การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

A STUDY AND DEVELOPMENT INDUSTRIAL CRAFTS DESIGN FRAMEWORK FOR APPLIED TO CREATIVE DESIGN

นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

KITTIPONG KEATIVIPAK

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (การศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2564

KMITL-2021-ED-D-230-013

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A STUDY AND DEVELOPMENT INDUSTRIAL CRAFTS DESIGN FRAMEWORK FOR APPLIED TO CREATIVE DESIGN

KITTIPONG KEATIVIPAK

A DISSERTATION SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
DOCTOR OF INDUSTRIAL EDUCATION
PROGRAM IN INDUSTRIAL EDUCATION
(ARCHITECTURAL AND DESIGN EDUCATION)
SCHOOL OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2021

KMITL-2021-ED-D-230-013

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COPYRIGHT 2021

SCHOOL OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์
นักศึกษา	นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค
รหัสประจำตัว	59603015
ปริญญา	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชา	ครุศาสตร์อุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)
พ.ศ.	2564
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชาย เซะวิเศษ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ 4 ส่วนดังนี้ 1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม 2 เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา 3 เพื่อประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจผลกรอบแนวคิด ผ่านผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ และ 4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นและความเข้าใจที่มีต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์ สรุปผลงานวิจัยดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ภาคสนาม การสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ และการเข้าร่วมประชุมกับหน่วยงานภาครัฐ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์แบบ SWOT Analysis, การสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง, การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques และสรุปผลข้อมูลด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม โดยได้ทำการแจกแจงข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นขอบเขตของการศึกษาข้อมูล และขอบเขตการออกแบบ สำหรับวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ โดยได้สรุปแนวคิดออกมาได้ 5 ประเด็น ได้แก่ 1. วัตถุประสงค์ของการพัฒนา 2. การจัดการวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัติ ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้ 3. แนวคิดในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เน้นการพัฒนา ควบคู่ไปกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การอนุรักษ์ 4. แนวคิดการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย บนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 5. หลักเกณฑ์จากหน่วยงานทางภาครัฐ

2.การศึกษาทักษะภูมิปัญญาเชิงช่างในจังหวัดลำปาง 4 ประเภทที่เอื้อต่อการนำไปสู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมกัน ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล จากกลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชนจากทางสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง และวิธีการลงพื้นที่กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม เพื่อทำการสำรวจ สัมภาษณ์ การสังเกต ศึกษาแนวทางในการพัฒนา และการประชุมกลุ่มย่อย โดยใช้วิธีการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน (Morphological Analysis) เพื่อแยกส่วนกระบวนการและเทคนิคเชิงช่าง สู่การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม พบแนวทางการออกแบบและพัฒนาสามารถแบ่งออกได้ 2 กลุ่ม ได้แก่

2.1) การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด จำนวน 5 แนวคิด

2.2) การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอดและส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมสามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่ จำนวน 5 แนวคิด

3. ประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจ ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์ข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง 500 คน ด้วยวิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ 1.กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 50 คน 2.กลุ่มหน่วยงานภาครัฐ จำนวน 50 คน 3. กลุ่มผู้ประกอบการและนักออกแบบ จำนวน 50 คน และ 4. กลุ่มประชาชนทั่วไป จำนวน 350 คน จากแบบสอบถาม พบว่า

3.1) ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52

3.2) ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50

3.3) ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52

3.4) ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.44

4. ในแต่ละกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม มีทัศนคติ วิธีคิด และความต้องการของรูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในปัจจุบันที่สัมพันธ์ใกล้เคียงกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis Title	A Study and Development Industrial Crafts Design Framework For Applied to Creative Design
Student	Mr. Kittipong Keativipak
Student ID.	59603015
Degree	Doctor of Industrial Education
Program	Industrial Education
Year	2021
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Somchai Seviset
Thesis Co-Advisor	Assoc. Prof. Dr. Songwut Eakwutvongsa

ABSTRACT

This research is qualitative. The objectives are in four parts as follows: 1.Study the paradigm, concepts, and theories related to handicraft design approaches, cultural-wisdom concepts, philosophical concepts, and promotion ideas in a creative direction to use as a specification for the design and development of industrial handicraft products.2. Development industrial crafts design framework for use as a guideline for creative design and experimenting industrial crafts products design from the developed conceptual framework. 3. To assess the opinions and satisfaction of the conceptual framework results, through the industrial crafts products using the industrial crafts design framework to apply for development and creativity. , and 4. To study the relationship between stakeholder groups on the level of opinion and understanding of the industrial crafts products by using the industrial crafts design framework for analysis. The research results are summarized as follows:

1. Collect data from paperwork, fieldwork, Individual Depth Interview with experts. , and attending meetings with government agencies. Using SWOT analysis method, unstructured interview, content Analysis by using coding techniques and summarizing the data by descriptive method to analyze the data. and create an industrial crafts design framework for industrial crafts design. The information has been distributed to be used as the scope of the data study. , and design scope for analysis into creativity. The concepts can be summarized as follows: 1. Objectives of development. 2. Cultural management. Dynamic change can adapt to live in harmony with today's society. 3. Concept of product design and development, emphasizing

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

development along with conservation. 4. Contemporary handicraft design concept on the concept of the creative economy, and 5. Criteria from government agencies.

2. A study of 4 types of craftsmanship skills in Lampang Province that are conducive to joint creative design. Using an in-depth interview from the Community Development Strategy Group from the Lampang Provincial Community Development Office and methods of visiting the arts and handicraft community to conduct surveys, interviews, observation, study guidelines for development, and focus group. Using the analysis method of morphological analysis to separate the process and technical techniques. Results: Design and development guidelines can be divided into 2 groups:

2.1) Developing and creating new products Is a creative innovation idea. Developing community products through knowledge and innovation resulting in an interesting industrial craft product, Different from the original product and creating a market opportunity, 5 ideas.

2.2) Extension and development of existing community products for developing handicraft products in the community to expand and promote the original products that are still popular and can be sold. It is a development based on the existing foundation of 5 ideas.

3. A questionnaire was used to collect opinions of 500 people on industrial crafts products from using the industrial crafts design framework to analyze the data, a purposive sampling method of 4 groups: 1. Experts group of 50 people. 2. Government agencies group of 50 people. 3. Entrepreneurs and designers group of 50 people. 4. People group of 350 people. Results:

3.1) Value of nature or handicraft is high level (mean = 4.52).

3.2) Local identity and culture are high level (mean = 4.50).

3.3) Local materials and production processes and the production aspect is functional and suitable for local materials are high level (mean = 4.52).

3.4) The aesthetic and the interesting and exotic patterns are high level (mean = 4.44).

4. In each sample group, there were similarly related attitudes, thinking methods, and demands of the current industrial crafts product.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ดุษฎีนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ก็ด้วยความอนุเคราะห์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชาย เซะวิเศษ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ส่งเสริม และช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆในขั้นสุดท้ายจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้อง สมบูรณ์ ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะ และข้อมูลอันเป็นประโยชน์เชิงลึกต่องานวิจัย ทั้งข้อมูลด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ด้านปรัชญา ด้านการพัฒนาและการออกแบบสร้างสรรค์ ขอขอบพระคุณสำนักงานจังหวัดลำปาง สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย ขอบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกมหาวิทยาลัย พนักงานภาครัฐและเอกชน กลุ่มผู้ประกอบการและนักออกแบบทุกท่าน ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่ทำให้งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลอันเป็นประโยชน์ในอนาคต สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์โดยใช้มุมมองทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่บิดา และมารดาผู้ล่วงลับ ของผู้วิจัย และผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความเคารพอย่างยิ่ง หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ.ที่นี้ด้วย

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....I

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....III

กิตติกรรมประกาศ.....V

สารบัญ.....VI

สารบัญตาราง.....IX

สารบัญภาพ.....XI

บทที่ 1 บทนำ.....1

1.1 ความที่มาและความสำคัญของปัญหา.....1

1.2 คำถามการวิจัย.....8

1.3 วัตถุประสงค์.....9

1.4 สมมุติฐานการวิจัย.....9

1.5 กรอบแนวคิดของโครงการวิจัย.....10

1.6 ขอบเขตของการวิจัย.....16

1.7 วิธีการดำเนินงานวิจัย และสถานที่ทำการทดลอง / เก็บข้อมูล.....19

1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ.....24

1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....26

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....27

2.1 ตัวอย่างรูปแบบการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบที่ไม่เหมาะสม.....27

2.2 แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สับสน.....49

2.3 พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิด
การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม.....77

2.4 การศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
สำหรับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ในประเทศไทย
กรณีศึกษา : การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัดลำปาง.....99

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....128

3.1 เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม.....128

3.2 เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา.....140

3.3 เพื่อประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจกรอบแนวคิด ผ่านผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์.....148

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....154

4.1 การวิเคราะห์กระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม.....154

4.1.1 ผลสรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ของผู้วิจัยและงานวิจัย รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทาง สำหรับสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง เพื่อศึกษาชุดข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา.....155

4.1.2 ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview).....171

4.1.3 ผลการศึกษาจากการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ, การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม.....323

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

4.1.4 ปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques สรุปผล และทำการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์.....357

4.2 การพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา.....378

4.2.1 ทำการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) รับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ร่วมกับกลุ่มศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 ชุมชน (เป็นกลุ่มชุมชนที่คัดเลือกนำภูมิปัญญามาใช้พัฒนาร่วมกัน).....378

4.2.2 การทดลองสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม.....403

4.3 ผลประเมินการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจของประชาชน, หน่วยงานภาครัฐ, ผู้ประกอบการ และนักวิชาการ ที่มีต่อกรอบแนวคิด ผ่านผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ใช้กรอบแนวคิดมากำหนดเป็นแนวทางในการพัฒนาและสร้างสรรค์.....486

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....541

5.1 สรุปผลการวิจัย.....541

5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....569

5.3 ข้อเสนอแนะ.....578

บรรณานุกรม.....586

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก หนังสือราชการประกอบการดำเนินการวิจัย.....592

ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และการวัดคุณภาพเครื่องมือ.....624

ภาคผนวก ค การขยายผลงานวิจัย.....660

ภาคผนวก ง ตัวอย่างการนำกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่การสร้างสรรค์และการแบ่งประเภทสำหรับนำไปใช้วิเคราะห์และปฏิบัติงานออกแบ..663

ประวัติผู้เขียน.....682

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

4.1 การสรุปผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิด ผ่านผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม..... 168

4.2 จุดแข็งและจุดอ่อน ในการพัฒนาจังหวัดลำปาง ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัต-ลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม 344

4.3 โอกาสและอุปสรรค ปัญหา ในการพัฒนาจังหวัดลำปาง ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่อง สินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม..... 348

4.4 ตาราง Morphology Analysis for Design Process..... 405

4.5 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 419

4.6 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 420

4.7 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 433

4.8 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 434

4.9 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 443

4.10 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 444

4.11 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 448

4.12 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 449

4.13 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 453

4.14 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 454

4.15 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 458

4.16 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 459

4.17 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 463

4.18 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 464

4.19 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 469

4.20 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 470

4.21 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 475

4.22 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 476

4.23 ตารางวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)..... 480

4.24 ตาราง Morphology Analysis for Design..... 481

4.25 จำนวนและร้อยละแสดงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง..... 488

4.26 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถ-อุตสาหกรรม ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม..... 492

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ **หน้า**

4.27 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น..... 497

4.28 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น..... 503

4.29 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา..... 509

4.30 ผลงานชุดเก้าอี้ จากแนวคิดแหย่ง (กูบหลังช้าง)..... 514

4.31 ผลงานเก้าอี้ จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา..... 516

4.32 ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา..... 518

4.33 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง..... 520

4.34 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา..... 522

4.35 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดหม้อดอกปูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา. 524

4.36 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก..... 526

4.37 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดบัวตูม-บัวบาน..... 528

4.38 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล (ตอนกลางวัน และกลางคืน)..... 530

4.39 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา (การพัน)..... 532

4.40 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดจากรูปทรงดอกเห็ด..... 534

4.41 ตารางผลเปรียบเทียบทัศนคติ การรับรู้ และความต้องการของผลิตภัณฑ์ในแต่ละกลุ่ม..... 539

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่ **หน้า**

1.1 หลักการความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอันได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม ที่ส่งผลถึงการพัฒนาผลงานทางออกแบบหัตถกรรม..... 11

1.2 แนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ผ่าน Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” สู่การตีความเพื่อนำข้อมูลเข้าสู่การสร้างสรรค์..... 12

1.3 แนวคิดและขั้นตอนแนวคิดการผสมผสานวัสดุ..... 13

1.4 แนวคิดและขั้นตอนการวิเคราะห์กระบวนการการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเรียงลำดับขั้นตอนและกระบวนการศึกษา ในแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์กันและสามารถทดสอบผลิตภัณฑ์ว่ามีความเหมาะสม หรือแก้ปัญหาได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่..... 15

1.5 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติวิเคราะห์ข้อมูล โดยจำแนกตามวัตถุประสงค์แต่ละข้อ..... 22

2.1 แนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ผ่าน Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” สู่การตีความเพื่อนำข้อมูลเข้าสู่การสร้างสรรค์..... 32

2.2 แนวคิดและขั้นตอนการวิเคราะห์การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยเรียงลำดับขั้นตอนในแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์กัน และสามารถทดสอบผลิตภัณฑ์ว่ามีความเหมาะสมหรือแก้ปัญหาได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่..... 34

2.3 ผลงานออกแบบกระติบ (ภาชนะใส่ข้าวเหนียวที่ได้รับการออกแบบ)..... 38

2.4 รูปแบบความแตกต่างของภาชนะบรรจุข้าวเหนียวของชาวอีสานของก่องข้าวและกระติบ..... 38

2.5 ผลงานออกแบบภาชนะชั้นในและชั้นนอกของกระติบ ในการแก้ไขปรับปรุงที่ได้ระบุไว้ในงานวิจัย..... 39

2.6 รูปแบบของก่องข้าวและกระติบ ของกลุ่มคนทางภาคเหนือและภาคอีสาน ใช้สำหรับใส่ข้าวเหนียวที่ทรงคุณค่า มากด้วยภูมิปัญญาและกักเก็บความร้อนได้ดี..... 41

2.7 ผลงานอุปกรณ์สำหรับการปั้นและการจกโครงสร้างของอุปกรณ์การปั้นมี 3 ขาใช้ในการควบคุมเสมือนมือ..... 42

2.8 ผลงานออกแบบอุปกรณ์สำหรับการจ้ำ โครงสร้างของอุปกรณ์การจ้ำมี 2 ขา สามารถบีบและหนีบข้าวเหนียวเข้าปากได้โดยตรง พร้อมทั้งสามารถหนีบข้าวไปจ้ำกับกับข้าวก่อนรับประทานได้อีกด้วย..... 43

2.9 “เฉลว หรือ ฉลิว”ภาษาถิ่นภาคเหนือเรียกว่า ตาเหลวหรือตาแหลวและภาษาถิ่นใต้ว่ากะหลิว เป็นเครื่องหมายทำด้วยเส้นตอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักขัดกันเป็นมุม ตั้งแต่3มุมขึ้นไป..... 53

2.10 “ตุงสามหาง” เป็นตุงอวมงคล เป็นตุงที่อาจเรียกชื่อว่า ตุงรูปคนหรือตุงผีตาย ใช้สำหรับนำหน้าศพในสู่สุสานหรือเชิงตะกอน เป็นตุงที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อรวมลักษณะแทนตัวคนเราไว้ด้วยกัน..... 54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

2.11 “ผ้าพานช้าง” เป็นผ้าทอมือชนิดหนึ่งของภาคใต้ โดยเฉพาะที่บ้านนาหมื่นศรี อ.เมือง จ.ตรัง ผ้าทอชนิดนี้ทอขึ้นเพื่อใช้ในพิธีศพ โดยเจ้าภาพจะทอผ้าพานช้างต่อกันสามผืน ยาวประมาณ 1 -2 เมตร..... 54

2.12 แนวคิด “ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)”..... 56

2.13 “ภาพกรอบความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมร่วมสมัย สู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น”..... 61

2.14 ภาพกรอบแนวคิดความยั่งยืนที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง มิติด้านสังคม มิติด้านเศรษฐกิจ และมิติด้านสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัย..... 64

2.15 แผนภาพการทดลองกระบวนการศึกษาและขั้นตอนการหาข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย..... 67

2.16 หลักการความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอันได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม ที่ส่งผลถึงการพัฒนาผลงานทางออกแบบหัตถกรรม..... 69

2.17 หนังใหญ่เป็นการแสดงที่เกิดจากการเอาศิลปะแขนงต่างๆคือหัตถศิลป์,นาฏศิลป์,คีตศิลป์ และดุริยางคศิลป์ และวรรณศิลป์ มาผสมผสานกันให้สอดคล้องเหมาะสม เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม..... 72

2.18 ความสำคัญของวัดพระบรมธาตุไชยาอยู่ที่ สถูปเจดีย์พระบรมธาตุไชยาซึ่งบรรจุพระบรมสารีริกธาตุของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า อันเป็นที่เคารพสักการะของพุทธศาสนิกชน และเป็นพุทธสถานเพียงแห่งเดียวในประเทศไทย..... 73

2.19 หม้อบูรณฆฏะ ไหดอกบัว หรือ ปูรณะฆะฏะ (ปูรณะ แปลว่า เต็ม,สมบูรณ์, ฆฏะ แปลว่า หม้อ) แปลว่า หม้อที่แสดงถึงความสมบูรณ์ซึ่งหมายถึงความเจริญรุ่งเรืองของพระพุทธศาสนาในล้านนา..... 74

2.20 “ฉัตร”เป็นเครื่องสูงสำหรับแขวน ปัก ตั้ง หรือเชิญเข้ากระบวนแห่เพื่อเป็นเกียรติยศ ฉัตรมีรูปร่างคล้ายร่มที่ซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ฉัตรถือเป็นของสูง เปรียบเสมือนสวรรค์ซึ่งเป็นศูนย์รวมจักรวาล..... 75

2.21 วัดพระธาตุพนม ศาสนสถานอันศักดิ์สิทธิ์แห่งอีสาน ด้วยสถาปัตยกรรมขององค์พระธาตุแบบเดียวกันกับปราสาทขอม ภายในบรรจุพระธาตุสิ่งศักดิ์สิทธิ์คือพระอุรังคธาตุ (กระดูกส่วนหน้าอก) ของพระพุทธเจ้า..... 75

2.22 การศึกษาและออกแบบโคมไฟติดเพดานสำหรับศูนย์บริการนักท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อน..... 78

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

2.23 การศึกษาและออกแบบโคมไฟระย้าโดยได้แรงบันดาลใจมาจากศิลปะล้านนา..... 80

2.24 ตำแหน่งการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นวิทยาศาสตร์25%และศิลปะ75%..... 81

2.25 รูปแบบแนวคิด การสร้างมิติและทิศทางในการออกแบบต่อยอดพัฒนาแนวคิดทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design)..... 82

2.26 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework / Grow-Reborn Diagram) โดยกรอบแนวคิดจะทำการเรียงลำดับการวิเคราะห์ตามแนวคิด 1 – 5..... 83

2.27 ตัวอย่างการศึกษาเช่นการออกแบบโต๊ะกลางทะเลสาบ” La Table” เป็นผลงานของ Alexandre Chapelin..... 85

2.28 การศึกษาและออกแบบโคมไฟตกแต่งติดผนัง โดยใช้แนวคิดจากเทคนิคภูมิปัญญาการทำงอบ (หมวกจักสาน)..... 89

2.29 การศึกษาเทคนิคศิลปหัตถกรรมการทำตุงใย หรือตุงใจของชาวล้านนา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบชุดเครื่องเรือน..... 94

2.30 การศึกษาศิลปหัตถกรรมกะลามะพร้าว มาพัฒนาโดยเปลี่ยนแปลงตามความต้องการ ของผู้บริโภค..... 95

2.31 ลักษณะกระบวนการวิเคราะห์ของสมอง ที่ส่งผลถึงการรับรู้ในแนวทาง Kansai..... 96

2.32 Kansei Gateway..... 97

2.33 ระเบียบวิธีวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา และสรุปผลข้อมูลเพื่อให้ทราบถึงปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม กรณีศึกษา: การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัดลำปาง..... 102

2.34 ผลการสรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ปัจจัยและเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการพัฒนาหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP ที่นักออกแบบและนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง จำเป็นต้องศึกษาก่อนการปฏิบัติงาน..... 103

2.35 ทิศทางการพัฒนาจังหวัดลำปาง โดยสอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐในการส่งเสริมและสนับสนุน การพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี งานวิจัย และสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการสนับสนุนการผลิตทั้งภาคอุตสาหกรรม ภาคธุรกิจ รวมถึงภาคสังคม..... 106

2.36 สรุปตัวอย่าง การกำหนดทิศทางในการศึกษาและพัฒนา จากการศึกษากรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง..... 107

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

2.37 ตัวอย่างผลการวิเคราะห์การพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมของจังหวัดลำปาง (SWOT Analysis)..... 109

2.38 ตัวอย่างวิธีการวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis) มาใช้ในการแจกแจงข้อมูลพื้นฐาน และแจกแจงการวิเคราะห์วิธีการทดลองการขึ้นรูป การผสมผสานวัสดุและภูมิปัญญาก่อนนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนา (ในการปฏิบัติจริงต้องทำการวิเคราะห์หาแนวคิดอีกมากมาย เพื่อใช้พัฒนา)..... 111

2.39 ตัวอย่างแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ของโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ เพื่อทำความเข้าใจหลักเกณฑ์และเงื่อนไขการทำงาน..... 113

2.40 ตัวอย่างการสรุปผลการศึกษาและแนวคิด การคัดเลือกผลิตภัณฑ์ในการออกแบบและพัฒนาให้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง 115

2.41 หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย เพื่อใช้เป็นแนวคิดและตัวชี้วัดก่อนในการนำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม..... 118

2.42 ตัวอย่างกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ที่ต้องวางแผนก่อนการสร้างสรรค์..... 119

2.43 ตัวอย่างการวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มผู้บริโภค เพื่อศึกษาทิศทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย (เป็นส่วนหนึ่งของความเข้าใจในการออกแบบ)..... 121

2.44 ขั้นตอนการยื่นขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และเมื่อยื่นรับรอง มผช.ผ่านแล้ว จึงสามารถนำผลงานนั้นเข้าสู่การคัดเลือกโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง และในระดับประเทศต่อไป..... 123

2.45 หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment criteria) โดยมีปัจจัยและเงื่อนไข 2 ข้อได้แก่ การจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) และ ตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์, กลยุทธ์ และหัวข้อย่อยของยุทธศาสตร์ ตามแผนพัฒนาจังหวัด..... 125

3.1 ขั้นตอนการศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรมเพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม..... 139

3.2 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ สู่ทดลองการออกแบบผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม..... 147

3.3 แผนภูมิ (Flowchart) การดำเนินงานวิจัย..... 153

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.1 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) เบื้องต้น จากการค้นคว้าศึกษาชุดข้อมูลทางวิชาการ งานวิจัย ผลงานทางการออกแบบ และประสบการณ์จากการเรียนการสอน..... 157

4.2 Kansei Gateway..... 160

4.3 ตัวอย่างผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เก่าอี้ตัวเหงา จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์..... 162

4.4 รถม้าลำปาง กลายเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์สำคัญของจังหวัดลำปาง จนนำไปตั้งเป็นคำขวัญที่ว่า“ถ่านหินลือชา รถม้าลือลั่น เครื่องปั้นลือนาม งามพระธาตุลือไกล อนุรักษ์ช้างให้ลือโลก”ตามกลไกการลื่นไหลของวัฒนธรรม (ถ้าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ดีงาม)..... 174

4.5 ภาพซ้าย : เป็นภาพอนุสาวรีย์พระนางจามเทวี..... 177

4.6 ภาพวัดมหาธาตุ จากอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จ.สุโขทัย ที่มีสระล้อมรอบจึงทำให้เกิดการสะท้อนของเงาน้ำ ให้เห็นเงาของเจดีย์และอุโบสถที่มีความสวยงาม อันเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญ..... 178

4.7 รูปแบบของโรงแรมสุโขทัย สาทร ที่อาจารย์สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา ได้รับแนวคิดการออกแบบและแรงบันดาลใจจากวัดสุโขทัย จากอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย ที่ผ่านกระบวนการคิดโดยใช้แง่มุมในเรื่อง Landscape และการสะท้อนของน้ำจากสถาปัตยกรรม.. 179

4.8 รูปแบบทวารบาลบริเวณประตูทางเข้าทั้ง 4 ประตู ของวิหารอินทขิล (เสาหลักเมือง) จ.เชียงใหม่..... 181

4.9 ภาพต้นแบบซึ่งนายทวารถืออาวุธโบราณ (ซึ่งแบบเดิมมีอายุมานาน นับร้อยๆปี)..... 181

4.10 ผ้าซิ่นลุนตยา 7 ชั้น หรือ ลุนตยาอะฉิก ของชาวพม่า..... 183

4.11 พระนารายณ์ราชนิเวศน์ จ.ลพบุรี จากการศึกษาคาดว่าเป็นลักษณะโค้งแบบอิสลาม (เปอร์เซีย) ไม่ใช่โค้งแบบโกธิก และมีลักษณะพิเศษคือเป็นโค้งยอดแหลมแบบตวัดเล็กน้อย. 185

4.12 อาคารชิโนโปรตุกีส ในจังหวัดภูเก็ต..... 185

4.13 วัดเกตการามเป็นรูปแบบการออกแบบอาคารที่มีลักษณะของจีนและตะวันตกผสมผสานกัน 186

4.14 พิพิธภัณฑ์สงครามโลกครั้งที่ 2 (ศูนย์วัฒนธรรมท้องถิ่นอำเภอขุนยวม)..... 187

4.15 จากตัวอย่างเป็นศาลารายวัดพระแก้ว เป็นศาลาหลังเล็ก ตั้งอยู่รอบนอกกำแพงแก้วพระอุโบสถ มีจำนวน 12 หลัง..... 191

4.16 จากตัวอย่างศาลารายวัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร ที่ถูกการรื้อถอนและสร้างขึ้นใหม่เป็นศาลา ศาลารายซึ่งเป็นศิลปะแบบจีน ในรัชกาลที่ 3..... 192

4.17 รูปแบบของการขึ้นท้าวทั้งสี่และลักษณะการจัดวางสะตวงในพิธีกรรมอันเป็นมงคลต่างๆของชาวล้านนา..... 193

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.18 ผลิตภัณฑ์เซรามิคลำปาง ที่ได้ใช้ไก่ขาวเป็นเอกลักษณ์ (ชามตราไก่)..... 196

4.19 การนำเศียรพระและครุฑ มาใช้ออกแบบเป็นแม่กุญแจ เป็นการนำวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาที่ไม่เหมาะสม..... 197

4.20 ศิลาจาลึก จำหลักที่ 1 เป็นศิลาจารึกที่บันทึกเหตุการณ์ประวัติศาสตร์สมัยกรุงสุโขทัย มีจารึกทั้งสี่ด้าน ปัจจุบันเก็บอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพมหานคร..... 200

4.21 ศิลปะพุกาม (ช่วงสุโขทัยตอนต้น) และ ศิลปะลังกาวงศ์ (ช่วงสุโขทัยตอนปลาย)..... 201

4.22 ลุ่มแม่น้ำยมและแม่น้ำน่าน เป็นเส้นทางการเดินทางตามการค้า ในการอพยพของรัฐเชรียงจากตอนใต้ของประเทศจีน (พ่อขุนศรีนาวนำถุม) และการอพยพลงมาของกลุ่มเชียงแสนจากเมืองไชยปราการ (พระเจ้าไชยศิริเชียงแสน)..... 203

4.23 วัดพระพายหลวง ตั้งอยู่บริเวณอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยมี โบราณสถานตั้งอยู่ตรงกลางในพื้นที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าคูน้ำล้อมรอบ 3 ชั้น..... 204

4.24 วัดกูกุด จ.ลำพูน เจดีย์รูปทรงสี่เหลี่ยมจากหิริภุญชัย ซึ่งเป็นศิลปะพุกามของพม่า..... 204

4.25 ภาพขวาพระพุทธรูปแบบสิงห์หนึ่ง ที่ได้อิทธิพลมาจากพุกาม ภาพซ้ายพระพุทธรูปแบบสิงห์สาม ที่ได้อิทธิพลมาจากลังกาวงศ์..... 205

4.26 ภาพร่างผังเมืองสุโขทัย และผังเมืองเชียงใหม่ ที่ได้รับอิทธิพลจากสุโขทัย..... 206

4.27 สรีดภงส์ “ทำนบพระร่วง” ทำนบคันดินกั้นน้ำขนาดใหญ่ ตั้งอยู่นอกกำแพงเมืองสุโขทัยทางด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้..... 207

4.28 อนุสาวรีย์ 3 กษัตริย์ ประกอบด้วย พ่อขุนมังราย(ตรงกลาง) พ่อขุนรามคำแหง(ซ้าย) ส่วนพ่อขุนงำเมือง (ขวา) กษัตริย์3 พระองค์ถือว่าเป็นผู้ทรงร่วมกันวางแผนการตั้งเมืองเชียงใหม่ขึ้นที่บริเวณแห่งนี้..... 207

4.29 การผลิตเครื่องสังคโลกในช่วงแรก ราวพุทธศตวรรษที่ 18 เพื่อประโยชน์ใช้สอย และค้าขายในชุมชนและหัวเมืองใกล้เคียง..... 208

4.30 รูปแบบเจดีย์ทรงระฆัง (ทรงลังกา) ของเจดีย์ช้างล้อม ที่สุโขทัย อันเป็นเจดีย์สำคัญที่ได้รับอิทธิพลจาก พระมหาเจดีย์รุวันเวลิสยา เมืองอนุราธปุระ จากศรีลังกา..... 210

4.31 พระเจดีย์แบบนี้มียอดเป็นรูปดอกบัวตูม หรือเรียกกันว่า ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ หรือทรงทนาฬเป็นสถาปัตยกรรมแบบสุโขทัยแท้ที่ศิลปินสุโขทัยคิดแบบอย่างของตนขึ้น พระเจดีย์แบบนี้นิยมสร้างไว้ตามเมืองต่างๆในสมัยสุโขทัยเท่านั้น ไม่มีการสร้างต่อมาในสมัยกรุงศรีอยุธยาเลย 211

4.32 มณฑปแบบสุโขทัย..... 211

4.33 พระพุทธรูปแบบสุโขทัย มีลักษณะที่เห็นเด่นชัด คือ พระรัศมีเป็นเปลว, ขมวดพระเกศาเล็ก , พระโอษฐ์อมยิ้มเพียงเล็กน้อย, พระอังสาใหญ่, บั้นพระองค์เล็ก นิยมสร้างในท่าปางมาวิชัยประทับขัดสมาธิราบ ฐานหน้ากระดานเกลี้ยง..... 212

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.34 พระพุทธรูปปูนปั้นปางลีลา (ราวพุทธศตวรรษที่ 17-18) ณ.วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ (วัดเชลียง) อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จ.สุโขทัย..... 213

4.35 พระพุทธบาทจำลอง สร้างขึ้นในสมัย พระมหาธรรมราชาลิไท เมื่อปี พ.ศ. 1902 โดยจำลองแบบจากศรีลังกา..... 214

4.36 ภาพต้นโพธิ์ เหตุใดจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของร้านนวด ร้านสปา ในปัจจุบัน..... 217

4.37 บ้านเสาไห้ใน จ.สระบุรี เริ่มมีความเป็นแบบอย่างล้านนาทั้งที่ไม่ใช่ล้านนา แต่ได้มากับคนลาวที่ย้ายถิ่นฐานไปอาศัย ทั้งการประดับกาแล ลวดลายฉลุประดับหลังคา และรูปแบบตัวเรือนบ้าน..... 217

4.38 รูปแบบเรือนล้านนา..... 219

4.39 ลักษณะภายในของเรือนล้านนา ในห้องนอนจะปูด้วยสาด (เสื่อกก) มีชุดกระโถนบ้วนน้ำหมาก ลานหน้าเรือนจะเปิดโล่ง สลับกับฝาบ้านที่ใช้การจักสานมีขนาดที่ไม่สูงนัก และภายในห้องนอนจะเป็นส่วนตัวมิดชิด..... 219

4.40 หน้าบ้านเรือนของคนพื้นเมืองล้านนาจะต้องมีหม้อน้ำหน้าบ้าน มีกระบวยตักน้ำ มีแอ่งหรือที่ล้างเท้าก่อนขึ้นเรือน..... 221

4.41 (ซ้าย) ปุง เป็นตะกร้าหวาย เป็นหีบ เป็นตู้ เป็นกล่องใส่ของ, (กลาง) หมอนศีล สำหรับไปวัด, (ขวา) หมอนปล่อง สำหรับใช้รับแขก..... 222

4.42 หีบผ้าใหม่ ผู้ชายชาวล้านนาจะเข้าพิธีแต่งงานและย้ายไปอยู่กับผู้หญิงตามขนบ สิ่งที่จะต้องนำติดตัวไปคือ หีบผ้าใหม่สำหรับใส่เสื้อผ้าในการย้ายบ้านเพื่อเป็นการแสดงความมีหน้ามีตา 223

4.43 ดอกเอื้องผึ้ง เป็นดอกไม้ที่ใช้สำหรับพิธีกรรมวัฒนธรรมและความเชื่อล้านนา ในงานศิลปกรรมดอกเอื้องเข้าไปมีบทบาท รูปแบบให้ก่อเกิดงานศิลปะและศิลปกรรมในพุทธศาสนามากมาย..... 224

4.44 ห้ำยนต์เป็นชื่อของแผ่นไม้แกะสลักลวดลายโบราณที่ติดตั้งเหนือประตูห้องนอนของเรือนล้านนา ส่วนใหญ่เป็นแผ่นไม้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามักเกี่ยวข้องกับความเชื่อลี้ลับที่สามารถดลบันดาลความเป็นไปต่างๆให้กับเจ้าของบ้าน..... 224

4.45 รูปแบบบ้านไทดำ จะมีบันไดบ้านทั้งสองด้านจนไม่สามารถทราบได้ว่าส่วนไหนหน้าบ้านและส่วนไหนหลังบ้าน มีส่วนฐานบ้านที่เหมือนกัน แต่ที่แตกต่างคือหน้าต่างจะมีลักษณะที่ยาวเรียงกัน(เหมือนวัด) และหน้าต่างทุกบานจะเปิดเข้าด้านในบ้านทั้งหมด..... 225

4.46 (ซ้าย) พระพุทธชินราช วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ, (ขวา) วิหารสุโขทัยซึ่งมีรูปแบบเป็นผนังเล็กๆเป็นช่อง เล็กๆไม่มีการใช้หน้าต่าง..... 230

4.47 (ซ้าย) พระศรีศากยมุนี (พระโต) วัดสุทัศเทพวรารามราชวรมหาวิหาร, (ขวา) วัดพระศรีรัตนมหาธาตุเชลียง เมื่อมองเงยขึ้นจะมีความสวยงามมาก แสดงถึงความโอโถง มีอำนาจ..... 230

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.48 (ซ้าย)พระพุทธรูปสมัยอู่ทองได้รับอิทธิพลศิลปะผสมผสาน กันระหว่างศิลปะร่วม 3 รูปแบบ ได้แก่ศิลปะทวารวดี ศิลปะขอมหรือลพบุรี และศิลปะสุโขทัย มีลักษณะงดงามและกล้าหาญอย่างนักรบ ข้มแข็งดูน่าเกรงขาม (ขวา) พระพุทธรูปสมัยล้านนาสมัยล้านนาจะมีความอวบอ้วน อุดมสมบูรณ์ มีลักษณะพระพักตร์กลม พระโอษฐ์อมยิ้ม ขมวดพระเกศาใหญ่เหนือพระเกตุมาลาปรากฏพระรัศมีเป็นรูปดอกบัวตูม พระศอเป็นปล้อง พระองค์อวบอ้วน..... 231

4.49 ผังเมืองของ จ.เชียงใหม่ และ จ.สุโขทัย ซึ่งคาดว่าน่าจะได้รับแนวคิดจากเขมร..... 232

4.50 เขาพนมรุ้ง..... 233

4.51 (บน) นครวัด หรือ ปราสาทนครวัดนครธมของประเทศกัมพูชา (ซ้าย) อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และ (ขวา) คูเมืองและกำแพงเมือง จ.เชียงใหม่ ซึ่งคาดว่าน่าจะมีหลักการเรื่องของดวงดาวเหมือนกัน โดยได้รับอิทธิพลมากจากเขมร..... 233

4.52 (ขวา) ภาพเจดีย์วัดสวนดอกในอดีต จะเป็นลักษณะพุ่มข้าวบิณฑ์ (เจดีย์ยอดดอกบัวตูม) ก่อนซ่อมแซม และปรับรูปแบบเป็นเจดีย์ทรงล้านนา ในพ.ศ.2470 และมีเจดีย์รูปแบบทรงกลมแบบลังกาวงศ์อยู่ตรงกลาง(ซ้าย)..... 235

4.53 (ซ้าย) เจดีย์พุ่มข้าวบิณฑ์ วัดเจดีย์เจ็ดแถว โดยจะมีบัวซ้อน 3 แถวยอดเป็นดอกบัวตูม , (ขวา) รูปแบบของเจดีย์พุ่มข้าวบิณฑ์และเจดีย์ทรงลังกา (กลาง) เจดีย์รูปแบบต่างๆที่ได้รับอิทธิพลเชื่อมโยงกันไปมา..... 235

4.54 (ซ้าย) เจดีย์ทรงปราสาทแบบหริภุญชัย หรือ เจดีย์กู่กุด อยู่ในวัดจามเทวี หรือ วัดกู่กุด จ.ลำพูน (ขวา) เจดีย์วัดเชียงมั่น จ.เชียงใหม่ สร้างในสมัยพระยามังรายและต่อมาในสมัยพญาติโลกราชโปรดให้สร้างเจดีย์ขึ้นใหม่ เมื่อปี พ.ศ. 2014 โดยมีหลังคาลาดหลายชั้นซ้อนลดหลั่นกัน (หลังคาซ้อน)และด้านข้างมีช้างโดยรอบ..... 236

4.55 (ซ้าย) วัดเจ็ดยอดที่ได้รับการดัดแปลงมาจากเจดีย์ทรงปราสาท และประดับลายปูนปั้นรูปเทพเทวดาที่มีความอ่อนช้อยงดงาม(ขวา) ลายปูนปั้นวัดนางพญา ศรีสัชนาลัย สุโขทัย..... 237

4.56 (บน) รูปแบบวิหารล้านนา มีผังเป็นรูปสี่เหลี่ยม มีหลังคาซ้อนชั้น เป็นสถาปัตยกรรมจากเครื่องไม้ มุงด้วยหลังคากระเบื้อง และที่เป็นเอกลักษณ์ชัดสุดคือจะมีวิหารต่อท้ายจาระนำ (ซ้าย) วิหารล้านนาวัดปราสาท (ขวา) วิหารล้านนาวัดพระสิงห์..... 239

4.57 การประดับลวดลายดอก และลวดลายพันธ์พฤกษา ในงานสถาปัตยกรรมของวัดปราสาทเพื่อการรับรู้ถึงความอุดมสมบูรณ์ และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติของชาวล้านนา..... 239

4.58 วิหารวัดต้นเกว๋น จ.เชียงใหม่ มีการประดับลายคำบนเสาวิหาร และการปูทรายภายนอกเพื่อให้เกิดความโล่ง แสงจึงสามารถเข้าไปในวิหารและกระทบกับลายคำ ทำให้ภายในวิหารเกิดความสว่าง..... 239

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.59 ลายปูนปั้นที่ลูกกรงหลอกของช่องแสง วัดนางพญา อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย..... 240

4.60 ตัวอย่างการนำลวดลายปูนปั้นที่เสาและวิหารวัดนางพญา ศรีสัชนาลัย มาประยุกต์ใช้กับเทคนิคการผลิตสู่การออกแบบร่วมสมัย..... 240

4.61 โรงแรมดาราเทวี จ.เชียงใหม่..... 242

4.62 วิหารศาลา วัดสะแลง จังหวัดแพร่ ผลงานเขียนแบบของ อ.สมคิด จิระทัศนกุล..... 243

4.63 แนวคิดการคลี่คลายแนวทางสถาปัตยกรรมไทยร่วมสมัย ของคุณสุริยะ อัมพันศิริรัตน์ ที่ไร้การประดับประดาสิ่งฟุ่มเฟือย แต่มุ่งเข้าสู่สาระของ ‘ธรรมะ’ ซึ่งก็คือธรรมชาติที่ใช้วิธีปรับพฤติกรรมของผู้ใช้ให้คล้อยตามธรรมชาติมากกว่าแข็งขืนธรรมชาติจากแนวคิด ‘สิ้นเปลืองน้อยที่สุด’..... 243

4.64 เวียงกุมกาม จ.เชียงใหม่ (จากบันไดมีลักษณะที่เป็นทรงทอดยาว ม้วนเข้า อาจดูเป็นนาคได้ และรูปแบบคาดว่าสามารถนำมาประกอบสร้างเป็นวิหารได้ สังเกตจากเสาที่เรียงขนาดเท่ากันแบบพร้อมประกอบ)..... 245

4.65 การนำเทคนิคการพับกระดาษ Origami มาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องหอมสมุนไพร เป็นการนำเอารูปแบบทางวัฒนธรรมดั่งเดิมสู่การพัฒนาได้อย่างน่าสนใจ..... 248

4.66 การออกแบบยางลบให้เกิดเหลี่ยมมุม เพื่อใช้ในการลบได้อย่างแม่นยำ และการออกแบบหมุดปักด้ายที่เมื่อตกลงพื้นแล้วจะไม่เกิดอันตราย เป็นการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาเพื่อความความปลอดภัยได้อย่างดี..... 249

4.67 รูปแบบการนำวิธีการจักสานในอดีต ที่เป็นเครื่องใช้ไม้สอยที่มีความละเอียด สู่การพัฒนาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบที่ร่วมสมัย มีการปรับแต่งให้ง่ายลงเหมาะสมกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน แต่ยังคงร่องรอยภูมิปัญญาการจักสานได้อย่างชัดเจน อันเป็นการสืบสานอย่างสร้างสรรค์..... 250

4.68 แนวคิดการนำเอาวิธีการผูก รัด มัด ร้อย มาทำการทดลองและประยุกต์รูปแบบให้สามารถเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้สอยในชีวิตประจำวันได้..... 251

4.69 รูปแบบของแก้วเจียรนัย คิริโกะ คัตกลาส หรือ เอโดะคัตกลาส แห่งเมืองโตเกียว มีการศึกษารูปแบบตัวอาคารและลวดลายที่ได้ นำเข้ามาสู่การสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ทั้งความเป็นเมืองโตเกียว และภูมิปัญญาเชิงช่างของโตเกียวเช่นเดียวกัน นับเป็นการชื่นชมและเชิดชูของดีของท้องถิ่นเป็นอย่างดี..... 252

4.70 รูปแบบกาน้ำชาของ Masahiro Mori เป็นการทำงานของทักษะ(นักออกแบบ) + ช่างศิลป์ (ความวิริยะ)..... 253

4.71 รูปแบบกาน้ำชาแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น ที่ห้อยกาน้ำชาไว้บนเพดาน สามารถชักรอกลงมาเป็นปลา และด้านล่างจะเป็นบริเวณจุดไฟ(เตาผิง)สำหรับให้ความร้อน..... 254

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.72 รูปแบบกาน้ำชาเหล็กหล่อทั้งชิ้นและการออกแบบถาดรองเหล็กให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อันเป็นผลมาจากการรักษารูปแบบวัฒนธรรมและภูมิปัญญาดั้งเดิม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมในปัจจุบัน..... 254

4.73 ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ดี ต้องเกิดความร่วมมือกันของนักออกแบบและช่างฝีมือ ช่างผู้ผลิต (มีความเข้าใจเรื่องสุนทรียะความงาม ทักษะเฉพาะทั้งเรื่องการออกแบบ งานฝีมือและความวิริยะอุตสาหะ ผสมผสานกัน)..... 255

4.74 หลักเกณฑ์การสืบสานวัฒนธรรมของชาติ ภูมิปัญญาที่สั่งสมและการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์..... 256

4.75 รูปแบบของหิ้งพระ เครื่องเขิน และการแกะสลักหิน ที่ได้รับการสนับสนุนการพัฒนาจากหน่วยงานภาคเอกชน และเป็นที่สังเกตได้ว่าเป็นการพัฒนาในแต่ละเมืองหรือชุมชนด้านหัตถกรรมนั้นๆ..... 257

4.76 (ซ้าย) เป็นผ้าทอของคนไทยที่เน้นความสมมาตร มีความเท่ากันของลวดลาย, (ขวา)การจัดวางลวดลายแบบอสมมาตรของญี่ปุ่น ซึ่งการออกแบบเช่นนี้สามารถสร้างความน่าสนใจได้เช่นเดียวกัน..... 257

4.77 (ซ้ายบน) เป็นผลงานการออกแบบกระเป๋าจักสานจากรูปแบบเปลือกหอย ของ จ. นครศรีธรรมราช, รูปแบบการนำเศษผ่าของญี่ปุ่น มาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่เรียบง่ายไม่ยุ่งยาก เน้นความหลากหลายและการจับคู่ในการใช้งาน ให้ผู้บริโภคมีสิทธ์ในการเลือกใช้.... 258

4.78 (ซ้ายบน) เป็นผลงานการออกแบบเครื่องหอม ที่ได้แนวคิดการนำแมว+ท่าฤาษีดัดตน, รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่วางยากันยุงเซรามิคในลักษณะต่างๆของญี่ปุ่น..... 259

4.79 แนวคิดการนำภูมิปัญญามาพัฒนา ญี่ปุ่นยังคงรักษากรรมวิธีการผลิตแบบดั้งเดิมอยู่เสมอ ผสมผสานกับแนวคิดการออกแบบที่งดงามบนความเรียบง่าย ทำให้เครื่องเขินของญี่ปุ่นจึงมีคุณค่า และมูลค่าที่สูง..... 260

4.80 กระดาษสาของญี่ปุ่น มีการแตกย่อยเรื่องราว แนวคิดในการพัฒนาอย่างมาก, (ภาพบน) เป็นการนำกระดาษสามาทำเป็นเกล็ดหิมะตามเทศกาล Snow land, (ภาพล่าง) การนำกระดาษสามาออกแบบเป็นโคมไฟ พัด และDecorate Paper..... 261

4.81 การย้อมครามจาก Japan Blue ของชาวญี่ปุ่น แม้ผลิตภัณฑ์จะมีความเรียบง่าย เป็นเสื้อ เป็นผ้าพันคอ เป็นปลอกหมอน แต่สิ่งที่สำคัญคือเอกลักษณ์ของสีของคราม และความเป็นตัวตนของชุมชนนั้น..... 262

4.82 ร่มกับพิธีกรรม ของชาวญี่ปุ่น..... 263

4.83 แนวคิดการออกแบบร่มของชาวญี่ปุ่น..... 263

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.84 การออกแบบร่ม จากแนวคิดพืช ผัก และผลไม้ รวมถึงการบูรณาการภูมิปัญญาจากการมัดย้อม และสิ่งทอเข้ามาประยุกต์ใช้..... 264

4.85 (ซ้าย) ชุดสีในการออกแบบของญี่ปุ่น, (ขวา) การพัฒนาชุดสีไทยโทนของประเทศไทย..... 264

4.86 (ซ้าย) การออกแบบร่มทางภาคเหนือ, (ขวา) การออกแบบร่มทางภาคใต้ นั้นทำให้เห็นว่าเราสามารถพัฒนาต่อยอดได้ รวมถึงการพยายามบูรณาการภูมิปัญญาไทยร่วมกันให้มีบทบาทมากขึ้นในประเทศ..... 265

4.87 แนวคิดการออกแบบขนมถั่วกวน และการสร้างบรรจุภัณฑ์ตามหน้าเทศกาล โดยมีการใช้วัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบ เช่นการนำรูปสัตว์มงคลมาใช้ในงานปีใหม่เป็นต้น..... 266

4.88 แนวคิดการออกแบบขนมถั่วกวนและการสร้างบรรจุภัณฑ์ เช่น การนำภูเขาฟูจิ และภาพวิวทิวทัศน์โดยรอบที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ในการออกแบบ..... 266

4.89 แนวคิดการหาตัวเลือกเป็น Choice เป็นชุดข้อมูลแต่ละชุด แล้วทำการสุ่มเลือก เพื่อให้ได้โจทย์การออกแบบที่แตกต่างกันออกไป อันเป็นการขยายทางเลือกการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกล้วย (เสมือนการเสี่ยงเซียมซี)..... 268

4.90 การออกแบบผลิตภัณฑ์จากไม้เบญจพรรณ ในเมืองโคจิ..... 269

4.91 การออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ ในเมืองฮอกไกโด สอดคล้องแนวคิด “แวดล้อมคือตัวตนและฉันเป็นใคร”..... 270

4.92 แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อันมาจากการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ที่มีในประเทศไทย ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความน่าสนใจ แต่ในความเป็นจริงแล้วการออกแบบยังต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและขยายแนวคิดให้เป็นตัวตนของเราให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบที่ได้ยังคงเป็นการนำมาใช้แบบผิวเผินอยู่..... 271

4.93 แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อันมาจากการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีในประเทศไทย 272

4.94 งานศิลปหัตถกรรมของญี่ปุ่น มีการออกแบบสร้างสรรค์ตามพื้นที่ชุมชนหรือจังหวัดของตนเองอยู่ทั่วประเทศ ซึ่งแต่ละจังหวัดก็จะมีเอกลักษณ์เป็นของตนเองทั้งสิ้น สิ่งเหล่านี้ควรสร้างให้เกิดกับประเทศไทยด้วยเช่นกัน..... 272

4.95 “วัดปงสนุก” แห่งเขลางค์นคร ธรรมสถานหนึ่งเดียวของไทย ที่ได้รับรางวัล “Award of Merit” จาก UNESCO ในปี 2008 เป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม-สถาปัตยกรรมเก่าแก่ ที่เหลืออยู่เพียงแห่งเดียวในประเทศ..... 276

4.96 งาน “ขันโอลายรดน้ำ”(Lanna Lacquerware) ของคุณประทิน ศรีบุญเรือง..... 279

4.97 งาน “เขินคำ”(Gold Leaf Lacquerware) ของคุณธวัชชัย อริยกีรติกุล..... 279

4.98 ซ้าย : งาน “พวงระย้า มาลาคำ”(Chandelier) ของคุณณัฐกร ไคร้บุญ..... 280

4.99 บน : งาน “น้ำต้นคำ”(Nam Ton Kam) ของคุณสมทรัพย์ ศรีสุวรรณ์..... 281

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.100 เป็นงานจากการนำกระดาษสา มาทำการปิดผิวด้วยทองคำเปลวและสีดำให้เกิดความตัดกัน ใช้เทคนิคศิลปหัตถกรรมการต้องลายฉลุกระดาษสาเกิดเป็นลวดลายล้านนา..... 282

4.101 รูปแบบการออกแบบสร้างสรรค์ โดยการนำเอาผ้าชิ่นมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาให้เกิดเป็นชุดเสื้อผ้า และผ้าพันคอ..... 286

4.102 การออกแบบจากการนำลายชิ่น มาใช้ในการออกแบบเป็นฉากกั้นห้อง (Partition) โดยได้นำลวดลายของผ้าชิ่นมาทำการจัดองค์ประกอบใหม่ให้เกิดความสวยงาม..... 287

4.103 รูปแบบการออกแบบสร้างสรรค์ โดยการนำเอาผ้าชิ่นมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาให้เกิดเป็นชุดโต๊ะเตี้ย โดยเป็นการนำเอาลวดลายของผ้าชิ่น มาทำการจัดองค์ประกอบใหม่.... 287

4.104 การสรุปแนวคิดการศึกษาข้อมูล สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานงานศิลปหัตถกรรม และการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม..... 290

4.105 ผ้าบังสุกุล อันหมายถึง “ผ้าเปื้อนฝุ่น”หรือ “ผ้าห่อศพ”..... 293

4.106 ผ้ากาสี เป็นผ้าที่เนื้อละเอียดสวยงาม มาจากแคว้นกาสี เมืองพาราณสี (ประเทศอินเดีย) จึงเรียกผ้าเนื้อดีที่มาจากแคว้นกาสีว่า ผ้ากาสี..... 293

4.107 รูปแบบ ผ้าห่อคัมภีร์ (ผ้าหอธรรม)..... 297

4.108 ภาพงานจิตรกรรมในผ้าโบราณของชาวล้านนาที่หลงเหลืออยู่ไม่มากนัก (จากการได้รับอิทธิพลจากพระเวสสันดรชาดก) อันมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์และสะท้อนวัฒนธรรมชาวล้านนาในอดีตได้อย่างดี..... 299

4.109 เรือสุพรรณหงส์มีความงดงาม มีวัฒนธรรม มีรากเหง้าภูมิปัญญา ใช้ในราชพิธีสำคัญ เป็นตัวแทนความเป็นวัฒนธรรม แต่ถ้าเรานำเครื่องยนต์มาติดตั้งเพื่อให้มันแล่นเร็วขึ้น เพื่อเป็นตัวแทนเทคโนโลยีและทันสมัย สิ่งนี้คงไม่ใช่การพัฒนาที่ดีนักควรมีการคิดถึงความเหมาะสมว่าสมควรกระทำหรือไม่..... 300

4.110 ผลงานการออกแบบโคมไฟจากไม้ไผ่ ของคุณกรกต อารมณ์ดี..... 301

4.111 นำลักษณะการเคลื่อนไหวของแมว มาใช้ในการพัฒนาลวดลายกราฟิกใหม่ๆ จากการนำรูปแบบลายไทยต่างๆ นับเป็นสิ่งที่แปลกใหม่น่าสนใจดี..... 304

4.112 ตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพัฒนา อันเริ่มจากวิธีคิดของผู้ออกแบบเริ่มต้น (อาจเป็นแนวคิดที่ดี ที่น่าสนใจ) หากแต่ปัญหาเกิดจากผู้นำแนวคิดการออกแบบนั้นไปใช้ในทิศทางที่ไม่เหมาะสม กลับนำปัญหานี้ไปเกิดกับผู้ที่คิดค้นและออกแบบคนแรกได้เช่นกัน..... 304

4.113 ตัวอย่างการนำลวดลายผ้าลาวโซ่งมาทำการออกแบบโคมไฟตกแต่ง ทำการประยุกต์และการจัดองค์ประกอบใหม่ให้เข้ากับรูปทรง เล่นระดับสูง-ต่ำให้เกิดมิติ แต่คงเห็นถึงความเป็นจุดเด่นของลายผ้าอันเป็นตัวอย่างที่ดี..... 305

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.114 ถ้านำเอาลวดลักษณะของแมวในอาริยาบทต่างๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน โดยใช้แนวคิดการเชื่อมต่อของลายกนกในลายไทยต่างๆมาใช้พัฒนา คงไม่มีปัญหาอะไรเพราะนำแนวคิดการต่อลายมาใช้เท่านั้น ไม่ได้นำความเป็นวัดวา หรือวัฒนธรรมหรือชุดความเชื่อมาด้วย..... 306

4.115 ธุรกิจ และการอนุรักษ์วัฒนธรรม สามารถเดินไปร่วมกันได้ จากตัวอย่างละครเรื่องบุพเพสันนิวาส ที่ส่งผลกระทบในทางที่ดีกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นลักษณะการท่องเที่ยวแบบการตามรอยละคร ซึ่งได้การตอบรับเป็นอย่างดี..... 307

4.116 รูปแบบผ้าตั้งธรรม” หรือ “ผ้าก้างธรรม โดยผ้าตั้งธรรมจะมีการประดับเป็นภาพลิง ยักษ์และเทวดา..... 310

4.117 รูปแบบการตัดเย็บ และจัดเรียงผ้าตั้งธรรม” หรือ “ผ้าก้างธรรม ที่ผิดในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย จ.ลำพูน ความเป็นจริงต้องตัดเย็บเป็น Pattern แบบกางออกคนละด้าน (คล้ายรูป กากบาท เพื่อทำการคลุมธรรมมาส) และการจัดเรียงภาพที่ผิด โดยภาพการลอยน้ำต้องมาเป็นลำดับสุดท้ายมิใช่ภาพแรก..... 311

4.118 ประเพณีการถือศีลกินผัก(กินเจ) ของจังหวัดภูเก็ต เป็นการส่งเสริมมากกว่าการกินเจ เกิดความเสมอภาค ทุกผู้คนที่มาร่วมงาน มาด้วยความรัก เคารพ และศรัทธาต่อวัฒนธรรมของตนเอง นี่คือสิ่งสำคัญอย่างมาก ถ้าวัฒนธรรมทุกๆที่ในประเทศเริ่มมาจากจุดนี้ วัฒนธรรมจะไม่มีวันสูญหายไปอย่างแน่นอน..... 313

4.119 เทศกาลเดือน 10 สารทไทย (ประเพณีสารทเดือน 10) โดยจัดตั้งแต่วันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 7 ตามปฏิทินจันทรคติจีน (ตรงกับเดือน 9 ปฏิทินจันทรคติไทย) ในช่วงเทศกาลดังกล่าว ผู้คนจะหาของมาเซ่นไหว้วิญญาณบรรพบุรุษ และวิญญาณเร่ร่อนทั้งหลาย..... 314

4.120 อิ่วปึ่ง ไม่ใช่แค่ของว่างเท่านั้น ยังเป็นหนึ่งในขนมที่ใช้ในพิธีมั่วโง้ยของชาวภูเก็ตเชื้อสายจีน หรือการทำพิธีครบเดือน ชาวภูเก็ตที่มีลูกเพิ่งเกิดครบเดือน พ่อแม่จะพาเด็กไปทำพิธีไหว้พระที่ศาลเจ้า ด้วยขนมอิ่วปึ่ง ฮวดโก้ย และ ขนมอังกู้ เพื่อขอบคุณเทพเจ้าที่ช่วยประธานเด็กมาให้ พร้อมทั้งขอพรช่วยให้เด็กมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงและให้ปลอดภัยจากภยันต์อันตรายทั้งปวง..... 315

4.121 สิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ความพยายามในการรณรงค์ต่อต้านการนำเอารูปหรือสัญลักษณ์ขององค์สัมมาสัมพุทธเจ้าไปทำการอันไม่ควร เช่น มีนางแบบเปลือยกายถ่ายรูปคู่กับรูปปั้นพระพุทธเจ้า หรือทำฝาชักโครก ที่นั่งเป็นรูปเศียรพระ มาออกแบบเป็นเก้าอี้สนามยังคงมีอย่างต่อเนื่อง..... 318

4.122 ตัวอย่างการกระทำที่ไม่เหมาะสมจากบ้านของชาวต่างชาติใน อ.หางดง จ.เชียงใหม่ ได้นำเศียรพระมาประดับบริเวณกำแพงบ้านซึ่งเป็นภาพที่เกิดความหดหู่ใจอย่างมากกับชาวพุทธ 319

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.123 ตัวอย่างกรอบ (Case) โทรศัพท์ ที่ทำการออกแบบเป็นรูปแบบหนังสือเดินทางของประเทศไทย (Passport) เป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมอันมีรูปตราครุฑปรากฏอยู่ด้านหน้า..... 321

4.124 แก้วน้ำจากการนำรูปยักษ์ในวัดโพธิมาใช้ กับแก้วน้ำที่ติดป้ายสัญลักษณ์ทีมฟุตบอล มันมิได้แตกต่างกัน เพียงแค่นำภาพมาแปะติดกับสิ่งของ ดังนั้นสิ่งนี้เป็นเพียงงานประดิษฐ์ ไม่ควรกล่าวอ้างว่าเป็นงานที่ใช้มิติทางวัฒนธรรมมาใช้พัฒนา และออกแบบสร้างสรรค์..... 321

4.125 โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ระดับจังหวัด ระหว่างวันที่ 10 – 17 พฤษภาคม 2562 ณ.ห้องประชุมวังธาร โรงแรมรีเจนท์ ลอด์จ อ.เมือง จ.ลำปาง..... 323

4.126 หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย(OTOP Product Champion : OPC) และการแจกแจงการให้คำคะแนนเป็นรายข้อ ที่ส่งผลต่อการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม..... 327

4.127 ขั้นตอนการยื่นขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และเมื่อยื่นรับรอง มผช.ผ่านแล้ว จึงสามารถนำผลงานนั้นเข้าสู่การคัดเลือกโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง และในระดับประเทศต่อไป..... 334

4.128 ทิศทางการพัฒนาจังหวัดลำปาง ซึ่งมีนโยบายเกี่ยวข้องกับการเกษตร การท่องเที่ยว การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน และผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม อุตสาหกรรมภายในจังหวัดและการค้าการลงทุน เพื่อผลักดันเข้าสู่ความเป็นสากลในอนาคต..... 337

4.129 จากงานวิจัย จัดอยู่ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม และอยู่ในกลยุทธ์ที่ 4..... 338

4.130 งานวิจัยฯ สรุปได้ว่าเข้าสู่เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ ตามกรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง ส่งผลทำให้ทราบถึงชุดข้อมูลที่เป็นส่วนประกอบต่างๆภายใต้ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 ทั้งกลยุทธ์ และหัวข้อย่อยที่ 1 (จาก 11 หัวข้อย่อย).. 338

4.131 การประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564..... 339

4.132 การจัดกลุ่มประชุมในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม..... 339

4.133 ตัวอย่างแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ในประเด็นยุทศาสตร์ที่ 3 ข้อที่ 1 เพื่อทำความเข้าใจหลักเกณฑ์และเงื่อนไขการทำงาน ให้ตอบสนองกลไกตามแผนพัฒนาของประเทศอันส่งผลต่อการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์..... 350

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.134 ตัวอย่างแผนพัฒนาจังหวัด ที่ผู้ปฏิบัติงานต้องทราบและทำความเข้าใจอย่างละเอียด ก่อนดำเนินงานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม..... 350

4.135 หลักเกณฑ์ตัวชี้วัด โดยมีปัจจัยและเงื่อนไข 2 ข้อได้แก่ การจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) และตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์,กลยุทธ์และหัวข้อย่อยของยุทธศาสตร์ ตามแผนพัฒนาจังหวัด..... 351

4.136 เกณฑ์คัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย(OTOP Product Champion : OPC). 354

4.137 ตัวอย่างแนวความคิดที่สามารถเป็นไปได้ ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการบูรณาการองค์ความรู้ ภูมิปัญญา และการรวมกลุ่ม ซึ่งเป็นภูมิปัญญาหลักจากการแกะสลักไม้. 355

4.138 ตัวอย่างแนวความคิดที่สามารถเป็นไปได้ ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการบูรณาการองค์ความรู้ ภูมิปัญญา และการรวมกลุ่ม ซึ่งเป็นภูมิปัญญาหลักจากการแกะสลักหิน, งานเครื่องปั้นดินเผาและเซรามิก และการจักสาน ในจังหวัดลำปาง..... 356

4.139 กลุ่มตัวอย่างชุมชนศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 แห่ง เป็นการคัดเลือกแบบจำเพาะเจาะจง จากกลุ่มที่มีคุณภาพและทักษะภูมิปัญญาที่ชำนาญ สามารถประยุกต์และผสมผสานให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่จากวิธีคิดที่แตกต่างได้..... 378

4.140 การจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง โดยได้คัดเลือกกลุ่ม จำนวน 4 กลุ่มที่มีศักยภาพและความสามารถในการพัฒนาผลงาน ในการพัฒนาผลงานต้นแบบ..... 380

4.141 สินค้าส่วนมากจะเป็นการแกะสลักรูปสัตว์ โดยเฉพาะการแกะสลักไม้เป็นรูปช้าง ทั้งช้างทั้งตัวที่มีขนาดเล็กและหัวช้างติดผนังสำหรับการตกแต่ง ยังได้รับความนิยมอยู่เสมอ..... 382

4.142 ดอกไม้เป็นสินค้าอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยม และมีการสั่งผลิตอยู่อย่างต่อเนื่อง..... 383

4.143 ม้าและกวางที่ทำการแกะสลัก ทำสีตกแต่งด้วยสีทองก็ได้รับความสนใจแก่ผู้บริโภคเช่นเดียวกับช้าง ซึ่งการแกะสลักช้างและม้าเป็นสัตว์ที่ชุมชนบ้านหลุกได้ทำการแกะสลักมาอย่างช้านาน..... 383

4.144 ไม้ฉำฉา เป็นไม้ที่ชุมชนบ้านหลุกนำมาใช้ในการแกะสลัก เป็นไม้เนื้อปานกลางมีการหดตัวแตกร้าวได้ง่ายแต่มีเนื้อไม้ที่สวยงาม แกะสลักได้ง่าย มีน้ำหนักเบาและมีราคาที่ไม่แพงมาก 385

4.145 ผลิตภัณฑ์ครกหินในชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ซึ่งปัจจุบันยังคงผลิตในรูปแบบเดิม..... 386

4.146 รูปแบบการผลิตครกหินด้วยมือจะต้องใช้วิธีการสกัด และกะเทาะหินออกมาเป็นชิ้นเล็กๆ ทำให้เศษหินที่ได้จะมีขนาดที่เล็กและเป็นแผ่น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้..... 387

4.147 เศษหินที่เหลือจากการสกัดหินจากการผลิตครกหิน จะมีลักษณะที่เป็นแผ่นและบาง มีความคมและเหลืออยู่เป็นจำนวนมาก..... 387

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.148 รูปแบบการผลิตครกหิน โดยใช้เครื่องจักร จะมีเครื่องคว้าน และเครื่องตัดเฉือน เพื่อให้เกิดรูปทรงกระบอกของครก ทำการตัดเฉือนให้เกิดเป็นรูปทรงครกแล้วทำการการสกัดด้วยมืออีกครั้ง เพื่อกะเทาะหินให้หลุดออกมาเป็นครกตามแบบที่ตัดเฉือนไว้..... 387

4.149 ภาพหินที่ใช้เครื่องจักร ในการคว้าน และตัดเฉือน จะเกิดรูปทรงที่เป็นภาพรวมของครกหิน ก่อนนำไปสกัดด้วยมืออีกครั้งเพื่อให้เกิดเป็นครกหินและทำการตกแต่งให้สมบูรณ์..... 388

4.150 เศษวัสดุหินที่เหลือจากการผลิตครกหิน ซึ่งเหลือเป็นจำนวนมากในชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง.. 390

4.151 แจกันทรงดอกชบา ขนาดเล็ก ประมาณ 4- 12 นิ้ว ซึ่งมียอดสั่งในการผลิต และสามารถจำหน่ายได้อยู่ตลอด สำหรับชุมชนเกาะคา จ.ลำปาง..... 390

4.152 แจกัน กระถางธูป ชุดสักการบูชา ขนาดเล็กๆยังคงมีการผลิตและจำหน่ายได้อย่างตลอดเนื่องจากราคาไม่แพงมาก และมีรูปแบบสวยงาม..... 391

4.153 ซ้ายมือ ลายเฉลียง เป็นลักษณะลายจักสานที่ไขว้กันธรรมดา ขวามือ เป็นลายเฉลียว เป็นลายที่มีการสวยงามและเป็นลวดลายที่ผู้บริโภคชื่นชอบมากกว่าลายขัดธรรมดา..... 393

4.154 รูปแบบตะกร้าจักสานของชุมชนบ้านห้วยเป้งที่ผลิตในปัจจุบัน ในงานชิ้นนี้ได้ประยุกต์นำเอาไม้เสียบลูกชิ้นมาใช้เป็นโครงสร้างการออกแบบ..... 393

4.155 รูปแบบตะกร้าทางมะพร้าว และตะกร้าไม้ไผ่เอนกประสงค์..... 394

4.156 รูปแบบการจักสานของชุมชนบ้านห้วยเป้ง แม้ว่ารูปแบบการจักสานจะมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างในปัจจุบัน แต่สุดท้ายแล้วรูปแบบและการจักสานเดิมก็ยังคงความเป็นอัตลักษณ์ชุมชน และสามารถนำไปใช้จักสานเป็นรูปแบบสินค้าเพื่อจำหน่ายได้อยู่เสมอ..... 395

4.157 ทดลองการตั้งคำถามเพื่อศึกษาแนวคิดและทัศนคติของชุมชนต่อการพัฒนาผลงาน ทำการนำเสนอ อธิบายแนวคิด และรูปแบบในการพัฒนาให้แก่ชุมชนศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 กลุ่ม (จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม)..... 398

4.158 รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิมที่ชุมชนต้องการพัฒนา..... 399

4.159 แนวคิดและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่ 2 เป็นการพัฒนาปรับปรุงรูปแบบที่แตกต่างออกไป มีการนำมิติทางวัฒนธรรมเข้ามาใช้ร่วมในการออกแบบ..... 399

4.160 แนวคิดและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่ 3 เป็นการพัฒนาในรูปแบบที่มีความซับซ้อนมากขึ้น มีการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ร่วม มีอัตลักษณ์บ่งบอกความเป็นตัวตนอย่างชัดเจน..... 400

4.161 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุดเก้าอี้ KOOP-CHAIRS 1-6 ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแหย่ง ของกูบหลังช้าง (สัปคับช้าง) และแบบอย่างศิลปะล้านนา..... 421

4.162 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุดเก้าอี้ LANNA-CHAIRS ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวเหงาล้านนา และแบบอย่างศิลปะล้านนา..... 435

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

4.163 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุดเก้าอี้ LANNA-CHAIRS ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวเหงาล้านนา และแบบอย่างศิลปะล้านนา..... 440

4.164 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง แรงบันดาลใจจากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง..... 445

4.165 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง แรงบันดาลใจจากจากตัวเหงาล้านนา..... 450

4.166 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง แรงบันดาลใจจากแนวคิดหม้อดอกบูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา..... 455

4.167 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ชุดโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก..... 460

4.168 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดดอกบัวตูม-บัวบาน..... 465

4.169 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล (ตอนกลางวัน-กลางคืน)..... 471

4.170 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหลศิลปะล้านนา (การพัน)..... 477

4.171 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่งจากรูปทรงดอกเห็ด..... 482

4.172 ผลงานชุดเก้าอี้ จากแนวคิดแหย่ง (กูบหลังช้าง) จำนวน 6 ชิ้น..... 513

4.173 ผลงานเก้าอี้ จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา จำนวน 2 ชิ้น..... 514

4.174 ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา จำนวน 2 ชิ้น..... 516

4.175 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง จำนวน 2 ชิ้น..... 519

4.176 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา จำนวน 2 ชิ้น..... 521

4.177 โคมไฟตกแต่งจากแนวคิดหม้อดอกปูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา..... 523

4.178 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก จำนวน 2 ชิ้น..... 525

4.179 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดบัวตูม-บัวบาน จำนวน 2 ชิ้น..... 527

4.180 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล (ตอนกลางวัน และกลางคืน) จำนวน 2 ชิ้น..... 529

4.181 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา(การพัน) จำนวน 2 ชิ้น..... 531

4.182 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดจากรูปทรงดอกเห็ด จำนวน 3 ชิ้น..... 533

4.183 กลุ่มผู้ทำการประเมินผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ทั้ง 4 กลุ่ม จากการใช้กรอบแนวคิดฯ..... 538

5.1 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) 542

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ **หน้า**

5.2 ภาพรวมการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการผสมผสานภูมิปัญญาพื้นถิ่น จ.ลำปาง..... 553
5.3 สรุปผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ในการสร้างสรรค์..... 554
5.4 ชุดข้อมูลที่ต้องทำการศึกษาของกรอบแนวคิดฯ ตามวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรม..... 584

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความที่มาและความสำคัญของปัญหา

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม (2543 : 1-3) ได้ย้อนรอยอดีตถึงยุคต้นกำเนิดของมนุษย์ เมื่อแรกที่มนุษย์อุบัติขึ้นในโลกนั้นก็เหมือนกับสัตว์มีชีวิตอื่นๆ คือมาพร้อมกับธรรมชาติไม่มีสิ่งของใดติดตัวมา แต่เนื่องจากมนุษย์มีสติปัญญาเฉลียวฉลาดกว่าสัตว์ ความพยายามที่จะรักษาชีวิตให้อยู่รอด เป็นผลให้มนุษย์คิดประดิษฐ์เครื่องมือเครื่องใช้ขึ้นมา เพื่อสนองความจำเป็นขั้นพื้นฐานในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยอาศัยแรงงานจากมือและร่างกายของตน มาดัดแปลงวัตถุดิบที่มีอยู่ในธรรมชาติใกล้ตัว เพื่อให้มีรูปร่างประโยชน์ใช้สอยได้เหมาะสมจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างงานหัตถกรรมเพื่อชีวิต

กาลเวลาผ่านไป เมื่อมนุษย์เจริญขึ้นอยู่รวมกันเป็นสังคมใหญ่ รู้จักเพาะปลูกพืชและสะสมอาหาร ไม่ต้องกังวลกับการแสวงหาอาหารทุกวัน ทำให้มีเวลาว่างพอที่จะคิดสร้างสรรค์งานอื่นๆ รู้จักแบ่งงานตามความถนัด จึงเกิดมีอาชีพต่างๆขึ้น งานหัตถกรรมจึงเป็นอาชีพหนึ่งของกลุ่มผู้มีฝีมือในการประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้จากวัตถุดิบในธรรมชาติ มีการผลิตซ้ำๆกันมากจนเกิดความชำนาญและถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง มนุษย์ได้พัฒนาหัตถกรรมให้มีประโยชน์ใช้สอยดียิ่งขึ้นเรื่อยๆ และเรียนรู้ถึงคุณสมบัติของวัตถุดิบ รู้จักเลือกสรรวัตถุดิบให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแต่ละประเภท และการใช้เทคโนโลยีที่คิดค้นขึ้นตามความก้าวหน้าของยุคสมัยนั้นๆ มาพัฒนากระบวนการผลิตหัตถกรรมให้มีคุณภาพได้มาตรฐาน ตลอดจนการปรุงแต่งความงามของศิลปะในงานหัตถกรรมเพื่อสนองความต้องการทางจิตใจและคตินิยมความเชื่อรวมทั้งประโยชน์ใช้สอยทางร่างกายให้สอดคล้องกัน

งานหัตถกรรมจึงกลายเป็นศูนย์รวมของสหวิทยาการศาสตร์ต่างๆที่มีคุณค่าทางศิลปะ วิทยาศาสตร์ สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติและสืบทอดเป็นมรดกแห่งความภาคภูมิใจของคนในชาติ ความภาคภูมิใจในมรดกงานหัตถกรรมนี้ แต่ละชาติย่อมถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องรักษาไว้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประจำชาติ เป็นเครื่องชี้วัดความเจริญและพัฒนาการของคนในชาตินั้นทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมเป็นสิ่งละเอียดอ่อน ชาติที่เจริญด้วยวัฒนธรรมหมายถึงชนในชาติมีจิตใจดีงามอ่อนละมุนละไม อยู่ในสังคมสงบสุขร่มเย็น ไม่ระส่ำระสายและมีความเป็นอิสระ จึงจะสามารถสร้างสรรค์วัฒนธรรมขึ้นมาได้

ครั้นล่วงมาถึงสมัยปัจจุบันสังคมไทยเปลี่ยนแปลงความเจริญอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านการพัฒนาอุตสาหกรรม การสื่อสาร วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม สังคมเมืองและสังคมชนบทมีความแตกต่างห่างไกลความเจริญทางเศรษฐกิจมากยิ่งขึ้น ชาวชนบทที่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมยังคงมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฐานะยากจนจำนวนมาก เป็นผลให้รัฐบาลทุกยุคสมัย มีนโยบายเร่งรัดกระจายความเจริญทางเศรษฐกิจไปสู่ชนบท โดยการมุ่งส่งเสริมอาชีพหัตถกรรมและอุตสาหกรรมในครัวเรือน เพื่อเพิ่มรายได้ให้แก่ครอบครัวของราษฎรชนบทพื้นฐาน การผลิตหัตถกรรมจึงเปลี่ยนแปลงไปจากการผลิตเพื่อสนองประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน เป็นการผลิตเพื่อจำหน่าย สนองความต้องการของตลาดสังคมเมืองทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ งานหัตถกรรมไทยในยุคสมัยนี้จึงมีบทบาทความสำคัญเพิ่มขึ้นในเชิงคุณค่าทางเศรษฐกิจที่นำรายได้เงินตรามาสู่การพัฒนาประเทศ นอกเหนือจากการให้คุณค่าที่เป็นเอกลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของชาติไทยในอดีตที่ผ่านมา

ในขณะที่ประเทศไทยกำลังหันเหการพัฒนาไปสู่ความเจริญของโลกยุคปัจจุบัน ซึ่งมุ่งเน้นความเจริญทางวัตถุ การสื่อสาร วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แต่สังคมไทยและสังคมของมนุษย์โลกก็ประสบปัญหาอย่างมากมายเป็นผลให้มนุษย์มีความเห็นแก่ตัวเพิ่มขึ้น จิตใจหยาบกระด้าง ห่างไกลจากธรรมชาติ ศิลปะและคุณธรรมความดีงามในการที่จะสร้างสรรค์งานหัตถกรรมยุคปัจจุบัน อีกทั้งการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างฟุ่มเฟือย เพื่อสนองการดำรงชีวิตของมนุษย์ที่มากมายเกินความจำเป็น นับเป็นการทำลายความสมดุลของสภาพแวดล้อมธรรมชาติในโลกโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

ดังนั้นการที่จะส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยให้บังเกิดผลสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น จึงขึ้นอยู่กับนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย ที่จะต้องปรับตัวให้ทันต่อสถานการณ์ เปลี่ยนแปลงความเคลื่อนไหวทิศทางการพัฒนาของโลก ซึ่งยึดหลักวัฒนธรรมเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาเพื่อการสร้างประชาชนให้มีคุณภาพทางวัฒนธรรม

ความมุ่งหวังที่จะให้มนุษย์ในยุคปัจจุบันใช้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเพื่อประโยชน์ การดำรงชีวิตประจำวันเหมือนกับในสมัยโบราณนั้น ก็จะเป็นการทวนกระแสความเจริญของโลกปัจจุบันเพราะมนุษย์มีโอกาสเลือกใช้สินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้สอยเช่นเดียวกับหัตถกรรม ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยบางประเภทไม่มีความจำเป็นที่จะต้องใช้อีกต่อไป หรือไม่มีวัตถุดิบธรรมชาติอย่างที่เคยมีมาในอดีต หัตถกรรมนั้นจึงไม่มีผลิตขึ้นมาใช้ใหม่ และหมดสภาพไปโดยปริยาย คงเหลือไว้แต่ร่องรอยของอดีต ซึ่งสามารถเก็บตัวอย่างไว้ในพิพิธภัณฑ์เพื่อการศึกษาและการชื่นชมเท่านั้น

วิธีการที่จะปรับทิศทางของการส่งเสริมและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยให้ประสบความสำเร็จดังกล่าวได้นั้น ก็ด้วยการศึกษาเรียนรู้ ทำความเข้าใจเรื่องราวของหัตถกรรมจากประสบการณ์ในอดีตของบรรพบุรุษไทยและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจนถึงปัจจุบัน พร้อมกับรวบรวมข้อมูลดังกล่าว เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ให้การศึกษาความรู้ทางด้านหัตถกรรมแก่ประชาชนทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศเพื่อให้ตระหนักถึงคุณค่าของหัตถกรรมไทย ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ทางด้านการเสริมสร้างภูมิปัญญา ความรู้ความสามารถ ทักษะและความชำนาญงาน ในฐานะที่เป็นผู้ผลิต คือช่างฝีมือหัตถกรรม ทำให้รู้จักคิดเป็นและทำเป็น พร้อมกันนั้นหัตถกรรมก็เป็นเครื่องมือรับใช้ศักยภาพของมนุษย์ในฐานะผู้ใช้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ทำให้รู้จักเลือกเป็นและใช้เป็นโดยใช้อย่างเข้าใจ รู้ซึ้งถึงคุณค่าของความเป็นหัตถกรรมทำด้วยมือ ซึ่งแตกต่างจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลิตภัณฑ์ทำด้วยเครื่องจักร ทั้งยังแสดงถึงความมีวัฒนธรรมของผู้ใช้หัตถกรรมอีกด้วย (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. 2543 : 3)

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม (2543 : 392-398) ได้รวบรวมเอกสารทางหัตถกรรมไทยไว้ว่า หัตถกรรมไทยมีความเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตของคนไทยทั้งทางตรงและทางอ้อมมาตั้งแต่สมัยโบราณ การผลิตใช้วัตถุดิบและทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นนำมาผสมผสานกับศิลปะและขนบธรรมเนียมประเพณี สร้างสรรค์งานเพื่อนำมาใช้สอยในครัวเรือน ต่อมาเมื่อสังคมเจริญขึ้นมีการติดต่อค้าขาย การผลิตหัตถกรรมก็ขยายตัวมาผลิตเพื่อเป็นการค้า มีการปรับปรุงดัดแปลงพัฒนารูปแบบ และมีการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาช่วยในการผลิตจนสามารถขยายตัวเป็นอุตสาหกรรมขนาดย่อมและขนาดกลาง ผลิตสินค้าสนองความต้องการของตลาดทั้งภายในและต่างประเทศ ในปัจจุบันสินค้าหัตถกรรมไทยมีบทบาทสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศ เพราะสามารถส่งออกและทำรายได้เข้าประเทศปีละจำนวนมาก และยังช่วยให้ประชาชนมีงานทำและมีรายได้เพิ่มตลอดจนมีการกระจายรายได้ไปสู่ชนบทมากขึ้น ทำให้ประชาชนมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นนอกจากนั้นยังเป็นการช่วยอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สืบทอดมาช้านานให้คงอยู่และรู้จักกันแพร่หลาย

วัฒนธรรม[1] (Culture) ภูมิปัญญา (Wisdom) เป็นสิ่งที่บ่งชี้สังคมและมนุษย์ ล้วนแล้วสื่อถึงสัญลักษณ์ของสังคมในแต่ละสังคมถึงความเจริญและความเสื่อม ตลอดจนวิวัฒนาการความเป็นมาของมนุษย์ในแต่ละสังคม วัฒนธรรมเป็นเครื่องแสดงถึงบุคลิกลักษณะของชาติ และเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข วัฒนธรรมจึงเป็นเครื่องกล่อมเกลาจิตใจของมนุษย์ ซึ่งการที่มนุษย์อยู่ร่วมกันจำเป็นต้องมีเอกภาพแห่งวัฒนธรรม ประเทศใดมีวัฒนธรรมดีจะส่งผลต่อความเจริญของคนในสังคม (วรวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. 2549 : 45-46) ซึ่งคำว่าวัฒนธรรมนี้ได้คลอบคลุมถึงทุกสิ่ง ทุกอย่าง อันเป็นแบบแผนในความคิดและการกระทำที่แสดงออกถึงวิถีของมนุษย์ในสังคม ตลอดจนความคิด ความเชื่อและความรู้ (อานนท์ อาภาภิรม. 2525 : 90) ส่วน ภูมิปัญญา คือ องค์ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถ ความจัดเจน ที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ในการปรับตัว และดำรงชีวิตในระบบนิเวศน์หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมที่ได้พัฒนาการสืบสานกันมา ภูมิปัญญาเป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัว กับสภาพแวดล้อมต่างๆในพื้นที่กลุ่มชนนั้นตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนสังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่น จาก

---

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่สิ่งแวดล้อมอื่น ที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กัน แล้วรับเอาหรือปรับเปลี่ยนนำมาสร้างประโยชน์หรือแก้ปัญหาได้ ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาอันเกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอก และภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตซ้ำเพื่อการแก้ปัญหาและการปรับตัวให้สอดคล้องกับความจำเป็นและความเปลี่ยนแปลง (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2544 : 42)

จากข้อมูลข้างต้นกล่าวสรุปได้ว่า วัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้น นับตั้งแต่ภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศาสนา กฎหมาย ศิลปะ ตลอดจนวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมา เพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ เนื่องจากการใช้ชีวิตมนุษย์จะต้องรู้จักใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ และต้องรู้จักควบคุมความประพฤติของมนุษย์เช่นเดียวกัน จากรูปแบบของวัฒนธรรมที่เป็นพลวัต (มีความยืดหยุ่นและเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา) ส่งผลให้ภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น เกิดการสั่งสมการเรียนรู้และพัฒนา เพื่อแก้ไข ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ภูมิปัญญาต่างๆของชนชาติจึงเป็นสิ่งที่มีคุณค่า มีองค์ความรู้ การสะสมแนวคิดและการแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิต จากการถ่ายทอดประสบการณ์ที่ยาวนานจากรุ่นสู่รุ่น เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544 : 10-11) ได้สรุปใจความสำคัญ ที่น่าสนใจของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไว้ว่า ***“วัฒนธรรมเป็นภูมิปัญญาที่สะสมมาจากการปฏิบัติจริงและถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ความรู้ที่ได้เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริงในห้องทดลองทางสังคม คือความรู้กระแสวัฒนธรรม หรือความรู้ดั้งเดิม (Traditions Knowledge) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นมรดกทางปัญญาของมนุษย์ (Human Heritage)”***

ในปัจจุบันวัฒนธรรมและภูมิปัญญา กำลังได้รับความสำคัญและความสนใจมากขึ้นทุกขณะ จากการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม การตื่นตัวเรื่องภูมิปัญญา งานหัตถกรรมไทยจึงเป็นผลของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เนื่องจากกระแสการผลักดันให้ชาวชนบทต้องปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจทุนนิยมเสรี อันมีกลไกซับซ้อนชาวบ้านจึงต้องเปลี่ยนมาเป็นผลิตเพื่อขายตามกลไกของตลาด ที่เกี่ยวพันกับความต้องการผลผลิตในต่างประเทศ จากเหตุผลข้างต้นโดยเฉพาะในวงการผู้รับผิดชอบ (นักวิชาการและนักวิจัย) ได้เล็งเห็นถึงคุณค่าเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ทั้งนี้ด้วยความหวังว่า ความรู้ ความเข้าใจและความตระหนักถึงคุณค่าของเรื่องภูมิปัญญาจะนำไปสู่ทางออกอันพึงประสงค์ในการกำหนดทิศทาง ตลอดจนสาระของการพัฒนาสังคมไทยให้สอดคล้องกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมในอนาคต ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประโยชน์และบูรณการให้เกิดการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับการอนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด ดำรงอยู่ คงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทยประจำชาติ รวมถึงการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2543 : 2) ซึ่งศาสตร์องค์ความรู้หนึ่งที่มีความน่าสนใจ ตอบสนองและสามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการสร้างสรรค์ ต่อยอดคือ “การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม”[2] โดยแนวคิดนี้เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกระบวนการคิดและผลิตจากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม ผนวกกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการออกแบบและกระบวนการวิธีเชิงอุตสาหกรรม เพื่อก่อเกิดแบบลักษณ์ที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิต รสนิยมร่วมสมัยโดยมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่น ต่อยอดทักษะเชิงช่างและพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

ซึ่งแนวทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมนี้ ก็เปรียบเสมือนดาบสองคมเช่นเดียวกันหากนำไปใช้อย่างไม่ถูกต้อง เหมาะสม จากกรณีที่นักวิชาการ นักวิจัย นักออกแบบตลอดจนผู้ที่สนใจในศาสตร์ดังกล่าว ไม่มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพียงพอ มีเพียงองค์ประกอบต่างๆของข้อมูลที่สับสนไม่ชัดเจน และมองข้ามความละเอียดอ่อน รวมถึงศึกษาประเด็นและชุดทฤษฎีข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวพัน แฝงอยู่ไม่มากพอ เมื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์แล้วจะก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย ทั้งทางวัฒนธรรม สังคมและความเชื่อ โดยนักออกแบบบางกลุ่มพยายามออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แนวคิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่เรียกว่าการไขว้วัฒนธรรม (Cross Culture) มาใช้อยู่บ่อยครั้งในปัจจุบัน แต่ผลงานที่ได้นั้นบางครั้งไม่สามารถสื่อและส่งผ่าน หรือตอบสนองความเข้าใจในเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นได้เลย(เป็นเพียงงานปะติด ประดิษฐ์และแอบแฝง) สุดท้ายเป็นเพียงคำกล่าวอ้างและดึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้สร้างสรรค์ เป็นการยกระดับวัฒนธรรมตามความคิดของตนเองเท่านั้น โดยไม่คำนึงถึงชุดข้อมูลที่สั่งสมมาในอดีต ทั้งนี้เกิดขึ้นก็เพราะ นักวิชาการ นักวิจัยและนักออกแบบ นำความรู้ ความคิด และวิธีการต่างๆที่เรียกว่า “ภูมิปัญญาสมัยใหม่” มาใช้ร่วมกับ “ภูมิปัญญาสั่งสม” อย่างไม่ประสาน สอดคล้องกัน จึงเกิดความสับสนและขัดแย้งนานาประการตามมา (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561)

ดังนั้นในการแก้ปัญหา ลดความสับสนและไม่ชัดเจน การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ ผู้ที่สนใจศึกษาต้องทำความเข้าใจ กระบวนทัศน์ในการพัฒนา (Development Paradigm) ก่อนที่จะนำไปใช้ การศึกษาค้นคว้าตรวจสอบว่า อะไรผิดอะไรถูก อะไรควรอะไรไม่ควร

---

[2] การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(Industrial Crafts Design) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะการผลิต ซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และ ขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น ในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้นมีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงกลิ่นอายของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ ลักษณะการออกแบบมิเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงเอกลักษณ์, อัตลักษณ์, สัญญะทางขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์เพื่อสร้างกลิ่นอาย การรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด, การประยุกต์ใช้วัสดุพื้นถิ่นและวัสดุทางอุตสาหกรรม,การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรมมาผนวกกับเทคนิคเชิงช่างเป็นต้น ***(สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. 2559)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อะไรคือความพอดีอะไรคือขาดเกิน กระบวนทัศน์ทางวัฒนธรรม อะไรคือแก่นและรากเหง้าที่เป็นความรู้ที่สามารถนำมาพิจารณาปรับใช้ได้ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การปรับแนวทางการพัฒนา ให้สอดคล้องกับพื้นฐานและภูมิปัญญาสั่งสม เพื่อก่อเกิดงานที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อสังคมปัจจุบันและอนาคต (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2544 : 23)

จากความสับสนและความไม่ชัดเจน ในการศึกษาชุดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ทำให้ผลลัพธ์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้มาจากแนวคิดนั้นๆ ไม่สามารถสื่อและส่งผ่านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้นักวิชาการ นักวิจัย นักออกแบบหรือผู้ที่นำแนวคิดนี้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ เมื่อขาดข้อมูลที่เพียงพอแล้วสิ่งที่ตามมาคือการตีความที่บกพร่อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเพราะนักคิดที่ดีต้องตีความสิ่งที่ศึกษาให้ครอบคลุมตามขอบเขตการศึกษาที่ต้องการนำไปใช้ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตีความหมายของวัฒนธรรม)

ในสังคมพหุวัฒนธรรม ที่ประกอบไปด้วยศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นทั้งในระดับภูมิภาคและระดับชาติ ซึ่งมีเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ที่โดดเด่น ยากที่จะมีแหล่งใดเสมอเหมือน อีกทั้งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี วัสดุ และมิติทางสังคมที่พลวัตอย่างต่อเนื่อง นำผลไปสู่รูปแบบการใช้ชีวิต ในแนวทางร่วมสมัย เพื่อคุณภาพชีวิตของผู้คนในสังคม การให้ความสำคัญต่อการพัฒนาและการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการ มีทักษะทางศิลปกรรมและกระบวนการเทคโนโลยีทางการออกแบบเป็นพื้นฐานที่สำคัญ สามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์จากจิตนาการ สู่โลกแห่งความเป็นจริงในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ๆได้ โดยอาศัยแนวทางการเรียนรู้ ทางภูมิปัญญา มิติวัฒนธรรม เทคโนโลยีวัสดุ การวิเคราะห์วิจัย ปฏิบัติทดลอง องค์ความรู้ทางศิลปวิทยา สุนทรียภาพและความงาม เพื่อนำไปสู่สังคมแห่งสร้างสรรค์มากกว่าการเป็นแค่สังคมแห่งการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. 2559) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548 : 104) ที่กล่าวว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เน้นเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมระบบสังคมและวัฒนธรรม มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดกับผู้บริโภคในสังคมนั้น มีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมการแสดงออกของผู้บริโภคแต่ละคน โดยปกติผู้บริโภคย่อมแสดงพฤติกรรมไปในทางที่สังคมต้องการ เพื่อให้ตนเองได้อยู่ในสังคมนั้นต่อไป ดังนั้นก่อนที่จะทำการออกแบบอะไรนักออกแบบต้องพิจารณาระบบสังคมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายว่าสังคมนั้นมีพฤติกรรมในการแสดงออกและการอยู่ร่วมกันอย่างไร มีการปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีกันอย่างไร เพื่อสรุปประเด็นมาสร้างสรรค์ผลงานให้เหมาะสมและเกิดการยอมรับ ถ้าวัฒนธรรมคือจุดสร้างความแตกต่าง การใส่จุดเด่นของวัฒนธรรมประจำชาติในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ นอกจากจะทำให้เกิดเอกลักษณ์ทางรูปลักษณ์ที่แตกต่างแล้ว ยังเพิ่มมิติคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายให้กับชิ้นงานด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้นๆ แตกต่างกันออกไป ดังคำเปรียบเปรยที่ว่าซื้อผลิตภัณฑ์อเมริกาเหมือนซื้อความฝัน (ความก้าวหน้าล้ำทางเทคโนโลยี) ซื้อผลิตภัณฑ์ฝรั่งเศสเหมือนซื้อความหรูหรา (ความมีรสนิยมและประวัติความเป็นมา) ซื้อผลิตภัณฑ์ญี่ปุ่นเหมือนซื้อความคิดและความสมบูรณ์แบบ (ความเอาใจใส่ในรายละเอียด)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นการสร้างกรอบแนวคิด[3] เพื่อใช้เป็นกระบวนการในการสืบค้นข้อมูล การทบทวนวรรณกรรม (Review Literature) การวิเคราะห์ (Analysis) และการสังเคราะห์ (Synthesis) ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (เพื่อให้เข้าใจถึงตำแหน่งในการออกแบบที่เหมาะสม) จึงมีความสำคัญในการนำไปใช้เป็นแนวทางและสร้างมิติ กำหนดทิศทางในการออกแบบ ต่อยอดพัฒนาแนวคิดทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความหลากหลาย แต่ยังคงอยู่ในบริบทและภาพรวมขององค์ความรู้ โดยมีทฤษฎีและแนวคิดที่สามารถนำข้อมูลมาผนวก เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม โดยกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(Industrial Crafts Design framework) จึงต้องประกอบด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การกำหนดประเด็นที่มีความสำคัญ ชุดของหลักการ และคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ในการนำไปใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาและสร้างสรรค์ แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความละเอียดอ่อนทางความคิด ทัศนคติ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ ความรู้สึก ความศรัทธาและความเชื่อ (ของคนในชนชาติ) อีกด้วย

สอดรับกับแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โลกยุคปัจจุบันในการสร้างมูลค่า ซึ่งสืบเนื่องจากกระแสโลกที่เปลี่ยนผันในทุกปี ส่งผลกระทบโดยตรงต่อแนวโน้มพฤติกรรมผู้บริโภค อันนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจ ซึ่งศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบในฐานะศูนย์กลางแห่งการจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ให้สังคมไทย จึงได้ทำการรวบรวมข้อมูลเทรนด์ใหญ่ของโลก กระแสโลก ศึกษาวิจัย และสรุปสู่การประยุกต์ใช้จริงทางธุรกิจและในชีวิตประจำวันเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่สังคมไทย โดยในปีนี้ ได้ทำการเจาะลึกถึง 9 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของโลกยุคปัจจุบัน ที่สามารถสร้างมูลค่าและเป็นที่นิยมของกระแสโลก โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นอันดับ 1 คือ ศิลปะและหัตถกรรม (Art & Craft) โดยสินค้าหมวดหมู่งานฝีมือและหัตถกรรมของประเทศไทย สามารถสร้างมูลค่าถึง 87,306 ล้านบาท ในปี 2557 เมื่อนำมาผนวกกับทิศทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยในปัจจุบันแล้วนั้น อุตสาหกรรมศิลปะและหัตถกรรมจะเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีความโดดเด่น โดยต้องเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการใช้ประโยชน์จากจุดเด่นของแต่ละภูมิภาค ประสาน

---

[3] กรอบแนวคิดในการออกแบบ หมายถึง การวางกรอบแนวความคิดหรือการวางกรอบแนวคิดทางทฤษฎี เป็นการนำแนวความคิดที่มีอยู่หรือทฤษฎีต่างๆที่มีอยู่มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็นปัญหาให้แคบลง แคบลงจนเหลือจุดที่มีความละเอียดที่สามารถนำมาใช้ได้สูงสุด คือจุดที่มองเห็นประเด็นหรือสภาพปัญหาที่วิจัย อยู่ในรูปของตัวแปร เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ทฤษฎีคือชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ในด้านความคิดเกี่ยวกับบางลักษณะที่คัดเลือกจากโลกแห่งประสบการณ์ความเป็นจริง ทฤษฎีครอบคลุมถึงข้อสมมุติฐานพื้นฐาน(Assumption) และความเป็นจริงที่ปรากฏ(Axiom) (โดยมิต้องพิสูจน์) รูปร่างของทฤษฎีประกอบด้วยข้อเสนอที่ประกอบขึ้นเป็นทฤษฎี อาจถือว่าเป็นกฎทางวิทยาศาสตร์ ถ้าสามารถพิสูจน์ได้เพียงพอและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง หรืออาจถือว่าเป็นสมมุติฐาน ถ้ายังไม่สามารถพิสูจน์ได้ดีพอในกรณีทั้งสองดังกล่าว ข้อเสนอว่าทฤษฎีต้องสามารถนำไปทดสอบจากประสบการณ์แห่งความเป็นจริงและปรับปรุงได้เสมอ ***(พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2545 : 90)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการผลิตแบบใหม่เข้ากับทักษะฝีมือดั้งเดิมอย่างเข้าใจ ซึ่งสินค้าศิลปะและหัตถกรรมนี้สามารถตอบโจทย์กระแสโลกที่หันมาให้ความนิยมกับสินค้าดีไอวายได้อย่างดีเยี่ยม โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในการสร้างมูลค่า รองลงมาได้แก่ ความงามและแฟชั่น (Beauty & Fashion), สุขภาพและความเป็นอยู่ (Health & Wellbeing), การขนส่งและวิวัฒนาการของเทคโนโลยีท่องอวกาศ (Transport & Space), อุตสาหกรรมค้าปลีก (Retail), ท่องเที่ยว (Travel), สถาปัตยกรรมและการตกแต่ง (Architecture & Decoration), สื่อและความบันเทิง (Media & Entertainment) และอาหาร (Food) ตามลำดับ (www.marketingoops.com/news/biz-news/tcdc-9-industry-trending. 2561) [Online]

จากแนวทางออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว จึงเป็นการแสวงหา จุดดี-จุดเด่นภายในชาติ เพื่อทำการต่อยอดสร้างสรรค์ และปรับใช้ในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ให้เกิดผลเป็นเชิงประจักษ์ในการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำเป็นต้องอาศัยรากฐานทางศิลปะและการออกแบบ เนื่องจากวิชาการทางศิลปะเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญอย่างหนึ่งในการริเริ่มสร้างสรรค์ กระบวนการ และถ่ายทอดความรู้ทางการออกแบบที่ก้าวหน้า อันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับบริบทอื่นที่แตกต่างทางเศรษฐกิจได้อย่างกว้างขวาง การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมจึงเป็นศาสตร์แขนงที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง เพราะเป็นศาสตร์ซึ่งผสมผสานระหว่างความรู้ ความเข้าใจในศิลปะและการออกแบบแขนงต่างๆไว้ร่วมกัน อีกทั้งยังสามารถผลักดันความคิดด้านเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์ของชนชาติออกมาได้อย่างเด่นชัด ดังนั้น ***การพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)*** จึงมีความสำคัญ เป็นแนวคิดที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในกระบวนการศึกษาออกแบบและพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรมได้อย่างเหมาะสม การนำเอาชุดทฤษฎีและหลักการต่างๆดังกล่าวมาเข้าสู่ขอบเขตการศึกษาข้อมูลและขอบเขตของการออกแบบ เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ซึ่งทำให้แนวคิดในการพัฒนานั้นแคบลง สามารถจับประเด็น หรือแก่นสำคัญในการคัดเลือกข้อมูล แนวคิด วิเคราะห์สิ่งตั้งต้นและนำมาใช้สร้างสรรค์ได้อย่างถูกวิธี รวมถึงสอดคล้องกับนัยยะชุดความเชื่อ มิติของข้อมูลสั่งสมจากวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของได้อย่างเหมาะสม

1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

1.2.2 ผลลัพธ์งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้จากการประยุกต์ใช้กรอบแนวคิด สามารถตอบสนองถึงการเปลี่ยนแปลง บ่งบอกถึงความสัมพันธ์และการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสั่งสม ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 วัตถุประสงค์

1.3.1 เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

1.3.2 เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

1.3.3 เพื่อประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจผลกรอบแนวคิด ผ่านผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์

1.3.4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นและความเข้าใจที่มีต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์

1.4 สมมุติฐานการวิจัย

กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เมื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นชุดแนวคิดและทฤษฎี จะเกิดความสัมพันธ์ส่งผลที่ดีต่อการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้อย่างเหมาะสม ทั้ง 4 ข้อได้แก่

1.4.1 การศึกษาความเข้าใจในงานออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม) ผ่านแนวคิดเรื่องความสวยงาม ความน่าสนใจ รูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา

1.4.2 ศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม Material Culture (วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ) ผ่านแนวคิดการดำรงอยู่ของเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

1.4.3 การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในชุมชน (ความชำนาญและความสามารถของชุมชน) ผ่านแนวคิดด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

1.4.4 ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่อง ในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม ผ่านแนวคิดเรื่องการตะหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

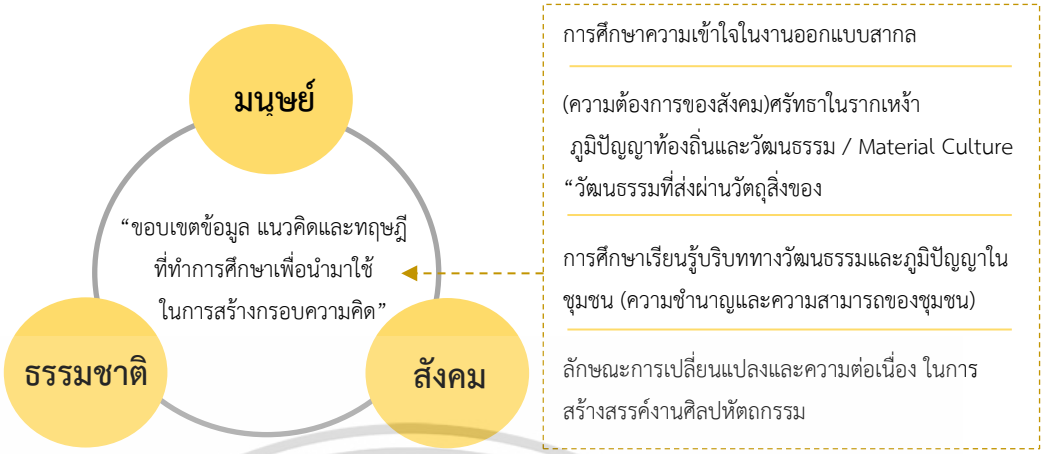
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 กรอบแนวคิดของโครงการวิจัย

ในการศึกษาโครงการวิจัย เรื่องการศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษากรอบแนวคิดต่างๆเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อให้ก่อเกิดผลลัพธ์ สร้างให้เกิดการเรียนรู้ ต่อยอดและสามารถสรุปแนวความคิดรวบยอดในการคิดค้นกรอบแนวคิดทางหัตถอุตสาหกรรมเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งขอบเขตการใช้กรอบแนวความคิดไว้ 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูล แนวคิดและทฤษฎี ในการส่งเสริมการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยให้มีความสอดคล้องและเป็นทิศทางที่เหมาะสม โดยทำการศึกษาแนวคิดของกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2543 : 7) ที่ได้รวบรวมข้อมูลไว้ว่าในการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถกรรมไทย ให้เกิดความเหมาะสมกับเวลา ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป โดยต้องคำนึงถึงความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอันได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม หมายถึง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยควรที่จะสนองความต้องการใช้สอยของ ***“มนุษย์”*** ทั้งร่างกายและจิตใจ คือมีประโยชน์และความงามทางศิลปะ เพื่อยกระดับจิตใจให้มนุษย์มีคุณธรรม ความดีงาม โดยการพัฒนาคุณภาพหัตถกรรมให้ได้มาตรฐานที่ดี ขณะเดียวกันก็จะต้องคำนึงถึงเรื่อง ***“ธรรมชาติ”*** ความรู้เท่าทัน และเข้าใจในคุณสมบัติของวัตถุดิบจากทรัพยากรธรรมชาติที่นับวันจะเหลือน้อยลงและมีอยู่อย่างจำกัด จึงควรที่จะมีการคิดค้นพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมให้ประหยัดการใช้วัสดุ และใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าสูงสุด ตลอดจนการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของวัตถุดิบหัตถกรรมที่มาจากทรัพยากรธรรมชาติ สำหรับองค์ประกอบด้าน ***“สังคม”*** นั้น หมายรวมถึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและระบบการต่างๆ ที่จัดสรรการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยจึงควรจะมีรูปแบบของเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยด้วยเช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.1 หลักการความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอัน ได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม ที่ส่งผลถึงการพัฒนาผลงานทางออกแบบหัตถกรรม

ที่มา : กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2560

ตอนที่ 2 กรอบแนวคิดในการศึกษาเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา โดยใช้หลักการ Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” เป็นตัววิเคราะห์และค้นหาข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประกอบในการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

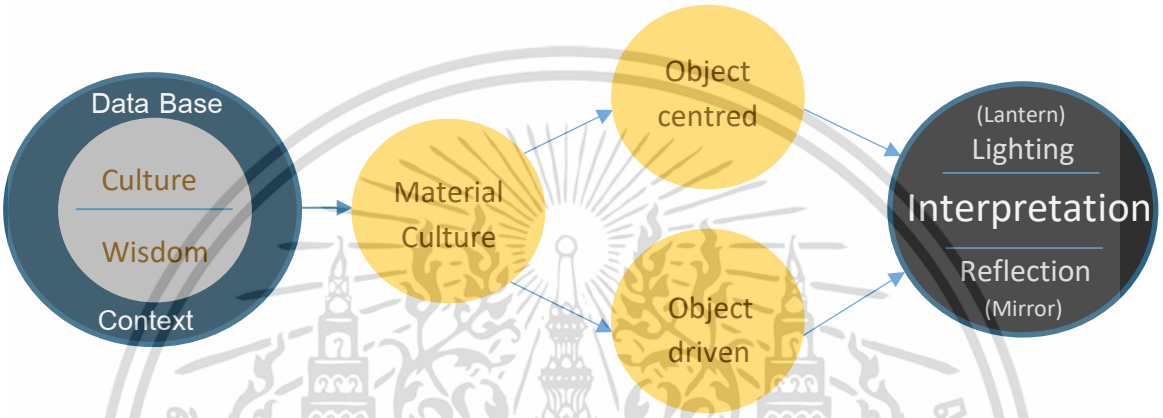
Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” ตามที่ชาตรี ประกิตนนทการ ได้อ้างถึงบทความใน “The Truth of Material Culture: History or Fiction” ของ Jules David Prown ซึ่งได้นิยามความหมายของ Material Culture ว่าเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ โดยมีสมมุติฐานว่าสิ่งของวัตถุที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นนั้นสามารถสะท้อน, ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม, ความเชื่อของบุคคล ผู้สร้าง ผู้ซื้อ หรือผู้ใช้สอยและสามารถขยายไปสู่การทำความเข้าใจสังคม ที่บุคคลนั้นสังกัดอยู่ด้วย ดังนั้น Material Culture จึงนับได้ว่าเป็นสาขาหนึ่งของประวัติศาสตร์สังคมหรือมานุษยวิทยาวัฒนธรรมที่มีตัววัตถุสิ่งของ เป็นแหล่งข้อมูลพื้นฐานในการศึกษา (ชาตรี ประกิตนนทการ. 2558 : 3)

ชาตรี ประกิตนนทการ (2558 : 4-5) ได้อ้างถึงแนวคิดของ Bernard L. Herman นักวิชาการผู้บุกเบิกประเด็นเกี่ยวกับ Material Culture จากชิ้นงาน The Stolen House ซึ่งในชิ้นงานได้นำเสนอจำแนกกรอบการวิเคราะห์จากวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ ได้เป็น 2 แนวทาง อันได้แก่ “Object-centred” และ “Object-driven” ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. Object-centred คือการศึกษาตัววัตถุ เพื่อเข้าใจตัววัตถุเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นคุณสมบัติทางกายภาพ, รูปร่าง รูปทรง, พัฒนาการในเชิงเทคนิค, วิธีการทำ, สุนทรียภาพ หรือการศึกษาผลกระทบเชิงอารมณ์ความรู้สึกและจิตวิทยาในมิติต่างๆที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ เมื่อปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของวัตถุต่างๆ

2. Object-driven คือ การศึกษาวัตถุเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ ในสิ่งที่นอกเหนือออกไปจากประเด็นของตัววัตถุเอง เป็นการตระหนักถึงความสัมพันธ์ในแง่มุมต่างๆ ระหว่างวัตถุสิ่งของกับมนุษย์และสังคมที่ผลิตและใช้สอยมัน



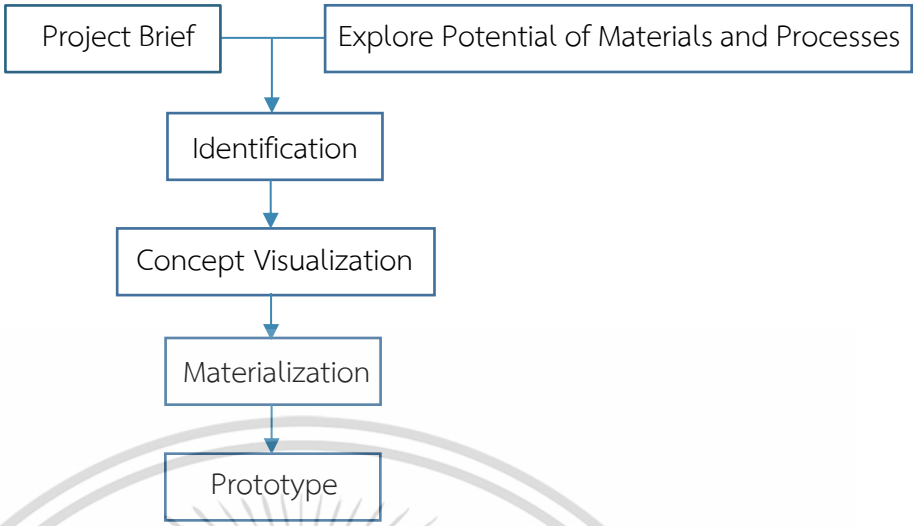
ภาพที่ 1.2 แนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ผ่าน Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” สู่การตีความเพื่อนำข้อมูลเข้าสู่การสร้างสรรค์

ที่มา : กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2560

ตอนที่ 3 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีกรอบแนวคิดในการศึกษา 2 ส่วนได้แก่

3.1 แนวคิดการผสมผสานวัสดุ ในขั้นตอนการออกแบบผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้ใช้แนวคิดการผสมผสานวัสดุ จากการออกแบบรูปทรงโดยอิงวัสดุ “Form follows Material”ของ นัททนี เนียมทรัพย์ (2561) ได้กล่าวว่าลักษณะเด่นของแนวทางการออกแบบรูปทรงโดยอิงวัสดุ “Form follows Material” เน้นที่การสืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูลวัสดุ ก่อนที่จะนำข้อมูลนั้นมาทดลองและสังเคราะห์เป็นผลงานออกแบบ นิยมใช้กับการออกแบบโดยใช้วัสดุใหม่ซึ่งมีคุณลักษณะ ของวัสดุที่ซับซ้อนและหลากหลาย จึงจำเป็นที่นักออกแบบต้องศึกษาและทำความเข้าใจข้อได้เปรียบและข้อจำกัดของวัสดุเหล่านั้นอย่างถ่องแท้ ก่อนจะเริ่มขั้นตอนการออกแบบ สามารถสรุปขั้นตอนการออกแบบตามแผนภาพต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.3 แนวคิดและขั้นตอนแนวคิดการผสมผสานวัสดุ

รายละเอียดอธิบายแต่ละขั้นตอนการออกแบบ

1. การอธิบายโจทย์โดยสังเขป (Project Brief) โดยทั่วไปต้องทำการกำหนดความต้องการเบื้องต้นอย่างคร่าวๆ เช่น ชนิดและหมวดของผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ภาพลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์ เงื่อนไขทางการตลาด ความสามารถและข้อจำกัด ในการผลิต เป็นต้น

2. สำรวจศักยภาพของวัสดุและกระบวนการผลิต (Explore Potential of Materials and Processes) เป็นขั้นตอนการสำรวจ วิเคราะห์วัสดุและกรรมวิธีการผลิต ที่เหมาะสมและมีแนวโน้มที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบ โดยทั่วไป ผู้ผลิตวัสดุจะอธิบายคุณลักษณะของวัสดุออกเป็น 2 ประเภท คือ คุณลักษณะทางด้านเทคนิค (Technical Attribute) ซึ่งเป็นมิติทางด้านวิศวกรรมและด้านวัสดุศาสตร์ (Material Sciences) ที่อธิบายถึงคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุ ที่มีผลต่อการใช้งานเช่น น้ำหนัก การทนไฟ การทนต่อรังสีและเคมี การทนต่อ การขูดขีด และคุณลักษณะทางประสาทสัมผัส (Sensorial Attribute) ซึ่งเป็น มิติทางด้านความงามและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับมนุษย์ที่อธิบายถึง คุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุที่มีผลต่อประสาทสัมผัสทั้งห้า เช่น ลักษณะพื้นผิว ความโปร่งแสง ความมันเงา การดูดซับเสียง เป็นต้น รูปทรงที่สวยงาม ของผลิตภัณฑ์นั้นเกิดได้จากทั้งตัววัสดุ และจากกระบวนการผลิตที่ใช้ในการ ขึ้นรูป (Shaping) การยึด (Joining) และการตกแต่งพื้นผิว (Surfacing)

3. กำหนดคุณลักษณะ (Identification) กำหนดคุณลักษณะเฉพาะของผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ที่ต้องการ นักออกแบบจะต้องกำหนดรายละเอียดของคุณลักษณะต่างๆของผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมนั้นให้สามารถจินตนาการเป็นรูปธรรมได้ชัดเจน (เป็นการวางแผนการออกแบบภาพร่างเบื้องต้นในการคัดเลือกวัสดุ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 แนวความคิดเบื้องต้น (Configuration of Concept) กำหนดแนวความคิดเบื้องต้นโดยคำนึงถึงเป้าหมายทางการตลาด กลุ่มเป้าหมายและ คุณลักษณะที่ละเอียดขึ้น

3.2 มาตราส่วน (Scale) กำหนดขนาด สัดส่วนของผลิตภัณฑ์ ตัวอย่าง : เก้าอี้ควรมีสัดส่วนโดยประมาณ คือ ระนาบที่นั่งกว้าง 70 ซม. ลึก 55-60 ซม. ความสูงของเก้าอี้ 37.5-40 ซม. และพนักพิงสูง 40-50 ซม. ทั้งนี้ควรมีการทดลองขึ้นต้นแบบ ขนาดเท่าจริงเพื่อหาสัดส่วน การนั่งที่เหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง

3.3 ประโยชน์ใช้สอย (Functionality) วิเคราะห์ประโยชน์ใช้สอยเพื่อกำหนด คุณลักษณะทางด้านเทคนิคและสรีระศาสตร์ที่เป็นรูปธรรม

3.4 บุคลิก (Personality) วิเคราะห์และสรุปความหมายทางนามธรรมหรือ บุคลิกของผลิตภัณฑ์ที่ต้องการให้ผู้ใช้รับรู้ เพื่อที่จะได้นำมาสื่อสาร ผ่านการออกแบบรูปทรง โดยทั่วไปต้องพิจารณาลักษณะการใช้ชีวิต และความพึงพอใจของผู้ใช้และอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์นั้นๆด้วย

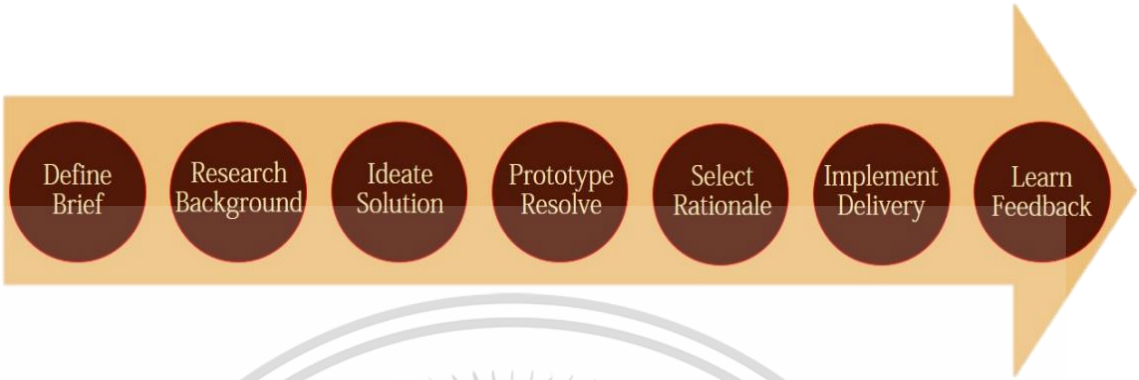
4. การสร้างภาพตามแนวความคิด (Concept Visualization) ขั้นตอนการสเก็ตช์ หรือนำภาพตัวอย่างขององค์ประกอบในการออกแบบ ตัวอย่างวัสดุ พื้นผิว โครงสี ที่สามารถสื่อถึงคุณลักษณะเฉพาะในข้อ 3 รวมทั้งภาพบรรยากาศของสภาพ แวดล้อมที่ผลิตภัณฑ์จะถูกนำไปใช้ แล้วดำเนินการทดลองผสมผสานองค์ประกอบต่างๆเหล่านั้นให้เป็นจินตนาการเชิงรูปธรรมเบื้องต้นของผลิตภัณฑ์ โดยมาจัดรวมกันในรูปแบบของ Mood Board

5. การเลือกใช้วัสดุ (Materialization) ขั้นตอนนี้เป็นการเริ่มขั้นตอนการผสมผสาน ความรู้ทางเทคนิคเข้ากับการออกแบบผลิตภัณฑ์ แล้วสังเคราะห์เป็นงานแบบร่าง รูปทรงในลักษณะต่างๆ การสังเคราะห์นี้เป็นผลจากการวิเคราะห์วัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่ได้ค้นคว้ามาในข้อ 2 และความสามารถในการรับแรงและ ทนต่อแรงกระทำจากภายนอกแล้ว ยังเป็นผลจากการวิเคราะห์ประเด็น การออกแบบอื่นๆ ประกอบด้วย เช่น ความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมที่ ผลิตภัณฑ์จะถูกนำไปใช้ การประหยัดพลังงานและวัตถุดิบ และอายุการใช้งาน ที่เหมาะสม เป็นต้น หากรูปทรงใดสามารถสื่อถึงคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่ กำหนดไว้ในข้อ 3 ได้ ก็นับว่าเป็นรูปทรงที่มีแนวโน้มให้นักออกแบบสามารถ นำไปพัฒนางานเป็นออกแบบต่อไปได้

ปัจจุบันมีนวัตกรรมของวัสดุใหม่ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีเกิดขึ้นมากมาย วัสดุเหล่านี้มีคุณลักษณะทางกายภาพที่หลากหลาย และสามารถปฏิสัมพันธ์กับประสาทสัมผัสของมนุษย์ได้ ด้วยกระแสและคุณลักษณะดังกล่าวนี้ ทำให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์รูปทรงและรายละเอียดของงาน ออกแบบให้น่าสนใจมากขึ้น ภาพฝันของนักออกแบบจะเป็นจริงไม่ได้เลย ถ้าไม่มีวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมอำนวยให้ แนวทางการออกแบบรูปทรงโดยอิงวัสดุ “Form follows Material” เป็นการเสนอแนะให้นักออกแบบทำความเข้าใจ ศักยภาพของวัสดุอย่างถ่องแท้ก่อนเริ่มสร้างสรรค์งานออกแบบ จากนั้นนำวัสดุ และกรรมวิธีการผลิตที่มีความเป็นไปได้มาวิเคราะห์และทดลองเพื่อที่จะเลือกวัสดุที่เหมาะสมและสอดคล้องกับแนวความคิดในการออกแบบของตน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 แนวคิดการพัฒนาเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้ใช้แนวคิดของ Gavin Ambrose and Paul Harris (2009 : 10) ที่ได้ทำการวิเคราะห์ขั้นตอนและกระบวนการออกแบบ (Design Thinking) ไว้ดังนี้



ภาพที่1.4 แนวคิดและขั้นตอนการวิเคราะห์กระบวนการการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเรียงลำดับขั้นตอนและกระบวนการศึกษา ในแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์กันและสามารถทดสอบผลิตภัณฑ์ว่ามีความเหมาะสม หรือแก้ปัญหาได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่

ที่มา : กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2560)

จากแนวคิดกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. Define Brief กำหนด คัดเลือก สิ่งที่ต้องการศึกษา การกำหนดโจทย์ และการตั้งประเด็นของปัญหา

2. Research Background การเก็บ สะสม รวบรวมการศึกษา ค้นคว้า พื้นหลังที่ผ่านมา (ภูมิหลัง) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สิ่งที่เคยเกิดขึ้น ที่เสมอเหมือนกันหรือคล้ายคลึงกัน

3. Ideate Solution การใช้ความคิด การหาทางออกในการแก้ปัญหา ทางเลือกที่มีความเป็นไปได้ในการแก้ไขปัญหาหรือแนวคิดที่ได้ตั้งประเด็นไว้

4. Prototype Resolve การตกลงใจกับทางเลือกที่ได้ทำการศึกษา ทำการทดลองแก้ไขจากการทำงานต้นแบบ

5. Select Rationale การคัดเลือก การสรุปการแก้ไขผลงาน ด้วยความเป็นเหตุเป็นผลในการทดลอง (เหตุผลในการคัดเลือก การแก้ปัญหาจากการออกแบบที่ดีที่สุด)

6. Implement Delivery การทำผลงานให้เกิดเป็นผลสำเร็จ การนำไปใช้จริง (กับกลุ่มผู้บริโภค) เป็นการส่งมอบแนวทางในการแก้ไขปัญหาสู่การทดสอบ ตรวจสอบการใช้งาน

7. Learn Feedback การได้ผลรับ จากผลสะท้อน เรียนรู้ผลที่ได้รับกลับมา เรียนรู้ปัญหาจริงที่เกิดขึ้นจากการออกแบบ เพื่อเรียนรู้และพัฒนาต่อ

ตอนที่ 4 กรอบแนวคิดในการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการออกแบบสร้างสรรค์ จากการนำกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมาประยุกต์ใช้ โดย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้หลักเกณฑ์องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548 : 2-3) ดังนี้

1. คุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม
2. มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น
4. ผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น
5. ความสวยงามและความน่าสนใจ
6. รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

1.6 ขอบเขตของการวิจัย

โครงการวิจัย เรื่องการศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ มุ่งเน้นที่จะศึกษาข้อมูล แนวคิดและชุดทฤษฎี เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็นปัญหาให้แคบลงและกระทำการจัดการชุดข้อมูลให้เป็นระบบเพื่อนำมาใช้เป็นการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม และนำกรอบแนวคิดนั้นมาวิเคราะห์ใช้ เพื่อทดลองสู่การพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งในกระบวนการทดลองสร้างสรรค์จะเป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลหลากหลายวิธี (Multi-Methods of Data Collection) โดยมีกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง, สถาบันการศึกษาที่มีความเกี่ยวข้องกับงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม และหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องในการพัฒนา รวมถึงการประเมินผลงานสร้างสรรค์จากการใช้กรอบแนวคิด โดยมีขั้นตอนและขอบเขตในการศึกษา 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาใช้ในการหาแนวทาง สร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกลั่นกรองและนำมาใช้เป็นหลักการในการสร้างกรอบแนวคิดนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาออกเป็น 2 ส่วนได้แก่

1. ทำการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) โดยทำการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมและภูมิปัญญา, ปรัชญา, งานศิลปหัตถกรรม,การจัดการวัฒนธรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จำนวน 15 ท่าน ซึ่งทำการสอบถามตามประเด็นหลักดังนี้

1.1 วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

1.2 แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

1.4 แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

1.5 ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

2. ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัย เงื่อนไข กฎเกณฑ์และนโยบายต่างๆของหน่วยงานภาครัฐ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นและหลักการต่างๆที่ต้องนำมาประกอบพิจารณา อันส่งผลถึงการออกแบบและปรับทิศทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในอนาคต ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ,การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆร่วมกับหน่วยงานภาครัฐที่มีความเกี่ยวข้อง และการเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ใช้ในการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ให้เกิดชุดข้อมูลอันมีทิศทางการพัฒนาที่ถูกต้อง เหมาะสม สามารถต่อยอดได้จริงและได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐอย่างต่อเนื่องตามแผนพัฒนาจังหวัดในอนาคต โดยผู้วิจัยทำการเข้าร่วมโครงการต่างๆตามแผนการดำเนินงานดังนี้

2.1 โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด

2.2 การประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรมหัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม

2.3 สัมภาษณ์กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชนจากทางสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง ในประเด็นของแผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชน

หลังทำการศึกษาตามกระบวนการพร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูล จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ และการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัย เงื่อนไข กฎเกณฑ์และนโยบายต่างๆของหน่วยงานภาครัฐ จึงดำเนินการพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) และนำหลักการ ทฤษฎีกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ไปทดลองใช้ในงานออกแบบสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (โดยเป็นการศึกษาและนำทฤษฎีดังกล่าวไปปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) กับกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง)

ด้านที่ 2 ด้านการนำหลักการและทฤษฎี กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ไปทำการทดลองใช้ เพื่อทำการออกแบบสร้างสรรค์

เมื่อได้ดำเนินการพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) เป็นที่เสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้นำเอากรอบแนวคิดที่ได้สร้างขึ้น ไปทดลองใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็น สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม รวมถึงเพื่อทดสอบและประเมินแนวคิดจากชุดทฤษฎีที่ได้กำหนดขึ้น โดยได้นำหลักการและชุดทฤษฎีกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ไปทดลองใช้ในงานออกแบบสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นการศึกษาและนำทฤษฎีดังกล่าวไปปฏิบัติการแบบมีส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร่วม (Participatory Action Research : PAR)[4] และจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ร่วมกับกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดเลือกจากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด และทำการลงพื้นที่ทั้ง 4 ชุมชน ดังนี้

1. หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้)
2. ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน)
3. ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา)
4. ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จังหวัดลำปาง (ภูมิปัญญาด้านการจักสาน

ด้านที่ 3 ด้านการศึกษาและประเมินผล จากผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรมประยุกต์ในการพัฒนาและสร้างสรรค์

ทำการจัดนิทรรศการ (Exhibition แบบ Online) การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยในการประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อกรอบแนวคิดผ่านผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 500 คน จากตารางสำเร็จรูปในการกำหนดขนาดตัวอย่างของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 285) ซึ่งเป็นขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่สามารถสะท้อนให้เห็นข้อมูลเบื้องต้นในประเด็นที่จะศึกษาได้ ทั้งนี้การศึกษามีข้อจำกัดที่ไม่สามารถกำหนดกรอบประชากรในการสุ่มตัวอย่าง (Sampling Frame) ได้อย่างแน่นอน เนื่องจากประชากร คือ หน่วยงานจากภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาชุมชน, กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ, ผู้ประกอบการและนักออกแบบ และกลุ่มประชาชนทั่วไปที่สนใจต่อผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ฉะนั้นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจึงเป็นไปอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

---

[4] (Participatory Action Research) โดยได้แนวคิดจาก กาญจนา แก้วเทพ (2559 : 37-46) กล่าวว่าการศึกษางานวิจัยที่ได้ผลลัพธ์เป็นเชิงทฤษฎี มีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในทิศทางที่ถูกต้อง เหมาะสม แต่ถ้าหากค้นคว้าแล้วไม่ได้ถูกนำไปใช้ในการทดลองก็ถือว่าทฤษฎีนั้นยังไม่ได้ถูกการพิสูจน์ ดังนั้นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาและแก้ไขปัญหาสังคมและชุมชน โดยเป็นงานวิจัยที่เริ่มต้นจากชุมชน สนับสนุนให้ชาวบ้านหรือตัวแทนในชุมชนเป็นคนสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้กับตนเองและชุมชน โดยการศึกษาเรียนรู้หาข้อมูล การศึกษาวิเคราะห์ถึงปัญหา รวมทั้งการแก้ไขปัญหาที่กำลังประสบอยู่ โดยการร่วมกันวางแผน และกำหนดการดำเนินงานตามแผนหรือโครงการ พร้อมทั้งการปฏิบัติตามแผน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้องตรงตามความต้องการ และมีนักวิจัยทำหน้าที่เป็นผู้เอื้ออำนวยให้กระบวนการวิจัยเกิดผลสอดคล้องกับเป้าหมาย นับได้ว่าการวิจัยได้ช่วยสร้างคุณลักษณะของการเรียนรู้แบบพหุภาคี พร้อมกับก่อให้เกิดผลพลอยได้ที่เป็นจิตสำนึกตระหนักในปัญหา หน้าที่ และร่วมกันแก้ปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ส่งเสริมกิจกรรมกลุ่ม ทำงานร่วมกันทั้งแก้ปัญหา และพัฒนาอย่างต่อเนื่องยั่งยืนของชุมชน ***(ปิยะวัติ บุญ-หลง และคณะ. (2559). งานวิจัยเพื่อสังคม : หลักการและวิธีการ. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย(สกว.).***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 วิธีการดำเนินงานวิจัย และสถานที่ทำการทดลอง เก็บข้อมูล

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยแบบเชิงผสมผสาน (Mixed Method) โดยได้ทำการออกแบบวิธีการดำเนินการวิจัยซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.7.1 ขั้นตอนดำเนินการวิจัยประกอบด้วยรายละเอียดย่อยดังต่อไปนี้

1.7.1.1 ทำการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.7.1.2 ทำการศึกษาแนวคิดการออกแบบหัตถกรรม จากการค้นคว้าภาคเอกสารและภาคสนาม อันประกอบด้วย

(1) วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

(2) แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

(3) การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

(4) แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

(5) ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

1.7.1.3 สรุปผลและกำหนดขอบเขตของการศึกษา เพื่อนำไปสร้างกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Framework) เบื้องต้น และการปฏิบัติการทดลองงานออกแบบ อันประกอบด้วย

(1) การศึกษาความเข้าใจในงานออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

(2) ศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม

(3) การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในชุมชน (ความชำนาญและความสามารถของชุมชน)

(4) ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่อง ในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม

1.7.1.4 ทำการสอบถามความคิดเห็นและเก็บข้อมูลที่มีความสำคัญต่อการปรับปรุงและพัฒนากรอบแนวคิด จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 15 ท่าน โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) และวิเคราะห์ข้อมูล (จากแนวคิดและประเด็นในหัวข้อ 1.7.1.2)

1.7.1.5 ทำการศึกษาปัจจัย เงื่อนไข และกฎเกณฑ์ต่างๆที่ส่งผลต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และการปรับทิศทางการพัฒนาศิลปหัตถกรรมในอนาคต จากหน่วยงานภาครัฐผ่านการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาจังหวัด การคัดเลือกผลิตภัณฑ์ชุมชน และการสัมภาษณ์หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านศิลปหัตถกรรมชุมชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.1.6 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และการศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขต่างๆจากหน่วยงานภาครัฐ ด้วยวิธีวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques

1.7.1.7 ทำการพัฒนา ปรับปรุงและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) ให้เกิดความสมบูรณ์ และปฏิบัติการทดลองออกแบบผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดฯ ร่วมกับกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง

1.7.1.8 ทำการปฏิบัติการออกแบบและสร้างผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดฯในการวิเคราะห์ โดยเป็นการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) และจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ร่วมกับกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมในจังหวัดลำปางจำนวน 4 ชุมชน เพื่อร่วมมือกันสร้างสรรค์ผลงาน

1.7.1.9 ได้รับผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ / Prototype) พร้อมทั้งสรุปผลการวิเคราะห์ ภายหลังการนำกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรมไปใช้ประยุกต์ในการพัฒนา

1.7.1.10 ประเมินผลงานวิจัยจากการจัดนิทรรศการออนไลน์ ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้พัฒนาขึ้นจากการใช้กรอบแนวคิด เพื่อทำการศึกษาประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจ ที่มีต่อผลงานที่ได้รับการออกแบบ พร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

1.7.1.11 ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามทั้ง 4กลุ่ม) เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นและความเข้าใจที่มีต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์ โดยใช้วิธีวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของตัวแปรด้วย Chi-Square test of Goodness of Fit

1.7.1.12 สรุปผลและเขียนรายงานดุษฎีนิพนธ์

1.7.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.7.2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

1.7.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ กระบวนทัศน์ แนวคิดและชุดทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสม สามารถใช้เป็นเครื่องมือ ในการกำหนดชุดข้อมูล เพื่อออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ทั้งนี้นำไปใช้ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา ในการกำหนดประเด็นกระบวนการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ ให้เข้าสู่กระบวนการออกแบบที่เหมาะสม ซึ่งในการประเมินผลงาน ใช้หลักเกณฑ์องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ของ วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548 : 2-3) แบ่งได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(1) คุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

(2) มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

(3) วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น

(4) ผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

(5) ความสวยงามและความน่าสนใจ

(6) รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

1.7.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัย เรื่องการศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยดังนี้

1.7.3.1 แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์แนวทางในการสร้างกรอบแนวคิด

1.7.3.2 การวิเคราะห์ศักยภาพ (SWOT Analysis)

1.7.3.3 แบบสังเกต (Observation Form)

1.7.3.4 แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา ข้อคำถามและคำตอบในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) และการศึกษาข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐ

1.7.3.5 แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา ข้อคำถามและคำตอบในการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ร่วมกับกับกลุ่มศิลปหัตถกรรม

1.7.3.6 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques

1.7.3.7 แบบประเมินความพึงพอใจ Rating Scale (Likert Scale แบบ 5 ระดับ) โดยมีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ด้วยการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา(Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เป็นรายข้อโดยใช้เทคนิค Index of Item Objective Congruence : IOC และตรวจสอบค่าความเที่ยง (Reliability) โดยวิธีการ Try-Out กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.7.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

านวิจัย เรื่องการศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

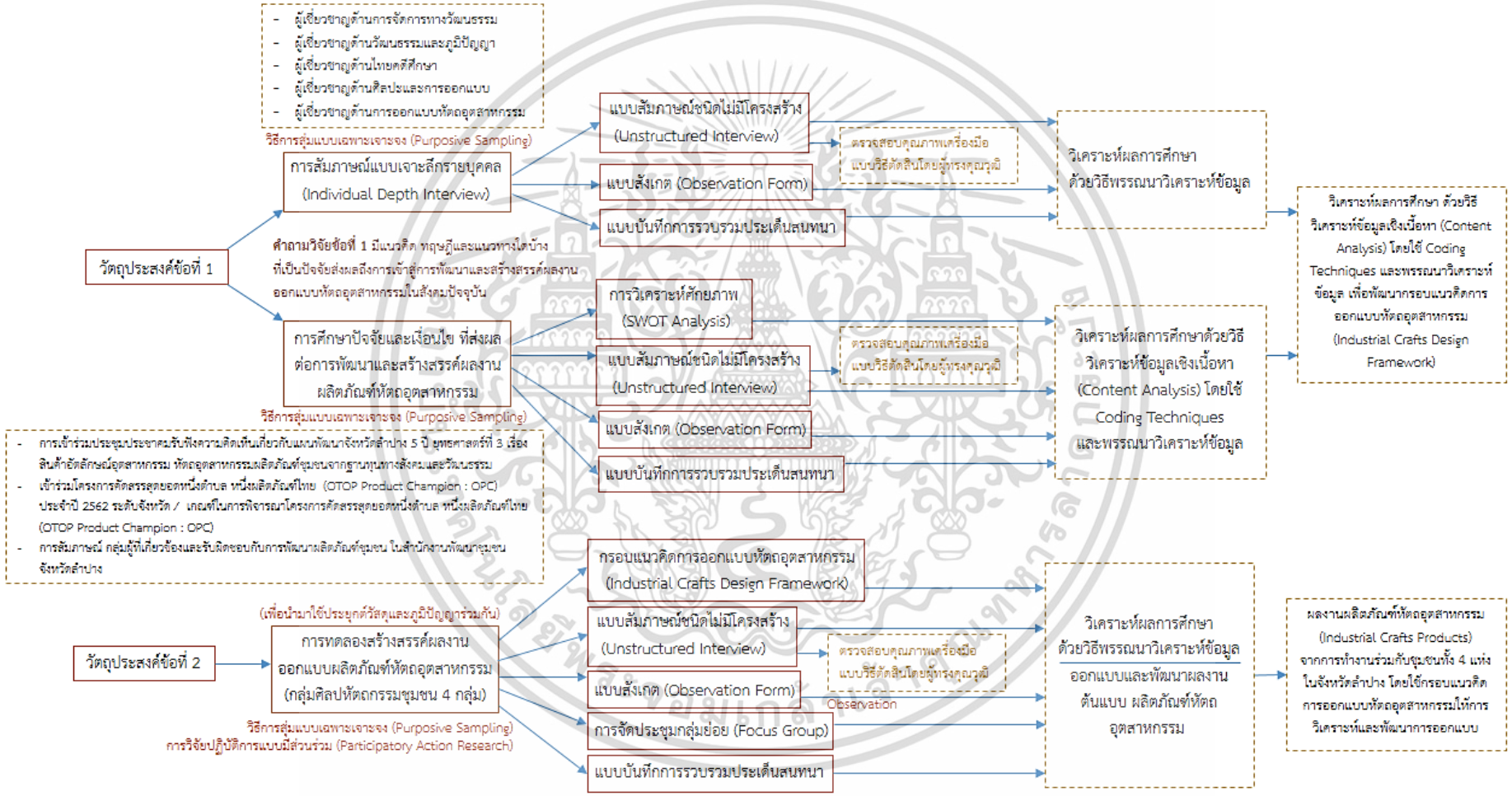
1.7.4.1 ค่าร้อยละ (Percentage)

1.7.4.2 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean)

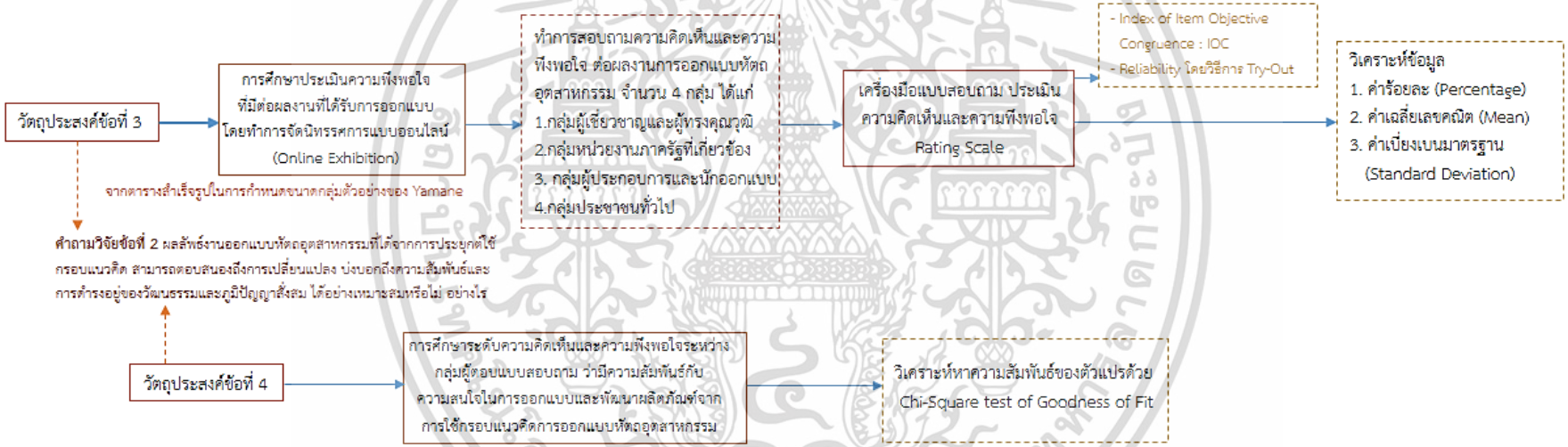
1.7.4.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

1.7.4.4 วิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของตัวแปรด้วย Chi-Square test of Goodness of Fit

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล โดยจำแนกตามวัตถุประสงค์ในแต่ละข้อ



ภาพที่ 1.5 (ต่อ) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล โดยจำแนกตามวัตถุประสงค์ในแต่ละข้อ

1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.8.1 วัฒนธรรม หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้น นับตั้งแต่ภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศาสนา กฎหมาย ศิลปะ จริยธรรม ตลอดจนวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆอาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมา เพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ต่อไปได้ เป็นสิ่งที่บ่งชี้สังคมและมนุษย์ สื่อถึงสัญลักษณ์ของสังคมในแต่ละสังคมถึงความเจริญและความเสื่อม ตลอดจนวิวัฒนาการความเป็นมาของมนุษย์ในแต่ละสังคม วัฒนธรรมเป็นเครื่องแสดงถึงบุคลิกลักษณะของชาติ และเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข วัฒนธรรมจึงเป็นเครื่องกล่อมเกลาจิตใจของมนุษย์ ซึ่งการที่มนุษย์อยู่ร่วมกันจำเป็นต้องมีเอกภาพแห่งวัฒนธรรม ประเทศใดมีวัฒนธรรมดีจะส่งผลต่อความเจริญของคนในสังคม

1.8.2 ภูมิปัญญา หมายถึง องค์ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถ ความจัดเจน ที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ในการปรับตัว และดำรงชีวิตในระบบนิเวศน์หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมที่ได้พัฒนาการสืบสานกันมา ภูมิปัญญาเป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัว กับสภาพแวดล้อมต่างๆในพื้นที่กลุ่มชนนั้นตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนสังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่น จากพื้นที่สิ่งแวดล้อมอื่น ที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กัน แล้วรับเอาหรือปรับเปลี่ยนนำมาสร้างประโยชน์หรือแก้ปัญหาได้ ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาอันเกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอกและภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตซ้ำเพื่อการแก้ปัญหาและการปรับตัวให้สอดคล้องกับความจำเป็นและความเปลี่ยนแปลง

1.8.3 หัตถกรรม หมายถึง สิ่งที่ต้องใช้ฝีมือในการประดิษฐ์และมีความงามทางด้านศิลปะแฝงอยู่ โดยอาจจะใช้เครื่องจักร เครื่องมือ เครื่องทุ่นแรงช่วยในการผลิตได้ โดยหลักการผลิตใช้วัตถุดิบและทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น นำมาผสมผสานงานศิลปะและขนบธรรมเนียมประเพณีสร้างสรรค์งานเพื่อนำมาใช้สอย

1.8.4 ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม หมายถึง แนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะการผลิต ซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น ในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้นมีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงกลิ่นอายของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ ลักษณะการออกแบบมิเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงเอกลักษณ์, อัตลักษณ์, สัญญะทางขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์เพื่อสร้างกลิ่นอาย การรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด, การประยุกต์ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุพื้นถิ่นและวัสดุทางอุตสาหกรรม,การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรมมาผนวกกับเทคนิคเชิงช่างเป็นต้น

1.8.5 กระบวนทัศน์ หมายถึง para แปลว่า ข้าง,รอบ หรือด้านต่างๆ(beside) ส่วน digm แปลว่า ทฤษฎี คือ ชุดแนวความคิด หรือ มโนทัศน์ (Concepts) ค่านิยม (Values) ความเข้าใจรับรู้ (Perceptions) และการปฏิบัติ (Practice) ที่มีร่วมกันของคนกลุ่มหนึ่ง ชุมชนหนึ่งและได้ก่อตัวเป็นแบบแผน ของทัศนะอย่างเฉพาะแบบหนึ่ง เกี่ยวกับความจริง (Reality) ซึ่งเป็นฐานของวิถี เพื่อการจัดการตนเองของชุมชนนั้น ทีทำหน้าที่สองประการ คือ 1.ทำหน้าที่ วางหรือ กำหนดกรอบ และ2.ทำหน้าที่ว่าควรจะประพฤติปฏิบัติอย่างไร ภายในกรอบเพื่อให้เกิดความสำเร็จ รวมไปถึงสามารถวัดความสำเร็จนั้นอย่างไร **Paradigm** จึงเป็นวิธีการหรือมุมมองต่อปรากฏการณ์ที่แสดงความสัมพันธ์ ซึ่งนำไปสู่การวิจัยและการปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความเข้าใจปรากฏการณ์ ประเด็นปัญหา แนวทางแก้ไข และเกณฑ์ ในการพิสูจน์ข้อสันนิษฐาน ซึ่งจะประกอบด้วยทฤษฎีและวิธีการ

1.8.6 การสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เพิ่มขึ้นเพื่อสนองความต้องการทางร่างกายและจิตใจที่ไม่สิ้นสุด จากลักษณะงานที่เรียบง่าย ค่อยๆเพิ่มความซับซ้อนเกี่ยวพันกันยิ่งขึ้นระหว่างสิ่งของต่างๆ ด้วยกัน และระหว่างสิ่งของกับสภาพแวดล้อมรอบตัว โดยมีผลมาจากวิถีการดำรงชีวิต และวิทยาการทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

1.8.7 กรอบแนวคิด หมายถึง การวางกรอบแนวความคิดหรือการวางกรอบแนวคิดทางทฤษฎี เป็นการนำแนวความคิดที่มีอยู่หรือทฤษฎีต่างๆที่มีอยู่ มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็น ปัญหาให้แคบลง แคบลงจนเหลือจุดที่มีความละเอียดที่สามารถนำมาใช้ได้สูงสุด คือจุดที่มองเห็นประเด็นหรือสภาพปัญหาที่วิจัย อยู่ในรูปของตัวแปร เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ทฤษฎีคือชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ในด้านความคิดเกี่ยวกับบางลักษณะที่คัดเลือกจากโลกแห่งประสบการณ์ความเป็นจริง ทฤษฎีครอบคลุมถึงข้อสมมุติฐานพื้นฐาน (Assumption) และความเป็นจริงที่ปรากฏ(Axiom) (โดยมิต้องพิสูจน์) รูปร่างของทฤษฎีประกอบด้วยข้อเสนอที่ประกอบขึ้นเป็นทฤษฎี อาจถือว่าเป็นกฎทางวิทยาศาสตร์ ถ้าสามารถพิสูจน์ได้เพียงพอและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง หรืออาจถือว่าเป็นสมมุติฐาน ถ้ายังไม่สามารถพิสูจน์ได้ดีพอในกรณีทั้งสองดังกล่าว ข้อเสนอว่าทฤษฎีต้องสามารถนำไปทดสอบ จากประสบการณ์แห่งความเป็นจริงและปรับปรุงได้เสมอ (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2545 : 90)

1.8.8 การประยุกต์ หมายถึง การนำเอาหลักการและทฤษฎีที่ทำการค้นคว้าเพื่อให้ได้ชุดข้อมูลก่อเกิดเป็นกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม นำไปใช้ในการวิเคราะห์ ทดสอบ ทดลอง และแปรผล เพื่อให้ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ได้มานั้น สอดคล้องกับชุดแนวคิดอันประกอบด้วย การศึกษาความเข้าใจในงานออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม), ความรับรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม, การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในชุมชน (ความชำนาญและความสามารถของชุมชน) และลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่อง ในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม

1.8.9 การผสมผสาน หมายถึง การนำวัสดุทางธรรมชาติ และเทคนิค ภูมิปัญญาพื้นถิ่น จาก 4 ชุมชน อันประกอบด้วย ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้, ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน , ทักษะภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา และทักษะภูมิปัญญาด้านการจักสาน นำมาพัฒนาร่วมกันให้เกิดเป็นผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ในรูปแบบใหม่ ที่มีความน่าสนใจ

1.8.10 ความสัมพันธ์ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้อง เกี่ยวพันกันของชุดองค์ความรู้ที่ส่งผ่านไปยังกระบวนการสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดความต่อเนื่องและส่งผลความหมายที่ไปในทิศทางเดียวกัน งานวิจัยนี้หมายถึงกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถส่งผลกระทบต่อเงื่อนไขและแนวทางออกแบบ ได้ตรงกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา(อันแฝงด้วยความเชื่อ ความคิด ความเหมาะสม หรือขอบเขตของการศึกษาที่สามารถนำไปใช้ได้ในการสร้างสรรค์) แล้วสื่อสารออกมาเป็นผลลัพธ์งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมอย่างควบคู่กัน

1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.9.1 ได้เข้าใจถึงแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

1.9.2 ได้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่สามารถใช้เป็นชุดเครื่องมือ ในการศึกษาแนวคิดและชุดทฤษฎีในการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้อย่างเหมาะสม

1.9.3 ผลจากการประเมินโครงการวิจัย ทำให้เข้าใจถึงการพัฒนาการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมไทย อันเกิดจากแนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ การดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสั่งสมได้อย่างเหมาะสม รวมถึงเกิดความรู้ความเข้าใจและความตระหนักถึงคุณค่าวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของได้

1.9.4 สามารถนำผลของกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับจากการวิจัย ไปใช้ประโยชน์ในด้านการศึกษา การทำวิทยานิพนธ์ การทำงานด้านการวิจัย และด้านการออกแบบ พัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าจากแนวคิด ทฤษฎี รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อการรวบรวมและสรุปข้อมูลโดยเรียงตามลำดับดังนี้

2.1 ตัวอย่างรูปแบบการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบที่ไม่เหมาะสม (Confusion and unclearness of Industrial Craft Design)

2.2 แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สับสน (Examples of Introducing Cultural Dimensions to Inappropriate Designs)

2.3 พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

2.3.1 ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการของสังคม)

2.3.2 การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม

2.3.3 การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน)

2.3.4 ลักษณะการเปลี่ยนแปลง และความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม

2.3.5 การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก

2.4 การศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม สำหรับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ในประเทศไทย กรณีศึกษา : การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัดลำปาง (The Study of Factors and Conditions for the Development of Industrial Crafts Products for the One Tambon One Product (OTOP) project in Thailand. Case Study : Products development of Lampang Province.)

2.1 ตัวอย่างรูปแบบการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบที่ไม่เหมาะสม[5]

Confusion and unclearness of Industrial Craft Design

[5] กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561. “ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (กวม).” **วารสารสหวิทยาการมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.** 15(1).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรม[6] (culture) ภูมิปัญญา (wisdom) เป็นสิ่งที่บ่งชี้สังคมและมนุษย์ ล้วนแล้วแต่สื่อถึงสัญลักษณ์ของสังคมในแต่ละสังคมถึงความเจริญและความเสื่อม ตลอดจนวิวัฒนาการความเป็นมาของมนุษย์ในแต่ละสังคม วัฒนธรรมเป็นเครื่องแสดงถึงบุคลิกลักษณะของชาติ และเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข วัฒนธรรมจึงเป็นเครื่องกล่อมเกลาจิตใจของมนุษย์ ซึ่งการที่มนุษย์อยู่ร่วมกันจำเป็นต้องมีเอกภาพแห่งวัฒนธรรม ประเทศใดมีวัฒนธรรมดีจะส่งผลต่อความเจริญของคนในสังคม (วรวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. 2549 : 45-46) ซึ่งคำว่าวัฒนธรรมนี้ได้คลอบคลุมถึงทุกสิ่ง ทุกอย่าง อันเป็นแบบแผนในความคิดและการกระทำที่แสดงออกถึงวิถีของมนุษย์ในสังคม ตลอดจนความคิด ความเชื่อและความรู้ (อานนท์ อาภาภิรม. 2525 : 90) ส่วน ภูมิปัญญา คือ องค์ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถ ความจัดเจน ที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ในการปรับตัว และดำรงชีวิตในระบบนิเวศน์หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมที่ได้พัฒนาการสืบสานกันมา ภูมิปัญญาเป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัว กับสภาพแวดล้อมต่างๆในพื้นที่กลุ่มชนนั้นตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนสังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่น จากพื้นที่สิ่งแวดล้อมอื่น ที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กัน แล้วรับเอาหรือปรับเปลี่ยนนำมาสร้างประโยชน์หรือแก้ปัญหาได้ ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาอันเกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอก และภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตซ้ำเพื่อการแก้ปัญหาและการปรับตัวให้สอดคล้องกับความจำเป็นและความเปลี่ยนแปลง (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2544 : 42)

จากข้อมูลข้างต้นกล่าวสรุปได้ว่า วัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้น นับตั้งแต่ภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศาสนา กฎหมาย ศิลปะ ตลอดจนวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมา เพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงอยู่ส่งผลให้ภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น เกิดการสั่งสมการเรียนรู้และพัฒนาเพื่อแก้ไข สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงจากการถ่ายทอดประสบการณ์ที่ยาวนานจากรุ่นสู่รุ่น เอกวิทย์ ณ ถลาง(2544 : 10-11) ได้สรุปใจความสำคัญ ที่น่าสนใจของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไว้ว่า ***"วัฒนธรรมเป็นภูมิปัญญาที่สะสมมาจากการปฏิบัติจริงและถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ความรู้ที่ได้เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริงในห้องทดลองทางสังคม คือความรู้กระแสวัฒนธรรม หรือความรู้ดั้งเดิม (Traditions Knowledge) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นมรดกทางปัญญาของมนุษย์ (Human Heritage)"***

---

[6] คำว่า "วัฒนธรรม" ถอดศัพท์มาจากคำว่า Culture เป็นคำที่ พลตรี พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ ทรงบัญญัติไว้ โดยมาจากการรวมกันของสองคำ คือ "วัฒน" มาจาก วฑฒน ในภาษาบาลี หมายถึง ความเจริญงอกงาม และ "ธรรม" มาจาก ธรม ในภาษา สันสกฤต หมายถึงสภาพความจริงที่เป็นอยู่ รวมความแล้วหมายถึงสภาพที่แสดงถึงความเจริญงอกงามหรือความมีระเบียบวินัย แต่ในภาษาอังกฤษ คำว่า Culture มาจากคำเดิมในภาษาละตินว่า Cultula ซึ่งมีความหมายหลายอย่าง เช่น การเพาะปลูก, การปลูกฝัง, การปลูกพืช, การทำให้ดีกว่าเดิม จากการอบรมหรือฝึกหัด ซึ่งตรงกับความหมายของวัฒนธรรมอันหมายถึง ความเจริญงอกงามเสมือนการเจริญเติบโตของพืช ดังนั้นสิ่งใดก็ตามหากมีการเจริญขึ้นด้วยการศึกษา อบรม จะอยู่ในขอบข่ายความหมายของคำว่าวัฒนธรรมได้ทั้งสิ้น ***(วรวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. 2549 : 45-46)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปัจจุบันวัฒนธรรมและภูมิปัญญา กำลังได้รับความสนใจมากขึ้นทุกขณะจากการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม การตื่นตัวเรื่องภูมิปัญญาไทยเป็นผลของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เนื่องจากกระแสการผลักดันให้ชาวชนบทต้องปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจทุนนิยมเสรี อันมีกลไกซับซ้อนชาวบ้านจึงต้องเปลี่ยนมาเป็นผลิตเพื่อขาย ตามกลไกของตลาด ที่เกี่ยวพันกับความต้องการผลผลิตในต่างประเทศ จากเหตุผลข้างต้นโดยเฉพาะในวงการนักวิชาการและนักวิจัย ทั้งนี้ด้วยความหวังว่า ความรู้และความเข้าใจเรื่องภูมิปัญญาจะนำไปสู่ทางออกอันพึงประสงค์ในการกำหนดทิศทาง ตลอดจนสาระของการพัฒนาสังคมไทยให้สอดคล้องกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมในอนาคต ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประโยชน์ให้เกิดการสร้างสรรค์ รวมถึงการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2543 : 2) ซึ่งศาสตร์องค์ความรู้หนึ่งที่มีความน่าสนใจและสามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ต่อยอดคือ “การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม”[7] โดยแนวคิดนี้เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกระบวนการคิดและผลิต จากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม ผนวกกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการออกแบบและกระบวนการเชิงอุตสาหกรรม เพื่อก่อเกิดแบบลักษณ์ที่ทันสมัย เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิต รสนิยมร่วมสมัย โดยมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่น ต่อยอดทักษะเชิงช่างและพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

ซึ่งแนวทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมนี้ เปรียบเสมือนดาบสองคมเช่นเดียวกันหากนำไปใช้อย่างไม่ถูกต้อง จากกรณีที่นักวิชาการ นักวิจัย ตลอดจนผู้ที่สนใจในศาสตร์ดังกล่าว ไม่มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพียงพอ มีเพียงองค์ประกอบต่างๆของข้อมูลที่สับสนไม่ชัดเจน และมองข้ามความละเอียดอ่อน รวมถึงศึกษาประเด็นและชุดทฤษฎีข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวพัน แฝงอยู่ ไม่เพียงพอเมื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์จะก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย ทั้งทางวัฒนธรรม สังคมและความเชื่อ โดยนักออกแบบบางกลุ่มพยายามออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แนวคิดการ

---

[7] การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะการผลิต ซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้น มีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงกลิ่นอายของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ ลักษณะการออกแบบมิเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงอัตลักษณ์ทางขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์, การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรม เป็นต้น ***(สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. 2559)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่เรียกว่าการไขว้วัฒนธรรม (Cross Culture) มาใช้อยู่บ่อยครั้งในปัจจุบัน แต่ผลงานที่ได้นั้นบางครั้งไม่สามารถสื่อ ส่งผ่านหรือตอบสนองความเข้าใจในเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นได้เลย สุดท้ายเป็นเพียงคำกล่าวอ้างและดึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้สร้างสรรค์ การยกระดับวัฒนธรรมตามความคิดของตนเองเท่านั้น โดยไม่คำนึงถึงชุดข้อมูลที่สั่งสมมาในอดีต ทั้งนี้เกิดขึ้นก็เพราะการนำความรู้ ความคิด และวิธีการต่างๆที่เรียกว่า “ภูมิปัญญาสมัยใหม่”มาใช้ร่วมกับ “ภูมิปัญญาสั่งสม”อย่างไม่ประสานสอดคล้องกันจึงเกิดความสับสนและขัดแย้งนานาประการตามมา

ดังนั้นในการแก้ปัญหา ลดความสับสนและไม่ชัดเจนการการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ ผู้ที่สนใจศึกษาต้องทำความเข้าใจ กระบวนทัศน์ในการพัฒนา (Development Paradigm) ก่อนที่จะนำไปใช้ การศึกษาค้นคว้าตรวจสอบว่า อะไรผิดอะไรถูก อะไรควรอะไรไม่ควร อะไรคือความพอดีอะไรคือขาดเกิน กระบวนทัศน์ทางวัฒนธรรม อะไรคือแก่นและรากเหง้าที่เป็นความรู้ ที่สามารถนำมาพิจารณาปรับใช้ได้ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การปรับแนวทางการพัฒนา ให้สอดคล้องกับพื้นฐานและภูมิปัญญาสั่งสม เพื่อก่อเกิดงานที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อสังคมปัจจุบันและอนาคต (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2544 : 23)

จากความสับสนและความไม่ชัดเจน ในการศึกษาชุดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ทำให้ผลลัพธ์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้มาจากแนวคิดนั้นๆ ไม่สามารถสื่อและส่งผ่านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ผู้ที่นำแนวคิดนี้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ เมื่อขาดข้อมูลที่เพียงพอแล้วสิ่งที่ตามมาคือการตีความที่บกพร่อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเพราะนักคิดที่ดีต้องตีความสิ่งที่ศึกษาให้ครอบคลุมตามขอบเขตการศึกษาที่ต้องการนำไปใช้ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตีความหมายของวัฒนธรรม)

การตีความ (Interpretation) คือเข้าใจถึงระบบวิธีคิด มุมมองและแนวทางที่ได้มาซึ่งคำตอบที่แตกต่างออกไป เป็นการศึกษาหาข้อเท็จจริงจากมุมมองส่วนบุคคล ต่อสิ่งที่ตนเองต้องการและการได้มาซึ่งคำตอบ ตัวอย่างแนวคิดการตีความจากการศึกษาประวัติศาสตร์โดยใช้สถาปัตยกรรมเป็นตัวกำหนด นักออกแบบจำต้องเรียนรู้วิธีการอุปมาอุปมัยเสมือนตะเกียงและกระจก[8] ในการวิเคราะห์และตีความสิ่งต่างๆ “ตะเกียง (มีหน้าที่มองภายนอก) และกระจก(มองภายใน) สถาปัตยกรรมเป็นภาพสะท้อน” เช่นในอดีต วังและวัด เป็นภาพสะท้อนในความเชื่อ หรือ จักรวาลวิทยา, เทววิทยา เป็น

[8] กระจกมีหน้าที่สะท้อนตนเอง อาจเพียงสะท้อนแค่อัตชีวประวัติของผู้ออกแบบ ต่อมามีการขยายความลักษณะการสะท้อนมากขึ้น สามารถที่จะสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นมา เช่น อนุสาวรีย์ ซึ่งเราสามารถทำการสะท้อนความเป็นอนุสาวรีย์ได้อย่างหลากหลายเพื่อทำการศึกษา ค้นคว้า ให้ได้มาซึ่งคำตอบจากตัวมันเอง เช่น อนุสาวรีย์คือ หอจดหมายเหตุ ทำไมต้องสร้าง การหาข้อเท็จจริง, Cross Referent การก้าวข้ามผ่านการอ้างอิงเดิม คือการค้นหาตรวจสอบย้อนหลัง ว่าตรงกันหรือไม่ (จากอ้างอิงเดิม) มีการเปลี่ยนแปลงคำตอบหรือไม่, การหาทิศทางในการเก็บข้อมูลต้องชัดเจน มีกรอบที่แน่ชัด ให้มีระเบียบแบบแผนในการเก็บข้อมูล, การศึกษาเอกสารขั้นต้น ลายลักษณ์อักษร (หนังสือจากทางราชการ) และมีการอ้างอิงไปยังหนังสือหรือเอกสารเล่มไหน หรือการทำงานวิจัยจากจดหมายเหตุต่างๆ เป็นต้น ***(Robert Mugerauer. 1996 : 15-46)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระจกสะท้อนตัวเอง ที่สร้างมันขึ้นมา กระจก (Reflection) เป็นการสะท้อน ตรวจสอบตนเอง โดยส่วนมากลักษณะงานวิจัยเป็นเสมือนกระจก ต้องสามารถสะท้อนคำถามของงานวิจัย คำถามคืออะไร ผู้ศึกษาจะตระหนักถึงผลสะท้อนกลับงานวิจัยตนเองให้มาก ว่างานวิจัยต้องการอะไร และรู้จักเลือกใช้ให้เป็นประโยชน์ และในขณะเดียวกัน ตะเกียง มีหน้าที่ส่องสว่าง ทำให้เห็น สามารถเป็นเครื่องบ่งบอกอะไรบางอย่างในสิ่งที่เราต้องการศึกษา(โดยต้องส่องให้ละเอียดถี่ถ้วน ดูว่ามีมูลความจริงละน่าเชื่อถือได้หรือไม่)

เมื่อทำความเข้าใจแนวคิดของการตีความ (Interpretation) ที่เหมาะสมในการศึกษา (ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา) สิ่งต่อมาคือการเรียนรู้สิ่งที่ต้องการตีความ (การเรียนรู้ถึงสิ่งที่ต้องการศึกษา) เป็นที่เข้าใจกันดีว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น อันมีแบบแผน ความคิดความเชื่อ แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม เพื่อให้มนุษย์นั้นดำรงอยู่ได้ ซึ่งสิ่งต่างๆได้ถูกสั่งสมมาจากการเรียนรู้ เป็นมรดกของสังคม ทุกสิ่งอย่างล้วนมีความหมายและหน้าที่ของตัวมันเองทั้งสิ้น ดังนั้นการศึกษาเหล่านี้จึงไม่สามารถศึกษาเพียงผิวเผินได้ จำเป็นต้องศึกษาบริบทต่างๆที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันทั้งหมดซึ่งเรียกกันว่า **Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ”**

Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” ตามที่ชาตรี ประกิตนนทการ ได้อ้างถึงบทความใน “the Truth of Material Culture: History or Fiction” ของ Jules David Prown ซึ่งได้นิยามความหมายของ Material Culture ว่าเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ โดยมีสมมุติฐานว่าสิ่งของวัตถุที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นนั้นสามารถสะท้อน, ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม, ความเชื่อของบุคคล ผู้สร้าง ผู้ซื้อหรือผู้ใช้สอย และสามารถขยายไปสู่การทำความเข้าใจสังคมที่บุคคลนั้นสังกัดอยู่ด้วย ดังนั้น Material Culture จึงนับได้ว่าเป็นสาขาหนึ่งของประวัติศาสตร์สังคมหรือมานุษยวิทยาวัฒนธรรมที่มีตัววัตถุสิ่งของ เป็นแหล่งข้อมูลพื้นฐานในการศึกษา (ชาตรี ประกิตนนทการ. 2558 : 3)

ชาตรี ประกิตนนทการ (2558 : 4-5) ได้อ้างถึงแนวคิดของ Bernard L. Herman นักวิชาการผู้บุกเบิกประเด็นเกี่ยวกับ Material Culture จากชิ้นงาน The Stolen House ซึ่งในชิ้นงานได้นำเสนอจำแนกกรอบการวิเคราะห์จากวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ ได้เป็น 2 แนวทาง อันได้แก่ “Object-centred” และ “Object-driven” ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

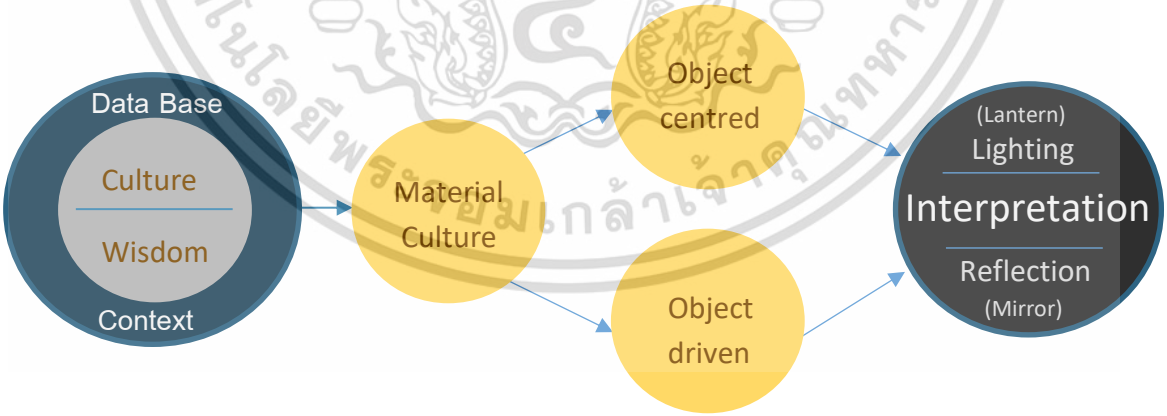
Object-centred คือการศึกษาตัววัตถุ เพื่อเข้าใจตัววัตถุเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นคุณสมบัติทางกายภาพ, รูปร่างรูปทรง,พัฒนาการในเชิงเทคนิค, วิธีการทำ, สุนทรียภาพหรือการศึกษาผลกระทบเชิงอารมณ์ความรู้สึก และจิตวิทยาในมิติต่างๆที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ เมื่อปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของวัตถุต่างๆ

Object-driven คือ การศึกษาวัตถุเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ ในสิ่งที่นอกเหนือออกไปจากประเด็นของตัววัตถุเอง เป็นการตระหนักถึงความสัมพันธ์ในแง่มุมต่างๆ ระหว่างวัตถุสิ่งของกับมนุษย์และสังคมที่ผลิตและใช้สอยมัน ในแง่นี้วัตถุจะมิใช่เป็นเพียงแค่สิ่งภายนอกที่มนุษย์สร้างขึ้น ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์แล้วโยนทิ้ง โดยปราศจากปฏิสัมพันธ์หรืออิทธิพลที่ย้อนกลับมาสู่ตัวมนุษย์ผู้ใช้สอย แต่ตัวมันจะเป็นกลไกสำคัญอย่างหนึ่งที่รวมตัวกันก่อรูปประสบการณ์ของมนุษย์และความสัมพันธ์ทางสังคมในมิติต่างๆ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การศึกษาสิ่งของวัตถุในแง่นี้ มิใช่แค่เพียงศึกษามันในฐานะภาพของสังคม แต่เป็นการศึกษาในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติในสังคม รูปแบบที่ถูกสร้าง ลักษณะการใช้งาน รากเหง้าทางสังคม พิธีกรรมและความเชื่อที่แวดล้อม ที่เก็บรักษา เป็นต้น ทั้งหมดล้วนส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมของมนุษย์

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ความสับสนและความไม่ชัดเจนจากการนำรากทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้(ทั้งแง่คิดของการตีความ (Interpretation) และบริบท (Contexts) ต่างๆจากชุดความรู้) ของนักออกแบบ ทำให้ก่อเกิดเป็นคำถามและไม่สามารถตอบโจทย์ในแง่ความเป็นจริงจากมิติต่างๆของวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม (การริเริ่มสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ดี แต่การพัฒนาจำเป็นต้องเข้าใจถึงแก่นแท้ของข้อมูล เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้ตรงตามเหตุผล เหมาะสมและมีความน่าเชื่อถือ *สามารถอภิปรายได้ มิใช่การสรุปและใช้ความคิดของตนเองเป็นศูนย์กลาง ว่าดี ว่าเหมาะสมเพราะวัฒนธรรมเป็นของส่วนรวมของชนทั้งชาติ* ซึ่งการนำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์นั้นมีความเปราะบาง ละเอียดอ่อนและมีความเชื่อที่แฝงอยู่ในสังคมมากมาย) มีหลากหลายกรณีจากงานออกแบบและงานวิจัย ที่มีการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นฐานในการคิดริเริ่ม (Research Base) ซึ่งในกรณีนี้จึงขอยกตัวอย่างงานวิจัย (วิจัยทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม) มาใช้ในการวิเคราะห์วิพากษ์และตีความ ให้เห็นถึงความสับสนและความไม่ชัดเจนของข้อมูลจากการนำรากทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ (ซึ่งในงานวิจัยได้ระบุว่าเป็น **งานวิจัยสิ่งประดิษฐ์เรื่องการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับวิถีร่วมสมัยโดยการ*ประยุกต์คุณค่าทางวัฒนธรรม***)



ภาพที่ 2.1 แนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ผ่าน Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” สู่การตีความเพื่อนำข้อมูลเข้าสู่การสร้างสรรค์

ตัวอย่างงานวิจัย เรื่องกระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภคข้าวเหนียว ซึ่งเป็นการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับวิถีร่วมสมัยโดยการประยุกต์คุณค่าทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรม_(ศิลปกรรมสาร. ปีที่ 11 ฉบับที่ 2. 2559 : 101-133)[9] โดยตัวอย่างในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกประเด็นการวิเคราะห์ได้ 2 ประเด็น ได้แก่ ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology)[10] และวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

1. ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology) ในตัวอย่างผลงานนี้เป็นลักษณะการทำ***งานวิจัย*** เพื่อทำการศึกษาและออกแบบ เพราะ**การวิจัย เป็นการศึกษาหาคำตอบ หาข้อเท็จจริง ตามหลักการที่สามารถทดสอบได้ทางวิทยาศาสตร์หรือหลักการที่สามารถเชื่อถือได้** (นภดล สหชัยเสรี. มปป.) ดังนั้นปฏิเสธไม่ได้ว่า กระบวนการทางระเบียบวิธีวิจัย มีผลต่อวิธีการและแผนการดำเนินงานของการวิจัยทั้งสิ้น และผลงานวิจัยที่ได้ จะมีผลสืบเนื่องถึงระบบการศึกษา การค้นคว้าหาข้อมูล เป็นแนวคิด เป็นบรรทัดฐานและข้อมูลจำเพาะในเรื่องดังกล่าวต่อไป ดังนั้นงานวิจัยเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมาก ถ้างานวิจัยนั้นไม่เหมาะสม ไม่น่าเชื่อถือ ตรวจสอบข้อเท็จจริงไม่ได้ ก็เสมือนเป็นผลร้ายต่อวงการศึกษาและแวดวงวิชาการได้เช่นเดียวกัน จากการอ่านและวิเคราะห์ ผลงานวิจัยชิ้นนี้ (จากความสับสนและความไม่ชัดเจน) สามารถจำแนกระเบียบวิธีวิจัย ได้ข้อมูลดังนี้

1.1 การทำงานวิจัยชิ้นนี้ นักวิจัยได้ใช้หลักการประมวล การวิเคราะห์และการสังเคราะห์กระบวนการออกแบบเป็น 4 ขั้นตอน อันได้แก่ 1.กำหนดปัญหาจากการวิเคราะห์ข้อมูล (Indenify) 2.การแสวงหาแนวทางใหม่ๆ (Explore) 3.การกำหนดแนวทางที่ได้เป็นความคิดใหม่ (Define) 4.การทำให้แนวคิดใหม่นั้นเป็นรูปธรรม (Realize)

ผลการวิเคราะห์ จากแนวคิดการวิเคราะห์ แผนการดำเนินงานดังกล่าว เหมือนจะเหมาะสมและสามารถดำเนินการได้ (หลักการนี้เหมาะสมสำหรับกับขั้นตอนการปรับปรุงงานออกแบบและงานประดิษฐ์มากกว่า มิใช่กระบวนการวิจัย) แต่ถ้ามาทำการศึกษาและวิเคราะห์อย่างจริงจังตามหลักการทางการศึกษาแล้ว งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยแก้ไขเพื่อประโยชน์ใช้สอย[11]

---

[9] อ่านบทความวิจัยประกอบการวิเคราะห์ เรื่องกระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภคข้าวเหนียว ในศิลปกรรมสาร. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ปีที่ 11 ฉบับที่ 2

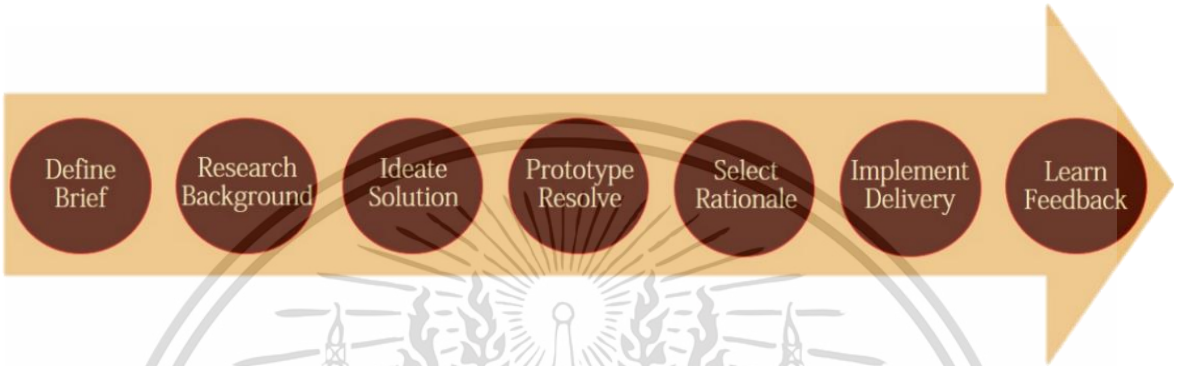
[10] ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology) หมายถึง การศึกษา ค้นคว้าความรู้อย่างมีระบบและแบบแผน เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าทางวิชาการหรือเกิดประโยชน์แก่มนุษย์โดยอาศัยวิธีการที่เป็นที่ยอมรับในแต่ละสาขาวิชา (จริยา เสถบุตร, 2526, น.4) และอีกความหมายหนึ่งกล่าวว่า เป็นกระบวนการค้นคว้าหาความรู้ที่เชื่อถือได้ โดยมีลักษณะดังนี้ 1) เป็นกระบวนการที่ระบบ แบบแผน 2) มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน ชัดเจน 3) ดำเนินการศึกษาค้นคว้าอย่างรอบคอบไม่ลำเอียง 4) มีหลักเหตุผล 5) บันทึกและรายงานออกมาอย่างระมัดระวัง ***(บุญชม ศรีสะอาด. 2535 : 8)***

[11] การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ สามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามที่ผู้บริโภคต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นอาจจะมีหน้าที่ใช้สอยอย่างเดียวหรือหลายหน้าที่ก็ได้ แต่หน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่นั้นต้องกระทำการใช้งานไปในระยะหนึ่งถึงจะทราบข้อบกพร่อง ซึ่งแนวคิดรูปร่างตามประโยชน์ใช้สอย (Form follow Function)เป็นวิถีทางการออกแบบของ Louis Sulivan ที่นิยมประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก (Functionalism) ภายใต้ปรัชญาที่ว่าประโยชน์ใช้สอยต้องมาก่อนความงามเสมอ และมักถูกใช้มาอธิบายขั้นตอนในการปฏิบัติการเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Functional) การกำหนดประเด็นปัญหาในการพัฒนางานออกแบบ ควรมีกรอบแนวคิดที่ว่าด้วยเรื่องการประเมินผลและการตรวจสอบการใช้งานในแนวคิดดังกล่าวด้วยเพื่อให้ได้รับการพิสูจน์

ดังนั้นการทำงานวิจัยที่มุ่งประเด็นไปยังการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย ควรมีรายละเอียดและแผนการดำเนินงานวิจัยที่เหมาะสมและชัดเจนกว่านี้ เพื่อให้ผลลัพธ์จากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สัมฤทธิ์ผลมากที่สุด Gavin Ambrose and Pual Harris (2009 : 10) ได้ทำการวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบ (Design Thinking) จากการแก้ไขงานเพื่อประโยชน์ใช้สอยได้ดังนี้



ภาพที่ 2.2 แนวคิดและขั้นตอนการวิเคราะห์การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยเรียงลำดับขั้นตอนในแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์กัน และสามารถทดสอบผลิตภัณฑ์ว่ามีความเหมาะสมหรือแก้ปัญหาได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่

จากแนวคิดการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. Define Brief กำหนด คัดเลือก สิ่งที่ต้องการศึกษา การกำหนดโจทย์

2. Research Background การศึกษา ค้นคว้า พื้นหลังที่ผ่านมา (ภูมิหลัง)

3. Ideate Solution การใช้ความคิด การหาทางออกในการแก้ปัญหา ทางเลือกที่มีความเป็นไปได้ในการแก้ไขปัญหา

4. Prototype Resolve การตกลงใจกับทางเลือกที่ได้ทำการศึกษา ทำการทดลองแก้ไขจากการทำงานต้นแบบ

5. Select Rationale การคัดเลือก การสรุปการแก้ไขผลงาน ด้วยความเป็นเหตุเป็นผลในการทดลอง (เหตุผลในการคัดเลือก การแก้ปัญหาจากการออกแบบที่ดี)

6. Implement Delivery การทำผลงานให้เกิดเป็นผลสำเร็จ การนำไปใช้จริง (กับกลุ่มผู้บริโภค) เป็นการส่งมอบแนวทางในการแก้ไขปัญหาสู่การทดสอบ ตรวจสอบการใช้งาน

7. Learn Feedback การได้ผลรับ จากผลสะท้อน เรียนรู้ผลที่ได้รับกลับมา เรียนรู้ปัญหาจริงที่เกิดขึ้นจากการออกแบบ เพื่อเรียนรู้และพัฒนาต่อ

การผลิตจำนวนมาก โดยให้ความสำคัญกับการออกแบบที่สอดคล้องกับการทำงานของเครื่องจักร การประหยัดวัสดุ ความสะดวกในการใช้งานเป็นต้น ***(วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. 2548 : 25,50)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. วัตถุประสงค์ในตัวอย่างงานวิจัยครั้งนี้มีทั้งสิ้น 3 ข้อ ได้แก่

2.1 เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของข้าวเหนียว

2.2 เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมการบริโภคข้าวเหนียวแบบดั้งเดิมของคนไทย

2.3 เพื่อยกระดับการรับประทานอาหารข้าวเหนียวให้มีความร่วมสมัย

ผลการวิเคราะห์ จากวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อ ดูผิวเผินแล้วเหมือนเหมาะสมกับการพัฒนาและออกแบบ แต่เมื่อทำความเข้าใจกับผลงานวิจัยชิ้นนี้แล้วพบว่า การกำหนดทิศทาง และแนวความคิดจากผลงานที่ได้ (ดังภาพที่ 2.3-2.5) ไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ การกำหนดตัวแปรเพื่อทำการศึกษาตามนิยามศัพท์ไม่ครบถ้วน อีกทั้งผู้วิจัยมีความสับสนในกระบวนการวิธีวิจัย เนื่องจากภายในงานวิจัยได้ระบุแนวคิด และความต้องการไว้อย่างมากมายในงานวิจัยชิ้นนี้ แต่งานวิจัยกลับไม่ได้ทำการประเมินผลในส่วนดังกล่าวที่ได้บรรยายมาและต้องการอะไรในงานวิจัยในชิ้นนี้ โดยในงานวิจัยได้ระบุผลลัพธ์ (ในบทความวิจัยได้เขียนระบุไว้ทั้งสิ้น) ที่ต้องการจากการศึกษาดังนี้

- **ต้องการอิงวัฒนธรรมเดิม, เกิดการย้อนระลึกถึงวิถีในอดีต, ลดความแตกต่างเชิงอัตลักษณ์ทางชนชั้น, ส่งผลต่อวิถีละเมียดแบบโบราณที่สังคมปัจจุบันโหยหา, การสร้างความเข้มแข็ง, การยกระดับ, วิถีเร่งรีบในยุคปัจจุบัน, เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป, มีภาพลักษณ์ความศิวิไลซ์, ร้านอาหารระดับหรู และตำแหน่งของการวางตำแหน่งสินค้า ราคา สอดคล้องกับกระแสการดำเนินชีวิตสมัยใหม่ (slow life)** เป็นต้น ทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยในตัวอย่างงานวิจัยต้องการ แต่ถ้าทำการวิเคราะห์ พบว่า ความสับสน ความไม่ชัดเจน ในการตั้งคำถามในงานวิจัยทำให้ สิ่งที่ต้องการในงานวิจัยนั้นซับซ้อน และไม่สามารถไปกันได้ เกิดความสับสนในทิศทางในการพัฒนา ว่าต้องการอะไรกันแน่กับงานวิจัยชิ้นนี้ ตัวอย่างเช่น *ต้องการลดความแตกต่างเชิงอัตลักษณ์ทางชนชั้น แต่กลับต้องการจัดแต่งอยู่ในร้านอาหารระดับหรู หรือ ต้องการส่งผลต่อวิถีละเมียดแบบโบราณที่สังคมปัจจุบันโหยหา แต่กลับต้องการภาพลักษณ์ความศิวิไลซ์และสอดคล้องกับกระแสการดำเนินชีวิตสมัยใหม่ (slow life) หรือ ให้สอดคล้องกับวิถีเร่งรีบในยุคปัจจุบัน แต่ ผลลัพธ์ต้องการแสการดำรงชีวิตแบบ Slow life* ซึ่งเพียงแค่ 3 ตัวอย่างนี้ก็พบว่าไปด้วยกันไม่ได้ **สุดท้ายแล้วงานวิจัยนี้ต้องการอะไร**

3. ในงานวิจัยได้ทำการสัมภาษณ์คนเมืองเชียงใหม่ที่คุ้นเคยกับอาหารพื้นเมืองหลายราย ในการหาข้อมูลต่างๆและวิเคราะห์ในการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ ผลลัพธ์ที่ต้องการคือ การนำเอาผลงานไปใช้ในร้านอาหารระดับหรู ดังนั้นกลุ่มคนเมืองที่ได้ทำการสัมภาษณ์และเป็นกลุ่มตัวอย่างในการแก้ไขปัญหาใช่หรือไม่ เป็นตัวแทนของประชากรในร้านอาหารระดับหรูได้หรือไม่ (ซึ่งในงานวิจัยได้ระบุชัดเจนว่าต้องการความศิวิไลซ์และจัดวางในร้านอาหารระดับหรู) ใช้หลักเกณฑ์อะไรเป็นตัวกำหนดกลุ่มตัวอย่าง เชื่อถือได้หรือไม่ สอบถามอย่างไรและใช้เครื่องมือในงานวิจัยหรือไม่ สรุปเป้าหมายของการออกแบบคือสังคมสมัยใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีภาพลักษณ์ที่ศิวิไลซ์ แต่เก็บข้อมูลกับคนเมืองที่รับประทานอาหารเหนือ (แล้วกลุ่มคนในร้านอาหารระดับหรูคืออะไร ใช่เป้าหมายที่แท้จริงหรือไม่)

ซึ่งกลุ่มตัวอย่างควรเป็นตัวแทนที่ดีของประชากร (Representation) และเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่พอ (large Sample) โดยในการเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นลักษณะแบบใด เป็นการเลือกแบบไม่ยึดความน่าจะเป็น(Nonprobability) เช่นการเลือกแบบเจาะจง, การเลือกแบบบังเอิญ หรือการเลือกแบบยึดความน่าจะเป็น (แบบเป็นระบบ) เพราะงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการพัฒนาและออกแบบที่ว่าด้วยเรื่องของ Functional จึงปฏิเสธไม่ได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการวิจัย จะส่งผลถึงการศึกษาว่าผลลัพธ์ของงานวิจัยชิ้นนี้เหมาะสมและตอบวัตถุประสงค์ รวมถึงคำถามในงานวิจัยได้จริง (ผดุงชัย ภู่พัฒน์. 2559)

4. เมื่อทำการสร้างผลงานชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภคข้าวเหนียวเสร็จสิ้น ได้สำรวจความคิดเห็น โดยใช้กระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากประชากรที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งทำการสนทนากลุ่ม 2 ครั้ง **ครั้งแรกทำการทดสอบ 5 คน ครั้งที่ 2 ทดสอบ 8 คน**

ผลการวิเคราะห์ พบว่างานวิจัยลักษณะดังกล่าว ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อทำการทดสอบและประเมินผลงาน (จากจำนวนผู้เข้าร่วมทดสอบ 13 คน) เมื่อวิเคราะห์จากกลุ่มประชากรดังกล่าว งานวิจัยนี้ควรใช้การประเมินและทดสอบผลงานจากเทคนิคการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship)[12] มากกว่าการสนทนากลุ่ม และแบบสัมภาษณ์การทดลองใช้จริงในโรงแรมระดับหรู(โดยผู้ทดลองต้องแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ทั้งผู้ที่เคยบริโภคข้าวเหนียวจากกระติ๊บแบบเดิม และผู้ที่ไม่เคยบริโภคข้าวเหนียวมาก่อน) เนื่องจากผู้ที่มาประเมินและทดสอบต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญ มีความชำนาญและความรู้ในประเด็นงานออกแบบและวิจัย (ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่ได้มานั้นได้ใช้การคัดเลือกแบบใด เช่น การคัดเลือกแบบ Snowball Sampling เป็นต้น) ดังนั้นการทดสอบเพียง 13 คน เพื่อทำการประเมินผลงานว่าเหมาะสม หรือแก้ปัญหาได้หรือไม่ ไม่สามารถนำมาใช้อ้างอิงได้จากกลุ่มคนผู้รับประทานข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหรูได้ทั้งหมด (เป็นการใช้ขนาดของกลุ่มประชากรและเทคนิคที่ไม่เหมาะสม) ผดุงชัย ภู่พัฒน์ (2559) ได้รวบรวมเอกสารไว้ว่าโดยปกติแล้วการใช้เทคนิคการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยส่วนมากจะเป็นการสนทนาเพื่อ **ค้นหาปัญหา แนวความคิด และประเด็นความต้องการ(ในเชิงลึก) ก่อนการพัฒนาและออกแบบเพื่อให้เป็นข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ต่อไป** โดยการสนทนากลุ่ม เกณฑ์ของขนาดและจำนวนกลุ่ม ปกติอยู่ที่ 6-8 คนต่อกลุ่ม แต่ไม่ควรเล็กหรือใหญ่เกินไป ซึ่งในงานวิจัยขนาดเล็กควรมีจำนวนกลุ่ม 4-6 กลุ่ม (มากที่สุดคือ 10 กลุ่มขึ้นไป) ดังนั้นถึงแม้ในงานวิจัยดังกล่าวต้องการใช้เทคนิค

[12] เทคนิคการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) เป็นเทคนิคที่เป็นรูปแบบการได้ องค์ความรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์และองค์ความรู้นั้นๆ มาให้ข้อมูลเชิงลึกและทรรศนะเป็นการวิพากษ์ วิจารณ์ผลงานหรือแนวทางการออกแบบ ผู้วิจัยและนักออกแบบสามารถเรียนรู้ เข้าใจ กระบวนการและวิธีการดำเนินงานได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ สามารถนำมาสมทบและเป็นข้อมูลชั้นยอด ใช้ในการปรับหรือพัฒนาแนวคิดหรือประเมินผลงานให้สมบูรณ์มีเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ***(กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2560)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สนทนากลุ่มจริงในการทดสอบและประเมิน (จากงานวิจัยมีเพียง 2 กลุ่ม กลุ่มแรกมี 5 คนและกลุ่มสองมี 8 คน) ซึ่งก็ไม่เพียงพอและเหมาะสมกับการเก็บข้อมูล ไม่สามารถเป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมดได้จริง รวมถึงไม่สามารถตอบโจทย์ผลการประเมินได้ว่าเมื่อนำไปใช้แล้วส่งผลต่อวิถีละเมียดแบบโบราณที่สังคมปัจจุบันโหยหา ลดความแตกต่างเชิงอัตลักษณ์ทางชนชั้น มีภาพลักษณ์ความศิวิไลซ์ และสอดคล้องกับกระแสการดำเนินชีวิตสมัยใหม่ (slow life) ตามที่ผู้วิจัยได้อ้างถึงในขอบเขตการออกแบบหรือไม่

5. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา(Research and Development: R & D) ซึ่งแผนในการทำงานวิจัยคือ แนวคิดแบบ 4 ขั้นตอน (IEDR: Indenify, Explore, Define,Realize) โดยในการศึกษาใช้การสัมภาษณ์กลุ่มคนเมืองที่รับประทานอาหารเหนือ(ไม่ทราบจำนวน) และทำการประเมินทดสอบผลิตภัณฑ์จากกลุ่มตัวอย่าง 13 คน (กลุ่มตัวอย่างจากผู้รับประทานอาหารในร้านระดับหรู) เพื่อให้ได้ผลงานและสรุปผลงานวิจัยทั้งหมด

ผลการวิเคราะห์ จากงานวิจัยซึ่งเป็นงานลักษณะ Research and Development (R & D) การตั้งวัตถุประสงค์ควรมีการตอบคำถามอยู่ 3 ทาง อันได้แก่ 1.ศึกษาอะไร 2. พัฒนารูปแบบอย่างไร 3. ประเมินความพึงพอใจในการใช้ผลิตภัณฑ์ (ซึ่งในการวิเคราะห์แบบ 4 ขั้นตอนของผู้วิจัยไม่มีส่วนของการประเมิน แต่สุดท้ายกลับมีการประเมินซึ่งไม่รู้ว่านำส่วนดังกล่าวมาจากไหนเพราะในขั้นตอนการวิเคราะห์ไม่มี) แต่เมื่อนำข้อมูลและแนวคิดการพัฒนางานมาทำการวิเคราะห์พบว่า ในการออกแบบในลักษณะเช่นนี้ควรมีการใช้สถิติที่ใช้ในการวัดและประเมินเพื่อหาผลลัพธ์ที่ได้ในการวิจัยจากงานออกแบบ R & D โดยการออกแบบและพัฒนาผลงานที่เป็นลักษณะการแก้ไขเพื่อประโยชน์ใช้สอยนั้น ควรใช้สถิติอ้างอิงเพื่อการเปรียบเทียบ แบบ Bivariate Analysis เป็นการเปรียบเทียบกับกลุ่ม ซึ่งสามารถสร้างได้ 2 แนวทางในการประเมินผลงานออกแบบดังนี้

1.ออกแบบมาใหม่ → ทดสอบกับกลุ่ม (หลังต้องดีกว่าหน้า) → ใช้งานได้ดีขึ้นกว่าเดิม(เปรียบเทียบกับเกณฑ์หรือกรอบแนวคิด) → ใช้สถิติ T-Test Dependent(ไม่เป็นอิสระต่อกัน)

2.ออกแบบมาใหม่ → ทดสอบกับกลุ่ม (หลังต้องดีกว่าหน้า) → เปรียบเทียบกับคนที่ไม่ใช่กลุ่มเดิม(กับอีกกลุ่ม)โดยต้องควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน(กลุ่มคนที่มาเปรียบเทียบต้องใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง) → ใช้สถิติ T-Test Independent (อิสระต่อกัน) (ธนินทร์ รัตนโอฬาร. 2559)

โดยในการทดสอบและประเมิน ถ้าต้องการวัดว่าผลงานที่ออกแบบขึ้นมาใหม่นั้น มีความเหมาะสมหรือดีขึ้นกว่าเดิมจริง ต้องทำการวัดซ้ำหลายๆครั้ง (ซึ่งในกรณีเช่นนี้ควรนำไปวัดกับกลุ่มตัวอย่างที่รับประทานข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหรูหลายๆสถานที่และใช้เวลานานๆ)

1.2 วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) โดยทำการวิเคราะห์ 2 ส่วน คือ

1.2.1 Object-centred คือการศึกษาตัววัตถุ เพื่อเข้าใจตัววัตถุเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นคุณสมบัติทางกายภาพ, รูปร่าง รูปทรง, เทคนิคหรือผลกระทบเชิงอารมณ์ความรู้สึกและจิตวิทยา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์เมื่อปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของต่างวัตถุๆ ซึ่งจากผลงานวิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์ได้ดังนี้

1.2.1.1 ในผลงานวิจัย ผู้วิจัยได้อ้างว่าผลลัพธ์ของการออกแบบเรียกว่า **กระติบข้าว**



ภาพที่ 2.3 ผลงานออกแบบกระติบ (ภาชนะใส่ข้าวเหนียวที่ได้รับการออกแบบ)
ที่มา: ศิลปกรรมสาร. ปีที่ 11 ฉบับที่ 2. 2559 : 129)

ผลการวิเคราะห์ จากผลงานที่ได้มา ทางวัฒนธรรมไทยอีสาน สิ่งนี้ไม่ได้เรียกว่า **“กระติบ”**แต่ผลงานออกแบบที่ได้นี้เรียกว่า**“ก่องข้าว”**ซึ่งเป็นภาชนะบรรจุข้าวเหนียวชาวอีสานเช่นเดียวกัน ความแตกต่างของภาชนะทั้งสอง อยู่ที่รูปทรงโดยก่องข้าวจะมีลักษณะคล้ายกระบุง มีฝาปิดและมีขาทำด้วยไม้เนื้อแข็งเป็นฐานแยกสี่แฉก มีความแข็งแรงทนทานมากกว่า สานด้วยไม้ไผ่ มีความแน่นหนา เก็บขอบด้วยหวายโดยรอบ ส่วนกระติบข้าวนั้นเป็นภาชนะสานทรงกลม มีฝาปิดและตัวกระติบจะมีลักษณะที่เหมือนกันเพียงแต่มีขนาดที่ต่างกันเล็กน้อย ให้สามารถสวมใส่กันได้พอดี ในส่วนตัวกระติบจะมีฐานรองทำจากก้านตาล ขดเป็นวงกลม มีขนาดเล็กกว่าตัวกระติบเล็กน้อย ยึดด้วยหวายให้ติดกับตัวกระติบ การสานทำได้ง่ายกว่าก่องข้าว เพราะใช้ตอกไม้ไผ่ที่มีความบางอ่อนตัว (ก่องข้าวใช้ตอกที่ทำจากติวไม้ไผ่ (ส่วนผิว) ซึ่งมีความแข็งจึงสานยากกว่า) ทำให้กระติบข้าวมีความแข็งแรงน้อยกว่าก่องข้าว (http:www.isangate.com/local/kratibkao. 2560 [Online] ; วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2558 : 73-74)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 รูปแบบความแตกต่างของภาชนะบรรจุข้าวเหนียวของชาวอีสานของก่องข้าวและกระติบ

ที่มา: http://oknation.nationtv.tv/2560 [Online]

1.3 จากกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อให้ได้ผลงานใหม่จากงานวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้ผลการออกแบบ และมีเงื่อนไขดังนี้

1.3.1 ภาชนะใส่ข้าวนึ่ง จะต้องรักษาความร้อนไว้ได้ในระหว่างการรับประทาน

1.3.2 ภาชนะนึ่งจะต้องไม่ทำให้ข้าวเหนียวแฉะ ซึ่งเกิดจากไอน้ำของข้าวเหนียวที่ร้อน เมื่อกระทบกับภาชนะที่เย็น

1.3.3 ภาชนะจะต้องไม่ทำให้ข้าวเหนียวเย็นเร็วและแห้งในระหว่างรับประทาน



ภาพที่ 2.5 ผลงานออกแบบภาชนะชั้นในและชั้นนอกของกระติบ ในการแก้ไขปรับปรุงที่ได้ระบุไว้ในงานวิจัย

ที่มา: ศิลปกรรมสาร. ปีที่ 11 ฉบับที่ 2. 2559 : 120

ผลการวิเคราะห์ จากผลงานที่ได้มา รูปแบบและผลลัพธ์ที่ได้จากงานวิจัย ไม่สามารถตอบโจทย์ หรือเงื่อนไขของการวิจัยได้อย่างเหมาะสม สามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากลักษณะผลงานที่ได้ จะมีภาชนะชั้นในเป็นที่เก็บข้าวโดยทำช่องระบายอากาศเป็นเส้นเรียงตัวกัน (ซึ่งเว้นขอบด้านบน) และวางลงในภาชนะชั้นนอก(ซึ่งเจาะด้านล่างเป็นช่องเพื่อให้น้ำได้ระบายออก) ซึ่งภาชนะชั้นในทำการเว้นระยะทึบทางด้านบน มีขนาด 1/3 ของภาชนะ อย่างไรก็ตามเมื่อเรานำข้าวเหนียวอุ่นบรรจุเข้าไปภายในภาชนะ ความร้อนก็จะทำให้เกิดไอน้ำและเกิดการระเหยขึ้น (อากาศจะลอยตัวจากล่างขึ้นบนตามหลักการของไหล) ก็ทำให้เกิดการควบแน่น (การควบแน่นทางความร้อน คือกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของไอน้ำเป็นของเหลว) เกิดเป็นน้ำเกาะผิวพลาสติกทึบด้านบนและไหลตามเส้นตั้งพลาสติกลงสู่ข้าวเหนียว ก่อนที่น้ำจะไหลลงไปด้านล่างเพื่อระบาย ทำให้ข้าวเหนียวภายในแฉะได้ ถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะทำช่องว่างเป็นเส้นตามยาวเรียงตัวกันเพื่อระบายความร้อนและน้ำ แต่การเว้นระยะของช่องก็ทำให้น้ำที่ไหลลงมา ไหลตามขอบในส่วนที่ทึบเป็นเส้น(ตามหลักแรงดึงดูดและการยึดเกาะจากที่สูงลงสู่ที่ต่ำ) ทำให้น้ำไหลลงมาสัมผัสกับตัวข้าวเหนียวเช่นเดียวกัน รวมถึงเมื่อน้ำไหลออกไปทางด้านล่างหมด เมื่อปล่อยไว้สักพักการกักเก็บความร้อนจะหมดลงอย่างรวดเร็ว ทำให้ข้าวเหนียวที่อยู่ภายในแห้ง

จากแนวทางเดิมในอดีต ก่องข้าวและกระติบข้าว เป็นภาชนะในการเก็บอาหารที่ทรงคุณค่า มากด้วยภูมิปัญญา เก็บความร้อนได้ดี ในขณะที่ยอมให้ไอน้ำระเหยออกไปได้ ทำให้ข้าวเหนียวที่บรรจุอยู่ภายในกระติบ หรือก่องข้าวไม่แฉะด้วยไอน้ำ ซึ่งภูมิปัญญานี้มีเคล็ดลับอยู่ที่ การสานภาชนะเป็นสองชั้นเพื่อให้เกิดช่องว่างตรงกลาง ชั้นในสุดจะสานด้วยตอกให้มีความห่างเล็กน้อย (ช่องว่างระหว่างตอกสาน ซึ่งการสานจะทำการสลับไขว้ ทำให้ช่องว่างสลับกันไปมาไม่เป็นเส้นตรง) เพื่อให้ไอน้ำระเหยออกจากข้าว ไปสู่ช่องว่างภายในก่องหรือกระติบข้าวได้อย่างช้าๆ ในขณะที่ชั้นนอกสุดจะสานด้วยตอกที่มีความชิดแน่นหนากว่า เพื่อเก็บกักความร้อนไว้ ไอน้ำที่มีความร้อนอยู่ภายในช่องว่างนี้ จะช่วยทำให้ข้าว เหนียวที่อยู่ภายในกระติบ หรือก่องข้าว ยังคงความร้อนได้อีกนาน โดยเมล็ดข้าวจะไม่มีไอน้ำเกาะ จึง ไม่แฉะเหมือนกับการบรรจุในภาชนะพลาสติกยุคใหม่ที่มีความเรียบ ไม่เหมือนการจักสานที่พื้นผิวไม่เสมอกัน รวมถึงลักษณะการจักสานภายนอกนั้นจะมีการสานตอกที่มีความชิดแน่นหนา ดังนั้นจึง สามารถจักสานให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆเพื่อความสวยงามได้อีกด้วย (http://oknation.nationtv.tv/blog/bantung/2008/12/11/entry-1. 2560 [Online] ; วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2542 : 98)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 รูปแบบของก่องข้าวและกระติบ ของกลุ่มคนทางภาคเหนือและภาคอีสาน ใช้สำหรับใส่ข้าวเหนียวที่ทรงคุณค่า มากด้วยภูมิปัญญาและกักเก็บความร้อนได้ดี

ที่มา: http://gub-gift-ku61.blogspot.com. 2560 [Online]

1.5 การพัฒนาและออกแบบชุดอุปกรณ์ ในการรับประทานอาหารสำหรับข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหรู (Concept of sticky rice dining set) ได้ผลงานออกแบบ 4 ส่วนดังนี้

1.5.1 **กระติบ** แนวคิดการพัฒนารูปทรงและการใช้ภาชนะสำหรับใส่ข้าวเหนียวและเก็บให้อุ่น ในขณะรับประทานอาหาร

15.2 **การปั้น** เป็นแนวคิดการพัฒนารูปทรง สำหรับการปั้นข้าวเหนียวให้เป็นก้อน ก่อนจ้ำกับข้าว

15.3 **การจก** การพัฒนารูปทรงสำหรับการจกข้าวเหนียว เป็นการแบ่งข้าวเหนียวออกมาจากกระติบ เพื่อแยกใส่จานและรับประทาน

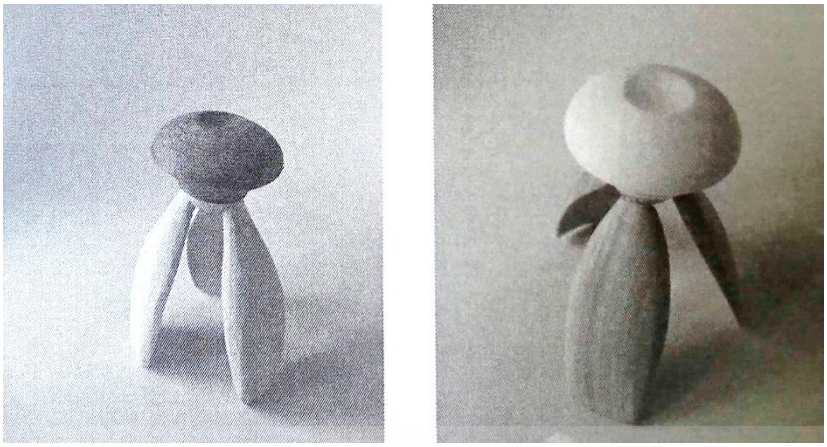
1.5.4 **การจ้ำ** การพัฒนารูปทรงสำหรับการจ้ำข้าวเหนียวกับอาหาร มีลักษณะเป็นการปั้นให้เป็นก้อนเพื่อนำไปรวมกับกับข้าวเพื่อรับประทานในคราวเดียว

ผลการวิเคราะห์ ผลลัพธ์การพัฒนาและออกแบบชุดอุปกรณ์ ในการรับประทานอาหารสำหรับข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหรู ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตามประเด็นดังนี้

1. แนวทางการพัฒนากระติบได้ทำการวิเคราะห์ไปแล้ว ในหัวข้อที่ 1.1 ละ 1.2

2. การปั้นและการจกจะใช้อุปกรณ์ที่ได้รับการออกแบบเดียวกัน โดยใช้วิธีการปั้นแบบดั้งเดิมด้วยการใช้ 3 นิ้ว ในการปั้นข้าวเหนียวโดยการผ่านอุปกรณ์ที่ได้รับการออกแบบ โดยโครงสร้างของอุปกรณ์การปั้น มี 3 ขา ที่ใช้ในการควบคุมเสมือนมือ แต่ไม่สัมผัสโดยตรงทำให้สามารถบีบหรือหนีบข้าวเหนียว เปลี่ยนรูปเป็นทรงกลม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ผลงานอุปกรณ์สำหรับการปั้นและการจกโครงสร้างของอุปกรณ์การปั้นมี 3 ขาใช้ในการควบคุมเสมือนมือ

ที่มา: ศิลปกรรมสาร. ปีที่ 11 ฉบับที่ 2. 2559 : 126

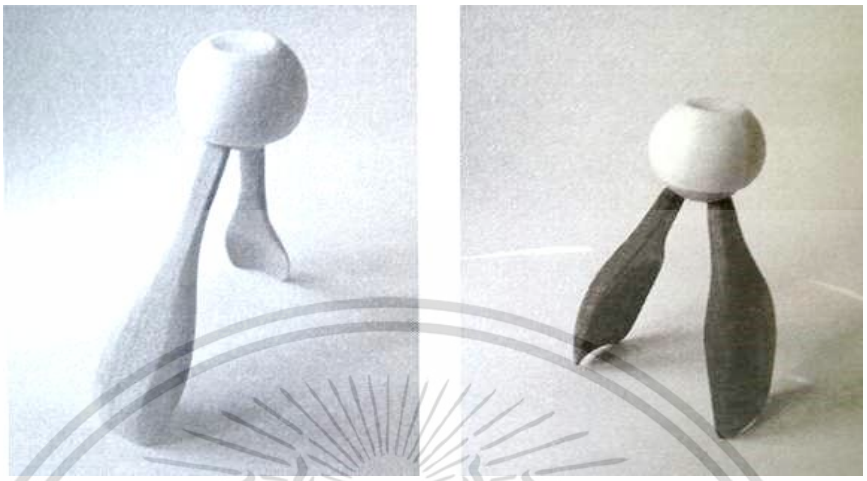
จากการออกแบบเกิดคำถามจากการใช้งาน ว่าสามารถใช้งานได้จริงหรือไม่ อุปกรณ์การปั้นและการจก สามารถจกข้าวออกจากกระติบได้จริงหรือไม่ เพราะพื้นที่ภายในของกระติบที่บรรจุข้าว มีขนาดเท่าใด มีจุดส่วนโค้งเว้าเท่าใด อุปกรณ์ดังกล่าวจะสามารถจกข้าวเหนียวออกมาได้หมดกระติบหรือไม่ เนื่องจากโดยทั่วไปเราใช้มือในการจกข้าวเหนียว ยังต้องทำการคว้านมือ เพื่อทำการกวาดข้าวเหนียวออกจากกระติบ ที่มีความเหนียวและติดอยู่ภายในให้หมด ดังนั้นอุปกรณ์ดังกล่าวต้องมีการออกแบบมีเหมาะสม ถูกต้องตามหลักกายวิภาคจึงจะสามารถทดแทนการใช้มือจากการสัมผัสผ่านอุปกรณ์ (โดยใช้เพียง 3 นิ้วคือนิ้วโป้ง นิ้วชี้และนิ้วกลาง) อีกทั้งขนาดของมือแต่ละคนมีขนาดไม่เท่ากัน อุปกรณ์ดังกล่าวจะตอบสนองการใช้งานได้ดีหรือไม่ (ซึ่งในการรับประทานข้าวเหนียวขณะรับประทานยังต้องนำมือไปจุ่มน้ำเพื่อให้ข้าวเหนียวไม่ติดมือ แล้วอุปกรณ์นี้ได้แก้ปัญหาข้าวเหนียวที่ติดกับอุปกรณ์หรือไม่) รวมถึงเมื่อจกข้าวเหนียวออกจากกระติบอุปกรณ์ดังกล่าวต้องสามารถปั้นข้าวเหนียวเปลี่ยนเป็นทรงกลมก่อนรับประทานอีกด้วย

จากผลการทดลอง ผู้วิจัยเรื่องดังกล่าวได้อธิบายการทดลองว่า อุปกรณ์การปั้นและการจกได้สร้างชิ้นงานโดยอาศัยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ทำให้วัสดุมีความยืดหยุ่นไม่เพียงพอจึงไม่สามารถทดสอบการใช้งานได้ แต่ในการสรุปผลงานวิจัยชิ้นนี้กลับอภิปรายผลว่าผลิตภัณฑ์ชุดนี้ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้นมา สามารถใช้งานได้อย่างเหมาะสม และใช้งานได้ดีกว่าการใช้ช้อน ส้อมหรือตะเกียบ ในการรับประทานข้าวเหนียว ซึ่งนั้นแปลผลได้ว่า ผลงานที่ได้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมใช้งานได้ดีแต่การทดลองอุปกรณ์การปั้นและการจกกลับไม่สามารถทดลองได้ (**สรุปคืองานออกแบบไม่สำเร็จแต่ผู้วิจัยกลับสามารถประเมินผลงานวิจัยได้**)

3. ผลการออกแบบอุปกรณ์สำหรับการจ้ำ ทำการออกแบบโดยใช้การบีบและการหนีบ (สามารถยืดหยุ่นและดีดกลับไปในตำแหน่งเดิมได้) ซึ่งอุปกรณ์นี้สามารถหนีบข้าวเหนียวและปั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปลี่ยนรูปเป็นก้อนกลมได้ ลักษณะโครงสร้างเป็นที่คีบ 2 ขา **สามารถคีบข้าวเหนียวเข้าปากได้โดยตรง** (รวมถึงสามารถคีบข้าวเหนียวและนำไปจ้ำกับเครื่องเคียงหรือกับข้าวได้ ก่อนรับประทาน)



ภาพที่ 2.8 ผลงานออกแบบอุปกรณ์สำหรับการจ้ำ โครงสร้างของอุปกรณ์การจ้ำมี 2 ขา สามารถบีบและหนีบข้าวเหนียวเข้าปากได้โดยตรง พร้อมทั้งสามารถหนีบข้าวไปจ้ำกับกับข้าวก่อนรับประทานได้อีกด้วย

ที่มา: ศิลปกรรมสาร. ปีที่ 11 ฉบับที่ 2. 2559 : 124

จากแนวคิดนี้พบว่า เราได้สร้างเงื่อนไขในการรับประทานข้าวเหนียวเพิ่มขึ้น ยากต่อการใช้งาน รูปแบบและขนาดของอุปกรณ์สามารถคีบแล้วเข้าปากโดยตรงได้จริงหรือไม่ เนื่องจากรูปแบบและขนาดสัดส่วนอุปกรณ์ที่คีบข้าวเหนียวมีความกว้างและใหญ่ เมื่อคีบข้าวเหนียวก็จะมีขนาดที่ใหญ่ขึ้น ขนาดจะมีความกว้างมากกว่าปากคนหรือไม่ อีกแนวคิดหนึ่ง เนื่องจากในการใช้มือในการรับประทานข้าวเหนียวนั้น จะใช้มือในการปั้นเป็นก้อนกลมและใช้นิ้วโป้งในการกดข้าวเหนียวให้เกิดเป็นหลุมเพื่อนำไปจ้ำหรือควัก กับกับข้าวต่างๆก่อนรับประทาน แต่อุปกรณ์การจ้ำที่ได้รับการออกแบบใช้การคีบและหนีบ จะทำการจ้ำหรือควักกับข้าวได้อย่างไร ในเมื่อในอุปกณ์มีข้าวเหนียวคีบอยู่ก่อนแล้ว สรุปได้ว่าอุปกรณ์ดังกล่าวถูกสร้างมาเพื่อให้เกิดปัญหามากว่าการแก้ปัญหา ดังนั้นถ้าการทำงาน นำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ต้องมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มากพอที่จะเป็นตัวแทนประชากรของคนเหนือและคนอีสานได้อย่างเหมาะสม (ตามการวิเคราะห์เรื่องระเบียบวิธีวิจัยที่ได้อธิบายมาก่อนข้างต้น) สรุปว่าเป็นการเพิ่มขั้นตอนการบริโภคมากขึ้น และตรวจสอบไม่ได้ว่าเหมาะสม

2. Object-driven คือ การศึกษาวัตถุเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ ในสิ่งที่นอกเหนือออกไปจากประเด็นของตัววัตถุเอง เป็นการตระหนักถึงความสัมพันธ์ในแง่มุมต่างๆ ระหว่างวัตถุสิ่งของกับมนุษย์และสังคมที่ผลิตและใช้สอยมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 เหตุผลการศึกษางานวิจัยตัวอย่าง ผู้วิจัยได้กล่าวอ้างว่า “มีความต้องการที่จะปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง **เปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาส** ต้องการให้วัฒนธรรมเดิมยังคงอยู่และถูกถ่ายทอดไปยังอนาคต สามารถ**เปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาส**ของการนำกระแสที่เปลี่ยนแปลงสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆให้เหมาะสม อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มมูลค่า คุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคม”

ผลการวิเคราะห์ เหตุผลในการศึกษางานวิจัยข้างต้น พยายามใช้คำว่า **“เปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาส”** เพื่อทำการแก้ไข ซึ่งต้องทำความเข้าใจก่อนว่าแท้จริงแล้วทุกวันนี้ วัฒนธรรมในการบริโภคข้าวเหนียวในปัจจุบันของคนภาคเหนือและภาคอีสาน เกิดความวิกฤตแล้วหรือไม่ เกิดปัญหาจากการใช้ภูมิปัญญาที่ถูกสั่งสมมาจากอดีตหรือไม่ และวิกฤตอย่างไร ผู้ศึกษายังไม่ทราบเหตุผลที่จะนำมาใช้ในการเป็นคำถามของงานวิจัยใดๆ ทั้งที่วัฒนธรรมการบริโภคข้าวเหนียวนั้นเป็นอาหารหลักของผู้คนในแถบสุวรรณภูมิ (กลุ่มชนไท-ลาว) มามากกว่า 7,000 ปี อีกทั้งนักโบราณคดีได้ทำการขุดพบเมล็ดข้าวเก่าแก่ที่ถ้ำปุงฮุง จ.แม่ฮองสอนซึ่งมีอายุกว่า 3,500 ปี ซึ่งหลักฐานชิ้นนี้ทำให้ทราบว่าทุกเผ่าพันธุ์ในสุวรรณภูมิตั้งแต่เหนือจรดใต้รับประทานข้าวเหนียวมาก่อน จากทฤษฎีนิเวศวิทยาทางวัฒนธรรม (Culture Ecology) ว่าด้วยสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ในขณะที่มนุษย์ก็เป็นผู้จัดสรรสิ่งแวดล้อมด้วยเช่นกัน ดังนั้นวัฒนธรรมของมนุษย์จึงขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมที่อาศัยอยู่ ส่งผลให้มนุษย์ในพื้นที่นั้นๆสร้างสรรค์ และพัฒนาวัฒนธรรมของตนเอง เช่นวัฒนธรรมในการบริโภคข้าวเหนียว เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิต การเก็บเกี่ยวผลผลิต ประเพณี ความเชื่อ และมีผลกระทบต่อวิถีของมนุษย์ในภูมิภาคนั้น (โขมสี แสนจิตต์. 2555)

นั้นแสดงให้เห็นว่าการบริโภคข้าวเหนียวนั้นมีมาอย่างช้านาน สืบทอดกันมาเป็นวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น แฝงด้วยวิถีความเชื่อและบริบทในการดำรงชีวิต วัฒนธรรมเหล่านี้ล้วนเป็นการเชื่อมโยง สอดคล้องกันภายในระบบสังคมและพฤติกรรมของผู้คน ในรูปของวิถีการดำเนินชีวิต ดังนั้นเหตุผลที่ยกอ้างมาว่า เกิดความวิกฤตล้วนย้อนแย้งกับเหตุผลของความเป็นจริง เสมือนเป็นการหักล้างวัฒนธรรมดั้งเดิม วิถีชีวิตและความเชื่อในการบริโภคข้าวเหนียวที่มีมาอย่างช้านาน อีกทั้งวัฒนธรรมดังกล่าวก็ยังคงอยู่ได้อย่างมั่นคงในสังคมปัจจุบัน และถูกถ่ายทอดไปยังอนาคตได้อย่างแน่นอนในรูปแบบที่เป็นมา ในส่วนของความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นเหตุผลที่ดี แต่ควรศึกษาภูมิหลังวัฒนธรรมการบริโภคข้าวเหนียวและทำการแก้ไขในส่วนอื่นให้ถูกจุด มิใช้ปรับเปลี่ยนให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน สับสน เช่นทำการศึกษากระบวนการนึ่งและแปรรูปข้าวเหนียวให้เป็นคำ(พอดีคำ) เพื่อบริโภคให้สะดวกขึ้น, การแปรรูปข้าวเหนียว ต่อยอดให้เป็นผลิตภัณฑ์อาหารในรูปแบบอื่น หรือศึกษาหาเครื่องมือในการรับประทานข้าวเหนียวด้วยมือในรูปแบบเดิม แต่ออกแบบและพัฒนาถุงมือหรือสวมในนิ้วมือเพื่อช่วยในการรับประทานและเกิดสุขอนามัยที่ดีขึ้นเป็นต้น ซึ่งนั้นมิใช่เรื่องยาก

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 28) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงงานหัตถกรรมไว้ว่า ศิลปะชาวบ้านหรือศิลปะพื้นบ้านไม่นิยมความเปลี่ยนแปลง ซึ่งความจริงแล้วศิลปะและหัตถกรรมพื้นบ้านนั้นเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามอิทธิพลจากภายนอกที่เข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางทีเปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือประโยชน์ใช้สอยนั้นคงเดิม ทั้งนี้เพราะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปะหรือหัตถกรรมพื้นบ้านบางชนิด ได้ผ่านการปรับปรุงและพัฒนามาเป็นเวลานานจนมีประโยชน์ใช้สอยสมบูรณ์จึงเปลี่ยนแปลงได้ยาก เช่นกระติบและก่องข้าวสำหรับข้าวเหนียว ของภาคเหนือและภาคอีสาน แม้ในแต่ละถิ่นจะมีรูปแบบตามขนบนิยมของท้องถิ่นที่สืบต่อกันมามิใคร่เปลี่ยนแปลง และมีประโยชน์ใช้สอยที่ไม่เปลี่ยนแปลงคือใช้ใส่ข้าวเหนียว แต่ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นบ้างคือการนำวัสดุที่หาได้ง่ายเช่น พลาสติกมาใช้สานแทนตอกไม้ไผ่ เพราะชาวบ้านเห็นว่ามีสีสันสวยงามและเป็นวัสดุที่หาง่าย ในขณะที่วัสดุธรรมชาติอย่างหวายหรือไม้ไผ่เริ่มหายาก แต่ความนิยมนี้จะเป็นไปเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ในที่สุดก็จะกลับมาสู่รูปแบบเดิม เหตุที่ศิลปะพื้นบ้านไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงอีกประการหนึ่ง น่าจะเป็นเพราะความเกี่ยวเนื่องกับขนบประเพณี ความเชื่อและวัฒนธรรมกลุ่มชนพื้นบ้าน ซึ่งมักไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงเพราะเป็นสิ่งที่ยึดถือสืบต่อกันมาแต่บรรพชน

2.2 ผู้วิจัยได้ให้เหตุผลไว้ว่า**การใช้มือในการรับประทานอาหาร <u>สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางสังคม</u> มารยาทในการรับประทานอาหารถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ทางสังคมศิวิไลซ์** ที่ได้รับมาจากกระแสวัฒนธรรมตะวันตก

ผลการวิเคราะห์ คำถามคือ วัฒนธรรมไทย ต้องคล้อยตามและสอดคล้องกับสังคมศิวิไลซ์หรือไม่ เรามีวัฒนธรรมที่เป็นแบบแผน มีจารีตและมีความเชื่อ เราต้องปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมเราตามชาติตะวันตกหรือไม่ ถ้าศึกษาให้เข้าใจจะพบว่าปัจจุบันชาวตะวันตกหรือชาวต่างชาติ เดินทางมาท่องเที่ยวภายในประเทศจำนวนมาก ล้วนแล้วแต่มีความต้องการซึมซับวัฒนธรรมต่างๆ ที่เป็นขนบนิยมท้องถิ่น เรียนรู้มิติทางวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป ทั้งวัฒนธรรมการกิน วัฒนธรรมประเพณีความเชื่อทางศาสนาหรือแม้กระทั้งวัฒนธรรมทางความคิด ดังนั้นเราควรจะยึดมั่นในวัฒนธรรมของตนที่มีอยู่ สร้างให้เกิดเป็นองค์ความรู้และดำรงไว้เพื่อถ่ายทอดให้แก่ผู้ที่มาท่องเที่ยวหรือผู้ที่มาเรียนรู้และแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม (จากเหตุผลนี้ตัดความเป็นมารยาทในการรับประทานอาหารถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ทางสังคมศิวิไลซ์ออกไป เนื่องจากสิ่งที่ว่านี้คือวัฒนธรรมการรับประทานอาหาร/ข้าวเหนียวของภาคเหนือและภาคอีสาน ผู้วิจัยควรตีความและแยกแยะประเด็นให้ชัด) ตัวอย่างเช่น ชุดกิโมโน (Kimono) ชุดประจำชาติประเทศญี่ปุ่น มีการสวมใส่มากมายหลายชิ้น มีขั้นตอนในการสวมใส่เป็นระบบแบบแผน(รวมถึงวิธีการผูกโอบิ) ซึ่งไม่มีความจำเป็นหรือเหตุผลใด ที่จะต้องออกแบบใหม่โดยการตัดเย็บชุดกิโมโนทุกชิ้นให้เป็นชุดเดียวกัน แล้วปิดด้วยกระดุมหรือซิบ เพื่อง่ายแก่การสวมใส่สำหรับนักท่องเที่ยว (ทั้งที่ผู้ที่มาท่องเที่ยวมีความต้องการที่จะเรียนรู้การสวมใส่และซึมซับวัฒนธรรมชองชาวญี่ปุ่น ถึงแม้ว่าจะมีขั้นตอนมากมายแต่ทั้งหมดทั้งสิ้นคือการเรียนรู้มิติทางวัฒนธรรม) มิใช่เพียงใส่ชุดกิโมโนแล้วมีความสวยงามเพียงอย่างเดียว แต่ผู้สวมใส่จะเข้าใจถึงเหตุผลและความเป็นมาของชุดแต่งกายนี้ผ่านการสวมใส่อีกด้วย แม้กระทั้ง วิธีการชงชาของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ก็ต้องเป็นระบบเป็นขั้นตอน และต้องใช้เวลา มิใช่ออกแบบเป็นผงชากึ่งสำเร็จ แล้วอธิบายเหตุผลว่า วัฒนธรรมชงชานั้นเกิดปัญหา ไม่มีความศิวิไลและต้องการการเปลี่ยนแปลง

2.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัยเรื่องนี้ ข้อหนึ่งได้กล่าวอ้างว่า เพื่อจะเป็นการยกระดับการรับประทานข้าวเหนียวให้มีความร่วมสมัย ได้อ้างข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ในสมัย รัชกาลที่ 4และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รัชกาลที่ 5 ทรงมีความพยายามในการรวมประเทศ ซึ่งมีอุปสรรคเนื่องจากคนไทยภาคเหนือและภาคกลางไม่มีความประสานกลมกลืน **เหตุหนึ่งเกิดจากการดูถูกและเหยียดกลุ่มชนชั้นข้าวเหนียว จึงถูกมองว่าเป็นอาหารของไพร่และข้าวเจ้าเป็นอาหารของเจ้า ความรู้สึกนั้นถูกส่งต่อมายังยุคปัจจุบัน** อีกประเด็นหนึ่งกล่าวว่าในช่วง รัชกาลที่ 4 การรับประทานอาหารเป็นความแตกต่างระหว่างชนชั้นผู้ดีและชนชั้นไพร่ ธรรมเนียมการรับประทานอาหารด้วยการเปิบมือเป็นวิธีการกินอาหารของพวกไพร่ราษฎรเท่านั้น

ผลการวิเคราะห์ จากประเด็นดังกล่าว เพื่อเป็นการยกระดับการรับประทานข้าวเหนียวให้มีความร่วมสมัย ได้ใช้ข้อมูลอ้างอิงจากสมัย รัชกาลที่ 4 และ รัชกาลที่ 5[13] เพื่อมาใช้ปรับเปลี่ยนบางสิ่งบางอย่างในกาลปัจจุบัน ไม่มีความสมเหตุสมผล เนื่องจากหลักฐานที่เป็นอดีตเป็นประวัติศาสตร์ เกิดจากสภาวะแวดล้อมต่างๆของสังคม การเมือง การปกครอง ใน ณ.ห้วงเวลาขณะนั้น แต่เหตุของความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงงานวิจัยครั้งนี้เกิดจากต้องการ ออกแบบกระติบข้าวเหนียวสำหรับรับประทานในสังคมศิวิไลซ์ ภายในร้านอาหารระดับหรูในปัจจุบัน ดังนั้นการจะนำข้อมูลดังกล่าวมาอ้างอิง ว่าสิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาที่มีมาในอดีตจนส่งผลถึงปัจจุบันนั้นไม่ถูกต้อง รูปแบบทางสังคม วัฒนธรรม มีความเปลี่ยนแปลงตามกลไก มีความเป็นพลวัต ถ้าจะนำข้อมูลที่มองว่าเป็นปัญหามานานกว่า 167 ปีก่อน (นับจากการขึ้นครองราชย์ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวในพ.ศ.2394) มาใช้อ้างอิงเพื่อแก้ไขประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาในปัจจุบันนั้น ไม่มีความเหมาะสมและสมเหตุสมผลเพียงพอ

2.4 การบริโภคข้าวเหนียวมีภาชนะที่ไม่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของข้าวเหนียว **ช้อน ส้อม ตะเกียบ จึงไม่เหมาะสมการรับประทานข้าวเหนียว รวมถึงการใช้ถุงพลาสติกในการบรรจุข้าวเหนียวให้สะดวกต่อการทำความสะอาดกระติบและเก็บความร้อน แต่วิธีการเหล่านี้ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของการรับประทานข้าวเหนียวในระดับบน** ทำให้ไม่เหมาะสมต่อการวาง

---

[13] ถึงแม้ว่าข้อมูลดังกล่าว นำมาใช้อ้างอิงในงานวิจัย ผู้วิจัยควรศึกษาด้วยว่าเหตุใดในยุคสมัย รัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 มีเหตุจำเป็นอันใด ที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาประเทศให้เกิดเป็นสังคมที่ศิวิไลซ์ มีเหตุผลอะไรอยู่เบื้องหลัง จากข้อมูลดังกล่าวมิใช่การจับข้อมูลมาโยงใส่กัน จนเกิดความสับสน ประเด็นการศึกษาไม่ได้สอดคล้องกัน ซึ่งจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์เกิดจากประเทศทางตะวันตกมีการล่าอาณานิคม เพื่อไม่ให้ประเทศตกเป็นเมืองขึ้น จึงจำเป็นต้องทำการปรับเปลี่ยนรูปแบบของสังคมภายในประเทศให้เกิดความศิวิไลซ์ วางแผนในการพัฒนาสร้างชาติใหม่ ให้นานาประเทศทางตะวันตกที่เข้ามารับรู้ว่าประเทศไทยมีความเป็นอารยะ มิใช่ล้าหลังหรือเป็นบ้านป่าเมืองเถื่อน ในสมัย รัชกาลที่ 4 ทรงคบค้ากับชาวต่างประเทศจึงมีความรอบรู้และแตกฉาน มีการทำสนธิสัญญากับนานาประเทศ (เช่นสนธิสัญญาเบาว์ริง / ทำให้คนอังกฤษสามารถถือกรรมสิทธ์เป็นเจ้าของดินแดนในประเทศไทยได้) จากการสถานการณ์ดังกล่าวสังคมไทยไม่สามารถอยู่ภายใต้กรอบจารีตเดิม มิเช่นนั้นจะไม่สามารถดำรงชาติอยู่ได้ภายใต้การล่าอาณานิคมได้ จากเหตุดังกล่าวเป็นเหตุให้ สถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นในสมัยนั้นเกิดความเปลี่ยนแปลงตามกระแสการปรับเปลี่ยนของประเทศ และการสร้างอารยะทางสังคมให้สอดคล้องกับความเป็นตะวันตก (เห็นถึงความยินยอมร่วมมือและยอมรับวัฒนธรรมทางตะวันตก) ***(Koompong Noobanjong. 2013 : 1-117)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งสินค้า (Products Positioning) ของร้านอาหารระดับหรู และส่งผลให้สินค้าและบริการของร้านอาหารนั้นไม่สามารถกำหนดราคาในระดับบนได้

ผลการวิเคราะห์ ก่อนตั้งประเด็นคำถามงานวิจัย ต้องเข้าใจก่อนว่าวัฒนธรรมการรับประทานข้าวเหนียว ใช้มือในการรับประทาน แต่เหตุใดในงานวิจัยจึงเขียนวกวน สับสน ด้วยอ้างว่า **ช้อน ส้อม และตะเกียบ**ไม่เหมาะสมการรับประทานข้าวเหนียว ทั้งที่ อุปกรณ์ทั้ง 3 ชิ้นนี้ไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อสำหรับการบริโภคข้าวเหนียว ดังนั้นจะนำมาศึกษาเป็นผลิตภัณฑ์เดิมหรือเป็นประเด็นปัญหาที่แท้จริงไม่ได้ ถึงแม้ว่าปัจจุบันมีการใช้ช้อนหรือส้อมรับประทานข้าวเหนียวจริง แต่ก็เป็นเพียงได้แค่ตั้งข้อสังเกตเท่านั้น ไม่สามารถอ้างได้ชัดเจนว่ามันใช้ไม่ดี ไม่เหมาะสม เพราะเป็นการใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารที่ผิดประเภท

ในการใช้ถุงพลาสติกห่อภายในกระติบก็เพื่อการกักเก็บความร้อน เพราะถุงพลาสติกเป็นพลาสติกชนิด Polypropylene (PP) ซึ่งทนความร้อนและโพลีเมอร์เป็นฉนวนความร้อนได้ดี ซึ่งเป็นลักษณะการใช้งานทั่วไป แต่วัตถุประสงค์ของผู้วิจัยต้องการออกแบบสำหรับกลุ่มคนศิวิไลซ์ ในร้านอาหารระดับหรู ดังนั้นในการเปรียบเทียบจากกรณีดังกล่าวจึงกลายเป็นคนละประเด็นเช่นกัน การยึดลักษณะทั่วไปกับผู้รับประทานข้าวเหนียวแบบชนชั้นกลางจนถึงกลุ่มคนรากหญ้า จะนำมาเปรียบเทียบกับกลุ่มคนมีภาพลักษณ์ความศิวิไลซ์ ในร้านอาหารระดับหรูได้อย่างไร ทั้งสองตัวอย่างไม่สามารถนำมาใช้เป็นบรรทัดฐานเดียวกันได้ เป็นการนำความคิดอีกอย่างมาใช้เพื่อทำงานอีกอย่าง เป็นการคิดที่ผิดประเภท และผลลัพธ์ในการออกแบบดังกล่าวระบุว่า ภาชนะด้านในทำจากพลาสติก Polypropylene (PP) (ซึ่งเป็นพลาสติกชนิดเดียวกันกับถุงพลาสติกและไม่มีกำลังในการขึ้นรูปทรงด้วยตนเอง) สามารถเก็บความร้อนได้ดี แต่ในงานวิจัยควรทำการทดลองว่าที่สรุปผลมานั้น พลาสติกชนิดนี้เมื่อขึ้นรูปมาแล้ว มีการส่งผ่านความร้อน (Heat transfer) ได้ดีกว่าการสานตอกจริงหรือไม่

ในงานวิจัย อะไรคือการส่งผลต่อภาพลักษณ์ของการรับประทานข้าวเหนียวในระดับบน ตัวผู้วิจัยเกิดความสับสนในการศึกษา สุดท้ายแล้วตัวชี้วัดคือการรับประทานข้าวเหนียวในระดับบน ในร้านอาหารระดับหรู ควรกำหนดตัวแปรและกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มคนศิวิไลซ์ระดับบน ยกระดับการรับประทานข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับหรู รับประทานได้ง่ายขึ้น รูปแบบกระติบมีความสวยงามเหมาะสมกับภาพลักษณ์ความศิวิไลซ์และมีการวางตำแหน่งสินค้าระดับสูง มิใช่วกวนข้อมูล สับสนไปมาเพื่อให้เห็นถึงรากเหง้า เห็นถึงความเป็นไทย ไม่ต้องอ้างอิงวัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมนั้นเป็นของทุกคนในสังคมไทย (ทั้งวิถีชีวิต สังคม ศาสนา และความเชื่อ) ไม่ต้องอ้างถึงการลดความแตกต่างเชิงอัตลักษณ์ทางชนชั้น (มิควรเปรียบเทียบความแตกต่างของชนชั้น) ไม่ต้องอ้างถึงการส่งผลต่อวิถีละเมียดแบบโบราณที่สังคมปัจจุบันโหยหา เพราะที่ผู้วิจัยได้ผลจากงานวิจัยตัวอย่างนี้นั้น หลายๆตัวแปรที่ศึกษานำมาใช้วิเคราะห์ร่วมกันไม่ได้ แล้วรวบรวมข้อมูลดังกล่าวมาเป็นวัตถุประสงค์และเหตุผลในการวิจัย ซึ่งเป็นการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาเป็นข้องอ้างเท่านั้น ที่ได้อธิบายและทำการวิเคราะห์มา เป็นเพียงตัวอย่างที่เกิดขึ้นในแวดวงการวิชาการ แวดวงด้านการจัดการทางวัฒนธรรม แม้กระทั้งวงการออกแบบในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้พัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างสรรค์ ซึ่งยังมีผลงานวิจัย ผลงานออกแบบสร้างสรรค์หรือสินค้า ที่นำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นตัวแปรอีกมากมาย ที่เป็นตัวอย่างรูปแบบการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบที่ไม่เหมาะสม หรือเป็นการนำเศษทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นจุดขายใหม่ให้กับสินค้า เพียงต้องการใช้ประโยชน์จากชุดข้อมูลและความทรงจำหลักทางวัฒนธรรมเท่านั้น ตราบใดที่วัฒนธรรมและภูมิปัญญายังคงดำเนินอยู่ในสังคม

ซึ่งจากการอธิบายและยกตัวอย่าง การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์นั้น ควรตระหนักและไตร่ตรององค์ความรู้และการนำไปใช้ให้ดี การรับรู้หรือค้นคว้าข้อมูลเพียงผิวเผิน ไม่ทราบรายละเอียดเชิงลึกที่แท้จริง อาจทำให้เกิดความเข้าใจที่ผิดและนำไปใช้อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงตามกระแสสังคมที่หมุนไปข้างหน้า ทำให้เราต้องก้าวให้ทันกับการหมุนเปลี่ยนตามยุคสมัย เป็นการพัฒนาสร้างสรรค์ตามกระแสสังคม แต่กระนั้นเราเองก็ควรยึดมั่นให้ความเคารพ มีจิตสำนึกต่อวัฒนธรรมตนเอง ดำรงความเป็นตัวตนของเราด้วยเช่นกัน ในการศึกษาวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาใหม่ๆ ที่รับเข้ามาจากโลกภายนอก มิได้เข้ามาทดแทนวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาสั่งสมที่พัฒนาไว้เดิมทั้งหมด ภูมิปัญญาสั่งสมจะได้รับการทดสอบ เลือกเฟ้นและดัดแปลงให้สามารถแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการในการปรับตัวตามบริบททางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และทำหน้าที่เป็นฐานเพื่อรองรับภูมิปัญญาใหม่ๆหรือแนวคิดในการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่เข้ามาผสมผสานอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้นักวิชาการ นักออกแบบหรือผู้ที่สนใจทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ควรที่จะหมั่นศึกษาหาความรู้และนำมาปรับใช้หรือประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับภูมิปัญญาเดิมเพื่อให้เกิดเป็นการสร้างสรรค์ในบริบทใหม่ ในลักษณะการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นเหมาะสม ไม่ก่อให้เกิดความสับสนและเกิดองค์ความรู้ที่สามารถส่งผ่านข้อมูลทางมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ดีที่ถูกต้องได้ในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สับสน[14] (Examples of Introducing Cultural Dimensions to Inappropriate Designs)

แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรม(Culture) และภูมิปัญญา(Wisdom) เพื่อนำมาใช้ สู่การออกแบบในแขนงต่างๆ เริ่มมีบทบาทมากขึ้นในวงการออกแบบในปัจจุบัน เพื่อทำการกระตุ้นเศรษฐกิจและส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมภายในประเทศสู่สากล ซึ่งปัจจุบันได้รับการตอบรับที่ดีในตลาดโลก[15] นักวิชาการและนักออกแบบจึงมีแนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมและองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาที่มีอยู่ มาเข้าสู่กระบวนการต่อยอดสร้างสรรค์มากขึ้น มีการพยายามสร้างชุดทฤษฎี หรือกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ใหม่ๆ แต่กระนั้นแนวคิดต่างๆที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์หรือเป็นชุดทฤษฎีที่นำมานั้น นักวิชาการและนักออกแบบหลากหลายท่านไม่มีความลุ่มลึก ไม่มีความเข้าใจในทฤษฎีฐานราก และไม่สามารถสื่อสารถึงการนำรากหรือมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ได้อย่างเหมาะสม กลายเป็นเพียงดึงภาพลักษณ์หรือความงาม(ในบางส่วน) นำมาใช้การออกแบบสร้างสรรค์ เพียงคำนึงถึงผลลัพธ์ของผลิตภัณฑ์ให้เกิดความแตกต่าง น่าสนใจเท่านั้น และพยายามแสดงคำว่า ***"มิติทางวัฒนธรรม"*** เป็นเพียงต้นกำเนิดความคิด(ว่ามาจากที่ใด) ทั้งที่เนื้อหาใจความสำคัญของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สั่งสม ที่เป็นองค์ความรู้กลับถูกลบเลื่อน มองข้ามไป ซึ่งแนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบ มิใช่ความงดงามที่เห็นด้วยสายตาเพียงเท่านั้น ***การศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม การค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ. ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ ที่มีความจำเป็นต่อการศึกษา*** ก่อนที่จะนำไปต่อยอดและพัฒนา ไม่เช่นนั้นแล้วสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นจะเป็นการทำลายมากกว่าการสร้างสรรค์ อันจะทำให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดีในระยะยาว

วัฒนธรรม[16] หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิตของคนในส่วนใหญ่ของสังคมแต่ละท้องถิ่นซึ่งมีแนวประพฤติปฏิบัติร่วมกันมาอย่างยาวนานนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่นวัฒนธรรมพื้นบ้านทาง

---

[14] กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2562. "แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สับสน." วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 21(2).

[15] ศิลปะและหัตถกรรม (Art & Craft) งานฝีมือและหัตถกรรมของประเทศไทย สามารถสร้างมูลค่าถึง 87,306 ล้านบาท ในปี 2557 เมื่อนำมาผนวกกับทิศทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยในปัจจุบันแล้วนั้น อุตสาหกรรมศิลปะและหัตถกรรมจะเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีความโดดเด่น โดยต้องเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการใช้ประโยชน์จากจุดเด่นของแต่ละภูมิภาค ประสานกระบวนการผลิตแบบใหม่เข้ากับทักษะฝีมือดั้งเดิมอย่างเข้าใจ ***(www.marketingoops.com/news/biz-news/tcdc-9-industry-trending. 2561) [Online]***

[16] คำว่า "วัฒนธรรม" ถอดศัพท์มาจากคำว่า Culture เป็นคำที่ พลตรี พระเจ้าวรวงศ์เธอกรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ ทรงบัญญัติไว้ โดยมาจากการรวมกันของสองคำ คือ **"วัฒน"** มาจาก **"วฑฺฒน"** ในภาษาบาลี หมายถึง ความเจริญงอกงาม และ "ธรรม" มาจาก ธรฺม ในภาษา สันสกฤต หมายถึงสภาพความจริงที่เป็นอยู่ รวมความแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคเหนือ วัฒนธรรมพื้นบ้านทางภาคอีสาน วัฒนธรรมพื้นบ้านทางภาคกลางและวัฒนธรรมพื้นบ้านทางภาคใต้ เป็นต้น วัฒนธรรมพื้นบ้านของแต่ละภาคจึงเป็นแนวประพฤติปฏิบัติของคนในภาคนั้นๆที่สั่งสอนกันมาอย่างยาวนาน ทำให้มีชีวิตอยู่ได้จนถึงปัจจุบัน ซึ่งอาจจะมีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างไปจากวัฒนธรรมพื้นบ้านท้องถิ่นอื่นๆก็ได้ วัฒนธรรมพื้นบ้านจึงเป็นมรดกท้องถิ่นการบอกเล่ากันต่อมาจารึกเขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษร หรือปฏิบัติเป็นแบบอย่างต่อๆกัน จนเป็นที่ยอมรับร่วมกัน (ประชิด สกุณะพัฒน์และคณะ. 2551:19) ดังนั้นชุมชนหรือท้องถิ่นแต่ละแห่งจะมีวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละชุมชนหรือแต่ละท้องถิ่นแตกต่างกันไปตามสภาพวัฒนธรรมชุมชนหรือท้องถิ่นนั้นๆ กล่าวคือ ในสังคมเมืองหรือสังคมท้องถิ่นที่มีความเจริญ จะมีความหลากหลายสลับซับซ้อน เนื่องจากเป็นที่รวมของผู้คนหลากหลายประเภทที่แตกต่างกัน ทั้งด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา การศึกษา และอาชีพ จึงเกิดการผสมปนเปกันทางวัฒนธรรม จนยากจะเห็นเอกลักษณ์ที่แท้จริงของชุมชนและท้องถิ่นนั้นได้ แต่ส่วนในสังคมชนบทหรือท้องถิ่นที่มีความเจริญแบบสังคมเมืองเข้าไปไม่ถึงหรือยังเข้าไปถึงน้อย วิถีของผู้คนจะเรียบง่าย ไม่ค่อยมีความสลับซับซ้อน สภาพทางวัฒนธรรมในสังคมชนบทจึงมีเอกลักษณ์แห่งวิถีของชาวบ้านได้อย่างเด่นชัด

กล่าวสรุป วัฒนธรรม จึงหมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้น นับตั้งแต่ภาษา ขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา กฎหมาย ศิลปะ จริยธรรม ภูมิปัญญา ตลอดจนวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ สามารถกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมาเพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงต่อไปได้เพราะการจะดำรงชีวิตอยู่ มนุษย์จะต้องรู้จักประโยชน์จากธรรมชาติและจะต้องควบคุมความประพฤติของมนุษย์ด้วยกัน วัฒนธรรมจึงเป็นคำตอบที่มนุษย์ในสังคมคิดขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาเหล่านี้ (วราวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ, 2549 : 47)

ดังนั้นประเด็นที่สำคัญในการนำมิติทางวัฒนธรรม มาใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อก่อให้เกิดความเหมาะสม คือ ***“การจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม”*** เพื่อให้องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมที่ได้ศึกษามานั้น ถูกการศึกษากลั่นกรอง เรียบเรียง และมีความถูกต้องเหมาะสมเสียก่อน เนื่องจาก ภายใต้บริบททางสังคมที่ถูกกระแสทุนนิยมเข้าครอบงำ ความรู้ทางวัฒนธรรมเหล่านี้กำลังสูญหายไปเพราะขาดการสืบทอดและพัฒนาให้เกิดประโยชน์อย่างเป็นพลวัต ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับ การจัดการความรู้มาใช้ในการทำงานในเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงเป็นแนวคิดและยุทธศาสตร์สำหรับการสร้างสุขภาวะของชาติ อย่างไรก็ตามการศึกษาและเข้าใจความหมายของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีนัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการความรู้อย่างมาก มิฉะนั้นอาจทำให้พลาดเป้าหมายไป หรือไม่สามารถดึงเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นออกมาเป็นสาระได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของเป้าหมายหรือ

หมายถึงสภาพที่แสดงถึงความเจริญงอกงามหรือความมีระเบียบวินัย แต่ในภาษาอังกฤษ คำว่า Culture มาจากคำเดิมในภาษาละตินว่า “**Cultula**” ซึ่งมีความหมายหลายอย่าง เช่น การเพาะปลูก, การปลูกฝัง, การปลูกพืช, การทำให้ดีกว่าเดิม จากการอบรมหรือฝึกหัด ซึ่งตรงกับความหมายของวัฒนธรรมอันหมายถึง ความเจริญงอกงามเสมือนการเจริญเติบโตของพืช ดังนั้นสิ่งใดก็ตามหากมีการเจริญขึ้นด้วยการศึกษา อบรม จะอยู่ในขอบข่ายความหมายของคำว่าวัฒนธรรมได้ทั้งสิ้น ***(วรวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. 2549 : 45-46)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทิศทางในการพัฒนา ถือเป็นประเด็นสำคัญ เพราะเป็นการสะท้อนถึงกระบวนทัศน์ วิธีคิด ที่กำหนดวิธีการจัดการในเรื่องต่างๆซึ่งในวิถีของชาวตะวันออกมักสะท้อนให้เห็นถึงวิธีการความรู้ทางเทคโนโลยีที่มีลักษณะเรียบง่าย ราคาไม่แพง ทุกคนสามารถเข้าถึงหรือทำเองได้ สามารถพึ่งพาตนเองได้ และสามารถดำรงอยู่ร่วมกันกับสรรพชีวิตอื่นและธรรมชาติอย่างเกื้อกูล เป็นความรู้ที่สะท้อนปรัชญา ต่างจากสังคมทางโลกตะวันตกที่มุ่งเอาชนะธรรมชาติและเป็นความรู้แบบครอบงำ (เอกวิทย์ ณ.ถลางและคณะ, 2546 : 2)

จากข้อความข้างต้นการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่แนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์ มิได้หมายความว่าคัดค้านหรือต่อต้านความเป็นสมัยใหม่ หรือต้องการดึงสังคมให้หวนกลับไปเป็นสังคมโบราณ แต่แนวคิดการสร้างสรรค์ในสังคมสมัยใหม่ควรจะต้องเรียนรู้และจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม ให้เกิดปัญญาแห่งการอยู่ร่วมกันได้อย่างดุลยภาพ ทั้งมนุษย์ ธรรมชาติและสังคม ต้องแยกระหว่าง *“**การเรียนรู้กับการเลียนแบบ**”* การเรียนรู้สำคัญกว่าการเลียนแบบ การเลียนแบบคือการทำให้เหมือนเดิม ซึ่งอาจไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ใหม่ แต่การเรียนรู้ทำให้สามารถปรับตัวได้ในสถานการณ์ใหม่ๆทุกสถานการณ์ในการเรียนรู้ (เอกวิทย์ ณ.ถลาง, 2545 : 10) ฉะนั้นฐานคิดในการมองถึงเป้าหมายของการจัดการความรู้ “วัฒนธรรมและภูมิปัญญา” จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องตั้งคำถามที่ถูกต้องและชัดเจนว่าจะเป็นไปในทิศทางใด ซึ่งการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาทำการพัฒนา ประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการยกระดับ ควรปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน แต่ยังแฝงถึงแบบแผน จารีต หรือขนบธรรมเนียม หรือมิติทางสังคมที่ผ่านมาในอดีต แต่***ไม่ใช่การเอาสิ่งที่เหลือเป็น”ทุนทางสังคม”ของคนไทยไปเป็นจุดขายใหม่*** เพื่อรับใช้กระแสทุนนิยมอย่างที่ผ่านมา ซึ่งจะไม่ช่วยแก้ปัญหาอะไรมิหนำซ้ำยังจะทำให้สังคมไทยไปอยู่ในร่องรอยเดิมของการพัฒนา ที่เมื่อถึงจุดหนึ่งก็จะนำพาสังคมไทยไปสู่วิกฤต โดยเฉพาะนักออกแบบสร้างสรรค์รุ่นใหม่ๆในยุค Post Modern[17] (เอกวิทย์ ณ.ถลางและคณะ, 2546 : 3)

ดังนั้นการจัดการความรู้ โดยใช้ “มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา”ก่อนที่จะนำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ จึงไม่ใช่เป็นการเก็บรวมรวมเนื้อหาของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาทั้งหมด เพราะโดยสภาพข้อเท็จจริงดังกล่าวล้วนมีความหลากหลาย มีข้อมูลมากมายและมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา แต่สามารถทำให้รู้อย่างกว้างๆว่า มีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องใดบ้าง เช่น ใครทำ อยู่ที่ไหน ใช้วัสดุอะไร มีลักษณะการใช้งานอย่างไร มีขนาดสัดส่วนหรือภาพลักษณ์อย่างไร หรือสามารถวางแผนการสืบค้น

---

[17] Post Modern คือแนวความคิดที่มาหลังจากยุค Modern ซึ่งเป็นช่วงหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม ที่อะไรต่างๆถูกกำหนดอยู่ในหลักเกณฑ์และทฤษฎี แต่ยุค Post Modern เป็นยุคที่ปฏิเสธสิ่งเดิมๆในยุคModern โดยเน้นเสรีภาพและอิสระของบุคคล ไม่เชื่อในโลกของความจริง ไม่เชื่อเรื่องความเป็นสากล เพราะเชื่อว่าแต่ละคนแต่ละวัฒนธรรมนั้นมีเหตุผลของตัวเอง ไม่ควรจะให้ใครมาตัดสินว่าอันไหนสิ่งใดดีที่สุด แล้วคิดว่าสิ่งนั้นต้องดีสำหรับคนอื่นด้วย ดังนั้นจึงไม่คิดว่าสังคมที่คิดว่าเป็นสากลนั้นไม่มีจริง

(http://pioneer.chula.ac.th/~yongyudh/papers/postmodern.htm. 2561) [Online]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากที่ใด หากแต่สิ่งที่ต้องมองทะลุลงไปคือ กระบวนการได้มาของความรู้ กระบวนการทางสังคม ความเชื่อที่แฝงอยู่หรือปรัชญาแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังความรู้นั้นๆเช่น งานศิลปหัตถกรรมที่แสดงออกทางวัฒนธรรม ในกรอบของขนบประเพณี แต่แฝงลักษณะเฉพาะตนค่านิยมและสุนทรียภาพและภูมิปัญญาของผู้สร้าง โดยมีขนบประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ และค่านิยมของกลุ่มชนเป็นองค์ประกอบกำหนด “รูปแบบ” ซึ่งสื่อความหมายด้วยรูปเชิงสัญลักษณ์ต่างๆ อาทิ การใช้ตอกไม้ไผ่มาสานขัดกันอย่างง่ายๆเป็น ***“เฉลว”*** เพื่อปักหรือแขวนไว้ ป้องกันภูตผีหรือสิ่งอัปมงคลเข้าบ้าน หรือใช้เป็นเครื่องป้องกันสิ่งชั่วร้าย หรือปักเพื่อแสดงสิทธิ์ (ดังภาพที่ 2.9), การใช้ด้ายผ้ามาประดิษฐ์เป็นตุงหรือธงในประเพณีทานตุง ใช้ด้ายและผ้าแพร ทำเป็น ***“ตุงใจ หรือ ธงชัยขนาดใหญ่”*** เพื่อแขวนเป็นพุทธบูชาตามหน้าวัด หรือสิ่งปลูกสร้างที่ทำการฉลองในงานปอยหลวง[18] บางทีทำด้วยผ้าไหมปักลวดลายงดงาม ตุงชนิดนี้จะมีความยาวประมาณ 3-4วา กว้างประมาณ 20 นิ้วซึ่งถ้ามีความยาวมาก ยิ่งดีจะถือว่าได้อานิสงส์ผลบุญมาก, ชาวล้านนาใช้ ***“ตุงสามหาง หรือ ธงสามหาง”*** ซึ่งทำด้วยผ้าขาว มีสามหางเป็นเครื่องหมายของความตายและเป็นสัญลักษณ์ของพุทธศาสนาตามความเชื่อของพุทธศาสนิกชนที่เชื่อว่าจะช่วยให้ผู้ตายไปสู่สุคติ โดยถือว่าผ้าสีขาวที่นำมาทำเป็นตุงนั้นคือ ความบริสุทธิ์ดุจชีวิตของคนที่ตายแล้ว และขนาดความยาวของตุงจะเท่ากับความสูงของผู้ตายซึ่งก็แสดงความเป็นเจ้าของตุงเชิงสัญลักษณ์นั้นเอง ส่วนการทำตุงให้มีสามหางก็เปรียบเสมือนพระรัตนตรัยของพุทธศาสนา อันเป็นเครื่องยึดถือของวิญญาณตามความเชื่อของพุทธศาสนิกชน เป็นต้น (ดังภาพที่ 2.10) หรืออีกตัวอย่างหนึ่งคือ **“ผ้าพานช้าง”** เป็นผ้าทอมือชนิดหนึ่งของภาคใต้ โดยเฉพาะที่บ้านนาหมื่นศรี อ.เมือง จ.ตรัง ผ้าทอชนิดนี้ทอขึ้นเพื่อใช้ในพิธีศพ โดยเจ้าภาพจะทอผ้าพานช้างต่อกันสามผืน ยาวประมาณ 1 -2 เมตร ลวดลายที่ทอ มักทอเป็นตัวหนังสือ เป็นคำโคลง เป็นประวัติผู้ตาย หรือเป็นมรณานุสติ ผ้าพานช้างนี้จะใช้คลุมหีบศพขณะแห่ศพไปเผา และเมื่อเสร็จพิธีแล้วจะตัดออกเป็นผืนเล็กๆ ถวายพระเพื่อใช้เป็นผ้าเช็ดหน้า เช็ดมือ หรือเช็ดปากต่อไป การทอผ้าชนิดนี้จึงเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านที่ยังคงปรากฏอยู่

---

[18] งานปอยหลวง งานบุญที่ยิ่งใหญ่ของคนภาคเหนือ ซึ่งจัดเป็นประจำของทุกๆปี เพื่อเป็นการจัดฉลองที่ยิ่งใหญ่ของวัด คำว่า “ปอย” มาจากคำว่า “ประเพณี “หมายถึง งานฉลองรื่นเริง ส่วนคำว่า “หลวง” หมายถึง “ยิ่งใหญ่” ดังนั้น คำว่า “ปอยหลวง” จึงเป็นงานฉลองที่ยิ่งใหญ่หรืองานฉลองที่ใหญ่โต ซึ่งเป็นการฉลองถาวรวัตถุ ของวัดหรือฉลองสิ่งก่อสร้างของวัด ที่ประชาชนช่วยกันทำขึ้น เพื่อประโยชน์แก่สาธารณะ และประเพณีงานปอยหลวง มักจะจัดขึ้นในช่วงเดือน 5 ไปจนถึงเดือน7 เหนือ ซึ่งก็ตรงกับเดือนกุมภาพันธ์ ไปจนถึงเดือนเมษายน หรือบางแห่งอาจไปถึงเดือนพฤษภาคม ของทุกปี ส่วนระยะเวลาการจัดงานจะมี ประมาณ 3-7 วัน ระเพณีงานปอยหลวง เป็นงานทำบุญเพื่อเฉลิมฉลองศาสนสมบัติต่างๆของวัด เพื่อให้เกิดอานิสงส์ แก่ตนและครอบ ครัว ซึ่งถือว่าเป็นงานบุญกุศลแรงมาก นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องแสดงถึงความสามัคคีกลมเกลียวของคณะสงฆ์และชาวบ้าน ส่วนการทำบุญปอยหลวง ที่นิยมทำกันก็คือ ทำบุญเพื่ออุทิศส่วนกุศลให้ พ่อ แม่ ปู่ย่า ตายาย หรือญาติพี่น้อง ที่ล่วงลับไปแล้ว สิ่งสำคัญที่ได้จากการทำบุญงานปอยหลวงอีกอย่างคือ มีการแสดง ความชื่นชมยินดีร่วมกัน เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่คนท้องถิ่น โดยจะมีการจัดมหรสพสมโภชหลากหลาย เพราะหนึ่งปีถึงจะมีโอกาสได้เฉลิมฉลองถาวรวัตถุต่างๆได้ หรือบางวัดอาจจะใช้เวลาหลายปี เพราะสิ่งปลูกสร้างบางอย่างของวัดอาจใช้เงินจำนวนมหาศาล ***(http://www.chiangmainews.co.th/page/archives/581205. 2561) [Online]***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และทำสืบต่อกันมาจนปัจจุบัน (ดังภาพที่ 2.11) สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นวัตถุประสงค์ในการสร้างงานหัตถกรรมขอมนุษย์เพื่อสนองความต้องการทางจิตใจที่สืบทอดกันมานับเป็นพันๆปี (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2542 : 19-122) ดังนั้นในการศึกษาข้อมูล เช่นตุงล้านนา ผู้ศึกษาต้องเข้าใจให้ ลึกซึ้งชัดเจนว่าตุงประเภทใดสื่อความหมายเป็น ตุงมงคล และตุงประเภทใดเป็นตุงอวมงคลในจารีตวัฒนธรรม รวมถึงลักษณะการนำตุงไปใช้ในพิธีกรรมต่างๆ มิใช่เห็นเพียงว่าน่าสนใจ เพียงแค่รูปร่างรูปทรงงดงามกรรมวิธีภูมิปัญญาที่น่าดึงดูด และสีสัน ลวดลายตกแต่งสวยงาม จึงนำไปใช้ในการออกแบบ เพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งคำว่า **เป็นแนวคิดการใช้มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการออกแบบสร้างสรรค์**



ภาพที่ 2.9 “เฉลว หรือ ฉลิว” ภาษาถิ่นภาคเหนือเรียกว่า ตาเหลว หรือตาแหลว และภาษาถิ่นใต้ว่า กะหลิว เป็นเครื่องหมายทำด้วยเส้นตอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักขัดกันเป็นมุม ตั้งแต่สามมุมขึ้นไป โบราณใช้เฉลวในงานต่าง ๆ ดังนี้ ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นร้านขายของ, ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นที่ตั้งด่านเก็บภาษี, ใช้บอกอาณาเขตการจับจองที่นาโดยการปักเฉลวไว้ที่สี่มุมของที่ที่ตนเป็นเจ้าของ, ปักไว้ที่ที่แสดงว่าเป็นบริเวณที่หวงห้ามต่างๆ หรือบอกเตือนให้ระวังอันตราย และใช้ในการแพทย์แผนโบราณ ว่ากันว่าหม้อที่บรรจุยา ถ้าไม่ลงคาถามีเฉลวปักกันไว้ เมื่อผ่านบ้านหมออื่นหรือคนหรือสิ่งใดที่ถือ อาจทำให้เครื่องยาที่มีอยู่ในนั้นเสื่อมคุณภาพหายความศักดิ์สิทธิ์ หรือกันไม่ให้ใครเติมอะไรลงไปหรือกันอะไรที่จะไปทำลายยาให้เสียไป ดังนี้จึงต้องปักเฉลวไว้ เวลาคลอดลูกอยู่ไฟโบราณก็มีการปักเฉลวด้วย นอกจากปักเฉลวแล้วยังมีการเสกคาถาอาคมลงยันต์บนเฉลวที่ใช้ปักหม้อยาด้วย ซึ่งคาถาจะแตกต่างไปตามแฉกของเฉลว โดยที่เฉลวเป็นเครื่องหมายถึงยันต์หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ที่เกี่ยวข้องกับยา เภสัชกรรมสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ จึงได้นำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการทำสัญลักษณ์ของหน่วยงานและสัญลักษณ์ของวิชาชีพเภสัชกรรมอีกด้วย (โดยลายเฉลวแต่ละแฉก จะมีความหมายที่แตกต่างกันอีกด้วย)

ที่มา : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Siam_Society_-_Bangkok. 2561 [Online] ; ไทยรัฐออนไลน์. 2557 [Online] ; ประพนธ์ เรืองณรงค์. 2550 : 95-96

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 “ตุงสามหาง” เป็นตุงอวมงคล เป็นตุงที่อาจเรียกชื่อว่า ตุงรูปคนหรือตุงผีตาย ใช้สำหรับนำหน้าศพในสู่สุสานหรือเชิงตะกอน เป็นตุงที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อรวมลักษณะแทนตัวคนเราไว้ด้วยกัน คือส่วนหัวและลำตัวคือส่วนที่กางออกเป็นแขนขาซึ่งบางท่านกล่าวว่าเป็นคตินิยมเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิด เพื่อเน้นธรรมมานุสติถึงความหลุดพ้น ได้แก่ อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ตุงชนิดนี้บางท้องที่ (ลำปาง) เรียกตุงฮ่างคน หรือตุงอ่องแอ่ง

ที่มา : http://computertong.blogspot.com/p/blog-page_18.html. 2561 [Online] ; วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2542 : 34



ภาพที่ 2.11 “ผ้าพานช้าง” เป็นผ้าทอมือชนิดหนึ่งของภาคใต้ โดยเฉพาะที่บ้านนาหมื่นศรี อ.เมือง จ.ตรัง ผ้าทอชนิดนี้ทอขึ้นเพื่อใช้ในพิธีศพ โดยเจ้าภาพจะทอผ้าพานช้างต่อกันสามผืน ยาวประมาณ 1 -2 เมตร ลวดลายที่ทอ มักทอเป็นตัวหนังสือ เป็นคำโคลง เป็นประวัติผู้ตาย หรือเป็นมรณานุสติ ผ้าพานช้างนี้จะใช้คลุมหีบศพขณะแห่ศพไปเผา และเมื่อเสร็จพิธีแล้วจะตัดออกเป็นผืนเล็กๆ ถวายพระเพื่อใช้เป็นผ้าเช็ดหน้า เช็ดมือ หรือเช็ดปาก ต่อไป การทอผ้าชนิดนี้จึงเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านที่ยังคงปรากฏอยู่และทำสืบต่อกันมาจนปัจจุบัน ซึ่งจากเหตุผลดังกล่าวอาจสันนิษฐานได้ว่า ในการออกแบบลวดลายจากการทอผ้าจึงไม่มีความนิยมทอผ้าเป็นตัวหนังสือ หรือข้อความ แม้กระทั้งการออกแบบลวดลายกราฟิกที่เป็นตัวอักษรต่างๆ

ที่มา : http://computertong.blogspot.com/p/blog-page_18.html. 2561 [Online] ; วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2542 : 121-122)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากข้อมูลข้างต้น กล่าวสรุปได้ว่า วัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้น นับตั้งแต่ภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศาสนา กฎหมาย ศิลปะ ตลอดจนวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมา เพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ เนื่องจากการใช้ชีวิตมนุษย์จะต้องรู้จักใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ และต้องรู้จักควบคุมความประพฤติของมนุษย์เช่นเดียวกัน จากรูปแบบของวัฒนธรรมที่เป็นพลวัต ซึ่งมีความยืดหยุ่นและเคลื่อนไหวเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา ส่งผลให้ภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น เกิดการสั่งสมการเรียนรู้และพัฒนา เพื่อแก้ไข สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ภูมิปัญญาต่างๆของชนชาติจึงเป็นสิ่งที่มีคุณค่า มีองค์ความรู้ที่สั่งสม การสะสมแนวคิดและการแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิต จากการถ่ายทอดประสบการณ์ที่ยาวนานจากรุ่นสู่รุ่น และการอยู่ร่วมกันในสังคมนั้นๆด้วยความผาสุข

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 2.12)

ซึ่งสอดรับกับแนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 122 - 123) ที่กล่าวว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้านซึ่งสะสมกันมาเป็นเวลาช้านานนับร้อยปี นับพันปี ***ภูมิปัญญานี้มิใช่ความรู้เป็นสิ่งที่สูงกว่า*** เพราะได้ผ่านการกลั่นกลอง ต้องสะสมมาแต่อดีตจนได้ผลลัพธ์ที่สมบูรณ์กับการใช้สอย สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน แม้จะเป็นเพียงสิ่งธรรมดาสามัญ แต่ถ้าพิจารณาให้ลึกซึ้งแล้วจะเห็นว่าศิลปหัตถกรรมหลายชนิด มีตั้งแต่หัตถกรรมที่สร้างขึ้นด้วยกรรมวิธีที่เรียบง่าย ไปจนถึงหัตถกรรมที่มีกรรมวิธีที่ซับซ้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.12 แนวคิด “ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)”

ที่มา : วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 191

ในปัจจุบันวัฒนธรรมและภูมิปัญญา กำลังได้รับความสำคัญและความสนใจมากขึ้นทุกขณะ จากการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม การตื่นตัวเรื่องภูมิปัญญาไทยเป็นผลของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เนื่องจากกระแสการผลักดันให้ชาวชนบทต้องปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจทุนนิยมเสรี อันมีกลไกซับซ้อนชาวบ้านจึงต้องเปลี่ยนมาเป็นผลิตเพื่อขาย ตามกลไกของตลาด ที่เกี่ยวพันกับความต้องการผลผลิตในต่างประเทศ จากเหตุผลข้างต้นโดยเฉพาะในวงการผู้รับผิดชอบ(นักวิชาการและนักวิจัย) และเห็นคุณค่าเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ทั้งนี้ด้วยความหวังว่า ความรู้ ความเข้าใจและการเข้าถึงคุณค่าของเรื่องภูมิปัญญาจะนำไปสู่ทางออกอันพึงประสงค์ในการกำหนดทิศทาง ตลอดจนสาระของการพัฒนาสังคมไทยให้สอดคล้องกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมในอนาคต ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประโยชน์และบูรณการให้เกิดการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับการอนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด ดำรงอยู่ คงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทยประจำชาติ รวมถึงการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2543 : 2) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Culture Heritage)ที่ว่าด้วย ทุนทางวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จำต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ปัจจุบันกระแสวัฒนธรรมรำลึกชวนให้คนจำนวนมากโหยหาอดีต รวมถึงสิ่งที่เป็นภูมิปัญญา อัตลักษณ์ หรือประวัติศาสตร์ ประกอบกับแนวโน้มเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ยิ่งผลักดันให้ผู้ประกอบการหันมาให้ความสนใจกับการส่งเสริมคุณค่าวัฒนธรรม อันเป็นจุดแข็งของประเทศชาติเราแบบหาเอาจากที่อื่นไม่ได้ง่ายๆ (กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์. 2554 : 162)

จากข้อมูลดังกล่าวสอดรับกับกับแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โลกยุคปัจจุบันในการสร้างมูลค่า ที่ได้กล่าวว่าจากกระแสโลกที่เปลี่ยนผันในทุกปี ส่งผลกระทบโดยตรงต่อแนวโน้มพฤติกรรมผู้บริโภค อันนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจ ซึ่งศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบในฐานะศูนย์กลางแห่งการจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ให้สังคมไทย จึงได้ทำการรวบรวมข้อมูลเทรนด์ใหญ่ของโลกกระแสโลก ศึกษาวิจัย และสรุปสู่การประยุกต์ใช้จริงทางธุรกิจและในชีวิตประจำวันเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่สังคมไทย โดยในปีนี้ ได้ทำการเจาะลึกถึง 9 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของโลกยุคปัจจุบัน ที่สามารถสร้างมูลค่าและเป็นที่นิยมของกระแสโลก โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นอันดับ 1 คือ ศิลปะและหัตถกรรม (Art & Craft) โดยสินค้าหมวดหมู่งานฝีมือและหัตถกรรมของประเทศไทย สามารถสร้างมูลค่าถึง 87,306 ล้านบาท ในปี 2557 เมื่อนำมาผนวกกับทิศทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยในปัจจุบันแล้วนั้น อุตสาหกรรมศิลปะและหัตถกรรมจะเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีความโดดเด่น โดยต้องเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการใช้ประโยชน์จากจุดเด่นของแต่ละภูมิภาค ประสานกระบวนการผลิตแบบใหม่เข้ากับทักษะฝีมือดั้งเดิมอย่างเข้าใจ ซึ่งสินค้าศิลปะและหัตถกรรมนี้สามารถตอบโจทย์กระแสโลกที่หันมาให้ความนิยมกับสินค้าดีไอวายได้อย่างดีเยี่ยม โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในการสร้างมูลค่า รองลงมาได้แก่ ความงามและแฟชั่น (Beauty &

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Fashion), สุขภาพและความเป็นอยู่ (Health & Wellbeing), การขนส่งและวิวัฒนาการของเทคโนโลยีท่องอวกาศ (Transport & Space), อุตสาหกรรมค้าปลีก (Retail), ท่องเที่ยว (Travel), สถาปัตยกรรมและการตกแต่ง (Architecture & Decoration), สื่อและความบันเทิง (Media & Entertainment) และอาหาร (Food) ตามลำดับ(www.marketingoops.com/news/biz-news/tcdc-9-industry-trending. 2561) [Online]

ดังนั้นการจะนำศิลปะและหัตถกรรม (Art & Craft) จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ศาสตร์องค์ความรู้หนึ่งที่มีความน่าสนใจ ตอบสนองและสามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ ต่อยอดคือ “การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม”[19] โดยแนวคิดนี้เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกระบวนการคิดและผลิตจากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม[20] ผนวกกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการออกแบบและกระบวนการวิธีเชิงอุตสาหกรรม เพื่อก่อเกิดแบบลักษณ์ที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิต รสนิยมร่วมสมัยโดยมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่น ต่อยอดทักษะเชิงช่างและพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

ซึ่งแนวทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมนี้ ก็เปรียบเสมือนดาบสองคมเช่นเดียวกันหากนำไปใช้อย่างไม่ถูกต้อง เหมาะสม จากกรณีที่นักวิชาการ นักวิจัย นักออกแบบตลอดจนผู้ที่สนใจใน

---

[19] การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะการผลิต ซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และ ขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น ในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้นมีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงกลิ่นอายของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ ลักษณะการออกแบบมิเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงเอกลักษณ์, อัตลักษณ์, สัญญะทางขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์เพื่อสร้างกลิ่นอาย การรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด, การประยุกต์ใช้วัสดุพื้นถิ่นและวัสดุทางอุตสาหกรรม,การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรมมาผนวกกับเทคนิคเชิงช่าง เป็นต้น (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. 2559)

[20] การสร้างงานหัตถกรรมให้มีความสวยงามน่าใช้ โดยใช้กระบวนการทางศิลปะ เข้ามามีบทบาทและเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ จึงทำให้ผลงานหัตถกรรมบางชิ้นกลายเป็นงาน”ศิลปหัตถกรรม” แต่กระนั้นงานศิลปหัตถกรรมจะแตกต่างไปจากกระบวนการสร้างงานศิลปกรรม ซึ่งศิลปินตั้งใจให้งานศิลปะของตนเป็นสื่อแสดงออก ความรู้สึกนึกคิด แนวคิด ปรัชญาและสุนทรียภาพตามกระบวนการสร้างสรรค์ของตน ต่างไปจากงานศิลปหัตถกรรม ที่ใช้ประสบการณ์ความสามารถของตน ขัดเกลาและพัฒนาผลงานอย่างค่อยเป็นค่อยไป ที่ประสานสอดคล้องกับคตินิยม ขนบประเพณีของชุมชน จึงเห็นได้ว่างานศิลปหัตถกรรมมีความสัมพันธ์กับชีวิตความเป็นอยู่ความเชื่อและวัฒนธรรมของผู้ผลิตและผู้ใช้ ทำให้ช่างในผลงานศิลปหัตถกรรมไม่สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระเหมือนศิลปินผู้สร้างงานวิจิตรศิลป์ ***(วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2542 : 19)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศาสตร์ดังกล่าว ไม่มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพียงพอ มีเพียงองค์ประกอบต่างๆของข้อมูลที่สับสนไม่ชัดเจน และมองข้ามความละเอียดอ่อน รวมถึงศึกษาประเด็นและชุดทฤษฎีข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวพัน แฝงอยู่ ไม่ชัดเจนเมื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์แล้วจะก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย ทั้งทางวัฒนธรรม สังคมและความเชื่อ โดยนักออกแบบบางกลุ่มพยายามออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แนวคิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่เรียกว่าการไขว้วัฒนธรรม (Cross Culture) มาใช้อยู่บ่อยครั้งในปัจจุบัน แต่ผลงานที่ได้นั้นบ่อยครั้งไม่สามารถสื่อและส่งผ่าน หรือตอบสนองความเข้าใจในเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นได้เลย สุดท้ายเป็นเพียงคำกล่าวอ้างและดึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้สร้างสรรค์ การยกระดับวัฒนธรรมตามความคิดของตนเองเท่านั้น (ตามลักษณะนักออกแบบยุค Post Modern) โดยไม่คำนึงถึงชุดข้อมูลที่สั่งสมมาในอดีต ทั้งนี้เกิดขึ้นก็เพราะ *นักวิชาการ นักวิจัยหรือนักออกแบบนั้น นำความรู้ ความคิด และวิธีการต่างๆที่เรียกว่า "ภูมิปัญญาสมัยใหม่" มาใช้ร่วมกับ "ภูมิปัญญาสั่งสม" อย่างไม่ประสาน สอดคล้องกัน จึงเกิดความสับสนและขัดแย้ง นานาประการตามมา* (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561) ซึ่งสอดรับกับแนวคิดของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 92-93) กล่าวว่าผลงานศิลปหัตถกรรม การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้ มิควรทำลายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค หรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย เพราะสิ่งเหล่านั้นต้องใช้เวลาสั่งสมหลายชั่วอายุคน ต้องใช้ทักษะของช่างขัดเกลาให้เกิดความสมบูรณ์มาเป็นเวลาช้านาน แนวคิดดังกล่าวสามารถนิยามได้ว่าการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์นั้นสามารถกระทำได้ แต่ควรเป็นลักษณะที่ว่า ***"เก่าแบบตามโลก และใหม่อย่างมีกาลเทศะ"***

ดังนั้นในการแก้ปัญหา ลดความสับสน และไม่ชัดเจนการการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ นักวิชาการและนักออกแบบต้องทำความเข้าใจ กระบวนทัศน์[21]ในการพัฒนา (Development Paradigm) ก่อนที่จะนำไปใช้ การศึกษาค้นคว้าตรวจสอบว่า อะไรผิดอะไรถูก อะไรควรอะไรไม่ควร อะไรคือความพอดีอะไรคือขาดเกิน กระบวนทัศน์ทางวัฒนธรรม อะไรคือแก่นและรากเหง้าที่เป็นความรู้ที่สามารถนำมาพิจารณาปรับใช้ได้ เป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจ

[21] **กระบวนทัศน์** หมายถึง วิธีการหรือมุมมองต่อปรากฏการณ์ที่แสดงความสัมพันธ์ต่างๆที่ได้รับการยอมรับ (ทั้งมุมมองทางด้านวิทยาศาสตร์,ความเชื่อ,คติชุมชนและสังคม,ศาสนาและมิติวัฒนธรรม เป็นต้น) ต่อแนวคิดการออกแบบที่ต้องการศึกษา ซึ่งนำไปสู่การวิจัยและการปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความเข้าใจปรากฏการณ์ ประเด็นปัญหา แนวทางแก้ไข และเกณฑ์ ในการพิสูจน์ข้อสันนิษฐาน โดยกระบวนทัศน์ (Paradigm) ซึ่งมาจากภาษากรีก โดย Para แปลว่า Beside ส่วน Digm แปลว่า ทฤษฎี ดังนั้นคำว่ากระบวนทัศน์ สามารถแปลความหมายได้ว่าเป็นชุดแนวความคิด หรือ มโนทัศน์ (Concepts) ค่านิยม (Values) ความเข้าใจรับรู้ (Perceptions) และการปฏิบัติ (Practice) ที่มีร่วมกันของคนกลุ่มหนึ่งหรือชุมชนหนึ่ง และได้ก่อตัวเป็นแบบแผนของทัศนะอย่างเฉพาะแบบหนึ่งเกี่ยวกับความจริง (Reality) ซึ่งเป็นฐานของวิถีเพื่อการจัดการตนเองของชุมชนนั้น รวมถึงเป็นกระบวนคิดวิเคราะห์ วิธีคิด วิธีปฏิบัติ แนวการดำเนินชีวิต มาทบทวนใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับยุค และสถานการณ์ ที่กำลังเกิดขึ้น และที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรม การค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ. ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การปรับแนวทางการพัฒนา ให้สอดคล้องกับพื้นฐานและภูมิปัญญาสั่งสม เพื่อก่อเกิดงานที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อสังคมปัจจุบันและอนาคต (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2544 : 23) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Create) ของ กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์ (2554 : 172) ที่กล่าวไว้ว่า**การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั่งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือน หรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต**

จากความสับสนและความไม่ชัดเจน ในการศึกษาชุดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ทำให้ผลลัพธ์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้มาจากแนวคิดนั้นๆ ไม่สามารถสื่อและส่งผ่านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้นักวิชาการ นักวิจัย นักออกแบบหรือผู้ที่นำแนวคิดนี้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ เมื่อขาดข้อมูลที่เพียงพอแล้วสิ่งที่ตามมาคือการตีความที่บกพร่อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเพราะนักคิดที่ดีต้องตีความ (Interpretation) สิ่งที่ศึกษาให้ครอบคลุมตามขอบเขตการศึกษาที่ต้องการนำไปใช้ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตีความหมายของวัฒนธรรม) และถึงแม้ว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามอิทธิพลภายนอกเข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางทีเปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือคติแนวคิดยังคงเดิม ไม่เปลี่ยนแปลง (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2542 : 27-28)

ที่ผ่านมามีนักวิชาการและนักออกแบบหลายท่านพยายามที่จะสร้างแนวคิดจากฐานข้อมูลเพื่อนำมาสร้างชุดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการนำเอาวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ หรืองานออกแบบ โดยกล่าวอ้างข้อมูลต่างๆจากหลากหลายสำนัก เพื่อนำมาปรับประยุกต์ใช้เป็นแบบแผนหรือกรอบแนวความคิด[22] หากเพียงสร้างขึ้น แต่มิได้ทดลองใช้จริง หรือนำไปทำการวิเคราะห์ - สังเคราะห์ชุดข้อมูลดังกล่าวอย่างจริงจังผ่านงานวิจัย หรือแม้กระทั้งนำไปทดลองใช้จริงแล้วเห็นผลในเชิงประจักษ์และได้รับการยอมรับในเชิงวิชาการ รวมถึงได้รับการยอมรับจากชุมชนและสังคมของ

---

[22] **กรอบแนวคิด** หมายถึงการนำแนวความคิดหรือทฤษฎีต่างๆที่มีอยู่ มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็นปัญหาให้แคบลง จนเหลือจุดที่มีความละเอียดที่สามารถนำมาใช้ได้สูงสุด คือจุดที่มองเห็นประเด็นหรือสภาพปัญหาที่วิจัย อยู่ในรูปของตัวแปร เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ทฤษฎีคือชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ทฤษฎีครอบคลุมถึงข้อสมมุติฐานพื้นฐาน(Assumption) และความเป็นจริงที่ปรากฏ(Axiom) (โดยมิต้องพิสูจน์) รูปร่างของทฤษฎีประกอบด้วยข้อเสนอที่ประกอบขึ้นเป็นทฤษฎี อาจถือว่าเป็นกฎทางวิทยาศาสตร์ ถ้าสามารถพิสูจน์ได้เพียงพอและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง หรืออาจถือว่าเป็นสมมุติฐานถ้ายังไม่สามารถพิสูจน์ได้ดีพอ ในกรณีทั้งสองดังกล่าว ข้อเสนอว่าทฤษฎีต้องสามารถนำไปทดสอบจากประสบการณ์แห่งความเป็นจริงและปรับปรุงได้เสมอ ***(พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2545 : 90)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรมนั้นๆที่ถูกสร้างขึ้น แนวคิดดังกล่าวจึงเป็นเพียงแนวคิดที่อยู่ในกระดาษ ลอยลมแต่ไม่สามารถหยิบจับลงมาใช้งานได้อย่างเป็นรูปธรรม เพราะทุนทางวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จึงต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ไม่อาจปล่อยให้เป็นการไหลไปตามกระแสเศรษฐกิจการค้าแบบเสรีเช่นที่ผ่านมาได้ (กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์, 2554 : 173) จากกรณีดังกล่าวจึงขอยกตัวอย่างแนวความคิดและกรอบแนวคิด จากการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของนักวิชาการที่ได้คิดค้นและพยายามสร้างขึ้น และผลงานการออกแบบของนักออกแบบ มาอภิปรายให้เห็นถึงการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สับสน ดังนี้

ตัวอย่างที่ 1



ภาพที่ 2.13 "กรอบความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมร่วมสมัย ***สู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบงาน*** ศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น"

ที่มา : บทความวิชาการ เรื่องวัฒนธรรมร่วมสมัยสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบ งานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่น. ศิลปกรรมสาร. 2559 : 11)

จากตัวอย่างผู้คิดค้นกรอบความสัมพันธ์ (ดังภาพที่ 2.13) ได้สรุปข้อมูลภาพกรอบความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมร่วมสมัยสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น ได้ว่า *"ความหลากหลายทาง**วัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์** ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วใน**ทุกมิติ** รวมถึงมิติของเวลา ท่ามกลางโลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน เป็นวัฒนธรรมที่สร้างสรรค์แบบข้ามแดน รวมการผสมผสานทางด้านการรับรู้ ด้านแนวคิด ด้านรูปแบบและด้านรสนิยม ซึ่งส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบของศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น เพื่อให้สอดคล้องกันกับบริบทภายนอกชุมชนและบริบทภายในชุมชน จากการผสมผสานทางวัฒนธรรมสู่แนวทางของรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่นภายใต้บริบททาง**<u>วัฒนธรรมร่วมสมัย</u>**"*(ศิลปกรรมสาร. 2559 : 11)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า เมื่อพิจารณาภาพกรอบความสัมพันธ์นี้ เราจะมีวิธีปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมไปในทิศทางใด และจะใช้ความสัมพันธ์ลักษณะไหน มาใช้ในการวิเคราะห์หรือจับประเด็นชุดองค์ความรู้อย่างไร เพื่อนำข้อมูลสู่การสร้างสรรค์ ดังนั้นภาพกรอบความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นเพียงเพื่อทำความเข้าใจ ว่าข้อมูลใดสัมพันธ์กันอย่างไรเท่านั้น แต่ไม่สามารถนำไปใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบใดๆได้ (ทั้งนี้ยังไม่เข้าใจว่าเพราะเหตุใด Diagram กรอบความสัมพันธ์ฯดังกล่าวจึงต้องถูกตัด 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 และเกิดการคัดสรรค์ของวัฒนธรรมต่างๆ* ***<u>หล่อหลอมเป็นวัฒนธรรมใหม่</u>*** *ที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมนั้นๆ จากวัฒนธรรมเดิมรวมเข้ากับวัฒนธรรมใหม่สู่วัฒนธรรมร่วมสมัย จะเห็นได้ชัดจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมแต่งตัวของผู้คนในสังคมต่างๆ ที่เปลี่ยนไปตามกระแสภายนอกและความเป็นสากลมากขึ้น"* (ศิลปกรรมสาร. 2559 : 5) จากข้อมูลนี้เราสามารถตอบโจทย์ได้หรือไม่ว่า การหล่อหลอมวัฒนธรรมใหม่นั้น จะสอดคล้องกับบริบทของสังคมนั้นได้อย่างแท้จริง และมีการพิสูจน์จากการวิจัยทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) หรือพิสูจน์ตามหลักการของสังคมศาสตร์โดยสามารถอ้างได้ว่าเป็นข้อเท็จจริง และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม โดยการศึกษาความสัมพันธ์เพื่อก่อให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ก่อนนำไปใช้ในการปรับปรุงรูปแบบงานศิลปหัตถกรรม ควรต้องทำการศึกษาให้ลึกซึ้ง ซึ่งต้องพิจารณาตามแนวคิดและวิธีศึกษาทั้ง 2 แนวทาง คือ แนวจารีตท้องถิ่น และแนวประวัติศาสตร์ (Historical Approach)[23] เพราะการได้มาของการหล่อหลอมวัฒนธรรมใหม่ จะต้องมีหลักฐานที่สะท้อนมุมมองท้องถิ่น และการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจำเป็นต้องเข้าถึง "ความรู้จากภายใน" ต้องทำการวิเคราะห์ และพิสูจน์ความสัมพันธ์ของบริบททางสังคมนั้น เพื่อไขความรู้ที่จมอยู่ออกมาใช้สร้างสรรค์ ได้อย่างสอดคล้องกลมกลืน (สรัสวดี อ๋องสกุล. 2549 : 1-3) สรุปได้ว่า ภาพกรอบ

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นเพียงแค่แสดงความเกี่ยวพันของข้อมูลหนึ่งถึงข้อมูลหนึ่งเท่านั้น แต่ไม่สามารถนำไปใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมได้

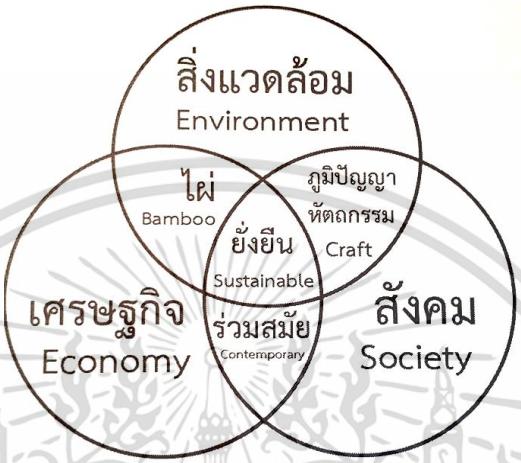
อีกประเด็นคือ *แนวคิดหล่อหลอมวัฒนธรรมใหม่หรือวัฒนธรรมร่วมสมัย มี**ความจำเป็นจริงหรือไม่*** การออกแบบสร้างสรรค์โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมควรแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวตน รากเหง้า สัญญะทางขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมในชุมชนหรือสังคมนั้นแฝงอยู่ในผลงาน ตัวอย่างเช่น ศิลปหัตถกรรมการถักทอหรือการทอผ้าของแต่ละกลุ่มชน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

จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่า แนวคิดการพัฒนาทุนวัฒนธรรมดั่งเดิมสามารถกระทำได้ ถ้ามีการศึกษาและเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพียงพอ สามารถแสดงออกถึงการนำมิติทางวัฒนธรรม ความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นสื่อผ่านไปยังผลงานสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม รวมถึงเป็นผลงานออกแบบที่มีเรื่องราว มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังนั้นกระบวนการในการศึกษาความเป็นมาและแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของศิลปหัตถกรรมและการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพิจารณาควบคู่ไปกับความเป็นมาและแนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงไปของวัฒนธรรมไทยด้วย เพราะวัฒนธรรมต่างๆมีส่วนสัมพันธ์กับชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน ผู้สร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรมและนักออกแบบ เมื่อวัฒนธรรมเปลี่ยนย่อมมีผลกระทบถึงการสร้างสรรค์ด้วย ซึ่งส่งผลถึงการกำหนดรูปแบบและลักษณะเฉพาะถิ่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างที่ 2

มิติด้านสิ่งแวดล้อม ทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวมนุษย์ ทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต เกี่ยวโยงสัมพันธ์กันเป็นระบบนิเวศ ที่สามารถให้คุณและให้โทษต่อมนุษย์ได้ ขึ้นกับความสมดุลหรือไม่สมดุลของระบบนิเวศ โดยมนุษย์มีส่วนสำคัญในการสร้าง และจัดระเบียบให้อยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมธรรมชาติได้อย่างลงตัว และเกื้อหนุนซึ่งกันละกัน



มิติด้านเศรษฐกิจ ทำให้เกิดดุลย-ภาพของการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ ที่มีรากฐานมั่นคง มีขีดความสามารถในการแข่งขันและสามารถพึ่งตนเองได้ โดยมีเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระ-เจ้าอยู่หัว เป็นแนวคิดหลัก เพื่อวางทิศทางของงานหัตถกรรมให้ยังคงสานต่อไปได้

มิติด้านสังคม ด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นระเบียบวิถีชีวิตของคนในสังคม ที่ให้มนุษย์ปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่กับสิ่งแวดล้อมของท้องถิ่นได้ โดยไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม

ภาพที่ 2.14 ภาพ**กรอบแนวคิดความยั่งยืน**ที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง มิติด้านสังคม มิติด้านเศรษฐกิจ และมิติด้านสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืน**สู่การออกแบบร่วมสมัย**

ที่มา : บทความวิชาการ เรื่องไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัย. ศิลปกรรมสาร. 2558 : 17-18

ผู้คิดค้น(ดังภาพที่ 2.14)ได้สรุปกรอบแนวคิดนี้ว่า *“การศึกษาความสัมพันธ์ของไผ่กับงานหัตถกรรมในอดีตของการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ที่มีความสัมพันธ์ต่อมนุษย์กับธรรมชาติที่หล่อหลอมขึ้นมาเป็นวิถีการดำรงชีวิต ไผ่กับงานหัตถกรรมยังคงตกทอดจากภูมิปัญญาบรรพบุรุษ ที่สืบทอดต่อกันมาจากอดีตจวบจนถึงปัจจุบัน เป็นรากฐานที่สำคัญของงานหัตถกรรมที่ยั่งยืน จากความสัมพันธ์ของสามมิติคือ มิติด้านเศรษฐกิจ มิติด้านสังคม และมิติด้านสิ่งแวดล้อม ที่สอดคล้องกันได้อย่างลงตัว”*

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ตัวอย่างภาพกรอบแนวคิดความยั่งยืนที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง มิติด้านสังคม มิติด้านเศรษฐกิจ และมิติด้านสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัยและคำอธิบายข้างต้น ผู้ศึกษาไม่เข้าใจและไม่สามารถอธิบายได้ว่าเพราะเหตุใดข้อมูลทั้งสามส่วนนี้จึงต้องเกี่ยวพันกัน (ทำไมต้องเกี่ยวพันกัน เพราะถ้าเกี่ยวพันกันจริงต้องอธิบายได้ตามข้อเท็จจริง หรือแปรผลเป็นลักษณะเชิงประจักษ์ เช่น รูปแบบวงจรสีในทฤษฎีสี เป็นต้น) และมีเพียงข้อมูลทั้งสามมิตินี้เท่านั้นหรือไม่ ที่จะทำให้เราสามารถออกแบบผลงานหัตถกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร่วมสมัยได้อย่างลงตัว (ผลงานที่ได้ใช้กรอบแนวคิดดังกล่าว ต้อง***ส่งผลต่องานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัยได้จริง***ตามที่ผู้คิดค้นได้กล่าวอ้าง) และอีกประเด็นหนึ่งคือข้อมูลที่อยู่ตรงกลาง จากการ ออกแบบ Diagram[24] คือ ข้อมูลองค์รวมหรือ องค์ความรู้สุดท้ายอันเกิดมาจากการหล่อหลอมข้อมูลจากความสัมพันธ์ทั้งสามมิติ เข้าด้วยกัน นั้นคือความยั่งยืน (Sustainable) แต่ในคำอธิบายภาพประกอบกลับเป็นการนำเข้าสู่การออกแบบร่วมสมัย (ซึ่งไม่มีข้อมูลส่วนดังกล่าวใน Diagram) สุดท้ายแล้ว เราสามารถออกแบบงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัยได้อย่างไร จากกรอบแนวความคิดนี้ อีกข้อสังเกตหนึ่งคือใน Diagram นี้ มิได้อธิบายในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ “มนุษย์” ว่าการพัฒนาตามกรอบแนวคิดได้ส่งผลต่อร่างกาย จิตใจ ความรู้สึกนึกคิดอย่างไร และมีความสัมพันธ์กับทั้ง 3 ส่วนใน Diagram หรือไม่ ทั้งที่มนุษย์คือ ผู้คิด ผู้ใช้ ผู้สร้างสรรค์ และผู้ริเริ่ม

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

จากกาวิเคราะห์ กรอบแนวคิดความยั่งยืนที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง มิติด้านสังคม มิติด้านเศรษฐกิจและมิติด้านสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัย ทำให้ทราบว่า กระบวนการหาความรู้ (Literature Review) เพื่อนำมาใช้ในการสร้างกรอบแนวคิดนั้นยังไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร เมื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์จนเกิดความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน และเกิดเป็นการตัดซึ่งกันและกัน (Intersection) ใน Diagram อันไม่มีข้อมูลสนับสนุนลุ่มลึกเพียงพอต่อการนำไปใช้จริง ทำให้กรอบแนวคิดที่สร้างขึ้นมานั้นกว้างและไม่สามารถทำให้องค์ความรู้นั้นแคบลง จนนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ได้ อาทิเช่น **มิติทางเศรษฐกิจและมิติทางสังคม ก่อเกิดจุดร่วมเป็นคำว่าร่วมสมัย** ซึ่งเศรษฐกิจและสังคมมีมิติความหมายที่กว้างกว่านั้นมาก มิใช่แค่ร่วมสมัย เพราะจุดร่วมทั้งสองสิ่งเกี่ยวพันถึงสิ่งต่างๆรอบตัว ซึ่งมีปัจจัยแวดล้อมทั้งวัฒนธรรม การเมือง การศึกษา อันตรงกับแนวคิดด้านการตลาดของ 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 ทั้งทางด้านธุรกิจและสังคม ที่

[24] 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]***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนึงถึงคุณค่า อันสามารถตอบสนองความต้องการ การสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้า ต้องอาศัยทั้งความเข้าใจการตลาดและผู้บริโภค รวมไปถึงความเข้าใจสภาวะสังคมและประชากรและปัจจัยแวดล้อมต่างๆทั้ง เศรษฐกิจ การค่า การตลาด วัฒนธรรม การเมือง การปกครอง สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีและการศึกษา (กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์, 2554 : 14) ดังนั้นจุดร่วมที่ผู้คิดค้นเป็นความร่วมสมัย จึงเป็นเพียงการกำหนดจุดร่วมที่แคบเกินไป และไม่มีคำอธิบายให้เกิดความชัดเจน ซึ่งความร่วมสมัยที่เกิดขึ้นนี้จึงถูกกดทับแค่เรื่องศิลปะเท่านั้น อีกทั้งคำว่าร่วมสมัยก็เป็นคำกลางๆอยู่ที่ผู้อ่านจะตีความหมายได้ว่าอย่างไร ซึ่งอาจไม่ตรงกับสิ่งที่ผู้คิดค้นต้องการสื่อในการใช้กรอบแนวคิดนี้ไปวิเคราะห์ สรุปได้ว่ากรอบแนวคิดนี้กว้างเกินไป สามารถตีความหมายได้กว้างมาก จนยากที่จะวิเคราะห์ข้อมูล หรือนำชุดทฤษฎีมาใช้ได้ ถ้าผู้อ่านมีความเข้าใจที่ต่างกัน หรือคิดไปคนละมุมมอง ตามขอบเขตการศึกษาและออกแบบ คำตอบก็จะนึกคิดและวิเคราะห์ไปคนละทางกัน ซึ่งไม่ใช่นิยามความหมาย และคุณลักษณะที่ดีของการสร้าง**กรอบแนวคิด** ที่ต้องการนำแนวความคิด ชุดข้อมูลหรือทฤษฎีต่างๆที่มีอยู่ มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็นปัญหาให้แคบลง จนเหลือจุดที่มีความละเอียดที่สามารถนำมาใช้ได้สูงสุด คือจุดที่มองเห็นประเด็นหรือสภาพปัญหาที่วิจัย ให้อยู่ในรูปของตัวแปร เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ทฤษฎีคือชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ทฤษฎีครอบคลุมถึงข้อสมมุติฐานพื้นฐาน(Assumption) และความเป็นจริงที่ปรากฏ(Axiom) (โดยมิต้องพิสูจน์) รูปร่างของทฤษฎีประกอบด้วยข้อเสนอที่ประกอบขึ้นเป็นทฤษฎี อาจถือว่าเป็นกฎทางวิทยาศาสตร์ ถ้าสามารถพิสูจน์ได้เพียงพอและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2545 : 90)

จากตัวอย่างเป็นการศึกษาข้อมูลเพียงเพื่อใช้ในการเชื่อมโยงแบบจับแพะชนแกะ แล้วนำมาเกี่ยวพันให้เกิดความสัมพันธ์ร่วมกัน เพื่อให้ก่อเกิดเป็นข้อมูลที่ซ้อนอยู่ ซึ่งขอบเขตของการศึกษาข้อมูลนั้นไม่ผิด แต่การนำขอบเขตของข้อมูล หรือขอบเขตองค์ความรู้ (Cognitive Domain) ที่กว้างจนเกินไปมาจับใส่โยงใย หาความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ทำให้แก่นแท้ที่ต้องการศึกษาให้ถึงจุดที่ต้องการสื่อ(งานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัย) อยู่ตรงส่วนไหน และไม่สามารถหาข้อเท็จจริงส่วนต่างๆมาใช้ปฏิสัมพันธ์กันได้ นักวิชาการหรือนักออกแบบจะสามารถนำกรอบความคิดนี้ไปใช้ในงานวิชาการในลักษณะใด และจะนำไปใช้วิเคราะห์อย่างไร (นักวิชาการและนักออกแบบต้องนำไปใช้ในการวิเคราะห์ได้เนื่องจากเป็นกรอบแนวคิดการออกแบบร่วมสมัย)

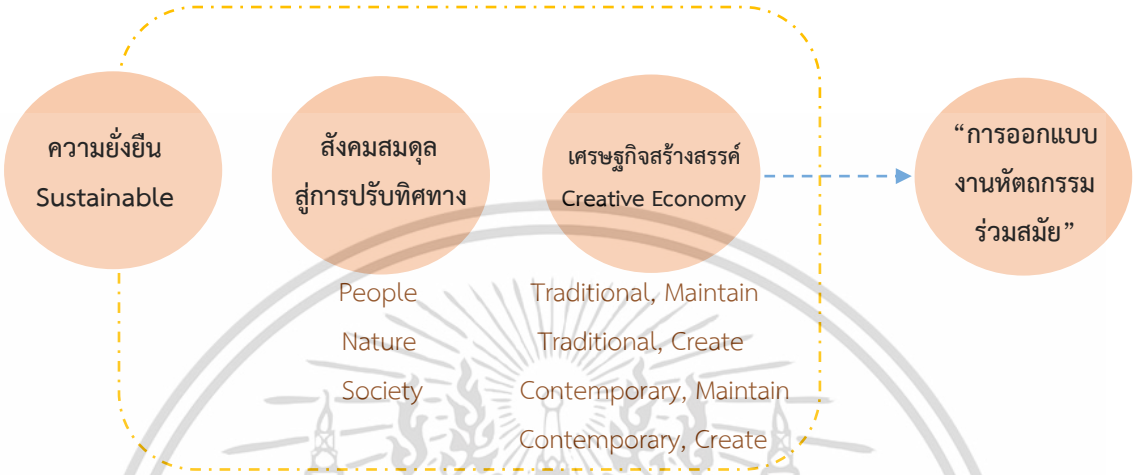
ซึ่งขึ้นตอนในการศึกษาข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการสร้างกรอบแนวคิดนั้น ต้องมีการศึกษาองค์ประกอบความรู้ที่มากเพียงพอ เพื่อทำการคัดเลือกข้อมูลให้เกิดเป็นตัวแทนของประเด็นต่างๆตามสมมุติฐาน ทำการเรียบเรียงข้อมูลพื้นฐานที่ต้องการอธิบาย หรือการแจกแจงได้อย่างเป็นระบบ เรียบเรียงงานค้นคว้าให้เกิดความเชื่อมโยง ทั้งการยอมรับข้อมูลด้วยเหตุผลที่ยอมจำนน

การตั้งข้อสงสัยจากข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากการณ์ปัจจุบัน (แต่อย่าอคติและหักล้าง) เช่น การที่จะตอบคำถามให้ได้ว่า ข้อมูลมีความสัมพันธ์กันอย่างไร มีคนเคยค้นคว้าก่อนคุณอย่างไรในทิศทางเดียวกัน แล้วสิ่งที่คุณจะค้นคว้าและมีการดำเนินการศึกษาอย่างไร เพื่อทำให้เกิดเป็นการเรียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียงว่าจะพรรณนา หรือการวิเคราะห์ วิพากษ์ หรือมีความสัมพันธ์ ไม่สัมพันธ์กันอย่างไร และเชื่อมโยงกันอย่างไร เป็นต้น

จากประเด็นดังกล่าว ผู้เขียนจึงขอทำการทดลองอธิบายแนวคิดอีกมุมมองหนึ่ง จากการศึกษาและพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย ดังนี้



ภาพที่ 2.15 แผนภาพการทดลองกระบวนการศึกษาและขั้นตอนการหาข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย

จากประเด็นแนวความคิด จำเป็นต้องทำการจำกัดความในหัวข้อดังกล่าวให้แคบลงและชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อการศึกษาข้อมูลจะได้เกิดผลลัพธ์ได้ตรงกับสิ่งที่ต้องการที่สุด (เนื่องจากกรอบแนวคิดจากตัวอย่างนั้นเป็นการศึกษาในมิติที่กว้างเกินไป ไม่สามารถจำกัดและสรุปประเด็นเนื้อหาที่ต้องการในการนำข้อมูลไปใช้สู่การสร้างสรรค์ได้) ซึ่งในการออกแบบชุดข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ ไม่ใช่กรอบแนวคิด เป็นการศึกษากระบวนการและขั้นตอนการหาข้อมูล (ขอบเขตของการศึกษา) เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาขอบเขตของการออกแบบ ก่อนนำไปเข้าสู่กระบวนการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย โดยเป็นการออกแบบ Diagram แบบอธิบายลำดับขั้นตอน ซึ่งแผนภาพชนิดนี้เหมาะสำหรับการอธิบายเรื่องราว สิ่งที่เกิดขึ้นตามลำดับหรือแจกแจงความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องต่างๆ ซึ่งเป็นแนวคิดเพื่อจัดระเบียบข้อมูลที่ต้องการรวบรวม ซึ่งสามารถเปลี่ยนข้อมูลที่มีอยู่ให้กลายเป็นข้อมูลที่ดีขึ้นและตรงประเด็น เป็นการศึกษาภาพรวมให้ครบทุกด้านและทำการตัดสินใจว่าอันไหนควรเก็บ อันไหนควรทิ้ง เพื่อให้เกิดการตัดสินใจที่ดีที่สุด เราจึงควรรวบรวมข้อมูลให้ได้มากที่สุดเช่นกัน (Jun Sakurada แปลโดย ณิชมน หิรัญพฤกษ์. 2558 : 71,93) จากภาพที่ 2.15 สามารถอธิบายได้ดังนี้

1.อย่างแรกคือยกประเด็นความยั่งยืน (Sustainable) ออกจากกลุ่มไปก่อน เนื่องจากแนวคิด ความยั่งยืนนั้น มีลักษณะของข้อมูลที่กว้างและมีการนำไปใช้ในทุกภาคส่วนในการออกแบบและพัฒนาอยู่แล้ว ตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ นักออกแบบและนักพัฒนาจำเป็นต้องศึกษา มีจิตสำนึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และตระหนักถึงสิ่งที่จะต้องเกิดขึ้นและรับทราบข้อกำหนด เงื่อนไขต่างๆที่จะมีผลกระทบกับสิ่งแวดล้อมและใช้เป็นกรอบแนวคิดในการทำงานอยู่เสมอ ***ดังนั้นแนวคิดความยั่งยืนจึงเปรียบเสมือนหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ต้องปฏิบัติเป็นคู่ขนานกับการพัฒนาตั่งแต่เริ่มต้นจนผลงานเสร็จสิ้นเช่นเดียวกัน*** ซึ่งประเด็นความยั่งยืน (Sustainable) ในแผนภาพนี้จะหมายถึง การตระหนักถึงแนวคิดในการออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบจากจุดเริ่มต้น การคิดถึงผลลัพธ์ที่ตามมาหลังจากผลิตภัณฑ์นั้นหมดสภาพหรือสิ้นอายุในการใช้งาน สุดท้ายมิใช่เป็นเพียงขยะที่ไม่สามารถย่อยสลายได้ การคิดถึงระบบจะนำมาในการช่วยลดขยะและลดมลพิษ จึงเป็นประเด็นหลักไม่ใช่เพียงคิดเพื่อหยุดยั้งหรือชะลอผลที่ตามมาให้ช้าลง แต่เป็นการคิดเพื่อริเริ่มสิ่งใหม่ ให้สิ่งที่ได้มานั้น สามารถหมุนเป็นวงกลมเข้าสู่วัฏจักร ได้อย่างครบวงจรโดยไม่มีผลข้างเคียงตามมา เป็นแนวคิดแบบมวลรวมของการออกแบบและใช้ประโยชน์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เกิดประโยชน์ที่มากที่สุดและเกิดขยะน้อยที่สุด

ในการออกแบบและพัฒนา จำเป็นต้องศึกษามุมมองการแก้ไขปัญหาแบบสะท้อนกลับ ซึ่งใจความสำคัญคือ การมองถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบ (ไม่ว่าจะเป็นปัญหาในการผลิต วัสดุ ขั้นตอน เป็นการค้นหาข้อเท็จจริงหรือการแก้ไขอย่างเป็นระบบ) ซึ่งนักออกแบบไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า ในการทำงานแต่ละครั้ง จะมีระบบและขั้นตอนในการดำเนินงาน ซึ่งในแต่ละช่วงตอน ย่อมมีปัญหาหรือความขัดข้องในการทำงานเกิดขึ้น ต้องหาหนทางถึงวิธีการแก้ไขปัญหา การวางแผนในการมองปัญหาการย้อนกลับทีละขั้นเพื่อหาต้นตอของปัญหา และแก้ปัญหาเท่าที่สามารถแก้ได้ โดยอย่ามองสิ่งนั้นๆว่าไม่มีปัญหา การแก้ปัญหาจากการเริ่มต้นที่ตัวนักออกแบบและแก้ไขสิ่งๆนั้น ถึงแม้ว่าจะไม่สามารถแก้ไขได้ทั้งหมดก็ตาม ***แต่การแก้ไขให้มากก็คือสิ่งที่ดีที่สุด (The more is the better)*** การมองย้อนถึงระบบและขั้นตอน จะทำให้สามารถเห็นปัญหาได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ให้พบถึงสาเหตุในเชิงลึกและมีความละเอียดรอบคอบมากขึ้น ในการดำเนินงาน (William McDonough and Michael Braungart. 2008)

2. การศึกษาแนวคิดและทฤษฎี ในการส่งเสริมการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยให้มีความสอดคล้องและเป็นทิศทางที่เหมาะสม โดยทำการศึกษาแนวคิดของกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2543 : 7) ที่ได้รวบรวมข้อมูลไว้ว่าในการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถกรรมไทย ให้เกิดความเหมาะสมกับเวลา ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป โดยต้องคำนึงถึงความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอันได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม หมายถึง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยควรที่จะสนองความต้องการใช้สอยของ ***“มนุษย์”*** ทั้งร่างกายและจิตใจ คือมีประโยชน์และความงามทางศิลปะ เพื่อยกระดับจิตใจให้มนุษย์มีคุณธรรม ความดีงาม โดยการพัฒนาคุณภาพหัตถกรรมให้ได้มาตรฐานที่ดี ขณะเดียวกันก็จะต้องคำนึงถึงเรื่อง ***“ธรรมชาติ”*** ความรู้เท่าทัน และเข้าใจในคุณสมบัติของวัตถุดิบ จากทรัพยากรธรรมชาติที่นับวันจะเหลือน้อยลงและมีอยู่อย่างจำกัด จึงควรที่จะมีการคิดค้นพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมให้ประหยัดการใช้วัสดุและใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าสูงสุด ตลอดจนการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของวัตถุดิบหัตถกรรมที่มา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากทรัพยากรธรรมชาติ สำหรับองค์ประกอบด้าน ***"สังคม"***นั้น หมายรวมถึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และระบบการต่างๆ ที่จัดสรรการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยจึงควรจะมีรูปแบบของเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2.16 หลักการความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอันได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม ที่ส่งผลถึงการพัฒนาผลงานทางออกแบบหัตถกรรม

3. การศึกษาแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นลักษณะแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ทุนวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จึงต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ฉะนั้นการศึกษามิติของการตลาดกับมรดกวัฒนธรรมในที่นี้หมายถึง "**ตัวผลงานหรือผลิตภัณฑ์**" เนื่องจากปัจจุบันกระแสเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ มีทิศทางที่ดีขึ้นและเป็นที่นิยม ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์สินค้าเชิงวัฒนธรรมเพื่อการบริโภคในประเทศ หรือเป็นการส่งเสริมด้านการส่งออก 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 ส่งผลให้คนบางกลุ่มละเลยหรือหลงลืมวัฒนธรรมที่มี โดยเฉพาะในยุคที่มีการไหลเวียน เปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมข้ามชาติอย่างสูง การบริหารจัดการจึงควรดำเนินไปในทิศทางที่ การคงรักษาคุณค่า (Maintain) การสร้างความตระหนักถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย อันจะนำไปสู่ความภูมิใจ ความผูกพัน และแรงบันดาลใจให้อยากเรียนรู้ สร้างเสริมความเข้าใจในแก่นคุณค่าวัฒนธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประยุกต์แนวคิดดังกล่าวกับการสร้างสรรค์สินค้า ได้แก่การสนับสนุนถ่ายทอดภูมิปัญญาการผลิตจากรุ่นสู่รุ่น ควบคู่กันกับกระบวนการจัดการความรู้ เพื่อให้ทุนภูมิปัญญาอยู่ในรูปแบบที่เป็นที่เข้าใจ และเข้าถึงได้สะดวก โดยไม่จำกัดเพียงการถ่ายทอดความรู้โดยบุคคลซึ่งอาจมีการสูญหาย บิดเบือนไปตามกาลเวลา นอกจากนั้นยังเพื่อเป็นการส่งเสริมมาตรฐานในการผลิตสินค้าเชิงวัฒนธรรม หากพิจารณาตัวอย่างในระดับชาติ เป็นที่ชัดเจนว่าประเทศไทยมีทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญมาแต่ดั่งเดิม ปรากฏในรูปของงานศิลปะ ขนบธรรมเนียม จารีตและประเพณีต่างๆ หากแต่ยังต้องอาศัยกระบวนการจัดการให้เกิดการเข้าถึงในวงกว้างขึ้น เช่น การส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่ได้เล็งเห็นและชื่นชมในคุณค่าศิลปวัฒนธรรมไทย โดยการนำเสนอผ่านสื่อหรือช่องทางร่วมสมัยเป็นต้น

3.2 การพัฒนาทุนวัฒนธรรมดั่งเดิม (Traditional, Create)

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

3.3 การศึกษาติดตามวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Maintain)

กระแสไหลเวียนเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมและยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ได้นำไปสู่การก่อเกิดวัฒนธรรมใหม่ ทั่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติและที่เกิดขึ้นจากการวางแผนย่างเป็นระบบ ดังปรากฏจากตัวอย่างความนิยมวัฒนธรรมบันเทิงของเกาหลี K-Pop ในปัจจุบัน วัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary) เหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของ**ทุนวัฒนธรรม** โดยภาคส่วนต่างๆในสังคมสามารถศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงที่มา เก่นคุณค่า รวมถึงผลกระทบต่างๆทั้งเชิงโอกาสและอุปสรรคต่อสังคมไทยในการวางแผนผลิตภัณฑ์ ต้องวิเคราะห์และติดตามลักษณะวัฒนธรรมร่วมสมัยเหล่านี้อยู่ตลอดเวลา เพื่อสามารถเกาะกระแสหรือคาดการณ์ความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้น จึงจะนำไปสู่การรักษาสถานภาพทางการแข่งขันในตลาดไว้ได้

3.4 การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Create)

การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ **เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั่งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัต-ลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต**

วัฒนธรรมร่วมสมัยที่สามารถนำมาใช้เป็นทุนทางวัฒนธรรม ควรมีลักษณะเปิดกว้างไม่ยึดติด (ทว่าต้องเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ไม่ไปทางบ่งชี้ถึงความเชื่อ ศาสนา ความศรัทธาหรือความคิดเชิงจารีต) เช่น แนวคิดการผสมผสานที่เป็นลักษณะของยุคสมัยใหม่ (Post Modern) ซึ่งสามารถ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำมาประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดีในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ อาทิ อาหารแบบฟิวชั่น หรือเสื้อผ้าสไตล์มิกซ์แอนด์แมทช์

การตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage) ไม่ว่าจะเป็นในรูปของ People, Place หรือProductเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ที่ต้องอาศัยการพิจารณาความสัมพันธ์องค์รวมของสังคม มิใช่เพียงการคำนึงถึงประโยชน์ทางการค้าเพียงเท่านั้น เพราะทุนทางวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จึงต้องส่งเสริมการบิหารจัดการอย่างเป็นระบบ ไม่อาจปล่อยให้เป็นการไหลไปตามกระแสเศรษฐกิจการค้าแบบเสรีเช่นที่ผ่านมาได้ ที่สำคัญที่สุดคือคนไทยต้องรักและภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมที่มี จึงจะสามารถผลักดันการตลาดมรดกวัฒนธรรมไปสู่ความสำเร็จในระดับสากล (กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์, 2554 : 162-173)

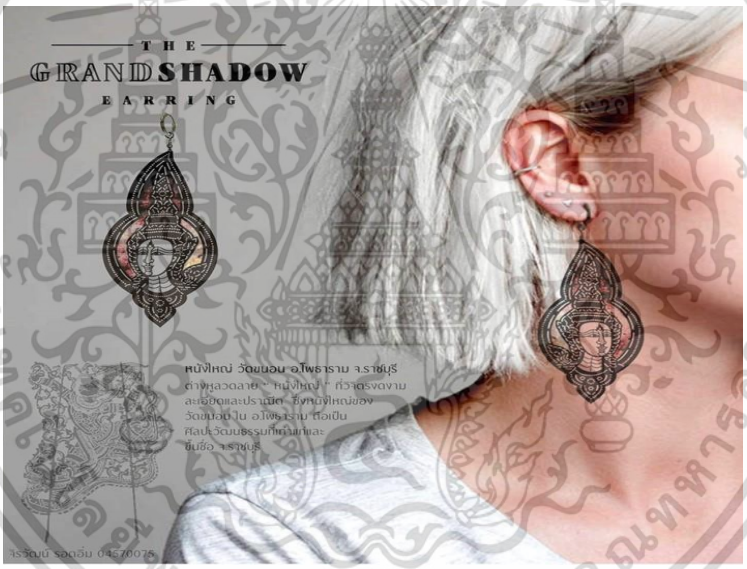
จากตัวอย่าง การทดลองกระบวนการศึกษาและขั้นตอนการหาข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบ งานหัตถกรรมร่วมสมัย ที่ได้อธิบายไปข้างต้นทั้ง 3 ข้อ (การเข้าใจความยั่งยืน, ความสมดุลและความสัมพันธ์สู่การปรับทิศทางการปรับพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม และการศึกษาแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) จึงเป็นอีกแนวทางการศึกษาข้อมูลอีกแนวทางหนึ่ง ซึ่งนักออกแบบสามารถนำไปใช้เป็นกระบวนการศึกษา และขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อข้อมูลที่ได้นั้นนำไปใช้ในการวิเคราะห์สู่การออกแบบได้ ทั้งนี้อาจจะมีชุดทฤษฎีอีกหลากหลายประเด็นในการศึกษา ที่มีความเกี่ยวข้องในเชิงลึกเพื่อใช้ในกระบวนออกแบบสร้างสรรค์ เช่น เรื่องของผลิตภัณฑ์ที่ต้องการ กลุ่มคนหรือผู้บริโภค สถานที่ ประโยชน์ใช้สอยหรือแม้กระทั่งเรื่องความงามและแรงบันดาลใจ ซึ่งข้อมูลบางส่วนถ้าวิเคราะห์ให้ลึกซึ่งแล้ว ก็จะสามารถเรียบเรียงข้อมูลดังกล่าวเข้าสู่แนวคิดกระบวนการศึกษาและขั้นตอนการหาข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัยที่กล่าวมาได้ เช่น การศึกษาวัฒนธรรม(Culture) มาใช้ประยุกต์ให้เกิดแนวความคิดสร้างสรรค์และผลงานออกแบบใหม่ๆ แต่ยังต้องคำนึงถึงการรักษาวัฒนธรรมเดิม (Traditional) การดูแล การคงรักษา(Maintain) เพื่อให้เกิดความร่วมสมัย (Contemporary) และคงเป็นผลงานที่มีความสมดุลกับมนุษย์(ทั้งร่างกายและจิตใจ), ธรรมชาติ (จากการใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิต) และเหมาะกับสังคมนั้นๆ ทั้งหมดนี้นักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาหาข้อมูลในหัวข้อ หรือประเด็นที่ต้องการออกแบบ ให้ชัดเจนเหมาะสม ก่อนนำไปใช้ในการออกแบบในขั้นตอนถัดไป

การที่นักวิชาการ หรือนักออกแบบ มีความประสงค์ต้องการที่จะทำการพัฒนา ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ นั้นเป็นสิ่งที่ดีและควรส่งเสริม แต่มักละเลย ไม่ใส่ใจในการศึกษาแนวโน้ม และความเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสม ในด้านการอนุรักษ์ ความเป็นอัตลักษณ์หรือตัวตนที่แฝงอยู่ การดำรงอยู่ รวมถึงการศึกษาให้เข้าใจถึง “แนวคิดวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)” จนก่อเกิดแนวคิดหยิบฉวย มักง่ายเอาแต่ความงาม ตามทัศนะ (แต่มักจะกล่าวอ้างถึงมิติทางวัฒนธรรมในการออกแบบอยู่เสมอเพื่อดึงดูดความน่าสนใจจากผู้บริโภค) ดึงวัฒนธรรมมาเพียงเพื่อความโดดเด่นที่เห็นประโยชน์ในเชิงการค้า หรือแนวคิดแบบวัฒนธรรมร่วมสมัยมากจนเกินขอบเขตของการนำมิติทางวัฒนธรรมไปใช้อย่างเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งนั้นอาจรวมถึงแก่นความคิด ความเชื่อ ความศรัทธา รากทางสังคม กลุ่มชนและการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมนั้นถูกบิดเบือนออกไปตามสินค้าหรือผลงานนั้นที่ครอบงำอยู่ นั้นเป็นการส่งผลเสียโดยตรงกับการดำรงคงไว้ทางวัฒนธรรม ที่อยู่คู่กับประเทศชาตินับพันๆปี หลายชั่วอายุคน

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างรูปแบบผลงานออกแบบสร้างสรรค์ จากการนำเอามิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ ที่ไม่เหมาะสม สับสนและขาดความรู้ ความเข้าใจในการศึกษาข้อมูล สำหรับนำมาใช้สร้างสรรค์ยังไม่เพียงพอ ถึงแม้ว่าแนวคิดการออกแบบร่วมสมัย สามารถนำมาใช้เป็นทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดผลงานออกแบบสร้างสรรค์ได้ และควรมีลักษณะที่เปิดกว้างและไม่ยึดติด แต่การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้นั้น (ในกรณีที่ใช้เป็นแนวคิด มีการกล่าวอ้างและดึงข้อมูลมาใช้อย่างชัดเจน ทั้งรูปแบบผลงานและลายลักษณ์อักษร) ผู้ออกแบบต้องพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้าน โดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาดั่งเดิม เพื่อไม่ให้เกิดความลบเลือนหรือเป็นการทำลายอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต (ดังภาพที่ 2.17 – 2. 20)



ภาพที่ 2.17 หนังใหญ่เป็นการแสดงที่เกิดจากการเอาศิลปะแขนงต่างๆคือหัตถศิลป์,นาฏศิลป์ ,คีตศิลป์ และดุริยางคศิลป์ และวรรณศิลป์ มาผสมผสานกันให้สอดคล้องเหมาะสม เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม อันแสดงให้เห็นถึงอัจฉริยภาพทางด้านการแสดงของบรรพบุรุษของศิลปินไทย ทั้งหมดมาเล่นเพื่อเป็นการเผยแพร่รามเกียรติ์ให้คนทั่วไปได้รู้จักจะได้เคารพยกย่องพระเจ้าแผ่นดินว่าเปรียบเสมือนพระรามหรือพระนารายณ์ **โดยหนังเจ้าหรือหนังครูเป็นตัวหนังที่ใช้สำหรับ<u>พิธีไหว้ครูไม่ใช้แสดง</u>** มี 3 ตัว คือ พระฤาษี,พระอิศวร หรือพระนารายณ์ และทศกัณฐ์ (หนังพระอิศวรหรือพระนารายณ์ และทศกัณฐ์ เรียกว่า**“พระแผลง”เพราะหนังครูทั้งสองภาพเป็นท่าแผลงศร**

ที่มา: https://archive.clib.psu.ac.th/online-exhibition/nangyai/page4.html.2561){Online]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.18 ความสำคัญของวัดพระบรมธาตุไชยาอยู่ที่ ***สถูปเจดีย์พระบรมธาตุไชยาซึ่งบรรจุพระบรมสารีริกธาตุของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า อันเป็นที่เคารพสักการะของพุทธศาสนิกชน*** และเป็นพุทธสถานเพียงแห่งเดียวในประเทศไทย ที่ยังคงรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปกรรมสมัยศรีวิชัยไว้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ วัดพระบรมธาตุไชยาจึงเป็นวัดที่มีสำคัญคู่บ้านคู่เมืองชาวไชยาและสุราษฎร์ธานีมานานนับแต่โบราณกาล เจดีย์พระบรมธาตุไชยาเป็นสถาปัตยกรรมแบบศรีวิชัยเป็นองค์เดียวที่ยังอยู่ในสภาพที่ดีที่สุด สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นประมาณพุทธศตวรรษที่ ๑๓-๑๔ แต่ไม่ปรากฏประวัติการสร้างและผู้สร้าง เข้าใจว่าสร้างในขณะที่เมืองไชยาสมัยศรีวิชัยกำลังเจริญรุ่งเรืองสูงสุด จากหลักฐานที่ยืนยันถึงอาณาจักรศรีวิชัยอายุไม่ต่ำกว่า ๑,๒๐๐ ปี โดยที่***จังหวัดสุราษฎร์ธานีได้ใช้ภาพของเจดีย์พระบรมธาตุนี้เป็นสัญลักษณ์ในดวงตราประจำจังหวัด*** และเป็นสัญลักษณ์ในธงประจำกองและผ้าพันคอลูกเสือด้วย

ที่มา: https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/1/5d4f24ad.2561){Online]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.19 หม้อบูรณฆฏะ ไหดอกบัว หรือ ปูรณะฆะฏะ (ปูรณะ แปลว่า เต็ม,สมบูรณ์, ฆฏะ แปลว่า หม้อ) แปลว่า หม้อที่แสดงถึงความสมบูรณ์ซึ่งหมายถึงความเจริญรุ่งเรืองของพระพุทธศาสนาในล้านนา รูปหม้ออันปรากฏในรอยพระพุทธบาท เป็นหนึ่งในมงคลร้อยแปด เรียกว่า“อัฏฐรสตะมงคล” ที่พรรณนาไว้ในคัมภีร์ปฐมสมโพธิกถา ***ช่างศิลป์ในล้านนาสมัยโบราณนิยมนำมาตกแต่งพุทธสถาน***กันมากไม่ว่าจะเป็นรายรดน้ำ 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 หรือ ศรีมหาโพธิ์ หรือ โพธิบัลลังก์ หมายถึง ตรัสรู้
ธรรมจักร มีรูปดอกห้าดอก หมายถึง ปฐมเทศนา
รูปดอกมณฑารพ หมายถึง ปรินิพพาน
รูปจิตกาธาร หรือกองเพลิง หมายถึง ประชุมเพลิง
และ รูปเจดีย์ หมายถึง พระสารีริกธาตุ

ลายพุ่มดอกบนหม้อ เป็นลายก้านขดทั่วไป จะมีพิเศษ คือ จะประดับพระพิมพ์ลงไปให้ดูศักดิ์สิทธิ์ขึ้น จะให้มีจำนวน ตามความเชื่อถือว่าเป็นมงคลด้วย

ที่มา : ศาลาจริยธรรม หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น จังหวัดพะเยา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.20 “ฉัตร”เป็นเครื่องสูงสำหรับแขวน ปัก ตั้ง หรือเชิญเข้ากระบวนแห่เพื่อเป็นเกียรติยศ ฉัตรมีรูปร่างคล้ายร่มที่ซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ฉัตรถือเป็นของสูง เปรียบเสมือนสวรรค์ซึ่งเป็นศูนย์รวมจักรวาล

ที่มา: https://facebook/Royal World Thailand. 2561){Online]



ภาพที่ 2.21 วัดพระธาตุพนม ศาสนสถานอันศักดิ์สิทธิ์แห่งอีสาน ด้วยสถาปัตยกรรมขององค์พระธาตุแบบเดียวกันกับปราสาทขอม ภายในบรรจุพระธาตุสิ่งศักดิ์สิทธิ์คือพระอุรังคธาตุ (กระดูกส่วนหน้าอก) ของพระพุทธเจ้า นอกจากนี้ยังมีของมีค่ามากมายโดยเฉพาะฉัตรทองคำบนยอดพระธาตุที่มีน้ำหนักถึง 110 กิโลกรัม มีผู้กล่าวว่าแม้ใครมีโอกาสมานมัสการองค์พระธาตุแม้เพียงสักครั้งก็ถือเป็นมงคลสูงสุดของชีวิต แต่กลับถูกนำมาใช้ปักเป็นลวดลายในผ้าซิ้นสำหรับการสวมใส่ เป็นที่ไม่เหมาะสมและขาดความรู้ความเข้าใจเป็นอย่างยิ่ง

ที่มา: https://facebook/Songsak Prangwatanakun. 2563){Online]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแนวคิดที่กล่าวมา จากการวิเคราะห์ทั้งแนวคิดกรอบความสัมพันธ์, กรอบแนวคิดและตัวอย่างผลงานการออกแบบที่อ้างมิติทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้นั้น สอดรับกับแนวคิดของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 139-141) ซึ่งได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการอนุรักษ์และส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไว้ว่า ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่างานศิลปหัตถกรรมได้รับความสนใจมากกว่าแต่ก่อนทั้งในด้านการศึกษาค้นคว้า จากบรรดานักวิชาการและนักพัฒนาไปจนถึงนักธุรกิจการค้าด้านนี้ แต่ตลอดเวลาที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่ายังไม่ประสบผลดีเท่าใดนัก ทั้งนี้อาจจะยังไม่มีความประสาน ร่วมมือกันอย่างจริงจังระหว่างบุคคลกลุ่มต่างๆ จึงทำให้ทิศทางการอนุรักษ์และการพัฒนาส่งเริมงานศิลปหัตถกรรมดำเนินไปในทิศทางที่ดีที่ควร ในด้านการอนุรักษ์และส่งเสริมนั้นน่าจะประกอบด้วยบุคคลสองกลุ่ม คือ กลุ่มหนึ่งเป็นนักวิชาการที่ทำงานในด้านการศึกษาค้นคว้าและวิจัย เพื่อเข้าใจถึงความเป็นมาและคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง ให้เข้าถึงการกำเนิดรูปแบบดั้งเดิมและความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านั้นกับการดำรงชีวิตของประชาชน ทั้งนี้อาจจะศึกษารวบรวม เก็บรักษาไว้ในลักษณะมรดกของชาติ เพื่อการศึกษาของคนรุ่นหลังและเป็นหลักฐาน เป็นข้อมูลให้บุคคลอีกกลุ่มหนึ่งนำไปดำเนินการพัฒนา ปรับปรุงและส่งเสริมให้งานเหล่านั้นได้พัฒนาไปในทิศทางที่ถูกที่ควร บนพื้นฐานของลักษณะเฉพาะถิ่นและเอกลักษณ์ประจำชาติของเราไว้ ถ้าการทำงานของบุคคลทั้งสองกลุ่มดังกล่าวดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายและผลสำเร็จเท่าที่ควรแล้วก็เชื่อว่า งานศิลปหัตถกรรมของเราที่ถูกทอดทิ้ง ถูกมองข้ามเป็นเวลาอันช้านาน เพราะเราไปพะวงถึงงานศิลปะชั้นสูงเสียเป็นส่วนใหญ่ ทั้งๆที่งานพื้นบ้านพื้นเมือง เป็นมรดกของประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศ และถ้าการอนุรักษ์และการพัฒนาส่งเสริมประสบผลดีแล้ว งานเหล่านี้อาจเป็นสินค้าที่ทำรายได้เข้าประเทศไม่น้อย หรืออาจทำให้สภาพเศรษฐกิจและการดำรงชีวิตของประชาชนดีขึ้นด้วย แม้ในช่วงที่ผ่านมามีการตื่นตัวเรื่องศิลปวัฒนธรรมกันมากก็ตาม แต่มักเกิดแนวคิดที่ขัดแย้งสองแนวคิดคือ แนวหนึ่งมุ่งเน้นการอนุรักษ์เพื่อให้คงสภาพเดิมไว้ ด้วยวิธีการสืบทอด การศึกษาวิจัยการรวบรวมหลักฐานและข้อมูลไว้ แนวคิดนี้เป็นการอนุรักษ์ของเดิมให้คงสภาพไม่เปลี่ยนแปลง ซึ่งความจริงแล้วเป็นไปได้ยาก เพราะขัดกับวิถีทางของความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ส่วนอีกแนวคิดหนึ่งอยากให้มีการพัฒนาและประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัย ซึ่งมัก ***เปลี่ยนแปลงไปในทางที่สูญเสียเอกลักษณ์*** ทำให้เกิดปัญหาว่าจะเป็นการทำลายเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะถิ่นของศิลปหัตถกรรม *แต่การพัฒนาในลักษณะนี้อาจจะทำให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดีในระยะยาว*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิด การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)[25]

การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกระบวนการคิดและผลิตจากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม ผนวกกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการออกแบบและกระบวนการวิธีเชิงอุตสาหกรรม เพื่อก่อเกิดแบบลักษณ์ที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิต รสนิยมร่วมสมัยโดยมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นต่อยอดทักษะเชิงช่างและพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

ท่ามกลางความเจริญก้าวหน้าของอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันทางเศรษฐกิจการค้าสูงในปัจจุบัน ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมยังเป็นที่ต้องการของตลาดทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการสร้างรายได้ทั้งในเมืองและชนบท และนำเข้าซึ่งเงินตราต่างประเทศในรูปการส่งออกเป็นจำนวนมาก นโยบายของกระทรวงอุตสาหกรรมในการสนับสนุน ส่งเสริมพัฒนาหัตถกรรมไทยมีแนวทางสำคัญ 2 ประการคือ การอนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด ดำรงอยู่ คงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทยประจำชาติ ส่วนอีกแนวคิดหนึ่งคือการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการเพื่อขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น(กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2543 : 2)

จากแนวทางดังกล่าว จึงเกิดแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย ให้ถูกต้องเหมาะสมกับเวลา ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ด้วยการคำนึงถึงความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม[26] เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดโดยนำมาผนวกเข้ากับความเจริญก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมและศาสตร์ทางด้านศิลปะและการออกแบบ

---

[25] กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561. “พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม.” วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 9(2) : 333-366.

[26] องค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม หมายถึง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยควรที่จะสนองความต้องการใช้สอยของมนุษย์ทั้งร่างกายและจิตใจ คือมีประโยชน์และความงามทางศิลปะเพื่อยกระดับจิตใจให้มนุษย์มีคุณธรรม ความดีงาม โดยการพัฒนาคุณภาพ หัตถกรรมให้ได้มาตรฐานที่ดี ขณะเดียวกันก็จะต้องคำนึงถึงเรื่อง**ธรรมชาติ**ความรู้เท่าทัน และเข้าใจในคุณสมบัติของวัตถุดิบ จากทรัพยากรธรรมชาติที่นับวันจะเหลือน้อยลงและมีอยู่อย่างจำกัด จึงควรที่จะมีการคิดค้นพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมให้ประหยัดการใช้วัสดุและใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าสูงสุด ตลอดจนการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของวัตถุดิบหัตถกรรมที่มาจากทรัพยากรธรรมชาติ สำหรับองค์ประกอบด้าน**สังคม**นั้น หมายรวมถึงวัฒนธรรมและระบบการต่างๆที่จัดสรรการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยจึงควรจะมีรูปแบบของเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยด้วยเช่นกัน ***(กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2543 : 7)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design) จึงเกิดขึ้นและมีบทบาทต่อแนวทางในการสร้างสรรค์ พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล กล่าวคือเป็นแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มีลักษณะเชิงการผลิตซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบันซึ่งผลิตภัณฑ์ ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้นมีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ในขณะ เดียวกันก็ยังคงกลิ่นอายของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ โดยลักษณะการออกแบบมิเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึง การนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ สัญญะทางขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์เพื่อสร้างกลิ่นอาย การรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด, การประยุกต์ใช้วัสดุพื้นถิ่นและวัสดุทางอุตสาหกรรม,การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรมมาผนวกกับเทคนิคเชิงช่างเป็นต้น (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. 2559)

จากแนวทางออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว จึงเป็นการแสวงหา จุดดี-จุดเด่นภายในชาติเพื่อทำการสร้างสรรค์ ต่อยอด และปรับใช้ในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ให้เกิดผลเป็นที่ประจักษ์ในการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจ ดังนั้นการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ต้องอาศัยรากฐานทางศิลปะและการออกแบบ เนื่องจากวิชาการทางศิลปะเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญอย่างหนึ่งในการริเริ่ม สร้างสรรค์กระบวนการและถ่ายทอด ความรู้ทางการออกแบบที่ก้าวหน้าจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับบริบทที่แตกต่างทางเศรษฐกิจต่างๆได้อย่างกว้างขวาง การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมจึงเป็นศาสตร์แขนงที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง เพราะเป็นศาสตร์ซึ่งผสมผสานระหว่างความรู้ ความเข้าใจในศิลปะและการออกแบบแขนงต่างๆ ไว้ร่วมกัน อีกทั้งยังสามารถผลักดันความคิดด้านอัตลักษณ์ของชนชาติออกมาได้อย่างเด่นชัด ตัวอย่างเช่นการนำลูกสน รวมถึงการนำทักษะเชิงช่าง ในงานจักสานไม้ไผ่หลากหลายรูปแบบมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ให้เกิดเป็นรูปทรงทับซ้อนเกิดเป็นชั้น โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากลูกสนที่ได้จากอุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อน จังหวัดลำปาง (ภาพที่ 2.22)



ภาพที่ 2.22 การศึกษาและออกแบบโคมไฟติดเพดานสำหรับศูนย์บริการนักท่องเที่ยว อุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อ

ที่มา : .จันทร์ธพร จดจำ. 2554)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548 :104) กล่าวว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เน้นเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม ระบบสังคมและวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดกับผู้บริโภคในสังคมนั้น และมีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมการแสดงออกของผู้บริโภคแต่ละคน โดยปกติผู้บริโภคย่อมแสดงพฤติกรรมไปในทางที่สังคมต้องการ เพื่อให้ตนเองได้อยู่ในสังคมนั้นต่อไป ดังนั้นก่อนที่จะทำการออกแบบอะไรนักออกแบบต้องพิจารณาระบบสังคมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายว่าสังคมนั้นมีพฤติกรรมในการแสดงออกและการอยู่ร่วมกันอย่างไร มีการปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีกันอย่างไร เพื่อสรุปประเด็นมาสร้างสรรค์ผลงานให้เหมาะสมและเกิดการยอมรับ ถ้าวัฒนธรรมคือจุดสร้างความแตกต่าง การใส่จุดเด่นของวัฒนธรรมประจำชาติในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ นอกจากจะทำให้เกิดเอกลักษณ์ทางรูปลักษณ์ที่แตกต่างแล้ว ยังเพิ่มมิติคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายให้กับชิ้นงานด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้นๆ แตกต่างกันออกไป ดังคำเปรียบเปรยที่ว่าซื้อผลิตภัณฑ์อเมริกาเหมือนซื้อความฝัน (ความก้าวหน้าล้ำทางเทคโนโลยี) ซื้อผลิตภัณฑ์ฝรั่งเศสเหมือนซื้อความหรูหรา (ความมีรสนิยมและประวัติความเป็นมา) ซื้อผลิตภัณฑ์ญี่ปุ่นเหมือนซื้อความคิดและความสมบูรณ์แบบ (ความเอาใจใส่ในรายละเอียด)

ตัวอย่างความสำเร็จของประเทศเหล่านี้ น่าจะเป็นแนวทางที่ดีสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไทยให้เป็นที่ยอมรับได้ การพัฒนารูปลักษณ์ไปสู่ความเป็นสากลด้านเดียว ไม่เพียงพอสำหรับผู้บริโภคในการจดจำสินค้าความแยบยลในการสอดแทรกวัฒนธรรมแบบไทย ที่สั่งสมกันมานานน่าจะเป็นทางออกที่ดีสำหรับการสร้างเอกลักษณ์ ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ แต่อาจต้องใช้เทคโนโลยีทางอุตสาหกรรมมาช่วยเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของงานหัตกรรม ในการทำให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่และการใช้งานที่คาดคิดไม่ถึง

ปัจจุบันการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกันเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและได้รับการยอมรับมากขึ้นเป็นลำดับ จนเกิดเป็นแนวทางการออกแบบที่เรียกว่าการไขว้ข้ามวัฒนธรรม (Cross Culture) ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการดำเนินชีวิตของคนหลายๆ ชาติผสมปนเปกัน เช่น ตะวันออกกับตะวันตก เซนกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ฯลฯ จนเกิดเป็นความกลมกลืนในรูปแบบใหม่ที่แปลกตา เสน่ห์ลึกๆของการออกแบบตามแนวคิดนี้ คือ ผู้บริโภคจะได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่แตกต่างจากวัฒนธรรมเดิมที่เคยถือปฏิบัติอยู่ ตัวอย่างเช่นการนำหม้อดอกปูรณฆฏะเป็นการนำเอารูปแบบทางวัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อทางศาสนา รวมถึงรูปทรงหม้อดอกปูรณฆฏะมาทำการปรับเปลี่ยนหน้าที่และยกระดับ โดยประยุกต์ใช้เทคนิคเชิงช่างการดุนลายอลูมิเนียมมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ (ดังภาพที่ 2.23)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.23 การศึกษาและออกแบบโคมไฟระย้าโดยได้แรงบันดาลใจมาจากศิลปะล้านนา
ที่มา : วัชรินทร์ พันทิสืบ, 2551

ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่ประกอบไปด้วยศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นทั้งในระดับภูมิภาคและระดับชาติ ซึ่งมีเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ที่โดดเด่น ยากที่จะมีแหล่งใดเสมอเหมือน อีกทั้งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี วัสดุและมิติทางสังคมที่พลวัตอย่างต่อเนื่อง นำผลไปสู่รูปแบบการใช้ชีวิตในแนวทางร่วมสมัยเพื่อคุณภาพชีวิตของผู้คนในสังคม การให้ความสำคัญต่อการพัฒนาและการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการ มีทักษะทางศิลปกรรมและกระบวนการเทคโนโลยีทางการออกแบบเป็นพื้นฐานที่สำคัญ สามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์จากจิตนาการ สู่โลกแห่งความเป็นจริงในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ๆได้ โดยอาศัยแนวทางการเรียนรู้ ทางภูมิปัญญา มิติวัฒนธรรม เทคโนโลยีวัสดุ การวิเคราะห์วิจัย ปฏิบัติทดลอง องค์ความรู้ทางศิลปวิทยา สุนทรียภาพและความงามเพื่อนำไปสู่สังคมแห่งสร้างสรรค์มากกว่าการเป็นแค่สังคมแห่งการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. 2559)

ดังนั้นการสร้างกรอบแนวคิด[27] เพื่อใช้เป็นกระบวนการในการสืบค้นข้อมูล การทบทวนวรรณกรรม (Review Literature) การวิเคราะห์(Analysis) และการสังเคราะห์(Synthesis) ในการ

[27] กรอบแนวคิดในการออกแบบ หมายถึงการนำแนวความคิดหรือทฤษฎีต่างๆที่มีอยู่ มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็น ปัญหาให้แคบลง จนเหลือจุดที่มีความละเอียดที่สามารถนำมาใช้ได้สูงสุด คือจุดที่มองเห็นประเด็นหรือสภาพปัญหาที่วิจัย อยู่ในรูปของตัวแปร เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ทฤษฎีคือชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ทฤษฎีครอบคลุมถึงข้อสมมุติฐานพื้นฐาน(Assumption)และความเป็นจริงที่ปรากฏ(Axiom) (โดยมิต้องพิสูจน์) รูปร่างของทฤษฎีประกอบด้วยข้อเสนอที่ประกอบขึ้นเป็นทฤษฎี อาจถือว่าเป็นกฎทางวิทยาศาสตร์ ถ้าสามารถพิสูจน์ได้เพียงพอและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง หรืออาจถือว่าเป็นสมมุติฐานถ้ายังไม่สามารถพิสูจน์ได้ดีพอ ในกรณีทั้งสอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (เพื่อให้เข้าใจถึงตำแหน่งในการออกแบบที่เหมาะสม ดังภาพที่ 2.24) จึงมีความสำคัญในการนำไปใช้เป็นแนวทางและสร้างมิติ ทิศทางในการออกแบบ ต่อยอดพัฒนาแนวคิดทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความหลากหลาย แต่ยังคงอยู่ในบริบทและภาพรวมขององค์ความรู้ โดยมีทฤษฎีและแนวคิดที่สามารถนำข้อมูลมาผนวก เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม (ดังภาพที่ 2.25) โดยกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework / Grow-Reborn Diagram) จึงต้องประกอบด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การกำหนดประเด็นที่มีความสำคัญ ชุดของหลักการ และคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ในการนำไปใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความละเอียดอ่อนทางความคิด ทัศนคติ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ความรู้สึก ความศรัทธาและความเชื่อ(ของคนในชนชาติ)อีกด้วย ดังนั้นกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จึงได้ทำการสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (ดังภาพที่ 2.26)

1.ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

+

2.รู้สึก ศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

+

3.การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน

(ความชำนาญความสามารถของคนในชุมชน)

+

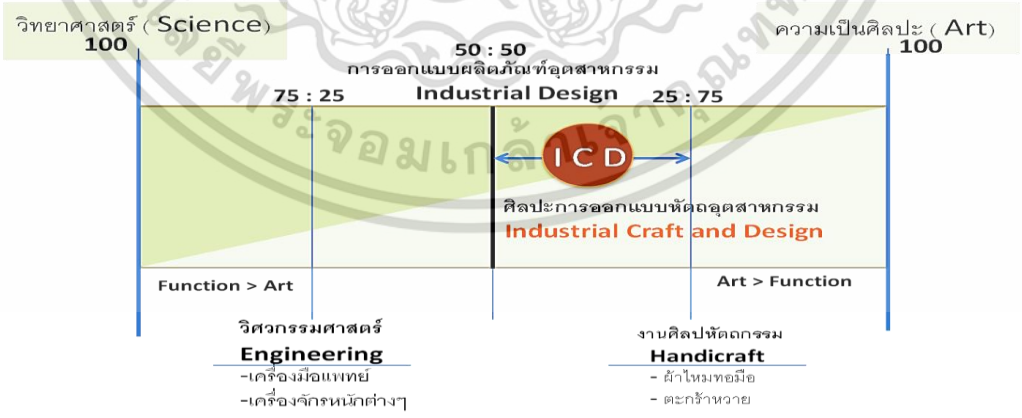
4.ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ/ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม

+

5.การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)

=

งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่มีเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะรวมถึงมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรม



ภาพที่ 2.24 ตำแหน่งการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นวิทยาศาสตร์25%และศิลปะ75%
ที่มา : นิรัช สุดสังข์. 2548 : 5

ดังกล่าว ข้อเสนอว่าทฤษฎีต้องสามารถนำไปทดสอบจากประสบการณ์แห่งความเป็นจริงและปรับปรุงได้เสมอ ***(พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2545 : 90)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



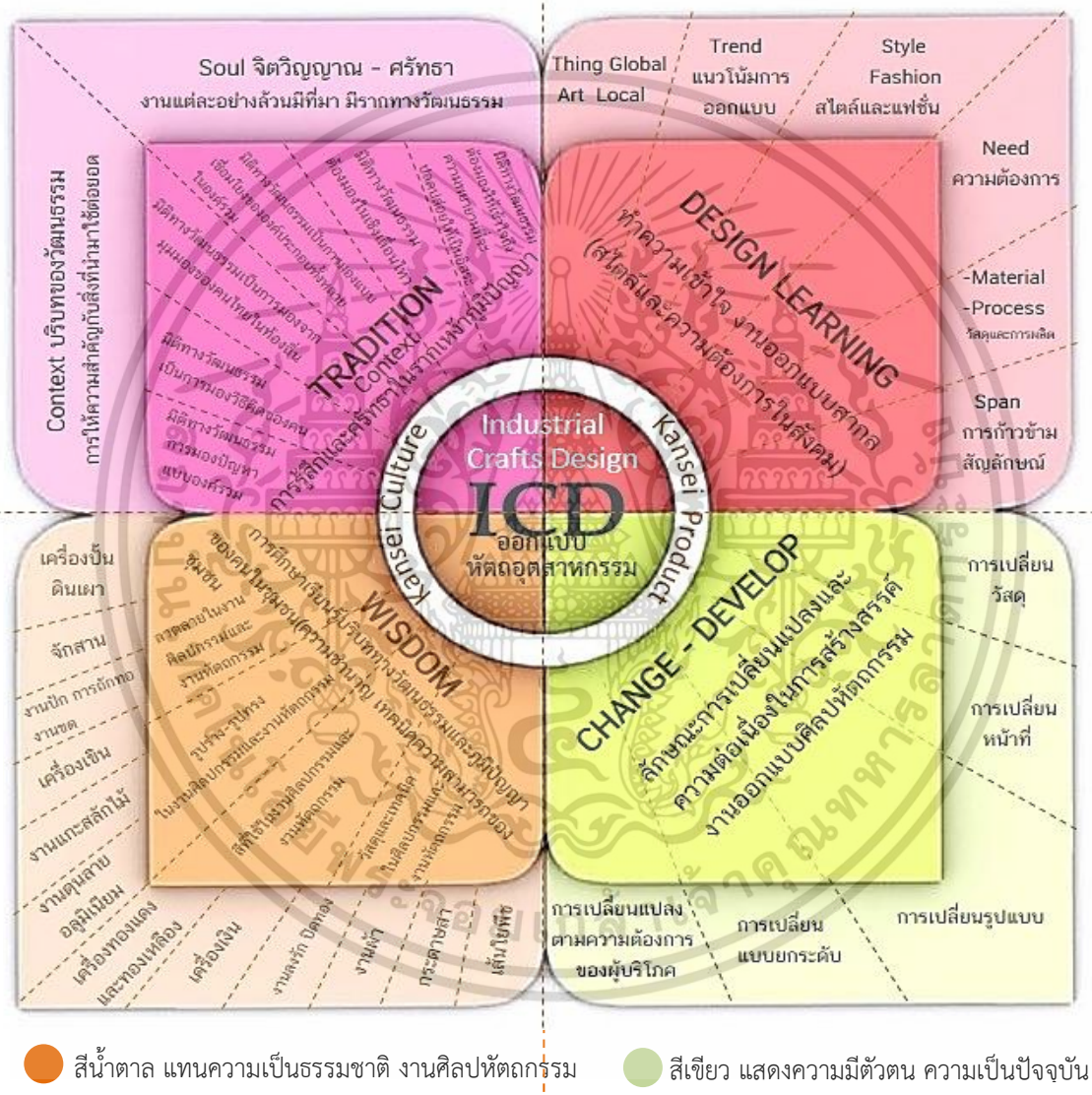
ภาพที่ 2.25 รูปแบบแนวคิด การสร้างมิติและทิศทางในการออกแบบต่อยอดพัฒนาแนวคิดทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความหลากหลายในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design)

ที่มา : กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2557)

สีม่วง แทนความอ่อนโยน อ่อนน้อมถ่อม

สีแดง แทนความแข็งแรง การเรียนรู้

2. การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม
แนวคิดทางมิติทางวัฒนธรรม
1 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองปัญหาแบบองค์รวม
2 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองที่วิธีคิดของคน
3 มิติทางวัฒนธรรมที่เป็นการมองจากมุมมองของคนไทยในท้องถิ่น
4 มิติทางวัฒนธรรม เป็นการมองความเชื่อมโยงขององค์ประกอบทั้งหลายในองค์รวม
5 มิติทางวัฒนธรรมต้องมองในเชิงเคลื่อนไหว
6 มิติวัฒนธรรมต้องมองให้เข้าใจถึงความพยายามที่จะปลดปล่อยให้เป็นอิสระ
(ศิริวัฒน์ แสนเสริม.2547 : 30-32)



3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน)
รูปแบบในงานศิลปหัตถกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่นั้นเกิดจากการสร้างสรรค์งานใน 2 ลักษณะคือ
1.การสร้างงานเพื่อ วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ
2.การสร้างงานเพื่อประโยชน์ใช้สอย
องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรม ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ
1 ลวดลายในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
2.รูปร่างและรูปทรงในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
3.สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
4.วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม
(โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2549 : 10-14)

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)
- หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ความต้องการทางด้านร่างกาย (หน้าที่ใช้สอย การใช้งาน หรือการรองรับกิจกรรมต่างๆของมนุษย์)
- ความต้องการทั้งทางด้านจิตใจ (ความมีคุณค่า ความงาม)
- การศึกษาแนวทางการออกแบบสากล, ความต้องการของสังคม หรือการศึกษาผลงานออกแบบใหม่ๆ
- แนวโน้มการออกแบบ (Trend)
- สไตล์ (Style) และ แฟชั่น (Fashion)
- การมองวัสดุอย่างเข้าใจและการเลือกใช้วัสดุในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม
1.การเปลี่ยนวัสดุ
2 การเปลี่ยนหน้าที่
3 การเปลี่ยนรูปแบบ
4 การเปลี่ยนแบบยกระดับ
5 การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค
(แสงอรุณ รัตกสิกรและคณะ. 2551 : 283-284)

5. การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)
“คันไซ (Kansei)” เป็นคาภาษาญี่ปุ่นซึ่งหมายถึง การแสดงความรู้สึกในมุมมองต่างๆเฉพาะบุคคลที่มีต่อสิ่งใดๆสภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ โดยใช้ประสาทสัมผัสทางสายตา การได้ยิน ความรู้สึกการได้กลิ่น หรือรสชาติ แนวทางคันไซ ถูกนำมาใช้ในขั้นต้นของการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้แปลความรู้สึกความประทับใจ และความต้องการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ให้เป็นแนวทางการออกแบบหรืออยู่ในรูปแบบคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ (Product Properties) กล่าวคือเป็นแนวทางและทฤษฎีการออกแบบ ที่ใช้ความรู้สึก การสัมผัส การรับรู้ได้ยิน หรือใช้ความสามารถในการมองเห็นเพื่อจินตนาการ (กุศล พิมาพันธุ์ศรี. 2554)

สีน้ำตาล แทนความเป็นธรรมชาติ งานศิลปหัตถกรรม

สีเขียว แสดงความมีตัวตน ความเป็นปัจจุบัน

ภาพที่ 2.26 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework / Grow-Reborn Diagram) โดยกรอบแนวคิดจะทำการเรียงลำดับการวิเคราะห์ตามแนวคิด 1 – 5 ที่ทำการระบุไว้ (โดยคำอธิบายได้กล่าวไว้ในหัวข้อถัดไป) (ที่มา : กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2559)

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

2.3.1 ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

การทำความเข้าใจในงานออกแบบและงานออกแบบสากล ถือเป็นเรื่องแรกที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึง เพราะนักออกแบบต้องเข้าใจและทราบถึง สิ่งที่ตนเองมีความประสงค์ จะศึกษาและออกแบบ (เป็นการตั้งคำถามในงานออกแบบ) ว่าสิ่งที่ต้องการนั้น ทำอะไร ทำเพื่อใคร ที่ไหน ทำไม และคาดหวังต่อผลลัพธ์อย่างไร ซึ่งเป็นผลที่คาดว่าจะได้รับในการออกแบบ ดังนั้น การวางแผนในการออกแบบ การทำความเข้าใจในงานออกแบบ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของทุกสิ่งในการดำเนินงานเพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาและผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ต้องการ

การออกแบบคือกิจกรรมการแก้ปัญหา เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (Design is a goal-directed problem-solving activity) เป็นการกระทำของมนุษย์ ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการแจ้งผลเป็นสิ่งใหม่ๆ มีทั้งที่ออกแบบเพื่อสร้างขึ้นใหม่ให้แตกต่างจากของเดิมหรือปรับปรุงตกแต่งของเดิม ความสำคัญของการออกแบบเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่จะทำให้กระบวนการในการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ประสบผลสำเร็จในตลาดและตรงตามเป้าหมาย เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยการเลือกนำเอาองค์ประกอบมาจัดเรียงให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่สามารถสนองความต้องการตามจุดประสงค์ของผู้สร้างและสามารถผลิตได้ด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในขณะนั้น (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. 2548 : 15)

สิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึง คือความต้องการของมนุษย์ การเสาะแสวงหา ความต้องการทั้งทางด้านร่างกาย(หน้าที่ใช้สอย การใช้งานหรือการรองรับกิจกรรมต่างๆของมนุษย์) และจิตใจ(ความมีคุณค่า ความงาม) การศึกษาแนวทางการออกแบบในหลากหลายแง่มุม ทั้งแนวโน้มการออกแบบ (Trend), ความต้องการของสังคม, สไตล์ (Style) และแฟชั่น(Fashion) ที่เป็นปัจจุบัน, การมองวัสดุอย่างเข้าใจ หรือการศึกษาผลงานออกแบบใหม่ๆเป็นต้น ดังนั้นนักออกแบบต้องให้ความสำคัญในการศึกษางานออกแบบ มิใช่เพียงแต่ผิวเผิน หรือมองเพียงแค่รูปร่างรูปทรงเท่านั้น นั่นคือการศึกษาแก่นของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มีวันหมดและพร้อมที่จะเกิดขึ้นใหม่ได้เสมอ การเรียนรู้หรือศึกษาผลงานของนักออกแบบ ควรศึกษาให้ลึก วิเคราะห์ถึงวิธีคิด วิธีการได้มาของแนวคิดในการออกแบบ เพื่อทำการสะสมวิธีคิดในลักษณะต่างๆให้มากและหลากหลายที่สุด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการคิดพัฒนาผลงานของตนเอง การเรียนรู้ ศึกษาความคิดของ นักออกแบบชั้นเยี่ยมเป็นการพัฒนาความเข้าใจงานออกแบบระดับสากลที่ตรงประเด็นเห็นผลที่สุด (จุฑามาส บรณะรักษ์ธรรม และปิติ อัมระรงค์ อ้างใน คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2549 : 4)

แก่นสำคัญในความเข้าใจในงานออกแบบสากลนั้น มิเพียงแต่จะศึกษารูปลักษณ์ รูปร่างรูปทรง เพียงอย่างเดียว แต่สิ่งที่ต้องศึกษายังมีมิติ มุมมองในเชิงกว้างที่ต้องศึกษาอย่างทั่วถึง ในการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำมาใช้ในการออกแบบ ทั้งนี้รวมถึงวิธีคิด แนวคิดและรูปแบบการใช้เหตุผล(Thinking and Style of Reasoning) (แล้วแต่องค์ความรู้ประกอบในการออกแบบนั้นๆ) มาใช้ในการวิเคราะห์อีกด้วย อาทิเช่น แนวความคิด (Concept), ที่มาของแนวความคิด (Sources of Concept), รายละเอียดของแนวคิด (Details in Concept),แนวความคิดในการออกแบบกับการแก้ปัญหา (Problem Solving and Design Concept),ตัวแปรและแนวความคิดในการออกแบบ(Variables and Concepts in Design), เทคนิคการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ (Method Techniques in Design Concept), ความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking), แนวคิดแบบคู่ขนาน (Lateral Thinking), การเรียนรู้ระบบวิธีการแก้ปัญหา (Design Thinking), คิดแบบเชิงอุปมา อุปไมย เปรียบเทียบโดยมีนัยยะสำคัญ (The use of Analogy and Metaphor) และคิดแบบการผสมผสานให้เกิดรูปแบบใหม่ (New Combinations) เป็นต้น (อนันต์ ลีระกุล. 2547)

การทำความเข้าใจในงานออกแบบ ก็เปรียบเสมือนขอบเขตของการศึกษาข้อมูล การศึกษาการสำรวจ การวิเคราะห์แนวทาง และทิศทางของงานออกแบบ เพื่อทำการศึกษาเข้าสู่แนวคิดของการออกแบบ ให้ผู้ออกแบบได้นำข้อมูลเหล่านั้นนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหางานออกแบบ และสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดียิ่งขึ้น, มีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งานออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต, เรียนรู้ศึกษาและปรับปรุงวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคและสามารถแข่งขันกับตลาดได้, มีความเข้าใจพื้นฐานทางสังคมและความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นหลัก รวมถึงเป็นนักสังเคราะห์ที่สามารถผลิตงานออกแบบเป็นรูปธรรมและเหมาะสมกับการใช้งานของสภาพสังคมนั้นๆเช่น การสร้างแนวทางใหม่ในการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของสังคมไทยยุคใหม่ โดยเข้าใจรากเหง้าวัฒนธรรมของตนเองอย่างแท้จริง (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. 2548 : 67) (ดังภาพที่ 2.27)



ภาพที่ 2.27 ตัวอย่างการศึกษาเช่นการออกแบบโต๊ะกลางทะเลสาบ” La Table” เป็นผลงานของ Alexandre Chapelin ซึ่งใช้มือในการสร้างขึ้นเท่านั้น (Handmade) มีขนาดกว้าง 65 ซม.ยาว 165 ซม.สูง 37.5 ซม. มีแนวทางการออกแบบโดยใช้วัสดุหินอ่อนมาทำการแกะสลัก ให้เกิดเป็นลำดับชั้น เสมือนระดับความลึกของน้ำทะเลในมหาสมุทรและหาดทรายขาว ผสมกับการใช้เรซิ่นเทลงในแต่ละระดับสีตามความลึกทำให้เกิดเป็นมิติความงาม (เรซิ่นมีสูตรที่แตกต่างกันในแต่ละระดับเพื่อให้สีฟ้าเกิดมิติขึ้นหลายเฉดสี)

ที่มา : https://www.facebook.com/LA-TABLE-839887199394007. 2559 [Online]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม

ลำดับต่อมา ก่อนที่ผู้ออกแบบจะทำการวิเคราะห์ หรือหาแนวทางในการพัฒนางานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สิ่งที่ผู้ออกแบบจะต้องทำการเรียนรู้และเข้าใจ ให้ลึกซึ้ง นั้นคือ ความรู้ความเข้าใจ จิตสำนึก ความศรัทธาในสิ่งที่ศึกษา เนื่องจากการนำรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ ผู้ออกแบบต้องทำการศึกษาที่มา คติรากเหง้า บริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้ถ่องแท้เสียก่อน ก่อนนำไปพัฒนาในทิศทางที่ถูกต้อง เหมาะสม ตัวอย่างเช่น ตุงสามหาง หรือ ธงสามหางของชาวล้านนา ซึ่งทำด้วยผ้าขาว มีสามหางเป็นเครื่องหมายของความตายและเป็นสัญลักษณ์ของพุทธศาสนา ตามความเชื่อของพุทธศาสนิกชนที่เชื่อว่าจะช่วยให้ผู้ตายไปสู่สุคติ โดยถือว่าผ้าสีขาวที่นำมาทำเป็นตุงนั้นคือ ความบริสุทธิ์ดุจชีวิตของคนที่ตายแล้วและขนาดความยาวของตุง จะเท่ากับความสูงของผู้ตาย ซึ่งแสดงความเป็นเจ้าของตุงเชิงสัญลักษณ์ ส่วนของตุงที่มีสามหางก็เปรียบเสมือนพระรัตนตรัยของพุทธศาสนา อันเป็นเครื่องยึดถือของวิญญาณตามความเชื่อของพุทธศาสนิกชนนั้นเอง (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2542 : 34) หรืออีกตัวอย่างหนึ่ง คือ ตุง(หรือธงในประเพณีทานตุง) ทำจากด้ายและผ้าแพรทำเป็นตุงใจ หรือธงชัยขนาดใหญ่ เพื่อแขวนไว้เป็นพุทธบูชาตามหน้าวัด หรือสิ่งปลูกสร้างที่ทำการฉลองในงานปอยหลวง บางทีปักด้วยผ้าไหมลวดลายงดงาม ตุงชนิด นี้จะยาว 3-4 วา กว้างประมาณ 20 นิ้ว ยิ่งยาวยิ่งดีถือว่าจะได้อานิสงส์มากเป็นต้น(สงวน โชติสุกรรัตน์. 2512 : 184-186)

จากข้อมูลข้างต้น ในการศึกษาเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม ผนวกกับในยุคที่เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น ทุกสิ่งอย่างล้วนเกิดความเปลี่ยนแปลง ไม่เว้นแม้กระทั้งเทคโนโลยีทางด้านคมนาคมและการสื่อสารที่มีความเจริญก้าวหน้า ทำให้มนุษย์สามารถเชื่อมต่อสื่อสารกันได้สะดวกรวดเร็ว จึงส่งผลให้การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเป็นไปอย่างรวดเร็ว เกิดเป็นวัฒนธรรมสากลที่เป็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นต่างๆในโลก

ศิริวัฒน์ แสนเสริม อ้างใน รวมบทความวิชาการและบทความวิจัยทางการออกแบบ (2547 : 30-32) กล่าวว่าโรเบิร์ต อี ปาร์ก Robert E. Park และเออร์เนส เบอร์เกสส์ Ernest W.Burgess นักสังคมวิทยาชาวอเมริกันรุ่นแรกๆของมหาวิทยาลัยชิคาโก ได้ร่วมกันเสนอคำจำกัดความของ “การผสมผสานทางวัฒนธรรม” ว่าเป็นกระบวนการสอดแทรกระหว่างกัน (Interpenetrating) และการเชื่อมตัวเข้าหากัน (Fusion) ทำให้บุคคลและกลุ่มคนได้มีการแสวงหา ความทรงจำ (Memories) ความเร้าใจ (Sentiment) และทัศนคติของบุคคล กลุ่มชนอื่น ด้วยการมีส่วนร่วมในประสบการณ์และประวัติศาสตร์เดียวกันจึงได้นำบุคคลและกลุ่มชนนั้นไปสู่สภาพชีวิตและวัฒนธรรมร่วมกัน การผสมผสานทางวัฒนธรรม ตามคำจำกัดความข้างต้นจึงเน้นถึงการเชื่อมต่อและสอดแทรกระหว่างวัฒนธรรมที่ต่างกัน โดยผ่านการติดต่อระหว่างกลุ่มคนซึ่งในท้ายที่สุดได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมของแต่ละฝ่ายขึ้น กลายมาเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ยอมรับ ใช้ร่วมกัน ซึ่งวัฒนธรรมกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นสิ่งสำคัญ เป็นการแสดงออกทางภูมิปัญญาและวิถี ชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมนั้น ซึ่งวัฒนธรรมดังกล่าวไม่ใช่เรื่องที่หยุดนิ่ง วัฒนธรรมเหมือนภาพที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลามี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายทอด หรือการผลิตซ้ำ และสามารถพัฒนาไปสู่การปรับปรุงชีวิตในอนาคตได้ การให้ความสำคัญทางความคิดสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมอย่างจริงจัง ทำให้การพัฒนาต่างๆนั้น สามารถปรับตัวเข้าหายุคสมัยใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลา การใช้ความคิดเชิงวัฒนธรรมต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆจึงเป็นมุมมองที่สำคัญ ในการขยายแนวทางศึกษาองค์ความรู้ในสาขาต่างๆที่เกี่ยวข้องรวมทั้งงานออกแบบถือเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยมีรูปแบบเฉพาะตัวสูงที่รวมเอาทั้งความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยเข้าไว้ด้วยกัน จึงสามารถสรุปแนวคิด การใช้วัฒนธรรมร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะจำแนกให้เห็น 6 มุมมองในการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ ดังนี้

2.3.2.1 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองปัญหาแบบองค์รวม โดยมีการมองประเด็นอย่างเป็นระบบ และมองให้เห็นเป็นภาพรวมเดียวกัน โดยมองไปถึงความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งต่างๆเช่นการมองลักษณะการจักสานในงานหัตถกรรม ลวดลายที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านรูปทรง ให้เกิดเป็นองค์ประกอบทาง ด้านศิลปะและความงามตลอดจนประโยชน์ใช้สอย ต้องมองภาพให้เป็นองค์รวมก่อนจะทำการพัฒนา

2.3.2.2 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองที่วิธีคิดของคน ที่นอกจากจะมองวัฒนธรรมในแบบภาพรวมแล้ว ยังต้องมองจากวิธีคิด เพื่อที่จะทำให้ไม่เป็นการมองที่คุณค่าทางสังคมเพียงอย่างเดียว แต่จะทำให้เป็นการมองเข้าถึงคุณค่าที่อยู่ภายใน ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงประเด็นต่างๆเข้าด้วยกันได้ โดยกลุ่มคน ชาวบ้านบางพื้นที่อาจจะมีความชำนาญ เทคนิคพิเศษหรือความเชี่ยวชาญต่างๆที่เกิดขึ้นมาจากการพัฒนาชิ้นงานก่อนหน้านี้หรือเป็นการแก้ปัญหาในผลงานจึงเกิดเป็นเทคนิคส่วนบุคคล อันเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่าเชิงความงามและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ถึงแม้ว่าชาวบ้านหรือชุมชนแต่ละที่ จะมีลักษณะวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกันแต่ลักษณะของผลงานศิลปหัตถกรรมอาจจะมี การพลิกแพลงหรือเทคนิคที่แตกต่างกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญและการสืบทอดกันมารุ่นต่อรุ่นที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมนั้นๆที่ผ่านมา

2.3.2.3 มิติทางวัฒนธรรมที่เป็นการมองจากมุมมองของคนไทยในท้องถิ่น โดยทำการวิเคราะห์ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นสะท้อนและเกิดอะไรจากท้องถิ่น ในกรณีนี้ควรเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญและศึกษาปัญหาต่างๆได้อย่างเข้าถึง เป็นลักษณะการมองในเชิงลึกถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากอดีตจนถึงปัจจุบันว่ามีการเปลี่ยนแปลงใดบ้าง ที่มีความสำคัญหรือมีความเปลี่ยน แปลงที่เข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมที่ดำรงอยู่ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จะสามารถสะท้อนถึงปัญหาและแนวทางที่เกิดการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเป็นระบบ เช่นชุมชนถนนวัวลาย เชียงใหม่ที่แต่ก่อนทำงานศิลปหัตถกรรมเครื่องเงินที่งดงามแต่ปัจจุบันกลายเป็นผลงานทางการดุนลายอลูมิเนียมที่วิจิตรบรรจงไปได้อย่างไร

2.3.2.4 มิติทางวัฒนธรรม เป็นการมองความเชื่อมโยงขององค์ประกอบทั้งหลายในองค์รวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.5 มิติทางวัฒนธรรมต้องมองในเชิงเคลื่อนไหว เพราะสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมก็จะมีการเลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆเช่นกันการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงแบบไร้ทิศทางแต่จะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากพลังสังคม ปัจจัยดังกล่าวอาจจะเกิดขึ้นเมื่องานศิลปหัตถกรรมได้กลายเป็นผลงานเป็นที่ยอมรับและเป็นสินค้าที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน การเปลี่ยนแปลงหลากหลายอย่างเกิดขึ้นการพัฒนารูปร่าง รูปทรงให้ทันยุคทันสมัย ความต้องการทางสินค้าที่เกิดการว่าจ้าง การยอมรับผลงานของประชาชน การเปลี่ยนแปลงตามแฟชั่นหรือสไตล์นิยมในสังคมปัจจุบัน นั้นอาจรวมถึงเทคนิคที่เกิดขึ้นมาใหม่หรือวัสดุทางอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้การสร้างหรือผลิตอาจจะเกิดแนวคิดใหม่อย่างคาดไม่ถึง

2.3.2.6 มิติวัฒนธรรมต้องมองให้เข้าใจถึงความพยายามที่จะปลดปล่อยให้เป็นอิสระ ต้องเป็นอิสระ ไม่ถูกผูกมัด นี่เป็นสิ่งหนึ่งและสิ่งสุดท้ายที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการพัฒนาผลงานทางศิลปหัตถกรรม ในงานศิลปหัตถกรรมผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและชาญในการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถที่จะคิด ประดิษฐ์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นอันอิงมาจากองค์ความรู้เดิมที่เปลี่ยนแปลงและพัฒนาออกไป ทั้งนี้ส่วนมากจะเป็นกลุ่มคนที่มีความเข้าใจทางด้านศิลปะและสามารถมองเห็นถึงความงามที่อยู่ในผลงานได้อย่างแตกฉาน ไม่มีการยึดติดกับรูปร่างรูปทรงเดิม แต่ยังคงไว้ซึ่งเทคนิค ภูมิปัญญาดั้งเดิมในท้องถิ่นทั้งนี้ต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความเข้าใจในการใช้เทคนิค วัสดุ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นการใช้แนวคิดทางด้านมิติวัฒนธรรมจึงเป็นแนวคิดที่เน้นถึงภาพรวม ของการกำหนดประเด็น ความสำคัญที่เชื่อมโยงกันของสิ่งต่างๆอย่างเป็นระบบ โดยมีการทำความเข้าใจกับเงื่อนไขต่างๆที่อยู่รอบๆซึ่งจะทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆให้เกิดขึ้น นอกจากนั้นการศึกษาในทางมิติวัฒนธรรม ยังขึ้นอยู่กับฐานของการคิดของชาวบ้านที่ออกมาจากตัวชาวบ้านเอง การมองให้เห็นถึงบริบทของปรากฏการณ์การมองโดยไม่มีความคิดหรือคติใดๆครอบงำ รวมทั้งการมองว่าปรากฏการณ์ที่ศึกษานั้น มีเงื่อนไขอะไรบ้าง มีข้อจำกัด หรือทัศนคติ ความเชื่ออะไรบ้าง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจทั้งองค์รวมและบริบทผ่านมุมมองต่างๆได้อย่างรอบคอบมากขึ้น

2.3.3 การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน)

ในการศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน เป็นการเรียนรู้ข้อมูลต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะของวัสดุ(จากธรรมชาติหรือวัสดุดั้งเดิม), วิธีการ, รูปแบบงานหัตถกรรมไทยและขั้นตอนต่างๆในการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมนั้นๆให้ถ่องแท้ การเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ การนำวัสดุไปแปรรูปและนำไปใช้ การเข้าใจวิธีคิด การเข้าใจกรรมวิธีการสร้างสรรค์ ตั้งแต่ขั้นเริ่มต้น จนได้ผลงานหัตถกรรม สิ่งนั้นจะเป็นตัวแปรของแนวคิด ให้สามารถต่อยอดในการออกแบบได้ การเรียนรู้เทคนิคและภูมิปัญญางานศิลปหัตถกรรมจะสามารถทำให้เราแทรกซึมไปในกระบวนความคิดในทุกช่วงของการสร้างสรรค์ สามารถคัดเลือกเทคนิคเฉพาะส่วนหรือเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพรวมนำมาใช้ต่อยอด ตราบใดที่เราเข้าใจกระบวนการ ก็จะสามารถนำข้อมูลหรือองค์ความรู้นั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ตัวอย่างเช่นการศึกษาขั้นตอนในการผลิตงอบ[28] แล้วนำส่วนของการขึ้นโครงสร้างมาใช้ในการออกแบบทำการจัดเรียงทับซ้อนกันและจัดองค์ประกอบใหม่ โดยมีการตกแต่งจากเทคนิคงานจักสานเพื่อความสวยงาม (ลวดลายจักสานจากการผลิตงอบ) (ดังภาพที่ 2.28)



ภาพที่ 2.28 การศึกษาและออกแบบโคมไฟตกแต่งติดผนัง โดยใช้แนวคิดจากเทคนิคภูมิปัญญาการทำงอบ (หมวกจักสาน)
ที่มา : พัชฎาวรรณ กันทะสอน. 2557

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2543 : 5-7) ได้ให้ข้อมูลว่าวิวัฒนาการของการพัฒนาหัตถกรรมไทย มีประวัติความเป็นมาในอดีตอันยาวนานตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อประมาณ 7,000 ปีมาแล้ว เห็นได้จากหลักฐานเครื่องมือหิน กะเทาะและขุดพบในบริเวณแห่งวัฒนธรรมก่อนประวัติศาสตร์บ้านเก่า ตำบลจระเข้เผือก อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี หรือเครื่องปั้นดินเผาที่ขุดพบบริเวณบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี มีรูปทรงแปลกตาและลวดลายการเขียนสีวิจิตรพิสดาร จัดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมล้ำค่าซึ่งนักประวัติศาสตร์และนักโบราณคดีเชื่อกันว่าดินแดนของประเทศไทยเคยเป็นที่อยู่ของกลุ่มชนที่มีวัฒนธรรมอันสูงส่ง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมในดินแดนแห่งนี้จึงเป็นมรดกสื่อทางวัฒนธรรมไทยที่บรรพบุรุษสร้างไว้เป็นสมบัติแห่งความภูมิใจถึงปัจจุบัน

[28] งอบ เป็นเครื่องสวมศีรษะป้องกันแดดและฝน รูปร่างคล้ายจานคว่ำ มีโครงสานด้วยตอกไม้ไผ่เป็นลายเฉลวหรือตาชะลอม กรุด้านนอกด้วยใบลาน โดยเย็บเรียงเกยกันไปแผ่ออกไปโดยรอบ ตรงกลางมีรูซึ่งต้องปิดด้วยใบลานที่ทำเป็นรูปกลมๆ เรียก กระหม่อมงอบ ขอบปีกงอบใช้ไม้ประกับขอบงอบไม่ให้ขอบชำรุดได้ง่าย ภายในงอบมีรังงอบสานด้วยตอกไม้ไผ่เป็นรูปทรงกระบอกโปร่งๆขยายตามศีรษะของผู้สวม (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2558 : 163)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความภาคภูมิใจในมรดกงานหัตถกรรมนี้ แต่ละชาติย่อมถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องรักษาไว้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประจำชาติ เป็นเครื่องชี้วัดความเจริญและพัฒนาการของคนในชาตินั้น ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมเป็นสิ่งละเอียดอ่อน ชาติที่เจริญด้วยวัฒนธรรม หมายถึง ชนในชาติมีจิตใจดีงาม อ่อนละมุนละไม อยู่ในสังคมสงบสุขร่มเย็น ไม่ระส่ำระสายและมีความเป็นอิสระ จึงจะสามารถสร้างสรรค์วัฒนธรรมขึ้นมาได้ ประเทศไทย เป็นดินแดนที่อุดมสมบูรณ์ด้วยทรัพยากรธรรมชาติหลายชนิด อีกทั้งยังมีวัฒนธรรมสะสมมากมายในแต่ละท้องถิ่นของภูมิภาค โดยเฉพาะงานหัตถกรรมไทยนั้นเชื่อว่ามีการสืบทอดต่อเนื่องกันจากอาณาจักรสุโขทัยเรื่อยมาจนถึงอาณาจักรอยุธยาและรัตนโกสินทร์ซึ่งมีแกนนำทางวัฒนธรรมของสังคมในชาติ พุทธศาสนา และการปกครองที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข ก่อให้เกิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยที่มีคุณค่าหลายระดับ นับตั้งแต่ระดับหัตถกรรมพื้นบ้านสำหรับสังคมเกษตรกรรมในชนบทไปจนถึงระดับศิลปหัตถกรรมไทยขั้นสูงสำหรับเจ้านายพระมหากษัตริย์ ที่คงความเป็นเอกลักษณ์มาโดยตลอด จะแตกต่างกันบ้างก็ด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นจากฝีมือและจินตนาการของช่างหัตถกรรมไทย

งานหัตถกรรมไทยในยุคสมัยนี้จึงมีบทบาทความสำคัญเพิ่มขึ้นในเชิงคุณค่าทางเศรษฐกิจที่นำรายได้เงินตรามาสู่การพัฒนาประเทศ นอกเหนือจากการให้คุณค่าที่เป็นเอกลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของชาติไทยในอดีตที่ผ่านมา ความมุ่งหวังที่จะให้มนุษย์ในยุคปัจจุบันใช้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเพื่อประโยชน์การดำรงชีวิตประจำวันเหมือนกับในสมัยโบราณนั้น ก็จะเป็นการทวนกระแสความเจริญของโลกปัจจุบันเพราะมนุษย์มีโอกาสเลือกใช้สินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้สอยเช่นเดียวกับหัตถกรรม ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยบางประเภทไม่มีความจำเป็นที่จะต้องใช้อีกต่อไป หรือไม่มีวัตถุดิบธรรมชาติอย่างที่เคยมีมาในอดีตหัตถกรรมนั้นจึงไม่มีผลิตขึ้นมาใช้ใหม่ และหมดสภาพไปโดยปริยาย คงเหลือไว้แต่ร่องรอยของอดีต ซึ่งสามารถเก็บตัวอย่างไว้ในพิพิธภัณฑ์เพื่อการศึกษาและการชื่นชมเท่านั้น

วิธีการที่จะปรับทิศทางของการส่งเสริมและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย[29] ให้ประสบความสำเร็จดังกล่าวได้นั้น ก็ด้วยการศึกษาเรียนรู้ ทำความเข้าใจเรื่องราวของหัตถกรรมจากประสบการณ์ในอดีตของบรรพบุรุษไทยและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจนถึงปัจจุบัน พร้อมกับรวบรวมข้อมูลดังกล่าว เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ให้การศึกษาความรู้ทางด้านหัตถกรรมแก่ประชาชนทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศเพื่อให้ตระหนักถึงคุณค่าของหัตถกรรมไทย ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ ทางด้านการเสริมสร้างภูมิปัญหา ความรู้ความสามารถ ทักษะและความชำนาญงาน ในฐานะที่เป็นผู้ผลิต คือช่างฝีมือหัตถกรรม ทำให้รู้จักคิดเป็นและทำเป็น พร้อมกันนั้นหัตถกรรมก็เป็นเครื่องมือรับใช้ศักยภาพของมนุษย์ในฐานะผู้ใช้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ทำให้รู้จักเลือกเป็นและใช้

---

[29] รูปแบบงานหัตถกรรมไทยสามารถจำแนกได้ 13 ประเภท ได้แก่ ผ้าและผลิตภัณฑ์จากผ้า, เครื่องจักสานไม้ไผ่และหวาย, เครื่องรัก, ผลิตภัณฑ์เส้นใยพืช, เครื่องปั้นดินเผา, เครื่องโลหะ, เครื่องไม้, เครื่องหนัง, อัญมณีและเครื่องประดับ, ผลิตภัณฑ์จากเปลือกหอย เขาสัตว์ กระดูก, กะลามะพร้าว, ผลิตภัณฑ์กระดาษ, ดอกไม้แห้งและผลิตภัณฑ์อื่นๆ ***(กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2543 : 7)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นโดยใช้อย่างเข้าใจ รู้ซึ่งถึงคุณค่าของความเป็นหัตถกรรมทำด้วยมือ ซึ่งแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ทำด้วยเครื่องจักร ทั้งยังแสดงถึงความมีวัฒนธรรมของผู้ใช้หัตถกรรมอีกด้วย

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2537 : 40) กล่าวว่างานศิลปหัตถกรรมสามารถสะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาของชาวบ้านได้หลายอย่าง สะท้อนให้เห็นความชาญฉลาดในการเลือกสรรวัตถุดิบที่จะนำมาใช้ทำงานหัตถกรรม ซึ่งชาวบ้านจะมีความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของวัตถุดิบแต่ละชนิดเป็นอย่างดี แล้วนำมาดัดแปลง แปรรูปเป็นวัสดุขึ้นรูปด้วยวิธีง่ายๆแต่สนองการใช้สอยได้ดี สิ่งเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาพื้นบ้านที่ชาวบ้านเรียนรู้จากการสังเกตและการทดลองสืบต่อกันมาแต่บรรพบุรุษ จนทำผลงานศิลปหัตถกรรมแต่ละชนิดมีรูปแบบและประโยชน์ใช้สอยที่สมบูรณ์ลงตัว

โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2549 : 10-14) ได้รวบรวมเอกสารทางวิชาการ ไว้ว่ารูปแบบในงานศิลปหัตถกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ส่วนใหญ่นั้นเกิดจากการสร้างสรรค์งานใน 2 ลักษณะคือ

1. การสร้างงานเพื่อวัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ
2. การสร้างงานเพื่อประโยชน์ใช้สอย

ดังนั้นการจะนำองค์ประกอบในงานศิลปกรรมต่างๆ ไปประยุกต์ใช้นั้นนักออกแบบควรศึกษาที่มาที่ไปของลักษณะงานที่นำมาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบโดยจะต้องศึกษาถึงวัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ เกี่ยวกับที่มาที่ไปอย่างลึกซึ้งก่อนนำไปใช้ องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบได้ 4 ข้อดังนี้

2.3.3.1 ลวดลายในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม *ตัวอย่างเช่น* ลวดลายส่วนใหญ่ที่พบในดินแดนล้านนาจะเป็นลวดลายที่มาจากธรรมชาติจะปรากฏเห็นในงานศิลปกรรมเช่น ลวดลายพันธ์พฤกษาหรือลวดลายรูปสัตว์ต่างๆ ซึ่งเปรียบเสมือนดินแดนที่มีความอุดมสมบูรณ์และความใกล้ชิดกับธรรมชาติของผู้คนในดินแดนล้านนาซึ่งปรากฏในงานเขียนสี และภาชนะข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ส่วนภาพในงานศิลปกรรมที่สร้างจากศรัทธาทางพุทธศาสนาลวดลายที่ปรากฏจะเป็นลวดลายที่เกี่ยวข้องกับศาสนา เช่น ลายต้นโพธิ์ ลายดอกบัว หรือลวดลายพันธุ์พฤกษาอื่นๆ ที่เกิดจากประดิษฐ์ลาย รวมถึง ลวดลายเทวดา และภาพสัตว์ในวรรณคดีเป็นต้น ส่วนลวดลายที่ปรากฏในงานหัตถกรรมจะมีลวดลายจากเทคนิคการสร้างสรรค์ เช่นลายยกดอกในงานผ้าทอหรือลายขัดในงานจักสานเป็นต้น

2.3.3.2 รูปร่างและรูปทรงในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม *ตัวอย่างเช่น* จากพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ ส่งผลให้งานในศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของดินแดนล้านนานี้มีรูปร่างและรูปทรงส่วนใหญ่ที่มีลักษณะกลมมน แทนความอิ่มเอมและอุดมสมบูรณ์ รูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรม การปั้น และการแกะสลัก การสร้างสรรค์งานแบ่งเป็นสกุลช่างที่รับอิทธิพลมาจากภาคกลาง และสกุลช่างพื้นเมือง ทำให้รูปแบบของรูปร่างรูปทรงที่ปรากฏ แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ แต่ภาพรวมของรูปทรงที่ปรากฏจะเป็นลักษณะการมองไกล เพื่อความเด่นชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มากกว่ารายละเอียดความถูกต้องในเรื่องของสัดส่วน รูปทรงในงานหัตถกรรมจะถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย เช่นงานจักรสาน กล่องข้าว กระบุง หรืออุปกรณ์จับสัตว์

2.3.3.3 สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม *ตัวอย่างเช่น* ถิ่นที่อยู่ชาวล้านนาเนื่องจากภูมิประเทศที่เป็นภูเขาหินทราย และมีดินแดงและดินเหลือง เป็นสีจากธรรมชาติ จึงนิยมนำมาใช้เขียนสีในงานเครื่องปั้นดินเผา และงานเครื่องเขินที่มีต้นรักในป่าและสีชาดที่ผสมในยางรัก จึงเป็นลักษณะของสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานของเครื่องเขิน คือสีดำและสีแดง ส่วนภาพเขียนหรืองานประดับตกแต่ง ในศาสนสถานนั้นนิยมเขียนลายทองบนพื้นแดง เพื่อแสดงให้เห็นถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนา ส่วนภาพจิตรกรรมโดยทั่วไปนั้น คู่สีที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นคู่สีน้ำเงินครามและสีแดงเป็นที่สังเกตได้ว่า สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมในดินแดนล้านนานั้น จะใช้สีที่ได้จากธรรมชาติปรากฏเป็นคู่สีในงานที่แสดงให้เห็นเอกลักษณ์ของพื้นถิ่นที่ผสมผสานธรรมชาติกับการสร้างสรรค์งานของชาวล้านนาได้อย่างลงตัว

2.3.3.4 วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม วัสดุส่วนใหญ่จะเป็นวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น เป็นวัสดุจากธรรมชาติ ที่นำมาใช้ในการสร้างงาน แบ่งประเภทของวัสดุและเทคนิครายละเอียดแตกต่างกันไปตามแขนงในการสร้างสรรค์งาน ซึ่งเทคนิคในการสร้างงานนั้นเปรียบเสมือนการนำภูมิปัญญามาใช้อย่างชาญฉลาด เพื่อประโยชน์ใช้สอยและเป็นการแก้ปัญหาจากวัสดุและการผลิต

2.3.4 ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม

ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม คือเงื่อนไขประการหนึ่ง ของข้อมูลที่จะทำการสร้างสรรค์ต่อยอด ให้เหมาะสมกับทิศทางและกระบวนการพัฒนาให้มีความต่อเนื่องที่เหมาะสม โดยลักษณะการพัฒนานั้น จะมีวิธีคิดและแนวทางที่หลากหลาย แต่การนำไปใช้ให้เกิดความเหมาะสมและไม่ออกนอกเงื่อนไขจนเกิดความคลาดเคลื่อน และนำไปใช้พัฒนาในทิศทางที่ไม่เหมาะสม อาจก่อเกิดผลทางด้านลบมากกว่าด้านบวก ทำให้ผลงานที่ได้รับการสร้างสรรค์นั้น ขัดแย้งกับกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมทั้งหมด ดังนั้นผู้ศึกษาควรตระหนักและเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรมให้มาก เพื่อที่สามารถนำไปออกแบบสร้างสรรค์ ในทิศทางที่ควรจะเป็นและสอดคล้องกับสิ่งที่ตั้งเป้าประสงค์ไว้ เนื่องจากในสภาวะ ที่บ้านเมืองเกิดความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของโลกนั้น ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านจากเดิมที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้านในชนบท ก็มิอาจจะต้านทานหรือแม้แต่จะหยุดนิ่งให้เกิดการปรับเปลี่ยนไปตามสภาวการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ในความเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ลักษณะในการออกแบบศิลปหัตถกรรมก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนไปเพื่อตอบสนองผู้บริโภคในยุคสังคมปัจจุบัน รวมถึงปัจจัยต่างๆ จึงสามารถสรุปลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางการออกแบบได้ดังนี้

2.3.4.1 การเปลี่ยนวัสดุ มีการนำเอาวัสดุสมัยใหม่ วัสดุสังเคราะห์ต่างๆเข้ามา มีส่วนร่วมในการออกแบบงานศิลปหัตถกรรมหรือใช้เป็นวัสดุหลักทดแทนวัสดุทางธรรมชาติ เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พลาสติก อลูมิเนียม เป็นต้น ในบางครั้งอาจจะนำมาแปรรูปให้เป็นเส้นแล้วนำมาทำการจักสานให้เป็นรูปทรงต่างๆ เช่นมาทำการจักสานให้เป็นตะกร้า จนเกิดเป็นคำนิยามขึ้นมาใหม่เรียกตะกร้านั้นว่าตะกร้าเส้นเป็นต้น หรือแม้กระทั้งการนำเอาสีย้อมผ้าหรือย้อมตอกไม้ไผ่ ก็เปลี่ยนสีที่ได้จากธรรมชาติมาเป็นสีสังเคราะห์แทน วิถีชีวิตดังกล่าวเปลี่ยนจากการพึ่งพิงธรรมชาติมาเป็นการซื้อหาโดยตรงในตลาด การเปลี่ยนวัสดุธรรมชาติมาเป็นวัสดุสังเคราะห์นี้ สามารถขยายไปถึงการเคลื่อนไหวทางสังคมเกษตรกรรมเข้าสู่สังคมยุคอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีนั้นเอง

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

2.3.4.3 เปลี่ยนรูปแบบ งานศิลปหัตถกรรมได้รับผลกระทบในด้านการเปลี่ยนรูปแบบนั้น เป็นผลสืบเนื่องมาจากที่ถูกเปลี่ยนหน้าที่ใช้สอย ไปใช้ประโยชน์อย่างหลากหลายต่างไปจากที่เคยใช้ เฉพาะอย่างเฉพาะที่ เพื่อความเหมาะสมและความสวยงาม เช่น ไหปลาร้าบ้านด่านเกวียนดังกล่าวมาเปลี่ยนเป็นโคไฟประดับสวน ก็มีการดัดแปลงให้เป็นรูปสัตว์ เช่น นกฮูก โดนฉลุลายให้สวยงามเป็นช่องเพื่อให้แสงไฟส่องออกมาจากภายใน หรือเครื่องจักสานที่เคยเป็นกระบุง ตะกร้ารูปทรงที่ทำตามแบบต่อๆกันมาก็ได้มีการประดิษฐ์ คิดรูปทรงให้ทันสมัยเป็นแบบต่างๆ เหมาะที่จะใช้ทั้งตั้งประดับหรือใช้แขวน ตามแต่จะคิดสร้างสรรค์กันขึ้น ตัวอย่างเช่นการใช้รูปแบบเทคนิคการพันตุงใจ[30]ทั้งหมด (รวมทั้งเฉดสีที่เลือกใช้) แต่ทำการปรับเปลี่ยนวัสดุที่นำมาใช้ให้มีความคงทนแข็งแรงสามารถรองรับน้ำหนักได้ การปรับเปลี่ยนหน้าที่ ให้เป็นเก้าอี้นั่งและโต๊ะ ให้เกิดประโยชน์ใช้สอย และ ปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เหมาะสมกับขนาดสัดส่วนการออกแบบเครื่องเรือน รูปแบบสอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน (ดังภาพที่ 2.29)

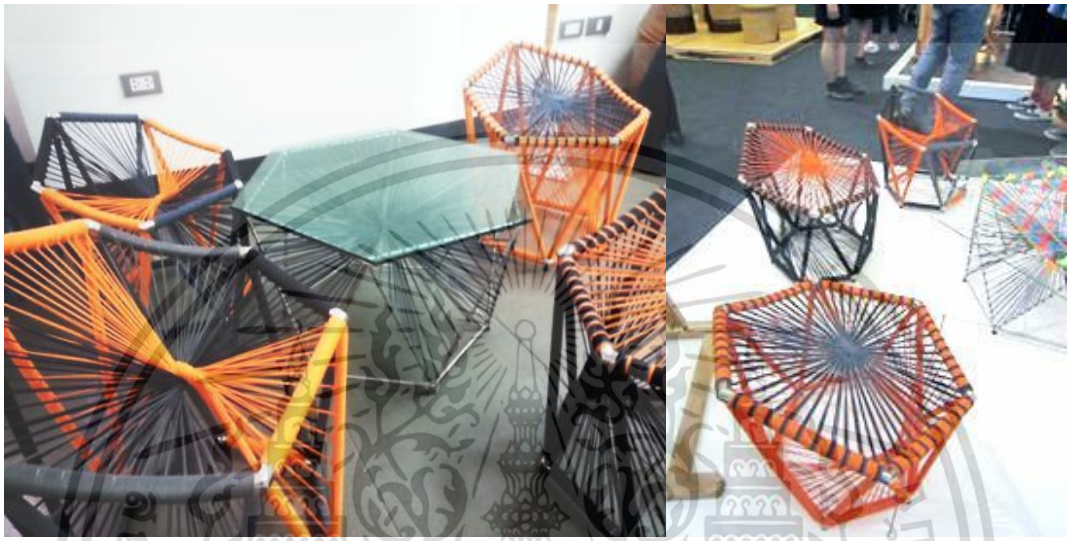
2.3.4.4 เปลี่ยนโดยการได้รับการยกระดับ การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้สำคัญมาก ผลงานที่มีระดับ หรือมีความเชื่อทางวัฒนธรรม ที่ปลูกฝังมาอย่างช้านาน ถ้ากระทำการออกแบบขึ้นมาใหม่หรือยังใช้ในรูปแบบเดิม ประโยชน์ใช้สอยตามเดิม ถ้าเกิดใช้ไปแล้วได้รับความนิยม หรือเป็นที่ยอมรับในสังคม ผลงานดังกล่าวก็อาจจะกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและกลายเป็นสัญลักษณ์ของชาติหรือท้องถิ่นดังกล่าว ตามต้นกำเนิดที่เกิดขึ้นมาได้ทันที เช่นลักษณะของผ้าทอตีนจก หรือผ้าไหม

---

[30] ตุงใจ หรือ ตุงไชย (ถิ่นเหนือ) ตุงชนิดหนึ่งทำถวายเป็นพุทธบูชา โดยใช้แขวนตามวัดในงานฉลองวันงานปอยหลวง งานเทศน์มหาชาติ โดยมีความเชื่อสืบต่อกันมาว่าผู้ที่บูชาด้วยตุงนี้แล้วเมื่อตายไปจะได้ขึ้นสวรรค์ หรือเมื่อตกนรกชายตุงจะแกว่งฉุดวิญญาณขึ้นมาจากนรก ตุงใจหรือตุงไชย ทำด้วยผ้าสีหรือเส้นด้ายฝ้ายทอ สลับสีเป็นช่องๆ เป็นผืนยาวมีไม้ไผ่ซีกเล็กๆ คั่นเป็นช่วงๆ ชายตุงประดับด้วยดอกไม้ที่ทำจากกระดาษตะกั่วหรือกระดาษสี ส่วนบนสุดของตุงใช้ตอกไม้ไผ่หรือลวดทำเป็นห่วงสำหรับผูกเชือกแขวน กับปลายไม้ไผ่หรือหลังคาอาคาร เช่น ศาลา โบสถ์ วิหาร เป็นต้น ความยาวของตุงจะยาวเท่าใดก็ได้แล้วแต่ศรัทธาของเจ้าของตุง ปัจจุบันยังพบเห็นตุงชนิดนี้ได้ทั่วไปในภาคเหนือ ***(วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2558 : 236)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่างๆในประเทศ ที่นำมาทำการออกแบบเป็นเสื้อผ้าหรือกระเป๋าในรูปทรงต่างๆ ปัจจุบันได้เป็นที่ยอมรับและส่งผลให้ผ้าทอหรือผ้าไหมได้รับการยกระดับ และกลายเป็นที่นิยมในสังคมหมู่ชนระดับชั้นสูงในเวลาต่อมา ซึ่งไม่น่าประหลาดใจเลยที่นางงามจะใช้ผลงานดังกล่าวทำการออกแบบเสื้อผ้ามาสวมใส่แล้วใช้ชื่อชุดว่าเป็นชุดประจำชาติในการประกวด นั้นคือการสืบเนื่องมาจากการยกระดับของผลงานนั้นเอง



ภาพที่ 2.29 การศึกษาเทคนิคศิลปหัตถกรรมการทำตุงใย หรือตุงใจของชาวล้านนา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบชุดเครื่องเรือน

ที่มา : ณพล พิษณานุรักษ์. 2556

2.3.4.5 เปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค เป็นการรับงานตามคำสั่งหรือความต้องการของผู้บริโภค ลักษณะของผลงานจะเป็นลักษณะการออกแบบขึ้นมาใหม่ให้สอดคล้องกับผู้ใช้ ตามแบบ ซึ่งในการออกแบบนั้นต้องทำการพัฒนาปรับปรุงตามความต้องการของลูกค้าเป็นสำคัญ โดยทั้งหมดจะเป็นไปตามยุคของสังคม สมัยนิยมเป็นส่วนมาก เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิต ตรงใจกับผู้ใช้มากที่สุดและสามารถใช้งานในสังคมปัจจุบันได้ (แสงอรุณ รัตกสิกรและคณะ. 2551 : 283-284) ตัวอย่างเช่นการศึกษาศิลปหัตถกรรมกะลามะพร้าว มาพัฒนาโดยเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค ให้เกิดการแปรผลงานออกแบบในรูปแบบใหม่ ให้สอดคล้องกับผู้บริโภคและสังคมในยุคปัจจุบันมากขึ้น เป็นเทคนิคการขึ้นรูปด้วยดินเหนียวและการประสานด้วยกาว (ดังภาพที่ 2.30)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.30 การศึกษาศิลปหัตถกรรมกะลามะพร้าว มาพัฒนาโดยเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค

ที่มา : อภิญญา สุขยิ่ง. 2557

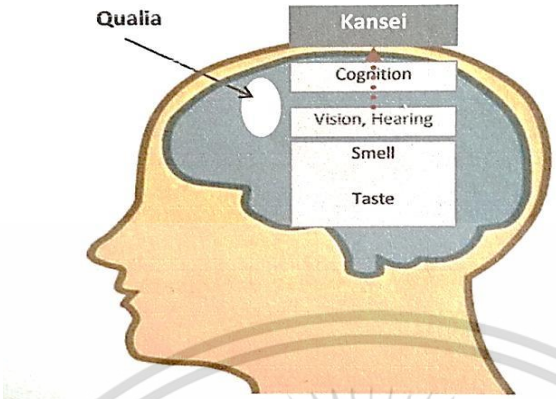
2.3.5 การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)

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

โดยแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วยหลักการคันไซ (Kansei) ซึ่งเป็นวิธีการในการแปลงความรู้สึกและอารมณ์ของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ให้อยู่ในรูปแบบของคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ เพื่อช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถนำคุณลักษณะดังกล่าวไปออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองต่อพฤติกรรม และความต้องการของผู้บริโภคได้ คันไซ อาจรู้จักกันในชื่อ การออกแบบเกี่ยวกับอารมณ์ (Emotional Design, Affective Engineering) คันไซถูกคิดค้นขึ้นในปี ค.ศ. 1970 โดย Mitsuo Nagamachi มหาวิทยาลัยฮิโรชิมา ประเทศญี่ปุ่น คำว่า “คันไซ (Kansei)” เป็นคาภาษาญี่ปุ่นซึ่งหมายถึง การแสดงความรู้สึกในมุมมองต่างๆ เฉพาะบุคคลที่มีต่อสิ่งใดๆ สภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ โดยใช้ประสาทสัมผัสทางสายตา การได้ยิน ความรู้สึก การได้กลิ่น หรือรสชาติ แนวทางคันไซ ถูกนำมาใช้ในขั้นต้นของการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้แปลความรู้สึก ความประทับใจ และความต้องการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ให้เป็นแนวทางการออกแบบหรืออยู่ในรูปแบบคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ (Product Properties) กล่าวคือเป็นแนวทางและทฤษฎีการออกแบบที่ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้สึก การสัมผัส การรับรู้ได้ยิน หรือใช้ความสามารถในการมองเห็นเพื่อจินตนาการเป็นต้น (ดังภาพที่ 2.31)



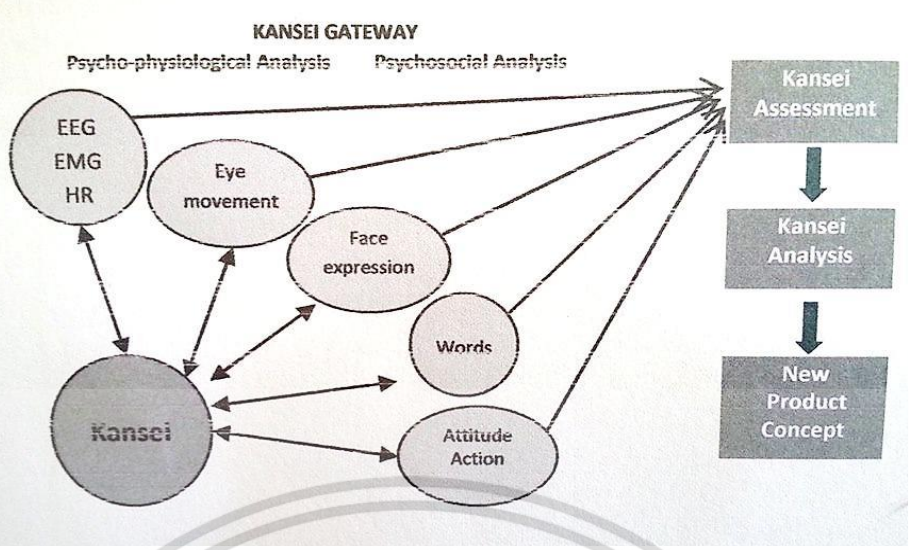
ภาพที่ 2.31 ลักษณะกระบวนการวิเคราะห์ของสมอง ที่ส่งผลถึงการรับรู้ในแนวทาง Kansai

ที่มา : The process of Kansei, Lokman and Nagamachi. 2009

จากภาพที่ 2.31 ทำให้ทราบว่ากระบวนการคิดแนวทางการออกแบบคันไซ เป็นแนวทางที่ได้จากการสั่งการของสมอง เพื่อให้ได้แนวคิดที่ต่างออกไปจากแนวคิดเดิม ซึ่งในแนวคิดนั้นอาจจะมีหลายด้านได้เสมอ (ไม่จำเป็นต้องเป็นความคิดเชิงบวกเพียงด้านเดียว) ซึ่งอยู่ที่นักออกแบบจะตีความและนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ ตัวอย่างจากภาพ เป็นกระบวนการคิดของสมอง ที่มีจุดเริ่มต้นจากรสนิยม ความพอใจ ถูกใจ (Taste) และกลิ่น (Smell) จากการรับรู้ ส่งต่อไปยัง ความสามารถในการมองเห็น จินตนาการ วิสัยทัศน์ (Vision) และการรับรู้ได้ยิน โสตประสาทในการได้ยิน (Hearing) ทั้งหมดจะถูกประมวลขึ้นไปสู้ความคิด เช่น ดีเหมาะสม-ไม่เหมาะสม ,สบาย -ไม่สบายหรือ แข็งแรง-ไม่แข็งแรง เป็นต้น

โดยการวัดแนวคิดวิธีแบบคันไซนี้ สามารถหาตัวชี้วัด ที่สามารถสรุปผลได้อย่างชัดเจนเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบได้หลากหลายวิธี (ดังภาพที่ 2.32)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.32 Kansei Gateway
ที่มา : Lokman and Nagamachi. 2009

จากภาพที่ 2.32 ทำให้ทราบถึงกระบวนการแปรผลแนวคิดการออกแบบของคันไซได้อย่างชัดเจน โดยแนวคิดนี้สามารถใช้หลักการแปรผลได้หลากหลายวิธีด้วยกันดังนี้

1.การใช้เครื่องมือวัดทางสมอง โดยใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ทางการแพทย์ เช่น เครื่องตรวจคลื่นไฟฟ้าสมอง การตรวจอีอีจี Electroencephalography: EEG) เป็นการรับรู้เชิงลึกจากสมองโดยตรง

2.การรับรู้จากการเคลื่อนไหวทางสายตา การมอง (Eye Movement)

3.การรับรู้จากการแสดงออกทางสีหน้า (Face Expression)

4.การรับรู้จากคำพูด (Word)

5.การรับรู้จากทัศนคติ การกระทำ การแสดงออก (Attitude Action)

ซึ่งการส่งถ่ายข้อมูลทั้ง 5 ด้านนี้ สามารถนำผลที่ได้เข้าสู่กระบวนการประเมินแนวทางในการนำไปวิเคราะห์ เพื่อหาผลสรุป แล้วแปรผลเป็นแนวทางและแนวคิดการออกแบบใหม่ได้ในอนาคต โดยนักออกแบบจะสามารถนำผลที่ได้ ไปใช้เป็นแนวคิดสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่มีความแตกต่างออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่ได้ว่าสามารถตีความเพื่อใช้ในการออกแบบในทิศทางใดแบบใดจึงมีความเหมาะสม (กุศล พิมาพันธุ์ศรี. 2554)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลของการออกแบบเบื้องต้นก่อนนำไปพัฒนาได้อีกทางหนึ่งด้วย

ดังนั้นสามารถสรุปผลจากข้อมูลข้างต้นได้ว่า กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม Industrial Crafts Design framework (Grow-Reborn Diagram) จึงเป็นกรอบแนวคิดที่สามารถนำมาใช้ในกระบวนการศึกษา พัฒนาและออกแบบงานหัตถอุตสาหกรรมได้อย่างเหมาะสม การนำเอาทฤษฎีและหลักการต่างๆดังกล่าวมาเข้าสู่ขอบเขตการศึกษาข้อมูลและขอบเขตของการออกแบบ จะทำให้แนวคิดในการพัฒนานั้น แคบลง สามารถจับประเด็น หรือแก่นสำคัญในการคัดเลือกข้อมูล แนวคิด วิเคราะห์สิ่งตั้งต้นและนำมาใช้สร้างสรรค์ได้อย่างถูกวิธี โดยหลักการและทฤษฎีทั้ง 5 ประการตามกรอบแนวความคิดดังกล่าว การนำไปใช้ควรใช้ทั้งหมด 5 ประการ ตามที่ได้ระบุและอธิบายไว้ตามขั้นตอน เพื่อให้ได้คำตอบของแนวความคิดที่สามารถต่อยอดและพัฒนาได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งใน 1 ทฤษฎีนั้น(ในแต่ละหัวข้อ) ไม่จำเป็น ต้องนำมาใช้ทั้งหมด สามารถคัดกรองหลักการที่เหมาะสมและตรงตามความต้องการนำมาใช้ได้ เช่น หลักการในหัวข้อที่ 2 การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม สามารถคัดเลือกแนวคิดที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ หรือ ในหัวข้อที่ 4 เรื่องลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม สามารถเลือกใช้เพียง การปรับเปลี่ยนวัสดุ และการปรับเปลี่ยนหน้าที่ ซึ่งเพียงพอต่อแนวคิดและการพัฒนา (ไม่จำเป็นต้องใช้ทั้ง 5 ข้อ) เป็นต้น

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จึงเป็นเพียงการวางกรอบแนวคิดทางทฤษฎีเป็นการคิดเชิงเหตุผล (Vertical Thinking) ที่ช่วยให้ผู้ศึกษาและออกแบบ ได้เข้าใจกระบวนการและหลักการเพื่อนำเข้าสู่กระบวนการออกแบบได้ง่ายยิ่งขึ้น รวมถึงการสามารถวางแผนการดำเนินงานได้ตรงตามที่ได้วางแนวทางการศึกษาไว้ ทั้งนี้ผู้ศึกษาต้องเป็นผู้ค้นคว้าหาข้อมูล ศึกษาความรู้ที่เกี่ยวข้องทั้งการคิดเชิงเหตุและผล (Logical Thinking) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และค้นพบแนวทางในการพัฒนาด้วยตนเอง โดยใช้กรอบแนวคิดให้เกิดประโยชน์ให้ได้มากที่สุด เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นแห่งการเปลี่ยนแปลงและ ความเจริญก้าวหน้าทางความคิดสร้างสรรค์ การคิดออกไปจากกรอบที่เคยครอบงำอยู่หรือจากประสบการณ์ เดิม ให้สามารถคิดต่างออกไป เป็นการเสาะแสวงหาวิธีการออกแบบใหม่ๆ แล้วศิลปะการออกแบบจาก รากเหง้าภูมิปัญญา วิถีทางชุมชนและวัฒนธรรมจะไม่หยุดนิ่งเหมือนที่เป็นมาอีกต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 การศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม สำหรับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ในประเทศไทย กรณีศึกษา : การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัดลำปาง[31]

The Study of Factors and Conditions for the Development of Industrial Crafts Products for the One Tambon One Product (OTOP) project in Thailand. Case Study: Products development of Lampang Province.

โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) เป็นโครงการกระตุ้นธุรกิจประกอบการท้องถิ่น มีเป้าหมายสนับสนุนผลิตภัณฑ์ ที่ผลิตและจำหน่ายในท้องถิ่นแต่ละตำบล โครงการกระตุ้นให้ชุมชนหมู่บ้านพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นและการตลาด เลือกผลิตภัณฑ์ที่โดดเด่นมาหนึ่งชิ้นจากแต่ละตำบลมาประทับตราว่า “ผลิตภัณฑ์ OTOP”และจัดหาเวทีในประเทศและต่างประเทศเพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าเหล่านี้ ผลิตภัณฑ์OTOPครอบคลุมผลิตภัณฑ์อย่างกว้างขวางซึ่งรวมไปถึงงานหัตถกรรม ฝ้ายและผ้าไหม เครื่องปั้นดินเผา เครื่องประดับแฟชั่น ของใช้ในครัวเรือนและอาหาร โครงการ OTOP จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสร้างความเจริญแก่ชุมชน ยกระดับฐานะความเป็นอยู่ของคนในชุมชนให้ดีขึ้น โดยการผลิตหรือจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นให้กลายเป็นสินค้าที่มีคุณภาพ มีจุดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น สามารถจำหน่ายในตลาดทั้งภายในและต่างประเทศ โดยมี **หลักการพื้นฐาน 3 ประการคือภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่สากล, พึ่งตนเองและคิดอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างทรัพยากรมนุษย์** *ซึ่งผลิตภัณฑ์ไม่ได้หมายถึงตัวสินค้าเพียงอย่างเดียว แต่เป็นกระบวนการทางความคิดรวมถึงการบริการ การดูแลการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การรักษาภูมิปัญญาไทย การท่องเที่ยว ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี การต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ มีจุดเด่น จุดขายที่รู้จักกันแพร่หลาย* ซึ่งในปัจจุบันในแวดวงวิชาการ นักออกแบบและผู้ปฏิบัติงานทั้งภาครัฐและเอกชน ได้เข้ามามีส่วนร่วมทั้งทางด้านการวิจัย ด้านการออกแบบและพัฒนา เพื่อให้สินค้าหรือผลิตภัณฑ์นั้นพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น แต่จากระยะเวลาที่ผ่านมากฎระเบียบและข้อจำกัดต่างๆได้มีมาตรฐานที่สูงขึ้น นั้นส่งผลให้ข้อกำหนดและกฎเกณฑ์ต่างๆได้ถูกวางกรอบเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ทั้งปัจจัยและเงื่อนไขของแผนพัฒนาประเทศ, แผนพัฒนาจังหวัด, หลักเกณฑ์

[31] กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561. “การศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม สำหรับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ในประเทศไทย กรณีศึกษา: การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัดลำปาง.” วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพิจารณา แม้กระทั้งตัวชี้วัดการประเมินผลงาน ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่นักวิชาการ นักออกแบบและผู้ปฏิบัติงานต้องทำความเข้าใจ และรับทราบถึงทิศทางที่เกิดขึ้น เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนาที่ถูกต้องเหมาะสม ตามระเบียบและข้อกำหนดที่ระบุไว้ เพื่อให้ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม OTOPของชุมชมได้พัฒนา ต่อยอดได้อย่างถูกวิธี คุ้มค่าและมีประโยชน์

ผู้วิจัยทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยและ เงื่อนไขในการพัฒนา, การเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์, กฎเกณฑ์และตัวชี้วัดที่สำคัญสำหรับการประเมิน เพื่อได้ข้อมูลใช้เป็นแนวทางทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม สำหรับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ในประเทศไทย จากการยกตัวอย่างการพัฒนาผลิตภัณฑ์ OTOP ของจังหวัดลำปาง โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา Content Analysis จากการศึกษาและเก็บข้อมูลทั้ง 4 แห่ง ได้แก่

1.การประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP กลุ่ม (Quadrant D) ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ การตลาด เพื่อศึกษาจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคในการทำงานของชุมชน รวมถึงปัญหาและเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ประชากร ได้แก่ กลุ่มผู้ประกอบการที่ปรับตัวสู่การพัฒนา ประเภทผลิตภัณฑ์ของใช้และของตกแต่ง จำนวน 19 ผู้ประกอบการ และกลุ่มประเภทผลิตภัณฑ์ผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 12 ผู้ประกอบการ รวมจำนวนทั้งสิ้น 31 ผู้ประกอบการ

เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ปฏิบัติการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก (SWOT Analysis)

2.การประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรมหัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม เพื่อศึกษากรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง ยุทธศาสตร์ / กลยุทธ์ / ตัวชี้วัด, การศึกษาแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า VALUE CHAIN และปัญหาและเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ประชากร ได้แก่ หน่วยงานทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาจังหวัดลำปาง ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา ในจังหวัดลำปางจำนวน 94 หน่วยงาน (คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารงานจังหวัดแบบบูรณาการจังหวัดลำปาง)

ขั้นตอนการวิจัย ได้แก่ การระดมความคิดเห็น การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก (SWOT Analysis)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ที่มีศักยภาพสำหรับการพัฒนางานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเกณฑ์ในการพิจารณาโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย

(OTOP Product Champion : OPC)

ประชากร ได้แก่ สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องและคณะกรรมการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยจังหวัดลำปาง จำนวน 19 หน่วยงาน จากการแต่งตั้งจากจังหวัดลำปาง

เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา

4.จัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) รับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ร่วมกับกลุ่มศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 ชุมชน (เป็นกลุ่มชุมชนที่คัดเลือกนำภูมิปัญญามาใช้พัฒนาร่วมกัน) และการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องและรับผิดชอบกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ในสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง เพื่อศึกษาทิศทางความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ วัสดุและสร้างสรรค์ และต่อยอดภูมิปัญญาให้เกิดเป็นผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ และการศึกษาแนวคิดการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับการพัฒนาที่ถูกต้อง ตามเกณฑ์ยุทธศาสตร์ของชาติและกลยุทธ์ของจังหวัดลำปาง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

4.1 กลุ่มศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 ชุมชน ในจังหวัดลำปาง ได้แก่

(1) หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้)

(2))ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน)

(3) ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา)

(4) ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จังหวัดลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการจักสานไผ่)

4.2 สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง ได้แก่ หัวหน้ากลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชน และนักวิชาการพัฒนา ชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ)

เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา ข้อคำถามและคำตอบในการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับ 4 ชุมชน และแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำข้อมูลจากการศึกษาทั้ง 4 แห่ง มาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) แล้วทำการสรุปผลข้อมูลที่สำคัญ โดยใช้การบรรยายข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนา



ภาพที่ 2.33 ระเบียบวิธีวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา และสรุปผลข้อมูลเพื่อให้ทราบถึงปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม กรณีศึกษา: การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัดลำปาง

ผลการศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสามารถในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม สำหรับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ในประเทศไทย กรณีศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัดลำปาง ผู้วิจัยได้ทำการสรุปแจกแจงข้อมูลที่มีความสำคัญ และเป็นชุดข้อมูลที่นักออกแบบและนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา จำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจ และตอบโจทย์ทั้งหมดก่อนปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องด้วยการทำงานออกแบบและพัฒนาหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้น มีความแตกต่างจากการทำงานออกแบบทั่วไป กล่าวคือ เป็นลักษณะงานที่ต้องออกแบบสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับชุมชนแต่ละแห่ง โดยผลงานหรือผลิตภัณฑ์ต้องตอบโจทย์ และเงื่อนไขต่างๆของสำนักงานพัฒนาชุมชนของจังหวัดนั้นๆ รวมถึงเกณฑ์และตัวชี้วัดต่างๆที่ถูกสร้างขึ้น เช่น มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) จากคณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (กอ.นตผ.) เป็นต้น ซึ่งจากที่ผ่านมานักออกแบบและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมักได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานดังกล่าวอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ่อยครั้ง แต่ชุดข้อมูลก่อนทำการปฏิบัติงานกลับไม่มีการศึกษามากน้อยเพียงพอและขาดความเข้าใจ ส่งผลให้ผลงานที่ได้รับพัฒนาไม่ตอบโจทย์ของแผนพัฒนาจังหวัด จากการศึกษางานวิจัย จึงสรุปปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสามารถในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ OTOP ในจังหวัดลำปาง เพื่อใช้เป็นตัวอย่างในการนำไปใช้เพื่อการวิเคราะห์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้



ภาพที่ 2.34 ผลการสรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ปัจจัยและเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการพัฒนาหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP ที่นักออกแบบและนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง จำเป็นต้องศึกษาก่อนการปฏิบัติงาน

1. การศึกษาชุดข้อมูล สำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

สิ่งแรกที่จำเป็นต้องทำการศึกษาและเข้าใจ คือปัจจัยและเงื่อนไข ก่อนที่จะนำชุดข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ในการออกแบบและพัฒนา เพื่อย้อนตอบคำถามในสิ่งที่พัฒนาขึ้น ว่าตรงกับความต้องการต่างๆที่ถูกกำหนดไว้แล้วหรือไม่ ทั้งแผนการพัฒนา ผลงานและมีสอดคล้องกับขีดความสามารถของกลุ่มชุมชนที่เข้าร่วมหรือไม่ โดยในขั้นตอนนี้แบ่งออกเป็น 3 ข้อดังนี้

1.1 การศึกษาทิศทางและแผนพัฒนาจังหวัด *แผนพัฒนาจังหวัดเป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานทุกอย่าง ที่เกี่ยวข้องกับจังหวัด เพื่อตอบโจทย์แผนพัฒนาประเทศ* ผู้ปฏิบัติงานจำเป็นต้องเข้าใจและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด มิเช่นนั้นผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้จะไม่มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาจังหวัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเพียงผลงานที่ตอบโจทย์ของตนเอง ของนักออกแบบหรือของชุมชนเท่านั้น ทั้งนี้กลุ่มชุมชนเองไม่สามารถนำไปต่อยอดหรือใช้ประโยชน์กับสิ่งที่เกิดขึ้นได้กับหน่วยงานภาครัฐ อันเป็นภาคส่วนการจัดสรรงบประมาณและมีหน้าที่ผลักดัน ช่วยเหลือในขั้นตอนต่อไปทั้งสำนักงานจังหวัด พัฒนาการจังหวัด อุตสาหกรรมจังหวัดและพาณิชจังหวัด แม้ว่าสินค้าหรือผลิตภัณฑ์นั้นจะสวยงาม น่าสนใจหรือมีประโยชน์ใช้สอยมากเท่าใดก็ตาม ซึ่ง**ประเด็นนี้เป็นประเด็นที่นักออกแบบและนักวิชาการมองข้าม มุ่งศึกษาเพียงข้อมูลการออกแบบ การพัฒนาสินค้าและผลลัพธ์ผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้น โดยมิได้เข้าใจว่าจะสามารถตอบวัตถุประสงค์ ตอบโจทย์แผนพัฒนาประเทศและแผนพัฒนาจังหวัดที่กำหนดไว้หรือไม่** ประเด็นนี้จึงถือว่าเป็นปัญหาเร่งด่วนที่นักออกแบบและนักวิชาการควรต้องปรับปรุงแก้ไข และศึกษาให้ลึกซึ้งเสียก่อน

“แผนพัฒนาจังหวัด” หมายความว่า รายการเกี่ยวกับโครงการและแผนงานต่างๆของจังหวัดที่จำเป็นต้องจัดทำเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และทิศทางการพัฒนาของจังหวัดในอนาคต โดยต้องคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของประชาชนในท้องถิ่นในจังหวัด รวมตลอดถึงความพร้อมของภาครัฐและภาคธุรกิจเอกชน และยุทธศาสตร์ระดับชาติ มีกระบวนการรับฟังหรือให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการกำหนดความต้องการในการพัฒนาพื้นที่ของจังหวัด มาพิจารณาให้เกิดความผสมผสานไม่ขัดแย้งในด้านใดด้านหนึ่ง โดยมีระยะเวลาของแผนพัฒนาจังหวัด 4 ปี (พระราชกฤษฎีกาว่าด้วยการบริหารงานจังหวัดและกลุ่มจังหวัดแบบบูรณาการ พ.ศ. 2551, 2551: 2) แผนพัฒนาจังหวัดเป็นแนวทางในการพัฒนาจังหวัดแบบองค์รวมที่ครอบคลุมทุกมิติในด้านเศรษฐกิจ สังคม ทรัพยากรธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและความมั่นคง เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต สร้างโอกาสและอาชีพให้สนองต่อความต้องการของประชาชนในจังหวัด โดยต้องแสดงวิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย กลยุทธ์ และแนวทางหรือมาตรการการพัฒนาให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล ทิศทางการพัฒนาประเทศ ศักยภาพของพื้นที่ และปัญหาความต้องการของประชาชน

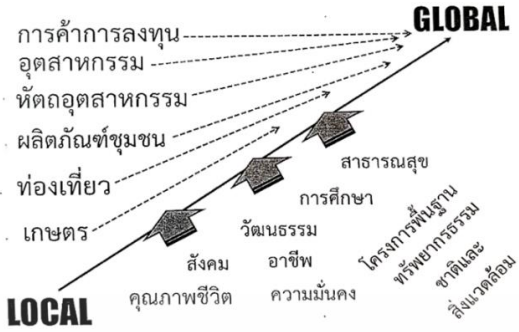
แผนพัฒนาจังหวัด เป็นแผนยุทธศาสตร์ที่เกิดจากกระบวนการมีส่วนร่วมของภาคีการพัฒนาหรือทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาโดยการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ระดมความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อให้ได้จุดมุ่งหมายในการพัฒนา วิธีดำเนินการเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย โดยนำเอาแนวความคิดการพัฒนาแบบองค์รวม และการบูรณาการเป็นกรอบแนวทางดำเนินการ ตั้งแต่ขั้นการวางแผนกลยุทธ์จนถึงขั้นการวางแผนปฏิบัติการ แผนพัฒนาจังหวัดเป็นเครื่องมือสำคัญในการนำนโยบายของรัฐบาล และทิศทางการพัฒนาประเทศไปสู่การปฏิบัติในพื้นที่ให้สอดคล้องกับศักยภาพของพื้นที่ และปัญหาความต้องการของประชาชน และเป็นแผนชี้นำการพัฒนาจังหวัดในภาพรวมระยะยาว (4 ปี) แต่ไม่ยึดมั่นว่าจะต้องใช้ระยะเวลาเท่าใด ขึ้นอยู่กับปัญหาและความต้องการของประชาชนในขณะนั้น จึงสามารถปรับเปลี่ยนแผนได้ตามความเหมาะสม รวมทั้งการปรับเปลี่ยนเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงนโยบายของรัฐบาลและทิศทางการพัฒนาของประเทศ (ฐานข้อมูลการเมืองการปกครองสถาบันพระปกเกล้า wiki.kpi.ac.th)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลข้างต้นทำให้ทราบว่าแผนการพัฒนาจังหวัด เป็นหลักการและชุดข้อมูลที่ถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจน เป็นผลสรุปการระดมสมองของหน่วยงานต่างๆที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ นักออกแบบหรือผู้ปฏิบัติงาน ต้องทำความเข้าใจ และปฏิบัติตามหลักการที่ถูกกำหนด ให้สอดคล้องกับแผนงานของจังหวัดทั้งระบบแล้วส่งต่อขึ้นไปยังแผนพัฒนาประเทศ ซึ่งจุดนี้ถ้าศึกษาให้ชัด พบว่าจะได้ชุดข้อมูลของประเด็นยุทธศาสตร์ในการทำงาน, กลยุทธ์การพัฒนา, แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) และตัวชี้วัด อันเป็นปัจจัยและเงื่อนไขที่สำคัญ ส่งผลต่อการพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์ OTOP หรือผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมนั้นๆได้อย่างชัดเจน โดยกรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัด ได้มีการแบ่งหมวดหมู่ออกไปหลายประเด็น และแต่ละยุทธศาสตร์ก็จะมีกลยุทธ์ มีขั้นตอน มีแผนงาน มีห่วงโซ่คุณค่าและมีตัวชี้วัดที่แตกต่างกันไปตามประเด็นยุทธศาสตร์นั้นๆ ดังนั้นก่อนการปฏิบัติงานพัฒนาหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์จึงควรต้องศึกษาและกำหนดยุทธศาสตร์ให้แน่ชัดเสียก่อน เพื่อให้รู้ถึงส่วนประกอบกระบวนการและชุดข้อมูลต่างๆที่กำหนดไว้และดำเนินการทำงานได้อย่างถูกต้อง สอดคล้อง

ในการนี้**จึงยกตัวอย่างแผนการทำงานของ โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ** (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2563) มาใช้อธิบายปัจจัยและเงื่อนไขในหัวข้อดังกล่าว (ดังภาพที่ 2.36) โดยในการศึกษาโครงการมีความจำเป็นที่ต้องเข้าใจถึงแผนพัฒนาระบบเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ประเด็นยุทธศาสตร์ของชาติ ยุทธศาสตร์ของจังหวัดและกลยุทธ์ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) เนื่องในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการพัฒนานั้น ต้องสอดคล้องกับนโยบายของชาติในการพัฒนาประเทศ เพื่อเข้าสู่การผลักดันจากภาครัฐ ให้วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เกิดเป็นรูปธรรม ส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการของกลุ่มธุรกิจเป้าหมายวิสาหกิจชุมชน ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม โดยจากการประชุมเชิงปฏิบัติการจัดทำแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (2561-2565) ฉบับทบทวนประจำปีงบประมาณ 2564 ได้มีการสรุปภาพรวม อันมีนโยบายหลักคือการพัฒนาศักยภาพชุมชนทั้งด้านการเกษตร ด้านการท่องเที่ยว ด้านผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้านอุตสาหกรรมและด้านการค้าการลงทุน ผลักดันให้ไปสู่ระดับสากล ควบคู่ไปกับการพัฒนาสังคม คุณภาพชีวิต การศึกษา สาธารณสุข การส่งเสริมวัฒนธรรม อาชีพและความมั่นคง รวมถึงโครงการพื้นฐานเรื่องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.35 ทิศทางการพัฒนาจังหวัดลำปาง โดยสอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐในการส่งเสริมและสนับสนุน การพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี งานวิจัย และสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการสนับสนุนการผลิตทั้งภาคอุตสาหกรรม ภาคธุรกิจ รวมถึงภาคสังคม

จากทิศทางการพัฒนาจังหวัดลำปาง ทำให้โครงการเข้าสู่เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ : เป็นแหล่งสินค้าอัตลักษณ์ทางอุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน และอยู่ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม กล่าวสรุปคือโครงการฯได้ตอบนโยบายการพัฒนาการศึกษา(วิจัย) พัฒนาอาชีพและคุณภาพชีวิตของสังคม อันมีผลลัพธ์เป็นผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมชุมชนที่มีเรื่องราว วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของท้องถิ่นควบคู่กับการใช้ทรัพยากรธรรมชาติได้อย่างคุ้มค่าเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ยุทธศาสตร์ชาติ ข้อที่ 2 : การสร้างความสามารถในการแข่งขัน ที่มุ่งเน้นพัฒนาภาคการผลิต และบริการให้สามารถแข่งขันได้ เกิดความยั่งยืน ประชาชนมีคุณภาพชีวิตและมีรายได้ที่ดีขึ้น

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) ข้อที่ 3 การสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจและแข่งขันได้อย่างยั่งยืน มีแนวทางเสริมสร้างขีดความสามารถการแข่งขันในเชิงธุรกิจของภาคบริการ

กรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง

เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ : เป็นแหล่งสินค้าอัตลักษณ์ทางอุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 : สินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม

กลยุทธ์ที่ 4 : เสริมสร้างความเข้มแข็งให้เศรษฐกิจชุมชน ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยการส่งเสริมสนับสนุนการรวมกลุ่ม และพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน บนฐานรากของความรู้สมัยใหม่และภูมิปัญญาท้องถิ่น

ข้อที่ 1 : โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดสากล

อ้างอิง : เอกสารการประชุมเชิงปฏิบัติการจัดทำแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (2561-2565) ฉบับทบทวนประจำปีงบประมาณ 2564 วันที่ 6 – 7 พฤศจิกายน 2562 ณ.มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด สำนักงานจังหวัดลำปาง

ภาพที่ 2.36 สรุปตัวอย่าง การกำหนดทิศทางในการศึกษาและพัฒนา จากการศึกษากรอบแผนงาภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง

จากภาพที่ 2.36 พบว่า โครงการฯตัวอย่างได้ทำการกำหนดเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ ตามกรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง ส่งผลทำให้ทราบถึงชุดข้อมูลที่เป็นส่วนประกอบต่างๆภายใต้ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 ทั้งกลยุทธ์ และหัวข้อย่อยที่ 1 (จาก 11 หัวข้อย่อย) โดยในแต่ละประเด็นยุทธศาสตร์และหัวข้อย่อย จะมีรายละเอียดแผนงานที่แตกต่างกัน มีแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า(Value Chain) และตัวชี้วัดที่ต่างกัน ดังนั้นก่อนการปฏิบัติงาน นักออกแบบและนักวิชาการที่เกี่ยวข้องต้องระบุข้อมูลดังกล่าวตามแผนให้ชัด ก่อนการดำเนินงาน (ทั้งนี้จะทำการอธิบายในหัวข้อต่างๆที่สอดคล้องกันตามแผนยุทธศาสตร์ ของโครงการฯที่ยกตัวอย่าง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในกระบวนการศึกษาทั้งหมดใน 1 โครงการทั้งระบบ เพื่อใช้เป็นตัวอย่างในการศึกษาได้)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 การศึกษาศักยภาพชุมชน ต่อมาคือการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน (SWOT Analysis) โดยต้องทำการศึกษาเป็นภาพรวมทั้งหมด ทั้งชุมชนที่เป็นผลิตภัณฑ์แบบเดียวกัน(เหมือนกัน) ผลิตภัณฑ์ที่ใกล้เคียงกัน และผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) เป็นการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อขีดความสามารถในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม รวมถึงการศึกษาปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น อาทิ กระบวนการพัฒนาการจัดการความรู้ การวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรคของข้อมูลพื้นฐาน และการศึกษาพัฒนากระบวนการผลิต เป็นต้น เพื่อให้การปฏิบัติงานออกแบบนั้นมีการปรับปรุง แก้ไข พัฒนาไปในทิศทางที่ถูกต้อง เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนได้ตรงประเด็น จากภาพที่ 2.37 เป็นตัวอย่างการวิเคราะห์พัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมของจังหวัดลำปาง (SWOT Analysis) ของผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม 2 ประเภทที่มีความเกี่ยวข้อง ได้แก่กลุ่มประเภทผลิตภัณฑ์ของใช้ และของตกแต่งและกลุ่มประเภทผลิตภัณฑ์ผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 31 กลุ่มผู้ประกอบการ (12 อำเภอ) เพื่อทำการศึกษาข้อมูลต่างๆที่เกิดขึ้นได้อย่างครอบคลุม รวมถึงข้อมูลที่ความเกี่ยวข้อง สัมพันธ์กัน เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาผลงานออกแบบ (ตามโครงการฯตัวอย่าง ในหัวข้อที่ 1.1)

ซึ่งจากข้อมูลเป็นการวิเคราะห์ SWOT Analysis ในบางส่วนเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับนำไปเป็นส่วนหนึ่งของการวิเคราะห์ การหาวิธีการเพื่อออกแบบสร้างสรรค์ จากปัญหาต่างๆที่กลุ่มศิลปหัตถกรรมทั้ง 2 ประเภทได้ทำการอธิบายจะส่งผลให้เห็นถึงปัญหาสำคัญที่เป็นภาพรวม อันมีความเร่งด่วนที่ต้องทำการแก้ไข และการพัฒนาในลักษณะใดที่จะทำให้ผลงานสามารถพัฒนาไปได้ในทิศทางที่ถูกต้องที่สุด รวมถึงปัญหาที่เป็นตัวแปรสำคัญ (ที่เห็นร่วมกันแต่ไม่ได้รับการแก้ไข) เช่น การคัดลอกงาน จากปัญหาการลอกงานทุกกลุ่มพยายามมองว่าแบบที่เหมือนกันนั้นขายได้ แต่แท้จริงแล้วกลับเป็นตัวแปรสำคัญที่นักออกแบบ นักวิชาการ และผู้ที่เกี่ยวข้องต้องเร่งขจัดปัญหาในส่วนนี้ให้เร็วที่สุด เนื่องจากปัญหาที่ตามมา ไม่ว่าจะเป็นการถูกคัดลอกจนเกิดความท้อแท้สำหรับกลุ่มหัวก้าวหน้า, การคัดลอกกลับคืน, การตั้งราคาตัดกัน, แบบเดียวกันการลดวัสดุและคุณภาพ, การจ้องเอาชนะตัดหน้าคู่แข่ง แม้กระทั้งการลืมความสามารถเชิงช่างที่ตนชำนาญ เพราะมัวแต่รอคัดลอก ทุกสิ่งเกิดจากปัญหาที่ทุกๆกลุ่มอธิบายมาทั้งสิ้น (ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าแปลกว่าในประเทศมีนักออกแบบ นักวิชาการ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนามากมาย กระจายตัวอยู่ตามจังหวัดต่างๆมีการร่วมมือและพัฒนาร่วมกับทางสถาบันการศึกษา และหน่วยงานเอกชน แต่ก็ยังมีการคัดลอกงานกันอยู่เสมอ สาเหตุเกิดจากอะไร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ในประเด็นด้านต่างๆที่สอดคล้องกับการพัฒนาผลงาน และผลิตภัณฑ์จากการออกแบบหัตถกรรมและการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งมุ่งทราบถึงจุดแข็ง จุดอ่อน ข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบต่อการพัฒนา

จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
1. ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากอัตลักษณ์ชุมชนที่มีคุณค่า อันมาจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการต่อยอด และกรรมวิธีการผลิตด้วยมือ (Handmade) ทุกขั้นตอนมีความประณีตงดงาม 2. ช่างมีฝีมือมีความสามารถเชิงช่าง และทักษะเฉพาะบุคคล 3. เป็นการประยุกต์ใช้วัตถุดิบ(วัสดุพื้นถิ่น) และเป็นการใช้วัสดุได้อย่างคุ้มค่า 4. เป็นผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่ สินค้าบางรูปแบบยังไม่มีผู้ผลิตมาก่อน 5. ผลิตภัณฑ์บางอย่างสามารถผลิตได้ ด้วยต้นทุนที่ไม่สูงมากนัก 6. งานไม้และงานหิน ที่ใช้เทคนิคการกลึงเข้ามาช่วยทำให้ลอกเลียนแบบได้ยาก และผลงานบางชิ้นผลิตจากวัสดุที่เหลือหรือเป็นเศษวัสดุที่เหลือจากการทำงานศิลปหัตถกรรม	1. ช่างผู้ผลิตขาดทักษะในเรื่องศิลปะและการออกแบบ ขาดความคิดสร้างสรรค์ 2. ผลิตได้ช้าเพราะใช้ฝีมือ ใช้ภูมิปัญญาและทักษะเชิงช่างในการผลิต แต่ไม่สามารถเพิ่มราคาสินค้าได้ 3. วัสดุในการผลิตเช่นไม้ หวายมีราคาที่สูงขึ้นแต่สินค้าไม่สามารถเพิ่มราคาได้ตามวัสดุที่แพงขึ้น 4. ใช้เวลานานในการผลิตสินค้า กำลังในการผลิตต่ำและผลิตได้จำนวนจำกัดเพราะ เป็นการทำงานด้วยมือ 5. สินค้าและผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมส่วนใหญ่แยกการผลิต ไม่มีการรวมกลุ่ม กลุ่มชุมชนขาดการติดต่อร่วมมือและประสาน ต่างคนต่างทำ ไม่มีการจัดกลุ่มหรือร่วมกันทำงานระหว่างชุมชน
โอกาส (Opportunity)	**อุปสรรค / ปัญหา (Threats)**
1. วัสดุและเทคนิคเชิงช่างเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว เป็นที่ชื่นชอบของผู้บริโภค 2. ต้องมีเงินทุน กลุ่มต้องมีความพร้อม ต้องมีความร่วมมือกัน และมีแนวทางการจัดกลุ่ม OTOP ลำปางมาพัฒนาฟื้นฟูใหม่ 3. ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และหน่วยงานในพื้นที่ ในด้านความรู้การประยุกต์ต่อยอดจากที่มีสินค้าอยู่เดิม 4. สามารถพัฒนาต่อยอดสินค้า สามารถแตกสายในการผลิตสินค้าจากการพัฒนาได้อย่างหลากหลาย 5. มีการนำเศษที่เหลือจากการผลิตงานหัตถกรรม นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน (เศษไม้, เศษหิน) มีโอกาสเพิ่มยอดขายให้สูงขึ้น	1.การ Copy แบบสินค้า ยากต่อการหนีการลอกเลียนแบบ ซึ่งการตลาดที่มีสินค้าเหมือนกันทำให้มีการตัดราคาขายเกิดขึ้น ซึ่งปัจจุบันมีสินค้าที่เหมือนกันเยอะมากแตกต่างเพียงใช้มือและใช้เครื่องจักรในการผลิตเท่านั้น เหตุจากการแข่งขันสูงในท้องตลาด มีคนทำเยอะ ราคาถูก กำไรน้อย คู่แข่งเก่งและมีทุนที่มากกว่า 2. สมาชิกกลุ่มขาดความรู้ การพัฒนาในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3. ไม่ทราบความต้องการของตลาดและความต้องการของผู้บริโภคได้ชัดเจน 4. การเดินทางในจังหวัดลำปางค่อนข้างลำบาก ไม่มีการท่องเที่ยวมากนัก 5. การเก็บรักษาสินค้าบางชนิด เสี่ยงต่อการขึ้นรา หรือมอด เมื่อเก็บไว้นานๆ 6.ความคุ้นเคย ทัศนคติ ความเข้าใจ และความเชื่อเดิมของผู้บริโภคว่าของที่ดีต้องเป็นของที่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรม

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ในประเด็นด้านต่างๆที่สอดคล้องกับการพัฒนาผลงาน และผลิตภัณฑ์จากการออกแบบหัตถกรรมและการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งมุ่งทราบถึงโอกาสและอุปสรรค อันเป็นปัจจัยที่เอื้อ หรือส่งผลกระทบต่อการพัฒนา

ภาพที่ 2.37 ตัวอย่างผลการวิเคราะห์การพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมของจังหวัดลำปาง (SWOT Analysis)

ที่มา: การประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP กลุ่ม (Quadrant D) วันที่ 6-7 มิถุนายน 2562 ณ.ห้องประชุมจาววัง โรงแรมรีเจนท์ ลอด์จ อ.เมือง จ.ลำปาง โดยได้รับความร่วมมือจากพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย)

1.3 การศึกษาและสำรวจ ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับขีดความสามารถ ขั้นตอนและกรรมวิธีการผลิตของชุมชน เมื่อสามารถระบุประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนพัฒนาจังหวัด และทำการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน (SWOT Analysis) ที่เป็นกลุ่มประเภทผลิตภัณฑ์ในจังหวัด เป็นที่เสร็จสิ้น จะทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้ทราบถึงปัจจัยที่สำคัญ และระบุแผนการดำเนินงานได้อย่างชัดเจนมากขึ้น ขั้นตอนต่อมาคือการลงพื้นที่ทำการศึกษาศักยภาพชุมชนที่ต้องการเข้าไปพัฒนา และทำการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในเชิงลึก ซึ่งต้องศึกษาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับความสามารถของชุมชน, ผลิตภัณฑ์เดิม, ขอบเขตของการศึกษาและพัฒนา, เงื่อนไขต่างๆ และขั้นตอน กรรมวิธีการผลิต โดยจะได้นำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบได้ว่าควรพัฒนาไปในทิศทางไหน เพราะที่ผ่านมาแม้ว่าข้อมูลในส่วนนี้เป็นสิ่งที่ต้องกระทำและลงพื้นที่ก่อนการออกแบบอยู่เสมอ แต่นักออกแบบบางส่วนมักจะศึกษาแบบไม่ลงลึกและไม่วิเคราะห์ เป็นลักษณะการศึกษาข้อมูลแล้วดึงเข้าสู่การพัฒนาทางเดียว เป็นการศึกษาเพื่อการออกแบบ ไม่ใช่การศึกษาเพื่อวิเคราะห์แล้วสังเคราะห์แล้วใช้ผลลัพธ์นั้นมาใช้สู่การออกแบบ เมื่อเป็นเช่นนี้ผลงานที่ได้จึงเป็นเพียงการ**นำผลิตภัณฑ์เดิม มาพัฒนาใหม่** ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้ และถ้าเป็นเช่นนี้ทั้งหมดผลิตภัณฑ์ที่ได้จะ**เป็นการประยุกต์ มิใช่การพัฒนา**

ในการลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษาและสำรวจศักยภาพชุมชนเชิงลึก ควรนำวิธีวิธีคิด แนวคิดและรูปแบบการใช้เหตุผล (Thinking and Style of Reasoning) แล้วแต่องค์ความรู้ประกอบในการศึกษาศักยภาพชุมชนนั้นๆ มาใช้ในการวิเคราะห์การออกแบบ และคัดเลือกวิธีการเหล่านั้นมาใช้ในการพัฒนา โดยเริ่มต้นศึกษาจากการสำรวจ การสอบถามและการสังเกต และผนวกเข้ากับวิธีคิดต่างๆอาทิเช่น แนวความคิด (Concept), ที่มาของแนวความคิด (Sources of Concept), รายละเอียดของแนวคิด (Details in Concept), แนวความคิดในการออกแบบกับการแก้ปัญหา (Problem Solving and Design Concept), ตัวแปรและแนวความคิดในการออกแบบ (Variables and Concepts in Design), เทคนิคการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ (Method Techniques in Design Concept), ความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking), แนวคิดแบบคู่ขนาน (Lateral Thinking), การเรียนรู้ระบบวิธีการแก้ปัญหา (Design Thinking), คิดแบบเชิงอุปมา อุปไมย เปรียบเทียบโดยมีนัยยะสำคัญ (The use of Analogy and Metaphor)และคิดแบบการผสมผสานให้เกิดรูปแบบใหม่ (New Combinations) เป็นต้น (อนันต์ ลีระกุล,2547) เพราะวิธีคิดเหล่านี้จะสามารถจัดกระทำข้อมูล แจกแจงข้อมูลและเป็นหลักฐานในการคัดเลือกวิธีคิด ซึ่งข้อมูลการวิเคราะห์เหล่านี้จะกลายเป็นฐานข้อมูลสำคัญในการทำงานต่อไปในอนาคต ทั้งข้อมูลที่ได้รับการคัดเลือกไปใช้ในการออกแบบและพัฒนา และข้อมูลที่ไม่ได้รับการคัดเลือก การนี้จึงขอยกตัวอย่างการศึกษาและสำรวจข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับขีดความสามารถ ขั้นตอนและกรรมวิธีการผลิตของชุมชน จากโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis) มาใช้ในการแจกแจงข้อมูลพื้นฐาน และแจกแจงการวิเคราะห์วิธีการทดลองการขึ้นรูป การผสมผสานวัสดุและภูมิปัญญา ทั้งวิธีเดิมและวิธีใหม่ จากทั้ง 4 ชุมชนศิลปหัตถกรรม ก่อนนำข้อมูลนั้นมาทำการคัดเลือกแนวคิด คัดเลือกวิธีการและสรุป ก่อนนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการศึกษาข้อมูล การสำรวจกระบวนการทำงานศิลปหัตถกรรม หรือวิธีการผลิตสินค้านั้นในเชิงลึก ผู้ปฏิบัติงานมิใช่ศึกษาเพียงข้อมูลพื้นฐานเท่านั้น ในส่วนนี้ควรทำการวิเคราะห์ ทำการทดลอง ทดสอบ หาแนวความคิดใหม่ๆในการพัฒนาต่อยอด ให้อยู่ในทิศทางการพัฒนาที่เหมาะสมสอดคล้องกับปัจจัย เงื่อนไข และสามารถออกแบบสร้างสรรค์กระทำได้จริง รวมถึงควรทำการขึ้นต้นแบบ ทดลองวิธีการต่างๆนั้นและสร้างขึ้นมาจริงเพื่อทดสอบสิ่งที่พัฒนาขึ้น ซึ่งสามารถกระทำเป็น Clay Study แยกส่วนต่างๆได้ นั้นจะเป็นการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางที่เราสามารถนำมาใช้ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ต่อไป ดังภาพที่ 2.38



ภาพที่ 2.38 ตัวอย่างวิธีการวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis) มาใช้ในการแจกแจงข้อมูลพื้นฐานและแจกแจงการวิเคราะห์วิธีการทดลองการขึ้นรูป การผสมผสานวัสดุและภูมิปัญญาก่อนนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนา(ในการปฏิบัติจริงต้องทำการวิเคราะห์หาแนวคิดอีกมากมาย เพื่อใช้พัฒนา)

2. การศึกษาชุดข้อมูล สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

เมื่อทำการศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions) ในส่วนแรกที่เกี่ยวข้องกับแผนพัฒนาจังหวัดและการศึกษา การสำรวจข้อมูลเชิงลึกของชุมชนแล้วนั้น ส่วนต่อไปที่ต้องศึกษาคือ เกณฑ์และเงื่อนไขต่างๆ ที่เป็นข้อมูลกำกับแนวทางการออกแบบ ให้ผู้ออกแบบสามารถพัฒนาให้เกิดความสอดคล้องกับโจทย์ แผน และนโยบายของจังหวัดและประเทศได้ โดยต้องคำนึงถึง 4 ข้อดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain)

เกณฑ์ที่ต้องทำความเข้าใจเป็นข้อแรก คือเกณฑ์และเงื่อนไข ที่เกิดจากการกำกับของแผนพัฒนาจังหวัด ตามประเด็นยุทธศาสตร์ของจังหวัด กลยุทธ์และหัวข้อย่อย โดยในแต่ละประเด็นยุทธศาสตร์ได้ทำการแจกแจงเกณฑ์แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ของแต่ละกลุ่ม อันประกอบด้วยแนวทางหลักและแนวทางรอง ซึ่งมีผลลัพธ์ที่ต้องกำหนดไว้ 3 ส่วน คือ **ต้นทาง**(แนวทางหลักคือการวิจัย) **กลางทาง** (แนวทางหลักคือการพัฒนาธุรกิจ การพัฒนาคุณภาพมาตรฐาน) และ**ปลายทาง** (แนวทางหลักคือการพัฒนาตลาด) ซึ่งทั้ง 3 ส่วนนี้จะประกอบด้วยเนื้อหาของเกณฑ์และเงื่อนไข ที่ผู้ปฏิบัติงานต้องดำเนินการทำงานตามข้อมูลที่ถูกกำหนดไว้ ข้อมูลที่กำหนดจะแปรผลเป็น**ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล และขอบเขตของการออกแบบ** ของการพัฒนา ให้เกิดทิศทางที่สามารถตอบโจทย์การทำงานได้ทั้งระบบ และผลงานที่ได้รับการพัฒนาจะส่งผลตอบโจทย์ส่วนของต้นทาง กลางทางและปลายทางได้อย่างไร ครบถ้วนสมบูรณ์ทุกข้อหรือไม่ โดยคำตอบจะมุ่งไปยังตัวชี้วัดการทำงานหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์อย่างชัดเจน ด้วยเหตุผลนี้ผู้ปฏิบัติงานต้องทำการสรุปในส่วนหัวข้อที่ 1.1 ให้ได้ว่า งานอยู่ภายใต้ประเด็นยุทธศาสตร์ของจังหวัดข้อใด อันจะส่งผลถึงแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) โดยบทความได้ยกตัวอย่างโครงการฯและกำหนดแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) เพื่อความเข้าใจเบื้องต้นว่างานดังกล่าวอยู่ภายใต้เกณฑ์และเงื่อนไขอย่างไร เพื่อดำเนินงานได้อย่างถูกต้อง ดังภาพที่ 2.39

ซึ่งในแต่ละส่วน ทั้งแนวทางหลัก แนวทางรอง (ต้นทาง,กลางทาง และปลายทาง) จะมีชุดข้อมูล ที่เป็นเงื่อนไขในการปฏิบัติงาน ระบุเป็นหมวดหมู่ไว้อย่างชัดเจนตามประเด็นยุทธศาสตร์ ว่าต้องปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมไปในทิศทางใด และผู้ออกแบบสามารถปฏิบัติงานได้ครบถ้วนตามห่วงโซ่คุณค่าได้หรือไม่อย่างไร โดยอันที่จริงแล้วในการออกแบบและพัฒนาในแต่ละครั้ง ควรปฏิบัติงานให้ครบถ้วนตามแผนงาน ซึ่งอาจจะต้องใช้วิธีการร่วมมือกันทั้งหน่วยงานทางภาครัฐและเอกชน ในการผลักดันให้โครงการสามารถปฏิบัติการได้ลุล่วง เช่น หัวข้อที่ต้องทำการจัดแสดงสินค้า และการจัดจำหน่าย ต้องหาทางร่วมมือกับสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัด ว่ามีโครงการฯที่สอดคล้องกันหรือไม่ หรือการจัดจำหน่ายและการประชาสัมพันธ์ ต้องหาทางร่วมมือกับสำนักงานพาณิชย์จังหวัดเช่นเดียวกัน ซึ่งการหาภาคีเพื่อร่วมมือการปฏิบัติงานนั้นต้องมีการวางแผนการดำเนินงานมาตั้งแต่คิดริเริ่มโครงการ มิใช่หาวิธีการในภายหลังเพื่อให้ครบตามห่วงโซ่คุณค่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า VALUE CHAIN

โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 : สินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม

กลยุทธ์ที่ 4 : เสริมสร้างความเข้มแข็งให้เศรษฐกิจชุมชน ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยการส่งเสริมสนับสนุนการรวมกลุ่ม และพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน บนฐานรากของความรู้สมัยใหม่และภูมิปัญญาท้องถิ่น

ข้อที่ 1 : โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดสากล

VALUE CHAIN	ต้นทาง	กลางทาง		ปลายทาง
แนวทางหลัก	การวิจัยและพัฒนา	พัฒนาธุรกิจและเพิ่มมูลค่าสินค้า	การพัฒนาคุณภาพมาตรฐาน	พัฒนาตลาด
แนวทางรอง (ผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ หัตถอุตสาหกรรม สินค้าชุมชน)	- สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างนวัตกรรม ผนวกกับความโดดเด่นของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น - สร้างความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาและผู้ประกอบการเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงวิชาการ ไปสู่การปฏิบัติจริงในเชิงธุรกิจ - สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์	- ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม - พัฒนาและยกระดับผลิตภัณฑ์ OTOP เป็นของฝากของที่ระลึกระดับพรีเมี่ยม - **ส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า** และบริการของกลุ่มธุรกิจเป้าหมาย วิสาหกิจชุมชน **ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม**	- พัฒนาระบบรับรองมาตรฐานสินค้าและบริการ รวมทั้งกำหนดให้มีมาตรฐานธุรกิจภาคบริการตามมาตรฐานสากล - **ส่งเสริมให้กลุ่มธุรกิจสร้างสรรค์** กลุ่มอาหารและสินค้าเพื่อสุขภาพ และบริการสุขภาพ **ได้การรับรองมาตรฐาน**	- จัดหาสถานที่จำหน่ายสินค้าหรือบริการตามแหล่งชุมชน แหล่งการค้าที่มีศักยภาพ หรือแหล่งท่องเที่ยวต่างๆโดยต้องได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานท้องถิ่นทุกระดับ - จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ของท้องถิ่น ทั้งแบบ Online และ Offline - สนับสนุนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม เพื่อขยายตลาดสินค้าและบริการทั้งในและต่างประเทศ - สนับสนุนการสร้างสรรค์กิจกรรมในย่านพื้นที่การค้า (Creative Space)

อ้างอิง : เอกสารการประชุมคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนการพัฒนาจังหวัดลำปาง วันที่ 6 ธันวาคม 2562 ณ. ห้องประชุมชั้น 2 (ครัวสวนดุสิต) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด สำนักงานจังหวัดลำปาง

ภาพที่ 2.39 ตัวอย่างแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ของโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ เพื่อทำความเข้าใจหลักเกณฑ์และเงื่อนไขการทำงาน

2.2 ยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชน

เมื่อเข้าใจถึงแผนพัฒนาจังหวัด จนถึงหลักเกณฑ์แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า ซึ่งเป็นนโยบายและระเบียบทางราชการ แต่ยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของกลุ่มว่าด้วยการพัฒนาผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOPผู้ดูแลและรับผิดชอบโครงการคือ **สำนักงานพัฒนาชุมชนของจังหวัด** ซึ่งจะมีแบบแผนการทำงาน แนวคิดการพัฒนาอย่างเป็นระบบ และดำเนินงานต่อยอดจากแผนงานเดิม หรือเป้าประสงค์เดิมที่วางไว้ ดังนั้นเงื่อนไขต่อมาคือ การทำความเข้าใจเหตุและผลต่างๆในการพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมของชุมชน มีแผนการพัฒนาที่ผ่านมาอย่างไร มีกลยุทธ์อย่างไร มีแนวคิดในการพัฒนาผลงานหรือสินค้าของชุมชนในทิศทางใด และที่ผ่านมาเกิดปัญหาอะไร และควรแก้ไขอย่างไร แน่นอนว่าต้องมีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาของจังหวัด แต่ข้อมูลในเชิงลึกบางส่วนที่เป็นลักษณะจำเพาะเจาะจง เป็นหลักการที่สำคัญ แสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่อง หรือชุดข้อมูลเดิมที่จะต้องใช้เป็นส่วนหนึ่งในแนวความคิด ซึ่งส่วนนี้ต้องศึกษาข้อมูลจากสำนักงานพัฒนาชุมชนเป็นหลัก เสมือนเป็นชุดข้อมูลและทิศทางสำคัญในการพัฒนาอีกส่วนหนึ่งควบคู่กับแผนพัฒนาจังหวัด โดยจากโครงการฯที่ยกตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้ทำการศึกษาและสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชน และนักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ) ในสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง ได้สรุปผลประเด็นข้อมูลการศึกษาโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ส่วนของแนวทางการคัดเลือกผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมทั้ง 4 ชุมชน เพื่อทำการออกแบบและพัฒนา จากการศึกษาข้อมูล การประชุมร่วมกับพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง เวทีการจัดประชุมร่วมกับสำนักงานจังหวัดลำปาง และการลงพื้นที่หัตถกรรมชุมชนทั้ง 4 กลุ่ม ได้ผลดังนี้ (เป็นเพียงตัวอย่างการศึกษา โดยในแต่ละจังหวัดก็จะมีแนวทางหรือประเด็นการทำงานที่ต่อเนื่องแตกต่างกันไป เช่น จังหวัดเชียงใหม่จะเน้นไปในงานสร้างสรรค์เชิงงานหัตถกรรม ที่เน้นการอนุรักษ์วิธีการดั้งเดิม เป็นเมือง Creative City ด้านงานหัตถกรรม จาก UNESCO หรือ จังหวัดภูเก็ต เป็นเมือง Creative City ด้านอาหาร จาก UNESCO เป็นต้น)

1. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย ต้องคำนึงถึงคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ (วัสดุไม้ หิน เครื่องปั้นดินเผาและไม้ไผ่) ความสามารถทักษะเชิงช่างเป็นหลัก เพื่อศึกษาแนวคิดการผสมผสาน ทั้งจากตัววัสดุและทักษะเชิงช่างได้อย่างเหมาะสมทั้งส่วนความแข็งแรงของโครงสร้าง ความเป็นไปได้ในการผสมผสาน สวยงาม ความน่าสนใจ และการนำวัสดุ รวมถึงทักษะเชิงช่างมาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ให้มากที่สุด และสอดคล้องกับเกณฑ์พิจารณา จากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC)

2. ต้องทำการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

2.1 การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอดและส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมสามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่

2.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจแตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด

3. ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้การจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายนั้น จำเป็นต้องทำการพัฒนาในแต่ละกลุ่ม (ทำการแยกกลุ่ม) โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มและให้แต่ละกลุ่มชุมชนนั้นเป็นหัวหน้ากลุ่มในแต่ละหัตถกรรมที่ตนเองชำนาญ(สอดคล้องกับโครงการ KBO ของจังหวัด) เช่น กลุ่มที่ 1 หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้) จะทำการพัฒนาจากทักษะการแกะสลักไม้เป็นหลัก โดยมีการนำทักษะภูมิปัญญาอีก 3 ชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาตามสัดส่วนการออกแบบที่เหมาะสมอีกครั้ง ซึ่งผลงานในกลุ่มที่ 1 นั้น รูปแบบในการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ จะมีแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์จากการแกะสลักไม้เป็นหลัก(การแกะสลักไม้เป็นขอบเขตการออกแบบหลัก)อันมีภูมิปัญญาอีก 3 ส่วนเป็นส่วนประกอบเพิ่มเติมตามคุณสมบัติ ให้เกิดเป็นการผสมผสานภูมิปัญญาที่น่าสนใจ

4. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมต่อ 1 ผลิตภัณฑ์ ไม่มีความจำเป็น ต้องใช้ภูมิปัญญาทั้ง 4 กลุ่ม เนื่องจากในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่นั้นอาจมีเงื่อนไขการพัฒนาที่ต่างกันทั้งในเรื่องประโยชน์ใช้สอย ความสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ที่ต่อ ความแข็งแรง ความงาม การเชื่อมต่อของวัสดุ และความเหมาะสมในการนำมาใช้เชิงการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ทั้งนี้ในการออกแบบจะคำนึงถึงแนวคิดการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายเป็นหลัก ดังภาพที่ 2.40



ภาพที่ 2.40 ตัวอย่างการสรุปผลการศึกษาและแนวคิด การคัดเลือกผลิตภัณฑ์ในการออกแบบและพัฒนาให้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพที่ 2.40 ผลสรุปโครงการฯ ต้องทำการต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม และการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ไปพร้อมกันทั้ง 2 ส่วน เพื่อได้ผลงานทางหัตถอุตสาหกรรมที่พัฒนา ส่งเสริมและสนับสนุนกลุ่มชุมชนหัตถกรรม ทั้ง 4 ชุมชนให้มากที่สุด รวมถึงแนวคิดต้องสอดคล้องกับเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC)

2.3 หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion: OPC)

จากข้อมูลของแผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง ในข้อที่ 2.2 เห็นได้ถึงเงื่อนไขสำคัญ สำหรับการออกแบบและพัฒนาอีกประการหนึ่ง นั้นคือหลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ที่มีรายละเอียดและเงื่อนไข ตัวชี้วัดเป็นรายข้อสำหรับเป็นแนวคิดการออกแบบให้ปฏิบัติ ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวจะกลายเป็นปัจจัยและเงื่อนไขที่สำคัญภายหลังการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (การออกแบบสินค้า OTOP และผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม) เพราะหลักเกณฑ์นี้ จะเป็นตัวบ่งชี้คุณภาพของผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากแผนพัฒนาประเทศ ว่ามีความถูกต้องสอดคล้องตามเกณฑ์การชี้วัดหรือไม่ และเป็นเกณฑ์ของค่าการให้คะแนนเพื่อจัดกลุ่มระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ของผลงาน OTOP ระดับประเทศ ผลงานจากโครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP จึงจำเป็นต้องผ่านกระบวนการต่างๆที่กล่าวมา และผลงานจะต้องได้รับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) จากทางจังหวัดให้ได้เสียก่อน จึงสามารถเข้าร่วมการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยได้ (การให้ค่าดาวแก่ผลิตภัณฑ์) นั้นแสดงให้เห็นชัดเจนว่า ถ้านักออกแบบ นักวิชาการหรือผู้ปฏิบัติงานนั้น คิดแต่เรื่องความคิดสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียวแต่ไม่ทำตามขั้นตอน ตามเกณฑ์เงื่อนไขตามหลักการหรือไม่มีการศึกษาข้อมูลมากพอ แม้ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้ออกมาน่าสนใจมากเพียงใด ก็ไม่สามารถตอบโจทย์ หลักเกณฑ์และเงื่อนไขต่างๆได้

โดยแนวทางและหลักเกณฑ์ การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) เกิดจากกรมพัฒนาชุมชนได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์แห่งชาติ (กอ.นตผ) ให้รับผิดชอบดำเนินการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP Product Champion) ต่อเนื่องจากการลงทะเบียนผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP เป็นประจำทุก 2 ปี เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผลิตภัณฑ์ OTOP ได้มีโอกาสพัฒนาให้มีคุณภาพมาตรฐาน เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไป จนสามารถเป็นแหล่งสร้างรายได้และความเข้มแข็งให้กับชุมชน อีกทั้งเป็นการกระตุ้นให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP และชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีมาตรฐานในระดับสากล โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. เพื่อจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development)

2. เพื่อจัดระบบฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Profile) ที่จะใช้ในการทำงานเชิงบูรณาการของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

3. เพื่อประชาสัมพันธ์และเสริมสร้างคุณค่าของผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไป จนสามารถใช้เป็นแหล่งสร้างรายได้และความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน

4. เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP และชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

โดยกรอบคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย มีดังนี้

1. สามารถส่งออกได้ (Exportable) โดยมีความแกร่งของตราผลิตภัณฑ์ (Brand Equity)

2. ผลิตอย่างต่อเนื่องและคุณภาพคงเดิม (Continuous and Consistent)

3. ความมีมาตรฐาน (Standardization) โดยมีคุณภาพ (Quality) และสร้างความพึงพอใจให้แกลูกค้า(Satisfaction)

4. มีประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (Story of Product) ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนเชิงพื้นที่

หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ได้กำหนดให้มีการพิจารณาในการให้ค่าคะแนนผลิตภัณฑ์ที่ส่งเข้ารับการคัดสรรฯในระดับประเทศ โดยมีคณะกรรมการดำเนินการ คัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ระดับประเทศ ตามกลุ่มประเภทผลิตภัณฑ์เป็นผู้พิจารณาให้ค่าคะแนน โดยองค์ประกอบและเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ของผลิตภัณฑ์ประเภทของใช้ / ของตกแต่ง / ของที่ระลึก จะมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้ (เกณฑ์ดังกล่าวส่งผลต่อผลิตภัณฑ์ OTOP ที่ได้รับการพัฒนา เนื่องจากต้องนำผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ เข้าร่วมคัดสรรฯ จากโครงการ เพื่อพัฒนาตลาดและได้การรับรองมาตรฐานสินค้า)

ส่วน ก. ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน (30 คะแนน) **คัดสรรและให้ค่าคะแนนระดับจังหวัด**

ด้านการผลิต (12 คะแนน)

ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (9 คะแนน)

ด้านความเข้มแข็งของชุมชน (9 คะแนน)

ส่วน ข. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (25 คะแนน) **คัดสรรและให้ค่าคะแนนระดับจังหวัด**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านการตลาด (11 คะแนน)

ด้านความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (14 คะแนน)

- เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ และ ภูมิปัญญาท้องถิ่น / เอกลักษณ์ของท้องถิ่น

ส่วน ค. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ (45 คะแนน) **คัดสรร ให้ค่าตคะแนนระดับประเทศ**

ด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์ (40 คะแนน)

- มีความประณีต เรียบร้อยในการผลิต, รูปลักษณ์โดยรวม / การออกแบบ / ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ อันมาจากกรณีใช้ภูมิปัญญาเดิมและกรณีแนวคิดสร้างสรรค์, คุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี, คุณภาพของวัสดุ / วัตถุดิบที่ใช้, ความมีเอกลักษณ์ในการออกแบบ, การใช้งาน และด้านโอกาสทางการตลาด (5 คะแนน)

(กรมการพัฒนาชุมชน, คู่มือแนวทางและหลักเกณฑ์การ คัดสรรสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย, 2562 : 51-55) สามารถศึกษาการแจกแจงคะแนนส่วนย่อยได้ในภาคผนวก



ภาพที่ 2.41 หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย เพื่อใช้เป็นแนวคิดและตัวชี้วัด ก่อนในการนำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพที่ 2.41 หลักเกณฑ์ที่ต้องนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ ต้องพิจารณาจากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยของผลิตภัณฑ์ประเภทของใช้ / ของตกแต่ง / ของที่ระลึก ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ส่วน (เกณฑ์ดังกล่าวส่งผลต่อผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา เนื่องจากต้องนำผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ เข้าร่วมคัดสรรฯ จากโครงการ เพื่อพัฒนาตลาดและได้การรับรองมาตรฐานสินค้า) โดยผลรวมของคะแนนจะเป็นเกณฑ์ชี้วัดสำหรับจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ซึ่งอธิบายในข้อที่ 3 ส่วนของหลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment criteria)

2.4 การทำความเข้าใจในงานออกแบบ (ความต้องการของผู้บริโภค และแนวโน้มการออกแบบ (Trend))

ในหัวข้อนี้เป็นหัวข้อที่ผู้ปฏิบัติงานนั้นต้องมีความเชี่ยวชาญ มีทักษะและเข้าใจในกระบวนการอยู่แล้วในระดับหนึ่ง เป็นนักคิด เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบ แม้ว่ากระบวนการนี้เป็นสิ่งที่เข้าใจบ้างแล้ว แต่ก็เป็นส่วนที่สำคัญที่ต้องทำการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการค้นคว้าหาวิธีการคิด วิเคราะห์ และกระบวนการพัฒนาผลงานออกแบบในรูปแบบต่างๆต่อไป ซึ่ง**การทำความเข้าใจในงานออกแบบ เสมือนเป็นการวิจัยเชิงการออกแบบเช่นกัน** ถือเป็นเรื่องที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึง เพราะต้องเข้าใจและทราบถึงสิ่งที่ตนเองมีความประสงค์จะศึกษาและออกแบบ (เป็นการตั้งคำถามในงานออกแบบ) ว่าสิ่งที่ต้องการนั้นมีวัตถุประสงค์อะไร มีขอบเขตการศึกษาอย่างไร ใช้วัสดุอะไร (คุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ) ใช้เทคนิคอะไร(ขอบเขตของกระบวนการทางศิลปหัตถกรรม) มีกรรมวิธีการผลิตแบบไหน(สามารถใช้ความเป็นอุตสาหกรรมมาน้อยเพียงใด) ทำเพื่อใคร ที่ไหน และคาดหวังต่อผลลัพธ์อย่างไร อันเป็นผลที่คาดว่าจะได้รับในการออกแบบนั้นเป็นต้น ดังนั้นการทำความเข้าใจในงานออกแบบจึงเป็นสิ่งที่สำคัญประการหนึ่งในการดำเนินงาน เพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาและผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ต้องการ



ภาพที่ 2.42 ตัวอย่างกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ที่ต้องวางแผนก่อนการสร้างสรรค์

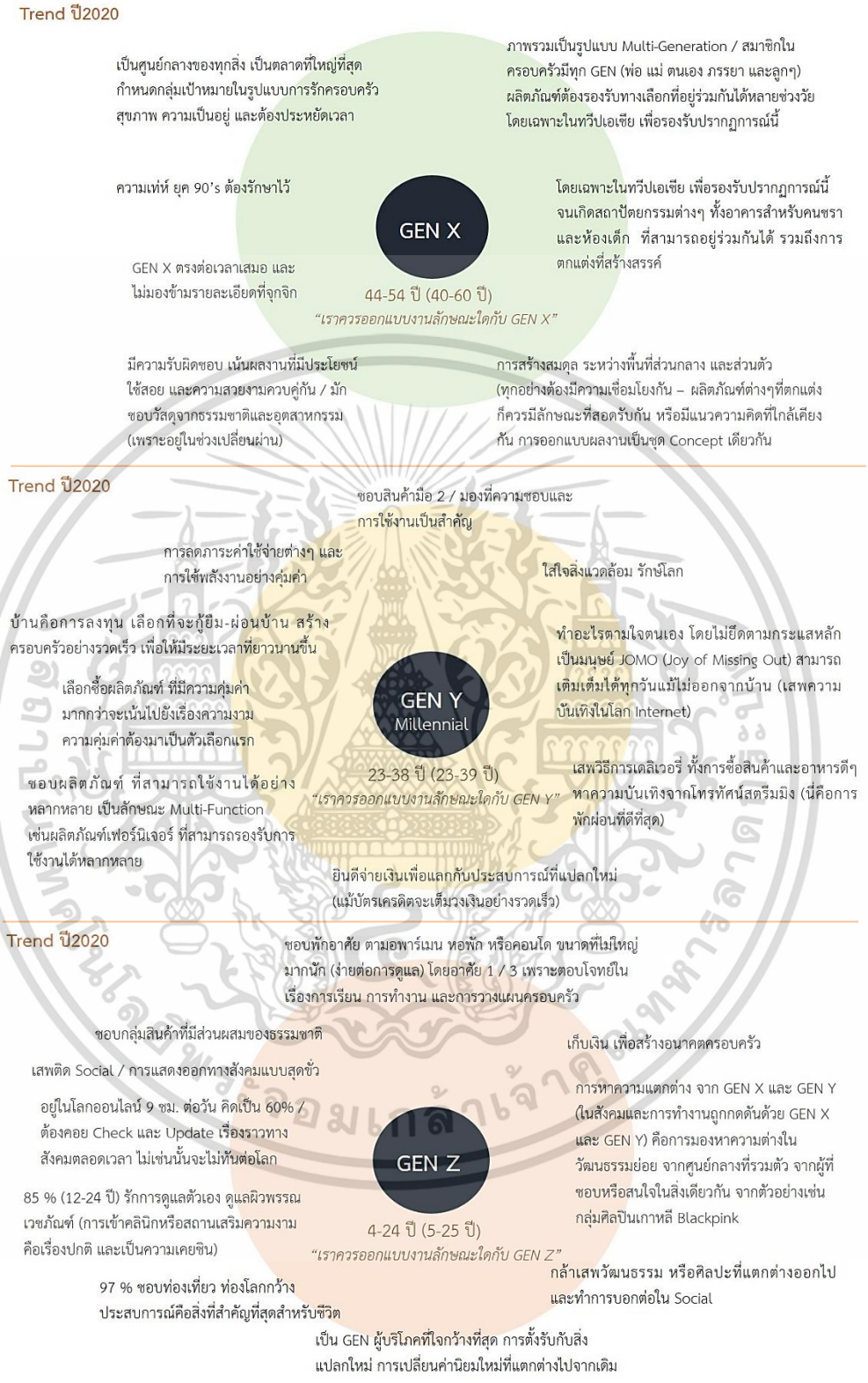
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบคือกิจกรรมการแก้ปัญหา เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เป็นการกระทำของมนุษย์ ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการแจ้งผลเป็นสิ่งใหม่ๆ มีทั้งที่ออกแบบเพื่อสร้างขึ้นใหม่ให้แตกต่างจากของเดิม หรือปรับปรุงตกแต่งของเดิม ความสำคัญของการออกแบบเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่จะทำให้กระบวนการในการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ประสบผลสำเร็จในตลาดและตรงตามเป้าหมาย เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยการเลือกนำเอาองค์ประกอบมาจัดเรียงให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่สามารถสนองความต้องการตามจุดประสงค์ของผู้สร้างและสามารถผลิตได้ด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในขณะนั้น

โดยสิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึง คือความต้องการของมนุษย์ การเสาะแสวงหา ความต้องการทั้งทางด้านร่างกาย(หน้าที่ใช้สอย การใช้งานหรือการรองรับกิจกรรมต่างๆของมนุษย์) และจิตใจ(ความมีคุณค่า ความงาม) การศึกษาแนวทางการออกแบบในหลากหลายแง่มุม ทั้งแนวโน้มการออกแบบ (Trend), ความต้องการของสังคม, สไตล์ (Style) และแฟชั่น(Fashion) ที่เป็นปัจจุบันหรือเป็นที่นิยม, การมองวัสดุอย่างเข้าใจ หรือการศึกษาผลงานออกแบบใหม่ๆเป็นต้น ดังนั้นนักออกแบบ และนักวิชาการต้องให้ความสำคัญในการศึกษาดังกล่าว มิใช่เพียงแต่ผิวเผิน หรือมองเพียงแค่รูปร่างรูปทรงเท่านั้น นั้นคือการศึกษาแก่นของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มีวันหมดและพร้อมที่จะเกิดขึ้นใหม่ได้เสมอ การเรียนรู้หรือศึกษาผลงานของนักออกแบบ ควรศึกษาให้ลึก วิเคราะห์ถึงวิธีคิด วิธีการได้มาของแนวคิดในการออกแบบ เพื่อทำการสะสมวิธีคิดในลักษณะต่างๆให้มากและหลากหลายที่สุด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการคิดพัฒนาผลงานของตนเอง การเรียนรู้ ศึกษาความคิดของ นักออกแบบชั้นเยี่ยมเป็นการพัฒนาความเข้าใจงานออกแบบระดับสากลที่ตรงประเด็นเห็นผลที่สุด(จุฑามาส บรณะรักษ์ธรรม และปิติ อัมระรงค์ อ้างใน คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549 : 4)

การทำความเข้าใจในงานออกแบบ ก็เปรียบเสมือนขอบเขตของการศึกษาข้อมูล การศึกษาการสำรวจ การวิเคราะห์แนวทาง และทิศทางของงานออกแบบ เพื่อทำการศึกษาเข้าสู่แนวคิดของการออกแบบ ให้ผู้ออกแบบได้นำข้อมูลเหล่านั้น นำไปใช้ในการแก้ไขปัญหางานออกแบบ และสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดียิ่งขึ้น,มีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งานออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคต, เรียนรู้ศึกษาและปรับปรุงวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคและสามารถแข่งขันกับตลาดได้, มีความเข้าใจพื้นฐานทางสังคมและความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นหลัก รวมถึงเป็นนักสังเคราะห์ที่สามารถผลิตงานออกแบบเป็นรูปธรรมและเหมาะสมกับการใช้งานของสภาพสังคมนั้นๆเช่น การสร้างแนวทางใหม่ในการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของสังคมไทยยุคใหม่ โดยเข้าใจรากเหง้าวัฒนธรรมของตนเองอย่างแท้จริง (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548: 67)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.43 ตัวอย่างการวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มผู้บริโภค เพื่อศึกษาทิศทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย (เป็นส่วนหนึ่งของความเข้าใจในการออกแบบ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

เมื่อทำการศึกษา ออกแบบและพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ภายใต้โครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP เสร็จสิ้น ตามกระบวนการศึกษาชุดข้อมูล สำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and conditions) และการศึกษาชุดข้อมูล สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative) ตามที่ได้อธิบายไปข้างต้น สิ่งที่ส่งผลตามมาคือเกณฑ์การประเมินผลงานผลิตภัณฑ์ โดยเกณฑ์ในการประเมินนั้นแบ่งได้ 2 ส่วนคือ

3.1 จัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level)

การจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) จากการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ถือว่าเป็นเกณฑ์การประเมินของผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน เนื่องจากการจัดระดับคือการให้ค่าดาวในผลิตภัณฑ์แต่ละประเภท ส่งผลต่อตัวชี้วัดว่าผลงานนั้นเข้าเกณฑ์ระดับใดของการคัดสรรในประเทศ โดยผ่านการวัด (การให้คะแนน) จากคณะกรรมการซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญตามสาขาวิชาและผลิตภัณฑ์ประเภทนั้นๆ โดยระดับดาวจะเป็นตัวชี้วัดสำคัญว่าผลิตภัณฑ์นั้นว่า มีคุณภาพ มีมาตรฐานมากน้อยเพียงใด รวมถึงการผลักดันการให้สิทธ์ การสนับสนุนในเรื่องการส่งเสริมการขาย การแสดงสินค้าทั้งในและนอกประเทศ จากภาครัฐในอนาคตต่อไป (เหตุนี้ทำให้ต้องศึกษาและปฏิบัติ ตามเกณฑ์ เงื่อนไขและหัวข้อในแต่ละด้านประกอบการการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์)

ซึ่งการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ผลการดำเนินงานคัดสรรฯจัดระดับผลิตภัณฑ์มีระดับเดียว คือระดับประเทศเท่านั้น โดยใช้หลักเกณฑ์เฉพาะแต่ละประเภทของผลิตภัณฑ์ (Specific Criteria) ซึ่งกำหนดค่าคะแนนรวมไว้ 100 คะแนน ประกอบด้วยหลักเกณฑ์ในการพิจารณา 3 ด้านคือ **หลักเกณฑ์ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน หลักเกณฑ์ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ และหลักเกณฑ์ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์** (ตามหัวข้อที่ 2.3) ซึ่งจะนำมากำหนดกรอบในการจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ออกเป็น 5 ระดับ ตามคะแนน ดังนี้

1. ระดับ 5 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 90 – 100 คะแนน) เป็นสินค้าที่มีคุณภาพมาตรฐาน หรือมีศักยภาพในการส่งออก

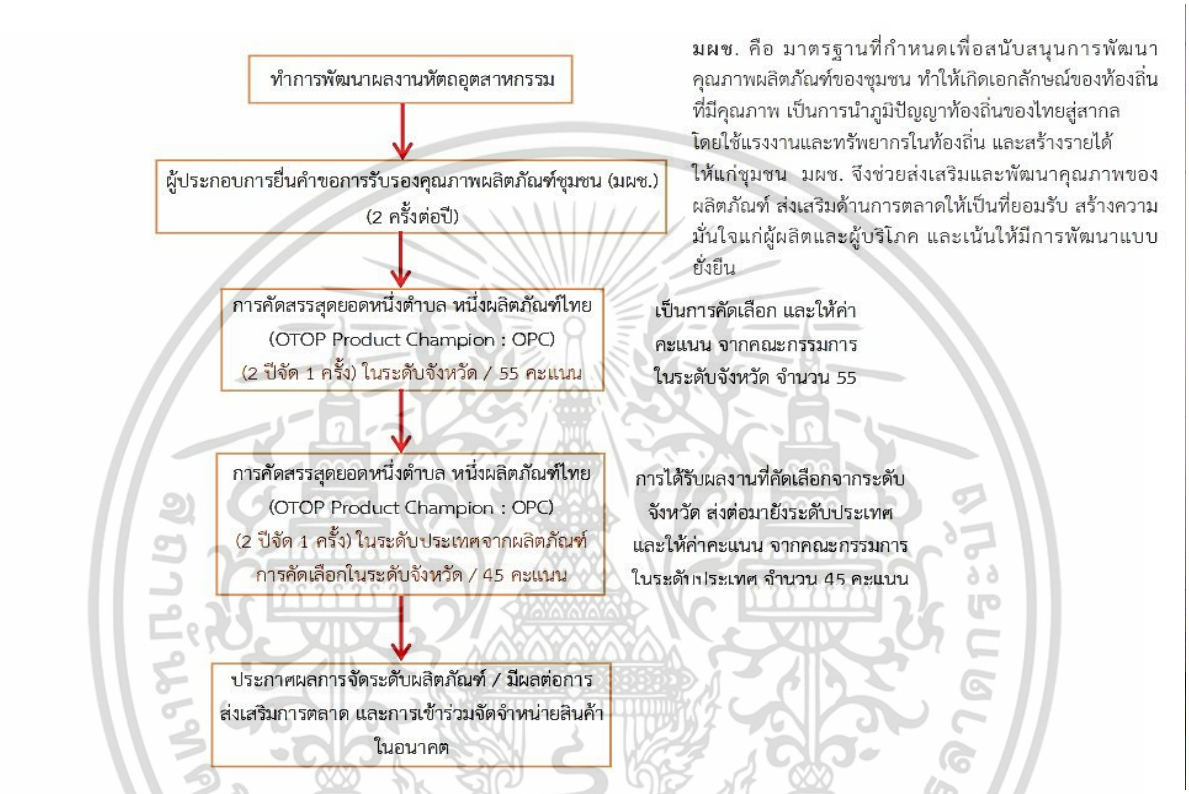
2. ระดับ 4 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 80 – 89 คะแนน) เป็นสินค้าที่มีศักยภาพ เป็นที่ยอมรับระดับประเทศ และสามารถพัฒนาสู่สากล

3. ระดับ 3 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 70 – 79 คะแนน) เป็นสินค้าที่มีคุณภาพระดับกลาง ที่สามารถพัฒนาสู่ระดับ 4 ดาวได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ระดับ 2 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 50 – 69 คะแนน) เป็นสินค้าที่สามารถพัฒนาสู่ระดับ 3 ดาว มีการประเมินศักยภาพเป็นระยะ

5. ระดับ 1 ดาว (ได้คะแนนต่ำ 50 คะแนน)เป็นสินค้าที่ไม่สามารถพัฒนาสู่ระดับ 2 ดาวได้ เนื่องจากมีจุดอ่อนมากและพัฒนาได้ยาก



ภาพที่ 2.44 ขั้นตอนการยื่นขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และเมื่อยื่นรับรอง มผช.ผ่านแล้ว จึงสามารถนำผลงานนั้นเข้าสู่การคัดเลือกโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง และในระดับประเทศต่อไป ซึ่งการคัดสรรมีการประเมินโดยการให้ค่าคะแนนในผลิตภัณฑ์แต่ละประเภท ให้ค่าคะแนนแต่ละด้านและแต่ละข้อ (ตามหัวข้อที่ 2.3) เพื่อทำการการจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) **ซึ่งผลลัพธ์ต้องได้ระดับ 3 ดาวขึ้นไป**

3.2 ตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์, กลยุทธ์ และหัวข้อย่อยของยุทธศาสตร์ ตามแผนพัฒนาจังหวัด

ในส่วนที่ 2 เป็นเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดของทางจังหวัดที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ออกแบบขึ้น ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากแผนพัฒนาจังหวัด ในการคัดเลือกเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ สู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์และหัวข้อย่อย (ตามหัวข้อที่ 1.1) เพื่อนำเข้าแผนปฏิบัติงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) (ตามหัวข้อที่ 2.1) จึงส่งผลถึงหัวข้อของตัวชี้วัดนั้นๆต่อมา ซึ่งปัจจัยและเงื่อนไขทั้งหมดจะเป็นการจัดหมวดหมู่ ชุดประเด็นยุทธศาสตร์ตามที่ผู้ปฏิบัติงานและสำนักงานพัฒนาชุมชนได้ตกลงกันโดยจากตัวอย่าง (ภาพที่ 2.45) เป็นโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ซึ่งอยู่ใน**ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3** เรื่อง สินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งผลตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์นี้คือ

1 การจัดจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ที่ได้ออกแบบพัฒนาขึ้น จำเป็นต้องสามารถจำหน่ายได้มากขึ้น ร้อยละ 3 ต่อปี ซึ่งตัวชี้วัดนี้ต้องเกิดจากการส่งเสริมด้านการขายจากสำนักงานจังหวัด สำนักงานพาณิชจังหวัด ในการวางแผนนโยบาย กลยุทธ์การจำหน่ายและการจัดแสดงสินค้าในรอบปี ทั้งนี้เพื่อที่จะเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการขายและการจัดจำหน่ายของสำนักงานจังหวัด ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP ที่ได้พัฒนาขึ้นจำเป็นต้องได้**การรับรองมาตาฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และได้เข้าร่วมการคัดสรรจัดระดับผลิตภัณฑ์** (ในหัวข้อที่ 3.1) รวมถึงได้รับการประเมินค่าได้ระดับดาว ซึ่งต้องได้ 3 ดาวขึ้นไป อันเป็นเงื่อนไขที่สำคัญ(จึงเข้าร่วมโครงการของจังหวัดได้) ดังนั้นการออกแบบและพัฒนาจึงต้องศึกษาข้อมูลตามข้อมูลต่างๆที่ได้ระบุไว้ในบทความให้ครบถ้วน ซึ่งนักออกแบบและผู้ปฏิบัติงานมักมองข้าม และใส่ใจเพียงการออกแบบเท่านั้น โดยไม่ศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขต่างๆโดยรอบ เป็นลักษณะงานที่เห็นผลในระยะสั้นเท่านั้น

2. ผลงานหรือสินค้าหัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการพัฒนาขึ้น ต้องมีความน่าสนใจผู้ประกอบการหรือเจ้าของผลงานได้ยื่นคำขอ และผ่านการรับรองคุณภาพมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ต่อปี โดยผลงานจากการออกแบบและพัฒนา จำเป็นต้องได้การรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน อันเป็นจุดเริ่มต้นของการเข้าร่วมคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยสู่งานการแสดงสินค้า และการจัดจำหน่ายในอนาคต แม้ว่าภาพรวมของทั้งโครงการต้องผ่านการรับรอง มผช. ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ต่อปี ซึ่งเรามิอาจทราบถึงจำนวนโครงการต่างๆที่มีอยู่ทั้งหมด ดังนั้นในฐานะนักออกแบบและผู้สร้างสรรค์ผลงาน จึงต้องพยายามสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้เป็นที่ยอมรับ และตอบโจทย์แผนพัฒนาจังหวัดและประเทศ ตามปัจจัย เงื่อนไขและเกณฑ์ต่างๆที่กำหนด เพื่อผ่านการรับรองฯให้สำเร็จ จึงจะสามารถตอบโจทย์เริ่มต้นก่อนสู่เงื่อนไขอื่นๆต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ข้อที่ 1 : ร้อยละการเพิ่มขึ้นของมูลค่าการจำหน่ายสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สำคัญ เพิ่มขึ้นร้อยละ 3 ต่อปี
ข้อที่ 2 : ร้อยละของผู้ประกอบการที่ยื่นคำขอ ที่ผ่านการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ต่อปี

มูลค่าการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เซรามิกและหัตถอุตสาหกรรม

ข้อมูล (ปีงบประมาณ พ.ศ.)	มูลค่าการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เซรามิก	มูลค่าการจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
๒๕๕๖	๒,๔๑๙,๖๙๗,๑๖๕	๔๔๓,๔๗๗,๙๖๙
๒๕๕๗	๒,๕๑๙,๒๓๗,๙๖๖	๕๑๓,๖๘๙,๒๒๙
๒๕๕๘	๒,๔๓๘,๔๑๓,๘๓๑	๕๕๖,๙๒๖,๑๑๕
๒๕๕๙	๒,๓๘๒,๐๖๒,๕๙๓	๖๒๔,๔๗๒,๔๓๖
๒๕๖๐	๒,๓๑๘,๐๙๓,๙๑๔	๗๓๖,๘๗๗,๔๘๐
๒๕๖๑	๒,๓๒๓,๓๔๔,๓๓๘	๖๑๕,๖๒๙,๐๒๓
* ๒๕๖๒	๒,๑๖๑,๙๒๐,๓๙๔	๖๒๕,๘๕๓,๔๙๐

มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน

ข้อมูล	จำนวนผู้ประกอบการที่ยื่นคำขอมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.)	จำนวนผู้ประกอบการที่ยื่นคำขอที่ผ่านการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.)	ร้อยละผู้ประกอบการที่ผ่านการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.)
๒๕๕๗	๘๐	๗๒	๙๐%
๒๕๕๘	๑๒๒	๙๓	๗๖.๒๓%
๒๕๕๙	๑๐๖	๘๒	๗๗.๓๖%
๒๕๖๐	๑๐๘	๗๖	๗๐.๓๗%
๒๕๖๑	๗๑	๕๓	๗๕.๖๑%
* ๒๕๖๒	* ๑๕๖	* ๑๔๐	✓ ๘๙.๗๔%

ภาพที่ 2.45 หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment criteria) โดยมีปัจจัยและเงื่อนไข 2 ข้อได้แก่ การจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) และ ตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์, กลยุทธ์ และหัวข้อย่อยของยุทธศาสตร์ ตามแผนพัฒนาจังหวัด

ที่มา: เอกสารการประชุมคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนการพัฒนาจังหวัดลำปาง วันที่ 6 ธันวาคม 2562 ณ. ห้องประชุมชั้น 2 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด สำนักงานจังหวัดลำปาง)

ในการออกแบบและพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม สำหรับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ในประเทศไทย มีปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อการพัฒนามากมายหลากหลายประเด็น มากกว่าการคิดสร้างสรรค์และออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการชุมชนหรือนักออกแบบเองเท่านั้น โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างการศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขของการพัฒนาผลงาน OTOP จาก โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจในจังหวัดลำปาง โดยทำการสรุปปัจจัยและเงื่อนไขต่างๆเพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษา เป็นเกณฑ์และชุดข้อมูลเพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิด ซึ่งได้จำแนกออกมาเป็น 3 ส่วน และเรียงตามความสำคัญเพื่อสร้างระบบแผนการดำเนินงาน มิให้หลุดจากขอบเขตหรือเงื่อนไขที่ภาครัฐได้ระบุไว้ อันได้แก่

1. การศึกษาชุดข้อมูล สำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions) ประกอบด้วย

1.1 การศึกษาทิศทางและแผนพัฒนาจังหวัด ซึ่งจุดเริ่มต้นของการทำงานทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับจังหวัด เพื่อตอบโจทย์แผนพัฒนาประเทศ ตามกรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จังหวัดทั้งประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ และหัวข้อย่อย (โครงการที่ปฏิบัติ อยู่ในยุทธศาสตร์ใดและอยู่ภายใต้ประเด็นอะไร ต้องตอบได้อย่างชัดเจน)

1.2 การศึกษาศักยภาพชุมชน (SWOT Analysis) โดยต้องทำการศึกษาเป็นภาพรวม ทั้งชุมชนที่เป็นผลิตภัณฑ์แบบเดียวกัน ผลิตภัณฑ์ที่ใกล้เคียงกัน และผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders)

1.3 การศึกษาและสำรวจ ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับขีดความสามารถ ขั้นตอนและกรรมวิธีการผลิตของชุมชน

2. การศึกษาชุดข้อมูล สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative) ประกอบด้วย

2.1 แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) เป็นข้อมูลที่จะแปรผลเป็นขอบเขตของการศึกษาข้อมูล และขอบเขตของการออกแบบของการพัฒนา ให้เกิดทิศทางที่สามารถตอบโจทย์การทำงานได้ทั้งระบบ และผลงานที่ได้รับการพัฒนาจะส่งผลตอบโจทย์ส่วนของต้นทาง กลางทางและปลายทางได้อย่างไร ตามยุทธศาสตร์ในหัวข้อที่ 1.1

2.2 ยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชน เป็นข้อมูลในเชิงลึกที่จำเพาะเจาะจง เป็นหลักการที่สำคัญแสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่อง หรือชุดข้อมูลเดิมที่จะต้องใช้เป็นส่วนหนึ่งในแนวความคิดออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งส่วนนี้ต้องศึกษาข้อมูลจากสำนักงานพัฒนาชุมชนเป็นหลัก

2.3 ต้องเข้าใจหลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion: OPC) เป็นหลักเกณฑ์ เพื่อใช้เป็นแนวคิดการสร้างสรรค์และตัวชี้วัด ก่อนในการนำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

2.4 การทำความเข้าใจในงานออกแบบ (ความต้องการของผู้บริโภค และแนวโน้มการออกแบบ (Trend))

3. หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria) ประกอบด้วย

3.1 การจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) เป็นตัวชี้วัดว่าผลงานนั้นเข้าเกณฑ์ระดับใดของการคัดสรรในประเทศ โดยผ่านการวัด (การให้คะแนน) จากคณะกรรมการซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญตามสาขาวิชาและผลิตภัณฑ์ประเภทนั้นๆ โดยระดับดาวจะเป็นตัวชี้วัดสำคัญว่าผลิตภัณฑ์นั้นว่า มีคุณภาพ มีมาตรฐานมากน้อยเพียงใด (จากคะแนนเกณฑ์ในหัวข้อที่ 2.3)

3.2 ตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์, กลยุทธ์ และหัวข้อย่อยของยุทธศาสตร์ ตามแผนพัฒนาจังหวัด ซึ่งเป็นเกณฑ์การประเมินของทางจังหวัด ที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ออกแบบขึ้น อันเป็นผลสืบเนื่องจากแผนพัฒนาจังหวัด ในการคัดเลือกเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ สู่ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์และหัวข้อย่อย (ตามยุทธศาสตร์ในหัวข้อที่ 1.1และหัวข้อที่ 2.1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากชุดข้อมูลที่กล่าวมา มีความจำเป็นต้องทำการศึกษาและนำมาใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดของการออกแบบสร้างสรรค์ มิให้หลุดจากชุดฐานข้อมูล ประเด็นและกฎเกณฑ์ที่ถูกกำหนดไว้ นักออกแบบ นักวิชาการและผู้ปฏิบัติงานหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ต้องทำความเข้าใจในชุดปัจจัยและเงื่อนไขเหล่านี้ให้ลึกซึ้งและชัดลึกมากพอ อันจะนำพาผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นร่วมกับชุมชนเกิดประโยชน์สูงสุด สอดคล้องกับนโยบายของคณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์แห่งชาติ (กอ.นตผ.) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดระดับผลิตภัณฑ์สู่การพัฒนา รวมถึงการจัดระบบฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Profile) ที่จะใช้ทำงานเชิงบูรณาการของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ให้เกิดการประชาสัมพันธ์และเสริมสร้างคุณค่าของผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมให้เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไป จนสามารถใช้เป็นแหล่งสร้างรายได้และความเข้มแข็งให้กับชุมชน และสอดรับกับนโยบายของกระทรวงอุตสาหกรรม ว่าการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยมีแนวคิดสำคัญ 2 ประการ คือ 1.อนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด ดำรงอยู่และคงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทยประจำชาติ และ 2.ส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทย ทั้งทางด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น นั้นแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของปัจจัยและเงื่อนไขต่างๆที่ได้ชี้แจง ข้อมูลต่างๆเหล่านี้ล้วนแล้วจะส่งผลต่อการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมสำหรับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ในประเทศไทย และสามารถใช้เป็นกรอบแนวคิดหรือชุดทฤษฎี เพื่อใช้เป็นขอบเขตของการศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์สู่การออกแบบและพัฒนาสร้างสรรค์ ได้อย่างเหมาะสมต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยงข้อง เพื่อให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

3.1 เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

3.2 เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

3.3 เพื่อประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจกรอบแนวคิด ผ่านผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์

3.4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นและความเข้าใจที่มีต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์

สำหรับวิธีการดำเนินการวิจัย ใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบหลากหลายวิธี (Multi-Methods of Data Collection) โดยแต่ละขั้นตอนประกอบไปด้วยการศึกษาและพัฒนา ตามรายละเอียดดังนี้

3.1 เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ในการศึกษา พัฒนา ต่อยอด และสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมให้เกิดความเหมาะสม เป็นชุดข้อมูลสำหรับใช้เป็นประเด็นและทิศทางในการศึกษาการวิเคราะห์และสังเคราะห์ สำหรับนำไปใช้เพื่อเข้าสู่กระบวนการออกแบบต่างๆ อาทิ ผลงานในการบูรณาการทางการศึกษา, เป็นข้อมูลหรือผลงานทางวิชาการ, ผลงานเพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ และผลงานที่เป็นผลิตภัณฑ์ทางหัตถอุตสาหกรรมหรือสินค้าเพื่อการจัดจำหน่าย เพื่อให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการต่างๆก่อเกิดการศึกษาชุดข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างถูกต้องเหมาะสม ก่อนนำไปใช้ปฏิบัติเป็นแนวคิดการออกแบบ ดังนั้นในการศึกษากระบวนทัศน์ที่เกี่ยวข้องต่างๆสำหรับนำมาใช้สร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จึงมีความสำคัญและเป็นกรอบแนวคิดที่มุ่งหวังในการศึกษาและนำรากทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาดั้งเดิม ทักษะเชิงช่าง อันมีเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ผสมผสานกับแนวคิดการออกแบบในปัจจุบันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ผู้วิจัยได้ทำการประมวล และศึกษาจากชุดข้อมูลทางวิชาการ งานวิจัย ผลงานทางการออกแบบ และประสบการณ์จากการเรียนการสอน ทั้งจากตัวผู้วิจัยและการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากส่วนต่างๆที่มีความเกี่ยวข้อง ทั้งนี้จึงได้นำหลักการและชุดข้อมูลดังกล่าว มาทำการวิเคราะห์และสร้างเป็น**<u>กรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น</u>** (ในบทที่ 2.3) และได้นำไปทดลองใช้ในการทำงานวิจัย การเรียนการสอน และใช้วิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ซึ่งจากกรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้นที่ได้ออกแบบและสร้างขึ้นนี้ จะใช้เป็นกรอบแนวคิดและเป็นชุดหลักการเริ่มต้นเพื่อทำการปรับปรุงแก้ไข ให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ทั้งทางด้านวิชาการ ด้านงานวิจัย ด้านการพัฒนาชุมชนและสังคม และการปฏิบัติงานกับหน่วยงานทางภาครัฐและเอกชน เพื่อปรับทิศทางของกรอบแนวคิดให้ชัดเจน ตรงประเด็นสำหรับนำไปใช้ออกแบบและพัฒนามากยิ่งขึ้น

ในการศึกษากระบวนทัศน์ การศึกษาข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงและตรงตามแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศ สำหรับใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการนำไปปรับใช้และพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ส่วนได้แก่

3.1.1 การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

3.1.2 การศึกษาจากการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ,การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆ ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ

3.1.3 นำผลการศึกษา มาปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา สรุปผลและทำการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.1 การสอบถามกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา, ปรัชญา, งานศิลปหัตถกรรม,การจัดการวัฒนธรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

การสอบถามกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) จำนวน 15 ท่าน โดยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)[32] ได้แก่

1.1 ดร.เพ็ญสุภา สุขคตะ

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม โบราณคดี ภาษาวรรณกรรมและการท่องเที่ยว, นักวิชาการอิสระ, อาจารย์พิเศษคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, อาจารย์พิเศษคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง, International of Minnesota University U.S.A.

1.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โขมสี มีภักดี

ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี มานุษยวิทยา อาจารย์ประจำโครงการศึกษาศิลปศาสตร์บัณฑิตสหวิทยาการสังคมศาสตร์ วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1.3 ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุรพล ดำริห์กุล

ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี มานุษยวิทยา และการจัดการศิลปะและวัฒนธรรม และนักวิจัยดีเด่น สาขาปรัชญา งานวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี 2562

1.4 ดร.วิถี พานิชพันธ์

ผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีล้านนา อดีตคณบดีคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

1.5 รองศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ ศรีสุวรรณ

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาสถาปัตยกรรมล้านนาและการบริหารจัดการมรดกทางวัฒนธรรม และการจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อการรื้อฟื้นภูมิปัญญาสู่วิถีชีวิตสังคมในยุคใหม่ คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

1.6 ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรสา จิรภิญโญ

ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ด้านการสืบสานผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาและวัฒนธรรมสู่ความร่วมสมัย สมาคมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไทย

1.7 รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญจก์ บุญยรัตน์

---

[32] วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อิงทฤษฎีความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) ซึ่งเป็นวิธีการที่นักวิจัยใช้วิจารณญาณ (Judgement Sampling) สามารถคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในเรื่องที่สนใจศึกษาได้ โดยมีเงื่อนไขเป็นกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กและต้องการผู้ให้ข้อมูลที่สำคัญ (Key Informant) ***(นิรัช สุดสังข์. 2559 : 50-54)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยสังคม ผู้เชี่ยวชาญด้านมรดกอารยธรรมโลก, Art and Culture Management และด้านศิลปะ, สถาปัตยกรรมล้านนา, ประธานโครงการขับเคลื่อนเมืองเชียงใหม่สู่มรดกโลก และเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การ UNESCO

1.8 อาจารย์ ดร.ขวัญนภา สุขคร

ผู้อำนวยการศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวชุมชนต้นแบบ และกระบวนการสร้างคุณค่าจากทุนทางสังคมวัฒนธรรม สู่การพัฒนาความเข้มแข็งและยั่งยืนของชุมชน

1.9 พระครูสิริสุตานุยุต, ผศ.ดร.

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์ลำพูน ผู้เชี่ยวชาญด้าน ศรัทธากับงานอนุรักษ์

1.10 อาจารย์ฐาปกรณ์ เครือระยา

อาจารย์คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและพิธีกรรมชุมชน และการอนุรักษ์โบราณสถาน

1.11 คุณอภินันท์ เจริญสุข

ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรม ภาคที่ 3 (จ.พิจิตร) กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

1.12 ดร.เกตุสุดา ดอนเมือง

ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยและพัฒนาวัสดุอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (จ.ลำปาง) กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ และวัสดุศาสตร์

1.13 คุณนเรนทร์ ปัญญาภู

นักวิจัย เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นล้านนา ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจังหวัดลำพูน และมรดกในพระพุทธศาสนา

1.14 คุณสมใจ สุวรรณศุภพนา

นายกเทศมนตรีเทศบาลนครภูเก็ต อันเป็นเครือข่ายสมาชิกเมืองสร้างสรรค์ ขององค์กร UNESCO ในสาขาอาหาร (Gastronomy) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการวัฒนธรรม

1.15 รองศาสตราจารย์ วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบหัตถอุตสาหกรรมและประวัติศาสตร์ศิลป์ อาจารย์ประจำสาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในงานวิจัย ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ในขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 แบบการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)[33] เป็นลักษณะแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview)[34] (วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 217) เพื่อให้ทราบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบหัตถกรรม การศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเชิงปรัชญาทางสังคม แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎี ที่มีความสอดคล้องและเหมาะสมในการศึกษาและนำเข้าสู่กระบวนการสร้างกรอบแนวคิดทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา ข้อคำถามและคำตอบในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล

---

[33] การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) จากหัวข้อได้ทำการแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1.การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล ((Individual Interview) เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 2 คน คือผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคลนี้ใช้เมื่อนักวิจัยต้องการทราบรายละเอียดของข้อมูลเฉพาะบุคคล หรือใช้ข้อมูลที่เป็นเรื่องส่วนตัวเฉพาะบุคคลที่ผู้ให้สัมภาษณ์ไม่ต้องการให้ผู้อื่นทราบ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างหรือการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างก็ได้ การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคลนี้สามารถสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า (Face-to-Face)ระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ หรืออาจสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ (Telephone Interview) 2.การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth or Intensive Interview) การสัมภาษณ์แบบนี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะ (Focus Interview) ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ที่นักวิจัยหรือผู้สัมภาษณ์มีจุดสนใจหรือประเด็นที่ต้องการศึกษาอยู่แล้ว จึงต้องพยายามดึงความสนใจของผู้ถูกสัมภาษณ์ ให้เข้าสู่จุดสนใจหรือประเด็นที่นักวิจัยต้องการศึกษา โดยนักวิจัยต้องใช้ความเชี่ยวชาญในการตะล่อมถาม (Probe) เพื่อล้วงเอาความจริงหรือความรู้สึกนึกคิดลึกๆจากผู้ถูกสัมภาษณ์ให้มากที่สุด (วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 252-253)

[34] แบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือที่ใช้ประกอบการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ การสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง(Structured Interview) ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ที่มีการกำหนดคำถามไว้เรียบร้อยแล้วก่อนการสัมภาษณ์ กับอีกประการหนึ่งคือการสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ที่ไม่มีการกำหนดรูปแบบคำถามไว้ตายตัว แต่อาจกำหนดเป็นเพียงแนวคำถามหรือประเด็นการสัมภาษณ์ ในกรณีที่เป็นการสัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์ดังกล่าวมีลักษณะคล้ายคลึงกับแบบสอบถามเพียงแต่แตกต่างกันในขั้นตอนของการนำไปใช้ กล่าวคือถ้าเป็นแบบสอบถาม ผู้ให้ข้อมูลจะเป็นผู้อ่านและตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง แต่ถ้าเป็นแบบสัมภาษณ์ ผู้สัมภาษณ์จะเป็นผู้ตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลหรือผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบ โดยผู้สัมภาษณ์เป็นผู้บันทึกคำตอบลงไปในแบบสัมภาษณ์ด้วยตนเอง ในกรณีนี้ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง จึงมีลักษณะเหมือนกับขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามทุกประการ ส่วนการสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ประกอบการสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้างนั้น ไม่ได้มีขั้นตอนที่ซับซ้อน เพราะโดยปกติแล้วการสัมภาษณ์แบบนี้ นักวิจัยอาจจะกำหนดแนวคำถามหรือประเด็นการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้า เพื่อใช้ประกอบการสัมภาษณ์ ซึ่งหลักการกำหนดประเด็นการสัมภาษณ์นั้นอาศัยวัตถุประสงค์ และ/หรือกรอบแนวคิดของการวิจัยเป็นหลัก ซึ่งนักวิจัยสามารถดำเนินการได้โดยการศึกษาวิเคราะห์วัตถุประสงค์ และ/หรือกรอบแนวคิดของการวิจัย ว่ามีตัวแปรหรือประเด็นใดบ้างที่เป็นเป้าหมายของการวิจัย แล้วจึงสร้างแนวคำถามเกี่ยวกับสิ่งเหล่านั้นไว้เป็นประเด็นกว้างๆเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ และป้องกันไม่ให้นักวิจัยหลงลืมบางประเด็นไป ในการสัมภาษณ์จริงอาจปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม (วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 217)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Individual Depth Interview) ให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลที่มีความสำคัญส่งผลสู่การปรับปรุงแก้ไข สำหรับการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ให้เกิดความเหมะสมมากยิ่งขึ้น

โดยได้ทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล ตามประเด็นหัวข้อการสัมภาษณ์ดังนี้ (ศึกษาข้อมูลแนวทางการสร้างข้อคำถามในภาคผนวก)

1. วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง อาทิ ความเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่, ความเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่อง, การอนุรักษ์และการส่งเสริม, นโยบายความทันสมัย, ภูมิปัญญาไทยในบริบทปัจจุบัน, และการสร้างเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นต้น

2. แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม อาทิ สินค้าวัฒนธรรม, ธุรกิจ กับเส้นขนานงานอนุรักษ์, ระดับความต้องการ ความเร่งด่วน, การลดทอนเพื่ออุดมการณ์, การส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น, ช่างกับสังคม และรูปแบบท้องถิ่นแบบตามสั่ง เป็นต้น

3. การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) อาทิ เกี่ยวเนื่องกับเรื่องเล่า, ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปหัตถกรรมกับวัฒนธรรม, สัญลักษณ์ในทางวัฒนธรรม, ลักษณะร่วมและลักษณะต่างทางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย, ชีวิตอันมั่นคงด้วยพิธีกรรม และมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ เป็นต้น

4. แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน อาทิ กลยุทธ์การออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์และไอเดีย, การปรับตัวท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และการเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ เป็นต้น

5. ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม อาทิ แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลง, ทักษะและเทคโนโลยี, และสถานภาพความเคลื่อนไหวของภูมิปัญญาไทย เป็นต้น

โดยเครื่องมือในงานวิจัย ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) ซึ่งได้ทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ โดยใช้การตรวจสอบความความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) แบบวิธีตัดสินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ[35] จำนวน 3 ท่านได้แก่

[35] ความตรงตามโครงสร้าง หรือความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) หมายถึง คุณสมบัติของเครื่องมือที่ให้ผลการวัด สอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด ซึ่งนิยามโดยใช้ตัวแปรโครงสร้างตามทฤษฎี หรือตัวแปรภาวะเชิงสันนิษฐาน (Theoretical Constructs) ตามโครงสร้างที่มีความสำคัญมากที่สุด ซึ่งวิธีตัดสินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นวิธีการตรวจสอบความตรงตามโครงสร้าง สามารถดำเนินการได้โดยให้กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในทฤษฎีนั้นๆ พิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของทฤษฎีที่นำมาใช้นิยามโครงสร้างองค์ประกอบของคุณลักษณะที่มุ่งวัด รวมถึงพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของข้อคำถามแต่ละข้อว่า วัดได้ตรงกับคุณลักษณะที่ต้องการวัดตามนิยามที่กำหนดหรือไม่ มีความครอบคลุมและเป็นตัวแทนคุณลักษณะที่มุ่งวัดได้ดีเพียงไร (วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 227)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. รศ.ดร.วิลาศ พุ่มพิมล

อาจารย์ประจำเคมีประยุกต์ (ปริญญาโท) คณะวิทยาศาสตร์ กรรมการประจำสถาบันวิจัยและพัฒนา สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

2. รศ.ดร.บุญฑวรรณ วิงวอน

อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ กรรมการประจำสถาบันวิจัยและพัฒนา สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

3. อ.ดร.อรนุตฎฐ์ สุธาคำ

รองคณบดีด้านวิชาการและกิจกรรมนักศึกษา คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

2.2 แบบสังเกต (Observation Form)

2.3 แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา

3. วิธีรวบรวมข้อมูล

ทำการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) จากการจดบันทึก นำมาจัดหมวดหมู่ตามประเด็นการสอบถามและสรุปผลในรูปแบบของการบรรยาย เพื่อให้ได้ข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวกับ การกำหนดประเด็นที่มีความสำคัญ ชุดของหลักการ และคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทำการเรียบเรียงข้อมูลจัดระเบียบอย่างเป็นระบบ สำหรับนำไปใช้ในการพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.1 ขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ จากสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ต่อกลุ่มประชากร ที่เป็นผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

3.2 ส่งหนังสือขอความร่วมมือให้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล พร้อมทั้งปฏิบัติการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) โดยผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ และรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

3.3 รวบรวมแบบบันทึกสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล

3.4 วิเคราะห์ข้อมูลแบะสรุปผลข้อมูล

4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล จากปฏิบัติการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) ตามประเด็นที่ศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 การศึกษาจากการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ,การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆ ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ

ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัย เงื่อนไข กฎเกณฑ์และนโยบายต่างๆของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับประเด็นและหลักการต่างๆที่ต้องนำมาประกอบพิจารณา อันส่งผลถึงการออกแบบและปรับทิศทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในอนาคต ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ,การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆร่วมกับหน่วยงานภาครัฐที่มีความเกี่ยวข้อง และการเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ใช้ในการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ให้เกิดชุดข้อมูลอันมีทิศทางการพัฒนาที่ถูกต้องเหมาะสม สามารถต่อยอดได้จริงและได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐอย่างต่อเนื่องตามแผนพัฒนาจังหวัดในอนาคต โดยผู้วิจัยทำการเข้าร่วมโครงการต่างๆตามแผนการดำเนินงานดังนี้

1. โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด[36]

1.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มประชากร ผู้ให้ข้อมูลจากคณะกรรมการดำเนินการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย จังหวัดลำปาง ประจำปี พ.ศ.2562 จากการแต่งตั้งจากจังหวัดลำปาง จำนวน 19 หน่วยงาน อันประกอบด้วย รองผู้ว่าราชการจังหวัด, สาธารณสุขจังหวัด, พาณิชย์จังหวัด, อุตสาหกรรมจังหวัด, เกษตรจังหวัด, ประชาสัมพันธ์จังหวัด, มรภ.ลำปาง, มหาวิทยาลัยเนชั่นลำปาง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ลำปาง, มธ.ศูนย์ลำปาง, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง, สถาบันวิจัยเทคโนโลยีเกษตร, วิทยาลัยอาชีวศึกษาลำปาง, วิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง, สถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน 10 ลำปาง, ศูนย์การเรียนรู้พัฒนาสตรีและครอบครัวภาคเหนือจังหวัดลำปาง, ศูนย์วิจัยและพัฒนาวัสดุอุตสาหกรรมสร้างสรรค์, พัฒนาการจังหวัดลำปาง และหัวหน้ากลุ่มงานส่งเสริมหารพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการประชุมในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการดำเนินงานวิจัย

1.3 วิธีรวบรวมข้อมูล รวบรวมแบบบันทึกประเด็น ด้วยตนเอง

---

[36] โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด ระหว่างวันที่ 10 – 17 พฤษภาคม 2562 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development) และเพื่อจัดระบบฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Profile) ที่จะใช้ในการทำงานเชิงบูรณาการของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเป็นการประชาสัมพันธ์ และเสริมสร้างคุณค่าของผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไป จนสามารถใช้เป็นแหล่งสร้างรายได้ และความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน รวมถึงเป็นการกระตุ้นให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต / ผู้ประกอบการ OTOP และชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการบันทึกประเด็นข้อมูลสำคัญจากการประชุม และทำการวิเคราะห์ผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล

2. การประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรมหัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม[37]

2.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลคือ คณะอนุกรรมการขับเคลื่อนการพัฒนาจังหวัดลำปาง ที่ได้รับการแต่งตั้งโดยคณะกรรมการบริหารงานจังหวัดแบบบูรณาการจังหวัดลำปาง (ก.บ.จ ลำปาง) อันประกอบด้วย หัวหน้าส่วนราชการสังกัดราชการบริหารส่วนภูมิภาค หัวหน้าส่วนราชการสังกัดราชการบริหารส่วนกลาง หัวหน้าหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ ผู้บริหารสถานศึกษา นายอำเภอทุกอำเภอ นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดลำปาง นายกเทศมนตรีนครลำปาง นายกเทศมนตรีเมืองเขลางค์นคร นายกเทศมนตรีเมืองล้อมแรด และนายกเทศมนตรีเมืองพิชัย จำนวนทั้งสิ้น 94 หน่วยงาน[38] ที่ได้เข้าร่วมประชุมฯเพื่อขับเคลื่อนการจัดทำแผนพัฒนาจังหวัดและแผนปฏิบัติราชการประจำปี

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ได้แก่

1. การวิเคราะห์ศักยภาพ SWOT Analysis ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม การค้นหาจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส อุปสรรค เพื่อศึกษาการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชนในด้านการประกอบธุรกิจ ด้านการพัฒนากระบวนการผลิต การบริหารจัดการ การส่งเสริมและพัฒนาผู้ผลิตด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรมและการออกแบบเพื่อให้ได้สินค้าที่มีคุณภาพตามความต้องการของตลาด

2. แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการประชุม

---

[37] การประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 วันที่ 6 – 7 พฤศจิกายน 2562, วันที่ 18 พฤศจิกายน 2562 และสรุปผลวันที่ 6 และ19 ธันวาคม 2562 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม โดยมีเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ เพื่อเป็นแหล่งสินค้าอัตลักษณ์ทางอุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชน บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน ณ.ห้องประชุม ชั้น 2 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง อ.เมืองลำปาง จังหวัดลำปาง

[38] ดูจากคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารงานจังหวัดแบบบูรณาการจังหวัดลำปาง ที่ 2/2560 ลงวันที่ 30 มิถุนายน 2560 เรื่อง แต่งตั้งคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนการพัฒนาจังหวัดลำปาง และคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารงานจังหวัดแบบบูรณาการจังหวัดลำปาง ที่ 3/2560 ลงวันที่ 30 มิถุนายน 2560 เรื่องแต่งตั้งคณะทำงานขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดและสนับสนุนการจัดทำแผนพัฒนาจังหวัดแบบบูรณาการจังหวัดลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทำการแจกเครื่องมือ(แบบบันทึก) ในการทำ SWOT Analysis แก่กลุ่มประชากรผู้เข้าร่วมการประชุม และรวบรวมแบบบันทึก SWOT Analysis จากความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง อันเป็นเจ้าภาพจัดการประชุมฯ

2.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปผลข้อมูล SWOT Analysis และสรุปผลการบันทึกประเด็นข้อมูลสำคัญจากการประชุม และทำการวิเคราะห์ผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล

3. สัมภาษณ์กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชนจากทางสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง ในประเด็นของแผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชน

3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

ทำการศึกษาและสัมภาษณ์ กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชนจากทางสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง[39] ในประเด็นของแผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชน จ.ลำปาง ซึ่งข้อมูลที่ได้จะมีความจำเพาะ และเจาะลึกในปัจจัย เงื่อนไข และความต้องการพัฒนาในชุมชนนั้นๆเพื่อให้เป็นไปตามแผนแนวทางในการพัฒนาฯ และสอดคล้องกับการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ความต้องการของชุมชนจากการทำงานที่ผ่านมา จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1. นางอุทัยวรรณ มินสุวรรณ หัวหน้ากลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชน
2. นางนันทนา องอาจ นักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ)
3. นางวิลัยลักษณ์ ม่วงงาม นักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) เป็นลักษณะแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview)

2. แบบสังเกต (Observation Form)

3. แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา

3.3 วิธีรวบรวมข้อมูล

1. ขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ จากสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2. ส่งหนังสือขอความร่วมมือให้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล พร้อมทั้งปฏิบัติการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล โดยผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ และรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

3. รวบรวมแบบบันทึกสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล และสรุปผลข้อมูล

---

[39] สัมภาษณ์หลักการในการพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรม วันที่ 4 ธันวาคม 2562 ณ.ห้องพัฒนาการชุมชน สำนักงานพัฒนาชุมชน ชั้น 3 สำนักงานจังหวัดลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ทำการวิเคราะห์ผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล

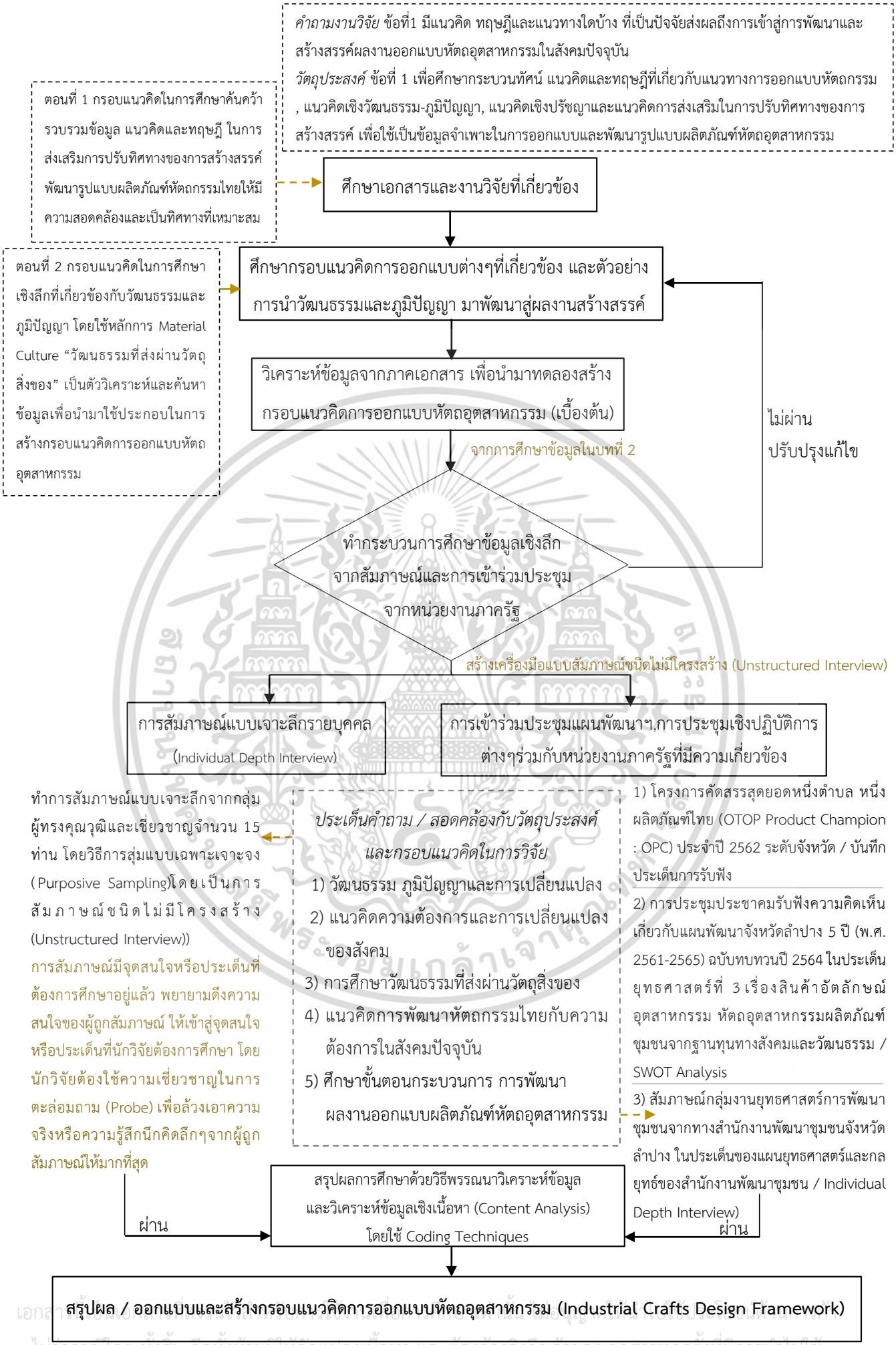
3.1.3 สรุปผลข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

นำผลการสรุปข้อมูลแบบพรรณนา จากการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) และการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ จากการประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและการสัมภาษณ์สำนักงานพัฒนาชุมชน มาทำการเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques[40] เพื่อสรุปถึงปัจจัยและเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

[40] อารี วิบูลย์พงศ์. การประยุกต์การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาในงาน R4S. การประชุมและอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรนักวิจัยเพื่อชุมชน และสังคม หัวข้อ การเขียนรายงานและบทความสู่ตำแหน่งวิชาการ 26-27 ตุลาคม 2562

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques คือ การเข้ารหัสเป็นกระบวนการจัดหมวดหมู่ข้อมูลดิบที่สำคัญ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อจัดทำรูปแบบหรือแผนภาพความสัมพันธ์เพื่อใช้ตอบคำถามของงานวิจัยหรือประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยการวิเคราะห์ต้องทำการจัดการข้อมูล การตัดข้อมูลส่วนที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ทิ้ง จัดรวมข้อมูลรหัสเดียวกันหรือแบ่งย่อยหมวดหมู่ตามรหัส ด้วยแนวคิดหรือประเด็นซ้ำๆ เพื่อใช้เป็นประเด็นหลักที่จะเชื่อมต่อ หรือจัดรวมหมวดหมู่ข้อมูลที่เข้ารหัสเป็นประเด็นหลักและประเด็นรอง โดยการสรุปผลเริ่มจากการกำหนดประเด็นหลัก และประเด็นรอง และให้คำจำกัดความหรือนิยามของแต่ละหมวดหมู่ (วัชรินทร์ อินทพรหม, 2561: 134-333)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เมื่อได้ดำเนินการพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) เป็นที่เสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้นำเอากรอบแนวคิดที่ได้สร้างขึ้น ไปทดลองใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็น สำหรับการสร้างสรรค์ตัวอย่างผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม รวมถึงเพื่อทดสอบและประเมินแนวคิดจากชุดทฤษฎีที่ได้กำหนดขึ้น โดยได้นำหลักการและชุดทฤษฎีกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ไปทดลองใช้วิเคราะห์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยได้ทำการทดลองดังนี้

3.2.1 จัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group)[41] รับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ร่วมกับกลุ่มศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 ชุมชน (เป็นกลุ่มชุมชนที่คัดเลือกนำภูมิปัญญามาใช้พัฒนาร่วมกัน)[42]

---

[41] การสนทนากลุ่ม(Focus Group) เป็นเทคนิคการเก็บรวบรวมเชิงคุณภาพวิธีหนึ่ง มักใช้กับงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้ลักษณะของการสัมภาษณ์กลุ่มแบบเจาะลึกกับกลุ่มคนจำนวนหนึ่ง ที่ถูกเลือกมารวมกันอย่างเจาะจงตามคุณสมบัติที่นักวิจัยกำหนดเพื่อการสนทนา โต้ตอบ หรือการอภิปรายร่วมกัน โดยมีจุดมุงหมายเฉพาะเจาะจงเพื่อจะหาข้อมูลที่ถูกต้องตรงประเด็นสำหรับตอบคำถามงานวิจัยเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ โดยในการสนทนากลุ่มต่างจากวิธีการที่เกี่ยวกับกลุ่มแบบอื่นๆ กล่าวคือการสนทนากลุ่มไม่ใช่การสัมภาษณ์คนเป็นกลุ่ม (Group Interview) ที่มุ่งหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องที่นักวิจัยต้องการ เช่น การสัมภาษณ์กลุ่มผู้นำชุมชนหลายคนพร้อมกัน เพื่อรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชนนั้นๆในเรื่องประชากร เศรษฐกิจ การศึกษาและสุขอนามัยของคนในชุมชนโดยรวมเป็นต้น ในการสัมภาษณ์กลุ่มเช่นนั้น ผู้สัมภาษณ์มักใช้แบบสอบถามที่มีทั้งคำถามปลายเปิดและปลายปิด แต่การสนทนากลุ่มเป็นการอภิปรายมากกว่าจะเป็นการสัมภาษณ์ ขณะเดียวกันการสนทนากลุ่มก็ไม่ใช่การระดมสมองของกลุ่มผู้รู้ (Brainstorming) จุดต่างอยู่ที่การระดมสมองนั้นมุ่งหาข้อสรุปที่ลงตัว(Consensus) เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แต่การสนทนากลุ่มมุ่งหาความคิดเห็นและประสบการณ์ของผู้ร่วมสนทนา ซึ่งแตกต่างกันหลากหลาย ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องลงรอยกันเสมอไป (ชาย โพธิสิตา. 2547 : 209) เทคนิคการสนทนากลุ่ม Kerlinger and Lee, 2000 : 700; โยธิน แสวงดี (2541 : 140) กล่าวไว้ว่าขนาดของกลุ่มควรจะใหญ่พอที่จะสร้างมุมมองที่หลากหลาย แต่ก็ควรเป็นกลุ่มที่เล็กพอที่จะสามารถบริหารจัดการได้ เกี่ยวกับเรื่องนี้จึงเสนอแนะว่าจำนวนสมาชิกในกลุ่มสนทนาควรอยู่ระหว่าง 7-10 คนซึ่งเป็นขนาดกลุ่มที่พอเหมาะที่จะเปิดโอกาสให้สมาชิกแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในการสนทนา การจัดกลุ่มสมาชิกผู้ให้สัมภาษณ์ นักวิจัยควรเลือกสรรกลุ่มคนที่เป็นผู้รู้หรือผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) ที่คาดว่าเป็นกลุ่มที่สามารถตอบประเด็นคำถามที่นักวิจัยต้องการศึกษาที่สุด และเป็นผู้มีคุณลักษณะภูมิหลังใกล้เคียงกัน

[42] จัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) รับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดในการพัฒนา ร่วมกับกลุ่มศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 ชุมชน ในวันที่ 11 มีนาคม 2563 ซึ่งได้แก่1.หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก 2. ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง 3. ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา 4. ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง เพื่อเพื่อระดมความคิดเห็นต่อแนวทาง ความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบการประยุกต์และบูรณาการใช้ภูมิปัญญา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อระดมความคิดเห็นต่อแนวทางการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ และความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบ การประยุกต์และบูรณาการใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นร่วมกัน รวมถึงการศึกษารูปแบบของสินค้าที่มีความเหมาะสมในสังคมปัจจุบัน **(เป็นการศึกษาเพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม และกำหนดโจทย์ร่วมกันในการพัฒนาผลงาน)** โดยมีเนื้อหาการประชุมตามประเด็นคือ ลักษณะของภูมิปัญญา ความเคลื่อนไหวของกลุ่มชุมชนในปัจจุบัน, หลักเกณฑ์องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม, ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทั้งการทำงานหัตถกรรมและปัญหาอื่นๆที่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน และความเป็นไปได้ ในการนำภูมิปัญญาทั้ง 4 แขนง มาประยุกต์ผสมผสานในการออกแบบและพัฒนาร่วมกัน

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

ทำการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง โดยเป็นแนวคิดการนำทักษะ ภูมิปัญญาของกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 แขนงมารวมกลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาหาแนวทางการพัฒนาและการออกแบบสร้างสรรค์ร่วมกัน การทำความเข้าใจในกระบวนการวิเคราะห์ การแยกส่วนและการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานในวิธีการและภูมิปัญญาของตนเอง เพื่อนำมาใช้ในการผสมผสานภูมิปัญญาให้เกิดเป็นผลงานที่น่าสนใจได้ โดย 4 ชุมชนศิลปหัตถกรรม โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดเลือกจากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด ได้แก่

1.1 หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้) ได้แก่ คุณแสงแก้ว สานใจวงศ์ คุณบุญหลาย เครือฟอง คุณอรนุช วงค์โท๊ะ และคุณนิตยา แก้วเตียน

1.2 ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน) ได้แก่ คุณนิตยา ขัดสีทะลี คุณกาบจันทร์ เครือบุญมา และคุณทวี ราชไชยยา

1.3 ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา) ได้แก่ คุณธีรภัทร์ พูลพล คุณสมศักดิ์ อุ่นจิตร และคุณเกียรติภูมิ ไชยศรีอาด

1.4 ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จังหวัดลำปาง(ทักษะภูมิปัญญาด้านการจักสานไผ่) ได้แก่ คุณคำสุข จริงมาก และคุณสวัสดิ์ ก้องสุรกานต์

พื้นถิ่นร่วมกัน รวมถึงการศึกษารูปแบบของสินค้าที่มีความเหมาะสมในสังคมปัจจุบัน (เป็นการศึกษาเพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม และกำหนดโจทย์ร่วมกันในการพัฒนาผลงาน) ณ.อาคารปฏิบัติงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ศูนย์ลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) เพื่อทำการศึกษาข้อมูลและค้นคว้าวิธีการพัฒนา จากเทคนิค วิถีการทำงานสร้างสรรค์ของชุมชน เพื่อทำการวิเคราะห์แนวทางและทิศทางความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ผสมผสานวัสดุ ภูมิปัญญาพื้นถิ่นของชุมชน ให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ออกแบบ ต่อยอด และหาแนวทางใหม่ในการออกแบบ

2.2 แบบสังเกต (Observation Form)

2.3 แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา ข้อคำถามและคำตอบในการจัดสนทนาประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group)

โดยเครื่องมือในงานวิจัย ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) ซึ่งได้ทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ โดยใช้การตรวจสอบความความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) แบบวิธีตัดสินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่านได้แก่

1. รศ.ดร.วิลาศ พุ่มพิมล

อาจารย์ประจำเคมีประยุกต์ (ปริญญาโท) คณะวิทยาศาสตร์ กรรมการประจำสถาบันวิจัยและพัฒนา สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

2. รศ.ดร.บุญฑวรรณ วิงวอน

อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ กรรมการประจำสถาบันวิจัยและพัฒนา สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

3. อ.ดร.อรนุตฏฐ์ สุธาคำ

รองคณบดีด้านวิชาการและกิจกรรมนักศึกษา คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

3. วิธีรวบรวมข้อมูล

3.1 ขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ จากสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

3.2 ส่งหนังสือขอความร่วมมือให้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล พร้อมทั้งปฏิบัติการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการ และบันทึกข้อมูลข้อมูลด้วยตนเอง

3.3 รวบรวมบันทึกการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม และสรุปผลข้อมูล

4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล

3.2.2 การทดลองสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการนำกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) นำมาใช้ในการวิเคราะห์ เป็นชุดข้อมูลและทฤษฎีในการพัฒนาทั้งรูปร่าง รูปทรงและแนวคิดวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งของ (Material Culture) รวมถึงการปรับแนวคิดจากชุดทฤษฎีอยู่ในขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์ที่เหมาะสม โดยในการทดลองดังกล่าวเป็นการศึกษาข้อมูลและค้นคว้าวิธีการพัฒนา จากเทคนิค วิถีการทำงานสร้างสรรค์ของชุมชน (อาศัยทักษะเชิงช่างที่ชุมชนมีอยู่แล้วเป็นทุนเดิม)[43] เพื่อทำการวิเคราะห์แนวทางและทิศทางความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ วัสดุ ภูมิปัญญาพื้นถิ่นของชุมชน ให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ออกแบบ ต่อยอดและหาแนวทางใหม่ในการออกแบบร่วมกับกรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการพัฒนา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ในการทดลองการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานทางออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้ทำการคัดเลือกกลุ่มศิลปหัตถกรรมชุมชนจำนวน 4 กลุ่ม (เพื่อนำมาใช้ประยุกต์วัสดุและพัฒนาร่วมกัน) โดยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดเลือกจากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด ได้แก่

1.1 หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้)

1.2 ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน)

1.3 ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา)

1.4 ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จังหวัดลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการจักสาน)

ซึ่งทำการศึกษาโดยใช้การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นสำคัญ โดยใช้แนวคิดการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ปิยะวัติ บุญ-หลง และคณะ(2559 : 37-46) เพื่อนำเข้าสู่การศึกษาปัญหา แนวทางในการแก้ปัญหา การพัฒนาและความร่วมมือกันในการ

---

[43] **การอาศัยทักษะเชิงช่างที่คนในชุมชนมีอยู่แล้วเป็นทุนเดิม** หมายถึง แนวทางและขั้นตอนการปฏิบัติผลงานหัตถกรรมในแขนงต่างๆ อันได้แก่ ภูมิปัญญาการแกะสลัก จากชุมชนแม่ทะ, ภูมิปัญญาการแกะหิน จากตำบลพิชัย, เทคนิคการจักสาน ชุมชนบ้านต้นตอง และงานเครื่องปั้นดินเผา จาก อ.เกาะคา ซึ่งในงานวิจัยโครงการ ยังคงการใช้อุปกรณ์เดิม ทักษะการปฏิบัติ รูปแบบและวิธีการดั้งเดิมของชุมชน เป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์ (เป็นต้นทุนทางภูมิปัญญาของชาติ) เพื่อไม่ให้ก่อเกิดวิธีการที่เข้าไปกระทบหรือแทรกแซงในขนบ ระเบียบวิถีปฏิบัติ เพื่อให้ลักษณะการทำงานนั้นเกิดความร่วมมือกันอย่างแท้จริงและไม่ทำให้ชุมชนเกิดความปิดกั้นและถูกบังคับ โดยในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมนั้น จะใช้แนวคิดตั้งต้นจากภูมิปัญญาและวัฒนธรรมเดิมที่อยู่ในท้องถิ่นสู่การพัฒนา สร้างสรรค์ ต่อยอด เพื่อให้ได้ผลงานที่ออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจ ผ่านกระบวนการและขั้นตอนจากแนวคิดด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ การให้ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบและทิศทางแนวโน้มการออกแบบให้เหมาะกับผู้บริโภคในปัจจุบัน อีกทั้งยังแฝงด้วยความเป็นชุมชนและอัตลักษณ์ในจังหวัดลำปางได้อย่างเหมาะสม (Material Culture) โดยเป็นแนวคิดที่แสดงออกถึงการพัฒนาสังคมและชุมชนอย่างแท้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม โดยการประยุกต์ทักษะ ภูมิปัญญา และความสามารถเชิงช่าง เพื่อส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นในจังหวัดลำปาง และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด ผ่านกระบวนการวิเคราะห์จากการใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

โดยการเข้าไปมีส่วนร่วมในการศึกษาจากวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Observation) การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และวิเคราะห์กระบวนการจากการลงพื้นที่ ทั้งด้านการผลิตผลงานทางศิลปหัตถกรรม(จากภูมิปัญญาดั้งเดิมที่ส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่น), การศึกษาวัสดุพื้นถิ่น, จุดแข็งและจุดอ่อนจากสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน, การศึกษารูปแบบและอัตลักษณ์ พบว่ามีความเป็นไปได้ที่จะผสมผสานและประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นที่หลากหลาย เข้าสู่การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จาก 4 ชุมชน ทั้งนี้การออกแบบสร้างสรรค์จะคำนึงถึงทักษะเชิงช่างของคนในชุมชนที่มีอยู่และใช้ให้เกิดประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ รวมถึงคุณสมบัติ,ลักษณะเฉพาะของวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ในศาสตร์เชิงช่างแต่ละแขนง ซึ่งชุมชนจำเป็นต้องได้รับความรู้และทักษะเพิ่มเติมในเรื่องของ “กระบวนการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม”ในการวิเคราะห์ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิมของตนเองได้ ทำให้เกิดการพึ่งพาตนเองต่อไป รวมถึงการประยุกต์ใช้กรรมวิธีการผลิตและเทคโนโลยีในปัจจุบันในการพัฒนาแนวทางให้เกิดความเหมาะสม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือในงานวิจัย ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบสังเกต (Observation Form) และแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) เพื่อทำการศึกษาข้อมูลและค้นคว้าวิธีการพัฒนา จากเทคนิค วิถีการทำงานสร้างสรรค์ของชุมชน เพื่อทำการวิเคราะห์แนวทางและทิศทางความเป็นไปได้ในการประยุกต์ ใช้ผสมผสานวัสดุ ภูมิปัญญาพื้นถิ่นของชุมชน ให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ออกแบบ ต่อยอด และหาแนวทางใหม่ในการออกแบบ

2.2 แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา

3. วิธีรวบรวมข้อมูล

3.1 ขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ จากสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ต่อกลุ่มประชากรได้แก่กลุ่มศิลปหัตถกรรมชุมชนจำนวน 4 กลุ่ม ในจังหวัดลำปาง

3.2 ส่งหนังสือขอความร่วมมือให้กับกลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งปฏิบัติการทดลองการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานทางออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 เก็บรวบรวมผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, แบบบันทึกจากแบบสังเกต (Observation Form) และแบบบันทึกการสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) ด้วยตนเอง

4. ขั้นตอนการดำเนินงานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

4.1 ทำการศึกษาข้อมูลภาคเอกสารที่มีความเกี่ยวข้อง ทั้งวัสดุพื้นถิ่นที่ทำการคัดเลือก (คุณสมบัติและลักษณะเฉพาะ) ของ ไม้ หิน เครื่องปั้นดินเผา วัสดุไม้ไผ่, เทคนิคภูมิปัญญา, วิธีการหรือกรรมวิธีในการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน, Trend และความต้องการในสังคม ข้อจำกัดต่างๆ รวมถึงวิธีการศึกษาแนวคิด การพัฒนารูปแบบและการนำเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันมาใช้ประโยชน์ เป็นต้น โดยในการศึกษาดังกล่าวมีความประสงค์เพื่อหาขอบเขตในการทำงานวิจัย ทั้งขอบเขตของการศึกษาและขอบเขตของการออกแบบ และทิศทางความเป็นไปได้ในการทำงานเบื้องต้น ทั้งนี้จำเป็นต้องศึกษาแนวโน้มในการออกแบบด้วย (Trend) เพื่อศึกษาทิศทาง ความต้องการของตลาดในสังคมปัจจุบัน ทั้งรูปแบบ ความต้องการหรือเป็นที่นิยม ลักษณะการใช้ชีวิต(Life Style) และจิตวิทยาสี เป็นต้น ให้ทราบถึงแนวทางในการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบให้สอดคล้อง ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค เพื่อให้ชุมชนเมื่อทำการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมหลังเสร็จสิ้นโครงการแล้ว สามารถนำไปจำหน่ายให้แก่ผู้บริโภคได้อย่างเหมาะสมตรงกับความต้องการของสังคมในปัจจุบัน (สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมและแนวคิดวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ))

4.2 ทำการลงพื้นที่ เพื่อทำการศึกษาข้อมูลและค้นคว้าวิธีการพัฒนา จากเทคนิค วิถีการทำงานสร้างสรรค์ของชุมชน (รูปแบบและเทคนิคดั้งเดิมในการสร้างงานหัตถกรรมในชุมชน) เพื่อทำการวิเคราะห์แนวทางและทิศทางความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ผสมผสานวัสดุ ภูมิปัญญาพื้นถิ่นของชุมชน ให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ออกแบบ ต่อยอด และหาแนวทางใหม่ในการออกแบบ ซึ่งใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสำรวจและวิธีการสัมภาษณ์ (Interview) โดยทำการลงพื้นที่ทั้ง 4 ชุมชนดังนี้

2.1 หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้)

2.2 ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน)

2.3 ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา)

2.4 ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จังหวัดลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการจักสาน)

ทำการศึกษาแบบมีส่วนร่วม ทั้งศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน, เหตุผลหรือปัจจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดกับการต่อยอด และพัฒนาผลงาน, รูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีในปัจจุบัน, หน่วยงานต่างๆหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบถึงการพัฒนาและจุดเด่นและจุดอ่อนของผลงานที่ได้จากภูมิปัญญาเชิงช่างของชุมชนนั้น (ทั้ง 4 ชุมชน) เป็นต้น เพื่อลำดับข้อมูลสู่การวิเคราะห์ ทำการแก้ไขปัญหาในส่วนต่างๆก่อนนำเข้าสู่ทิศทางในการแก้ปัญหาและออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร่วมกัน จากการใช้กรอบแนวความคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework)

4.3 ทำการสรุปผลการวิเคราะห์ และศึกษาแนวทางในการพัฒนา การศึกษาการนำเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันมาใช้ประโยชน์ ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (โดยใช้กรอบแนวคิดตอนที่ 3.1 การผสมสานวัสดุ)

4.4 ดำเนินแนวคิดในการออกแบบ การทดลองหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน จากการนำเอาเทคนิคภูมิปัญญาในงานศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น ทั้ง 4 ชุมชนมาประยุกต์ใช้ร่วมกันให้เกิดเป็นแนวทางการออกแบบรูปแบบใหม่ และทำการออกแบบร่างเบื้องต้น(Preliminary Sketch) / การพัฒนาแนวคิด (Idea Development) โดยขั้นตอนในการออกแบบนั้น เป็นการนำเอาเทคนิคภูมิปัญญาเชิงช่างทั้ง 4 ชุมชนเข้าด้วยกัน ทั้งเทคนิคการแกะสลักไม้, เทคนิคการแกะสลักหิน, เทคนิคการทำงานเครื่องปั้นดินเผา และเทคนิคการจักสาน นำเข้ามาประยุกต์เข้าด้วยกันในผลิตภัณฑ์เดียว แต่ต้องมีความเหมาะสม ประสานสอดคล้องและกลมเกลียว ก่อเกิดให้เป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจ โดยทำการวิเคราะห์และสรุปผลการออกแบบ จากการใช้กรอบแนวความคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework)

4.5 สรุปแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Final Concept) ประกอบด้วยแบบร่างที่สมบูรณ์ (Sketch Design) ประมาณ 10 รูปแบบ (หรือแนวคิด), แบบจำลองเบื้องต้น (Clay Study), เขียนแบบเพื่อการผลิต (Working Drawing) และแบบจำลองย่อส่วน (Scale Model)

4.6 ทำการปรับปรุง แก้ไขรูปแบบของผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมให้มีความเหมาะสมและทำการผลิตผลงานไม่ต่ำกว่า 10 รูปแบบ (โดยเป็นการร่วมมือและพัฒนาผลงานร่วมกับชุมชน)

4.7 สรุปผล/เก็บผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และนำเสนอรายงานในรูปแบบการอภิปรายผล (โดยขั้นตอนในการดำเนินงานการออกแบบและ ทดลองการสร้างสรรค์ผลงานการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ใช้กรอบแนวคิดที่ 3.2 มาเป็นวิธีใช้ในกระบวนการดำเนินงานวิจัย)

5. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล จากการปฏิบัติการสังเกต (Observation Form), การสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง(Unstructured Interview) และการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ของชุมชนทั้ง 4 แห่ง จากขั้นตอนการดำเนินงานในแต่ละช่วง และผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำถามงานวิจัย ข้อที่ 2 ผลลัพธ์งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้จากการประยุกต์ใช้กรอบแนวคิด สามารถตอบสนองถึงการเปลี่ยนแปลง บ่งบอกถึงความสัมพันธ์และการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสั่งสม ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
(Industrial Crafts Design Framework)

ทำการคัดเลือกกลุ่มประชาการ เพื่อใช้ในการทดลองการออกแบบและพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ไม่ผ่าน
ปรับปรุงแก้ไข

ตอนที่ 3 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
3.1 แนวคิดการผสมผสานวัสดุ จากการออกแบบรูปทรงโดยอิงวัสดุ “Form follows Material”
3.2 แนวคิดการพัฒนาเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Design Thinking)

การทดลองใช้กรอบแนวคิดเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนาผลงาน

ทำกระบวนการทดลองออกแบบและสร้างต้นแบบ

สร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview)

จัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) รับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ทดลองการออกแบบสร้างสรรค์ร่วมกับกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม โดยใช้กรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

ทำการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง เพื่อระดมความคิดเห็นต่อแนวทางการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ และความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบ การประยุกต์และบูรณาการใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นร่วมกัน รวมถึงการศึกษารูปแบบของสินค้าที่มีความเหมาะสมในสังคมปัจจุบัน (เป็นการศึกษาเพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม และกำหนดโจทย์ร่วมกันในการพัฒนาผลงาน) จากกลุ่มชุมชนทั้ง 4 กลุ่ม (ซึ่งคัดเลือกจากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด)

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

การสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง
(Purposive Sampling)

ปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
(Participatory Action Research: PAR)

การปฏิบัติการสังเกต (Observation Form)

การสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง
(Unstructured Interview)

ศึกษาการพัฒนา วิธีการทำงานสร้างสรรค์ของชุมชน (รูปแบบและเทคนิคดั้งเดิมในการสร้างงานหัตถกรรมในชุมชน) เพื่อทำการวิเคราะห์แนวทางการประยุกต์ใช้ผสมผสานวัสดุ ภูมิปัญญาพื้นถิ่นของชุมชนให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถเป็นแนวทางใหม่ในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมตัวอย่าง ประมาณ 10 รูปแบบ โดยทำการลงพื้นที่ทั้ง 4 ชุมชนดังนี้

1. หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก
2. ชุมชนแกะสลักหินบ้านไร่ศิลาทอง
3. ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา
4. ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง

ผ่าน

ได้ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

วิเคราะห์ผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล

ผ่าน

สรุปผล / การทดลองการออกแบบผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ที่ใช้กรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา ใช้เป็นเครื่องมือวิเคราะห์ สร้างสรรค์

ภาพที่ 3.2 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ สู่ทดลองการออกแบบผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่ว่ากรณีใดๆ จะนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ได้ ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 เพื่อประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจกรอบแนวคิด ผ่านผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นและความเข้าใจที่มีต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ทำการศึกษาประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจ ที่มีต่อกรอบแนวคิดผ่านผลงานออกแบบสร้างสรรค์ โดยทำการจัดนิทรรศการแบบออนไลน์ (Online Exhibition) การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เป็นเครื่องมือในการประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 500 คน ซึ่งประกอบด้วย หน่วยงานจากภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาชุมชน, กลุ่มนักวิชาการ, ผู้ประกอบการ และกลุ่มประชากรทั่วไปที่สนใจต่อผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยมีแผนการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

การประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อกรอบแนวคิดผ่านผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 500 คน จากตารางสำเร็จรูปในการกำหนดขนาดตัวอย่างของ Yamane[44] ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 285) ซึ่งเป็นขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่สามารถสะท้อนให้เห็นข้อมูลเบื้องต้นในประเด็นที่จะศึกษาได้ ทั้งนี้การศึกษามีข้อจำกัดที่ไม่สามารถกำหนดกรอบประชากรในการสุ่มตัวอย่าง (Sampling Frame) ได้อย่างแน่นอน เนื่องจากประชากร คือ หน่วยงานจากภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาชุมชน, กลุ่มนักวิชาการ, ผู้ประกอบการ และกลุ่มประชากรทั่วไปที่สนใจต่อผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ฉะนั้นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจึงเป็นไปอย่างแบบเฉพาะเจาะจง ได้แก่

1.1 กลุ่มหน่วยงานภาครัฐ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาชุมชน อันได้แก่ สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง สำนักงานพาณิชย์จังหวัดลำปาง สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดลำปาง และศูนย์วิจัยและพัฒนาวัสดุอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 50 คน

1.2 กลุ่มนักวิชาการ คณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ คือกลุ่ม จำนวน 50 คน

1.3 กลุ่มผู้ประกอบการ และนักออกแบบ ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ ในจังหวัด ลำปาง และจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คน

---

[44] ตารางสำเร็จรูปในการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% อ้างใน ***วรรณี แกมเกตุ (2555 : 285)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 กลุ่มประชาชนทั่วไปที่สนใจต่อผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จำนวน 350 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา คือแบบสอบถามประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจ จากการจัดนิทรรศการแบบออนไลน์ (Online Exhibition) ผลงานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ทั้งนี้ในการออกแบบ ชุดแบบสอบถามที่ทำการส่งประเมินแก่กลุ่มตัวอย่าง มีภาพของผลงานสร้างสรรค์ประกอบภายในทุกฉบับ

โดยแบบสอบถามประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจ ใช้สอบถามวัดความคิดเห็นเกณฑ์ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานการสร้างสรรค์การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้นำไปแจกให้กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีรายละเอียดการศึกษาถึงขอบเขต เนื้อหาสาระที่ เกี่ยวข้องกับข้อมูลและชุดทฤษฎีที่อยู่ในกรอบแนวคิด รวมถึงสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยโดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ อาชีพ วุฒิการศึกษา แบบสอบถามเป็นแบบให้เลือกตอบ (Check list)

ขั้นตอนที่ 2 สอบถามข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน การนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการพัฒนาและออกแบบ และรูปแบบผลงานที่สามารถแสดงถึงการประยุกต์ทักษะทางภูมิปัญญาและต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบได้อย่างเหมาะสม จากการวิเคราะห์ด้วยกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้พัฒนาขึ้น โดยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า Ratting Scale (Likert Scale แบบ 5 ระดับ) โดยในส่วนของการสอบถามนั้นได้ใช้โดยใช้หลักเกณฑ์องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของวัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548 : 2-3) ดังนี้

1. คุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม
2. มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น
4. ผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น
5. ความสวยงามและความน่าสนใจ
6. รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

โดยระดับการปฏิบัติการใช้งาน และเกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย ระดับการปฏิบัติการใช้งาน สัดส่วน รูปแบบ รวมถึงการจัดวางแบ่งเป็น 5 ระดับ (อภิปรายผลแบบสอบถามแบบอันตรภาคชั้น Interval Scale โดยระดับความพึงพอใจใช้สูตรคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้นได้ 0.80) คือ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ. 2549 : 129)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5	หมายถึง	มีลักษณะอยู่ในระดับมากที่สุด (4.21-5.00)
4	หมายถึง	มีลักษณะอยู่ในระดับมาก (3.41-4.20)
3	หมายถึง	มีลักษณะอยู่ในระดับกลาง (2.61-3.40)
2	หมายถึง	มีลักษณะอยู่ในระดับน้อย (1.81-2.60)
1	หมายถึง	มีลักษณะอยู่ในระดับน้อยที่สุด (1.00-1.80)

ขั้นตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open-ended Questionnaires) เป็นการแสดงความคิดเห็นอื่นๆ นอกเหนือจากแบบสอบถาม เพื่อที่จะทราบถึงความต้องการและความคิดเห็นที่นอกเหนือจากแบบสอบถาม

3. การสร้างเครื่องมือ

3.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น เกี่ยวกับการนำแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มี กระบวนการคิดและผลิตจากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม ผนวกกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการออกแบบ และกระบวนการวิธีเชิงอุตสาหกรรม เพื่อก่อเกิดแบบลักษณ์ที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิต รสนิยมร่วมสมัย โดยมีกลิ่นอายมิติทางวัฒนธรรม

3.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม กระบวนการวิเคราะห์ การพัฒนาผลงานทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม และกระบวนการผลิตทางศิลปหัตถกรรม

3.3 สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง

3.4 นำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วมา กลั่นกรองและพิจารณาในเนื้อหาสาระว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

4. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

4.1 นำแบบสอบถามที่ทำการปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเนื้อหารายข้อ (Item Content Validity)[45] และหาความถูกต้องของภาษารวม 3 ท่านได้แก่

4.1.1 รศ.ดร.วิลาศ พุ่มพิมล อาจารย์ประจำเคมีประยุกต์ (ปริญญาโท) คณะวิทยาศาสตร์ กรรมการประจำสถาบันวิจัยและพัฒนา สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

4.1.2 รศ.ดร.บุญฑวรรณ วิงวอน อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

[45] ความตรงของเนื้อหารายข้อ (Item Content Validity) เป็นการตรวจสอบความสอดคล้องของคำถามแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหาและ/หรือนิยามตัวแปรที่มุ่งวัดหรือไม่ ซึ่งสามารถดำเนินการได้โดยการนำข้อคำถามที่สร้างขึ้น พร้อมทั้งเนื้อหาและนิยามปฏิบัติการของตัวแปรที่ต้องการวัด ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหาและด้านการวัดละประเมินผลจำนวนหนึ่ง (ซึ่งอาจใช้ประมาณ 3-7 คนก็ได้) พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา หรือนิยามตัวแปรที่มุ่งวัด ***(วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 219)***

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สาขาวิชาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ กรรมการประจำสถาบันวิจัยและพัฒนา สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

4.1.3 อ.ดร.อรนุตฏฐ์ สุธาคำ คณบดีด้านวิชาการและกิจกรรมนักศึกษา คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

4.2 บันทึกผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เนื้อหาแบบสอบถามในแต่ละข้อแล้วหา ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาเป็นรายข้อ ตัวเลขที่ได้เรียกว่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างแบบสอบถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) (วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 219)

4.3 นำดัชนีที่ได้ในแต่ละข้อไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ โดยกำหนดให้เป็น 0.5 ถ้าดัชนีที่คำนวณได้มากกว่าหรือเทียบเท่า 0.5 แสดงว่าแบบสอบถามวัดได้ตรง แต่ถ้าแบบสอบถามข้อนั้นค่าดัชนีที่คำนวณได้น้อยกว่า 0.5 แสดงว่าแบบสอบถามข้อนั้นไม่ตรงจุดประสงค์การออกแบบข้อนั้น

4.4 คัดเลือกข้อที่มีความตรงตามเนื้อหาไว้ และข้อคำถามของแบบสอบถามที่ขาดความตรงตามจุดประสงค์ของการวิจัยจะถูกตัดออกไปหรือนำไปแก้ไขปรับแต่งแบบสอบถามนั้นใหม่

4.5 ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปตรวจสอบค่าความเที่ยง (Reliability) โดยวิธีการ Try-Out กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลหาแบบสอบถามประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อผลงานการสร้างสรรค์การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.1 ขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ จากสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ต่อกลุ่มตัวอย่าง

5.2 ส่งหนังสือขอความร่วมมือให้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยทำการส่งแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง 2 แบบดังนี้

5.2.1 กลุ่มหน่วยงานภาครัฐ, กลุ่มนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มผู้ประกอบการนักออกแบบ จำนวน 150 ชุด ผู้วิจัยจะทำการส่งแบบสอบถาม พร้อม Industrial Crafts Products Presentation และเก็บรวบรวมด้วยตนเอง

5.2.2 กลุ่มประชากรทั่วไปที่สนใจต่อผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมจำนวน 350 ชุด ดำเนินการแจกแบบสอบถาม แบบ Online (Google Form)[46]

[46] งานวิจัยไม่สามารถประเมินผลงานโดยการจัดงานนิทรรศการแสดงผลงานได้ เนื่องจากสถานการณ์แพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (ซึ่งอยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัย) ทางจังหวัดลำปางได้กำหนดมาตรการต่างๆอาทิ การปิดสถานบริการต่างๆ ห้างสรรพสินค้า สถาบันการศึกษา การเดินทางข้ามจังหวัด และระยะห่างทางสังคม (Social

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.3 รวบรวมแบบสอบถาม

5.2.4 รับแบบสอบถามคืนจำนวน 500 ชุด

6. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัย เรื่องการศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ค่าร้อยละ (Percentage).

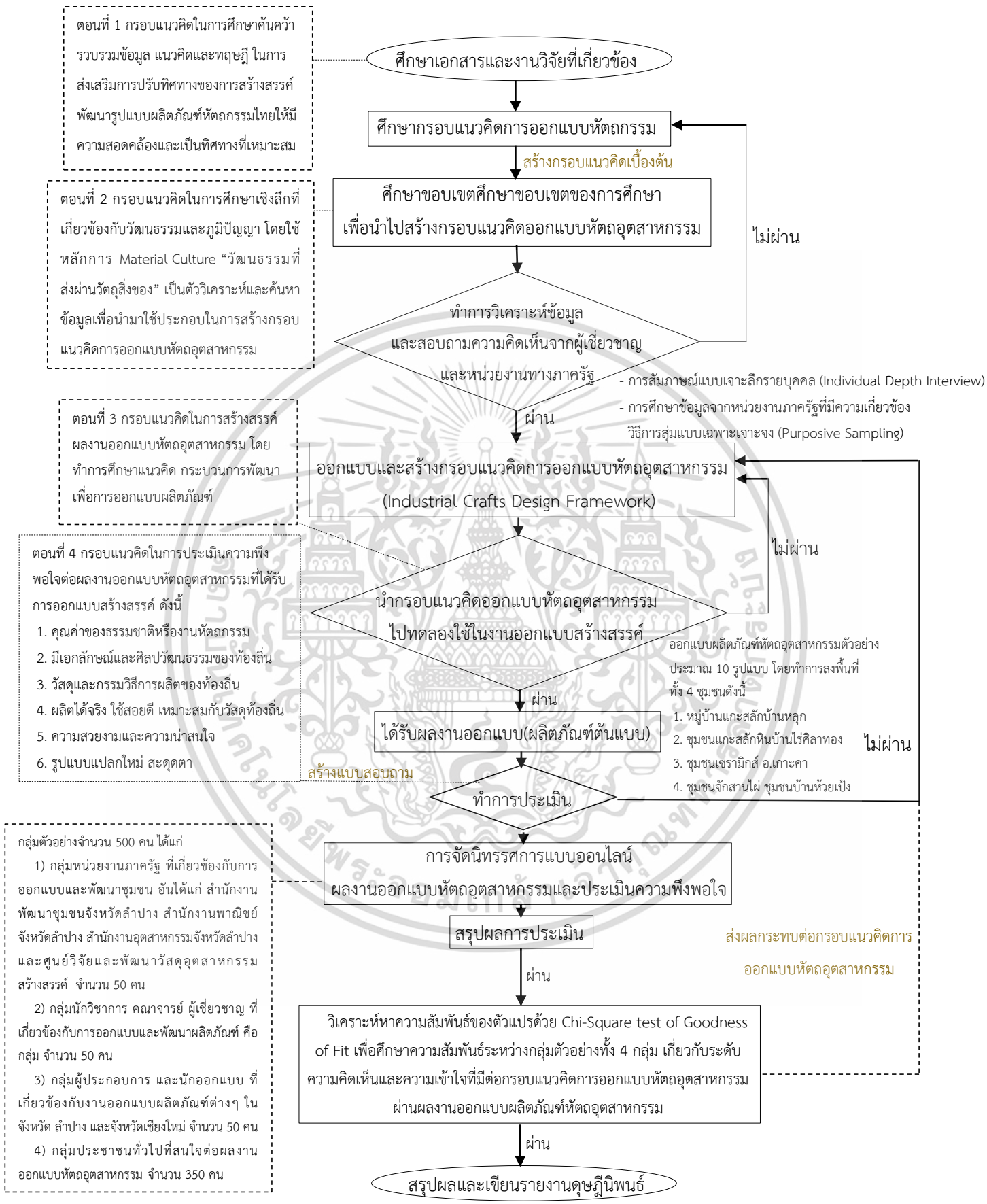
2. ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean)

3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4. วิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของตัวแปรด้วย Chi-Square test of Goodness of Fit เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นและความเข้าใจที่มีต่อกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ผ่านผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

Distancing) ตามคำสั่งศูนย์บริหารสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรน่า 2019 กระทรวงมหาดไทย (ศบค.มท.) จึงต้องใช้รูปแบบ Online (Google Form) ในการประเมินผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 แผนภูมิ (Flowchart) การดำเนินงานวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และทำการเรียบเรียงข้อมูลตามแผนการดำเนินงานวิจัย โดยแบ่งประเด็นตามวัตถุประสงค์ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์กระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

4.2 การพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

4.3 ผลประเมินการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจของประชาชน, หน่วยงานภาครัฐ, ผู้ประกอบการ และนักวิชาการ ที่มีต่อกรอบแนวคิด ผ่านผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ใช้กรอบแนวคิดมากำหนดเป็นแนวทางในการพัฒนาและสร้างสรรค์

4.4 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (กลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม) เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นและความเข้าใจที่มีต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์

4.1 การวิเคราะห์กระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ในการศึกษา พัฒนา ต่อยอด และสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมให้เกิดความเหมาะสม สำหรับใช้เป็นประเด็นและทิศทางในการศึกษา การวิเคราะห์และสังเคราะห์ สำหรับนำไปใช้เพื่อเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้และสร้างสรรค์ อาทิ ผลงานในการบูรณาการทางการศึกษา, เป็นข้อมูลหรือผลงานทางวิชาการ, ผลงานเพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ และผลงานที่เป็นผลิตภัณฑ์ทางหัตถอุตสาหกรรมหรือสินค้าเพื่อการจัดจำหน่าย ดังนั้นเพื่อให้กระบวนการต่างๆมีการศึกษาชุดข้อมูลและมีการคัดเลือกข้อมูลอย่างถูกต้องเหมาะสม ก่อนนำไปใช้ปฏิบัติเป็นแนวคิดการออกแบบ การศึกษากระบวนทัศน์ที่เกี่ยวข้องสำหรับนำมาใช้สร้างกรอบแนวคิดการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จึงมีความสำคัญและเป็นกรอบแนวคิดที่มุ่งหวัง ถึงการศึกษาการนำรากทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาดั้งเดิม ทักษะเชิงช่าง ชุดวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ ชุดความเชื่อ แนวคิดเชิงไทยศึกษา หรือแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ท้องถิ่น อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ผสมผสานกับแนวคิดการออกแบบในปัจจุบันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ในการศึกษากระบวนทัศน์ การศึกษาข้อมูล แนวคิด วิธีคิดของผู้ทรงคุณวุฒิและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ที่มีความสัมพันธ์กับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์, แนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ รวมถึงสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงและตรงตามแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศ สำหรับใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการนำไปปรับใช้และพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ส่วนได้แก่

4.1.1 ผลสรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ของผู้วิจัยและงานวิจัยต่างๆ รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทาง สำหรับสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง เพื่อศึกษาชุดข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้นของกรอบแนวคิด ก่อนนำไปพัฒนา

4.1.2 ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

4.1.3 ผลการศึกษาจากการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ,การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆ ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

4.1.4 ปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques สรุปผลและทำการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

4.1.1 ผลสรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ของผู้วิจัยและงานวิจัย รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทาง สำหรับสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง เพื่อศึกษาชุดข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา

4.1.1.1 การสร้างกรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น ผู้วิจัยได้ทำการประมวล และศึกษาจากชุดข้อมูลทางวิชาการ งานวิจัย ผลงานทางการออกแบบ และประสบการณ์จากการเรียนการสอน ทั้งจากตัวผู้วิจัยและการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากส่วนต่างๆที่มีความเกี่ยวข้อง ทั้งนี้จึงได้นำหลักการและชุดข้อมูลที่มีความสำคัญ มาทำการวิเคราะห์และสร้างเป็นกรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น (อ่านในบทที่ 2.3) และได้นำไปทดลองใช้ในการทำงานวิจัย การเรียนการสอน และใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ซึ่งจากกรอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้นที่ได้ออกแบบและสร้างขึ้นนี้ จะใช้เป็นชุดหลักการ กำหนดประเด็นข้อมูลสำหรับการศึกษาเริ่มต้น และทำการทดลองปฏิบัติให้ทราบถึงข้อบกพร่องและค้นคว้า ศึกษาชุดทฤษฎีเพิ่มเติมจากการดำเนินงานวิจัยฯ เพื่อการปรับปรุงแก้ไข ให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ทั้งทางด้านวิชาการ ด้านงานวิจัย ด้านการพัฒนาชุมชนและสังคม และการปฏิบัติงานกับหน่วยงานทางภาครัฐและเอกชน เพื่อปรับทิศทางของกรอบแนวคิดให้ชัดเจน ตรงประเด็นสำหรับนำไปใช้ออกแบบและพัฒนามากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น สำหรับใช้เป็นประเด็นกระบวนการในการสืบค้นข้อมูล การทบทวนวรรณกรรม (Review Literature) การวิเคราะห์(Analysis) และการสังเคราะห์(Synthesis) ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (เพื่อให้เข้าใจถึงตำแหน่งในการออกแบบที่เหมาะสม เป็นแนวทางและสร้างมิติ ทิศทางในการออกแบบ ต่อยอดพัฒนาแนวคิดทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความหลากหลาย แต่ยังคงอยู่ในบริบทและภาพรวมขององค์ความรู้ โดยมีทฤษฎีและแนวคิดที่สามารถนำข้อมูลมาผนวกเพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม โดยกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น (Industrial Crafts Design framework) จึงต้องประกอบด้วยชุดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การกำหนดประเด็นที่มีความสำคัญ และคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ในการนำไปใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความละเอียดอ่อนทางความคิด ทัศนคติ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ ความรู้สึก ความศรัทธาและชุดความเชื่อ(ของคนในชนชาติ) อีกด้วย ดังนั้นกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น จึงได้ทำการสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้ (สรุปผลออกมาเป็น Diagram ดังภาพที่ 4.1)

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

2. รู้สึก ศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญความสามารถของคนในชุมชน)

4. ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ / ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม

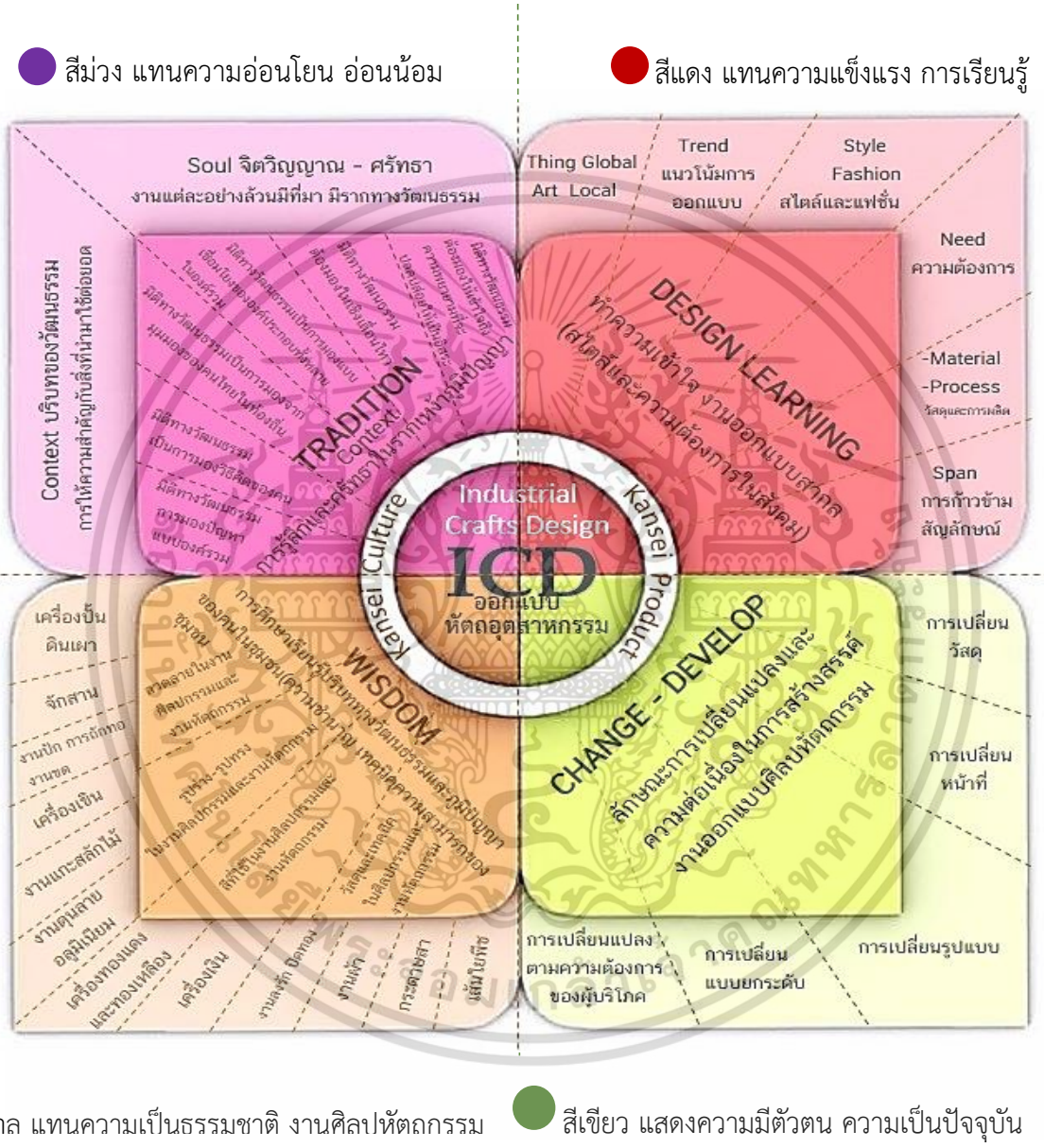
5. การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูล ผลลัพธ์คือ“งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่มีเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะรวมถึงมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรม”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม
แนวคิดทางมิติทางวัฒนธรรม
1 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองปัญหาแบบองค์รวม
2 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองที่วิธีคิดของคน
3 มิติทางวัฒนธรรมที่เป็นการมองจากมุมมองของคนไทยในท้องถิ่น
4 มิติทางวัฒนธรรม เป็นการมองความเชื่อมโยงขององค์ประกอบทั้งหลายในองค์รวม
5 มิติทางวัฒนธรรมต้องมองในเชิงเคลื่อนไหว
6 มิติวัฒนธรรมต้องมองให้เข้าใจถึงความพยายามที่จะปลดปล่อยให้เป็นอิสระ
(ศิริวัฒน์ แสนเสริม.2547 : 30-32)

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน)
รูปแบบในงานศิลปหัตถกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่นั้นเกิดจากการสร้างสรรค์งานใน 2 ลักษณะคือ
1.การสร้างงานเพื่อ วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ
2.การสร้างงานเพื่อประโยชน์ใช้สอย
องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรม ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ
1 ลวดลายในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
2.รูปร่างและรูปทรงในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
3.สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
4.วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม
(โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2549 : 10-14)



ภาพที่ 4.1 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) เบื้องต้น จากการค้นคว้าศึกษาชุดข้อมูลทางวิชาการ งานวิจัย ผลงานทางการออกแบบ และประสบการณ์จากการเรียนการสอน

ที่มา : กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2560 : 333-366)

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)
- หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ความต้องการทางด้านร่างกาย (หน้าที่ใช้สอย การใช้งาน หรือการรองรับกิจกรรมต่างๆของมนุษย์)
- ความต้องการทั้งทางด้านจิตใจ (ความมีคุณค่า ความงาม)
- การศึกษาแนวทางการออกแบบสากล, ความต้องการของสังคม หรือการศึกษาผลงานออกแบบใหม่ๆ
- แนวโน้มการออกแบบ (Trend)
- สไตล์ (Style) และ แฟชั่น (Fashion)
- การมองวัสดุอย่างเข้าใจและการเลือกใช้วัสดุในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม
1.การเปลี่ยนวัสดุ
2 การเปลี่ยนหน้าที่
3 การเปลี่ยนรูปแบบ
4 การเปลี่ยนแบบยกระดับ
5 การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค
(แสงอรุณ รัตกสิกรและคณะ. 2551 : 283-284)

5. การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)
“คันไซ (Kansei)” เป็นคาภาษาญี่ปุ่นซึ่งหมายถึง การแสดงความรู้สึกในมุมมองต่างๆเฉพาะบุคคลที่มีต่อสิ่งใดๆสภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ โดยใช้ประสาทสัมผัสทางสายตา การได้ยิน ความรู้สึกการได้กลิ่น หรือรสชาติ แนวทางคันไซ ถูกนำมาใช้ในขั้นต้นของการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้แปลความรู้สึกความประทับใจ และความต้องการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ให้เป็นแนวทางการออกแบบหรืออยู่ในรูปแบบคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ (Product Properties) กล่าวคือเป็นแนวทางและทฤษฎีการออกแบบ ที่ใช้ความรู้สึก การสัมผัส การรับรู้ได้ยิน หรือใช้ความสามารถในการมองเห็นเพื่อจินตนาการ (กุศล พิมาพันธุ์ศรี. 2554)

จากภาพที่ 4.1 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) เบื้องต้น เพื่อใช้เป็นชุดข้อมูลและประเด็นการศึกษา สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

การทำความเข้าใจในงานออกแบบและงานออกแบบสากล ถือเป็นเรื่องแรกที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึง เพราะนักออกแบบต้องเข้าใจและทราบถึง สิ่งที่ตนเองมีความประสงค์ จะศึกษาและออกแบบ (เป็นการตั้งคำถามในงานออกแบบ) ว่าสิ่งที่ต้องการนั้น ทำอะไร ทำเพื่อใคร ที่ไหน ทำไม และคาดหวังต่อผลลัพธ์อย่างไร ซึ่งเป็นผลที่คาดว่าจะได้รับในการออกแบบ ดังนั้น การวางแผนในการออกแบบ การทำความเข้าใจในงานออกแบบ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของทุกสิ่งในการดำเนินงานเพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาและผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ต้องการ

การทำความเข้าใจในงานออกแบบ ก็เปรียบเสมือนขอบเขตของการศึกษาข้อมูล การศึกษาการสำรวจ การวิเคราะห์แนวทาง แนวโน้มและทิศทางของงานออกแบบ เพื่อทำการศึกษาเข้าสู่แนวคิดของการออกแบบ ให้ผู้ออกแบบได้นำข้อมูลเหล่านั้นนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหางานออกแบบและสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดียิ่งขึ้น, มีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งานออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต, เรียนรู้ศึกษาและปรับปรุงวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคและสามารถแข่งขันกับตลาดได้, มีความเข้าใจพื้นฐานทางสังคมและความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นหลัก รวมถึงเป็นนักสังเคราะห์ที่สามารถผลิตงานออกแบบเป็นรูปธรรมและเหมาะสมกับการใช้งานของสภาพสังคมนั้นๆ (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. 2548 : 67)

2. การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม

เป็นการศึกษาชุดข้อมูลทางวัฒนธรรม ชุดความเชื่อ กล่าวคือก่อนที่ผู้ออกแบบจะทำการวิเคราะห์ หรือหาแนวทางในการพัฒนางานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สิ่งที่ผู้ออกแบบจะต้องทำการเรียนรู้และเข้าใจ ให้ลึกซึ้ง นั้นคือ ความรู้ ความเข้าใจ จิตสำนึก ความศรัทธาในสิ่งที่ศึกษา เนื่องจากการนำรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ ผู้ออกแบบต้องทำการศึกษาที่มา คติรากเหง้า บริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้ถ่องแท้เสียก่อน ก่อนนำไปพัฒนาในทิศทางที่ถูกต้อง เหมาะสม ซึ่งชุดข้อมูลนี้จะมีความสัมพันธ์ กับแนวคิด**วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)** ที่ว่าด้วยการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ โดยมีสมมุติฐานว่าสิ่งของวัตถุที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นนั้นสามารถสะท้อน, ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม, ความเชื่อของบุคคล ผู้สร้าง ผู้ซื้อ หรือผู้ใช้สอยและสามารถขยายไปสู่การทำความเข้าใจสังคม ที่บุคคลนั้นสังกัดอยู่ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญเทคนิคความสามารถของคนในชุมชน)

ในการศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน เป็นการเรียนรู้ข้อมูลต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะของวัสดุ (จากธรรมชาติหรือวัสดุดั้งเดิม), วิธีการ, รูปแบบงานหัตถกรรมไทย และขั้นตอนต่างๆในการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมนั้นๆให้ถ่องแท้ การเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ การนำวัสดุไปแปรรูปและนำไปใช้ การเข้าใจวิธีคิด การเข้าใจกรรมวิธีการสร้างสรรค์ ตั้งแต่ขั้นเริ่มต้น จนได้ผลงานหัตถกรรม สิ่งนั้นจะเป็นตัวแปรของแนวคิด ให้สามารถต่อยอดในการออกแบบได้ การเรียนรู้เทคนิคและภูมิปัญญางานศิลปหัตถกรรมจะสามารถทำให้เราแทรกซึมไปในกระบวนความคิดในทุกช่วงของการสร้างสรรค์ สามารถคัดเลือกเทคนิคเฉพาะส่วนหรือเป็นภาพรวมนำมาใช้ต่อยอด ตราบใดที่เราเข้าใจกระบวนการ ก็จะสามารถนำข้อมูลหรือองค์ความรู้นั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม

4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม

ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม คือเงื่อนไขประการหนึ่งของชุดข้อมูล ที่จะทำให้การสร้างสรรค์ต่อยอด ทิศทางและกระบวนการพัฒนา ให้เกิดความต่อเนื่องที่เหมาะสม โดยลักษณะการพัฒนาสร้างสรรค์จะมีวิธีคิด และแนวทางที่หลากหลาย แต่การนำไปใช้ให้เกิดความเหมาะสม และไม่หลุดจากเงื่อนไขสำคัญจนเกิดความคลาดเคลื่อน เกิดการนำไปใช้พัฒนาในทิศทางที่ไม่เหมาะสม อาจก่อเกิดผลทางด้านลบมากกว่าด้านบวก ทำให้ผลงานที่ได้รับการสร้างสรรค์นั้น ขัดแย้งกับกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมทั้งหมด ดังนั้นผู้ศึกษาควรตระหนักและเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรมให้มาก เพื่อที่สามารถนำไปออกแบบสร้างสรรค์ ในทิศทางที่ควรจะเป็นและสอดคล้องกับสิ่งที่ตั้งเป้าประสงค์ไว้ เนื่องจากในสภาวะ ที่บ้านเมืองเกิดความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของโลกนั้น ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านจากเดิมที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้านในชนบท ก็มีอาจจะต้านทานหรือแม้แต่จะหยุดนิ่งให้เกิดการปรับเปลี่ยนไปตามสภาวการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ในความเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ ลักษณะในการออกแบบศิลปหัตถกรรมก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนไปเพื่อตอบสนองผู้บริโภคในยุคสังคมปัจจุบัน เช่นการเปลี่ยนแปลงวัสดุ การเปลี่ยนแปลงหน้าที่ การเปลี่ยนแปลงให้เกิดการยกระดับ หรือการเปลี่ยนแปลงตามผู้บริโภค ทั้งนี้ไม่ว่าจะเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดก็ตาม ถ้าการเปลี่ยนแปลงนั้นขัดต่อชุดความเชื่อ ขัดต่อวัฒนธรรม หรือส่งผลลบต่ออย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้ออกแบบและพัฒนาต้องตระหนักต่อผลเสียที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมวงกว้าง และทำให้ความเข้าใจคลาดเคลื่อนในอนาคต

5. การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)

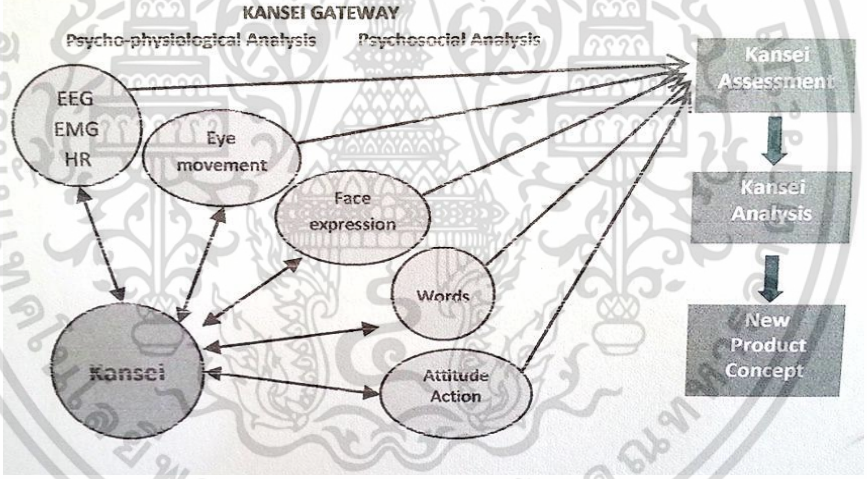
ภายหลัง จากการพัฒนา สร้างสรรค์และออกแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรมเป็นที่เสร็จสิ้น (หรืออยู่ในระหว่างกระบวนการออกแบบและพัฒนา) ขั้นตอนต่อมาคือการศึกษาระบบ ความรู้สึกนึกคิด การรับรู้ ความเข้าใจและความเหมาะสมของผลงานที่ได้ เปรียบเสมือนการประเมินคุณ ภาพของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน เพื่อให้ทราบถึงความน่าสนใจ และความรู้สึกต่อผลงานออกแบบ โดยใช้หลักการคันไซ (Kansei Design) เนื่องด้วย ผลงานทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมิใช่เป็นเป็นเพียงการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั่วไป แต่มีความเกี่ยวพันถึงชุมชน วิถีชีวิต รากเหง้า ภูมิปัญญา คติความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรม

กระบวนการคิดของคันไซ เป็นแนวทางที่ได้จากการสั่งการของสมอง เพื่อให้ได้แนวคิดที่ต่างออกไปจากแนวคิดเดิม ซึ่งในแนวคิดนั้นอาจจะมีหลายด้านได้เสมอ (ไม่จำเป็นต้องเป็นความคิดเชิงบวกเพียงด้านเดียว) ซึ่งอยู่ที่นักออกแบบจะตีความและนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ กระบวนการคิดของคันไซเป็นกระบวนการคิดของสมอง ที่มีจุดเริ่มต้นจากรสนิยม ความพอใจ ถูกใจ (Taste) และกลิ่น (Smell) จากการรับรู้ ส่งต่อไปยังความสามารถในการมองเห็น จินตนาการ วิสัยทัศน์ (Vision) และการรับรู้ได้ยิน โสตประสาทในการได้ยิน (Hearing) ทั้งหมดจะถูกประมวลขึ้นไปสู้ความคิด เช่น ดี เหมาะสม-ไม่เหมาะสม ,สบาย -ไม่สบายหรือ แข็งแรง-ไม่แข็งแรง เป็นต้น

โดยการวัดแนวคิดวิธีแบบคันไซนี้ สามารถหาตัวชี้วัด ที่สามารถสรุปผลได้อย่างชัดเจนเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบได้หลากหลายวิธี (ดังภาพที่ 4.2)



ภาพที่ 4.2 Kansei Gateway
ที่มา : Lokman and Nagamachi. 2009

จากภาพที่ 4.2 ทำให้ทราบถึงกระบวนการแปรผลแนวคิดการออกแบบของคันไซได้อย่างชัดเจน โดยแนวคิดนี้สามารถใช้หลักการแปรผลได้หลากหลายวิธีด้วยกันดังนี้

1. การใช้เครื่องมือวัดทางสมอง โดยใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ทางการแพทย์ เช่น เครื่องตรวจคลื่นไฟฟ้าสมอง การตรวจอีอีจี Electroencephalography: EEG) เป็นการรับรู้เชิงลึกจากสมองโดยตรง

2. การรับรู้จากการเคลื่อนไหวทางสายตา การมอง (Eye Movement)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การรับรู้จากการแสดงออกทางสีหน้า (Face Expression)

4. การรับรู้จากคำพูด (Word)

5. การรับรู้จากทัศนคติ การกระทำ การแสดงออก (Attitude Action)

ซึ่งการส่งถ่ายข้อมูลทั้ง 5 ด้านนี้ สามารถนำผลที่ได้เข้าสู่กระบวนการประเมินแนวทางในการนำไปวิเคราะห์ เพื่อหาผลสรุป แล้วแปรผลเป็นแนวทางและแนวคิดการออกแบบใหม่ได้ในอนาคต โดยนักออกแบบจะสามารถนำผลที่ได้ ไปใช้เป็นแนวคิดสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่มีความแตกต่างออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่ได้ว่าสามารถตีความเพื่อใช้ในการออกแบบในทิศทางใดแบบใดจึงมีความเหมาะสม (กุศล พิมาพันธุ์ศรี. 2554)

4.1.1.2 ตัวอย่างการนำกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น ไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทาง ในการออกแบบชุดเก้าอี้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรมล้านนา (LAN-THREE)

แนวคิดคือการออกแบบ คือ การออกแบบชุดเก้าอี้พักผ่อนสามที่นั่งสามารถแยกออกไปเป็นสามทิศทาง เป็นการจัดองค์ประกอบที่สวยงาม มีเอกภาพ มีสัดส่วนและความสมดุลเพื่อให้เกิดรูปร่างรูปทรงที่แปลกใหม่ น่าสนใจ แต่ยังคงไว้ซึ่งประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ ตามหลักทฤษฎีการออกแบบเครื่องเรือน ให้รองรับกิจกรรมในการใช้งาน โดยการออกแบบมีโต๊ะกลางเป็นจุดศูนย์กลาง ลักษณะการออกแบบจะใช้วัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาและการจักสานส่วนของพื้นที่นั่งทางด้านบน ให้เกิดเป็นรูปทรงและลวดลายตามแนวทางแรงบันดาลใจ(จากตัวเหงาล้านนา) ส่วนลักษณะการดุนลายอลูมิเนียมนำมาประดับรอบตัวฐานทางด้านล่างของชุดที่นั่ง (ลวดลายเครือเถา จากลวดลายพันธ์พฤกษา) เป็นการนำเอาวัสดุศิลปหัตถกรรมที่ต่างชนิดกัน รวมถึงภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์งานแตกต่างกัน แต่มีคุณค่าและความงามมาประยุกต์ใช้ ให้เกิดแนวทางความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆที่สามารถอยู่ร่วมกันได้ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีรูปแบบที่นำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LAN – THREE

INDUSTRIAL CRAFT DESIGN / WISDOM / CULTURE

การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากโครงการศึกษาและพัฒนาการนำเอาเส้นใยพืชผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการคุนลายอลูมิเนียมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องเรือนในสไตล์ล้านนา

ได้รับทุนอุดหนุนจากกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Industrial Crafts Design THAMMASAT UNIVERSITY

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

DESIGN CONCEPT ชุดเก้าอี้พักผ่าน (Stool Chairs) สามที่นั่งสามารถแยกออกไปสามทิศทาง เป็นการจัดองค์ประกอบที่สวยงาม มีเอกภาพ มีสัดส่วนและความสมดุลเพื่อให้เกิดรูปร่างรูปทรงที่แปลกใหม่ น่าสนใจแต่ยังคงไว้ซึ่งประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ ตามหลักทฤษฎีการออกแบบเครื่องเรือน ให้รองรับกิจกรรมในการใช้งาน โดยการออกแบบมีโต๊ะกลางเป็นจุดศูนย์กลาง ลักษณะการออกแบบจะใช้วัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาและการจักสานส่วนของพื้นที่นั่งทางด้านบน ให้เกิดเป็นรูปทรงและลวดลายตามแนวทางแรงบันดาลใจ ส่วนลักษณะการคุนลายอลูมิเนียมนำมาประดับรอบพัวฐานทางด้านล่างของชุดที่นั่ง เป็นการนำเอาวัสดุศิลปหัตถกรรมที่ต่างชนิดกัน รวมถึงภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์งานแตกต่างกัน แต่มีคุณค่าและความงามมาประยุกต์ใช้ ให้เกิดแนวทางความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆที่สามารถอยู่ร่วมกันได้ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีรูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน

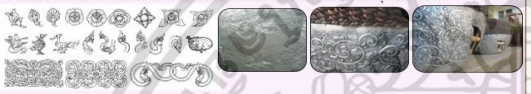
เลือกใช้วัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาชนิดเดลียวในการออกแบบ เพื่อให้การจักสานผักตบชวานั้นออกมามีมิติ ความถี่ ลวดลายที่มีความประณีต ละเอียดและมีความหนาแน่นของการสาน ทำให้เห็นถึงรูปร่าง รูปทรงที่ชัดเจนของตัวเหงาที่นำเข้าสู่การออกแบบได้ ใช้**การมัดย้อม**ทำสีของผักตบชวามีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นตั้งเดิม และในการออกแบบได้เลือกใช้สีนิ้วตาลแดงในการย้อมผักตบชวาให้กับเครื่องเรือนในส่วนของที่นั่ง สืบจากแท้จริงแล้วสีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา แต่ในการออกแบบย้อมเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

การออกแบบในสไตล์ล้านนาใช้ลักษณะรูปร่าง โครงสร้างและความงามของตัวเหงา มาเป็นแรงบันดาลใจ เนื่องจากตัวเหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลมทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ ซึ่งตัวเหงาในสายไทยนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงทนกสามตัว เป็นฐานที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้างขนาดกันหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดทั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกานและตัวยอดของลายกนก ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นที่รองรับน้ำหนักเหมาะสมกับการออกแบบกับเครื่องเรือน **โดยตัวเหงาเรามถึงงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนานั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่ อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิ่มเอม จุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ** ซึ่งรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประดิมากรรม งานบูชั่นตามวัดวาอารามเป็นต้น



การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม Tradition – Material Culture

การคุนลายอลูมิเนียมจะใช้ลักษณะลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลาย**พันธุ์พฤกษา** มาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลวดลายประดิษฐ์เป็นแถบหลั่วประกอบอยู่ด้วย ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลาย**ล้านนา**ที่ได้**อิทธิพล**จากลวดลายประดับแบบจีน และในการออกแบบลายยังมีลักษณะของลดลักบัวเป็นองค์ประกอบที่**สำคัญ**เนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต อีกทั้งยังเป็นลวดลายสื่อได้ถึงธรรมชาติที่มีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี วัฒนธรรม และลักษณะการทำงานของชุมชนบนบ้านวัดลายแบบดั้งเดิมอีกด้วย โดยการทำสีของตัววัสดุอลูมิเนียมในการออกแบบนั้นจะเป็นลักษณะของการมา เป็นการเน้นให้เกิดความงามตามธรรมชาติของวัสดุได้อย่างเต็มที่



โครงสร้างเครื่องเรือน มีการเลยระดับให้มีความสูง- ต่ำ การลดลำของมิติให้เป็นมิติ ไม่เท่ากัน สอดคล้องกับแนวทางของศิลปะล้านนาในการพัฒนางานออกแบบ ที่จะมุ่งเน้นรูปทรงที่ปรากฏ เป็นลักษณะของการมองใกล้เพื่อความเด่นชัดมากกว่าระยะเอียดมากกว่าการยอมรับของเรื่องสัดส่วน กล่าวคือเป็นการมองใกล้เพื่อความเด่นชัด ซึ่งเรียกว่า Long Shot โดยงานทางด้านประติมากรรมล้านนาจะสนใจเรื่องของฟอร์มมากกว่าความถูกต้องทางกายภาพ ทำให้การออกแบบสามารถดึงบริบทดั้งเดิมกลายมาใช้ในการพัฒนางานออกแบบให้มีรูปแบบแปลกใหม่และน่าสนใจได้ อีกทั้งลักษณะรูปแบบทางสถาปัตยกรรมล้านนานั้นจะมีลักษณะการออกแบบเป็นแบบ Human Scale คือจะไม่มีความใหญ่โตมโหฬาร มีลักษณะการออกแบบที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ ซึ่งเป็นบุคลิกที่สำคัญของชาวล้านนา ซึ่งมีความแตกต่างกับวัฒนธรรมคลาสสิกอย่างจีน อินเดีย หรือแม้แต่ นครวัด ที่เรียกว่า Imperial Scale ที่เน้นความใหญ่โตในการออกแบบ ในการออกแบบทำการแห่งมิติ สูง –ต่ำ ออกเป็นสามส่วน ซึ่งแตละที่นั้งจะมีขนาดความสูงที่ไม่เท่ากันแต่ยังคงสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน สามารถนั่งได้ตามหลักการของกายภาพสรีระของมนุษย์ ซึ่งขนาดความสูงที่เลือกออกแบบนั้นจะมีทั้งหมดสามระดับคือ ขนาดความสูง 35 ซ.ม., ขนาดความสูง 40 ซ.ม.และ ขนาดความสูง 45 ซ.ม.

การออกแบบเครื่องเรือนจะมีลักษณะการปลอยพื้นที่ว่างบางส่วน เพื่อให้มองเห็นลักษณะโครงสร้างของตัวเครื่องเรือนและโครงสร้างหายขนาดต่างๆที่อยู่ภายใน เนื่องจากในการออกแบบต้องการให้มีส่วนที่ลดทอนความแข็งกระด้างของรูปทรง และเป็นการลดความแน่นของลวดลายที่ทำการคุนลายอลูมิเนียม ไม่ให้เห็นถึงลวดลายที่มากจนเกินไป โดยลักษณะดังกล่าวเป็นการออกแบบที่พื้นที่ว่างของเครื่องเรือน เพื่อเป็นการลดความหนาแน่นของความแข็งกระด้างได้ ซึ่งในส่วนของการปลอยพื้นที่ว่างนั้นยังคงทำการออกแบบให้เป็นลักษณะตัวเหงา ที่เห็นเพียงมิติของบนอกเท่านั้น เว้นและปล่อยพื้นที่ว่างให้เป็นรูปร่างที่ลอมองเห็นถึงลักษณะโครงสร้างที่อยู่ภายในได้ โดยการออกแบบได้ใช้วัสดุหวายหลายขนาด ทำการเจาะรูแล้วสอดหวายเส้นเล็กให้เป็นชิ้นเดียวกัน เพื่อให้รูปทรงที่ได้ของโครงสร้างภายในคล้ายกับตะกร้า ดังนั้นในการออกแบบโครงสร้างภายในจึงต้องทิดีที่ถ้นในการผลิต เพื่อให้เมื่อเว้นหรือปล่อยพื้นที่ว่างนั้น จะเห็นถึงความงามของโครงสร้างได้อย่างชัดเจน และเป็นแนวเส้นระนาบเดียวกันได้อย่างสวยงาม

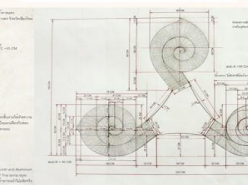


ตามลำดับการออกแบบจะมีขนาดมาเล็กน้อยสุด เพื่อไม่ให้เกิดความคิดเพี้ยนไปจากแบบเดิม เนื่องจากการวางอาจมีพื้นที่ไม่เรียบ ทำให้เวลานั่งจะไม่มั่นคง จึงทำการแก้ไขปัญหา โดยนำแผลงส่วนทำหน้าที่เป็นตัวรับน้ำหนักทั้งสุดท้าย ทำให้พื้นที่ไม่เรียบเสมอกันสามารถดัดวางได้ และไม่เกิดอันตรายขณะเวลาใช้งาน



รูปแบบ ลักษณะของวัดกันแกบ และ วัดพระสิงห์ จ.เชียงใหม่









การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน Wisdom







วัสดุและกลุ่มชุมชนที่ใช้ในการทดลอง ในการออกแบบสร้างสรรค์ครั้งนี้ มีทั้งสิ้น 2 กลุ่มได้แก่

1. **ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย ต.บ้านถวาย อ.หางดง จ.เชียงใหม่** มาเป็นแหล่งความรู้ในการวิจัย เนื่องจากที่ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย มีการผลิตงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบ การผลิตเครื่องเรือนที่ใช้เส้นใยพืชผักตบชวาเป็นวัสดุหลักในการผลิตงานอย่างมากมายจนเป็นสถานที่ท่องเที่ยว และจัดจำหน่ายสินค้าจากผักตบชวาที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งในประเทศไทย / ผักตบชวาเป็นวัชพืชประเภทลอยน้ำมีความคงทนต่อดินทำอากาศได้อย่างดีเยี่ยมและมีการแพร่พันธุ์เจริญเติบโตได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งทำให้เป็นปัจจุบันมีผักตบชวาลอยกระจายไปตามแม่น้ำลำคลองทั่วไปและขยายพันธุ์เป็นจำนวนมาก อันเป็นปัญหา อุปสรรคต่อการคมนาคมทางน้ำและการระบายน้ำทางธรรมชาติ แต่วัชพืชน้ำอย่างผักตบชวาก็สามารถนำมาแปรรูปเป็นวัสดุเส้นใยพืชจากธรรมชาติที่เหมาะเยี่ยงกัน / ด้วยเหตุนี้เองทำให้เชียงใหม่มีช่างทำผักตบชวาที่ได้รับการฝึกฝน และมีการสืบทอดต่อกันมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำเครื่องเรือนของช่างบ้านศรีสุพรรณผู้ซึ่งเป็นเงิน จนสถิตลวดลายบนบันเงิน เป็นช่างใหญ่มหาสมาคมเชียงใหม่ในอดีต และได้นำมาถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องให้ลูกหลานจนสามารถเป็นช่างฝีมือ จนเป็นที่ได้การยอมรับมาจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าของเครื่องเงินและอลูมิเนียมในถนนวัวลาย จังหวัดเชียงใหม่ จึงถือว่าเป็นแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องเงินและอลูมิเนียม ที่มีชื่อว่ามีความสวยงาม เป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียงระดับประเทศ ซึ่งในปัจจุบันผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าของเครื่องเงินและอลูมิเนียม ในจังหวัดเชียงใหม่นั้น จึงมีความต้องการพัฒนาและปรับปรุง เปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ไปตามยุคสมัย เพื่อเพิ่มความสนใจต่อผู้บริโภคในปัจจุบันเช่นเดียวกัน





ในการคุนลายอลูมิเนียมจะใช้อลูมิเนียมเบอร์ 18 และเบอร์17 ในการผลิตคุนลวดลายของชิ้นงานในการออกแบบเครื่องเรือน เป็นอลูมิเนียมลักษณะแบบหนาที่เป็นที่นิยมใช้ในการคุนลวดลายแบบบูนต่ำไม่ทะลุถึงกันและลวดลายที่ใช้ในการคุนจะใช้ลักษณะลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธ์พฤกษา







การออกแบบเครื่องเรือนได้ใช้การจักสานแบบเปีย ขัดลายหนึ่งธรรมดาในการออกแบบ เพื่อให้เครื่องเรือนนั้นมีความแข็งแรงของโครงสร้าง อีกทั้งในการออกแบบส่วนที่เหลือของเครื่องเรือนจะมีการผสมผสานใช้วัสดุจากสองชนิด มาตกแต่งเพิ่มเติม จึงไม่ควรทำให้วัสดุที่นำมาใช้เกิดความโดดเด่นหรือมีรายละเอียดมากจนเกินไป และแย่งกันเป็นจุดเด่น ทำให้งานเสียหลักการจัดองค์ประกอบในเรื่องความงามโดยรวม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค
อาจารออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน Wisdom

Industrial Crafts design Framework

Design Learning การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล

Change - Develop ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม





DETAIL OF DESIGN / MODULAR FUNCTION

เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลง และความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบหัตถุตสาหกรรม 4 ส่วน ได้แก่ การเปลี่ยนแปลง**วัสดุ** การจักสานผักตบชวาขึ้นรูปทรง รูปร่างตัวเหงา เปลี่ยนจากการนะลายไม่ไนอดัดสูการคุนลายอลูมิเนียม (โดยใช้วิธีการทำ Mold ไม้กลึง เคลือบชั้นในการผลิต) เปลี่ยนกระบวนการผลิต ทั้ง 2 ส่วน / การเปลี่ยน**แปลงหน้าที่** จากรูปแบบลักษณะของรูปแบบอาคารภาคเหนือ ที่มีการเสนมิติ + ลายปูนปั้นตัวเหงา + ลายไทยล้านนาที่ประดับรัหาร = การนำเข้าสู่การออกแบบชุดเก้าอี้สูล / การเปลี่ยน**แปลงรูปแบบ** จากรูปแบบการประดับอาคาร สู่ รูปแบบการสร้างเพื่อเกิดประโยชน์ใช้สอยในการนั่ง มีการปรับเปลี่ยน ดัดทอน เพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการใช้งาน / **การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค** ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสมมากขึ้นการปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และดัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้รัฐและธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ **เป็นการสร้างสรรค์คุณทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือน หรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต**

“เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ”

มิให้เอาส่วนเก็บของวัฒนธรรม มาสร้างเป็นจุดขายใหม่ โดยไม่รู้อะไรเลย



ออกแบบเครื่องเรือนให้เป็นลักษณะสามที่นั่ง และตรงส่วนกลางจะเป็นจุดเชื่อมต่อของที่นั่งทั้งสามส่วน โดยทำการออกแบบส่วนเชื่อมต่อเปรียบเสมือนใส้กลางและใช้วัสดุไม้ปิดผิวด้านบน เนื่องจากในการออกแบบเบื้องต้นลักษณะการใช้งานตรงส่วนกลางของแกนเชื่อมต่อ เป็นบริเวณที่ว่างและไม่ได้ใช้ประโยชน์ใดๆจึงทำการออกแบบเครื่องเรือนให้มีลักษณะของ Design + Function เพื่อให้สามารถใช้วางของ สัมภาระ หรือสิ่งต่างๆได้ระหว่างการสนทนาหรือการนั่งพักผ่อน เมื่อส่วนกลางของชุดเครื่องเรือนเป็นใส้กลาง ทำให้เมื่อเวลาแยกชิ้นส่วนของชุดที่นั่งออกทั้งหมด จะทำให้ลักษณะการใช้งานในส่วนต่างๆปลี่ยนไป สามารถเป็นชุดเก้าอี้สูล สามที่นั่งที่เป็นอิสระต่อกัน พร้อมกันมีใต้ะกลางใช้งานควบคู่กันไปแล้วแต่การจัดวางลักษณะในการใช้งานของผู้ใช้ สามารถจัดวางได้หลากหลายลักษณะเพื่อให้การออกแบบสามารถจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับพื้นที่ ที่นำไปใช้และสอดคล้องกับลักษณะของกิจกรรมการใช้งานได้ อีกทั้งสามารถที่จะเคลื่อนย้ายหรือขนส่งได้สะดวกมากยิ่งขึ้น และจากออกแบบส่งกล่าวนั้น สามารถที่จะนำเอาทุกชิ้นของชุดที่นั่งมาประกอบเข้าด้วยกันได้ทั้งหมด ถึงแม้ว่าขนาดสัดส่วนความสูงของแต่ละชุดที่นั่งนั้นจะมีขนาดที่แตกต่างกัน แต่การออกแบบได้ออกแบบแก้ไข ปรับปรุง ให้มีจุดตัวเชื่อมต่อมีระดับความสูงที่ปรับมาเท่ากัน ทำให้การประกอบ การเชื่อมต่อของชุดเครื่องเรือนสามารถประกอบกันได้อย่างพอดี สวยงาม อีกทั้งเวลาประกอบให้กลายเป็นชุดเก้าอี้ยาวนั้นระดับความสูงของชุดที่นั่ง ที่มีขนาดสัดส่วนไม่เท่ากันทำให้เกิดมิติ สูง-ต่ำของชุดเก้าอี้ที่สวยงาม แปลกตาและน่าสนใจ ทำให้มองเห็นมิ่งนั้นที่มีการเล่นระดับอย่างชัดเจน ซึ่งในการประกอบแบบสามารถนำมาประกอบกันได้ทุกชิ้นของชุดที่นั่งและใต้ะกลาง ทำให้เกิดรูปแบบที่ได้หลากหลายได้

ผลการศึกษาชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางการพัฒนา ได้อธิบายตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น (Industrial crafts design framework) ได้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

1.1 เครื่องเรือนเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัย โดยในการออกแบบจะเน้นถึงลักษณะความงามของการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ชีวิตและความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชน เป็นการนำเอาตัวเหงาล้านนามาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนา แต่ปรับให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ สามารถใช้งานและตกแต่งพื้นที่ได้ การออกแบบได้มีการแบ่งสัดส่วนและการจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่เลือกใช้ คือวัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาและการดุนลายอลูมิเนียมมาใช้ตกแต่ง เป็นวัสดุปิดผิวให้เกิดความงามที่ชัดเจน

1.2 การออกแบบเครื่องเรือนจะมีลักษณะการปล่อยพื้นที่ว่างบางส่วน เพื่อให้มองเห็นลักษณะ โครงสร้างของตัวเครื่องเรือนและโครงสร้างหวายขนาดต่างๆที่อยู่ภายใน เนื่องจากในการออกแบบต้องการให้มี ส่วนที่ลดทอนความแข็งกระด้างของรูปทรง และเป็นการลดความแน่นของลวดลายที่ทำการดุนลายอลูมิเนียม ไม่ให้เห็นถึงลวดลายที่มากจนเกินไป โดยลักษณะดังกล่าวเป็นการออกแบบพื้นที่ว่างของเครื่องเรือน เพื่อเป็น การลดความหนาแน่นของความแข็งกระด้างได้ ซึ่งในส่วนของการปล่อยพื้นที่ว่างนั้นยังคงทำการออกแบบให้ เป็นลักษณะตัวเหงา ที่เห็นเพียงมิติขอบนอกเท่านั้น เว้นและปล่อยพื้นที่ว่างให้เป็นรูปตัวเหงาเพื่อมองเห็นถึง ลักษณะโครงสร้างที่อยู่ภายในได้ โดยการออกแบบได้ใช้วัสดุหวายหลายขนาด ทำการเจาะรูแล้วสอดหวายเส้น เล็กให้เป็นชิ้นเดียวกัน เพื่อให้รูปทรงที่ได้ของโครงสร้างภายในคล้ายกับตะกร้า ดังนั้นในการออกแบบโครงสร้าง ภายในจึงต้องพิถีพิถันในการผลิต เพื่อให้เมื่อเว้นหรือปล่อยพื้นที่ว่างนั้น จะเห็นถึงความงามของโครงสร้างได้อย่างชัดเจน และเป็นแนวเส้นระนาบเดียวกันได้อย่างสวยงาม

1.3 ด้านล่างมีการออกแบบขายื่นออกมาเล็กน้อยสี่จุด เพื่อไม่ให้เกิดความผิดเพี้ยนไปจากแบบเดิม เนื่องจากการวางอาจมีพื้นที่ไม่เรียบ ทำให้เวลานั่งจะไม่มั่นคง จึงทำการแก้ไขปัญหา โดยขาแต่ละส่วนทำหน้าที่ เป็นตัวรับน้ำหนักทั้งสี่จุด ทำให้พื้นที่ไม่เรียบเสมอกันสามารถจัดวางได้ และไม่เกิดอันตรายขณะเวลาใช้งาน

2. รู้สึกศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

2.1 เลือกใช้วัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาชนิดเกลียวในการออกแบบ เพื่อให้การจักสานผักตบชวานั้นออกมามีมิติความถี่ ลวดลายที่มีความประณีต ละเอียดและมีความหนาแน่นของการสานเห็นถึงรูปร่าง รูปทรงที่ชัดเจนของตัวเหงาได้ ใช้การมัดย้อมทำสีของผักตบชวาสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิม และการออกแบบเลือกใช้สีน้ำตาลแดง ในการย้อมผักตบชวาให้กับเครื่องเรือนในส่วนของที่นั่ง สืบจากแท้จริงแล้วสีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา แต่ใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบจำเป็นต้องเลือกสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีน้ำตาลแดงจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

2.2 การดุนลายอลูมิเนียมใช้ลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พฤกษามาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลวดลายประดิษฐ์เป็นแถบพลิ้วประกอบ ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายล้านนาที่ได้อิทธิพลจากลวดลายประดับแบบจีน และในการออกแบบลายยังมีดอกบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต อีกทั้งยังเป็นลวดลายสื่อได้ถึงธรรมชาติที่มีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี วัฒนธรรม และลักษณะการทำงานของชุมชนถนนบ้านวัวลายแบบดั้งเดิมอีกด้วย โดยการทำสีวัสดุอลูมิเนียมจะเป็นลักษณะของการรมดำ เป็นการเน้นให้เกิดความงามตามรอยการดุนลายและขัดเงาส่วนที่มีความมันวาวให้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงเนื้อของตัววัสดุได้อย่างเต็มที่

2.3 การออกแบบในสไตล์ล้านนาใช้ลักษณะโครงสร้างและความงามของตัวเหงา มาเป็นแรงบันดาลใจ เนื่องจากตัวเหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลมทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ ซึ่งตัวเหงาในลายไทยนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงกนกสามตัว เป็นลายที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้างขมวดก้นหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกาบและตัวยอดของลายกนก ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นที่รองรับน้ำหนักเหมาะสมกับการออกแบบกับเครื่องเรือน โดยตัวเหงารวมถึงงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนานั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่ อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิ่มเอมอุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ ซึ่งรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรมงานปูนปั้นตามวัดวาอารามเป็นต้น

2.4 โครงสร้างเครื่องเรือน เล่นระดับให้มีความสูง- ต่ำ การลดลั่นของที่นั่งให้เป็นมิติ ไม่เท่ากัน สอดคล้องกับแนวทางของศิลปะล้านนาในการพัฒนางานออกแบบ ที่จะมุ่งเน้นรูปทรงที่ปรากฏ เป็นลักษณะของการมองไกลเพื่อความเด่นชัดมากกว่ารายละเอียดความถูกต้องของเรื่องสัดส่วน กล่าวคือเป็นการมองไกลเพื่อความเด่นชัด ซึ่งเรียกว่า Long Shot โดยงานทางด้านประติมากรรมล้านนาจะสนใจเรื่องของฟอร์มมาก กว่าความถูกต้องทางกายภาพ ทำให้การออกแบบสามารถดึงบริบทดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาให้มีจุดเด่นแปลกใหม่และน่าสนใจได้ อีกทั้งลักษณะรูปแบบทางสถาปัตยกรรมล้านนานั้นจะมีลักษณะการออกแบบเป็นแบบ Human Scale คือจะไม่มีความใหญ่โตมโหฬาร มีลักษณะการออกแบบที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ ซึ่งเป็นบุคลิกที่สำคัญของชาวล้านนา ซึ่งมีความแตกต่างกับวัฒนธรรมคลาสสิกอย่างจีน อินเดีย หรือแม้แต่ นครวัด ที่เรียกว่า Imperial Scale ที่เน้นความใหญ่โตในการออกแบบ ในการออกแบบทำการเล่นมิติ สูง –ต่ำ ออกเป็นสามส่วน ซึ่งแต่ละที่นั่งจะมีขนาดความสูงที่ไม่เท่ากันแต่ยังคงสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน สามารถนั่งได้ตามหลักการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของกายภาพสรีระของมนุษย์ ซึ่งขนาดความสูงที่ได้ออกแบบนั้นจะมีทั้งหมดสามระดับคือ ขนาดความสูง 35 ซ.ม., ขนาดความสูง 40 ซ.ม.และ ขนาดความสูง 45 ซ.ม.

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญความสามารถของคนในชุมชน)

3.1 วัสดุและกลุ่มชุมชนที่ใช้ในการทดลอง ในการออกแบบสร้างสรรค์ครั้งนี้ มีทั้งสิน 2 กลุ่มได้แก่

3.1.1 ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย ต.บ้านถวาย อ.หางดง จ.เชียงใหม่ มาเป็นแหล่งความรู้ เนื่องจากที่ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย มีการผลิตงานศิลปหัตถกรรม การผลิตเครื่องเรือนที่ใช้ผักตบชวาเป็นวัสดุหลักในการผลิตงานอย่างมากมายจนเป็นสถานที่ท่องเที่ยว และจัดจำหน่ายสินค้าจากผักตบชวาที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งในประเทศไทย ซึ่งผักตบชวาเป็นวัชพืชประเภทลอยน้ำมีความคงทนต่อดินฟ้าอากาศและมีการแพร่พันธุ์เจริญเติบโตได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ในปัจจุบันมีผักตบชวาล่องกระจายไปตามแม่น้ำทั่วไปและขยายพันธุ์เป็นจำนวนมาก อันเป็นปัญหา อุปสรรคต่อการคมนาคมทางน้ำและการระบายน้ำทางชลประทาน แต่วัชพืชน้ำอย่างผักตบชวาก็สามารถนำมาแปรรูปเป็นวัสดุเส้นใยพืชจากธรรมชาติที่ดีเยี่ยมเช่นเดียวกัน เนื่องจากสามารถนำไปใช้ทำงานหัตถกรรมเครื่องจักสานได้

3.1.2 ศูนย์ศิลปหัตถกรรมงานดุนลายเครื่องเงินและอลูมิเนียม ถ.วัวลาย ต.หายยา อ.เมือง จ.เชียงใหม่ มาเป็นแหล่งความรู้ เนื่องจากในอดีตที่ผ่านมาเครื่องเงินวัวลายเป็นกลุ่มศิลปหัตถกรรมผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน ซึ่งปรากฏหลักฐานตั้งแต่ครั้งพญามังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ และได้มีความสัมพันธ์อันดีกับเมืองพุกาม จึงมีการเจรจาขอช่างฝีมือมายังเมืองเชียงใหม่เพื่อฝึกเป็นอาชีพเสริมให้กับประชาชน ด้วยเหตุนี้เองทำให้เชียงใหม่มีช่างหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับการฝึกฝน และมีการสืบทอดต่อกันมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำเครื่องเงินของช่างบ้านศรีสุพรรณผู้ดีขันเงิน จะสลักลวดลายบนขันเงิน เป็นช่างในคุ้มหลวงเมืองเชียงใหม่ในอดีตและได้นำมาถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องให้ลูกหลานจนสามารถเป็นช่างฝีมือ จนเป็นที่ได้การยอมรับมาจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นผลิตภัณฑ์เครื่องเงินและอลูมิเนียมในถนนวัวลาย จึงถือว่าเป็นแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องเงินและอลูมิเนียม ที่ขึ้นชื่อว่ามีความสวยงาม เป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียงระดับประเทศ ซึ่งในปัจจุบันผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าของเครื่องเงินและอลูมิเนียม ในจังหวัดเชียงใหม่นั้น จึงมีความต้องการพัฒนาและปรับปรุง เปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ไปตามยุคสมัย เพื่อเพิ่มความสนใจต่อผู้บริโภคในปัจจุบันเช่นเดียวกัน

3.2 การออกแบบเครื่องเรือน ใช้การจักสานแบบขัดลายหนึ่งในการออกแบบ เพื่อให้เครื่องเรือนนั้นมีความแข็งแรงของโครงสร้าง อีกทั้งในการออกแบบส่วนที่เหลือของเครื่องเรือนจะมีการผสมผสานใช้วัสดุจากสองชนิด มาตกแต่งเพิ่มเติมจึงไม่ควรทำให้วัสดุที่นำมาใช้เกิดความโดดเด่นหรือมีรายละเอียดมากจนเกินไป และแย่งกันเป็นจุดเด่น ทำให้งานเสียหลักการจัดองค์ประกอบในเรื่องความงามโดยรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ในการดุนลายอลูมิเนียมจะใช้อลูมิเนียมเบอร์ 18 และเบอร์17 ในการผลิตดุนลวดลายของชิ้นงานในการออกแบบเครื่องเรือน เป็นอลูมิเนียมลักษณะแบบหนาที่เป็นที่นิยมใช้ในการดุนลวดลายแบบนูนต่ำ ไม่ทะลุถึงกันและลวดลายที่ใช้ในการดุนจะใช้ลักษณะลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธ์พฤกษา

4. ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม

เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลง และความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบหัตอุตสาหกรรม 4 ส่วน ได้แก่ *1.การเปลี่ยนแปลงวัสดุ* ทำการจักสานผักตบชวาขึ้นรูปร่าง รูปทรงเป็นตัวเหงาแทนลายปูนปั้น, เปลี่ยนการแกะลายไม้ในอดีตสู่การดุนลายอลูมิเนียม (โดยใช้วิธีการทำ Mold ไม้กลึง เคลือบชันในการผลิต), *2.การเปลี่ยนแปลงหน้าที่* จากลักษณะรูปแบบอาคารภาคเหนือ ที่มีการเล่นมิติผสมตกแต่งลายปูนปั้นตัวเหงาและลายไทยล้านนาที่ประดับวิหาร เข้าสู่การออกแบบชุดเก้าอี้สตูล, *3.การเปลี่ยนแปลงรูปแบบ* จากรูปแบบตัวเหงาประดับอาคาร สู่รูปแบบการสร้างเพื่อเกิดประโยชน์ใช้สอย(การนั่ง) มีการปรับเปลี่ยน ตัดทอน เพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการใช้งาน และ*4.การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค* ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสม การปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้วัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ เป็นการสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั่งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต ทำการออกแบบเครื่องเรือนเป็นลักษณะสามที่นั่ง และส่วนกลางจะเป็นจุดเชื่อมต่อที่นั่งทั้งสามส่วน โดยทำการออกแบบส่วนเชื่อมต่อเปรียบเสมือนโต๊ะกลางและใช้วัสดุไม้ปิดผิวด้านบน เนื่องจากการออกแบบลักษณะการใช้งานตรงส่วนกลาง ของแกนเชื่อมต่อ เป็นบริเวณที่ว่าง และไม่ได้ใช้ประโยชน์จึงทำการออกแบบให้มีลักษณะDesign + Function เพื่อให้สามารถใช้วางของ สัมภาระหรือสิ่งต่างๆได้ระหว่างการสนทนาหรือการนั่งพักผ่อน เมื่อส่วนกลางของชุดเครื่องเรือนเป็นโต๊ะกลาง ทำให้เมื่อเวลาแยกชิ้นส่วนของชุดที่นั่งออกทั้งหมด ทำให้ลักษณะการใช้งานในส่วนต่างๆเปลี่ยนไป สามารถเป็นชุดเก้าอี้สตูล สามที่นั่งที่เป็นอิสระต่อกันสามารถจัดวางได้หลากหลายเพื่อให้สามารถจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับพื้นที่ และจากออกแบบดังกล่าวนั้นสามารถที่จะนำเอาทุกชิ้นของชุดที่นั่งมาประกอบเข้าด้วยกันได้ทั้งหมด ถึงแม้ว่าขนาดสัดส่วนความสูงของแต่ละชุดที่นั่งนั้นจะมีขนาดที่แตกต่างกัน แต่การออกแบบได้ออกแบบแก้ไข ปรับปรุง ให้มีจุดตัวเชื่อมต่อมีระดับความสูงที่ปรับมาเท่ากันทำให้การประกอบ การเชื่อมต่อของชุดเครื่องเรือนสามารถประกอบกันได้อย่างพอดี สวยงาม อีกทั้งเวลาประกอบให้กลายเป็นชุดเก้าอี้ยาวนั้นระดับความสูงของชุดที่นั่ง ที่มีขนาดสัดส่วนไม่เท่ากันทำให้เกิดมิติ สูง-ต่ำของชุดเก้าอี้ที่สวยงาม แปลกตาและน่าสนใจ ทำให้มองเห็นม้านั่งที่มีการเล่นระดับอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชัดเจน ซึ่งในการประกอบแบบสามารถนำมาประกอบกันได้ทุกชิ้นของชุดที่นั่งและโต๊ะกลาง ทำให้เกิดรูปแบบที่ได้หลากหลายได้

5. ผลการประเมินการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (การออกแบบชุดเก้าอี้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรมล้านนา (LAN-THREE))[47]

ศึกษาจากแบบสอบถาม กลุ่มผู้ผลิตจำนวน 50 คน (สุ่มแบบจำเพาะเจาะจง) ผู้จำหน่ายจำนวน 50 คน (สุ่มแบบจำเพาะเจาะจง) และกลุ่มนักท่องเที่ยว ผู้บริโภค ประชาชนในท้องถิ่น และผู้สนใจในตัวของผลิตภัณฑ์ จำนวน 900 คน (ใช้การสุ่มแบบบังเอิญ / ไม่อิงความน่าจะเป็น) รวมทั้งสิ้น 1,000 คน ได้ผลดังนี้ ด้านลักษณะความแปลกใหม่ในการออกแบบ ($\bar{X}$= 4.33, SD = 0.62) อยู่ในระดับดี, ด้านลักษณะการเลือกใช้วัสดุในท้องถิ่นเข้ามาประยุกต์ใช้ประโยชน์และเป็นวัสดุในการออกแบบ ($\bar{X}$= 4.29, SD = 0.65) อยู่ในระดับดี และด้านประสิทธิภาพการใช้งานและประโยชน์ใช้สอย ($\bar{X}$= 4.18, SD = 0.59) อยู่ในระดับดี (โดยการประเมินมุ่งเน้นเพียงแต่กลุ่มผู้บริโภคทั่วไป และสอบถามเพียงความชื่นชอบ ความสวยงาม น่าสนใจ รูปแบบการประยุกต์ใช้วัสดุและเทคนิควิธีเป็นสำคัญ จึงทำให้การประเมินมิได้มองถึงภาพรวมที่ต้องนำไปศึกษากับบริบทอื่นๆได้อย่างครอบคลุม)

6. ผลที่ได้รับจากการออกแบบและพัฒนา

6.1 การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม จากการนำผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียม ให้เป็นกรณีศึกษาในการที่จะนำเอาวัสดุที่มีอยู่ในชุมชนและท้องถิ่นที่มีชื่อเสียงในจังหวัดเชียงใหม่ มาออกแบบและประยุกต์การใช้วัสดุร่วมกันให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่น่าสนใจ โดยยังคงมีความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน และการอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นอันได้แก่การจักสานผักตบชวาในชุมชนบ้านถวายและการดุนลายอลูมิเนียมในชุมชนถนนวัวลาย รวมถึงการสร้างโอกาสส่งเสริมและเพิ่มรายได้ให้แก่ท้องถิ่น

6.2 เรียนรู้การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม ที่ต้องนำเอาวัสดุทั้ง 2 ชนิดมาประยุกต์และพัฒนางานออกแบบร่วมกัน เพื่อทราบถึงข้อจำกัดของวัสดุ เอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะ และขั้นตอนในการผลิต ก่อนนำมาออกแบบและสร้างสรรค์ รวมถึงต้องคำนึงถึงปัจจัยขั้นตอนในกรรมวิธีการผลิต รูปแบบลักษณะของการประยุกต์และวัสดุประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องอีกด้วย

6.3. เข้าใจลักษณะแบบอย่างโดยใช้มรดกทางวัฒนธรรมล้านนา เข้ามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์การออกแบบ เข้าใจถึงลักษณะข้อมูลเบื้องต้นของการออกแบบและศิลปะของสมัยล้านนา เพื่อนำมาประยุกต์ ปรับปรุง หารูปลักษณ์และเลือกลักษณะเด่นที่น่าสนใจให้เข้าสู่กระบวนการออกแบบให้เป็นสไตล์ล้านนาประยุกต์ นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบ

---

[47] กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2555). **การศึกษาและพัฒนาการนำเอาเส้นใยพืชผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องเรือนในสไตล์ล้านนา** : งานวิจัยเรื่องนี้ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2552

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้

6.4 เรียนรู้ลักษณะแนวทางในการประยุกต์และพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์สินค้าหัตถกรรมประเภทอื่นๆ ให้มีความแปลกใหม่ และมีลักษณะที่แตกต่างกันโดยใช้การศึกษาสัดส่วน ปริมาณในการประยุกต์วัสดุและการผสมผสานที่แตกต่างกัน อาจมีการเพิ่มหรือลด ตัดทอนสัดส่วนที่ต้องการออกแบบร่วมกันได้ ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายและได้ผลงานจากวัสดุทรัพยากรที่มีอยู่ รวมถึงภูมิปัญญาในท้องถิ่นตามความเหมาะสมของสังคม ยุคสมัยที่เปลี่ยนไปตามกลุ่มผู้บริโภคหรือกลุ่มเป้าหมายได้

4.1.1.3 การวิเคราะห์และพิจารณา หลักการที่นำมาใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางการออกแบบและพัฒนา ถึงข้อมูลหรือแนวคิดที่ต้องนำมาเพิ่มในการสนับสนุน และมีจุดใดต้องมีการปรับปรุงชุดข้อมูล เพื่อให้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมนั้นสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยได้วิเคราะห์ออกมาเป็นตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 การสรุปผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิด ผ่านผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	**การปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม**
1. กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำไปใช้เป็นชุดข้อมูล และกำหนดประเด็นในการศึกษาได้ มีการแจกแจงให้เห็นถึงความสำคัญของแต่ละชุดข้อมูลเพื่อนำไปใช้ค้นคว้าสิ่งที่ต้องการศึกษาและนำเข้าสู่แนวคิดของการออกแบบได้ 2. กรอบแนวคิดมีการเรียงลำดับความสำคัญของชุดข้อมูล สามารถให้ผู้สร้างสรรค์ ค้นคว้าข้อมูลและเรียงลำดับความสำคัญได้อย่างเหมาะสม 3.เป็นการริเริ่มกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ให้ผู้ที่ออกแบบสร้างสรรค์ และผู้ที่สนใจสามารถนำชุดข้อมูลไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาได้ 4.กรอบแนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีการวิเคราะห์และการตีความในการนำมาใช้สู่การ	**1.กรอบแนวคิดยังไม่มีความครอบคลุมชุดข้อมูล และประเด็นการกำหนดแนวทางได้อย่างครอบถ้วน** เนื่องจาก ในการพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมนั้น มิได้มีเพียงการนำไปใช้แค่การออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานใหม่ๆเท่านั้น หากแต่ในการพัฒนาต้องสามารถที่จะระบุได้ว่าออกแบบมาเพื่อวัตถุประสงค์ใดมีปัจจัยและเงื่อนไขใดต้องพิจารณา ตัวอย่างเช่น **1.1 การออกแบบเพื่อการศึกษา และแวดวงวิชาการ** (การนำแนวคิดทางวัฒนธรรม-ภูมิปัญญาสู่การออกแบบสร้างสรรค์ ให้เกิดการการพัฒนาไปพร้อมกับการอนุรักษ์ ให้เกิดการดำรงอยู่อย่างเป็นพลวัตของวัฒนธรรมในสังคมปัจจุบัน, ให้เกิดผลงานทางวิชาการ การเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์, เกิดบทความวิจัยและบทความวิชาการ ตำรา อันเป็นตัวอย่างการศึกษา ให้เกิดข้อมูลที่เชื่อถือได้ และแนวคิดการพัฒนาแก่ผู้ที่สนใจให้เกิดประโยชน์ เป็นตัวอย่างที่เหมาะสมในการปฏิบัติงานในครั้งต่อๆไป) **1.2 ออกแบบเพื่อการจัดจำหน่ายในเชิงพาณิชย์** (เป็นสินค้าเชิงวัฒนธรรม, เป็นการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อการจำหน่าย, เป็นการออกแบบสินค้าของหน่วยงานภาคเอกชน) ซึ่งส่วนมากเป็นการออกแบบที่ไม่มีความซับซ้อนมากนัก สามารถผลิตได้จำนวนมาก ง่ายต่อการผลิต แต่รูปแบบผลงานต้องมีเอกลักษณ์ส่วนใดส่วนหนึ่งสื่อถึงการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้ เป็นการสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั่งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต **1.3 ออกแบบเพื่อใช้ในการจัดแสงดงผลงานเชิงศิลปะและการออกแบบ** (เป็นแนวคิดการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้เกิดเป็นผลงานทางศิลปะ เน้นเรื่องความงาม ความรู้สึก หรือการตีความหมายของผู้ออกแบบหรือศิลปิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1(ต่อ)

ออกแบบสร้างสรรค์ได้ดี ครบทุกองค์ประกอบของสิ่งที่ต้องการศึกษา โดยมีการถอดชุดองค์ความรู้จากชุดข้อมูลและการกำหนดประเด็นออกมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ทั้งรูปแบบรูปทรงของตัวเหงาล้านนา, รูปแบบศิลปกรรมล้านนา ทั้ง สีสัน, รูปร่างรูปทรง, ลวดลาย, วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม, ลักษณะทางสถาปัตยกรรมล้านนา และชุดความเชื่อ ความเป็นมาของสิ่งที่นำมาใช้ (วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ) 5. เป็นแนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรมจากการรวมกลุ่มการสร้างสร้างสรรค์ (การสนับสนุนการร่วมมือกันในการสร้างสรรค์) ระหว่างเทคนิคการจักสาน และการดุนลายอลูมิเนียม รวมถึงการค้นหาแนวคิดการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ด้วยวิธีการใหม่ๆ เป็นลักษณะการต่อยอดจากกรรมวิธีการผลิตเดิมของชุมชน (เช่น การดุนลายอลูมิเนียมเมื่อทำการตอกดุนลาย วัสดุอลูมิเนียมจะมีการหดลง ทำให้ลวดลายที่ออกแบบไม่ครบตามที่กำหนดไว้ จึงทำการคิดค้นการสร้างMold จากไม้ เป็นรูปทรงที่ออกแบบ ซึ่งมีการลดขนาดด้านข้างลง 1-2 ซม. เพื่อนำชันมาติดโดยรอบแล้วจึงทำการดุนลายอลูมิเนียมไปพร้อมๆกับการวาดลาย สรุปคือเปลี่ยนขากการดุนลายเป็นแผ่นจากการวางพื้น เป็นการดุนลายไปเรื่อยๆตาม Form ที่กำหนดเป็น 3 มิติ, การหาวิธีการประกอบแบบให้เก้าอี้ทุกตัวและโต๊ะสามารถเชื่อมต่อกันได้เป็นต้น) 6. ส่งเสริมการเรียนรู้เทคนิควิธีการใหม่ๆให้แก่ชุมชน	**1.4 ออกแบบเชิงพัฒนาชุมชนและสังคม** (เป็นการออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพชุมชนให้ชุมชนได้เกิดการเรียนรู้ เข้มแข็งและพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืน ซึ่งต้องสอดคล้องกับหน่วยงานจากภาครัฐในการสนับสนุนการได้มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.), การได้รับการสนับสนุนงานวิจัยจาก สกว.ฝ่าย 4 งานวิจัยเพื่อชุมชนและสังคม) **1.5 ออกแบบงานสร้างสรรค์สำหรับหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP** (เป็นการออกแบบและพัฒนาสำหรับการส่งเสริมผลิตภัณฑ์หัตถกรรมชุมชนให้สามารถนำไปจัดจำหน่ายทั่งในประเทศและต่างประเทศ เน้นหนักการคัดกรองสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ให้อยู่ในมาตรฐานตามคณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์แห่งชาติ (กอ.นตผ), การจัดกลุ่มระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level), การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC)) **1.6 ออกแบบสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์กับหน่วยงานทางภาครัฐ** (ต้องเรียนรู้และเข้าใจประเด็นยุทธศาสตร์ชาติและแผนพัฒนาจังหวัด 5 ปี ภายใต้การพัฒนาของจังหวัดนั้นๆ เพื่อให้เข้าใจถึงแผนการและกลยุทธ์ รวมถึงแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) และตัวชี้วัดที่ต้องการของการพัฒนาในยุทธศาสตร์นั้นๆ, การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับแผนการพัฒนาของสำนักงานจังหวัด เพื่อยกระดับและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยแยกตามหน่วยงานที่ต้องรับผิดชอบทั้ง สำนักงานพัฒนาชุมชน สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัด สำนักงานพาณิชย์จังหวัด เช่นโครงการส่งเสริมเครือข่ายองค์ความรู้ KBO (Knowledge-Base OTOP), โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนของกลุ่มจังหวัด, โครงการการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP กลุ่ม (Quadrant D), โครงการงบประมาณของจังหวัดที่สอดคล้องกับมติ ครม. นโยบายรัฐบาล แผนพัฒนาจังหวัด /กลุ่มจังหวัด) และ **1.7 การออกแบบสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรม** (เป็นการออกแบบที่เน้นหนักการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ที่เกิดการส่งเสริมซึ่งกันและกันระหว่างวัฒนธรรมและกาพัฒนา เช่น การออกแบบฐานพระพุทธรูป,การออกแบบตู้ใส่หนังสือสำหรับสมุดใบลาน หรือตู้สำหรับใส่วัตถุต่างๆในพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่เป็นอยู่นั้นๆ หรือการออกแบบชุดเครื่องเรือนในสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้น เช่นหอคำหลวง จ.เชียงใหม่, พิพิธภัณฑ์, หอจดหมายเหตุ เป็นต้น) ซึ่งประเด็นที่กล่าวมาทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีปัจจัย และเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการออกแบบและพัฒนาทั้งสิ้น ต้องทำความเข้าใจและศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำมาใช้พัฒนาและปรับปรุงกรอบแนวคิดต่อไปให้ครบในทุกมิติ 2. ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (การออกแบบชุดเก้าอี้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรมล้านนา (LAN-THREE)) ที่ได้จากการใช้กรอบแนวคิด เป็นงานลักษณะการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่การออกแบบในลักษณะทางด้านศิลปะ (Art) หรืองานที่เป็น Unique Design แม้ว่าผลงานที่ได้จะมีการศึกษาเรียนรู้การนำวัฒนธรรม และภูมิปัญญามาใช้ร่วมในการพัฒนา แต่ก็เหมาะที่จะเป็นผลงานทางศิลปะ มากกว่าการออกแบบ ซึ่งผลงานลักษณะนี้ เหมาะสมกับการเรียนรู้ทางการศึกษา ทางวิชาการ และการออกแบบสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรม (การออกแบบสำหรับสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง อันเป็นผลจากการจัดการความรู้ อาทิ พิพิธภัณฑ์ และสถาปัตยกรรมประจำชาติ(หอคำหลวง จ.เชียงใหม่ หอประชุมทองวัฒนธรรมและประเพณี) เป็นต้น งานดังกล่าวได้รับการประเมินกับกลุ่มนักวิชาการได้ในระดับที่ดี และเห็นว่ามีประโยชน์ต่อวงการวิชาการ เป็นแนวคิดการพัฒนาที่น่าสนใจ แต่ในมุมมองของหน่วยงานทางภาครัฐ หน่วยงานภาคเอกชน ผู้ประกอบการ และประชาชนทั่วไป ไม่สามารถมองเห็นถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับหน่วยงานและตนเอง ว่าจะนำไปใช้ในส่วนใดให้เกิดประโยชน์ที่สุด อันเป็นจุดที่คลุมเครือหาคำตอบที่ชัดเจนไม่ได้ 3.แนวคิดคันไซ (Kansai) ในการปฏิบัติงานนั้น ไม่ได้เกิดประโยชน์ที่แท้จริงเท่าใด เนื่องจาก 3.1 เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ทางการแพทย์ เช่น เครื่องตรวจคลื่นไฟฟ้าสมอง การตรวจอีอีจี (Electroencephalography: EEG) เป็นการรับรู้เชิงลึกจากสมองโดยตรง เพื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

7. ในกรอบแนวความคิดฯมีความเหมาะสมในหัวข้อเรื่อง **ความรู้สึกศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม** และ **การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน)** รูปแบบในงานศิลปหัตถกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่นั้นเกิดจากการสร้างสรรค์งานใน 2 ลักษณะคือ **1.การสร้างงานเพื่อ วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ** **2.การสร้างงานเพื่อประโยชน์ใช้สอย** ซึ่งทั้ง 2 หัวข้อนี้จะเป็นตัวกำกับและมองเห็นถึงความเหมาะสมในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้สร้างสรรค์ เนื่องจากวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีเอกลักษณ์เฉพาะซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้มิควรทำลายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคหรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย (เพราะวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ต้องใช้เวลาสั่งสมหลายชั่วอายุคน ต้องใช้ทักษะของช่างขัดเกลาให้เกิดความสมบูรณ์)	ตรวจสอบความรู้สึกนึกคิดมีราคาที่สูงและเคลื่อนย้ายได้ยากต่อการนำไปใช้ประเมินกับกลุ่มตัวอย่างที่ทำการคัดเลือก (ต้องประเมินทีละคน และอ่านค่าที่ได้รับทีละครั้ง) ซึ่งถ้าต้องการใช้จริงต้องสามารถนำกลุ่มตัวอย่างที่ทำการคัดเลือกไปยังสถานที่จัดวางของเครื่อง EGG ได้ เช่น โรงพยาบาล เป็นต้น ส่วนที่เหลืออีก 4 ข้อได้แก่ การรับรู้จากการเคลื่อนไหวทางสายตา การมอง (Eye Movement), การรับรู้จากการแสดงออกทางสีหน้า (Face Expression), การรับรู้จากคำพูด (Word) และการรับรู้จากทัศนคติ การกระทำ การแสดงออก (Attitude Action) สามารถออกแบบเครื่องมือในงานวิจัยได้ ทั้งการสังเกต (การมอง สีหน้า การแสดงออก), การสัมภาษณ์ (ทัศนคติ), การประชุมกลุ่มย่อย หรือการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ เป็นต้น 3.2 ในการประเมินทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิด ต้องเข้าใจว่าในงานวิจัยนั้นๆต้องการประเมินอะไร และใครเป็นผู้ประเมิน เช่นประเมินข้อมูลในเชิงวิชาการ, การประเมินการนำไปพัฒนากับหน่วยงานภาครัฐ, การประเมินกับประชานชนทั่วไปสำหรับการจำหน่าย หรือการประเมินเกี่ยวกับความสวยงามทางศิลปะ ทั้งนี้ในการประเมินต้องตรวจสอบให้ชัดเจนว่าตรวจสอบประเมินด้านใด เช่นด้านความเข้าใจ ความเชื่อ ด้านประโยชน์ใช้สอย หรือด้านการนำภูมิปัญญาไปใช้ต่อยอด เป็นต้น 3.3 แนวความคิดของคนญี่ปุ่น และคนไทย ไม่เหมือนกัน (ความงามของคนญี่ปุ่นกับคนไทยไม่เหมือนกัน, ความเข้าใจของเรากับคนญี่ปุ่นก็ไม่เหมือนกันเช่นกัน ดังนั้นการนำเอารูปแบบการประเมินมาใช้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ ยังสามารถหาวิธีการประเมินได้อย่างหลากหลายตามระเบียบวิธีวิจัย เพราะการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ ในรายละเอียดมีชุดข้อมูลจำนวนมากซึ่งเป็นแนวคิดของคนไทย ซึ่งควรต้องประเมินตามแนวทางความเข้าใจแบบไทยเช่นกัน) 4. ภาพรวมความเข้าใจของผู้บริโภค ที่มีต่อผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ค่อนข้างเข้าใจได้ยาก ถ้าเป็นประชาชนที่ไม่มีองค์ความรู้หรือไม่มีความเข้าใจเบื้องต้น (เป็นผู้ใช้เพียงอย่างเดียว หรือไม่เข้าใจวัฒนธรรมล้านนา) อาจมีการสื่อสารที่ไม่ถูกต้องและเกิดความเข้าใจผิดได้ เหตุที่ต้องมีความข้าใจเนื่องจาก ถ้าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเมื่อถูกนำไปใช้แล้ว มีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไม่ตรงกัน อาจส่งผลร้ายมากกว่าผลดีในอนาคต อันมาจากการสื่อสาร การส่งต่อข้อมูลหรือชุดข้อมูลสิ่งของผลิตภัณฑ์นั้นๆที่ได้รับการพัฒนา ชุดความเชื่อหรือวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของอาจถูกปรับเปลี่ยนไป ตามรูปแบบที่พัฒนา ทั้งมาจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของผู้ออกแบบ เพราะวัฒนธรรมเป็นของทุกคน สืบเนื่องจากไม่มีการแบ่งสัดส่วนการทำงาน จากรูปแบบงานที่เป็นต้นตำรับ และรูปแบบงานที่ต้องต่อยอด พัฒนา 5. ผลงานที่นำแนวคิดวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นชุดข้อมูล หรือประเด็นเพื่อนำมาสู่การออกแบบ ต้องมีการตรวจสอบให้ชัดเจนว่า เมื่อมีการปรับเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรงเดิม หรือเกิดเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม (มากหรือน้อยเท่าไร) ส่งผลต่อความเป็นอัตลักษณ์ของสิ่งๆนั้นและจะหลงเหลือชุดข้อมูลให้เกิดความเข้าใจเดียวกันได้ของคนในสังคมหรือไม่) 6. จากผลงานที่ได้ ถ้าตอบตามวัตถุประสงค์คือ การได้ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจและสามารถนำไปจัดจำหน่ายได้ ส่วนนี้อาจไม่ตอบโจทย์การทำงาน เนื่องจากการในการพัฒนาผลงานมีขั้นตอนการทำงานหลายส่วน และแต่ละส่วนก็มีวิธีการผลิตที่ซับซ้อน ทำให้ไม่สามารถควบคุมราคาต้นทุนในการผลิตได้และใช้เวลาในการผลิตที่นาน ดังนั้นในการออกแบบและพัฒนาดังกล่าวเหมาะสำหรับผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวความคิดการสร้างสรรค์ การค้นหาวิธีการผลิตงานศิลปหัตถกรรมในรูปแบบใหม่ การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นหลักการสำหรับการเรียนรู้ สร้างสรรค์และวงการการศึกษา มากกว่าจะนำไปผลิตเพื่อจัดจำหน่ายในกลุ่มของผู้ประกอบการและกลุ่มผู้บริโภค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

ทำการสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) โดยทำการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ เกี่ยวข้องกับเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญา, ปรัชญา, งานศิลปหัตถกรรม,การจัดการวัฒนธรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำชุดข้อมูลที่ได้มาใช้ในการวิเคราะห์และสรุปผลเป็นข้อมูล สำหรับศึกษาถึงปัจจัยและเงื่อนไขที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จำนวน 15 ท่าน ซึ่งทำการสอบถามตามประเด็นหลักดังนี้

1. วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง
2 .แนวคิดความต้องการการเปลี่ยนแปลงของสังคม
3. การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ
4. แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน
5. แนวคิดกระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

1. สัมภาษณ์ อาจารย์ ดร.เพ็ญสุภา สุขคตะ วันที่ 23 มกราคม 2562 เวลา 13.30–16.30 น.ห้อง 3304 อาคารเรียนรวม 4 ชั้น มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

“วัฒนธรรมและภูมิปัญญา เกิดจากผลผลิตของสังคมในยุคสมัยนั้นๆ ซึ่งทั้งหมดประกอบไปด้วย ความงาม ความดี และความจริง ร่วมกัน เกิดความสมยอมเพื่อนำไปใช้เป็นบรรทัดฐานทางสังคม ให้สังคมที่เกิดขึ้นมานั้นงดงาม ซึ่งวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นมานั้นต้องเป็นมติของคนในสังคมนั้น และคนในสังคมต้องพึงพอใจ”

จากแนวคิดวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลง รูปแบบของวัฒนธรรมต่างๆย่อมมีความเคลื่อนไหว ตามกลไกของสังคมและสิ่งแวดล้อม รวมถึงการรับเข้ามาของวัฒนธรรมใหม่ๆ แต่การหมุนเปลี่ยนนั้นย่อมมิใช่การปรับเปลี่ยนหรือรื้อสร้างไปทั้งหมด แก่นแท้ของวัฒนธรรมนั้นยังคงตั้งและแฝงอยู่เสมอไม่มากก็น้อย แม้ว่าจะเกิดการหมุนผ่านเพียงใด ซึ่งสอดรับกับวิบูลย์ ลี้สุวรรณ(2542 : 27-28) การอธิบายข้อเท็จจริงว่า ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามอิทธิพลภายนอกเข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางทีเปลี่ยนแต่รูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือคติแนวคิดยังคงเดิมไม่เปลี่ยนแปลง ในอดีตมีตัวอย่างมากมายจากเรื่องดังกล่าว อาทิ **ในช่วงอาณาจักรหริภุญชัยล่มสลาย อาณาจักรล้านนาเข้ามาปกครอง แต่ก็มิได้ลบล้างวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาเดิมทั้งหมด มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมเดิมเข้าสู่วัฒนธรรมใหม่เช่นเดียวกัน** ตัวอย่างเช่น ตัวอักษร ถึงจะมีการเปลี่ยนผ่านแต่ก็นำมาใช้ดัดแปลง ไม่ได้ลบตัวอักษรดั้งเดิม แต่ได้นำมาใช้ในการพัฒนาต่อยอด จาก ตัวอักษร “ปัลวะ” สู่ตัวอักษรมอญ และก่อเกิดตัวอักษรไทยในเวลาต่อมา จาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดนี้มิได้มีตัวอย่างเพียงในประเทศไทยเท่านั้นในแนวทางลักษณะการส่งต่อของวัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น อารยธรรมอินเดีย ก็ได้รับอิทธิพลจากสมัยกรีก โดยมีอเล็กซานเดอร์ มหาราช ทรงเป็นกษัตริย์ในช่วงปลาย เช่นเดียวกันในประเทศไทยในสมัยรัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 เกิดความยุ่งยากเชิงวัฒนธรรม เพราะมีการส่งผ่านยุคสมัยมาตั้งแต่ สุโขทัย อยุธยา มาจนถึงรัตนโกสินทร์ การพยายามสร้างชุดทฤษฎีกระแสหลักเพื่อให้เกิดการยึดโยง มีการใช้กฎระเบียบผ่านการบังคับให้เป็นหนึ่งเดียว เกิดการบังคับให้แต่งกายเหมือนกัน ห้ามกินปลาร้า หรือห้ามเคี้ยวหมาก เป็นต้น นั้นทำให้ต้นวัฒนธรรมเดิมที่มีมานับพันปีลดทอนคุณค่าลงไป

พหุทางวัฒนธรรม (Multicultural) คือการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ครอบคลุมเนื้อหาสาระและความคิด ความเชื่อ ที่มีความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อเกิดการยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกันทั้งภาษา เชื้อชาติ ขบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อทางศาสนา อันส่งผลให้เกิดความเป็นธรรม การเคารพความแตกต่างและการอยู่ร่วมกันในสังคม แต่การศึกษาเพื่อนำมาใช้ต้องเข้าใจอย่างถ่องแท้มิให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน ซึ่งอาจเป็นฉนวนความผิดพลาดของการส่งผ่านความรู้ทางวัฒนธรรมต่อไปทั้งผ่านจากวัตถุสิ่งของหรืองานสร้างสรรค์ที่ผู้ออกแบบได้ใช้เป็นแนวคิดสู่สาธารณะ อาทิ คนดำเรียกนิโกล นิโกแปลว่าดำ (มิใช่เข้าใจว่ามาจากนิโกลอย) หรือ เรียกกลุ่มชาติพันธ์แม้วเรียกเป็นมงค์ เป็นต้น (การสื่อสารผิด ทุกอย่างเปลี่ยน) ซึ่งปัจจุบันมีการศึกษา มีการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับ Cultural Study มากขึ้น ทำให้ปัจจุบันเกิดความเข้าใจทางวัฒนธรรมมากขึ้น ทำให้การบริหารจัดการวัฒนธรรมที่ดีขึ้นตามไปด้วย การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจึงเกิดการพัฒนาและดีขึ้นมาก ส่งผลให้เกิดผู้ที่มี**พุทธิปัญญา** ดังนั้นทั้งหมดจึงขึ้นอยู่กับผู้คนในสังคม ที่จะต้องทำการศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเองให้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง **ผู้ที่นำวัฒนธรรมไปใช้ส่งเดชจึงถือว่าเป็นผู้ที่ไม่มีพุทธิปัญญา**

หน่วยงานราชการ เป็นตัวแปรหลักจากสังคม จากการเปลี่ยนแปลงไปของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ก่อเกิดความบิดและผิดเพี้ยนของวัฒนธรรมในการนำไปใช้ เช่น องค์การบริหารส่วนตำบลและเทศบาล ไม่มีผู้รู้หรือผู้ที่ศึกษาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญามากพอ ขาดองค์ความรู้ ใช้แต่งบประมาณในความพยายามเผยแพร่วัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น ในจังหวัดลำพูนมีชาวยองอยู่เป็นจำนวนมาก คนยองในจังหวัดลำพูนอพยพมาจากไทยลื้อที่มาจากเมืองยอง จึงมีการเรียกคนกลุ่มนี้ว่า คนเมืองยอง แต่เรากลับเรียกคนกลุ่มนี้ว่า “ไทยยอง” สิ่งเหล่านี้จึงกลายเป็นเหตุหนึ่งในการดัดแปลงชาติพันธ์ ให้เป็นไทยยอง ตามการสร้างชุดทฤษฎีหลักให้แก่ประชาชน จากคนเมืองยองกลายมาเป็น คนไทยยอง เมื่อผิดแล้วหนึ่ง บ่งบอกว่าจะกลายเป็นผิดครั้งที่สองได้เสมอ ซึ่งทำให้ทางส่วนราชการเข้าใจว่า การพัฒนาปรับปรุงให้มันมีมากความ คือสิ่งที่ดี ทั้งๆที่การที่มากขึ้นแต่เกิดการบิดเบือนความเป็นมาคือสิ่งที่ผิด ซึ่งกรณีดังกล่าวมีมากขึ้นเท่าไหร่ก็คือผิดเท่านั้น

อีกตัวอย่างจากส่วนงานราชการและการปกครอง คือการเปลี่ยนนามพ่อขุนพญามังรายเป็นคำว่า พ่อขุนเม็งราย รวมถึงคำว่าพระยาก็เกิดจากการเลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเช่นกัน ซึ่งแท้จริงแล้ว ต้องใช้คำว่า “พระญา” ซึ่งหมายถึงกษัตริย์ทางภาคเหนือ (การตัดคำว่าพญาออก นั้นหมายถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การลดฐานานุศักดิ์ของความเป็นกษัตริย์) จากจารึกได้ใช้คำว่า มังราย แต่ในช่วงยุคสมัยรัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 ได้อธิบายว่า คำว่า “มัง” มีการเรียกขานเหมือนชื่อต้นของพม่า เช่น มังฉงาย มังตรา เป็นต้น ในรัชสมัยดังกล่าว กรมพระยาดำรงราชานุภาพ จึงได้ทำการเปลี่ยนชื่อจาก มัง เป็น เม็ง ต่อมาได้ทำการสร้างสะพานเม็งรายอนุสรณ์ขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันเวลาล่วงเลยทำให้ทราบถึงข้อเท็จจริงต่างๆ แต่กลับไม่มีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงชื่อให้เป็นสะพานพ่อขุนพญามังรายให้ถูกต้อง โดยทางราชการให้เหตุผลว่าอยากให้ประชาชนทราบว่าเกิดอะไรขึ้นในอดีตที่ผ่านมา ทั้งๆที่รู้ว่าสิ่งเหล่านี้เป็น**การสร้างชุดความทรงจำหลักที่มีความผิดเพี้ยนและไม่ถูกต้อง**

วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีความเป็นพลวัต มีความลื่นไหลตลอดเวลา แต่ผู้ศึกษาก็ต้องจำเป็นที่ศึกษาให้เข้าใจถึงข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เนื่องจากความเป็นพลวัต มิได้หมายความว่าจะถูกต้องเสมอไป เพียงแต่ถูกการปรับเปลี่ยน หรือเปลี่ยนผ่านในรูปแบบต่างๆผ่านกาลเวลา ดังนั้นจึงควรศึกษาให้ชัดเจนว่า ข้อมูลที่ได้มาจากความลื่นไหลทางสังคมและเข้าใจข้อมูลกระแสหลักที่ได้เรียนรู้มาถูกต้องหรือไม่ ตัวอย่างเช่น รถม้าในจังหวัดลำปาง อันเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของจังหวัดลำปาง ซึ่งจากการศึกษาได้ข้อมูลว่า รถม้าเข้ามาในประเทศไทยครั้งแรก ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่4) โดยได้รับตกทอดมาจากอังกฤษและอินเดีย ถือกันว่ารถม้าเป็นพาหนะคู่บ้านคู่เมือง จนกระทั่งรถยนต์เริ่มเข้ามามีบทบาท รถม้าจึงถูกนำไปอยู่ตามหัวเมืองต่างๆ ซึ่งในปี พ.ศ.2458 รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้วางรางรถไฟขึ้นมาถึงเมืองลำปาง จึงขนรถม้าจากกรุงเทพฯขึ้นรถไฟมานครลำปาง ทำให้รถม้าเข้ามามีบทบาทสำคัญ ด้วยการเป็นพาหนะรับส่งผู้โดยสารจากตัวสถานีรถไฟนครลำปางเข้าสู่ตัวเมือง บางข้อมูลกล่าวอ้างว่าในสมัยรัชกาลที่ 5 ปี พ.ศ.2458 รถม้าคันแรกของลำปางซื้อมาจากกรุงเทพฯ ในสมัยเจ้าบุญวาทย์วงศ์มานิตย์ เป็นเจ้าผู้ครองนครลำปาง สมัยนั้นรถม้าเป็นที่นิยมมากในกรุงเทพฯ เป็นพาหนะของหมู่เจ้าขุนมูลนาย และใช้เป็นรถประจำตำแหน่งของข้าราชบริพารชั้นผู้ใหญ่ในราชสำนัก ต่อมากระจายความนิยมไปตามจังหวัดต่างๆทางภาคเหนือ[48] (ซึ่งใน พ.ศ.2458 อยู่ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 (23 ตุลาคม พ.ศ.2453 – 26 พฤศจิกายน พ.ศ.2468) ข้อมูลดังกล่าวจึงไม่น่าถูกต้องนัก)

แต่ในการสืบค้นข้อมูลจากประวัติศาสตร์กลับได้ข้อมูลว่า ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ได้ทรงใช้รถยนต์เป็นพาหนะในการเดินทาง (จึงไม่มีความจำเป็นที่ต้องใช้รถม้าเป็นพาหนะในการเดินทางอีกต่อไป) จึงมีความประสงค์ให้ขนส่งรถม้ามายังหัวเมืองต่างๆ หลังจากสร้างอุโมงค์ลอดทางรถไฟได้สำเร็จ รัชกาลที่ 5 จึงรับสั่งให้**พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระกำแพงเพชรอัครโยธิน** เสนาบดีกระทรวงพาณิชย์และคมนาคมในสมัยนั้น (ผู้ที่ควบคุมการสร้างถ้ำอุโมงค์ขุนตาล) ให้นำรถม้าซึ่งมีจำนวนนับ 100 คัน ขึ้นไปจังหวัดนครสวรรค์ แต่ทางจังหวัดนครสวรรค์ไม่รับและได้ให้เหตุผลว่า จังหวัดมีแม่น้ำที่มาบรรจบกัน 4 สาย ได้แก่ ปิง วัง ยมและน่าน จึงเป็น

[48] https://www.matichonweekly.com/column/article_45358 สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จังหวัดที่เป็นศูนย์กลางการค้าขาย จึงไม่มีความจำเป็นต้องใช้รถม้าดังกล่าว กรมพระกำแพงเพชรอัครโยธินจึงทำการเดินทางส่งรถม้าไปจังหวัดกำแพงเพชร แต่ทางจังหวัดกำแพงเพชรก็ปฏิเสธเช่นเดียวกัน โดยให้เหตุผลง่ายๆว่า ในเมื่อจังหวัดนครสวรรค์ยังไม่เอา แล้วทางจังหวัดจะรับเก็บรถม้าไว้เพื่ออะไร จึงทำการส่งต่อรถม้าไปยังจังหวัดตากแต่ก็ได้รับการปฏิเสธเช่นเดียวกัน ด้วยเหตุนี้กรมพระกำแพงเพชรอัครโยธินจึงอับจนหนทางและไม่สามารถหาเหตุผลเพื่อไปอธิบายแก่รัชกาลที่ 5 ในการนำรถม้าจำนวน 100 กว่าคันกลับพระนครได้ สรุปจึงนำรถม้าทั้งหมดมายังจังหวัดลำปาง และให้มีคำสั่งว่าห้ามปฏิเสธการนำรถม้ามาเก็บไว้ในจังหวัดลำปาง ด้วยเหตุนี้รถม้าจึงต้องอยู่ในจังหวัดลำปางตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา กรอปกับ ณ.ขณะนั้น ชาวต่างชาติได้สัมปทานป่าไม้ในจังหวัดลำปาง จึงได้นำรถม้าดังกล่าวมาใช้งานในการคุมไม้จำนวน 50 คัน หลังจากหมดสัมปทานป่าไม้ รถม้าจึงถูกเก็บไว้จนเงียบหายไป จนเวลาล่วงเลยในยุคบ้านหลุยส์ รถม้าจึงได้ฟื้นคืนขึ้นอีกครั้ง กลับมาเป็นที่นิยมและเป็นที่ชื่นชอบแก่นักท่องเที่ยวในช่วง 30 ปีที่ผ่านมา นั้นจึงทำให้รถม้าในจังหวัดลำปางกลับกลายเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดโดยปริยายจนถึงปัจจุบัน จากความพลวัตของวัฒนธรรมจากการเปลี่ยนแปลงของสังคม (ทั้งที่รถม้าและจังหวัดลำปางมิได้มีความเกี่ยวข้องกันเลย อีกทั้งเกิดจากคำสั่งมิได้ยินยอมพร้อมใจ) นั้นทำให้การออกแบบสร้างสรรค์ต่างๆในจังหวัดลำปางทั้ง งานหัตถกรรมไม้แกะสลัก งานเซรามิค จึงปรากฏรูปแบบของการใช้รถม้าในการออกแบบอยู่เสมอในปัจจุบัน ซึ่งแนวคิดบางอย่างที่ได้รับจึงมีกลิ่นอายของชาติตะวันตก ดังที่กล่าวข้างต้นว่ามาจากประเทศอังกฤษและอินเดีย ทั้งหมดนี้จึงกลายเป็น “ของดี” บางอย่างอันเกิดจากอุบัติเหตุหรืออุบัติการณ์ ซึ่งเมื่อนำมาคิดไตร่ตรองแล้วสิ่งเหล่านั้นไม่ผิด ความใหม่หรือความเก่า อยู่ที่สังคมเหล่านั้นมีความพอใจหรือไม่ ถ้าเกิดความพอใจชอบใจนั้นก็คือความเหมาะสม อันเป็นวัฒนธรรมประดิษฐ์ เกิดขึ้นใหม่เฉกเช่นเดียวกันกับจังหวัดลำปาง ดังภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.4 รถม้าลำปาง กลายเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์สำคัญของจังหวัดลำปาง จนนำไปตั้งเป็นคำขวัญที่ว่า“ถ่านหินลือชา รถม้าลือลั่น เครื่องปั้นลือนาม งามพระธาตุลือไกล อนุรักษ์ช้างให้ลือโลก”ตามกลไกการลื่นไหลของวัฒนธรรม (ถ้าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ดีงาม)
(ที่มา : www.pvlo-lpg.dld.go.th/th/index.php?option=com_content&view=article [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกตัวอย่างหนึ่งจากความเป็นพลวัตของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ที่มีการปรับเปลี่ยนไปในทิศทางที่ไม่ถูกต้องนักจากหน่วยงานราชการในการการปกครอง กล่าวคือ เรื่องความเชื่อในการบูชาผีมต ผีเม็ง ของชุมชนมอญในจังหวัดลำพูน ซึ่งเป็นอีกตัวตัวอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัด ผีมต ผีเม็ง มาจากคำว่า “มต”ซึ่งมีความหมายว่า “ผีเจ้านาย”และคำว่า “เม็ง”ซึ่งมีความหมายว่า“ชาวบ้าน”โดยชุมชนคนมอญที่มาอาศัยในจังหวัดลำพูน มีอาชีพทำการเกษตรและทำการเก็บเกี่ยวข้าวและผลผลิตในเดือนห้า (เดือนกุมภาพันธ์ในอดีต) ซึ่งในการเก็บเกี่ยวนั้นจะมีพิธีกรรมคือการไหว้ และบูชาผีมต ผีเม็ง การนี้เพื่อบูชาบรรพบุรุษ(ผีปู่ย่า)ให้มาปกป้องดูแลคนในชุมชน อันมาจากมิติทางวัฒนธรรมและความเชื่อเรื่องผีของคนมอญ อีกทั้งสถานการณ์การแบ่งแยกชนชั้นในสังคมขณะนั้นเริ่มมีความชัดเจนมากขึ้น แม้กระทั้งการแบ่งชนชั้นจากวิถีชีวิตการบริโภคข้าวจ้าว ข้าวสวย กับกลุ่มผู้บริโภคข้าวเหนียว (คนมอญ และคนยอง บริโภคข้าวเหนียว 80%) ซึ่งจากการแบ่งชนชั้นดังกล่าวทำให้กลุ่มชุมชนมอญ ถูกดูถูกดูแคลนจากสังคมในขณะนั้นและขนานนามคนมอญเหล่านี้ว่าพวก**ขี้ทูดกุดถัง** นั้นทำให้กลุ่มชุมชนมอญจำเป็นต้องหาทางปรับเปลี่ยนมาเข้าร่วม**ศาสนาพุทธ สายธรรมยุตนิกาย** เพื่อให้คนในสังคมนั้นยอมรับมากขึ้น ซึ่งในการที่ชุมชนมอญมาเข้าร่วมในสายธรรมยุตนิกายจึงก่อเกิดปัญหาตามมา เนื่องจากสายธรรมยุตินิกายมีหลักการปฏิบัติธรรมที่เคร่งครัด จึงทำให้พระสังฆราช ในขณะนั้นกล่าวว่า ถ้าชุมชนมอญได้เข้าร่วมสู่สายธรรมยุตินิกาย จำเป็นต้องทำการยกเลิกการบูชาผี (ผีมต ผีเม็ง) และให้เหตุผลว่าลักษณะการบูชานั้นเหมือนการฟ้อนผีนั้นจึงมิควร มีท่วงทีการฟ้อนรำที่น่ากลัว ผู้หญิงทัดดอกไม้สีแดง นั้นจึงเป็นความจำนนของชุมชนมอญที่ต้องแลกและยอมรับเพื่อให้อยู่ในสังคมได้ ซึ่งชุมชนมอญเองก็ยังคงแอบปฏิบัติการบูชาผีมต ผีเม็ง 3 ครั้งต่อปีหลังการเก็บเกี่ยว โดยเป็นการกระทำแบบลับๆมิให้คนภายนอกรับรู้ (เพื่อมิให้สายธรรมยุตนิกายที่ตนเองเข้าร่วมอยู่รับรู้) แต่สุดท้ายแล้วมีผู้ทราบเรื่องพิธีกรรมดังกล่าวจึงนำเรื่องไปแจ้งแก่พระพระสังฆราช และมีรับสั่งให้วัดเจดีย์หลวง จังหวัดเชียงใหม่ไปทำการตรวจและมีคำสั่งเด็ดขาดมิให้ปฏิบัติพิธีกรรมนี้อีกต่อไป (ซึ่งเกิดเหตุการณ์อันเชิญผีไปไว้ในหิ้งแล้วนำคนไปนั่งทับเพื่อปิดบังการตรวจแต่ก็ไม่เป็นผล) ชุมชนมอญจึงจำเป็นต้องยินยอมปฏิบัติตามในที่สุด ซึ่งหลังจากนั้นช่วงเวลา 3 ปีในชุมชนมอญเกิดเหตุการณ์ที่ไม่ดี มีทั้งโรคระบาด คนล้มป่วยและเสียชีวิตจำนวนมาก ส่งผลให้ความเชื่อเรื่องการบูชาผีมต ผีเม็ง ทวีความศรัทธาและพยายามหาวิธีการเพื่อปฏิบัติพิธีกรรมอีกครั้ง โดยการใช้**วิธีแอบแฝง** นั้นคือในปัจจุบันมีการจัดงานไหว้เจ้าแม่จามเทวี (เกิดจากองค์การบริหารส่วนตำบลจัดขึ้นเพื่อการระลึกถึงคุณงามความดีและความเคารพต่อปฐมกษัตริย์) ในวันที่ 14 กุมภาพันธ์ของทุกๆปี กลุ่มชุมชนมอญจึงทำการร่วมงานไหว้เจ้าแม่จามเทวี ในช่วงเช้าและทำการเสียบต่อเป็นการบูชาผีมต ผีเม็งในช่วงบ่าย โดยทำการแสร้งว่าเป็นการไหว้เจ้ามาจามเทวี จากการกระทำจึงเสมือนเป็นการสวมรอย โดยนำพิธีกรรมของตนเองเข้าไปเหมือนเป็นการไหว้เจ้าแม่จามเทวี แต่แท้จริงแล้วเป็นการไหว้ผีบรรพบุรุษตนเอง ซึ่งนั้นเป็นวิธีการเดียวที่ทำให้ การบูชาผีมต ผีเม็งของชุมชนมอญนั้นกลับมาอีกครั้ง จากประเด็นนี้จึงทำให้เห็นว่า **วัฒนธรรมถึงแม้ว่าจะถูกปิดกั้นเพียงใด ตราบใดที่ชุมชนยังคงมีความศรัทธาและความเชื่อ ก็มิอาจถูกลบเลือนจากกลุ่มชนนั้นๆ วัฒนธรรมจะกลับมาทำความเข้าใจและเกิดขึ้นใหม่ในสังคมอีกครั้งอยู่เสมอ**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถึงแม้จะถูกปรับเปลี่ยนไปและลักษณะพิธีกรรมจะต่างไปบ้าง ไม่เหมือนในอดีตที่ผ่านมาทั้งหมด แต่สุดท้ายแล้ววัฒนธรรมจะถูกขับและแสดงออกมาไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใด หรือสถานะใดก็ตามแต่การรับรู้และความเข้าใจยังคงเดิมเสมอ *การออกแบบก็เช่นเดียวกัน ถ้าเรานำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์ต่อยอด ซึ่งรูปแบบของการพัฒนาจะปรับเปลี่ยนไปในลักษณะใดก็ตาม แต่สิ่งที่ยังต้องคงอยู่คือตัววัฒนธรรม ความเชื่อหรือความศรัทธาที่แฝงอยู่ มิอาจจะเลื่อนหายไปได้ ทั้งนี้ผลลัพธ์ในการออกแบบจะเป็นเครื่องพิสูจน์ในเชิงประจักษ์ว่าจะส่งผลบวกหรือลบในการนำวัฒนธรรมมาใช้ ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่นักพัฒนาทุกแขนงที่เกี่ยวข้องกับการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องตระหนักให้มาก*

อีกประเด็นหนึ่ง ซึ่งเป็นที่น่ากังวล คือการนำวัฒนธรรมมาใช้ในลักษณะไม่ถูกต้อง หรือสามารถเรียกสิ่งเหล่านั้นได้ว่า**“เป็นวัฒนธรรมเอาอย่าง หรือการจับแพะชนแกะ”** อันเนื่องมาจากการศึกษาข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ความรู้ไม่จริงและการพยายามโยงใยข้อมูลหลายส่วนมาผนวกให้เป็นเนื้อเรื่องวัฒนธรรมเดียวกัน ทั้งที่ไม่มีมูลความเป็นจริงหรือข้อเท็จจริง ซึ่งจากการกระทำดังกล่าวเป็นเรื่องที่น่ากังวลมากจากการเป็นพลวัตของวัฒนธรรมสืบต่อไปในอนาคต ตัวอย่างเช่น พระนเรศวร ทรงชอบไก่ชน ทรงซื้อและเลี้ยงไก่ชน และพระธาตุปีเกิด (ปีระกา) ของวัดพระธาตุหริภุญชัยวรมหาวิหาร จังหวัดลำพูน (ปีไก่) กลับกลายเป็นการนำเอาพระนเรศวรและพระธาตุหริภุญชัย มาเกี่ยวพันกันทั้งที่ไม่มีส่วนใดๆเกี่ยวข้องกันเลยแม้แต่น้อย เมืองลำพูนมองว่า ไก่ มีความเสมือนกับ หงส์ จึงนำเอาไก่ของพระนเรศวรมาใช้เป็นปูนปั้นอยู่ที่ฐานเจดีย์วัดพระธาตุหริภุญชัย (ซึ่งควรตัดออกจากฐานเจดีย์อย่างมาก) หลายคนอาจมองข้าม แต่สิ่งเหล่านี้กำลังจะสร้างชุดความทรงจำหลักที่เกิดขึ้นใหม่ใหม่และจะส่งผลในระยะยาว

ตัวการของความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอีกประเด็นก็คือ ความมักง่ายของคนที่ทำให้เกิดการเบี่ยงเบน แตกต่างไปซึ่งสามารถเรียกว่า**“การหากินกับวัฒนธรรม”** ความมักง่ายหลายอย่างมาจาก พ่อค้า แม่ขาย ตัวอย่างเช่น พ่อค้า แม่ค้า ที่อยู่ละแวกรอบอนุสาวรีย์พระนางจามเทวี ในจังหวัดลำพูน มองว่าความคาดหวัง ความต้องการบูชาในเรื่องของความเชื่อนั้นสูงขึ้น ผู้ที่เข้ามากราบไหว้มีความต้องการแสวงหาสิ่งเติมเต็มในการบูชาองค์พระนางมากขึ้น จึงไม่มองว่าขายดอกไม้ ธูปเทียนเพียงอย่างเดียว จึงเริ่มจำหน่ายผ้าสีเขียว(สไบ) เพื่อเป็นสิ่งสักการะไปด้วยในการไหว้พระนางจามเทวี (พ่อค้า แม่ค้า มองเรื่องการตลาดและรายได้ จึงมองข้ามวัฒนธรรม) ซึ่งสิ่งเหล่านั้นได้ผล สามารถสร้างรายได้ให้กับพ่อค้า แม่ค้าได้จำนวนมาก ต่อมาเริ่มขยายความเรื่องผ้ามากขึ้น มีการขายผ้าตามวันที่มากราบไหว้ ครบทั้ง 7 วัน เช่น วันจันทร์ กราบไหว้ด้วยผ้าสีเหลือง วันอังคารผ้าสีสีชมพู วันพุธสีเขียว และวันศุกร์สีม่วง เป็นต้น ซึ่งจากการสำรวจรอบอนุสาวรีย์พระนางจามเทวีมีร้านค้าจำหน่ายผ้าดังกล่าวประมาณ 40 ร้านค้า สิ่งเหล่านี้เข้ามาทำหน้าที่บิดเบือนวัฒนธรรมและหากินกับวัฒนธรรมไปพร้อมๆกัน มิเพียงเท่านี้กลุ่มพ่อค้า แม่ค้า ยังมีการบริการนำผ้าที่ทำการซื้อมาบูชามาห่มสไบให้แก่อนุสาวรีย์พระนางจามเทวี โดยการปีนขึ้น-ลง อนุสาวรีย์ จากการสำรวจพบว่ามีการกระทำกันมานานหลายปี จนฐานของอนุสาวรีย์ที่ทำการเหยียบนั้นหักและชำรุดเสียหาย อีกประเด็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คือรูปแบบของอนุสาวรีย์ซึ่งทางกรมศิลป์ได้ทำการออกแบบรูปปั้นพระนางไว้ได้ดีมาก โดยมือขวาของพระนางปักษ์ธรรม และมือซ้ายนักรบ(ถือดาบ) แต่การสักการะอันนำผ้าสไบมาห่มรูปปั้นนั้น ผ้าสไบที่ห่มจึงปิดบัง ไม่เห็นสัญลักษณ์หรือรายละเอียดใดๆของรูปปั้นพระนางฯ สถานการณ์ดังกล่าวทำให้ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง ทำการประชุมหารือกับหน่วยงานราชาการอยู่นานหลายปี อันเกิดจากความไม่เข้าใจและมองว่าไม่ใช่เรื่องสำคัญเร่งด่วน จนเกิดการยกขบวนเพื่อนำนายกเทศบาลและหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง ทำการศึกษาดูงานในสถานที่ต่างๆที่ทำการประดิษฐาน อนุสาวรีย์ต่างๆในจังหวัดพะเยา(อนุสาวรีย์พ่อขุนงำเมือง)และจังหวัดลำปาง จึงเห็นว่าเมื่ออนุสาวรีย์ที่มีความโล่ง โปร่งและไม่มีสิ่งใดๆมาปกปิด ทำให้มีความน่าเกรงขาม มีความศรัทธาและแสดงออกถึงความเคารพ เมื่อศึกษาดูงานกลับมาจึงมีนโยบายห้ามจำหน่ายผ้าสไบอีกต่อไป แต่พ่อค้า แม่ค้าไม่ยินยอม ดังนั้นจึงต้องหาอาชีพใหม่ให้แก่กลุ่มคนเหล่านั้นอีกทางหนึ่งด้วย นี่จึงเป็นตัวอย่างของการหากินกับวัฒนธรรมและความมักง่ายจนเกิดการบิดเบือนทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นลักษณะเช่นนี้มานานหลายปี ไปพร้อมๆกัน ซึ่งอย่างที่อธิบายไปข้างต้นว่าในปัจจุบันมีคนศึกษาในเรื่องวัฒนธรรมมากขึ้น มิเช่นนั้นแล้วการบิดเบือนเหล่านี้คงถูกจารึกและเกิดความเข้าใจใหม่ที่ผิดเพี้ยนในที่สุด ดังภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.5 ภาพซ้าย : เป็นภาพอนุสาวรีย์พระนางจามเทวี ที่นำสไบมาห่มจากผู้ที่ศรัทธาอันเกิดความ รู้เท่าไม่ถึงการณ์และการค้าขายเพื่อผลประโยชน์ ภาพขวา : ภาพภาพอนุสาวรีย์พระนางจามเทวี ที่โล่ง โปร่งและไม่มีสิ่งใดๆมาปกปิด มีความน่าเกรงขาม มีความศรัทธาและแสดงออกถึงความเคารพ

ที่มา : http://www.sri.cmu.ac.th/~maeyinglanna/main2/main1.php[Online], https://www.winnews.tv/news/7334 [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2562)

ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการประยุกต์ หรือพัฒนาเพื่อเข้าสู่แนวทางในการออกแบบ เราไม่สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเหล่านั้นมาใช้ทั้งหมด 100 % ได้ (วัดก็คือวัด วังก็คือวัง ถ้านำมาทั้งหมดมันก็คือยกสิ่งเหล่านั้นมาทั้งหมดเช่นเดียวกัน) แต่เราสามารถที่แสวงหาหนทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

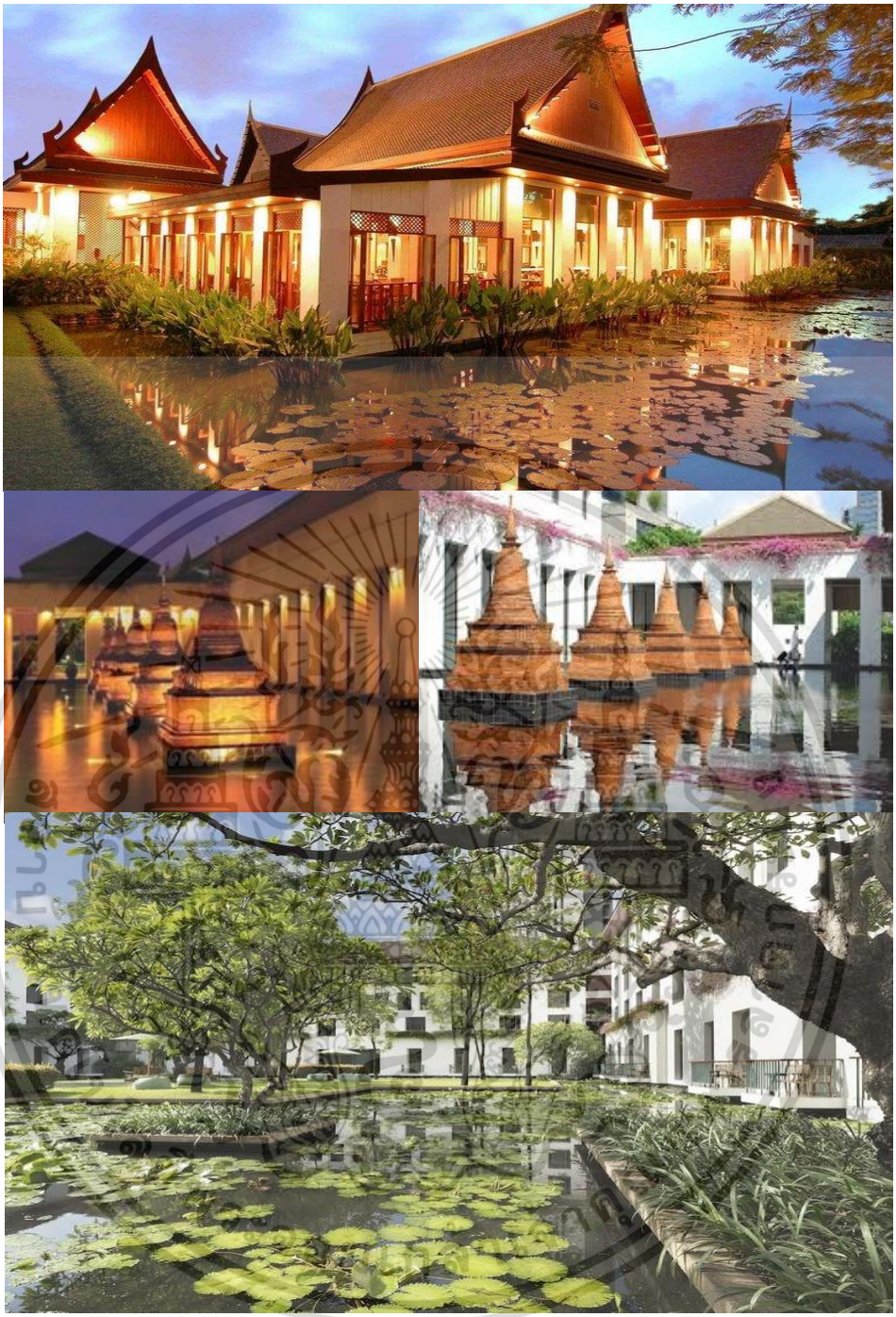
หรือวิถีทางในการประยุกต์และพัฒนาให้เกิดเหมาะสมได้ จากการ ลด รัด ตัด ทอน วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ได้ทั้ง รูปธรรมและนามธรรม จากตัวอย่างเช่น **การออกแบบโรงแรมสุโขทัย สาทร** (The Sukhothai Hotel and Resorts) ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากวัด จากอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย โดยได้ใช้แนวคิดลักษณะจากนามธรรม โดยมองถึงรูปแบบการจำลองความเป็นสุโขทัย เป็นกระบวนการที่ใช้ความเสมือนของรูปแบบสถาปัตยกรรมและสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้เชื่อมโยงการออกแบบ ให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน การออกแบบไม่ได้เอาวัดมาใช้ออกแบบโรงแรม แต่เป็นการนำวัฒนธรรมมาใช้ ตามที่ผู้ออกแบบ (อาจารย์สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา) ได้ระบุว่า การออกแบบไม่ใช่เอาวัดไปอยู่ในโรงแรม หลักการและจุดเด่นในการออกแบบคือ ไม่ได้นำรูปทรงของเจดีย์มาใช้ทั้งหมด ไม่จำเป็นต้องมีช้างล้อมรอบเจดีย์ ไม่มีซุ้มพระ แต่ใช้แนวคิดเพียงแค่การสะท้อนของน้ำ การใช้น้ำล้อมรอบมาเป็นจุดเด่นให้เกิดการสะท้อน เพราะเนื่องจากเจดีย์และอุโบสถในวัดภายในอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จะมีสระน้ำล้อมรอบ เป็นสระรับน้ำขนาดใหญ่ขุดขึ้นเพื่อทำการกักเก็บน้ำไว้ใช้และป้องกันน้ำท่วมจากที่ราบสูงทางทิศตะวันออกและ มีตระพังโพย ตระพังเงิน (ตระพังรับน้ำ) จากสระล้อมรอบจึงทำให้เกิดการสะท้อนของเงาน้ำ ให้เห็นเงาของเจดีย์และอุโบสถที่มีความสวยงาม เกิดความสะท้อนอันอุดมสมบูรณ์ ซึ่งจุดนี้เองเป็นตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ที่สำคัญของวัดสุโขทัย ภายในอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัยได้เป็นอย่างดี ดังภาพที่ 4.6-4.7



ภาพที่ 4.6 ภาพวัดมหาธาตุ จากอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จ.สุโขทัย ที่มีสระล้อมรอบ จึงทำให้เกิดการสะท้อนของเงาน้ำ ให้เห็นเงาของเจดีย์และอุโบสถที่มีความสวยงาม อันเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญ

ที่มา : https://www.paiduaykan.com/province/north/sukhothai/sukhothai-historypark.html [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 รูปแบบของการออกแบบโรงแรมสุโขทัย สาทร ที่อาจารย์สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา ได้รับแนวคิดการออกแบบและแรงบันดาลใจจากวัดสุโขทัย จากอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย ที่ผ่านกระบวนการ คิดโดยใช้แง่มุมในเรื่อง Landscape และการสะท้อนของน้ำจากสถาปัตยกรรม สิ่งเหล่านี้มิใช่การนำเอาวัดมาใช้ในการออกแบบทั้งหมด แต่เป็นการศึกษาเพื่อหาจุดและทิศทางที่เหมาะสมเพื่อแสดงออกถึงการนำสิ่งที่อยู่โดยรอบทั้งหมดของสถาปัตยกรรมมาใช้ในการออกแบบ

ที่มา: https://www.edtguide.com/hotel/74385/the-sukhothai-bangkok-hotel [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

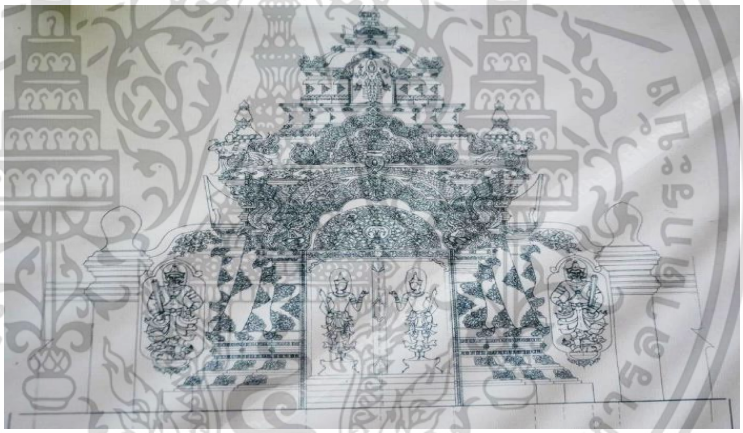
จากตัวอย่างการออกแบบโรงแรมสุโขทัย ทำให้เห็นว่าแนวคิดการออกแบบ ไม่มีความจำเป็นต้องนำวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญามาใช้ทั้งหมด และสิ่งนั้นมิใช่ความคิดที่ผิด แต่มันคือการนำมาใช้อย่างชาญฉลาดในการสร้างสรรค์ ความฉลาดและการจัดสรรวัฒนธรรมในการมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบมีความสำคัญมาก ต้องทำการศึกษาให้ลึกซึ้ง ชัดเจนและต้องมีความรู้ในระดับที่สูง ทั้งนี้การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ ต้องเข้าใจว่าบางครั้งมันมีเรื่องราว มีแนวคิดทางจารีตหรือทางประวัติศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นการจะนำวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สู่การออกแบบใดๆ เสมือนดังตัดแต่งกิ่งไม้ ให้เกิดเป็นรูปทรงที่ตนเองต้องการนั้นไม่ได้ แต่หลายๆครั้งตัวนักออกแบบและนักสร้างสรรค์เอง ที่พยายามสร้างสรรค์ผลงานแต่กลับสวนทางกับความเป็นจริงแบบตรงกันข้าม อันเนื่องไปกองจมอยู่กับคำว่า **“เก่า – โบราณ – ไม่ทันสมัย - คร่ำครึ”** เนื่องจากถ้านักออกแบบไปจมและกลัวกับคำดังกล่าว จะทำให้เกิดความพยายามพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานออกแบบใหม่เป็นเท่าตัว จนเกินความเหมาะสมและจำเป็น หรือพลิกแนวคิดแบบสุดโต่งเกินไป เพื่อให้ผลงานที่ออกมานั้นหลุดพ้นและลบคำสบประมาท ไม่ให้งานนั้นคร่ำครึ มีความทันสมัยและไม่โบราณ แต่สุดท้ายแล้วแทบไม่หลงเหลือคำว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิม อันเป็นผลลัพธ์ที่ดูสับสนกลายเป็นเพียงแค่นำเอาวัฒนธรรมมาใช้เป็นจุดขายแต่กลับไม่มีจริง อันส่งผลเชิงลบมากกว่าเชิงบวกในระยะยาว เป็นความกดดันและบีบคั้นตัวเองจากตัวนักออกแบบเอง ทางออกที่ดีคืออย่าหวาดกลัวจนเกินไป ทำงานให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมและพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปได้ รวมถึง**อย่าพยายามด่วนสรุปในความคิดสร้างสรรค์ของตนเองเช่นเดียวกันถ้าการพัฒนานั้นยังไม่ถึงจุดที่เหมาะสม**

ตัวอย่างเช่น ที่ผ่านมาวัดเจดีย์หลวงวรวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ มีการบูรณะปรับปรุงวิหารอินทขิล (เสาหลักเมือง) จนเกิดเป็นการออกแบบทวารบาล ยุค 2018 บริเวณประตูทางเข้าทั้ง 4 ประตู ที่ไม่ได้ทำการออกแบบและสร้างรูปเทวดาถือพระขันต์ แต่กลับออกแบบและสร้างเป็นตัวไอ้มดแดงกาโมถือปืนสไนเปอร์ (ไม่ถือหอกถือดาบ และสวมบทเป็นเทวดาถือปืนM16 ปืนติดลำกล้อง และเครื่องยิงระเบิดM79 พร้อมบางภาพมีอาวุธปืนสั้นและลูกระเบิด) โดยให้เหตุผลอ้างถึง**อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ว่าสามารถสร้างวัดร่องขุ่น ที่เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ เหตุใดทำไมวิหารอินทขิลจะทำบ้างไม่ได้** ด้วยเหตุนี้จึงเกิดเหตุเรื่องราว วิพากษ์วิจารณ์และลุกลามเป็นอย่างมาก ชาวบ้านและประชาชนที่ศรัทธา รวมถึงกรมศิลปากรคิดเห็นอย่างไรกับวัดเจดีย์หลวงวรวิหาร ซึ่งสาเหตุที่แท้จริงของเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวคือ สล่า (ช่างพื้นถิ่น) ไม่อยากอยู่ในกรอบเดิม ไม่อยากคร่ำครึ อยากคิดใหม่ทำใหม่ แต่เสาอินทขิลเป็นสิ่งศักดิ์สิทธ์เป็นเสาหลักเมือง อันมาจากชาวลัวะพื้นเมืองในยุคสมัยเม็งราย ซึ่งเชื่อว่าเป็นเสาหลักที่สร้างความมั่นคงการอยู่ดีมีสุข ทุกปีจะต้องมีพิธีสักการะบูชาเสาอินทขิล เพื่อสร้างขวัญและกำลังใจเป็นสิริมงคลแก่ชีวิต กลับนำเอากาโม่ที่เป็นของประเทศญี่ปุ่นมาใช้เป็นทวารบาล สรุปเกิดการทักท้วงเป็นอย่างมาก ประชาชนชาวเชียงใหม่ไม่เอาและไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่เกิดขึ้น รวมถึงอ้างว่าจะไม่มายังวัดเจดีย์หลวงอีก เหตุนี้จึงต้องเกิดการแก้ไขให้ถูกต้องก่อนที่จะเกิดเหตุลุกลามใหญ่โตในอนาคต นับเป็นบทเรียนที่สำคัญจากการอยากสร้างสรรค์แต่ขาดความรู้ความเข้าใจ ดังภาพที่ 4.8 – 4.9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 รูปแบบทวารบาลบริเวณประตูทางเข้าทั้ง 4 ประตู ของวิหารอินทขิล (เสาหลักเมือง) จ.เชียงใหม่
ที่มา: https://www.thairath.co.th/content/430170 [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2563



ภาพที่ 4.9 ภาพต้นแบบซึ่งนายทวารถืออาวุธโบราณ (ซึ่งแบบเดิมมีอายุมานาน นับร้อย ๆ ปี)
ที่มา: https://www.thairath.co.th/content/430170 [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2563)

เราไม่มีความจำเป็นต้องวาดทวารบาลในแบบเดิม มันสามารถปรับปรุง แก้ไขได้ สร้างสรรค์ได้ไม่คร่ำครึ แต่ต้องไม่ผิดฝาผิดตัว หรือพิสดารเกินเหตุ เป็นการจับแพะชนแกะ ซึ่งเหตุการณ์ของทวารบาลของวิหารเสาอินทขิลนี้ทำให้เจ้าอาวาส และพระ วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร ต้องหลบไปพำนักในวัดป่านานถึง 3 เดือน อันเกิดจากการคิดเองตัดสินใจเองของสล่า ก่อนที่สล่ากลุ่มนี้จะขอถอนตัวจากเรื่องดังกล่าวทั้งหมด

นักออกแบบ อย่าไปกลัวกับคำว่าครำครึ ต้องไปทำการศึกษา และเข้าใจจิตวิญญาณของวัฒนธรรมให้ดี จะทำให้ทราบถึงชุดข้อมูลที่เป็นพื้นฐานและเข้าใจได้โดยง่าย โดยไม่ต้องทำการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ เช่น เพลงปรบไก่ 3 ชั้น จะอย่างไรก็ไม่สามารถเล่น 4 ชั้น ได้เป็นต้น ดังนั้นคนที่มีความรู้เรื่องดนตรีไทยจะทราบดีว่าเป็นอย่างไร ได้หรือไม่ได้ ซึ่งในบางครั้งความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็ต้องทราบถึงที่มาที่ไปให้ลึกซึ้ง คุณเบิร์ด ธงไชย แมคอินไตย เป็นศิลปินนักร้องที่ประสบความสำเร็จที่สุดในประเทศ แต่น้อยคนจะทราบว่า คุณเบิร์ด ต้องหัดร้องเพลงไทยเดิมมาตั้งแต่ ป.4 ดังนั้นส่วนมาก มนุษย์จะเก็บเกี่ยวความรู้ที่เป็นสำเร็จรูปจากตัวบุคคล แต่ไม่เคยทราบหรือศึกษาประวัติที่ผ่านมาของศิลปินเลย นั้นทำให้ทราบดีว่าความรู้ การศึกษาข้อมูลเพื่อให้สามารถเข้าใจถึงแก่นแท้ ไม่มีคำว่าก้าวกระโดด ทุกอย่างต้องมาจากพื้นฐาน (Root) มาก่อนทั้งสิ้น

ซึ่งที่ผ่านมา วัฒนธรรมได้ส่งผ่านและกระจายตัวจากสื่อมากมาย จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่แจ๊ส ที่เน้นจุดขายคือความตลก แต่ยอมแลกกับการนำพระมาปู้ยี้ปู่ยำ แต่กลับภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งคือ เรื่องความฝันครั้งสุดท้าย ของท่านมุ้ย (หม่อมเจ้าชาตรี เฉลิมยุคล) ที่นำเอาเอกลักษณ์ของภูกระดึงที่มีต้นสน มาใช้ในเนื้องานเพียง 5 นาที กลับสามารถซึมซับความรู้สึกของแสงเงาของต้นสน ความงามบนภูกระดึงได้อย่างเต็มเปี่ยม (หลังจากภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวแทบไม่มีเรื่องไหนสามารถดึงความงามจากภูกระดึงได้อีกเลย) นั้นแสดงให้เห็นว่าเมื่อมีคนที่มีความรู้ ความเข้าใจ การดึงแสงเงาที่ได้จากต้นสน เพียง 5 นาทีก็สามารถเข้าถึงความเป็นภูกระดึงได้โดยไม่จำเป็นต้องเอามาทั้งหมด **ความSuccess ไม่ได้มาจากปริมาณแต่มาจากคุณภาพ**

ปัญหาอีกข้อหนึ่งของการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ในการพัฒนาสร้างสรรค์ คือความรู้ไม่จริง นักออกแบบส่วนมากขาดการศึกษาข้อมูลที่เพียงพอก่อนการออกแบบ บางผลงานนำตุงมาใช้ในการออกแบบเพราะมองเห็นถึงความสวยงามและสีสันที่น่าสนใจ แต่กลับไม่สามารถตอบได้ว่าตุงคืออะไร ตุงเป็นประเภทใดที่นำมาใช้ เป็นตุงมงคลหรือตุงอวมงคล ถ้านักออกแบบรู้ไม่จริงแล้วทำการออกแบบสิ่งใดๆ ปัญหาจะเกิดกับผู้เสพหรือผู้ที่ตัดสินใจบริโภค กล่าวคือ ถ้าผู้บริโภคไม่ทราบข้อมูลที่เพียงพอจะกลายเป็นเหยื่อทันที (ถ้าจับไม่ได้ไล่ไม่ทัน) เพราะจะเข้าใจว่าผลงานนั้นมีความหมายเพียงเชื่อ Concept ที่นักออกแบบได้กำหนดไว้ นับเป็นการสร้างนักออกแบบ (Designer) ที่แย่และไม่ดีเพิ่มขึ้น ถ้าในวงการศึกษาเรื่องจัดการทางวัฒนธรรม การนำไปใช้แบบผิดๆ แล้วคิดไปเองว่าการออกแบบนั้นดี สามารถเรียกคนกลุ่มนี้ได้ว่าเป็นพวก 18 มงกุฎ และปัจจุบันคงลอยนวลอยู่ในวงการออกแบบมากมาย อีกทั้งผู้บริโภคหรือผู้เสพที่มีคุณภาพจริงนั้นมีอยู่จำกัด ทั้งที่การพัฒนาวัฒนธรรมมีวิธีคิดที่มากมาย หลากหลาย แต่เลือกที่จะคิดเพียงการนำวัฒนธรรมมาตัดแปะ (Collage) ให้เข้ากับกับผลงานเพียงเท่านั้น นับว่าเป็นการลดทอนคุณค่าของวัฒนธรรมมากกว่าการต่อยอดพัฒนา

เงื่อนไขที่สำคัญในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ คือต้องนำหัวใจที่เป็นแก่นของวัฒนธรรมมาใช้ มิใช่เอามาใช้เพียงแค่รูปร่าง รูปทรงแค่เปลือกนอก หรือความสวยงามที่พบเห็น เพียงแค่ต้องการตอบโจทย์การออกแบบที่ตนเองคิดขึ้น เช่นการนำผ้าซิ่นล้านนาซึ่งมีหลากหลายแบบ มาใช้ในการออกแบบผ้าม่าน ซึ่งบางครั้งต้องศึกษาให้ดีว่าผ้าซิ่นนั้นมีชุดความเชื่อใดบ้าง ถ้ามีก็ไม่ควรนำมาใช้ไม่ควรแตะต้อง หรือ ผ้าซิ่นลุนตยา 7 ชั้น (ลุนตยาอะฉิก) ซึ่งเป็นผ้าซิ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โบราณของพม่า ลายเป็นคลื่นมหาสมุทร 7 ชั้น มีการนำมาใช้ในการออกแบบอย่างมากมายทั้งสำหรับการสวมใส่ ออกแบบเป็นงานแฟชั่น งานผ้าม่านตกแต่ง เพราะมีลวดลายที่สวยงาม แปลกตา น่าสนใจ แต่ความจริงแล้วผ้าซิ่นดังกล่าวมีชุดความเชื่อทางศาสนาของชาวพม่า อันเป็นผ้าสำหรับไปคลุมศพคนตาย เพื่อกราบเขาพระสุเมรุ (ซิ่นเป็นเพียงอย่างเดียวในการคลุมศพตนเองสู่ศาสนา) ซึ่งลายลูกคลื่นไม่ใช่สักแต่ว่าประดิษฐ์ขึ้นให้มีความงามพลิ้วไหวเท่านั้น แต่ยังซ่อนสัญลักษณ์คติจักรวาลทางพุทธศาสนาอีกด้วย เหตุเพราะลายลูกคลื่นนี้ทำซ้อนขดตัวกันถึง 7 ชั้นไล่โทนสีกันไป หมายถึงเขาสัตตบริภัณฑ์ทั้งเจ็ดที่ตั้งรายล้อมเขาพระสุเมรุอันเป็นแกนกลางของโลก (ดังภาพที่ 4.10) ซึ่งในปัจจุบันเป็นที่นิยม ถูกเผยแพร่ตามความเข้าใจในงานแฟชั่นและการออกแบบต่างๆ จนกลายเป็นที่ยอมรับโดยไม่อิงถึงต้นสายปลายเหตุแต่อย่างใด และคงเป็นการยากถ้าจะขัดแย้ง



ภาพที่ 4.10 ผ้าซิ่นลุนตยา 7 ชั้น หรือ ลุนตยาอะฉิก ของชาวพม่า
ที่มา: https://www.pinterest.com/pin/819655200912097902/?nic_v2=1a2BCpzYt, http://botkwamdee.blogspot.com/2011/12/pcl-dara.html [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2563)

การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในงานสร้างสรรค์ เช่นงานผ้าซิ่นลุนตยานี้ เดิมทีถ้าลวดลาย หรือสิ่งใดๆอันเกี่ยวข้องชุดความเชื่อของชุมชนหรือสังคม หรือเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อน ก็ไม่ควรนำเข้ามาใช้ แต่ถ้าต้องการนำมาใช้ในงานสร้างสรรค์จริงก็ควรมีการปรับปรุง เช่นการปรับขนาด การลดลายคลื่นลงเหลือ 5 ชั้นจาก 7 ชั้น ไม่ควรนำมาใช้ทั้งหมด เพื่อเลี่ยงผู้รู้และลดปัญหาจากการไต่ถาม ทั้งนี้ต้องอธิบายให้ชัดเจนว่า **“เป็นเพียงนำลวดลายของผ้ามาใช้เป็นแนวคิดหรือแรงบันดาลใจ มิได้ใช้ผ้าซิ่นเดิมที่มีชุดความเชื่อมาใช้ตรงๆ หรือเอาลายเดิม แบบเดิมมาใช้ตัดแปะลงสู่ผลงาน เพื่ออ้างสิทธ์(Claim) ว่าเป็นการนำวัฒนธรรมมาใช้ให้งานแลดูมีคุณค่าที่สูงขึ้น”** ดังนั้นการพัฒนาควรที่จะประยุกต์ลายให้เหลือ 5 ชั้น – 3 ชั้น แล้วอธิบายได้ว่าเพราะอะไรจึงนำมาใช้ตกแต่ง สร้างสรรค์เสมือนเป็นการขอยืมมานั้นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการพัฒนาเงื่อนไขที่สำคัญของนักออกแบบคืออย่าพยายามกดดันตัวเอง อย่าเกร็ง พยายามอ่านและตีโจทย์พื้นฐานดั้งเดิมทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ให้แตก ซึ่งต้องมองให้เห็นถึงว่าถ้าเรานำมาใช้พัฒนาในทางที่ถูกที่ควร มีเจตนาที่ดี มีเจตจำนงที่ดีในการรักษา จะเป็นการออกแบบสร้างสรรค์ไปพร้อมกับการอนุรักษ์ ส่งให้เกิดชุดความรู้เรื่องวัฒนธรรมแฝงในตัวผลงานแก่เด็ก เยาวชน และคนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้และเกิดความเข้าใจ หรือบางครั้งวัฒนธรรมนั้นๆเป็นสิ่งที่หาดูได้ยาก ก็ส่งผลถึงความสนใจของผู้พบเห็นได้เช่นกัน นับว่าเป็นการเข้าถึงให้เกิดความรู้สึกที่ดี เป็นการสร้างสรรค์ที่ขยายองค์ความรู้ ทำให้วัฒนธรรมนั้นมีคุณค่า มิใช่เป็นการนำเสนอนักออกแบบหรือตนเองว่าเป็นคนมีรสนิยม รวมถึงวัฒนธรรมนั้นจะตายลงเนื่องจากการผิดฝาผิดตัวอย่างที่ได้กล่าวมา

อีกหนึ่งของการพัฒนาคือ **การนำวัฒนธรรมอื่นมาใช้ร่วมกัน (Concoction)** สามารถที่จะกระทำได้ แต่ต้องศึกษาเรื่องราวต่างๆให้ดี เอาความเป็นเหตุเป็นผล ความจริงตามประวัติศาสตร์ การเอนเอียงไปทางฝั่งใดฝั่งหนึ่งสามารถที่จะกระทำได้ การผสมผสานมีความจำเป็นแม้กระทั้งทางศาสนาพุทธ-พราหมณ์ ที่เกิดขึ้นมาก็เริ่มต้นจากการผสมผสานเช่นเดียวกัน การพัฒนาสร้างสรรค์จากการนำวัฒนธรรมอื่นมาใช้ร่วมกัน ตัวอย่างอาทิเช่น

1. **พระนารายณ์ราชนิเวศน์** จ.ลพบุรี ซึ่งเป็นพระราชวังโบราณสมัยกรุงศรีอยุธยา ที่แสดงถึงความรุ่งเรืองสูงสุดสมัยหนึ่งของเมืองละโว้ ปัจจุบันกลายเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ใช้จัดแสดงโบราณวัตถุและภาพประวัติศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยการออกแบบมีการนำเอารูปแบบสถาปัตยกรรมของกรีกและสมัยโกธิก มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซุ้มประตูมีรูปทรงเป็นวงโค้งยอดแหลม (Pointed Arch) ในทางสถาปัตยกรรมช่องโค้ง (Arch) เป็นภูมิปัญญาในการออกแบบโครงสร้างลักษณะโค้ง เพื่อใช้รองรับน้ำหนักสิ่งก่อสร้างด้านบนเหนือตัวมันเอง เป็นเทคนิควิธีที่มีพัฒนาการมาแต่สมัยเมโสโปเตเมีย อียิปต์ และโดยเฉพาะในสมัยโรมันเรืองอำนาจ

จากช่องโค้งธรรมดา พัฒนาไปสู่วงโค้งยอดแหลม (Pointed Arch) โครงสร้างสำคัญของโบสถ์ในศาสนาคริสต์ มัสยิดในศาสนาอิสลาม ซึ่งนอกจากเป็นเทคนิคถ่ายเทน้ำหนักสิ่งก่อสร้างแล้ว ยังเป็นสัญลักษณ์แทนจิตใจมนุษย์ที่มุ่งทำแต่ความดี เพื่อจะได้ใกล้ชิดพระเจ้าบนสรวงสวรรค์ พบเห็นได้ในศิลปะสถาปัตยกรรมแบบโกธิก ศิลปะเปอร์เซีย และศิลปะไบแซนไทน์ และโกธิกแบบเวนิเทียน (Venetian Gothic) ซึ่งผสมผสานโกธิกกับไบแซนไทน์ เข้าด้วยกัน (รูปแบบอาคารเกิดจากการที่ในสมัยพระนารายณ์ทรงมีการติดต่อกับชาวต่างประเทศมากกว่า 40 ชนชาติ ตามบันทึกของ เดอ ลาลูแบร์ ราชทูตฝรั่งเศส และการเจริญสัมพันธไมตรีกับราชสำนักเปอร์เซีย สมัยชาห์สุลัยมานแห่งราชวงศ์ซาฟาวิยะห์ ซึ่งเป็นยุครุ่งเรืองทางศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม (มรดกทางวัฒนธรรมเปอร์เซีย) อันเป็นเหตุให้รูปทรงสถาปัตย์แบบวงโค้งยอดแหลม (Pointed Arch) มาใช้ในการออกแบบซุ้มประตูพระนารายณ์ราชนิเวศน์ รวมถึงการชักจูงให้เปลี่ยนศาสนาจากพุทธเป็นคริสเตียน) ดังภาพที่ 4.11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 พระนารายณ์ราชนิเวศน์ จ.ลพบุรี จากการศึกษาคาดว่าเป็นลักษณะโค้งแบบอิสลาม (เปอร์เซีย) ไม่ใช่โค้งแบบโกธิก และมีลักษณะพิเศษคือเป็นโค้งยอดแหลมแบบตวัดเล็กน้อย

ที่มา: https://www.museumthailand.com/en/1493/storytelling [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2563

2. **อาคารชิโนโปรตุกีส** รูปแบบมาจากวัฒนธรรมแบบตะวันตก จีนและมลายู คำว่าชิโน (Sino) แปลว่าจีน ส่วนโปรตุกีส ก็คือประเทศโปรตุเกสในทวีปยุโรป เมื่อรวมเป็น ชิโนโปรตุกีส ก็เป็นสถาปัตยกรรมที่ผสมผสานระหว่างจีนกับยุโรป (เป็นการนำส่วนโค้งและศาลเจ้าจีน มาผสมผสานกัน) จากประวัติศาสตร์ชาวโปรตุเกสได้เข้ามาตั้งถิ่นฐานและทำการค้าบริเวณเมืองท่ามะละกา ได้นำเอาศิลปวัฒนธรรมตลอดจนวิทยาการตะวันตกเข้ามาเผยแพร่ และได้สร้างบ้าน อาคารสถาปัตยกรรมตามรูปแบบของตน ส่วนช่างชาวจีนได้นำผังการก่อสร้างไปดำเนินการ แต่ลักษณะของสถาปัตยกรรมได้เพี้ยนไปจากเดิม โดยช่างชาวจีนได้ตกแต่งลวดลายสัญลักษณ์รวมถึงลักษณะรูปแบบบางส่วนของตัวอาคารตามคติความเชื่อของจีน เกิดการผสมผสานกันระหว่างสถาปัตยกรรมโปรตุเกสกับจีน เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นท่ามกลางสังคมของกลุ่มชน 3 เชื้อชาติ อันได้แก่โปรตุเกส จีน และมลายู ในดินแดนแหลมมลายู ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 อาคารชิโนโปรตุกีส ในจังหวัดภูเก็ต

ที่มา: https://www.emagtravel.com/archive/phuket-oldtown.html [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.**วัดเกตการาม** (ช้างม่อย)เป็นวัดเก่าแก่ของเมืองเชียงใหม่ สร้างในปี พ.ศ. 1971 ปัจจุบันย่านวัดเกตเป็นทั้งย่านที่อยู่อาศัย และย่านท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของเมืองเชียงใหม่ นักท่องเที่ยวสามารถเข้ามานมัสการพระธาตุประจำปีจอ สัมผัสวิถีชุมชนเก่าแก่ บริเวณถนนเจริญราษฎร์ ติดกับสมาคมศรีคุรุสิงห์สภา (วัดซิกข์) ซึ่งรูปแบบของวัดนั้นจะเป็นลักษณะแขก จีน และตะวันตกผสมกัน ซึ่งตัวอาคารมีความเป็นจีนและตะวันตกกลายเป็นความสวยงามที่คลาสสิก และได้รับการขึ้นทะเบียนโบราณสถาน เมื่อวันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2524 ดังภาพที่ 4.13



ภาพที่ 4.13 วัดเกตการาม เป็นรูปแบบการออกแบบอาคารที่มีลักษณะของจีนและตะวันตกผสมผสานกัน
ที่มา: https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/1236392/,
https://th.tripadvisor.com/ [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2563

จากที่ได้กล่าวมาการออกแบบอาคารในลักษณะผสมผสานเช่นนี้มิได้มีแต่อาคารที่ดี ที่เหมาะสมเท่านั้น ถ้าการออกแบบละสร้างไม่มีความชัดเจน ไม่มีการกล่าวอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ที่เชื่อถือได้ จากการกำเนิดเกิดขึ้น ณ.ขณะที่สร้าง การผสมผสานนั้นอาจสามารถเกิดปัญหาได้เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น **การออกแบบพิพิธภัณฑ์สงครามโลกครั้งที่ 2 ขุนยวม (ศูนย์วัฒนธรรมท้องถิ่นอำเภอขุนยวม) จ.แม่ฮ่องสอน** ตัวอาคารเหมือนว่ามีความงาม น่าสนใจ เป็นแหล่งการเรียนรู้ แต่เบื้องหลังเกิดปัญหาขึ้นมากมายในระหว่างการออกแบบพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ สืบเนื่องจากข้อพิพาทเกี่ยวกับแนวคิดการก่อสร้างตัวอาคารพิพิธภัณฑ์ ซึ่งอาคารที่ถูกสร้างเพื่อเก็บรักษาโบราณวัตถุ, เรื่องราวเกี่ยวกับการเนรเทศทหารญี่ปุ่นหลังพ่ายแพ้สงคราม และเป็นสถานที่ฝังศพทหารญี่ปุ่นหลายพันนายจากสงคราม เพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้ประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2

แต่ปัญหาคือผู้เชี่ยวชาญที่รับหน้าที่ดูแล (เป็นอาจารย์จากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่จบการศึกษามาจากประเทศญี่ปุ่น) และกลุ่มไทใหญ่ จ.แม่ฮ่องสอน ไม่สามารถตกลงกันได้ว่าการออกแบบอาคารควรเป็นแบบใด ต่างคนต่างมีแนวคิดที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง ผู้เชี่ยวชาญจะมองถึงตัวอาคารที่เป็นรูปแบบมิวเซี่ยม สไตล์ญี่ปุ่น (เพราะให้แนวคิดสอดรับเข้ากับการเก็บรักษาวัตถุโบราณและเรื่องเรื่องราวของทหารญี่ปุ่นจากการทำสงคราม) แต่กลุ่มผู้ที่อยู่อาศัยที่ อ.ขุนยวม จ.แม่ฮ่องสอน เป็นชุมชนกลุ่มไทใหญ่ทั้งหมด ซึ่งเห็นว่าควรออกแบบอาคารให้เห็นถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และคติความเชื่อของชนชาติไทใหญ่ เพราะเป็นถิ่นที่อยู่อาศัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จึงเกิดความไม่ลงรอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กัน ไม่สามารถพบกันครึ่งทางได้เพราะต่างฝ่ายต่างไม่ยอม (ผู้เชี่ยวชาญมองว่าประวัติศาสตร์ของไทใหญ่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้อง แต่เจ้าของงบประมาณการก่อสร้างเป็นกลุ่มไทใหญ่ บวกกับเป็นพุทธศาสนิกชนที่เคร่งครัดในพุทธศาสนาเป็นอย่างยิ่ง) ส่งให้ผู้ว่าราชการสมัยนั้นต้องลงมาแก้ไขปัญหาให้จบ สุดท้ายคือ รูปแบบการออกแบบตัวอาคารต้องมีทั้งวัฒนธรรมความเป็นไทใหญ่ (หลังคาของอาคาร มีทรงยอดปราสาทแบบพม่ามอญ เรียกว่าทรงพญาธาตุ แต่ลดจำนวนชั้นและความซับซ้อนของโครงสร้างลงไป) และต้องมีความเป็นญี่ปุ่น (4 เหลี่ยมที่อๆ) ทั้งๆที่ไม่สามารถเข้ากันได้เลย บวกกับความอคติและทัศนคติไม่ลงรอยกัน การไม่ยินยอมพร้อมใจ สิ่งที่เกิดขึ้นจึงกลายเป็นการพัฒนาแบบผิดฝาผิดตัว (จับแพะชนแกะ) สิ่งเหล่านี้ไม่ควรเกิดขึ้นในการออกแบบสร้างสรรค์ ดังภาพที่ 4.14

การนำวัฒนธรรมอื่นมาใช้ร่วมกัน (Concoction) ให้ประยุกต์เป็นลูกผสม เกิดจากความเป็นเหตุเป็นผลของหลักการทางประวัติศาสตร์ จากเหตุการณ์ข้างต้นควรมีการแก้ไขปัญหา หรือหาทางออกได้ดีกว่าที่เป็น เมื่อมีเรื่องราวการทำสงครามของญี่ปุ่น และเกี่ยวกับถิ่นที่อยู่อาศัยของกลุ่มชนไทใหญ่ การหาทางออกแบบแบ่งสัดส่วนแต่ควรเน้นหนักไปทางใดทางหนึ่ง (มิใช่การนำมาใช้ร่วมกันและแบ่งแยกชัดเจนเช่นนี้) 70:30 หรือ 30:70 สามารถกระทำได้ หรือใช้ลักษณะการตกแต่งเช่น การออกแบบไฟเพื่อจัดแสดงและ Display ให้เป็นแบบญี่ปุ่น และมีการเปิดพื้นที่ Outdoor ให้สอดรับกับความเป็นที่อยู่อาศัยของไทใหญ่ เป็นต้น แต่สุดท้ายถ้าไม่สามารถหาทางออกได้ ให้ตั้งทีมออกแบบอาคารเป็นกลาง ไม่เกี่ยวกับฝ่ายใดกระทำได้เช่นกัน ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวนี้เคยเกิดขึ้นแล้วในสมัย ร.5 ในความต้องการยกระดับความศิวิไล โปรดให้มีการสร้างพระที่นั่งจักรีมหาปราสาท เป็นอาคารแบบตะวันตก แต่สมเด็จเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) กราบบังคมทูลขอให้ทำเป็นปราสาท จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เปลี่ยนทรงหลังคาเป็นหลังคายอดปราสาท 3 ยอดเรียงกันตามสถาปัตยกรรมไทย สุดท้ายรูปแบบกลายเป็นอาคารโคโรเนียล ที่มีมณฑป ชนกไปสวม เป็นอาคารแบบตะวันตกและต้องการความเป็นไทยโดยไม่ได้มีการศึกษาความเหมาสมมาตั้งแต่ต้น ดังนั้นอาคารที่ได้มาจึงมีรูปแบบที่เข้ากันไม่ได้ และไม่สามารถอธิบายแนวคิดการพัฒนาได้ชัดเจน



ภาพที่ 4.14 พิพิธภัณฑ์สงครามโลกครั้งที่ 2 (ศูนย์วัฒนธรรมท้องถิ่นอำเภอขุนยวม)
ที่มา: https://www.mitkhoonyoum.com [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปผลเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนากรอบแนวคิด

1. **การศึกษาให้เข้าใจแก่นแท้ของวัฒนธรรม** คือสิ่งที่สำคัญที่สุด ต้องเข้าใจถึงที่มาและต้นกำเนิดให้ชัดในระยะหนึ่ง อันเพียงพอที่จะทราบว่าสามารถเริ่มต้นนำไปใช้สร้างสรรค์ได้ ณ.จุดไหน อย่างไร เพื่อมิให้เกิดความกังขาและลดทอนคุณค่าของวัฒนธรรมเดิม

2. **พหุทางวัฒนธรรม (Multicultural)** ต้องเข้าใจและศึกษาที่มาอย่างถ่องแท้ว่ามาจากแหล่งใด เป็นวัฒนธรรมเดิมหรือถูกดัดแปลงตามสังคม เพื่อเกิดความเข้าใจร่วมกันของคนในสังคม **“การสื่อสารผิด ทุกอย่างเปลี่ยน”**

3. **การศึกษาควรศึกษาจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้** และคาดว่าจะเป็นชุดข้อมูลที่สามารถอธิบายตามหลักการและเหตุผลได้ ไม่คลุมเครือหรือขัดแย้งกันอย่างรุนแรง (ข้อมูลทางวัฒนธรรมจากหน่วยงานภาครัฐศึกษาได้ แต่ควรศึกษาให้ชัดเสียก่อน เพราะบางอย่างเป็นการปลูกฝังชุดความทรงจำหลักให้แก่ประชาชน)

4. ความรู้ การศึกษาข้อมูลเพื่อให้สามารถเข้าใจถึงแก่นแท้ ไม่มีคำว่าก้าวกระโดด ทุกอย่างต้องมาจากพื้นฐาน (Root) มาก่อนทั้งสิ้น

5.**วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีความเป็นพลวัต** มีความลื่นไหลตลอดเวลา จำเป็นศึกษาให้เข้าใจถึงข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เนื่องจากความเป็นพลวัต มิได้หมายความว่าจะถูกต้องเสมอไป เพียงแต่ถูกการปรับเปลี่ยน หรือเปลี่ยนผ่านในรูปแบบต่างๆผ่านกาลเวลา ข้อมูลที่มาจากความลื่นไหลทางสังคมและการเข้าใจข้อมูลกระแสหลักที่ได้เรียนรู้มาถูกต้องหรือไม่ แต่การเปลี่ยนแปลงอันมาจากความเป็นพลวัตบางครั้ง อาจส่งผลกลายเป็นของดีบางอย่าง ที่เกิดจากอุบัติเหตุหรืออุบัติการณ์ ซึ่งเมื่อนำมาคิดไตร่ตรองแล้วสิ่งเหล่านั้นไม่ผิด ความใหม่หรือความเก่า อยู่ที่สังคมเหล่านั้นมีความพอใจหรือไม่ ถ้าเกิดความพอใจ ชอบใจนั้นก็คือความเหมาะสม อันเป็นวัฒนธรรมประดิษฐ์ และเกิดขึ้นใหม่

6. การออกแบบสร้างสรรค์ จากการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์ต่อยอด แม้ว่ารูปแบบของการพัฒนาจะปรับเปลี่ยนไปในลักษณะใดก็ตาม แต่สิ่งที่ยังต้องคงอยู่คือ**ตัววัฒนธรรม ความเชื่อหรือความศรัทธาที่แฝงอยู่ มิอาจจะเลื่อนหายไปได้** ทั้งนี้ผลลัพธ์ในการออกแบบจะเป็นเครื่องพิสูจน์ในเชิงประจักษ์ว่าจะส่งผลบวกหรือลบในการนำวัฒนธรรมมาใช้ ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่นักพัฒนาทุกแขนงที่เกี่ยวข้องกับการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องตระหนักให้มาก

7. **อย่าผิฝาผิดตัว : หลีกเลี่ยง วัฒนธรรมเอาอย่าง หรือการจับแพะชนแกะ** การศึกษาข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ความรู้ไม่จริงและการพยายามโยงใยข้อมูลหลายส่วนมาผนวกให้เป็นเนื้อเรื่องวัฒนธรรมเดียวกัน ทั้งที่ไม่มีมูลความเป็นจริงหรือข้อเท็จจริง ความมักง่ายของคนที่ทำให้เกิดการเบี่ยงเบน แตกต่างไปซึ่งสามารถเรียกว่า**“การหากินกับวัฒนธรรม”**

อย่าผิดรูปผิดรอยจนเสียรูป Over เกินไปมันไม่ใช่ เราเรียกสิ่งนี้ว่า”ผิดฝาผิดตัวหรือพิสดารเกินเหตุ” ศึกษาให้เข้าใจจิตวิญญาณของมัน อย่ากลัวความคร่ำครึ จนนำมาใช้ประยุกต์ ต้องมีรากฐาน ไม่ข้ามขั้นตอน ความSuccess ไม่ได้มาจากปริมาณแต่มาจากคุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการประยุกต์ หรือพัฒนาเพื่อเข้าสู่แนวทางในการออกแบบ ไม่สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเหล่านั้นมาใช้ทั้งหมด 100 % ได้ (วัดก็คือวัด วังก็คือวัง ถ้านำมาทั้งหมดมันก็คือยกสิ่งเหล่านั้นมาทั้งหมดเช่นเดียวกัน) แต่สามารถที่แสวงหาหนทางหรือวิถีทางในการประยุกต์และพัฒนาให้เกิดเหมาะสมได้ จากการ ลด รัด ตัด ทอน วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม การศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ถ้าเข้าใจอย่างลึกซึ้งจนถึงแก่น จะสามารถนำวัฒนธรรมและองค์ความรู้นั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งไม่มีความจำเป็นต้องนำมาใช้ทั้งหมดเพียงแค่คัดสรรสิ่งที่เป็นหัวใจแล้วนำเข้าสู่การพัฒนาได้ แต่ต้องมีการอธิบายที่มาที่ไปได้อย่างถูกต้องและอยู่ในข้อเท็จจริง ที่เชื่อถือได้

9. ถ้ามีความจำเป็นที่ต้องนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในงานสร้างสรรค์จริง ก็ควรมีการ **ปรับปรุง แก้ไขจากสิ่งเดิม เช่นการปรับขนาด การลด การเพิ่ม การจัดองค์ประกอบใหม่ แต่ไม่ควรนำมาใช้ทั้งหมด** เพื่อเลี่ยงผู้รู้และลดปัญหาจากการไต่ถาม ทั้งนี้ต้องอธิบายให้ชัดเจนว่า **“เป็นเพียงนำลวดลายมาใช้เป็นแนวคิดหรือแรงบันดาลใจ มิใช่การนำวัฒนธรรมเดิมที่มีชุดความเชื่อมาใช้ตรงๆ หรือเอาลายเดิม แบบเดิมมาใช้ตัดแปะลงสู่ผลงาน เพื่ออ้างสิทธ์(Claim) ว่าเป็นการนำวัฒนธรรมมาใช้ให้งานแลดูมีคุณค่าที่สูงขึ้น”**

10. **ความตั้งใจเกินไป** ของนักออกแบบ ที่พยายามสร้างสรรค์ผลงานแต่กลับสวนทางกับความเป็นจริงแบบตรงกันข้าม อันเนื่องไปกองจมอยู่กับคำว่า **“เก่า – โบราณ – ไม่ทันสมัย - ครำ่าครึ”** ถ้านักออกแบบไปจมและกลัวกับคำดังกล่าว จะทำให้เกิดความพยายามพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานออกแบบใหม่เป็นเท่าตัว จนเกินความเหมาะสมและจำเป็น หรือพลิกแนวคิดแบบสุดโต่งเกินไป เพื่อให้ผลงานที่ออกมานั้นหลุดพ้นและลบคำสบประมาท มีความทันสมัยและไม่โบราณ แต่สุดท้ายแล้วแทบไม่หลงเหลือคำว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิม

11. นักออกแบบสร้างสรรค์อย่าทำงานภายใต้ความกดดัน และอย่าหวาดกลัวจนเกินไป ทำงานให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมและพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปได้ รวมถึง **อย่าพยายามด่วนสรุปในความคิดสร้างสรรค์ของตนเองเช่นเดียวกันถ้าการพัฒนานั้นยังไม่ถึงจุดที่เหมาะสม**

12. ไม่ควรใช้การตัดแปะวัฒนธรรม Collage สูการสร้างสรรค์ผลงานแบบมักง่าย

13. **วัฒนธรรมจะเช่นใดก็เป็นวัฒนธรรม มิสามารถลบ กลบเกลื่อนได้** เสมือนการตัดแต่งกิ่งไม้ให้ได้ดังใจนั้นไม่ได้ แม้นว่าเมื่อตัดแต่งกิ่งอย่างไร สุดท้ายต้นไม้ก็จะเจริญเติบโตงอกเงยออกมาเป็นรูปทรงเดิมของมัน เฉกเช่นวัฒนธรรม เพียงว่านักออกแบบต้องมองให้ลึกซึ้งว่าควรนำต้นไม้นั้นไม่จัดตกแต่งอย่างไรให้มันสวยงายด้วยตัวของมันอง

14. **การนำวัฒนธรรมอื่นมาใช้ร่วมกัน (Concoction)** สามารถที่จะกระทำได้ แต่ต้องศึกษาเรื่องราวต่างๆให้ดี เอาความเป็นเหตุเป็นผล ความจริงตามประวัติศาสตร์ การเอนเอียงไปทางฝั่งใดฝั่งหนึ่งสามารถที่จะกระทำได้เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. สัมภาษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โขมสี มีภักดี วันที่ 28 มกราคม 2562 เวลา 14.00 – 16.30 น ห้อง 3316 อาคารเรียนรวม 5 ชั้น มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

“วัฒนธรรมและภูมิปัญญา คือสิ่งที่ดี อันเป็นมรดกที่เกิดจากบรรพบุรุษสร้างไว้ เพื่อให้กับคนรุ่นหลังได้สืบทอด **มรดกแสดงถึงความเจริญ ซึ่งมีทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้** มรดกที่จับต้องไม่ได้ตัวอย่างเช่น เพลง ดนตรี ภูมิปัญญา พิธีกรรม ความเชื่อ รวมถึงข้อมูลต่างๆที่ผ่านลายลักษณ์อักษร ก็นับว่าเป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่จับต้องไม่ได้ ซึ่งทั้งหมดนี้ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเช่นเดียวกัน

ในแนวคิดความเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในปัจจุบันนั้น **วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องได้รับการเปลี่ยนแปลง ต้องมีการพัฒนาต่อไปในอนาคต** ทั้งนี้มิได้หมายถึงความต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม หรือการตีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไป แต่มีความประสงค์ต้องการให้เกิดความต่อเนื่อง **มีการเปลี่ยนแปลงในเชิงอนุรักษ์มิให้เกิดการสูญหายหรือล่มสลายไป** วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องมีการปรับตัวไม่ให้เกิดความขัดแย้งกับโลกและสังคมในปัจจุบัน ตัวอย่างเช่น ศาลาราย (รอบอุโบสถ) คือศาลาเล็กๆที่สร้างเป็นหลังๆ เรียงเป็นแนวรอบโบสถ์หรือวิหาร เช่น ศาลารายวัดพระศรีรัตนศาสดาราม(วัดพระแก้ว) เป็นต้น ดังภาพที่ 4.15 ปัจจุบันศาลารายมักไม่ได้ถูกใช้งาน ซึ่งแต่เดิมศาลารายใช้เป็นที่อ่านหนังสือศาสนาให้กับประชาชนที่ไม่รู้หนังสือฟังเวลามีงาน ใช้ประกอบพิธีในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของพระสงฆ์ รวมถึงเป็นที่พักของคนเดินทางในสมัยก่อน จวบจนปัจจุบันพอมีการอนุรักษ์เกิดขึ้น จึงไม่มีการดูแลและรักษาไว้เท่าที่ควร (อันเกิดจากความไม่รู้ว่าจะดูแลหรือรักษาไว้ในลักษณะใด) อันสืบเนื่องจากการไม่ทราบเหตุและผลของการมีอยู่ ไม่ทราบลักษณะการใช้งานที่แท้จริงทำให้ ศาลารายภายในวัดต่างๆได้สูญหายไปเป็นจำนวนมาก ปัจจุบันเหลือเพียงศาลารายตามศาสนสถานที่สำคัญเท่านั้น ส่วนที่เหลือนั้นถูกรื้อถอนและไม่ได้รับการดูแลเท่าที่ควร ทั้งที่มีศาลารายที่มีความงดงามทางศิลปะมากมายในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.15 จากตัวอย่างเป็นศาลารายวัดพระแก้ว เป็นศาลาหลังเล็ก ตั้งอยู่รอบนอกกำแพงแก้วพระอุโบสถ มีจำนวน 12 หลัง อยู่ทางด้านหน้าและด้านหลังด้านละ 2 หลัง ด้านข้างพระอุโบสถด้านละ 4 หลัง ใช้สำหรับพิธีสวดมหาชาติคำหลวง ลักษณะของศาลารายทั้ง 12 หลังจะเหมือนกันหมดทั้งศิลปะ ลวดลายและขนาด คือเป็นศาลาโถงขนาด 2 ห้อง หลังคาทรงไทย มุงด้วยกระเบื้องเคลือบดินเผา ขอบหลังคาสีส้ม พื้นหลังคาสีน้ำเงิน หน้าบันเป็นรูปเทพพนมบนพื้นกระจกสีขาว มีลายกระหนกประกอบโดยรอบบนกระจกพื้นสีน้ำเงินประดับด้วยช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ และนาคสะดุ้งทำด้วยไม้ มีคันทวยเป็นไม้จำหลักลายพญานาครองรับชายคานโดยรอบ เพดานศาลาฉลุลาย ปิดทองบนพื้นสีแดง เสาสี่เหลี่ยมรอบศาลาฉาบปูนย่อเหลี่ยม ระหว่างเสาเป็นคูหาโค้งตอนมุม พื้นศาลาปูด้วยหินอ่อนตลอดทั้ง 2 ระดับ ซึ่งมีความสวยงามมีคุณค่าทางศิลปกรรมที่คู่ควรต่อการอนุรักษ์เป็นอย่างมาก

ที่มา : www.mareenatravel.wordpress.com/2014/11/23/ศาลารายวัดพระแก้ว [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 3 กันยายน 2562

ศาลารายที่มีอยู่ปัจจุบันตามวัด ในต่างจังหวัด ได้ถูกการรื้อถอนหรือรื้อเพื่อสร้างขึ้นใหม่ ส่งผลให้รูปแบบของตัวอาคาร ศิลปวัฒนธรรมที่ติดมากับวัตถุนั้นสูญหายไปด้วย การเรียนรู้เพื่ออนุรักษ์ต้องมีการศึกษาและทราบถึงที่มาความสำคัญของสถาปัตยกรรมนั้น การถูกรื้อทิ้ง ส่วนมากเกิดจากการไม่ทราบและรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัดและหน่วยงานราชการ เหตุนี้ศาลารายต้องได้รับการปกป้องและดูแลให้สามารถคงอยู่ในสังคมได้ ดังภาพที่ 4.16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 จากตัวอย่างศาลารายวัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร ที่ถูกการรื้อถอนและสร้างขึ้นใหม่เป็นศาลา ศาลารายซึ่งเป็นศิลปะแบบจีน ในรัชกาลที่ 3 ได้ถูกทำลายอันเป็นสถาปัตยกรรมที่ควรต้องอนุรักษ์ เป็นเหตุให้กรมศิลปากรสั่งรื้อศาลาราย 2 หลังวัดกัลยาณมิตรที่สร้างขึ้นใหม่ เหตุวัดรื้อโบราณสถานขึ้นทะเบียนแล้วสร้างศาลาแทน โดยไม่ได้รับอนุญาต เพื่อไม่ให้เป็นแบบอย่างและเพื่ออนุรักษ์โบราณสถานที่มีคุณค่าให้อยู่กับชาติไทยตลอดไป สรุปเสียทั้งศิลปวัฒนธรรม เสียทั้งสถาปัตยกรรมโบราณ และเสียงบประมาณก่อสร้าง รื้อถอน

ที่มา : www.posttoday.com/social/general/377798[Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 3 กันยายน 2562

จากที่กล่าวมาข้างต้นวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยสังคมในปัจจุบัน แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงเพื่อดำรงอยู่จำเป็นต้องอาศัยมิติทางวัฒนธรรม ประเพณีและชุดความเชื่อทางพิธีกรรมต่างๆโดยรอบ เป็นส่วนประกอบในการดำรงอยู่เช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น การขึ้นท้าวทั้ง 4 ซึ่งมีลักษณะการปักเสาไม้หนึ่งต้น มีการนำไม้มาวางเป็นกากบาทให้เกิดมุมทั้ง 4 ทิศ เมื่อศึกษาผ่านๆแล้วเหมือนเป็นเพียงการปักเสาไม้ลงบนดิน ไม่ได้มีอะไรและไม่ใช่มีความสวยงามหรือปักไม้เพื่อการออกแบบตกแต่งแต่อย่างใด แต่สิ่งที่การขึ้นท้าวทั้งสี่ ยังดำรงคงอยู่ในปัจจุบันได้นั้นเกิดจากการเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม คือการ “ขึ้น” หรือเริ่มต้นพิธีกรรมอันเป็นงานมงคลต่างๆของชาวล้านนาโบราณ ตัวอย่างเช่นการขึ้นบ้านใหม่ เป็นต้น โดยในการประกอบพิธีกรรมจะต้องมีองค์ประกอบต่างๆหลายส่วน แต่สถานที่ประกอบพิธีกรรมนั้นจะต้องสร้างชั้นท้าวทั้งสี่ อันเป็นไม้ปักลงพื้น 1 ท่อนและมีไม้ด้านบนแยกกันออกเป็น 4 ทิศ (การประกอบพิธีกรรมนั้นต้องหันไม้ไปทางทิศทั้ง 4) ระดับสูงกว่าพื้นดินราวสองฟุตปลายไม้ทิศทั้งสี่ติดด้วยแผ่นไม้ขนาดเท่าหรือใหญ่กว่าสะตวงเล็กน้อย แล้วจึงนำเอาสะตวง[49] ไปวางบนไม้ทางด้านบนทั้ง 4 ทิศ (ทั้งนี้ของที่ไปวางจะมีการ

[49] สะตวง คือ กระบะทำด้วยกาบกล้วย ขนาดความกว้างประมาณ 1 คืบ จำนวน 6 อัน ขนาดประมาณ 1 ศอก จำนวน 1 อัน แต่ละสะตวงให้บรรจุข้าวปลา อาหาร หมาก เมี่ยงพลู บุหรี่ ดอกไม้ ธูป เทียน อย่างละ 4 ทุกสะตวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปลี่ยนแปลงไปตามเครื่องประกอบพิธีกรรม) โดยคนล้านนามีความเชื่อว่านอกจากพระภูมิเจ้าที่แล้ว ในแต่ละบ้านเรือนจะมีเทพอีกสี่พระองค์ ซึ่งเป็นเทพชั้นสูงขึ้นไปจากพระภูมิเจ้าที่คอยปกปักรักษาดูแลชีวิตป้องกันเภทภัยต่างๆมิให้กล้ำกรายผู้คนที่อยู่อาศัยในบ้านนั้นๆ เทพทั้งสี่องค์ดังกล่าว คนล้านนาเรียกว่า ต้าวตังสี่ (ท้าวทั้งสี่) ซึ่งได้แก่ ท้าวจตุโลกบาลทั้งสี่ ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17รูปแบบของการขึ้นท้าวทั้งสี่และลักษณะการจัดวางสะตวงในพิธีกรรมอันเป็นมงคลต่างๆของชาวล้านนา
ที่มา: www.gotoknow.org, www.chiangraifocus.com/forums[Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 27 กันยายน 2562

จากตัวอย่าง จึงเกิดการเปรียบเทียบกันในเรื่องของลักษณะการเปลี่ยนแปลงและการดำรงอยู่ “ศาลาราย” และ “ขึ้นท้าวทั้งสี่” เหตุใดศาลารายทั้งที่เป็นงานสถาปัตยกรรม สามารถใช้งานได้จึงถูกปล่อยประละเลย ไม่ได้รับการอนุรักษ์และดูแลเท่าที่ควร แตกต่างกับการขึ้นท้าวทั้งสี่ ทั้งที่เป็นเพียงท่อนไม้เพียง 1 ท่อนปักลงในดิน แต่กลับได้รับการปกป้องดูแลและถูกอนุรักษ์ไว้จนถึงปัจจุบัน และไม่มีการรื้อถอนใดๆโดยต้องให้ขึ้นท้าวทั้งสี่นั้นพังและสูญสลายตามธรรมชาติเท่านั้น สาเหตุเกิดจากการผูกโยงด้วยความเชื่อและพิธีกรรม อย่างที่เข้าใจว่าศาลารายนั้น ถูกสร้างมาเพียงใช้เป็นที่พัก เป็นที่อ่านหนังสือหรือประกอบพิธีของสงฆ์ ที่ไม่ได้มีความสำคัญมากนัก แต่การขึ้นท้าวทั้งสี่ซึ่งถูกผูกโยงด้วยชุดความเชื่อ การปกปักรักษาจากเทพยาดา การเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมของประเพณีมงคล ดังนั้น

สะตวงนั้นนิยมเอากาบกล้วยมาหักพับเสียบด้วยไม้ไผ่ ซึ่งจักตอกให้คงรูปเป็นสี่เหลี่ยมแล้วเอากระดาษรองเข้าในสะตวงเพื่อใช้เป็นที่วางเครื่องบวงสรวงสักการะ โดยสีของสะตวงจะต้องตรงกับสีกายของเทพองค์นั้นๆ เช่นพระอินทร์ต้องใช้สีเขียว แม่ธรณีต้องใช้สีขาว เป็นต้น (โดยแต่ละสะตวงจะนำดอกไม้ธูปเทียนใส่ลงไปด้วย และที่สะตวงแต่ละอันจะปักตุงจ้อ (ตุงช่อ) คือสัญลักษณ์ในการบูชา ทำด้วยกระดาษตัดเป็นรูปคล้ายธงสามเหลี่ยมสีเขียวไว้ด้านบนสุดของแท่นไม้เพื่อบูชาพระอินทร์ ตุงจ้อสีแดงบูชาท้าววิรุฬหก ตุงจ้อสีฟ้าบูชาท้าวธตรฐ ตุงจ้อสีดำบูชาท้าววิรูปักษ์ ตุงจ้อสีหม่นหรือเทาบูชาท้าวกุเวร และตุงจ้อสีขาวบูชาพระแม่ธรณี)
(ที่มา : http://lannakadee.cmu.ac.th[Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 26 กันยายน 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่ได้อธิบายในเรื่องของการเปลี่ยนแปลง จึงส่งผลได้อย่างชัดเจนว่าการรักษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาต่างๆทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้นั้น ต้องทำอย่างไร สิ่งเหล่านั้นต้องมีการตอบสนองหรือใช้เป็นเครื่องมือในชุดความเชื่อ หรือชุดความทรงจำหลัก อย่างใดอย่างหนึ่งของสังคม สิ่งเหล่านั้นจึงจะมีเหตุและผล มีน้ำหนักที่เพียงพอในการดูแลและการอนุรักษ์ให้ดำรงอยู่ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงในเชิงปกป้องมิให้สูญหายอย่างหนึ่ง ดังนั้นในการที่จะพัฒนาต่อยอดหรือการนำมิติทางวัฒนธรรมไปใช้ในการออกแบบ การประยุกต์หรือการกระทำในรูปแบบใดๆควรจะต้องทำการศึกษา ต้องแสดงให้เห็นถึงที่มา ความเป็นมาต่างๆได้อย่างชัดเจนและมีความเหมาะสม ซึ่งสัดส่วนในการนำไปใช้พัฒนาควรอยู่ที่ 50 : 50 กล่าวคือ 50% ต้องเห็นถึงความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมนั้นมาใช้ ทั้งรูปแบบภายนอกที่จับต้องได้และชุดความเชื่อหรือเรื่องราวที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของนั้นๆ และ 50% เป็นเรื่องของการออกแบบ (Design) โดยการพัฒนานั้นต้องควบคู่กันไป (แต่มิควรลดความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมเด็ดขาด ไม่ควรต่ำกว่า 50 % ในขณะที่สามารถเพิ่มได้ตามแนวคิดการออกแบบ)

ในปัจจุบันความทันสมัย ภายใต้ความศิวิไลซ์ของสังคมสมัยใหม่ ได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก รูปแบบของการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงต้องปรับไปตามบริบทของโลก แต่ของบางสิ่งยังต้องคงอยู่ เช่นการอนุรักษ์ลายไทยผ่านการบูรณปฏิสังขรณ์จากผลงานจิตรกรรม ต้องมีการหาช่างมาเตรียมพื้นหลัง การตำปูน กาวและหนังสัตว์ ทั้งหมดนี้เป็นเทคนิคแบบดั่งเดิมเพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสม ถึงแม้จะผู้วาดเป็นจิตรกรรุ่นใหม่ก็ตาม แต่ความงดงามยังคงเสมือนช่างในอดีต สุดท้ายแล้วผลงานอาจจะแตกต่างไปบ้างจากสิ่งเดิม แต่โดยรวมนั้นยังคงเห็นถึงวิธีการที่เหมาะสมและภาพที่สอดคล้อง กลมกลืนกันจากงานศิลปะ ซึ่งผลงานจิตกรรมที่ได้ยังคงมี Function ในตัวมันเองเสมอ คือเป็นลักษณะธรรมะที่ผ่านการดู การสอนปริศนาธรรมผ่านรูปภาพ เรื่องราวต่างๆ ดังเช่นภาพวาดภายในวัดร่องขุ่น ของอาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ที่เล่าเรื่องราวต่างๆในสังคมปัจจุบันผ่านปริศนาธรรมเป็นต้น ดังนั้นถ้าการพัฒนาสุดท้ายแล้วหาสิ่งต่างๆเหล่านี้ไม่ได้ หาที่มาที่ไปไม่ได้ หาความดั่งเดิมไม่ได้ **ก็ไม่ควรที่จะพัฒนา** อีกตัวอย่างหนึ่งที่เป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมในสังคมปัจจุบัน อันเกิดจากการแก้ปัญหาที่ไม่ถูกต้องนัก จากการที่มีการสร้างโรงแรมภายในวัด (เช่นวัดเจดีย์หลวง วัดอู่ทรายคำและวัดเจ็ดลิน ในจังหวัดเชียงใหม่) ซึ่งเกิดจากผู้มีจิตศรัทธาได้ร่วมกันสร้างโรงแรม บางวัดใช้คำว่าศูนย์ที่พักอาคันตุกะสงฆ์และผู้ติดตาม เพื่อให้พระภิกษุสงฆ์ที่มาปฏิบัติธรรม ได้พักผ่อน หลับนอนในโรงแรมที่สร้างขึ้นภายในวัด โดยให้เหตุผลว่าพระภิกษุสงฆ์มิควรไปนอนนอกวัด แต่ในความเป็นจริงแล้วพระภิกษุสงฆ์ก็มิควรนอนในโรงแรมเช่นเดียวกัน นั้นจึงเป็นเหตุให้สำนักเลขาธิการมหาเถรสมาคม ได้มอบหมายให้สำนักพุทธฯ ได้ประกาศไปยังคณะสงฆ์เรื่องห้ามพระภิกษุ สามเณรห้ามพักในสถานที่ดังกล่าว (ทางพระวินัยกล่าวว่าเป็นสถานที่เป็นที่รังเกียจ) ซึ่งเป็นสิ่งที่พระวินัยได้พึงปฏิบัติและบังคับใช้กันมาตลอดอันส่งผลกระทบจนถึงปัจจุบัน จากเหตุที่เกิดขึ้นสืบเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของสังคม ที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การส่งเสริมวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของชาติให้ยังคงอยู่ ควรมีการส่งเสริมให้ความรู้แก่เยาวชนของชาติ ให้เห็นถึงความสำคัญของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ว่าคืออะไร มีแบบแผนดั่งเดิมเป็นอย่างไร ถ้าการเปลี่ยนแปลงของสังคมในทิศทางที่เสื่อมลง จะมีผลต่อความสำคัญที่บรรพบุรุษทิ้งไว้ให้อย่างไร แต่ในทางกลับกันถ้าไม่มีการนำมาใช้หรือนำปฏิบัติ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่จะตายลงเช่นเดียวกัน เด็กและเยาวชนควรได้พบเห็น ได้ปฏิบัติ ได้เรียนรู้เรื่องราวของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ เพื่อที่จะได้นำความรู้ที่ได้จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นไปใช้ประโยชน์ เมื่อนำไปใช้ปฏิบัติแล้วจะได้ทราบว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชาตินั้นมีคุณค่าแค่ไหน นั้นเป็นการสร้างจิตสำนึกของคนในชาติ เพื่อที่ต่อไปในอนาคตจะได้มีคนดูแลรักษาได้ ในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม

ในปัจจุบันสินค้าต่างๆที่นำเอาวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์ บางสิ่งบางอย่างยังมีความเหมาะสมพอสมควร ซึ่งสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีการจำหน่ายกันอยู่นั้นเป็นเรื่องของการตลาด การมองหาจุดขายของสินค้าจึงมีคุณค่าและความต้องการ วัฒนธรรมจึงกลายเป็นจุดที่สามารถนำมาใช้เป็นจุดขายได้อย่างมากมาย(เป้าหมายของสินค้าคือต้องจำหน่ายได้ และผู้บริโภคก็ซื้อตามวัตถุประสงค์ของตนเองเช่นกัน) ซึ่งจะทำให้สินค้านั้นๆเกิดเรื่องเล่าและเรื่องราว บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของความเป็นชนชาตินั้นๆ เป็นลักษณะการนำวัฒนธรรมไปใช้ผสมผสานและประยุกต์กับความคิดสร้างสรรค์ แต่ที่ผ่านมามีนักออกแบบและผู้ประกอบการมากมาย นำวัฒนธรรมมาใช้เป็นผลงานสินค้าที่เรียกว่า **“สินค้าทางวัฒนธรรม”** สินค้าลักษณะดังกล่าวเป็นความพยายามดึงวัฒนธรรมดั่งเดิมมาใช้เป็นจุดขายเพื่อให้เกิดความแตกต่าง ความน่าสนใจจากสินค้าทั่วไป แต่ผลงานที่เกิดขึ้นเป็นการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้โดยไม่มีการศึกษาจนถึงจุดที่ถูกต้องเหมาะสม จนกลายเป็นสินค้าที่หวังแต่เป้าประสงค์ในการขาย เพียงแต่ใช้วัฒนธรรมมาเป็นตัวช่วยเพียงเท่านั้น และบางครั้งการนำวัฒนธรรมมาใช้ทั้งที่ไม่รู้ ไม่เข้าใจว่าเป็นวัฒนธรรมของชาติหรือไม่ การเข้าใจผิดว่าเป็นวัฒนธรรมของไทยแต่กลับเป็นวัฒนธรรมของเขมร(ประเทศกัมพูชา) แล้วทำการออกแบบเป็นสินค้าก็ยังมีในปัจจุบัน ตัวอย่างสินค้าที่พยายามนำวัฒนธรรมมาใช้เป็นจุดขาย เช่น สินค้าประเภทเซรามิกของจังหวัดลำปาง ที่ใช้ไก่ขาวเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ จนกลายเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญบ่งบอกถึงผลงานสินค้าที่มาจากจังหวัดลำปาง ถึงแม้ว่าจะมีการลอกเลียนแบบได้โดยง่ายละไม่มีวิธีการที่ซับซ้อน แต่ก็ไม่ส่งผลแต่อย่างใด เพราะผู้บริโภคยังคงเข้าใจร่วมกันว่าถ้วยชามไก่ขาวมาจากจังหวัดลำปางอยู่เสมอ จากเหตุนี้จึงมีส่วนน้อยที่จะทำการลอกเลียนแบบเพื่อการขาย (ดังภาพที่ 4.18) แต่ปัญหาจริงที่เกิดขึ้นคือ ไก่ขาวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในจังหวัดลำปางใช่หรือไม่ (เหตุและผลเหมือนรถม้าลำปาง) ไก่ขาวไม่ได้บอกความเป็นลำปางมากน้อยแต่อย่างใด และที่สำคัญไปกว่าคือ จากอดีตได้นำไก่ขาวมาใช้เป็นอัตลักษณ์ในการสร้างสินค้าทางวัฒนธรรมแล้วมันสามารถขายได้ ผู้ผลิตและผู้จำหน่ายก็ได้ยอดการจำหน่ายที่ดี แค่กาลเวลาที่เปลี่ยนไป ความต้องการของผู้บริโภคก็เปลี่ยนแปลงไปและเพื่อให้ขายได้ ผู้ผลิตและผู้ขายก็พร้อมที่จะแหกกฎ ความเป็นลำปาง (ทั้งที่สิ่งเดิมก็ยากที่จะศึกษาความจริงอยู่แล้ว) เพื่อให้สินค้านั้นขายได้ คำถามคือ ต้องการอะไรกับวัฒนธรรมในการนำไปใช้ วัฒนธรรมที่นำมากลายเป็นเพียงข้ออ้างใช้เพียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อขายเท่านั้นมันถูกต้องหรือไม่ เป็นการพัฒนาสินค้าที่ต้องการจำหน่ายโดยไม่สนใจวัฒนธรรมที่ผ่านมา ถ้าเป็นเช่นนั้นวัฒนธรรมก็จะถูกบิด ผิด เพี้ยนไปตามความต้องการของผู้ขาย ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ **ดังนั้นการออกแบบและพัฒนา ควรมีกฎเกณฑ์ และมีแนวทางในการทำงานจากการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้อย่างชัดเจน** ดังตัวอย่างการบังคับห้ามสินค้า 9 อย่างของโบราณวัตถุที่ห้ามทำเทียมและไม่สามารถจำหน่าย ห้ามนำออกนอกประเทศได้[50] หรือไม่ก็ควรทำเป็นพระราชบัญญัติสินค้า ว่าด้วยสินค้าทางวัฒนธรรม ห้ามทำหรือลอกเลียนแบบ เช่นศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง เป็นต้น



ภาพที่ 4.18 ผลิตภัณฑ์เซรามิคลำปาง ที่ได้ใช้ไก่ขาวเป็นเอกลักษณ์ (ชามตราไก่)
ที่มา: http://pink-folkwisdom.blogspot.com/2009/09/blog-post_19.html [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2563)

ในความคิดเห็นการมองว่าธุรกิจเป็นเส้นขนานกับการอนุรักษ์ มันเป็นสิ่งที่ถูกต้อง เพราะแม้ว่าจะพยายามกล่าวถึงวัฒนธรรม อันเป็นวัฒนธรรมเดียวกัน แต่วัตถุประสงค์และความต้องการที่มองวัฒนธรรมนั้นแตกต่างกัน แต่ก็ต้องยอมรับว่าการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการเป็นส่วนหนึ่งของสินค้า

---

[50] โบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุที่ควบคุมการทำเทียมและห้ามนำออกนอกประเทศโดยเด็ดขาดนั้น กำหนดให้โบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุที่อยู่ในความครอบครองของกรมศิลปากร หรือที่ได้ขึ้นทะเบียนไว้และมีประโยชน์หรือคุณค่าเป็นพิเศษในทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ หรือโบราณคดี เป็นโบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุที่ควบคุมการทำเทียม ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ตามรายการ รวมทั้งหมด 9 ชิ้น ได้แก่ ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง, ธรรมจักร, พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร, พระเจ้าชัยวรมันที่ 7, พระอิศวร, ตู้พระธรรม, ช้างทรงเครื่อง พระคชาธาร, พระเต้าทองคำ และพระแสงขรรค์ โดยในพระราชบัญญัติฉบับเดียวกันนี้ มาตรา 5 ได้ระบุบทนิยามคำว่า“สิ่งเทียมโบราณวัตถุ” “สิ่งเทียมศิลปวัตถุ” และ “ทำเทียม” ดังต่อไปนี้ *“สิ่งเทียมโบราณวัตถุ”* หมายความว่า สิ่งที่ทำเทียม โบราณวัตถุหรือส่วนของโบราณวัตถุ ที่ได้ขึ้นทะเบียนไว้ตามพระราชบัญญัตินี้ หรือที่อยู่ในครอบครองของกรมศิลปากร *“สิ่งเทียมศิลปวัตถุ”* หมายความว่า สิ่งที่ทำเทียมศิลปวัตถุหรือส่วนของศิลปวัตถุ ที่ได้ขึ้นทะเบียนไว้ ตามพระราชบัญญัตินี้ หรือที่อยู่ในครอบครองของกรมศิลปากร *“ทำเทียม”* หมายความว่า เลียนแบบ จำลอง หรือทำเอาอย่างด้วยวิธีการใดๆ ให้เหมือนหรือคล้ายของจริง ทั้งนี้ ไม่ว่าจะมีขนาด รูปลักษณะ และวัสดุอย่างเดิมหรือไม่”
(ที่มา : https://mgronline.com/dhamma/detail/9480000043544 [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเรื่องที่หลีกหนีไม่ได้ในปัจจุบัน ดังนั้นจึงต้องศึกษาหาออกที่ดี เหมาะสมที่จะนำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ได้ วัฒนธรรมต้องมีการปรับเปลี่ยนลดทอน เพราะวัฒนธรรมบางสิ่งเป็นเรื่องของความเชื่อ ความศรัทธาอันเป็นวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ต้องลดความศักดิ์สิทธ์ลง (ไม่ได้นำมา100% ไม่ให้เกิดความศักดิ์สิทธ์มากไป) แต่การพัฒนานั้นต้องมีการผูกเชื่อมโยง คงไว้ซึ่งแนวคิดเดิมที่สิ่งนั้นได้ถูกสร้างขึ้นต้องคงไว้ใน Concept Idea ของสิ่งๆนั้น (แม้เชื่อมโยงถึงกันเพียงเล็กน้อยก็ยังดีกว่าไม่มีเลย) ซึ่งถ้าการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบนั้น มีการพัฒนาไปไกลมาก หลุดจนไม่เห็นที่มาที่ไป ก็ควรหยุดการใช้วัฒนธรรมเป็นจุดขายเพราะชุดความเชื่อหรือข้อมูลที่ผูกติดมานั้นสูญหายไปด้วย นักออกแบบควรหาแนวคิดใหม่ไปแทนที่ เพราะถ้ายังใช้วัฒนธรรมเป็นจุดขายอยู่ก็ไม่เหมาะสม เป็นการทำลายมากกว่าการสร้างสรรค์

การนำวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) มาใช้ร่วม ต้องสามารถอธิบายเรื่องราวทางวัฒนธรรมนั้นได้ สิ่งนั้นต้องมีเรื่องราวแสดงให้เห็นถึงความเจริญด้านใดด้านหนึ่ง หรือที่ใดที่หนึ่ง ทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ซึ่งการนำแนวคิดนี้มาใช้ วัตถุต้องมีคุณค่า ซึ่งถ้าไม่มีวัตถุนั้น ก็จะไม่มีวัฒนธรรมหรือชุดความเชื่อที่แฝงมา ซึ่งการพัฒนาแบบ 50 : 50 ยังคงความเหมาะสม (การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้พัฒนาไม่ควรต่ำกว่า 50%)

การนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ในการออกแบบ การประยุกต์หรือการกระทำในรูปแบบใดๆควรศึกษาข้อมูลดังนี้

1 .**ศึกษาความจริงแท้ดั้งเดิม** ของวัฒนธรรมหรือสิ่งของวัตถุที่นำมาใช้ประยุกต์ร่วม ศึกษาว่า มีเงื่อนไขอะไร มีรูปแบบดั้งเดิมอย่างไร ของเดิมมีไว้ใช้เพื่ออะไร มีลวดลาย มีสี มีรูปร่าง รูปทรงเดิมอย่างไร (รูปแบบสามารถปรับมาใช้พัฒนาได้ แต่อย่างน้อยก็ควรให้มองเห็นความดั่งเดิมแบบ 50 : 50)

2. ผลิตภัณฑ์หรือสินค้านั้น ต้องควรอยู่ในหมวดหมู่ที่เหมาะสม หรือเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม **ไม่ย้อยแย้งหรือสวนทางกับวัฒนธรรมหรือวัตถุสิ่งของเดิม** เช่น มิควรนำช่อฟ้า ใบระกามาออกแบบขาโต๊ะ, ไม่ควรนำกาแลมาออกแบบเป็นพรมเช็ดเท้า,ไม่ควรนำเศียรพระมาออกแบบแม่กุญแจ ดังภาพที่ 4.19 เป็นต้น แต่ถ้าจำเป็นจริงที่ต้องใช้ ความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ที่เกิดควรมากกว่า 80%



ภาพที่ 4.19 การนำเศียรพระและครุฑ มาใช้ออกแบบเป็นแม่กุญแจ เป็นการนำวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาที่ไม่เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ต้องศึกษาเรียนรู้สิ่งที่นำมาใช้ ให้ทราบรายละเอียดที่เป็นส่วนสำคัญหลัก ออกแบบได้อย่างเหมาะสม ตามกาลเทศะ ศึกษาตามแนวคิด**การนำวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)**

4. **มิควรนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีความเปราะบาง (Sensitive)** มาใช้ในการออกแบบเด็ดขาด

สรุปผลเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนากรอบแนวคิด

1. วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องได้รับการเปลี่ยนแปลง ต้องมีการพัฒนาต่อไปในอนาคต ทั้งนี้มิได้หมายถึงความต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม หรือการตีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไป แต่มีความประสงค์ต้องการให้เกิดความต่อเนื่อง **มีการเปลี่ยนแปลงในเชิงอนุรักษ์มิให้เกิดการสูญหายหรือล่มสลายไป**

2. วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยสังคมในปัจจุบัน แต่**เป็นการเปลี่ยนแปลงเพื่อดำรงอยู่จำเป็นต้องอาศัยมิติทางวัฒนธรรม ประเพณีและชุดความเชื่อทางพิธีกรรมต่างๆโดยรอบ เป็นส่วนประกอบในการดำรงอยู่** (วัตถุสิ่งของที่เป็นส่วนหนึ่งทางพิธีกรรมหรือประเพณีอันมีชุดความเชื่อ) กล่าวคือวัฒนธรรมจะดำรงคงอยู่ในปัจจุบันได้นั้น เกิดจากการเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม (สิ่งเหล่านั้นต้องมีการตอบสนองหรือใช้เป็นเครื่องมือในชุดความเชื่อ หรือชุดความทรงจำหลัก อย่างใดอย่างหนึ่งของสังคม)

3. การนำมิติทางวัฒนธรรมไปใช้ในการออกแบบ การประยุกต์หรือการกระทำในรูปแบบใดๆควรจะต้องทำการศึกษา ต้องแสดงให้เห็นถึงที่มา ความเป็นมาต่างๆได้อย่างชัดเจนและมีความเหมาะสม ซึ่ง**สัดส่วนในการนำไปใช้พัฒนาควรอยู่ที่ 50 : 50** กล่าวคือ 50% ต้องเห็นถึงความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมนั้นมาใช้ ทั้งรูปแบบภายนอกที่จับต้องได้และชุดความเชื่อหรือเรื่องราวที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของนั้นๆ และ 50% เป็นเรื่องของการออกแบบ (Design) โดยการพัฒนานั้นต้องควบคู่กันไปเท่าเทียมกัน (แต่มิควรลดความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมเด็ดขาด)

4. ถ้าการพัฒนาสุดท้ายแล้วหาสิ่งต่างๆเหล่านี้ไม่ได้ หาที่มาที่ไปไม่ได้ หาความดั่งเดิมไม่ได้ **ก็ไม่ควรที่จะพัฒนา**

5. สินค้าที่หวังแต่เป้าประสงค์ในการขาย เพียงแต่ใช้วัฒนธรรมมาเป็นตัวช่วยเพียงเท่านั้น และบางครั้งการนำวัฒนธรรมมาใช้ทั้งที่ไม่รู้ ไม่เข้าใจว่าเป็นวัฒนธรรมของชาติหรือไม่ **การเข้าใจผิด** ว่าเป็นวัฒนธรรมของไทยแต่กลับเป็นวัฒนธรรมของเขมร(ประเทศกัมพูชา)

6. การสร้างสินค้าทางวัฒนธรรมแล้วมันสามารถขายได้ ผู้ผลิตและผู้จำหน่ายก็ได้ยอดการจำหน่ายที่ดี แค่กาลเวลาที่เปลี่ยนไป ความต้องการของผู้บริโภคก็เปลี่ยนแปลงไปและ**เพื่อให้ขายได้** ผู้ผลิตและนักออกแบบก็พร้อมที่จะ**แหกกฎ**อยู่เสมอ

7. นำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ได้ **วัฒนธรรมต้องมีการปรับเปลี่ยนลดทอน** เพราะวัฒนธรรมบางสิ่งเป็นเรื่องของความเชื่อ ความศรัทธาอันเป็นวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ **ต้องลดความศักดิ์สิทธ์ลง** (ไม่ได้นำมา 100 %ไม่ให้เกิดความศักดิ์สิทธ์มากไป)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. การนำวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) มาใช้ร่วม **ควรคัดเลือกต้องสามารถอธิบายเรื่องราวทางวัฒนธรรมนั้นได้** สิ่งนั้นต้องมีเรื่องราวแสดงให้เห็นถึงความเจริญด้านใดด้านหนึ่ง หรือที่ใดที่หนึ่ง ทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ซึ่งการนำแนวคิดนี้มาใช้ วัตถุต้องมีคุณค่า ซึ่งถ้า**ไม่มีวัตถุนั้น ก็จะไม่มีวัฒนธรรมหรือชุดความเชื่อที่แฝงมา** ซึ่งการพัฒนาแบบ 50 : 50 ยังคงความเหมาะสม (การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้พัฒนาไม่ควรต่ำกว่า 50%)

9. **ศึกษาความจริงแท้ดั้งเดิม** ของวัฒนธรรมหรือสิ่งของวัตถุที่นำมาใช้ประยุกต์ร่วม ศึกษาว่า มีเงื่อนไขอะไร มีรูปแบบดั้งเดิมอย่างไร ของเดิมมีไว้ใช้เพื่ออะไร มีลวดลาย มีสี มีรูปร่าง รูปทรงเดิมอย่างไร (รูปแบบสามารถปรับมาใช้พัฒนาได้ แต่อย่างน้อยก็ควรให้มองเห็นความดั่งเดิมแบบ 50 : 50)

10. ผลิตภัณฑ์หรือสินค้านั้น ต้องควรอยู่ในหมวดหมู่ที่เหมาะสม หรือเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม **ไม่ย้อนแย้งหรือสวนทางกับวัฒนธรรมหรือวัตถุสิ่งของเดิม** เช่น มิควรนำช่อฟ้า ใบระกามาออกแบบขาโต๊ะ, ไม่ควรนำกาแลมาออกแบบเป็นพรมเช็ดเท้า,ไม่ควรนำเศียรพระมาออกแบบแม่กุญแจ เป็นต้น แต่ถ้าจำเป็นจริงที่ต้องใช้ ความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ที่เกิดควรมากกว่า 80%

11. ต้องศึกษาเรียนรู้สิ่งที่นำมาใช้ ให้ทราบรายละเอียดที่เป็นส่วนสำคัญหลัก ออกแบบได้อย่างเหมาะสม ตามกาลเทศะ ศึกษาตามแนวคิด**การนำวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)**

12. **มิควรนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีความเปราะบาง (Sensitive)** มาใช้ในการออกแบบเด็ดขาด

3. สัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุรพล ดำริห์กุล วันที่ 2 เมษายน 2562 เวลา 14.00 – 16.30 น ห้อง 3210 อาคารเรียนรวม 5 ชั้น มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง ในงานวันอนุรักษ์มรดกไทยภายใต้โครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

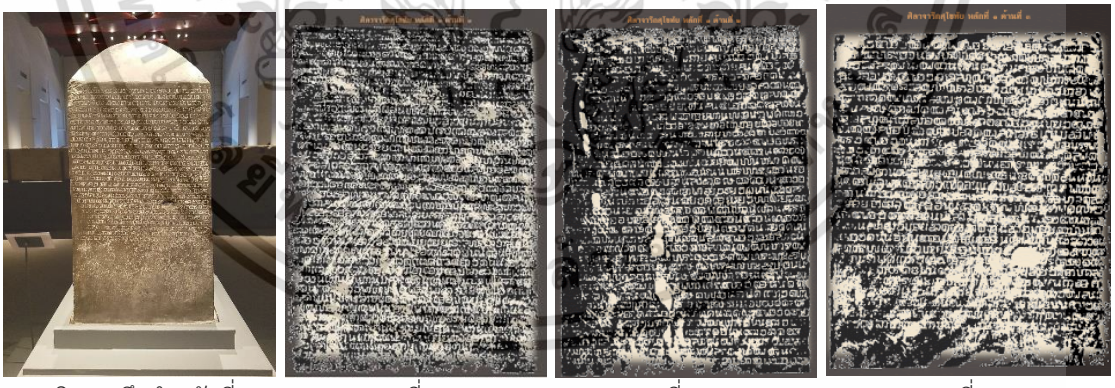
“ความรู้เป็นสิ่งที่สำคัญ **การศึกษาประวัติศาสตร์เพื่อทราบถึงที่มา ความเชื่อมโยงที่มีความสัมพันธ์กัน เป็นสิ่งที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นอัตลักษณ์และลักษณะโดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์นั้นๆได้อย่างแท้จริง** <u>การศึกษาที่ไม่ลุ่มลึกแล้วนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนา มันจะกลายเป็นสิ่งที่สามารถบิดเบือนชุดข้อมูลได้ตลอดเวลา</u> ถ้าผู้สร้างสรรค์นั้นลุแก่ความคิดตนเองเป็นที่ตั้งและต้องการให้ผลงานนั้นเสร็จลุล่วง”

จากการสัมภาษณ์ ทางผู้ทรงคุณวุฒิขอบรรยายเป็นลักษณะการอธิบายเรื่องราว เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ให้ตีความ คิดไตร่ตรองมากกว่าการสัมภาษณ์ แต่ครอบคลุมประเด็นของการสอบถาม เกิดเป็นแนวทางในการศึกษาประเด็นการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ว่าควรมีวิธีการศึกษา จากแยกแยะข้อมูลและนำไปปฏิบัติใช้อย่างไร จึงจะได้ชุดข้อมูลที่มีความถูกต้องและเชื่อถือได้ **เมื่อนำไปใช้ต่อยอด การถูกไต่ถามจากสังคม และการเชื่อมั่นในชุดความรู้นั้นสู่การ**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างสรรค์ ทั้งนี้จึงขออธิบายเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับ**ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย เพื่อเป็นตัวอย่างแนวทางในการแสวงหาข้อเท็จจริง** ว่าข้อมูลที่ได้ควรมีกระบวนการได้มาอย่างไร จงอย่าเชื่อชุดข้อมูลนั้นทั้งหมด จงศึกษาเพิ่มเติมทั้งปฐมภูมิ ทุติยภูมิ จงตั้งคำถาม และการตั้งข้อสันนิษฐานของสิ่งที่ศึกษาว่า “เป็นเช่นนั้นจริง”หรือไม่ ดังรายละเอียดดังนี้

แคว้นสุโขทัยเป็นกลุ่มบ้านเมืองสำคัญที่เกี่ยวข้อง และผูกพันอยู่ในความคิด ความเชื่อของคนไทยในหลากหลายมิติ นับตั้งแต่เป็นรัฐแรกเริ่มแห่งหนึ่งของคนไทย หรือกลุ่มคนผู้ใช้ภาษาไทยที่ก่อตั้งขึ้นในดินแดนประเทศไทยทุกวันนี้ ทั้งนี้มีแนวคิดและทฤษฎี ตลอดจนความเชื่อในเรื่องที่เกี่ยวกับถิ่นฐานดั้งเดิมของชนชาติไทยว่าเคยอาศัยอยู่ในดินแดนตอนใต้ของประเทศจีน ที่อพยพเคลื่อนย้ายลงมายังดินแดนตอนใต้ สร้างบ้านแปงเมืองและมีพัฒนาการเกิดขึ้นเป็นรัฐของคนไทย ราวพุทธศตวรรษที่ 16 – 17 ซึ่งแคว้นสุโขทัยนับเป็นรัฐแรกๆแห่งหนึ่งที่เกิดขึ้นราวพุทธศตวรรษที่ 18 รวมทั้งเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของแคว้นสุโขทัยยังมีความสัมพันธ์ เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ชาติไทยมาตามลำดับ จนกระทั่งกลายมาเป็นสยามประเทศในทุกวันนี้ นอกจากนี้เรื่องตัวอักษรไทยซึ่งปรากฏหลักฐานใน**ศิลาจาลึกที่ 1** กล่าวว่า พ่อขุนรามคำแหงได้ประดิษฐ์อักษรไทย หรือที่เรียกกันว่า “ลายสือไทย” ในพ.ศ.1826 ตลอดจนความรุ่งเรืองของพุทธศาสนาในสุโขทัย ซึ่งทำให้เกิดการสร้างสรรค์ศิลปะและสถาปัตยกรรมเนื่องในพุทธศาสนาที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตน เป็นสกุลช่างชื่อว่า “ศิลปะสุโขทัย” ซึ่งได้แพร่หลายส่งอิทธิพลถึงรูปแบบทางศิลปะ และสถาปัตยกรรมไปยังดินแดนใกล้เคียงต่างๆ จนเกิดการพัฒนากลายเป็นศิลปะไทยจนทุกวันนี้ ดังนั้น**สุโขทัยจึงเป็นรัฐในอุดมคติของคนไทย** ที่ให้ความสำคัญและศึกษาเรียนรู้



ศิลาจาลึกจำหลักที่ 1 ตอนที่ 1 ตอนที่ 2 ตอนที่ 3

ภาพที่ 4.20 ศิลาจาลึก จำหลักที่ 1 เป็นศิลาจารึกที่บันทึกเหตุการณ์ประวัติศาสตร์สมัยกรุงสุโขทัย มีจารึกทั้งสี่ด้าน ปัจจุบันเก็บอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพมหานคร จากการศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นหลักฐานแสดงความเจริญรุ่งเรืองในสมัยนั้น เช่น หลักฐานการประดิษฐ์อักษรไทย เหตุการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนชี้แจงอาณาเขตของกรุงสุโข และ เพื่อสดุดีพระเกียรติพ่อขุนรามคำแหง
(ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki, https://sites.google.com/site/wannakade12345/sila-caruk-hlak-thi-1, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“แต่ถ้าเรามองว่าสุโขทัย คืออาณาจักรแรกแห่งสยามประเทศมันก็จะเป็นอาณาจักรแรกเช่นนั้นเสมอไม่เปลี่ยน แต่ถ้าเราศึกษาให้กระจ่าง จะพบว่าประวัติศาสตร์ในยุคสุโขทัยมีเรื่องที่น่าสนใจมากมาย <u>นอกเหนือจากสิ่งที่เราศึกษา มิใช่ความเข้าใจในมุมมองเดียว มันอาจมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับเรื่องต่างๆมากมาย</u> ซึ่งบางครั้งการอ่านข้อมูลเพียงไม่กี่เล่มเพื่อทำความเข้าใจก็อาจจะไม่เพียงพอนัก ดังนั้นก่อนทำการศึกษาให้เข้าใจ หรือหาข้อมูลสนับสนุนเพิ่มเติม ต้องสรุปกระบวนการศึกษาก่อนว่าสุโขทัยนั้นเป็นเช่นไร อย่างไร”

1. สุโขทัยเป็นการอพยพของรัฐ (เป็นกลุ่มรัฐ) แรกๆที่เข้ามา (ร่วมกับรัฐอื่นๆ) ที่ย้ายดินแดนเข้ามาในดินแดนสุวรรณภูมิ คำถามคือ รัฐที่อพยพมาคือรัฐอะไร และรัฐที่มาร่วมอื่นๆคือรัฐอะไร (สิ่งนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นบ่งบอกถึงสภาพวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม สังคม ภูมิปัญญา ความเชื่อ ศาสนา ภาษา)

2. การเผยแพร่ศาสนาลังกาวงศ์ จากนครศรีธรรมราชโดยพ่อขุนรามคำแหง ซึ่งได้นิมนต์พระเข้ามาเผยแพร่ศาสนา (เหตุนี้จึงส่งผลถึงศาสนาในปัจจุบัน) ทำให้เกิดศิลปะในสมัยสุโขทัยขึ้น จนถึงศิลปะที่เป็นความคลาสสิก ล่วงเลยมาถึงลวดลายไทยและศิลปะไทยมาจนถึงปัจจุบัน (ยุคต้นเป็นพุกาม – ยุคหลังเป็นลังกาวงศ์ แต่ความเข้าใจทั่วไปคิดว่าเป็นลังกาวงศ์เท่านั้น)

3. เรื่องราวสมัยสุโขทัยมีประวัติศาสตร์มาจนถึงทุกวันนี้ ซึ่งยากต่อการศึกษา เพราะอาณาจักรสุโขทัยเป็นยุคแรกเริ่ม ซึ่งแต่ละยุคหรือยุคสมัยอื่นๆจะมีหนังสือ มีหลักฐาน มีข้อมูลสืบต่อเนื่องกันมา แต่สุโขทัยเป็นอาณาจักรแรกเริ่ม การศึกษาส่วนใหญ่แปลความจากศิลาจารึกต่างๆ การศึกษาโบราณวัตถุ โบราณสถาน เพื่อแต่งเติมให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งหลังจากนั้นสุโขทัยก็ตกเป็นประเทศราชของกรุงศรีอยุธยา *(จากการศึกษาไม่แตกต่างกับแนวคิด Material Culture ที่เป็นแนวคิดการศึกษาข้อมูลจากรูปแบบของตัววัตถุเอง รวมถึง เหตุผลชุดข้อมูลต่างๆ ในขณะที่วัตถุเหล่านั้นถูกสร้างขึ้น ทั้งชุดความเชื่อที่เกิด เหตุผลที่ต้องสร้าง เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่ต้องการศึกษาเรื่องนั้นๆ)* นั้นแสดงให้เห็นว่า การศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์จำเป็นต้องศึกษาชุดข้อมูลให้ คม ชัด ลึก เพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ และสอดคล้องกับชุดความเชื่อหรือชุดข้อมูลที่ติดตามมาด้วย



เจดีย์ทรงยอดดอกบัวตูม(พ่มข้าวบิณฑ์) วัดเจดีย์เจ็ดแถว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย (แบบพุกาม)

เจดีย์ทรงกลมแบบลังกาหรือทรงระฆัง

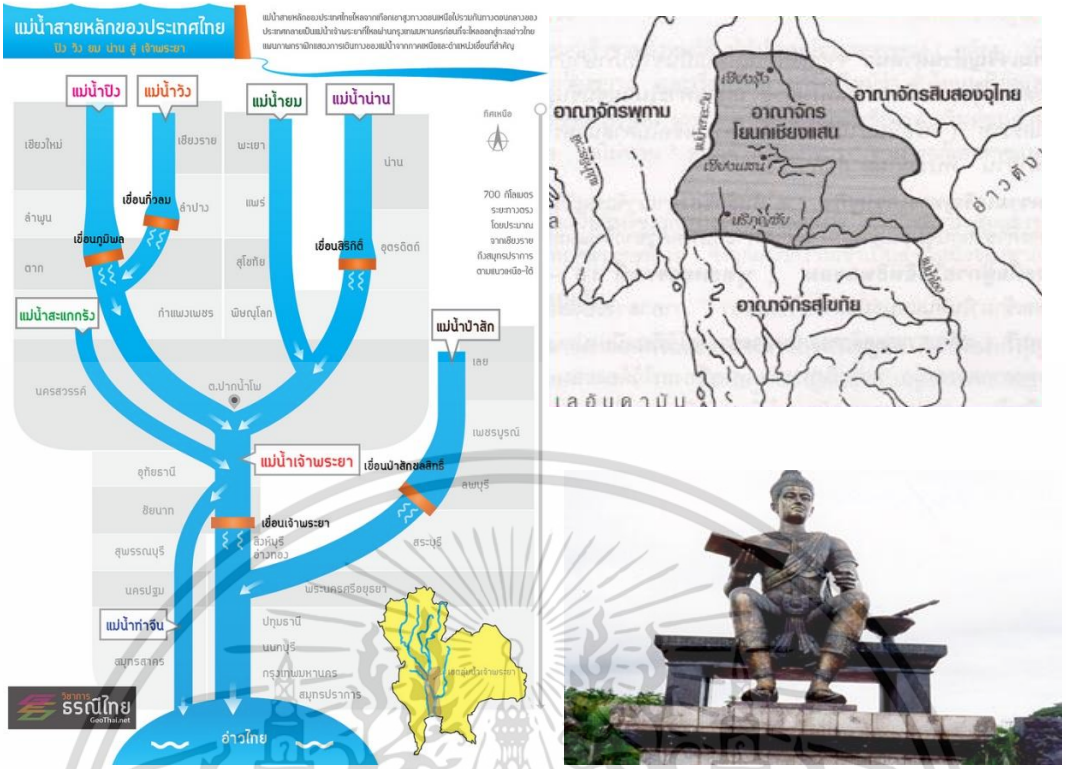
ภาพที่ 4.21 ศิลปะพุกาม (ช่วงสุโขทัยตอนต้น) และ ศิลปะลังกาวงศ์ (ช่วงสุโขทัยตอนปลาย)

ที่มา : aranukromthai.or.th, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในสมัยสุโขทัยเป็นรัฐอุดมคติของสยามประเทศ ที่ตั้งของสุโขทัยอยู่เขตภาคเหนือตอนล่าง ในอดีตมีเมืองต่างๆรวมกันถึง 53 เมือง และมีเมืองสำคัญที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เช่นเมืองสุโขทัย ศรีสัชนาลัย เป็นต้น พัฒนาการสมัยสุโขทัย เริ่มตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 16 มีหลักฐานเป็นเอกสารจากประเทศจีน (เชิงเหลียง) **เมืองเชรียง หรือ รัฐเชรียง** ซึ่งเป็นรัฐที่เกิดก่อนเมืองสุโขทัย และทวารวดี อันเกิดจากเส้นทางการค้าในแถบลุ่มแม่น้ำยมและแม่น้ำน่าน ติดต่อขึ้นไปในลุ่มแม่น้ำเชียงราย และทอดยาวไปยังหลวงพระบาง อันเป็นเส้นทางการค้าสำคัญ รัฐเชรียงเป็นรัฐในเขตหนึ่งเท่านั้น สอดคล้องกับแคว้นละโว้ ลพบุรี เป็นเส้นทางลุ่มแม่น้ำโขง มีประสาทเจ้าจันทร์ซึ่งเป็นศิลปะเขมรแบบบายน ก่อนการล่มสลายได้อิทธิพลมาจากอาณาจักรลพบุรี เรื่องราวของแคว้นเชรียงหรือรัฐเชรียง (ในพุทธศตวรรษที่ 16-17) ไม่ปรากฏอยู่ในเอกสารมากมายเท่าใดนัก พ่อขุนศรีนาวนำถุม เป็นกษัตริย์ของเมืองเชรียง และได้สร้างเมืองสุโขทัยในเวลาต่อมา เรื่องราวของการเกิดอพยพของชนชาติไทยไปสู่เมืองสุวรรณภูมิ (ในพุทธศตวรรษที่ 16-17) ได้สืบค้นข้อมูลมาจากตำนานในแคว้นโยนก จ.เชียงราย จากเรื่องราวเจ้าพรหมมหาราช ซึ่งมีบุตรชายชื่อ พระเจ้าไชยศิริเชียงแสน ได้ทำการอพยพมาจากเมืองไชยปราการมายังดินแดนตอนใต้ (*เหตุนี้ อำเภอฝาง จ.เชียงใหม่จึงตั้งเป็นชื่อ อำเภอไชยปราการ, ในขณะที่อีกกลุ่มหนึ่งบอกว่า ไชยปราการ เป็นพื้นที่ของ จ.เชียงราย*) แล้วจึงลงมาสร้างกรุงศรีอยุธยา และกลุ่มจากรัฐเชรียงก็อพยพลงมาเช่นกัน โดยกลุ่มรัฐเชรียงเป็นกลุ่มคนใช้ภาษาไทย เป็นชนชาติไทย เป็นกลุ่มโยนก ได้ลงมาสร้างเมืองกำแพงเพชร ก่อนที่จะเดินทางแถบลุ่มแม่น้ำยมและแม่น้ำน่าน ทั้งนี้กลุ่มรัฐเชรียงไม่สามารถเดินทางเส้นแม่น้ำปิงได้ เนื่องจากเป็นเส้นทางของแคว้นหริภุญไชย (ไม่ถูกกันกับกลุ่มคนมอญและเขมร) ดังนั้น**กลุ่มเชียงแสนและกลุ่มเชรียงจึงเป็นกลุ่มเดียวกัน** และเป็นกลุ่มแรกที่เข้ามายังสุวรรณภูมิ รัฐสุโขทัยจึงกลายเป็นรัฐแห่งแรกของชนชาติไทย และได้**ถูกนำไปใช้อ้างอิงตามเอกสารการสอนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)** พระเจ้าไชยศิริเชียงแสน จึงเป็นกษัตริย์องค์แรกของเมืองสุโขทัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พ่อขุนศรีนาวนำถุม

ภาพที่ 4.22 ลุ่มแม่น้ำยมและแม่น้ำน่าน เป็นเส้นทางการเดินทางตามการค้า ในการอพยพของรัฐเชรียงจากตอนใต้ของประเทศจีน (พ่อขุนศรีนาวนำถุม) และการอพยพลงมาของกลุ่มเชียงแสนจากเมืองไชยปราการ (พระเจ้าไชยศิริเชียงแสน)

ที่มา: https://guru.sanook.com, https://sites.google.com/site/prawitisastrkhxngprathesthiy, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563

ต้นพุทธศตวรรษที่ 18 พ่อขุนศรีนาวนำถุม (กลุ่มรัฐเชรียง) จึงได้สร้างเมืองสุโขทัยขึ้น ซึ่งในอดีตกลุ่มรัฐเชรียงได้เคยสร้างเมืองเชรียงมาก่อน จึงสามารถสร้างเมืองสุโขทัยได้อันเป็นเมืองเล็กๆ ปัจจุบันคือวัดพระพายหลวง มีพระปรางค์ 3 องค์ และเป็นศิลปะเขมรแบบบายน (การสร้างเมืองสุโขทัยเป็นเมืองขนาดเล็ก ปรากฏในศิลาจารึก ในจำหลักที่ 2) เมื่อพ่อขุนศรีนาวนำถุม ถูกกลุ่มชาวขอมยึดเมืองสุโขทัย จึงได้ทำการกอบกู้จากพ่อขุนผาเมือง ซึ่งเป็นลูกชายของพ่อขุนศรีนาวนำถุม เมื่อสามารถยึดเมืองสุโขทัยกลับมาได้ จึงยกให้พ่อขุนบางกลางหาวขึ้นเป็นกษัตริย์ ต่อมาได้เลื่อนยศเป็น **“พ่อขุนศรีอินทราทิตย์”** เกิดเป็นยุคพระร่วงสืบต่อกันมา (ส่วนพ่อขุนผาเมือง กลับไปครอง**เมืองราช** เมืองราชคือเมืองโคราช (เมืองเสมาเก่า) จึงเกิดเป็นเรื่องราวยุค 2 ราชวงศ์ใหญ่ คือยุคพ่อขุนนาวนำถุม และ ยุคพระร่วง (พ่อขุนศรีอินทราทิตย์) ต่อมาเกิดเหตุ ทำให้ 2 ราชวงศ์นี้ไม่ถูกกันในเวลาต่อมา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 วัดพระพายหลวง ตั้งอยู่บริเวณอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยมี โบราณสถานตั้งอยู่ตรงกลางในพื้นที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าคูน้ำล้อมรอบ 3 ชั้น วัดพระพายหลวงนี้เป็นศูนย์กลางของชุมชนในระยะแรกก่อนการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย (กล่าวคือเป็นเมืองสุโขทัยที่พ่อขุนศรีนาวนำถุม (กลุ่มรัฐเชรียง)ได้สร้างขึ้น เป็นเมืองสุโขทัยแห่งแรก) โบราณสถานที่เก่าแก่ที่สุดของวัดคือ พระปรางค์ 3 องค์ ก่อด้วยศิลาแลง ลักษณะแผนผังและรูปศิลปะเป็นแบบเขมรบายน สมัยพระเจ้าที่ประดิษฐานพระพุทธรูปปูนปั้น 4 อิริยาบถ คือนั่ง นอน ยืน เดิน

ที่มา: https://thailandtourismdirectory.go.th, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563)

เมืองสุโขทัยยุคเริ่มแรก (กลางพุทธศตวรรษที่ 18, ยุคพ่อขุนนาวนำถุม และ ยุคพระร่วง (พ่อขุนศรีอินทราทิตย์)) วัฒนธรรมได้แบบแผนมาจากลพบุรี ทั้งพุทธศาสนาแบบมหายานและหินยาน ซึ่งแบบมหายานคงความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเมืองลพบุรี และลพบุรีใกล้ชิดกับอาณาจักรเขมร ซึ่งเขมรเป็นพุทธศาสนาแบบนิกายมหายาน จึงเกิดการส่งต่อพุทธศาสนาแบบมหายานจากเขมร ส่งต่อไป ลพบุรี และสุโขทัยตามลำดับ

วัดพระพายหลวง มีพระปรางค์ 3 องค์ ซึ่งเป็นรูปแบบของศาสนาพราหมณ์ จึงได้ดัดแปลงเป็นนิกายมหายาน จากการขุดค้นทางโบราณคดีที่มีฐานศิวลึงค์ จึงพอสันนิษฐานได้ว่าเป็นนิกายมหายาน โดยได้อิทธิพลมาจากหิริภุญชัย ซึ่งเป็น**ศิลปะพุกามของพม่า**ที่นำเข้ามาค่อนข้างมาก ทั้งนี้ปรากฏเจดีย์รูปทรงสี่เหลี่ยมจากหิริภุญชัย เช่นวัดกูกุดเป็นต้น



ภาพที่ 4.24 วัดกูกุด จ.ลำพูน เจดีย์รูปทรงสี่เหลี่ยมจากหิริภุญชัย ซึ่งเป็นศิลปะพุกามของพม่า

ที่มา: https://www.muangboranmuseum.com, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในยุคสมัยสุโขทัย พระพุทธรูปสามารถแบ่งได้เป็นหลายหมวด แต่ที่เก่าแก่ที่สุดคือพระพุทธรูปแบบสิงห์หนึ่ง ที่วัดตระกวน ซึ่งเป็น**ศิลปะแบบอินเดียปาละ ที่มาจากพุกาม** โดยพระพุทธรูปจะมี 2 ลักษณะคือ 1. ลักษณะอวบอ้วน ยอดพระเกศาเป็นแบบบัวตูม เป็นแบบอินเดียตะวันออกที่มีอิทธิพลในประเทศไทยมาก (มาจากพุกามของพม่า โยนก เชียงแสน รวมถึงสุโขทัยในยุคเริ่มต้น กรมพระยาดำรงราชานุภาพจึงแบ่งเรียกว่า **แบบสิงห์หนึ่ง** ทั้งนี้พบพระพุทธรูปแบบสิงห์หนึ่งในเชียงแสนมาก่อน) 2. รูปร่างเพรียวในแบบสุโขทัย ด้านบนเป็นเปลวขึ้นไป ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากลังกา (ลังกาวงศ์)



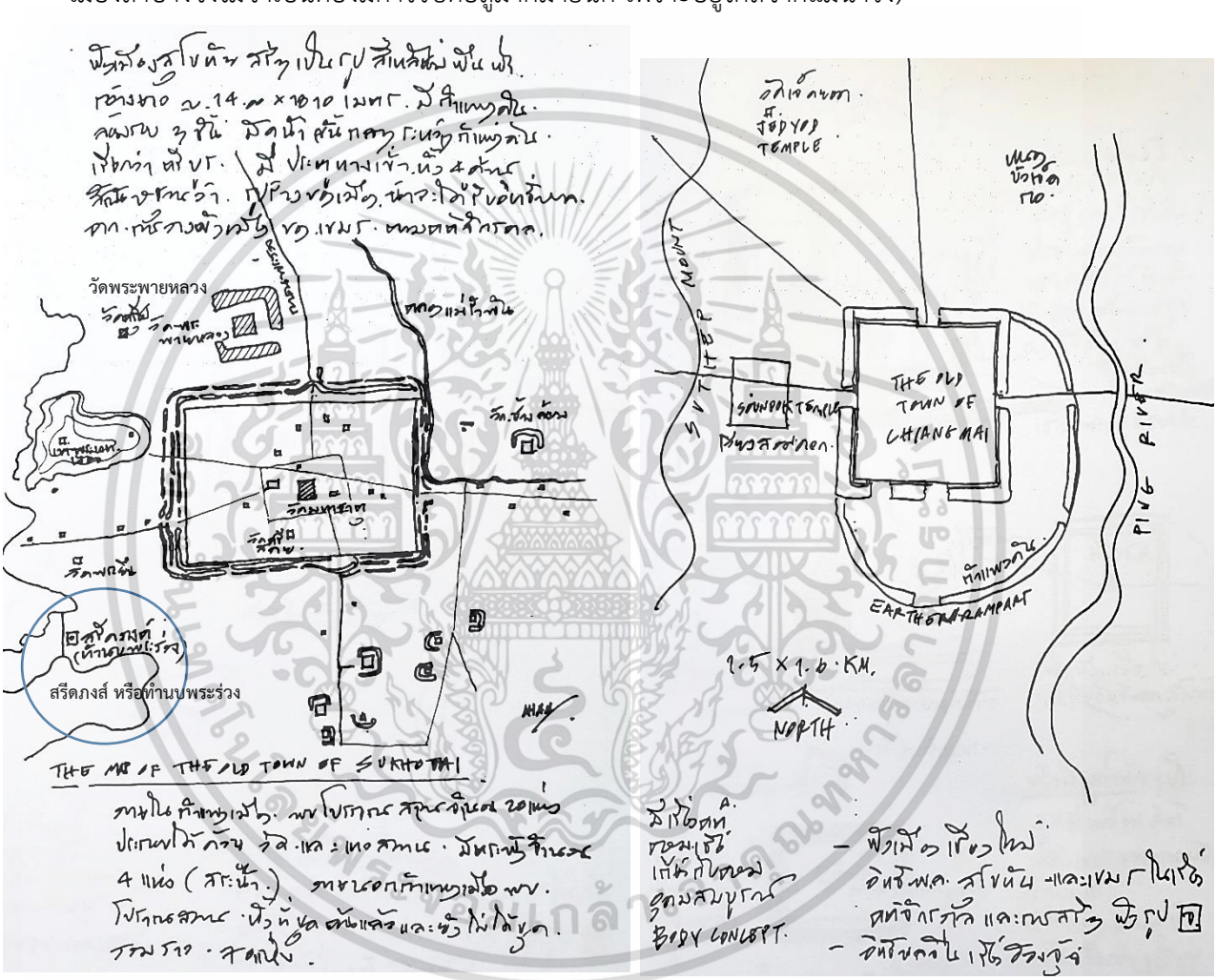
ภาพที่ 4.25 ขวาพระพุทธรูปแบบสิงห์หนึ่ง ที่ได้อิทธิพลมาจากพุกาม ภาพซ้ายพระพุทธรูปแบบสิงห์สาม ที่ได้ อิทธิพลมาจากลังกาวงศ์
ที่มา: https://forums.chiangraifocus.com, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563

โดยในยุคสุโขทัยแรกเริ่ม จะเป็นลักษณะแบบเชียงแสนสิงค์หนึ่ง เพราะอิทธิพลจากลังกายังไม่เข้ามา ตัวอย่างจากพระพุทธรูปหมวดวัดตระกวนจึงเป็นศิลปะในยุคเริ่มต้น ศาสนาพราหมณ์-ฮินดูเป็นศาสนาหนึ่งที่ปนอยู่ในสุโขทัยยุคเริ่มต้น ตัวอย่างจากวัดตาผาแดง (ลำปาง) ซึ่งมีศิลปะสุโขทัยในยุคต้นมากมาย

สุโขทัยในยุคที่รุ่งเรืองที่สุด เป็นยุคของสมัยพ่อขุนรามคำแหง จนถึงยุคพ่อขุนธรรมราชาลิไทย (พระธรรมราชาที่ 1 เป็นหลานของพ่อขุนรามคำแหง) ซึ่งพ่อขุนรามคำแหงได้ขยายอาณาจักรมาตั้งเมืองสุโขทัยแห่งใหม่ ใหญ่กว่าเมืองเดิม 8 เท่า โดยมีวัดมหาธาตุ (สุโขทัย) เป็นศูนย์กลาง กำแพงเมืองสุโขทัยแห่งใหม่มีทั้งสิ้น 3 ชั้น เรียกว่า **ตรีบูร** *ซึ่งจากการขุดค้นทางโบราณคดีพบว่า แท้จริงกำแพงเมืองมีเพียงชั้นเดียว แต่กรมศิลปากรได้สร้างอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย แล้วจึงได้มีการสร้างกำแพงเมืองเพิ่มขึ้นอีก 2 ชั้นภายหลัง* กำแพงเมือง 3 ชั้นนี้สันนิษฐานว่าจะใช้ในการกักเก็บน้ำไว้ใช้ใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาณาเขต และการระบายน้ำ จากการศึกษา เมืองที่มีกำแพงเมือง 3 ชั้นนี้มีแค่ 2 เมือง ได้แก่ เมืองสุโขทัย และเมืองลำปาง (วัดพระธาตุลำปางหลวง) (เมืองลำพาง หรือลำภะกัปปะนคร เป็นเมืองหิริภุญไชย โดยพระเจ้าอนันตยศในเจ้าแม่จามเทวี ทรงประทับในเมืองเขลางค์ *แต่ก่อนมีกำแพงเพียงชั้นเดียวเช่นกัน จึงได้ทำแบบเดียวกับสุโขทัย* น่าจะก่อนพุทธศตวรรษที่ 21 ตอนที่รบกับสุโขทัยในสมัยเจ้าติโลกราช (เขลางค์) จึงได้เข้าร่วมกับเมืองล้านนาในเวลาต่อมา หมื่นคำเพชร เข้ามาทำการบูรณะวิหารพระธาตุลำปางหลวงเป็นลักษณะผังแบบสุโขทัย และได้สร้างกำแพงต่อออกเป็น 3 ชั้น ดังนั้นเมืองลำปางจึงไม่จำเป็นต้องมีการรบต่อสู้มากมายนัก เพราะอยู่ไกลจากแม่น้ำวัง)



ภาพที่ 4.26 ภาพร่างผังเมืองสุโขทัย และผังเมืองเชียงใหม่ ที่ได้รับอิทธิพลจากสุโขทัย
ที่มา: เอกสารประกอบการบรรยายวิชาการประวัติศาสตร์และศิลปะสมัยสุโขทัย.2562 : 10-11

สุโขทัยมีระบบการจัดการน้ำเป็นอย่างดี มีการสร้างทำนบพระร่วง เก็บกักน้ำไว้บนเขา และทำท่อส่งน้ำเข้าสู่ตัวเมือง ในตัวนำส่งจึงได้สร้าง ตะพัง มากกว่า 4,000 แห่ง (สรีดภงส์ หรือทำนบพระร่วง คือทำนบกันน้ำ ในปัจจุบันเรียกกันว่าเขื่อน เป็นเขื่อนดินกั้นน้ำระหว่างเขาพระบาทใหญ่และเขากิ่วอ้ายมา เพื่อกักเก็บน้ำไว้ทำการเกษตรและใช้สอย) ไว้สำหรับกักเก็บน้ำ มีชลประทาน มีระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จัดการน้ำที่ดี ลักษณะผังเช่นนี้ มีคล้ายคลึงกันที่เมืองเชียงใหม่ ซึ่งตามหลักฐานสมัยพ่อขุนมังราย (เจ้าเมืองเชียงใหม่), พ่อขุนงำเมือง และพ่อขุนรามคำแหง ได้มาสร้างเมืองเชียงใหม่ ในปี พ.ศ.1839 เป็นลักษณะเมืองที่มีแอ่งกักเก็บน้ำไว้เป็นรูปสี่เหลี่ยม รอบตัวเมืองที่เป็นศูนย์กลาง ซึ่งพ่อขุนรามคำแหง (สุโขทัย)ได้เข้ามาช่วยในการสร้างเมือง โดยใช้น้ำจากยอดดอยสุเทพ มาจัดการน้ำในเมืองเชียงใหม่เป็นลักษณะสี่เหลี่ยมเหมือนกัน และวางผังเมืองไว้ใกล้กับดอย(เขา) เพื่อส่งน้ำให้ไหลลงมายังตัวเมืองเช่นกัน สอดคล้องกับเอกสารทั้งยังมีการ**สร้างอนุสาวรีย์ 3 กษัตริย์**ซึ่งถูกต้องแล้ว **เมืองเชียงใหม่และเมืองสุโขทัยจึงเรียกได้ว่าเป็นเมืองฝาแฝดเนื่องจากมีผังเมือง (Plan) ที่เหมือนกัน**



ภาพที่ 4.27 สรีดภงส์ “ทำนบพระร่วง” ทำนบคันดินกั้นน้ำขนาดใหญ่ ตั้งอยู่นอกกำแพงเมืองสุโขทัย ทางด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้จากความชาญฉลาดของคนสุโขทัยในอดีตจึงรู้จักสร้างคันดินกั้นน้ำขนาดใหญ่ในระหว่างหุบเขากิ่วอ้ายมาถึงเขาพระบาทใหญ่อันเป็นที่รวมของน้ำจากโซกต่างๆ (โซก ชื่อเรียกลำธารแหล่งต้นน้ำในอดีต) ตามบริเวณเขาถึง 17 โซก เป็นคันดินสำหรับผันแปรทิศทางของน้ำ ที่เชื่อกันมาแต่เดิมว่าคือ สรีดภงส์ ที่กล่าวไว้ในศิลาจารึกที่ 1 น้ำจาก สรีดภงส์จะถูกระบายไปตามคลองเสาหอเพื่อเข้าไปใช้อุปโภคบริโภคภายในเมือง โดยระบายเข้าสู่เมืองตรงมุมตะวันตกเฉียงใต

ที่มา: https://www.silpa-mag.com/history, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563



ภาพที่ 4.28 อนุสาวรีย์ 3 กษัตริย์ ประกอบด้วย พ่อขุนมังราย(ตรงกลาง) พ่อขุนรามคำแหง(ซ้าย) ส่วนพ่อขุนงำเมือง (ขวา) กษัตริย์3 พระองค์ถือว่าเป็นผู้ทรงร่วมกันวางแผนการตั้งเมืองเชียงใหม่ขึ้นที่บริเวณแห่งนี้

ที่มา: https://thailandtourismdirectory.go.th, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องสังคโลก ในสมัยพ่อขุนรามคำแหง พุทธศตวรรษที่ 18 แพร่หลายมากในยุคเริ่มต้น **สุโขทัยจึงมีความรุ่งเรือง มั่งคั่งในเวลาต่อมา ทั้งนี้ส่วนหนึ่งมาจากการผลิตเครื่องสังคโลกนั้นเอง** ซึ่งเครื่องถ้วยจากแหล่งเตาศรีสัชนาลัย เป็นแหล่งอุตสาหกรรมเครื่องสังคโลกที่สำคัญ พบเตาจำนวนมากตั้งเรียงรายอยู่บริเวณสองฝั่งของแม่น้ำยม ส่วนมากเป็น "เตาประทุน" หรือเตาชนิดระบายความร้อนผ่านในแนวนอน กลุ่มเตาที่สำคัญสองกลุ่มคือ กลุ่มเตาบ้านเกาะน้อย และกลุ่มเตาบ้านป่ายาง ในพุทธศตวรรษที่ 20 เครื่องสังคโลกศรีสัชนาลัยเป็นสินค้าเศรษฐกิจที่แพร่หลายและเป็นที่นิยมของท้องตลาด การผลิตสังคโลกในบริเวณศรีสัชนาลัยดำเนินกิจการในลักษณะอุตสาหกรรม โดยมีอาณาจักรอยุธยาซึ่งมีอิทธิพลด้านการเมืองเหนือสุโขทัยและศรีสัชนาลัยดำเนินธุรกิจในฐานะรัฐที่เป็นพ่อค้าคนกลางนำใส่เรือสำเภาออกไปขายตามเมืองท่าทั้งในประเทศและนอกประเทศ บันทึกการสั่งสินค้าของพ่อค้าฝรั่งชาติต่างๆ ที่เข้ามาติดต่อค้าขายในกรุงศรีอยุธยา ในช่วงกลางพุทธศตวรรษที่ 22 เป็นหลักฐานยืนยันได้ว่า เครื่องสังคโลกศรีสัชนาลัยยังคงเป็นสินค้าที่ยังเป็นที่นิยมอยู่ โดยเห็นได้จากจดหมายเกี่ยวกับการค้าของบริษัทอินเดียตะวันออกของฮอลันดาในปีพุทธศักราช 2157 กล่าวถึงความต้องการซื้อเครื่องถ้วยชามสังคโลกของพ่อค้าฮอลันดา และกล่าวถึงความนิยมของชาวญี่ปุ่นว่าต้องการเครื่องสังคโลกของไทย แต่นับตั้งแต่ปลายพุทธศตวรรษที่ 22 เป็นต้นมาแคว้นสุโขทัยไม่เจริญมั่งคั่งมากนัก การผลิตเครื่องสังคโลกสุโขทัยได้เริ่มซบเซาลง เหตุจากสงครามระหว่างกรุงศรีอยุธยากับพม่า รวมถึงเครื่องถ้วยจีนที่มีคุณภาพดีกว่า เข้ามาตีตลาด แม้หลักฐานแสดงให้เห็นว่ายังคงมีการผลิตเครื่องสังคโลกต่อไป แต่การผลิตเพื่อการส่งออกไปจำหน่ายต่างประเทศลดลง เหลือเพียงการผลิตใช้สอยในท้องถิ่นเท่านั้น



ภาพที่ 4.29 การผลิตเครื่องสังคโลกในช่วงแรก ราวพุทธศตวรรษที่ 18 เพื่อประโยชน์ใช้สอย และค้าขายในชุมชนและหัวเมืองใกล้เคียง ต่อมาในพุทธศตวรรษที่ 19 ชาวศรีสัชนาลัยสามารถสร้างเตาที่ใช้เผาเครื่องสังคโลกคุณภาพดี และดำเนินการผลิตจนสามารถส่งออกขายอย่างแพร่หลายในตลาดต่างแดนได้ในพุทธศตวรรษที่ 20-22ราวพุทธศตวรรษที่ 21 มีการค้นพบคำคำหนึ่งในบันทึกของชาวญี่ปุ่น คือคำว่าซันโกโรกุ (sunkoroku) เข้าใจว่าเป็นคำที่คนญี่ปุ่นพยายามออกเสียงโดยหมายถึง สวรรคโลก (แหล่งหรือเตาเผาที่เมืองศรีสัชนาลัย เดิมเรียก สวรรคโลก) ต่อมาจึงเพี้ยนเป็นคำว่า สังคโลก โดยคนสยามอีกทีหนึ่งเครื่องสังคโลกตามเหตุผลนี้จึงหมายถึงเครื่องปั้นดินเผาทุกชนิดที่ผลิตในแคว้นสุโขทัย กลุ่มผู้ซื้อไม่ว่าในประเทศญี่ปุ่น ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซียและประเทศอื่นๆ ต่างก็รู้จักกันในชื่อนี้ทั้งสิ้น

ที่มา: http://www.info.ru.ac.th/province/Sukhotai, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พุทธศาสนาลังกาวงศ์เริ่มเข้ามาในยุคพ่อขุนรามคำแหง ซึ่งเผยแพร่มาจากเมืองโคราช (จ. นครราชสีมา) โคราชมีพุทธศาสนาแบบลังกาวงศ์ ตามหลักฐานศิลาจารึกจำหลักที่ 1 และอีกหลักฐานจากศิลาจารึกจำหลักที่ 2 ที่อ้างว่าเหลน(จุลามุณี) ของพ่อขุนศรีนาวนำถุม พำนักอาศัยอยู่แถวเมืองพิษณุโลกได้ไปบวชที่เกาะลังกา จึงได้นำพระสงฆ์และช่างสกุลลังกาวงศ์มาด้วย ทำให้ศิลปะลังกาเข้ามาสู่เมืองสุโขทัยอย่างชัดเจน และมีการฟื้นฟูวัด-วิหารอย่างมากในยุคนี้ ดังนั้นศิลปะลังกาวงศ์จึงมีความสำคัญต่อสุโขทัย โยนก และล้านนาเป็นอย่างมาก (พุทธศาสนาลังวงศ์มีอิทธิพลอย่างมาก ส่งผลให้พุทธศาสนาจึงสืบทอดมาถึงยุคอยุธยา ล้านนา และจนถึงปัจจุบัน) ซึ่งในสมัยสุโขทัย ได้แบ่งพุทธศาสนาแบบลังกาวงศ์ ออกเป็น 2 แบบ คือ **ลังกาวงศ์แบบลังกาแท้ และ ลังกาวงศ์จากมอญ ซึ่งทั้ง 2 แบบนี้ไม่ชอบพอกัน ไม่ถูกกัน และได้มีการสร้างสรรค์งานศิลปะต่างๆเพื่อการแข่งขันกันอย่างมาก** (แต่ปัจจุบันเมื่อมีการนำรูปแบบหรือแบบอย่างศิลปะของสมัยสุโขทัยมาใช้อ้างอิงต่างๆ ทั้งการเรียนรู้หรือการประยุกต์ใช้ กลับไม่อธิบายถึงที่มาของศิลปะลังกาวงศ์นั้นๆว่าเป็นแบบใด ระหว่าง 2 แบบนี้ กรณีเช่นนี้จึงถูกเหมารวมทั้งหมดว่าเป็นศิลปะลังกาวงศ์แบบเดียวกัน ซึ่งเป็นการส่งต่อองค์ความรู้ที่ผิดพลาดเป็นอย่างมาก ทั้งที่มีความแตกต่างกันในเชิงวัฒนธรรมแต่ละแบบ)

สุโขทัยกลายเป็นศูนย์กลางของศาสนาลังกาวงศ์ และได้เผยแพร่สู่ล้านนาและอยุธยา อาณาจักรล้านนาจึงเป็นที่เผยแพร่พุทธศาสนาลังกาวงศ์ในภายหลัง และอยุธยาจึงเป็นศูนย์กลางของพระพุทธศาสนาลังกาวงศ์ และได้เสื่อมลงในยุคอยุธยาตอนปลาย เมื่อเหตุเกิดเช่นนี้ผู้นำศาสนาจึงขอนำศาสนาลังกาวงศ์ย้ายกลับไปที่ลังกาที่เดิม ดังนั้นศาสนาลังกาวงศ์ที่ลังกาจึงเรียกพุทธศาสนาลังกาวงศ์ที่กลับมาจากอยุธยาว่า **“สยามวงศ์”**(นี่คือความสำคัญของลังกาวงศ์ที่มีต่อประเทศไทย)

ด้วยข้อมูลข้างต้นทำให้สุโขทัยจึงรุ่งเรืองอยู่ในขีดที่สูงสุด เป็นสมัยที่มีศิลปะอันโดดเด่น ลักษณะเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจน อัตลักษณ์ของสุโขทัยนี้ได้ส่งอิทธิพลไปยังเมืองที่ใกล้เคียง ทั้ง ล้านนา กรุงศรีอยุธยา จนเกิดเป็นศิลปะไทยจวบจนทุกวันนี้ ลักษณะรูปแบบของศิลปะสุโขทัยที่เด่นชัดมีดังนี้

1. เจดีย์ทรงระฆัง (ทรงลังกา) เจดีย์ทรงระฆังยังมิได้ปรากฏในช่วงอยุธยาตอนต้น ในช่วงอยุธยาตอนต้นจะเป็นปรางค์อยุธยา ซึ่งพุทธศาสนาลังกาที่เป็นเจดีย์ทรงกลมได้รับอิทธิพลมาจากเมืองโคราช มาสู่สุโขทัย นิยมสร้างกันมากในช่วงสุโขทัยยุครุ่งเรือง และส่งผลมาสู่ล้านนา เช่นที่วัดสวนดอกที่เชียงใหม่ (เป็นเจดีย์ทรงระฆังแบบศรีลังกา) หรือ เจดีย์ช้างล้อมที่สุโขทัย อันเป็นเจดีย์สำคัญที่ได้รับอิทธิพลจากเมืองอนุราธปุระ จากศรีลังกา (เป็นเมืองหลวงแห่งแรกของศรีลังกา ถิ่นกำเนิดพุทธศาสนา) ซึ่งอย่างที่ได้กล่าวมาเจดีย์ทรงระฆังจะเกิดขึ้นในระยะหลัง ซึ่งมีอยู่ 2 สำนัก คือ แบบลังกาแท้ และลังกามอญ ที่มีความแข่งขันกันว่าใครเป็นตังจริง ใครคือผู้ที่เป็นเอกลักษณ์อย่างแท้จริง (เสมือนนักเรียนนอกไปศึกษายังลังกา ใครเป็นผู้นำศาสนาที่บริสุทธ์กว่า) ทั้งนี้เพื่อต้องการเอาชนะกันละกันและเพื่อความชอบธรรมในศาสนา ทั้งนี้เฉกเช่นเดียวกันที่เชียงใหม่ ระหว่างวัดป่าแดง และวัดสวนดอก (แต่วัดป่าแดงชนะ เพราะได้รับการสนับสนุนจาก พระเจ้าติโลกราช(กษัตริย์ล้านนา ราชวงศ์มังรายพระองค์ที่ 9), เชียงใหม่จึงมีการแข่งขันทั้ง 2 สำนักเหมือนที่สุโขทัย) ทั้งนี้เจดีย์ช้างล้อมใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จ.สุโขทัย ที่มีเจดีย์ 13- 14 องค์ ก็เกิดจากการแข่งขันดังที่กล่าวมาเช่นกัน (รูปแบบเจดีย์ช้างล้อมที่มาจากศรีลังกา ที่ได้ส่งต่อถึงอยุธยา แต่ไม่มีเจดีย์เป็นสิบล้อมรอบอีกต่อไปเหมือนในยุคศรีสัชนาลัย)



เจดีย์ช้างล้อม ที่สุโขทัย



พระมหาเจดีย์รุวันเวลิสยา เมืองอนุราธปุระ ศรีลังกา

ภาพที่ 4.30 รูปแบบเจดีย์ทรงระฆัง (ทรงลังกา) ของเจดีย์ช้างล้อม ที่สุโขทัย อันเป็นเจดีย์สำคัญที่ได้รับอิทธิพลจาก พระมหาเจดีย์รุวันเวลิสยา เมืองอนุราธปุระ จากศรีลังกา (สังเกตจากการนำช้างก็ได้รับอิทธิพลมาเช่นเดียวกัน ซึ่งพระมหาเจดีย์รุวันเวลิสยา มีช้างหินล้อมรอบจำนวน 362 เชือกและเจดีย์ช้างล้อม มีช้างหินล้อมรอบจำนวน 39 เชือก โดยจำนวนช้างหินนั้นมีความหมายแฝงหลักธรรมทั้งสิ้น เช่น เจดีย์ช้างล้อมมีทั้งสิ้น 39 เชือก หมายถึง โพธิปักขิยธรรม 37 ประการ ซึ่งเป็นธรรมอันเป็นเครื่องหมายการตรัสรู้ ประกอบกับวิมุตติ 2 ประการ เป็นต้น

ที่มา: https://www.thaifly.com, https://thailandtourismdirectory.go.th, สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563

2. เจดีย์มีความเป็นอัตลักษณ์ (ที่เป็นแบบอย่างสุโขทัยแท้) เป็นเจดีย์ทรงยอดดอกบัวตูม หรือเจดีย์พุ่มข้าวบิณฑ์ มีการทำฐานเป็น 4 เหลี่ยม 3 ชั้น ตั้งซ้อนกันขึ้นไป ถึงองค์เจดีย์เหลี่ยมย่อมุมยอดเป็นดอกบัวตูม หรือเจดีย์พุ่มข้าวบิณฑ์ อันเกิดในยุคพระมหาธรรมราชาที่1(ลิไท) ซึ่งมีความประสงค์สร้างเมืองสุโขทัยแข่งกับอยุธยา ทั้งนี้รูปแบบจึงกลายเป็นลักษณะเจดีย์ที่สำคัญ จึงได้เป็นพระเจดีย์ที่สร้างกลางเมือง (พุ่มข้าวบิณฑ์เป็นบัวตูมอยู่กลางเมือง)

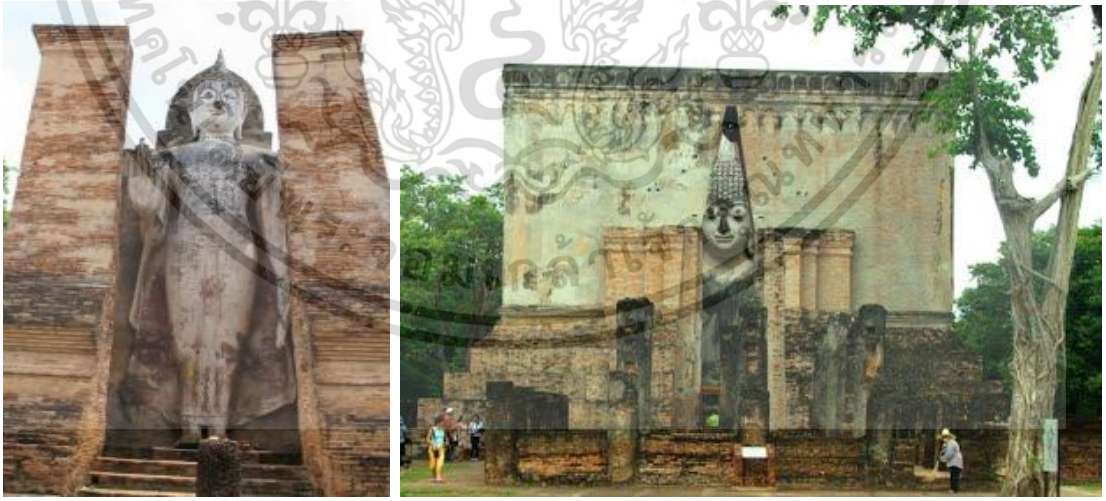
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.31 พระเจดีย์แบบนี้มียอดเป็นรูปดอกบัวตูม หรือเรียกกันว่า ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ หรือทรงทนาฬ เป็นสถาปัตยกรรมแบบสุโขทัยแท้ที่ศิลปินสุโขทัยคิดแบบอย่างของตนขึ้น พระเจดีย์แบบนี้นิยมสร้างไว้ตามเมืองต่าง ๆ ในสมัยสุโขทัยเท่านั้น ไม่มีการสร้างต่อมาในสมัยกรุงศรีอยุธยาเลย

ที่มา: https://wut5.wordpress.com, http://aseanclubkku.blogspot.com, สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2563

3. มณฑปแบบสุโขทัย อาคารมณฑป เสมือนเป็นวิหารชั้นที่ 1 ประดิษฐานพระพุทธรูปสำคัญ หน้าที่สำคัญของมณฑปคือทำเป็นสถูปเจดีย์ มณฑปสุโขทัย ผนังอาคารก่ออิฐหนามีพระพุทธรูปประดิษฐานอยู่ จึงเป็นสถาปัตยกรรมที่โดดเด่น และไม่มีเจดีย์ ได้รับอิทธิพลมาจากพม่า (มณฑปจะอยู่ที่ตั้งสถูปเจดีย์ เมื่อเข้าไปจะเจอมณฑปขนาดใหญ่ มีพระองค์ใหญ่เสมอ)



ภาพที่ 4.32 มณฑปแบบสุโขทัย

ที่มา: https://sites.google.com/site/final58520275/sthapatykrrm-meuxng-sukhothay, สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มณฑป ในสมัยสุโขทัยนิยมสร้างมณฑปให้ทำหน้าที่แทนเจดีย์ อยู่ด้านหลังวิหารจะมี 2 แบบด้วยกัน คือ มณฑปที่มีลักษณะแผนผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ผนังด้านข้างก่อหนา มีทางเข้าด้านหน้าเพียงด้านเดียว ภายในประดิษฐานพระพุทธรูปเต็มคับอยู่ภายในห้อง โครงสร้างหลังคาเป็นเครื่องไม้ซ้อนเป็นชั้นๆ ใช้กระเบื้องดินเผามุงหลังคา (ซึ่งหลังคาได้หักพังลงทั้งหมด) มณฑปแบบนี้มีที่วัดศรีชุม วัดตึก วัดศรีโทน ส่วนมณฑปอีกลักษณะหนึ่งจะทำเป็นมณฑปโถง ตรงกลางจะมีแท่นทึบเพื่อรับส่วนหลังคา และมีพระพุทธรูปประดับผนังทั้งสี่ด้าน ที่เรียกพระพุทธรูปสี่อิริยาบทคือ มีพระพุทธรูปนั่ง ยืน เดิน และนอน ผนังแต่ละด้านจะมีมุขยื่นออกมาเสมอกัน โครงสร้างหลังคาเป็นเครื่องไม้หักพังลงจนหมด มณฑปลักษณะนี้พบที่วัดเชตุพน วัดพระพายหลวงเมืองสุโขทัย และที่วัดพระสี่อิริยาบท จ. กำแพงเพชรวัดซ่อนข้าว และวัดตระพังทองหลาง สำหรับมณฑปวัดศรีชุมจะทำผนัง 2 ชั้น มีบันไดอยู่กลางสามารถเดินขึ้นไปจนถึงหลังคาได้ สันนิษฐานกันว่าอาจจะได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะลังกาสมัยโปลนนารุวะ หรืออาจได้รับอิทธิพลจากศิลปะพม่าที่เมืองพุกาม ซึ่งนิยมสร้างผนัง 2 ชั้น มีบันไดอยู่ภายในสำหรับเดินขึ้นไปชั้นบน

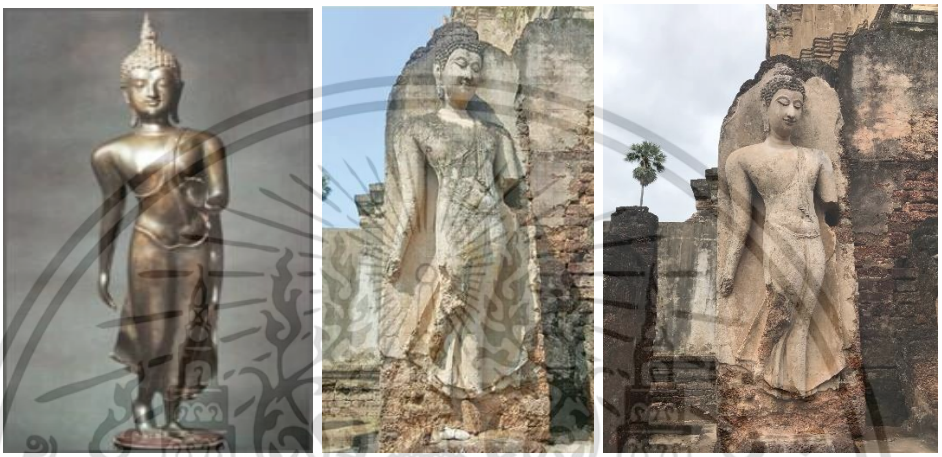
4. พระพุทธรูปสุโขทัยยุคเริ่มต้น เป็นอินเดียปาละสิงห์หนึ่ง หรือเป็นพระพุทธรูปในหมวดใหญ่ อันเป็นพระพุทธรูปที่ได้รับอิทธิพลมาจากลังกา ต่อมาจึงพัฒนาเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นแบบพระพุทธรูปแบบสุโขทัยที่เป็นเอกลักษณ์ขึ้น คือ องค์จะไม่อวบอ้วน มีความเพรียว หน้าเป็นวงไข่ พระเกศาเล็ก ปลายยอดเป็นรัศมีเปลว (เปลวเพลิง) มีความงดงาม โดดเด่น ส่งอิทธิพลสู่อยุธยาและล้านนา โดยเมื่อก่อนอยุธยาเป็นแบบนาคปรก และได้ปรับเปลี่ยนมีทรงเปลวเพลิงในเวลาต่อมา



ภาพที่ 4.33 พระพุทธรูปแบบสุโขทัย มีลักษณะที่เห็นเด่นชัด คือ พระรัศมีเป็นเปลว, ขมวดพระเกศาเล็ก, พระ โอษฐ์อมยิ้มเพียงเล็กน้อย, พระอังสาใหญ่, บั้นพระองค์เล็ก นิยมสร้างในท่าปางมาวิชัย ประทับ ขัดสมาธิราบ ฐานหน้ากระดานเกลี้ยง
ที่มา: https://www.orientbuddha.org, สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. พระพุทธรูปปางลีลา (เดิน) พระพุทธรูปเป็นปางมาจากดาวดึงส์ เป็นศิลปะลังกาเช่นเดียวกัน พระพุทธรูปนี้ขึ้นชื่อว่าเป็นผลงานที่งดงาม และมีความคลาสสิก (ราวพุทธศตวรรษที่ 17 ส่วนมากจะเป็นงานจิตรกรรม) พระพุทธรูปปางลีลา ปัจจุบันมีประดิษฐานที่วัดพระธาตุเสด็จ จ.ลำปาง ซึ่งคนน่านได้กล่าวโทษว่า ทาง จ.ลำปางได้ทำการขโมยจาก จ.น่านไป ทั้งที่ในอดีตอยู่ที่ จ.น่าน จริง แต่ไม่มีใครสนใจปล่อยให้เกิดการชำรุดทรุดโทรม จ.ลำปาง จึงได้นำมาซ่อมแซมแก้ไข ให้งดงามดังเดิม มีพระอัฏฐารส (พระพุทธรูปยืนขนาดสูงใหญ่) สูง 18 ศอก ตามคติลังกา



ภาพที่ 4.34 พระพุทธรูปปูนปั้นปางลีลา (ราวพุทธศตวรรษที่ 17-18) ณ.วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ (วัดเชลียง) อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จ.สุโขทัย

ที่มา: http://nkr.mcu.ac.th/buddhasil, https://www.khaosod.co.th, สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2563

พระปางลีลา พระพุทธรูปปูนปั้นปางลีลา (อุเทสิกเจดีย์) ที่สวยงามองค์หนึ่งของศิลปะสุโขทัย ที่ประดิษฐานอยู่ ณ มณฑปพระสี่อิริยาบถ หลังพระธาตุมุเตา ด้านหลังสุดบริเวณวัด เป็นพระพุทธรูปปางลีลาที่งดงาม มีอิริยาบถดังการเคลื่อนไหวที่ สง่างาม การจัดวางการสะบัดแขนไปด้านหลังดูประหนึ่งพระพุทธรูปองค์นี้ยังเคลื่อนไหวอย่างสงบ เยือกเย็น พระสี่อิริยาบถของพระวิหารหลังนี้ก็คือ บทของการฝึกการศึกษา การตั้งสติ สมาธิ และวิปัสสนาญาณ ถึงอาการทั้ง 4 นั่ง ยืน เดิน นอน ในมหาสติปัฏฐาน 4 ที่เรียกว่า กายานุปัสสนา ที่เห็นว่ารูปในอาการทั้งสี่นั้นไม่เที่ยง ไม่มั่นคง มีการเปลี่ยนแปลง เรียกว่าเกิดดับจากรูปหนึ่งไปอีกรูปหนึ่งตลอดเวลา

6. ในสุโขทัยมีการสร้างรอยพระพุทธบาท มีลักษณะที่เป็นมงคล 18 ประการ ซึ่งลักษณะพระพุทธบาทนี้ได้อิทธิพลมาจากลังกา และภายในประเทศไทยที่มีการสร้างขึ้นทุกวันนี้ ก็มาจากการรับอิทธิพลของสุโขทัยเช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.35 พระพุทธบาทจำลอง สร้างขึ้นในสมัย พระมหาธรรมราชาลิไท เมื่อปี พ.ศ. 1902 ศรีลังกา จำหลักจากหินสีเทาดำ ลายมงคลหนึ่งร้อยแปด เดิมทีประดิษฐานอยู่ทีเขาพระบาทใหญ่ (เขาสุมนกูฏ) ต่อมาได้อัญเชิญมาประดิษฐาน ณ วัดตระพังทอง
ที่มา: https://buddhafacts.wordpress.com, สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2563

7. เทวรูปสุโขทัย มีลักษณะพิเศษคือ พระพักตร์อิ่มเอิบ อมยิ้ม และอ่อนโยน ผิดกับความเชื่อของพราหมณ์ ที่ต้องบึกบึน มีอำนาจ และก้าวร้าว

ในช่วงตอนปลายของยุคพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไท) ยุคสมัยสุโขทัยเริ่มเสื่อมสลายลงไป เมืองอู่ทองได้เข้ามาตีเมืองสุโขทัย (ก่อนหน้านั้น เมืองอู่ทองสามารถตีและยึดครองเมืองสองแคว-พิษณุโลก ได้ก่อนแล้ว) สุโขทัยจึงยอมอ่อนน้อมศิโรราบ ซึ่งนั้นทำให้พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไท) จึงต้องย้ายไปปกครองพิษณุโลกแทน (เกิดเป็นกษัตริย์สุโขทัยที่ครองเมืองพิษณุโลก) ในเวลาต่อมาพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไท)ได้สิ้นพระชนม์ลง เกิดพระมหาธรรมราชาที่ 2 (ลิไท) ซึ่งในช่วงเวลาขณะนั้นเกิดการจลาจล และการแย่งชิงสมบัติ ทำให้พิษณุโลกอ่อนแอลงและถูกโจมตี กลายเป็นประเทศราชของเมืองอยุธยา ต่อมาสุโขทัยผนวกกลายเป็นส่วนหนึ่งของอยุธยาอย่างสมบูรณ์ ความเป็นแคว้นสุโขทัยก็จึงจบสิ้นสุดลง อยุธยาได้ตั้งพระยาไตรโลกนาถ มาครองพิษณุโลกในเวลาต่อมา **จึงสรุปได้ว่าศิลปะในสมัยสุโขทัยเกิดการเปลี่ยนแปลง อันเกิดจากการถูกกลืนกินในสมัยอยุธยาในเวลาต่อมานั้นเอง**

จากการบรรยายในยุคสมัยสุโขทัยของผู้ทรงคุณวุฒิ ทำให้ผู้วิจัยได้ตีความในเรื่องดังกล่าวได้ว่า ชุดข้อมูลของสมัยสุโขทัยที่เคยได้ศึกษาผ่านมา ลักษณะชุดข้อมูลที่ได้รับจากการบรรยาย แม้ว่าภาพรวมของประวัติศาสตร์จะเป็นไปในทิศทางที่เหมือนกัน ตรงกัน แต่รายละเอียดปลีกย่อยของเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในแต่ละส่วน แต่ละห้วงเวลา ล้วนแล้วแต่มีที่มาที่ไป มีเหตุและผลเสมอ ทั้งเกิดจากความสัมพันธ์แล้วส่งผ่านให้เกิดความเชื่อมโยง, การส่งผ่านและรับอิทธิพลต่างๆ(ที่ไม่ใช่ของตนเอง), ผลข้อมูลที่ได้รับจากความขัดแย้งและการสร้างเพื่อแข่งขัน หรือแม้กระทั่งการรับเข้าจากภายนอก แล้วนำมาพัฒนาเปลี่ยนแปลงในเกิดเอกลักษณ์เฉพาะตน สิ่งต่างๆเหล่านี้จึงกลายเป็นชุดข้อมูลที่แฝงอยู่ (Hidden Data) ในแต่ละส่วน ซึ่งข้อมูลที่แฝงอยู่ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญ ที่จะสามารถเป็นชุดข้อมูลอันนำไปสู่หนทางแห่งการตีความเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนา ประยุกต์ต่อยอดและสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้องและตรงประเด็น ไม่มีการนำเสนอให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ ทั้งเกิดจากความตั้งใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และไม่ตั้งใจก็ตาม เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นได้รับการปกป้อง และดำรงอยู่บนพื้นฐานของประวัติศาสตร์ได้อย่างเหมาะสม พร้อมๆกับการส่งผ่านชุดความรู้ทางวัฒนธรรมผ่านตัวผลงานออกแบบ (การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม) ให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นมีความเป็นพลวัตให้ผู้คนในสังคมปัจจุบันได้รับรู้อีกด้วย

สรุปผลเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนากรอบแนวคิด

1. ในการศึกษาชุดข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ต้องการนำมาใช้ ต้องมีการ**ตีแผ่ความจริงในเชิงลึก ทุกๆมิติที่ต้องการเรียนรู้ ค้นคว้าข้อเท็จจริงให้เกิดความสมบูรณ์ที่สุดก่อนนำไปใช้ในการสร้างสรรค์** (จากตัวอย่างของสมัยสุโขทัยตอนต้น (พุกาม) และตอนปลาย (ลังกาวงศ์) มันไม่เหมือนกัน หรือ ศิลปะของลังกาแท้และลังกามอญที่ต่างกัน ได้สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะผ่านคติทางศาสนาเพื่อความชอบธรรม เป็นต้น)

2. การศึกษาต้องสามารถสรุปสาระสำคัญ ในองค์ประกอบต่างๆที่เป็นเงื่อนไขให้ครอบคลุม สามารถทำการ**สรุปผลออกมาเป็นประเด็นกว้างๆก่อน และสามารถบีบข้อมูลนั้นให้แคบลง และคัดสรรข้อมูลที่สำคัญจริงๆมาใช้ประโยชน์** (จากตัวอย่างของการออกแบบโรงแรมสุโขทัย ของ อาจารย์สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา ที่ได้รับแนวคิดการออกแบบและแรงบันดาลใจจากวัดสุโขทัย จากอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย ที่ผ่านกระบวนการคิดโดยใช้แง่มุมในเรื่อง Landscape ตระพังน้ำ และการสะท้อนของน้ำจากสถาปัตยกรรมของภาพรวมทั้งหมด มิได้นำเจดีย์ วิหาร มณฑปหรือพระพุทธรูปมาใช้ สิ่งเหล่านี้มิใช่การนำเอาวัดมาใช้ในการออกแบบทั้งหมด แต่เป็นการศึกษาเพื่อหาจุดและทิศทางที่เหมาะสม เพื่อแสดงออกและสื่อถึงการนำสิ่งที่อยู่โดยรอบทั้งหมดของสถาปัตยกรรมมาใช้ในการออกแบบ)

3. การศึกษา**ข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กัน เกี่ยวเนื่องกัน อันเป็นผลของชุดข้อมูลว่าเกิดอะไร และส่งผลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร** เพื่อให้ข้อมูลนั้นทราบถึงจุดเริ่มต้นและความเกี่ยวพันของชุดข้อมูล (ป้องกันการโต้แย้งของข้อมูล และการนำมาเกี่ยวพันที่ผิด) ความรู้เป็นสิ่งที่สำคัญ การศึกษาประวัติศาสตร์เพื่อทราบถึงที่มา ความเชื่อมโยงที่มีความสัมพันธ์กัน เป็นสิ่งที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นอัตลักษณ์และลักษณะโดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ของศิลปะนั้นๆได้อย่างแท้จริง การศึกษาที่ไม่ลุ่มลึกแล้วนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนา มันจะกลายเป็นสิ่งที่สามารถบิดเบือนชุดข้อมูลได้ตลอดเวลา เช่น เมืองที่มีกำแพงเมือง 3 ชั้นนี้มีแค่ 2 เมือง ได้แก่ เมืองสุโขทัย และเมืองลำปาง (วัดพระธาตุลำปางหลวง) แต่ถ้ามีนอกเหนือจากนี้อาจจะไม่ถูกต้องนักและต้องได้รับการพิสูจน์ เป็นต้น

4. ในการศึกษาควรมีการตรวจสอบข้อมูลให้ชัดเจนว่าได้ใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในส่วนไหนอย่างไร อะไรคือจุดเด่น อะไรคือชุดข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงของวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นๆ ซึ่งต้องสามารถอธิบายได้ว่าในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้ออกแบบได้นำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ของจุดหนึ่งจุดใดมาใช้ (ลงลึกในข้อมูลนั้น) หรือมองลักษณะเป็นภาพรวม (เป็นการมองแบบกว้างให้เห็นภาพรวม) ต้องมีความชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. อะไรก็ตามที่เป็นชุดความเชื่อทางศาสนา อันแฝงด้วยคติธรรมที่รับรู้ร่วมกันของคนในสังคม ต้องพึงระวัง มิควรนำมาใช้เพราะอาจเกิดการโต้แย้งในสังคมของวัฒนธรรมนั้นๆได้

6. วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีรายละเอียดปลีกย่อยของเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในแต่ละส่วน แต่ละห้วงเวลา ล้วนแล้วแต่มีที่มาที่ไป มีเหตุและผลเสมอ ทั้งเกิดจากความสัมพันธ์แล้วส่งผ่านให้เกิดความเชื่อมโยง, การส่งผ่านและรับอิทธิพลต่างๆ(ที่ไม่ใช่ของตนเอง), ผลข้อมูลที่ได้รับจากความขัดแย้งและการสร้างเพื่อแข่งขัน หรือแม้กระทั่งการรับเข้าจากภายนอก แล้วนำมาพัฒนาเปลี่ยนแปลงในเกิดเอกลักษณ์เฉพาะตน สิ่งต่างๆเหล่านี้จึงกลายเป็นชุดข้อมูลที่แฝงอยู่ (Hidden Data) ในแต่ละส่วน ซึ่งข้อมูลที่แฝงอยู่ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญ ที่จะสามารถเป็นชุดข้อมูลอันนำไปสู่หนทางแห่งการตีความเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนา ประยุกต์ต่อยอดและสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้องและตรงประเด็น และไม่มีการนำเสนอให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ

4. สัมภาษณ์ อาจารย์ ดร.วิถี วานิชพันธ์ วันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2562 เวลา9.00–12.00 น ณ.ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ้มเจ้าบุรีรัตน์(มหาอินทร์) ในงานย้อมเส้น ฮอมเสียงเรื่องล้านนา

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิ ใช้วิธีการบรรยาย เพื่อบอกเล่า**เรื่องราวการเดินทางที่ผ่านมาของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา** โดยได้ยกตัวอย่างเรื่องราว***วิถีการดำเนินชีวิตของชนชาติล้านนา*** ว่ามีบทบาทสำคัญกับกลุ่มคนในสังคมของล้านนาอย่างไร และพยายามอธิบายถึงแบบอย่างการใช้วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นอันไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงเท่าใดนักในปัจจุบัน และอาจเป็นเหตุให้เกิดภาพจำหรือชุดความทรงจำของวัฒนธรรมที่บิดเบือนไป

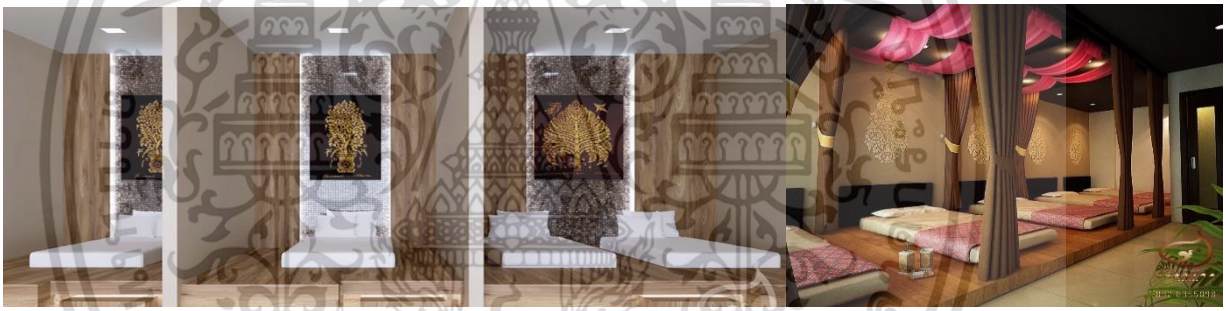
ในปัจจุบันยุคสมัยที่เปลี่ยนไป รูปแบบการใช้ชีวิตที่เปลี่ยน รสนิยมเปลี่ยน รูปแบบทางสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบทางวัฒนธรรมก็เกิดการเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกัน ทั้งรูปแบบตัวอาคาร ลวดลายในการประดับตกแต่ง บ้างก็ถูกตัดทอน บ้างก็ถูกยกออกไป บ้างก็ประยุกต์ลวดลายให้เข้ากับอาคาร ปรับเปลี่ยนจนบางครั้งดูไม่ออกว่าเค้าโครงตัวอาคารแบบดั้งเดิมเป็นลักษณะอย่างไร ดังนั้นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่เป็นต้นตำหรับก็จะถูกเลือนหายไป คงไว้แต่อาคารสถาปัตยกรรมเดิมที่ต้องอนุรักษ์เพื่อศึกษาเรียนรู้ **การสร้างใหม่ในลักษณะเดิมคงเป็นไปได้น้อยลง** ทั้งนี้เป็นลักษณะของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ต้องตามโลกเช่นเดียวกัน แต่คำถามที่สำคัญคือ **ถ้าอีก 50 -100 ปีข้างหน้า ภาพรวมของวัฒนธรรมล้านนา (และวัฒนธรรมอื่นๆทั้งประเทศ) จะอยู่ตรงไหน อย่างไร ที่ผ่านมาไม่มีความชัดเจน ไม่มีการคิดเป็นนโยบายหรือมาตรการ ว่าจะดำเนินต่อไปหรือเก็บรักษาและอนุรักษ์แบบใด อย่างเป็นรูปธรรม**

ปัจจุบันวัฒนธรรมที่เป็นวิถีล้านนา ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปมาก ไม่เหมือนในอดีต ทั้งๆที่แบบอย่างในอดีตถูกสั่งสมและสืบสานกันมาอย่างต่อเนื่อง แต่การเปลี่ยนแปลงไปนี้บางครั้งก็ไม่สามารถหาสาเหตุที่เปลี่ยนแปลงได้ ว่าเริ่มบิดหรือปรับตั้งแต่เมื่อใด ใครเปลี่ยน และเปลี่ยนเพราะสาเหตุอะไร เช่น ชนชาวลั๊วะ จะมีพิธีกรรมการฆ่าวัวแล้วนำเลือดวัวมาทาเสาบ้าน โดยในขั้นตอนระหว่างพิธีนี้จะมีการฟ้อน ซึ่งจะใช้ผมฟ้อน ไม่ได้ใช้มือในการฟ้อน (ในปัจจุบันใช้มือฟ้อน) ซึ่งการฟ้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะแบบนี้ทางต่างประเทศก็มีเช่น ชาวไต้หวัน ใช้วิธีการแกว่งผมฉลองวันปีใหม่ หรือ บ้านแหงด ชาวพม่า ก็มีภาพการใช้ผมแกว่งผมฟ้อนรำเช่นกัน โดยชาวล้านนาในอดีตได้ใช้ผมฟ้อนลักษณะแบบนี้อย่างมากเกือบทุกงาน ทุกพิธีกรรม ซึ่งถ้าจะศึกษาความจริงต้องย้อนไปในยุคสมัยของเจ้าแม่จามเทวีนั้นแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมที่หลากหลาย ก็ยังมีความคล้ายคลึงกัน แต่จะแตกต่างกันอยู่บ้าง ว่าทำสิ่งๆนั้นเพื่ออะไร ในพิธีกรรมอะไร ซึ่งถ้านักออกแบบนำวัฒนธรรมสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปใช้ ก็ควรชี้ชัดในสิ่งที่นำมา และหาข้อเปรียบเทียบวัฒนธรรมนั้นว่าคล้ายคลึงกันหรือไม่อย่างไร เพื่อความกระจ่างชัดเจนในชุดข้อมูล

การตั้งข้อสังเกตในปัจจุบัน ต้นโพธิ์(ภาพต้นโพธิ์) กลายเป็นสัญลักษณ์ของร้านสปา ร้านนวดไปตั้งแต่เมื่อใด สัญญะกลายเป็นเช่นนี้ได้อย่างไร, ล้านนาคืออะไร หรือตอนคุ้มหลวงถูกสร้างขึ้นมา(คุ้มเจ้าบุรีรัตน์) มันเป็นแบบอย่างล้านนาจริงหรือไม่ มันไม่ได้เป็นแบบล้านนาทั้งหมด, เราเป็นคนล้านนาจริงหรือไม่ หรือเพราะเราเกิดที่นี่ ซึ่งแท้จริงแล้วในอดีตนั้นมีการย้ายถิ่นที่อยู่ การอพยพมาจากยุคไหน สมัยไหน, บ้านเสาไห้ จ.สระบุรี เริ่มมีความเป็นแบบอย่างล้านนา ทั้งที่ไม่ใช่ล้านนา แต่ได้มากับคนลาว จนกลายเป็นไทยวน ลาวทรงดำหรือเคียวดำ, ผ้าซิ่นกลายเป็นหมอน เป็นต้น



ภาพที่ 4.36 ภาพต้นโพธิ์ เหตุใดจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของร้านนวด ร้านสปา ในปัจจุบัน
ที่มา: https://www.facebook.com/Onestopchantrathaispa/photos, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 4.37 บ้านเสาไห้ใน จ.สระบุรี เริ่มมีความเป็นแบบอย่างล้านนาทั้งที่ไม่ใช่ล้านนา แต่ได้มากับคนลาวที่ย้ายถิ่นฐานไปอาศัย ทั้งการประดับกาแล ลวดลายฉลุประดับหลังคา และรูปแบบตัวเรือนบ้าน
ที่มา: https://www.thaihometown.com/home, www.lifestyle224.com/content/10754, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อธิบายถึง**รูปแบบของตัวอาคาร ลักษณะรอบบ้านและวิถีชีวิต วัฒนธรรมของชาวล้านนา เพื่อให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่รายล้อมอยู่รอบตัวว่าเป็นอย่างไร และสอดคล้องกันอย่างไร เพื่อ ที่นักออกแบบสร้างสรรค์ เกิดความเข้าใจในเรื่องของมิติทางวัฒนธรรม(จากสิ่งต่างๆใกล้ตัว)มากขึ้น ก่อนนำไปใช้ออกแบบและพัฒนา** มีรายละเอียดดังนี้ รั้วบ้านของชาวล้านนา ส่วนใหญ่แล้วมีด้านเดียว ฝั่งเดียว คือด้านหน้า ซึ่งในจังหวัดเชียงราย จังหวัดพะเยา ก็มีอยู่ด้านหน้า (แต่ถ้าเป็นโรงเรียนก็จะทาสีเป็นสีชมพู สีเขียว หรือสีต่างๆ) ทางด้านข้างจะไม่มีรั้ว สังเกตได้ว่าถ้าบ้านติดกันหลายๆหลัง ด้านข้างจะใช้การปลูกต้นไม้ หรือต้นไม้ทรงเตี้ยแทนรั้วบ้าน และด้านหน้ามีรั้วไม้ไผ่กั้นไว้เท่านั้น ซึ่งเหตุที่มีรั้วหน้าบ้านนั้น เพื่อเอาไว้กันควายหน้าบ้านไม่ได้กันคนอย่างที่เข้าใจ หน้าบ้านจึงจำเป็นต้องมีรั้ว หลังบ้านปล่อยเอาไว้ ไม่ได้มีใครสนใจ, บ้านที่ยกพื้นสูงมีไว้สำหรับการเลี้ยงสัตว์เช่น ไก่ และหมู ให้อยู่ใต้ถุนบ้าน (เพราะไก่และหมูมีประโยชน์) รวมถึงเมื่อกินข้าวบนเรือน เศษอาหารที่เหลือก็ตกลงมาเป็นอาหารของไก่และหมูได้, ผู้หญิงล้านนาจะไม่ไปห้องน้ำเพราะกลัวงู และไม่ลงเรือนในตอนกลางคืน ดังนั้นภายในเรือนจะไม่มีห้องน้ำ โดยจะใช้แหวกฟาดและทำภารกิจ เมื่อถ่ายเสร็จก็เป็นหน้าที่ของสุนัขต่อไป

บันไดบ้านมีลักษณะที่ผิดสัดส่วน, เรือนบ้านเดินได้ลำบากเพราะมีขนาดที่ไม่สูงมาก ถ้าเป็นคนที่สูงหรือชาวตะวันตกจะยืนชนหลังคาหรือทะลุหลังคาได้, ในขณะที่อยู่ภายในเรือนบ้านต้องไม่พิงฝาบ้าน ถ้าขึ้นบ้านเรือนใครต้องนั่งพิงเสา ไม่พิงผนังเพราะไม่เช่นนั้นจะตกเรือนได้, พื้นบ้านจะมีความแตกต่างกันไปตามฐานันดรที่ต่างกัน (แสดงให้เห็นว่าพื้นบ้าน พื้นเรือนสามารถแยกแยะฐานะความเป็นอยู่ได้), การมองเข้าไปในตัวเรือน ในขณะมีผู้คนอาศัยจะสังเกตได้ว่าถ้าเป็นผู้ชายขาต้องเข้มดำหรือไปสักขาให้เป็นสีดำเท่านั้น ผู้ชายถ้าขาขาวจะเป็นนาคตัวเมีย เกลียดคร้าน, ชาวล้านนาจะสร้างบ้านด้วยตนเองไม่ได้ซื้อขาย ฝาบ้านจะเป็นการสานขัดแตะ, การนั่งบนฟากไม่เป็นการถูกต้อง เพราะการนั่งบนฟาก แก้มก้นจะโดนหนีบได้ (ฝาฟากคือฝาเรือนเครื่องผูกแบบหนึ่ง นิยมทำกันในภาคเหนือโดยเฉพาะชาวเขาเผ่าต่างๆ และชาวไทยใหญ่ เพราะภูมิอากาศทางภาคเหนืออุดมสมบูรณ์ด้วยไม้ไผ่บงซึ่งเป็นไผ่ลำโต ปล้องยาว เนื้อของไม้บาง อ่อนตัว สะดวกในการขัด เหมาะสำหรับนำมาทำฟาก ไม้ไผ่บงสามารถทำฟากได้ตลอดทั้งต้น การทำฝานิยมขัดตามนอน ฝาเรือนที่ทำด้วยฟากชนิดนี้จะมีความมิดชิดเป็นส่วนตัว มากกว่าฝาขัดแตะชนิดอื่น), ภายในบ้านสามารถนั่งหรือยืนได้ การศึกษาวัฒนธรรมการนั่ง การยืน การนอน มีผลต่อการออกแบบสถาปัตยกรรมทั้งสิ้น, น้ำดื่มต้องสะอาด จะมีการทุบหม้อน้ำทิ้งทุกช่วงปีใหม่ ถ้าเจ้าของบ้านตายก็ทุบหม้อน้ำทิ้งเช่นเดียวกัน (จากที่ผ่านมา มีนักท่องเที่ยวเห็นว่าหม้อน้ำที่วางอยู่หน้าบ้านเรือนนั้น มีตะไคร้น้ำเกาะติดสวยงาม จะต้องการนำไปประดับตกแต่งจึงขอซื้อ ชาวบ้านจึงนำหม้อน้ำไปขัดให้มีความสะอาด จึงเป็นเรื่องเล่าที่น่าขำขันต่อกันมา), น้ำคุ ก้นเป็นสี่เหลี่ยม ก้นแหลม (ในจิตรกรรมวัดพระสิงห์ จ.เชียงใหม่ก็มีภาพแสดงไว้) ถ้าเป็นก้นกลม เรียกว่าแอ่ว, คนเมืองจะไปทำภารกิจในห้องน้ำช่วงเช้ามืด และช่วงหัวค่ำ (มืด) อาศัยต้นกล้วยให้บังหน้าคนเพื่อไม่ให้เห็นหน้าคนขับถ่าย หลังจากนั้นเป็นหน้าที่ของหมู หมา มากินต่อไป ดังนั้นจึงไม่ควรกินลาบดิบเพราะท้องจะเสียและส่งกลิ่น, การปลูกต้นกล้วยเสมือนเป็นห้องน้ำ ดังนั้นจึงไม่ควรปลูกต้นกล้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าบ้าน ควรปลูกหลังบ้านเพื่อใช้เป็นห้องน้ำ, หน้าเรือนมีบันได (คนล้านนาเรียก คันไดหรือเกย) มีประมาณ 3-4 ขั้น ลักษณะเป็นวัฒนธรรมทางตะวันตกมากกว่า เพราะใช้วิธีการเกาะขึ้นและถอยหลังลง อะไรควรจะใช้บันได อะไรควรใช้เกย (ไม้ไผ่), พื้นฟากปูเสื่อกก กกเป็นของเมืองไต ทอโดยชาวอินเล(พม่า)ที่ทำการทอขาย เมื่อก่อนใช้สาดแหย่ง(ปูบนแหย่ง), การนั่งบนห้องรับแขก ฝาบ้านด้านหนึ่งเตี้ย อีกด้านหนึ่งจะโล่ง (ฝนจะสาดเข้าตัวบ้านได้) ทุกอย่างทำการจักสานทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นพื้น ผนัง หลังคา ซึ่งเป็นวัสดุที่กันร้อน กันหนาว แต่ไม่กันลมและฝน, เสื่อที่นั่งสามารถระบายอากาศได้ดี จึงมีอากาศอยู่รอบตัว, ห้องนอนค่อนข้างมิดชิด มีการปิดกั้นเพราะไม่อยากให้ผู้อื่นภายนอกสามารถมองเห็นเข้าไปด้านในได้, มีกระโถนบ้วนน้ำหมากภายในบ้าน, ผู้ชายจะนอนภายนอก ผู้หญิงจะนอนภายในห้อง, เด็กผู้ชาย 8 ขวบจะนอนกับแม่ภายในห้อง แต่เมื่ออายุ 9 ขวบต้องออกมานอนภายนอกแทน, ผนังที่หน้าห้องนอนต้องมีกันทุกบ้านในประเทศล้านนา คือรูปบรรพบุรุษ แต่เป็นที่น่าสนใจว่าคือต้องมีปฏิทินแม่โขง หรือปฏิทินที่แก้ผ้า (Nude) และติดกับฝาบ้านโดยอยู่ร่วมกลุ่ม คู่กับรูปของในหลวงและรูปบรรพบุรุษ ซึ่งก็เป็นเรื่องที่แปลกมาก ซึ่งมีกันอยู่จริงแทบทุกบ้าน



ภาพที่ 4.38 รูปแบบเรือนล้านนา

ที่มา: https://www.pinterest.com/pin/304063412316467911/, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 4.39 ลักษณะภายในของเรือนล้านนา ในห้องนอนจะปูด้วยสาด (เสื่อกก) มีชุดกระโถนบ้วนน้ำหมาก ลานหน้าเรือนจะเปิดโล่ง สลับกับฝาบ้านที่ใช้การจักสานมีขนาดที่ไม่สูงนัก และภายในห้องนอนจะเป็นส่วนตัวมิดชิด

ที่มา: https://rabbitweekend.com/268/lanna-traditional-house-museum, https://www.thainorthtour.com/place, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่มีตู้เย็น แต่เป็นตู้กับข้าว, เรือนมาตรฐานของล้านนา เวลาเมื่อมีการแยกครอบครัว ผู้ที่แยกออกไปจะต้องมีการสะสมไม้เพื่อการสร้างบ้าน และบ้านจะต้องสร้างโดยเจ้าของบ้านเท่านั้น, โดยหน้าบ้านเป็นร้านขายของ ภายในไว้สำหรับเป็นที่พักอาศัย ใช้วิธีการยกฝ้ามาไว้ปิดหน้าบ้าน, เด็กผู้ชายชอบนั่งอยู่หน้าบ้าน นอกเหนือจากไปนั่งเล่นที่วัด เนื่องจาก ถ้าเด็กผู้ชายมีพี่สาว จะได้เงินเป็นค่าสินน้ำใจ(ค่าทิป) จากหนุ่มๆในหมู่บ้าน เพื่อเปิดโอกาสให้ไปหาพี่สาวของตนเอง, เวลาทักทายหรือเจอหน้ากันมักจะทักว่า “ไปไหนมา” จะไม่ถามว่า “สบายดีไหม” คำว่าไปไหนมา ผู้ตอบมักจะตอบว่าไปบ้านเหนือหรือบ้านใต้ (คนล้านนาให้ความสำคัญกับทิศเหนือและทิศใต้เท่านั้น ตรงส่วนนี้ก็เป็นประเด็นที่น่าคิด น่าศึกษา), รั้วหน้าบ้านต้องไม่ทึบ ต้องมีรูทะลุหมด เพื่อให้สามารถมองเห็นภายนอกได้เพื่อความปลอดภัย, ลานบ้านต้องสะอาดเกลี้ยง ป้องกันงู ตะเข็บ ตะขาบจะเข้ามาในบ้าน ทั้งนี้คนเมือง คนแก่ผู้สูงอายุ จะเป็นคนคอยดูแลสภาพแวดล้อมภายนอกและภายในบ้าน ข่วงบ้านต้องเกลี้ยง สะอาด เพราะถ้าปล่อยให้สกปรกเลอะเทอะบ้านเรือนนี้จะถูกตำหนิว่า “คนเฒ่าบ้านนี้ขี้คร้าน”, ชาวล้านนาต้องมีพิธีกรรมฟ้อนผี แถวบ้านต้องมีปรัมฟ้อนผี (3ปีครึ่งต้องมี), ตื่นเช้าลุกขึ้นมาตำข้าว หุงข้าวใต้ยุ่งข้าว รั้วบ้านต้องมีผักต่างๆ มีการปลูกผักไว้สำหรับกิน เป็นรูปแบบ Self Service, พม่าในเขตแห้ว(เชียงตุง) จะมีหม้อน้ำกันทุกบ้าน ตามทางเดินผ่านหน้าบ้าน มีการห่อหุ้มหม้อน้ำด้วยมีใบไม้หรือใบเฟิร์นห่อหุ้มมิให้โดนแดดและยกพื้นสูงขึ้นเพื่อให้น้ำเย็นอยู่เสมอ พร้อมกระบวยตักน้ำเพื่อให้คนได้ตักดื่ม จะไม่วางหม้อน้ำบนพื้นหน้าบ้าน, มีประตูรั้วไม้หน้าบ้านพาดไว้ กันวัว ควาย (คนเข้าได้กันอยู่แล้ว), ยุ้งข้าวจะต้องอยู่หน้าบ้าน ไม่มีบันได มีเสา 4 ต้น (ถ้ามีฐานะดี ร่ำรวยก็จะมีเสา 10 ต้น 12 ต้น (เป็นพระยา มียศ ตำแหน่ง)ยุ้งมีระเบียงและวางของเครื่องใช้ต่างๆที่เกี่ยวกับการเกษตร) ด้านล่างยุ้งเป็นที่เก็บเกวียน, เด็กหนุ่มผู้ชาย เวลามามองหาผู้หญิงแถวบ้าน จะต้องสังเกตดูยุ้งข้าวว่าใหญ่เท่าใด มีเสากี่ต้น (4 หรือ 8 ต้น) เพื่อเข้าใจถึงศักดิ์ ฐานะ ของครอบครัวฝ่ายหญิงว่าร่ำรวยแค่ไหนอย่างไร (เพราะทัศนคติชาวล้านนาคือถ้าได้เข้ามาเป็นเขย คงไม่ต่างกับเป็นวัว เป็นควาย และคอยรับใช้ครอบครัวฝ่ายหญิงหรือบ้านหลังนั้นอย่างแน่นอน), การดูยุ้งข้าวว่าใหญ่ หรือน้อย เป็นเรื่องที่สำคัญมาก, คนลำปางมียุ้งข้าวที่ติดกับตัวบ้าน สามารถทำสะพานข้ามเข้ามายุ้งข้าวได้, คนน่าน บ้านกับยุ้งข้าว โครงสร้างคนละส่วน แต่มีระยะห่างกันเล็กน้อย (บางที่ห่างเพียง 3 นิ้ว) สามารถเดินข้ามไปได้เลย

บ้านของคนเมืองจะต้องหันหน้าบ้านไปทางทิศใต้ เพราะเมื่อในฤดูหนาว ทางหน้าบ้านทิศใต้เป็นทิศที่รับแดดได้ดีทำให้อบอุ่น แต่ถ้าหน้าบ้านหันไปทางทิศใต้ไม่ได้ ให้หันไปทางทิศเหนือแทนได้ แต่จะไม่หันหน้าบ้านไปในทิศตะวันตก เพราะเป็นที่ฝังศพ (ศพหันหัวไปทางทิศตะวันตก), คนพื้นเมืองล้านนาจะต้องมีหม้อน้ำหน้าบ้าน มีแอ่งหรือที่ล้างเท้าก่อนขึ้นเรือน บริเวณจุดนั้นจะเกิดดอกไม้สวยๆมากมาย อันเกิดจากน้ำล้างเท้าและน้ำที่เหลือจากการดื่มกินแล้วสาดลงพื้น แต่เป็นที่น่าแปลกว่าคนล้านนากลับเด็ดดอกไม้สวยๆเหล่านั้นไปวัด, หน้าเรือน(เติ๋น) จะเป็นพื้นที่สำหรับไหว้พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ จะไม่มีการนำพระพุทธรูปเข้าไปไว้ในบ้าน ผิดจารีต, หิ้งผีจะต้องอยู่ในห้องนอน(อยู่ส่วนที่ลึกสุดของห้องนอน ใกล้แม่เฒ่า) และผลักไสหิ้งพระให้ไปอยู่นอกบ้านแทน, ห้องภายในบ้านจะมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องเดียวเท่านั้น ห้องนอนจะมีการใช้งานเรียงตามการแต่งงาน (มีห้องสำหรับงานแต่งงานเพียงห้องเดียว) และต้องมีการเรียงคิวตามพี่น้อง เมื่อแต่งงานเสร็จก็วนไปเรื่อยๆ เรียงตามลำดับพี่น้อง



ภาพที่ 4.40 หน้าบ้านเรือนของคนพื้นเมืองล้านนาจะต้องมีหม้อน้ำหน้าบ้าน มีกระบวยตักน้ำ มีแอ่งหรือที่ล้างเท้าก่อนขึ้นเรือน

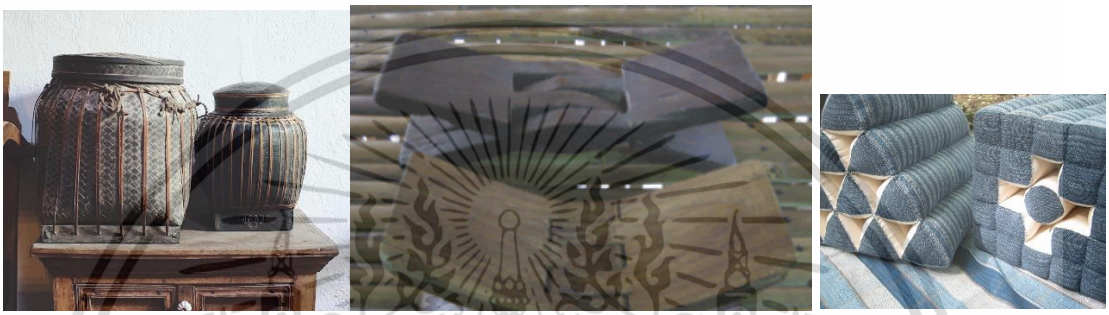
ที่มา:https://phrae365.blogspot.com, https://www.facebook.com/yimyaemclip/photos/ , สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563

หน้าบ้านในหลายๆพื้นที่จะมีน้ำเหมืองทอดผ่านอยู่เสมอ มีสะพานข้ามเหมือง มีดอกไม้ประดับตามด้านข้างของน้ำเหมือง ในบางที่มีการหาอาหารเกิดขึ้นจากเหมืองเหล่านั้น มีการซักผ้าหน้าบ้าน ถ้าไม่มีน้ำเหมืองหน้าบ้านก็จะไปยังแม่น้ำลำคลองแถวนั้น, น้ำยากันปลวกของคนโบราณคือไก่ โดยจะเลี้ยงไก่ใต้ถุนบ้าน ไก่จะคอยจิกกัดทุกอย่าง, กลุ่มคนภาคเหนือจะมีสภาพผิวที่สว่าง เมื่อสัมผัสแดดมากๆจะเป็นฝ้า, ที่ใส่อาหารหมู (เป็นทรงสี่เหลี่ยมคางหมูทำมาจากปูนเหมือนกระถางต้นไม้) เมื่อนำมาคว่ำจะกลายเป็นที่นั่งใต้ถุนบ้านได้, เหมืองกุ่งเป็นสถานที่ ที่มีน้ำต้นสวยที่สุด, ห้องรับแขกจะมีหิ้งแจกัน 3 ใบ (แทนพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์) แต่ไม่มีพระพุทธรูป, ห้องรับแขกจะมีอะไรต่อมิอะไรมากมาย ฝาบ้านจะมีทุกสิ่งอย่างอย่างเต็มไปหมด(แขวนทุกอย่างที่สามารถตอกตะปูได้ แต่เสาบ้านจะตอกน้อยมาก), พ่ออุ้ย ถ้ามีอายุมาก (สักประมาณ 50 ปีขึ้นไป)จะออกมานอนตรงหน้าเรือน(เติ๋น) ซึ่งเป็นเนื้อที่กึ่งเปิดโล่ง มีขนาดไม่เล็กกว่าห้องนอน เป็นเนื้อที่ใช้งานได้อเนกประสงค์ แทนการนอนในห้อง, การวาง Landscape หน้าบ้านหรือหลังบ้านต้องมีบ่อน้ำ สำหรับไว้ดื่มกิน อาบน้ำ ซักผ้า ต้นไม้ที่ปลูกต้องเป็นไม้น้ำ เช่นใบหมาก, อิฐโค้งใช้ทำน้ำบ่อ (เป็นการทำอิฐของชาวล้านนา) มีความเชื่อว่าถ้าปิดบ่อผีบ่อจะหายใจไม่ออกเป็นสิ่งที่ขีด (เป็นสิ่งที่ไม่ดีไม่งาม เป็นอัปมงคล) เป็นการทำร้ายสิ่งที่ให้คุณมีบุญคุณ ถือว่าเป็นการอกตัญญู จึงห้ามมีการถมบ่อน้ำ จึงมิกล้าถมกันจนถึงปัจจุบันเป็นความเชื่อที่รุนแรง

บ้านล้านนาในสมัยใหม่ๆหลังเรือนจะมีสองหลัง มีการยกพื้นขึ้นให้สูงและปูเสื่อเพื่อเป็นห้องรับแขกด้านล่าง(ใต้ถุน) ถ้าเป็นผู้ใหญ่ต้องขึ้นไปด้านบน นอกชายคาเป็นปูน เป็นส่วนที่ถัดต่อมาจากที่ล้างเท้า, บันได (คันได ถ้าเป็นภาษาเขียนจะใช้คำว่าขั้นได เพราะเป็นขั้นๆ) ขึ้นง่าย ไม่ติดกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครัวเรือนสามารถโยกออกได้ (มีความเชื่อว่ากลัวผีขึ้นบ้าน), ลำปางไม่มีแหย่งใช้ผิวไม้ทำกัน, การหาผัวใหม่เป็นเรื่องปกติของผู่หญิงชาวล้านนา ถ้าผู้ชายไม่มีความสามารถหรือครบสูตรพอ, พื้นบ้านตอนนี้เปลี่ยนจากเสื่อกก เป็นเสื่อน้ำมันเพราะทำความสะอาดได้ง่าย, ใต้ถุนกลายเป็นที่นอนพักผ่อนจะมีอุปกรณ์นวดเข้ามามากมาย, ต้องมีพานเมี่ยงไว้รับแขก แอ๊บหมาก ขันหมาก ทุกบ้านของชาวล้านนาต้องมี ของใช้ต่างๆต้องเป็นสีแดง สีดำ ไม่ได้มีราคาที่ถูกแต่สิ่งต่างๆเหล่านี้เป็นสิ่งที่สามารถโชว์ได้ (สีแดงและสีดำ เมื่อนำมาใช้เป็นขันหมาก แอ๊บหมาก มีความกลมกลืนไปกับการบ้วนหมาก คายหมากที่เป็นสีแดง รวมถึงสีทั้ง 2 สีเป็นเอกลักษณ์ชาวล้านนา)



ภาพที่ 4.41 (ซ้าย) ปุง เป็นตะกร้าหวาย เป็นหีบ เป็นตู้ เป็นกล่องใส่ของ, (กลาง) หมอนศีล สำหรับไปวัด, (ขวาหมอนปล่อง สำหรับใช้รับแขก

ที่มา: https://www.facebook.com/Antique-Lanna,http://antiqueclubone.blogspot.com สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563)

ปุง เป็นตะกร้าหวาย เป็นหีบ เป็นตู้ เป็นกล่อง แต่ใส่ข้าวเหนียวไม่ได้ กล่องใส่ข้าวเหนียวต้องมีกากบาทให้เกิดการระบายอากาศ, หมอนแต่ละแบบมีความแตกต่างกัน **หมอนศีล** เป็นหมอนไม้เพื่อไปถือศีลภาวนาที่วัด, **หมอนปล่อง**(เป็นหมอนที่มีรู) ใช้สำหรับการรับแขกยกมาพร้อมกับน้ำต้นและขันหมาก, หมอน สำหรับนอนในบ้านก็มีความแตกต่างกัน, ในการแต่งงาน ผู้ชายต้องแต่งงานแล้วเข้าบ้านผู้หญิง ผู้ชายให้นำหีบผ้าเข้าบ้านผู้หญิง(ในหีบใส่ผ้าตนเอง) พ่อแม่ของผู้ชายจะทำหีบผ้าขึ้นมาใหม่ให้กับลูก หีบผ้าใหม่นี้(แต่ภายในหีบมิใช่ผ้าใหม่เป็นผ้าของฝ่ายชายที่ใส่เข้ามา) จะมีรูปทรงแปดเหลี่ยมลวดลายที่ประดับจะเป็นลายดอกจากการเขียนของพระสงฆ์ โดยหีบผ้าใหม่นี้ห้ามคลิบทองมาก(การตกแต่ง) เพราะอาจจะโดนกลุ่มเจ้าขุนมูลนายยึดเอาไปได้ ผู้ชายต้องอำลาผีปู่ย่าก่อนย้ายไปอยู่บ้านเมีย เมื่อไปถึงบ้านเมียให้นำหีบผ้าไปไว้หิ้งหลังคาภายในบ้าน **ดังนั้นหีบผ้าจึงหมดความสำคัญไปซึ่งเป็นสิ่งที่น่าเสียดายเพราะเป็นงานภูมิปัญญาที่มีความสวยงามและรูปแบบชุดความเชื่ออันดีเกี่ยวกับครอบครัวและสังคม**, สังคมของชาวล้านนา ผู้หญิงจะเป็นเจ้าของทุกอย่าง(มีความเป็นใหญ่ที่สุด) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมจากกลุ่มโหมดข้าวเหนียว (ภาคเหนือและภาคอีสาน) ผู้ชายต้องย้ายเข้าบ้านผู้หญิง ประเด็นนี้เป็นประเด็นทางสังคมที่ชาวภาคกลางจะสับสน และไม่เห็นด้วยที่ลูกชายของตนจะต้องย้ายไปอยู่บ้านฝ่ายหญิงและฝ่ายหญิงต้องเป็นใหญ่ โดยเฉพาะกลุ่มพวกสายทะเล(คนจีน) ผู้ชายต้องเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใหญ่ นั้นทำให้ชาวเมืองภาคกลาง ไม่ชอบผู้หญิงชาวล้านนาสักเท่าไหร่และไม่อยากให้ลูกชายของตนเข้าไปยุ่งเกี่ยว อีกทั้งทางภาคกลางผู้หญิงเมื่อแต่งงานต้องย้ายเข้าบ้านผู้ชาย



ภาพที่ 4.42 หีบผ้าใหม่ ผู้ชายชาวล้านนาจะเข้าพิธีแต่งงานและย้ายไปอยู่กับผู้หญิงตามขนบ สิ่งที่จะต้องนำติดตัวไปคือ หีบผ้าใหม่สำหรับใส่เสื้อผ้าในการย้ายบ้านเพื่อเป็นการแสดงความมีหน้ามีต
ที่มา: http://pralanna.com, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563

เรื่องของชาวล้านนานั้นมาจากวัฒนธรรมสายแม่ มาจากเครื่องเรือน จากใบลาน ได้รับชุดข้อมูลสนับสนุนจากเสื่อ สาด ข้าวของเครื่องใช้จนถึงวัดวาอาราม, เครื่องเขินสามารถใช้ได้ สำหรับรองรับสิ่งที่มีค่าเช่นดอกบัว ของทุกอย่าง**ต้องให้ยกสูงขึ้น** ดอกไม้ต้องใส่ขันดอกไปวัด เมี่ยงต้องนำใส่ขัน น้ำต้นต้องมีฐานรอง **วัตถุสิ่งของต่างๆต้องถูกยกสูงขึ้นตามพิธีกรรม**, ขันโตกสำหรับรับประทานอาหารในอดีตจะมีขนาดที่ไม่ใหญ่ ที่ขนาดไม่ใหญ่เพราะไม่ได้กินอาหารทั้งหมดในโตก ขันโตกจะใส่น้ำพริกที่ใส่ในใบตอง มีผักวาว โดยอาหารผู้ที่เป็นแม่หรือลูกสาวเป็นคนทำและจัดหาอาหาร ในชุดความเชื่อเดิมของชาวล้านนาขณะเวลาทาน ชุดแรกคือชุดของคนเฒ่าได้แก่ ปู่ ย่า พ่อเฒ่า แม่เฒ่า ถัดมาเป็นชุดของพ่อและแม่ และชุดถัดมาจะเป็นเวลาทานของทุกๆคนที่มากินอาหารร่วมกันทั้งหมด กล่าวคือ**ไม่ได้กินพร้อมกันทั้งหมด**, ขันโตกที่มีขนาดใหญ่นั้นมาในยุคหลัง จนขันโตกนั้นกลายมาเป็นจุดขายของร้านอาหารและการท่องเที่ยวในปัจจุบัน, เจ้าขุนมูลนายขณะทานขันโตก จะไม่ถอดหมวกเพราะต้องการให้ผู้อื่นทราบถึงยศฐาบรรณาศักดิ์ของตนเอง และต้องได้รับประทานก่อน(ให้แขกกินก่อน) เจ้าของบ้านจะต้องรับประทานอาหารทีหลังเท่านั้น และจะไม่ทานข้าวพร้อมกับแขก และอาหารอาจจะหมดก่อนที่คนในบ้านจะได้กิน (วัฒนธรรมแบบนี้สืบค้นข้อมูลได้จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง)

บ้านต้องใส่กาแลบนหลังคาบ้าน มีความเชื่อว่ากันผี และผีไม่สามารถขึ้นบ้านได้ (แต่ถ้ามีคันไดหรือขั้นได ผีสามารถขึ้นบ้านได้) คนเมืองต้องทำให้ผีเข้าบ้านไม่ได้ ไม่ทำประตูตรงกัน (ผีต้องกินเหล้าเสมอ), ชาวล้านนามีพิธีกรรมฟ้อนผีประจำปี เพื่อขอสิ่งต่างๆในเดือนกุมภาพันธ์ ใส่ดอกเอื้องไปฟ้อนผี **ดอกชนิดอื่นไม่ได้เด็ดขาด** ดอกเอื้อง(เอื้องผึ้ง) จะบานเดือนกุมภาพันธ์ซึ่งเป็นตอนหน้าดอกไม้ผลิ การฟ้อนผีมด ถ้าเป็นผีผู้ชายจะต้องโพกหัว แต่ถ้าเป็นผู้หญิงจะฟ้อน สูบบุหรี่ กินเหล้า มีการตีกัน,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้าเป็นผีธรรมดาจะใช้ข้าวตอกเอาไม้มาตีกัน ในการบูชาผี ฟ้อนผี เป็นเสมือนการรายงานข่าวสารต่างๆของครอบครัวให้แก่ผีปู่ย่าได้รับรู้ และขอความช่วยเหลือ ให้ปัดเป่าสิ่งชั่วร้าย เพื่อให้ชีวิตของลูกหลานดีขึ้นมา ชาวล้านนามีความเชื่อว่าก่อนที่เราจะเป็นเมืองพุทธ เราเป็นผีมาก่อน



ภาพที่ 4.43 ดอกเอื้องผึ้ง เป็นดอกไม้ที่ใช้สำหรับพิธีกรรมวัฒนธรรมและความเชื่อล้านนา ในงานศิลปกรรมดอกเอื้องเข้าไปมีบทบาท รูปแบบให้ก่อเกิดงานศิลปะและศิลปกรรมในพุทธศาสนามากมายทั้งในลวดลาย ช่อดอกเอื้องที่ปรากฏเป็นงานลายคำประดับบนงานพุทธศิลป์ต่างๆเช่นธรรมมาสน์ หีบธรรม เป็นต้น ในงานหัตถกรรมก็ปรากฏในลวดลายผ้าทอของชาวไทยวนในเขตอำเภอลอง จ.แพร่ และบ้านน้ำอ่าง จ.อุตรดิตถ์

ที่มา: https://www.royalparkrajapruek.org, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563

บ้านของคนธรรมดาทั่วไปจะมีห้ายนต์ และกาแลประดับอยู่กับตัวเรือน แต่ถ้ามีหางวันหรือหางม้วนเพิ่มเข้าไป จะเป็นเรือนของเจ้านายหรือผู้มีศักดินา แต่สามารถกระทำได้เพียงเท่านี้ ไม่ควรตกแต่งอะไรให้เกินเลยกว่านี้ได้ ยุ้งข้าวของคนที่มีฐานะดีจะมีเสาประมาณ 12-14 ต้น (คนสามารถโอบได้) การแสดงยุ้งข้าวนี้มีนัยยะแอบแฝงคือเพื่อให้ทราบถึงฐานะของครอบครัวนี้ ส่วนหนึ่งเพื่อล่อเหยื่อผู้ชายให้เข้าใจว่าครอบครัวนี้มีกินมีใช้ อยู่ได้สบายและผู้ชายเกิดความสนใจให้อยากเข้ามาเป็นเขยเข้าบ้าน(และกลายเป็นผู้ที่ถูกใช้งานจากครอบครัวของฝ่ายเมีย), ยุ้งข้าวควรสร้างห่างจากครัวเรือน กล่าวคือถ้าไฟไหม้ อย่างน้อยก็มีข้าวกินสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้



ภาพที่ 4.44 ห้ายนต์เป็นชื่อของแผ่นไม้แกะสลักลวดลายโบราณที่ติดตั้งเหนือประตูห้องนอนของเรือนล้านนา ส่วนใหญ่เป็นแผ่นไม้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามักเกี่ยวข้องกับความเชื่อลี้ลับที่สามารถดลบันดาลความเป็นไปต่างๆ ให้กับเจ้าของบ้าน

ที่มา: https://www.chiangmainews.co.th, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หำยนต์มิใช่จะเป็นส่วนประกอบของอาคารบ้านเรือนเท่านั้น ที่วัดวาอารามก็มีหำยนต์ประดับด้วยทั้งสิ้น ซึ่งหำยนต์ที่วัดจะเรียกว่า“กิ่วพระเจ้า” หำยนต์จะมีสองส่วนคือส่วนบนและส่วนล่าง ส่วนบนคือตัวผู้(สามี) เป็นลักษณะช่องระบายอากาศ ส่วนล่างเป็นตัวแม่(เจ้าของเรือน)มีการแกะสลักไม้ที่สวยงาม โดยในกรณีที่เป็นบ้านเจ้านายหรือผู้มีศักดินาจะไม่มีช่องระบายอากาศ จะเป็นไม้ที่มีการแกะสลักทั้งหมด เรือนในอดีตจะต้องมีเรือนที่เป็นฝาแฝดหรือเรียกว่า “ศาลา” อันมีลักษณะที่โล่ง เพิ่มพื้นที่การใช้งานส่วนหน้าเรือนมากขึ้น ทำหน้าที่เลี้ยงเจ้า หรือไว้สำหรับทำบุญต่างๆ

กาแลในเรือนของล้านนานั้นมีลักษณะรูปแบบที่มากมายหลายร้อยแบบ (หำยนต์ก็มีลวดลายมากมายไม่ซ้ำแบบเช่นกัน) ทำให้ทราบว่ารูปแบบของการตกแต่งเรือนล้านนานั้นเน้นเรื่องของรูปทรง (Form) และรูปร่าง (Shape) ให้ทราบถึงว่าส่วนนั้นคืออะไร มากกว่าจะเน้นเรื่องลวดลายเพราะมีรูปแบบลวดลายประดับที่มากมายแต่รูปลักษณ์นั้นยังคงเดิม, บ้านเรือนในไทยเหนือ (ทีติดกับจีน – จีนตุงหรือเชียงตุง) จะมีการใช้อิฐเข้ามาเสริมประกอบในตัวอาคารทำให้บ้านเรือนมีความสวยงามมากยิ่งขึ้น, บ้านเรือนของไทดำ ส่วนมากแล้วจะมีห้องบนเรือนที่ไม่สะอาดมากนัก จะมีบันไดบ้านทั้งสองด้าน (บ้านลักษณะของไทดำนี้ปรากฏที่ จ.ราชบุรี) จนไม่สามารถทราบได้ว่าส่วนไหนหน้าบ้านและส่วนไหนหลังบ้าน มีส่วนฐานบ้านที่เหมือนกัน **แต่ที่แตกต่างคือหน้าต่างจะมีลักษณะที่ยาวเรียงกัน (เหมือนวัด) และหน้าต่างทุกบานจะเปิดเข้าด้านในบ้านทั้งหมด ซึ่งเป็นแบบเรือนที่มีเอกลักษณ์ในเชิงวัฒนธรรมและน่าสนใจสำหรับการศึกษาอย่างมาก** เป็นที่ทราบกันดีว่าบ้านเรือนของชาวล้านนาจะมีกาแลประดับบนเรือนซึ่งได้อิทธิพลมาจากการถูกปกครองจากพม่า (พม่านำกาแลเข้ามา) จนเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญและยึดถือว่าบ้านที่มีกาแลคือบ้านของชาวล้านนา แต่จากการค้นคว้าในปัจจุบันทำให้ทราบว่าบ้านเรือนในประเทศญี่ปุ่นก็มีกาแลประดับเช่นกัน ซึ่งจะอ้างว่าญี่ปุ่นจะเป็นเมืองขึ้นของพม่าใช่หรือไม่ เอาแนวคิดนี้มาเปรียบไม่ได้ นั่นทำให้จึงควรต้องมีการศึกษาต่อให้ทราบถึงที่มาว่าแท้จริงแล้วกาแลมาจากที่ใดและถูกใช้ในบ้านของประเทศญี่ปุ่นได้อย่างไร (ซึ่งถ้านำกาแลมาออกแบบสร้างสรรค์แล้วยังใช้ชุดข้อมูลเดิมคงไม่สามารถอธิบายได้ชัดเจนและถูกต้องเท่าใดนัก)



ภาพที่ 4.45 รูปแบบบ้านไทดำ จะมีบันไดบ้านทั้งสองด้านจนไม่สามารถทราบได้ว่าส่วนไหนหน้าบ้านและส่วนไหนหลังบ้าน มีส่วนฐานบ้านที่เหมือนกัน แต่ที่แตกต่างคือหน้าต่างจะมีลักษณะที่ยาวเรียงกัน(เหมือนวัด) และหน้าต่างทุกบานจะเปิดเข้าด้านในบ้านทั้งหมด

ที่มา: https://sites.google.com/site/sarochasingrak77,
https://thehumans.sac.or.th/sac/articles สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชาวพม่าไม่รู้จักคำว่ากาแล ซึ่งยังไม่สามารถระบุได้ว่าเหตุใดจึงไม่รู้ และไม่รู้ได้อย่างไรทั้งที่ตามหลักฐานอ้างว่าเป็นอิทธิพลที่เข้ามาตอนล้านนาถูกปกครองโดยพม่า แต่จากการศึกษาพบว่า ในเชียงตุง ประเทศเวียดนาม ประเทศญี่ปุ่น และประเทศฟิลิปปินส์ ก็มีกาแลเช่นกัน อาจสันนิษฐานได้ว่ากาแลอาจเป็นวัฒนธรรมของชาวนุ่งผ้าเตี่ยวก็เป็นได้

ชาวล้านนานั้น ภายในครอบครัวถ้าเป็นลูกผู้ชายจะไม่หวง แต่ถ้าเป็นลูกผู้หญิงจะหวงมาก ต้องอยู่กับบ้านเท่านั้นห้ามออกไปเที่ยวเล่น ซึ่งมีความแตกต่างกับคนจีนมาก, การเดินทางด้วยช้างจะต้องนั่งตรงส่วนคอเท่านั้น เนื่องจากถ้าเจ้านายนั่งส่วนที่นั่งตรงกลางขณะเวลาช้างเดินจะมีการเหวี่ยงไปมา ทำให้เวียนหัวได้, บ้านของชาวลั่วะ(หม่อนล้านนา) จะไม่มีกาแลประดับบนบ้าน ชาวล้านนานั้นได้รับอิทธิพลจากชาวลั่วะเป็นอย่างมาก ทั้งภาษา การแต่งกาย บ้านเรือน การศึกษา แม้กระทั่งวัฒนธรรมเราไม่ได้นำมาจากพม่าทั้งหมด (เรานำมาแค่กาแลมาเท่านั้น)

รูปแบบของวัฒนธรรมของชาวล้านนาส่วนอื่นๆก็มีความน่าสนใจ และควรศึกษาอีกมากเพื่อทราบถึงที่มาที่ไปของสิ่งต่างๆ ลักษณะความแตกต่างในแต่ละจังหวัด เช่น ใน จ.ลำปางจะเป็นที่ผลิตล้อเกวียน (เมืองละคอน) ล้อเกวียนของ จ.น่าน จะมีความแน่นหนามาก แต่จะมีขนาดวงล้อที่เล็กกว่ามาก ส่วนตัวเกวียนจะผลิตมาจากที่อื่นๆ (ไม่ใช่ว่าจะผลิตเกวียนในจังหวัดเดียว เป็นลักษณะที่แยกส่วนกันผลิต), พญามังรายมาสร้างเมืองเชียงใหม่ เหตุเพราะการหลบหนีภาษีจากชาวเปอร์เซีย, ศาสนาพุธมาจากลังกา จากการขึ้นเรือมาจากอิสลาม มาทวิต ละวาย มะละเหม่ง(พม่า) จนเข้ามาสู่บ้านเรา ซึ่งเป็นพุทธแบบเถรวาท, พญามังรายได้สร้างเมืองเชียงใหม่จึงสร้างถนนเพื่อทำการขนส่งสินค้าและนำเข้าสินค้า ไปยังเมืองหูเอ่อ ประเทศจีน โดยไปทาง เชียงรุ่ง เชียงตุง เชียงแสน จนถึงเชียงใหม่ได้ และอีกทางหนึ่งคือแม่น้ำสาละวิน อันเป็นแม่น้ำที่ไหลเร็วที่สุดใน Southeast Asia โดยแม่น้ำสาละวินมีการไหลของน้ำที่แรงและเร็วมาก จึงเกิดการตัดไม้(ไม้สัก)ให้ลอยน้ำลงมา เพียง 2 วันก็ถึงโรงเก็บน้ำ จากนั้นก็ส่งไม้ไปยังประเทศอังกฤษ การทำงานถึงเป็นไปอย่างรวดเร็ว, ในการขนส่งสินค้า จะมีลักษณะใช้การลากเกวียนโดยใช้ควาย เป็นลักษณะการขนส่งเป็นขบวนคาราวาน ซึ่งขบวนคาราวานนี้ในการเดินทางจะใช้วัดเป็นโรงแรม หอไตรมีการนำเอาหนังสือออกเอาข้าวนำไปใสแทนจนกลายเป็นยุ้งข้าว ทุกวัดจะมีบ่อน้ำ มีห้องครัว ขบวนคาราวานต้องจ่ายค่าอาหารและค่าที่พัก (ค่าโรงแรม) พระสงฆ์จะจัดทำเครื่องรางของขลังให้ผู้ที่มาเสมอ ทำให้หน้าวัดจึงเกิดมีการค้าขายกันเกิดขึ้นมาเพราะมีคนมาพักค้างแรมที่วัดนั้นเอง

จากการยกตัวอย่างเรื่องราวการเดินทางที่ผ่านมาของวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และการดำเนินชีวิตของชนชาติล้านนา พบว่ามีบทบาทสำคัญกับกลุ่มคนในสังคมของล้านนาอย่างไร และอธิบายถึงแบบอย่างการใช้วัฒนธรรมที่เกิดขึ้น ซึ่งเพียงชุดข้อมูลนี้ก็สามารถตีความและจำแนกได้ว่า การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีในชาติมาใช้พัฒนาและประยุกต์เข้ากับงาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องเข้าใจเหตุและผลที่วัฒนธรรมและสิ่งนั้นๆถูกสร้างขึ้น บางอย่างมีความสัมพันธ์ เกี่ยวข้องกัน บางอย่างมาจากพิธีกรรมความเชื่อ และบางอย่างถูกปลูกฝังมาขากขนบธรรมเนียม ดังนั้นการจะศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ต้องมีความเข้าใจที่มากพอซึ่งบางข้อมูลอาจจะสลับซับซ้อน บางข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งของบางสิ่งอาจจะมีละม้ายคล้ายกันในแต่ละพื้นที่ แต่มีวัตถุประสงค์หรือเรื่องราวที่ไม่เหมือนกัน รวมถึงการรับรู้ของสังคมที่มีต่อวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นมากน้อยเพียงใด การพัฒนาและประยุกต์ใช้วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้ ทำให้วัฒนธรรมสามารถดำรงอยู่และแฝงตัวในสังคมปัจจุบันได้ ทั้งเป็นการส่งผ่านชุดข้อมูล องค์ความรู้แฝงภายในการออกแบบและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นั้น แต่สิ่งที่ต้องพึงเข้าใจให้มากคืออย่าพยายามนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาบางสิ่ง มาเกี่ยวโยงกับอีกบางสิ่งที่ต้องการออกแบบ ซึ่งจะทำให้เกิดการบิดเบือน เป็นการนำชุดข้อมูลมาใช้ไม่ถูกต้องและเป็นอันตรายอย่างมากต่อการรับรู้ทางวัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านผลงานวิชาการ การจับโยงเช่นนี้ในปัจจุบันมีอยู่มากมายทั้งการสืบค้น การนำไปใช้แวดวงวิชาการและการออกแบบสร้างสรรค์ ดังนั้นการพัฒนาต้องควบคู่ไปกับการอนุรักษ์

สรุปได้ว่าชาวล้านนาจะให้ความสำคัญต่อบ้านเรือนในลักษณะดังนี้

1. ให้ความสำคัญในรายละเอียดของตัวบ้านเรือน เช่น พื้นที่ว่าง ตัวเรือน บันได การกั้นห้อง หำยนต์ กาแล เป็นต้น

2. การใช้ที่ว่าง มีลำดับความสำคัญ เช่น วิหาร ลำดับต้นคือพระพุทธเจ้า รองลงมาคือหนังสือ ต่อมาคือ พระสงฆ์ คนเฒ่าคนแก่ เด็กๆ เป็นลำดับขั้นลงมา, ขันแก้วทั้งสามจะอยู่หน้าวิหารเพื่อให้ผู้หญิงสามารถเข้ามาทำบุญในจุดนี้ได้ เนื่องจากผู้หญิงจะไม่กล้าเข้าวิหาร(ผู้หญิงจะสนใจเรื่องผีมากกว่า) ผู้ชายจะเข้ามาที่วัดมากกว่า เป็นลักษณะ Boy Club ซึ่งที่วัดจะเป็นที่ ที่ผู้ชายสามารถเข้ามาเรียนรู้งานทักษะภูมิปัญญา งานช่างและงานฝีมือต่างๆที่นี่ หรือตัวอย่างจากการรับประทานอาหารและการใช้ห้องที่กั้นในตัวเรือนขณะเวลาแต่งงานอย่างเป็นลำดับเป็นต้น

3. ให้ความสำคัญต่อ Landscape เรือนล้านนาต้องมีต้นไม้, ให้ความสำคัญต่อ Materials กล่าวคือเรือนล้านนาภายในจะมืดสลัว (ไม่ต้องการให้ใครเห็นสิ่งแวดล้อมภายในตัวเรือน) แล้วค่อยๆ สว่างขึ้นมายังหน้าเรือน นั้นแสดงให้เห็นถึงการกำหนดแสงสว่างแก่ตัวเรือน คนภายในเรือนจะสามารถเห็นคนภายนอกได้ แต่คนภายนอกจะมองเข้าไปภายในเรือนจะสลัวมองไม่ชัด ไม่เห็นใคร (ดังนั้นในการศึกษาตัวบ้านเรือน การศึกษาบริบทของเมืองจึงมีความสำคัญ)

เป็นที่น่าแปลกใจว่าในปัจจุบัน วัฒนธรรมบางอย่างถูกจับโยงเข้าหากันโดยไม่มีความน่าจะเป็น หรือถูกจับโยงกันด้วยสาเหตุใด ซึ่งทำให้ความเข้าใจทางวัฒนธรรมนั้นถูกสื่อและตีความให้เกิดความเข้าใจที่ผิด เช่น **การรับประทานอาหารเหนือเป็น ขันโตก Dinner ร้านอาหารต้องเป็นเรือนกาแล หรือ ต้นโพธิ์ กลายเป็นสัญลักษณ์ของร้านนวดแผนโบราณ** มันเป็นอย่างนั้นได้อย่างไร การนำวัฒนธรรมมาใช้ต้องศึกษาความสัมพันธ์ให้ชัดเจน เพราะเมื่อถูกจับโยงดังตัวอย่างจะทำให้วัฒนธรรมนั้นเปลี่ยนแปลงไป ความหมายถูกสื่อในทิศทางที่ไม่ถูกต้อง ต่อไปอาจกลายเป็นชุดข้อมูลวัฒนธรรมใหม่ ที่ไม่ได้มาจากบิดเบือนจากการจับแพะชนแกะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปผลเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนากรอบแนวคิด

1. การเรียงลำดับความสำคัญของวัฒนธรรม มีความสำคัญ ดังนั้นในการนำมาใช้ต้องมีความเหมาะสม

2. **ต้องทราบรายละเอียด การเข้าใจสภาพแวดล้อมที่ห้อมล้อม เรื่องราวที่ผ่านมา และการสื่อความหมายทั้งหมดในส่วนต่างๆโดยรวมของสิ่งนั้นๆ** ทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (เพลง การฟ้อนรำ ประเพณีถูกใช้ในพิธีกรรมอะไร ทักษะฝีมือเชิงช่าง) และวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (งานสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้างโบราณวัตถุ Landscape การจัดวาง รูปแบบความสำคัญในการวางตำแหน่งต่างๆ) ก่อนที่จะนำไปใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ เพื่อที่สามารถอธิบายถึงเหตุและผลในการออกแบบต่างๆได้อย่างถูกต้องไม่บิดเบือน

3. **การศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อนำไปใช้พัฒนาสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้อีกลักษณะหนึ่ง** ผู้ออกแบบต้องสามารถอธิบายเรื่องราว ความรู้ จนถึงวิถีของการดำรงอยู่ของสิ่งนั้นๆ เนื่องจากวัฒนธรรมจะมีความสัมพันธ์กับส่วนประกอบอื่นๆเกี่ยวข้องมากมายในการดำรงชีวิต ต้องอธิบายให้ได้เพราะจะถูกเชื่อมโยงความรู้ไปเรื่อยๆต่อคนรุ่นหลัง (สื่อความหมายผิดทุกอย่างจะผิดทั้งหมดไม่ว่าผลงานนั้นจะงดงามเพียงใดก็ตาม)

4. การสร้างใหม่ในรูปแบบดั้งเดิม (จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิม) เป็นไปได้น้อยลงในปัจจุบัน ดังนั้นการคัดเลือกเอกลักษณ์ที่สำคัญอันแสดงถึงตัวตนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์ใช้ต้องมีความชัดเจน **ทั้งนี้มันควรถูกตัดทอน แก้ไขหรือถูกยกออก จนกระทั้งดูไม่ออกไม่เข้าใจ ไม่หลงเหลือเค้าโครงเดิมหรือลักษณะเอกลักษณ์เดิม แบบงานเช่นนี้คงไม่สามารถเรียกได้ว่านำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้** (ที่นำไปใช้คงเป็นเพียงเพื่อให้ผลงานตนเอง แอบอ้างใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือให้งานตนเองน่าสนใจขึ้นเท่านั้น)

5. **วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในแต่ละสังคม แต่ละภูมิภาค แต่ละประเทศ อาจมีความคล้ายคลึงกัน แต่สิ่งที่จะสามารถบ่งชี้ คือ มีการสร้างหรือกระทำสิ่งนั้นๆขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์อะไร มีหลักการและเหตุผลอะไร หรือใช้ในพิธีกรรมอะไรเป็นต้น** ดังนั้นการนำไปใช้ต้องศึกษาให้ดี เนื่องจากวัฒนธรรมอาจมีความแตกต่างจากความเชื่อในการสร้างสร้างสิ่งๆนั้นขึ้น เช่นการห่อกระทงใบตอง คนภาคกลางใช้สำหรับทำห่อหมก มีการนำไปใช้ในงานออกแบบเซรามิคมากมายเพื่อใส่อาหารหรือใช้ในร้านอาหาร แต่การใช้กระทงใบตองทางภาคเหนือจะใช้ในการไหว้ผี เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันร้านอาหารเหนือหลายที่ก็นิยมใช้ชามเซรามิคที่เป็นแบบรูปกระทง มาใช้ในร้านอาหารเหนือ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มันถูกใช้รวมกันได้อย่างไร

6. **ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ ควรพยายามศึกษาวัฒนธรรมที่ตนเองอาศัยอยู่ ศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่อยู่ใกล้ตัว หรือจากประสบการณ์ตรง** อันนำมาใช้สู่การพัฒนา มากกว่าที่จะศึกษาวัฒนธรรมที่ไกลตัวผ่านการลงพื้นที่หรือจากเอกสาร เพราะวัฒนธรรมมีหลากหลายมิติและมีความลึกซึ้ง เพราะวัฒนธรรมคือตัวตนของเรา “เราคือวัฒนธรรมเช่นเดียวกัน” นั้นจะทำให้ผู้ออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกิดความเข้าใจผ่านวิถีการดำรงชีวิตของตนเองส่วนหนึ่ง และสามารถอธิบายเรื่องราวนั้นๆได้เป็นอย่างดี

7. ปัญหาคือ **เราจะสามารถสืบค้นข้อมูลเหล่านี้จากหนังสือหรือภาคเอกสารได้เพียงพอหรือไม่ วัฒนธรรมและภูมิปัญญามีความจำเป็นต้องศึกษาในรูปแบบปฐมภูมิเท่านั้น** เนื่องจากอีก 50 ปี หรือ100 ปี ข้อมูลอาจถูกการสื่อสาร (จากการออกแบบสร้างสรรค์ หรือเป็นส่วนหนึ่งจากอีกหลายทาง) บิดเบือนจนสิ้น และเกิดความเข้าใจผิดแน่นอน ข้อมูลต่างๆที่ศึกษาและนำมาใช้จากภาคเอกสารนั้นอาจไม่เพียงพอต่อการเข้าใจ ดังนั้นถ้าข้อมูลขาดการน่าเชื่อถือ (มิใช่ศึกษาแต่ข้อมูลจากสพฐ.ซึ่งนั้นไม่สามารถนำมาใช้อธิบายได้ หนังสือ เอกสารมีการคัดลอกข้อมูลกันไปมาเสมอ) จะส่งผลให้การออกแบบสร้างสรรค์ ถูกนำเสนอต่อสาธารณชน จนกลายเป็นชุดข้อมูลที่เลื่อนลอยไม่มีความถูกต้องทั้งหมด

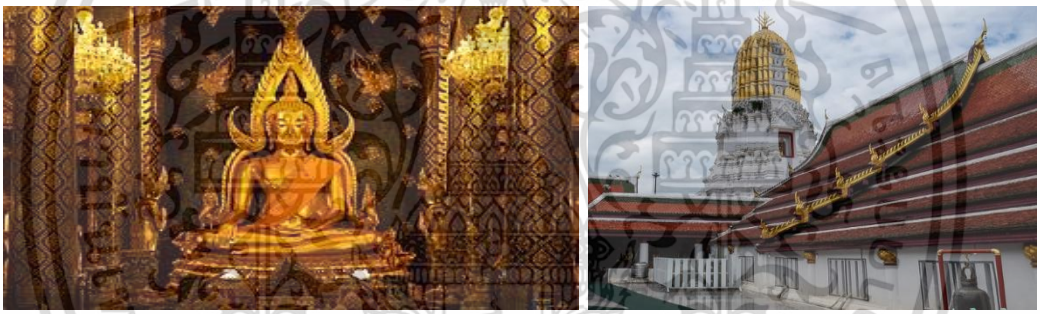
5. สัมภาษณ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ ศรีสุวรรณ วันที่ 29 มิถุนายน 2562 เวลา 14.00 – 16.30 น ณ.ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา ศูนย์กลางการปฏิบัติงานด้านการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมเมืองและชุมชน และการต่อยอดภูมิปัญญาสถาปัตยกรรมล้านนา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิ ใช้วิธีการบรรยาย เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา โดยได้ยกตัวอย่างเรื่องราวของศิลปะ รูปแบบเจดีย์และวิหารล้านนา เพื่อเห็นถึงรูปแบบของสถาปัตยกรรม ความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงต่างๆ รวมถึงการอนุรักษ์และการต่อยอดภูมิปัญญาสถาปัตยกรรมล้านนา เพื่อเป็นหลักคิดสำหรับผู้ที่นำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ประโยชน์ในปัจจุบัน **เพราะรูปแบบของเจดีย์นั้นมีหลักการ มีรูปแบบการสร้าง มีแนวคิด มีคติความเชื่อและมีการส่งผ่านอิทธิพล นั้นทำให้รูปแบบแต่ละที่จะมีลักษณะพิเศษ มีเรื่องราว และมีศิลปะการสร้าง การประดับที่ต่างกันออกไป ผู้วิจัยสามารถใช้วิธีคิดเหล่านี้บูรณาการสู่การศึกษาและค้นหาบริบท สำหรับการนำไปใช้ออกแบบสร้างสรรค์ได้ เพื่อให้เข้าใจถึงระบบ หลักการวิธีคิดต่างๆและนำมาใช้พัฒนา รวมถึงสามารถอธิบายเหตุและผลได้อย่างถูกต้องในการสร้างสรรค์นั้นๆ**

ประวัติศาสตร์ไทย ก่อนที่จะมีภาษาเขียนเป็นของตนเอง จุดแข็งของเราคือในสมัยทวารวดีและศรีวิชัย อันเป็นยุคสมัยที่กำเนิดเกิดขึ้นก่อนที่จะมีประเทศไทย *(การนำประวัติศาสตร์ชาติไทยมาใช้ควรศึกษาให้ดีว่าในยุคสมัยนั้นๆได้รับอิทธิพลมาจากยุคใด สมัยใด ผลงานสร้างสรรค์มิได้เผยให้เห็นแต่ภาพลักษณ์หรือรูปร่างรูปทรงที่พัฒนาเท่านั้น แต่อีกนัยยะหนึ่งยังเป็นการส่งผ่านองค์ความรู้ที่แฝงมาให้กับคนรุ่นหลังได้ทำการศึกษา สืบค้นได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและต้องไม่บิดเบือนจากความเป็นจริง ทั้งนี้ไม่จำเป็นต้องใช้เพียงชุดทฤษฎีหลักเพียงอย่างเดียวการลงพื้นที่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงหรือให้แง่คิดใหม่ได้เช่นเดียวกัน)* การแบ่งแยกเกิดจากการเกิดขึ้นของอาณาจักรต่างๆ ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าสมัยสุโขทัยเป็นยุคที่รุ่งเรืองที่สุด เป็นรุ่งอรุณของประวัติศาสตร์ไทย เมื่อสุโขทัยล่มสลาย อยุธยาก็ก่อตัวขึ้น นั้นจึง**เกิดการอ้างอิงทางวัฒนธรรมกันไปมา** (อิทธิพลของสุโขทัย ส่งผลถึงล้านนา ส่วนล้านนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เองก็ส่งผลถึงสุโขทัยด้วยเช่นเดียวกัน) ซึ่งไม่ว่าจะสุโขทัยหรือล้านนาก็จะมีความละม้ายคล้ายคลึงกัน อันเป็นเมืองในหุบเขา วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นก็จะผสมผสานกันไปหมด ศิลปะก็มีความรุ่งเรืองเช่นกัน กล่าวว่าที่แห่งไหนมีความสุขสงบ ณ.ที่นั้นจะเกิดศิลปะ เช่น พระพุทธชินราช วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ ที่ จ.พิษณุโลก เป็นศิลปะสมัยสุโขทัยที่เป็น**หลักฐานชิ้นที่สำคัญที่สุด** เกศาเป็นเปลวเพลิง (สิงห์หนึ่งจะมีชายผ้าเหนือราวนมซึ่งเป็นเอกลักษณ์สำคัญ) เป็นวิหารสุโขทัย ซึ่งมีรูปแบบเป็นผนังเล็กๆ เป็นช่องเล็กๆไม่มีการใช้หน้าต่าง, พระศรีศากยมุนี (พระโต) วัดสุทัศเทพวรารามราชวรมหาวิหาร ก็เป็นพระพุธรูปสมัยสุโขทัยเช่นเดียวกัน (อัญเชิญมาจากพระวิหารหลวงวัดมหาธาตุ จังหวัดสุโขทัย ชาวบ้านจึงเรียกกันว่า วัดพระโต วัดพระใหญ่), วัดพระศรีรัตนมหาธาตุเชลียง เมื่อมองเงยขึ้นจะมีความสวยงามมากแสดงออกถึงความศรัทธา และความร่ำรวย , ในสมัยอู่ทอง พระพุทธรูปจะมีความบึกบึนมาก เป็นการแสดงอำนาจ มีการสู้รบ อันเป็นศิลปะที่ได้รับมาจากฮินดู ทำให้เห็นว่า**พระพุทธรูปนั้นมีการแสดงออกทางสังคมและการเมืองเช่นกัน** และสมัยล้านนา จะมีความอวบอ้วน อุดมสมบูรณ์ตามแนวคิดที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ จากตัวอย่างจึงเห็นถึงการส่งผ่านกันไปมาของวัฒนธรรม นี่คือสิ่งที่จำเป็นต้องศึกษาก่อนประยุกต์ใช้เพื่อทราบถึงที่มาที่ไปอันเป็นชุดข้อมูลที่สำคัญอย่างมาก



ภาพที่ 4.46 (ซ้าย) พระพุทธชินราช วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ, (ขวา) วิหารสุโขทัยซึ่งมีรูปแบบเป็นผนังเล็กๆ เป็นช่อง เล็กๆไม่มีการใช้หน้าต่าง

ที่มา: http://www.dooasia.com, https://www.thailandexhibition.com, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 4.47 (ซ้าย) พระศรีศากยมุนี (พระโต) วัดสุทัศเทพวรารามราชวรมหาวิหาร, (ขวา) วัดพระศรีรัตนมหาธาตุเชลียง เมื่อมองเงยขึ้นจะมีความสวยงามมาก แสดงถึงความโอ่โถง มีอำนาจ

ที่มา: https://www.watportal.com, https://travel.mthai.com, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.48 (ซ้าย) พระพุทธรูปสมัยอู่ทองได้รับอิทธิพลศิลปะผสมผสาน กันระหว่างศิลปะร่วม 3 รูปแบบ ได้แก่ศิลปะทวารวดี ศิลปะขอมหรือลพบุรี และศิลปะสุโขทัย มีลักษณะงดงามและกล้าหาญอย่างนักรบ เข้มแข็งดูน่าเกรงขาม (ขวา) พระพุทธรูปสมัยล้านนาสมัยล้านนาจะมีความอวบอ้วน อุดมสมบูรณ์ มีลักษณะพระพักตร์กลม พระโอษฐ์อมยิ้ม ขมวดพระเกศาใหญ่เหนือรูปดอกบัวตูม พระศอเป็นปล้อง พระองค์อวบอ้วน

ที่มา: http://nkr.mcu.ac.th, https://phrathai.wordpress.com, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563)

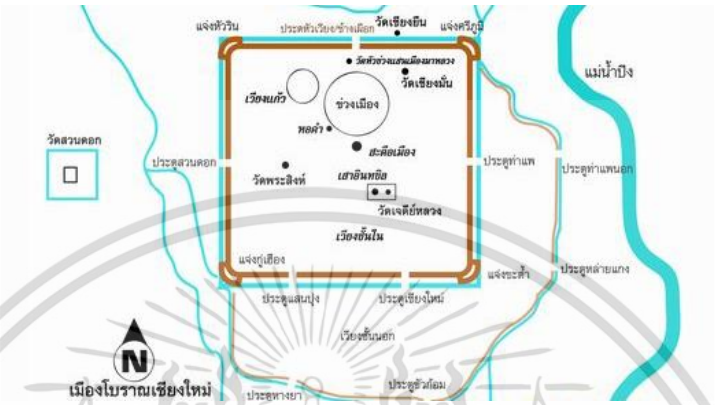
จากแผนที่ทางด้านบนของประเทศไทย เป็นของชาวมองโกล (Mongol Empire)[51] ซึ่งเป็นชนชาตินักรบและลักษณะทำการรบบนหลังม้า สามารถตีเมืองพุกามให้แตกพ่ายได้ภายใน 3 วัน (แต่ไม่สามารถตีเมืองเวียดนามได้เพราะเป็นพื้นที่ราบลุ่ม) *ดังนั้นพ่อขุนรามคำแหง พ่อขุนผาเมืองและพ่อขุนงำเมือง ต้องเป็นมิตรกัน* เพราะต้องร่วมมือกันต่อสู้กับพวกมองโกล ด้วยเหตุนี้จึงก่อร่างสร้างตัวเกิดเป็นอาณาจักรล้านนาและสุโขทัยขึ้น ณ.ขณะเวลานั้น ซึ่งทั้งนี้พ่อขุนฯทั้ง 3 กษัตริย์นี้เป็นเพื่อนกันตั้งแต่เด็ก เรียนร่วมกันทั้งการเมือง การปกครอง และการจัดการคน ทรัพยากรมนุษย์ (ตามตำนานกล่าวว่าร่ำเรียนกับพระฤาษีที่อาสม) *ดังนั้นผังเมืองของ จ.เชียงใหม่ และ จ.สุโขทัยจึงเหมือนกัน* ผังเมืองเชียงใหม่ เมื่อ 700 กว่าปีที่แล้วเป็นสี่เหลี่ยม อันเป็นแนวความคิดที่ทันสมัยมาก (Modern) มีความแปลกใหม่ เพราะอาณาจักรอื่นๆทั่วไปจะมีผังเมืองที่เป็นลักษณะ Free Form เช่นการดึงเชือก

---

[51] ชาวมองโกล หรือชาวมองโกเลีย เป็นกลุ่มชนหนึ่งที่อาศัยอยู่ในประเทศมองโกเลีย และเขตปกครองตนเองมองโกเลียในของประเทศจีน ในสมัยกุบไลข่านทรงส่งกองทัพแผ่อำนาจลงทางใต้เพื่อล้มล้างราชวงศ์ซ่งทางตอนใต้ของจีน ซึ่งผลจากการยกทัพตามไล่ล่าพวกราชวงศ์ซ่งดังกล่าว เป็นสาเหตุสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้กองทัพมองโกลรุกรานลงมายังเขตมณฑลยูนนานในปี พ.ศ.1796 (ค.ศ.1253) หลังจากเคลื่อนกองทัพเข้ายึดมณฑลยูนนานและโจมตีอาณาจักรน่านเจ้าในยูนนานแตกแล้ว **ตามข้อสันนิษฐานทางประวัติศาสตร์ถือว่าอาณาจักรน่านเจ้าเป็นอาณาจักรของไทย ที่ถูกกองทัพมองโกลโจมตีจึงได้อพยพลงมาทางใต้มาอยู่ในเขตแหลมทอง และได้ตั้งอาณาจักรสุโขทัยขึ้น** แต่ข้อมูลดังกล่าวนี้ยังเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์กันว่า อาณาจักรน่านเจ้าเป็นของไทยจริงหรือไม่ สรุปได้ว่าช่วงที่กองทัพมองโกลแผ่แสนยานุภาพโดดเด่นที่สุดเป็นช่วงเดียวกับการตั้งกรุงสุโขทัย ในปี พ.ศ. 1800 (1257) ซึ่งเป็นอาณาจักรของตนอย่างแท้จริงเป็นครั้งแรก (ที่มา : https://th.wikipedia.org/wiki/จักรวรรดิมองโกล อาณาจักรสุโขทัย [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดินไปเรื่อย ๆ ในการหาจุดตำแหน่งสร้างเมือง เป็นต้น โดยในการวางผังเมืองให้เป็นสี่เหลี่ยม **คาดว่าน่าจะได้รับแนวคิดมาจากเขมร** โดยจะทำอย่างไรให้เมืองมันตั้งฉาก ด้านตะวันออกเป็นแม่น้ำ ด้านตะวันตกเป็นภูเขา มีแอ่งน้ำ กำแพงเมืองมีแอ่งน้ำสำหรับแนวป้องกัน ผังนี้ได้รับมาจากสุโขทัยมาทอดหนึ่ง และคาดว่าสุโขทัยก็ได้รับมาจากเขมรอีกทอดหนึ่ง



ภาพที่ 4.49 ผังเมืองของ จ.เชียงใหม่ และ จ.สุโขทัย ซึ่งคาดว่าน่าจะได้รับแนวคิดจากเขมร
ที่มา: http://oknation.nationtv.tv/, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563

ซึ่งเขมร (ประเทศกัมพูชา) นั้นมีความเชี่ยวชาญในนาเส้นฉาก หลักฐานที่ชัดเจนจาก**เขาพนมรุ้ง** มีหลักฐานรอยเส้นขีดของการทาบเงา เป็นลักษณะการตั้งเสาขึ้นมาแล้วทำการใช้เงาของเสาในการขีดเส้นกำกับ ใช้ในการอ้างอิงสำหรับการก่อสร้าง ซึ่งสอดคล้องกับคติจักรวาล(เขาพระสุเมรุ) ของ ฮินดู-พราหมณ์ที่ได้ถ่ายทอดแนวคิดนี้ออกมา **สี่เหลี่ยมนั้นเป็นสัญลักษณ์ของความสมดุล เขมรจะกำหนดจุดศูนย์กลางคือโลก เป็นแนวคิดให้จักวาลเล็กคือโลก สอดคล้องกับจักวาลใหญ่ จึงถูกถ่ายทอดออกมาเป็นสี่เหลี่ยม เขมรถ่ายทอดความเข้าใจในเรื่องของดวงดาว เป็นการสะท้อนของดวงดาวบนฟ้าและแผ่นน้ำ จึงเกิดการใช้แม่น้ำเป็นเงาสะท้อนเสมือนดวงดาว นี่จึงเป็นเหตุของการสร้างเมืองสุโขทัยที่มีการสะท้อนกับพื้นน้ำ และส่งต่อมายังล้านนา** (จ.เชียงใหม่ จ.ลำพูน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.50 เขาพนมรุ้ง

ที่มา: https://www.sanook.com/travel/, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 4.51 (บน) นครวัด หรือ ปราสาทนครวัดนครธมของประเทศกัมพูชา (ซ้าย) อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและ (ขวา) คูเมืองและกำแพงเมือง จ.เชียงใหม่ ซึ่งคาดว่าน่าจะมีหลักการเรื่องของดวงดาวเหมือนกัน โดยได้รับอิทธิพลมากจากเขมร

ที่มา: https://www.saulbellow.org/, https://travel.mthai.com/region, https://www.chiangmainews.co.th/, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัดมหาธาตุ ในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม ซึ่งน่ามาจากแนวคิดเดียวกัน ผสมกับแนวคิดคติจักวาล (เขาพระสุเมรุ) ทางเข้าต้องเข้าทางชมพูทวีปเท่านั้น ต้องผ่านป่าหิมพานต์ (เมื่อเดินเข้าซุ้มประตูโขงนั้นเอง) ขึ้นไปในวิหารหลวง จะอยู่กลางแดดที่มีความร้อนมากจะเป็นบันไดนาค จากนรก(ความร้อน) สู่วิหารสวรรค์ที่มีความเย็น (เป็นความเชื่อแบบ โลกิยะ สู่โลกุตระ) มีพญานาคอันเป็นสัญลักษณ์ของน้ำ น้ำจะเกิดเป็นสายรุ้ง พาดผ่าน อันเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติเพียงอย่างเดียวที่นำเข้ามาสู่การใช้เป็นสัญลักษณ์ได้

จักกวาฬทีปนี เป็นไตรภูมิพระร่วงฉบับล้านนา เกี่ยวกับโลกมนุษย์และสวรรค์ ใครทำดีได้ขึ้นสวรรค์ ใครทำชั่วตกนรก บุญที่ยิ่งใหญ่คือการสร้างวัด 1 วัด อันเป็นการสร้างธารบารมีอันยิ่งใหญ่ ซึ่งเดิมทีนั้นชาวล้านนาจะนับถือ “ผี” จนกระทั่ง ฮินดู-พราหมณ์ได้เข้ามาจึงเกิดพุทธศาสนาขึ้น แต่ท้ายสุดแล้วชาวล้านนาก็ยังคงนับถือทั้งหมดนี้ร่วมกันคือ **“พุทธ พราห์ม ผี”** สิ่งเหล่านี้ทำให้ทราบว่ารูปแบบการดำรงชีวิต วัฒนธรรมต่างๆที่ห้อมล้อมอยู่ในสังคมนั้นจะแฝงด้วยคติ ความเชื่อเป็นอย่างมาก ทั้งสิ่งปลูกสร้าง วัตถุสิ่งของ ล้วนแล้วแต่สอดคล้องกับประเพณี พิธีกรรม ขนบธรรมเนียมทั้งสิ้น ดังนั้นในการนำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ต้องมีความระมัดระวัง มีการตรวจสอบข้อมูลก่อนนำไปใช้ประยุกต์หรือพัฒนา เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาตามมาในระยะยาว เนื่องจากเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อนและมีผลต่อทางสังคม

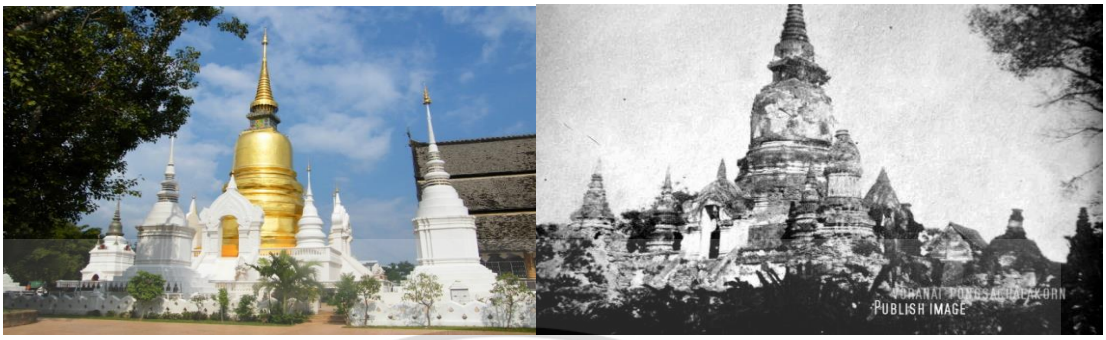
พญากือนา[52] ได้เป็นผู้นำศาสนาลังกาวงศ์เข้ามาสู่เมืองเชียงใหม่ **จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในรูปแบบของการสร้างเจดีย์ เกิดการสร้างเจดีย์รูปแบบทรงกลมขึ้น** มีการสร้างที่วัดสวนดอก จ.เชียงใหม่ 1 เจดีย์ ซึ่งภายในวัดสวนดอกนั้นในอดีตจะเป็นเจดีย์พุ่มข้าวบิณฑ์ และได้ซ่อมแซมเป็นเจดีย์ทรงล้านนา ในพ.ศ.2470 จากครูบาศรีวิชัย, ณ.ที่วัดมหาธาตุ วัดเจดีย์เจ็ดแถว จะมีบัวซ้อน 3 แถว(พุ่มข้าวบิณฑ์) พุ่มข้าวเหนียวลงไปในการบิณฑบาต เจดีย์ทรงกลมได้รับมาจากทางศรีลังกา พระบรมมหาธาตุนครศรีธรรมราชก็เป็นลักษณะทรงกลมแต่มีการทะนุบำรุงจนเกิดการเปลี่ยนแปลงตามมาศิลปะลังกาจะมีการประดับช้างล้อมอยู่มากมาย โดยช้างล้อมนี้ได้ส่งผ่านมายังสุโขทัยด้วย ซึ่งระเบียบเจดีย์ของสุโขทัยจะเป็นทรงกลมมีบัวถลา (บัวคว่ำ) 3 ชิ้น วัดพระธาตุลำปางหลวงก็มีความคล้ายกับสุโขทัยในจุดที่มีบัวถลาเช่นกัน และส่วนของเจดีย์ของล้านนาในเจดีย์พระธาตุดอยสุเทพ จะมีบัวลูกแก้ว 3 ชิ้น มีการใช้โลหะตีขึ้นแบบ เป็นการดุนลายแล้วนำไปปิดทับองค์เจดีย์ เป็นการก่ออิฐนำแผ่นโลหะจังโก๋ติดเข้าไปด้วยหมุด แล้วปิดด้วยทองคำเปลว (ถ้าจะนำเทคนิคมาใช้ออกแบบพัฒนาต้อง

---

[52] พญากือนา, พญาธรรมิกราช หรือ เจ้าท้าวสองแสนนา อันธรรมิกราช เป็นพระมหากษัตริย์ล้านนา รัชกาลที่ 6 แห่งราชวงศ์มังราย ทรงครองราชย์ระหว่าง พ.ศ. 1898 - พ.ศ. 1928 เป็นพระราชโอรสในพญาผายูกับพระนางจิตราเทวี พญากือนามีศรัทธาในศาสนาพุทธอย่างแรงกล้า โปรดให้อาราธนาพระสุมนเถรจากกรุงสุโขทัยมาประดิษฐานพุทธศาสนาแบบลังกาวงศ์ในล้านนา และอัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุไปประดิษฐานบนดอยสุเทพ (ที่มา : https://th.wikipedia.org/wiki/ [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563)

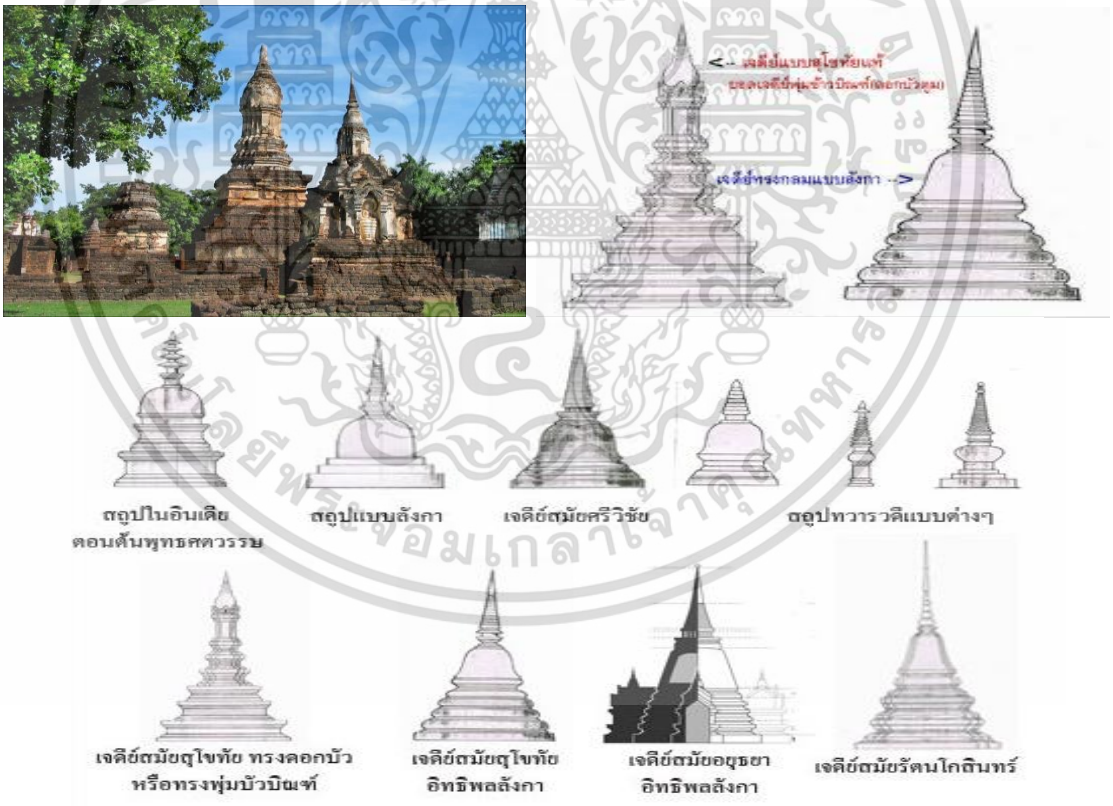
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้าใจกระบวนการ เพื่อให้เพียงส่วนประกอบเล็กๆนี้มีคุณค่าน่าสนใจได้อีกประการหนึ่ง) ต่อมาเริ่มมีการหักมุม หักเหลี่ยม เกิดขึ้นมาภายหลัง **อันได้รับอิทธิพลแบบทรงกลมจากลังกาวงศ์**



ภาพที่ 4.52 (ขวา) เจดีย์วัดสวนดอกในอดีต จะเป็นลักษณะพุ่มข้าวบิณฑ์ (เจดีย์ยอดดอกบัวตูม) ก่อนซ่อมแซมและปรับรูปแบบเป็นเจดีย์ทรงล้านนา ในพ.ศ.2470 และมีเจดีย์รูปแบบทรงกลมแบบลังกาวงศ์อยู่ตรงกลาง(ซ้าย)

ที่มา: https://thailandtourismdirectory.go.th/, http://oknation.nationtv.tv/, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 4.53 (ซ้าย) เจดีย์พุ่มข้าวบิณฑ์ วัดเจดีย์เจ็ดแถว โดยจะมีบัวซ้อน 3 แถวยอดเป็นดอกบัวตูม, (ขวา) รูปแบบของเจดีย์พุ่มข้าวบิณฑ์และเจดีย์ทรงลังกา (กลาง) เจดีย์รูปแบบต่างๆที่ได้รับอิทธิพลเชื่อมโยงกันไปมา

ที่มา: https://www.facebook.com/groups/HistorySeekers.Thailand/permalink, https://th.wikipedia.org/wiki/วัดเจดีย์เจ็ดแถว, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในรูปแบบเจดีย์ทรงปราสาท(เจดีย์เหลี่ยมซ้อนชั้น)[53] จะมีเรือนธาตุ ซุ้มจาระนำ (ประดิษฐ์สถานพระพุทธรูป)มีเจดีย์องค์เล็กๆอยู่ ซึ่งเป็นศิลปะจากศรีวิชัย เหนือขึ้นไปมีหลังคาเป็นปราสาท ด้านข้างมีช้างโดยรอบ (ช้างเป็นสัตว์ใหญ่ เป็นสัตว์คู่บารมีของกษัตริย์ จึงนิยมใช้ช้างล้อมองค์เจดีย์) การนำช้างมาล้อมรอบได้เข้ามาในยุคสมัยพระเจ้าติโลกราช โดยให้มีการใช้ช้างเพราะต้องการนำแนวคิดศูนย์กลางของจักวาล ศูนย์กลางคือความมีอำนาจ และต้องการสร้างความยิ่งใหญ่สู้กับสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ



ภาพที่ 4.54 (ซ้าย) เจดีย์ทรงปราสาทแบบหริภุญชัย หรือ เจดีย์กู่กุด อยู่ในวัดจามเทวี หรือ วัดกู่กุด จ.ลำพูน (ขวา) เจดีย์วัดเชียงมั่น จ.เชียงใหม่ สร้างในสมัยพระยามังรายและต่อมาในสมัยพญาติโลกราชโปรดให้สร้างเจดีย์ขึ้นใหม่ เมื่อปี พ.ศ. 2014 โดยมีหลังคาลาดหลายชั้นซ้อนลดหลั่นกัน (หลังคาซ้อน)และด้านข้างมีช้างโดยรอบ

ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/เจดีย์, https://www.finearts.go.th/fad7/view/10323-วัดเชียงมั่น, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563

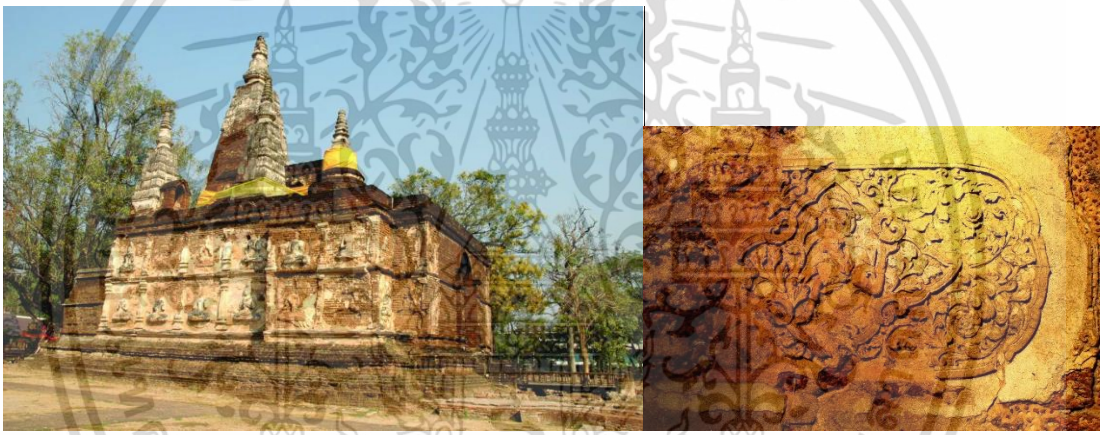
เจดีย์ทรงปราสาท หรือเจดีย์เหลี่ยมซ้อนชั้นนั้น มาจากทวารวดีตอนปลายที่ได้รับมาจากอินเดีย (แต่ที่น่าแปลกคือพบเจดีย์เหลี่ยมซ้อนชั้นแบบนี้ที่ลังกาเช่นเดียวกัน ซึ่งเกิดคำถามมากมายว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร) เจดีย์ซ้อนชั้นแบบนี้เกิดขึ้นมากมายในล้านนา ดังตัวอย่างวัดพระธาตุหริภุญชัย

---

[53] เจดีย์ทรงปราสาท หมายถึง รูปแบบของเรือนที่มีหลายชั้นซ้อนกัน (ชั้นซ้อน) หรือที่มีหลังคาลาดหลายชั้นซ้อนลดหลั่นกัน (หลังคาซ้อน) ตอนกลางของเจดีย์ทรงปราสาทอาจมีหรือไม่มีห้องคูหาก็ได้ เรียกส่วนนี้ว่า เรือนธาตุ เป็นส่วนสำคัญที่ไว้ประดิษฐานพระพุทธรูปไว้ที่คูหา หรือ ซุ้มจระนำที่ผนัง เรือนธาตุมักมีทรงสี่เหลี่ยมตั้งอยู่เหนือฐาน เรือนธาตุเป็นชั้นซ้อน หากชั้นซ้อนนั้นเป็นหลังคาลาด ก็ต่อยอดเป็นกรวยและมักมีทรงระฆังเป็นส่วนประกอบสำคัญ แม้ว่าปราสาทมีแต่เรือนชั้นโดยไม่จำเป็นต้องมียอดแหลม แต่การทำหลังคาซ้อนและต่อยอดแหลม ก็เป็นปราสาทแบบหนึ่งด้วย เรียกว่า กุฏาคาร หรือ เรือนยอด (ที่มา : https://th.wikipedia.org/wiki/เจดีย์ [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วรมหาวิหาร เจดีย์วัดกู่กูด เป็นต้น, วัดเจ็ดยอด พระเจ้าติโลกราชสั่งให้หมื่นด้ามพร้า ให้สร้างเจดีย์ทรงเหลี่ยมซ้อนชั้น นั้นจึงเกิดการคัดลอกและดัดแปลงมาสร้าง (ในสมัยพระเจ้าติโลกราช มีการปฏิรูปพระไตรปิฎก ครั้งที่ 8 และเป็นครั้งล่าสุด) วัดเจ็ดยอดจึงได้รับอิทธิพลมาและเกิดลายปูนปั้นที่สวยงามอย่างมาก มีลายปูนปั้นรูปเทวดา อันมีสุนทรียภาพ ทำให้คาดคะเนได้ว่าในสมัยพระเจ้าติโลกราชน่าจะมีช่างชั้นครู ซึ่งเทพแต่ละองค์ในลายปูนปั้นนี้ จะไม่มีเพศ มีความอ่อนช้อย เป็นการสร้างสรรค์ที่สวยงามที่สุด และเจดีย์ที่มีลายปูนปั้นที่งดงามนี้ก็ได้ส่งผ่านไปยังสุโขทัยเช่นกัน หลักฐานจากลายปูนปั้น วัดนางพญา ศรีสัชนาลัย ซึ่งน่าจะได้รับต้นเคล้า ก่อโครงและมีศิลปะแบบล้านนาอยู่ และอีกหลักฐานหนึ่งคือ พระพุทธรูปปางลีลา มาจากสมัยสุโขทัย พระอัฏฐารส[54] สูง18 ศอก (9 เมตร) (สังเกตได้ว่ามีการส่งผ่าน และรับอิทธิพลทางศิลปะกันไปมา ดังนั้นการนำรูปแบบใดๆของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ต้องพิจารณาให้มาก ว่าสิ่งที่เรานำมานั้นมาจากที่ใดและไม่ควรตัดสินสรุปข้อมูลในขณะที่ยังไม่ทราบข้อเท็จจริง นั้นจะส่งผลถึงชุดข้อมูลทางวัฒนธรรมที่บิดเบือนได้)



ภาพที่ 4.55 (ซ้าย) วัดเจ็ดยอดที่ได้รับการดัดแปลงมาจากเจดีย์ทรงปราสาท และประดับลายปูนปั้นรูปเทพเทวดาที่มีความอ่อนช้อยงดงาม(ขวา) ลายปูนปั้นวัดนางพญา ศรีสัชนาลัย สุโขทัย เป็นภาพรูปคนกำลังวิ่งถือช่อ ใบไม้ อันเป็นลายเส้นที่อ่อนช้อยพริ้วไหว ซึ่งคาดว่าได้รับอิทธิพลมาจากลายปูนปั้นล้านนาเช่นเดียวกัน

ที่มา: https://www.facebook.com/ilovesisatchanalai/posts/1281121265292288/, https://www.chiangmainews.co.th/, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563)

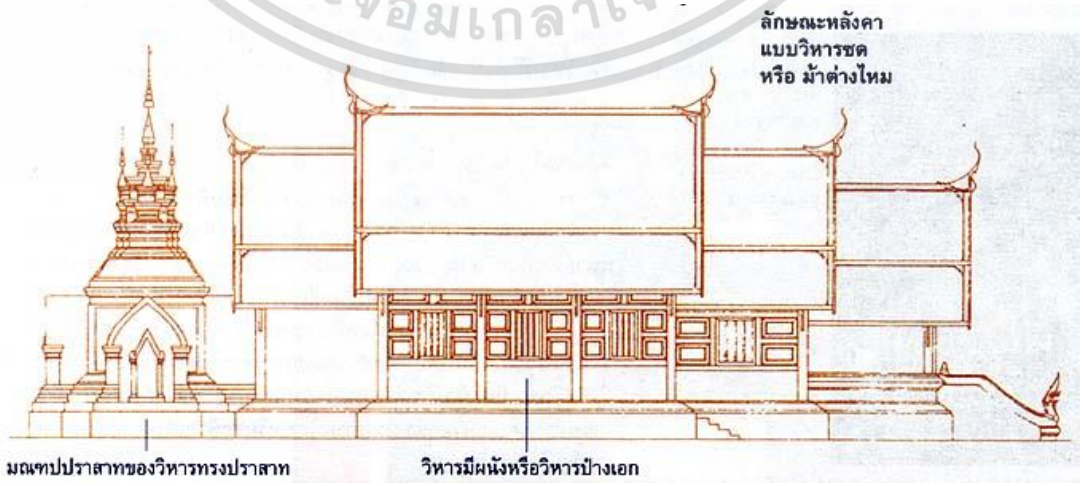
วิหารล้านนา มีต้นแบบในการออกแบบและพัฒนาร่วมกันหลายส่วน (มีหลายอย่างนำมาเชื่อมต่อกัน) มีผังเป็นรูปสี่เหลี่ยม มีหลังคาซ้อนชั้น เป็นสถาปัตยกรรมจากเครื่องไม้ มุงด้วยหลังคา

[54] พระอัฏฐารส เป็นพระพุทธรูปโบราณ อาจกล่าวได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของอาณาจักรสุโขทัย ก่อนที่จะรวมเข้าสู่กรุงศรีอยุธยา ในสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ พุทธลักษณะจะเป็นพระพุทธรูปยืนขนาดใหญ่สูงตระหง่าน เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงอิทธิพลเชิงช่างของสุโขทัย (ที่มา : https://siamrath.co.th/ [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2563)

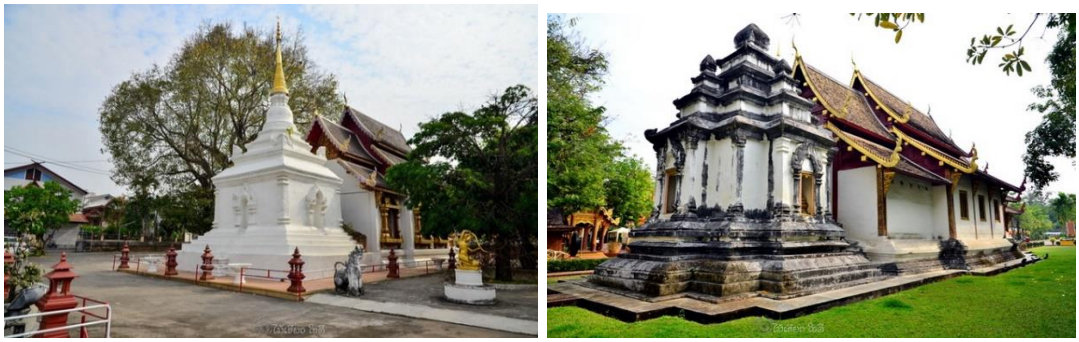
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระเบื้อง และที่เป็นเอกลักษณ์ชัดสุดคือ จะมีวิหารต่อท้ายจาระนำ (จากตัวอย่างวัดปราสาท วัดพระสิงห์และวิหารวัดต้นเกว๋น จ. เชียงใหม่) วิหารคือวัดกุฎิ วิหารมีพระพุทธเจ้าเป็นประธานในพิธีกรรม ซึ่งในวิหารล้านนานี้โครงสร้าง รูปแบบของวิหารไม้ของสุโขทัยแทบไม่เหลือเค้าโครงเดิม, มีเสาคู่ด้านในรองรับหลังคาปีกนก, ประดับลวดลายคำล้านนา ตกแต่งให้ภายในอาคารสว่างขึ้น (แสงที่เข้าไปกระทบกับลวดลายคำทำให้สว่างขึ้น ไม่มีผนังด้านข้าง แสงจึงสามารถเข้าไปกระทบได้เลย) พื้นโดยรอบจะใช้ทรายปู ทำให้บริเวณวัดนั้นสว่างไปมีสิ่งใดๆปิดแสงที่เข้ามา, มีการประดับด้วยลวดลายพันธ์พฤกษา เช่นหม้อน้ำ หม้อดอกบูรณฆฏะแทนความอุดมสมบูรณ์ ซึ่งเป็นคติที่ว่าด้วยเรื่อง ดิน น้ำ ลม ไฟ การมีดอกเข้าไปประกอบเพื่อรับรู้ถึงความอุดมสมบูรณ์เช่นกัน, เทคนิคทางสถาปัตยกรรมเครื่องไม้ มีลักษณะคล้ายๆกัน, ใบเสมากำหนดเขตอันบริสุทธ์ บางที่กำหนดด้วยน้ำ หรือเสาหิน, งานหลังคามีลักษณะซ้อนชั้น, มีการประดับเครื่องสังคโลก, โดยสถาปัตยกรรมล้านนาจะใช้ไม้เป็นส่วนใหญ่ ฐานด้านล่างก่ออิฐ ป้องกันน้ำ ความชื้น ส่วนด้านบนเป็นไม้, ในยุคสมัยสุโขทัยจะมีกำแพง เป็นลักษณะช่องแสงเล็กๆเรียงตัวกัน ซึ่งน่าจะเกิดจากความไม่ชำนาญในการเจาะช่องแสง ซึ่งช่องแสงนี้ไม่สามารถเป็นหน้าต่างได้ แต่กลับสร้างเอกลักษณ์และความสวยงามมากยิ่งขึ้น, ส่วนของปราสาทซ้อนชั้นนั้น จะมีเครื่องยอด ซึ่งแต่ละชั้นบางครั้งจะมีความแตกต่างกันตามสถานะ เช่นชั้นบนเป็นศาสนาชั้นกลางเป็นของเจ้านาย และด้านล่างเป็นที่อยู่ เป็นต้น

จากกระบวนการที่กล่าวมานี้ล้วนแล้วแต่บุคลิก มีความสำคัญ มีชุดคติความเชื่อและมีการเรียงลำดับตามความสำคัญของวิถีของชาวล้านนา ที่ส่งผ่านทางสถาปัตยกรรม การปรับเปลี่ยนเพื่อนำมาใช้ต้องมีความเข้าใจ และรับรู้ถึงแนวคิดการสร้างที่ผ่านมาในอดีต เพื่อป้องกันความสับสนที่อาจเกิดขึ้น แก่ผู้ที่พบเห็นการพัฒนานั้นในอนาคต และบางส่วนก็สามารถนำมาใช้ขยายความได้ตามหลักการออกแบบเช่นการให้แสงเข้าไปกระทบกับลวดลายที่เป็นสีสว่าง หรือการเจาะช่องผนังหรือกำแพงเป็นแนวยาวเรียงต่อกัน ให้แสงสามารถรอดผ่านได้เหมือนกำแพงวัดในสมัยสุโขทัย เสมือนได้รับกลิ่นอายทางวัฒนธรรมจากการดึงประเด็นเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือการใช้ลักษณะการเรียงชั้นของหลังคามาประยุกต์สู่การออกแบบเป็นต้น

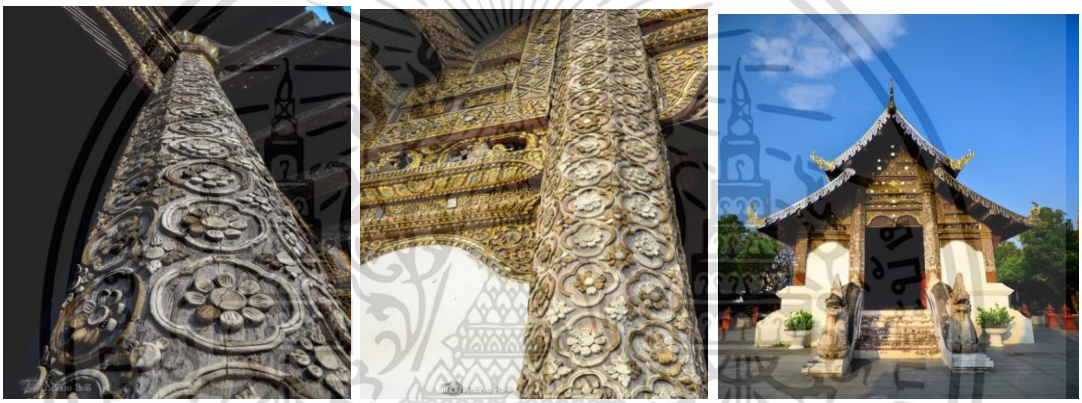


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.56 (บน) รูปแบบวิหารล้านนา มีผังเป็นรูปสี่เหลี่ยม มีหลังคาซ้อนชั้น เป็นสถาปัตยกรรมจากเครื่องไม้ มุงด้วยหลังคากระเบื้อง และที่เป็นเอกลักษณ์ชัดสุดคือจะมีวิหารต่อท้ายจาระนำ (ซ้าย) วิหารล้านนาวัด ปราสาท (ขวา) วิหารล้านนาวัดพระสิงห์

ที่มา: http://oknation.nationtv.tv/blog/JoHorpra/, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 4.57 การประดับลวดลายดอก และลวดลายพันธ์พฤกษา ในงานสถาปัตยกรรมของวัดปราสาท เพื่อการรับรู้ถึงความอุดมสมบูรณ์และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติของชาวล้านนา

ที่มา: http://oknation.nationtv.tv/blog/JoHorpra/, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 4.58 วิหารวัดต้นเกว๋น จ.เชียงใหม่ มีการประดับลายคำบนเสาวิหาร และการปูทรายภายนอกเพื่อให้เกิดความโล่ง แสงจึงสามารถเข้าไปในวิหารและกระทบกับลายคำ ทำให้ภายในวิหารเกิดความสว่าง

ที่มา: https://www.sarakadee.com/knowledge/2003/11/travel_lanna.htm, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.59 ลายปูนปั้นที่ลูกกรงหลอกของช่องแสง วัดนางพญา อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย
ที่มา: Gem and Jewelry Library (git.or.th), สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2563)



ภาพที่ 4.60 ตัวอย่างการนำลวดลายปูนปั้นที่เสาและวิหารวัดนางพญา ศรีสัชนาลัย มาประยุกต์ใช้กับเทคนิคการ ผลิตสู่การออกแบบร่วมสมัย เป็นกำไลข้อมือฉลุโปร่งทรงแปดเหลี่ยมประดับลายเครือวัลย์,กำไลข้อมือลายนางพญา, กำไลข้อมือขึ้นรูปด้วยเม็ดไข่ปลา และ ลายใบไม้แบบธรรมชาติมีเส้นใบเสมือนจริง

ที่มา: อนุชา ทีรคานนท์ และคณะ. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดในการอนุรักษ์และการต่อยอดภูมิปัญญาสถาปัตยกรรมล้านนา

เราต้องยอมรับความจริงก่อนว่า ชนชาติตะวันตก เป็นนักคิด เป็นศิลปิน และเป็นนักวิชาการมาก่อนเรา ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีการศึกษาสิ่งเหล่านี้มาก่อน เราจึงจำเป็นต้องศึกษาวิธีการจากชนชาติเหล่านั้น การอนุรักษ์ในปัจจุบันได้เปลี่ยนไปอย่างมาก ซึ่งก่อนหน้านั้น UNESCO เป็นเพียงหน่วยงานเล็กๆมีหน้าที่ดูแลเฉพาะอาคาร ต่อมามีการบริหารจัดการที่กว้างขึ้น วัฒนธรรมเกิดการร้อยเรียงมากขึ้น จึงมีความสนใจเรื่องความเป็นพลวัตจากสังคมที่เปลี่ยน วัฒนธรรมเปลี่ยน จะมีวิธีและทำอย่างไรให้วัฒนธรรมนั้นยังคงอยู่, Creative Network ในประเทศอิตาลี มองว่าปัจจุบันการจัดการวัฒนธรรมด้วยกฎระเบียบเดียวไม่มีความครอบคลุมและไม่สามารถนำมาใช้ได้กับการจัดการทั้งหมด กฎระเบียบต้องมีรายละเอียดที่มากขึ้นกว่าเดิมเนื่องจากวัฒนธรรมในแต่ละที่มีความแตกต่างกัน รวมถึงในวัฒนธรรมบางอย่าง มันมีการส่งเสริม การรับ การส่งผ่านและความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน ทั้งนี้วัฒนธรรมไม่ใช่จะมีเพียงสถาปัตยกรรม สิ่งปลูกสร้าง โบราณวัตถุ หรือวัตถุสิ่งของเท่านั้น ต้องมีการศึกษาเรื่องสมรรถนะ ของคนในพื้นที่โดยรอบทั้งหมด (ทุกอย่างเป็นพลวัต) สืบเนื่องจากถ้าวิถีชีวิตเปลี่ยนไป วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นจะไม่เปลี่ยนแปลงได้อย่างไร ตัวอย่างเช่น ถ้าเราศึกษาสถาปัตยกรรมวิหารล้านนา เราต้องทราบถึงบริบทโดยรวมของสิ่งปลูกสร้างนั้น ทั้งภายนอกและภายใน **องค์ประกอบภายใน** เช่นชาวบ้านจะนั่งรวมกันที่ปลายวิหารวัด, พระประธานสงฆ์นั่งบนธรรมมาสน์, พระนั่งบนอาสนะ, ถัดมาเป็นพ่ออุ้ย แม่อุ้ย ถัดมาเป็นผู้ใหญ่ และเด็ก เป็นลำดับความสำคัญทางวัฒนธรรมอันเกิดจากการดำเนินชีวิตในสังคมหรือชุมชนนั้นๆ เป็นลักษณะ Folk Rule มีความเป็นระเบียบกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนเสมอ **องค์ประกอบภายนอก** เช่น สัดส่วนวิหารในจังหวัดลำปาง จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดพะเยา มีความแตกต่างกันตามช่างในพื้นที่ เป็นต้น “UNESCO” เคยตั้งคำถามไว้ว่า **“ใครจะมาปกป้องมรดกพวกคุณ วิหาร อาคาร จะอยู่อย่างไรกับคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน”**

แนวคิดในการพัฒนา อนุรักษ์และการต่อยอดภูมิปัญญาสถาปัตยกรรมล้านนา แบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. Traditional Style Architecture

การสร้างแบบประเพณีดั้งเดิม แม้ว่าทุกอย่างจะเกิดการเปลี่ยนแปลง แต่อาคารทุกอย่างยังคงเหมือนเดิม ลักษณะรูปแบบยังคงเหมือนเดิมทุกประการ มีการอนุรักษ์ไว้และเกิดการรื้อฟื้น ซึ่งบางครั้งในการรื้อฟื้นสถาปัตยกรรมแบบประเพณีดั้งเดิมขึ้น แต่มีการกลับทิศผิด ไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมปัจจุบันไปแล้ว ณ.ที่ที่มันเคยอยู่ในอดีต อันเนื่องมาจากเศรษฐกิจและความเจริญวัฒนธรรมไม่ทันต่อความเจริญของเมืองที่เกิดขึ้น พื้นที่ว่างถูกแทนที่ด้วย ห้างร้าน ถนน ตึกสูงและอาคารพาณิชย์ต่างๆ ตัวอย่างเช่น วัดร่องขุ่น จ.เชียงราย และวัดศรีสุพรรณ จ.เชียงใหม่ (เป็นวิหารที่สร้างด้วยเงิน และอลูมิเนียมตกแต่งบางส่วน ด้วยวิธีการดุนลาย) วัดควรเป็นสถานที่ ที่สงบ โดยวัดและวิหารของวัดทั้ง 2 แห่งนี้ สวยงามเป็นอย่างยิ่ง แต่แก่นแท้ของวัฒนธรรมจะถูกหลงลืมในที่สุด, วัดเชียงราย จ.เชียงราย ภายในวิหารมีพระประธานที่ทำมาจากไม้ไผ่ แต่ถ้าศึกษาให้ชัดจะมีการตั้งคำถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ว่า วัดมีการจัดสภาพแวดล้อมที่ผิดหรือไม่ มันควรมีการออกแบบและพัฒนาสภาพแวดล้อมให้เข้ากับบริบทด้วย และที่น่ากลัวที่สุดคือ นักออกแบบหรือสถาปนิก ไม่มีการศึกษาที่มากพอ ไม่เข้มแข็งพอ พอไม่รู้ว่าจะออกแบบอย่างไรหรือทำอย่างไร ก็จะนำเอาแบบ ก. แบบ ข. หรือแบบสำเร็จที่กรุงเทพฯ มาใช้ การนำอุโบสถทรงสูงมาใช้เลยไม่มีการศึกษา (อ.วิถี วานิชพันธ์ ได้กล่าวไว้ว่า “วัดที่เกิดความเปลี่ยนแปลงไปมากมาย ควรจะทำอย่างไร อย่างแรกคือควรมีการเปลี่ยนเจ้าอาวาสวัดนั้นก่อนแล้วค่อนไปคิดส่วนอื่น แก้ปัญหาที่ Reader ก่อนเป็นประการแรก”)

2. Decorative Ornaments Architecture

เป็นลักษณะการนำแบบอย่างไปใช้โดยที่ไม่มีความรู้เลย เอาไปใช้ในแบบที่ต้องการเอกลักษณ์ความเป็นไทยไปใส่เท่านั้น เอาแค่รูปลักษณ์ไปใช้ประดับ เช่น อ่างล้างหน้า โถส้วม เอาไปประดับโดยไม่ได้ศึกษาอะไรเลย ตามโรงแรม 5 ดาวต่างๆ มีการทำเสาลายไทย มีลายคำวัดปงยางคก มีซุ้มประตู ทั้งหมดที่กล่าวมามีการประดับตกแต่งโรงแรมและสปาอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น โรงแรมดาราเทวี จ.เชียงใหม่ ที่นำลักษณะสถาปัตยกรรมของวัดพม่าและวิหารล้านนา ไปใช้แบบยกใส่ทั้งหมดในการสร้างโรงแรม มีสิงห์เหมือนหน้าอุโบสถ การตกแต่งให้เหมือนคุ้มเจ้านาย มีรถม้าเหมือนลำปาง ซึ่งไม่ใช่ทางออกที่ดีนักในการออกแบบสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.61 โรงแรมดาราเทวี จ.เชียงใหม่
ที่มา: https://www.eatchillwander.com/review/hotel/dharadhevi-chiangmai-luxury-hotel-review/, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2563

3. Conceptual Design Architecture

เป็นการนำวิธีคิดจากการออกแบบทางสถาปัตยกรรม หรือจุดเด่นอย่างใดอย่างหนึ่งอันเป็นเอกลักษณ์ เพื่อใช้ในการสร้างการจดจำ นำไปใช้ต่อยอดให้ได้ ตัวอย่างเช่น ศาสตราจารย์ สมคิด จิระทัศนกุล ได้ทำการออกแบบวิหารศาลา วัดสะแลง จ.แพร่ อันเป็นการนำวิธีในกลุ่มที่ 1 มาต่อยอดในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม, ไร่เชิงตะวัน จ.เชียงราย มีความสวยงามมาก, บ้านดอยดินแดง ของอาจารย์สมรักษ์ ปันติบุญ มีการนำเอาดินมาทำผนังได้อย่างน่าสนใจ, คุณสุริยะ อัมพันศิริรัตน์ สถาปนิกที่มีแนวคิดในการออกแบบโดยไม่ได้ใช้วิหารอุโบสถแบบเดิมๆมาใช้ แต่นำปรัชญาของศาสนาพุทธ และการจัดการที่ว่าง Space มาใช้ เป็นการพัฒนาการออกแบบวัดแบบ Minimal

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.62 วิหารศาลา วัดสะแลง จังหวัดแพร่ ผลงานเขียนแบบของ อ.สมคิด จิระทัศนกุล
ที่มา: https://sites.google.com/a/longwittaya.ac.th/bruno-mars/sthan-thi-sakdisiththi, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2563)



ภาพที่ 4.63 แนวคิดการคลี่คลายแนวทางสถาปัตยกรรมไทยร่วมสมัยของคุณสุริยะ อัมพันศิริรัตน์ที่ไร้การประดับประดาสิ่งฟุ่มเฟือยแต่มุ่งเข้าสู่สาระของ ‘ธรรมะ’ ซึ่งก็คือธรรมชาติที่ใช้วิธีปรับพฤติกรรมของผู้ใช้ให้คล้อยตามธรรมชาติมากกว่าแข็งขืนธรรมชาติจากแนวคิด ‘สิ้นเปลืองน้อยที่สุด’การออกแบบพื้นที่เริ่มจากทำความเข้าใจวงจรชีวิตและวัตรปฏิบัติของสงฆ์ เพื่อออกแบบโปรแกรมให้ล้อไปกับธรรมชาติ ออกแบบให้ใช้เรียนในกลางวันซึ่งมีแสงสว่างมากให้ลดการใช้พลังงาน เลือกใช้หลังคาโปร่งแสง เพื่อรับแสงธรรมชาติเข้ามา ออกแบบให้แต่ละชิ้นส่วนมีการเปิดโล่งสร้างการไหลเวียนของอากาศช่วยและลักษณะการใช้สอยในเวลากลางคืนจะรองรับกิจกรรมปฏิบัติและจำวัตร

ที่มา: https://www.creativemove.com/architecture/monk-education-building/, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปคือ เรามี **Ideology (คตินยมและอุดมการณ์)** มีศักดิ์ทางสถาปัตยกรรมของความเหมาะสม การเคารพพื้นถิ่น เคารพวัฒนธรรมตน การเคารพธรรมชาติ สูงสุดคือพระพุทธศาสนา รองลงมาคือที่อยู่อาศัยของเจ้านาย (คุ้มวัดพันเตา-คุ้มเจ้าหลวง) ซึ่งมีการตกแต่งบ้างให้ แต่ไม่เท่าพุทธศาสนา ดังนั้นเราควรคำนึงถึงการต่อยอดให้ดี ให้มีความเหมาะสม ในลักษณะการเคารพนั้น ตัวอย่างเช่น วิหาร Vihara กุฏิที่อยู่ของพระสงฆ์ในอดีตนั้นอยู่ภายในถ้ำ ในคันนกุดี เมืองออรังคาบัด รัฐมหาราษฏระ ประเทศอินเดีย ต่อมาได้มีการเจาะถ้ำเพื่อให้กุฏิสงฆ์ได้อยู่ในพื้นที่เหมาะสมให้ออกมาจากถ้ำมาอยู่ภายนอก เป็นการแสดงถึงความเคารพ และความศรัทธาที่มีต่อพุทธศาสนา

ลักษณะที่สำคัญของวิหารล้านนา คือเจดีย์จะมีวิหารอยู่ทางด้านหน้า (เจดีย์อยู่ทางด้านหลัง) โดยวิหารที่เก่าแก่ที่สุด คือวิหารจะมีวิหารจ่อท้าย-จระนำ (จาระนำมันติดด้านหลังมาเลย) มีซุ้มประดิษฐ์สถานอีก 3 ด้าน ตัวอย่างที่สำคัญคือวัดพระสิงห์ จ.เชียงใหม่ ซึ่งคาดว่าวัดพระสิงห์เป็นวิหารลายคำมีผนัง **แต่คาดว่าคงมีการสร้างผนังวิหารภายหลัง** เมื่อก่อนวิหารน่าจะเป็นวิหารโล่ง วิหารของวัดปราสาทก็เช่นเดียวกัน คือวิหารเดิมในอดีตน่าจะเป็นวิหารโล่ง (วัดปราสาทนั้นเป็นวัดที่สำคัญมาก เพราะมีประเพณีการราชาภิเษกราชวงศ์เจ้า 7 ตน ก่อนราชาภิเษกจะทำการเปลื้องผ้าอีกวัดหนึ่ง อาบน้ำอีกวัดหนึ่ง แล้วจึงกลับมาราชาภิเษก ณ.วัดปราสาท) **ผังของวัดพระสิงห์เป็นรูปเรือ** (ข้อมูลล่าสุดเป็นรูปเรือสำเภา) เสมือนการขนย้ายคนข้ามฝั่งไปยังอีกฝั่งหนึ่ง ภายในเป็น Lackerware ลงรักชาด ปิดทองคำเปลวมีหน้าที่ปกป้องไม้และทำให้ห้องสว่าง แผงเสาไม้สูงไม่มาก มีหน้าที่บังแดดฝนเท่านั้น หม้อน้ำบูรณฆฏะมีความหมายคือธาตุทั้ง 4 ดิน น้ำ ลม ไฟ เปรียบดังเป็นวัฏจักรของชีวิต การเกิดเสมือนชีวิตของเรา การใส่น้ำลงไปจึงเกิดดอกไม้งอกงาม แซ่ซ้องสรรเสริญพระพุทธเจ้า ทุกกิจกรรมที่เกิดขึ้นในศาสนสถาน องค์พระพุทธเจ้ารับรู้ การเข้าไปในเจดีย์ การไหว้พระประธาน คือการกราบพระบรมสารีริกธาตุในการณ์เดียวกัน ภาพจิตกรรมฝาผนังจะมีน้อยมาก ส่วนมากจะเขียนลายคำ จึงมีการปิดล้อมมากขึ้นแต่ยังคงลวดลายและแนวคิดเดิม การสมานระหว่างมนุษย์กับสวรรค์อยู่ที่ส่วนของบันไดนาค นาคเสมือนเป็นสายรุ้ง เชื่อมต่อระหว่างนรกกับสวรรค์ (ภายนอกเป็นโลกิยะ ภายในเป็นโลอุตละ) เสาวิหารเป็นทรงกลมกระบอก วิหารหลวงจะได้รับการอุปถัมภ์โดยกษัตริย์ จะมีความวิจิตรงดงามมากว่าวิหารของชุมชนทั่วไป(วัดป่าแดด) โครงสร้างของวัดพระสิงห์ ในการสร้างจะสร้างเสาคู่ก่อนแล้วจึงมีขื่อ เชียงใหม่จะแบ่งเป็นขื่อหัก 6 ปกขึ้น 5 (จะเป็นดั้ง เป็นการคำนวณโครงสร้าง) ซึ่งโครงสร้างของวัดของเชียงใหม่ ลำปาง ลำพูน จะแตกต่างกันออกไป มีการใช้โครงไม้ประกอบด้วยการเข้าเดือย ไม่จำเป็นต้องมีฐานราก มีเป๊อเว๋อกลางขนาดใหญ่ การประดับด้วยนาคมาภายหลัง อันมาจากการศึกษาที่เวียงกุมกาม ซึ่งตรงเสามีลักษณะการม้วนเข้ามาซึ่งอาจจะมองเป็นนาคได้ แต่จริงๆแล้วนาคเป็นการนำเข้ามาใส่ภายหลัง

อีกตัวอย่างหนึ่งคือเวียงกุมกาม ถ้าศึกษาให้ชัดการที่วิหารหันหน้าไปยังทิศตะวันตก เป็นการหันหน้าไปยังเมืองพุกามใช่หรือไม่ ซึ่งเป็นไปตามตำนานที่เล่าขาน, เวียงกุมกามเป็นวิหารที่ต่อท้ายจาระนำเช่นเดียวกัน ดังนั้นวิหารเวียงกุมกามจึงมีที่มาที่ไปชัดเจน คือเป็นวิหารโล่งมีพระพุทธรูปและต่อท้ายจาระนำ มีตัวอาคารทางด้านหน้าและเจดีย์ทางด้านหลัง พระยามังรายเป็นผู้สร้างขึ้น วิหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังนี้เป็นอาคารทรงโล่งไม่มีผนัง พระยามังรายได้รับสั่งให้ช่างจากเมืองเชียงแสน มาสร้างเวียงกุมกามที่เมืองเชียงใหม่ เป็นลักษณะการสร้างขึ้นที่หนึ่ง แล้วนำมาประกอบอีกที่หนึ่ง(Knock Down Building) นั้นแปลว่าโครงสร้างของเวียงกุมกามนี้สามารถถอดประกอบได้ ซึงพระยามังรายนั้นได้นำช่างจากเมืองพุกามมาด้วย ทั้งช่างและศิลปะต่างๆ ด้วยเหตุนี้เราจึงมีพุกามเป็นต้นแบบในงานต่างๆ ในเวลาต่อมาจึงตกผลึกหยิบยกมาเป็นลักษณะของตัวเราเอง, วิหารของเวียงกุมกามนี้ เป็นวิหารที่มีการทดลองการสร้าง(ทดลองสร้างที่เมืองเชียงแสน) มีการทำงานการสร้างเป็นลักษณะการถอดประกอบที่มากมาย เพื่อนำมาใช้สร้างจริงที่เมืองเชียงใหม่ เหตุนี้ก็เป็นข้อสันนิษฐานได้อีกประการหนึ่งว่า เหตุที่มีวิหารจำนวนมากที่เมืองเชียงแสน จ.เชียงราย อาจเกิดจากผลการทดลองการสร้างเวียงกุมกามใช่หรือไม่, วิหารล้านนาจะมีหลังคาที่ต่ำ ถ้าเป็นโครงสร้างไม้ทางด้านบนจะไม่มีปัญหามากนัก แต่ถ้าเป็นส่วนไม้ล่างติดพื้นดินจะมีความชื้นที่สูงมาก จึงนำทรายมาเทวางล้อมรอบวิหารเนื่องจากทรายจะซึมซับความชื้นได้ดีมาก และทรายจะช่วยในการสะท้อนแสงจากลานทรายเข้าไปยังตัววิหารได้ แสงจะเข้าปะทะกับลายคำ ทำให้ภายในห้องนั้นสว่างขึ้น เป็นลักษณะแสงทางอ้อม (Indirect) ลายคำทั้งหลายที่เป็นสีทอง ทำให้อาคารส่วนภายในเย็นมาก และภายนอกจะร้อนมากจากการเททรายและที่โล่งเตียน (ตามคติภูมิพระพุทธเจ้า ว่าด้วยภายในเป็นโลกุตละภูมิ(ภาวะที่หลุดพ้นแล้ว) ภายนอกเป็นโลกิยะภูมิ(ยังเกี่ยวข้องกับโลก เรื่องของโลก กาม ตัณหา ทิฏฐิ อวิชชา) วิหารเป็นที่ประทับของพระพุทธองค์ มีความสงบร่มเย็น และเป็นที่สะอาดที่สุด) หลังคาวิหารเป็นลักษณะซ้อนชั้น วิหารเกิดการลดหลั่นเกิดจังหวะเป็นสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 4.64 เวียงกุมกาม จ.เชียงใหม่ (จากบันไดมีลักษณะที่เป็นทรงทอดยาว ม้วนเข้า อาจดูเป็นนาคได้ และรูปแบบคาดว่าสามารถนำมาประกอบสร้างเป็นวิหารได้ สังเกตจากเสาที่เรียงขนาดเท่ากันแบบพร้อมประกอบ)
(ที่มา: https://www.sanook.com/travel/579211/, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2563)

สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

1. วัฒนธรรมและภูมิปัญญามีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเปลี่ยนแปลง **แต่ต้องมี Ideology (คตินยมและอุดมการณ์)** เนื่องจากมีความเชื่อด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแฝงอยู่หลากหลายเรื่อง แต่ต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้งเพื่อไม่ให้เกิดความเข้าใจที่ผิดแปลกออกไป ตัวอย่างเช่น แนวคิดสถาปัตยกรรมมีการลดหลั่นกันอย่างชัดเจน จุดสูงสุดเพื่อการสนองพุทธศาสนา ต่อมาเป็นวัด วัง ที่อยู่ของเจ้านาน เรือนเจ้านาย เรือนคนธรรมดาตามลำดับ ซึ่งในอดีตไม่เคยมีการเขย่งกัน, การ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทาสีบ้านเรือนต่างๆไม่มีการนำทองคำเปลวมาใส่ อาจมีการประดับตกแต่งบ้าง แต่ผู้คนทั่วไปจะไม่มีการประดับอะไรเลย หรือในเรื่องของพิธีกรรม สิ่งของนั้นใช้ในพิธีกรรมแค่ไหน เป็นพิธีกรรมหลวง พิธีกรรมชุมชน หรือพิธีกรรมชาวบ้านเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้ง

2. **การศึกษาบริบทรอบข้างของสิ่งนั้นๆ** สิ่งของที่ใช้ในบริบทเดิม อาจไม่สามารถใช้กับบริบทใหม่ได้เรื่อยๆ หน้าที่ของมันอาจเปลี่ยนไป รูปแบบของคนก็เปลี่ยนไป สิ่งรอบๆทั้งการดำเนินชีวิตของผู้คน ลักษณะถิ่นที่อยู่และพิธีกรรม เป็นต้น

3. ต้องมีความลึกซึ้งเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆที่ต้องการศึกษา ตั้งแต่เรื่องวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เทคนิคการสร้าง จนถึงความเข้าใจวัสดุ ตัวอย่างเช่น ไม้ไผ่มีคุณสมบัติอย่างไร มีข้อจำกัดในการออกแบบหรือไม่ การใช้วัสดุผิดดันทุรังไปก็ใช้ไม่ได้ ต้องมีการสนองการทำงานได้ดีและมีความเหมาะสม ถ้ามีการออกแบบห้องน้ำด้วยไม้ไผ่ มีความชื้นมอดจะกินไม้ แม้จะเคลือบด้วยน้ำยาก็สามารถใช้ได้ในระยะหนึ่งเท่านั้น

4. **ต้องทราบถึงผลิตภัณฑ์ (Product) มีการออกแบบมาใช้เพื่ออะไร หรือใช้ในการตกแต่งที่ไหนอย่างไร กลุ่มตลาดอะไร ขายสินค้าอะไร** ผู้ออกแบบมีความจำเป็นต้องทราบถึงประเภทของสินค้า เพื่อให้เราศึกษาความเป็นไปได้ถึงความสัมพันธ์และเงื่อนไขต่างๆของชุดข้อมูลทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่จะนำมาประยุกต์ใช้ ได้อย่างสอดคล้องเหมาะสม

5. ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์หรือผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้นำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์และพัฒนา ถ้าผลงานนั้นๆมีความไม่เหมาะสม มีการใช้วัฒนธรรมเป็นเพียงจุดขายให้กับสินค้าโดยไม่มีการเกี่ยวข้องหรือใช้เพียงยกระดับแต่ไม่มีความเข้าใจ ไม่มีการศึกษาลุ่มลึกเพียงพอจนเกิดความบิดเบือนจนเสียหาย ใน**ฐานะนักวิชาการมิควรปล่อยให้ผลงานที่มีรสนิยมผิดๆนั้นเกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนต่อสังคมลอยนวล** แต่ถ้าการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาพัฒนาให้น่าสนใจ**แต่ก่อเกิดความเสียหายไม่มากก็สามารถยอมรับได้**เพื่อให้เกิดการพัฒนาต่อไป(แล้วค่อยๆปรับ) แต่ถ้าเกิดความบิดเบือน คลาดเคลื่อนมากเกิน ไม่เหมาะสมก็ไม่ควรนำวัฒนธรรมมาปรับเปลี่ยนไป ให้วัฒนธรรมนั้นดำรงอยู่อย่างเดิม

6. **ควรมีการจัดกลุ่มทางวัฒนธรรมให้เกิดการรับรู้ว่าสิ่งไหนใช้พัฒนาได้ สิ่งไหนไม่ควรนำมาใช้** เพราะวัฒนธรรมจะมีชุดความเชื่อ ทั้งจากพิธีกรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีและเรื่องราวที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของเสมอ **ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์และพัฒนาไม่ควรนำแต่ภาพลักษณ์ภายนอกมาใช้เพียงอย่างเดียว** แนวคิดการออกแบบ (Concept) ต้อง**นำประเด็นต่างๆและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องของวัฒนธรรมนั้นๆออกมาสนับสนุนด้วย หยิบแต่ Element ออกมาเพียงอย่างเดียวมิได้ นั้นคือสิ่งที่ผิดอย่างมาก**

7. ต้องมีความเข้าใจวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ว่าเมื่อนำไปใช้ประยุกต์และพัฒนาสิ่งใดๆแล้วอะไรคือสิ่งที่เหมาะสม อะไรคือสิ่งที่ไม่เหมาะสม

8. **วัดก็คือวัด วังก็คือวัง ไม่ควรหยิบยกหรือนำมาใช้ทั้งหมด** ควรศึกษาและค้นหาเอกลักษณ์เพื่อนำมาใช้พัฒนา ต่อยอดออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. **นักออกแบบและนักวิชาการรุ่นใหม่ๆ จะมี Ego ที่สูงมาก มีความเชื่อมั่นในตนเองและพยายามออกแบบให้เกิดเป็นสิ่งใหม่แบบนอกกรอบ** เหตุนี้จึงเกิดผลงานที่นำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์และพัฒนาในมุมมองที่ไม่เหมาะสมมากมายในปัจจุบัน **กลุ่มคนเหล่านี้ขาดตัวอย่างการออกแบบ ขาดการเรียนรู้ผ่านผลงานสร้างสรรค์ที่เหมาะสม** ควรมีการให้ความรู้เหล่านี้กับนักออกแบบและนักวิชาการรุ่นใหม่ให้มากขึ้น นักออกแบบที่ดีควรออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์อันใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์สร้างสรรค์ ให้คนกลุ่มนี้ศึกษาว่างานที่ดี งานที่เหมาะสมควรเป็นลักษณะอย่างไรและสามารถอธิบายถึงที่มาที่ไปได้รอบด้าน (เป็นงานออกแบบที่นำต้นทุนทางวัฒนธรรมมาใช้อย่าครบถ้วน) เช่น งานศิลปกรรมแห่งชาติ ที่ได้ศิลปินชั้นยอดมาคัดสรรผลงานที่ดีเป็นต้น

10. **ต้องให้ความเข้าใจกับกลุ่มคนในสังคม ให้หวงแหนและเคารพวัฒนธรรมของตนเอง เห็นต่างไม่ผิดแต่ก็ไม่ควรทำลาย** ส่วนมากจะเป็นคนกลุ่มบน คนที่มีฐานะดีที่มักจะไม่ค่อยใส่ใจ ไม่มีความรู้ สนใจเพียงภาพลักษณ์ที่สวยงามของผลิตภัณฑ์เท่านั้น เช่น การนำพระพุทธรูปเอาไปตกแต่งหน้าร้านอาหาร หน้าห้องน้ำ (บางครั้งเกิดการสั่งงานจากกลุ่มคนฐานะร่ำรวย นักออกแบบหลายๆ คนทราบถึงชุดข้อมูลทางวัฒนธรรมแต่ก็ต้องทำ)

11. การนำประวัติศาสตร์ชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ ควรศึกษาให้ดีว่าใน**ยุคสมัยนั้นๆได้รับอิทธิพลมาจากยุคใด สมัยใด** ผลงานสร้างสรรค์มิได้เผยให้เห็นแต่ภาพลักษณ์หรือรูปร่างรูปทรงที่พัฒนาเท่านั้น แต่อีกนัยยะหนึ่งยัง**เป็นการส่งผ่านองค์ความรู้ที่แฝงมาให้กับคนรุ่นหลังได้ทำการศึกษา** สืบค้นได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและต้องไม่บิดเบือนจากความเป็นจริงเพราะนี่คือการปรับวัฒนธรรมให้อยู่ในสังคมปัจจุบันได้ ทั้งนี้**ไม่จำเป็นต้องใช้เพียงชุดทฤษฎีหลักเพียงอย่างเดียวการลงพื้นที่ การเก็บข้อมูลหลักฐานใหม่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงหรือให้แง่คิดใหม่ได้เช่นเดียวกัน**

12. ควรมีโปรแกรมหลักสูตร ในการเรียนการสอน เรื่องการจัดการวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่การออกแบบสร้างสรรค์

13. **ควรมีตัวบทกฎหมาย หรือ ทรัพย์สินทางปัญญา ออกมาระบุเกณฑ์หรือมาตรการเพื่อป้องกันการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ที่มีความบิดเบือน คลาดเคลื่อน ไม่เหมาะสม**เหล่านี้ (มีการให้คุณให้โทษ อันไหนปฏิบัติได้ อันไหนไม่ควรปฏิบัติ) ทั้งนี้รวมถึงการท่องเที่ยวเช่นเดียวกัน กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาก็ควรมีส่วนร่วมในการทำงาน การออกระเบียบการท่องเที่ยวที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม ว่าควรอยู่ระดับไหน เท่าไหนจึงเกิดความเหมาะสม เพราะการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในปัจจุบันหลากหลายที่ มีการจัดที่เกินขอบเขตความเหมาะสมไปไกลมาก และมีการให้ข้อมูลที่สับสนไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. สัมภาษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรสา จิรภิญโญ วันที่ 24 พฤศจิกายน 2563 เวลา 09.00 – 14.00 น ห้อง 7310 อาคารเรียนรวม 5 ชั้น อาคารบุญชูปนิธาน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิ ได้ทำการอธิบายถึงแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ทิศทางในการพัฒนา การสืบสานผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาและวัฒนธรรมสู่ความร่วมสมัย รวมถึงการอนุรักษ์ทรัพยากรที่เอื้ออาทรต่อมวลมนุษย์ โดยใช้วิธีการศึกษาและเปรียบเทียบการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมของประเทศญี่ปุ่น เพื่อให้เกิดแนวคิดและความเข้าใจที่มีความเกี่ยวข้องกัน เนื่องจากในประเทศญี่ปุ่นและประเทศไทยนั้น มีวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ มีรากทางวัฒนธรรมที่มีมาแต่โบราณกาล มีภูมิปัญญาสำหรับนำมาใช้ในการดำรงชีวิต ดังนั้นรูปแบบของการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ในปัจจุบันจึงมีลักษณะที่เป็นพลวัต มีการประยุกต์และพัฒนาให้เป็นไปตามกระแสสังคม ให้เท่าทันยุคสมัย แต่ก็จะมีความแตกต่างกันออกไปในรายละเอียดของแต่ละประเทศตามรูปแบบการดำรงชีวิต วิธีคิด และสภาพทางสังคม จึงขออธิบายได้ดังนี้

ในความเป็นจริงแล้วนั้น ประเทศญี่ปุ่นเป็นมนุษย์เกาะ เป็นการอพยพขึ้นเรือมาจากเมืองจีนและตั้งรกรากจนเกิดกลายเป็นประเทศญี่ปุ่นในปัจจุบัน ดังนั้นวัฒนธรรมก็จะได้รับอิทธิพลจากจีนบ้างบางส่วนและการก่อร่างสร้างวัฒนธรรมของตนเองตามภูมิประเทศที่เป็นเกาะ

แนวคิดการออกแบบของญี่ปุ่นนั้นจะสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ด้าน คือ

1.Tradition เป็นแนววัฒนธรรม อนุรักษ์ความดั่งเดิมผสมผสานกับความรู้ทางด้านการออกแบบ ลักษณะงานมีความประณีตละเอียดรอบคอบมาก



ภาพที่ 4.65 การนำเทคนิคการพับกระดาษ Origami มาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องหอมสมุนไพรเป็นการนำเอารูปแบบทางวัฒนธรรมดั่งเดิมสู่การพัฒนาได้อย่างน่าสนใจ

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Modern เนื่องจากคนญี่ปุ่นเป็นคนช่างคิด ช่างสังเกตจึงทำให้มีสินค้าที่ดี และมีการค้าขายที่ดีรอบโลก ดังตัวอย่างเช่น คนญี่ปุ่นนั้นมีความละเอียดในทุกๆเรื่อง จึงมีการจัดทำบัญชีรายรับรายจ่ายในทุกครัวเรือนและเป็นประจำทุกวัน จึงมีชีวิตอยู่กับตารางบันทึกตัวเลขที่เขียนขึ้น ดังนี้จึงมีแนวคิดการออกแบบยางลบที่มี 28 เหลี่ยม การออกแบบจะเป็นก้อนยางลบ 4 เหลี่ยมที่อๆไม่ได้ ควรต้องมีมุม มีตำแหน่งที่ลบได้อย่างแม่นยำ ดังนั้นการลบตาราง หรือลบตัวเลขต้องลบด้วยความแม่นยำ ยางลบจึงเกิดเหลี่ยมมุมที่มีหลายระดับเพื่อทำการลบ อีกตัวอย่างคือ การออกแบบหมุดที่ทำจากพลาสติก เมื่อตกลงพื้นหมุดจะเอียงด้านข้างทำให้เมื่อตกลงพื้นแล้วจะไม่เกิดอันตราย เมื่อมีคนเหยียบลงไปเป็นต้น เป็นการคิดค้นสินค้าที่มีการคิดได้อย่างถี่ถ้วน



ภาพที่ 4.66 การออกแบบยางลบให้เกิดเหลี่ยมมุม เพื่อใช้ในการลบได้อย่างแม่นยำ และการออกแบบหมุดปักด้ายที่เมื่อตกลงพื้นแล้วจะไม่เกิดอันตราย เป็นการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาเพื่อความความปลอดภัยได้อย่างดี

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

วัฒนธรรมของคนญี่ปุ่นนั้น มีรูปแบบชาตินิยมอย่างเข้มข้นชัดเจนนั่นจึงทำให้ คนญี่ปุ่นจึงมีความชื่นชม และเชิดชูของดีของท้องถิ่นตนเองอย่างมาก ดังนั้นคนญี่ปุ่นจึงมีความสำนึกและรับรู้เรื่องสุนทรียะอย่างสูง เหตุนี้จึงไม่แปลกใจว่าเพราะอะไรการออกแบบของคนไทยจึงไปไม่ถึงระดับของคนญี่ปุ่น แม้ว่าคนไทยนั้นจะมีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีความวิจิตรงดงาม(จากรูปแบบวัดและวัง) และมีความละเอียดสูง แต่คนไทยจะถูก**จำกัดเฉพาะกลุ่มเท่านั้น** (กลุ่มช่างหลวง เป็นการสร้างสรรค์ให้กับกษัตริย์ พระเจ้าแผ่นดิน เจ้าขุนมูลนาย หรือวัดวาอารามอันเกิดจากความศรัทธา) แต่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่ใช่กับประชาชนทั้งหมด คนญี่ปุ่นถูกซึมซับและรับรู้วัฒนธรรมเหล่านี้มาตั้งแต่อยู่ในท้องแม่ เสมือนถูกปลูกฝังมาตั้งแต่สายเลือด รวมถึงการบ่มเพาะความสวยงามอันถูกบ่มมาตั้งแต่เกิดเช่นกัน การออกแบบจึงเป็นลักษณะสวยแบบง่ายๆ สวยแบบเกลี้ยงๆ ซึ่งเมื่อมีการแสดงผลงานออกแบบของคนญี่ปุ่นจึงมีความน่าสนใจมาก ถ้าเรามีทักษะความสามารถที่ดี มีความคิดสร้างสรรค์ที่ดี และช่างที่ดี จะทำให้เรามีผลงานที่ออกมาน่าสนใจได้ ทั้งนี้ช่างฝีมืออาจจะทำงานได้เก่ง แต่ไม่มีสุนทรียะจึงต้องมีผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์เข้ามาเพื่อพัฒนาควบคู่กันไป ดังนั้นทำให้เห็นได้ชัดว่า ในประเทศญี่ปุ่นจะเป็นลักษณะการทำงานร่วมกันของนักออกแบบและช่างฝีมือ จึงได้ผลลัพธ์ที่ดี (แต่คนไทยนั้นชอบหวงความรู้ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มักไม่เปลี่ยนวิธีคิดและกระบวนการออกแบบ มีความดื้อรั้นในตนเองสูงจนบางครั้งไม่ยอมรับเหตุผลซึ่งกันและกัน เหตุนี้ทั้งนักออกแบบและช่างฝีมือ จึงทำงานร่วมกันได้ยากลำบาก ไม่เหมือนคนญี่ปุ่นที่มีการให้เกียรติและยอมรับเหตุผลซึ่งกันและกันมากกว่า)

ในประเทศญี่ปุ่น ผู้หญิงและผู้ชายจะมีความเหลื่อมล้ำกันสูง (เหมือนกับประเทศไทยในอดีต แต่ปัจจุบันประเทศไทยมีการเหลื่อมล้ำลดลงมากกว่าญี่ปุ่น ซึ่งในประเทศญี่ปุ่นยังคงเป็นวัฒนธรรมเดิม) ผู้ชายต้องเป็นผู้นำครอบครัว ผู้หญิงเป็นเป็นแม่บ้าน แม้กระทั่งถ้าไปทำงานในตำแหน่งเดียวกัน ผู้ชายจะได้เงินเดือนที่มากกว่าผู้หญิง (ผู้ชายได้ 30,000 ผู้หญิงจะได้ 25,000 เป็นต้น) เหตุนี้ผู้หญิงญี่ปุ่น ถ้าจะต้องทำอะไรต้องมีความมุมานะอย่างมาก เพื่อให้เกิดความยอมรับนับถือ นี่ก็ส่งผลเรื่องของการออกแบบสร้างสรรค์เช่นเดียวกัน ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ของผู้หญิงในประเทศญี่ปุ่นจึงมีความโดดเด่น มีความระเอียดรอบคอบและมีความประณีตเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะผลงานเกี่ยวกับงานฝีมือ หรือการนำงานฝีมือมาประยุกต์ใช้

งานหัตถกรรมในประเทศญี่ปุ่นถูกสืบสานจากคนในอดีต จนถึงคนในยุคปัจจุบัน และการเข้าสู่วิถีชีวิตร่วมสมัย คนญี่ปุ่นจึงมีวิธีคิดการทำงานที่เล็กลงและสามารถประยุกต์ใช้งานได้ง่ายลงเช่นเดียวกัน เป็นการปรับแต่งภูมิปัญญาในอดีตเข้าสู่การดำรงชีวิตในแบบที่ง่ายลง และสะดวกขึ้น



ภาพที่ 4.67 รูปแบบการนำวิธีการจักสานในอดีตที่เป็นเครื่องใช้ไม้สอยที่มีความละเอียดสู่การพัฒนาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบที่ร่วมสมัย มีการปรับแต่งให้ง่ายลงเหมาะสมกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน แต่ยังคงร่องรอยภูมิปัญญาการจักสานได้อย่างชัดเจน **อันเป็นการสืบสานอย่างสร้างสรรค์**

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดการผูก รัด มัด ร้อย ของคนญี่ปุ่นมีความน่าสนใจอย่างมาก ซึ่งวิธีการเหล่านี้เป็นวัฒนธรรมมีที่มาจนถึงปัจจุบัน จะมีวิธีคิดที่ว่า จากวิธีผูก รัด มัด ร้อย ในลักษณะ**แบบของโบราณต้องนำมาสู่การณ์ใหญ่ให้ได้** เช่น การนำมาใช้กับตำรวจดับเพลิง ซึ่งใช้วิธีผูกมัดเข้ามาช่วยในการเชื่อมตึกและต่อตึกสำหรับการช่วยเหลือคนประสบภัย เป็นต้น

คนญี่ปุ่นจะมีรูปแบบการคิดที่ละเอียดถี่ถ้วน เช่นการออกแบบกระเป๋า ไม่ว่ากระเป๋าใบเล็กหรือใบใหญ่ ต้องมีการคิดไตร่ตรองแล้วว่าแต่ละส่วนของกระเป๋าต้องมีไว้ทำหน้าที่อะไร ทุกๆคนทุกๆวัยจะมีรูปแบบการใช้กระเป๋า ณ.ขณะนั้นอย่างไร เป็นการออกแบบจากผู้ใช้ว่าปรารถนาหรือต้องการอะไรจากกระเป๋า (ซึ่งทุกวันนี้มิได้ตอบโจทย์มากนัก เพราะความต้องการของมนุษย์หมุนเปลี่ยนผ่านไปเสมอ) นั้นจึงเป็นการออกแบบจากส่วนที่เล็กไปยังส่วนที่ใหญ่ทั้งหมด ไม่ได้ออกแบบเป็นกระเป๋าออกมาเลย



ภาพที่ 4.68 แนวคิดการนำเอาวิธีการผูก รัด มัด ร้อย มาทำการทดลองและประยุกต์รูปแบบให้สามารถเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้สอยในชีวิตประจำวันได้ และรูปแบบแนวคิดการออกแบบกระเป๋าให้สามารถใช้สอยตามความต้องการ

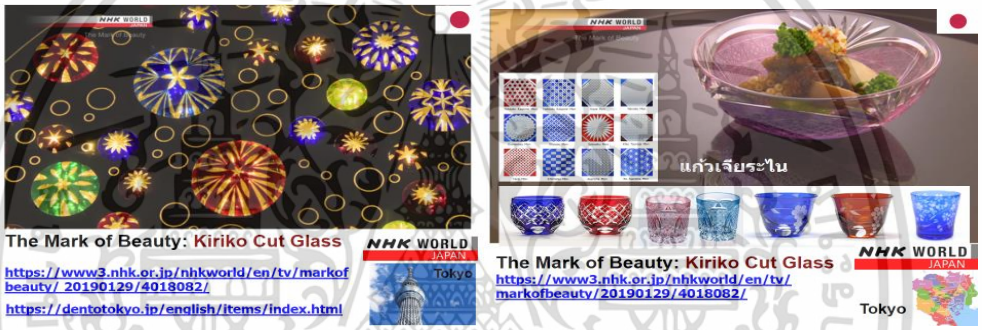
ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

รูปแบบงานจักสานในประเทศญี่ปุ่นไปได้ไกลกว่าเรามากเพราะมีการพัฒนาไปอยู่เสมอ ทั้งนี้มิใช่การออกแบบเพียงอย่างเดียว อยู่ที่ตัวช่างผู้ผลิตด้วยในการพัฒนาตนเอง โดยทั่วไปแล้วช่างผู้ผลิตมักปฏิเสธที่จะทำงานตามการออกแบบสร้างสรรค์ใหม่ๆ เพราะมันมีความยากและต้องเปลี่ยนรูปแบบการทำงานใหม่หมด ช่างฝีมือเห็นแล้วไม่อยากจะทำ **ญี่ปุ่นจึงใช้วิธีการประนีประนอมระหว่าง นักออกแบบและช่างฝีมือให้การพัฒนาผลงาน ดำเนินไปด้วยกันได้** (จากการให้เกียรติซึ่งกันและกัน)

คนญี่ปุ่นจะมีความเพียร จากตัวอย่างผลงานแก้วเจียรนัย ที่ญี่ปุ่นมี **คิริโกะ คัตกลาส หรือ เอโดะคัตกลาส ของเมืองโตเกียว** มีราคาที่สูง คนที่เข้ามาส่งเสริมเป็นนักเศรษฐศาสตร์ ซึ่งเข้ามาสืบสานสิ่งที่ปู่ย่าและวงศ์ตระกูลให้มา แล้วนำมาออกแบบด้วยลวดลายใหม่ๆ(บนเครื่องแก้ว) สรุปคือแก้วเจียรนัย สามารถที่จะทำอะไรได้บ้าง การให้คนออกแบบมาดูตึกอาคารไปพร้อมๆกับธรรมชาติ เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่ม ค้นพบแนวคิดสำหรับปัจจุบัน **(สังเกตได้ว่าคนญี่ปุ่นจะมีความหวงแหน มีการรับรู้**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง ความรักที่มีต่อวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเองเสมอ ไม่ทิ้งขว้างสิ่งเหล่านี้ให้อยู่เบื้องหลังแม้นวัตกรรมและเทคโนโลยีจะเดินหน้าไปไกลแค่ใดก็ตาม), งานกระดาษสา **ก็มีการสืบสานอย่างสร้างสรรค์** ร่มของคนญี่ปุ่นมีการพัฒนารูปแบบอยู่ตลอดเวลา แต่บ้านเรานั้นหยุดนิ่ง (ร่มบ้านเรามีแค่แบบเดียว และวาดลวดลายอยู่แค่แบบเดียว) ญี่ปุ่นมีการนำผ้าทอมาออกแบบร่มให้เกิดความน่าสนใจ เกิดเป็นร่มรูปหัวผักกาด รูปแครอท รูปข้าวโพด ฯลฯ (เสียดายงานย้อมครามบ้านเรากลับทำแต่เสื้อผ้า และหมอนเป็นส่วนใหญ่ **ไม่มีการพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานอย่างอื่นๆหรือร่วมกันพัฒนากับภูมิปัญญาอื่นๆในแบบบูรณาการ** ดังนั้นย้อมครามบ้านเราแม้จะเป็นเพียง เสื้อยืด ผ้าถุง ผ้านุ่งเราต้องอยู่ให้ได้) **ญี่ปุ่นมีการบูรณาการงานออกแบบในงานหัตถกรรมอย่างมาก**, มีการปลูกฝังให้เด็กเล็กเข้าใจในงานหัตถกรรม เช่น ให้เด็กเข้าใจเรื่องเก้าอี้ ก็มีการให้เด็กได้เรียนรู้ว่าเก้าอี้มีขนาดเท่าใด ขาควรยาวเท่าใด หลังติดที่พิงอย่างไร มีรูปแบบการใช้งานอย่างไร เก้าอี้เมื่อจัดเก็บต้องซ้อนกันได้ เด็กๆจะได้เรียนรู้สิ่งเหล่านี้อย่างละเอียด

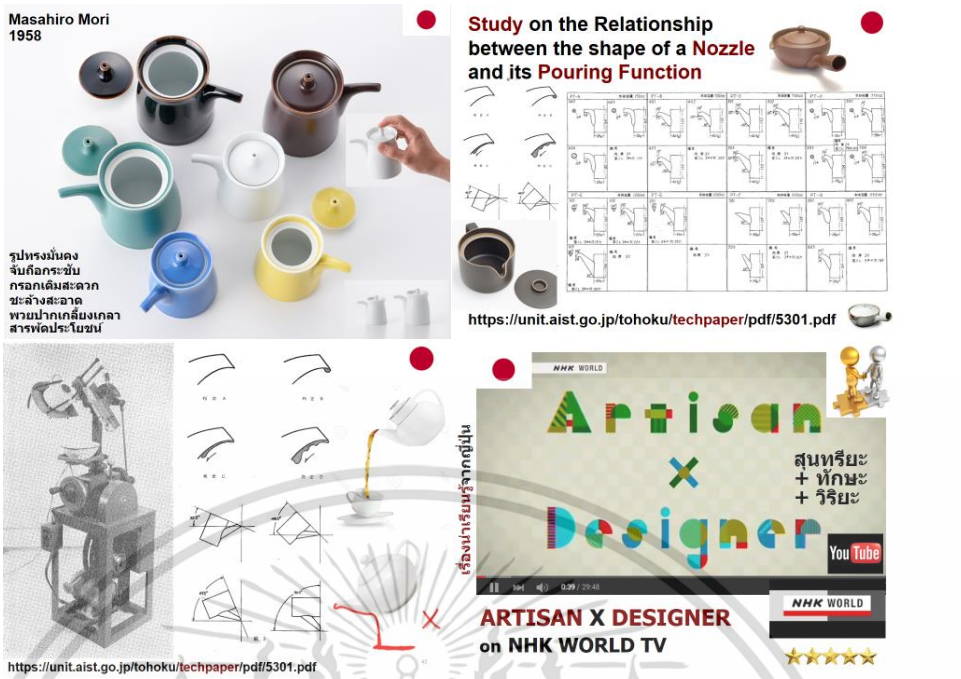


ภาพที่ 4.69 รูปแบบของแก้วเจียรนัย คิริโกะ คัตกลาส หรือ เอโดะคัตกลาส แห่งเมืองโตเกียว มีการศึกษารูปแบบตัวอาคารและลวดลายที่ได้ นำเข้ามาสู่การสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ทั้งความเป็นเมืองโตเกียวและภูมิปัญญาเชิงช่างของโตเกียวเช่นเดียวกัน นับเป็นการชื่นชมและเชิดชูของดีของท้องถิ่นเป็นอย่างดี

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เครื่องปั้น ในปี 1958 (Masahiro) เป็นรูปทรงที่มีความมั่นคง นักออกแบบในปัจจุบันพยายามศึกษาลักษณะการใช้งานแล้วจึงทำการออกแบบ กาน้ำรูปทรงอาจมีความธรรมดาเรียบง่าย แต่กระบวนการคิดเรื่ององศาในการเอียงสำหรับการเทน้ำ ได้ถูกทดลองแล้วทดลองอีก เพื่อให้ค้นพบว่าองศาที่เหมาะสมที่สุดคือเท่าใด, ลักษณะเช่นนี้เป็นรูปแบบของ **ทักษะ(นักออกแบบ) + ช่างศิลป์(ความวิริยะ)** จะสามารถทำตามสิ่งที่ตนเองฝันหรือคิดสร้างสรรค์ได้ แม้ว่าจะมีการนำภูมิปัญญามาใช้ในการพัฒนาแต่ความเป็นปัจจุบันก็มิสามารถละทิ้งได้ **นักออกแบบต้องหาหนทางในการแก้ไขปรับปรุงรูปแบบและลักษณะการใช้งานให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสมยิ่งขึ้นด้วย มิใช่ออกแบบมาอย่างงดงามมีคุณค่าทางวัฒนธรรม ดึงภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ได้อย่างน่าสนใจ แต่ประโยชน์ใช้สอยไม่ลงตัว ใช้งานได้ไม่ดีผลิตภัณฑ์นั้นก็คงไม่สมบูรณ์เท่าใด**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.70 รูปแบบกาน้ำชาของ Masahiro Mori เป็นการทำงานของทักษะ(นักออกแบบ) + ช่างศิลป์ (ความวิริยะ)

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

บ้านญี่ปุ่นแบบโบราณจะมีการเว้นพื้นที่ส่วนกลางสำหรับการดื่มน้ำชา (ปัจจุบันคนญี่ปุ่นเริ่มดื่มกาแฟมากกว่าน้ำชาแล้ว) ได้ทำการห้อยกาน้ำชาไว้บนเพดาน สามารถชักรอกลงมาเป็นปลา และด้านล่างจะเป็นบริเวณจุดไฟ(เตาผิง)สำหรับให้ความร้อน และการชักรอกก็สามารถควบคุมระดับความร้อนของน้ำได้ ซึ่งเป็นวิถีแบบญี่ปุ่นในอดีต ซึ่งกาน้ำแบบนี้กำลังสูญหายไปจากประเทศญี่ปุ่น วัสดุที่ทำการสร้างการรูปแบบนี้จะใช้เหล็กในการหล่อแบบขึ้น จากแนวคิดกาน้ำแบบโบราณที่ทำจากเหล็กอันเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมนี้ ในปัจจุบันจึงได้มีการทำกาน้ำชาที่ใช้เหล็กหล่อจากโรงงานเหล็กหล่อขึ้น นับเป็นการดึงเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาดั้งเดิมกลับมา ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ได้อีกครั้ง รวมถึงการถ่ายทอดรักษาวัฒนธรรมมิให้สูญหายไป แม้ว่ารูปแบบวิถีชีวิตเปลี่ยนไปก็ตาม แต่ความรับรู้ ความเข้าใจยังแฝงอยู่ในกาน้ำร้อนเสมอ จึงได้มีการคิดค้นและออกแบบจากช่างเหล็กหล่อให้เกิดเป็นกาน้ำชาที่เป็นเหล็กทั้งชิ้น, **จากความเป็นสุนทรียะ+ทักษะ+วิริยะ** จึงทำให้เกิดกาน้ำชาเหล็กหล่อชิ้นแรกจากช่างเหล็กหล่อที่ไม่คิดว่าจะเกิดขึ้นได้ มีขนาดที่เหมาะสม เก็บกักความร้อนได้ดี และยังมีการออกแบบถาดเหล็กรองกาน้ำเสมือนการจัดดอกไม้สำหรับใส่อาหารได้อย่างน่าสนใจ และมีความประณีตเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เป็นผลจากช่างศิลป์(ช่างฝีมือเหล็ก)+นักออกแบบ(นักออกแบบหลายคน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.71 รูปแบบกาน้ำชาแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น ที่ห้อยกาน้ำชาไว้บนเพดาน สามารถชักรอกลงมาเป็นปลา และด้านล่างจะเป็นบริเวณจุดไฟ(เตาผิง)สำหรับให้ความร้อน เหตุนี้นักออกแบบและช่างศิลป์จึงร่วมมือกันในการพัฒนากาน้ำชาแบบนี้ขึ้นมาอีกครั้ง อันมาจากความเข้าใจเรื่องสุนทรียะ ความงาม ทักษะวิธีคิดการออกแบบและวิริยะความอดทน บากบั่น

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563



ภาพที่ 4.72 รูปแบบกาน้ำชาเหล็กหล่อทั้งชิ้นและการออกแบบถาดรองเหล็กให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อันเป็นผลมาจากการรักษารูปแบบวัฒนธรรมและภูมิปัญญาดั้งเดิม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมในปัจจุบัน

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เราต้องทำงานออกแบบหัตถกรรมควบคู่กับงานอุตสาหกรรมให้ได้ ช่างหนุ่ม + ช่างสูงอายุ Artisan + Design ต้องร่วมมือกัน เราต้องดึงเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาออกมาให้เด่นชัดที่สุด ในความเป็นจริงเช่นนี้ถ้าไม่นำสิ่งที่ตนเองมี ตัวตนเราจะสูญหายไปในที่สุด เฉกเช่นร้านเครื่องเรือนเก่าๆ ร้านค้าเก่าๆจะแข่งขันสู้ IKEA ได้อย่างไร? ญี่ปุ่นมีเอกลักษณ์อย่างหนึ่งที่น่าสนใจ และสามารถนำมาใช้เป็นเป็นเอกลักษณ์ได้คือ สัญลักษณ์ประจำตระกูล การนำไปใช้ เช่น ชุดกิโมโนจะมีสัญลักษณ์วงกลมสีดำทางด้านหลัง, การอาบน้ำ การเข้าห้องน้ำของคนญี่ปุ่น ต้องพิจารณาว่าต้องมีอะไรบ้าง (นี่ก็เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งได้) เก้าอี้ต้องจัดวางตรงไหนสำหรับนั่งอาบน้ำ สำหรับคนชราอยู่ด้านไหน เก้าอี้ต้องสูงเท่าไหร่จึงจะลุกนั่งเหมาะสม และเด้งกลับขึ้นมาได้ดี ทุกๆส่วนของผลิตภัณฑ์ต้องได้รับการออกแบบและพัฒนาทุกสัดส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.73 ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ดี ต้องเกิดความร่วมมือกันของนักออกแบบและช่างฝีมือ ช่างผู้ผลิต (มีความเข้าใจเรื่องสุนทรียะความงาม ทักษะเฉพาะทั้งเรื่องการออกแบบ งานหีมือ และความวิริยะอุตสาหะผสมผสานกัน) อันเกิดจากการให้เกียรติซึ่งกันและกัน จะส่งผลให้เกิดเป็นผลลัพธ์ที่ดีต่องานหัตถกรรและหัตถอุตสาหกรรมในปัจจุบัน

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

การสืบสานวัฒนธรรมของชาติ ภูมิปัญญาที่สั่งสมและเก็บมาหลายปี หัตถกรรมไหนต้องเกิดการพัฒนา รวมถึงสอดคล้องกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีหลักเกณฑ์ดังนี้

1.ต้องมีการสืบสานให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาดำเนินอยู่ได้ ในชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน กล่าวคือ**สินค้าต้องใช้จริงในชีวิตประจำวัน** (และในทุกๆวัน)

2. **งานหัตถกรรมที่ทำด้วยมือ สร้างด้วยมือ ต้องมีบทบาทสำคัญ นั้นคือในการออกแบบและพัฒนาต้องมีการผลิตด้วยมือในการสร้างสรรค์อยู่**

3. ควร**ต้องนำเทคนิควิธีที่สืบสานแบบโบราณกาล** มาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนาสินค้าในปัจจุบัน (อุตสาหกรรมไม่สามารถกระทำได้)

4. **วัสดุต้องหาได้ในท้องถิ่น หาได้จากชุมชนนั้นๆ** (ในเมืองไทยชอบใช้วัตถุดิบต่างบ้านต่างเมืองเสมอ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. **ต้องเป็นงานหัตถกรรมที่เชิดชูตำบลนั้น อำเภอนั้น จังหวัดนั้น ภูมิภาคนั้น และประเทศนั้น**

6. **การส่งเสริมให้นักออกแบบ และช่างผู้ผลิตมีความรับรู้เรื่องสุนทรียะ ความงดงามทางศิลปะให้มากยิ่งขึ้น** เพื่อก่อให้เกิดรูปแบบที่มีความน่าสนใจเป็นที่ชื่นชอบแก่ผู้บริโภคได้

7. การให้**การศึกษาด้านการออกแบบสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การพัฒนาแนวคิดและรูปแบบของผลิตภัณฑ์** เพื่อลดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปประยุกต์ใช้อย่างไม่เหมาะสม และสามารถต่อยอดให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้

8. การสนับสนุนความร่วมมือของนักออกแบบและช่างฝีมือ

9. การส่งเสริมและการสืบสานอย่างต่อเนื่องในงานหัตถกรรม จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการประยุกต์ใช้ **(เป็นการสืบสานอย่างสร้างสรรค์)**

10. **การสนับสนุนการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานที่สามารถใช้สอยในชีวิตประจำวันให้มากที่สุด** เนื่องจากผลิตภัณฑ์จะถูกการใช้งานอย่างเนื่อง นั้นทำให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต่างๆได้อยู่ร่วมกับสังคมในวิถีชีวิตร่วมสมัยด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4.74 หลักเกณฑ์การสืบสานวัฒนธรรมของชาติ ภูมิปัญญาที่สั่งสมและการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

ตัวอย่างแนวคิดและรูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ที่ได้รับการพัฒนาในรูปแบบสืบสานอย่างสร้างสรรค์ของประเทศญี่ปุ่นที่มีความน่าสนใจ

- หิ้งพระของคนญี่ปุ่น โดยส่วนมากเป็นรูปของบรรพบุรุษ ซึ่งมีการไหว้อยู่ทุกวัน จึงมีการพัฒนาหิ้งพระขึ้น (แต่ทำไมหิ้งพระในประเทศไทยจึงอยู่เหมือนเดิม), TEWAZA เป็นหน่วยงานภาคเอกชนได้เข้ามาให้ความร่วมมือและสนับสนุนในการออกแบบพัฒนางานหัตถกรรมของคนญี่ปุ่น ดังนั้นในเมืองไทยโดยเฉพาะวงการศึกษาต้องผลิตนักออกแบบสร้างสรรค์ที่มีสุนทรียะ เพื่อให้เกิดผลงานที่น่าสนใจ มีความสวยงาม และมีความสุนทรียะแห่งชาติให้ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.75 รูปแบบของหิ้งพระ เครื่องเขิน และการแกะสลักหิน ที่ได้รับการสนับสนุนการพัฒนาจากหน่วยงานภาคเอกชน และเป็นที่สังเกตได้ว่าเป็นการพัฒนาในแต่ละเมืองหรือชุมชนด้านหัตถกรรมนั้นๆ

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

- งานผ้าทอของเมืองไทย ชอบความเป็นสมมาตร เช่นถ้ามีสีแดงต้องมี 2 ด้าน ต้องมีความเท่ากันแม้กระทั้งการมัดย้อมก็นิยมความเป็นสมมาตร ซึ่งในบางครั้งการมีเส้นสีแดงอาจมีเพียงเส้นเดียว หรือด้านเดียวอาจจะมีความสวยงามกว่า (คนไทยชอบความวิจิตร ลวดลายหนาแน่น ไม่ชอบเว้นที่ว่าง) ญี่ปุ่นมองว่าความงามบางอย่างต้องเป็นอสมมาตรและมองที่ภาพรวมของผลิตภัณฑ์ ซึ่งเมืองไทยสมมาตรมาตลอด ส่วนนี้สามารถพัฒนาได้

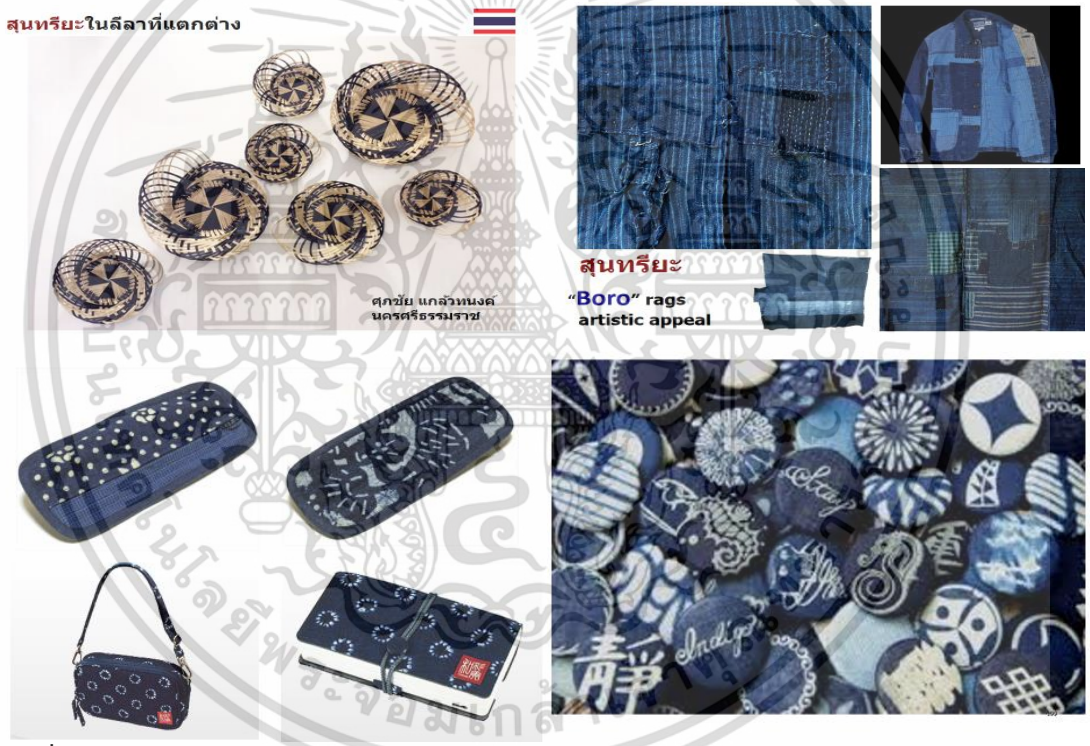


ภาพที่ 4.76 (ซ้าย) เป็นผ้าทอของคนไทยที่เน้นความสมมาตร มีความเท่ากันของลวดลาย, (ขวา)การจัดวางลวดลายแบบอสมมาตรของญี่ปุ่น ซึ่งการออกแบบเช่นนี้สามารถสร้างความน่าสนใจได้เช่นเดียวกัน

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- งานจากเศษผ้า ในเมืองไทยมักจะ ปักผิดบ้าง ปักถูกบ้าง หยิบผ้าผิดบ้าง ไม่ได้มีการวางแผนเท่าใดนัก และการปักส่วนมากจะพยายามปักด้น(ถอยหน้า-ถอยหลัก) เพราะตามความคิดคือถ้าปักด้นมากหรือทำให้วิจิตร ทำให้ยากมากขึ้นจะขายได้ราคาสูงกว่า แล้วจึงค่อยนำมาปะติดปะต่อจัดสัดส่วนให้เกิดความสวยงาม, แต่คนญี่ปุ่นพยายามจะใช้ทุกอย่างให้น้อย แต่เน้นเรื่องความหลากหลายมากกว่า เช่น จะมีการออกแบบกระเป๋าเล็ก(หลายใบ) กระเป๋าใหญ่(หลายใบ) แล้วนำมาใช้ร่วมกันและจับคู่นำมาใช้งานได้อย่างหลากหลายแบบ ซึ่งคนไทยจะเป็นลักษณะตายตัวมากกว่า เน้นงานเพียงอย่างเดียว ชิ้นเดียว ทั้งที่เราสามารถสามารถสร้างเรื่องราวและภูมิปัญญาในลักษณะนี้ได้เช่น การนำเปลือกหอยจาก จ.นครศรีธรรมราช มาพัฒนาให้เกิดเป็นกระเป๋าจากการจักสานให้ได้หลากหลายรูปแบบ เป็นสีดำ สีน้ำตาล (เพราะเปลือกหอยมีหลายแบบแต่ต้องหาได้จากชุมชนนั้น เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดได้) แล้วสามารถนำมาจับคู่และใช้ร่วมกันได้อย่างหลากหลายเป็นต้น



ภาพที่ 4.77 (ซ้ายบน)เป็นผลงานการออกแบบกระเป๋าจักสานจากรูปแบบเปลือกหอยของ จ. นครศรีธรรมราช, รูปแบบการนำเศษผ่าของญี่ปุ่น มาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่เรียบง่ายไม่ยุ่งยาก เน้นความหลากหลายและการจับคู่ในการใช้งาน ให้ผู้บริโภคมีสิทธิ์ในการเลือกใช้

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

- เซรามิกส์ ของญี่ปุ่นจะมีการคิดให้เกิดเป็นสินค้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และนำภูมิปัญญามาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ เช่น ทุกบ้านมียากันยุง (ทำไมไม่มีใครออกแบบที่วางยากันยุง, ลมเข้าทางไหนและลมออกทางไหน) จึงมีการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ที่วางยากันยุงในรูปแบบต่างๆ ซึ่งมีแนวคิดที่น่าสนใจ รวมถึงการศึกษาทิศทางของลม เข้ามาทางไหนและออกทางไปไหน เพื่อให้ผลงานที่ได้นั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถใช้งานได้อย่างเหมาะสม ไปพร้อมๆกับความสวยงามในการสร้างสรรค์ และในประเทศไทยก็มีงานจากเซรามิคโดยเป็นเครื่องหอม ที่ได้แนวคิดการนำแมว+ท่าฤาษีดัดตน มาใช้ในการพัฒนาเป็นต้น



ภาพที่ 4.78 (ซ้ายบน) เป็นผลงานการออกแบบเครื่องหอม ที่ได้แนวคิดการนำแมว+ท่าฤาษีดัดตน, รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่วางยากันยุงเซรามิคในลักษณะต่างๆของญี่ปุ่น

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

- งานประกวด**ของที่ระลึก** เต่าเป็นสัตว์มงคล (ประเทศไทย จีน เอเชียทั้งหมดมีความเข้าใจเรื่องเต่า) **งานใดๆเมื่อนำเข้ามาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบก็ไม่ควรนำเข้าสู่การออกแบบทั้งหมด ต้องใช้ให้เป็น** เช่นถ้าออกแบบบรรจุภัณฑ์ก็ไม่ควรนำความวิจิตรเข้าไปในบรรจุภัณฑ์นั้นด้วย ต้องคัดกรองเน้นที่มีความจำเป็นและรับรู้ก็เพียงพอ

จากการออกแบบเต่าให้เป็นของที่ระลึก มีการออกแบบเป็น 3 ขนาด S M L อย่างละ 3,000 ชิ้น รวม 9,000 ชิ้น ซึ่งโรงงานไม่ผลิตให้ ดังนั้น**ในการทำงานถ้าเรามีเครื่องจักรทางอุตสาหกรรม เช่น เครื่อง Laser Cutting และเครื่อง Laser Printer จะช่วยในการสร้างสรรค์และผลิตงานให้เราได้มาก ดังนั้นเราต้องรู้จักนำเอาเครื่องจักรทางอุตสาหกรรมเหล่านี้เข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วย เพราะสิ่งนี้เป็นสิ่งที่สำคัญ ต่อการพัฒนา**

OTOP (หรือ OWOP ที่เราได้ Model จากประเทศญี่ปุ่น) เป็นแนวคิดเพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ปรับตัวเข้าสู่การออกแบบร่วมสมัย, งานฝีมือของประเทศญี่ปุ่น เช่น งาน Lacker ware กลายเป็นสินค้าที่มีราคาที่สูงมาก จนบุคลทั่วไปไม่จะสามารถซื้อใช้ได้แล้ว (ราคาหลักหมื่น-หลักแสนบาท) แม้ว่า Lacker ware จะต้องมีการ**ปรับแต่งใหม่ให้ลวดลายน้อยลง แต่กรรมวิธีการผลิตที่ละเอียดยังคงเหมือนเดิมทุกประการไม่เปลี่ยนไป** นี่คงเป็นอีกจุดหนึ่งที่การพัฒนาของไทยควรศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นตัวอย่าง ซึ่งคนไทยยังมีความคิดการลอกผลงาน (สินค้าชิ้นไหนขายดีก็คัดลอกผลงาน ตัดราคาขาย และที่สำคัญคือ ทักษะเชิงช่างของชุมชนนั้นจะสูญหายไป จากการที่ไม่พัฒนางานฝีมือของตนเอง)



ภาพที่ 4.79 แนวคิดการนำภูมิปัญญามาพัฒนา ญี่ปุ่นยังคงรักษากรรมวิธีการผลิตแบบดั้งเดิมอยู่เสมอ ผสมผสานกับแนวคิดการออกแบบที่งดงามบนความเรียบง่าย ทำให้เครื่องเขินของญี่ปุ่นจึงมีคุณค่า และมูลค่าที่สูง

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

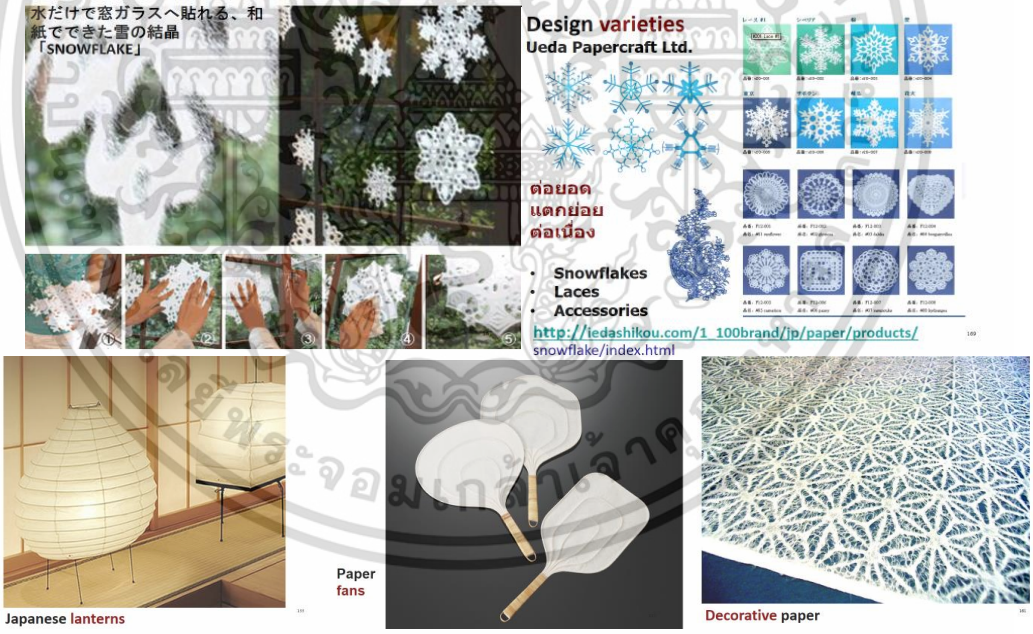
ประวัติศาสตร์เครื่องเคลือบของญี่ปุ่นนั้น มาจากการศึกษาภูมิศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็น ท่าเรือนั้น ตำบลนั้น อำเภอนั้น หรือถิ่นกำเนิดนั้นๆ (คล้ายงานเบญจรงค์ของประเทศไทย) **ซึ่งสามารถบ่งบอกลักษณะเดิมเชิงท้องถิ่นได้** ปัจจุบันผลงานเครื่องเคลือบและหัตถกรรมอื่นๆต้องเกิดการปรับตัวให้สามารถดำรงอยู่ได้ในสังคม อย่างที่ได้อธิบายว่า**สิ่งที่เหมาะสมสู่การออกแบบควรต้องเป็นสินค้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จะทำให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นอยู่รอดและสืบสานอย่างสร้างสรรค์ได้** เพราะเกิดการรับรู้และใช้งานอยู่เสมอ มิใช่วางไว้ตั้งโชว์เพียงอย่างเดียวหรือเป็นสินค้าที่แฝงการใช้งานแต่เน้นการตกแต่งสวยงามมากกว่า เครื่องเคลือบกลายเป็นเนคไทเซรามิกส์ กลายเป็นเครื่องประดับที่คอเล็กน้อย แต่ผลงานทางหัตถกรรมก็ยังคงมีราคาที่สูงเช่นกัน

ความวิจิตร เหนือชั้น ต้องสามารถสืบทอดได้ ต่อยอดได้ สร้างสรรค์เป็นสินค้าได้ (แต่ต้องสืบสานอย่างสร้างสรรค์ นำเสนอในทิศทางที่เหมาะสมมิใช่ทำลาย) โดยเฉพาะในประเทศไทย เราต้องรู้จักนำมาใช้ประโยชน์ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย เริ่มมีมาตั้งแต่ในวังมาช้านาน ในตั้งแต่ยุคสมัยสุโขทัย ล้านนา อยุธยา จนถึงรัตนโกสินทร์ เราก็มีสิ่งเหล่านี้เสมอ, ในการพัฒนางานหัตถอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในประเทศไทย เรามีความจำเป็นต้องให้เกิดการร่วมมือการทำงานจาก 2 ฝ่ายให้ได้ คือ 1. ผู้ประกอบการ (ที่มีช่างฝีมือ มีการจำหน่าย มีการออกร้าน) และ 2. นักออกแบบ ต้องเกิดการร่วมมือกันอย่างแท้จริง และเข้าสู่การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ รวมถึงต้องสามารถระบุให้ได้ว่าสิ่งที่เรานำมาพัฒนา มีส่วนใดที่เป็นเอกลักษณ์หรือเทคนิคภูมิปัญญาที่มาจากแหล่งนั้นๆ ทั้งนี้ปัญหาที่พบบ่อยคือ เมื่อเกิดผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมหรือสินค้าออกมา บางครั้งเราไม่สามารถอ้างถึงได้(เราอ้างไม่ได้) ซึ่งนั้นต้องเกิดแนวคิดนี้มาตั้งแต่ต้นก่อนการออกแบบ เราต้องหาให้ได้ว่าเป็นผลงานชิ้นนั้น เป็นงานที่มาจากบ้านเรา ตำบลเรา อำเภอเรา หรือภูมิภาคเราอย่างไร

- กระดาษสาเมืองไทย ไม่มีการพัฒนาเท่าที่ควร ทั้งนี้ปัจจุบันนักออกแบบควรหาวิธีในการในการนำกระดาษสาไปใช้ประโยชน์ หรือวิธีการอื่นๆที่ทำได้อีกจากกระดาษสา ผนวกกับเทคนิคใหม่ๆ จากเดิมที่เรามองว่ากระดาษสานี้เป็นวิถีการทำงานแบบหัตถกรรมเป็นภูมิปัญญาที่มีสั่งสมมา แต่ทั้งนี้เราสามารถนำไปใช้ร่วมกับระบบอุตสาหกรรมได้ **(แต่ระบบอุตสาหกรรมนั้นอาจไม่ใช้ในกระบวนการที่ใหญ่นัก ใช้เป็นจุดเป็นตำแหน่งไป คือเน้นเข้ามาส่งเสริมงานให้ดีขึ้นมิใช่กระบวนการทั้งหมด)** เช่น คนญี่ปุ่นออกแบบ การนำกระดาษสามาทำเป็นเกล็ดหิมะตามเทศกาล Snow land ที่มีหลากหลายรูปแบบของเกล็ดหิมะ นำมาติดไว้หน้าบ้าน หรือร่วงโรยตามหน้าบ้านกันไปตามห่วงเวลานั้นๆ



ภาพที่ 4.80 กระดาษสาของญี่ปุ่น มีการแตกย่อยเรื่องราว แนวคิดในการพัฒนาอย่างมาก, (ภาพบน) เป็นการนำกระดาษสามาทำเป็นเกล็ดหิมะตามเทศกาล Snow land, (ภาพล่าง) การนำกระดาษสามาออกแบบเป็นโคมไฟ พัด และDecorate Paper

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผ้าย้อมคราม เราเองก็มีวัตถุดิบที่ใกล้เคียงกับญี่ปุ่นซึ่งเป็นวัสดุที่ได้มาจากธรรมชาติ ซึ่งทางญี่ปุ่นจะใช้ Japan Blue ในการย้อม และ**วัตถุดิบต่างๆจะได้จากชุมชนหรือตำบลนั้นเท่านั้น** แต่ในกลับกัน ในบ้านเรากลับซื้อสีครามหรือครามจากที่อื่น ตำบลอื่นหรือแหล่งอื่นๆที่ไม่ใช่ของตนเองมาใช้เพื่อให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ ดังนั้นสินค้าจะมีลักษณะของสีที่เหมือนกัน และรูปแบบสินค้าก็ไม่ต่างกัน ดังนั้นจะกล่าวได้อย่างไรว่าสินค้านั้นๆเป็นสินค้าจากตำบลหรือชุมชนตนเองอย่างแท้จริง อันมีเอกลักษณ์ ตัวตนที่ไม่ชัดเจน เราควรต้องหาวัตถุดิบต่างๆที่จะผลิตสินค้าให้ตรงกับสิ่งที่มีในภูมิภาคของตนเองได้แล้ว เช่น การย้อมครามในจังหวัดมหาสารคาม เป็นต้น แล้วค่อยๆพัฒนารูปแบบให้เกิดความซับซ้อนในอนาคต เราควรเริ่มต้นจากตัวเราเอง นับ 1 ด้วยตัวเราเอง มิใช่นับ 5 นับ 6 จากสิ่งที่เป็นของคนอื่น



ภาพที่ 4.81 การย้อมครามจาก Japan Blue ของชาวญี่ปุ่น แม้ผลิตภัณฑ์จะมีความเรียบง่าย เป็นเสื้อ เป็นผ้าพันคอเป็นปลอกหมอน แต่สิ่งที่สำคัญคือเอกลักษณ์ของสีของคราม และความเป็นตัวตนของชุมชนนั้น

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

“ร่ม” ก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่น่าสนใจจากการนำวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์ในการออกแบบของคนญี่ปุ่น ซึ่งร่มนั้นจะมีส่วนร่วมในการประกอบพิธีทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเสมอ เช่นในพิธีชงชาเป็นต้น (ในพิธีจะล้อมรอบด้วยต้นไม้สีเขียวตัดกับร่มสีแดง) แม้กระทั้งวิถีการใช้ชีวิต คนญี่ปุ่นขณะพบเจอกันจะสนทนาหรือทักถามกันว่าสบายดีไหม ผู้ตอบจะตอบว่า **“สบายดีด้วยร่มเงาในบารมีของท่าน ทำให้อยู่ดีกินดีมาจนถึงทุกวันนี้”** ร่มจึงมีบทบาทเสมอ รวมถึงร่มญี่ปุ่นมีความงดงามจากโครงสร้าง มีความเกลี้ยงเกลา และร่มจะใช้กันในสังคม ทุกรุ่น ทุกเพศและทุกชนชั้น ร่มในวัฒนธรรม

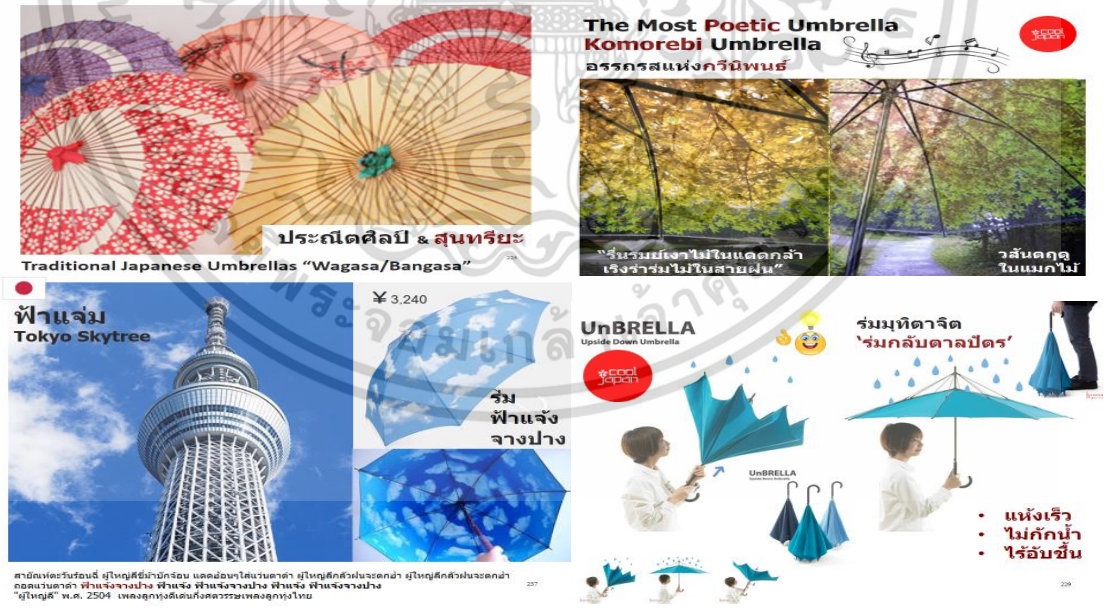
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ญี่ปุ่นมีชุดความเชื่อในการปกปักคุ้มครองคน อยู่ภายใต้ร่มเงาอันอบอุ่น ดังนั้นภายในร่ม มักจะมีชุดความเชื่อเกี่ยวกับ คน คน และคน ประดับอยู่เสมอ



ภาพที่ 4.82 ร่มกับพิธีกรรม ของชาวญี่ปุ่น
ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

ลักษณะการออกแบบร่มของญี่ปุ่นก็มีความสวยงาม ลวดลายของร่มส่วนมากไม่ได้มีความสมมาตร หรือลวดลายที่เสมอเหมือนกัน แนวคิดการออกแบบร่ม อาทิ การได้รับแรงบันดาลใจจากฤดูใบไม้ร่วง อันเป็นกวีนิพนธ์ที่กล่าวว่า **“ใจของหญิงที่เรรวน รักคนนั้น รักคนนี้ ผู้หญิงจึงเปรียบเสมือนท้องฟ้าในฤดูใบไม้ร่วง”,**(งานออกแบบร่มฟ้าแจ่ม Tokyo Skytree), รวมถึงการพัฒนาในเรื่องการออกแบบร่มเพื่อใช้แก้ปัญหาก็มีเช่น ร่ม Un-Bella เป็นลักษณะของร่มที่สอบเก็บกลับด้านจากล่างขึ้นบน สามารถสะเด็ดน้ำได้ สามารถเข้าไปในตัวรถได้สะดวกและเก็บได้ง่ายกว่าเดิมมาก



ภาพที่ 4.83 แนวคิดการออกแบบร่มของชาวญี่ปุ่น
(ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การนำรูปแบบของการมัดย้อมผ้าของชุมชนหรือลายทอด้วยเทคนิคดั้งเดิม มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมได้(อย่างที่ได้อธิบายมา) เช่นการออกแบบร่มให้เป็นผัก ผลไม้ ตามแหล่งชุมชนของตนเอง โดยใช้เทคนิคการมัดย้อมของชุมชนนั้นๆเข้าไปประกอบ จะทำให้ได้ทั้งเทคนิคภูมิปัญญาแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้ออกแบบเป็นร่มที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และสอดคล้องกับพืชผักที่มีอยู่อันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน นับเป็นการออกแบบงานผลิตภัณฑ์ของชุมชนนั้น อย่างผสมผสานและลงตัวทั้งวัฒนธรรม ความสอดคล้องของชุมชน และภูมิปัญญาร่วมกันทั้งหมด(ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่เมืองไทยยังไม่มีเท่าที่ควร) *คนชาติญี่ปุ่นมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาต่อเนื่อง ไม่หยุดหย่อน* และมีชุดสีที่เป็นสไตล์ชาติญี่ปุ่นอย่างชัดเจน ส่วนของสีจึงเป็นเอกลักษณ์สำคัญที่ทำให้ผลงานของญี่ปุ่นนั้น เกิดการรับรู้ได้มากขึ้น



ภาพที่ 4.84 การออกแบบร่ม จากแนวคิดพืช ผัก และผลไม้ รวมถึงการบูรณาการภูมิปัญญาจากการมัดย้อมและสิ่งทอเข้ามาประยุกต์ใช้

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563



ภาพที่ 4.85 (ซ้าย) ชุดสีในการออกแบบของญี่ปุ่น, (ขวา) การพัฒนาชุดสีไทยโทนของประเทศไทย
ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

จากตัวอย่างแนวคิดของคนญี่ปุ่น เราเองก็ต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องให้ได้เช่นกัน เรามีร่มทางภาคเหนือได้ เรามีร่มทางภาคใต้ได้ **เราต้องมีการจัดการความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและหา**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

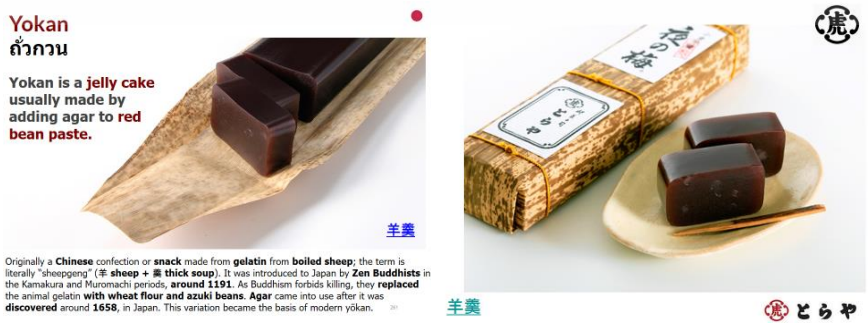
หนทางแห่งการปรับตัว เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น ยังคงอยู่และต่อยอดให้ใช้ได้จริงในปัจจุบัน



ภาพที่ 4.86 (ซ้าย) การออกแบบร่มทางภาคเหนือ, (ขวา) การออกแบบร่มทางภาคใต้ นั้นทำให้เห็นว่าเราสามารถพัฒนาต่อยอดได้ รวมถึงการพยายามบูรณาการภูมิปัญญาไทยร่วมกันให้มีบทบาทมากขึ้นในประเทศ

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

- การพัฒนาด้านอาหาร เช่น ถั่วกวน และขนมต่างๆ ก็มีแนวคิดจากการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบได้อย่างแยบยล แม้ว่ารสชาติของขนมจะดีอยู่แล้วแต่การใส่ใจเรื่องบรรจุภัณฑ์ก็สามารถสร้างอัตลักษณ์ได้เช่นกัน การออกแบบบรรจุภัณฑ์อาหารประเภทถั่วกวนหรือขนม จะทำการออกแบบ แบบแบนราบไม่ได้(ตามขนาดของขนมนั้นๆ) การออกแบบตามหน้าเทศกาล เช่นการให้ขนมเป็นพรปีใหม่ มีการนำสัตว์มงคลตามธรรมเนียมนั้นมาใช้ เช่น หมูใช้หมูป่า, แกะและแพะ ,กระต่าย(ชมจันทร์) การสร้างสรรค์งานให้เป็น Theme เดียวกัน ซึ่งแต่ละชุดก็มีความแตกต่างกันไป (ถ้ามี 4 ฤดูก็สามารถออกแบบแจกแจงได้เพิ่มอีก) การออกแบบบรรจุภัณฑ์สามารถใช้เทศกาลในการปรับเพื่อให้เกิดความแตกต่าง ขนมก็จะต้องมีความแตกต่างกัน (เช่นขนมนำเอารูปแบบของภูเขาไฟฟูจิมาใช้ หรือในสนามบินนาริตะ ก็ต้องมีขนมรูปแบบเครื่องบิน หรือ มีการนำคำร้องฤดี การนำคำดีๆ ความหมายดีๆ วางอยู่ในทุกบรรจุภัณฑ์เป็นต้น) แม้ว่าจะกินขนมหมดแต่ก็ไม่เคยทิ้งกล่องได้เลยจากความงามและความหมายที่แฝงอยู่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.87 แนวคิดการออกแบบขนมถั่วกวน และการสร้างบรรจุภัณฑ์ตามหน้าเทศกาล โดยมีการใช้วัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบ เช่นการนำรูปสัตว์มงคลมาใช้ในงานปีใหม่เป็นต้น

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563)



ภาพที่ 4.88 แนวคิดการออกแบบขนมถั่วกวนและการสร้างบรรจุภัณฑ์ เช่น การนำภูเขาฟูจิ และภาพวิวทิวทัศน์โดยรอบที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ในการออกแบบ, การออกแบบโดยการจำแนกตามฤดูกาล, การออกแบบขนมในสนามบินนาริตะ หรือ การใส่คำมงคล หรือคำที่มีความหมายดีๆ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ได้สร้างเอกลักษณ์และบ่งบอกความเป็นตัวตนของชาวญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตัวอย่างนี้เราสามารถที่จะนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาปรับใช้ได้ ถั่วกวนและขนมอาจมีรสชาติหรือบรรจุภัณฑ์ที่คล้ายๆกัน หรือมีหมู่บ้านหนึ่งทำเป็นแต่ถั่วกวน และมีจำหน่ายกันแทบทุกบ้าน ซึ่งคงต้องแข่งกันด้วยราคา ลักษณะแบบนี้มีมากมายในประเทศเรา และมันไม่สามารถอยู่ได้เพราะทำกันมากเกินไป ดังนั้นต้องหาวิธีสร้างความแตกต่างได้อย่างไร การหาตำแหน่ง Positioning ให้กับสินค้าอย่างไร แตกต่างกับถั่วกวนและขนมอื่นๆอย่างไร ต้องสร้างความแตกต่างเป็นจุดขายเพื่อครองใจผู้บริโภคได้อย่างไร เช่น การหากรรมวิธีเพิ่มส่วนผสมและเทคนิคในการประกอบอาหาร อาทิ ทำถั่วกวน + ถั่ว + นม เป็นอย่างไร, การทำเป็นอาหารเจ, ทำแบบไร้น้ำตาล, ใส่แท่งเดินรับประทาน, ใส่กล่องแบบช๊อคโกแลต, ทำรูปแบบ หรือ Form ของขนมให้สอดคล้องกับสถานที่นั้นๆ เป็นอนุสาวรีย์เป็นบ้าน เป็นสามแยกของซอยนั้นๆ, การออกแบบหีบห่อเป็นแผนที่ชุมชน อันเป็นการสื่อถึงตำแหน่งของสินค้าให้เกิดความแตกต่าง หรือ การใช้วิธีการผลิตขนมแบบพื้นบ้าน แบบดั้งเดิม, การผลิตแบบสากล, สมัยใหม่ ใส่ถุง และการเชิดชูภูมิถิ่นนั้นเป็นต้น จากแนวคิดนี้จะสามารถหาแนวทางพัฒนาได้อย่างหลากหลายได้

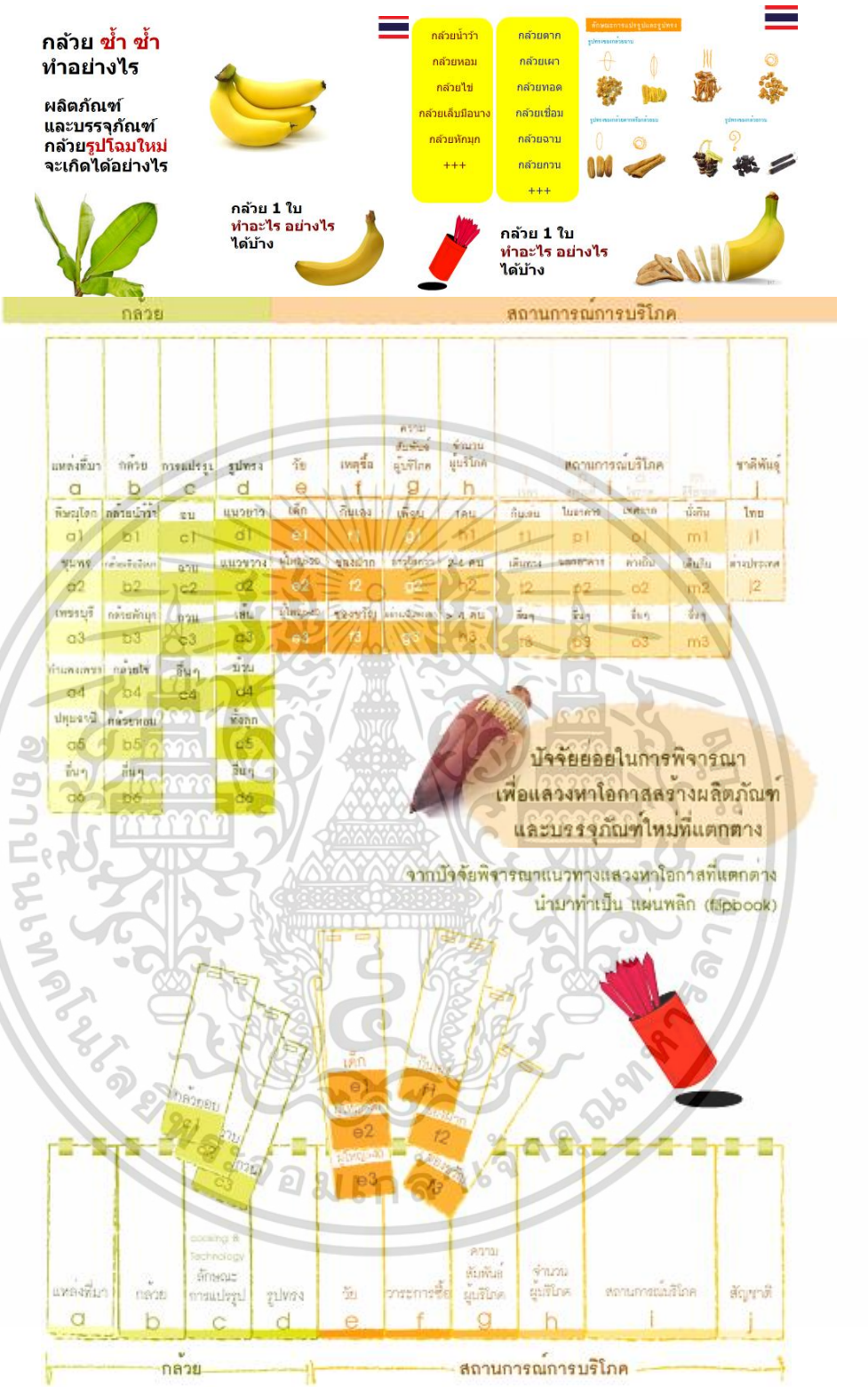
อีกตัวอย่างหนึ่งในบ้านเรา เช่นการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกล้วย ซึ่งมีผลิตออกมาจำหน่ายกันอย่างมากมาย เราจะมีวิธีในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกล้วยนี้ได้อย่างไร โดยในการเรียนด้านออกแบบสร้างสรรค์ การหาตัวเลือกเป็น Choice เป็นชุดข้อมูลแต่ละชุด แล้วทำการสุ่มเลือกให้ทำการออกแบบแต่ละคน เสมือนการเสี่ยงเซียมซี ก็เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่สามารถเพิ่มความหลากหลายและทดลองสิ่งใหม่ๆในการออกแบบได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น

เซียมซีชุดที่ 1 คือ รูปแบบกล้วย ประกอบด้วย การหั่นขวาง, หั่นกลม, การม้วน, การหั่นแผ่นบาง หรือ การหั่นโค้ง เป็นต้น

เซียมซีชุดที่ 2 คือ กรรมวิธี ประกอบด้วย การตาก, การเผา, การทอด, การเชื่อม, การฉาบ, การกวน หรือผสมงา เป็นต้น

เซียมซีชุดที่ 3-อื่นๆ(ตามโจทย์หรือสิ่งที่ต้องการเพิ่มเติม) คือ แนวคิดการออกแบบ ซึ่งสามารถเสี่ยงได้มากกว่า 1 ครั้ง ประกอบด้วย สามารถกินได้หลากหลายที่, สามารถบอกแหล่งที่มาเชิดชูแหล่งที่มาได้, วิธีปรุงอย่างไร(หาทางเลือก), รูปทรง หรือ Form เป็นอย่างไร (หาทางเลือก), เป็นผลิตภัณฑ์ของขวัญ ของฝาก, รับประทานในหมู่ไหน หมู่เพื่อน หมู่ผู้ใหญ่ ผู้มีบุญคุณ ทนาย หมอ ครู บาอาจารย์, ใครรับประทาน คนไทย ฝรั่ง หรือชาวเอเชีย หรือโอกาสที่ให้เป็นต้น แล้วนำมาสู่แนวคิดแบบเสี่ยงเซียมซีกันในแต่ละชุด ถ้าได้รับการเลือกแล้วจะเกิดโจทย์ที่แตกต่างกันไปหมดในการออกแบบ โดยโอกาสที่จะซ้ำกันมีน้อยมาก ซึ่งจะได้แนวคิดงานใหม่ๆขึ้นมา (ข้อห้ามสำคัญในการออกแบบบรรจุภัณฑ์คือการตั้งชื่อ เราสามารถตั้งโจทย์ให้เกิดความใหม่ได้ แต่ห้ามตั้งชื่ออันเป็นการบ่งบอกสินค้านั้นได้อย่างชัดเจน ออกแบบผลิตภัณฑ์จากหัวปลี แล้วทำการตั้งชื่อสินค้าว่า เปรม**ปรีดิ์** มีคำว่า ปรี ปลี หรือปี ก็ไม่สามารถทับศัพท์ได้)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.89 แนวคิดการหาตัวเลือกเป็น Choice เป็นชุดข้อมูลแต่ละชุด แล้วทำการสุ่มเลือก เพื่อให้ได้โจทย์การออกแบบที่แตกต่างกันออกไป อันเป็นการขยายทางเลือกการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกล้วย (เสมือน การเสี่ยงเซียมซี)

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- จังหวัดโคจิ เป็นเมืองที่มีป่าและไม้เบญจพรรณ โดยไม้มีสีที่แตกต่างกัน เมืองนี้จึงได้หยิบเอาไม้ออกมาทำกระเป๋าได้ ทำที่รองนั่งได้ อันเป็นเอกลักษณ์ของเมืองอย่างน่าสนใจ



ภาพที่ 4.90 การออกแบบผลิตภัณฑ์จากไม้เบญจพรรณ ในเมืองโคจิ
ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

การออกแบบลักษณะ **"แวดล้อมคือตัวตน และ ฉันเป็นใคร"** ในจังหวัดฮอกไกโด มีอากาศที่หนาว การหย่อนตัวลงในน้ำอุ่น การทำเกลือผสมน้ำให้เกิดความสุข, มีสมุนไพร, มีสาหร่าย + แผนที่ฮอกไกโดเป็นบรรจุภัณฑ์ที่มีความสวยงาม, มีเกล็ดหิมะ สามารถปั้มรูปแบบของหิมะออกมาเป็นสบู่ เกิดเป็นสบู่แบบเกล็ดหิมะที่มีความหลากหลายแบบไม่เหมือนกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.91 การออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ ในเมืองฮอกไกโด สอดคล้องแนวคิด “แวดล้อมคือตัวตนและฉันเป็นใคร”

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

ในประเทศไทยเรามีวัฒนธรรมและภูมิปัญญามากมาย ที่สามารถนำเข้าสู่การออกแบบและประยุกต์ใช้ได้ ผสมผสานกับความสอดคล้องจากความเป็นตัวตน สามารถเชิดชูความเป็นพื้นถิ่นของตนเองได้ รวมถึงให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำเสื้อยืดเมืองคอน (นครศรีธรรมราช) หรือถ้าทำทั้งภาคใต้เป็นภูมิภาคก็มีแนวคิดเรื่องขนมสารทเดือนสิบ, การนำแรงบันดาลใจจากลูกจากหรือทลายจาก อันมาจากคลองปากชายเลน สู่การออกแบบโคมไฟ, การทำขนมจีนสู่เสื้อยืด, การออกแบบหมอนเป็นแนวคิดหัวล้านชนกัน จากการละเล่น, การนำแรงบันดาลใจจากโนราฯสู่การออกแบบกรงนก เป็นต้น **เอกลักษณ์คือต้องหาตนเองให้เจอ** (แวดล้อมคือตัวตน) วิถีชีวิต ความ กลิ่นโคลน นำมาเป็นเครื่องหอม "กลิ่นโคลนสาบควาย" **ในประเทศไทยมีอะไร ในภูมิภาคมีอะไร ในจังหวัดมีอะไร ในชุมชนมีอะไร ถ้าใครค้นพบและจับจอง ก็จะเกิดการจดจำได้ก่อน เจอก่อน คิดก่อน พัฒนาก่อน ออกแบบก่อน**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.92 แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อันมาจากการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ที่มีในประเทศไทย ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความน่าสนใจ แต่ในความเป็นจริงแล้วการออกแบบยังต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและขยายแนวคิดให้เป็นตัวตนของเราให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบที่ได้ยังคงเป็นการนำมาใช้แบบผิวเผินอยู่

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.93 แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อันมาจากการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ที่มีในประเทศไทย
ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563



ภาพที่ 4.94 งานศิลปหัตถกรรมของญี่ปุ่น มีการออกแบบสร้างสรรค์ตามพื้นที่ชุมชนหรือจังหวัดของตนเองอยู่ทั่วประเทศ ซึ่งแต่ละจังหวัดก็จะมีเอกลักษณ์เป็นของตนเองทั้งสิ้น สิ่งเหล่านี้ควรสร้างให้เกิดกับประเทศไทยด้วยเช่นกัน

ที่มา: อรสา จิรภิญโญ. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

1.ต้องปลูกฝังให้นักออกแบบสร้างสรรค์มีความรัก วามหวงแหนศรัทธา ความชื่นชมและเชิดชูวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเอง รวมถึงของดีของท้องถิ่นตนเองอย่างมาก (ต้องมีการรับรู้เรื่อง ความรักที่มีต่อวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเองเสมอ ไม่ทิ้งขว้างสิ่งเหล่านี้ให้อยู่เบื้องหลังแม้นวัตกรรมและเทคโนโลยีจะเดินหน้าไปไกลแค่ใดก็ตาม**)**

2. **เราต้องมีการจัดการความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและหาหนทางแห่งการปรับตัว เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น ยังคงอยู่และต่อยอดให้ใช้ได้จริงในปัจจุบัน**

3.ในการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ควรนำแนวคิด 2 ส่วนคือ **1.Tradition** (เป็นแนววัฒนธรรม อนุรักษ์ความดั่งเดิมผสมผสานกับความรู้ทางด้านการออกแบบ ลักษณะงานมีความประณีตละเอียดรอบคอบมาก) **2. Modern** (ความเป็นสมัยใหม่ เป็นการออกแบบโดยอิงความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน แก้ปัญหา แต่ยังคงมีกลิ่นไอทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอยู่ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปร่าง รูปทรง สี หรือความเข้าใจร่วมกันทางวัฒนธรรม) นำ 2 ส่วนนี้มาผสมผสานร่วมกันหรือเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งมาใช้ได้

4. **ควรนำเอาภูมิปัญญาที่มีอยู่ในประเทศ มาใช้ประยุกต์หรือพัฒนาร่วมกันให้เกิดเป็นผลงานหัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ (อันเป็นการบูรณาการองค์ความรู้เชิงช่าง)** เช่น การนำการมัดย้อมหรือทอผ้ามาประยุกต์ใช้ในการทำร่ม หรือการนำเอางานจักสานมาพัฒนาร่วมกับงานเซรามิกส์เป็นต้น

5. ต้องมีการสืบสานให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาดำเนินอยู่ได้ ในชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน กล่าวคือ**สินค้าต้องใช้จริงในชีวิตประจำวัน** (และในทุกๆวัน)

6. **งานหัตถกรรมที่ทำด้วยมือ สร้างด้วยมือ ต้องมีบทบาทสำคัญ นั้นคือในการออกแบบและพัฒนาต้องมีการผลิตด้วยมือในการสร้างสรรค์อยู่** (จากความเป็นสุนทรียะ+ทักษะ+วิริยะ)

7. ควร**ต้องนำเทคนิควิธีที่สืบสานแบบโบราณกาล** มาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนาสินค้าในปัจจุบัน (อุตสาหกรรมไม่สามารถกระทำได้)

8. **วัสดุต้องหาได้ในท้องถิ่น หาได้จากชุมชนนั้นๆ** (ในเมืองไทยชอบใช้วัตถุดิบต่างบ้านต่างเมืองเสมอ)

9. **ต้องเป็นงานหัตถกรรมที่เชิดชูตำบลนั้น อำเภอนั้น จังหวัดนั้น ภูมิภาคนั้น และประเทศนั้น** เพื่อให้ผลงานที่ได้ต้องมีตัวตนของตนเอง ก่อเกิดเอกลักษณ์ที่สำคัญ สร้างความจดจำให้แก่ผู้บริโภค สามารถบ่งบอกลักษณะเดิมเชิงท้องถิ่นได้

10. **การส่งเสริมให้นักออกแบบ และช่างผู้ผลิตมีความรับรู้เรื่องสุนทรียะ ความงดงามทางศิลปะให้มากยิ่งขึ้น** เพื่อก่อให้เกิดรูปแบบที่มีความน่าสนใจเป็นที่ชื่นชอบแก่ผู้บริโภคได้ ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบ ไม่จำเป็นต้องนำมาใช้ทั้งหมด ต้องรู้จักปรับเปลี่ยนหรือลดละตัดทอน เพื่อนำมาใช้อย่างเกิดประโยชน์แต่ยังคงความรับรู้ ความเข้าใจ สามารถอธิบายอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเหตุเป็นผลได้ (ปรับแต่งใหม่ให้ลวดลายน้อยลง แต่กรรมวิธีการผลิตที่ละเอียดยังคงเหมือนเดิมทุกประการไม่เปลี่ยนไป)

11. การให้**การศึกษาด้านการออกแบบสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การพัฒนาแนวคิดและรูปแบบของผลิตภัณฑ์** เพื่อลดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปประยุกต์ใช้อย่างไม่เหมาะสมและสามารถต่อยอดให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ รวมถึงการแก้ไขปัญหาของผลิตภัณฑ์นั้นให้เกิดประโยชน์มากขึ้นสอดคล้องวิถีชีวิตในสังคมปัจจุบัน

12. การสนับสนุนความร่วมมือของนักออกแบบและช่างฝีมือ

13. การส่งเสริมและการสืบสานอย่างต่อเนื่องในงานหัตถกรรม จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการประยุกต์ใช้ **(เป็นการสืบสานอย่างสร้างสรรค์)**

14. **การสนับสนุนการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานที่สามารถใช้สอยในชีวิตประจำวันให้มากที่สุด** เนื่องจากผลิตภัณฑ์จะถูกการใช้งานอย่างเนื่อง นั้นทำให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต่างๆได้อยู่ร่วมกับสังคมในวิถีชีวิตร่วมสมัยด้วยเช่นกัน

15. **“สิ่งแวดล้อมคือตัวตน”** ต้องนำสิ่งที่ใกล้ตัวมาใช้เป็นแนวคิดหรือเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ **เอกลักษณ์คือต้องหาตนเองให้เจอ** สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆได้ด้วยแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิตและประเพณี

16. **นักออกแบบต้องพยายามสร้างโจทย์ เพื่อหาแนวคิดใหม่ที่แตกต่างออกไปจากเดิม** การออกแบบต้องมีการแตกแยก ขยายแขนง ขอบเขตการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้กว้างออกไป มิเช่นนั้นผลงานที่ได้จะเหมือนกันและซ้ำกันเรื่อยๆ

17. **ควรนำเครื่องจักรทางอุตสาหกรรมให้เข้ามามีบทบาทในการออกแบบพัฒนามากขึ้นเพื่อช่วยเหลือการสร้างสรรค์ชิ้นงาน** เช่น เครื่อง Laser Cutting และเครื่อง Laser Printer ดังนั้นต้องรู้จักนำเอาเครื่องจักรทางอุตสาหกรรมเหล่านี้เข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วย เพราะสิ่งนี้เป็นสิ่งที่สำคัญ ต่อการพัฒนาต่อยอด **(แต่ระบบอุตสาหกรรมนั้นอาจไม่ใช้ในกระบวนการที่ใหญ่นัก ใช้เป็นจุดเป็นตำแหน่งไป คือเน้นเข้ามาส่งเสริมงานให้ดีขึ้นมิใช่กระบวนการทั้งหมด)**

18 การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถพัฒนาให้แจ้งเกิดได้จากการแข่งขัน สืบสานผลิตภัณฑ์ ได้ด้วยเทคโนโลยีที่แตกต่าง การนำเสนอที่แตกต่าง และการสื่อตำแหน่งสินค้าที่แตกต่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. สัมภาษณ์ รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญจก์ บุญยรัตน์ วันที่ 30 สิงหาคม 2562 เวลา 11.00 – 12.00 น ในงานโครงการพัฒนาเครือข่ายงานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านสร้างสรรค์เชียงใหม่ (Chiang Mai Crafts Forum 2019) ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

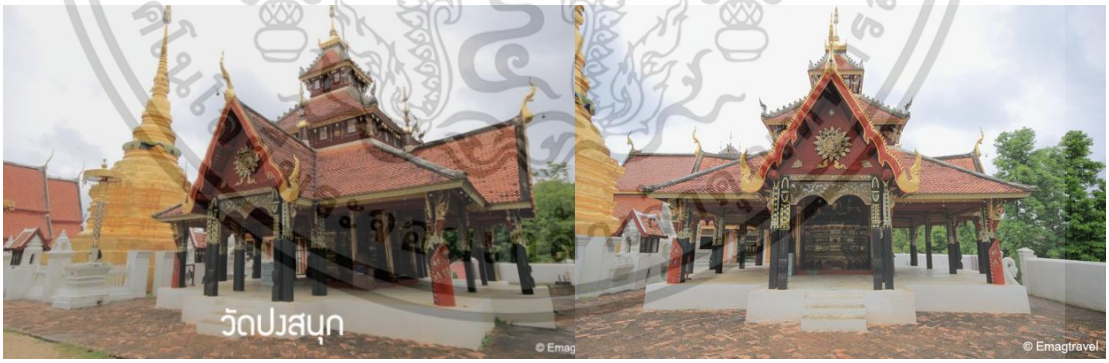
เราต้องทำให้ผลงานศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาของประเทศได้รับการพัฒนา ต้องได้รับการยอมรับและมีการรักษา เพื่อคงอยู่ในจุดที่เหมาะสม เพราะงานหัตถกรรมนี้ถือว่าเป็นมรดกของชาติ สามารถแสดงออกถึงตัวตน มีคุณค่าและสะท้อนวิถีทางวัฒนธรรมของชาติได้ จนถึงปัจจุบันเมืองเชียงใหม่ได้เป็นเมือง Creative City ด้านงานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน จากองค์การ UNESCO ทั้งนี้ได้รับมอบหมายจากทางรัฐบาล ให้เกิดการวิจัยและพัฒนาสร้างสรรค์งานหัตถกรรมต่างๆที่มีอยู่ เช่น การนำทองคำเปลวมาพัฒนาเป็นผลงานผลิตภัณฑ์เป็นต้น มีการผลักดันให้ เมืองภูเก็ตเป็นเมือง Creative City ด้านอาหาร (Gastronomy) รวมถึงในต่างประเทศเช่น เมืองโกเบ ในประเทศญี่ปุ่น เป็นเครือข่ายด้านสาขาการออกแบบ (Design) ทั้งนี้จากการสนับสนุนจากองค์กร UNESCO เห็นได้ว่าทั่วโลกเริ่มให้ความสนใจในเรื่องของการรักษาและพัฒนาวัฒนธรรม ภูมิปัญญาของและแห่ง แต่ละประเทศ นั้นจึงเกิดกระแสความตื่นตัวในเรื่องนี้เป็นอย่างมาก ดังนั้นในฐานะนักพัฒนาสร้างสรรค์ในประเทศ ต้องเป็นการพัฒนาอย่างยั่งยืนในเรื่องศิลปหัตถกรรม ที่ว่าด้วย **“การต่อยอด + การพัฒนา + การคงอยู่ แต่ทั้งหมดต้องแสดงถึงความเป็นตัวตน”**

ยกตัวอย่างในการอนุรักษ์และพัฒนางานศิลปหัตถกรรมใน จ.เชียงใหม่ เชียงใหม่เป็นศูนย์กลางของภาคเหนือ มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 720 ปี ทั้งนี้สิ่งที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ตกทอดมาสู่ปัจจุบันที่สำคัญคือ “งานศิลปหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน” ที่มีความงดงามเป็นเอกลักษณ์แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของผู้คนในดินแดนนี้ เชียงใหม่มีองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญอยู่หลากหลาย ดอยสุเทพที่ถูกปกคลุมไปด้วยสภาพป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์ ลำน้ำปิง อันมีลักษณะทางกายภาพที่สอดรับกับภูมิศาสตร์ของเมือง ตลอดจนสภาพบ้านเรือนถิ่นที่อยู่อาศัยของประชาชน **ถูกสร้างขึ้นมาตามความเชื่อและแรงศรัทธาของบรรพชนแต่ครั้งอดีต** และความสำคัญที่มีความโดดเด่นจนได้รับการยกย่องคือ ศิลปวัฒนธรรม อันเป็นทั้งมรดกและทรัพยากรทางภูมิปัญญาที่ถูกสั่งสมองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่น ที่เสมือนเครื่องมือในการบ่งบอกว่าพื้นที่แห่งนี้มีความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศิลปวัฒนธรรมมาอย่างช้านาน ซึ่งสะท้อนรูปแบบการอยู่รวมกันของกลุ่มชน ที่ประกอบด้วย รูปแบบการปกครอง ประวัติความเป็นมา มีสภาพแวดล้อมซึ่งเป็นแหล่งรวมของผู้คน สิ่งปลูกสร้าง ภูมิทัศน์นี้เกิดจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของชุมชน ทั้งภายในและภายนอกตัวเมือง **ดังนั้นในแต่ละสังคมย่อมมีวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นเองและรับมาจากภายนอก แล้วพัฒนาเปลี่ยนแปลง ปรับตัว ให้เข้ากับวิถีชีวิต ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นและมีความสัมพันธ์ร่วมกันในแต่ละสังคม** (ดังนั้นในการศึกษาการพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมในแต่ละแห่ง ความเข้าใจในการคัดสรรค์ต้องมีการศึกษาของข้อมูลของถิ่นฐานและสังคมนั้นเสียก่อน เพื่อให้เข้าใจถึงบริบททางวัฒนธรรมได้อย่างถูกต้อง นั้นหมายถึงการศึกษาทุกส่วนที่อยู่รายล้อมของท้องถิ่นนั้นๆ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานหัตถกรรมใน จ.เชียงใหม่ มีความหลากหลายตามพื้นที่ ทั้งชุมชนช่างที่มีความสำคัญกับพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ของเชียงใหม่ ที่กล่าวได้ว่า “หลังจากที่กวาดต้อนผู้คนจากเมืองต่างๆโดยให้ผู้ที่มีความรู้งานสล่า (ช่าง) กระจายกันอยู่ตามชุมชนระแวกใกล้กับประตูเชียงใหม่ ดังนั้นจึงพบว่าบริเวณทางทิศใต้ของตัวเมืองหรือประตูเชียงใหม่จะมีชุมชนฝีมือต่างๆอาศัยอยู่ เช่น ช่างทำเครื่องเงิน, ช่างแต้ม, ช่างฆ้อง, ช่างหล่อ เป็นต้น ซึ่งพื้นที่งานหัตถกรรม และสล่า(ช่าง) เริ่มสูญหายไปจากเมืองเชียงใหม่ ที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้วิถีชีวิตของชุมชนไปเป็นระบบอุตสาหกรรม รวมถึงช่างฝีมือ(สล่า)ที่กำลังเริ่มเลือนหายไป ดังนั้นเพื่อให้การพัฒนา การต่อยอด ควบคู่กับการอนุรักษ์ ในเรื่องวัฒนธรรม งานศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา เราจึงจำเป็นต้อง**เกิดการพัฒนาอย่างเป็นพลวัต มีการดูแลรักษา รูปแบบงานหัตถกรรม กรรมวิธีการดั้งเดิม และรู้จักนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในสังคมปัจจุบันให้ได้** รวมถึงการสนับสนุนจากองค์กร UNESCO และการตื่นตัวเรื่องมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา การศึกษาพื้นที่ชุมชนช่องทางประวัติศาสตร์ แต่ละชนชาติทั่วโลก

เหตุที่เชียงใหม่เป็นศูนย์กลางของล้านนาในเรื่องของหัตถกรรมและภูมิปัญญา ทั้งนี้เกิดจากแรงผลักดันในการทำงาน สิ่งที่ปรากฏคือใน**งานหัตถกรรมและภูมิปัญญาล้านนานั้นจะมีวิธีคิดอย่างมากมายที่มีความเชื่อมโยงกับพุทธศาสนากับความเชื่อ** ตัวอย่างเช่น การใช้ทองคำเปลวในการตกแต่งงานสถาปัตยกรรม อันมีความเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา ทั้งนี้จึงเกิด**มุมมองด้านความเชื่อโดยมีพิธีกรรมเป็นตัวเชื่อมโยง** จากสิ่งเหล่านี้จึงเป็นบ่อเกิดผลงานหัตถกรรมและภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรม หรือประเพณีต่างๆขึ้นมากมายตามกันไปด้วย ดังนั้นเมื่อผลงานหัตถกรรมได้เกิดขึ้นเชื่อมโยงกับความเชื่อเราควร**จำเป็นต้องศึกษาให้คงอยู่จากรุ่นสู่รุ่น** จากตัวอย่าง การอนุรักษ์สถาปัตยกรรมวัดปงสนุก จ.ลำปาง ดังภาพที่ 4.95



ภาพที่ 4.95 “วัดปงสนุก” แห่งเขลางค์นคร ธรรมสถานหนึ่งเดียวของไทย ที่ได้รับรางวัล “Award of Merit” จาก UNESCO ในปี 2008 เป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม-สถาปัตยกรรมเก่าแก่ ที่เหลืออยู่เพียงแห่งเดียวในประเทศ

ที่มา : https://www.emagtravel.com/archive/wat-pongsanuk.html[Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มกราคม 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการที่จะทำให้เกิดความเข้าใจงานหัตถกรรมที่ส่งผลถึงวัฒนธรรม เราจำเป็นต้องพยายามปลูกฝังความเข้าใจเหล่านี้ให้กับเด็กและเยาวชน จึงก่อเกิดการรณรงค์ให้เด็กอนุบาลมีการเรียนมัดย้อมภายในโรงเรียน ซึ่งเราสามารถเริ่มจากสิ่งที่ง่าย ปฏิบัติได้ง่าย และมีความสนุก หรือการให้เด็กนักเรียนในภาคเหนือแต่งกายชุดพื้นเมืองในทุกวันศุกร์ (ลักษณะแบบนี้ที่ประเทศอินโดนิเซียก็มีการปฏิบัติเช่นเดียวกัน) การแต่งกายชุดพื้นเมืองทุกวันศุกร์นี้จะช่วยให้เด็กๆเกิดความเข้าใจผ่านการแต่งกาย แม้ว่าที่ผ่านมาจะเกิดข้อขัดแย้งบ้าง แต่สิ่งเหล่านี้ก็เป็นแนวคิดวิธีหนึ่งที่สามารถเกิดการรับรู้ผ่านความเคยชินได้ ดีกว่าที่จะปล่อยละเลยให้จมหายไปกับการณ์เวลา (สิ่งเหล่านี้จึงเกิดคำถามสะท้อนกลับมาว่า เหตุใดประเทศญี่ปุ่น ตั้งแต่รุ่นเด็ก คนหนุ่มสาว จนถึงคนชราจึงมีความรู้สึกเป็นเกียรติและยินดีทุกครั้งที่ได้สวมใส่ชุดกิโมโน และรับรู้ถึงความรักที่มีต่อวัฒนธรรมตนเองได้)

การพัฒนางานหัตถกรรมและภูมิปัญญา จำเป็นต้องศึกษา การเรียนรู้แบบงาน เทคนิควิธีการหรือภูมิปัญญาที่เป็นแบบดั้งเดิมเสียก่อน แล้วจึ่งค่อยๆพัฒนา ค่อยๆปรับปรุงเปลี่ยนแปลง *ซึ่งที่ผ่านมานักออกแบบมักจะไม่ได้ศึกษาวิธีการดั้งเดิมหรือเคยได้ปฏิบัติงานหัตถกรรมดั้งเดิมเท่าใดนัก แต่มักจะออกแบบสร้างสรรค์ในทันทีทันใด โดยที่ยังไม่รู้ถึงแก่นแท้ นี่จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ผลงานหัตถกรรมจึงการการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ไม่เหมาะสมเท่าที่ควร และไม่สามารถอธิบายถึงที่มาได้* (ทั้งการปฏิบัติ,การตีความ และความหมายการเชื่อมโยงด้านความเชื่อ) การเรียนรู้ให้เข้าใจแล้วจึงค่อยๆปรับและพัฒนาแบบไม่รีบร้อนจึงมีความเหมาะสมกว่า เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ค่อยๆหล่อหลอม รวมตัวกันได้ ตัวอย่างเช่น กระทรวงวิทยาศาสตร์ได้เข้ามามีบทบาท ส่วนร่วมในการพัฒนางานหัตถกรรมร่มบ่อสร้าง จ.เชียงใหม่ มีการสร้างเครือข่าย มีการใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์มาช่วยในการผลิตกระดาษสาให้มีความเหมาะสมกับร่มมากขึ้น ไปพร้อมๆกับศิลปหัตถกรรมร่มบ่อสร้างแบบดั้งเดิมของชุมชน อันเป็นวิธีการแยกส่วนการทำงานแล้วมาประกอบร่วมกัน

วัด-พระภิกษุสงฆ์ ย้อนกลับไปที่พระพุทธศาสนา ล้วนแล้วมีความสัมพันธ์สอดคล้องเกี่ยวข้องกับงานหัตถกรรมชุมชน ทั้งการยึดเหนี่ยวจิตใจ การสร้างงานศิลปหัตถกรรมในการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา การสร้างงานหัตถกรรมสำหรับใช้ในชุดความเชื่อทางวัฒนธรรม ประเพณีและสังคม ทั้งหมดนี้เป็นส่วนหนึ่งในรากฐานของการดำรงชีวิตของชุมชน ถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างความเข้มแข็ง การเชื่อมโยงผู้คนให้มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและอยู่ร่วมกับอย่างปรกติสุข

การ Research ว่าอะไรคือ Folk Art ที่สำคัญที่สุดของศิลปหัตถกรรมใน จ.เชียงใหม่ (หรือของแต่ละที่ชุมชนทั่วประเทศ) สุดท้ายแล้วทุกอย่างมันต้องเชื่อมโยงกัน ไม่ใช่มีแค่ผ้า เครื่องปั้นดินเผา หรือการแกะสลักไม้ ทุกอย่างล้วนมีความเกี่ยวข้องกัน เราในฐานะนักวิจัย หรือนักออกแบบ ต้องรู้จักการนำวัฒนธรรม ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา มาใช้บูรณาการองค์ความรู้ร่วมกันในหลากหลายด้าน **หลักเกณฑ์สำคัญคือ เราจะทำอย่างไรให้ศิลปหัตถกรรมและวัฒนธรรมมีวิธีการดำเนินแบบรักษาไปพร้อมๆกับการพัฒนา ซึ่งเป็นประเด็นหลักหรือหัวใจหลักที่สำคัญมาก**

สิ่งที่จำเป็นในการพัฒนาศิลปหัตถกรรมในปัจจุบันคือ *เราจะมีวิธีการอย่างไรในการนำพุทธศิลป์ กับช่างสล่ารุ่นใหม่มาทำงานร่วมกัน โดยมีผู้รู้ด้านการจัดการวัฒนธรรม ผู้เชี่ยวชาญนักวิชาการ*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านต่างๆที่เกี่ยวข้อง และนักออกแบบสร้างสรรค์ มาเป็นที่ปรึกษาหรือเป็นผู้ร่วมกระบวนการพัฒนา มันจะเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้วัฒนธรรมและศิลปหัตถกรรมสามารถคงอยู่ได้ในสังคมปัจจุบัน ในกรณีนี้ได้ยกตัวอย่างการนำศิลปหัตถกรรมมาใช้ประยุกต์ในการออกแบบ ทั้งนี้อาจเป็นกระบวนการใดกระบวนการหนึ่งก็ได้(ไม่จำเป็นต้องนำมาใช้ทั้งหมด) แต่ต้องมีชุดทฤษฎีที่สามารถอธิบาย บ่งบอก และเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมที่เกิดการรับรู้แก่ผู้พบเห็นได้ จากตัวอย่างได้นำ **“สีทอง” (ทั้งการใช้ทองคำเปลว, การแต้มทอง, การลงรักปิดทอง)** ที่ใช้ในงานศิลปหัตถกรรมล้านนา ซึ่งในประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่นก็มักมีการใช้สีทองมาผสมในงานศิลปหัตถกรรมเช่นกัน ซึ่งสีทองนี้เป็นสิ่งสำคัญ มีเบื้องลึกของมิติทางวัฒนธรรมแฝงอยู่ (เช่นการแต้มทอง ลายคำในเสาพระอุโบสถ เป็นต้น) ซึ่งแบบงานที่เป็นเอกลักษณ์ล้านนาจะมีพื้นสีดำ สีแดง และสีทองเป็นสีประกอบที่สำคัญ (ในงานเครื่องเขินก็มีสีทอง ดำ แดง – จีน ญี่ปุ่น, งานเครื่องปั้นดินเผา ที่ เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง ก็มีเช่นเดียวกัน) มาใช้ร่วมในการประยุกต์และพัฒนา เราจะมีวิธีการอย่างไร ในการนำวิธีการเหล่านี้มาใช้พัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ในสังคมปัจจุบัน ให้เกิดการรักษาและดำรงอยู่ **ทั้งนี้สิ่งที่เป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในสังคมนั้นคือสิ่งที่ยั่งยืนที่สุด พยายามรักษาความเป็นรากเหง้าของตน** ซึ่งหลายๆเมืองทั่วโลกก็กำลังกระทำอยู่ อันเป็นแนวคิดการหยิบยกและดึงเอาจุดเด่น อัตลักษณ์ทางผลงานด้านศิลปหัตถกรรมในชุมชนท้องถิ่น มาเชื่อมโยงกับคุณค่าของทองคำเปลวซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์เป็นสิริมงคล เพื่อผสมผสานงานสร้างสรรค์ใช้ชิ้นงานมีมูลค่ามากขึ้น อีกทั้งยังเชื่อมร้อยกับบริบททางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดความยั่งยืนในด้านการเติบโตทางเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น โดยในการพัฒนาการนำ “สีทอง” มาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์สามารถกระทำได้อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการนำมาใช้แต่งแต้ม เพิ่มเติมในการช่วยให้งานศิลปหัตถกรรมเดิมดูน่าสนใจขึ้น, การนำมาใช้ร่วมกับเทคนิคทางภูมิปัญญาแขนงอื่นๆเป็นการประยุกต์ บูรณาการร่วมกัน, การนำมาใช้เพื่อให้เกิดมิติการสะท้อน ความสว่างของแสง(ตรงตามหลักการทางศาสนสถานล้านนา) หรือการนำสีทองมาปรับเปลี่ยนเทคนิคการใช้งานให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น การนำเครื่องปั้นดินเผามาใช้ประยุกต์ร่วมกับทองคำเปลว, การนำการดาษสามาแต้มสีทองเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ,การนำกระดาษสามาเคลือบสีทองพร้อมการต้องลาย, การแกะสลักไม้แล้วใช้เทคนิคทองคำเปลวมาช่วยในการสร้างสรรค์หรือ การจักสานมาผสมผสานกับการลงรักปิดทอง เป็นต้น ผลลัพธ์ที่ได้มันไม่มีขีดจำกัดในการสร้างสรรค์ ทุกสิ่งสามารถเกิดขึ้นได้ (ดังภาพที่ 4.96- 4.100)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.96 งาน “ขันโอลายรดน้ำ”(Lanna Lacquerware) ของคุณประทิน ศรีบุญเรือง เป็นแนวคิดนำงานหัตถกรรมเครื่องเขินลงรักปิดทอง มาทำในรูปแบบดั้งเดิมในงานขันโอลายรดน้ำ ขันไม้ไผ่ตกแต่งลวดลายขดและลายหัวนาคโบราณ ออกแบบมาให้เป็นรูปทรงและลวดลายที่ร่วมสมัยเหมาะสำหรับการนำไปประดับตกแต่งที่พักอาศัยหรือธุรกิจโรงแรม

ที่มา : ผลงานหัตถกรรมสร้างสรรค์ จากโครงการพัฒนาเครือข่ายงานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านสร้างสรรค์เชียงใหม่ One Crafts One Gold, 31 สิงหาคม 2562)



ภาพที่ 4.97 งาน “เขินคำ”(Gold Leaf Lacquerware) ของคุณธวัชชัย อริยกีรติกุล เป็นการสร้างสรรค์ผลงาน “ขันคำ”มานำเสนอ เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาหัตถกรรมเครื่องเขินและการตกแต่งลวดลายด้วยทองคำเปลว โดยใช้เทคนิคการขูดลายหรือฮายลายโบราณ รวมถึงต่อยอด “ซองเทียน”อุปกรณ์เก็บเทียนจากหัตถกรรมจักสานพื้นบ้าน ให้กลายเป็นกระเป๋าสานผสมงานเครื่องเขินร่วมสมัย ซึ่งผลงานจะถ่ายทอดความสวยงามของลวดลายพันธ์พฤกษาและบรรดาสัตว์

ที่มา : ผลงานหัตถกรรมสร้างสรรค์จากโครงการพัฒนาเครือข่ายงานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านสร้างสรรค์เชียงใหม่ One Crafts One Gold, 31 สิงหาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.98 ซ้าย : งาน “พวงระย้า มาลาคำ”(Chandelier) ของคุณณัฐกร ไคร้บุญ เป็นแนวคิดการนำโคมระย้าฝรั่ง ผสมผสานงานเครื่องแขวนดอกไม้สดแบบไทยแบบดั้งเดิม เป็นการประดิษฐ์จากดอกไม้สดและใบตอง สู่การสร้างสรรค์ด้วยรูปทรงและสีสันของทองคำ ที่แสดงถึงความรุ่งโรจน์เจริญรุ่งเรือง สอดแทรกลายละเอียดเป็นงานปราณีตศิลป์อย่างไทย ทั้งงานจักสาน งานดุนแผ่นโลหะ ดอกไม้ประดิษฐ์ งานร้อยลูกปัดและประดิษฐ์ตุ๊กตารูปสัตว์ ประกอบเข้าด้วยกันไว้เป็นเชิงเทียนแขวน สะท้อนแสงเทียนสร้างความพิสมัยให้แก่ชิ้นงาน ขวา : การนำลายทองคำจากใช้ลวดลายจีน มาประยุกต์ใช้เข้าในเนื้อผ้า ออกแบบสร้างสรรค์เป็นชุดกระเป๋าที่แปลกใหม่น่าสนใจ

ที่มา : ผลงานหัตถกรรมสร้างสรรค์จากโครงการพัฒนาเครือข่ายงานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านสร้างสรรค์เชียงใหม่ One Crafts One Gold, 31 สิงหาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.99 บน : งาน “น้ำต้นคำ”(Nam Ton Kam) ของคุณสมทรัพย์ ศรีสุวรรณ์ เป็นแนวคิดน้ำต้นหุ้มเงินหรือน้ำต้นปิดทอง การนำภูมิปัญญาหัตถกรรมเครื่องเขิน การลงรัก และปิดทองคำเปลวมาประยุกต์ใช้ สามารถช่วยเพิ่มคุณค่าและมูลค่าของน้ำต้น, ล่าง : งาน “โคมไฟ เครื่องประดับ ” (Lamp and Decoration) ของคุณพัชรา ศิริจันทร์ชื่น เป็นแนวคิดการออกแบบโคมไฟ โดยใช้วัสดุหลักเป็นไม้ไผ่สานลงสมุกรักและปิดทองคำด้านใน เพื่อสร้างจุดเด่นในกับผลงานยามเปิดไฟ เพราะเมื่อแสงสว่างตกกระทบกับผิวเนื้ออร่ามของทองคำตัดกับสีดำมันวาวของรัก เห็นถึงความสวยสดงดงามและมีพลั

ที่มา : ผลงานหัตถกรรมสร้างสรรค์ จากโครงการพัฒนาเครือข่ายงานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านสร้างสรรค์เชียงใหม่ One Crafts One Gold, 31 สิงหาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.100 เป็นงานจากการนำกระดาษสา มาทำการปิดผิวด้วยทองคำเปลวและสีดำให้เกิดความตัดกัน ใช้เทคนิคศิลปหัตถกรรมการต้องลายฉลุกระดาษสาเกิดเป็นลวดลายล้านนา (ลายพันธ์พฤกษา) พร้อมการดัดอลูมิเนียมเป็นดอกไม้มาประดับ ออกแบบสร้างสรรค์เป็นโคมไฟจีน ซึ่งมีความโดดเด่นและน่าสนใจ เป็นอย่างมาก

ที่มา : ผลงานหัตถกรรมสร้างสรรค์ จากโครงการพัฒนาเครือข่ายงานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านสร้างสรรค์เชียงใหม่ One Crafts One Gold, 31 สิงหาคม 2562

อนึ่งตามที่รัฐบาลได้ดำเนินโครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ตั้งแต่ปี พ.ศ.2544 เป็นหนึ่งภารกิจที่รัฐบาลให้ความสำคัญ เนื่องด้วยเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสร้างความเจริญให้กับชุมชน ให้สามารถยกระดับฐานะความเป็นอยู่ของคนในชุมชนให้ดีขึ้น โดยการผลิตหรือจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น ให้กลายเป็นสินค้าที่มีคุณภาพ มีจุดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแต่ละท้องถิ่น การหยิบยกและดึงเอาจุดเด่น อัตลักษณ์ของผลงานด้านศิลปหัตถกรรมในชุมชนท้องถิ่น ทั้งในรูปแบบดั้งเดิม และรูปแบบร่วมสมัยเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด สามารถจำหน่ายในตลาดทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ทั้งนี้**เชียงใหม่จึงริเริ่มมีการรื้อฟื้นพิธีกรรม รื้อฟื้นงานหัตถกรรม สืบเนื่องจากเชียงใหม่เป็นเส้นทางสายไหม จึงกำลังเริ่มมีการศึกษาเรื่องงานไหมและงานหัตถกรรมในเส้นทางสายไหมมากขึ้น เพื่อให้เกิดการพลิกโฉมและนำกลับมาอีกครั้งหนึ่ง** โดยมี 25 อำเภอในจังหวัดเชียงใหม่จะเข้ามามีส่วนร่วมทั้งหมดในการพัฒนา นี่จึงเป็นตัวอย่างของการรักษาและการพัฒนาให้วัฒนธรรม ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาสามารถดำรงอยู่ได้ รวมถึงมีแนวคิดการอนุรักษ์ให้เกิดความเหมาะสม เรียนรู้และต่อยอดในทิศทางที่ถูกต้องต่อไปได้ในอนาคต ซึ่งในทุกๆจังหวัดควรยึดถือปฏิบัติตามแนวทางลักษณะเดียวกัน เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญญา อันเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละชุมชน แต่ละสังคม สามารถดำรงอยู่ได้อย่างเป็นพลวัต และเกิดการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง สร้างสรรค์ ในทิศทางที่เหมาะสมและเป็นไปตามสังคมในปัจจุบันได้

สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

1. ชุดข้อมูลที่จำเป็นในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา คือ **การต่อยอด + การพัฒนา + การคงอยู่ แต่ทั้งหมดต้องแสดงถึงความเป็นตัวตน**

2.ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานจากการพัฒนา**ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา** ต้องมีความตระหนักถึงเหตุผล เหตุที่เกิดขึ้นว่า **“มีการถูกสร้างขึ้นมาตามความเชื่อและแรงศรัทธาของบรรพชนแต่ครั้งอดีตอย่างไร” เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์สู่สากล ด้วยการพัฒนาควบคู่ไปกับการอนุรักษ์** (การศึกษานั้นรวมถึงทุกสิ่งอย่างทั้ง สถาปัตยกรรม ผลิตภัณฑ์ข้าวของเครื่องใช้ เทคนิควิธีรูปแบบ หรือการนำไปใช้ทางวัฒนธรรม ประเพณี เป็นต้น ดังนั้นในการศึกษาการพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมในแต่ละแห่ง ความเข้าใจในการคัดสรรค์ต้องมีการศึกษาของข้อมูลของถิ่นฐานและสังคมนั้นเสียก่อน เพื่อให้เข้าใจถึงบริบททางวัฒนธรรมได้อย่างถูกต้อง นั้นหมายถึงการศึกษาทุกส่วนที่อยู่รายล้อมของท้องถิ่นนั้นๆ)

3. **การดูแลรักษารูปแบบงานหัตถกรรม กรรมวิธีการดั้งเดิม และรู้จักนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในสังคมปัจจุบันให้ได้**

4. งานหัตถกรรมและภูมิปัญญาในแต่ละแห่ง (ที่นำมาใช้เป็นแนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์)จะมีวิธีคิดอยู่อย่างมากมาย และมีความเชื่อมโยงกับพุทธศาสนากับความเชื่อ เป็น**มุมมองด้านความเชื่อโดยมีพิธีกรรมเป็นตัวเชื่อมโยง** ผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจในเรื่องนี้ให้ลึกซึ้ง

5. ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา **จำเป็นต้องเรียนรู้งานที่เป็นแบบดั้งเดิมเสียก่อน ควรเริ่มต้นการพัฒนาจากสิ่งที่ง่ายๆไม่ยุ่งยาก จนถึงการก่อเกิดเป็นผลงานที่มีความสลับซับซ้อน อันเป็นลักษณะการค่อยๆเกิดการปรับปรุง พัฒนา มิใช่การปรับเปลี่ยนแบบก้าวกระโดด**ตามใจนักออกแบบ ทุกอย่างในการพัฒนาต้องเป็นระบบ เป็นขั้นเป็นตอน และสามารถอธิบายรายละเอียดได้ตามขั้นตอนนั้นๆ

6. **ควรมีการนำวัฒนธรรม ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา มาใช้บูรณาการองค์ความรู้ร่วมกันในหลากหลายด้าน** (ทุกอย่างล้วนมีความเกี่ยวข้องกัน สามารถนำมาใช้พัฒนาร่วมกันได้) หลักเกณฑ์สำคัญคือ เราจะทำอย่างไรให้*ศิลปหัตถกรรมและวัฒนธรรมมีวิธีการดำเนินแบบรักษาไปพร้อมๆกับการพัฒนา* ซึ่งเป็นประเด็นหลักหรือหัวใจหลักที่สำคัญมาก

7. เราจะมีวิธีการอย่างไรในการนำพุทธศิลป์ กับช่างสล่ารุ่นใหม่มาทำงานร่วมกัน โดยมีผู้รู้ด้านการจัดการวัฒนธรรม ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการด้านต่างๆที่เกี่ยวข้อง และนักออกแบบ มาเป็นที่ปรึกษาหรือเป็นผู้ร่วมกระบวนการพัฒนา มันจะเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้วัฒนธรรมและศิลปหัตถกรรมสามารถคงอยู่ได้ในสังคมปัจจุบัน (สรุปคือทุกภาคส่วนที่มีความเกี่ยวข้องในการพัฒนาต้องจับมือกัน ทำงานร่วมกัน ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาของเราจึงจะอยู่รอด)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. **ในการพัฒนาสร้างสรรค์ต้องเรียนรู้หลักแนวคิด การหยิบยกและดึงเอาจุดเด่น อัตลักษณ์ทางผลงานด้านศิลปหัตถกรรมในชุมชนท้องถิ่น มาเชื่อมโยงกับคุณค่าของศิลปหัตถกรรมหรือภูมิปัญญาในแขนงอื่นๆที่สนใจ (ตัวอย่างจากการนำทองคำเปลวมาประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์เป็นศิริมงคล) เพื่อผสมผสานงานสร้างสรรค์ใช้ชิ้นงานมีมูลค่ามากขึ้น** อีกทั้งยังเชื่อมร้อยกับบริบททางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดความยั่งยืนในด้านการเติบโตทางเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นได้

8. สัมภาษณ์ อาจารย์ ดร.ขวัญนภา สุขคร วันที่ 22 กรกฎาคม 2563 เวลา 14.00 – 16.00 น มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง จ.ลำปาง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ ได้ดังนี้

ในการจัดการทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อนำมาใช้พัฒนา ออกแบบและสร้างสรรค์ มีหลักการที่จำเป็นอยู่ 3 ข้อคือ

1.ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ ต้องสามารถตอบได้ว่ามีเหตุผล และความจำเป็นอะไรที่ต้องการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น มาพัฒนา (ตอบให้ได้ในสิ่งที่ตนเองต้องการกระทำ)

2. มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร เช่น การพัฒนาเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม หรือ การพัฒนาเพื่อรื้อฟื้นภูมิปัญญาเดิม เป็นต้น ทั้งนี้ในความเป็นจริงมิอาจปฏิเสธความทันสมัยได้

3. การแสดงออกถึงตัวตนของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของพื้นที่ในสิ่งนั้นๆ

การศึกษาหาความรู้และข้อเท็จจริงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่สุด ต้องมีชุดข้อมูลที่ถูกต้อง มีความชัดเจนมาเป็นอันดับแรก นั้นจะทำให้ได้ชุดข้อมูลสามารถบอกได้ว่ามีที่มาอย่างไร มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างไร ใช้ในชุดความเชื่ออะไร หรือมีความเชื่อมโยง และขัดแย้งกันอย่างไร ทั้งนี้มันมิได้ขึ้นอยู่ที่สินค้าที่เราออกแบบ และมิได้อยู่กับวัฒนธรรมที่เรานำมาใช้เพียงอย่างเดียว เราต้องมองในลักษณะที่ครอบคลุม เป็นมวลเดียวกันทั้งหมด เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ร่วมกัน ก่อนนำไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ เช่น ผ้าซิ่น (นักออกแบบนิยมนำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์จำนวนมากในปัจจุบันซึ่งในการกรณีมีบางอย่างที่ไม่ถูกต้องนัก) ผ้าซิ่น ก่อนนำมาใช้พัฒนาต้องอธิบายได้ว่า ผ้าซิ่นผืนไหนเป็นแบบชนเผ่าประยุกต์ ผ้าผืนไหนเป็นของชนเผ่าจริงและดั้งเดิม (ถ้าเป็นผ้าซิ่นของชนเผ่าแบบดั้งเดิม จะไม่สามารถสมใส่ได้ ตามประเพณีของชนเผ่า) แต่นักออกแบบก็จะจับมัดรวมกันและอธิบายเหมารามว่าคือผ้าซิ่นเท่านั้น แล้วนำมาออกแบบเลย

ในการผสมผสานวัฒนธรรมเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ต้องมีความรู้ความเข้าใจและความจำเป็นในสิ่งที่ทำ ต้องตอบให้ได้ว่ามันมีเหตุผลอะไรที่ต้องทำและนำมาใช้พัฒนา **“คุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ ดังนั้นเมื่อออกแบบสร้างสรรค์แล้วคุณค่าของมันเพิ่มขึ้นหรือลดลง”** ดังนั้นการนำวัฒนธรรมมาผสมผสานมิได้ถูกกระทำขึ้นเพียง ขอแค่ได้นำไปใช้ ได้นำไปพัฒนา เพื่อแสดงความโก้เก๋ สวยงาม ตามแต่สิ่งที่นักออกแบบเห็นเท่านั้น เราต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้าใจอย่างลึกซึ้งว่า วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไหนสามารถนำมาใช้ได้และนำมาใช้ไม่ได้ รวมถึงถ้านำมาใช้สร้างสรรค์แล้ว สามารถนำมาใช้ได้มากน้อยเท่าใดด้วย มิใช่สร้างสรรค์แล้วอ้างว่า มันสวยขึ้น มันมีมูลค่ามากขึ้น สามารถจัดจำหน่ายได้ดี แต่ลักษณะชุดข้อมูลทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ไม่ถูกต้อง ชัดเจน บิดเบือน มันก็ไม่ถูกต้องนัก เราไม่สามารถนำเหตุและผลของ สิ่งที่มีมูลค่า และสิ่งที่เป็นคุณค่า (คุณค่ามิสามารถตีค่าเป็นมูลค่าได้ วัฒนธรรมเป็นของทุกคนและมีคุณค่าทางจิตใจสูง) มาเปรียบเทียบกันได้ แต่เราต้องแสดงออกถึงเจตนาที่ดีของการนำวัฒนธรรมมาใช้และกระทำปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องดีงาม ก่อนนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ เพราะวัฒนธรรมเป็นของทุกคน คลอบคลุมถึงทุกสิ่ง ทุกอย่าง อันเป็นแบบแผนในความคิด และการกระทำที่แสดงออกถึงวิถีของมนุษย์ในสังคม ตลอดจนความคิด ความเชื่อและความรู้ วัฒนธรรมเป็นภูมิปัญญาที่สะสมมาจากการปฏิบัติจริงและถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ความรู้ที่ได้เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริงในห้องทดลองทางสังคม คือความรู้กระแสวัฒนธรรม หรือความรู้ดั้งเดิม (Traditions Knowledge) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นมรดกทางปัญญาของมนุษย์ (Human Heritage) ดังนั้นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม การค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ.ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ จึงมีความจำเป็นต่อการศึกษา ก่อนนำไปใช้สร้างสรรค์ มิใช้นำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในทางที่ผิดแล้วถามว่าราคาหรือมูลค่ามันเท่าใด

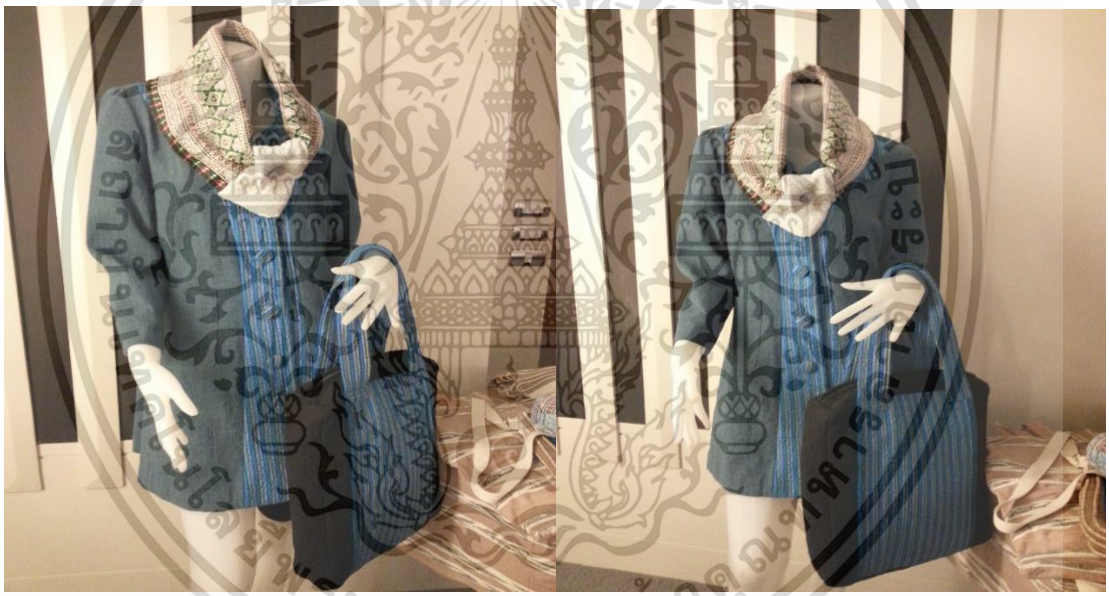
ที่ผ่านมามีตัวอย่างการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้พัฒนา ในการออกแบบสร้างสรรค์มากมาย แต่ก็มีจุดที่น่าสังเกตมากมายในการปฏิบัตินั้นๆ เช่น การนำผ้าตีนจกแม่แจ่ม มาใช้ในการออกแบบเสื้อ Jacket เป็นแนวคิดการนำผ้าตีนจกแม่แจ่มมาใช้ตัดเย็บออกแบบใหม่ แต่ที่น่าแปลกคือปัจจุบันผ้าตีนจกแม่แจ่มแบบเป็นผืน มีราคาต่อผืนเป็นหลักหมื่นบาท พัฒนาชุมชนจังหวัด สนับสนุนการพัฒนาการตัดเย็บเป็นเสื้อ jacket จากผ้าตีนตก ซึ่งเป็นอย่างนั้นจริงถามว่าราคาเสื้อ jacket จะต้องตั้งราคาจำหน่ายเท่าใดจึงจะเหมาะสม และเหมือนกับการขายผ้าซิ่นตีนจกแม่แจ่มเป็นผ้าผืน (ในเมื่อผ้าซิ่นมีราคาในตัวเองสูงมาอยู่แล้ว การพัฒนาสร้างสรรค์นั้นจะทำให้มูลค่ามันมากกว่าได้อย่างไร อีกทั้งความเป็นวัฒนธรรมในผ้าผืนก็แสดงความชัดเจนมากกว่า)

อีกตัวอย่างหนึ่งคือ ในการนำผ้าซิ่นมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ หรือมาทำการตัดเย็บเป็นเสื้อ แม้ว่ามันจะเกิดมูลค่าในการพัฒนาในเรื่องของเศรษฐกิจ แต่ในชุดความเชื่อของวัฒนธรรมซิ่นจะมีการแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ หัวซิ่น ตัวซิ่น และตีนซิ่น แต่กลับมีการนำเอาตีนซิ่นจากผ้าผืนมาใช้ออกแบบตัดเย็บเสื้อผ้า หรือผ้าพันคอ เพราะเห็นว่ามีลวดลายที่สวยงาม น่าสนใจ และเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของผ้า แต่ทั้งนี้มันคือตีนซิ่น ทางภาคเหนือ(ชาวล้านนา) ลายซิ่นของผ้าซิ่นไม่ควรนำไปตัดเย็บเป็นเสื้อ โดยเฉพาะตีนซิ่น อันเป็นเรื่องของที่อยู่ต่ำ อยู่สูง (ต้องใส่ใจ) และในอดีตมีการเล่นมนต์ตรา ไสยศาสตร์ การนำของต่ำมาสวมใส่ เป็นการมิควรกระทำ(เปรียบเหมือนการรอดใต้ราวตากผ้าที่ไว้ตากชั้นใน หรือของต่ำ แต่กลับเอาศีรษะไปรอดเป็นต้น) ดังภาพที่ 4.101

โดยในการพัฒนาสร้างสรรค์ อันใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการประยุกต์ผสมผสาน ไม่ควรนำตัวมันเอง(วัฒนธรรม)มาใช้เป็นตัวตั้งต้น หรือนำมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบเลย เช่นการนำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ้าซิ่นมาตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าเลย, การนำขันแก้วทั้งสามมาใช้ปรับปรุง เพิ่มเติมเป็นโต๊ะ เก้าอี้ หรือ การนำกาแล(ล้านนา) หลายๆชิ้นมาจัดองค์ประกอบใหม่ให้เป็นรูปแบบการออกแบบโคมไฟเป็นต้น แต่สิ่งที่สามารถกระทำได้คือ การดึงเพียงลวดลายมา สามารถจัดองค์ประกอบใหม่ ประยุกต์ลายใหม่ๆได้ หรือการแสวงหาแนวทางในการออกแบบใหม่ ในวิธีการต่างๆที่น่าสนใจ เช่นการพิมพ์ผ้า ปักผ้า, การแกะสลักไม้, การดุนลายอลูมิเนียม, การใช้เครื่อง Cutting ลวดลาย และการปั้นออกแบบ เป็นงานเครื่องปั้นดินเผา เป็นต้น แนวคิดนี้จะเกิดการแปรสภาพเป็นผลลัพธ์ในการออกแบบใหม่ๆ เพราะเรานำมาใช้เพียงแค่ส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม เป็นแนวคิดการนำลวดลายมาใช้ให้เกิดประโยชน์ เป็นลักษณะหยิบยืมมาใช้สร้างสรรค์ มิได้นำตัวมันเองทั้งหมดมาใช้ ดังนั้นการออกแบบจะไม่มีร่องรอยของวัฒนธรรม (จากตัวอย่างผ้าซิ่นตีนจก) แต่จะเป็นการนำเสนอลวดลายที่สวยงาม ชุดความเชื่อ เรื่องราวที่สามารถอธิบาย มิติ ข้อมูลที่สำคัญในการเรียนรู้ผ้าซิ่นตีนจกแฝงอยู่ได้ ผ่านทางผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการออกแบบ แต่ผลิตภัณฑ์นั้นต้องมีความเหมาะสม และสอดคล้องสัมพันธ์กันกับวัฒนธรรมที่นำมาใช้ด้วยเช่นกัน ดังภาพที่ 4.102 – 4.103



ภาพที่ 4.101 รูปแบบการออกแบบสร้างสรรค์ โดยการนำเอาผ้าซิ่นมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาให้เกิดเป็นชุดเสื้อผ้า และผ้าพันคอ เป็นการนำผ้าซิ่นที่มีลวดลายสวยงามและเป็นเอกลักษณ์ นำมาออกแบบตัดเสื้อผ้าเป็นชุด Dress ร่วมสมัย แต่กลับนำความเข้าใจเฉพาะความงามของลวดลาย ไม่ได้ศึกษาชุดความเชื่อมากพอจึงทำให้การออกแบบเช่นนี้เกิดความไม่เหมาะสม เพราะการออกแบบนั้นไม่ควรนำลายซิ่น โดยเฉพาะตีนซิ่นมาทำการออกแบบ เนื่องจากเป็นส่วนที่ต่ำ สิ่งที่ต่ำไม่ควรนำขึ้นมาสวมใส่ด้านบน เป็นเรื่องของที่อยู่ต่ำ อยู่สูง ตามความเชื่อของชาวล้านนา ดังนั้นการออกแบบเช่นนี้ไม่ว่าจะออกแบบสวยงามอย่างไร มีการตัดเย็บที่ประณีตอย่างไร แต่เมื่อย้อนกลับไปแล้วจึงไม่สามารถอธิบายได้ถึงเหตุและผลตามหลักการได้อย่างเหมาะสม

ที่มา : ผลงานการออกแบบของ กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.102 ซ้าย : เป็นการออกแบบจากการนำลายชิ่น มาใช้ในการออกแบบเป็นฉากกั้นห้อง (Partition) โดยได้นำลวดลายของผ้าชิ่นมาทำการจัดองค์ประกอบใหม่ให้เกิดความสวยงาม และใช้เทคนิคการเรียงตัวของไม้ระแนงให้เกิดเป็นเสมือนเส้นตั้งของผ้า แล้วปิดทึบจุดของการทำให้เกิดลวดลายบนฉากกั้น ซึ่งผลงานชิ้นนี้สามารถเลื่อนออกจากกันได้ในทางซ้ายและทางขวา โดยรูปแบบของลายผ้าที่ออกแบบไว้ก็จะเปลี่ยนไปตามการเลื่อนทำให้ฉากกั้นนี้มีความน่าสนใจ, ขวา : เป็นการนำเอาลวดลายพันธ์พฤกษา จากเครือล้านนาของชาวล้านนาที่ประดับตามวิหารวัด มาใช้ออกแบบเป็นโคมไฟ โดยได้นำลวดลายมาจัดองค์ประกอบใหม่ให้เกิดความสวยงาม นำมาใช้กดแบบลงในกระดาษสา แล้วใช้เทคนิคการต้องลาย ทำให้เกิดเป็นลวดลายบนกระดาษสา เมื่อเปิดไฟแล้ว โคมไฟนี้จะมีการให้แสง แสดงความงามจากลวดลายได้อย่างชัดเจน

ที่มา : ผลงานการออกแบบของนักศึกษา ในสาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)



ภาพที่ 4.103 รูปแบบการออกแบบสร้างสรรค์ โดยการนำเอาผ้าชิ่นมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาให้เกิดเป็นชุดโต๊ะเตี้ย โดยเป็นการนำเอาลวดลายของผ้าชิ่น มาทำการจัดองค์ประกอบใหม่ แล้วมาทำการแกะสลักไม้ทางด้านบน ให้เกิดเป็นมิติของลวดลาย เน้นการแกะสลักเป็นมุมเฉียงสลับไปมาตามช่องลายเพื่อให้เกิดมิติแสงเงาเป็นรูปแบบลวดลายของผ้าชิ่นได้อย่างน่าสนใจ รวมถึงการออกแบบโครงสร้างและการตกแต่งทางด้านข้างของโต๊ะให้เกิดเป็นลวดลายของผ้าชิ่นเช่นเดียวกัน

ที่มา : ผลงานการออกแบบของนักศึกษ ในสาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องการการเปลี่ยนแปลง ต่อยอด แต่ต้องมีความถูกต้องและพัฒนาไปในทิศทางที่เหมาะสม ไม่ใช่เป็นลักษณะที่ยิ่งทำสิ่งเสียหาย ทั้งนี้มิใช่เพียงแค่เรื่องการออกแบบสร้างสรรค์หรือรูปแบบสินค้าที่ไม่น่าสนใจเท่านั้น แต่ประเด็นสำคัญคือการเสียหายทั้งวัฒนธรรมสั่งสมมาจากที่นำมาใช้เป็นแนวคิด และเสียหายทั้งภูมิปัญญาที่ใช้ปฏิบัติทดลอง เราต้องทำการพัฒนาให้มันดีขึ้นในทุกส่วนในภาพรวม

แต่ถ้าเป็นการเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค หรือความต้องการของสังคมมันก็ต้องมีความจำเป็นที่จะต้องได้รับการปรับปรุงและพัฒนา ผ้าซิ่นอาจไม่มีความจำเป็นต้องสวมใส่เหมือนในอดีต หรือไม่มีใครนำไปใช้ในรูปแบบพฤติกรรมดั้งเดิมของผู้คน ผ้าซิ่นก็อาจจะเป็นเพียงงานศิลปะแบบ Folk Art ตั้งโชว์ในงานแสดงเท่านั้น *ถ้าเป็นเช่นนั้นจริงผ้าซิ่นก็อาจจะต้องปรับตัวมันเองให้อยู่รอด เช่นผ้าซิ่นอาจจะต้องปรับเปลี่ยนลักษณะการสวมใส่ หรือการแปรสภาพเป็นอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นผลิตภัณฑ์ใดผลิตภัณฑ์หนึ่ง เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นดำรงอยู่ได้ในยุคที่มันเปลี่ยนไป (แต่ชุดข้อมูลและความเข้าใจยังต้องแฝงอยู่ในผ้าซิ่นเสมอ จุดนี้ต้องไม่เปลี่ยน)*

ในสภาพแวดล้อมของยุคสมัยที่มันเปลี่ยนไป บริบททางสังคมมันเปลี่ยน ทุกอย่างก็ต้องเปลี่ยนตามสัจธรรม ทุกวันนี้ภูมิปัญญาจากความเป็นล้านนามันขายไม่ได้ จึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้ล้านนาอยู่ได้ ดำรงอยู่ได้ต่อไป นี่จึงเป็นหน้าที่ของนักพัฒนาในทุกภาคส่วนที่จะต้องร่วมมือกัน นักออกแบบสร้างสรรค์ก็เช่นเดียวกัน

ธุรกิจ-สังคม-การดำรงชีวิต เกิดการเปลี่ยนแปลง ทุกๆอย่างต้องเดินไปด้วยกันและวัฒนธรรม-ภูมิปัญญาต้องเท่าทันกันการเปลี่ยนแปลง ในเมื่อในยุคสมัยปัจจุบันเกิดผลิตภัณฑ์ทางอุตสาหกรรมขึ้นมากมาย ทั้งเครื่องอุปโภคและบริโภค ทุกอย่างล้วนผลิตออกมาเป็นลักษณะที่เหมือนกัน เป็น Mass Products ซึ่งทำให้ผู้บริโภคเกิดความเบื่อหน่าย นี่จึงเป็น*โอกาสที่ดีที่วัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะกลับมาอีกครั้งในรูปแบบที่แตกต่างออกไป ความต้องการความเป็นเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ของสถานที่ ที่มันถูกสร้างขึ้นนั้นๆและความโหยหาความเป็นอดีตของผู้บริโภคนั้นสูงขึ้น แต่การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญากลับมาพัฒนาสู่การประยุกต์ ต้องใช้หลักทางศิลปะและการออกแบบให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น แต่ต้องยังคงมีอัตลักษณ์และความเหมาะสมสำหรับชุมชน ณ.ของที่สิ่งๆนั้นอยู่ได้* (ประยุกต์ได้แต่ต้องถูกต้องเหมาะสม สินค้าทางวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์ ต้องมีความเข้าใจ ไม่สามารถสร้างข้อมูลเท็จหรือสร้างข้อมูลใหม่ขึ้นมาแทนที่ได้ (นักออกแบบรุ่นใหม่ๆมักหาวิธีการสร้าง Concept ของผลงานตนเองให้เชื่อมโยงมาสัมพันธ์กับวัฒนธรรมเสมอทั้งที่ไม่มีข้อเท็จจริงใดๆเลย) ตัวอย่างเช่น **เสื้อฮีหญิงของชาวไทยทรงดำ(ลาวโซ่ง)** สามารถใส่ได้ 2 ด้าน มีลักษณะด้านนอกเป็นพื้นสีดำ ด้านในมีลวดลายที่มีสีสันสวยงามมาก ผู้ซื้อได้นำกลับไปและเห็นว่าด้านในมีสีสันและลวดลายที่สวยงามจึงทำการการกลับด้าน เอาด้านที่มีลวดลายออกด้านนอกมาสวมใส่และเอาพื้นสีดำไว้ด้านในแทน ทั้งนี้เกิดจากความไม่รู้ของผู้บริโภค เพราะตามความเชื่อของชาวไทยทรงดำ การกลับด้านลักษณะแบบนี้หมายถึงการกลับด้านสวมใส่ให้แก่คนตาย (ด้านมงคลมีลวดลายน้อย –ด้านอวมงคลมีลวดลายสีสันที่มาก, เสื้อจะทำการกลับด้านสวยงามด้านในออกเพื่อสวมใส่ให้กับคนตาย หรือนำไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คลุมหลังโลงศพเวลาตายเท่านั้น) ดังนั้นการออกแบบสร้างสรรค์ไม่ใช่การนำมาใช่ที่อๆ มันต้องมีการพัฒนา ไม่ใช่การตัดต่อวัฒนธรรมและต้องเป็นการนำมาใช้ให้เกิดคุณค่า

ในอดีตที่ผ่านมาเรามักพบเห็นผลงานทางด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญามากมาย ซึ่งมีทั้งน่าสนใจและผิดแปลกออกไปอย่างน่าฉงน ทั้งนี้เกิดจาก 3 ส่วนคือ มี**ศรัทธา มีฝีมือ(คนเก่งศิลปะ) และมีเงิน** ต้องมีทั้งสามส่วนนี้ประกอบกัน โดยที่ผ่านมาส่วนมากจะเกิดจากคนๆเดียว จึงเกิดการระดมเอาคนทั้งแผ่นดินมาทำวัดที่สวยงาม คือมีทั้งศรัทธา เป็นคนเก่ง และมีเงิน จึงเกิดวัด-สถาปัตยกรรมที่โดดเด่น สวยงามอย่างมากมาย, แต่ถ้าเป็นคนเก่งด้านงานศิลปะ แต่ไม่มีศรัทธา ก็จะพบเจองานที่ไม่น่าสนใจ ไม่มีความสวยงามเลย ไม่มีจิตวิญญาณ และมีศรัทธาแต่ไม่มีเงิน จะกลายเป็นให้ใครมาทำก็ได้เพื่อให้มันเสร็จๆไป ทั้งนี้ตาม**หลักจดหมายเหตุในรัชกาลที่ 5 มีข้อความหนึ่งระบุว่า “ในการกระทำใดด้านวัฒนธรรม เป็นการถ่ายทอด ไม่ว่าเป็นข้าราชการต้องให้ความสำคัญ และบริบทของชุมชนเป็นสำคัญ”**

สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

1.ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ ต้องสามารถตอบได้ว่า**มีเหตุผล และความจำเป็นอะไรที่ต้องการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น มาพัฒนา** (ตอบให้ได้ในสิ่งที่ตนเองต้องการกระทำ)

2. **มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร** เช่น การพัฒนาเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม, การพัฒนาสร้างสรรค์สำหรับการให้ความรู้ทางด้านจัดการวัฒนธรรม, การพัฒนาสินค้าวัฒนธรรม, งานสร้างสรรค์เชิงวิชาการ หรือ การพัฒนาเพื่อรื้อฟื้นภูมิปัญญาเดิม เป็นต้น ทั้งนี้ในความเป็นจริงมิอาจปฏิเสธความทันสมัยได้

3. **การแสดงออกถึงตัวตนของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา**ของพื้นที่ในสิ่งนั้นๆ

4. มีการศึกษาให้เข้าใจอย่างแท้จริง คือต้องมีความรู้เรื่องข้อมูลทางสังคม-ความเชื่อและลักษณะทั่วไป มีความเข้าใจในสิ่งที่เราจะทำ ต้องศึกษาในทุกมิติ **การนำสิ่งใดที่มีชุดความเชื่อที่มันยึดโยงวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ได้หรือใช้ไม่ได้ และมีขอบเขตมากน้อยแค่ไหนอย่างไรในการออกแบบ** เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นถูกใช้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (ถ้าไม่มีความรู้จริงจงหยุดและเลิกทำ ไม่ใช่การนำไปใช้แบบผิดๆอันเป็นการทำลายคุณค่าทางวัฒนธรรม ทำลายความเชื่อ และสิ่งดีงามที่ผูกพันกับสังคมมานับร้อยนับพันปี)

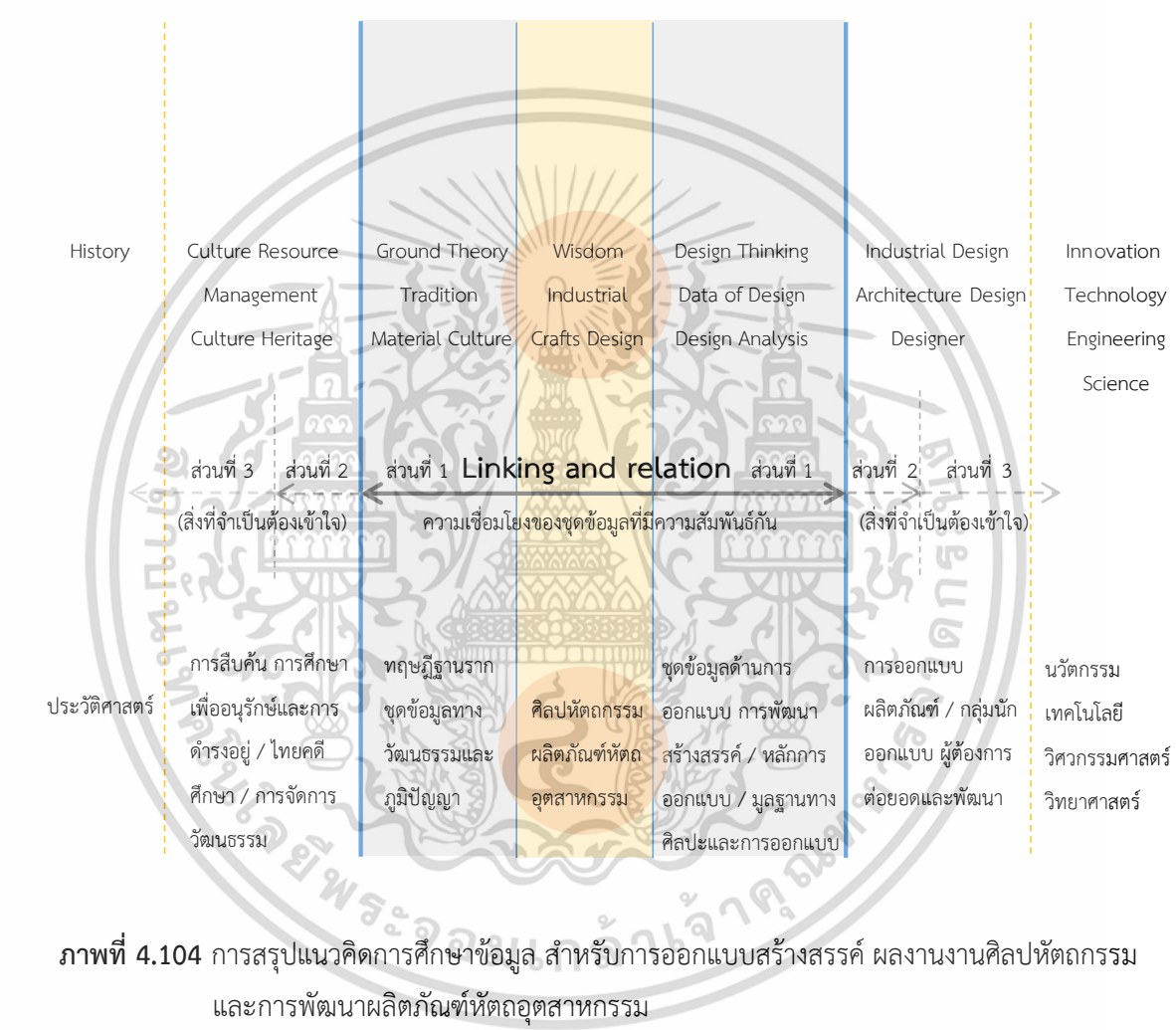
5. **เมื่อคุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ ดังนั้นเมื่อออกแบบสร้างสรรค์แล้ว คุณค่าของมันเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างไร** (คุณค่าควรเกิดในทุกกระบวนการของมัน ไม่ใช่การทำลายเพื่อให้การพัฒนานั้นมาถูกทาง กล่าวคือ คนออกแบบถูกต้อง – วัฒนธรรมถูกต้อง – และคนใช้ถูกต้อง)

6. **การพัฒนาสร้างสรรค์ อันใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการประยุกต์ผสมผสาน ไม่ควรนำตัวมันเอง(วัฒนธรรม)มาใช้เป็นตัวตั้งต้น หรือนำมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบเลย แต่สิ่งที่สามารถกระทำได้คือ การดึงเพียงลวดลายมา, การจัดองค์ประกอบใหม่, การประยุกต์ลายใหม่**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือการแสวงหาแนวทางในการออกแบบใหม่ ในวิธีการต่างๆที่น่าสนใจมาร่วมใช้ในการพัฒนา เป็นต้น ซึ่งถ้าผู้ต้องการพัฒนาคิดเพียงแต่เพื่อให้เกิดมูลค่าเพิ่ม เช่นการนำผ้าชิ่นตีนจกแม่แจ่มมาตัดเย็บ ก็ควรกลับไปขายเป็นผ้าผืนแบบเดิมดีกว่า เพราะมีมูลค่าที่สูงมากอยู่แล้ว

9. สัมภาษณ์ พระครูสิริสุตานุยุต, ผศ.ดร. วันที่ 7 สิงหาคม 2563 เวลา9.30 – 11.00 น ในงาน “ผ้าเนื่องในพุทธศาสนา การอนุรักษ์เพื่อสืบสานความศรัทธา” พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย จ.ลำพูน ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ ได้ดังนี้



ภาพที่ 4.104 การสรุปแนวคิดการศึกษาข้อมูล สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานงานศิลปหัตถกรรม และการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ในการพัฒนาผลงานศิลปหัตถกรรมสร้างสรรค์ และผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จำเป็นต้องมีการศึกษาข้อมูล ที่มีความเกี่ยวเนื่องและสัมพันธ์กัน โดยแยกออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1. ชุดข้อมูลที่จำเป็นต้องศึกษา เพื่อการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ 70 %

1.1ชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชุดทฤษฎีฐานราก, ชุดข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ผสมผสานสู่การพัฒนาสร้างสรรค์, วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ, แนวคิดและแนวทางการใช้ทรัพยากรวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และบริบทที่เกี่ยวข้อง (ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้เป็นแนวคิดตั้งต้นในการประยุกต์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 ชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์, การพัฒนาผลิตภัณฑ์, หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ และมูลฐานทางศิลปะและการออกแบบ กล่าวคือเป็นการศึกษาความต้องการของมนุษย์ การเสาะแสวงหา ความต้องการทั้งทางด้านร่างกาย (หน้าที่ใช้สอย การใช้งานหรือการรองรับกิจกรรมต่างๆของมนุษย์) และจิตใจ (ความมีคุณค่า ความงาม) การศึกษาแนวทางการออกแบบในหลากหลายแง่มุม ทั้งแนวโน้มการออกแบบ (Trend), ความต้องการของสังคม, สไตล์ (Style) และแฟชั่น(Fashion) ที่เป็นปัจจุบัน, การมองวัสดุอย่างเข้าใจ หรือการศึกษาผลงานออกแบบใหม่ๆเป็นต้น ทั้งนี้รวมถึงการออกแบบผลงานทางหัตถกรรม กรรมวิธีในการผลิต เทคนิควิธีในงานหัตถกรรมและภูมิปัญญา หรือส่วนงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 2 ชุดข้อมูลที่ต้องศึกษาเพื่อทำความเข้าใจ ในมิติรอบด้าน 20 %

2.1 การศึกษาข้อมูลเชิงลึกของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้พัฒนา, การศึกษาที่ว่าด้วยการจัดการทางด้านวัฒนธรรม, คุณค่าและความหมายของทรัพยากรวัฒนธรรม, การศึกษาเพื่ออนุรักษ์ การดำรงอยู่และการปกป้องทรัพยากรวัฒนธรรม, คุณค่าของวัฒนธรรมในเชิงวิชาการ-เชิงสุนทรียะ-เชิงเศรษฐกิจ และการวิจัยต่างๆภายใต้กรอบการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม เพื่อให้รับรู้ถึงชุดข้อมูลสำคัญ ข้อมูลภูมิหลัง ที่มาที่ไป ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรม สังคม และชุมชน การดำเนินและการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ก่อนนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลสำหรับการพัฒนาสร้างสรรค์

2.2 การศึกษาผลิตภัณฑ์เดิมที่ผ่านมาและที่มีในปัจจุบัน โดยเป็นผลงานที่มีในท้องตลาด ผลิตภัณฑ์ที่เป็นที่นิยม และเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการยอมรับในเชิงวิชาการและเศรษฐกิจ อาทิเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม งานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ผลงานศิลปหัตถกรรม และงานผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ หรือผลงานจากสถานประกอบการ บริษัท ห้างร้าน ที่น่าสนใจ เป็นต้น ทั้งจากหน่วยงานภาครัฐ (กรมส่งเสริมการส่งออก, กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, กรมพัฒนาชุมชน, ศูนย์ศิลปาชีพ) และเอกชน (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ องค์การมหาชน SACICT) รวมถึงงานวิจัยด้านการออกแบบต่างๆ การศึกษาแนวคิดการออกแบบ และการศึกษาความรู้จากนักออกแบบในปัจจุบัน ทั้งจากการสัมภาษณ์ การอ่านแนวคิดหรือการฝึกอบรมด้านการออกแบบต่างๆ โดยนำข้อมูลที่ได้มาทำการศึกษาและวิเคราะห์สิ่งที่ตนเองต้องการได้มา เช่นการเปรียบเทียบผลิตภัณฑ์ต่างๆ, การหาความสัมพันธ์, ความสำคัญ ข้อดี ข้อเสีย, การหาตำแหน่งทางการตลาด, การหาแนวโน้มของผลิตภัณฑ์ หรือการวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบ เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อไป

ส่วนที่ 3 ชุดข้อมูลที่ต้องรู้ สำหรับการอธิบายข้อมูลและการประยุกต์ใช้ 10 %

3.1 การศึกษาชุดข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นๆ ศึกษาถึงข้อมูลที่ว่าด้วยเรื่องราวในอดีต, การได้มา(การได้รับ)ของวัฒนธรรม, การปรับเปลี่ยนรูปแบบทางวัฒนธรรมให้เข้ากับสังคม, การศึกษาภูมิปัญญาต่างๆที่มีความเกี่ยวข้อง มีความเชื่อมโยงกับประเพณี หรือการส่งผ่านวัฒนธรรม เป็นต้น เพื่อให้เกิดข้อมูลเชิงลึก ทั้งชุดทฤษฎีหลัก ชุดความทรงจำหลัก และชุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทฤษฎีทางเลือกที่นอกเหนือจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มา ข้อมูลนี้จะเป็นข้อมูลเบื้องลึกที่จะมาสมทบข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้สิ่งที่เราพัฒนา มีชุดข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากขึ้น

3.2 การศึกษาข้อมูลทาง นวัตกรรม เทคโนโลยี ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อให้ทราบถึงเครื่องจักรในการผลิตใหม่ๆ, วัสดุอุตสาหกรรมหรือวัสดุที่สามารถใช้ในงานออกแบบใหม่ๆ, การเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่สามารถปรับใช้กับงานออกแบบได้ สิ่งเหล่านี้มีความสำคัญอย่างมาก แม้ว่าจะไม่ได้นำมาใช้ในการผลิตมากนัก(ทั้งระบบของงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม) แต่ก็เป็นส่วนที่ช่วยให้ผลงานมีมิติและทิศทางในการต่อยอด ประยุกต์และสร้างสรรค์งานมากขึ้น ทั้งการทดลองการออกแบบต่างๆ, การร่นเวลาในการสร้างน้อยลง, การผลิตในจำนวนมากๆแต่คุณภาพเท่าเดิม, การใช้เครื่องจักรมาช่วยในส่วนของการเก็บรายละเอียดสุดท้าย หรือการได้มาซึ่งวิทยาการใหม่ๆเชิงวิทยาศาสตร์ เช่นการใช้สารเคมีในการผลิตวัสดุใหม่ๆ การแปรรูปวัสดุเหลือใช้ทางศิลปหัตถกรรม, หรือ การทำให้วัสดุทางศิลปหัตถกรรมใช้งานได้นานขึ้น ปลวก รา ไม่สามารถกัดกินได้เป็นต้น

ในการออกแบบผลงานทางศิลปหัตถกรรม และการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ต้องตกผลึก มีการสั่งสมประสบการณ์ขององค์ความรู้นั้นๆเป็นอย่างสูง เพื่อที่สามารถอธิบายความเป็นมาของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ได้อย่างถึงแก่นแท้ รวมถึงการเชื่อมโยงสำหรับนำไปใช้ในการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม โดยได้ยกตัวอย่างการศึกษา**เรื่องราวจากงานผ้า** ซึ่งผ้านั้นมีประวัติความเป็นมาใกล้ชิดกับมนุษย์ตั้งแต่อดีตกาลจนถึงปัจจุบัน ผ้ามีไว้สำหรับสวมใส่ เป็นข้อหนึ่งของปัจจัย 4 ที่ทุคนต้องมีและผ้านั้นก็มีบทบาทสำคัญในงานและพิธีกรรมต่างๆทางศาสนามากมาย อาทิ งานแต่ง, งานบวช, งานขึ้นบ้านใหม่, งานตาย,งานศพ เป็นต้น

“ผ้าบังสุกุล” แปลว่า **“ผ้าเปื้อนฝุ่น”หรือ “ผ้าห่อศพ”** ในอดีตพระพุทธเจ้าไม่ให้เอาผ้ามาจากชาวบ้าน (ห้ามรับการถวาย) ต้องทำการหาผ้าหรือเศษผ้าจากที่อื่นๆทั่วไป ทั้งกองขยะ หาเก็บมาหรือนำผ้าบังสุกุลที่ห่อศพ นำมาซัก ทำการย้อม และตาก โดยพระต้องทำกระบวนการต่างๆกันเองทั้งหมด นำผ้าที่ทำการย้อมมาออกแบบ และตัดเป็นจีวรสำหรับสวมใส่ของพระสงฆ์ โดยพระพุทธเจ้าได้บอกกล่าวให้พระอานนท์เป็นผู้ออกแบบ (คนแรก) ผ้าจีวรเป็นการนำผ้ามาตัดเย็บเป็นท่อนๆ มาต่อกัน มี 5 ท่อน (กลายเป็น ขัน 5 และ ขัน 9) ต่อมาจากความศรัทธาของพระพุทธศาสนา จึงมีคนมาถวายผ้าในแก่พระพุทธเจ้ามีตั้งแต่ กษัตริย์ จนถึงชาวบ้าน เราเรียกว่า “การตานผ้า” ซึ่งการตานผ้าแก่พระพุทธเจ้ามีความเชื่อว่า ผลที่ได้ หรือผลพลอยได้จากการถวาย **อานิสงส์คือ ผิวพรรณ วรรณะงาม ผิวงาม** ดังภาพที่ 4.105

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.105 ผ้าบังสุกุล อันหมายถึง “ผ้าเปื้อนฝุ่น”หรือ “ผ้าห่อศพ”
ที่มา : hhttps://www.matichonweekly.com/column/article_14900 [Online], สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564)

“ผ้าอาบน้ำฝน” นางวิสาขา มีความปรารถนาต้องการที่จะถวายผ้าแก่พระพุทธเจ้าอย่างมาก (ในอดีตพระจะใช้ผ้าเพียง 3 ผืน สำหรับ กันร้อน กันหนาว กันแมลง ใช้คลุมนั่งได้) จนถึงวันเข้าพรรษา พระภิกษุสงฆ์บางรูปยากต่อการหาผ้า หรือพยายามหาแล้วแต่หาผ้าไม่ได้ ทำให้ นางวิสาขา จึงแสดงเจตจำนง ขอพระพุทธเจ้าในการถวายผ้า จึงเกิดการถวายผ้ากฐิน ซึ่งบ่งบอกความศรัทธาได้อย่างชัดเจน ถวายผ้าในช่วงเข้าพรรษา)

“ผ้าเมืองกาสี” ผ้ากาสี หรือผ้ากาสิกพัสตร์ จากแคว้นกาสี เป็นผ้าโบราณที่มีปรากฏในพระไตรปิฎก (แคว้นกาสี คือแคว้นใหญ่ 16 แคว้นในสมัยพุทธกาล ปัจจุบันคือเมืองพาราณสี รัฐอุตตรประเทศ ประเทศอินเดีย) ซึ่งผ้ากาสีนี้เป็นผ้าที่มีชื่อเสียง และยังคงรักษาวิธีการทำแบบโบราณสืบทอดมากว่า 3,000 ปี ซึ่งผ้ากาสีนี้เป็นผ้าชั้นเลิศ มีราคาที่แพง ไม่ว่าจะเป็นผ้าใหม่หรือเก่า ก็ยังคงเป็นผ้าเนื้อดีอยู่เสมอสวมใส่แล้วอุ่น ทั้งที่ไม่ใช่ผ้าที่มีความหนา งดงามอยู่เสมอ สวมใส่ได้อย่างสบาย และถึงแม้จะเก่าคร่ำครึมากเพียงใด แต่ยังคงสามารถนำผ้ากาสีเหล่านี้ ห่อเพชรห่อพลอยได้ โดยผ้ากาสีนี้ได้เปรียบเทียบธรรมคำสอนของพระพุทธองค์ต่อเรื่องความไม่ประมาท ซึ่งเปรียบเปรยว่า “แม้ผ้ากาสีจะดีเลิศกว่าผ้าชนิดอื่นๆฉันใด กุศลธรรมทั้งหมดก็ฉันนั้นเหมือนกัน แต่ถ้าเราตั้งตนความไม่ประมาทเป็นฐาน ก็มีค่ามากกว่ากุศลธรรมเหล่านั้น” ดังภาพที่ 4.106



ภาพที่ 4.106 ผ้ากาสี เป็นผ้าที่เนื้อละเอียดสวยงาม มาจากแคว้นกาสี เมืองพาราณสี (ประเทศอินเดีย) จึงเรียกผ้าเนื้อดีที่มาจากแคว้นกาสีว่า ผ้ากาสี
ที่มา : http://nansarnath.lnwshop.com/product/, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นการให้ผ้า จึงมีความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผิวพรรณ การบูชาในสิ่งที่ควรบูชา เป็นสิ่งที่เป็นมงคลอย่างยิ่ง นั้นจึงเป็นสิ่งที่ควรจะกระทำ ก่อเกิดการอานิสงส์ การตานผ้าถือว่าเป็นเรื่องใหญ่ อีกทั้งผ้ายังมีความสำคัญเป็นปัจจัย 4 ซึ่งใช้ในชีวิตประจำวัน และยังสามารถใช้ในการทำบุญได้อีกด้วย โดยผ้าที่ดี ต้องดีทั้งนอกและใน (เราจึงถูกปลูกฝังให้ต้องดีทั้งนอกและในเหมือนผ้า) **การออกแบบสร้างสรรค์ก็เช่นเดียวกัน ต้องมีทั้งดีนอกและดีใน ดีภายนอกหมายถึงงานต้องมีคุณภาพ ทั้งด้านศิลปะและการออกแบบ และดีภายในหมายถึง การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ต้องมีหลักธรรม มีความดี ถูกต้องตามวัฒนธรรมและประเพณี** ซึ่งหลายครั้งที่มีการนำผ้าที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนา ชาติพันธ์ ประเพณี หรือวัฒนธรรมของสังคม ไปใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ มักจะมองแต่มุมเดียวคือความงดงามของเนื้อผ้า ความงามของลายผ้า รวมถึงกรรมวิธีการผลิต แต่เบื้องลึกแล้วบางครั้ง(หลากหลายผลงาน) กลับไม่มีความดีภายใน ไม่มีความเข้าใจ ไม่มีความรัก ความศรัทธา ไม่มีความรู้ความเข้าใจต่อวัฒนธรรมที่แฝงมากับผ้าแม้แต่น้อย เหตุนี้อาจก่อให้กลายเป็นการส่งต่อวัฒนธรรมไปในทางที่บิดเบือนได้ ซึ่งความศรัทธาต่อสิ่งที่นำมาใช้สร้างสรรค์ถือเป็นเรื่องที่สำคัญ และมีความเชื่อมโยงต่อสังคมและชุมชนอย่างยาวนาน การนำมาใช้โดยปราศจากความศรัทธาถือเป็นสิ่งต้องพึงระวัง

จากตัวอย่างเรื่องของผ้า ความศรัทธาคือความเชื่อมั่น ความรักที่มีต่อผ้า จึงเกิดทักษะการต่อผ้าขึ้น ซึ่งมีทักษะแล้วได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เมื่อทำใช้กันในครัวเรือนแล้วจึงอยากได้บุญ จึงมีการรวมกลุ่มแม่บ้าน ชาวบ้าน มาช่วยกันต่อผ้า ทอผ้า (เกิดศิลปหัตถกรรมชุมชน การมีเอกลักษณ์ของชุมชนนั้นๆทั้งจากวัสดุธรรมชาติที่มี การย้อมผ้า รวมกับทักษะกรรมวิธีการผลิต จนเกิดการตั้งกลุ่มในเวลาต่อมา) นำผ้าที่ได้จากการร่วมมือกันไปถวายวัด และเป็นประเพณีที่สืบต่อกันมาอย่างยาวนาน ดังนั้นเรื่องของผ้า จึงมีทั้งเรื่องของศิลปะและเรื่องบุญ ผ้าที่ได้ถวายวัดจึงมีความวิจิตรงดงามเป็นอย่างมาก เพราะชาวบ้านมีความตั้งใจอันเริ่มต้นมาจากความรัก การตั้งมั่นต่อความศรัทธาของการทำบุญ จนปัจจุบันผ้าที่ถวายวัดหลายแห่งจึงต้องมีการเก็บรักษา มีการดูแลอย่างดี เพราะไม่สามารถพบหาที่ไหนได้อีก ผ้าบางผืนจึงถูกยกเป็นสมบัติอันล้ำค่าของชาติ และจากระยะเวลาที่ผ่านมา ทำให้ผ้าที่สวยงามบางผืนเกิดการชำรุด ขาด และผุ ซึ่งปัจจุบันนักวิชาการจึงเห็นความสำคัญ เริ่มมีการเก็บรักษาดูแลและเก็บรวบรวมให้เหมาะสม เพื่อเก็บรักษาผ้าเหล่านี้เป็นผลงานศิลปหัตถกรรมของชาติ และส่งต่อชุดข้อมูลอันเป็นความรู้ต่อไปได้ในอนาคต

สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

1. ในการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ ควรต้องมีการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

<u>ส่วนที่ 1. ชุดข้อมูลที่จำเป็นต้องศึกษา เพื่อการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์</u> (ควรนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลหลัก ประมาณ 70 %) ซึ่งประกอบด้วย 1.ชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชุดทฤษฎีฐานราก, **ชุดข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ผสมผสานสู่การพัฒนาสร้างสรรค์**,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ, แนวคิดและแนวทางการใช้ทรัพยากรวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และบริบทที่เกี่ยวข้อง (ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้เป็นแนวคิดตั้งต้นในการประยุกต์) และ 2. **ชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์**, การพัฒนาผลิตภัณฑ์, หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และมูลฐานทางศิลปะและการออกแบบ

โดยส่วนที่ 1 นี้ นับเป็นชุดข้อมูลสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ที่ต้องคำนึงถึงมากที่สุดก่อนการออกแบบ ว่าเราจะออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์อะไร สินค้าอะไร และมีความเหมาะสมมากน้อยเท่าใดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ประโยชน์

<u>ส่วนที่ 2 ชุดข้อมูลที่ต้องศึกษาเพื่อทำความเข้าใจ ในมิติรอบด้าน</u> (ควรนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลรอง ประมาณ 20 %) ประกอบด้วย 1. การศึกษาข้อมูลว่าด้วย **การศึกษาเพื่ออนุรักษ์และการดำรงอยู่ / ไทยคดีศึกษา / การจัดการวัฒนธรรมเพื่อให้รับรู้ถึงชุดข้อมูลสำคัญ** ข้อมูลภูมิหลัง ที่มาที่ไป ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรม สังคม และชุมชน การดำเนินและการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ก่อนนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลสำหรับการพัฒนาสร้างสรรค์ และ 2 **การศึกษาผลิตภัณฑ์เดิมที่ผ่านมาและที่มีในปัจจุบัน โดยเป็นศึกษาผลงานที่มีในท้องตลาด ผลิตภัณฑ์ที่เป็นที่นิยม และเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการยอมรับในเชิงวิชาการและเศรษฐกิจ**

โดยส่วนที่ 2 นี้ นับเป็นชุดข้อมูลใช้สำหรับสมทบ สนับสนุนชุดข้อมูลในส่วนที่ 1 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลที่เป็นเชิงลึกมากขึ้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ทำให้เกิดความเข้าใจในข้อมูลมากขึ้นในมิติต่างๆ เพื่อลดความผิดพลาดการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในทิศทางที่ไม่ถูกต้อง และไม่เหมาะสม รวมถึงการศึกษาผลิตภัณฑ์ที่เป็นที่ต้องการในสังคม เป็นที่นิยม และรับรู้ถึงทิศทางการออกแบบใหม่ๆในปัจจุบันจากการนำวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

<u>ส่วนที่ 3 ชุดข้อมูลที่ต้องรู้ สำหรับการอธิบายข้อมูลและการประยุกต์ใช้</u> (ควรนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลสมทบ ประมาณ10 %) ประกอบด้วย 1. **การศึกษาชุดข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นๆ** ศึกษาถึงข้อมูลที่ว่าด้วยเรื่องราวในอดีต, การได้มา (การได้รับ) ของวัฒนธรรม, การปรับเปลี่ยนรูปแบบทางวัฒนธรรมให้เข้ากับสังคม ข้อมูลนี้จะเป็นข้อมูลเบื้องลึกที่จะมาสมทบข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้สิ่งที่เราพัฒนา มีชุดข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากขึ้น และ 2. **การศึกษาข้อมูลทาง นวัตกรรม เทคโนโลยี ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน** เพื่อให้ทราบถึงเครื่องจักรในการผลิตใหม่ๆ, วัสดุอุตสาหกรรมหรือวัสดุที่สามารถใช้ในงานออกแบบใหม่ๆ, การเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่สามารถปรับใช้กับงานออกแบบได้

โดยส่วนที่ 3 นี้ นับเป็นชุดข้อมูลใช้สำหรับสมทบ สนับสนุนชุดข้อมูลในส่วนที่ 1 และ 2 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลเชิงกว้างมากขึ้น ให้ทราบข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมนั้นๆ และเรียนรู้ความก้าวไกลของโลกปัจจุบันว่าด้วยความทันสมัยและเทคโนโลยีที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบ แม้ว่าจะไม่สำคัญมากนัก แต่ข้อมูลส่วนนี้จะคอยสนับสนุนให้ข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์มีความหนักแน่น และยุติข้อโต้แย้งมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. จากแนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนา สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ เปรียบเสมือน **“ความศรัทธาตั้งมั่นให้เกิดความสำเร็จ”** ต้องมีหลัก พละธรรม 5 ที่ปรับแนวคิดสู่การออกแบบสร้างสรรค์ได้ **“หลักธรรมพละ 5 หมายถึง แรงขับต่อการกระทำ”** ซึ่งได้แก่

2.1 ศรัทธา หมายถึง ต้องมีความตั้งมั่น ต้องมีใจรัก มีความเชื่อต่อสิ่งที่นำมาใช้ และมีความเชื่อมั่นต่อสิ่งนั้นๆ (**ศรัทธาพละ** หมายถึง ความเชื่อ กำลังการควบคุมความสงสัย ความวิตกกังวล)

2.2 ความเพียร หมายถึง ต้องมีความบากบั่นมุ่งมั่นต่อสิ่งนั้น ต้องมีการศึกษาใฝ่เรียนรู้ การฝึกทักษะทางหัตถกรรมต่างๆ เย็บ ปัก ถัก ร้อย มีความรอบรู้สามารถต่อสู้กับปัญหาและแก้ปัญหาได้ (**วิริยะพละ** หมายถึง ความเพียร กำลังการควบคุมความเกียจคร้าน)

2.3 สติ หมายถึง ใจที่จดจ่อ มีความระเอียด ความประณีต (**สติพละ** หมายถึง ความระลึกได้ กำลังควบคุมความประมาท ความงมงาย)

2.4 มีสมาธิ หมายถึง มีความมั่นคง มีความมุ่งมั่นต่อสิ่งนั้นๆ (**สมาธิพละ** หมายถึง ความตั้งมั่น กำลังการควบคุมการวอกแวก ไขว้เขว ฟุ้งซ่าน)

2.5 ปัญญา หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ เราจะทำการพัฒนา การออกแบบสร้างสรรค์ได้อย่างไร (**ปัญญาพละ** หมายถึง ความรอบรู้ กำลังการควบคุมการทำเกินพอดี)

3. **การนำวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ ต้องมีทั้งดีนอกและดีใน ดีภายนอก หมายถึงงานต้องมีคุณภาพ ทั้งด้านศิลปะและการออกแบบ และดีภายในหมายถึง การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ต้องมีหลักธรรม มีความดี ถูกต้องตามวัฒนธรรมและประเพณี**

10. สัมภาษณ์ อาจารย์ฐาปกรณ์ เครือระยา วันที่ 7 สิงหาคม2563 เวลา13.00–14.00 น ในงาน “ผ้าเนื่องในพุทธศาสนา การอนุรักษ์เพื่อสืบสานความศรัทธา” พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย จ.ลำพูน ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

10.1 ผลงานที่นำวัฒนธรรม ภูมิปัญญา มาใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ ต้องคำนึงถึง **รูปแบบ- ลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ ควรอิงรูปแบบและแนวคิดเดิมไว้** แต่ปรับให้สามารถเป็นแนวร่วมสมัย คล้อยตามสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดย**ในการปรับควรให้ความเป็นรูปแบบเดิมของวัฒนธรรมยังดำรงอยู่ให้มากที่สุด** ให้เกิดความเห็นพ้องต้องกันของชุมชน และวัฒนธรรมที่สิ่งนั้นถือกำเนิดเกิดขึ้น มิใช่ตั้งเป้าเพียงตอบสนองผู้บริโภค หรือสำหรับจำหน่ายเพียงอย่างเดียว ถ้าเช่นนั้นควรเป็นการออกแบบใหม่ แนวคิดใหม่ มิต้องกล่าวอ้างถึงวัฒนธรรมเพื่อนำมาเป็นจุดขายใหม่ ตัวอย่างเช่น ถ้ามีการออกแบบเกี่ยวกับการนำผ้าจากวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาสร้างสรรค์ ต้องเป็นการนำศิลปะมาใช้ในการออกแบบลงในผืนผ้า ดังตัวอย่างจากเมืองลำปาง ผ้าที่เกี่ยวข้องกับพุทธศิลป์ จะมี “ผ้าห่อธรรมและผ้าตั้งธรรม” ซึ่งผ้าทั้ง 2 แบบนี้มีความสวยงามถูกสร้างมาเพื่อประโยชน์ใช้สอยและใช้ในการเก็บสิ่งของทางพุทธศาสนา ผู้นำไปใช้ต่อยอดต้องทำความเข้าใจและการนำไปใช้ให้มาก มิใช่ดูเพียงแค่มัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สวยงามเพียงอย่างเดียวเท่านั้น โดย ผ้าห่อธรรม เป็นผ้าที่มีไว้สำหรับหุ้มพระคัมภีร์ จะมีไม้ไผ่ให้ความแข็งแรง แล้วนำมาทอ ให้เกิดการพับได้ เป็นลักษณะการทอไม้ไผ่แล้วคั้นด้วยผ้า ไม่ใช่เป็นแค่ผืนผ้าแล้วนำมาใช้ ซึ่งถ้ามองเพียงลวดลายที่สวยงามแล้วนำมาใช้มันจะเป็นเพียงผ้าที่มีลวดลาย แต่ถ้านำมาใช้พัฒนาสร้างสรรค์ต้องนำแนวคิด วัสดุ กรรมวิธี และลักษณะการใช้งานของผ้าห่อธรรมมาใช้ทั้งหมดด้วย ส่วน ผ้าตั้งธรรม จะมีการประดับด้วยการดุนโลหะ เงิน และทองคำ ดังภาพที่ 4.107



ภาพที่ 4.107 รูปแบบ ผ้าห่อคัมภีร์ (ผ้าห่อธรรม)
ที่มา : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หริภุญไชย จ.ลำพูน)

10.2 ควร**ศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกของชุมชนที่มีต่อวัฒนธรรม หรือสิ่งใดๆ ที่ต้องการศึกษาให้ลึกซึ้ง**ด้วย ว่าชุมชนมีความคิดเห็นอย่างไร ความเป็นธรรมชาติของชุมชนนั้น มีอะไรที่สะท้อนบุคลิกของสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนที่เกิดวัฒนธรรมนั้นๆ ข้อนี้เป็นสิ่งที่นักออกแบบสร้างสรรค์มักจะมองข้าม ละเลย เช่น รูปแบบของชนชาติล้านนาจะไม่สนใจเรื่องของสรีระ ความงาม สัดส่วนและความถูกต้อง แต่จะสนใจเรื่องอารมณ์ เรื่องเพศ เรื่องความเข้าใจ การอยู่ร่วมกับธรรมชาติมากกว่า ซึ่งตรงจุดนี้สามารถนำข้อมูลไปปรับใช้ให้เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นๆได้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10.3 ควร**ศึกษาข้อมูลให้เป็นภาพรวมว่าวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นมา ณ. ขณะนั้น มีรูปแบบทางสังคม สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ยุคสมัยเป็นเช่นไร เพื่อข้อมูลนี้จะเป็นตัวสะท้อนและตัวแทนสิ่งต่างๆในภาพรวมได้ในการสร้างสรรค์** เช่น รูปลักษณ์ สี ภูมิปัญญา วัสดุ และความเชื่อ เป็นต้น ตัวอย่างเช่น ผลงานทางจิตรกรรมต่างๆ ล้วนเป็นตัวแปรทางประวัติศาสตร์ เป็นภาพสะท้อนความเป็นมาและสถานการณ์ในขณะที่วาดภาพนั้นๆ เช่น ในภาพจิตรกรรม ธงยังเป็นช้างไม่เป็นธงไตรรงค์, รูปแบบการแต่งตัว, ชีวิตความเป็นอยู่, สังคม, วงดนตรี, การหยามเกียรติกัน, ทหาร , การแต่งตัวของภาครัฐ และวิถีชีวิต เป็นต้น

10.4 **การศึกษาเพื่อให้เกิดข้อมูลที่ลึกขึ้น อันนำไปสู่การพัฒนาที่สร้างสรรค์แบบรื้อฟื้น (การศึกษาข้อมูลเชิงลึกเพื่อนำกลับมาเล่าใหม่)** การออกแบบแบบรื้อฟื้นนี้อาจเป็นการยากต่อความเข้าใจของคนยุคปัจจุบัน เพราะส่วนมากแล้วข้อมูลจะเป็นสิ่งที่เหลือน้อยลง การเก็บข้อมูลเฉพาะทางการถูกชุดทฤษฎีหรือชุดความเชื่อหลักกลบทับหายไป ซึ่งนั้นต้องทำการศึกษาให้เข้มข้นขึ้นอย่างมาก (เช่นกลุ่มไทยคดีศึกษา โบราณคดีและกลุ่มจัดการวัฒนธรรม เป็นต้น) การศึกษาแบบรื้อฟื้นเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์นี้ ถือว่าเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างมาก เพราะจะเกิดการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้เพิ่มมากขึ้น รวมถึงการออกแบบพัฒนาให้ผลงานที่ได้สร้างสรรค์สื่อไปยังคนรุ่นปัจจุบันได้ อันจะกลายเป็นวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของอีกทอดหนึ่ง (Material Culture) จากตัวอย่างเช่น ต้องการ**พัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์สื่อ(สัญลักษณ์)เพื่อการเรียนรู้วิถีชีวิตล้านนาจากงานจิตรกรรม** ซึ่งสื่อในที่นี้อาจเป็นการเล่าเรื่องด้วยการ์ตูน การออกแบบสื่อแผ่นพับประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว หรือการออกแบบชุดสื่อการสอนวัฒนธรรมล้านนา เป็นต้น ซึ่งถ้าต้องการให้เกิดความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะ ต้องทำการศึกษาในเชิงลึกมากขึ้นเกี่ยวกับจิตรกรรมล้านนาที่ถูกลบหายไปมากในปัจจุบัน จึงเป็นลักษณะการศึกษาข้อมูลแบบรื้อฟื้นเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ จากตัวอย่างปัญหาก็คือ **ในช่วงหลังปี พ.ศ.2500 ล้านนาได้รับอิทธิพลจากรัตนโกสินทร์เข้ามาอย่างมาก มีรูปแบบงานจิตรกรรมที่เป็น Pattern ของมหาเวสสันดรชาดก 13 ภาพ ทำให้เกิดการนำภาพจิตรกรรมเหล่านี้มาวาดทางภาคเหนือ นั้นจึงมีชาดกเหล่านี้ตามวัดวาแทบทุกที่ ซึ่งนั้นทำให้ภาพวิถีชีวิตของชุมชนของชาวล้านนาจริงๆสูญหายไป** ดังนั้นอาจต้องทำการศึกษาจากภาพวาดจิตรกรรมบนผ้าที่หลงเหลืออยู่เท่านั้น ที่จะสามารถบ่งบอกวิถีชีวิตชาวล้านนาได้ ซึ่งสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของจิตรกรรมล้านนาจะมีอยู่ 5 ฉากนี้ประดับอยู่เสมอ คือ 1. การนึ่งข้าว /การต้มเหล้า 2. การจับนม 3. ฉากฉาวของนางอมิตดา 4. ฉากกัญหา-ชาลี และ 5.ขบวนเจ้าหลวง โดยจาก 5 ฉากที่กล่าวมาถ้านำกลับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ จะทำให้ผลงานที่ได้ใช้ชุดข้อมูลจากการรื้อฟื้น อันเป็นตัวแทนส่งผ่านองค์ความรู้และวัฒนธรรมล้านนาอีกทอดหนึ่งมิให้สูญหายไปได้ (ผลงานจะกลายเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ และการส่งผ่านข้อมูลทางวัฒนธรรมนับเป็นแนวคิดการพัฒนาที่ดียิ่ง ซึ่งบางอย่างที่เลือนหายไปกลับคืนมา เช่น ชาวล้านนาจะมีชูชก เป็นตัวละครพื้นบ้าน เป็นตัวแทนความสนุกสนาน หรือ นางอมิตดาเป็นตัวแทนการหยามเกียรติ มีการถูกตบดี ดารด่าทอ ทำลายดูหมิ่น เช่นมีฉากการดึงขนอวัยวะเพศใส่หัวอันเป็นการดูหมิ่นที่สุด แต่ไม่มีการถูกเนื้อต้องตัวหรือทำร้ายนางอมิตดา ซึ่งจะมีฉาดเหล่านี้อยู่แทบทุกวัด) ดังภาพที่ 4.108

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.108 งานจิตรกรรมในผ้าโบราณของชาวล้านนาที่หลงเหลืออยู่ไม่มากนัก (จากการได้รับอิทธิพลจากพระเวสสันดรชาดก) อันมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์และสะท้อนวัฒนธรรมชาวล้านนาในอดีตได้อย่างด

ที่มา : https://www.sanook.com/news/8179258/, http://cmhop.finearts.cmu.ac.th, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564)

11. สัมภาษณ์ คุณอภินันท์ เจริญสุข วันที่ 21 กรกฎาคม 2563 เวลา10.00–12.00 น ณ. ศูนย์วิจัย และพัฒนาวัสดุอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11.1 **วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ในความจริงแล้วไม่ได้ต้องการความเปลี่ยนแปลงใดๆ มันมีเรื่องราวอยู่แล้ว มีคุณค่าในตัวมันเอง ทั้งนี้เพราะว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญามันเกิดขึ้นมาแล้วในอดีต มีขนบธรรมเนียม มีรูปแบบความเข้าใจของสังคม มันคงที่ มีเรื่องราว ในรากเหง้าวัฒนธรรมเดิมให้คงเอาไว้มิควรไปแตะต้อง** ของใหม่หรือการพัฒนาใหม่มันก็จะเป็นวัฒนธรรมใหม่ของมัน เรือสุพรรณหงส์จะนำมาใส่เครื่องยนต์ เป็นเรือเครื่องเทอร์โบเจ๊ท เรือมันแล่นเร็วไม่ได้ ถ้ามีกระบวนความคิดเช่นนั้น เห็นควรให้นำไปออกแบบเรือใหม่ เป็นการสร้างสรรค์ใหม่ดีกว่า **อย่าเอามาปนกัน มาจับแพะชนแกะเพื่อให้งานตนเองมีจุดขายหรือมีคุณค่า อย่ากระทำแบบนี้ วัฒนธรรมและภูมิปัญญามันมีเรื่องเล่าของตนเอง มีศักดิ์และสิทธ์ของมันเองอยู่แล้ว ใช้ในแบบที่มันเหมาะสมและสมควร ในผลงานออกแบบบางอย่างแทบจะไม่ได้สร้างสรรค์อะไรเลย เป็นการนำวัฒนธรรมจะจับแปะติดไว้เท่านั้น** (เช่นลวดลายไทยต่างๆมาติดผลงาน, ทำตราปั๊มลายลงในงานออกแบบ หรือ นำมาใช้ย่อ-ขยายแต่รูปแบบมิได้เปลี่ยนแปลงใดๆ) มันไม่ได้มีความงดงามอะไรเลย เอาลายกระจังแบบธรรมดาพื้นฐาน มาใช้พัฒนายังจะเป็นวิธีคิดที่ดีกว่า ดังภาพที่ 4.109

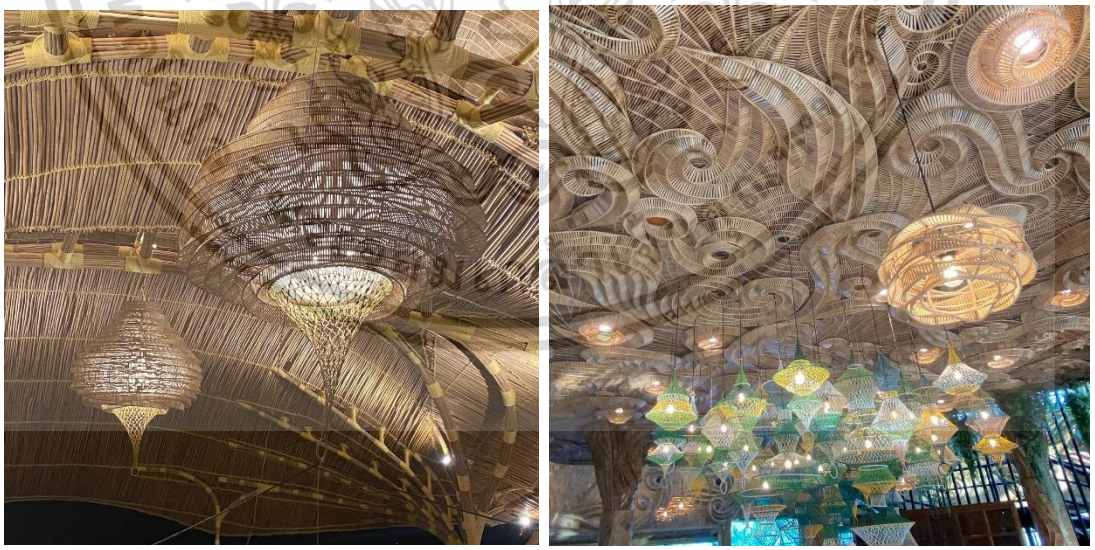


ภาพที่ 4.109 เรือสุพรรณหงส์มีความงดงาม มีวัฒนธรรม มีรากเหง้าภูมิปัญญา ใช้ในราชพิธีสำคัญ เป็นตัวแทนความเป็นวัฒนธรรม แต่ถ้าเรานำเครื่องยนต์มาติดตั้งเพื่อให้มันแล่นเร็วขึ้น เพื่อเป็นตัวแทนเทคโนโลยีและทันสมัย สิ่งนี้คงไม่ใช่การพัฒนาที่ดีนักควรมีการคิดถึงความเหมาะสมว่าสมควรกระทำหรือไม่
ที่มา : https://mgronline.com/onlinesection/detail/9620000099928}, https://pantip.com/topic/33823441, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564)

11.2 ในการเรียนรู้ หรือ**แนวทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ ปัจจุบันมีรูปแบบและแนวทางในการศึกษาน้อยมาก** ซึ่งที่ผ่านมามีนักวิชาการหรือนักออกแบบสร้างสรรค์ที่ปฏิบัติเป็นตัวอย่างที่ดีน้อยมาก นั้น *ทำให้กลุ่มนักออกแบบและนักวิชาการรุ่นใหม่ ไม่มีตัวอย่างที่ดีในการศึกษาเรียนรู้ และทำความเข้าใจได้ว่ามีวิธีการลักษณะไหนในการพัฒนาได้บ้าง มีแนวคิดการออกแบบอย่างไรได้บ้าง หรือมีการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการวิเคราะห์อย่างไร และมีชุดกรอบทฤษฎีข้อมูลที่ต้องนำมาใช้วิเคราะห์ควรมีเนื้อหาอะไรบ้าง*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนมากผลงานที่มีในปัจจุบันจะเป็นตัวอย่างการพัฒนาที่ไม่ดีนัก ฉาบฉวย และใช้ในการค้าเชิงธุรกิจมากกว่า ทำให้วัฒนธรรมเกิดการนำมาใช้แบบไม่ถูกต้องนัก รวมถึงการปรับเปลี่ยนนั้นถูก**ปกคลุมไปด้วยคำว่าสมัยใหม่ ทำให้คนรุ่นใหม่มองว่าเท่ห์ แปลกใหม่ ไม่จำเป็นต้องทำตามขนบธรรมเนียม หรือวิธีคิดของคนรุ่นเก่า และมียอดติดตามในสื่อออนไลน์มากมาย ซึ่งมองว่านี้คือการนำวัฒนธรรมมาใช้ได้อย่างถูกต้อง** เหตุตรงนี้เป็นสิ่งที่น่ากังวลและน่าเป็นห่วงมากในอนาคตเกี่ยวกับวัฒนธรรม ทั้งๆที่บางงานไม่มีเหตุจำเป็นต้องนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเข้ามามีส่วนร่วมแต่อย่างใด แต่ก็นำเข้ามาเพื่อถูกตั้งเป็นจุดขายเท่านั้น จากสาเหตุดังกล่าวข้างต้นประเด็นที่ตามมาคือนักเรียน นักศึกษาที่เรียนเกี่ยวกับงานออกแบบสร้างสรรค์ไม่มีแนวทางในการศึกษาที่ดี ไม่มีตัวอย่างที่ดีทั้งจากผลงานและการวิเคราะห์ และจากการไม่ได้ศึกษาอย่างเพียงพอนักทำให้ปัจจุบัน จึงเกิดแนวคิดการออกแบบ **“แบบจับแปะ”** นำวัฒนธรรมมาติดกับผลงานแบบมิได้พัฒนาอะไร **เหมือนสติ๊กเกอร์แปะติดเข้าไปกับงานแล้วอ้างว่าเป็นงานออกแบบใหม่** (เสมือนเราอยู่ในคอก ถูกจำกัดในห้องเรียนอยู่ตลอด) ดังนั้นการมีชุดทฤษฎีในการวิเคราะห์ และมีตัวอย่างผลงานที่ดี จึงมีคุณค่าและเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการศึกษาในปัจจุบัน นั้นจึงจะทำให้เกิดการศึกษาที่ท่องแท้และสามารถนำวัฒนธรรมมาสู่การสร้างสรรค์ได้ ตัวอย่างเช่น คุณกรกต อารมย์ดี ที่นำภูมิปัญญาการผูก มัด จากการทำว่าว และการนำไม้ไผ่มาใช้แปรรูปในการออกแบบ ซึ่งเกิดเป็นผลงานที่มีความน่าสนใจ โดยเป็นการศึกษาวัสดุไม้ไผ่ในมุมมองใหม่ และนำกรรมวิธีการผลิตว่าวในขั้นตอนต่างๆมาพัฒนาให้เกิดเป็นโคมไฟแขวนตกแต่งได้อย่างน่าสนใจ ดังภาพที่ 4.110



ภาพที่ 4.110 ผลงานการออกแบบโคมไฟจากไม้ไผ่ ของคุณกรกต อารมณ์ดี
ที่มา : https://www.facebook.com/ Korakot Aromdee, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบันข้อมูลความรู้เรื่องของวัฒนธรรมถูกคลาดเคลื่อนไปมาก การศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแบบดั้งเดิมก็เกิดการพัฒนาได้ยาก เพราะไม่มีนักวิชาการ หรือกลุ่มคนมาหาความรู้เรื่องนั้นๆให้ลึกซึ้งมากพอ เช่น การศึกษาเครื่องถม เครื่องเขินแบบโบราณ หรือภูมิปัญญาโบราณในรั้วในวังที่เป็นช่างหลวงต่างๆเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ขาดการส่งต่อ การจดบันทึกและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการสูญหายไปอย่างช้าๆ รวมถึงกลายเป็นว่าถ้าใครต้องการเรียนรู้ภูมิปัญญานั้นๆ ต้องเป็นลักษณะว่าจ้างมาสอนเพื่อเอาความรู้ชั่วโมงละ 400 บาทอันเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในสังคม (เป็นแนวคิดของภาครัฐ ที่มอบหมายให้สำนักงานพัฒนาชุมชนแต่ละจังหวัดปฏิบัติงานในลักษณะดังกล่าว ซึ่งแลดูจะไม่ถูกต้องและได้ผลนัก)

อีกประเด็นที่เป็นสิ่งสำคัญคือ **คนไทยไม่มีศักดิ์ศรี มักออกแบบงานในลักษณะเอาตัวรอด ไม่ใช้ความคิด เป็นการลอกเลียนแบบเสียมากกว่า เห็นผลงานสร้างสรรค์คนอื่นๆหรือเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมก็จะพยายามคัดลอก เลียนแบบอยู่เสมอ** ซึ่งนั้นคือข้อเท็จจริงที่ปฏิเสธไม่ได้กับสังคมสร้างสรรค์ของคนไทย ตัวอย่างเช่น การเลี้ยงผึ้ง ที่ผ่านมาการเลี้ยงผึ้งของประเทศไทยได้ ได้รางวัลที่ 2 ของโลก ได้รับการยอมรับอย่างมากต่อนานาประเทศ แต่พอน้ำผึ้งที่ดีมีราคาแพงก็มักมีการเลียนแบบทั้งรูปแบบและวิธีการ เกิดการตัดราคาเหลือขวดละ 250 บาท ทั้งๆที่ของแท้หรือผลงานที่เป็นผู้คิดค้นมีราคาที่สูงกว่านั้น มีการตรวจเข้า Lab ตามกระบวนการผลิตที่ถูกต้อง มีคุณภาพและมีความหอมมัน กรณีการลอกเลียนแบบเช่นนี้ จึงทำให้น้ำผึ้งภายในประเทศกลับไม่ได้รับผลตอบรับที่ดี(ผู้บริโภคเกิดความคิดว่าน้ำผึ้งปลอมทั้งหมด กลัวโดนหลอก) ผู้บริโภคจึงเลือกแต่สินค้าที่ราคาถูกแต่ไม่มีคุณภาพ และบางห้างร้านทำการส่งออกน้ำผึ้งแบบไม่ได้คุณภาพ นั้นทำให้ต่างประเทศขาดความเชื่อมั่นกับประเทศไทยอีกด้วย *สาเหตุนี้ทำให้น้ำผึ้งหรือผลงานสร้างสรรค์อื่นๆที่มีลักษณะเดียวกัน ที่พยายามคิดสร้างสรรค์แบบมีคุณภาพ ตั้งใจพัฒนาและออกแบบ ขาดแรงจูงใจ ไม่มีความอยากพัฒนาใดๆ ท้อแท้และไม่สามารถอยู่รอดต่อไปได้ มันจึงไม่น่าแปลกใจที่ผลงานสร้างสรรค์ดีๆจึงเกิดขึ้นได้ยาก อันสวนทางกลับความต้องการ กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง*

3. **ศึกษาจากการฟังเรื่องเล่า** ส่งเสริมเอกลักษณ์ของชุมชนสู่การพัฒนาในปัจจุบัน เป็นลักษณะทิศทางแบบเคารพผู้ใหญ่ **เยาวชนควรมารับฟังสิ่งที่ผู้ใหญ่ในชุมชนหรือสังคมนั้นเล่าเรื่องราว สิ่งต่างๆที่ผ่านมา ให้เห็นคุณค่าในพื้นที่ของตนเอง เกิดความงดงามของสังคม สร้างองค์ความรู้ชุมชนและมีความรักและเคารพต่อชุมชนหรือจังหวัดที่ตนเองอาศัยอยู่** แต่ถ้าไม่รับรู้ปิดหูปิดตา ข้อมูลเหล่านั้นก็จะสูญหายไป รวมถึงอาจเกิดปัญหาตามมาได้ เช่น ในจังหวัดลำปางพื้นที่หลังศูนย์แสดงสินค้าเซรามิกและหัตถอุตสาหกรรม ความจริงแล้วเป็นแก้มลิงขนาด 600 ไร่ (น้ำไหลมาจากดอยพระบาท น้ำลงจากภูเขาลงสู่สนามบิน) แต่ปัจจุบันกลับจะมีการถมที่สร้างเป็นลานอเนกประสงค์, JJ Market (ระแวกช้างเคี่ยน) ในจังหวัดเชียงใหม่ ความจริงแล้วในอดีตที่ตรงนี้เป็นแอ่งน้ำ เป็นแก้มลิงของจังหวัดเชียงใหม่ทั้งหมด หรือ แม้กระทั่ง บริเวณหนองงูเห่า ก็เป็นแก้มลิงของประเทศ(สุวรรณภูมิ) เช่นเดียวกันเพื่อรองรับน้ำมาจากในตัวเมือง จากเหตุนี้เป็นเรื่องที่ผู้ใหญ่หรือคนแก่ในชุมชนนั้นๆทราบกันดี การที่เกิดน้ำท่วม ใน จ. เชียงใหม่ น้ำท่วมใน กทม. เกิดขึ้นเพราะเหตุใดคงมิต้องอธิบาย เพราะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เลือกจะถมที่รองรับน้ำเอง รวมถึงการไม่รับทราบข้อมูลในอดีตซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ คิดถึงเพียงหลักการในตำราและแผนที่ และมัวแต่มองเห็นแต่ผลประโยชน์ของกลุ่มคนผู้มีอิทธิพล

ในความเป็นจริงแล้วในประเทศเราควรมีการจัดตั้งวิชาของจังหวัดนั้นๆ อาทิ เรื่องภูมิศาสตร์, อาหาร, วัฒนธรรม, การแต่งกายศิลปหัตถกรรม หรือประเพณี ชุดความเชื่อโบราณ เป็นต้น มีการนำคนเฒ่าคนแก่ มาบอกเล่าเรื่องราวในอดีตให้แก่นักศึกษา

4. **วัฒนธรรม และภูมิปัญญา ในการนำมาใช้สร้างสรรค์ ต้องทราบว่ามีเงื่อนไขอะไรบ้าง สามารถนำส่วนไหนมาใช้ในการสร้างสรรค์ได้บ้าง การตัดทอนสามารถกระทำได้ แต่ต้องมีการอธิบายอย่างชัดเจน** คนที่ชื่นชอบก็สามารถเลือกซื้อได้ (ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไปงานสร้างสรรค์นั้นอาจจะกลายเป็นสิ่งที่ยอมรับของคนในสังคมได้) **วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่เกี่ยวพันกับศาสนาและพระมหากษัตริย์ ไม่ควรนำมาใช้** แต่ประเพณีบางอย่างสามารถนำมาใช้ได้บางส่วน ตัวอย่างเช่นในงานศพต้องมีการสร้างปราสาทไม้ไปเผา ดังนั้นตัวปราสาทสามารถออกแบบขึ้นมาใหม่ได้ เราใช้ไม้มาตลอด เหตุใดเราไม่ใช้กระดาษลูกฟูกเพราะสุดท้ายแล้วเราต้องนำไปเผา ใช้กระดาษลูกฟูกประมาณ 3 ชั้นขึ้นไป แล้วกรุอยู่ภายในด้วยพลาสติก 100-200 ไมครอน (กระดาษห่อข้าวหมูแดง)

5. ในระบบการทำงานสร้างสรรค์ ประกอบด้วยหลายขั้นตอนในการผลิต ซึ่งบางครั้งผู้คิดค้นออกแบบสร้างสรรค์อาจมีคนเดียว แต่จะมีการนำไปใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างกันจากนักออกแบบหลากหลายท่าน ซึ่งการตีความหรือการนำไปใช้พัฒนาอาจมองได้หลายมุม หลายแนวคิด นั้นทำให้เห็นว่าแม้การได้มาซึ่งข้อมูล หรือการแสดงแบบบางอย่างเป็น 2 มิติ แต่ถ้าผู้นำงาน 2 มิตินี้ไปใช้สร้างสรรค์เป็นผลงาน 3 มิติ ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์และสินค้าต่างๆ อาจจะทำให้ผลลัพธ์ที่ได้นั้นเป็นสิ่งที่ดี น่าสนใจ หรือ เกิดสิ่งที่แย่ เป็นการนำวัฒนธรรมมาออกแบบเป็นสิ่งที่มีคุณค่าลดลงได้เช่นกัน ดังนั้น**ในทิศทางที่เหมาะสม ผู้พัฒนาออกแบบสร้างสรรค์ควรเป็นผู้สร้างสรรค์งานเองทั้งหมด** ทั้งการคัดเลือกวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์, การศึกษาค้นคว้าข้อมูล, การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ, แนวคิดการนำข้อมูลพัฒนาสู่การสร้างสรรค์, การพัฒนาออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ และผลิตผลงานต้นแบบ หรือ ถ้าเป็นงาน 2 มิติ (เช่นการพัฒนาลวดลายผ้า, การพัฒนาลวดลายจากวัฒนธรรมต่างๆ) ควรต้องมีเงื่อนไขประกอบการออกแบบ หรือการนำไปใช้ด้วยทางหนึ่ง เพื่อป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นในภายภาคหน้า ตัวอย่างเช่น ลวดลายนาคขบ ที่นำเอาตัวแมวการ์ตูน มาใช้ในการต่อลายเพื่อความสนุกสนาน น่ารัก ผู้ออกแบบต้องการเน้นความสนุกสนาน นำเพียงรูปแบบการต่อลายนาคขบมาใช้เท่านั้น มิได้ใช้ลายนาคขบจากแมวนี้มาใช้ออกแบบเพื่อนำไปใช้ในงานที่เกี่ยวข้องกับทางศาสนาหรือประเพณีต่างๆ แต่เมื่อออกแบบลาย 2 มิติแบบนี้ออกมา ทำให้นักออกแบบท่านอื่นๆจะนำลวดลายนี้ไปใช้ ต้องเลือกผลิตภัณฑ์ที่ควรนำไปใช้ และใช้ได้ในลักษณะทิศทางไหนด้วย ดังภาพที่ 4.111 – 4.112

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.111 นำลักษณะการเคลื่อนไหวของแมว มาใช้ในการพัฒนาลวดลายกราฟิกใหม่ๆ จากการนำรูปแบบลายไทยต่างๆ นับเป็นสิ่งที่แปลกใหม่น่าสนใจดี การพัฒนาเราเพียงใช้แค่การต่อเส้นของลายไทยเท่านั้น แต่ปัญหาคือการนำไปใช้ เมื่อใดที่เราเอาไปใช้กับการออกแบบงานสถาปัตยกรรมไทย หรืองานที่เกี่ยวข้องกับศาสนา นั้นอาจเป็นปัญหาขึ้นมาได้ ผู้นำลวดลายไปใช้ควรทราบถึงขอบเขตของวัฒนธรรมไปศึกษาให้ชัดเจน ก่อนนำไปใช้ใดๆ (ใช้เพียงลาย มิได้ใช้วัฒนธรรม และความเชื่อ)

ที่มา : https://adaymagazine.com/timeline-thai-kotchbu/, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564

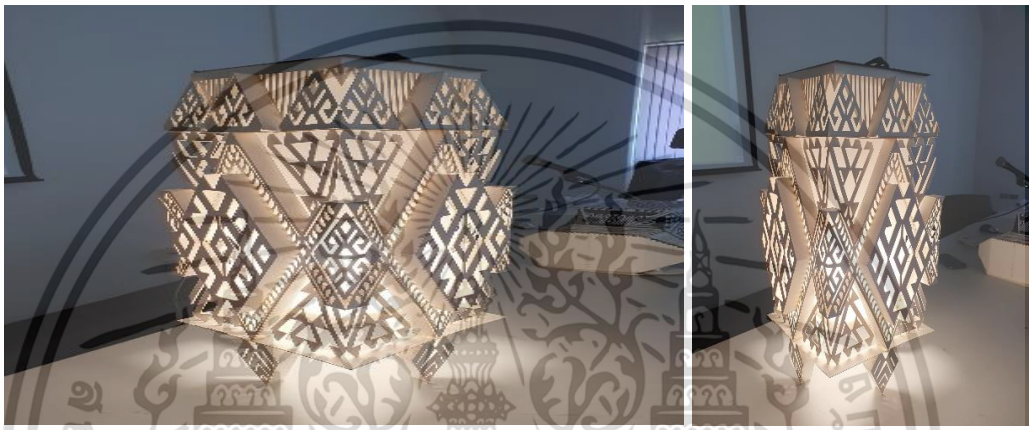


ภาพที่ 4.112 ตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพัฒนา อันเริ่มจากวิธีคิดของผู้ออกแบบเริ่มต้น (อาจเป็นแนวคิดที่ดี ที่น่าสนใจ) หากแต่ปัญหาเกิดจากผู้นำแนวคิดการออกแบบนั้นไปใช้ในทิศทางที่ไม่เหมาะสม กลับนำปัญหานี้ไปเกิดกับผู้ที่คิดค้นและออกแบบคนแรกได้เช่นกัน

12. สัมภาษณ์ ดร.เกตุสุดา ดอนเมือง วันที่ 21 กรกฎาคม 2563 เวลา13.00-14.30 น ณ.ศูนย์วิจัย และพัฒนาวัสดุอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12.1 วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มันมีความน่าสนใจในตัวมันเอง จงรักษาสิ่งดีๆไว้ไม่ให้มันสูญหายไป วัฒนธรรมมันคงอยู่ของมันดีแล้ว มันมีที่ของมันอยู่แล้ว ถ้าจำเป็นหรืออยากพัฒนาควรต้องให้วัฒนธรรมวางอยู่ในจุดที่เหมาะสม ถ้าเราคัดเลือกหรือสนใจนำวัฒนธรรมนั้นๆมาใช้ในการประยุกต์พัฒนา เราควรหยิบนำวัฒนธรรมมาทั้งหมด มิใช่นำมาแบบครึ่งๆกลางๆจับต้นชนปลายไม่ถูกซึ่งนั้นจะทำให้คุณค่าของวัฒนธรรมนั้นด้อยค่าลงและเกิดความเข้าใจที่ผิดแปลกออกไป (แต่ถ้ามีเหตุจำเป็นที่ต้องเกิดการปรับเปลี่ยนสำหรับการพัฒนา ต้องมีการอธิบายหรือแจ้งข้อมูลให้ครบถ้วนว่า ปรับเปลี่ยนส่วนไหนอย่างไรอย่างมีเหตุมีผล)



ภาพที่ 4.113 ตัวอย่างการนำลวดลายผ้าลาวโซ่งมาทำการออกแบบโคมไฟตกแต่ง ทำการประยุกต์และการจัดองค์ประกอบใหม่ให้เข้ากับรูปทรง เล่นระดับสูง-ต่ำให้เกิดมิติ แต่คงเห็นถึงความเป็นจุดเด่นของลายผ้าอันเป็นตัวอย่างที่ดี เกิดความเข้าใจร่วมกันไม่สับสน และไม่จับวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาแบบครึ่งๆกลางๆ

ที่มา : ผลงานออกแบบนิพนธ์ ปี 2563 ของ น.ส.ธนพร งามภู่, สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

12.2 การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการพัฒนา ออกแบบสร้างสรรค์ควรนำมาใช้กับผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสม ทั้งลักษณะการใช้งาน, ความหมาย, ตำแหน่งที่ตั้งของผลิตภัณฑ์ ซึ่งต้องมีการศึกษาให้ดีว่า**วัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาอันเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับศาสนากษัตริย์หรือเจ้า ชนชั้นสูง ไม่ควรหยิบจับมาใช้** เช่น ธรรมจักร, ฉัตร, จีวร, กระถางอัฐิ และของสำคัญในพระราชพิธี เป็นต้น ซึ่งถ้ากระทำการออกแบบสร้างสรรค์ออกมาคลุมเครือ ก็อาจจะเกิดความไม่เหมาะสม ความเข้าใจที่ผิด และเกิดความเชื่อที่ผิดตามมาได้

12.3 การลดทอนทุนทางวัฒนธรรมเพื่อให้ตอบโจทย์ทางธุรกิจ ทั้ง 2 อย่างเป็นปัจจัยที่ต้องเดินร่วมกันได้ เพื่อสำหรับการพัฒนาประเทศและการดำรงอยู่ของวัฒนธรรม เราสามารถนำวัฒนธรรมและธุรกิจการค้า มาใช้พัฒนาร่วมกันในช่วง 50% : 50% ได้ *แต่สิ่งที่เป็นประเด็นที่น่าห่วงกังวลคือเรื่องการนำวัฒนธรรมมาใช้แบบผิดเพี้ยน* เช่น การหยิบลายกนกมาต่อเส้นเป็นลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ์ตูน (ลายกนกแมว มาทำเป็นเจดีย์มันถูกต้องหรือไม่) การออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยต้นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อให้ถูกใจคนซื้อได้แต่มันไม่ถูกต้องและไม่ใช่สิ่งที่วัฒนธรรมไม่ควรจะเป็นดังภาพที่ 4.114

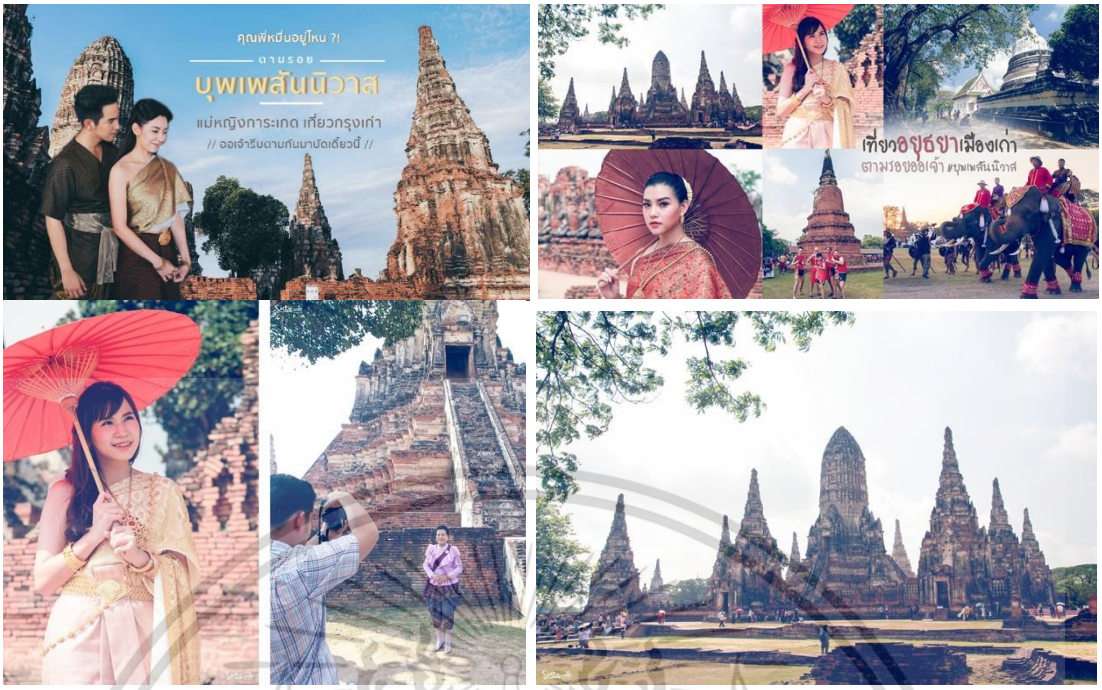


ภาพที่ 4.114 ถ้านำเอาลวดลักษณะของแมวในอาริยาบทต่างๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน โดยใช้แนวคิดการเชื่อมต่อของลายกนกในลายไทยต่างๆมาใช้พัฒนา คงไม่มีปัญหาอะไรเพราะนำแนวคิดการต่อลายมาใช้เท่านั้น ไม่ได้นำความเป็นวัดวา หรือวัฒนธรรมหรือชุดความเชื่อมาด้วย แต่จากแนวคิดที่ได้นำเสนอ แลดูแล้วผู้ออกแบบน่าจะมีความคิดและเจตนาเพื่อนำเข้าสู่การแทนที่ลายปูนปั้นวัดไม่มากก็น้อย ซึ่งคงไม่ใช่แนวคิดที่ดีนักเพราะจะเกิดปัญหาขึ้นตามมาอย่างมาก

ที่มา : https://adaymagazine.com/timeline-thai-kotchbu/, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564

12.4 การมองว่าธุรกิจเป็นเส้นขนานกับการอนุรักษ์วัฒนธรรม มันไม่ได้ถูกต้องนัก มันสามารถเดินไปด้วยกันได้ แต่ไม่จำเป็นต้องผูกพันกัน ไม่ใช่ว่าธุรกิจแย่แล้ววัฒนธรรมต้องแย่ตามวัฒนธรรมอาจดีมากก็ได้ เช่น ละคร **เรื่องบุพเพสันนิวาส** ละครเรื่องนี้ทำให้วัฒนธรรมในสมัยอยุธยาเกิดการตื่นตัว นั้นทำให้กระตุ้นธุรกิจเชิงวัฒนธรรมเติบโตไปในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยในช่วงระยะเวลานั้น ในเนื้อละครเป็นเพียงการหยิบยกจุดขายทางวัฒนธรรมบางจุดมาใช้เท่านั้น และนำมาใช้ได้ดี รวมถึงมีการประชาสัมพันธ์ให้เกิดความเชื่อมโยงของละครระหว่างมิติทางวัฒนธรรมกับธุรกิจเชิงท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ส่งผลถึงธุรกิจเติบโตดีขึ้นตามกันไปด้วย เช่น การท่องเที่ยววัดในจังหวัดอยุธยา และจังหวัดลพบุรี, มีการสวมใส่ชุดไทยโบราณ, มีการถ่ายรูปสำหรับเก็บเป็นที่ระลึก อันเป็นลักษณะการท่องเที่ยวตามรอยละคร รวมถึงหนังสือเชิงประวัติศาสตร์ก็จำหน่ายได้ดีเช่นกัน แม้ว่าในละครบางอย่างไม่ตรงกับประวัติศาสตร์แบบ 100 % แต่สิ่งที่ละครตั้งใจนำเสนอก็ไม่ผิดเพี้ยนไปมากนัก บางอย่างถูกบางอย่างผิด (เช่นรูปแบบเครื่องเรือน) แต่ทั้งนี้มันอยู่ที่ความเข้าใจของผู้บริโภค อยู่บนพื้นฐานความรู้ของแต่ละคน (ดังนั้นผู้จัดละครหรือผู้สร้าง ต้องเป็นผู้ให้ข้อมูลที่ถูกต้องด้วย ซึ่งในละครเรื่องบุพเพสันนิวาสได้ทำการศึกษาให้ข้อมูลเรื่องวัฒนธรรมได้ดี) ดังภาพที่ 4.115

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.115 ธุรกิจ และการอนุรักษ์วัฒนธรรม สามารถเดินไปร่วมกันได้ จากตัวอย่างละครเรื่องบุพเพสันนิวาส ที่ส่งผลกระทบในทางที่ดีกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นลักษณะการท่องเที่ยวแบบการตามรอยละคร ซึ่งได้การตอบรับเป็นอย่างดี

ที่มา : https://sistacafe.com/summaries/42682, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564)

5. ในส่วนของการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ มีประเด็นดังนี้

5.1 **การนำลวดลายมาใช้ มันยังควรเห็นเป็นลวดลายอยู่หรือไม่ ถ้ามองแล้วไม่ทราบว่าเป็นลวดลายอะไรหรือประยุกต์มาจากลวดลายไหนก็ไม่เห็นด้วย** (พัฒนาจนขาดการรับรู้) และไม่เห็นด้วยกับการนำลวดลายมาลด มาตัดทอน หรือแม้กระทั้งการนำลายมาเพิ่มเติม (ที่มากเกินความจำเป็น) ลายกนกแล้วไม่เป็นกนก แล้วนำมาใช้แอบอ้างมันไม่ถูก ถ้าไม่นำเอามาใช้มันก็จะไม่มีวัฒนธรรมอยู่ในนั้น ถ้าจะมีการปรับ ลดทอน การเพิ่มเติมมากนัก ก็ควรออกแบบใหม่ไปเลย ไม่ต้องนำวัฒนาธรรมมาใช้เป็นจุดขาย

5.2 **ศึกษาและอธิบายได้ว่าลวดลายที่นำมาใช้ มาจากลวดลายไหน หรือหยิบมาจากวัฒนธรรมใด**

5.3 **สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ในการพัฒนาและออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์นั้นได้หรือไม่ มีความเหมาะสมหรือไม่**

5.4 **ควรหยิบวัฒนธรรมมาใช้ได้มากน้อยแค่ไหน** – ทั้งนี้อยู่ที่การการออกแบบ

5.5 **การหยิบมาวางไม่ใช่การพัฒนา (เอาลวดลายมาติดแปะลงในสินค้า)** ควรเป็นการพัฒนารูปทรง และนำกรอบทางวัฒนธรรมมาใช้ให้เหมาะสมเช่น ลวดลายผ้าเชียงแสนมีความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำการเปลี่ยนเทคนิคจากการทอมาเป็นการใช้เทคนิคปักลงในพื้นหนัง แล้วพัฒนานำมาใช้ในการออกแบบกระเป๋าสำหรับสุภาพสตรี เป็นต้น

5.6 ปัจจุบันสังคมมีความต้องการผลงานหรือสินค้า ที่มีคุณค่าทางจิตใจ มีความเป็นสุนทรียะ ความงาม ดังนั้นรูปแบบของสินค้าไม่แค่ความเป็น Modern หรือความก้าวล้ำทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ภาพรวมต้องมี**ความเหมาะสมทั้งรูปแบบ ความเป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญา รวมถึงการใช้เทคโนโลยีที่มีความเหมาะสม**

13. สัมภาษณ์ คุณนเรนทร์ ปัญญาภู วันที่ 7 สิงหาคม2563 เวลา11.00–12.00 น ในงาน “ผ้าเนื่องในพุทธศาสนา การอนุรักษ์เพื่อสืบสานความศรัทธา” พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หริภุญไชย จ.ลำพูน ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

13.1 การศึกษาต้องทำการศึกษาแบบเชิงลึก มากกว่าที่เป็นอยู่ มิใช่รู้และเข้าใจเพียงแต่ในตำรา การนำวัฒนธรรมมาใช้ในกาพัฒนาสร้างสรรค์ เราจำเป็นต้อง**ศึกษาแบบการสืบเสาะการลงพื้นที่ชุมชน การค้นคว้าหาความจริงเพื่อการค้นหาชุดข้อมูล(แบบปฐมภูมิ) ที่เป็นการอ้างอิงตามความจริงที่วัฒนธรรมนั้นดำรงอยู่** แม้แต่*พิพิธภัณฑ์บางแห่งยังมีการแจ้งข้อมูลที่ผิดก็มีมากมาย* ดังนั้นก่อนที่ปฏิบัติการพัฒนาหรือการออกแบบใดๆ ผู้ออกแบบต้องพิจารณาข้อมูลเหล่านั้นให้ดีว่ามีความเป็นข้อเท็จ-จริงมากน้อยเพียงใด ซึ่งถ้า**ข้อมูลที่ได้มานั้นยังไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าถูกต้องเหมาะสมจริงแล้ว การปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์จะเกิดปัญหาตามมาอย่างมากมาย ไม่ว่าการออกแบบที่ผิดเพี้ยน การอ้างถึงชุดข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง การส่งผ่านข้อมูลเชิงวัฒนธรรมที่ผิด แม้ว่างานที่ออกแบบนั้นจะมีความงดงามเพียงใด ก็อาจเกิดปัญหาหรือข้อโต้แย้งได้มากขึ้นเท่านั้น**

นักออกแบบหลายท่านมักจะไม่ยอมรับความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ถ้าทำการออกแบบสร้างสรรค์เสร็จสิ้นไปแล้ว พอทราบว่ามีความผิดพลาดทางด้านข้อมูลทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ ก็มักจะหาทางออกต่างๆนาๆให้ผลงานตนเองได้รับความชอบธรรม ยิ่งงานนำไปประกวดแล้วได้รางวัลขึ้นมายิ่งเพิ่มความมั่นอกมั่นใจแก่ผู้ออกแบบว่างานนั้นมีคุณค่าและน่าชื่นชม คำวิจารณ์เรื่องข้อมูลทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาที่ไม่ถูกต้องจะกลายเป็นเพียงข้ออ้างเลื่อนลอย ที่มิได้ส่งผลกระทบอะไรกับผลงานนั้นๆ แต่นักออกแบบกลุ่มนี้โดยมากจะไม่เข้าใจและไม่รับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาในอนาคต เพราะกำลังดื่มด่ำกับความงาม ความมั่นใจในผลงานตนเองโดยมองไม่เห็นความเป็นจริงด้านวัฒนธรรม ทั้งๆที่วัฒนธรรมและภูมิปัญญาเป็นของทุกคน มีการสืบสานมาตั้งอดีตรุ่นสู่รุ่น การเป็นแบบแผนการอยู่ร่วมกันของคนในสังคมและใช้เป็นประเพณีที่ยึดโยงทางจิตใจ แต่ตอนนี้ดูเหมือนว่าวัฒนธรรมนั้นจะกลายเป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งให้นักออกแบบใช้สร้างสรรค์เท่านั้น

ในแง่ของความเป็นจริงเราควรนำผลงานนั้นมาวิพากษ์ในพื้นที่สาธารณะ ในแวดวงของการจัดการทางวัฒนธรรมและประเพณี รวมถึงนำผลงานสร้างสรรค์ที่ได้กลับไปยังชุมชนของวัฒนธรรมนั้นๆที่ผู้ออกแบบอ้างถึง เพื่อให้ชุมชนเป็นผู้ตัดสินผลงานจากสิ่งที่อ้างถึงวัฒนธรรมด้วยอีกส่วนหนึ่ง ถ้าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นถูกต้อง เหมาะสมตามข้อเท็จจริง มีการใช้วัฒนธรรมในทิศทางที่เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดีงามก็จะไม่เกิดข้ออคติใดๆและได้รับการยอมรับบอย่างแท้จริง ซึ่ง**การได้ข้อมูลที่ผิดพลาด ไม่มีข้อเท็จจริงที่มีน้ำหนักมากพอ ผลงานสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะสวยงาม งดงามแค่ไหน เราก็เรียกว่า "ผิด"** ผิดเพราะถ้ามีการกล่าวอ้างถึงวัฒนธรรม และข้อมูลที่ได้มาไม่ตรงกับความเป็นจริง มันก็หลงทิศหลงทาง จับแพะชนแกะไม่มีความน่าเชื่อถือ ซึ่งจะทำให้เกิดชุดข้อมูลที่ผิดๆ ติดแฝงไปกับผลงานต่อไปในอนาคต (ยิ่งเป็นงานสวยๆงามๆหรือได้รางวัล เด็กๆนักศึกษา หรือกลุ่มนักวิชาการรุ่นใหม่ก็จะมองว่าดีงามและยึดถือเป็นต้นแบบ แล้วต่อไปจะเกิดอะไรขึ้นกับวัฒนธรรมนั้นๆ ซึ่งปัญหานี้เกิดขึ้นมากในปัจจุบัน) กลับกัน ถ้า**ผลงานออกแบบไม่สวยงาม เป็นผลงานแบบดาษดื่นทั่วไป แต่ข้อมูลทางวัฒนธรรมนั้นถูกต้องเหมาะสม เราก็เรียกสิ่งนั้นว่า "ผิด"** เช่นกัน ผิดที่เลือกวัฒนธรรมและภูมิปัญญานำมาพัฒนาสร้างสรรค์ แต่ว่าความสามารถไม่ถึงก็จะรังให้วัฒนธรรมนั้นเสื่อมลง แย่ลง เช่นเดียวกัน เราจะไม่เรียกสิ่งนี้ว่าเป็นการพัฒนา แต่จะเป็นการออกแบบที่ทำให้วัฒนธรรมนั้นด้อยค่าลง

จากตัวอย่างการศึกษาแบบเชิงลึก เช่น **ผ้ายกดอกความสวยงามโดดเด่น ชูเอกลักษณ์แห่งภูมิปัญญาท้องถิ่นลำพูน** เหตุเกิดจากการที่เจ้าดารารัศมีได้รับการเชิดชูเรื่องอัจฉริภาพด้านภูมิปัญญาผ้ายกดอกอันเลื่องชื่อ เป็น*เจ้าหญิงผู้ทรงพลิกฟื้นศิลปวัฒนธรรมแห่งแผ่นดินล้านนา* เมื่อกล่าวถึงผ้า ยกดอก ก็จะคิดถึงเพียง "เจ้าดารารัศมี" ขึ้นมาทันที ซึ่งจากแหล่งข้อมูลเชิงชุมชนและการสืบเสาะเชิงลึก มิใช่แค่ชุดองค์ความรู้หลักทาง สพฐ. หรือตามหนังสือทั่วไป พบว่า ก่อนที่เจ้าดารารัศมีจะนำผ้า ยกดอกเข้าไปยังเมืองเชียงใหม่ เมืองลำพูนมีการทอผ้ายกดอกมานานแล้วแต่อดีต อันเป็นเทคนิคในพุทธศาสนา ซึ่งทางเมืองลำพูนได้ทอผ้ายกดอกมาก่อนตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 5 แต่ ณ. ขณะนั้นเมืองลำพูนยังไม่มีการถูกบันทึกใดๆ เจ้าดารารัศมีจึงมาขอผ้ายกดอกจากเจ้าในเมืองลำพูน ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาเมืองลำพูนจึงไม่ค่อยได้รับการเชิดชู หรืออ้างถึงมาเท่าที่ควรเกี่ยวกับผ้ายกดอก ถ้าเทียบกับเจ้าดารารัศมีและผ้ายกดอกเมืองเชียงใหม่ (ซึ่งถ้ามีการนำภูมิปัญญาผ้ายกดอกไปใช้ในการพัฒนางานออกแบบ สร้างสรรค์หรือนำลวดลายไปใช้พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ หรือมีการปรับเปลี่ยนพัฒนาใดๆ ก็จะอ้างว่าเกิดการเริ่มต้นมาจากเจ้าดารารัศมี ที่ริเริ่มทอผ้ายกดอกทั้งจากในเมืองเชียงใหม่และเมืองลำพูน รวมถึงลวดลายผ้ายก ดอกที่งดงาม ก็ต้องศึกษาว่าลวดลายผ้านั้นเริ่มแรกมาจากลำพูนหรือไม่ ลายไหนเป็นลวดลายต้นตำรับ เป็นลวดลายที่มีมาก่อนจากเมืองลำพูน และลวดลายไหนที่ถูกพัฒนามาจากเจ้าดารารัศมี) ในเมืองลำพูนกลุ่มผู้หญิงจะทำการทอผ้ายกดอกในการถวายวัดประดับด้วยแก้ว จีนและไหม มีการตกแต่งด้วยการดิ้นเงินและดิ้นทอง ซึ่งนำเข้ามาจากประเทศฝรั่งเศสและประเทศญี่ปุ่น โดยคนเมืองลำพูนจะเน้นหนักเรื่องความคิดสร้างสรรค์ (Creative) และเน้นวิธีคิดมากกว่า เมืองลำพูนมิใช่ต้นทางวัสดุเลย รับมาจากที่อื่นทั้งสิ้น

อีกตัวอย่างหนึ่งที่สำคัญคือ ผ้าธรรมมาสหลวง หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "ผ้าตั้งธรรม" หรือ "ผ้าก้างธรรม" อันมีลักษณะเป็นผ้าที่กางออกเพื่อกันธรรมมาสไว้ทั้ง 3 ด้าน หรือทั้ง 4 ด้าน เนื่องจากด้านหนึ่งเป็นทางเข้าออกและมีบันได โดยบันไดนั้นสามารถดึงออกได้ ผ้าตั้งธรรมนั้นมีไว้เพื่อป้องกันการนั่งของพระและให้พระมีสมาธิในการเทศน์ธรรม ลักษณะการกั้นของธรรมมาสจะมีอยู่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบ คือ 1. การใช้ไม้แผ่นปิดรอบนอก และ 2. การใช้ผ้า (มีการใช้ผ้าอยู่ในเมืองลำพูน จากตัวอย่างธรรมมาสที่ใช้ผ้าตั้งธรรมของวัดพระธาตุหริภุญชัย) โดยทางเมืองลำพูนมักจะไม่ค่อยใช้ธรรมมาสที่ใช้ไม้แผ่น แต่ส่วนมากจะใช้ผ้าของธรรมมาส โดยผ้าตั้งธรรมจะมีการประดับเป็นภาพลิง ยักษ์ และเทวดา ซึ่งจากข้อสันนิษฐานคาดว่าธรรมมาส เกิดจากการถวายเอาโรงศพของเจ้าของเมืองลำพูนมาใช้ประกอบเป็นธรรมมาส ดังภาพที่ 4.116



ภาพที่ 4.116 รูปแบบผ้าตั้งธรรม” หรือ “ผ้าก้างธรรม โดยผ้าตั้งธรรมจะมีการประดับเป็นภาพลิง ยักษ์ และเทวดา

ที่มา : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หริภุญไชย จ.ลำพูน)

จากที่กล่าวมาข้างต้น เกิดข้อผิดพลาดหลายประการในการให้ความรู้จากผ้าตั้งธรรมในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย จังหวัดลำพูน มีการเย็บผ้าตั้งธรรมอันเป็นแหล่งที่ให้ความรู้ที่เกิดข้อผิดพลาด คือการนำเอาผ้าตั้งธรรมที่แยกเป็นผืนมาเย็บติดกันในแนวนอนเรียงกัน ทั้งๆที่ผ้าตั้งธรรมต้องทำการเย็บติดกันเป็น Pattern แบบแยกสี่ด้านเพื่อคลุมธรรมมาส แต่ถึงกระนั้นแม้ว่าในพิพิธภัณฑ์จะทำการเย็บเรียงต่อกัน ก็ยังเกิดการเรียงลำดับของภาพไม่ถูกต้องอีกด้วย (กลายเป็นผิดซ้ำซ้อน) ซึ่งจากภาพปัจจุบันที่เย็บติดกัน เป็นการเรียงภาพลักษณะจาก การลอยน้ำ-การบวช-การถวายของ แต่ความจริงการเรียงภาพที่ถูกต้องคือ การบวช-การถวายของ-การลอยน้ำ (ตามแนวคิดและเนื้อความในพุทธศาสนา) จากข้อมูลที่กล่าวอ้างนี้ทำให้เห็นว่า แม้ว่าเราจะได้ข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ แต่บางครั้งก็ไม่ถูกต้องเสมอไป ต้องทำการศึกษาเชิงลึกให้ลึกซึ้งเพียงพอต่อความเข้าใจด้วย เพื่อหลีกเลี่ยงการนำข้อมูลมาใช้แบบผิดๆแล้วกล่าวอ้างว่ามาจากแหล่งข้อมูลของพิพิธภัณฑ์ เราคือผู้ศึกษามิควรอ้างถึงแหล่งที่ต่างๆที่ได้ข้อมูลมา (เหมือนเป็นการกล่าวอ้างเพื่อให้ความถูก-ผิดนั้น พ้นตัว) แต่ควรศึกษาในแบบเชิงลึกเพื่อทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบ ว่าสิ่งไหนถูกและสิ่งไหนผิด ดังภาพที่ 4.117

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.117 รูปแบบการตัดเย็บ และจัดเรียงผ้าตั้งธรรม” หรือ “ผ้าก้างธรรม ที่ผิดในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหริภุญไชย จ.ลำพูน ความเป็นจริงต้องตัดเย็บเป็น Pattern แบบกางออกคนละด้าน (คล้ายรูปกากบาท เพื่อทำการคลุมธรรมมาส) และการจัดเรียงภาพที่ผิดโดยภาพการลอยน้ำต้องมาเป็นลำดับสุดท้ายมิใช่ภาพแรก

ที่มา : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หริภุญไชย จ.ลำพูน

13.2 การศึกษาเพื่อทำการรื้อฟื้นวัฒนธรรม และภูมิปัญญามิให้เกิดความสูญหาย เพื่อนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ อันส่งผลให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่หายไปกลับมามีความสำคัญอีกครั้งในปัจจุบัน จากตัวอย่างผ้าตั้งธรรมหรือผ้าก้างธรรม ที่ได้อธิบายมา ทุกวันนี้มันคือความสูญหาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(หายไปจริงๆ) คนที่ไม่มีความรู้เอาผ้าตั้งธรรมไปขายต่อ และคนซื้อเอาไปแขวนประดับแบบไหนไม่รู้ หรือนำไปใช้ลักษณะไหน และที่สำคัญคือไม่ทราบว่าผ้าที่ซื้อมาคือผ้าอะไร ถูกใช้มาในอดีตอย่างไร

พอผ้าตั้งธรรมที่วัดหายไป ก็ไปหาผ้าอะไรไม่รู้มาแขวนแทน ไปซื้อผ้าลวดลายสวยๆจากแม่สาย จ.เชียงราย มาแขวนแทน เอาผ้าม่านมาแขวน เกิดความไม่เหมาะสม การไม่รู้ไม่ทราบข้อเท็จจริงอาจเกิดอันตรายมากในภายภาคหน้า ในฐานะนักวิชาการต้องรับรู้ข้อมูลให้จริงและแตกฉานมากพอ

ผ้าตั้งธรรม หรือผ้าก้างธรรม ควรได้ใช้งานจริง ควรมีการกั้นธรรมมาสอยู่ทุกวัด ตามวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันมา **ถ้าสิ่งใดต้องการที่จะอนุรักษ์ มันก็ควรได้ทำหน้าที่ของมัน และถ้ามันพังก็ซ่อมแซมไปเรื่อยๆเราต้องนำมาใช้** เพราะถ้าไม่ใช้ก็จะเกิดเหตุการณ์สูญหายอย่างที่เป็นอยู่ (นี่เป็นเพียงตัวอย่างเดียวเท่านั้น ยังมีอีกหลายสิ่งหลายอย่างทางวัฒนธรรมที่กำลังสูญหายไป เราจะอนุรักษ์และพัฒนากันอย่างไรในเชิงสร้างสรรค์ในอนาคต)

13.3 การหาข้อมูลบางอย่างที่ยังไม่สามารถหาข้อเท็จจริงได้ ก็เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่น่าสนใจ เป็นการค้นคว้าหาความจริงเพื่อให้ได้ชุดข้อมูลที่ไม่มีอยู่ในหนังสือหรือฐานข้อมูล ทำให้เกิดข้อมูลองค์ความรู้ใหม่ๆด้วยส่วนหนึ่ง และนำไปพัฒนาสร้างสรรค์อีกส่วนหนึ่ง (ผลงานสร้างสรรค์จะกลายเป็นตัวส่งผ่านวัฒนธรรม ให้ผู้ที่พบเห็นหรือชื่นชอบ ย้อนกลับมายังข้อมูลเดิมที่ได้ค้นคว้าและขยายความต่อได้ นับเป็นการส่งเสริมการให้ความรู้ทางวัฒนธรรมอีกทอดหนึ่ง) เช่น ธรรมมาสในจังหวัดลำพูน (เฉพาะจังหวัดลำพูน) ที่เป็นทรงประสาท ปัจจุบันยังหาข้อยุติไม่ได้ว่าเป็นประสาทศพของเจ้านายฯหรือไม่ เนื่องจากเห็นเพียงแต่ภาพถวายทานเท่านั้น ซึ่งธรรมมาสหลวงมีองค์ประกอบที่หลากหลายอย่าง มีแผ่นไม้ทำหน้าที่แทนผืนผ้า (ถ้าเป็นผ้าตั้งธรรมจะเป็นผ้าฝีมือการปักของผู้หญิงฝั่งคุ้มของเจ้านาย และงานของเจ้าดารารัศมีได้รับมาทีหลัง) แต่ธรรมมาสทางจังหวัดลำปางมีการถวายจริง มีหลักฐานยืนยันว่ามีการถวายประสาทศพเป็นทานให้วัดมาทำธรรมมาส เพราะธรรมมาสเป็นไม้จริง มีความงดงาม เป็นต้น

14. สัมภาษณ์ คุณสมใจ สุวรรณศุภพนา วันที่ 30 สิงหาคม 2562 เวลา13.00–14.00 น ในงานโครงการพัฒนาเครือข่ายงานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านสร้างสรรค์เชียงใหม่ (Chiang Mai Crafts Forum 2019) ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ว่า

14.1 ก่อนจะนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์อะไรก็ตาม เราควรต้องเรียนรู้ข้อมูลของวัฒนธรรม ที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์ (งานศิลปหัตถกรรม, อาคาร, อาหาร, อาภรณ์) เพื่อให้เกิดความรัก ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเอง นี่คือหัวใจสำคัญที่สุด

ตัวอย่างเช่น ในการจัดแสดงงานอาหารต่างๆในจังหวัดภูเก็ต (ได้รับเลือกเป็นเมืองสาขาอาหาร Creative Food - Gastronomy จากองค์กร UNESCO) วัตถุประสงค์ที่แท้จริงไม่ใช่งานรื่นเริง แต่มันเป็นการถ่ายทอดความรู้สู่ลูกหลาน สู่ประชาชนในการสืบทอดวัฒนธรรม ถ้าในงานการสร้างสรรค์ในมิติแบบต่างๆในประเทศ ทั้งงานศิลปหัตถกรรม งานประเพณี งานอาคารและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถาปัตยกรรม เห็นพ้องต้องกันและดำเนินไปในทิศทางเดียวกันนี้ การสืบทอดวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะดำรงอยู่จากรุ่นสู่รุ่น รวมถึงการพัฒนาต่อยอดการออกแบบสร้างสรรค์ก็จะเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ลดปัญหาการนำวัฒนธรรมไปใช้ในทางที่ผิดได้อย่างมาก

ประเพณีต่างๆเกิดการเข้ามามีส่วนร่วม เช่น **ประเพณีการไหว้พระจันทร์** จะมีการทำขนมไหว้พระจันทร์ มีการสาธิต การทำให้ดู ให้ศึกษา เพื่อให้เกิดการสืบสานแก่คนรุ่นหลัง รวมถึงการสาธิตการพับลายกระดาษ (เพื่อนำไปเผาให้แก่บรรพบุรุษ) ทำให้ชุมชนสามารถสร้างรายได้อีกทางหนึ่ง

ประเพณีการถือศีลกินผัก(กินเจ) ในเวลา 1 ปี การกินผักมีความหมายอย่างมาก เป็นการมาทำบุญ เป็นการสร้างความเท่าเทียมเสมอภาค ไม่ว่าคนรวยหรือคนจน จะต้องกินข้าวในศาลเจ้าและกินในถังเดียวกัน หม้อเดียวกัน, สาธิตการจัดโต๊ะที่มีความยาวมากกว่า 200 เมตร งานลักษณะเช่นนี้เป็นการสืบสานประเพณีที่ดีงาม ภายในงานจะมีประชาชนจำนวนเป็น 10,000 คน มาเดินร่วมในงาน ซึ่งประชาชนที่มาร่วมงาน มาด้วยความศรัทธา มีความดีในเรื่องคุณธรรม โดยงานประเพณีการกินผัก และประเพณีต่างๆจะมีอยู่ในปฏิทินการท่องเที่ยวเสมอ ทำให้เห็นว่าการกำหนดวันหรือประเพณีในแต่ละปีมีความสำคัญอย่างมากต่อประชาชน มีการสร้างความรัก และความศรัทธา ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเอง อยู่เสมอเป็นประจำทุกปี ถ้าภายในประเทศมีการจัดงานต่างๆที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและมีประชาชนมาปฏิบัติด้วยศรัทธาเช่นนี้ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาของเราจะไม่มีวันสูญหายแน่นอน ดังภาพที่ 4.118



ภาพที่ 4.118 ประเพณีการถือศีลกินผัก(กินเจ) ของจังหวัดภูเก็ต เป็นการส่งเสริมมากกว่าการกินเจ เกิดความเสมอภาค ทุกผู้คนที่มาร่วมงาน มาด้วยความรัก เคารพ และศรัทธาต่อวัฒนธรรมของตนเอง นี่คือสิ่งสำคัญอย่างมาก ถ้าวัฒนธรรมทุกๆที่ในประเทศเริ่มมาจากจุดนี้ วัฒนธรรมจะไม่มีวันสูญหายไปอย่างแน่นอน

ที่มา : http://www.phuketmeedee.com/Tradition-Phuket/Phuket-Vegetarian-Festival.htm, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14.2 ในแต่ละชุมชนจำเป็นต้องมีการส่งผ่านทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เราจำเป็นต้องเรียนรู้วัฒนธรรม เพื่อความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นมาในอดีต รวมถึงคิดและหาหนทางทำให้วัฒนธรรมที่สืบสานมา สามารถดำรงอยู่ในยุคปัจจุบันได้อย่างไร ทั้งนี้ถ้าไม่มีการส่งผ่านทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมเหล่านั้นอาจเกิดความเข้าใจที่ผิด การตีความที่ผิด และมีการส่งข้อมูลมีคลาดเคลื่อน ซึ่งเพียงเท่านี้ก็ก่อเกิดความอันตรายมากพอแล้ว ยังไม่ต้องนับถึงการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปพัฒนาต่อยอด เช่น เทศกาลเดือน 10 สารทไทย (ประเพณีสารทเดือน 10) ในศาสนาจีนจะมีห้วงเวลาประมาณ 15 วัน อันมีความเชื่อว่าวิญญาณจะถูกปลดปล่อยให้กลับมาเยี่ยมที่บ้าน ซึ่งจะมีสัญลักษณ์คือ **“เต่าแดง”**หมายถึงอายุยืน จึงได้มีการนำเอาเต่าแดงมาตกแต่งไว้บนฝาผนัง หรือ สับปะรดภูเก็ต อันเป็นเอกลักษณ์ของเมืองภูเก็ต สามารถนำมาเป็นอาหารได้หลากหลายทั้งของหวาน ของคาว และเป็นผลไม้ ซึ่งสับปะรด มีความเชื่อของคนจีน แปลว่ามีโชคลาภกำลังมา



ภาพที่ 4.119 เทศกาลเดือน 10 สารทไทย (ประเพณีสารทเดือน 10) โดยจัดตั้งแต่วันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 7 ตามปฏิทินจันทรคติจีน (ตรงกับเดือน 9 ปฏิทินจันทรคติไทย) ในช่วงเทศกาลดังกล่าวผู้คนจะหาของมาเซ่นไหว้วิญญาณบรรพบุรุษ และวิญญาณเร่ร่อนทั้งหลาย เพราะในศาสนาจีนจะมีห้วงเวลาประมาณ 15 วัน อันมีความเชื่อว่าวิญญาณจะถูกปลดปล่อยให้กลับมาเยี่ยมที่บ้าน(เรียกว่าประเพณีพ้อต่อ) ซึ่งจะมีสัญลักษณ์คือ “เต่าแดง”หมายถึงอายุยืน

ที่มา : https://catswatchonline.com, https://www.facebook.com/wongnaiphuket, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิ่วปิ่ง เป็นขนมที่ให้สำหรับเด็ก ที่คลอดออกมาได้ 1 เดือน เป็นขนมที่มีส่วนผสมของข้าวเหนียว นำไปผัดกับไข่และหมู (ข้าวเหนียวทรงเครื่อง) ขนมสามารถบอกได้ว่าเป็นเพศชายหรือเพศหญิง (ลูกชาย คือ ขนมหัวล้าน ส่วนลูกผู้หญิง คือขนมลูกท้อ) นำไปไหว้เจ้า ไปขอพร และเอาขนมเหล่านี้ไปให้กับญาติผู้ใหญ่เพื่อให้ทราบว่าตอนนี้มีสมาชิกใหม่ที่เกิดมาแล้ว (และสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการไหว้เจ้าคือเต่าแดง) ดังภาพที่ 4.120



ภาพที่ 4.120 อิ่วปิ่ง ไม่ใช่แค่ของว่างเท่านั้น ยังเป็นหนึ่งในขนมที่ใช้ในพิธีมั่วโง้ยของชาวภูเก็ตเชื้อสายจีน หรือการทำพิธีครบเดือน ชาวภูเก็ตที่มีลูกเพิ่งเกิดครบเดือน พ่อแม่จะพาเด็กไปทำพิธีไหว้พระที่ศาลเจ้า ด้วยขนมอิ่วปิ่ง ฮวดโก้ย และ ขนมอังกู้ เพื่อขอบคุณเทพเจ้าที่ช่วยประธานเด็กมาให้ พร้อมทั้งขอพรช่วยให้เด็กมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงและให้ปลอดภัยจากภยันต์อันตรายทั้งปวง

ที่มา : https://news.phuketindex.com/travel/phuket-local-food-17-221876.html, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2564)

ทั้งนี้ใน จ.ภูเก็ต ยังมีวัฒนธรรมอาหารอื่นๆอีกมากมาย ที่ต้องมีการสืบทอดและจำเป็นต้องมีการส่งผ่านทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ อาทิเช่น **ขนมอังกู้** หรือขนมเต่าแดง เพื่อให้มีอายุยืนนาน, **ขนมฮวดโก้ย** หรือขนมถ้วยฟู เพื่อให้ชีวิตเจริญเฟื่องฟู, **บี้โก้ย** หรือข้าวเหนียวกวน ให้เกิดความสามัคคีเหนียวแน่นในครอบครัว, คนจีนมักให้อะไรเป็นคู่, **อั่งเปา** หมายถึงของขวัญ หรือข้าวสาร หมายถึง การมีอายุยืน แข็งแรง เลี้ยงง่าย เป็นต้น ทั้งนี้มิใช่มีเพียงอาหารที่ต้องเรียนรู้สืบทอด ภูมิปัญญาก็มีที่ต้องเรียนรู้ เช่น การนำเอาเศษอาหารและใบไม้ นำมาทับสลับกันประมาณ 45 วัน สามารถนำมาใช้ปลูกพืชได้อีกด้วย

ตัวอย่างทั้งหมดนี้คือการส่งผ่านวัฒนธรรม เพื่อสร้างความแข็งแรงให้แก่ชุมชน และทุกกิจกรรมที่เกิดขึ้นต้องเกิดการทำงานร่วมกันของคนทุกกลุ่มคน เมื่อทุกกลุ่มมีส่วนร่วม วัฒนธรรมและภูมิปัญญาก็จะเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของทุกคน วัฒนธรรมนั้นก็จะไม่มีวันสูญสิ้น จะถูกปฏิบัติร่วมกันเป็นทอดๆ และแม้ว่าจะมีการปรับเปลี่ยนไปบ้าง เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป แต่หัวใจหรือแกนหลักของวัฒนธรรมนั้นยังคงอยู่ ดำรงอยู่ และเกิดการพัฒนาไปอย่างเป็นพลวัต ทั้งนี้การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาต่างๆในประเทศ ไปใช้ในพัฒนาและการออกแบบสร้างสรรค์สามารถกระทำได้ แต่ต้องเริ่มจากความรัก เจตนาที่ดี มีความเชื่อมั่น ความศรัทธาของตนเองที่มีต่อวัฒนธรรมนั้นให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลึกซึ้งเสียก่อน มิเช่นนั้นแล้วการปฏิบัตินั้นก็เป็นการดึงวัฒนธรรมไปใช้พัฒนาแบบไม่รู้อะไรเลย เป็นเพียงเครื่องมือให้กับนักออกแบบ เพื่อฉาบฉวยและแสวงหาประโยชน์ให้แก่ตนเองเท่านั้น

15. สัมภาษณ์ รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี วันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2564 เวลา10.00–12.00 น ห้อง 2403 ณ.อาคารเรียนรวม 4 ชั้น มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการสัมภาษณ์ ได้ดังนี้

วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องการความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ **วัฒนธรรมต้องเป็นพลวัต ไม่เช่นนั้นวัฒนธรรมมันจะตาย และสูญสลายหายไปจากสังคม** โดยปัจจุบันจะมีวัฒนธรรมอยู่ 2 กลุ่ม คือ **มรดกทางวัฒนธรรมที่สูญหายไปแล้ว** (วัฒนธรรมที่ตายไปแล้ว) กับ **มรดกทางวัฒนธรรมที่ยังคงอยู่** ซึ่งวัฒนธรรมที่ยังคงดำรงอยู่นั้น มันมีเหตุผลและความจำเป็นในการคงอยู่นั้นคือวัฒนธรรมนั้นยังตอบสนองการใช้งานต่างๆและสิ่งนั้นส่งผลดีให้แก่มนุษย์ทั้งร่างกายและจิตใจ (ถ้าวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นมัน Work Function) เช่น ในงานประเพณีต่างๆ, การยึดโยงกับพิธีกรรม, การใช้งานที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทั้งทางศาสนาและทางสังคม หรือการใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น เช่นเดียวกันกับภูมิปัญญา ตัวอย่างเช่น สมุนไพรต่างๆที่นำมาสกัดเป็นยาแผนโบราณ ซึ่งก็เป็นภูมิปัญญาในอดีตที่ยังคงใช้อยู่ในปัจจุบัน ทั้งนี้วัฒนธรรมจะมีการปรับปรุง และวิวัฒนาการตัวเองตามเงื่อนไขการเจริญเติบโตของสังคมและยุคสมัย และแม้ว่ามรดกทางวัฒนธรรมบางอย่างที่สูญหายไป แต่ในฐานะนักวิชาการและนักออกแบบสร้างสรรค์ ก็สามารถทำการศึกษาเพื่อรื้อฟื้นวัฒนธรรมเหล่านั้นให้กลับมาได้อีกครั้ง คืออาจมีการค้นพบศิลาจารึกใหม่ เจอคัมภีร์โบราณ หรือสิ่งต่างๆจากรูปแบบการดำรงชีวิต เช่น ชุดสวมใส่ที่หลงเหลือ และข้าวของเครื่องใช้ เป็นต้น แม้ว่าการกลับมานั้นมันอาจจะไม่ใช้เป็นการกลับมาแบบ 100 %ก็ตาม แต่เป็นการกลับมาเพื่อสร้างฐานการเรียนรู้ใหม่ สร้างชุดองค์ความรู้ให้เกิดความเข้าใจวัฒนธรรมนั้นได้ ทั้งนี้อาจส่งผ่านในลักษณะชุดข้อมูล หรือการสร้างสรรค์ เพื่อสืบต่อมรดกวัฒนธรรมนี้ได้ต่อไปในอนาคต

วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มักจะถูกยึดโยงด้วยชุดความเชื่อเสมอ (เกิดเป็นวัตถุทางวัฒนธรรม)และชุดความเชื่อนั้นมักจะเป็นรูปแบบนามธรรม มนุษย์จึงพยายามสร้างวัตถุทางวัฒนธรรมให้เป็นลักษณะนามธรรม และทำการจารึกวัตถุวัฒนธรรมที่มีความเชื่อเหล่านั้นเกิดเป็นรูปธรรม เป็นลักษณะจารึกเพื่อทำการสืบสาน อนุรักษ์และพยายามให้มรดกวัฒนธรรมและภูมิปัญญานี้มันดำรงอยู่ไว้ ไม่ให้สิ้นสูญตามกาลเวลา รวมถึงการนำมรดกนั้นเข้ามาใช้ในสังคมให้มันเกิดความ Work Function ต่างๆในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งการใช้งาน สำหรับงานพิธีกรรม หรือเป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อทางศาสนา ต่อมาในยุคปัจจุบันจึงมีแนวคิดการสืบสานและอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมในรูปแบบต่างๆมากขึ้น การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เป็นสมัยใหม่มากขึ้นเพื่อให้เกิดเป็นแนวคิดร่วมสมัย ซึ่งการสืบสานและอนุรักษ์ในปัจจุบันสามารถจำแนกออกได้ออกเป็น 2 แนวทางคือ

1. **การสืบสานแบบดั้งเดิม คือการเก็บรักษา เดิมเป็นอย่างไรก็ควรใช้เป็นอย่างนั้น ยึดถือเป็นขนบธรรมเนียมไว้** คงไว้ซึ่งระบบ รูปแบบ และกรรมวิธีเดิมของตัวมันเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. **การสืบสานจากการถอดชุดองค์ความรู้จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาปรับใช้ ให้เป็นสิ่งของต่างๆที่สามารถอยู่ร่วมกับสังคม และการดำรงชีวิตของมนุษย์ได้** แต่ทั้งนี้ในการปรับใช้ต้องคงไว้ซึ่งเท้ารากทางความคิดเดิมของวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น นี่ก็ถือว่าเป็นแนวคิดการสืบสานเช่นเดียวกัน

ธุรกิจและการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญา สามารถเดินไปด้วยกันได้เสมอ **ธุรกิจต้องเป็นตัวผลักดัน และส่งเสริมคุณค่าของวัฒนธรรมให้เกิดประสิทธิผลทางเชิงบวก** *ให้วัฒนธรรมนั้นเกิดการขยาย ผ่องถ่าย เกิดการรับรู้ในวงกว้างมากขึ้นทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ เป็นการประกาศความเป็นอัตลักษณ์ตัวตน ความเป็นชาติที่มีอารยธรรมแก่สังคมโลกได้ทางหนึ่ง ธุรกิจจึงเป็นการนำเอาประโยชน์ของวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้* เช่น การท่องเที่ยวหมู่บ้านเชิงวัฒนธรรมต่างๆ, ท่องเที่ยวเชิงเรียนรู้อาคาร สถาปัตยกรรมโบราณ และการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เป็นสินค้าเชิงวัฒนธรรมสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือสินค้า OTOP ทั้งนี้คุณค่าเชิงวัฒนธรรม และคุณค่าทางเศรษฐกิจ ควรเป็นการเอื้อซึ่งกันและกัน ให้ก้าวเดินไปข้างหน้า ทั้งนี้ในอนาคต ต้องมอง ณ.ปัจจุบันว่า**ต้องเป็นการนำวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้ให้เกิดประโยชน์ ไม่ใช่มาใช้แล้วเกิดปัญหา เป็นการทำลายคุณค่า หรือทำให้เสื่อมสลายหายไป**

รูปแบบการข้ามวัฒนธรรมในปัจจุบัน (Cross Culture) เพื่อใช้ในการพัฒนา หรือการสร้างสรรค์ต่างๆ เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่น่าวิตกกังวล เพราะเนื่องจาก การพัฒนาสร้างสรรค์ที่ต้องการหาภาพลักษณ์ หรือรูปแบบที่ให้เกิดความแตกต่างออกไป จึงมีการจับนั้นผสมนี่ เพื่อให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ๆโดยที่ไม่ทราบถึงแหล่งที่มาที่ไปของวัฒนธรรมนั้นๆ เป็นการจับแพะผสมแกะ ซึ่งนั้นก่อให้เกิดการนำวัฒนธรรมในหลากหลายส่วน ไหลมาผสมปนเปกันจนจับต้นชนปลายไม่ออก ไม่สามารถอธิบายได้ และการผสมกันนั้นอาจสร้างการรับรู้ที่ผิด และส่งต่อความรู้นั้นแบบผิดๆต่อเนื่องกันไป เช่น นักออกแบบนำเอาลวดลายผ้าของลาวโซ่ง กับผ้าเชียงแสนมาผสมกันให้เป็นลายใหม่ โดยไม่รู้ว่าลวดลายที่นำมานั้นเป็นเอกลักษณ์ มีบทบาททางชุมชนและที่มาที่ไปอย่างไร หรือเป็นการแสดงตัวตนของชุมชน สังคมนั้นอย่างไร นำมาผสมกันเพราะชอบ เห็นแล้วน่าสนใจอยากพัฒนา และมองเพียงประโยชน์ของตนเองที่จะได้เท่านั้นโดยไม่คำนึงถึงผลข้างเคียงที่จะตามมาภายหลัง โดยรูปแบบการข้ามวัฒนธรรมในปัจจุบัน แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบได้แก่

1. ในอดีตจะเป็นลักษณะ**กลุ่ม Modernism** ที่นำเอาการข้ามวัฒนธรรมมาใช้ในผลงาน (Cross Culture) ในการพัฒนาเลือกที่จะรับแก่นสารและปรับใช้ **พยายามค้นหาสิ่งที่เป็นแก่นและหัวใจของวัฒนธรรมนั้น ผลงานจึงเป็นลักษณะ “ทำน้อยได้มาก” แนวคิดนี้จึงเป็นการพยายามที่จะข้ามวัฒนธรรมมาสู่การสร้างสรรค์** ไม่ได้นำไปย่ำยี และไม่เกิดความมักง่ายในการใช้ (คิดมาดีแล้ว กลั่นกรองดีแล้ว และใช้ในส่วนที่จำเป็น)

2. ในปัจจุบันเป็นลักษณะการนำไปใช้ของ**กลุ่ม Post Modern** เป็นแนวคิดในสังคมพหุวัฒนธรรม โดยผลงานที่ออกมาจะเป็นการสร้างสรรค์ จากการข้ามวัฒนธรรมที่**ผลลัพธ์ออกมาไม่ได้ตอบโจทย์การนำวัฒนธรรมไปใช้ในทางที่ดีนัก** ลักษณะจะเป็นการย่ำยี ผสมกันแบบปนเป นำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรมมาใช้แบบผิวเผิน หยิบโยง และฉาบฉวย เอาแต่เฉพาะโฉมหน้า ไม่สนเรื่องชุดความเชื่อหรือข้อมูลที่ถูกสั่งสม เอาแค่ความสนุกแต่เข้าไม่ถึงแก่นแท้ของทางวัฒนธรรมนั้น การนำความต่างวัฒนธรรมหลายๆแห่งมาปะปนกัน บางครั้งนำมาแบบข้ามโลกก็นำมาใช้แบบผิวเผิน ตื่นเต้นกับรูปโฉมใหม่ของการออกแบบ แต่แท้จริงมันเป็นการทำลายวัฒนธรรมในเชิงลึก **วัฒนธรรมในแบบ Cross Culture จึงเป็นเพียงเครื่องมือของนักออกแบบ บนความสนุกในยุค Post Modern อันขาดจิตสำนึก** เหตุสำคัญของกลุ่ม Post Modern ที่นำแนวคิดการข้ามวัฒนธรรมมาใช้ และส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์นั้นไม่เกิดความเหมาะสมคือ

1. มักง่าย และไม่รู้จริง
2. ไม่อยากทำความเข้าใจ เพราะคิดว่าไม่สำคัญ



ภาพที่ 4.121 สิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ความพยายามในการรณรงค์ต่อต้านการนำเอารูปหรือสัญลักษณ์ขององค์สัมมาสัมพุทธเจ้าไปทำการอันไม่ควร เช่น มีนางแบบเปลือยกายถ่ายรูปคู่กับรูปปั้นพระพุทธเจ้า หรือทำฝาชักโครก ที่นั่งเป็นรูปเศียรพระ มาออกแบบเป็นเก้าอี้สนามยังคงมีอย่างต่อเนื่อง

ที่มา : https://www.posttoday.com/social/general/249752,
https://news.mthai.com/social-news/774810.htmlสืบค้นเมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้ง 2 ข้อนี้จึงเป็นการกล่าวอ้างในการนำเอาวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์ เพียงเท่านั้น จากตัวอย่างเช่น การนำพระพุทธรูป หรือเศียรของพระพุทธรูปมาออกแบบให้มีแท่นตั้ง นำไปประดับตามโรงแรมหรู เพียงเพื่อให้มีความรู้สึกกลิ่นอายทางวัฒนธรรม มีการนำอัตลักษณ์ของประเทศมาใช้ในการตกแต่ง ทั้งนี้ส่วนมากแล้วเป็นการกระทำของชาวต่างประเทศ ที่ไม่รู้ถึงขนบธรรมเนียมและชุดความเชื่อที่ติดกับตัววัตถุนั้น (ต้องกล่าวโทษนักออกแบบหรือผู้ผลิตจากคนไทยด้วย ที่รู้ทั้งรู้แต่ก็ยังจะทำตาม Order นั้นๆ) เหตุที่ชาวต่างชาติไม่คิดทำการศึกษาอาจเพราะไม่รู้จริง หรือไม่สนใจที่จะรู้ เห็นแค่ว่าสวย แปลกตา น่าสนใจ คิดเพียงเท่านั้น อีกเหตุผลหนึ่งคือ คิดว่าวัฒนธรรมที่นำเข้ามานั้นด้อยกว่าวัฒนธรรมของตน สนใจเพียงแง่มุมของวัฒนธรรมที่แปลกแตกต่างจากตน แต่ไม่ได้ให้ความเคารพและไม่ให้ความสำคัญ (Post Modern มาจากความก้าวล้ำทางเทคโนโลยี เป็นบ่อเกิดของความฉาบฉวย) ดังภาพที่ 4.121 – 4.122



ภาพที่ 4.122 ตัวอย่างการกระทำที่ไม่เหมาะสมจากบ้านของชาวต่างชาติใน อ.หางดง จ.เชียงใหม่ ได้นำเศียรพระมาประดับบริเวณกำแพงบ้านซึ่งเป็นภาพที่เกิดความหดหู่ใจอย่างมากกับชาวพุทธ และในบริเวณบ้านยังพบเศียรพระพุทธรูปขนาดใหญ่เล็กและพระพิฆเนศอีกจำนวนมากวางเรียงรายประดับริมทางเดินตลอดสองข้างทางก่อนถึงตัวบ้าน

ที่มา : https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/632516/, สืบค้นเมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2564

ในการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เข้ามาใช้ประยุกต์ พัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ ควรให้ความสำคัญอยู่ 3 ประการได้แก่

1. **ต้องศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นให้ถึงแก่น (ต้องเข้าใจวัฒนธรรมและระบบความเชื่อ) เพราะทักษะทางเชิงช่าง (Craft) มาจากวัฒนธรรม ไม่ใช่การผลิตแบบอุตสาหกรรม (Mass Product) มันมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของเชิงช่างต่างๆ, รากเหง้าที่ถ่ายทอดทางวัฒนธรรม, ทักษะ รูปแบบ สไตล์, เงื่อนไขของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา แบบไหนสามารถกระทำได้ แบบไหนไม่ควรกระทำ วัฒนธรรมส่วนไหน ใช้ทำอะไร อะไรสมควรพัฒนาต่อยอดได้ รวมถึงต้องมีความเข้าใจ มีความซาบซึ้งต่อวัฒนธรรม**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้าในการพัฒนาไม่ได้ศึกษาเรื่องเหล่านี้ให้ถึงแก่นเพียงพอ อาจก่อให้เกิดเป็นลักษณะ Over Design เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ออกมาแล้วทำให้เกิดลดคุณค่าทางวัฒนธรรมลง ถือว่าเป็นการทำลายวัฒนธรรมทางหนึ่ง แบบนี้ควรพัฒนา เปลี่ยนแปลงหรือไม่ มันไม่ได้ส่งเสริมความก้าวหน้าแต่อย่างใดกลับกันอาจส่งผลถึงการผิดใจกัน แบ่งแยกและทำลายมนุษยชาติ

2. **ต้องศึกษาระบบ (System) และกรรมวิธี (Process) ของกระบวนการเชิงช่างอย่างลึกซึ้ง** เพื่อนำมาใช้พัฒนาให้เกิดประโยชน์

3. **ในการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ถ้าเป็นผลงานที่เน้นความวิจิตรงดงาม การแสดงความเป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอย่างลึกซึ้ง ชัดเจน (เป็นผลงานที่สามารถเชื่อมโยงวัฒนธรรมและก่อเกิดเป็นงานลักษณะ Material Culture ได้) ควรมีสัดส่วนวัฒนธรรม 70% และการออกแบบ 30% (70 : 30) แต่ถ้าเป็นงานที่นำเพียงลวดลายหรือกลิ่นอายทางวัฒนธรรมมาใช้ร่วมให้เกิดความงดงามขึ้น (เช่น จาน ชาม เซรามิกแล้วทำการวาดลวดลาย หรือสร้างพื้นผิวให้เป็นลวดลายในเทคนิคต่างๆ) ลักษณะเช่นนี้ควรมีสัดส่วนวัฒนธรรมเพียง 30% และการออกแบบ 70% (30 : 70) <u>ซึ่งผลงานจะดีหรือไม่นั้นวัดจากรูปแบบของผลงานเป็นที่ตั้ง</u>**

สิ่งที่ไม่ควรกระทำ ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้พัฒนา หรือประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ คือ

1. **ถ้าสิ่งที่สร้างสรรค์ และพัฒนานั้นก่อเกิดการทำลาย การเหยียบย่ำทางวัฒนธรรม ทำให้เกิดพิษภัยต่อชุมชน สังคมและโลก ควรต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในเชิงลบ** การพัฒนาและปรับเปลี่ยนส่งผลกระทบต่อมนุษย์ทั้งสิ้น ยิ่งมนุษย์ให้ความสำคัญต่อวัตถุสิ่งของมากขึ้น วัตถุสิ่งของนั้นมันก็สามารถโน้มน้าวทัศนคติของมนุษย์ได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น กรอบ (Case) โทรศัพท์ ที่ทำการออกแบบเป็นรูปแบบหนังสือเดินทางของประเทศไทย (Passport) อันมีรูปตราครุฑปรากฏอยู่ด้านหน้า อันเป็นตราสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่าผู้ถือหนังสือคือคนในราชอาณาจักรไทย คำถามคือการนำเอาหนังสือเดินทางที่มีตราครุฑมาใช้ในการออกแบบ กรอบโทรศัพท์มันถูกต้องหรือไม่ มีสิทธ์นำไปใช้ได้หรือไม่ ซึ่งถ้าสัญลักษณ์ตราครุฑนั้นปรากฏอยู่ในหนังสือราชการ, บัตรประจำตัวข้าราชการ, อาคารที่เป็นของรัฐ หรือรถของรัฐสภา (ให้รถผ่านได้ - ผ่านไม่ได้) สามารถกระทำได้เพราะเป็นทรัพย์สินของหลวง และการใช้ตราครุฑได้นั้นต้องได้รับการขอเอกสิทธ์ มีฐานะในการใช้ ลักษณะการนำไปใช้ออกแบบดังกล่าวจึงไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสมและผิดต่อกฎหมาย อันเป็นอันตรายอย่างยิ่ง

2. **การออกแบบและพัฒนา ต้องไม่ไปเบียดบังความคิดเห็นหรือดูหมิ่นความคิดของคนอื่นๆ ทำลายศรัทธา ความเชื่อ ประเพณีของชุมชนและสังคมอื่นๆ** สังคมจะเกิดความวุ่นวาย เกิดการระส่ำ เกิดความแบ่งแยก การด้อยค่า การกินแหนงแคลงใจและเป็นพิษภัยต่อสังคม การออกแบบเช่นนี้มิควรให้เกิดขึ้น

3. **ในการพัฒนาสร้างสรรค์ ถ้าเป็นลักษณะการจับติดหรือจับแปะ เช่นเอาลายผ้ามาอยู่บนสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ถือว่างานนั้นๆเป็นงานประดิษฐ์ มิใช่งานออกแบบ** การนำเอามาตัดแปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แล้วเคลมว่าเป็นผลงานหรือสินค้าทางวัฒนธรรม ถือว่าเป็นการอวดอ้าง โม้ สั่ว และมักง่าย(ไม่ต่างกับเอาลวดลายเครื่องสูงที่สวยงามมา Scan และปริ้นลงในสติ๊กเกอร์แล้วนำไปติดกับอะไรก็ได้)



ภาพที่ 4.123 ตัวอย่างกรอบ (Case) โทรศัพท์ ที่ทำการออกแบบเป็นรูปแบบหนังสือเดินทางของประเทศไทย (Passport) เป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม อันมีรูปตราครุฑปรากฏอยู่ด้านหน้า

ที่มา : https://www.casetewada.com/product/65153/, สืบค้นเมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2564



ภาพที่ 4.124 แก้วน้ำจากการนำรูปยักษ์ในวัดโพธิมาใช้ กับแก้วน้ำที่ติดป้ายสัญลักษณ์ทีมฟุตบอล มันมิได้แตกต่างกัน เพียงแค่นำภาพมาแปะติดกับสิ่งของ ดังนั้นสิ่งนี้เป็นเพียงงานประดิษฐ์ ไม่ควรกล่าวอ้างว่าเป็นงานที่ใช้มิติทางวัฒนธรรมมาใช้พัฒนา และออกแบบสร้างสรรค์

ที่มา : https://www.kaidee.com/product-339575966, สืบค้นเมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2564

โดยใน**การนำวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาหรือประยุกต์สร้างสรรค์ ต้องมีความเข้าใจและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม** เช่น ดนตรี เราต้องรับรู้ว่าเพลงบูชาครู เช่นเพลงหน้าพาทย์ ผู้นำไปใช้มีเอกสิทธ์ในการใช้หรือไม่ อันเป็นเพลงดนตรีเชิงพิธีกรรมและบูชาครู ไม่ควรบรรเลงเล่นหรือประยุกต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไปมั่ว หรือ การนำลวดลายมาใช้ในการประยุกต์สร้างสรรค์ต้องเข้าใจก่อนว่า ลายทั่วไป(ลายประดับ) และลายชั้นครู (เช่นลายเทพพนม สำหรับเครื่องสูงไม่ควรนำมาต่อลายเล่น หรือลายบางอย่างที่ใช้ในพุทธศาสนา พระพุทธรูป กษัตริย์) ถ้าจะนำมาใช้ อะไรปรับใช้ได้ต้องมีความเข้าใจ มีการศึกษามาก่อน **ยิ่งเราเป็นคนไทยแล้วต้องยิ่งตระหนักในเรื่องนี้ให้มาก ในกรณีที่นักออกแบบมีความรู้เรื่องวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาที่จะนำมาใช้น้อย ไม่ทราบชุดข้อมูลที่เพียงพอก็ไม่ควรปฏิบัติการพัฒนา** เราจำเป็นต้องทราบถึงชุดความรู้ของวัฒนธรรมหรือวัตถุทางวัฒนธรรมนั้นๆก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 ผลการศึกษาจากการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ, การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆ ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัย เงื่อนไข กฎเกณฑ์และนโยบายต่างๆของหน่วยงานภาครัฐ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นและหลักการต่างๆที่ต้องนำมาประกอบพิจารณา อันส่งผลถึงการออกแบบและปรับทิศทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในอนาคต ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ,การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆร่วมกับหน่วยงานภาครัฐที่มีความเกี่ยวข้อง และการเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม โดยผู้วิจัยทำการเข้าร่วมโครงการต่างๆตามแผนการดำเนินงานดังนี้

1.โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด



ภาพที่ 4.125 โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ระดับจังหวัด ระหว่างวันที่ 10 – 17 พฤษภาคม 2562 ณ.ห้องประชุมวังธาร โรงแรมรีเจนท์ ลอด์จ อ.เมือง จ.ลำปาง

หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย มีรายละเอียดและเงื่อนไขตัวชี้วัดเป็นรายข้อ สำหรับเป็นแนวคิดการออกแบบให้ปฏิบัติ ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวจะกลายเป็นปัจจัยและเงื่อนไขที่สำคัญภายหลังการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพราะหลักเกณฑ์นี้จะเป็นตัวบ่งชี้คุณภาพของผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากแผนพัฒนาประเทศ ว่ามีความถูกต้อง สอดคล้องตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกณฑ์การชี้วัดหรือไม่ และเป็นเกณฑ์ของค่าการให้คะแนนเพื่อจัดกลุ่มระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ของผลงาน OTOP ระดับประเทศ ผลงานจากโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP จึงจำเป็นต้องผ่านกระบวนการต่างๆ และต้องได้การรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) จากทางจังหวัด จึงสามารถเข้าร่วมการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยได้ (การให้เป็นค่าดาวแก่ผลิตภัณฑ์) นั้นแสดงให้เห็นชัดเจนว่า **ในการพัฒนาผลงานนั้น ถ้าคิดแต่เรื่องความคิดสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว แต่ไม่ทำตามขั้นตอน ตามหลักการเงื่อนไข หรือไม่มีการศึกษาข้อมูลมากพอ แม้ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้ออกมาน่าสนใจมากเพียงใด ก็ไม่สามารถตอบโจทย์หลักเกณฑ์และเงื่อนไขต่างๆได้**

โดยแนวทางและหลักเกณฑ์ การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) เกิดจากกรมพัฒนาชุมชนได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์แห่งชาติ (กอ.นตผ) ให้รับผิดชอบดำเนินการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP Product Champion) ต่อเนื่องจากการลงทะเบียนผู้ผลิตผู้ประกอบการ OTOP เป็นประจำทุก 2 ปี เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผลิตภัณฑ์ OTOP ได้มีโอกาสพัฒนาให้มีคุณภาพมาตรฐาน เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไป จนสามารถเป็นแหล่งสร้างรายได้และความเข้มแข็งให้กับชุมชน อีกทั้งเป็นการกระตุ้นให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ผลิตผู้ประกอบการ OTOP และชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีมาตรฐานในระดับสากล โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ

1. เพื่อจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development)

2. เพื่อจัดระบบฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Profile) ที่จะใช้ในการทำงานเชิงบูรณาการของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

3. เพื่อประชาสัมพันธ์และเสริมสร้างคุณค่าของผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไป จนสามารถใช้เป็นแหล่งสร้างรายได้และความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน

4. เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP และชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

โดยกรอบคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย มีดังนี้

1. สามารถส่งออกได้ (Exportable) โดยมีความแกร่งของตราผลิตภัณฑ์ (Brand Equity)

2. ผลิตอย่างต่อเนื่องและคุณภาพคงเดิม (Continuous and Consistent)

3. ความมีมาตรฐาน (Standardization) โดยมีคุณภาพ (Quality) และสร้างความพึงพอใจให้แก่ลูกค้า (Satisfaction)

4. มีประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (Story of Product) ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนเชิงพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ได้กำหนดให้มีการพิจารณาในการให้ค่าคะแนนผลิตภัณฑ์ที่ส่งเข้ารับการคัดสรรฯในระดับประเทศ โดยมีคณะกรรมการดำเนินการ คัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ระดับประเทศ ตามกลุ่มประเภทผลิตภัณฑ์ เป็นผู้พิจารณาให้ค่าคะแนนโดยองค์ประกอบ และเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ของผลิตภัณฑ์ ประเภทของใช้ / ของตกแต่ง / ของที่ระลึก (ซึ่งเป็นกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย) จะมีองค์ประกอบ 3 ส่วนที่ต้องนำมาใช้เป็นปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อการออกแบบและพัฒนา ดังนี้ **(เกณฑ์ดังกล่าวส่งผลต่อผลิตภัณฑ์ OTOP ที่ได้รับการพัฒนา เนื่องจากต้องนำผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ เข้าร่วมคัดสรรฯจากโครงการ เพื่อพัฒนาตลาดและได้การรับรองมาตรฐานสินค้า ดังนั้น การศึกษาเพื่อนำข้อมูลมาใช้เป็นการสร้างแนวความคิดหัตถอุตสาหกรรมจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง)**

ส่วน ก. ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน (30 คะแนน) **คัดสรรและให้ค่าคะแนนระดับจังหวัด**

ด้านการผลิต (12 คะแนน)

ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (9 คะแนน)

ด้านความเข้มแข็งของชุมชน (9 คะแนน)

ส่วน ข. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (25 คะแนน) **คัดสรรและให้ค่าคะแนนระดับจังหวัด**

ด้านการตลาด (11 คะแนน)

ด้านความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (14 คะแนน)

- เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ และ ภูมิปัญญาท้องถิ่น / เอกลักษณ์ของท้องถิ่น

ส่วน ค. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ (45 คะแนน) **คัดสรรและให้ค่าคะแนนระดับประเทศ**

ด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์ (40 คะแนน)

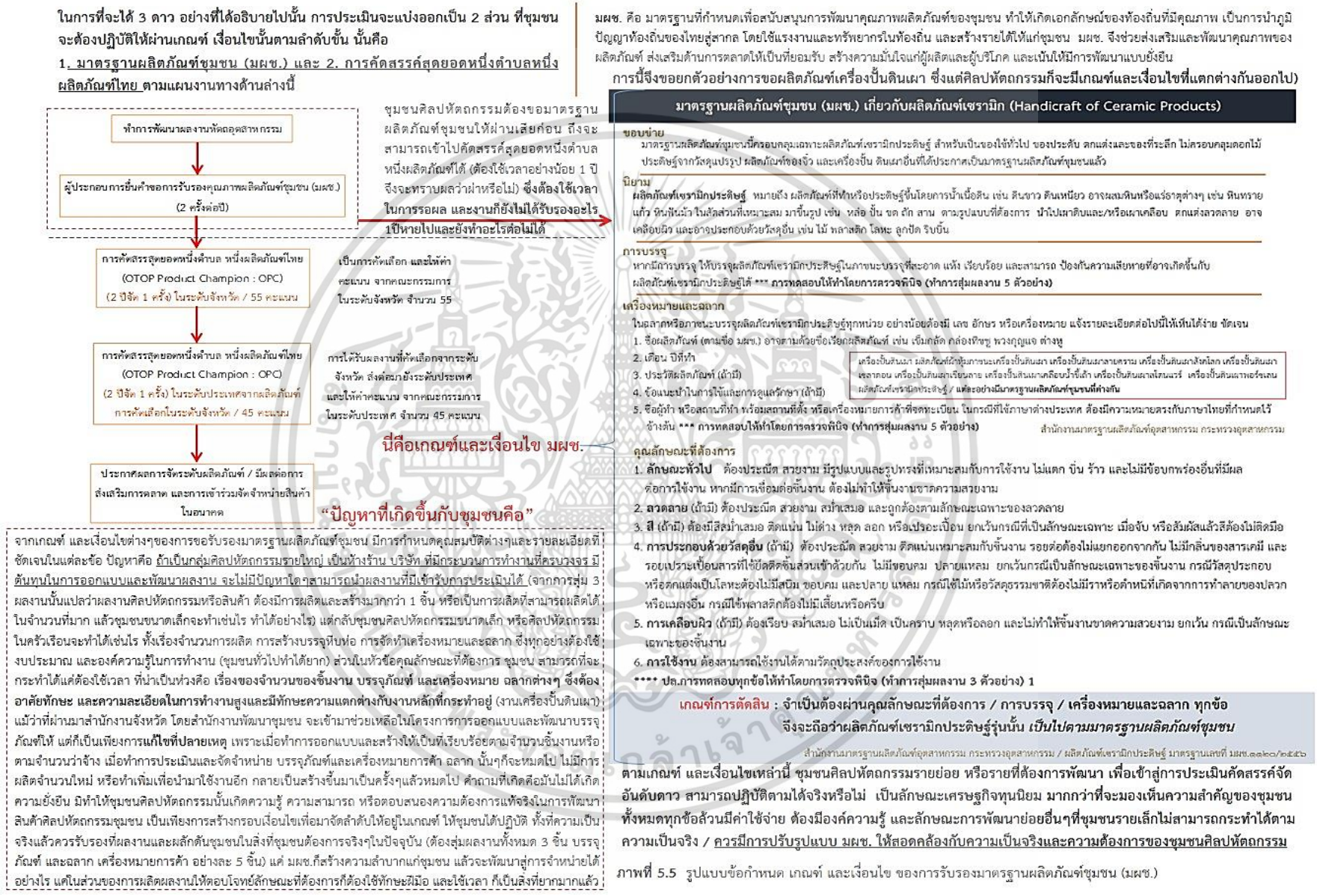
- มีความประณีต เรียบร้อยในการผลิต
- รูปลักษณ์โดยรวม / การออกแบบ / ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ อันมาจาก กรณีใช้ภูมิปัญญาเดิมและกรณีแนวคิดสร้างสรรค์
- คุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี
- คุณภาพของวัสดุ / วัตถุดิบที่ใช้
- ความมีเอกลักษณ์ในการออกแบบ
- การใช้งาน

ด้านโอกาสทางการตลาด (5 คะแนน) (กรมการพัฒนาชุมชน, คู่มือแนวทางและหลักเกณฑ์การ คัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย. 2562: 51-55) ในหลักเกณฑ์การคัดสรร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

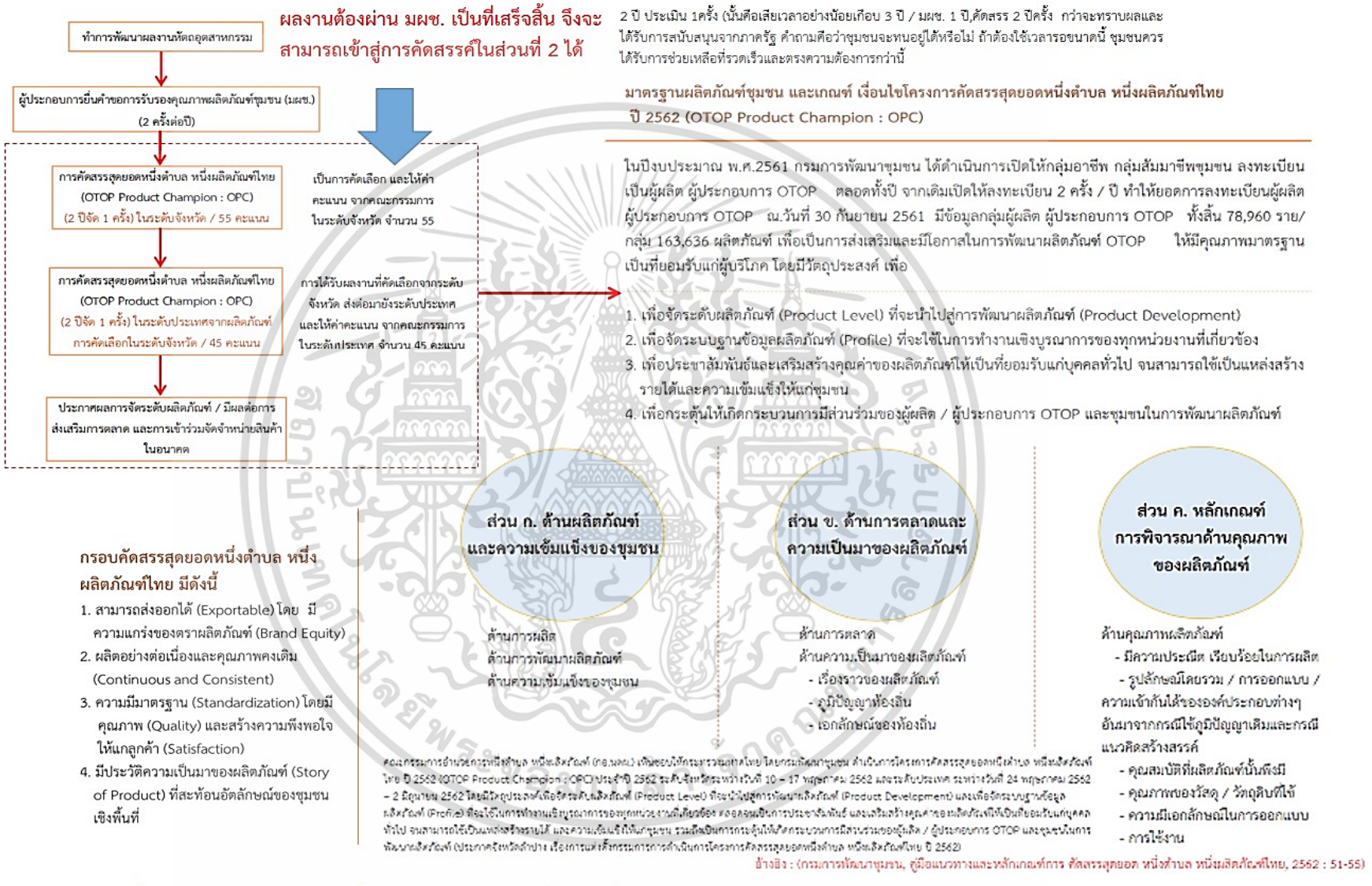
สุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) การแจกแจงการให้ค่าคะแนนเป็นรายข้อ ที่ส่งผลต่อการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ผู้วิจัยทำการสรุป และอธิบายหลักการในภาพที่ 4.126 ได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 รูปแบบข้อกำหนด เกณฑ์ และเงื่อนไข ของการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.)

ภาพที่ 4.126 หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) และการแจกแจงการให้ค่าคะแนนเป็นรายข้อ ที่ส่งผลต่อการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม


ทำการพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรม
ผู้ประกอบการยื่นคำขอการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) (2 ครั้งต่อปี)
ผลงานต้องผ่าน มผช. เป็นที่เสร็จสิ้น จึงจะสามารถเข้าสู่การคัดสรรค์ในส่วนที่ 2 ได้
2 ปี ประเมิน 1ครั้ง (นั้นคือเสียเวลาอย่างน้อยเกือบ 3 ปี / มผช. 1 ปี,คัดสรร 2 ปีครั้ง กว่าจะทราบผลและได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ คำถามคือว่าชุมชนจะทนอยู่ได้หรือไม่ ถ้าต้องใช้เวลารอขนาดนี้ ชุมชนควรได้รับการช่วยเหลือที่รวดเร็วและตรงความต้องการกว่านี้
การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) (2 ปีจัด 1 ครั้ง) ในระดับจังหวัด / 55 คะแนน
เป็นการคัดเลือก และให้คำคะแนน จากคณะกรรมการในระดับจังหวัด จำนวน 55
การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) (2 ปีจัด 1 ครั้ง) ในระดับประเทศจากผลิตภัณฑ์การคัดเลือกในระดับจังหวัด / 45 คะแนน
การได้รับผลงานที่คัดเลือกจากระดับจังหวัด ส่งต่อมายังระดับประเทศ และให้คำคะแนน จากคณะกรรมการในระดับประเทศ จำนวน 45 คะแนน
ประกาศผลการจัดระดับผลิตภัณฑ์ / มีผลต่อการส่งเสริมการตลาด และการเข้าร่วมจัดจำหน่ายสินค้าในอนาคต
มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน และเกณฑ์ เงื่อนไขโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC)
ในปีงบประมาณ พ.ศ.2561 กรมการพัฒนาชุมชน ได้ดำเนินการเปิดให้กลุ่มอาชีพ กลุ่มสัมมาชีพชุมชน ลงทะเบียนเป็นผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP ตลอดทั้งปี จากเดิมเปิดให้ลงทะเบียน 2 ครั้ง / ปี ทำให้ยอดการลงทะเบียนผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP ณ.วันที่ 30 กันยายน 2561 มีข้อมูลกลุ่มผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP ทั้งสิ้น 78,960 ราย/กลุ่ม 163,636 ผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นการส่งเสริมและมีโอกาสในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ OTOP ให้มีคุณภาพมาตรฐานเป็นที่ยอมรับแก่ผู้บริโภค โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ
1. เพื่อจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development)
2. เพื่อจัดระบบฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Profile) ที่จะใช้ในการทำงานเชิงบูรณาการของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
3. เพื่อประชาสัมพันธ์และเสริมสร้างคุณค่าของผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไป จนสามารถใช้เป็นแหล่งสร้างรายได้และความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน
4. เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต / ผู้ประกอบการ OTOP และชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์
กรอบคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย มีดังนี้
1. สามารถส่งออกได้ (Exportable) โดย มีความแกร่งของตราผลิตภัณฑ์ (Brand Equity)
2. ผลิตอย่างต่อเนื่องและคุณภาพคงเดิม (Continuous and Consistent)
3. ความมีมาตรฐาน (Standardization) โดยมีคุณภาพ (Quality) และสร้างความพึงพอใจให้แกลูกค้า (Satisfaction)
4. มีประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (Story of Product) ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนเชิงพื้นที่
ส่วน ก. ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน
ด้านการผลิต
ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์
ด้านความเข้มแข็งของชุมชน
ส่วน ข. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์
ด้านการตลาด
ด้านความเป็นมาของผลิตภัณฑ์
- เรื่องราวของผลิตภัณฑ์
- ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- เอกลักษณ์ของท้องถิ่น
ส่วน ค. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์
ด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์
- มีความประณีต เรียบร้อยในการผลิต
- รูปลักษณ์โดยรวม / การออกแบบ / ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ อันมาจากกรณีใช้ภูมิปัญญาเดิมและกรณีแนวคิดสร้างสรรค์
- คุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี
- คุณภาพของวัสดุ / วัตถุดิบที่ใช้
- ความมีเอกลักษณ์ในการออกแบบ
- การใช้งาน
คณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (กอ.นผผ.) เพิ่มขอบให้กรมการพัฒนาชุมชน ดำเนินการโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัดระหว่างวันที่ 10 – 17 พฤษภาคม 2562 และระดับประเทศ ระหว่างวันที่ 24 พฤษภาคม 2562 – 2 มิถุนายน 2562 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development) และเพื่อจัดระบบฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Profile) ที่จะใช้ในการทำงานเชิงบูรณาการของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเป็นการประชาสัมพันธ์ และเสริมสร้างคุณค่าของผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไป จนสามารถใช้เป็นแหล่งสร้างรายได้ และความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน รวมถึงเป็นการกระตุ้นให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต / ผู้ประกอบการ OTOP และชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (ประกาศจังหวัดลำปาง เรื่อง การแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562)
ข้างอิง : (กรมการพัฒนาชุมชน, คู่มือแนวทางและหลักเกณฑ์การ คัดสรรสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย, 2562 : 51-55)

ภาพที่ 4.126 (ต่อ)

หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC)

การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ได้กำหนดให้มีการพิจารณาในการให้ค่าคะแนนผลิตภัณฑ์ที่ส่งเข้ารับการคัดสรรฯในระดับประเทศ โดยมีคณะกรรมการดำเนินการ คัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ระดับประเทศ ตามกลุ่มประเภทผลิตภัณฑ์ เป็นผู้พิจารณาให้ค่าคะแนน

โดยองค์ประกอบ และเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย **ของผลิตภัณฑ์ประเภทของใช้ / ของตกแต่ง / ของที่ระลึก** มีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้ (เกณฑ์ดังกล่าวส่งผลต่อผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา เนื่องจากต้องนำผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ เข้าร่วมคัดสรรฯ จากโครงการ เพื่อพัฒนาตลาดและได้การรับรองมาตรฐานสินค้า)

ส่วน ก. ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน (30 คะแนน)
- ด้านการผลิต (12 คะแนน)
- ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (9 คะแนน)
- ด้านความเข้มแข็งของชุมชน (9 คะแนน)

ส่วน ข. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (25 คะแนน)
- ด้านการตลาด (11 คะแนน)
- ด้านความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (14 คะแนน)
  - เรื่องราวของผลิตภัณฑ์
  - ภูมิปัญญาท้องถิ่น / เอกลักษณ์ของท้องถิ่น

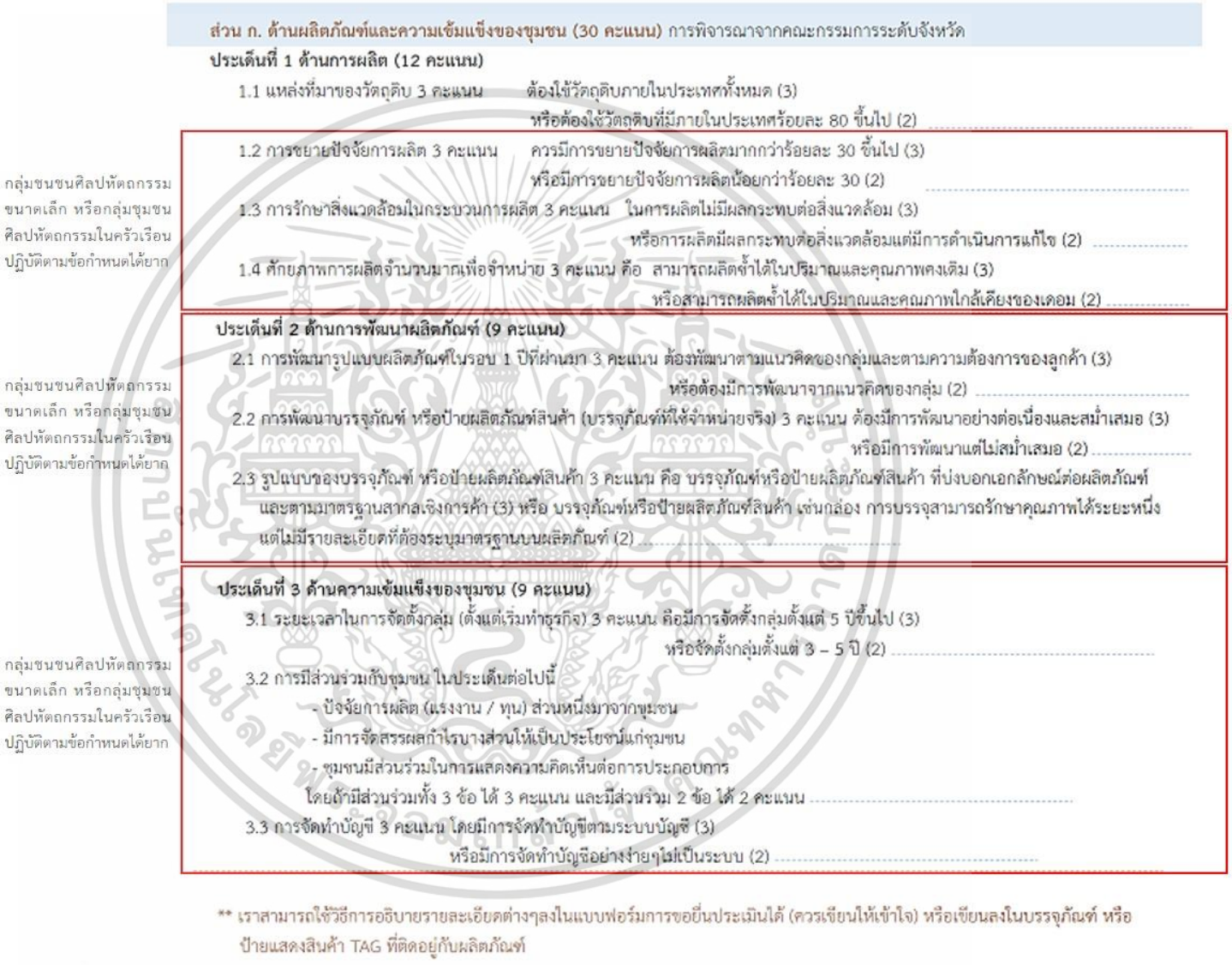
ระดับจังหวัด 55 คะแนน

ส่วน ค. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ (45 คะแนน)
- ด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์ (40 คะแนน)
  - มีความประณีต เรียบร้อยในการผลิต
  - รูปลักษณ์โดยรวม / การออกแบบ / ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ อันมาจาก กรณีใช้ภูมิปัญญาเดิม และกรณีแนวคิดสร้างสรรค์
  - คุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี
  - คุณภาพของวัสดุ / วัตถุดิบที่ใช้
  - ความมีเอกลักษณ์ในการออกแบบ
  - การใช้งาน
- ด้านโอกาสทางการตลาด (5 คะแนน)

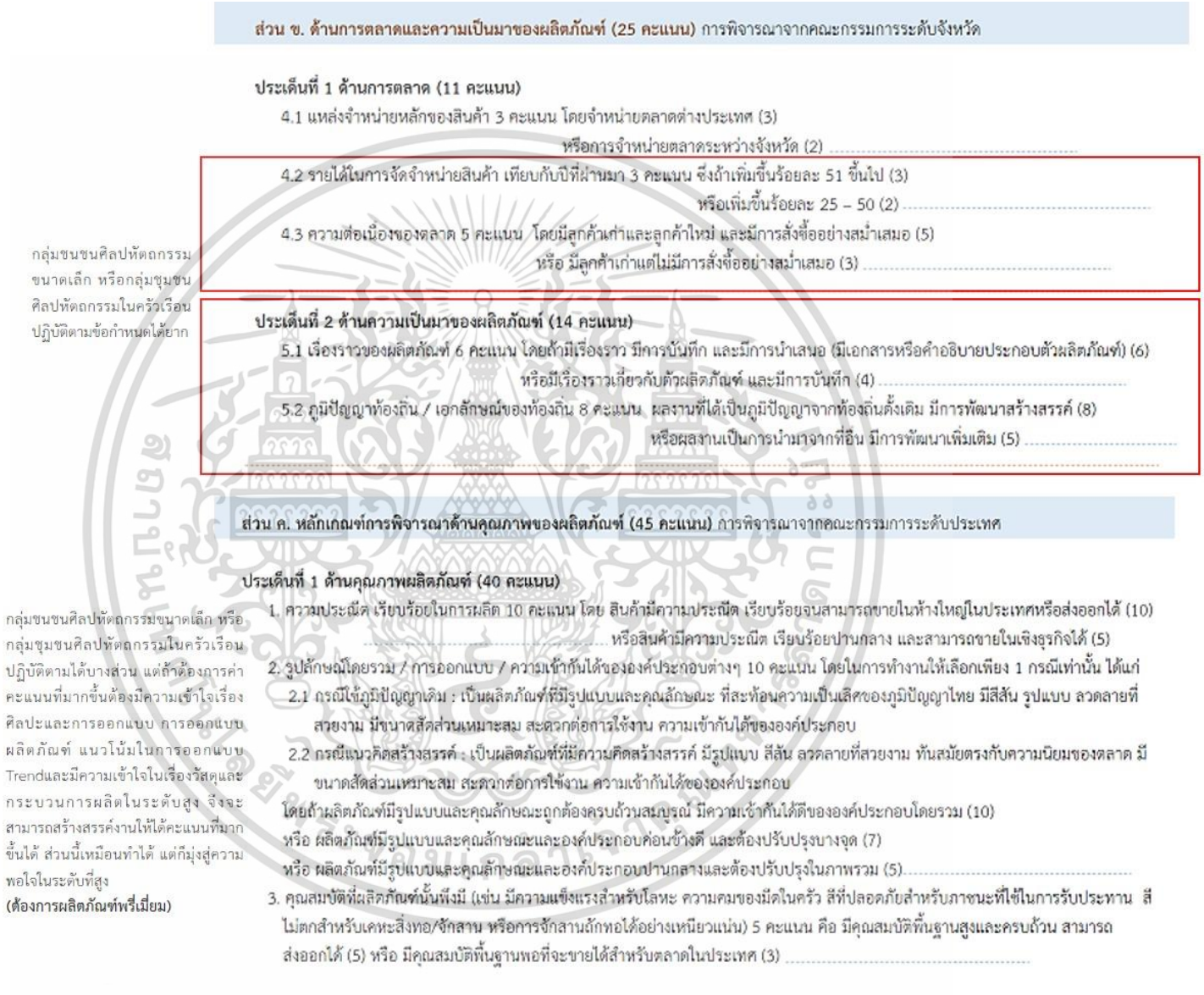
ระดับประเทศ 45 คะแนน

แบบทดสอบการประเมินตนเอง จากการใช้หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC)	
ผลงาน.....	
รายละเอียดหัวข้อ	ค่าคะแนนที่คาดหวัง (ตามความเป็นจริง)
ส่วน ก. ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน (30 คะแนน) ด้านการผลิต (12 คะแนน)	
ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (9 คะแนน)	
ด้านความเข้มแข็งของชุมชน (9 คะแนน)	
ส่วน ข. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (25 คะแนน) ด้านการตลาด (11 คะแนน)	
ด้านความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (14 คะแนน) - เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ - ภูมิปัญญาท้องถิ่น / เอกลักษณ์ของท้องถิ่น	
ส่วน ค. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ (45 คะแนน) ด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์ (40 คะแนน)	
ด้านโอกาสทางการตลาด (5 คะแนน)	

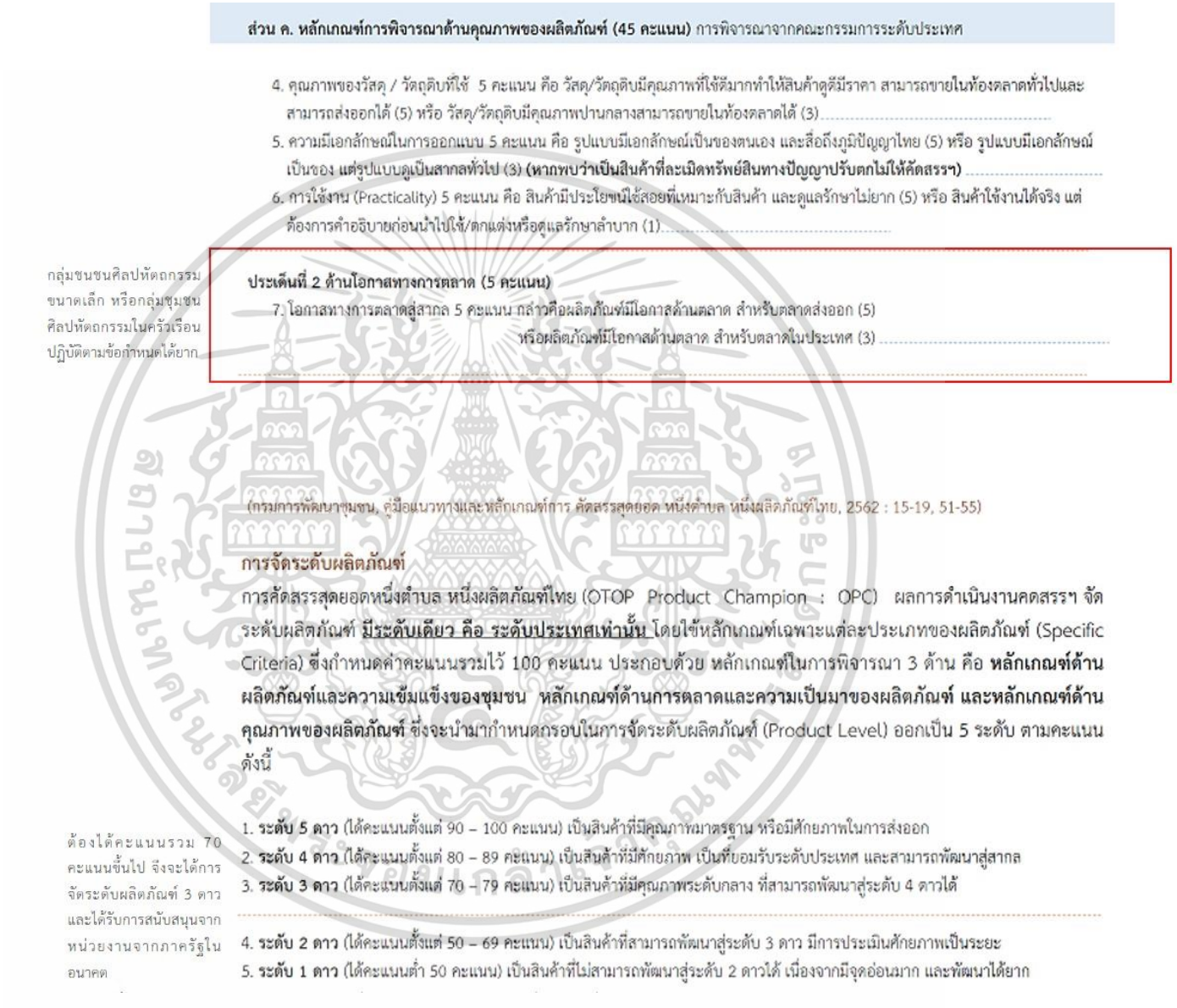
ภาพที่ 4.126 (ต่อ)


ส่วน ก. ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน (30 คะแนน) การพิจารณาจากคณะกรรมการระดับจังหวัด
ประเด็นที่ 1 ด้านการผลิต (12 คะแนน)
1.1 แหล่งที่มาของวัตถุดิบ 3 คะแนน ต้องใช้วัตถุดิบภายในประเทศทั้งหมด (3)
หรือต้องใช้วัตถุดิบที่มีภายในประเทศร้อยละ 80 ขึ้นไป (2)
1.2 การขยายปัจจัยการผลิต 3 คะแนน ควรมีการขยายปัจจัยการผลิตมากกว่าร้อยละ 30 ขึ้นไป (3)
หรือมีการขยายปัจจัยการผลิตน้อยกว่าร้อยละ 30 (2)
1.3 การรักษาสิ่งแวดล้อมในกระบวนการผลิต 3 คะแนน ในการผลิตไม่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (3)
หรือการผลิตมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมแต่มีการดำเนินการแก้ไข (2)
1.4 ศักยภาพการผลิตจำนวนมากเพื่อจำหน่าย 3 คะแนน คือ สามารถผลิตซ้ำได้ในปริมาณและคุณภาพคงเดิม (3)
หรือสามารถผลิตซ้ำได้ในปริมาณและคุณภาพใกล้เคียงของเดิม (2)
กลุ่มชนชนศิลปหัตถกรรมขนาดเล็ก หรือกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมในครัวเรือนปฏิบัติตามข้อกำหนดได้ยาก
ประเด็นที่ 2 ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (9 คะแนน)
2.1 การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา 3 คะแนน ต้องพัฒนาตามแนวคิดของกลุ่มและตามความต้องการของลูกค้า (3)
หรือต้องมีการพัฒนาจากแนวคิดของกลุ่ม (2)
2.2 การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ หรือป้ายผลิตภัณฑ์สินค้า (บรรจุภัณฑ์ที่ใช้จำหน่ายจริง) 3 คะแนน ต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ (3)
หรือมีการพัฒนาแต่ไม่สม่ำเสมอ (2)
2.3 รูปแบบของบรรจุภัณฑ์ หรือป้ายผลิตภัณฑ์สินค้า 3 คะแนน คือ บรรจุภัณฑ์หรือป้ายผลิตภัณฑ์สินค้า ที่บ่งบอกเอกลักษณ์ต่อผลิตภัณฑ์ และตามมาตรฐานสากลเชิงการค้า (3) หรือ บรรจุภัณฑ์หรือป้ายผลิตภัณฑ์สินค้า เช่นกล่อง การบรรจุสามารถรักษาคุณภาพได้ระยะหนึ่ง แต่ไม่มีรายละเอียดที่ต้องระบุมาตรฐานบนผลิตภัณฑ์ (2)
กลุ่มชนชนศิลปหัตถกรรมขนาดเล็ก หรือกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมในครัวเรือนปฏิบัติตามข้อกำหนดได้ยาก
ประเด็นที่ 3 ด้านความเข้มแข็งของชุมชน (9 คะแนน)
3.1 ระยะเวลาในการจัดตั้งกลุ่ม (ตั้งแต่เริ่มทำธุรกิจ) 3 คะแนน คือมีการจัดตั้งกลุ่มตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป (3)
หรือจัดตั้งกลุ่มตั้งแต่ 3 – 5 ปี (2)
3.2 การมีส่วนร่วมกับชุมชน ในประเด็นต่อไปนี้
- ปัจจัยการผลิต (แรงงาน / ทุน) ส่วนหนึ่งมาจากชุมชน
- มีการจัดสรรผลกำไรบางส่วนให้เป็นประโยชน์แก่ชุมชน
- ชุมชนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นต่อการประกอบการ
โดยถ้ามีส่วนร่วมทั้ง 3 ข้อ ได้ 3 คะแนน และมีส่วนร่วม 2 ข้อ ได้ 2 คะแนน
3.3 การจัดทำบัญชี 3 คะแนน โดยมีการจัดทำบัญชีตามระบบบัญชี (3)
หรือมีการจัดทำบัญชีอย่างง่ายๆไม่เป็นระบบ (2)
** เราสามารถใช้วิธีการอธิบายรายละเอียดต่างๆลงในแบบฟอร์มการขอยื่นประเมินได้ (ควรเขียนให้เข้าใจ) หรือเขียนลงในบรรจุภัณฑ์ หรือป้ายแสดงสินค้า TAG ที่ติดอยู่กับผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 4.126 (ต่อ)


ส่วน ข. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (25 คะแนน) การพิจารณาจากคณะกรรมการระดับจังหวัด
ประเด็นที่ 1 ด้านการตลาด (11 คะแนน)
4.1 แหล่งจำหน่ายหลักของสินค้า 3 คะแนน โดยจำหน่ายตลาดต่างประเทศ (3)
หรือการจำหน่ายตลาดระหว่างจังหวัด (2)
4.2 รายได้ในการจัดจำหน่ายสินค้า เทียบกับปีที่ผ่านมา 3 คะแนน ซึ่งถ้าเพิ่มขึ้นร้อยละ 51 ขึ้นไป (3)
หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 25 – 50 (2)
4.3 ความต่อเนื่องของตลาด 5 คะแนน โดยมีลูกค้าเก่าและลูกค้าใหม่ และมีการสั่งซื้ออย่างสม่ำเสมอ (5)
หรือ มีลูกค้าเก่าแต่ไม่มีการสั่งซื้ออย่างสม่ำเสมอ (3)
กลุ่มชนชนศิลปหัตถกรรมขนาดเล็ก หรือกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมในครัวเรือน ปฏิบัติตามข้อกำหนดได้ยาก
ประเด็นที่ 2 ด้านความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (14 คะแนน)
5.1 เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ 6 คะแนน โดยถ้ามีเรื่องราว มีการบันทึก และมีการนำเสนอ (มีเอกสารหรือคำอธิบายประกอบตัวผลิตภัณฑ์) (6)
หรือมีเรื่องราวเกี่ยวกับตัวผลิตภัณฑ์ และมีการบันทึก (4)
5.2 ภูมิปัญญาท้องถิ่น / เอกลักษณ์ของท้องถิ่น 8 คะแนน ผลงานที่ได้เป็นภูมิปัญญาจากท้องถิ่นดั้งเดิม มีการพัฒนาสร้างสรรค์ (8)
หรือผลงานเป็นการนำมาจากที่อื่น มีการพัฒนาเพิ่มเติม (5)
ส่วน ค. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ (45 คะแนน) การพิจารณาจากคณะกรรมการระดับประเทศ
ประเด็นที่ 1 ด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์ (40 คะแนน)
1. ความประณีต เรียบร้อยในการผลิต 10 คะแนน โดย สินค้ามีความประณีต เรียบร้อยจนสามารถขายในห้างใหญ่ในประเทศหรือส่งออกได้ (10)
หรือสินค้ามีความประณีต เรียบร้อยปานกลาง และสามารถขายในเชิงธุรกิจได้ (5)
2. รูปลักษณ์โดยรวม / การออกแบบ / ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ 10 คะแนน โดยในการทำงานให้เลือกเพียง 1 กรณีเท่านั้น ได้แก่
2.1 กรณีใช้ภูมิปัญญาเดิม : เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีรูปแบบและคุณลักษณะ ที่สะท้อนความเป็นเลิศของภูมิปัญญาไทย มีสีสัน รูปแบบ ลวดลายที่สวยงาม มีขนาดสัดส่วนเหมาะสม สะดวกต่อการใช้งาน ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบ
2.2 กรณีแนวคิดสร้างสรรค์ : เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีรูปแบบ สีสัน ลวดลายที่สวยงาม ทันสมัยตรงกับความนิยมของตลาด มีขนาดสัดส่วนเหมาะสม สะดวกต่อการใช้งาน ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบ
โดยถ้าผลิตภัณฑ์มีรูปแบบและคุณลักษณะถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ มีความเข้ากันได้ดีขององค์ประกอบโดยรวม (10)
หรือ ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบและคุณลักษณะและองค์ประกอบค่อนข้างดี และต้องปรับปรุงบางจุด (7)
หรือ ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบและคุณลักษณะและองค์ประกอบปานกลางและต้องปรับปรุงในภาพรวม (5)
กลุ่มชนชนศิลปหัตถกรรมขนาดเล็ก หรือกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมในครัวเรือน ปฏิบัติตามได้บางส่วน แต่ถ้าต้องการคะแนนที่มากขึ้นต้องมีความเข้าใจเรื่องศิลปะและการออกแบบ การออกแบบผลิตภัณฑ์ แนวโน้มในการออกแบบ Trendและมีความเข้าใจในเรื่องวัสดุและกระบวนการผลิตในระดับสูง จึงจะสามารถสร้างสรรค์งานให้ได้คะแนนที่มากขึ้นได้ ส่วนนี้เหมือนทำได้ แต่ก็มุ่งสู่ความพอใจในระดับที่สูง
(ต้องการผลิตภัณฑ์พรีเมี่ยม)
3. คุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี (เช่น มีความแข็งแรงสำหรับโลหะ ความคมของมีดในครัว สีที่ปลอดภัยสำหรับภาชนะที่ใช้ในการรับประทาน สีไม่ตกสำหรับเคหะสิ่งทอ/จักสาน หรือการจักสานถักทอได้อย่างเหนียวแน่น) 5 คะแนน คือ มีคุณสมบัติพื้นฐานสูงและครบถ้วน สามารถส่งออกได้ (5) หรือ มีคุณสมบัติพื้นฐานพอที่จะขายได้สำหรับตลาดในประเทศ (3)

ภาพที่ 4.126 (ต่อ)


ส่วน ค. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ (45 คะแนน) การพิจารณาจากคณะกรรมการระดับประเทศ
4. คุณภาพของวัสดุ / วัตถุดิบที่ใช้ 5 คะแนน คือ วัสดุ/วัตถุดิบมีคุณภาพที่ใช้ดีมากทำให้สินค้าดูดีมีราคา สามารถขายในท้องตลาดทั่วไปและสามารถส่งออกได้ (5) หรือ วัสดุ/วัตถุดิบมีคุณภาพปานกลางสามารถขายในท้องตลาดได้ (3)
5. ความมีเอกลักษณ์ในการออกแบบ 5 คะแนน คือ รูปแบบมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และสื่อถึงภูมิปัญญาไทย (5) หรือ รูปแบบมีเอกลักษณ์เป็นของ แต่รูปแบบดูเป็นสากลทั่วไป (3) (หากพบว่าเป็นสินค้าที่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาปรับตกไม่ให้คัดสรรฯ)
6. การใช้งาน (Practicality) 5 คะแนน คือ สินค้ามีประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะกับสินค้า และดูแลรักษาไม่ยาก (5) หรือ สินค้าใช้งานได้จริง แต่ต้องการคำอธิบายก่อนนำไปใช้/ตกแต่งหรือดูแลรักษาลำบาก (1)
กลุ่มชนชนศิลปหัตถกรรมขนาดเล็ก หรือกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมในครัวเรือนปฏิบัติตามข้อกำหนดได้ยาก
ประเด็นที่ 2 ด้านโอกาสทางการตลาด (5 คะแนน)
7. โอกาสทางการตลาดสู่สากล 5 คะแนน กล่าวคือผลิตภัณฑ์มีโอกาสด้านตลาด สำหรับตลาดส่งออก (5)
หรือผลิตภัณฑ์มีโอกาสด้านตลาด สำหรับตลาดในประเทศ (3)
(กรมการพัฒนาชุมชน, คู่มือแนวทางและหลักเกณฑ์การ คัดสรรสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย, 2562 : 15-19, 51-55)
การจัดระดับผลิตภัณฑ์
การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ผลการดำเนินงานคดสรรฯ จัดระดับผลิตภัณฑ์ มีระดับเดียว คือ ระดับประเทศเท่านั้น โดยใช้หลักเกณฑ์เฉพาะแต่ละประเภทของผลิตภัณฑ์ (Specific Criteria) ซึ่งกำหนดค่าคะแนนรวมไว้ 100 คะแนน ประกอบด้วย หลักเกณฑ์ในการพิจารณา 3 ด้าน คือ หลักเกณฑ์ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน หลักเกณฑ์ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ และหลักเกณฑ์ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะนำมากำหนดกรอบในการจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ออกเป็น 5 ระดับ ตามคะแนนดังนี้
ต้องได้คะแนนรวม 70 คะแนนขึ้นไป จึงจะได้การจัดระดับผลิตภัณฑ์ 3 ดาว และได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานจากภาครัฐในอนาคต
1. ระดับ 5 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 90 – 100 คะแนน) เป็นสินค้าที่มีคุณภาพมาตรฐาน หรือมีศักยภาพในการส่งออก
2. ระดับ 4 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 80 – 89 คะแนน) เป็นสินค้าที่มีศักยภาพ เป็นที่ยอมรับระดับประเทศ และสามารถพัฒนาสู่สากล
3. ระดับ 3 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 70 – 79 คะแนน) เป็นสินค้าที่มีคุณภาพระดับกลาง ที่สามารถพัฒนาสู่ระดับ 4 ดาวได้
4. ระดับ 2 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 50 – 69 คะแนน) เป็นสินค้าที่สามารถพัฒนาสู่ระดับ 3 ดาว มีการประเมินศักยภาพเป็นระยะ
5. ระดับ 1 ดาว (ได้คะแนนต่ำ 50 คะแนน) เป็นสินค้าที่ไม่สามารถพัฒนาสู่ระดับ 2 ดาวได้ เนื่องจากมีจุดอ่อนมาก และพัฒนาได้ยาก

ภาพที่ 4.126 (ต่อ)

จัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level)

การจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) จากการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ถือว่าเป็นเกณฑ์การประเมินของผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน เนื่องจากการจัดระดับคือการให้ค่าดาวในผลิตภัณฑ์แต่ละประเภท ส่งผลต่อตัวชี้วัดว่าผลงานนั้นเข้าเกณฑ์ระดับใดของการคัดสรรในประเทศ โดยผ่านการวัด (การให้คะแนน) จากคณะกรรมการซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญตามสาขาวิชาและผลิตภัณฑ์ประเภทนั้นๆ โดยระดับดาวจะเป็นตัวชี้วัดสำคัญว่าผลิตภัณฑ์นั้นว่า มีคุณภาพ มีมาตรฐานมากน้อยเพียงใด รวมถึงการผลักดัน การให้สิทธ์ การสนับสนุนในเรื่องการส่งเสริมการขาย การแสดงสินค้าทั้งในและนอกประเทศจากภาครัฐในอนาคตต่อไป (เหตุนี้ทำให้ต้องศึกษาและปฏิบัติ ตามเกณฑ์ เงื่อนไขและหัวข้อในแต่ละด้านประกอบการการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์)

ซึ่งการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ผลการดำเนินงานคัดสรรฯจัดระดับผลิตภัณฑ์มีระดับเดียว คือระดับประเทศเท่านั้น โดยใช้หลักเกณฑ์เฉพาะแต่ละประเภทของผลิตภัณฑ์ (Specific Criteria) ซึ่งกำหนดค่าคะแนนรวมไว้ 100 คะแนน ประกอบด้วยหลักเกณฑ์ในการพิจารณา 3 ด้านคือ **หลักเกณฑ์ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน หลักเกณฑ์ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ และหลักเกณฑ์ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์** (ดังภาพที่ 4.127) ซึ่งจะนำมากำหนดกรอบในการจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ออกเป็น 5 ระดับ ตามคะแนน ดังนี้

1. ระดับ 5 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 90 – 100 คะแนน) เป็นสินค้าที่มีคุณภาพมาตรฐาน หรือมีศักยภาพในการส่งออก

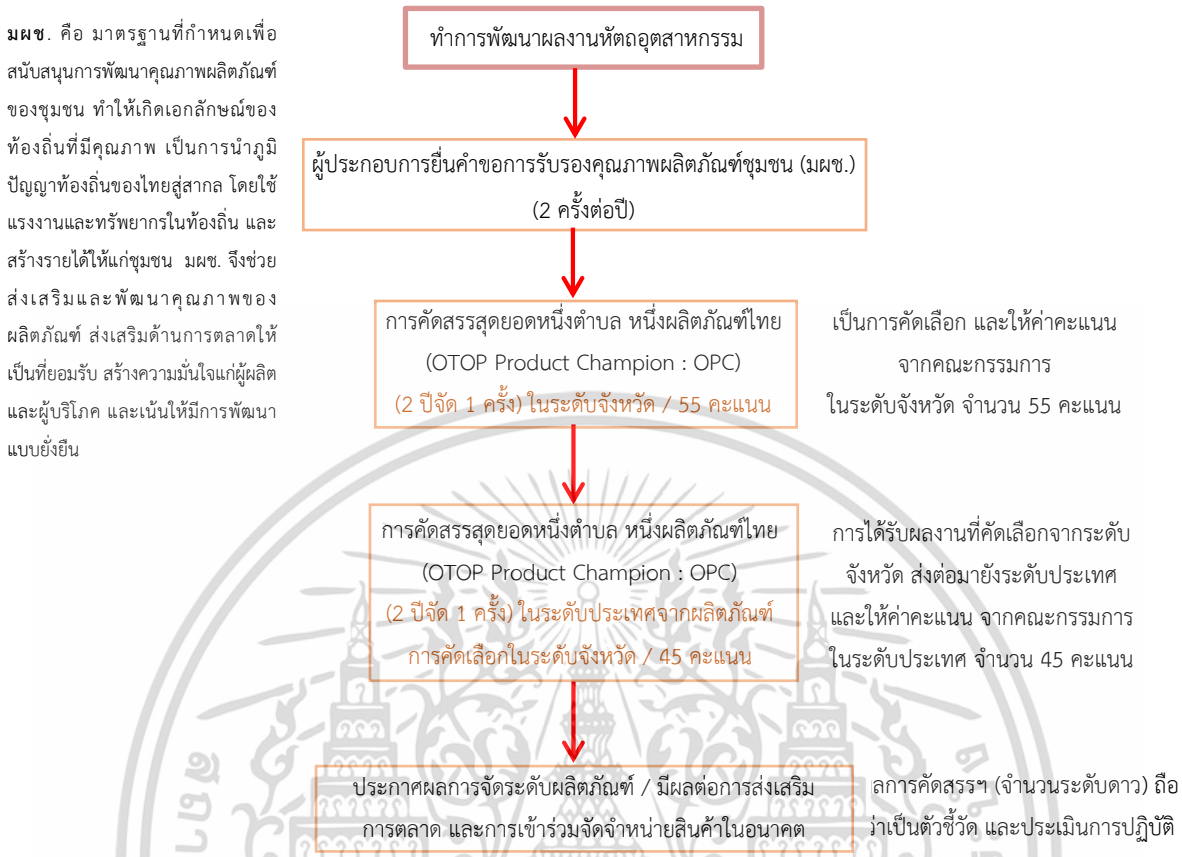
2. ระดับ 4 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 80 – 89 คะแนน) เป็นสินค้าที่มีศักยภาพ เป็นที่ยอมรับระดับประเทศ และสามารถพัฒนาสู่สากล

3. ระดับ 3 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 70 – 79 คะแนน) เป็นสินค้าที่มีคุณภาพระดับกลาง ที่สามารถพัฒนาสู่ระดับ 4 ดาวได้

4. ระดับ 2 ดาว (ได้คะแนนตั้งแต่ 50 – 69 คะแนน) เป็นสินค้าที่สามารถพัฒนาสู่ระดับ 3 ดาว มีการประเมินศักยภาพเป็นระยะ

5. ระดับ 1 ดาว (ได้คะแนนต่ำ 50 คะแนน)เป็นสินค้าที่ไม่สามารถพัฒนาสู่ระดับ 2 ดาวได้ เนื่องจากมีจุดอ่อนมากและพัฒนาได้ยาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.127 ขั้นตอนการยื่นขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และเมื่อยื่นรับรอง มผช.ผ่านแล้ว จึงสามารถนำผลงานนั้นเข้าสู่การคัดเลือกโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง และในระดับประเทศต่อไป ซึ่งการคัดสรรมีการประเมินโดยการให้ค่าคะแนนในผลิตภัณฑ์แต่ละประเภท ให้ค่าคะแนนแต่ละด้านและแต่ละข้อ เพื่อทำการการจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level)

หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion: OPC) เป็นหลักเกณฑ์เพื่อใช้เป็นแนวคิดการสร้างสรรค์และตัวชี้วัด ก่อนในการนำข้อมูลไปพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม การจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) จึงเป็นตัวชี้วัดว่าผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมนั้นเข้าเกณฑ์ระดับใดของการคัดสรรในประเทศ โดยผ่านการวัด (การให้คะแนน) จากคณะกรรมการซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญตามสาขาวิชาและผลิตภัณฑ์ประเภทนั้นๆ โดยระดับดาวจะเป็นตัวชี้วัดสำคัญว่าผลิตภัณฑ์นั้นว่า มีคุณภาพ มีมาตรฐานมากน้อยเพียงใด ดังนั้นชุดข้อมูลดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น และนำมาใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาสร้างสรรค์ ซึ่งไม่อาจปฏิเสธได้ว่าข้อมูลของการชี้วัดนี้จะเป็นส่วนหนึ่งในเงื่อนไข และตัวแปรสำคัญอันได้รับการรับรองจากหน่วยงานภาครัฐ (โอกาสในการพัฒนาต่อยอด การแสดงงาน การจำหน่าย) เพื่อให้การพัฒนานั้นเป็นไปดังเป้าหมายในอนาคต มิใช่ออกแบบมาแล้วต่อยอดไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรมหัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จาก แผนพัฒนาจังหวัด การพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จังหวัดลำปาง

การศึกษาทิศทางและแผนพัฒนาจังหวัด แผนพัฒนาจังหวัดเป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานทุกอย่าง ที่เกี่ยวข้องกับจังหวัด เพื่อตอบโจทย์แผนพัฒนาประเทศ ผู้วิจัยจำเป็นต้องเข้าใจและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด มิเช่นนั้นผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้จะไม่มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาจังหวัด เป็นเพียงผลงานที่ตอบโจทย์ของตนเองหรือชุมชนเท่านั้น ทั้งนี้**ชุมชนไม่สามารถนำไปต่อยอดหรือใช้ประโยชน์กับสิ่งที่เกิดขึ้นได้กับหน่วยงานภาครัฐ อันเป็นภาคส่วนการจัดสรรงบประมาณและมีหน้าที่ผลักดันในขั้นตอนต่อไป** ทั้งสำนักงานจังหวัด พัฒนาการจังหวัด อุตสาหกรรมจังหวัด และพาณิชจังหวัด แม้ว่าสินค้าหรือผลิตภัณฑ์นั้นจะสวยงาม น่าสนใจมากเท่าใดก็ตาม ซึ่งประเด็นนี้เป็นประเด็นที่นักออกแบบและนักวิชาการมองข้าม มุ่งศึกษาเพียงข้อมูลการออกแบบ การพัฒนาสินค้าและผลลัพธ์ผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้น โดยมิได้เข้าใจว่าจะสามารถตอบวัตถุประสงค์แผนพัฒนาประเทศและแผนพัฒนาจังหวัดที่กำหนดไว้หรือไม่ ประเด็นนี้จึงถือว่าเป็นปัญหาเร่งด่วนที่นักออกแบบและนักวิชาการควรต้องปรับปรุงแก้ไข และศึกษาให้ลึกซึ้งเสียก่อน

“แผนพัฒนาจังหวัด” หมายความว่า รายการเกี่ยวกับโครงการและแผนงานต่างๆของจังหวัด ที่จำเป็นต้องจัดทำเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และทิศทางการพัฒนาของจังหวัดในอนาคต โดยต้องคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของประชาชนในท้องถิ่นในจังหวัด รวมถึงความพร้อมของภาครัฐและภาคธุรกิจเอกชน และยุทธศาสตร์ระดับชาติ มีกระบวนการรับฟังหรือให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการกำหนดความต้องการในการพัฒนาพื้นที่ของจังหวัด มาพิจารณาให้เกิดความผสมผสานไม่ขัดแย้งในด้านใดด้านหนึ่ง โดยมีระยะเวลาของแผนพัฒนาจังหวัด 4 ปี (พระราชกฤษฎีกาว่าด้วยการบริหารงานจังหวัดและกลุ่มจังหวัดแบบบูรณาการ พ.ศ. 2551. 2551: 2) แผนพัฒนาจังหวัดเป็นแนวทางในการพัฒนาจังหวัดแบบองค์รวมที่ครอบคลุมทุกมิติในด้านเศรษฐกิจ สังคม ทรัพยากรธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและความมั่นคง เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต สร้างโอกาสและอาชีพให้สนองต่อความต้องการของประชาชนในจังหวัด โดยต้องแสดงวิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย กลยุทธ์ และแนวทางหรือมาตรการการพัฒนาให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล ทิศทางการพัฒนาประเทศ ศักยภาพของพื้นที่ และปัญหาความต้องการของประชาชน

แผนพัฒนาจังหวัด เป็นแผนยุทธศาสตร์ที่เกิดจากกระบวนการมีส่วนร่วมของภาคีการพัฒนาหรือทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาโดยการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ระดมความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อให้ได้จุดมุ่งหมายในการพัฒนา วิธีดำเนินการเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย โดยนำเอาแนวความคิดการพัฒนาแบบองค์รวม และการบูรณาการเป็นกรอบแนวทางดำเนินการ ตั้งแต่ขั้นการวางแผนกลยุทธ์ จนถึงขั้นการวางแผนปฏิบัติการ แผนพัฒนาจังหวัดเป็นเครื่องมือสำคัญในการนำนโยบายของรัฐบาล และทิศทางการพัฒนาประเทศไปสู่การปฏิบัติในพื้นที่ให้สอดคล้องกับศักยภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของพื้นที่ และปัญหาความต้องการของประชาชน เป็นแผนชี้นำการพัฒนาจังหวัดในภาพรวมระยะยาว (4 ปี) แต่ไม่ยึดมั่นว่าจะต้องใช้ระยะเวลาเท่าใด ขึ้นอยู่กับปัญหาและความต้องการของประชาชนในขณะนั้น จึงสามารถปรับเปลี่ยนแผนได้ตามความเหมาะสม รวมทั้งการปรับเปลี่ยนเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงนโยบายของรัฐบาลและทิศทางการพัฒนาของประเทศ (ฐานข้อมูลการเมืองการปกครอง สถาบันพระปกเกล้า wiki.kpi.ac.th)

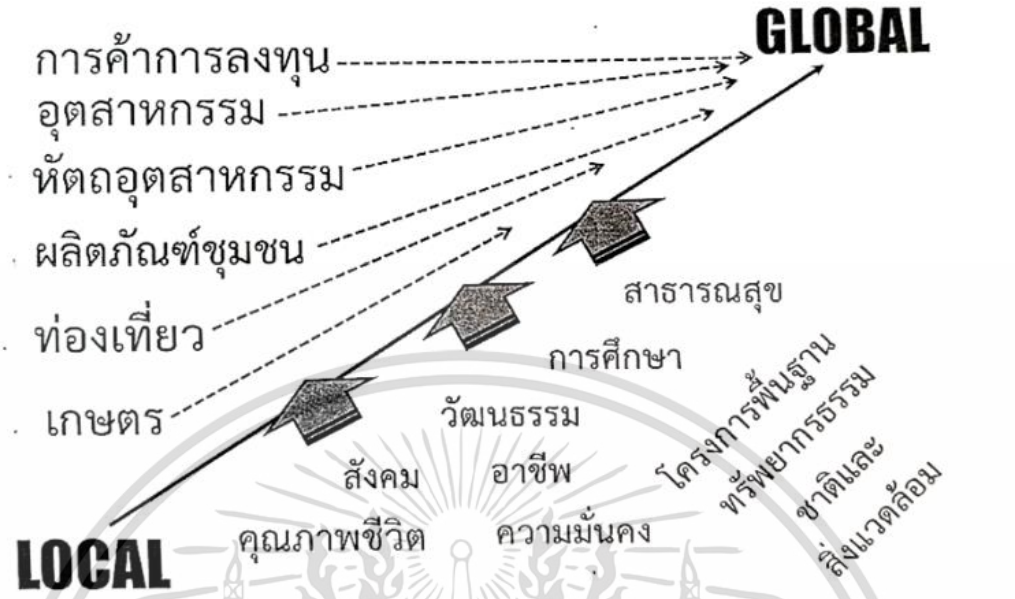
จากข้อมูลข้างต้นทำให้ทราบว่าแผนพัฒนาจังหวัด เป็นหลักการและชุดข้อมูลที่ถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจน เป็นผลสรุปการระดมสมองของหน่วยงานต่างๆที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ ดังนั้นในการพัฒนาต้องปฏิบัติตามหลักการที่ถูกกำหนด ให้สอดคล้องกับแผนงานของจังหวัดทั้งระบบแล้วส่งต่อขึ้นไปยังแผนพัฒนาประเทศ ซึ่งจุดนี้ถ้าศึกษาให้ชัดพบว่า จะได้**ชุดข้อมูลของประเด็นยุทธศาสตร์ในการทำงาน, กลยุทธ์การพัฒนา, แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) และตัวชี้วัด** อันเป็นปัจจัยส่งผลต่อการพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์นั้นๆได้อย่างชัดเจน โดยกรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัด ได้แบ่งหมวดหมู่ออกไปหลายประเด็นยุทธศาสตร์ และแต่ละยุทธศาสตร์ก็จะมีกลยุทธ์ มีขั้นตอน มีแผนงาน และมีตัวชี้วัดที่แตกต่างกันไปตามประเด็นยุทธศาสตร์นั้นๆ ดังนั้นก่อนการปฏิบัติงานพัฒนาผลิตภัณฑ์ จึงควรต้องศึกษาและกำหนดยุทธศาสตร์ให้แน่ชัดเสียก่อน เพื่อให้เข้าใจถึงส่วนประกอบ กระบวนการและชุดข้อมูลต่างๆที่กำหนดไว้และดำเนินการทำงานได้อย่างถูกต้อง สอดคล้อง

จากงานวิจัย ผู้วิจัยจึงทำการยกตัวอย่างจากการศึกษาแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี เพื่อให้เป็นแนวคิดตัวอย่าง ในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวข้องกับประเด็นยุทธศาสตร์ในการทำงาน, กลยุทธ์การพัฒนา, แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) และตัวชี้วัด อันสอดคล้องและตอบรับกับแผนพัฒนาของประเทศ ตัวอย่างจากแผนพัฒนาจังหวัดลำปางนี้ จะช่วยให้เห็นถึงชุดข้อมูลที่นักออกแบบจะต้องทำการศึกษา ค้นคว้า เพื่อเข้าใจเงื่อนไข กฎเกณฑ์ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานสินค้าทางวัฒนธรรมหรือผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ในพื้นที่และจังหวัดของตนเองได้ตามหลักเกณฑ์ที่ถูกกำหนด และเป็นชุดข้อมูลสำคัญเพื่อถูกกำกับไว้ในการสร้างกรอบแนวคิดฯ

ดังนั้นแผนการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับการสร้างสรรค์ มีความจำเป็นต้องเข้าใจถึงแผนพัฒนาระบบเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ประเด็นยุทธศาสตร์ของชาติ ยุทธศาสตร์ของจังหวัดและกลยุทธ์ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) เนื่องใน**การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการพัฒนานั้น ต้องสอดคล้องกับนโยบายของชาติในการพัฒนาประเทศ** เพื่อเข้าสู่การผลักดันจากภาครัฐ ให้วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เกิดเป็นรูปธรรม ส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการของกลุ่มธุรกิจเป้าหมายวิสาหกิจชุมชน ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม โดยจากการประชุมเชิงปฏิบัติการจัดทำแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (2561-2565) ฉบับทบทวนประจำปีงบประมาณ 2564 ได้มีการสรุปภาพรวม อันมีนโยบายหลักคือการพัฒนาศักยภาพชุมชน ทั้งด้านการเกษตร ด้านการท่องเที่ยว **ด้านผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน** ด้านอุตสาหกรรม และด้านการค้าการลงทุน ผลักดันให้ไปสู่ระดับสากล ควบคู่ไปกับการพัฒนาสังคม คุณภาพชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษา สาธารณสุข การส่งเสริมวัฒนธรรม อาชีพและความมั่นคง รวมถึงโครงการพื้นฐานเรื่องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (ดังภาพที่ 4.128)



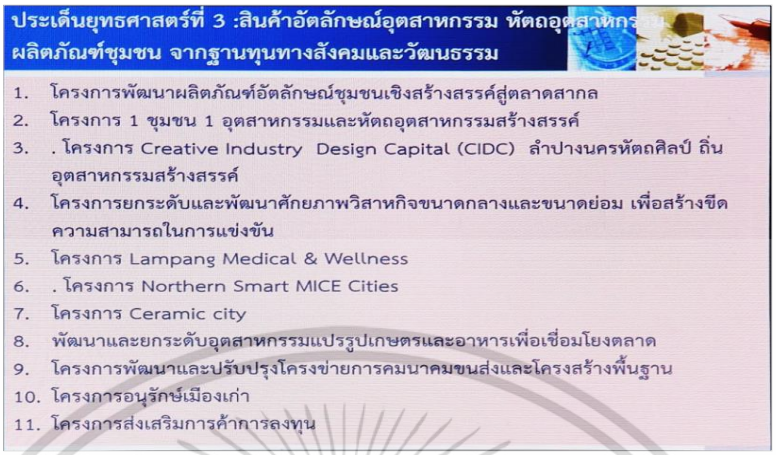
ภาพที่ 4.128 ทิศทางการพัฒนาจังหวัดลำปาง ซึ่งมีนโยบายเกี่ยวข้องกับการเกษตร การท่องเที่ยว การพัฒนา ผลิตภัณฑ์ชุมชน และผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม อุตสาหกรรมภายในจังหวัดและการค้าการลงทุน เพื่อผลักดันเข้าสู่ความเป็นสากลในอนาคต

จากทิศทางการพัฒนาจังหวัดลำปาง ทำให้งานวิจัยฯ ได้ระบุเข้าสู่เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ : **เป็นแหล่งสินค้าอัตลักษณ์ทางอุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนบนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือ** ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน และอยู่ใน**ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม** (นี่คือสิ่งที่นักออกแบบทุกคนต้องรับทราบ ก่อนปฏิบัติงานออกแบบ)

สรุปคืองานวิจัย สามารถตอบโจทย์นโยบายการพัฒนาการศึกษา(วิจัย) การพัฒนาอาชีพและคุณภาพชีวิตของสังคม อันมีผลลัพธ์เป็นผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมชุมชนที่มีเรื่องราววัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ควบคู่กับการใช้ทรัพยากรธรรมชาติได้อย่างคุ้มค่าเหมาะสม (ดังภาพที่ 4.129 และ 4.130) ซึ่งเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ ประเด็นยุทธศาสตร์ และประเด็นข้อย่อย เป็นปัจจัยและมีเงื่อนไขตัวชี้วัด ที่มีส่วนสำคัญต่อการออกแบบและพัฒนา เนื่องด้วย **ในการศึกษาและออกแบบผลงานนั้น จะถูกผลักดันเข้าสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งเรื่องงบประมาณ ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง ชุมชนจะสามารถพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปหัตถกรรมโดยมีภาครัฐเป็นผู้ดูแล ทั้งเรื่องวัสดุและกรรมวิธีการผลิต การให้ความรู้ การจัดจำหน่าย การแสดงผลงาน การส่งสินค้าออกสู่ตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ เป็นต้น ดังนั้น**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้าการศึกษาไม่มีความเข้าใจในส่วนนี้ การพัฒนาชุมชนจะไม่สามารถที่จะบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้



ภาพที่ 4.129 จากงานวิจัย จัดอยู่ในประเด็น**ยุทธศาสตร์ที่ 3** เรื่องสินค้าอัตลักษณ์หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม และอยู่ใน**กลยุทธ์ที่ 4** เสริมสร้างความเข้มแข็งให้เศรษฐกิจชุมชน ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยการส่งเสริมสนับสนุนการรวมกลุ่ม และพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน บนฐานรากของความรู้สมัยใหม่และภูมิปัญญาท้องถิ่น **ที่ 1** โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดสากล ซึ่งทำให้การพัฒนาแนวคิดจากงานวิจัยถูกผลักดันเข้าสู่โครงการในระดับจังหวัดและประเทศ (ปี 2563-2565) จึงได้ทำการวิเคราะห์ SWOT ในหมวดยุทธศาสตร์ที่3 (ข้อที่1) เพื่อที่สามารถทำการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมได้ตรงตามวัตถุประสงค์และตอบตัวชี้วัดได้อย่างเหมาะสม

ยุทธศาสตร์ชาติ ข้อที่ 2 : การสร้างความสามารถในการแข่งขัน ที่มุ่งเน้นพัฒนาภาคการผลิต และบริการให้สามารถแข่งขันได้ เกิดความยั่งยืน ประชาชนมีคุณภาพชีวิตและมีรายได้ที่ดีขึ้น

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) ข้อที่ 3 การสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจและแข่งขันได้อย่างยั่งยืน มีแนวทางเสริมสร้างขีดความสามารถการแข่งขันในเชิงธุรกิจของภาคบริการ

กรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง

เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ : เป็นแหล่งสินค้าอัตลักษณ์ทางอุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 : สินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม

กลยุทธ์ที่ 4 : เสริมสร้างความเข้มแข็งให้เศรษฐกิจชุมชน ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยการส่งเสริมสนับสนุนการรวมกลุ่ม และพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน บนฐานรากของความรู้สมัยใหม่และภูมิปัญญาท้องถิ่น

ข้อที่ 1 : โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดสากล

อ้างอิง : เอกสารการประชุมเชิงปฏิบัติการจัดทำแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (2561-2565) ฉบับทบทวนประจำปีงบประมาณ 2564
วันที่ 6 – 7 พฤศจิกายน 2562 ณ.มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง
กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด สำนักงานจังหวัดลำปาง

ภาพที่ 4.130 งานวิจัยฯ สรุปได้ว่าเข้าสู่เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ ตามกรอบแผนงานภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง ส่งผลทำให้ทราบถึงชุดข้อมูลที่เป็นส่วนประกอบต่างๆภายใต้ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 ทั้งกลยุทธ์ และหัวข้อย่อยที่ 1 (จาก 11 หัวข้อย่อย) โดยในแต่ละประเด็นยุทธศาสตร์และหัวข้อย่อยจะมีรายละเอียดแผนงานที่แตกต่างกัน มีแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่าและตัวชี้วัดที่ต่างกัน ดังนั้นก่อนการปฏิบัติงาน นักออกแบบและนักวิชาการที่เกี่ยวข้องต้องระบุข้อมูลดังกล่าวตามแผนให้ชัด ซึ่งเป็นปัจจัยและเงื่อนไขแรกก่อนการดำเนินงานทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ผลการวิเคราะห์ศักยภาพในการพัฒนาจังหวัดลำปาง (SWOT Analysis)[55]

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม (นักออกแบบต้องทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกส่วนนี้ด้วยเสมอ ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมตามจังหวัดของตน แม้ว่าจะมีอยู่ในกรอบแนวคิดฯแต่จำเป็นต้องศึกษา)



ภาพที่ 4.131 การประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 วันที่ 6 – 7 พฤศจิกายน 2562, วันที่ 18 พฤศจิกายน 2562 และสรุปผลวันที่ 19 ธันวาคม 2562 ณ.มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด สำนักงานจังหวัด ลำปาง



ภาพที่ 4.132 การจัดกลุ่มประชุมในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม โดยมีเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ เพื่อเป็นแหล่งสินค้าอัตลักษณ์ทางอุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน บนพื้นฐานของเศรษฐสร้างสรรค์ จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน

[55]จากการประชุมเชิงปฏิบัติการการจัดทำแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง วันที่ 6-7,18 พฤศจิกายน 2562, วันที่ 6 ธันวาคม 2562 และการประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี ฉบับทบทวน ปี 2564 วันที่ 19 ธันวาคม 2562 ณ.ห้องประชุมชั้น 2 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง อ.เมืองลำปาง จังหวัดลำปางสร้างสรรค์ จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรมรวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการศึกษาศักยภาพ และสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อ**ยุทธศาสตร์ที่ 3 สินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรมของจังหวัดลำปาง** ในการระดมความคิดเห็นร่วมกันจากทุกภาคส่วน สามารถสรุปผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก (SWOT Analysis) ได้ดังนี้

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ในประเด็นด้านการพัฒนาสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม ตามยุทธศาสตร์การพัฒนาของจังหวัดลำปาง ทั้งด้านการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชนในด้านการประกอบธุรกิจ ด้านการพัฒนากระบวนการผลิต การบริหารจัดการ การส่งเสริมและพัฒนาผู้ผลิตด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรมและการออกแบบเพื่อให้ได้สินค้าที่มีคุณภาพตามความต้องการของตลาด บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ อันเป็นข้อได้เปรียบ หรือข้อเสียเปรียบต่อการพัฒนา ซึ่งมุ่งทราบถึงจุดแข็งและจุดอ่อน โดยสรุปได้ดังนี

จุดแข็ง (Strength) พบว่า จังหวัดลำปางมีจุดแข็งซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาในด้านต่างๆ โดยได้สรุปได้ 4 ประเด็นหลัก คือ

ประเด็นที่หนึ่ง คือ ลักษณะภูมิประเทศและตำแหน่งที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ของจังหวัด โดยจังหวัดลำปางตั้งอยู่สูงจากระดับน้ำทะเล 268.80 เมตร พื้นที่มีลักษณะเป็นรูปยาวรีภูมิประเทศโดยทั่วไปเป็นที่ราบสูง มีภูเขาสูงอยู่ทั่วไป ทอดตัวยาวตามแนวทิศเหนือไปทางทิศใต้ของจังหวัด และในบริเวณตอนกลางของจังหวัดบางส่วนมีที่ราบลุ่มริมฝั่งแม่น้ำ และตามลักษณะทางกายภาพทางด้านธรณีสัณฐานวิทยา จังหวัดลำปางมีพื้นที่เป็นที่ราบล้อมรอบด้วยภูเขา มีลักษณะเป็นแอ่งแผ่นดินที่ยาวและกว้างที่สุดในภาคเหนือ เรียกว่า “อ่างลำปาง” ส่งผลให้ในจังหวัดลำปางมีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติในพื้นทีอยู่เป็นจำนวนมาก อาทิ น้ำตก น้ำพุร้อน และจากลักษณะพื้นที่ของจังหวัดที่เป็นแอ่งคล้ายก้นกระทะ ส่งผลให้ในช่วงฤดูหนาวมีสภาพภูมิอากาศที่เย็นสบายไปจนถึงหนาวจัด ซึ่งเป็นเสน่ห์ดึงดูดสำคัญต่อการเข้ามาเที่ยวชมของทักท่องเที่ยวและผู้มาเยือน โดยเฉพาะในช่วงประมาณเดือนพฤศจิกายน ไปจนถึงเดือนกุมภาพันธ์ ที่มรสภาพอากาศหนาวเย็นและในช่วงเดือนมกราคมที่มีอากาศหนาวจัด

นอกจากนี้ ใน**ประเด็นด้านตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ของจังหวัดลำปาง** ตั้งอยู่บนพื้นที่จุดศูนย์กลางทางภาคเหนือตอนบนของประเทศ เป็นพื้นที่เชิงยุทธศาสตร์(Strategic Location) ซึ่งสามารถเชื่อมโยงเส้นทางไปยังเมือง จังหวัด และภูมิภาคอื่นซึ่งมีความสำคัญในแง่การพัฒนาเศรษฐกิจของจังหวัดลำปาง อาทิ ด้านการท่องเที่ยว การประกอบธุรกิจบริการ การค้าการลงทุน และการพัฒนาเส้นทางคมนาคมทั้งทางบกและทางอากาศ เพื่อประโยชน์ต่อการเดินทางของประชาชน และการเชื่อมต่อธุรกิจการค้า การขนส่งการกระจายสินค้าของผู้ประกอบการต่างๆ ดังสะท้อนได้ในเชิงประวัติศาสตร์ จากการที่จังหวัดลำปางเป็นเมืองที่ได้รับการพัฒนาด้านโลจิสติกส์ให้มีศักยภาพความพร้อมด้านการคมนาคมและการขนส่ง นับตั้งแต่อดีต คือการคมนาคมขนส่งทางราง นับแต่มีการสร้างทางรถไฟจากกรุงเทพฯ มายังหัวเมืองภาคเหนือโดยสิ้นสุดการเดินทางที่จังหวัดลำปางในปี พ.ศ.2459

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่งผลให้มีการตั้งคลังสินค้าขนาดใหญ่ในพื้นที่จังหวัดลำปาง รวมถึงพื้นที่ระหว่างทางในเขตภาคเหนือเพื่อการขนส่งสินค้าไปยังภูมิภาคอื่น ซึ่งทำให้จังหวัดลำปางในขณะนั้นเป็นจังหวัดที่มีความสำคัญในฐานะเป็นศูนย์กลางทางภาคเหนือที่มีความสำคัญด้านเศรษฐกิจ และการขนส่งนับแต่นั้น และต่อมาเมื่อมีการผลิตแร่ลิกไนต์บริเวณอำเภอแม่เมาะ และมีการตั้งโรงงานถลุงแร่ส่งขายให้กับโรงงานอุตสาหกรรมต่างๆในประเทศ ยิ่งทำให้เศรษฐกิจของจังหวัดลำปางเกิดการขยายตัวเป็นอย่างมาก มีการตั้งโรงงานใหม่ๆหลายแห่ง และเกิดธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับเหมืองแร่ลิกไนต์มากมาย จากนั้นได้มีการจัดตั้งโรงงานผลิตไฟฟ้าโดยใช้ลิกไนต์ขึ้น สามารถผลิตกระแสไฟฟ้าได้มากเพียงพอกับความต้องการของครัวเรือนและภาคอุตสาหกรรมในภาคเหนือทั้งหมด ทำให้เกิดความมั่นคงทางด้านพลังงานเป็นอย่างมาก และเกิดมีการตั้งโรงงานขนาดใหญ่ขึ้นหลายแห่งในจังหวัดลำปาง อาทิ อุตสาหกรรมปูนซีเมนต์ อุตสาหกรรมเซรามิกและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวเนื่องมากมาย จากจุดดังกล่าวเป็นนับเป็นจุดเริ่มต้นของจังหวัดลำปางที่ก้าวเข้าสู่ยุคของการเป็นพื้นที่อุตสาหกรรมเป็นครั้งแรก และก่อให้เกิดเป็นการส่งเสริมผลักดันการพัฒนาด้านโลจิสติกส์ของจังหวัดลำปางอย่างต่อเนื่องทั้งทางบกและทางอากาศ

ประเด็นที่สอง คือ เสน่ห์แห่งวิถีการดำรงชีวิตในแบบดั้งเดิม (วิถีอัตลักษณ์ล้านนา) ควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่มีมาช้านาน ซึ่งเป็นจุดเด่นและเป็นปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เชิงวัฒนธรรม เชิงนิเวศและผลิตภัณฑ์ทางภูมิปัญญาในรูปแบบต่างๆ โดยนำเสนอผ่านกิจกรรม เทศกาล และภูมิปัญญา ประเพณีพื้นถิ่น

โดยเมืองลำปาง เป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์ (ยาวนาน) มีประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่นที่หลากหลาย และมีอัตลักษณ์เมืองที่โดดเด่น กล่าวคือ จังหวัดลำปางเป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนานกว่า 1,300 ปี ตั้งแต่สมัยหริภุญชัย (พระนางจามเทวี) เป็นต้นมา ราวพุทธศตวรรษที่ 13 เป็นหนึ่งในหัวเมืองสำคัญของดินแดนล้านนาในอดีต และมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับหัวเมืองเหนือสำคัญต่างๆ อาทิ เชียงใหม่ ลำพูน ทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม และคงสภาพในฐานะเมืองอารยธรรม อันสะท้อนจากมรดกตกทอดแห่งความเจริญรุ่งเรืองในอดีตต่างๆ อาทิ ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ และค่านิยม ภูมิปัญญาท้องถิ่น โบราณสถานทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในพื้นที่ต่างๆภายในจังหวัด และความเป็นมาทางประวัติศาสตร์

นอกจากนี้ตามประวัติการตั้งถิ่นฐานของชาวลำปางในยุคสมัยต่างๆยังประกอบด้วยคนหลากหลายกลุ่มชาติพันธ์ ทั้ง ชาวลัวะ ชาวไทยวน หรือคนเมือง ชาวไทลื้อ ชาวจีน ชาวพม่าและชาวอินเดีย รวมถึงชาวเขาเผ่าต่างๆเป็นต้น ส่งผลให้จังหวัดลำปางเป็นพื้นที่หนึ่งที่มีความหลากหลายทางชาติพันธ์ และประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น อาทิ อาหาร การแต่งกาย ภาษา วิถีชีวิต เป็นต้น อันเป็นเสน่ห์ส่งผลให้ทางจังหวัดลำปางมีอัตลักษณ์โดดเด่นแตกต่างจากจังหวัดอื่นๆ ทั้งนี้ ไม่รวมถึงอัตลักษณ์จังหวัดที่ถูกกำหนดขึ้น ด้วยปัจจัยศักยภาพทางพื้นที่ที่มีอยู่ เช่น เซรามิก ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมต่างๆ โดยเซรามิกนั้น จังหวัดลำปางเป็นพื้นที่ที่มีแร่ดินขาวจำนวนมาก ซึ่งเป็นวัตถุดิบสำคัญในการทำเซรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มิก หรือรถม้าลำปาง ด้วยเป็นผลจากความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจการค้าและการเดินทางในอดีต ซึ่งจังหวัดลำปางเป็นเพียงจังหวัดเดียวที่ยังคงหลงเหลือรถม้า เป็นพาหนะในการเดินทาง อันเป็นอัตลักษณ์สำคัญของจังหวัด

ดังนั้นจุดแข็งประการนี้จึงกล่าวได้ว่า เมืองลำปางเป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์แห่งความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมีความเจริญรุ่งเรืองมากในอดีต เป็นหนึ่งเมืองที่ยังไม่ละทิ้งประวัติศาสตร์ และยังคงมีกระบวนการในการอนุรักษ์ ทั้งโบราณสถาน สถาปัตยกรรม หัตถกรรมพื้นถิ่น การฟื้นฟูเมืองให้กลับคืนสู่อดีต ควบคู่กับการพัฒนาในยุทธศาสตร์ในการเสริมสร้างและพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน และสังคมลำปางให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ มีความเข้มแข็ง มีภูมิคุ้มกัน สามารถดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และคงเป็นสังคมชนบทภายใต้วิถีพุทธ อันมีวิถีชีวิตและการยึดถือปฏิบัติตนตามครรลองวิถีของชาวพุทธศาสนาอย่างชัดเจน โดยปรากฏให้เห็นจาก วัฒนธรรม ประเพณีที่ปฏิบัติและดำเนินอยู่ในปัจจุบัน อันสะท้อนถึงค่านิยม ความเชื่อ และการมีส่วนร่วมในฐานะทรัพยากรหนึ่งในสังคม **จากความพยายามในการร่วมอนุรักษ์คุณค่าและความงามในวิถีดังกล่าวของคนและเครือข่ายสังคมในปัจจุบัน อาทิ การส่งเสริมให้ชุมชนท้องถิ่นมีความตระหนัก หวงแหน และมีจิตสำนึกร่วมในการดูแลรักษาและพัฒนาชุมชน สืบทอดความรู้จากปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ ความเข้าใจลึกซึ้งต่อการจัดการ เพื่อการพัฒนาระบบสังคมตามความสมดุล** ซึ่งพร้อมจะถ่ายทอดความรู้การปฏิบัติต่อคนรุ่นหลัง รวมถึงการขับเคลื่อนโครงการ งานวิจัย จากหน่วยงานและเครือข่ายที่สอดรับ อาทิ โครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โครงการพัฒนาหัตถกรรมพื้นถิ่นสู่สากล เป็นต้น

ประเด็นที่สาม คือ ทรัพยากรธรรมชาติ และแหล่งต้นน้ำสำคัญ โดยจังหวัดลำปางเป็นพื้นที่ ที่มีทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลายและเป็นวัตถุดิบหลักสำคัญในภาคอุตสาหกรรม หัตถกรรมพื้นถิ่น และการผลิตต่างๆ ทั้งทรัพยากรป่าไม้ ซึ่งมีเนื้อที่ป่าไม้ 5,513,656.85 ไร่ คิดเป็นร้อยละ 70.64 ของพื้นที่จังหวัด มีป่าสงวนแห่งชาติจำนวน 33 ป่า อุทยานแห่งชาติ 7 แห่ง วนอุทยาน 1 แห่ง เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า 1 แห่ง และทรัพยากรแร่ธาตุ ได้แก่ ถ่านหิน หินปูน เพื่ออุตสาหกรรมซีเมนต์ ดินขาว หินดินดาน และหินปูนเพื่ออุตสาหกรรมก่อสร้าง บอลเคลย์และถ่านหิน หินดินดานเพื่ออุตสาหกรรมซีเมนต์ หินปูนเพื่ออุตสาหกรรมเคมี ดินอุตสาหกรรมชนิดดินซีเมนต์ พลวงและหินอ่อน (ข้อมูล ณ วันที่ 4 มีนาคม 2562)

นอกจากนี้ จังหวัดลำปางเป็นแหล่งต้นน้ำสายสำคัญของประเทศ คือ แม่น้ำวัง ซึ่งมีการใช้ประโยชน์เพื่อการอปโภคในวิถีชีวิตด้านต่างๆของประชาชน ทั้งภาคการเกษตร ภาคอุตสาหกรรม และภาคธุรกิจอื่นๆ ภายใต้การบริหารจัดการน้ำของเขื่อนสำคัญ คือเขื่อนกิ่วลม และเขื่อนกิ่วคอหมา รวมถึงเป็นแหล่งอารยธรรมลุ่มน้ำที่สำคัญของประเทศในการบอกเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจและวัฒนธรรมของลำปางได้เป็นอย่างดี

ประเด็นที่สี่ คือ สถาบันการศึกษาและภาคีเครือข่ายภาคประชาชนในพื้นที่ โดยจังหวัดลำปางมีสถาบันการศึกษาหลายระดับและหลากหลายด้าน ตามอัตลักษณ์ทางองค์ความรู้ความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชี่ยวชาญของแต่ละสถาบัน ซึ่งเป็นแรงสนับสนุนสำคัญทั้งในการพัฒนาขับเคลื่อนการดำเนินงานด้านต่างๆ ของจังหวัดลำปางด้วยกระบวนการทางวิชาการ ในการสร้างองค์ความรู้แก่พลเมืองในสังคม สร้างนวัตกรรมและการวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาจังหวัด รวมถึงการสร้างความเข้มแข็งแก่การรวมกลุ่มและภาคีเครือข่ายภาคประชาชนในจังหวัดลำปางเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคมและคุณภาพชีวิตทุกมิติ

จุดอ่อน (Weakness) พบว่า จังหวัดลำปางมีจุดอ่อนซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาในด้านต่างๆ โดยสรุปได้ 4 ประเด็นหลักคือ

ประเด็นที่หนึ่ง คือ อัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจของจังหวัดในมุมมองภาพรวมยังอยู่ในระดับต่ำ โดยจากข้อมูลสถิติเศรษฐกิจโดยรวมของจังหวัดลำปางในปี 2562 คาดว่าขยายตัวร้อยละ 3.2 (โดยมีช่วงคาดการณ์ร้อยละ 2.5 – 3.7 ต่อปี) แม้ว่าสถานการณ์เศรษฐกิจในด้านต่างๆจะมีแนวโน้มที่ดีขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากมุมมองสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นของจังหวัดลำปางในด้านต่างๆ เช่น

1. ปัญหาด้านการบริหารจัดการเรื่องตลาดแบบบูรณาการ สำหรับสินค้าหัตถอุตสาหกรรม สินค้าเกษตร สินค้าเกษตรแปรรูป และผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งก่อให้เกิด**สินค้าล้นตลาด รวมถึงสินค้าเซรามิกที่มีปริมาณการจำหน่ายและความนิยมในสินค้าลดลง สินค้าอัตลักษณ์ลำปางจากผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและหัตถอุตสาหกรรมมีจำนวนลดลง** เนื่องจากปัจจัยต่างๆ อาทิ ภาวะถดถอยทางเศรษฐกิจในภาพรวมอันส่งผลกระทบต่อต้นทุนในการผลิต นวัตกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุอื่นที่ถูกนำมาใช้ทดแทน เช่น สแตนเลส ภาชนะและบรรจุภัณฑ์ธรรมชาติ รวมถึงการตีตลาดของสินค้าจากต่างประเทศ (สินค้าเซรามิกจากประเทศจีน) ที่มีราคาไม่แพงและรูปแบบหลากหลายน่าสนใจอันส่งผลกระทบต่อความต้องการในแหล่งตลาดเพื่อขายสินค้าแห่งใหม่

2. ปัญหาด้านแรงงาน ทั้งในประเด็นการขาดแรงงานทักษะฝีมือและความชำนาญเฉพาะด้าน เนื่องจากการเคลื่อนย้ายแรงงาน หรือการอพยพถิ่นฐานของประชาชนเพื่อหางานในพื้นที่เขตเมืองหลักของประเทศ รวมถึงประชากรวัยแรงงานลดน้อยลง ผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้น

ประเด็นที่สอง คือ การบริหารจัดการโดยโดยพื้นฐานของจังหวัด ที่ยังขาดการบูรณาการในทุกมิติอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบด้วยหลายประเด็นความคิดเห็น อาทิ

1. ขาดการบริหารจัดการด้านระบบสาธารณูปโภคและระบบสาธารณะขั้นพื้นฐานที่ยังขาดการวางแผนและการดำเนินงานเชิงบูรณาการร่วมกันอย่างถูกต้องเหมาะสม ระหว่างหน่วยงานรับผิดชอบด้านต่างๆในจังหวัดลำปาง เช่น ด้านการขนส่งโดยสารสาธารณะภายในจังหวัดยังไม่ครอบคลุมและไม่รองรับต่อการพัฒนาด้านการเดินทางท่องเที่ยวภายในจังหวัด **ด้านการประสานงานระหว่างชุมชนหัตถกรรมต่างๆและภาคงานส่วนรัฐ ในการพัฒนา ต่อยอดผลิตภัณฑ์เซรามิกและหัตถอุตสาหกรรม รวมถึงแผนการดำเนินงานที่ไม่ต่อเนื่อง เพื่อเห็นถึงผลลัพธ์ของแต่ละโครงการที่ได้ปฏิบัติในแต่ละปี** เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ขาดระบบฐานข้อมูลกลางทางสังคมของจังหวัดที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นปัจจุบัน สำหรับนำไปวิเคราะห์หาแนวทาง การพัฒนาและแก้ไขปัญหาได้อย่างสอดคล้องตามข้อเท็จจริง

ประเด็นที่สาม คือ ปัญหาด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ถูกทำลาย เนื่องจากการบุกรุกพื้นที่ป่าและการนำไม้หวงห้าม มาใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว รวมถึงปัญหาการเผาป่า ซึ่งอัตราการปลูกทดแทนยังไม่สัมพันธ์กับจำนวนที่ถูกนำไปใช้และถูกทำลาย การขุดดินขาวเพื่อนำไปใช้ในโรงงานเซรามิกที่ถูกใช้ในการผลิตที่มากแต่ราคาสินค้ากลับลดลง จำนวนหินภูเขาที่ลดลงจากการนำหิน(แกรนิต)มาใช้ในการผลิตครกหิน รวมถึงปัญหาสภาพแวดล้อมและมลพิษที่สำคัญ เช่นปัญหามลพิษจากหมอกควัน และเศษวัสดุทางหัตถกรรมที่หลงเหลือจากการผลิตหัตถอุตสาหกรรมเช่น เศษไม้จากการแกะสลัก เศษหินการจากผลิตครกหิน และเศษเซรามิกจากการผลิตไม่สมบูรณ์และชำรุด เป็นต้น

ประเด็นที่สี่ คือ การดำเนินงานของเครือข่ายภาคประชาชนในจังหวัดลำปาง *ซึ่งมีอยู่ค่อนข้างมาก แต่ยังขาดการติดต่อประสาน เพื่อบูรณาการเชื่อมโยงกระบวนการดำเนินงานไปในทิศทางร่วมกันอย่างชัดเจน*

ตารางที่ 4.2 จุดแข็งและจุดอ่อน ในการพัฒนาจังหวัดลำปาง ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม

จุดแข็ง (Strength)	**จุดอ่อน (Weakness)**
1. ลักษณะภูมิประเทศแบบภูเขาสูงส่งผลให้มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติในพื้นที่อยู่เป็นจำนวนมาก เช่น น้ำตก น้ำพุร้อน ประกอบกับส่งผลให้ในช่วงฤดูหนาวมีสภาพภูมิอากาศที่เย็นสบาย ซึ่งเป็นเสน่ห์ดึงดูดสำคัญต่อการเข้ามาเที่ยวชมของนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือน 2. ตำแหน่งภูมิศาสตร์ของจังหวัดลำปางตั้งอยู่ในพื้นที่จุดศูนย์กลางทางภาคเหนือตอนบนของประเทศ เป็นพื้นที่เชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Location) ซึ่งสามารถเชื่อมโยงเส้นทางไปยังเมือง จังหวัด และภูมภาคอื่นซึ่งมีความสำคัญในแง่การพัฒนาเศรษฐกิจของจังหวัด อาทิ ด้านการท่องเที่ยว การประกอบธุรกิจบริการ การค้าการลงทุน และการพัฒนาเส้นทางคมนาคมทั้งทางบกและทางอากาศ เพื่อประโยชน์ต่อการเดินทางของประชาชนและการเชื่อมต่อธุรกิจการค้า การขนส่งกระจายสินค้าของผู้ประกอบการต่างๆ	1. อัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจของจังหวัดในมุมมองภาพรวมยังอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากสภาพปัญหาหลายด้าน อาทิ - ขาดการบริหารจัดการเรื่องตลาดแบบบูรณาการสำหรับสินค้าหัตถอุตสาหกรรม สินค้าเกษตร สินค้าเกษตรแปรรูป และผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งก่อให้เกิดสินค้าล้นตลาด รวมถึงสินค้าเซรามิกที่มีปริมาณการจำหน่ายและความนิยมในสินค้าลดลง สินค้าอัตลักษณ์ลำปางจากผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและหัตถอุตสาหกรรมมีจำนวนลดลง เนื่องจากปัจจัยต่างๆ อาทิ ภาวะถดถอยทางเศรษฐกิจในภาพรวมอันส่งผลกระทบต่อต้นทุนในการผลิต นวัตกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุอื่นที่ถูกนำมาใช้ทดแทน เช่น สแตนเลส ภาชนะและบรรจุภัณฑ์ธรรมชาติ รวมถึงการตีตลาดของสินค้าจากต่างประเทศ (สินค้าเซรามิกจากประเทศจีน) ที่มีราคาไม่แพงและรูปแบบหลากหลายน่าสนใจอันส่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
3. เสน่ห์แห่งวิถีการดำรงชีวิตในแบบดั้งเดิม (วิถีอัตลักษณ์ล้านนา)ควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่มีมาช้านาน ซึ่งเป็นจุดเด่นและเป็นปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เชิงวัฒนธรรม เชิงนิเวศและผลิตภัณฑ์ทางภูมิปัญญาในรูปแบบต่างๆ โดยนำเสนอผ่านกิจกรรม เทศกาล และภูมิปัญญา ประเพณีพื้นถิ่น 4. ทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลายและเป็นวัตถุดิบหลักสำคัญในภาคอุตสาหกรรมหัตถกรรมพื้นถิ่น และการผลิตต่างๆ เช่นอุตสาหกรรมเซรามิก อุตสาหกรรมแปรรูปไม้เศรษฐกิจ รวมถึงผลิตภัณฑ์ทางหัตถอุตสาหกรรมต่างๆ 5. สถาบันการศึกษาทุกระดับ ในบทบาทหน้าที่ของการสนับสนุน การพัฒนาขับเคลื่อนด้านต่างๆของจังหวัดลำปาง ด้วยกระบวนการทางวิชาการ ในการแลกเปลี่ยนและสร้างองค์ความรู้ สร้างนวัตกรรม และการวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาจังหวัดในด้านต่างๆ เช่น ด้านทรัพยากรธรรมชาติ ด้านการท่องเที่ยวและสิ่งแวดล้อม ด้านคุณภาพชีวิต ด้านการออกแบบและพัฒนาผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม เป็นต้น	กระทบต่อความต้องการในแหล่งตลาดเพื่อขายสินค้าแห่งใหม่ - ขาดแรงงานทักษะฝีมือและความชำนาญเฉพาะด้าน เนื่องจากการเคลื่อนย้ายแรงงาน หรือการอพยพถิ่นฐานของประชาชนเพื่อหางานในพื้นที่เขตเมืองหลักของประเทศ รวมถึงประชากรวัยแรงงานลดน้อยลงผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้น 2. การบริหารจัดการโดยโดยพื้นฐานของจังหวัด ที่ยังขาดการบูรณาการในทุกมิติอย่างมีประสิทธิภาพ - ขาดการบริหารจัดการด้านระบบสาธารณูปโภคและระบบสาธารณะขั้นพื้นฐานที่ยังขาดการวางแผนและการดำเนินงานเชิงบูรณาการร่วมกันอย่างถูกต้องเหมาะสม ระหว่างหน่วยงานรับผิดชอบด้านต่างๆในจังหวัดลำปาง - ขาดระบบฐานข้อมูลกลางทางสังคมของจังหวัดที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นปัจจุบัน สำหรับนำไปวิเคราะห์หาแนวทาง การพัฒนาและแก้ไขปัญหาได้อย่างสอดคล้องตามข้อเท็จจริง 3.ปัญหาด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ถูกทำลาย เนื่องจากบุกรุกพื้นที่ป่าและการนำไม้หวงห้ามมาใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว รวมถึงปัญหาการเผาป่า ซึ่งอัตราการปลูกทดแทนยังไม่สัมพันธ์กับจำนวนที่ถูกนำไปใช้และถูกทำลาย 4. การดำเนินงานของเครือข่ายภาคประชาชนในจังหวัดลำปาง ซึ่งมีอยู่ค่อนข้างมาก แต่ยังขาดการติดต่อประสาน เพื่อบูรณาการเชื่อมโยงกระบวนการดำเนินงานไปในทิศทางร่วมกันอย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ในประเด็น**ด้านการพัฒนาสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม** ตามยุทธศาสตร์การพัฒนาของจังหวัดลำปาง ทั้งด้านการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชนในด้านการประกอบธุรกิจ ด้านการพัฒนากระบวนการผลิต การบริหารจัดการ การส่งเสริมและพัฒนาผู้ผลิตด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรมและการออกแบบ เพื่อให้ได้สินค้าที่มีคุณภาพตามความต้องการของตลาด บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ อันเป็นปัจจัยที่เอื้อ หรือส่งผลกระทบต่อการพัฒนา ซึ่งมุ่งทราบถึงโอกาสและอุปสรรค โดยสรุปได้ดังนี้

โอกาส (Opportunity) พบว่า ในจังหวัดลำปางมีประเด็นสำคัญที่เป็นปัจจัยเอื้อ หรือโอกาสในการส่งเสริมต่อการดำเนินงานพัฒนาจังหวัดลำปาง ประกอบด้วย 3 ประเด็นหลักได้แก่

ประการที่หนึ่ง คือ นโยบายขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศของรัฐบาลในมิติต่างๆ ที่สำคัญต่อทิศทางการพัฒนาจังหวัดลำปาง จากการวิเคราะห์ศักยภาพของจังหวัดลำปางพบว่า โอกาสและศักยภาพของจังหวัดลำปางที่มีอยู่นั้น สามารถนำไปสู่การพัฒนาในด้านต่างๆโดยสรุปคือ **การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยการให้ความสำคัญกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น เน้นย้ำถึงความผูกพันของนักท่องเที่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ให้นักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์แท้จริงจากการเรียนรู้ในพื้นที่ท่องเที่ยว ทำให้เกิดความจดจำและประทับใจในแหล่งท่องเที่ยว และคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ รวมถึง<u>การพัฒนาการผลิตสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรมหัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน หัตถอุตสาหกรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า</u>** และพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน มีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์และสภาพแวดล้อมที่ดี โดยยึดแนวทางการพัฒนาในทุกมิติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งนำมาสู่การให้นิยามภายใต้วิสัยทัศน์ **“เมืองลำปางน่าอยู่ นครแห่งความสุข”**ให้มีความชัดเจนในแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนายิ่งขึ้น โดยมีเป้าหมายระยะแรกของการพัฒนาที่เน้นการพัฒนาภายใต้แนวคิด **“ชุมชนวิถีพอเพียง เมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์”** และระยะที่ 2 พัฒนาไปสู่ **“เมืองวัฒนธรรมที่มีความทันสมัย พัฒนาบนฐานของทุนทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่นเพื่อศักยภาพและขีดความสามารถสู่การแข่งขันในตลาดโลก Local to Global”**

ประการที่สอง คือ การเข้าสู่กลุ่มประเทศประชาคมอาเซียนและอนุภูมิภาคลุ่มแม่น้ำโขง เป็นเสมือนประตูทางเชื่อมสู่ตลาดการเดินทางระหว่างกันของประเทศสมาชิกอาเซียน ทำให้จังหวัดมีโอกาสการเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวมากขึ้น นำไปสู่การเพิ่มรายได้ของจังหวัด ด้วยจังหวัดลำปางถือเป็นประตูของภูมิภาคทางภาคเหนือ เป็นศูนย์กลางทางภูมิศาสตร์ของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบนที่เป็นเส้นทางคมนาคมท่องเที่ยว ที่สามารถเชื่อมโยงไปยังจังหวัดต่างๆ พร้อมทั้งการขนส่งสินค้าเพื่อรองรับการประกอบอุตสาหกรรมและบริการในด้านต่างๆถือเป็นโอกาสที่สำคัญทางเศรษฐกิจ ที่จะขยายตลาดการค้า กระตุ้นการลงทุน โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์สำคัญของจังหวัดลำปาง เช่น สินค้าเซรามิก สินค้าผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และสินค้าเกษตรปลอดภัย เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประการที่สาม คือ กระแสความตื่นตัวและการพัฒนาขับเคลื่อนของภาคประชาสังคม ในการมีส่วนร่วมพัฒนาไปทุกๆมิติ ที่มีเพิ่มมากขึ้นต่อเนื่องในประเทศ โดยการเปิดโอกาสให้ภาคประชาชนมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการบ้านเมืองอย่างถูกต้องตามกฎหมาย อันเป็นแรงกระตุ้นเสริมการเรียนรู้ของภาคประชาชนเพื่อขับเคลื่อนการดำเนินงานของเครือข่าย และเพื่อประโยชน์สุขแกภาคประชาชนเอง

อุปสรรค / ปัญหา (Threats) พบว่า จังหวัดลำปางมีประเด็นสำคัญที่เป็นปัจจัยอุปสรรคต่อการดำเนินงานพัฒนาจังหวัดลำปาง ประกอบด้วย ประเด็นหลัก 3 ได้แก่

ประการที่หนึ่ง คือ สถานการณ์ด้านการเมืองและความมั่นคง ทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ ที่มีความละเอียดอ่อนซับซ้อนของสภาพปัญหา ทั้งในด้านเสถียรภาพและความคิดเห็นที่แตกต่าง ส่งผลกระทบต่อความไม่มีเสถียรภาพของนโยบายในการพัฒนา ประกอบกับสงครามการค้าระหว่างประเทศมหาอำนาจ ซึ่งส่งผลให้สถานการณ์ทางเศรษฐกิจโลกมีความผันผวนและส่งผลกระทบต่อเนื่องมายังเศรษฐกิจโดยรวมในประเทศไทย ทั้งในด้านการค้าการลงทุน ประกอบกับภาระหนี้สาธารณะ ที่มีผลต่อความพยายามขับเคลื่อนให้เศรษฐกิจไทยหลุดพ้นจากการเป็นประเทศรายได้ปานกลางอันเป็นผลกระทบต่อเศรษฐกิจในระดับจังหวัด

ประการที่สอง คือ ปัญหาด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมด้านมลพิษทางอากาศ อันเป็นประเด็นปัญหาในด้านทรัพยากรธรรมชาติที่อยู่ในกระแสสำคัญประการหนึ่งของประเทศและของโลก โดยสถานการณ์ที่ผ่านมาพบว่า ประเทศไทยพบวิกฤติในด้านนี้ ซึ่งสาเหตุหลักของการเกิดมลพิษประเภทหมอกและควันในเขตพื้นที่ 9 จังหวัดภาคเหนือ เกิดจากการเผาในที่โล่งและไฟไหม้ป่า รวมถึงฝุ่นละอองในพื้นที่ ที่มาจากการฟุ้งกระจายของฝุ่นละอองในโรงงานอุตสาหกรรมต่างๆในพื้นที่

ประการที่สาม คือ การเข้าสู่สังคมสูงอายุ ด้วยแนวโน้มสังคมผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นเรื่อยๆทั่วโลก โดยเริ่มจากประเทศที่พัฒนาแล้วมีความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยี และตามมาด้วยประเทศกำลังพัฒนา เมื่อมีผู้สูงอายุมากขึ้นทำให้ปัจจัยการผลิตทางด้านแรงงานลดลง การออมลดลง รัฐบาลจำเป็นต้องเพิ่มงบประมาณค่าใช้จ่ายทางสวัสดิการและการรักษาพยาบาลเพิ่มขึ้น เพื่อดูแลและปฐมพยาบาลผู้สูงอายุมากขึ้นทำให้การลงทุนลดลง รายได้ของประเทศชาติลดลง ทั้งนี้การที่แรงงานลดลงอาจแก้ไขโดยการนำเทคโนโลยี เครื่องจักรมาใช้ทดแทนแรงงานคนหรือใช้แรงงานต่างด้าว ซึ่งจะมีผลทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายแรงงานมากขึ้น หากไม่มีการเตรียมความพร้อมการจัดสรรทรัพยากรแรงงานที่ลดลง จะมีผลกระทบต่อความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจและสังคม ทำให้รายได้ของประเทศชาติลดลงได้ ดังนั้นการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ โครงสร้างของประชากรเปลี่ยนแปลงไป มีสัดส่วนของผู้สูงอายุมากขึ้นย่อมทำให้เกิดผลกระทบทั้งภาคเศรษฐกิจและสังคม และมีผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจในภาพรวมหากขาดการวางแผนระบบการบริหารจัดการ การจัดสรรสวัสดิการ รวมถึงนวัตกรรมต่างๆเพื่อรองรับการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุที่มีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 โอกาสและอุปสรรค ปัญหา ในการพัฒนาจังหวัดลำปาง ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่อง สินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม

โอกาส (Opportunity)	อุปสรรค / ปัญหา (Threats)
1. การวิเคราะห์ศักยภาพของจังหวัดลำปางพบว่าโอกาสและศักยภาพของจังหวัดลำปางที่มีอยู่นั้นสามารถนำไปสู่การพัฒนาในด้านต่างๆโดยสรุปคือ การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยการให้ความสำคัญกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น เน้นย้ำถึงความผูกพันของนักท่องเที่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ให้นักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์แท้จริงจากการเรียนรู้ในพื้นที่ท่องเที่ยว ทำให้เกิดความจดจำและประทับใจในแหล่งท่องเที่ยว และคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ รวมถึงการพัฒนาการผลิตสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน หัตถอุตสาหกรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน มีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์และสภาพแวดล้อมที่ดี 2. ยึดแนวทางการพัฒนาในทุกมิติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งนำมาสู่การให้นิยามภายใต้วิสัยทัศน์ **“เมืองลำปางน่าอยู่ นครแห่งความสุข”**ให้มีความชัดเจนในแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนายิ่งขึ้น โดยมีเป้าหมายระยะแรกของการพัฒนาที่เน้นการพัฒนาภายใต้แนวคิด **“ชุมชนวิถีพอเพียง เมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์”** และระยะที่ 2 พัฒนาไปสู่ **“เมืองวัฒนธรรมที่มีความทันสมัย พัฒนาบนฐานของทุนทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น เพื่อศักยภาพและขีดความสามารถสู่การแข่งขันในตลาดโลก Local to Global”** 3. นโยบายของภาครัฐในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี งานวิจัย และสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการสนับสนุนการผลิตทั้งภาคอุตสาหกรรม ภาคธุรกิจ รวมถึงภาคสังคมอย่างต่อเนื่อง	1. สถานการณ์ด้านการเมืองและความมั่นคง ทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ ที่มีความละเอียดอ่อนซับซ้อนของสภาพปัญหา ทั้งในด้านเสถียรภาพและความคิดเห็นที่แตกต่าง ส่งผลกระทบต่อความไม่มีเสถียรภาพของนโยบายในการพัฒนา ประกอบกับสงครามการค้าระหว่างประเทศมหาอำนาจ ซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจโดยรวม และส่งผลกระทบต่อการลงทุนและการขยายตัวของเศรษฐกิจให้อยู่ในภาวะชะลอตัว ประกอบกับภาระหนี้สาธารณะ ที่มีผลต่อการขับเคลื่อนให้เศรษฐกิจไทยหลุดพ้นจากการเป็นประเทศรายได้ปานกลางอันเป็นผลกระทบต่อเศรษฐกิจในระดับจังหวัด 2. ปัญหาด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมด้านมลพิษทางอากาศ เช่นการบุกรุกพื้นที่ป่า การตัดไม้ทำลายป่า การเผาป่า ส่งผลให้แนวโน้มปัญหาหมอกควัน และฝุ่นละออง PM 2.5 ทั้งจากสภาพภูมิอากาศและการกระทำของมนุษย์ ส่งผลต่อสุขภาพทั้งระยะสั้นและระยะยาวโดยเฉพาะเด็กและคนชรา และกระทบต่อการท่องเที่ยวของจังหวัด 3.แนวโน้มของสถานการณ์เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ส่งผลต่อโครงสร้างประชากรที่มีวัยสูงอายุเพิ่มขึ้น ขณะที่ประชากรวัยเด็กลดลง ทำให้จังหวัดลำปางขาดแคลนกำลังแรงงานการผลิต อันกระทบต่อภาวการณ์ขยายตัวทางเศรษฐกิจของจังหวัดในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

โอกาส (Opportunity)	อุปสรรค / ปัญหา (Threats)
4. การเข้าสู่กลุ่มประเทศประชาคมอาเซียนและอนุภูมิภาคลุ่มแม่น้ำโขง ถือเป็นโอกาสที่สำคัญทางเศรษฐกิจ ที่จะขยายตลาดการค้า กระตุ้นการลงทุน โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์สำคัญของจังหวัดลำปาง เช่น สินค้าเซรามิก สินค้าผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และสินค้าเกษตรปลอดภัย 5. กระแสความตื่นตัวและการพัฒนาขับเคลื่อนของภาคประชาสังคม ในการมีส่วนร่วมพัฒนาไปทุกๆมิติ ที่มีเพิ่มมากขึ้นต่อเนื่องในประเทศ	

2.2. แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain)

สิ่งสำคัญที่ต้องทำความเข้าใจ คือเกณฑ์และเงื่อนไข ที่เกิดจากการกำกับของกรอบแผนพัฒนาจังหวัด ตามประเด็นยุทธศาสตร์ของจังหวัด กลยุทธ์และหัวข้อย่อย โดยในแต่ละ**ประเด็นยุทธศาสตร์ได้ทำการแจกแจงเกณฑ์แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า** (Value Chain) **ของแต่ละกลุ่ม** อันประกอบด้วยแนวทางหลักและแนวทางรอง ซึ่งมีผลลัพธ์ที่ต้องกำหนดไว้ 3 ส่วน คือ **ต้นทาง** (แนวทางหลักคือการวิจัย) **กลางทาง** (แนวทางหลักคือการพัฒนาธุรกิจ การพัฒนาคุณภาพมาตรฐาน) และ **ปลายทาง**(แนวทางหลักคือการพัฒนาตลาด) ซึ่งทั้ง 3 ส่วนนี้จะประกอบด้วยเนื้อหาของเกณฑ์และเงื่อนไข ที่ผู้ปฏิบัติงานต้องดำเนินการทำงานตามข้อมูลที่ถูกกำหนดไว้ ข้อมูลที่กำหนดไว้นั้นจะแปรผลเป็น**ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล และขอบเขตของการออกแบบ** ของการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ให้เกิดทิศทางที่สามารถตอบโจทย์การทำงานได้ทั้งระบบ และผลงานที่ได้รับการพัฒนาจะส่งผลตอบโจทย์ส่วนของต้นทาง กลางทางและปลายทางได้อย่างไร ครบถ้วนสมบูรณ์ทุกข้อหรือไม่ โดยคำตอบจะมุ่งไปยังตัวชี้วัดการทำงานหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์อย่างชัดเจน ด้วยเหตุผลนี้ต้องทำการสรุปให้ได้ว่า งานที่จะปฏิบัตินั้นอยู่ภายใต้ประเด็นยุทธศาสตร์ของจังหวัดข้อใด อันจะส่งผลถึงแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า(Value Chain) โดยโครงการศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ อยู่ในหมวดประเด็นยุทธศาสตร์ที่3 กลยุทธ์ที่ 4 ข้อที่ 1 สามารถสรุปและแจกแจงข้อมูลที่ต้องปฏิบัติให้สอดคล้องตามแผนงานห่วงโซ่คุณค่าดังภาพที่ 4.133 **(นักออกแบบต้องทราบข้อมูลส่วนนี้ เพราะเป็นส่วนที่สำคัญต่อการพัฒนา)**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า VALUE CHAIN

โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 : สินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม

กลยุทธ์ที่ 4 : เสริมสร้างความเข้มแข็งให้เศรษฐกิจชุมชน ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยการส่งเสริมสนับสนุนการรวมกลุ่ม และพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน บนฐานรากของความรู้สมัยใหม่และภูมิปัญญาท้องถิ่น

ข้อที่ 1 : โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดสากล

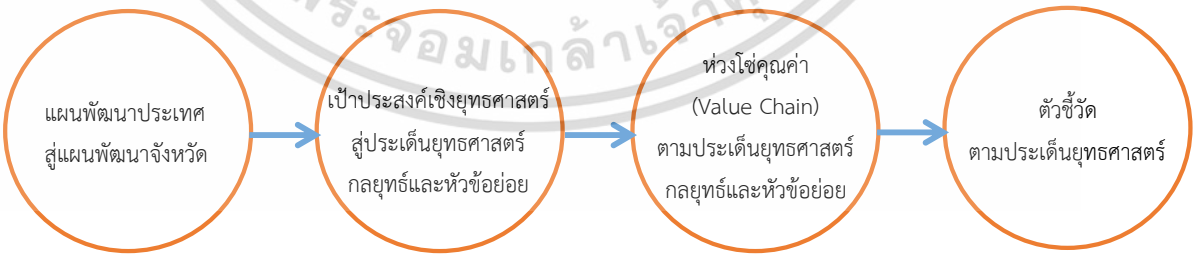
VALUE CHAIN	ต้นทาง	กลางทาง		ปลายทาง
แนวทางหลัก	การวิจัยและพัฒนา	พัฒนาธุรกิจและเพิ่มมูลค่าสินค้า	การพัฒนาคุณภาพมาตรฐาน	พัฒนาตลาด
แนวทางรอง (ผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ หัตถอุตสาหกรรม สินค้าชุมชน)	- สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างนวัตกรรม ผนวกกับความโดดเด่นของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น - สร้างความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาและผู้ประกอบการเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงวิชาการ ไปสู่การปฏิบัติจริงในเชิงธุรกิจ - สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์	- ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรม ผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม - พัฒนาและยกระดับผลิตภัณฑ์ OTOP เป็นของฝากของที่ระลึกระดับพรีเมี่ยม - **ส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า** และบริการของกลุ่มธุรกิจเป้าหมายวิสาหกิจชุมชน **ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม**	- พัฒนาระบบรับรองมาตรฐานสินค้าและบริการ รวมทั้งกำหนดให้มีมาตรฐานธุรกิจภาคบริการตามมาตรฐานสากล - **ส่งเสริมให้กลุ่มธุรกิจสร้างสรรค์** กลุ่มอาหารและสินค้าเพื่อสุขภาพ และบริการสุขภาพ **ได้การรับรองมาตรฐาน**	- จัดหาสถานที่จำหน่ายสินค้าหรือบริการตามแหล่งชุมชน แหล่งการค้าที่มีศักยภาพ หรือแหล่งท่องเที่ยวต่างๆโดยต้องได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานท้องถิ่นทุกระดับ - จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ของท้องถิ่น ทั้งแบบ Online และ Offline - สนับสนุนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม เพื่อขยายตลาดสินค้าและบริการทั้งในและต่างประเทศ - สนับสนุนการสร้างสรรค์กิจกรรมในย่านพื้นที่การค้า (Creative Space)

อ้างอิง : เอกสารการประชุมคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนการพัฒนาจังหวัดลำปาง วันที่ 6 ธันวาคม 2562 ณ. ห้องประชุมชั้น 2 (ครัวสวนดุสิต) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด สำนักงานจังหวัดลำปาง

ภาพที่ 4.133 ตัวอย่างแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ในประเด็นยุทศาสตร์ที่ 3 ข้อที่ 1 เพื่อทำความเข้าใจหลักเกณฑ์และเงื่อนไขการทำงานให้ตอบสนองกลไกตามแผนพัฒนาของประเทศอันส่งผลต่อการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

2.3 ตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์, กลยุทธ์ และหัวข้อย่อยของยุทธศาสตร์ ตามแผนพัฒนาจังหวัด

เป็นเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดของทางจังหวัดที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้น ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากกรอบแผนพัฒนาจังหวัด ในการคัดเลือกเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ สู่ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์และหัวข้อย่อย เพื่อนำเข้าสู่แผนปฏิบัติงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) (ตามหัวข้อที่ 2.2) จึงส่งผลถึงหัวข้อของตัวชี้วัดนั้นๆต่อมา (ตามภาพที่ 4.134)



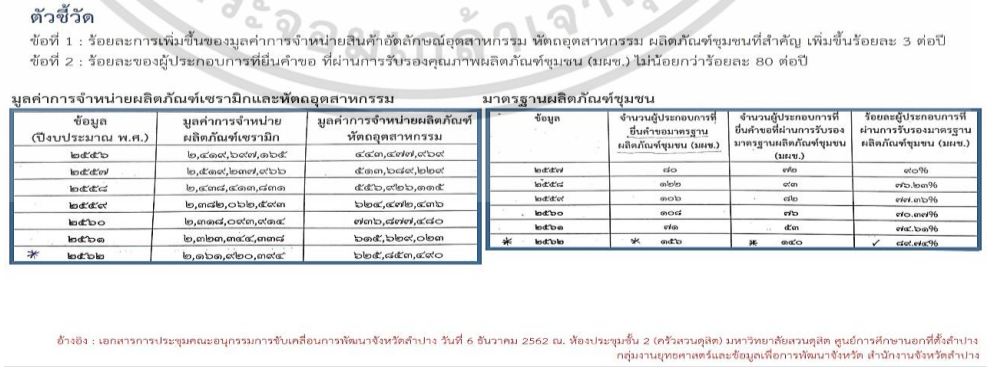
ภาพที่ 4.134 ตัวอย่างแผนพัฒนาจังหวัด ที่ผู้ปฏิบัติงานต้องทราบและทำความเข้าใจอย่างละเอียด ก่อนดำเนินงานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ซึ่งจะต้องเข้าใจถึงประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์และหัวข้อย่อย จึงจะทราบถึง ห่วงโซ่คุณค่า และเกณฑ์ตัวชี้วัด ซึ่งถ้าผู้ปฏิบัติงานไม่ทำการศึกษาตามแนวคิดของแผนพัฒนาจังหวัดนั้นๆที่ตนออกแบบ แม้ว่าผลงานจะมีความน่าสนใจเพียงใดก็ตาม แต่ไม่ตรงกับแผนกลไกของประเทศที่สร้างขึ้น ก็มิอาจบรรลุผลสำเร็จได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งปัจจัยและเงื่อนไขของตัวชี้วัดทั้งหมดจะเป็นการจัดหมวดหมู่ ตามชุดประเด็นยุทธศาสตร์ตามที่ผู้ปฏิบัติงาน ซึ่งอยู่ใน**ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3** เรื่อง สินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งผลตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์นี้คือ

1 การจัดจำหน่ายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ออกแบบพัฒนาขึ้น จำเป็นต้องสามารถจำหน่ายได้มากขึ้น ร้อยละ 3 ต่อปี ซึ่งตัวชี้วัดนี้ต้องเกิดจากการส่งเสริมด้านการขายจากสำนักงานจังหวัด สำนักงานพาณิชจังหวัด ในการวางแผนนโยบาย กลยุทธ์การขายและการจัดแสดงสินค้าในรอบปี ทั้งนี้เพื่อที่จะเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการขายและการจัดจำหน่ายของสำนักงานจังหวัด ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP ที่ได้พัฒนาขึ้น จำเป็นต้องได้**การรับรองมาตาฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และได้เข้าร่วมการคัดสรรจัดระดับผลิตภัณฑ์** รวมถึงได้รับการประเมินค่าได้ระดับดาว ซึ่ง**ไม่ควรต่ำกว่า 3 ดาว** อันเป็นเงื่อนไขที่สำคัญ ดังนั้นการออกแบบและพัฒนาจึงต้องศึกษาข้อมูลตามข้อมูลต่างๆที่ได้ระบุไว้ในบทความให้ครบถ้วน ซึ่งนักออกแบบและผู้ปฏิบัติงานมักมองข้าม และใส่ใจเพียงการออกแบบเท่านั้น โดยไม่ศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขต่างๆโดยรอบ เป็นลักษณะงานที่เห็นผลในระยะสั้นเท่านั้น

2. ผลงานหรือสินค้าหัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการพัฒนาขึ้น ต้องมีความน่าสนใจผู้ประกอบการหรือเจ้าของผลงานได้ยื่นคำขอ และผ่านการรับรองคุณภาพมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ต่อปี โดยผลงานจากการออกแบบและพัฒนา จำเป็นต้องได้การรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน อันเป็นจุดเริ่มต้นของการเข้าร่วมคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย สู่งานการแสดงสินค้า และการจัดจำหน่ายในอนาคต แม้ว่าภาพรวมของทั้งโครงการต้องผ่านการรับรอง มผช. ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ต่อปี ซึ่งเรามิอาจทราบถึงจำนวนโครงการต่างๆที่มีอยู่ทั้งหมด ดังนั้นในฐานะนักออกแบบและผู้สร้างสรรค์ผลงาน จึงต้องพยายามสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้เป็นที่ยอมรับ และตอบโจทย์แผนพัฒนาจังหวัดและประเทศ ตามปัจจัย เงื่อนไขและเกณฑ์ต่างๆที่กำหนด เพื่อผ่านการรับรองฯให้สำเร็จ จึงจะสามารถตอบโจทย์เริ่มต้นก่อนสู่เงื่อนไขอื่นๆต่อไป ดังภาพที่ 4.135



ตัวชี้วัด

ข้อที่ 1 : ร้อยละการเพิ่มขึ้นของมูลค่าการจำหน่ายสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สำคัญ เพิ่มขึ้นร้อยละ 3 ต่อปี

ข้อที่ 2 : ร้อยละของผู้ประกอบการที่ยื่นคำขอ ที่ผ่านการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ต่อปี

มูลค่าการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เซรามิกและหัตถอุตสาหกรรม

ข้อมูล (ปีงบประมาณ พ.ศ.)	มูลค่าการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เซรามิก	มูลค่าการจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
๒๕๕๖	๒,๔๑๙,๖๙๗,๑๖๕	๔๔๓,๔๗๗,๙๖๗
๒๕๕๗	๒,๕๑๙,๒๓๗,๙๖๖	๕๓๓,๖๔๙,๒๒๗
๒๕๕๘	๒,๔๓๘,๔๑๓,๔๓๓	๕๕๖,๙๒๖,๓๓๕
๒๕๕๙	๒,๓๘๒,๐๖๒,๕๙๓	๖๒๙,๔๗๒,๔๓๖
๒๕๖๐	๒,๓๓๔,๐๙๓,๙๓๔	๗๓๖,๔๗๗,๔๔๐
๒๕๖๑	๒,๓๒๓,๓๔๕,๓๓๘	๖๓๕,๖๒๙,๐๒๓
๒๕๖๒	๒,๑๖๓,๙๒๐,๓๙๕	๖๒๕,๔๕๓,๔๙๐

มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน

ข้อมูล	จำนวนผู้ประกอบการที่ยื่นคำขอมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.)	จำนวนผู้ประกอบการที่ยื่นคำขอที่ผ่านการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.)	ร้อยละผู้ประกอบการที่ผ่านการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.)
๒๕๕๗	๗๐	๗๓	๑๐๗%
๒๕๕๘	๑๒๒	๙๓	๗๖.๒๓%
๒๕๕๙	๑๐๖	๘๒	๗๗.๓๖%
๒๕๖๐	๑๐๔	๗๖	๗๐.๓๗%
๒๕๖๑	๗๓	๕๓	๗๔.๖๗%
๒๕๖๒	๑๔๖	๑๔๐	๘๙.๗๕%

อ้างอิง : เอกสารการประชุมคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนการพัฒนาจังหวัดลำปาง วันที่ 6 ธันวาคม 2562 ณ. ห้องประชุมชั้น 2 (ศรีวรสวนตุลัส) มหาวิทยาลัยสวนตุลัส ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด สำนักงานจังหวัดลำปาง

ภาพที่ 4.135 หลักเกณฑ์ตัวชี้วัด โดยมีปัจจัยและเงื่อนไข 2 ข้อได้แก่ การจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) และ ตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์, กลยุทธ์ และหัวข้อย่อยของยุทธศาสตร์ ตามแผนพัฒนาจังหวัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สัมภาษณ์กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชนจากทางสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง ในประเด็นของแผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชน

เมื่อทำความเข้าใจถึงการทำงานจากแผนพัฒนาจังหวัด จนถึงหลักเกณฑ์แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า ซึ่งเป็นนโยบายและระเบียบทางราชการ แต่ยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของกลุ่มว่าด้วยการพัฒนาผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP ผู้ดูแลและรับผิดชอบหลักของโครงการคือ **สำนักงานพัฒนาชุมชนของจังหวัด** ซึ่งจะมีแบบแผนการปฏิบัติงาน แนวคิดการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ขั้นตอนและการดำเนินงานต่อยอดจากแผนงานเดิม หรือเป้าประสงค์เดิมที่วางไว้ ดังนั้นเงื่อนไขต่อมาคือ การทำความเข้าใจเหตุและผลต่างๆในการพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมของชุมชน มีแผนงานพัฒนาเดิมที่ผ่านมาอย่างไร มีกลยุทธ์อย่างไร มีแนวคิดในการพัฒนาผลงานหรือสินค้าของชุมชนในทิศทางใด ที่ผ่านมาเกิดปัญหาอะไร และควรแก้ไขอย่างไร แน่นอนว่าต้องมีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาของจังหวัด แต่ข้อมูลในเชิงลึกบางส่วนที่เป็นลักษณะจำเพาะเจาะจง เป็นหลักการที่สำคัญแสดงให้เห็นความต่อเนื่อง หรือชุดข้อมูลเดิมที่จะต้องใช้เป็นส่วนหนึ่งในแนวความคิด เพื่อลดความสับสนและทำงานซ้ำซ้อน ให้สามารถปฏิบัติงานได้ต่อเนื่องจากข้อมูลเดิมที่มีอยู่ ซึ่งส่วนนี้ต้องศึกษาข้อมูลจากสำนักงานพัฒนาชุมชนเป็นหลัก **เสมือนเป็นชุดข้อมูลและทิศทางสำคัญในการพัฒนาอีกส่วนหนึ่งควบคู่กับแผนพัฒนาจังหวัด** โดยได้ทำการศึกษาและสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชน และนักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ) ในสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง

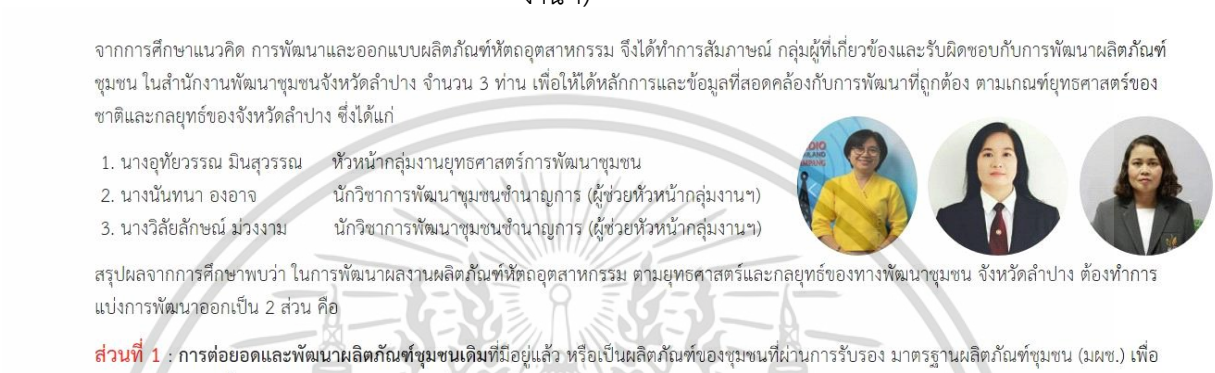
ทั้งนี้แผนงาน การทำงานของสำนักงานพัฒนาชุมชนในแต่ละจังหวัด จะมีความคล้ายคลึงกันไม่ได้มีความแตกต่างกันมากนัก จากนโยบายของภาครัฐที่มอบหมายให้ปฏิบัติงานแบบรวมกลุ่ม อาทิ โครงการพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์ OTOP คลัสเตอร์อาหารแปรรูปผลิตภัณฑ์กะละแมและข้าวแต๋นโดยโรงเรียน OTOP (เป็นการพัฒนาเพื่อส่งเสริมการขาย) หรือ โครงการพัฒนายกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยเครือข่ายองค์ความรู้ KBO (Knowledge - Based OTOP : KBO) กิจกรรมที่ 2 : พัฒนาผลิตภัณฑ์ OTOP โดยเครือข่ายองค์ความรู้ KBO จังหวัดลำปาง เป็นต้น อันเป็นโครงการฯที่พัฒนาชุมชนในแต่ละจังหวัดต้องดำเนินการในทุกๆปี ซึ่งทางพัฒนาชุมชนในแต่ละจังหวัดจะต้องนำผลงานที่ได้รับการพัฒนานั้น มาคัดสรรกับจังหวัดใกล้เคียงเพื่อต่อยอดสู่ระดับประเทศต่อไป อาจมีความแตกต่างกันบ้างในส่วนของทักษะภูมิปัญญาเชิงช่าง ความเป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของจังหวัดนั้นๆ รูปแบบของผลิตภัณฑ์ วัตถุดิบ และกลไกของการดำเนินงานตามตัวมุ่งเป้าในแต่ละปี

จากการศึกษาแนวคิด การพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จึงได้ทำการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องและรับผิดชอบกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ในสำนักงานพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุมชน จังหวัดลำปาง[56] จำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ได้หลักการและข้อมูลที่สอดคล้องกับการพัฒนาที่ถูกต้อง ตามเกณฑ์ยุทธศาสตร์ของชาติและกลยุทธ์ของจังหวัดลำปาง ซึ่งได้แก่

1. นางอุทัยวรรณ มินสุวรรณ หัวหน้ากลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชน
2. นางนันทนา องอาจ นักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ)
3. นางวิลัยลักษณ์ ม่วงงาม นักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ)


จากการศึกษาแนวคิด การพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จึงได้ทำการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องและรับผิดชอบกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ในสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง จำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ได้หลักการและข้อมูลที่สอดคล้องกับการพัฒนาที่ถูกต้อง ตามเกณฑ์ยุทธศาสตร์ของชาติและกลยุทธ์ของจังหวัดลำปาง ซึ่งได้แก่

1. นางอุทัยวรรณ มินสุวรรณ หัวหน้ากลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชน
2. นางนันทนา องอาจ นักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ)
3. นางวิลัยลักษณ์ ม่วงงาม นักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ)

สรุปผลจากการศึกษาพบว่า ในการพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ตามยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของทางพัฒนาชุมชน จังหวัดลำปาง ต้องทำการแบ่งการพัฒนาออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 : **การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม**ที่มีอยู่แล้ว หรือเป็นผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ผ่านการรับรอง มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) เพื่อสามารถนำผลงานนั้นเข้าสู่การจัดมาตรฐานของหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) และเข้าร่วมการจัดแสดงสินค้าต่างๆในระดับประเทศต่อไปได้ รวมถึงเข้าสู่การคัดเลือกโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง

ส่วนที่ 2 : การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ **เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม** เพื่อเปิดตลาดของผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่และการส่งเสริมการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเผยแพร่สู่เวทีโลก

*** ดังนั้น โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ จึงต้องทำ**การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม และ การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ไปพร้อมกันทั้ง 2 ส่วน** เพื่อได้ผลงานทางหัตถอุตสาหกรรมที่พัฒนา ส่งเสริมและสนับสนุน กลุ่มชุมชนหัตถกรรม ทั้ง 4 ชุมชนให้มากที่สุด

*** สอดคล้องกับเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC)

อ้างอิง : สัมภาษณ์หลักการในการพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรม วันที่ 4 ธันวาคม 2562 ณ.ห้องพัฒนาการชุมชน สำนักงานพัฒนาชุมชน ชั้น 3 สำนักงานจังหวัดลำปาง

ผลจากการศึกษาพบว่า ในการพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ตามยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของทางพัฒนาชุมชน จังหวัดลำปาง ต้องทำการแบ่งการพัฒนาออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 : การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิมที่มีอยู่แล้ว หรือเป็นผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ผ่านการรับรอง มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) เพื่อสามารถนำผลงานนั้นเข้าสู่การจัดมาตรฐานของหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) และเข้าร่วมการจัดแสดงสินค้าต่างๆในระดับประเทศต่อไปได้ รวมถึงเข้าสู่การคัดเลือกโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง

ส่วนที่ 2 : การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม เพื่อเปิดตลาดของผลิตภัณฑ์หัตถ-อุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่และการส่งเสริมการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเผยแพร่สู่เวทีโลก ดังนั้น โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่

[56] สัมภาษณ์หลักการและแนวทางในการพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรม จ.ลำปาง เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2562 ณ. ห้องพัฒนาการชุมชน สำนักงานพัฒนาชุมชน ชั้น 3 สำนักงานจังหวัดลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ จึงต้องทำการต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม และ **การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ไปพร้อมกันทั้ง 2 ส่วน** เพื่อได้ผลงานทางหัตถอุตสาหกรรมที่พัฒนา ส่งเสริมและสนับสนุน กลุ่มชุมชนหัตถกรรม ทั้ง 4 ชุมชน ให้มากที่สุด (สอดคล้องกับเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion)



ภาพที่ 4.136 เกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC)

สรุปผลประเด็นข้อมูล การสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชน และนักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ (ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานฯ)

1. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ควรมาจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่น (เป็นการบูรณาการองค์ความรู้และภูมิปัญญา) **ต้องคำนึงถึงคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ** (วัสดุไม้ หิน เครื่องปั้นดินเผา และไม้ไผ่) รวมถึง**ความสามารถทักษะเชิงช่างเป็นหลัก** เพื่อศึกษาแนวคิดการผสมผสาน ทั้งจากตัววัสดุและทักษะเชิงช่างได้อย่างเหมาะสม (ทั้งส่วนความแข็งแรงของโครงสร้าง ความเป็นไปได้ในการผสมผสาน สวยงาม ความน่าสนใจ และการ**นำวัสดุ รวมถึงทักษะเชิงช่างมาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ให้มากที่สุด และสอดคล้องกับเกณฑ์พิจารณา จากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC)**

2. ต้องทำการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 **การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม** เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอดและส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมสามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่

2.2 **การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์** การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด

3. ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ควรเป็นการจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่น (เป็นการบูรณาการองค์ความรู้และภูมิปัญญา) จำเป็นต้องทำการพัฒนาในแต่ละกลุ่ม (ทำการแยกกลุ่ม) เช่นทำการแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม (4 ภูมิปัญญาเชิงช่าง) และให้แต่ละกลุ่มชุมชนนั้นเป็นหัวหน้ากลุ่มในแต่ละหัตถกรรมที่ตนเองชำนาญ เช่น กลุ่มที่ 1 หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้) จะทำการพัฒนาจากทักษะการแกะสลักไม้เป็นหลัก โดยมีการนำทักษะภูมิปัญญาอีก 3 ชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาตามสัดส่วนการออกแบบที่เหมาะสมอีกครั้ง ซึ่งผลงานในกลุ่มที่ 1 นั้น รูปแบบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ จะมีแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์จากการแกะสลักไม้เป็นหลัก (การแกะสลักไม้เป็นขอบเขตการออกแบบหลัก) อันมีภูมิปัญญาอีก 3 ส่วนเป็นส่วนประกอบเพิ่มเติมตามคุณสมบัติ ให้เกิดเป็นการผสมผสานภูมิปัญญาที่น่าสนใจ

4. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมต่อ 1 ผลิตภัณฑ์ ไม่มีความจำเป็นต้องใช้ภูมิปัญญาทั้ง 4 กลุ่ม เนื่องจากในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่นั้น อาจมีเงื่อนไขการพัฒนาที่ต่างกัน ทั้งในเรื่องประโยชน์ใช้สอย ความสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ที่ต่อ ความแข็งแรง ความงาม การเชื่อมต่อของวัสดุ และความเหมาะสมในการนำมาใช้เชิงการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ทั้งนี้ในการออกแบบจะคำนึงถึงแนวคิดการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายเป็นหลัก จากตัวอย่าง ภาพที่ 4.137 - 4.138



ภาพที่ 4.137 ตัวอย่างแนวความคิดที่สามารถเป็นไปได้ ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการการบูรณาการองค์ความรู้ ภูมิปัญญา และการรวมกลุ่ม ซึ่งเป็นภูมิปัญญาหลักจากการแกะสลักไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.138 ตัวอย่างแนวความคิดที่สามารถเป็นไปได้ ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการการบูรณาการองค์ความรู้ ภูมิปัญญา และการรวมกลุ่ม ซึ่งเป็นภูมิปัญญาหลักจากการแกะสลักหิน, งานเครื่องปั้นดินเผาและเซรามิก และการจักสาน ในจังหวัดลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 ปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques[57] สรุปผลและทำการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

นำผลการศึกษาข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารและภาคสนาม, การเรียนการสอน, ชุดข้อมูลจากกระบวนการวิจัย, ชุดข้อมูลจากบทความวิจัยและทางวิชาการ, ผลสรุปข้อมูลแบบพรรณนา จากการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) , การเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ จากการประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับแผนพัฒนาหัตถอุตสาหกรรมจากสำนักงานพัฒนาชุมชน มาทำการเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques เพื่อสรุปถึงปัจจัย เงื่อนไข และจัดหมวดหมู่ข้อมูลที่ส่งผลต่อการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งชุดข้อมูลที่สำคัญประกอบด้วย

1. ผลการศึกษาชุดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และการเก็บข้อมูลภาคสนาม

2.ผลสรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(เบื้องต้น) จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ปฏิบัติงานและผลงานวิจัยของผู้วิจัย รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทาง สำหรับสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่างเพื่อศึกษาชุดข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา

3.ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

---

[57] อารี วิบูลย์พงศ์. การประยุกต์การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาในงาน R4S. การประชุมและอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรนักวิจัยเพื่อชุมชนและสังคม หัวข้อ การเขียนรายงานและบทความสู่ตำแหน่งวิชาการ 26-27 ตุลาคม 2562
การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques คือ การเข้ารหัสเป็นกระบวนการจัดหมวดหมู่ข้อมูลดิบที่สำคัญ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อจัดทำรูปแบบหรือแผนภาพความสัมพันธ์เพื่อใช้ตอบคำถามของงานวิจัยหรือประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยการวิเคราะห์ต้องทำการจัดการข้อมูล การตัดข้อมูลส่วนที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ทิ้ง จัดรวมข้อมูลรหัสเดียวกันหรือแบ่งย่อยหมวดหมู่ตามรหัส ด้วยแนวคิดหรือประเด็นซ้ำๆ เพื่อใช้เป็นประเด็นหลักที่จะเชื่อมต่อ หรือจัดรวมหมวดหมู่ข้อมูลที่เข้ารหัสเป็นประเด็นหลักและประเด็นรอง โดยการสรุปผลเริ่มจากการกำหนดประเด็นหลัก และประเด็นรอง และให้คำจำกัดความหรือนิยามของแต่ละหมวดหมู่ (วัชรินทร์ อินทพรหม, 2561: 134-333)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผลการประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรมหัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม[58]

5.แนวคิดโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด[59]

6. ผลการสัมภาษณ์กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชนจากทางสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง ในประเด็นของแผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชน[60]

ได้ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา Content Analysis โดยใช้ Coding Techniques และทำการสร้างกรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ดังนี้

---

[58] การประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 วันที่ 6 – 7 พฤศจิกายน 2562, วันที่ 18 พฤศจิกายน 2562 และสรุปผลวันที่ 6 และ19 ธันวาคม 2562 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม โดยมีเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ เพื่อเป็นแหล่งสินค้าอัตลักษณ์ทางอุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชน บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน ณ.ห้องประชุมชั้น 2 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง อ.เมืองลำปาง จังหวัดลำปาง

[59] โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด ระหว่างวันที่ 10 – 17 พฤษภาคม 2562 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level)ที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development) และเพื่อจัดระบบฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Profile) ที่จะใช้ในการทำงานเชิงบูรณาการของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเป็นการประชาสัมพันธ์ และเสริมสร้างคุณค่าของผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไป จนสามารถใช้เป็นแหล่งสร้างรายได้ และความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน รวมถึงเป็นการกระตุ้นให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต / ผู้ประกอบการ OTOP และชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

[60] สัมภาษณ์หลักการและแนวทางในการพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรม จ.ลำปาง เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2562 ณ. ห้องพัฒนาการชุมชน สำนักงานพัฒนาชุมชน ชั้น 3 สำนักงานจังหวัดลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการศึกษาชุดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และการเก็บข้อมูลภาคสนาม

1. งานหัตถกรรมเป็นศูนย์รวมของสหวิทยาการศาสตร์ต่างๆที่มีคุณค่าทางศิลปะวิทยาศาสตร์ สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ และสืบทอดเป็นมรดกแห่งความภาคภูมิใจของคนในชาติ ความภาคภูมิใจในมรดกงานหัตถกรรมนี้ แต่ละชาติย่อมถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องรักษาไว้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประจำชาติ เป็นเครื่องชี้วัดความเจริญและพัฒนาการของคนในชาติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมเป็นสิ่งละเอียดอ่อน ชาติที่เจริญด้วยวัฒนธรรม หมายถึงชนในชาตินี้มีจิตใจดีงามอ่อนละมุนละไม อยู่ในสังคมสงบสุขร่มเย็น ไม่ระส่ำระสายและมีความเป็นอิสระ จึงจะสามารถสร้างสรรค์วัฒนธรรมขึ้นมาได้ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม / กระทรวงอุตสาหกรรม (2543 : 1-3) C E F G H

2. มนุษย์ปรุงแต่งความงามของศิลปะในงานหัตถกรรม เพื่อสนองความต้องการทางจิตใจและคตินิยมความเชื่อ รวมทั้งประโยชน์ใช้สอยทางร่างกายให้สอดคล้องกัน / กระทรวงอุตสาหกรรม (2543 : 1-3) A B C D G L

3. วิธีการที่จะปรับทิศทางของการส่งเสริมและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยให้ประสบความสำเร็จดังกล่าวได้นั้น ต้องศึกษาเรียนรู้ ทำความเข้าใจเรื่องราวของหัตถกรรมจากประสบการณ์ในอดีตของบรรพบุรุษไทยและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจนถึงปัจจุบัน / กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม (2543 : 3) A B C D F I L

4. วัฒนธรรม (Culture) ภูมิปัญญา (Wisdom) เป็นสิ่งที่บ่งชี้สังคมและมนุษย์ ล้วนแล้วสื่อถึงสัญลักษณ์ของสังคมในแต่ละสังคมถึงความเจริญและความเสื่อมตลอดจนวิวัฒนาการความเป็นมาของมนุษย์ในแต่ละสังคม วัฒนธรรมเป็นเครื่องแสดงถึงบุคลิกลักษณะของชาติ และเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข วัฒนธรรมจึงเป็นเครื่องกล่อมเกลาจิตใจของมนุษย์ ซึ่งการที่มนุษย์อยู่ร่วมกันจำเป็นต้องมีเอกภาพแห่งวัฒนธรรม ประเทศใดมีวัฒนธรรมดีจะส่งผลต่อความเจริญของคนในสังคม / วรวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ (2549 : 45-46) ซึ่งคำว่าวัฒนธรรมนี้ได้คลอบคลุมถึงทุกสิ่ง ทุกอย่าง อันเป็นแบบแผนในความคิดและการกระทำที่แสดงออกถึงวิถีของมนุษย์ในสังคม ตลอดจนความคิด ความเชื่อและความรู้ / อานนท์ อาภาภิรม (2525 : 90) C E F G H

5. ภูมิปัญญา คือ องค์ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถ ความจัดเจน ที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ในการปรับตัว และดำรงชีวิตในระบบนิเวศน์หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมที่ได้พัฒนาการสืบสานกันมา ภูมิปัญญาเป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัว กับสภาพแวดล้อมต่างๆในพื้นที่กลุ่มชนนั้นตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนสังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่น จากพื้นที่สิ่งแวดล้อมอื่น ที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กัน แล้วรับเอาหรือปรับเปลี่ยนนำมาสร้างประโยชน์หรือแก้ปัญหาได้ ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาอันเกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอกและภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตซ้ำเพื่อการแก้ปัญหาและการปรับตัวให้สอดคล้องกับความจำเป็นและความเปลี่ยนแปลง / เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544 : 42) A B D E F G H

6. วัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้น นับตั้งแต่ภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศาสนา กฎหมาย ศิลปะ ตลอดจนวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมา เพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ เนื่องจากการใช้ชีวิตมนุษย์จะต้องรู้จักใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ และต้องรู้จักควบคุมความประพฤติของมนุษย์เช่นเดียวกัน จากรูปแบบของวัฒนธรรมที่เป็นพลวัต (มีความยืดหยุ่นและเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา) ส่งผลให้ภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น เกิดการสั่งสมการเรียนรู้และพัฒนา เพื่อแก้ไข ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ภูมิปัญญาต่างๆของชนชาติจึงเป็นสิ่งที่มีคุณค่า มีองค์ความรู้ การสะสมแนวคิดและการแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิต จากการถ่ายทอดประสบการณ์ที่ยาวนานจากรุ่นสู่รุ่น / เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544 : 10-11) A B C D E F G H

7. วัฒนธรรมเป็นภูมิปัญญาที่สะสมมาจากการปฏิบัติจริงและถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ความรู้ที่ได้เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริงในห้องทดลองทางสังคม คือความรู้กระแสวัฒนธรรม หรือความรู้ดั้งเดิม (Traditions Knowledge) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นมรดกทางปัญญาของมนุษย์ (Human Heritage) C E F G H

8. การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(Industrial Crafts Design) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะการผลิต ซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น ในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้นมีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงกลิ่นอายของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ ลักษณะการออกแบบมิเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงเอกลักษณ์, อัตลักษณ์, สัญญะทางขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์เพื่อสร้างกลิ่นอาย การรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด, การประยุกต์ใช้วัสดุพื้นถิ่นและวัสดุทางอุตสาหกรรม,การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรมมาผนวกกับเทคนิคเชิงช่างเป็นต้น / สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (2559) A B C D E F G H I J K L M N

9. Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” ตามที่ชาตรี ประกิตนนทการ ได้อ้างถึงบทความใน “The Truth of Material Culture: History or Fiction” ของ Jules David Prown ซึ่งได้นิยามความหมายของ Material Culture ว่าเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ โดยมีสมมุติฐานว่าสิ่งของวัตถุที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นนั้นสามารถสะท้อน, ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม, ความเชื่อของบุคคล ผู้สร้าง ผู้ซื้อ หรือผู้ใช้สอยและสามารถขยายไปสู่การทำความเข้าใจสังคม ที่บุคคลนั้นสังกัดอยู่ด้วย ดังนั้น Material Culture จึงนับได้ว่าเป็นสาขาหนึ่งของประวัติศาสตร์สังคมหรือมานุษยวิทยาวัฒนธรรมที่มีตัววัตถุสิ่งของ เป็นแหล่งข้อมูลพื้นฐานในการศึกษา / ชาตรี ประกิตนนทการ (2558 : 3)

ชาตรี ประกิตนนทการ (2558 : 4-5) ได้อ้างถึงแนวคิดของ Bernard L. Herman นักวิชาการผู้บุกเบิกประเด็นเกี่ยวกับ Material Culture จากชิ้นงาน The Stolen House ซึ่งในชิ้นงานได้นำเสนอจำแนกกรอบการวิเคราะห์จากวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ ได้เป็น 2 แนวทาง อันได้แก่ “Object-centred” และ “Object-driven” ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. Object-centred คือการศึกษาตัววัตถุ เพื่อเข้าใจตัววัตถุเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นคุณสมบัติทางกายภาพ, รูปร่าง รูปทรง, พัฒนาการในเชิงเทคนิค, วิธีการทำ, สุนทรียภาพ หรือการศึกษาผลกระทบเชิงอารมณ์ความรู้สึกและจิตวิทยาในมิติต่างๆที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ เมื่อปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของวัตถุต่างๆ

2. Object-driven คือ การศึกษาวัตถุเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ ในสิ่งที่นอกเหนือออกไปจากประเด็นของตัววัตถุเอง เป็นการตระหนักถึงความสัมพันธ์ในแง่มุมต่างๆ ระหว่างวัตถุสิ่งของกับมนุษย์และสังคมที่ผลิตและใช้สอยมัน ในแง่นี้วัตถุจะมิใช่เป็นเพียงแค่สิ่งภายนอกที่มนุษย์สร้างขึ้น ใช้ประโยชน์แล้วโยนทิ้ง โดยปราศจากปฏิสัมพันธ์หรืออิทธิพลที่ย้อนกลับมาสู่ตัวมนุษย์ผู้ใช้สอย แต่ตัวมันจะเป็นกลไกสำคัญอย่างหนึ่งที่รวมตัวกันก่อรูปประสบการณ์ของมนุษย์และความสัมพันธ์ทางสังคมในมิติต่างๆ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การศึกษาสิ่งของวัตถุในแง่นี้ มิใช่แค่เพียงศึกษามันในฐานะภาพของสังคม แต่เป็นการศึกษาในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติในสังคม รูปแบบที่ถูกสร้าง ลักษณะการใช้งาน รากเหง้าทางสังคม พิธีกรรมและความเชื่อที่แวดล้อม ที่เก็บรักษา เป็นต้น ทั้งหมดล้วนส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมของมนุษย์ C E F G H I

10. หลักเกณฑ์องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548 : 2-3)

1. คุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม 2. มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น 3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น 4. ผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น 5. ความสวยงามและความน่าสนใจ 6. รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา A B C D H I L M

CODING

- A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน
- B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม
- C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม
- D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง
- E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)
- F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)
- G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)
- H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม
- I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)
- J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา
- K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
- L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)
- M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
- N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค
- O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน
- P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)
- Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)
- R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)
- S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการศึกษาชุดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และการเก็บข้อมูลภาคสนาม

11.การตีความ - กระจกมีหน้าที่สะท้อนตนเอง อาจเพียงสะท้อนแค่อัตชีวประวัติของผู้ออกแบบ ต่อมามีการขยายความลักษณะการสะท้อนมากขึ้น สามารถที่จะสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นมา เช่น อนุสาวรีย์ ซึ่งเราสามารถทำการสะท้อนความเป็นอนุสาวรีย์ได้อย่างหลากหลายเพื่อทำการศึกษา ค้นคว้าให้ได้มาซึ่งคำตอบจากตัวมันเอง เช่น อนุสาวรีย์ คือ หอจดหมายเหตุ ทำไมต้องสร้าง การหาข้อเท็จจริง, Cross Referent การก้าวข้ามผ่านการอ้างอิงเดิม คือการค้นหาตรวจสอบย้อนหลัง ว่าตรงกันหรือไม่ (จากอ้างอิงเดิม) มีการเปลี่ยนแปลงคำตอบหรือไม่, การหาทิศทางในการเก็บข้อมูลต้องชัดเจน มีกรอบที่แน่ชัด ให้มีระเบียบแบบแผนในการเก็บข้อมูล, การศึกษาเอกสารขั้นต้น ลายลักษณ์อักษร (หนังสือจากทางราชการ) และมีการอ้างอิงไปยังหนังสือหรือเอกสารเล่มไหน หรือการทำงานวิจัยจากจดหมายเหตุต่างๆ เป็นต้น / Robert Mugerauer (1996 : 15-46) C E F G H

12. การเปลี่ยนแปลงงานหัตถกรรม - ศิลปะชาวบ้านหรือศิลปะพื้นบ้านไม่นิยมความเปลี่ยนแปลง ซึ่งความจริงแล้วศิลปะและหัตถกรรมพื้นบ้านนั้นเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามอิทธิพลจากภายนอกที่เข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางทีเปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือประโยชน์ใช้สอยนั้นคงเดิม ทั้งนี้เพราะศิลปะหรือหัตถกรรมพื้นบ้านบางชนิด ได้ผ่านการปรับปรุงและพัฒนามาเป็นเวลานานจนมีประโยชน์ใช้สอยสมบูรณ์จึงเปลี่ยนแปลงได้ยาก เช่นกระติบและก่องข้าวสำหรับข้าวเหนียว ของภาคเหนือและภาคอีสาน แม้ในแต่ละถิ่นจะมีรูปแบบตามขนบนิยมของท้องถิ่นที่สืบต่อกันมามีใคร่เปลี่ยนแปลง และมีประโยชน์ใช้สอยที่ไม่เปลี่ยนแปลงคือใช้ใส่ข้าวเหนียว แต่ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นบ้างคือการนำวัสดุที่หาได้ง่ายเช่น พลาสติกมาใช้สานแทนตอกไม้ไผ่ เพราะชาวบ้านเห็นว่ามีสีสันสวยงามและเป็นวัสดุที่หาง่าย ในขณะที่วัสดุธรรมชาติอย่างหวายหรือไม้ไผ่เริ่มหายาก แต่ความนิยมนี้จะเป็นไปเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ในที่สุดก็จะกลับมาสู่รูปแบบเดิม เหตุที่ศิลปะพื้นบ้านไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงอีกประการหนึ่ง น่าจะเป็นเพราะความเกี่ยวเนื่องกับขนบประเพณี ความเชื่อและวัฒนธรรมกลุ่มชนพื้นบ้าน ซึ่งมักไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงเพราะเป็นสิ่งที่ยึดถือสืบต่อกันมาแต่บรรพชน
วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 28) A B C D E F G H I J M

13. การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์นั้น ควรตระหนักและไตร่ตรององค์ความรู้และการนำไปใช้ให้ดี การรับรู้หรือค้นคว้าข้อมูลเพียงผิวเผิน ไม่ทราบรายละเอียดเชิงลึกที่แท้จริง อาจทำให้เกิดความเข้าใจที่ผิดและนำไปใช้อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงตามกระแสสังคมที่หมุนไปข้างหน้า ทำให้เราต้องก้าวให้ทันกับการหมุนเปลี่ยนตามยุคสมัย เป็นการพัฒนาสร้างสรรค์ตามกระแสสังคม แต่กระนั้นเราเองก็ควรยึดมั่น ให้ความเคารพ มีจิตสำนึกต่อวัฒนธรรมตนเอง ดำรงความเป็นตัวตนของเราด้วยเช่นกัน ในการศึกษาวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาใหม่ๆที่รับเข้ามาจากโลกภายนอก มิได้เข้ามาทดแทนวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาสั่งสมที่พัฒนาไว้เดิมทั้งหมด ภูมิปัญญาสั่งสมจะได้รับการทดสอบ เลือกเฟ้นและดัดแปลงให้สามารถแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการในการปรับตัวตามบริบททางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และทำหน้าที่เป็นฐานเพื่อรองรับภูมิปัญญาใหม่ๆหรือแนวคิดในการสร้างสรรค์ใหม่ๆที่เข้ามาผสมผสานอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้นักวิชาการ นักออกแบบหรือผู้ที่สนใจทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ควรที่จะหมั่นศึกษาหาความรู้และนำมาปรับใช้หรือประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับภูมิปัญญาเดิมเพื่อให้เกิดเป็นการสร้างสรรค์ในบริบทใหม่ ในลักษณะการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นเหมาะสม ไม่ก่อให้เกิดความสับสนและเกิดองค์ความรู้ที่สามารถส่งผ่านข้อมูลทางมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ดีที่ถูกต้องได้ในอนาคต A B C D E F G H I J

14. การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบ มิใช่ความงดงามที่เห็นด้วยสายตาเพียงเท่านั้น การศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม การค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ. ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ ที่มีความจำเป็นต่อการศึกษา ก่อนที่จะนำไปต่อยอดและพัฒนา A B C D E F G H I

15. การนำมิติทางวัฒนธรรม มาใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อก่อให้เกิดความเหมาะสม คือ “การจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม” เพื่อให้องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมที่ได้ศึกษามานั้น ถูกการศึกษากลั่นกรอง เรียบเรียง และมีความถูกต้องเหมาะสมเสียก่อน เนื่องจาก ภายใต้บริบททางสังคมที่ถูกกระแสทุนนิยมเข้าครอบงำความรู้ทางวัฒนธรรมเหล่านี้กำลังสูญหายไปเพราะขาดการสืบทอดและพัฒนาให้เกิดประโยชน์อย่างเป็นพลวัต ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับ การจัดการความรู้มาใช้ในการทำงานในเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงเป็นแนวคิดและยุทธศาสตร์สำหรับการสร้างสุขภาวะของชาติ อย่างไรก็ตามการศึกษาและเข้าใจความหมายของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีนัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการความรู้อย่างมาก มิฉะนั้นอาจทำให้พลาดเป้าหมายไป หรือไม่สามารถดึงเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นออกมาเป็นสาระได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของเป้าหมายหรือทิศทางในการพัฒนา ถือเป็นประเด็นสำคัญ เพราะเป็นการสะท้อนถึงกระบวนทัศน์ วิธีคิด ที่กำหนดวิธีการจัดการในเรื่องต่างๆซึ่งในวิถีของชาวตะวันออกมักสะท้อนให้เห็นถึงวิธีการความรู้ทางเทคโนโลยีที่มีลักษณะเรียบง่าย ราคาไม่แพง ทุกคนสามารถเข้าถึงหรือทำเองได้ สามารถพึ่งพาตนเองได้ และสามารถดำรงอยู่ร่วมกันกับสรรพชีวิตอื่นและธรรมชาติอย่างเกื้อกูลเป็นความรู้ที่สะท้อนปรัชญา ต่างจากสังคมทางโลกตะวันตกที่มุ่งเอาชนะธรรมชาติและเป็นความรู้แบบครอบงำ / เอกวิทย์ ณ.ถลางและคณะ (2546 : 2) A B C D E F G H I

16. การนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่แนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์ มิได้หมายความว่าคัดค้านหรือต่อต้านความเป็นสมัยใหม่ หรือต้องการดึงสังคมให้หวนกลับไปเป็นสังคมโบราณ แต่แนวคิดการสร้างสรรค์ในสังคมสมัยใหม่ควรจะต้องเรียนรู้และจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม ให้เกิดปัญญาแห่งการอยู่ร่วมกันได้อย่างดุลยภาพ ทั้งมนุษย์ ธรรมชาติและสังคม ต้องแยกระหว่าง “การเรียนรู้กับการเลียนแบบ” การเรียนรู้สำคัญกว่าการเลียนแบบ การเลียนแบบคือการทำให้เหมือนเดิม ซึ่งอาจไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ใหม่ แต่การเรียนรู้ทำให้สามารถปรับตัวได้ในสถานการณ์ใหม่ๆทุกสถานการณ์ในการเรียนรู้
เอกวิทย์ ณ.ถลาง (2545 : 10) A B C D E F G H I

17. ฐานคิดในการมองถึงเป้าหมายของการจัดการความรู้ “วัฒนธรรมและภูมิปัญญา” จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องตั้งคำถามที่ถูกต้องและชัดเจนว่าจะเป็นไปในทิศทางใด ซึ่งการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาทำการพัฒนา ประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการยกระดับ ควรปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน แต่ยังแฝงถึงแบบแผน จารีต หรือขนบธรรมเนียม หรือมิติทางสังคมที่ผ่านมาในอดีต แต่ไม่ใช่การเอาสิ่งที่เหลือเป็น”ทุนทางสังคม”ของคนไทยไปเป็นจุดขายใหม่ เพื่อรับใช้กระแสทุนนิยมอย่างที่ผ่านมา ซึ่งจะไม่ช่วยแก้ปัญหาอะไร มิหนำซ้ำยังจะทำให้สังคมไทยไปอยู่ในร่องรอยเดิมของการพัฒนา ที่เมื่อถึงจุดหนึ่งก็จะนำพาสังคมไทยไปสู่วิกฤต โดยเฉพาะนักออกแบบสร้างสรรค์รุ่นใหม่ๆในยุค Post Modern
เอกวิทย์ ณ.ถลางและคณะ (2546 : 3) A B C D E F G H I J K

18. “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) สอดรับกับแนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 122 - 123) ที่กล่าวว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้านซึ่งสะสมกันมาเป็นเวลาช้านาน นับร้อยปี นับพันปี ภูมิปัญญานี้มิใช่ความรู้เป็นสิ่งที่สูงกว่า เพราะได้ผ่านการกลั่นกลอง ต้องสะสมมาแต่อดีตจนได้ผลลัพธ์ที่สมบูรณ์กับการใช้สอย สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน แม้จะเป็นเพียงสิ่งธรรมดาสามัญ แต่ถ้าพิจารณาให้ลึกซึ้งแล้วจะเห็นว่าศิลปหัตถกรรมหลายชนิด มีตั้งแต่หัตถกรรมที่สร้างขึ้นด้วยกรรมวิธีที่เรียบง่าย ไปจนถึงหัตถกรรมที่มีกรรมวิธีที่ซับซ้อน C E F G H

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย
มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์
1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการศึกษาชุดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และการเก็บข้อมูลภาคสนาม

19. ความรู้ ความเข้าใจและการเข้าถึงคุณค่าของเรื่องภูมิปัญญาจะนำไปสู่ทางออกอันพึงประสงค์ในการกำหนดทิศทาง ตลอดจนสาระของการพัฒนาสังคมไทยให้สอดคล้องกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมในอนาคต ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประโยชน์และบูรณการให้เกิดการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับการอนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด ดำรงอยู่ คงความ เป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทยประจำชาติ รวมถึงการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการขยายบทบาทหัตถกรรมไทย ให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2543 : 2) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(CultureHeritage) ที่ว่าด้วย ทุนทางวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จำต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ปัจจุบันกระแสวัฒนธรรมรำลึกชวนให้คนจำนวนมากโหยหาอดีต รวมถึงสิ่งที่เป็นภูมิปัญญา อัตลักษณ์ หรือประวัติศาสตร์ ประกอบกับแนวโน้มเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ยิ่งผลักดันให้ผู้ประกอบการหันมาให้ความสนใจกับการส่งเสริมคุณค่าวัฒนธรรม อันเป็นจุดแข็งของประเทศชาติเราแบบหาเอาจากที่อื่นไม่ได้ง่ายๆ กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์ (2554 : 162) A B C D E I J K L P

20. นำความรู้ ความคิด และวิธีการต่างๆที่เรียกว่า “ภูมิปัญญาสมัยใหม่” มาใช้ร่วมกับ “ภูมิปัญญาสั่งสม” อย่างไม่ประสาน สอดคล้องกัน จึงเกิดความสับสนและขัดแย้ง นานาประการตามมา (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561) ซึ่งสอดรับกับแนวคิดของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 92-93) กล่าวว่าผลงานศิลปหัตถกรรม การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้ มิควรทำลายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค หรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย เพราะสิ่งเหล่านั้นต้องใช้เวลาสั่งสมหลายชั่วอายุคน ต้องใช้ทักษะของช่างขัดเกลาให้เกิดความสมบูรณ์มาเป็นเวลาช้านาน แนวคิดดังกล่าวสามารถนิยามได้ว่าการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์นั้นสามารถกระทำได้ แต่ควรเป็นลักษณะที่ว่า “เก่าแบบตามโลก และใหม่อย่างมีกาลเทศะ” A B C D E F G H I

21. แนวคิดการพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Create) ของ กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์ (2554 : 172) ที่กล่าวไว้ว่าการพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือน หรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต A B C D E F G H I

22. ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามอิทธิพลภายนอกเข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางทีเปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือคติแนวคิดยังคงเดิม ไม่เปลี่ยนแปลง วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 27-28) C E F G H I

23. ทุนทางวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จึงต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ไม่อาจปล่อยให้เป็นการไหลไปตามกระแสเศรษฐกิจการค้าแบบเสรีเช่นที่ผ่านมาได้ กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์ (2554 : 173) C E F G H I

24. การศึกษาความสัมพันธ์เพื่อก่อให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ก่อนนำไปใช้ในการปรับปรุงรูปแบบงานศิลปหัตถกรรม ควรต้องทำการศึกษาให้ลึกซึ้ง ซึ่งต้องพิจารณาตามแนวคิดและวิธีศึกษาทั้ง 2 แนวทาง คือ แนวจารีตท้องถิ่น และแนวประวัติศาสตร์ (Historical Approach) เพราะการได้มาของการหล่อหลอมวัฒนธรรมใหม่ จะต้องมีหลักฐานที่สะท้อนมุมมองท้องถิ่น และการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจำเป็นต้องเข้าถึง ”ความรู้จากภายใน ”ต้องทำการวิเคราะห์และพิสูจน์ความสัมพันธ์ของบริบททางสังคมนั้น เพื่อไขความรู้ที่จมอยู่ออกมาใช้สร้างสรรค์ ได้อย่างสอดคล้องกลมกลืน สรัสวดี อ่องสกุล (2549 : 1-3) C E F G H

25. การออกแบบสร้างสรรค์โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมควรแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวตน รากเหง้า สัญญะทางขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรมในชุมชนหรือสังคมนั้นแฝงอยู่ในผลงาน ตัวอย่างเช่น ศิลปหัตถกรรมการถักทอหรือการทอผ้าของแต่ละกลุ่มชน จะช่วยให้วัฒนธรรมการแต่งกายของผู้คนในแต่ละกลุ่มชนเป็นไปตามขนบประเพณีและแบบแผนที่สืบทอดกันมา จนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละกลุ่มชน เช่นงานหัตถกรรมการทอผ้าของกลุ่มชนพื้นบ้านเชื้อสายลาวพวน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวนในบริเวณตำบลหาดเสี้ยว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย หรือกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวนบริเวณอำเภอบ้านไร่ จังหวัดอุทัยธานี จะทอผ้าซิ่นตีนจกที่มีลวดลายและสีสันที่คล้ายคลึงกันแทบทั้งสิ้น ที่เป็นเช่นนี้เพราะกลุ่มชุมชนดังกล่าวมีจุดร่วมวัฒนธรรม อันเดียวกันจึงได้สร้างสรรค์งานหัตถกรรมที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกัน และมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มชนที่แตกต่างไปจากซิ่นหรือผ้าทอของกลุ่มชนพื้นบ้านอื่น คือซิ่นตีนจกของกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวนจะต่างไปจากซิ่นตีนจกของกลุ่มชนไทยเชื้อสายไทยยวน ที่อาศัยในภาคเหนือ ซึ่งแม้ว่าจะทอตีนจกเป็นส่วนเสริมแต่งเชิงหรือตีนซิ่นเช่นเดียวกันก็ตาม แต่รูปแบบของลวดลายจะต่างไปจากตีนจกของกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวน คือตีนจกจะแคบกว่าและมีพื้นสีแดงเป็นแถบสีพื้นที่ส่วนล่างสุดของซิ่นค่อนข้างมาก ในขณะที่ตีนจกของกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวน จะทอเป็นลวดลายกว้างกว่าและมักทอไปจนสุดตีนหรือเชิงซิ่น นอกจากนี้การวางลายบนตัวซิ่นหรือส่วนกลางของซิ่นยังต่างกันคือ กลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวนหรือกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวอื่นๆ นิยมทอเป็นลายตามลำตัวหรือลายตั้ง ในขณะที่ซิ่นของกลุ่มชนไทยเชื้อสายไทยยวนจะนิยมทอลายขวางตามลำตัว ดังนั้นรูปแบบของผ้าซิ่นตีนจกที่แตกต่างกันของกลุ่มชนทั้งสอง แสดงให้เห็นว่าการทอผ้าเป็นศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านประเภทหนึ่ง ที่เป็นองค์ประกอบเสริมให้กลุ่มชนนั้นมีวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์เป็นของตนเอง วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 115-116) A B C D E F G H I

26. คุณลักษณะที่ดีของการสร้างกรอบแนวคิด ที่ต้องการนำแนวความคิด ชุดข้อมูลหรือทฤษฎีต่างๆที่มีอยู่ มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็นปัญหาให้แคบลง จนเหลือจุดที่มีความละเอียดที่สามารถนำมาใช้ได้สูงสุด คือจุดที่มองเห็นประเด็นหรือสภาพปัญหาที่วิจัย ให้อยู่ในรูปของตัวแปร เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ทฤษฎีคือชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ทฤษฎีครอบคลุมถึงข้อสมมุติฐานพื้นฐาน(Assumption) และความเป็นจริงที่ปรากฏ (Axiom) (โดยมิต้องพิสูจน์) รูปร่างของทฤษฎีประกอบด้วยข้อเสนอที่ประกอบขึ้นเป็นทฤษฎี อาจถือว่าเป็นกฎทางวิทยาศาสตร์ ถ้าสามารถพิสูจน์ได้เพียงพอและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง(2545 : 90) A - S

27. แนวคิดของกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2543 : 7) ที่ได้รวบรวมข้อมูลไว้ว่าในการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถกรรมไทย ให้เกิดความเหมาะสมกับเวลา ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป โดยต้องคำนึงถึงความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอันได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม หมายถึงผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยควรที่จะสนองความต้องการใช้สอยของ “มนุษย์” ทั้งร่างกายและจิตใจ คือมีประโยชน์และความงามทางศิลปะ เพื่อยกระดับจิตใจให้มนุษย์มีคุณธรรม ความดีงาม โดยการพัฒนาคุณภาพหัตถกรรมให้ได้มาตรฐานที่ดี ขณะเดียวกันก็จะต้องคำนึงถึงเรื่อง “ธรรมชาติ” ความรู้เท่าทัน และเข้าใจในคุณสมบัติของวัตถุดิบ จากทรัพยากรธรรมชาติที่นับวันจะเหลือน้อยลงและมีอยู่อย่างจำกัด จึงควรที่จะมีการคิดค้นพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมให้ประหยัดการใช้วัสดุและใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าสูงสุด ตลอดจนการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของวัตถุดิบหัตถกรรมที่มาจากทรัพยากรธรรมชาติ สำหรับองค์ประกอบด้าน “สังคม”นั้น หมายรวมถึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและระบบการต่างๆ ที่จัดสรรการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยจึงควรจะมีรูปแบบของเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยด้วยเช่นกัน A B C D E F G H I

28. แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นลักษณะแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ทุนวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จึงต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ฉะนั้นการศึกษามิติของการตลาดกับมรดกวัฒนธรรมในที่นี้หมายถึง “ตัวผลงานหรือผลิตภัณฑ์” เนื่องจากปัจจุบันกระแสเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ มีทิศทางที่ดีขึ้นและเป็นที่นิยม ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์สินค้าเชิงวัฒนธรรมเพื่อการบริโภคในประเทศ หรือเป็นการส่งเสริมด้านการส่งออก ซึ่งผู้คนทั่วโลกต่างให้ความสนใจกับการเรียนรู้วัฒนธรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะวัฒนธรรมแถบเอเชียที่เป็นกระแสในวงการแฟชั่น ในการวางแผนการตลาดทางมรดกวัฒนธรรมเหล่านี้ ต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการทางวัฒนธรรมที่เหมาะสม ทั้งจากทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ดั้งเดิม (Traditional) และทุนทางวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่ (Contemporary) แนวทางในการทำงานอาจแบ่งออกได้เป็นการสร้างสรรค์(Create) หรือการคงรักษา(Maintain) ซึ่งจะนำไปสู่แนวทางการบริหารจัดการแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรมใน 4 รูปแบบ ได้แก่ A B C D E F G H I L P

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการศึกษาชุดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และการเก็บข้อมูลภาคสนาม

1) การสร้างความตระหนัก ความเข้าใจ และเข้าถึงทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม (Traditional, Maintain)

สำหรับทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ดั้งเดิม(Traditional Cultural Capital) จากการสั่งสมมา นับว่าเป็นแหล่งทรัพยากรที่สำคัญยิ่ง หากแต่ขาดกระบวนการบริหารจัดการที่ดี ส่งผลให้คนบางกลุ่มละเลยหรือหลงลืมวัฒนธรรมที่มี โดยเฉพาะในยุคที่มีการไหลเวียน เปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมข้ามชาติอย่างสูง การบริหารจัดการจึงควรดำเนินไปในทิศทางที่ การคงรักษาคุณค่า (Maintain) การสร้างความตระหนักถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย อันจะนำไปสู่ความภูมิใจ ความผูกพัน และแรงบันดาลใจให้อยากเรียนรู้ สร้างเสริมความเข้าใจในแก่นคุณค่าวัฒนธรรม การประยุกต์แนวคิดดังกล่าวกับการสร้างสรรค์สินค้า ได้แก่การสนับสนุนถ่ายทอดภูมิปัญญาการผลิตจากรุ่นสู่รุ่น ควบคู่กันกับกระบวนการจัดการความรู้ เพื่อให้ทุนภูมิปัญญาอยู่ในรูปแบบที่เป็นที่เข้าใจ และเข้าถึงได้สะดวก โดยไม่จำกัดเพียงการถ่ายทอดความรู้โดยบุคคลซึ่งอาจมีการสูญหาย บิดเบือนไปตามกาลเวลา นอกจากนั้นยังเพื่อเป็นการส่งเสริมมาตรฐานในการผลิตสินค้าเชิงวัฒนธรรม หากพิจารณาตัวอย่างในระดับชาติ เป็นที่ชัดเจนว่าประเทศไทยมีทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญมาแต่ดั้งเดิม ปรากฏในรูปของงานศิลปะขนบธรรมเนียม จารีตและประเพณีต่างๆ หากแต่ยังต้องอาศัยกระบวนการจัดการให้เกิดการเข้าถึงในวงกว้างขึ้น เช่น การส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่ได้เล็งเห็นและชื่นชมในคุณค่าศิลปวัฒนธรรมไทย โดยการนำเสนอผ่านสื่อหรือช่องทางร่วมสมัยเป็นต้น

2) การพัฒนาทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม (Traditional, Create)

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

3) การศึกษาติดตามวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Maintain)

กระแสไหลเวียนเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมและยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ได้นำไปสู่การก่อเกิดวัฒนธรรมใหม่ ทั้งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติและที่เกิดขึ้นจากการวางแผนอย่างเป็นระบบ ดังปรากฏจากตัวอย่างความนิยมวัฒนธรรมบันเทิงของเกาหลี K-Pop ในปัจจุบัน วัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary) เหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของทุนวัฒนธรรม โดยภาคส่วนต่างๆในสังคมสามารถศึกษา เพื่อทำความเข้าใจถึงที่มา เก่นคุณค่า รวมถึงผลกระทบต่างๆทั้งเชิงโอกาสและอุปสรรคต่อสังคมไทย ในการวางแผนผลิตภัณฑ์ ต้องวิเคราะห์และติดตามลักษณะวัฒนธรรมร่วมสมัยเหล่านี้อยู่ตลอดเวลา เพื่อสามารถเกาะกระแสหรือคาดการณ์ความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้น จึงจะนำไปสู่การรักษาสถานภาพทางการแข่งขันในตลาดไว้ได้

4) การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Create)

การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบ เลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต วัฒนธรรมร่วมสมัยที่สามารถนำมาใช้เป็นทุนทางวัฒนธรรม ควรมีลักษณะเปิดกว้างไม่ยึดติด (ทว่าต้องเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ไม่ไปทางบ่งชี้ถึงความเชื่อ ศาสนา ความศรัทธาหรือความคิดเชิงจารีต) เช่น แนวคิดการผสมผสานที่เป็นลักษณะของยุคสมัยใหม่ (Post Modern) ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดีในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ อาทิ อาหารแบบฟิวชั่น หรือเสื้อผ้าสไตล์มิกซ์แอนด์แมทช์

29. การที่นักวิชาการ หรือนักออกแบบ มีความประสงค์ต้องการที่จะทำการพัฒนา ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ นั้นเป็นสิ่งที่ดีและควรส่งเสริม แต่มักละเลย ไม่ใส่ใจในการศึกษาแนวโน้ม และความเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสม ในด้านการอนุรักษ์ ความเป็นอัตลักษณ์หรือตัวตนที่แฝงอยู่ การดำรงอยู่ รวมถึงการศึกษาให้เข้าใจถึง “แนวคิดวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)” จนก่อเกิดแนวคิดหยิบฉวย มักง่ายเอาแต่ความงาม ตามทัศนะ (แม้มักจะกล่าวอ้างถึงมิติทางวัฒนธรรมในการออกแบบอยู่เสมอเพื่อดึงดูดความน่าสนใจจากผู้บริโภค) ดึงวัฒนธรรมมาเพียงเพื่อความโดดเด่นที่เห็นประโยชน์ในเชิงการค้า หรือแนวคิดแบบวัฒนธรรมร่วมสมัยมากจนเกินขอบเขตของการนำมิติทางวัฒนธรรมไปใช้อย่างเหมาะสม ซึ่งนั้นอาจรวมถึงแก่นความคิด ความเชื่อ ความศรัทธา รากทางสังคม กลุ่มชนและการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมนั้นถูกบิดเบือนออกไปตามสินค้าหรือผลงานนั้นที่ครอบงำอยู่ นั้นเป็นการส่งผลเสียโดยตรงกับการดำรงคงไว้ทางวัฒนธรรม ที่อยู่คู่กับประเทศชาตินับพันๆปี หลายชั่วอายุคน A B C D E F G H I

30. วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 139-141) ซึ่งได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการอนุรักษ์และส่งเสริมศิลปหัตถกรรม ไว้ว่า ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่างานศิลปหัตถกรรมได้รับความสนใจมากกว่าแต่ก่อนทั้งในด้านการศึกษาค้นคว้า จากบรรดานักวิชาการและนักพัฒนาไปจนถึงนักธุรกิจการค้าด้านนี้ แต่ตลอดเวลาที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่ายังไม่ประสบผลดีเท่าใดนัก ทั้งนี้อาจจะยังไม่มีความประสาน ร่วมมือกันอย่างจริงจังระหว่างบุคคลกลุ่มต่างๆ จึงทำให้ทิศทางการอนุรักษ์และการพัฒนาส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมดำเนินไปในทิศทางที่ดีที่ควร ในด้านการอนุรักษ์และส่งเสริมนั้นน่าจะประกอบด้วยบุคคลสองกลุ่ม คือกลุ่มหนึ่งเป็นนักวิชาการที่ทำงานในด้านการศึกษาค้นคว้าและวิจัย เพื่อเข้าใจถึงความเป็นมาและคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง ให้เข้าถึงการกำเนิดรูปแบบดั้งเดิมและความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านั้นกับการดำรงชีวิตของประชาชน ทั้งนี้อาจจะศึกษารวบรวม เก็บรักษาไว้ในลักษณะมรดกของชาติ เพื่อการศึกษาของคนรุ่นหลังและเป็นหลักฐาน เป็นข้อมูลให้บุคคลอีกกลุ่มหนึ่งนำไปดำเนินการพัฒนา ปรับปรุงและส่งเสริมให้งานเหล่านั้นได้พัฒนาไปในทิศทางที่ถูกที่ควร บนพื้นฐานของลักษณะเฉพาะถิ่นและเอกลักษณ์ประจำชาติของเราไว้ ถ้าการทำงานของบุคคลทั้งสองกลุ่มดังกล่าวดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายและผลสำเร็จเท่าที่ควรแล้วก็เชื่อว่า งานศิลปหัตถกรรมของเราที่ถูกทอดทิ้ง ถูกมองข้ามเป็นเวลาอันช้านาน เพราะเราไปพะวงถึงงานศิลปะชั้นสูงเสียเป็นส่วนใหญ่ ทั้งๆที่งานพื้นบ้านพื้นเมือง เป็นมรดกของประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศ และถ้าการอนุรักษ์และการพัฒนาส่งเสริมประสบผลดีแล้ว งานเหล่านี้อาจเป็นสินค้าที่ทำรายได้เข้าประเทศไม่น้อย หรืออาจทำให้สภาพเศรษฐกิจและการดำรงชีวิตของประชาชนดีขึ้นด้วย แม้ในช่วงที่ผ่านมามีการตื่นตัวเรื่องศิลปวัฒนธรรมกันมากก็ตาม แต่มักเกิดแนวคิดที่ขัดแย้งสองแนวคิดคือ แนวหนึ่งมุ่งเน้นการอนุรักษ์เพื่อให้คงสภาพเดิมไว้ ด้วยวิธีการสืบทอด การศึกษาวิจัยการรวบรวมหลักฐานและข้อมูลไว้ แนวคิดนี้เป็นการอนุรักษ์ของเดิมให้คงสภาพไม่เปลี่ยนแปลง ซึ่งความจริงแล้วเป็นไปได้ยาก เพราะขัดกับวิถีทางของความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ส่วนอีกแนวคิดหนึ่งอยากให้มีการพัฒนาและประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัย ซึ่งมักเปลี่ยนแปลงไปในทางที่สูญเสียเอกลักษณ์ ทำให้เกิดปัญหาว่าจะเป็นการทำลายเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะถิ่นของศิลปหัตถกรรม แต่การพัฒนาในลักษณะนี้อาจจะทำให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดีในระยะยาว A B C D E F G H I J

31. การทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

- หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ - ความต้องการทางด้านร่างกาย (หน้าที่ใช้สอย การใช้งาน หรือการรองรับกิจกรรมต่างๆของมนุษย์)
- ความต้องการทั้งทางด้านจิตใจ (ความมีคุณค่า ความงาม) - การศึกษาแนวทางการออกแบบสากล, ความต้องการของสังคม หรือการศึกษาผลงานออกแบบใหม่ๆ - แนวโน้มการออกแบบ (Trend) - สไตล์ (Style) และ แฟชั่น (Fashion) – การมองวัสดุอย่างเข้าใจและการเลือกใช้วัสดุในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม / การทำความเข้าใจในงานออกแบบและงานออกแบบสากล นักออกแบบต้องเข้าใจและทราบถึง สิ่งที่ตนเองมีความประสงค์ จะศึกษาและออกแบบ (เป็นการตั้งคำถามในงานออกแบบ) ว่าสิ่งที่ต้องการนั้น ทำอะไร ทำเพื่อใคร ที่ไหน ทำไมและคาดหวังต่อผลลัพธ์อย่างไร ซึ่งเป็นผลที่คาดว่าจะได้รับในการออกแบบ ดังนั้น การวางแผนในการออกแบบ การทำความเข้าใจในงานออกแบบ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของทุกสิ่งในการดำเนินงานเพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาและผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ต้องการ การทำความเข้าใจในงานออกแบบ ก็เปรียบเสมือนขอบเขตของการศึกษาข้อมูล การศึกษาการสำรวจ การวิเคราะห์แนวทาง แนวโน้มและทิศทางของงานออกแบบ เพื่อทำการศึกษาเข้าสู่แนวคิดของการออกแบบ ให้ผู้ออกแบบได้นำข้อมูลเหล่านั้นนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหางานออกแบบ และสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดียิ่งขึ้น, มีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งานออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต, เรียนรู้ศึกษาและปรับปรุงวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคและสามารถแข่งขันกับตลาดได้, มีความเข้าใจพื้นฐานทางสังคมและความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นหลัก รวมถึงเป็นนักสังเคราะห์ที่สามารถผลิตงานออกแบบเป็นรูปธรรมและเหมาะสมกับการใช้งานของสภาพสังคมนั้นๆ วัชรินทร์ รจุรจิตสุนทร (2548 : 67) A B C I J K L P

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น และห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการศึกษาชุดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และการเก็บข้อมูลภาคสนาม

ผลสรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(เบื้องต้น) จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ของผู้วิจัยและงานวิจัย รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางสำหรับสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง เพื่อศึกษาชุดข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา

ผลการศึกษาชุดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และการเก็บข้อมูลภาคสนาม

32.วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548 :104) กล่าวว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เน้นเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม ระบบสังคมและวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดกับผู้บริโภคในสังคมนั้น และมีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมการแสดงออกของผู้บริโภคแต่ละคน โดยปกติผู้บริโภคย่อมแสดงพฤติกรรมไปในทางที่สังคมต้องการ เพื่อให้ตนเองได้อยู่ในสังคมนั้นต่อไป ดังนั้นก่อนที่จะทำการออกแบบอะไรนักออกแบบต้องพิจารณาระบบสังคมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายว่าสังคมนั้นมีพฤติกรรมในการแสดงออกและการอยู่ร่วมกันอย่างไร มีการปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีกันอย่างไร เพื่อสรุปประเด็นมาสร้างสรรค์ผลงานให้เหมาะสมและเกิดการยอมรับ ถ้าวัฒนธรรมคือจุดสร้างความแตกต่าง การใส่จุดเด่นของวัฒนธรรมประจำชาติในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ นอกจากจะทำให้เกิดเอกลักษณ์ทางรูปลักษณ์ที่แตกต่างแล้ว ยังเพิ่มมิติคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายให้กับชิ้นงานด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้นๆ แตกต่างกันออกไป ดังคำเปรียบเปรยที่ว่าซื้อผลิตภัณฑ์อเมริกาเหมือนซื้อความฝัน (ความก้าวหน้าล้ำทางเทคโนโลยี) ซื้อผลิตภัณฑ์ฝรั่งเศสเหมือนซื้อความหรูหรา (ความมีรสนิยมและประวัติความเป็นมา) ซื้อผลิตภัณฑ์ญี่ปุ่นเหมือนซื้อความคิดและความสมบูรณ์แบบ (ความเอาใจใส่ในรายละเอียด)A B C D E F G H I

ผลสรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(เบื้องต้น) จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ของผู้วิจัยและงานวิจัย รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทาง สำหรับสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง เพื่อศึกษาชุดข้อ มูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา

33. การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมแนวคิดทางมิติทางวัฒนธรรม
1 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองปัญหาแบบองค์รวม
2 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองที่วิธีคิดของคน
3 มิติทางวัฒนธรรมที่เป็นการมองจากมุมมองของคนไทยในท้องถิ่น
4 มิติทางวัฒนธรรม เป็นการมองความเชื่อมโยงขององค์ประกอบทั้งหลายในองค์รวม
5 มิติทางวัฒนธรรมต้องมองในเชิงเคลื่อนไหว
6 มิติวัฒนธรรมต้องมองให้เข้าใจถึงความพยายามที่จะปลดปล่อยให้เป็นอิสระ (ศิริวัฒน์ แสนเสริม.2547 : 30-32)
เป็นการศึกษาชุดข้อมูลทางวัฒนธรรม ชุดความเชื่อ กล่าวคือก่อนที่ผู้ออกแบบจะทำการวิเคราะห์ หรือหาแนวทางในการพัฒนางานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สิ่งที่ผู้ออกแบบจะต้องทำการเรียนรู้และเข้าใจ ให้ลึกซึ้ง นั้นคือ ความรู้ ความเข้าใจ จิตสำนึก ความศรัทธาในสิ่งที่ศึกษา เนื่องจากการนำรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ ผู้ออกแบบต้องทำการศึกษาที่มา คติรากเหง้า บริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้ถ่องแท้เสียก่อน ก่อนนำไปพัฒนาในทิศทางที่ถูกต้อง เหมาะสม A B C D E F G H I

34. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน) รูปแบบในงานศิลปหัตถกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่นั้นเกิดจากการสร้างสรรค์งานใน 2 ลักษณะคือ
1.การสร้างงานเพื่อ วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ 2.การสร้างงานเพื่อประโยชน์ใช้สอย
องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรม ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ
1 ลวดลายในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
2.รูปร่างและรูปทรงในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
3.สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
4.วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม
(โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2549 : 10-14)
ในการศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน เป็นการเรียนรู้ข้อมูลต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะของวัสดุ (จากธรรมชาติหรือวัสดุดั้งเดิม), วิธีการ, รูปแบบงานหัตถกรรมไทย และขั้นตอนต่างๆในการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมนั้นๆให้ถ่องแท้ การเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ การนำวัสดุไปแปรรูปและนำไปใช้ การเข้าใจวิธีคิด การเข้าใจกรรมวิธีการสร้างสรรค์ ตั้งแต่ขั้นเริ่มต้น จนได้ผลงานหัตถกรรม สิ่งนั้นจะเป็นตัวแปรของแนวคิด ให้สามารถต่อยอดในการออกแบบได้ การเรียนรู้เทคนิคและภูมิปัญญางานศิลปหัตถกรรมจะสามารถทำให้เราแทรกซึมไปในกระบวนความคิดในทุกช่วงของการสร้างสรรค์ สามารถคัดเลือกเทคนิคเฉพาะส่วนหรือเป็นภาพรวมนำมาใช้ต่อยอด ตราบใดที่เราเข้าใจกระบวนการ ก็จะสามารถนำข้อมูลหรือองค์ความรู้นั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม A B C D E F G H I J K

35. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม
1.การเปลี่ยนวัสดุ 2 การเปลี่ยนหน้าที่ 3 การเปลี่ยนรูปแบบ 4 การเปลี่ยนแบบยกระดับ 5 การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค
(แสงอรุณ รัตกสิกรและคณะ. 2551 : 283-284)
ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม คือเงื่อนไขประการหนึ่งของชุดข้อมูล ที่จะทำให้การสร้างสรรค์ต่อยอดทิศทางและกระบวนการพัฒนา ให้เกิดความต่อเนื่องที่เหมาะสม โดยลักษณะการพัฒนาสร้างสรรค์จะมีวิธีคิด และแนวทางที่หลากหลาย แต่การนำไปใช้ให้เกิดความเหมาะสม และไม่หลุดจากเงื่อนไขสำคัญจนเกิดความคลาดเคลื่อน เกิดการนำไปใช้พัฒนาในทิศทางที่ไม่เหมาะสม อาจก่อเกิดผลทางด้านล บมากกว่าด้านบวก ทำให้ผลงานที่ได้รับการสร้างสรรค์นั้น ขัดแย้งกับกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมทั้งหมด ดังนั้นผู้ศึกษาควรตระหนักและเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรมให้มาก เพื่อที่สามารถนำไปออกแบบสร้างสรรค์ ในทิศทางที่ควรจะเป็นและสอดคล้องกับสิ่งที่ตั้งเป้าประสงค์ไว้ เนื่องจากในสภาวะ ที่บ้านเมืองเกิดความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของโลกนั้น ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านจากเดิมที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้านในชนบท ก็มิอาจจะด้านทานหรือแม้แต่จะหยุดนิ่งให้เกิดการปรับเปลี่ยนไปตามสภาวการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ในความเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ลักษณะในการออกแบบศิลปหัตถกรรมก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนไปเพื่อตอบสนองผู้บริโภคในยุคสังคมปัจจุบัน เช่นการเปลี่ยนแปลงวัสดุ การเปลี่ยนแปลงหน้าที่ การเปลี่ยนแปลงให้เกิดการยกระดับ หรือการเปลี่ยนแปลงตามผู้บริโภค ทั้งนี้ไม่ว่าจะเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดก็ตาม ถ้าการเปลี่ยนแปลงนั้นขัดต่อชุดความเชื่อ ขัดต่อวัฒนธรรม หรือส่งผลลบต่อย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้ออกแบบและพัฒนาต้องตระหนักต่อผลเสียที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมวงกว้าง และทำให้ความเข้าใจคลาดเคลื่อนในอนาคต A B C D E F G H I J K

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน
B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม
C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม
D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง
E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)
F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)
G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)
H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม
I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)
J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา
K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)
M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้นเพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค
O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน
P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)
Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)
R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)
S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย
มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน
วัตถุประสงค์
1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลสรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(เบื้องต้น) จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ของผู้วิจัยและงานวิจัย รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทาง สำหรับสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง เพื่อศึกษาชุดข้อ มูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา

36. การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)
“คันไซ (Kansei)” เป็นคาภาษาญี่ปุ่นซึ่งหมายถึง การแสดงความรู้สึกในมุมมองต่างๆเฉพาะบุคคลที่มีต่อสิ่งใดๆสภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ โดยใช้ประสาทสัมผัสทางสายตา การได้ยิน ความรู้สึก การได้กลิ่น หรือรสชาติ แนวทางคันไซ ถูกนำมาใช้ในขั้นต้นของการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้แปลความรู้สึก ความประทับใจ และความต้องการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ให้เป็นแนวทางการออกแบบหรืออยู่ในรูปแบบคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ (Product Properties) กล่าวคือเป็นแนวทางและทฤษฎีการออกแบบ ที่ใช้ความรู้สึก การสัมผัส การรับรู้ได้ยิน หรือใช้ความสามารถในการมองเห็นเพื่อจินตนาการ
กุศล พิมาพันธุ์ศรี (2554) A B C D E F G H I

37. กรอบแนวคิดยังไม่มีความครอบคลุมชุดข้อมูล และประเด็นการกำหนดแนวทางได้อย่างครบถ้วน เนื่องจาก ในการพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมนั้น มิได้มีเพียงการนำไปใช้แค่การออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานใหม่ๆเท่านั้น หากแต่ในการพัฒนาต้องสามารถที่จะระบุได้ว่าออกแบบมาเพื่อวัตถุประสงค์ใดมีปัจจัยและเงื่อนไขใดต้องพิจารณา ตัวอย่างเช่น

1.การออกแบบเพื่อการศึกษา และแวดวงวิชาการ (การนำแนวคิดทางวัฒนธรรม-ภูมิปัญญาสู่การออกแบบสร้างสรรค์ ให้เกิดการการพัฒนาไปพร้อมกับการอนุรักษ์ ให้เกิดการดำรงอยู่อย่างเป็นพลวัตของวัฒนธรรมในสังคมปัจจุบัน, ให้เกิดผลงานทางวิชาการ การเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์, เกิดบทความวิจัยและบทความวิชาการ ตำรา อันเป็นตัวอย่างการศึกษา ให้เกิดข้อมูลที่เชื่อถือได้ และแนวคิดการพัฒนาแก่ผู้ที่สนใจให้เกิดประโยชน์ เป็นตัวอย่างที่เหมาะสมในการปฏิบัติงานในครั้งต่อๆไป)

2. ออกแบบเพื่อการจัดจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ (เป็นสินค้าเชิงวัฒนธรรม, เป็นการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อการจำหน่าย, เป็นการออกแบบสินค้า ของหน่วยงานภาคเอกชน) ซึ่งส่วนมากเป็นการออกแบบที่ไม่มีความซับซ้อนมากนัก สามารถผลิตได้จำนวนมาก ง่ายต่อการผลิต แต่รูปแบบผลงานต้องมีเอกลักษณ์ส่วนใดส่วนหนึ่งสื่อถึงการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้ เป็นการสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต

3. ออกแบบเพื่อใช้ในการจัดแสดงผลงานเชิงศิลปะและการออกแบบ (เป็นแนวคิดการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้เกิดเป็นผลงานทางศิลปะ เน้นเรื่องความงาม ความรู้สึก หรือการตีความหมายของผู้ออกแบบหรือศิลปิน)

4. ออกแบบเชิงพัฒนาชุมชนและสังคม (เป็นการออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพชุมชน ให้ชุมชนได้เกิดการเรียนรู้ เข้มแข็งและพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืน ซึ่งต้องสอดคล้องกับหน่วยงานจากภาครัฐในการสนับสนุนการได้มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.), การได้รับการสนับสนุนงานวิจัยจาก สกว.ฝ่าย 4 งานวิจัยเพื่อชุมชนและสังคม, U2T โครงการของ อว.)

5. ออกแบบงานสร้างสรรค์สำหรับหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP (เป็นการออกแบบและพัฒนาสำหรับการส่งเสริมผลิตภัณฑ์หัตถกรรมชุมชนให้สามารถนำไปจัดจำหน่ายทั้งในประเทศและต่างประเทศ เน้นหนักการคัดกรองสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ให้อยู่ในมาตรฐานตามคณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์แห่งชาติ (กอ.นตผ), การจัดกลุ่มระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level), การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC))

6. ออกแบบสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์กับหน่วยงานทางภาครัฐ (ต้องเรียนรู้และเข้าใจประเด็นยุทธศาสตร์ชาติและแผนพัฒนาจังหวัด 5 ปี ภายใต้การพัฒนาของจังหวัดนั้นๆ เพื่อให้เข้าใจถึงแผนการและกลยุทธ์ รวมถึงแผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) และตัวชี้วัดที่ต้องการของการพัฒนาในยุทธศาสตร์นั้นๆ, การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับแผนการพัฒนาของสำนักงานจังหวัด เพื่อยกระดับและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยแยกตามหน่วยงานที่ต้องรับผิดชอบทั้ง สำนักงานพัฒนาชุมชน สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัด สำนักงานพาณิชย์จังหวัด เช่นโครงการส่งเสริมเครือข่ายองค์ความ รู้ KBO (Knowledge-Base OTOP), โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนของกลุ่มจังหวัด, โครงการการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP กลุ่ม (Quadrant D), โครงการงบประมาณของจังหวัดที่สอดคล้องกับมติ ครม. นโยบายรัฐบาล แผนพัฒนาจังหวัด /กลุ่มจังหวัด)

7. การออกแบบสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรม (เป็นการออกแบบที่เน้นหนักการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ที่เกิดการส่งเสริมซึ่งกันและกันระหว่างวัฒนธรรมและกาพัฒนา เช่นการออกแบบฐานพระพุทธรูป,การออกแบบตู้โสหนังสือสำหรับสมุดใบลาน หรือตู้สำหรับใส่วัตถุต่างๆในพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่เป็นอยู่นั้นๆ หรือการออกแบบชุดเครื่องเรือนในสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้น เช่นหอคำหลวง จ.เชียงใหม่, พิพิธภัณฑ์, หอจดหมายเหตุ เป็นต้น) ซึ่งประเด็นที่กล่าวมาทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีปัจจัย และเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการออกแบบและพัฒนาทั้งสิ้น ต้องทำความเข้าใจและศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำมาใช้พัฒนาและปรับปรุงกรอบแนวคิดต่อไปให้ครบในทุกมิติ A - S

38. ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (การออกแบบชุดเก้าอี้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรมล้านนา (LAN-THREE)) ที่ได้จากการใช้กรอบแนวคิด เป็นงานลักษณะการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่การออกแบบในลักษณะทางด้านศิลปะ (Art) หรืองานที่เป็น Unique Design แม้ว่าผลงานที่ได้จะมีการศึกษาเรียนรู้การนำวัฒนธรรม และภูมิปัญญามาใช้ร่วมในการพัฒนา แต่ก็เหมาะที่จะเป็นผลงานทางศิลปะ มากกว่าการออกแบบ ซึ่งผลงานลักษณะนี้เหมาะสมกับการเรียนรู้ทางการศึกษา ทางวิชาการ และการออกแบบสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรม (การออกแบบสำหรับสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง อันเป็นผลจากการจัดการความรู้ อาทิ พิพิธภัณฑ์ และสถาปัตยกรรมประจำชาติ(หอคำหลวง จ.เชียงใหม่ หอประชุมทองวัฒนธรรมและประเพณี) เป็นต้น งานดังกล่าวได้รับการประเมินกับกลุ่มนักวิชาการได้ในระดับที่ดี และเห็นว่ามีประโยชน์ต่อวงการวิชาการ เป็นแนวคิดการพัฒนาที่น่าสนใจ แต่ในมุมมองของหน่วยงานทางภาครัฐ หน่วยงานภาคเอกชน ผู้ประกอบการ และประชาชนทั่วไป ไม่สามารถมองเห็นถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับหน่วยงานและตนเอง ว่าจะนำไปใช้ในส่วนใดให้เกิดประโยชน์ที่สุด อันเป็นจุดที่คลุมเครือหาคำตอบที่ชัดเจนไม่ได้ A - S

CODING

- A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน
- B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม
- C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม
- D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง
- E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)
- F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)
- G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)
- H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม
- I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)
- J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา
- K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
- L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)
- M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
- N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค
- O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน
- P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)
- Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)
- R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)
- S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย
มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์
1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลสรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(เบื้องต้น) จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ของผู้วิจัยและงานวิจัย รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทาง สำหรับสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง เพื่อศึกษาชุดข้อ มูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา

39. แนวคิดคันไซ (Kansai) ในการปฏิบัติงานนั้น ไม่ได้เกิดประโยชน์ที่แท้จริงเท่าใด เนื่องจาก

1. เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ทางการแพทย์ เช่น เครื่องตรวจคลื่นไฟฟ้าสมอง การตรวจอีอีจี (Electroencephalography: EEG) เป็นการรับรู้เชิงลึกจากสมองโดยตรง เพื่อตรวจสอบความรู้สึกนึกคิดมีราคาที่สูงและเคลื่อนย้ายได้ยากต่อการนำไปใช้ประเมินกับกลุ่มตัวอย่างที่ทำการคัดเลือก (ต้องประเมินทีละคน และอ่านค่าที่ได้รับทีละครั้ง) ซึ่งถ้าต้องการใช้จริงต้องสามารถนำกลุ่มตัวอย่างที่ทำการคัดเลือกไปยังสถานที่จัดวางของเครื่อง EGG ได้ เช่น โรงพยาบาล เป็นต้น ส่วนที่เหลืออีก 4 ข้อได้แก่ การรับรู้จากการเคลื่อนไหวทางสายตา การมอง (Eye Movement), การรับรู้จากการแสดงออกทางสีหน้า (Face Expression), การรับรู้จากคำพูด (Word) และการรับรู้จากทัศนคติ การกระทำ การแสดงออก (Attitude Action) สามารถออกแบบเครื่องมือในงานวิจัยได้ ทั้งการสังเกต (การมอง สีหน้า การแสดงออก), การสัมภาษณ์ (ทัศนคติ), การประชุมกลุ่มย่อย หรือการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญเป็นต้น

2. ในการประเมินทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิด ต้องเข้าใจว่าในงานวิจัยนั้นๆต้องการประเมินอะไร และใครเป็นผู้ประเมิน เช่นประเมินข้อมูลในเชิงวิชาการ, การประเมินการนำไปพัฒนากับหน่วยงานภาครัฐ, การประเมินกับประชาชนทั่วไปสำหรับการจำหน่าย หรือการประเมินเกี่ยวกับความสวยงามทางศิลปะ ทั้งนี้ในการประเมินต้องตรวจสอบให้ชัดเจนว่าตรวจสอบประเมินด้านใด เช่นด้านความเข้าใจ ความเชื่อ ด้านประโยชน์ใช้สอย หรือด้านการนำภูมิปัญญาไปใช้ต่อยอด เป็นต้น

3. แนวความคิดของคนญี่ปุ่น และคนไทย ไม่เหมือนกัน (ความงามของคนญี่ปุ่นกับคนไทยไม่เหมือนกัน, ความเข้าใจของเรากับคนญี่ปุ่นก็ไม่เหมือนกันเช่นกัน ดังนั้นการนำเอารูปแบบการประเมินมาใช้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ ยังสามารถหาวิธีการประเมินได้อย่างหลากหลายตามระเบียบวิธีวิจัย เพราะการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ ในรายละเอียดมีชุดข้อมูลจำนวนมากซึ่งเป็นแนวคิดของคนไทย ซึ่งควรต้องประเมินตามแนวทางความเข้าใจแบบไทยเช่นกัน) A - S

40. ภาพรวมความเข้าใจของผู้บริโภค ที่มีต่อผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ค่อนข้างเข้าใจได้ยาก ถ้าเป็นประชาชนที่ไม่มีองค์ความรู้หรือไม่มีความเข้าใจเบื้องต้น (เป็นผู้ใช้เพียงอย่างเดียว หรือไม่เข้าใจวัฒนธรรมล้านนา) อาจมีการสื่อสารที่ไม่ถูกต้องและเกิดความเข้าใจผิดได้ เหตุที่ต้องมีความเข้าใจเนื่องจาก ถ้าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเมื่อถูกนำไปใช้แล้ว มีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไม่ตรงกัน อาจส่งผลร้ายมากกว่าผลดีในอนาคต อันมาจากการสื่อสาร การส่งต่อข้อมูลหรือชุดข้อมูลสิ่งของผลิตภัณฑ์นั้นๆที่ได้รับการพัฒนา ชุดความเชื่อหรือวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของอาจถูกปรับเปลี่ยนไป ตามรูปแบบที่พัฒนา ทั้งมาจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของผู้ออกแบบ เพราะวัฒนธรรมเป็นของทุกคน สืบเนื่องจากไม่มีการแบ่งสัดส่วนการทำงาน จากรูปแบบงานที่เป็นต้นตำรับ และรูปแบบงานที่ต้องต่อยอด พัฒนา A - S

41. ผลงานที่นำแนวคิดวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นชุดข้อมูล หรือประเด็นเพื่อนำมาสู่การออกแบบ ต้องมีการตรวจสอบให้ชัดเจนว่า เมื่อมีการปรับเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรงเดิม หรือเกิดเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม (มากหรือน้อยเท่าไร) ส่งผลต่อความเป็นอัตลักษณ์ของสิ่งๆนั้น และจะหลงเหลือชุดข้อมูลให้เกิดความเข้าใจเดียวกันได้ของคนในสังคมหรือไม่) A - S

42. จากผลงานที่ได้ ถ้าตอบตามวัตถุประสงค์คือ การได้ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจและสามารถนำไปจัดจำหน่ายได้ ส่วนนี้อาจไม่ตอบโจทย์การทำงาน เนื่องจากการในการพัฒนาผลงานมีขั้นตอนการทำงานหลายส่วน และแต่ละส่วนก็มีวิธีการผลิตที่ซับซ้อน ทำให้ไม่สามารถควบคุมราคาต้นทุนในการผลิตได้และใช้เวลาในการผลิตที่นาน ดังนั้นในการออกแบบและพัฒนาดังกล่าวเหมาะสำหรับผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวความคิดการสร้างสรรค์ การค้นหาวิธีการผลิตงานศิลปหัตถกรรมในรูปแบบใหม่ การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นหลักการสำหรับการเรียนรู้ สร้างสรรค์และวงการการศึกษามากกว่าจะนำไปผลิตเพื่อจัดจำหน่ายในกลุ่มของผู้ประกอบการและกลุ่มผู้บริโภค A - S

ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

43. การศึกษาให้เข้าใจแก่นแท้ของวัฒนธรรม คือสิ่งที่สำคัญที่สุด ต้องเข้าใจถึงที่มาและต้นกำเนิดให้ชัดในระยะหนึ่ง อันเพียงพอที่จะทราบว่าสามารถเริ่มต้นนำไปใช้สร้างสรรค์ได้ ณ.จุดไหน อย่างไร เพื่อมิให้เกิดความกังขาและลดทอนคุณค่าของวัฒนธรรมเดิม C E F G H I

44. พหุทางวัฒนธรรม (Multicultural) ต้องเข้าใจและศึกษาที่มาอย่างถ่องแท้ว่ามาจากแหล่งใด เป็นวัฒนธรรมเดิมหรือถูกดัดแปลงตามสังคม เพื่อเกิดความเข้าใจร่วมกันของคนในสังคม “การสื่อสารผิด ทุกอย่างเปลี่ยน” C D E F G H I

45. การศึกษาควรศึกษาจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ และคาดว่าจะเป็นชุดข้อมูลที่สามารถอธิบายตามหลักการและเหตุผลได้ ไม่คลุมเครือหรือขัดแย้งกันอย่างรุนแรง (ข้อมูลทางวัฒนธรรมจากหน่วยงานภาครัฐศึกษาได้ แต่ควรศึกษาให้ชัดเสียก่อน เพราะบางอย่างเป็นการปลูกฝังชุดความทรงจำหลักให้แก่ประชาชน) C D E F G H I

46. ความรู้ การศึกษาข้อมูลเพื่อให้สามารถเข้าใจถึงแก่นแท้ ไม่มีคำว่าก้าวกระโดด ทุกอย่างต้องมาจากพื้นฐาน (Root) มาก่อนทั้งสิ้น C E F G H I

47. วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีความเป็นพลวัต มีความลื่นไหลตลอดเวลา จำเป็นศึกษาให้เข้าใจถึงข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เนื่องจากความเป็นพลวัต มิได้หมายความว่าจะถูกต้องเสมอไป เพียงแต่ถูกการปรับเปลี่ยน หรือเปลี่ยนผ่านในรูปแบบต่างๆผ่านกาลเวลา ข้อมูลที่มาจากความลื่นไหลทางสังคมและการเข้าใจข้อมูลกระแสหลักที่ได้เรียนรู้มาถูกต้องหรือไม่ แต่การเปลี่ยนแปลงอันมาจากความเป็นพลวัตบางครั้ง อาจส่งผลกลาย เป็นของดีบางอย่าง ที่เกิดจากอุบัติเหตุหรืออุบัติการณ์ ซึ่งเมื่อนำมาคิดไตร่ตรองแล้วสิ่งเหล่านั้นไม่ผิด ความใหม่หรือความเก่า อยู่ที่สังคมเหล่านั้นมีความพอใจหรือไม่ ถ้าเกิดความพอใจ ชอบใจนั้นก็คือความเหมาะสม อันเป็นวัฒนธรรมประดิษฐ์ และเกิดขึ้นใหม่ C D E F G H I

48. การออกแบบสร้างสรรค์ จากการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์ต่อยอด แม้ว่ารูปแบบของการพัฒนาจะปรับเปลี่ยนไปในลักษณะใดก็ตาม แต่สิ่งที่ยังต้องคงอยู่คือตัววัฒนธรรม ความเชื่อหรือความศรัทธาที่แฝงอยู่ มิอาจจะเลื่อนหายไปได้ ทั้งนี้ผลลัพธ์ในการออกแบบจะเป็นเครื่องพิสูจน์ในเชิงประจักษ์ว่าจะส่งผลบวกหรือลบในการนำวัฒนธรรมมาใช้ ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่นักพัฒนาทุกแขนงที่เกี่ยวข้องกับการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องตระหนักให้มาก A B C D E F G H I

49. อย่าฝืนผิดตัว : หลีกเลี่ยง วัฒนธรรมเอาอย่าง หรือการจับแพะชนแกะ การศึกษาข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ความรู้ไม่จริงและการพยายามโยงใยข้อมูลหลายส่วนมาผนวกให้เป็นเนื้อเรื่องวัฒนธรรมเดียวกัน ทั้งที่ไม่มีมูลความเป็นจริงหรือข้อเท็จจริง ความมักง่ายของคนที่ทำให้เกิดการเบี่ยงเบน แตกต่างไปซึ่งสามารถเรียกว่า“การหากินกับวัฒนธรรม”อย่าผิดรูปผิดรอยจนเสียรูป Over เกินไปมันไม่ใช่ เรามาเรียกสิ่งนี้ว่า”ผิดฝาผิดตัวหรือพิสดารเกินเหตุ” ศึกษาให้เข้าใจจิตวิญญาณของมัน อย่ากลัวความคร่ำครึ จนนำมาใช้ประยุกต์ ต้องมีรากฐาน ไม่ข้ามขั้นตอน ความSuccess ไม่ได้มาจากปริมาณแต่มาจากคุณภาพ C D E F G H I

50. ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการประยุกต์ หรือพัฒนาเพื่อเข้าสู่แนวทางในการออกแบบ ไม่สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเหล่านั้นมาใช้ทั้งหมด 100 % ได้ (วัดก็คือวัด วังก็คือวัง ถ้านำมาทั้งหมดมันก็คือยกสิ่งเหล่านั้นมาทั้งหมดเช่นเดียวกัน) แต่สามารถที่แสวงหาหนทางหรือวิถีทางในการประยุกต์และพัฒนาให้เกิดเหมาะสมได้ จากการ ลด รัด ดัด ทอน วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม การศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ถ้าเข้าใจอย่างลึกซึ้งจนถึงแก่น จะสามารถนำวัฒนธรรมและองค์ความรู้นั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งไม่มีความจำเป็นต้องนำมาใช้ทั้งหมดเพียงแค่คัดสรรสิ่งที่เป็นหัวใจแล้วนำเข้าสู่การพัฒนาได้ แต่ต้องมีการอธิบายที่มาที่ไปได้อย่างถูกต้องและอยู่ในข้อเท็จจริง ที่เชื่อถือได้ A B C D E F G H I J K L M

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา

(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม

(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย

(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้จัดทำขึ้นเพื่อการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

51. ถ้ามีความจำเป็นที่ต้องนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในงานสร้างสรรค์จริง ก็ควรมีการปรับปรุง แก้ไขจากสิ่งเดิม เช่นการปรับขนาด การลด การเพิ่ม การจัดองค์ประกอบใหม่ แต่ไม่ควรนำมาใช้ทั้งหมด เพื่อเลี่ยงผู้รู้และลดปัญหาจากการได่ถาม ทั้งนี้ต้องอธิบายให้ชัดเจนว่า “เป็นเพียงนำลวดลายมาใช้เป็นแนวคิดหรือแรงบันดาลใจ มิใช่การนำวัฒนธรรมเดิมที่มีชุดความเชื่อมาใช้ตรงๆ หรือเอาลายเดิม แบบเดิมมาใช้ตัดแปะลงสู่ผลงาน เพื่ออ้างสิทธ์(Claim)ว่าเป็นการนำวัฒนธรรมมาใช้ให้งานแลดูมีคุณค่าที่สูงขึ้น” A B C D E F G H I J K L M

52. ความตั้งใจเกินไป ของนักออกแบบ ที่พยายามสร้างสรรค์ผลงานแต่กลับสวนทางกับความเป็นจริงแบบตรงกันข้าม อันเนื่องไปกองจมอยู่กับคำว่า “เก่า – โบราณ – ไม่ทันสมัย - ครั่ำครึ” ถ้านักออกแบบไปจมและกลัวกับคำดังกล่าว จะทำให้เกิดความพยายามพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานออกแบบใหม่เป็นเท่าตัว จนเกินความเหมาะสมและจำเป็น หรือพลิกแนวคิดแบบสุดโต่งเกินไป เพื่อให้ผลงานที่ออกมานั้นหลุดพ้นและลบคำสบประมาท มีความทันสมัยและไม่โบราณ แต่สุดท้ายแล้วแทบไม่หลงเหลือคำว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิม I J K L M P

53.นักออกแบบสร้างสรรค์อย่าทำงานภายใต้ความกดดัน และอย่าหวาดกลัวจนเกินไป ทำงานให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมและพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปได้ รวมถึง อย่าพยายามด่วนสรุปในความคิดสร้างสรรค์ของตนเองเช่นเดียวกันถ้าการพัฒนานั้นยังไม่ถึงจุดที่เหมาะสม I J K L M P

54.ไม่ควรใช้การตัดแปะวัฒนธรรม Collage สูการสร้างสรรค์ผลงานแบบมักง่าย I J K L M P

55. วัฒนธรรมจะเช่นใดก็เป็นวัฒนธรรม มิสามารถลบ กลบเกลื่อนได้ เสมือนการตัดแต่งกิ่งไม้ให้ได้ดังใจนั้นไม่ได้ แม้ว่าเมื่อตัดแต่งกิ่งอย่างไร สุดท้ายต้นไม้ก็จะเจริญเติบโตงอกเงยออกมาเป็นรูปทรงเดิมของมัน เฉกเช่นวัฒนธรรม เพียงว่านักออกแบบต้องมองให้ลึกซึ้งว่าควรนำต้นไม้นั้นไม่จัดตกแต่งอย่างไรให้มันสวยงามด้วยตัวของมันเอง A B C D E F G H I J

56. การนำวัฒนธรรมอื่นมาใช้ร่วมกัน (Concoction) สามารถที่จะกระทำได้ แต่ต้องศึกษาเรื่องราวต่างๆให้ดี เอาความเป็นเหตุเป็นผล ความจริงตามประวัติศาสตร์ การเอนเอียงไปทางฝั่งใดฝั่งหนึ่งสามารถที่จะกระทำได้เช่นกัน A B C D E F G H I J P

57. วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องได้รับการเปลี่ยนแปลง ต้องมีการพัฒนาต่อไปในอนาคต ทั้งนี้มิได้หมายถึงความต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม หรือการตีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไป แต่มีความประสงค์ต้องการให้เกิดความต่อเนื่อง มีการเปลี่ยนแปลงในเชิงอนุรักษ์มิให้เกิดการสูญหายหรือล่มสลายไป A B C D E F G H I J P

58. วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยสังคมในปัจจุบัน แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงเพื่อดำรงอยู่จำเป็นต้องอาศัยมิติทางวัฒนธรรม ประเพณีและชุดความเชื่อทางพิธีกรรมต่างๆโดยรอบเป็นส่วนประกอบในการดำรงอยู่ (วัตถุสิ่งของที่เป็นส่วนหนึ่งทางพิธีกรรม หรือประเพณีอันมีชุดความเชื่อ) กล่าวคือวัฒนธรรมจะดำรงคงอยู่ในปัจจุบันได้นั้น เกิดจากการเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม (สิ่งเหล่านั้นต้องมีการตอบสนองหรือใช้เป็นเครื่องมือในชุดความเชื่อหรือชุดความทรงจำหลัก อย่างใดอย่างหนึ่งของสังคม) A B C D E F G H I J P

59. การนำมิติทางวัฒนธรรมไปใช้ในการออกแบบ การประยุกต์หรือการกระทำในรูปแบบใดๆควรจะต้องทำการศึกษา ต้องแสดงให้เห็นถึงที่มา ความเป็นมาต่างๆได้อย่างชัดเจนและมีความเหมาะสม ซึ่งสัดส่วนในการนำไปใช้พัฒนาควรอยู่ที่ 50 : 50 กล่าวคือ 50% ต้องเห็นถึงความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมนั้นมาใช้ ทั้งรูปแบบภายนอกที่จับต้องได้และชุดความเชื่อหรือเรื่องราวที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของนั้นๆ และ 50% เป็นเรื่องของการออกแบบ (Design) โดยการพัฒนานั้นต้องควบคู่กันไปเท่าเทียมกัน (แต่มีควรลดความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมเด็ดขาด) A B C D E F G H I J K L M P

60. ถ้าการพัฒนาสุดท้ายแล้วหาสิ่งต่างๆเหล่านี้ไม่ได้ หาที่มาที่ไปไม่ได้ หาความดั้งเดิมไม่ได้ ก็ไม่ควรที่จะพัฒนา A B C D E F G H I J K L M P

61. สินค้าที่หวังแต่เป้าประสงค์ในการขาย เพียงแต่ใช้วัฒนธรรมมาเป็นตัวช่วยเพียงเท่านั้น และบางครั้งการนำวัฒนธรรมมาใช้ทั้งที่ไม่รู้ ไม่เข้าใจว่าเป็นวัฒนธรรมของชาติหรือไม่ การเข้าใจผิดว่าเป็นวัฒนธรรมของไทยแต่กลับเป็นวัฒนธรรมของเขมร(ประเทศกัมพูชา) A B C D E F G H I J K L M P

62. การสร้างสินค้าทางวัฒนธรรมแล้วมันสามารถขายได้ ผู้ผลิตแลผู้จำหน่ายก็ได้ยอดการจำหน่ายที่ดี แค่กาลเวลาที่เปลี่ยนไป ความต้องการของผู้บริโภคก็เปลี่ยนแปลงไปและเพื่อให้ขายได้ ผู้ผลิตและนักออกแบบก็พร้อมที่จะแหกกฎอยู่เสมอ A B C D E F G H I J K L M P

63. นำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ได้ วัฒนธรรมต้องมีการปรับเปลี่ยนลดทอน เพราะวัฒนธรรมบางสิ่งเป็นเรื่องของความเชื่อ ความศรัทธาอันเป็นวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ต้องลดความศักดิ์สิทธ์ลง (ไม่ได้นำมา 100 %ไม่ให้เกิดความศักดิ์สิทธ์มากไป) A B C D E F G H I J K L M P

64. การนำวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) มาใช้ร่วม ควรคัดเลือกต้องสามารถอธิบายเรื่องราวทางวัฒนธรรมนั้นได้ สิ่งนั้นต้องมีเรื่องราวแสดงให้เห็นถึงความเจริญด้านใดด้านหนึ่ง หรือที่ใดที่หนึ่ง ทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ซึ่งการนำแนวคิดนี้มาใช้ วัตถุต้องมีคุณค่า ถ้าไม่มีวัตถุนั้นก็จะไม่มีวัฒนธรรมหรือชุดความเชื่อที่แฝงมาซึ่งการพัฒนาแบบ 50 : 50ยังคงความเหมาะสม(การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้พัฒนาไม่ควรต่ำกว่า 50%) C D E F G H I

65. ศึกษาความจริงแท้ดั้งเดิม ของวัฒนธรรมหรือสิ่งของวัตถุที่นำมาใช้ประยุกต์ร่วม ศึกษาว่า มีเงื่อนไขอะไร มีรูปแบบดั้งเดิมอย่างไร ของเดิมมีไว้ใช้เพื่ออะไร มีลวดลาย มีสี มีรูปร่าง รูปทรงเดิมอย่างไร (รูปแบบสามารถปรับมาใช้พัฒนาได้ แต่อย่างน้อยก็ควรให้มองเห็นความดั้งเดิมแบบ 50 : 50) C D E F G H I K

66. ผลิตภัณฑ์หรือสินค้านั้น ต้องควรอยู่ในหมวดหมู่ที่เหมาะสม หรือเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม ไม่ย้อนแย้งหรือสวนทางกับวัฒนธรรมหรือวัตถุสิ่งของเดิม เช่น มิควรนำช่อฟ้า ใบระกามาออกแบบขาโต๊ะ, ไม่ควรนำกาแลมาออกแบบเป็นพรมเช็ดเท้า,ไม่ควรนำเศียรพระมาออกแบบแม่กุญแจ เป็นต้น แต่ถ้าจำเป็นจริงที่ต้องใช้ ความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ที่เกิดควรมากกว่า 80% A B C D E F G H I J K L M P

67. ต้องศึกษาเรียนรู้สิ่งที่นำมาใช้ ให้ทราบรายละเอียดที่เป็นส่วนสำคัญหลัก ออกแบบได้อย่างเหมาะสม ตามกาลเทศะ ศึกษาตามแนวคิดการนำวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) C D E F G H I

68. มิควรนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีความเปราะบาง (Sensitive) มาใช้ในการออกแบบเด็ดขาด C D E F G H I

69. ในการศึกษาชุดข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ต้องการนำมาใช้ ต้องมีการตีแผ่ความจริงในเชิงลึก ทุกๆมิติที่ต้องการเรียนรู้ ค้นคว้าข้อเท็จจริงให้เกิดความสมบูรณ์ที่สุดก่อนนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ (จากตัวอย่างของสมัยสุโขทัยตอนต้น (พุกาม) และตอนปลาย (ล้งกาวงศ์) มันไม่เหมือนกัน หรือ ศิลปะของล้งกาแท้และล้งกามอญที่ต่างกัน ได้สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะผ่านคติทางศาสนาเพื่อความชอบธรรม เป็นต้น) C D E F G H I

70. การศึกษาต้องสามารถสรุปสาระสำคัญ ในองค์ประกอบต่างๆที่เป็นเงื่อนไขให้ครอบคลุม สามารถทำการสรุปผลออกมาเป็นประเด็นกว้างๆก่อน และสามารถบีบข้อมูลนั้นให้แคบลง และคัดสรรข้อมูลที่สำคัญจริงๆมาใช้ประโยชน์ (จากตัวอย่างของการออกแบบโรงแรมสุโขทัย ของ อาจารย์สุเมธ ชุมสาย ณ อยุธยา ที่ได้รับแนวคิดการออกแบบและแรงบันดาลใจจากวัดสุโขทัย จากอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย ที่ผ่านกระบวนการคิดโดยใช้แง่มุมในเรื่อง Landscape ตระพังน้ำ และการสะท้อนของน้ำจากสถาปัตยกรรมของภาพรวมทั้งหมด มิได้นำเจดีย์ วิหาร มณฑปหรือพระพุทธรูปมาใช้ สิ่งเหล่านี้มิใช่การนำเอาวัดมาใช้ในการออกแบบทั้งหมด แต่เป็นการศึกษาเพื่อหาจุดและทิศทางที่เหมาะสม เพื่อแสดงออกและสื่อถึงการนำสิ่งที่อยู่โดยรอบทั้ง หมดของสถาปัตยกรรมมาใช้ในการออกแบบ) A B C D E F G H I J K L M P

71.การศึกษาข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กัน เกี่ยวเนื่องกัน อันเป็นผลของชุดข้อมูลว่าเกิดอะไร และส่งผลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร เพื่อให้ ข้อมูลนั้นทราบถึงจุดเริ่มต้นและความเกี่ยวพันของชุดข้อมูล (ป้องกันการโต้แย้งของข้อมูล และการนำมาเกี่ยวพันที่ผิด) ความรู้เป็นสิ่งที่สำคัญ การศึกษาประวัติศาสตร์เพื่อทราบถึงที่มา ความเชื่อมโยงที่มีความสัมพันธ์กัน เป็นสิ่งที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นอัตลักษณ์และลักษณะโดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ของศิลปะนั้นๆได้อย่างแท้จริง การศึกษาที่ไม่ลุ่มลึกแล้วนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนา มันจะกลายเป็นสิ่งที่สามารถบิดเบือนชุดข้อมูลได้ตลอดเวลา เช่น เมืองที่มีกำแพงเมือง 3 ชั้นนี้มีแค่ 2 เมือง ได้แก่ เมืองสุโขทัย และเมืองลำปาง (วัดพระธาตุลำปางหลวง) แต่ถ้ามีนอกเหนือจากนี้อาจจะไม่ถูกต้องนักและต้องได้รับการพิสูจน์ เป็นต้น C D E F G H I

72. ในการศึกษาควรมีการตรวจสอบข้อมูลให้ชัดเจนว่าได้ใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในส่วนไหนอย่างไร อะไรคือจุดเด่น อะไรคือชุดข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงของวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นๆ ซึ่งต้องสามารถอธิบายได้ว่าในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้ออกแบบได้นำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ของจุดหนึ่งจุดใดมาใช้ (ลงลึกในข้อมูลนั้น) หรือมองลักษณะเป็นภาพรวม (เป็นการมองแบบกว้างให้เห็นภาพรวม) ต้องมีความชัดเจน C D E F G H I

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

73. อะไรก็ตามที่เป็นชุดความเชื่อทางศาสนา อันแฝงด้วยคติธรรมที่รับรู้ร่วมกันของคนในสังคม ต้องพึงระวัง มิควรนำมาใช้เพราะอาจเกิดการโต้แย้งในสังคมของวัฒนธรรมนั้นๆได้ C D E F G H I

74. วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีรายละเอียดปลีกย่อยของเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในแต่ละส่วน แต่ละห้วงเวลา ล้วนแล้วแต่มีที่มาที่ไป มีเหตุและผลเสมอ ทั้งเกิดจากความสัมพันธ์แล้วส่งผ่านให้เกิดความเชื่อมโยง, การส่งผ่านและรับอิทธิพลต่างๆ(ที่ไม่ใช่ของตนเอง), ผลข้อมูลที่ได้รับจากความขัดแย้งและการสร้างเพื่อแข่งขัน หรือแม้กระทั่งการรับเข้าจากภายนอก แล้วนำมาพัฒนาเปลี่ยนแปลงในเกิดเอกลักษณ์เฉพาะตน สิ่งต่างๆเหล่านี้จึงกลายเป็นชุดข้อมูลที่แฝงอยู่ (HiddenData) ในแต่ละส่วน ซึ่งข้อมูลที่แฝงอยู่ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญ ที่จะสามารถเป็นชุดข้อมูลอันนำไปสู่หนทางแห่งการตีความเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนา ประยุกต์ต่อยอดและสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้องและตรงประเด็น และไม่มีการนำเสนอให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ C D E F G H I

75. การเรียงลำดับความสำคัญของวัฒนธรรม มีความสำคัญ ดังนั้นในการนำมาใช้ต้องมีความเหมาะสม C D E F G H I

76. ต้องทราบรายละเอียด การเข้าใจสภาพแวดล้อมที่ห้อมล้อม เรื่องราวที่ผ่านมา และการสื่อความหมายทั้งหมดในส่วนต่างๆโดยรวมของสิ่งนั้นๆ ทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (เพลง การฟ้อนรำ ประเพณีถูกใช้ในพิธีกรรมอะไร ทักษะฝีมือเชิงช่าง) และวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (งานสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง โบราณวัตถุ Landscape การจัดวาง รูปแบบความสำคัญในการวางตำแหน่งต่างๆ) ก่อนที่จะนำไปใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ เพื่อที่สามารถอธิบายถึงเหตุและผลในการออกแบบต่างๆได้อย่างถูกต้องไม่บิดเบือน C D E F G H I

77. การศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อนำไปใช้พัฒนาสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้อีกลักษณะหนึ่ง ผู้ออกแบบต้องสามารถอธิบายเรื่องราว ความรู้ จนถึงวิถีของการดำรงอยู่ของสิ่งนั้นๆ เนื่องจากวัฒนธรรมจะมีความสัมพันธ์กับส่วนประกอบอื่นๆเกี่ยวข้องมากมายในการดำรงชีวิต ต้องอธิบายให้ได้เพราะจะถูกเชื่อมโยงความรู้ไปเรื่อยๆต่อคนรุ่นหลัง (สื่อความหมายผิดทุกอย่างจะผิดทั้งหมดไม่ว่าผลงานนั้นจะงดงามเพียงใดก็ตาม) C D E F G H I

78. การสร้างใหม่ในรูปแบบดั้งเดิม (จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิม) เป็นไปได้น้อยลงในปัจจุบัน ดังนั้นการคัดเลือกเอกลักษณ์ที่สำคัญอันแสดงถึงตัวตนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์ใช้ต้องมีความชัดเจน ทั้งนี้มันควรถูกตัดทอน แก้ไขหรือถูกยกออก จนกระทั่งดูไม่ออก ไม่เข้าใจ ไม่หลงเหลือเค้าโครงเดิมหรือลักษณะเอกลักษณ์เดิม แบบงานเช่นนี้คงไม่สามารถเรียกได้ว่านำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ (ที่นำไปใช้คงเป็นเพียงเพื่อให้ผลงานตนเองแอบอ้างใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือให้งานตนเองน่าสนใจขึ้นเท่านั้น) C D E F G H I J

79. วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในแต่ละสังคม แต่ละภูมิภาค แต่ละประเทศ อาจมีความคล้ายคลึงกัน แต่สิ่งที่จะสามารถบ่งชี้ คือ มีการสร้างหรือกระทำสิ่งนั้นๆขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์อะไร มีหลักการและเหตุผลอะไร หรือใช้ในพิธีกรรมอะไรเป็นต้น ดังนั้นการนำไปใช้ต้องศึกษาให้ดีเนื่องจากวัฒนธรรมอาจมีความแตกต่างจากความเชื่อในการสร้างสร้างสิ่งๆนั้นขึ้น เช่นการห่อกระทงใบตอง คนภาคกลางใช้สำหรับทำห่อหมก มีการนำไปใช้ในงานออกแบบเซรามิคมากมายเพื่อใส่อาหาร หรือใช้ในร้านอาหาร แต่การใช้กระทงใบตองทางภาคเหนือจะใช้ในการไหว้ผี เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันร้านอาหารเหนือหลายที่ก็นิยมใช้ชามเซรามิคที่เป็นแบบรูปกระทง มาใช้ในร้านอาหารเหนือ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มันถูกใช้รวมกันได้อย่างไร C D E F G H I

80. ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ ควรพยายามศึกษาวัฒนธรรมที่ตนเองอาศัยอยู่ ศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่อยู่ใกล้ตัว หรือจากประสบการณ์ตรง อันนำมาใช้สู่การพัฒนา มากกว่าที่จะศึกษาวัฒนธรรมที่ไกลตัวผ่านการลงพื้นที่หรือจากเอกสาร เพราะวัฒนธรรมมีหลากหลายมิติและมีความลึกซึ้ง เพราะวัฒนธรรมคือตัวตนของเรา “เราคือวัฒนธรรมเช่นเดียวกัน” นั้นจะทำให้ผู้ออกแบบเกิดความเข้าใจผ่านวิถีการดำรงชีวิตของตนเองส่วนหนึ่ง และสามารถอธิบายเรื่องราวนั้นๆได้เป็นอย่างดี C D E F G H I

81. ปัญหาคือ เราจะสามารถสืบค้นข้อมูลเหล่านี้จากหนังสือหรือภาคเอกสารได้เพียงพอหรือไม่ วัฒนธรรมและภูมิปัญญามีความจำเป็นต้องศึกษาในรูปแบบปฐมภูมิเท่านั้น เนื่องจากอีก 50 ปี หรือ100 ปี ข้อมูลอาจถูกการสื่อสาร (จากการออกแบบสร้างสรรค์ หรือเป็นส่วนหนึ่งจากอีกหลายทาง) บิดเบือนจนสิ้นและเกิดความเข้าใจผิดแน่นอน ข้อมูลต่างๆที่ศึกษาและนำมาใช้จากภาคเอกสารนั้นอาจไม่เพียงพอต่อการเข้าใจ ดังนั้นถ้าข้อมูลขาดการน่าเชื่อถือ (มิใช่ศึกษาแต่ข้อมูลจาก สพฐ.ซึ่งนั้นไม่สามารถนำมาใช้อธิบายได้ หนังสือ เอกสารมีการคัดลอกข้อมูลกันไปมาเสมอ) จะส่งผลให้การออกแบบสร้างสรรค์ ถูกนำเสนอต่อสาธารณชน จนกลายเป็นชุดข้อมูลที่เลื่อนลอยไม่มีความถูกต้องทั้งหมด C D E F G H I

82.วัฒนธรรมและภูมิปัญญามีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเปลี่ยนแปลง แต่ต้องมี Ideology(คตินิยมและอุดมการณ์) เนื่องจากมีความเชื่อด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแฝงอยู่หลากหลายเรื่อง แต่ต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้งเพื่อไม่ให้เกิดความเข้าใจที่ผิดแปลกออกไป ตัวอย่างเช่น แนวคิดสถาปัตยกรรมมีการลดหลั่นกันอย่างชัดเจน จุดสูงสุดเพื่อการสนองพุทธศาสนา ต่อมาเป็นวัดวัง ที่อยู่ของเจ้านาย เรือนเจ้านาย เรือนคนธรรมดาตามลำดับ ซึ่งในอดีตไม่เคยมีการเขย่งกัน, การทาสีบ้านเรือนต่างๆไม่มีการนำทองคำเปลวมาใส่ อาจมีการประดับตกแต่งบ้าง แต่ผู้คนทั่วไปจะไม่มีการประดับอะไรเลย หรือในเรื่องของพิธีกรรม สิ่งของนั้นใช้ในพิธีกรรมแค่ไหน เป็นพิธีกรรมหลวง พิธีกรรมชุมชน หรือพิธีกรรมชาวบ้านเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้ง C D E F G H I

83. การศึกษาบริบทรอบข้างของสิ่งนั้นๆ สิ่งของที่ใช้ในบริบทเดิม อาจไม่สามารถใช้กับบริบทใหม่ได้เรื่อยๆ หน้าที่ของมันอาจเปลี่ยนไป รูปแบบของคนก็เปลี่ยนไป สิ่งรอบๆทั้งการดำเนินชีวิตของผู้คน ลักษณะถิ่นที่อยู่และพิธีกรรม เป็นต้น B C D E F G H I J

84. ต้องมีความลึกซึ้งเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆที่ต้องการศึกษา ตั้งแต่เรื่องวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เทคนิคการสร้าง จนถึงความเข้าใจวัสดุ ตัวอย่างเช่น ไม้ไผ่มีคุณสมบัติอย่างไร มีข้อจำกัดในการออกแบบหรือไม่ การใช้วัสดุผิดดันทุรังไปก็ใช้ไม่ได้ ต้องมีการสนองการทำงานได้ดีและมีความเหมาะสม ถ้ามีการออกแบบห้องน้ำด้วยไม้ไผ่ มีความชื้นมอดจะกินไม้ แม้จะเคลือบด้วยน้ำยาก็สามารถใช้ได้ในระยะหนึ่งเท่านั้น C D E F G H I

85. ต้องทราบถึงผลิตภัณฑ์ (Product) มีการออกแบบมาใช้เพื่ออะไร หรือใช้ในการตกแต่งที่ไหนอย่างไร กลุ่มตลาดอะไร ขายสินค้าอะไร ผู้ออกแบบมีความจำเป็นต้องทราบถึงประเภทของสินค้า เพื่อให้เราศึกษาความเป็นไปได้ถึงความสัมพันธ์และเงื่อนไขต่างๆของชุดข้อมูลทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่จะนำมาประยุกต์ใช้ ได้อย่างสอดคล้องเหมาะสม A B C D E F G H I L M P

86. ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์หรือผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้นำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์และพัฒนา ถ้าผลงานนั้นๆมีความไม่เหมาะสม มีการใช้วัฒนธรรมเป็นเพียงจุดขายให้กับสินค้าโดยไม่มีการเกี่ยวข้องหรือใช้เพียงยกระดับแต่ไม่มีความเข้าใจ ไม่มีการศึกษาลุ่มลึกเพียงพอจนเกิดความบิดเบือนจนเสียหาย ในฐานะนักวิชาการมิควรปล่อยให้ผลงานที่มีรสนิยมผิดๆนั้นเกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนต่อสังคมลอยนวล แต่ถ้าการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาพัฒนาให้น่าสนใจแต่ก่อเกิดความเสียหายไม่มากก็สามารถยอมรับได้เพื่อให้เกิดการพัฒนาต่อไป(แล้วค่อยๆปรับ) แต่ถ้าเกิดความบิดเบือน คลาดเคลื่อนมากเกิน ไม่เหมาะสมก็ไม่ควรนำวัฒนธรรมมาปรับเปลี่ยนไป ให้วัฒนธรรมนั้นดำรงอยู่อย่างเดิม A B C D E F G H I J K L M P

87.ควรมีการจัดกลุ่มทางวัฒนธรรมให้เกิดการรับรู้ว่าสิ่งไหนใช้พัฒนาได้ สิ่งไหนไม่ควรนำมาใช้ เพราะวัฒนธรรมจะมีชุดความเชื่อ ทั้งจากพิธีกรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีและเรื่องราวที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของเสมอ ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์และพัฒนาไม่ควรนำแต่ภาพลักษณ์ภายนอกมาใช้เพียงอย่างเดียว แนวคิดการออกแบบ (Concept) ต้องนำประเด็นต่างๆและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องของวัฒนธรรมนั้นๆออกมาสนับสนุนด้วย หยิบแต่ Element ออกมาเพียงอย่างเดียวมิได้ นั้นคือสิ่งที่ผิดอย่างมาก A B C D E F G H I J K

88. ต้องมีความเข้าใจวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ว่าเมื่อนำไปใช้ประยุกต์และพัฒนาสิ่งใดๆแล้ว อะไรคือสิ่งที่เหมาะสม อะไรคือสิ่งที่ไม่เหมาะสม C D E F G H I

89.วัดก็คือวัด วังก็คือวัง ไม่ควรหยิบยกหรือนำมาใช้ทั้งหมด ควรศึกษาและค้นหาเอกลักษณ์เพื่อนำมาใช้พัฒนา ต่อยอดออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงาน C E F G H I

90. นักออกแบบและนักวิชาการรุ่นใหม่ๆ จะมี Ego ที่สูงมาก มีความเชื่อมั่นในตนเอง และพยายามออกแบบให้เกิดเป็นสิ่งใหม่แบบนอกกรอบ เหตุนี้จึงเกิดผลงานที่นำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์และพัฒนาในมุมมองที่ไม่เหมาะสมมากมายในปัจจุบัน กลุ่มคนเหล่านี้ขาดตัวอย่างการออกแบบ ขาดการเรียนรู้ผ่านผลงานสร้างสรรค์ที่เหมาะสม ควรมีการให้ความรู้เหล่านี้กับนักออกแบบและนักวิชาการรุ่นใหม่ให้มากขึ้น นักออกแบบที่ดีควรออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์อันใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์สร้างสรรค์ ให้คนกลุ่มนี้ศึกษาว่างานที่ดี งานที่เหมาะสมควรเป็นลักษณะอย่างไรและสามารถอธิบายถึงที่มาที่ไปได้รอบด้าน (เป็นงานออกแบบที่นำต้นทุนทางวัฒนธรรมมาใช้อย่างครบถ้วน) เช่น งานศิลปกรรมแห่งชาติ ที่ได้ศิลปินชั้นยอดมาคัดสรรผลงานที่ดี A - S

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

91.ต้องให้ความเข้าใจกับกลุ่มคนในสังคม ให้หวงแหนและเคารพวัฒนธรรมของตนเอง เห็นต่างไม่ผิดแต่ก็ไม่ควรทำลาย ส่วนมากจะเป็นคนกลุ่มบน คนที่มีฐานะดีที่มักจะไม่ค่อยใส่ใจ ไม่มีความรู้ สนใจเพียงภาพลักษณ์ที่สวยงามของผลิตภัณฑ์เท่านั้น เช่น การนำพระพุทธรูปเอาไปตกแต่งหน้าร้านอาหาร หน้าห้องน้ำ (บางครั้งเกิดการสั่งงานจากกลุ่มคนฐานะร่ำรวย นักออกแบบหลายๆคนทราบถึงชุดข้อมูลทางวัฒนธรรมแต่ก็ต้องทำ) A B C D E F G H I J

92. การนำประวัติศาสตร์ชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ ควรศึกษาให้ดีว่าในยุคสมัยนั้นๆได้รับอิทธิพลมาจากยุคใด สมัยใด ผลงานสร้างสรรค์มิได้เผยให้เห็นแต่ภาพลักษณ์หรือรูปร่างรูปทรงที่พัฒนาเท่านั้น แต่อีกนัยยะหนึ่งยังเป็นการส่งผ่านองค์ความรู้ที่แฝงมาให้ กับคนรุ่นหลังได้ทำการศึกษา สืบค้นได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและต้องไม่บิดเบือนจากความเป็นจริงเพราะนี่คือการปรับวัฒนธรรมให้อยู่ในสังคมปัจจุบันได้ ทั้งนี้ไม่จำเป็นต้องใช้เพียงชุดทฤษฎีหลักเพียงอย่างเดียว การลงพื้นที่ การเก็บข้อมูลหลักฐานใหม่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงหรือให้แง่คิดใหม่ได้เช่นเดียวกัน A B C D E F G H I J

93. ควรมีโปรแกรมหลักสูตร ในการเรียนการสอน เรื่องการจัดการวัฒนธรรมและภูมิปัญญา สู่การออกแบบสร้างสรรค์ A - S

94. ควรมีตัวบทกฎหมาย หรือ ทรัพย์สินทางปัญญา ออกมาระบุเกณฑ์หรือมาตรการเพื่อป้องกันการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ที่มีความบิดเบือน คลาดเคลื่อน ไม่เหมาะสมเหล่านี้ (มีการให้คุณให้โทษ อันไหนปฏิบัติได้ อันไหนไม่ควรปฏิบัติ) ทั้งนี้รวมถึงการท่องเที่ยวเช่นเดียวกัน กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาก็ควรมีส่วนร่วมในการทำงาน การออกระเบียบการท่องเที่ยวที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม ว่าควรอยู่ระดับไหน เท่าไหนจึงเกิดความเหมาะสม เพราะการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในปัจจุบันหลากหลายที่ มีการจัดที่เกินขอบเขตความเหมาะสมไปไกลมาก และมีการให้ข้อมูลที่สับสนไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง C D E F G H I J

95. แนวคิดในการพัฒนา อนุรักษ์และการต่อยอดภูมิปัญญาสถาปัตยกรรมล้านนา แบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. Traditional Style Architecture การสร้างแบบประเพณีดั้งเดิม แม้ว่าทุกอย่างจะเกิดการเปลี่ยนแปลง แต่อาคารทุกอย่างยังคงเหมือนเดิมลักษณะรูปแบบยังคงเหมือนเดิมทุกประการ มีการอนุรักษ์ไว้และเกิดการรื้อฟื้น ซึ่งบางครั้งในการรื้อฟื้นสถาปัตยกรรมแบบประเพณีดั้งเดิมขึ้น แต่มีการกลับทิศผิด ไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมปัจจุบันไปแล้ว ณ.ที่ที่มันเคยอยู่ในอดีต อันเนื่องมาจากเศรษฐกิจและความเจริญ วัฒนธรรมไม่ทันต่อความเจริญของเมืองที่เกิดขึ้น พื้นที่ว่างถูกแทนที่ด้วย ห้างร้าน ถนน ตึกสูงและอาคารพาณิชย์ต่างๆ

2. Decorative Ornaments Architecture เป็นลักษณะการนำแบบอย่างไปใช้โดยที่ไม่มีความรู้เลย เอาไปใช้ในแบบที่ต้องการเอกลักษณ์ความเป็นไทยไปใส่เท่านั้น เอาแค่รูปลักษณ์ไปใช้ประดับ

3. Conceptual Design Architecture เป็นการนำวิธีคิดจากการออกแบบทางสถาปัตยกรรม หรือจุดเด่นอย่างใดอย่างหนึ่งอันเป็นเอกลักษณ์ เพื่อใช้ในการสร้างการจดจำ นำไปใช้ต่อยอดให้ได้ A B C D E F G H I J

96. ต้องปลูกฝังให้นักออกแบบสร้างสรรค์มีความรัก วามหวงแหนศรัทธา ความชื่นชม และเชิดชูวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเอง รวมถึงของดีของท้องถิ่นตนเองอย่างมาก (ต้องมีการรับรู้เรื่อง ความรักที่มีต่อวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเองเสมอ ไม่ทิ้งขว้างสิ่งเหล่านี้ให้อยู่เบื้องหลังแม้นวัตกรรมและเทคโนโลยีจะเดินหน้าไปไกลแค่ไดก็ตาม) A B C D E F G H I N

97. เราต้องมีการจัดการความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและหาหนทางแห่งการปรับตัว เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น ยังคงอยู่และต่อยอดให้ใช้ได้จริงในปัจจุบัน C D E F G H I

98. ในการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ควรนำแนวคิด 2 ส่วนคือ 1.Tradition (เป็นแนวัฒนธรรม อนุรักษ์ความดั้งเดิมผสมผสานกับความรู้ทางด้านการออกแบบ ลักษณะงานมีความประณีตละเอียดรอบคอบมาก) 2. Modern (ความเป็นสมัยใหม่ เป็นการออกแบบโดยอิงความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน แก้ปัญหา แต่ยังคงมีกลิ่นไอทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอยู่ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปร่าง รูปทรง สี หรือความเข้าใจร่วมกันทางวัฒนธรรม) นำ 2 ส่วนนี้มาผสมผสานร่วมกันหรือเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งมาใช้ได้ A B C D E H I J K L M P

99. ควรนำเอาภูมิปัญญาที่มีอยู่ในประเทศ มาใช้ประยุกต์หรือพัฒนาร่วมกันให้เกิดเป็นผลงานหัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ (อันเป็นการบูรณาการองค์ความรู้เชิงช่าง) เช่น การนำการมัดย้อมหรือทอผ้ามาประยุกต์ใช้ในการทำร่ม หรือการนำเอางานจักสานมาพัฒนาร่วมกับงานเซรามิกส์เป็นต้น A B C D E I J K L M O

100. ต้องมีการสืบสานให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาดำเนินอยู่ได้ในชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน กล่าวคือสินค้าต้องใช้จริงในชีวิตประจำวัน (และในทุกๆวัน) A B C D E I J K L M O

101. งานหัตถกรรมที่ทำด้วยมือ สร้างด้วยมือ ต้องมีบทบาทสำคัญ นั้นคือในการออกแบบและพัฒนาต้องมีการผลิตด้วยมือในการสร้างสรรค์อยู่ (จากความเป็นสุนทรียะ+ทักษะ+วิริยะ) A B C D E I J K L M

102. ควรต้องนำเทคนิควิธีที่สืบสานแบบโบราณกาล มาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนาสินค้าในปัจจุบัน (อุตสาหกรรมไม่สามารถกระทำได้) A B C D E I J K L M

103. วัสดุต้องหาได้ในท้องถิ่น หาได้จากชุมชนนั้นๆ (ในเมืองไทยชอบใช้วัตถุดิบต่างบ้านต่างเมืองเสมอ) I J K M

104. ต้องเป็นงานหัตถกรรมที่เชิดชูตำบลนั้น อำเภอนั้น จังหวัดนั้น ภูมิภาคนั้น และประเทศนั้น เพื่อให้ผลงานที่ได้ต้องมีตัวตนของตนเอง ก่อเกิดเอกลักษณ์ที่สำคัญ สร้างความจดจำให้แก่ผู้บริโภค สามารถบ่งบอกลักษณะเดิมเชิงท้องถิ่นได้ A B C D E I J K L M N

105. การส่งเสริมให้นักออกแบบ และช่างผู้ผลิตมีความรับรู้เรื่องสุนทรียะ ความงดงามทางศิลปะให้มากยิ่งขึ้น เพื่อก่อให้เกิดรูปแบบที่มีความน่าสนใจเป็นที่ชื่นชอบแก่ผู้บริโภคได้ ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบ ไม่จำเป็นต้องนำมาใช้ทั้งหมด ต้องรู้จักปรับเปลี่ยนหรือลดละตัดทอน เพื่อนำมาใช้อย่างเกิดประโยชน์แต่ยังคงความรับรู้ ความเข้าใจ สามารถอธิบายอย่างเป็นเหตุเป็นผลได้ (ปรับแต่งใหม่ให้ลวดลายน้อยลง แต่กรรมวิธีการผลิตที่ละเอียดยังคงเหมือนเดิมทุกประการไม่เปลี่ยนไป) A B C D E I J K L M

106. การให้การศึกษาด้านการออกแบบสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การพัฒนาแนวคิดและรูปแบบของผลิตภัณฑ์ เพื่อลดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปประยุกต์ใช้อย่างไม่เหมาะสม และสามารถต่อยอดให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ รวมถึงการแก้ไขปัญหาของผลิตภัณฑ์นั้นให้เกิดประโยชน์มากขึ้นสอดคล้องวิถีชีวิตในสังคมปัจจุบัน A B C D E I J K L M

107. การสนับสนุนความร่วมมือของนักออกแบบและช่างฝีมือ A B C D E I J K L M O

108. การส่งเสริมและการสืบสานอย่างต่อเนื่องในงานหัตถกรรม จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการประยุกต์ใช้ (เป็นการสืบสานอย่างสร้างสรรค์) A B C D E I J K L M

109. การสนับสนุนการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานที่สามารถใช้สอยในชีวิตประจำวันให้มากที่สุด เนื่องจากผลิตภัณฑ์จะถูกการใช้งานอย่างเนื่อง นั้นทำให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต่างๆได้อยู่ร่วมกับสังคมในวิถีชีวิตร่วมสมัยด้วยเช่นกัน A B C D E H I J K L M

110.“สิ่งแวดล้อมคือตัวตน” ต้องนำสิ่งที่ใกล้ตัวมาใช้เป็นแนวคิดหรือเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เอกลักษณ์คือต้องหาตนเองให้เจอ สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆได้ด้วยแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิตและประเพณี A B C D E H I J K L M N

111. นักออกแบบต้องพยายามสร้างไจทย์ เพื่อหาแนวคิดใหม่ที่แตกต่างออกไปจากเดิม การออกแบบต้องมีการแตกแยก ขยายแขนง ขอบเขตการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้กว้างออกไป มิเช่นนั้นผลงานที่ได้จะเหมือนกันและซ้ำกันเรื่อยๆ I J K L M N O P

112. ควรนำเครื่องจักรทางอุตสาหกรรมให้เข้ามามีบทบาทในการออกแบบพัฒนามากขึ้น เพื่อช่วยเหลือการสร้างสรรค์ชิ้นงาน เช่น เครื่อง Laser Cutting และเครื่อง Laser Printer ดังนั้นต้องรู้จักนำเอาเครื่องจักรทางอุตสาหกรรมเหล่านี้เข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วย เพราะสิ่งนี้เป็นสิ่งที่สำคัญ ต่อการพัฒนาต่อยอด (แต่ระบบอุตสาหกรรมบ้านอาจไม่ใช่ในกระบวนการที่ใหญ่นัก ใช้เป็นจุดเป็นตำแหน่งไป คือเน้นเข้ามาส่งเสริมให้ชิ้นมีใช่กระบวนการทั้งหมด) I J K L M N O

113. การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถพัฒนาให้แจ้งเกิดได้จากการแข่งขัน สืบสานผลิตภัณฑ์ ได้ด้วยเทคโนโลยีที่แตกต่าง การนำเสนอที่แตกต่าง และการสื่อตำแหน่งสินค้าที่แตกต่าง I J K L M N O P

CODING

- A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน
- B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม
- C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม
- D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง
- E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)
- F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)
- G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)
- H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม
- I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)
- J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา
- K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
- L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)
- M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
- N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค
- O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน
- P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)
- Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)
- R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)
- S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

114. ชุดข้อมูลที่จำเป็นในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา คือ การต่อยอด + การพัฒนา + การคงอยู่ แต่ทั้งหมดต้องแสดงถึงความเป็นตัวตน A B C D E F G H I J K L M

115. ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานจากการพัฒนาศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา ต้องมีความตระหนักถึงเหตุผล เหตุที่เกิดขึ้นว่า “มีการถูกสร้างขึ้นมาตามความเชื่อและแรงศรัทธาของบรรพชนแต่ครั้งอดีตอย่างไร” เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์สู่สากล ด้วยการพัฒนาควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ (การศึกษานั้นรวมถึงทุกสิ่งอย่างทั้ง สถาปัตยกรรม ผลิตภัณฑ์ข้าวของเครื่องใช้ เทคนิควิธี รูปแบบ หรือการนำไปใช้ทางวัฒนธรรม ประเพณี เป็นต้น ดังนั้นในการศึกษาการพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมในแต่ละแห่ง ความเข้าใจในการคัดสรรค์ต้องมีการศึกษาของข้อมูลของถิ่นฐานและสังคมนั้นเสียก่อน เพื่อให้เข้าใจถึงบริบททางวัฒนธรรมได้อย่างถูกต้อง นั้นหมายถึงการศึกษาทุกส่วนที่อยู่รายล้อมของท้องถิ่นนั้นๆ) A B C D E F G H I J K L M

116. การดูแลรักษารูปแบบงานหัตถกรรม กรรมวิธีการดั้งเดิม และรู้จักนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในสังคมปัจจุบันให้ได้ A C D E G H I

117. งานหัตถกรรมและภูมิปัญญาในแต่ละแห่ง (ที่นำมาใช้เป็นแนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์)จะมีวิธีคิดอยู่อย่างมากมาย และมีความเชื่อมโยงกับพุทธศาสนากับความเชื่อ เป็นมุมมองด้านความเชื่อโดยมีพิธีกรรมเป็นตัวเชื่อมโยง ผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจในเรื่องนี้ให้ลึกซึ้ง A B C D E F G H I

118. ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา จำเป็นต้องเรียนรู้งานที่เป็นแบบดั้งเดิมเสียก่อน ควรเริ่มต้นการพัฒนาจากสิ่งที่ง่ายๆ ไม่ยุ่งยาก จนถึงการก่อเกิดเป็นผลงานที่มีความสลับซับซ้อน อันเป็นลักษณะการค่อยๆเกิดการปรับปรุง พัฒนา มิใช่การปรับเปลี่ยนแบบก้าวกระโดดตามใจนักออกแบบ ทุกอย่างในการพัฒนาต้องเป็นระบบ เป็นขั้นเป็นตอน และสามารถอธิบายรายละเอียดได้ตามขั้นตอนนั้นๆ A B C D I J K M

119. ควรมีการนำวัฒนธรรม ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา มาใช้บูรณาการองค์ความรู้ร่วมกันในหลากหลายด้าน (ทุกอย่างล้วนมีความเกี่ยวข้องกัน สามารถนำมาใช้พัฒนาร่วมกันได้) หลักเกณฑ์สำคัญคือ เราจะทำอย่างไรให้ศิลปหัตถกรรมและวัฒนธรรมมีวิธีการดำเนินแบบรักษาไปพร้อมๆกับการพัฒนา ซึ่งเป็นประเด็นหลักหรือหัวใจหลักที่สำคัญมาก A B C D E F G H I J K L M O

120. เราจะมีวิธีการอย่างไรในการนำพุทธศิลป์ กับช่างสล่ารุ่นใหม่มาทำงานร่วมกัน โดยมีผู้รู้ด้านการจัดการวัฒนธรรม ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการด้านต่างๆที่เกี่ยวข้อง และนักออกแบบ มาเป็นที่ปรึกษาหรือเป็นผู้ร่วมกระบวนการพัฒนา มันจะเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้วัฒนธรรมและศิลปหัตถกรรมสามารถคงอยู่ได้ในสังคมปัจจุบัน (สรุปคือทุกภาคส่วนที่มีความเกี่ยวข้องในการพัฒนา ต้องจับมือกัน ทำงานร่วมกัน ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาของเราจึงจะอยู่รอด) A B C D E F G H I J K L M O

121. ในการพัฒนาสร้างสรรค์ต้องเรียนรู้หลักแนวคิด การหยิบยกและดึงเอาจุดเด่น อัตลักษณ์ทางผลงานด้านศิลปหัตถกรรมในชุมชนท้องถิ่น มาเชื่อมโยงกับคุณค่าของศิลปหัตถกรรมหรือภูมิปัญญาในแขนงอื่นๆที่สนใจ (ตัวอย่างจากการนำทองคำเปลวมาประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์เป็นศิริมงคล) เพื่อผสมผสานงานสร้างสรรค์ให้ขึ้นงานมีมูลค่ามากขึ้น อีกทั้งยังเชื่อมร้อยกับบริบททางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดความยั่งยืนในด้านการเติบโตทางเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นได้ A B C D E F G H I J K L M O

122. ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ ต้องสามารถตอบได้ว่ามีเหตุผล และความจำเป็นอะไรที่ต้องการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น มาพัฒนา (ตอบให้ได้ในสิ่งที่ตนเองต้องการกระทำ) A B C D

123. มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร เช่น การพัฒนาเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม, การพัฒนาสร้างสรรค์สำหรับการให้ความรู้ทางด้านจัดการวัฒนธรรม, การพัฒนาสินค้าวัฒนธรรม, งานสร้างสรรค์เชิงวิชาการ หรือ การพัฒนาเพื่อรื้อฟื้นภูมิปัญญาเดิม เป็นต้น ทั้งนี้ในความเป็นจริงมิอาจปฏิเสธความทันสมัยได้ A B C D

124. การแสดงออกถึงตัวตนของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของพื้นที่ในสิ่งนั้นๆ C D E F G H I N

125. มีการศึกษาให้เข้าใจอย่างแท้จริง คือต้องมีความรู้เรื่องข้อมูลทางสังคม-ความเชื่อและลักษณะทั่วไป มีความเข้าใจในสิ่งที่เราจะทำ ต้องศึกษาในทุกมิติการนำสิ่งใดที่มีชุดความเชื่อที่มันยึดโยงวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ได้หรือใช้ไม่ได้ และมีขอบเขตมากน้อยแค่ไหนอย่างไรในการออกแบบ เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นถูกใช้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (ถ้าไม่มีความรู้จริงจงหยุดและเลิกทำ ไม่ใช่การนำไปใช้แบบผิดๆอันเป็นการทำลายคุณค่าทางวัฒนธรรม ทำลายความเชื่อ และสิ่งดีงามที่ผูกพันกับสังคมมานับร้อยนับพันปี) C D E F G H I

126. เมื่อคุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ ดังนั้นเมื่อออกแบบสร้างสรรค์แล้ว คุณค่าของมันเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างไร (คุณค่าควรเกิดในทุกกระบวนการของมัน ไม่ใช่การทำลายเพื่อให้การพัฒนานั้นมาถูกทาง กล่าวคือ คนออกแบบถูกต้อง – วัฒนธรรมถูกต้อง – และคนใช้ถูกต้อง) A B C D E F G H I J K L M

127. การพัฒนาสร้างสรรค์ อันใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการประยุกต์ผสมผสาน ไม่ควรนำตัวมันเอง(วัฒนธรรม)มาใช้เป็นตัวตั้งต้น หรือนำมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบเลย แต่สิ่งที่สามารถกระทำได้คือ การดึงเพียงลวดลายมา, การจัดองค์ประกอบใหม่, การประยุกต์ลายใหม่ หรือการแสวงหาแนวทางในการออกแบบใหม่ ในวิธีการต่างๆที่น่าสนใจมาร่วมใช้ในการพัฒนา เป็นต้น ซึ่งถ้าผู้ต้องการพัฒนาคิดเพียงแต่เพื่อให้เกิดมูลค่าเพิ่ม เช่นการนำผ้าซิ่นตีนจกแม่แจ่มมาตัดเย็บ ก็ควรกลับไปขายเป็นผ้าผืนแบบเดิมดีกว่า เพราะมีมูลค่าที่สูงมากอยู่แล้ว I J K L M O

128. ในการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ ควรต้องมีการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1. ชุดข้อมูลที่จำเป็นต้องศึกษา เพื่อการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ (ควรนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลหลัก ประมาณ 70 %) ซึ่งประกอบด้วย 1. ชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชุดทฤษฎีฐานราก, ชุดข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ผสมผสานสู่การพัฒนาสร้างสรรค์, วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ, แนวคิดและแนวทางการใช้ทรัพยากรวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และบริบทที่เกี่ยวข้อง (ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้เป็นแนวคิดตั้งต้นในการประยุกต์) และ 2. ชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์, การพัฒนาผลิตภัณฑ์, หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ และมูลฐานทางศิลปะและการออกแบบ โดยส่วนที่ 1 นี้ นับเป็นชุดข้อมูลสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ที่ต้องคำนึงถึงมากที่สุดก่อนการออกแบบ ว่าเราจะออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์อะไร สินค้าอะไร และมีความเหมาะสมมากน้อยเท่าใดในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ประโยชน์

ส่วนที่ 2 ชุดข้อมูลที่ต้องศึกษาเพื่อทำความเข้าใจ ในมิติรอบด้าน (ควรนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลรอง ประมาณ 20 %) ประกอบด้วย 1. การศึกษาข้อมูลว่าด้วย การศึกษาเพื่ออนุรักษ์และการดำรงอยู่ / ไทยคดีศึกษา / การจัดการวัฒนธรรมเพื่อให้รับรู้ถึงชุดข้อมูลสำคัญ ข้อมูลภูมิหลัง ที่มาที่ไป ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรม สังคม และชุมชน การดำเนินและการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ก่อนนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลสำหรับการพัฒนาสร้างสรรค์ และ 2 การศึกษาผลิตภัณฑ์เดิมที่ผ่านมาและที่มีในปัจจุบัน โดยเป็นศึกษาผลงานที่มีในท้องตลาด ผลิตภัณฑ์ที่เป็นที่นิยม และเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการยอมรับในเชิงวิชาการและเศรษฐกิจ โดยส่วนที่ 2 นี้ นับเป็นชุดข้อมูลใช้สำหรับสมทบ สนับสนุนชุดข้อมูลในส่วนที่ 1 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลที่เป็นเชิงลึกมากขึ้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ทำให้เกิดความเข้าใจในข้อมูลมากขึ้นในมิติต่างๆ เพื่อลดความผิดพลาดการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในทิศทางที่ไม่ถูกต้อง และไม่เหมาะสม รวมถึงการศึกษาผลิตภัณฑ์ที่เป็นที่ต้องการในสังคม เป็นที่นิยม และรับรู้ถึงทิศทางการออกแบบใหม่ๆในปัจจุบันจากการนำวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

ส่วนที่ 3 ชุดข้อมูลที่ต้องรู้ สำหรับการอธิบายข้อมูลและการประยุกต์ใช้ (ควรนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลสมทบ ประมาณ10 %) ประกอบด้วย 1. การศึกษาชุดข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นๆ ศึกษาถึงข้อมูลที่ว่าด้วยเรื่องราวในอดีต, การได้มา (การได้รับ) ของวัฒนธรรม, การปรับเปลี่ยนรูปแบบทางวัฒนธรรมให้เข้ากับสังคม ข้อมูลนี้จะเป็นข้อมูลเบื้องลึกที่จะมาสมทบข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้สิ่งที่เราพัฒนา มีชุดข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากขึ้น และ 2. การศึกษาข้อมูลทาง นวัตกรรม เทคโนโลยี ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อให้ทราบถึงเครื่องจักรในการผลิตใหม่ๆ, วัสดุอุตสาหกรรมหรือวัสดุที่สามารถใช้ในงานออกแบบใหม่ๆ, การเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่สามารถปรับใช้กับงานออกแบบได้ โดยส่วนที่ 3 นี้ นับเป็นชุดข้อมูลใช้สำหรับสมทบ สนับสนุนชุดข้อมูลในส่วนที่ 1 และ 2 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลเชิงกว้างมากขึ้น ให้ทราบข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมนั้นๆ และเรียนรู้ความก้าวไกลของโลกปัจจุบันว่าด้วยความทันสมัยและเทคโนโลยีที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบ แม้ว่าจะไม่สำคัญมากนัก แต่ข้อมูลส่วนนี้จะคอยสนับสนุนให้ข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์มีความหนักแน่น และยุติข้อโต้แย้งมากขึ้น A B C D E F G H I J K L M O

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่อนุญาตให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

129. จากแนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนา สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ เปรียบเสมือน “ความศรัทธาตั้งมั่นให้เกิดความสำเร็จ” ต้องมีหลัก พละธรรม 5 ที่ปรับแนวคิดสู่การออกแบบสร้างสรรค์ได้ “หลักธรรมพละ 5 หมายถึง แรงขับต่อการกระทำ” ซึ่งได้แก่

1. ศรัทธา หมายถึง ต้องมีความตั้งมั่น ต้องมีใจรัก มีความเชื่อต่อสิ่งที่นำมาใช้ และมีความเชื่อมั่นต่อสิ่งนั้นๆ (ศรัทธาพละ หมายถึง ความเชื่อ กำลังการควบคุมความสงสัย ความวิตกกังวล)

2. ความเพียร หมายถึง ต้องมีความบากบั่นมุ่งมั่นต่อสิ่งนั้น ต้องมีการศึกษาใฝ่เรียนรู้ การฝึกทักษะทางหัตถกรรมต่างๆ เย็บ ปัก ถัก ร้อย มีความรอบรู้สามารถต่อสู้กับปัญหาและแก้ปัญหาได้ (วิริยะพละ หมายถึง ความเพียร กำลังการควบคุมความเกียจคร้าน)

3. สติ หมายถึง ใจที่จดจ่อ มีความระเอียด ความประณีต (สติพละ หมายถึง ความระลึกได้ กำลังควบคุมความประมาท ความงมงาย)

4. มีสมาธิ หมายถึง มีความมั่นคง มีความมุ่งมั่นต่อสิ่งนั้นๆ (สมาธิพละ หมายถึง ความตั้งมั่น กำลังการควบคุมการวอกแวก ไขว้เขว ฟุ้งซ่าน)

5. ปัญญา หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ เราจะทำการพัฒนา การออกแบบสร้างสรรค์ได้อย่างไร (ปัญญาพละ หมายถึง ความรอบรู้ กำลังการควบคุมการทำเกินพอดี) A B C D E F G H I J K L M

130. การนำวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ ต้องมีทั้งดีนอกและดีใน ดีภายนอกหมายถึงงานต้องมีคุณภาพ ทั้งด้านศิลปะและการออกแบบ และดีภายในหมายถึง การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ต้องมีหลักธรรม มีความดี ถูกต้องตามวัฒนธรรมและประเพณี A B C D E F G H I J K L M

131. ผลงานที่นำวัฒนธรรม ภูมิปัญญา มาใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ ต้องคำนึงถึง รูปแบบ- ลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ ควรอิงรูปแบบและแนวคิดเดิมไว้แต่ปรับให้สามารถเป็นแนวร่วมสมัย คล้อยตามสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยในการปรับควรให้ความเป็นรูปแบบเดิมของวัฒนธรรมยังคำรงอยู่ให้มากที่สุด ให้เกิดความเห็นพ้องต้องกันของชุมชน และวัฒนธรรมที่สิ่งนั้นถือกำเนิดเกิดขึ้น มิใช่ตั้งเป้าเพียงตอบสนองผู้บริโภค หรือสำหรับจำหน่ายเพียงอย่างเดียว ถ้าเช่นนั้นควรเป็นการออกแบบใหม่ แนวคิดใหม่ มิต้องกล่าวอ้างถึงวัฒนธรรมเพื่อนำมาเป็นจุดขายใหม่ ตัวอย่างเช่น ถ้ามีการออกแบบเกี่ยวกับการนำผ้าจากวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาสร้างสรรค์ ต้องเป็นการนำศิลปะมาใช้ในการออกแบบลงในผืนผ้า ดังตัวอย่างจากเมืองลำปาง ผ้าที่เกี่ยวข้องกับพุทธศิลป์ จะมี “ผ้าห่อธรรม และผ้าตั้งธรรม” ซึ่งผ้าทั้ง 2 แบบนี้มีความสวยงามถูกสร้างมาเพื่อประโยชน์ใช้สอยและใช้ในการเก็บสิ่งของทางพุทธศาสนา ผู้นำไปใช้ต่อยอดต้องทำความเข้าใจและการนำไปใช้ให้มาก มิใช่ดูเพียงแค่มันสวยงามเพียงอย่างเดียวเท่านั้น โดย ผ้าห่อธรรม เป็นผ้าที่มีไว้สำหรับหุ้มพระคัมภีร์ จะมีไม้ไผ่ให้ความแข็งแรง แล้วนำมาทอ ให้เกิดการพับได้ เป็นลักษณะการทอไม้ไผ่แล้วคั้นด้วยผ้า ไม่ใช่เป็นแค่ผืนผ้าแล้วนำมาใช้ ซึ่งถ้ามองเพียงลวดลายที่สวยงามแล้วนำมาใช้มันจะเป็นเพียงผ้าที่มีลวดลาย แต่ถ้านำมาใช้พัฒนาสร้างสรรค์ต้องนำแนวคิด วัสดุ กรรมวิธี และลักษณะการใช้งานของผ้าห่อธรรมมาใช้ทั้งหมดด้วย ส่วน ผ้าตั้งธรรม จะมีการประดับด้วยการดุนโลหะ เงิน และทองคำ C D E F G H I

132. ควรศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกของชุมชนที่มีต่อวัฒนธรรม หรือสิ่งใดๆที่ต้องการศึกษาให้ลึกซึ้งด้วย ว่าชุมชนมีความคิดเห็นอย่างไร ความเป็นธรรมชาติของชุมชนนั้น มีอะไรที่สะท้อนบุคลิกของสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนที่เกิดวัฒนธรรมนั้นๆ ข้อนี้เป็นสิ่งที่นักออกแบบสร้างสรรค์มักจะมองข้าม ละเลย เช่น รูปแบบของชนชาติล้านนาจะไม่สนใจเรื่องของสีรีระ ความงาม สัดส่วนและความถูกต้อง แต่จะสนใจเรื่องอารมณ์ เรื่องเพศ เรื่องความเข้าใจ การอยู่ร่วมกับธรรมชาติมากกว่า ซึ่งตรงจุดนี้สามารถนำข้อมูลไปปรับใช้ให้เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นๆได้มากขึ้น C E F G H I

133. ควรศึกษาข้อมูลให้เป็นภาพรวมว่าวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นมา ณ.ขณะนั้น มีรูปแบบทางสังคม สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ยุคสมัยเป็นเช่นไร เพื่อข้อมูลนี้จะเป็นตัวสะท้อนและตัวแทนสิ่งต่างๆในภาพรวมได้ในการสร้างสรรค์ เช่น รูปลักษณ์ สี ภูมิปัญญา วัสดุ และความเชื่อ เป็นต้น ตัวอย่างเช่น ผลงานทางจิตรกรรมต่างๆ ล้วนเป็นตัวแปรทางประวัติศาสตร์ เป็นภาพสะท้อนความเป็นมาและสถานการณ์ในขณะที่วาดภาพนั้นๆ เช่น ในภาพจิตรกรรม ธงยังเป็นช้างไม่เป็นธงไตรรงค์, รูปแบบการแต่งตัว, ชีวิตความเป็นอยู่, สังคม, วงดนตรี, การหยามเกียรติกัน, ทหาร, การแต่งตัวของภาครัฐ และวิถีชีวิต เป็นต้น C D E F G H I

134. การศึกษาเพื่อให้เกิดข้อมูลที่ลึกขึ้น อันนำไปสู่การพัฒนาที่สร้างสรรค์แบบรื้อฟื้น (การศึกษาข้อมูลเชิงลึกเพื่อนำกลับมาเล่าใหม่) การออกแบบแบบรื้อฟื้นนี้อาจเป็นการยากต่อความเข้าใจของคนยุคปัจจุบัน เพราะส่วนมากแล้วข้อมูลจะเป็นสิ่งที่เหลือน้อยลง การเก็บข้อมูลเฉพาะทาง การถูกชุดทฤษฎีหรือชุดความเชื่อหลักกลบทับหายไป ซึ่งนั้นต้องทำการศึกษาให้เข้มข้นขึ้นอย่างมาก (เช่นกลุ่มไทยคดีศึกษา โบราณคดีและกลุ่มจัดการวัฒนธรรม เป็นต้น) การศึกษาแบบรื้อฟื้นเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์นี้ ถือว่าเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างมาก เพราะจะเกิดการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้เพิ่มมากขึ้น รวมถึงการออกแบบพัฒนาให้ผลงานที่ได้สร้างสรรค์สื่อไปยังคนรุ่นปัจจุบันได้ อันจะกลายเป็น วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของอีกทอดหนึ่ง (Material Culture) จากตัวอย่างเช่น ต้องการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์สื่อ(สัญลักษณ์)เพื่อการเรียนรู้วิถีชีวิตล้านนาจากงานจิตรกรรม ซึ่งสื่อในที่นี้อาจเป็นการเล่าเรื่องด้วยการ์ตูน การออกแบบสื่อแผ่นพับประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว หรือการออกแบบชุดสื่อการสอนวัฒนธรรมล้านนา เป็นต้น ซึ่งถ้าต้องการให้เกิดความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะ ต้องทำการศึกษาในเชิงลึกมากขึ้นเกี่ยวกับจิตรกรรมล้านนาที่ถูกลบหายไปมากในปัจจุบัน จึงเป็นลักษณะการศึกษาข้อมูลแบบรื้อฟื้นเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ จากตัวอย่างปัญหาก็คือ ในช่วงหลังปี พ.ศ.2500 ล้านนาได้รับอิทธิพลจากรัตนโกสินทร์เข้ามาอย่างมาก มีรูปแบบงานจิตรกรรมที่เป็น Pattern ของมหาเวสสันดรชาดก 13 ภาพ ทำให้เกิดการนำภาพจิตรกรรมเหล่านี้มาวาดทางภาคเหนือ นั้นจึงมีชาดกเหล่านี้ตามวัดวาแทบทุกที่ ซึ่งนั้นทำให้ภาพวิถีชีวิตของชุมชนของชาวล้านนาจริงๆสูญหายไป ดังนั้นอาจต้องทำการศึกษาจากภาพวาดจิตรกรรมบนผ้าที่หลงเหลืออยู่เท่านั้น ที่จะสามารถบ่งบอกวิถีชีวิตชาวล้านนาได้ ซึ่งสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของจิตรกรรมล้านนาจะมีอยู่ 5 ฉากนี้ประดับอยู่เสมอ คือ 1. การนึ่งข้าว /การต้มเหล้า 2. การจับนม 3. ฉากฉาวของนางอมิตดา 4. ฉากกัญหา-ชาลี และ 5.ขบวนเจ้าหลวง โดยจาก 5 ฉากที่กล่าวมาถ้านำกลับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ จะทำให้ผลงานที่ได้ใช้ชุดข้อมูลจากการรื้อฟื้น อันเป็นตัวแทนส่งผ่านองค์ความรู้และวัฒนธรรมล้านนาอีกทอดหนึ่งมิให้สูญหายไปได้ (ผลงานจะกลายเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ และการส่งผ่านข้อมูลทางวัฒนธรรม นับเป็นแนวคิดการพัฒนาที่ดียิ่ง ซึ่งบางอย่างที่เลือนหายไปกลับคืนมา เช่น ชาวล้านนาจะมีชูชก เป็นตัวละครพื้นบ้าน เป็นตัวแทนความสนุกสนาน หรือ นางอมิตดาเป็นตัวแทนการหยามเกียรติ มีการถูกตบตี ดารดำทอ ทำลายดูหมิ่น เช่นมีฉากการดึงขนอวัยวะเพศใส่หัวอันเป็นการดูหมิ่นที่สุด แต่ไม่มีการถูกเนื้อต้องตัวหรือทำร้ายนางอมิตดา ซึ่งจะมีฉาดเหล่านี้อยู่แทบทุกวัด) C E F G H I

135.วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ในความจริงแล้วไม่ได้ต้องการความเปลี่ยนแปลงใดๆ มันมีเรื่องราวอยู่แล้ว มีคุณค่าในตัวมันเอง ทั้งนี้เพราะว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญามันเกิดขึ้นมาแล้วในอดีต มีขนบธรรมเนียม มีรูปแบบความเข้าใจของสังคม มันคงที่ มีเรื่องราว ในรากเหง้าวัฒนธรรมเดิมให้คงเอาไว้มิควรไปแตะต้อง ของใหม่หรือการพัฒนาใหม่มันก็จะเป็นวัฒนธรรมใหม่ของมัน เรือสุพรรณหงส์จะนำมาใส่เครื่องยนต์ เป็นเรือเครื่องเทอร์โบเจ็ท เรือมันแล่นเร็วไม่ได้ ถ้ามีกระบวนความคิดเช่นนั้น เห็นควรให้นำไปออกแบบเรือใหม่ เป็นการสร้างสรรค์ใหม่ดีกว่า อย่าเอามาปนกัน มาจับแพะชนแกะเพื่อให้งานตนเองมีจุดขายหรือมีคุณค่า อย่ากระทำแบบนี้ วัฒนธรรมและภูมิปัญญามันมีเรื่องเล่าของตนเอง มีศักดิ์และสิทธ์ของมันเองอยู่แล้ว ใช้ในแบบที่มันเหมาะสมและสมควร ในผลงานออกแบบบางอย่างแทบจะไม่ได้สร้างสรรค์อะไรเลย เป็นการนำวัฒนธรรมจะจับแปะติดไว้เท่านั้น (เช่นลวดลายไทยต่างๆมาติดผลงาน, ทำตราปั๊มลายลงในงานออกแบบ หรือ นำมาใช้ย่อ-ขยายแต่รูปแบบมิได้เปลี่ยนแปลงใดๆ) มันไม่ได้มีความงดงามอะไรเลย เอาลายกระจังแบบธรรมดาพื้นฐาน มาใช้พัฒนายังจะเป็นวิธีคิดที่ดีกว่า C E F G H I

CODING

- A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน
- B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม
- C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม
- D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง
- E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)
- F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)
- G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)
- H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม
- I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)
- J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา
- K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
- L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)
- M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
- N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค
- O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน
- P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)
- Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)
- R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)
- S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย
มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์
1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

136. ในการเรียนรู้ หรือแนวทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ ปัจจุบันมีรูปแบบและแนวทางในการศึกษาน้อยมาก ซึ่งที่ผ่านมามีนักวิชาการหรือนักออกแบบสร้างสรรค์ที่ปฏิบัติเป็นตัวอย่างที่ดีน้อยมาก นั้นทำให้กลุ่มนักออกแบบและ นักวิชาการรุ่นใหม่ ไม่มีตัวอย่างที่ดีในการศึกษาเรียนรู้ และทำความเข้าใจได้ว่ามีวิธีการลักษณะไหนในการพัฒนาได้บ้าง มีแนวคิดการออกแบบอย่างไรได้บ้าง หรือมีการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการวิเคราะห์อย่างไร และมีชุดกรอบทฤษฎีข้อมูลที่ต้องนำมาใช้วิเคราะห์ควรมีเนื้อหาอะไรบ้าง ส่วนมากผลงานที่มีในปัจจุบันจะเป็นตัวอย่างการพัฒนาที่ไม่ดีนักฉาบฉวย และใช้ในการค้าเชิงธุรกิจมากกว่า ทำให้วัฒนธรรมเกิดการนำมาใช้แบบไม่ถูกต้องนัก รวมถึงการปรับเปลี่ยนนั้นถูกปกคลุมไปด้วยคำว่าสมัยใหม่ ทำให้คนรุ่นใหม่มองว่าเท่ห์ แปลกใหม่ ไม่จำเป็นต้องทำตามขนบธรรมเนียม หรือวิธีคิดของคนรุ่นเก่า และมียอดติดตามในสื่อออนไลน์มากมาย ซึ่งมองว่านี้คือการนำวัฒนธรรมมาใช้ได้อย่างถูกต้อง เหตุตรงนี้เป็นสิ่งที่น่ากังวลและน่าเป็นห่วงมากในอนาคตเกี่ยวกับวัฒนธรรม ทั้งๆที่บางงานไม่มีเหตุจำเป็นต้องนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเข้ามามีส่วนร่วมแต่อย่างใด แต่ก็นำเข้ามาเพื่อถูกตั้งเป็นจุดขายเท่านั้น จากสาเหตุดังกล่าวข้างต้นประเด็นที่ตามมาคือ นักเรียน นักศึกษาที่ เรียนเกี่ยวกับงานออกแบบสร้างสรรค์ไม่มีแนวทางในการศึกษาที่ดี ไม่มีตัวอย่างที่ดีทั้งจากผลงานและการวิเคราะห์ และจากการไม่ได้ศึกษาอย่างเพียงพอนักทำให้ปัจจุบัน จึงเกิดแนวคิดการออกแบบ “แบบจับแปะ” นำวัฒนธรรมมาติดกับผลงานแบบมิได้พัฒนาอะไร เหมือนสติ๊กเกอร์แปะติดเข้าไปกับงานแล้วอ้างว่าเป็นงานออกแบบใหม่ (เสมือนเราอยู่ในคอก ถูกจำกัดในห้องเรียนอยู่ตลอด) ดังนั้นการมีชุดทฤษฎีในการวิเคราะห์ และมีตัวอย่างผลงานที่ดี จึงมีคุณค่าและเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการศึกษาในปัจจุบัน นั้นจึงจะทำให้เกิดการศึกษาที่ท่องแท้และสามารถนำวัฒนธรรมมาสู่การสร้างสรรค์ได้ A - S

137. ศึกษาจากการฟังเรื่องเล่า ส่งเสริมเอกลักษณ์ของชุมชนสู่การพัฒนาในปัจจุบัน เป็นลักษณะทิศทางแบบเคารพผู้ใหญ่ เยาวชนควรมารับฟังสิ่งที่ผู้ใหญ่ในชุมชนหรือสังคมนั้นเล่าเรื่องราว สิ่งต่างๆที่ผ่านมา ให้เห็นคุณค่าในพื้นที่ของตนเอง เกิดความงดงามของสังคม สร้างองค์ความรู้ชุมชนและมีความ รักและเคารพต่อชุมชนหรือจังหวัดที่ตนเองอาศัยอยู่ C D E F G H

138. วัฒนธรรม และภูมิปัญญา ในการนำมาใช้สร้างสรรค์ ต้องทราบว่ามีเงื่อนไขอะไรบ้าง สามารถนำส่วนไหนมาใช้ในการสร้างสรรค์ได้บ้าง การตัดท อนสามารถกระทำได้ แต่ต้องมีการอธิบายอย่างชัดเจน คนที่ชื่นชอบก็สามารถเลือกซื้อได้ (ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไปงานสร้างสรรค์นั้นอาจจะกลายเป็นสิ่งที่ยอมรับของคนในสังคมได้) วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่เกี่ยวพันกับศาสนาและพระมหากษัตริย์ ไม่ควรนำมาใช้ แต่ประเพณีบางอย่างสามารถนำมาใช้ได้บางส่วน ตัวอย่างเช่นในงานศพต้องมีการสร้างปราสาทไม้ไปเผา ดังนั้นตัวปราสาทสามารถออกแบบขึ้นมาใหม่ได้ เราใช้ไม้มาตลอด เหตุใดเราไม่ใช้กระดาษลูกฟูกเพราะสุดท้ายแล้วเราต้องนำไปเผา ใช้กระดาษลูกฟูกประมาณ 3 ชั้นขึ้นไป แล้วกรุอยู่ภายในด้วยพลาสติก 100-200 ไมครอน (กระดาษห่อข้าวหมูแดง) A B C D E F G H I J K L M

139. ในระบบการทำงานสร้างสรรค์ ประกอบด้วยหลายขั้นตอนในการผลิต ซึ่งบางครั้งผู้คิดค้นออกแบบสร้างสรรค์อาจมีคนเดียว แต่จะมีการนำไปใช้ออ กแบบผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างกันจากนักออกแบบหลากหลายท่าน ซึ่งการตีความหรือการนำไปใช้พัฒนาอาจมองได้หลายมุม หลายแนวคิด นั้นทำให้เห็นว่าแม้การได้มาซึ่งข้อมูลหรือการแสดงแบบบางอย่างเป็น 2 มิติ แต่ถ้าผู้นำงาน 2 มิตินี้ไปใช้สร้างสรรค์เป็นผลงาน 3 มิติ ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์และสินค้าต่างๆ อาจจะทำให้ผลลัพธ์ที่ได้นั้นเป็นสิ่งที่ดี น่าสนใจ หรือ เกิดสิ่งที่แย่ เป็นการนำวัฒนธรรมมาออกแบบเป็นสิ่งที่มีคุณค่าลดลงได้เช่นกัน ดังนั้นในทิศทางที่เหมาะสม ผู้พัฒนาออกแบบสร้างสรรค์ควรเป็นผู้สร้างสรรค์งานเองทั้งหมด ทั้งการคัดเลือกวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์, การศึกษาค้นคว้าข้อมูล, การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ, แนวคิดการนำข้อมูลพัฒนาสู่การสร้างสรรค์, การพัฒนาออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ และผลิตผลงานต้นแบบ หรือ ถ้าเป็นงาน 2 มิติ (เช่นการพัฒนาลวดลายผ้า, การพัฒนาลวดลายจากวัฒนธรรมต่างๆ) ควรต้องมีเงื่อนไขประกอบการออกแบบ หรือการนำไปใช้ด้วยทางหนึ่ง เพื่อป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นในภายภาคหน้า ตัวอย่างเช่น ลวดลายนาคขบ ที่นำเอาตัวแมวการ์ตูน มาใช้ในการต่อลายเพื่อความสนุกสนาน น่ารัก ผู้ออกแบบต้องการเน้นความสนุกสนาน นำเพียงรูปแบบการต่อลายนาคขบมาใช้เท่านั้น มิได้ใช้ลายนาคขบจากแมวนี้มาใช้ออกแบบเพื่อนำไปใช้ในงานที่เกี่ยวข้องกับทางศาสนาหรือประเพณีต่างๆ แต่เมื่อออกแบบลาย 2 มิติแบบนี้ออกมา ทำให้นักออกแบบท่านอื่นๆจะนำลวดลายนี้ไปใช้ ต้องเลือกผลิตภัณฑ์ที่ควรนำไปใช้ และใช้ได้ในลักษณะทิศทางไหนด้วย A B C D E F G H I J K

140.วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มันมีความน่าสนใจในตัวมันเอง จงรักษาสิ่งดีๆไว้ไม่ให้มันสูญหายไป วัฒนธรรมมันคงอยู่ของมันดีแล้ว มันมีที่ของมันอยู่แล้ว ถ้าจำเป็นหรืออยากพัฒนาควรต้องให้วัฒนธรรมวางอยู่ในจุดที่เหมาะสม ถ้าเราคัดเลือกหรือสนใจนำวัฒนธรรมนั้นๆมาใช้ในการประยุกต์พัฒนา เราควรหยิบนำวัฒนธรรมมาทั้งหมด มิใช่นำมาแบบครึ่งๆกลางๆจับต้นชนปลายไม่ถูกซึ่งนั้นจะทำให้คุณค่าของวัฒนธรรมนั้นด้อยค่าลงและเกิดความเข้าใจที่ผิดแปลกออกไป (แต่ถ้ามีเหตุจำเป็นที่ต้องเกิดการปรับเปลี่ยนสำหรับการพัฒนา ต้องมีการอธิบายหรือแจ้งข้อมูลให้ครบถ้วนว่า ปรับเปลี่ยนส่วนไหนอย่างไรอย่างมีเหตุมีผล) A B C D E F G H I J K

141.การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการพัฒนา ออกแบบสร้างสรรค์ควรนำมาใช้กับผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสม ทั้งลักษณะการใช้งาน, ความหมาย, ตำแหน่งที่ตั้งของผลิตภัณฑ์ ซึ่งต้องมีการศึกษาให้ดีว่าวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาอันเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับศาสนา กษัตริย์หรือเจ้า ชนชั้นสูง ไม่ควรหยิบจับมาใช้ เช่น ธรรมจักร, ฉัตร, จีวร, กระถางธูป และของสำคัญในพระราชพิธี เป็นต้น ซึ่งถ้ากระทำการออกแบบสร้างสรรค์ออกมาคลุมเครือ ก็อาจจะเกิดความไม่เหมาะสม ความเข้าใจที่ผิดและเกิดความเชื่อที่ผิดตามมาได้ A B C D E F G H I J K

142. การลดทอนทุนทางวัฒนธรรมเพื่อให้ตอบโจทย์ทางธุรกิจ ทั้ง 2 อย่างเป็นปัจจัยที่ต้องเดินร่วมกันได้ เพื่อสำหรับการพัฒนาประเทศและการดำรงอยู่ของวัฒนธรรม เราสามารถนำวัฒนธรรมและธุรกิจการค้า มาใช้พัฒนาร่วมกันในช่วง 50% : 50% ได้ แต่สิ่งที่เป็นประเด็นที่น่าห่วงกังวลคือเรื่องการนำวัฒนธรรมมาใช้แบบผิดเพี้ยน เช่น การหยิบลายกนกมาต่อเส้นเป็นลายการ์ตูน (ลายกนกแมว มาทำเป็นเจดีย์มันถูกต้องหรือไม่) การออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยต้นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อให้ถูกใจคนซื้อได้แต่มันไม่ถูกต้องและไม่ใช่สิ่งที่วัฒนธรรมไม่ควรจะเป็น A B C D E F G H I J K L M P

143. การมองว่าธุรกิจเป็นเส้นขนานกับการอนุรักษ์วัฒนธรรม มันไม่ได้ถูกต้องนัก มันสามารถเดินไปด้วยกันได้ แต่ไม่จำเป็นต้องผูกพันกัน ไม่ใช่ว่าธุรกิจแย่แล้ววัฒนธรรมต้องแย่ตาม วัฒนธรรมอาจดีมากก็ได้ เช่น ละคร เรื่องบุพเพสันนิวาส ละครเรื่องนี้ทำให้วัฒนธรรมในสมัยอยุธยาเกิดการตื่นตัว นั้นทำให้กระตุ้นธุรกิจเชิงวัฒนธรรมเติบโตไปในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยในช่วงระยะเวลานั้น ในเนื้อละครเป็นเพียงการหยิบยกจุดขายทางวัฒนธรรมบางจุดมาใช้เท่านั้น และนำมาใช้ได้ดี รวมถึงมีการประชาสัมพันธ์ให้เกิดความเชื่อมโยงของละครระหว่างมิติทางวัฒนธรรมกับธุรกิจเชิงท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ส่งผลถึงธุรกิจเติบโตดีขึ้นตามกันไปด้วย เช่น การท่องเที่ยววัดในจังหวัดอยุธยา และจังหวัดลพบุรี, มีการสวมใส่ชุดไทยโบราณ, มีการถ่ายรูปสำหรับเก็บเป็นที่ระลึก อันเป็นลักษณะการท่องเที่ยวตามรอยละคร รวมถึงหนังสือเชิงประวัติศาสตร์ก็จำหน่ายได้ดีเช่นกัน แม้ว่าในละครบางอย่างไม่ตรงกับประวัติศาสตร์แบบ 100 % แต่สิ่งที่ละครตั้งใจนำเสนอก็ไม่ผิดเพี้ยนไปมากนัก บางอย่างถูกบางอย่างผิด (เช่นรูปแบบเครื่องเรือน) แต่ทั้งนี้มันอยู่ที่ความเข้าใจของผู้บริโภค อยู่บนพื้นฐานความรู้ของแต่ละคน (ดังนั้นผู้จัดละครหรือผู้สร้าง ต้องเป็นผู้ให้ข้อมูลที่ถูกต้องด้วย ซึ่งในละครเรื่องบุพเพสันนิวาสได้ทำการศึกษาให้ข้อมูลเรื่องวัฒนธรรมได้ดี) A B C D H I J K L M P

144. ในส่วนของการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ มีประเด็นดังนี้ A B C D E G H I J K L M P

1. การนำลวดลายมาใช้ มันยังควรเห็นเป็นลวดลายอยู่หรือไม่ ถ้ามองแล้วไม่ทราบว่าเป็นลวดลายอะไรหรือประยุกต์มาจากลวดลายไหนก็ไม่เห็นด้วย (พัฒนาจนขาดการรับรู้) และไม่เห็นด้วยกับการนำลวดลายมาลด มาตัดทอน หรือแม้กระทั่งการนำลายมาเพิ่มเติม (ที่มากเกินความจำเป็น) ลายกนกแล้วไม่เป็นกนก แล้วนำมาใช้แอบอ้างมันไม่ถูก ถ้าไม่นำเอามาใช้มันก็จะไม่มีวัฒนธรรมอยู่ในนั้น ถ้าจะมีการปรับ ลดทอน การเพิ่มเติมมากนัก ก็ควรออกแบบใหม่ไปเลย ไม่ต้องนำวัฒนาธรรมมาใช้เป็นจุดขาย

2. ศึกษาและอธิบายได้ว่าลวดลายที่นำมาใช้ มาจากลวดลายไหน หรือหยิบมาจากวัฒนธรรมใด

3 สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ในการพัฒนาและออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์นั้นได้หรือไม่ มีความเหมาะสมหรือไม่

4. ควรหยิบวัฒนธรรมมาใช้ได้มากน้อยแค่ไหน – ทั้งนี้อยู่ที่การการออกแบบ

5. การหยิบมาวางไม่ใช่การพัฒนา (เอาลวดลายมาติดแปะลงในสินค้า) ควรเป็นการพัฒนารูปทรง และนำกรอบทางวัฒนธรรมมาใช้ให้เหมาะสมเช่น ลวดลายผ้าเชียงแสนมีความน่าสนใจ ทำการเปลี่ยนเทคนิคจากการทอมาเป็นการใช้เทคนิคปักลงในพื้นหนัง แล้วพัฒนานำมาใช้ในการออกแบบกระเป๋าสำหรับสุภาพสตรี เป็นต้น

6. ปัจจุบันสังคมมีความต้องการผลงานหรือสินค้า ที่มีคุณค่าทางจิตใจ มีความเป็นสุนทรียะ ความงาม ดังนั้นรูปแบบของสินค้าไม่แค่ความเป็น Modern หรือความก้าวล้ำทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ภาพรวมต้องมีความเหมาะสมทั้งรูปแบบ ความเป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญา รวมถึงการใช้เทคโนโลยีที่มีความเหมาะสม

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่อนุญาตให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

145. การศึกษาต้องทำการศึกษาแบบเชิงลึก มากกว่าที่เป็นอยู่ มิใช่รู้และเข้าใจเพียงแต่ในตำรา การนำวัฒนธรรมมาใช้ในกาพัฒนาสร้างสรรค์ เราจำเป็นต้องศึกษาแบบการสืบเสาะ การลงพื้นที่ชุมชน การค้นคว้าหาความจริงเพื่อการค้นหาชุดข้อมูล(แบบปฐมภูมิ) ที่เป็นการอ้างอิงตามความจริงที่วัฒนธรรมนั้นดำรงอยู่ แม้แต่พิพิธภัณฑ์บางแห่งยังมีการแจ้งข้อมูลที่ผิดก็มีมากมาย ดังนั้นก่อนที่ปฏิบัติการพัฒนาหรือการออกแบบใดๆ ผู้ออกแบบต้องพิจารณาข้อมูลเหล่านั้นให้ดีว่ามีความเป็นข้อเท็จ-จริงมากน้อยเพียงใด ซึ่งถ้าข้อมูลที่ได้มานั้นยังไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าถูกต้องเหมาะสมจริงแล้ว การปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์จะเกิดปัญหาตามมาอย่างมากมาย ไม่ว่าการออกแบบที่ผิดเพี้ยน การอ้างถึงชุดข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง การส่งผ่านข้อมูลเชิงวัฒนธรรมที่ผิด แม้ว่างานที่ออกแบบนั้นจะมีความงดงามเพียงใด ก็อาจเกิดปัญหาหรือข้อโต้แย้งได้มากขึ้นเท่านั้น

***นักออกแบบหลายท่านมักจะไม่ยอมรับความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ถ้าทำการออกแบบสร้างสรรค์เสร็จสิ้นไปแล้ว พอทราบว่ามีความผิดพลาดทางด้านข้อมูลทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ ก็มักจะหาทางออกต่างๆนาๆให้ผลงานตนเองได้รับความชอบธรรม ยิ่งงานนำไปประกวดแล้วได้รางวัลขึ้นมายิ่งเพิ่มความมั่นอกมั่นใจแก่ผู้ออกแบบว่างานนั้นมีคุณค่าและน่าชื่นชม คำวิจารณ์เรื่องข้อมูลทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาที่ไม่ถูกต้องจะกลายเป็นเพียงข้ออ้างเลื่อ นลอย ที่มิได้ส่งผลกระทบอะไรกับผลงานนั้นๆ แต่นักออกแบบกลุ่มนี้โดยมากจะไม่เข้าใจและไม่รับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาในอนาคตเพราะกำลังดื่มด่ำกับความงาม ความมั่นใจในผลงานตนเองโดยมองไม่เห็นความเป็นจริงด้านวัฒนธรรม ทั้งๆที่วัฒนธรรมและภูมิปัญญาเป็นของทุกคน มีการสืบสานมาตั้งอดีตรุ่นสู่รุ่น การเป็นแบบแผนการอยู่ร่วมกันของคนในสังคมและใช้เป็นประเพณีที่ยึดโยงทางจิตใจ แต่ตอนนี้ดูเหมือนว่าวัฒนธรรมนั้นจะกลายเป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งให้นักออกแบบใช้สร้างสรรค์เท่านั้น ในแง่ของความเป็นจริงเราควรนำผลงานนั้นมาวิพากษ์ในพื้นที่สาธารณะ ในแวดวงของการจัดการทางวัฒนธรรมและประเพณี รวมถึงนำผลงานสร้างสรรค์ที่ได้กลับไปยังชุมชนของวัฒนธรรมนั้นๆที่ผู้ออกแบบอ้างถึง เพื่อให้ชุมชนเป็นผู้ตัดสินผลงานจากสิ่งที่อ้างถึงวัฒนธรรมด้วยอีกส่วนหนึ่ง ถ้าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นถูกต้อง เหมาะสมตามข้อเท็จจริง มีการใช้วัฒนธรรมในทิศทางที่เหมาะสมดีงามก็จะไม่เกิดข้อกคติใดๆและได้รับการยอมรับบอย่างแท้จริง ซึ่งการได้ข้อมูลที่ผิดพลาด ไม่มีข้อเท็จจริงที่มีน้ำหนักมากพอ ผลงานสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะสวยงาม งดงามแค่ไหน เราก็เรียกว่า “ผิด” ผิดเพราะถ้ามีการกล่าวอ้างถึงวัฒนธรรม และข้อมูลที่ได้มาไม่ตรงกับความเป็นจริง มันก็หลงทิศหลงทาง จับแพะชนแกะไม่มีความน่าเชื่อถือ ซึ่งจะทำให้เกิดชุดข้อมูลที่ผิดๆติดแฝงไปกับผลงานต่อไปในอนาคต (ยิ่งเป็นงานสวยๆงามๆหรือได้รางวัล เด็กๆนักศึกษา หรือกลุ่มนักวิชาการรุ่นใหม่ก็จะมองว่าดีงามและยึดถือเป็นต้นแบบ แล้วต่อไปจะเกิดอะไรขึ้นกับวัฒนธรรมนั้นๆ ซึ่งปัญหานี้เกิดขึ้นมากในปัจจุบัน) กลับกัน ถ้าผลงานออกแบบไม่สวยงาม เป็นผลงานแบบดาษดื่นทั่วไป แต่ข้อมูลทางวัฒนธรรมนั้นถูกต้องเหมาะสม เราก็เรียกสิ่งนั้นว่า “ผิด” เช่นกัน ผิดที่เลือกวัฒนธรรมและภูมิปัญญานำมาพัฒนาสร้างสรรค์ แต่ว่าความสามารถไม่ถึงก็จะรังให้วัฒนธรรมนั้นเสื่อมลง แย่ลง เช่นเดียวกัน เราจะไม่เรียกสิ่งนี้ว่าเป็นการพัฒนา แต่จะเป็นการออกแบบที่ทำให้วัฒนธรรมนั้นด้อยค่าลง A B C D E F G H I J K L M

146. การศึกษาเพื่อทำการรื้อฟื้นวัฒนธรรม และภูมิปัญญามิให้เกิดความสูญหาย เพื่อนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ อันส่งผลให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่หายไปกลับมามีความสำคัญอีกครั้งในปัจจุบัน A B C D E F G H I J K L M

147. การหาข้อมูลบางอย่างที่ยังไม่สามารถหาข้อเท็จจริงได้ ก็เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่น่าสนใจ เป็นการค้นคว้าหาความจริงเพื่อให้ได้ชุดข้อมูลที่ไม่มีอยู่ในหนังสือหรือฐานข้อมูล ทำให้เกิดข้อมูลองค์ความรู้ใหม่ๆด้วยส่วนหนึ่ง และนำไปพัฒนาสร้างสรรค์อีกส่วนหนึ่ง (ผลงานสร้างสรรค์จะกลายเป็นตัวส่งผ่านวัฒนธรรม ให้ผู้ที่พบเห็นหรือชื่นชอบ ย้อนกลับมายังข้อมูลเดิมที่ได้ค้นคว้าและขยายความต่อได้ นับเป็นการส่งเสริมการให้ความรู้ทางวัฒนธรรมอีกทอดหนึ่ง) A B C D E F G H I J K L M

148. ก่อนจะนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์อะไรก็ตาม เราควรต้องเรียนรู้ข้อมูลของวัฒนธรรม ที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์ (งานศิลปหัตถกรรม , อาคาร, อาหาร, อาภรณ์) เพื่อให้เกิดความรัก ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเอง นี่คือหัวใจสำคัญที่สุด C D E F G H I

149. ในแต่ละชุมชนจำเป็นต้องมีการส่งผ่านทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เราจำเป็นต้องเรียนรู้วัฒนธรรม เพื่อความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นมาในอดีต รวมถึงคิดและหาหนทางทำให้วัฒนธรรมที่สืบสานมา สามารถดำรงอยู่ในยุคปัจจุบันได้อย่างไร ทั้งนี้ถ้าไม่มีการส่งผ่านทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมเหล่านั้นอาจเกิดความเข้าใจที่ผิด การตีความที่ผิด และมีการส่งข้อมูลมีคลาดเคลื่อน ซึ่งเพียงเท่านี้ก็ก่อเกิดความอันตรายมากพอแล้ว ยังไม่ต้องนับถึงการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปพัฒนาต่อยอด C D E F G H I

150. ต้องศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นให้ถึงแก่น (ต้องเข้าใจวัฒนธรรมและระบบความเชื่อ) เพราะทักษะทางเชิงช่าง (Craft)มาจากวัฒนธรรม ไม่ใช่การผลิตแบบอุตสาหกรรม (Mass Product)มันมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของเชิงช่างต่างๆ, รากเหง้าที่ถ่ายทอดทางวัฒนธรรม, ทักษะ รูปแบบ สไตล์, เงื่อนไขของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา แบบไหนสามารถกระทำได้ แบบไหนไม่ควรกระทำ วัฒนธรรมส่วนไหน ใช้ทำอะไร อะไรสมควรพัฒนาต่อยอดได้ รวมถึงต้องมีความเข้าใจ มีความชาชี้งต่อวัฒนธรรม ถ้าในการพัฒนาไม่ได้ศึกษาเรื่องเหล่านี้ให้ถึงแก่นเพียงพอ อาจก่อให้เกิดเป็นลักษณะ Over Design เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ออกมาแล้วทำให้เกิดลดคุณค่าทางวัฒนธรรมลง ถือว่าเป็นการทำลายวัฒนธรรมทางหนึ่ง แบบนี้ควรพัฒนา เปลี่ยนแปลงหรือไม่ มันไม่ได้ส่ง เสริมความก้าวหน้าแต่อย่างใดกลับกันอาจส่งผลถึงการผิดใจกัน แบ่งแยกและทำลายมนุษยชาติ C D E F G H I

151. ต้องศึกษาระบบ (System) และกรรมวิธี (Process) ของกระบวนการเชิงช่างอย่างลึกซึ้ง เพื่อนำมาใช้พัฒนาให้เกิดประโยชน์ I M

152. ในการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ถ้าเป็นผลงานที่เน้นความวิจิตร งดงาม การแสดงความเป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอย่างลึกซึ้ง ชัดเจน (เป็นผลงานที่สามารถเชื่อมโยงวัฒนธรรมและก่อเกิดเป็นงานลักษณะ MaterialCulture ได้) ควรมีสัดส่วนวัฒนธรรม 70%และการออกแบบ 30% (70 : 30) แต่ถ้าเป็นงานที่นำเพียงลวดลายหรือกลิ่นอายทางวัฒนธรรมมาใช้ร่วมให้เกิดความงดงามขึ้น (เช่น จาน ชาม เซรามิกแล้วทำการวาดลวดลาย หรือสร้างพื้นผิวให้เป็นลวดลายในเทคนิคต่างๆ) ลักษณะเช่นนี้ควรมีสัดส่วนวัฒนธรรมเพียง 30% และการออกแบบ 70% (30 : 70) ซึ่งผลงานจะดีหรือไม่นั้นวัดจากรูปแบบของผลงานเป็นที่ตั้ง A B C D E F G H I J K L M

153. ในอดีตจะเป็นลักษณะกลุ่ม Modernism ที่นำเอาการข้ามวัฒนธรรมมาใช้ในผลงาน (Cross Culture) ในการพัฒนาเลือกที่จะรับแก่นสารและปรับใช้พยายามค้นหาสิ่งที่เป็นแก่นและหัวใจของวัฒนธรรมนั้น ผลงานจึงเป็นลักษณะ “ทำน้อยได้มาก” แนวคิดนี้จึงเป็นการพยายามที่จะข้ามวัฒนธรรมมาสู่การสร้างสรรค์ ไม่ได้นำไปย้ำยี และไม่เกิดความมักง่ายในการใช้ (คิดมาดีแล้ว กลั่นกรองดีแล้ว และใช้ในส่วนที่จำเป็น) A B C D E F G H I J K L M

154. ในปัจจุบันเป็นลักษณะการนำไปใช้ของกลุ่ม Post Modern เป็นแนวคิดในสังคมพหุวัฒนธรรม โดยผลงานที่ออกมาจะเป็นการสร้างสรรค์ จากการข้ามวัฒนธรรมที่ผลลัพธ์ออกมาไม่ได้ตอบโจทย์การนำวัฒนธรรมไปใช้ในทางที่ดีนัก ลักษณะจะเป็นการย้ำยี ผสมกันแบบปนเป นำวัฒนธรรมมาใช้แบบผิวเผิน หยิบโยง และฉาบฉวย เอาแต่เฉพาะโฉมหน้า ไม่สนเรื่องชุดความเชื่อ หรือข้อมูลที่ถูกสังสม เอาแค่ความสนุกแต่เข้าไม่ถึงแก่นแท้ของทางวัฒนธรรมนั้น การนำความต่างวัฒนธรรมหลายๆแห่งมาปะปนกัน บางครั้งนำมาแบบข้ามโลกก็นำมาใช้แบบผิวเผิน ตื่นเต้นกับรูปโฉมใหม่ของการออกแบบ แต่แท้จริงมันเป็นการทำลายวัฒนธรรมในเชิงลึก วัฒนธรรมในแบบ Cross Cultureจึงเป็นเพียงเครื่องมือของนักออกแบบ บนความสนุกในยุค Post Modern อันขาดจิตสำนึก

เหตุสำคัญของกลุ่ม Post Modern ที่นำแนวคิดการข้ามวัฒนธรรมมาใช้ และส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์นั้นไม่เกิดความเหมาะสมคือ

1. มักง่าย และไม่รู้จริง
2. ไม่อยากทำความเข้าใจ เพราะคิดว่าไม่สำคัญ A B C D E F G H I J K L M

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

155. สิ่งที่ไม่ควรกระทำ ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้พัฒนา หรือประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ คือ
1. ถ้าสิ่งที่สร้างสรรค์ และพัฒนานั้นก่อเกิดการทำลาย การเหยียบย่ำทางวัฒนธรรม ทำให้เกิดพิษภัยต่อชุมชน สังคมและโลก ควรต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในเชิงลบ การพัฒนาและปรับเปลี่ยนส่งผลกระทบต่อมนุษย์ทั้งสิ้น ยิ่งมนุษย์ให้ความสำคัญต่อวัตถุสิ่งของมากขึ้น วัตถุสิ่งของนั้นมันก็สามารถโน้มน้าวทัศนคติของมนุษย์ได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น กรอบ (Case)โทรศัพท์ ที่ทำการออกแบบเป็นรูปแบบหนังสือเดินทางของประเทศไทย (Passport) อันมีรูปตราครุฑปรากฏอยู่ด้านหน้า อันเป็นตราสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่าผู้ถือหนังสือคือคนในราชอาณาจักรไทย คำถามคือการนำเอาหนังสือเดินทางที่มีตราครุฑมาใช้ในการออกแบบ กรอบโทรศัพท์มันถูกต้องหรือไม่ มีสิทธ์นำไปใช้ได้หรือไม่ ซึ่งถ้าสัญลักษณ์ตราครุฑนั้นปรากฏอยู่ในหนังสือราชการ, บัตรประจำตัวข้าราชการ, อาคารที่เป็นของรัฐ หรือรถของรัฐสภา (ให้รถผ่านได้ - ผ่านไม่ได้) สามารถกระทำได้เพราะเป็นทรัพย์สินของหลวง และการใช้ตราครุฑได้นั้นต้องได้รับการขอเอกสิทธ์ มีฐานะในการใช้ ลักษณะการนำไปใช้ออกแบบดังกล่าวจึงไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสมและผิดต่อกฎหมาย อันเป็นอันตรายอย่างยิ่ง
2. การออกแบบและพัฒนา ต้องไม่ไปเบียดบังความคิดเห็นหรือดูหมิ่นความคิดของคนอื่นๆ ทำลายศรัทธา ความเชื่อ ประเพณีของชุมชนและสังคมอื่นๆ สังคมจะเกิดความวุ่นวาย เกิดการระส่ำ เกิดความแบ่งแยก การด้อยค่า การกินแหนงแคลงใจและเป็นพิษภัยต่อสังคม การออกแบบเช่นนี้มิควรให้เกิดขึ้น
3. ในการพัฒนาสร้างสรรค์ ถ้าเป็นลักษณะการจับติดหรือจับแปะ เช่นเอาลายผ้ามาอยู่บนสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ถือว่างานนั้นๆเป็นงานประดิษฐ์มิใช่งานออกแบบ การนำเอามาตัดแปะแล้วเคลมว่าเป็นผลงานหรือสินค้าทางวัฒนธรรม ถือว่าเป็นการอวดอ้าง โม้ สั่ว และมักง่าย(ไม่ต่างกับเอาลวดลายเครื่องสูงที่สวยงามมา Scan และปริ้นลงในสติ๊กเกอร์แล้วนำไปติดกับอะไรก็ได้) A B C D E F G H I J K L M

156. โดยในการนำวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาหรือประยุกต์สร้างสรรค์ ต้องมีความเข้าใจและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม เช่น ดนตรี เราต้องรับรู้ว่าเพลงบูชาครู เช่นเพลงหน้าพาทย์ ผู้นำไปใช้มีเอกสิทธ์ในการใช้หรือไม่ อันเป็นเพลงดนตรีเชิงพิธีกรรมและบูชาครู ไม่ควรบรรเลงเล่นหรือประยุกต์ไปมั่ว หรือ การนำลวดลายมาใช้ในการประยุกต์สร้างสรรค์ต้องเข้าใจก่อนว่า ลายหัวไป(ลายประดับ) และลายขั้นคู (เช่นลายเทพพนม สำหรับเครื่องสูงไม่ควรนำมาต่อลายเล่นหรือลายบางอย่างที่ใช้ในพุทธศาสนา พระพุทธรูป กษัตริย์) ถ้าจะนำมาใช้ อะไรปรับใช้ได้ต้องมีความเข้าใจ มีการศึกษามาก่อน ยิ่งเราเป็นคนไทยแล้วต้องยิ่งตระหนักในเรื่องนี้ให้มาก ในกรณีที่นักออกแบบมีความรู้เรื่องวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาที่จะนำมาใช้น้อย ไม่ทราบชุดข้อมูลที่เพียงพอก็ไม่ควรปฏิบัติการพัฒนา เราจำเป็นต้องทราบถึงชุดความรู้ของวัฒนธรรมหรือวัตถุทางวัฒนธรรมนั้นๆก่อน C D E F G H I

ผลการประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม

157. เสน่ห์แห่งวิถีการดำรงชีวิตในแบบดั้งเดิม (วิถีอัตลักษณ์ล้านนา) ควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่มีมาช้านาน ซึ่งเป็นจุดเด่นและเป็นปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เชิงวัฒนธรรม เชิงนิเวศและผลิตภัณฑ์ทางภูมิปัญญาในรูปแบบต่างๆ โดยนำเสนอผ่านกิจกรรม เทศกาล และภูมิปัญญา ประเพณีพื้นถิ่น C H P Q

158. ทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลายและเป็นวัตถุดิบหลักสำคัญในภาคอุตสาหกรรมหัตถกรรมพื้นถิ่น และการผลิตต่างๆ เช่นอุตสาหกรรมเซรามิก อุตสาหกรรมแปรรูปไม้เศรษฐกิจ รวมถึงผลิตภัณฑ์ทางหัตถอุตสาหกรรมต่างๆ C H I P Q

159. อัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจของจังหวัดในมุมมองภาพรวมยังอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากสภาพปัญหาหลายด้าน อาทิ
- ขาดการบริหารจัดการเรื่องตลาดแบบบูรณาการ สำหรับสินค้าหัตถอุตสาหกรรม สินค้าเกษตร สินค้าเกษตรแปรรูป และผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งก่อให้เกิดสินค้าล้นตลาด รวมถึงสินค้าเซรามิกที่มีปริมาณการจำหน่ายและความนิยมในสินค้าลดลง สินค้าอัตลักษณ์ลำปางจากผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและหัตถอุตสาหกรรมมีจำนวนลดลง เนื่องจากปัจจัยต่างๆ อาทิ ภาวะถดถอยทางเศรษฐกิจในภาพรวมอันส่งผลกระทบต่อต้นทุนในการผลิต นวัตกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุอื่นที่ถูกนำมาใช้ทดแทน เช่น สแตนเลส ภาชนะและบรรจุภัณฑ์ธรรมชาติ รวมถึงการตีตลาดของสินค้าจากต่างประเทศ (สินค้าเซรามิกจากประเทศจีน) ที่มีราคาไม่แพงและรูปแบบหลากหลายน่าสนใจอันส่งผลกระทบต่อความต้องการในแหล่งตลาดเพื่อขายสินค้าแห่งใหม่
- ขาดแรงงานทักษะฝีมือและความชำนาญเฉพาะด้าน เนื่องจากการเคลื่อนย้ายแรงงาน หรือการอพยพลิ่นฐานของประชาชนเพื่อหางานในพื้นที่เขตเมืองหลักของประเทศ รวมถึงประชากรวัยแรงงานลดน้อยลง ผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้น C I P Q R

160. การบริหารจัดการโดยพื้นฐานของจังหวัด ที่ยังขาดการบูรณาการในทุกมิติอย่างมีประสิทธิภาพ
- ขาดการบริหารจัดการด้านระบบสาธารณูปโภค และระบบสาธารณะขั้นพื้นฐานที่ยังขาดการวางแผน และการดำเนินงานเชิงบูรณาการร่วมกันอย่างถูกต้องเหมาะสม ระหว่างหน่วยงานรับผิดชอบด้านต่างๆในจังหวัด
- ขาดระบบฐานข้อมูลกลางทางสังคมของจังหวัดที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นปัจจุบัน สำหรับนำไปวิเคราะห์หาแนวทางการพัฒนาและแก้ไขปัญหาได้อย่างสอดคล้องตามข้อเท็จจริง C O P Q R

161.ปัญหาด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ถูกทำลาย เนื่องจากบุกรุกพื้นที่ป่าและการนำไม้หวงห้าม มาใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว รวมถึงปัญหาการเผาป่า ซึ่งอัตราการปลูกทดแทนยังไม่สัมพันธ์กับจำนวนที่ถูกนำไปใช้และถูกทำลาย P Q

162. การดำเนินงานของเครือข่ายภาคประชาชนในจังหวัดซึ่งมีอยู่ค่อนข้างมาก แต่ยังขาดการติดต่อประสาน เพื่อบูรณาการเชื่อมโยง กระบวนการดำเนินงานไปในทิศทางร่วมกันอย่างชัดเจน O P Q R

163. การวิเคราะห์ศักยภาพของจังหวัดลำปางพบว่า โอกาสและศักยภาพของจังหวัดลำปางที่มีอยู่นั้น สามารถนำไปสู่การพัฒนาในด้านต่างๆโดยสรุปคือ การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยการให้ความสำคัญกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น เน้นย้ำถึงความผูกพันของนักท่องเที่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ให้นักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์แท้จริงจากการเรียนรู้ในพื้นที่ท่องเที่ยวทำให้เกิดความจดจำและประทับใจในแหล่งท่องเที่ยว และคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ รวมถึงการพัฒนาการผลิตสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรมหัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน หัตถอุตสาหกรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน มีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์และสภาพแวดล้อมที่ดี P Q R

164. ยึดแนวทางการพัฒนาในทุกมิติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งนำมาสู่การให้นิยามภายใต้วิสัยทัศน์ “เมืองลำปางน่าอยู่ นครแห่งความสุข” ให้มีความชัดเจนในแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนายิ่งขึ้น โดยมีเป้าหมายระยะแรกของการพัฒนาที่เน้นการพัฒนาภายใต้แนวคิด “ชุมชนวิถีพอเพียง เมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์” และระยะที่ 2 พัฒนาไปสู่ “เมืองวัฒนธรรมที่มีความทันสมัย พัฒนาบนฐานของทุนทางสังคม วัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น เพื่อศักยภาพและขีดความสามารถสู่การแข่งขันในตลาดโลก Local to Global” C O P Q R S

165. นโยบายของภาครัฐในการส่งเสริมและสนับสนุน การพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี งานวิจัย และสร้างนวัตกรรมใหม่ๆเพื่อ สามารถ นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการสนับสนุนการผลิตทั้งภาคอุตสาหกรรม ภาคธุรกิจ รวมถึงภาคสังคมอย่างต่อเนื่อง C P Q R S

166. การเข้าสู่กลุ่มประเทศประชาคมอาเซียนและอนุภูมิภาคลุ่มแม่น้ำโขง ถือเป็นโอกาสที่สำคัญทางเศรษฐกิจ ที่จะขยายตลาดการค้า กระตุ้นการลงทุน โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์สำคัญของจังหวัดลำปาง เช่น สินค้าเซรามิก สินค้าผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และสินค้าเกษตรปลอดภัย C P Q R S

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน
B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม
C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม
D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง
E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)
F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)
G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)
H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม
I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)
J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา
K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)
M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค
O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน
P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)
Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)
R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)
S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย
มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์
1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม

โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ประจำปี 2562 ระดับจังหวัด

การสัมภาษณ์ กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องและรับผิดชอบกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ในสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง

ผลการประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม (นำข้อมูลมาแต่ลักษณะภาพรวมการพัฒนาทั้งประเทศ)

167. ต้องทำการศึกษายุทธศาสตร์และประเด็นเชิงยุทธศาสตร์ของจังหวัดนั้นๆ ทั้งกลยุทธ์ เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ เพื่อผลงานที่ได้เป็นไปตาม แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) โดยโครงการศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ อยู่ในหมวดประเด็นยุทธศาสตร์ที่3 กลยุทธ์ที่ 4 ข้อที่ 1 (ของจังหวัดลำปาง) สามารถสรุปและแจกแจงข้อมูลที่ต้องปฏิบัติให้สอดคล้องตามแผนงานห่วงโซ่สำหรับตอบคัวชี้วัด ดังนี้

- สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างนวัตกรรม ผนวกกับความโดดเด่นของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น
- สร้างความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาและผู้ประกอบการเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงวิชาการ ไปสู่การปฏิบัติจริงในเชิงธุรกิจ
- สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม
- พัฒนาและยกระดับผลิตภัณฑ์ OTOP เป็นของฝากของที่ระลึกระดับพรีเมี่ยม
- ส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า และบริการของกลุ่มธุรกิจเป้าหมายวิสาหกิจชุมชน ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
- พัฒนาระบบรับรองมาตรฐานสินค้าและบริการ รวมทั้งกำหนดให้มีมาตรฐานธุรกิจภาคบริการตามมาตรฐานสากล
- ส่งเสริมให้กลุ่มธุรกิจสร้างสรรค์ ได้การรับรองมาตรฐาน
- จัดหาสถานที่จำหน่ายสินค้าหรือบริการตามแหล่งชุมชน แหล่งการค้าที่มีศักยภาพ หรือแหล่งท่องเที่ยวต่างๆโดยต้องได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานท้องถิ่นทุกระดับ
- จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ของท้องถิ่น ทั้งแบบ Online และ Offline
- สนับสนุนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม เพื่อขยายตลาดสินค้าและบริการทั้งในและต่างประเทศ
- สนับสนุนการสร้างสรรค์กิจกรรมในย่านพื้นที่การค้า (Creative Space) A B C D I O P Q R S

168. เสน่ห์แห่งวิถีการดำรงชีวิตในแบบดั้งเดิม (วิถีอัตลักษณ์ล้านนา) ควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่มีมาช้านาน ซึ่งเป็นจุดเด่นและเป็นปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เชิงวัฒนธรรมเชิงนิเวศและผลิตภัณฑ์ทางภูมิปัญญาในรูปแบบต่างๆ โดยนำเสนอผ่านกิจกรรม เทศกาล และภูมิปัญญา ประเพณีพื้นถิ่น B C D P Q R S

169. ทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลายและเป็นวัตถุดิบหลักสำคัญในภาคอุตสาหกรรมหัตถกรรมพื้นถิ่น และการผลิตต่างๆ I Q R S

170. กระแสความตื่นตัวและการพัฒนาขับเคลื่อนของภาคประชาสังคม ในการมีส่วนร่วมพัฒนาไปทุกๆมิติ ที่มีเพิ่มมากขึ้นต่อเนื่องในประเทศ P Q R S

171.การวิเคราะห์ศักยภาพของจังหวัดต่างๆพบว่า โอกาสและศักยภาพของจังหวัดต่างๆที่มีอยู่นั้น สามารถนำไปสู่การพัฒนาในด้านต่างๆโดยสรุป คือ การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยการให้ความสำคัญกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น เน้นย้ำถึงความผูกพันของนักท่องเที่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ให้นักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์แท้จริงจากการเรียนรู้ในพื้นที่ท่องเที่ยวทำให้เกิดความจดจำและประทับใจในแหล่งท่องเที่ยว และคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ รวมถึงการพัฒนาการผลิตสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรมหัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน หัตถอุตสาหกรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน มีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์และสภาพแวดล้อมที่ดี A B C D P Q R S

172. สถานการณ์ด้านการเมืองและความมั่นคง ทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ ที่มีความละเอียดอ่อนซับซ้อนของสภาพปัญหา ทั้งในด้านเสถียรภาพและความคิดเห็นที่แตกต่าง ส่งผลกระทบต่อความไม่มีเสถียรภาพของนโยบายในการพัฒนา ประกอบกับสงครามการค้าระหว่างประเทศมหาอำนาจ ซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจโดยรวม และส่งผลกระทบต่อการลงทุนและการขยายตัวของเศรษฐกิจให้อยู่ในภาวะชะลอตัว ประกอบกับภาระหนี้สาธารณะ ที่มีผลต่อการขับเคลื่อนให้เศรษฐกิจไทยหลุดพ้นจากการเป็นประเทศรายได้ปานกลาง อันเป็นผลกระทบต่อเศรษฐกิจในระดับจังหวัด P Q R S

173. ปัญหาด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมด้านมลพิษทางอากาศ เช่นการบุกรุกพื้นที่ป่า การตัดไม้ทำลายป่า การเผาป่า ส่งผลให้แนวโน้มปัญหาหมอกควัน และฝุ่นละออง PM 2.5 ทั้งจากสภาพภูมิอากาศและการกระทำของมนุษย์ ส่งผลต่อสุขภาพทั้งระยะสั้นและระยะยาวโดยเฉพาะเด็กและคนชราและกระทบต่อการท่องเที่ยวของจังหวัด P Q R S

174. แนวโน้มของสถานการณ์เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ส่งผลต่อโครงสร้างประชากรที่มีวัยสูงอายุเพิ่มขึ้น ขณะที่ประชากรวัยเด็กลดลง ทำให้จังหวัดลำปางขาดแคลนกำลังแรงงานการผลิต อันกระทบต่อภาวการณ์ขยายตัวทางเศรษฐกิจของจังหวัดในอนาคต Q R S

175. ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากอัตลักษณ์ชุมชนที่มีคุณค่า อันมาจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการต่อยอด และกรรมวิธีการผลิตด้วยมือ (Handmade) ทุกขั้นตอน มีความประณีตงดงาม ละเอียด มีความเป็นเอกลักษณ์ ความเป็นต้นตำรับ(Original) A B C D G H I J K L M N P Q R S

176. ช่างมีฝีมือมีความสามารถเชิงช่าง และทักษะเฉพาะบุคคล มีเอกลักษณ์(เป็นงานศิลปะ) มีเทคนิคและเครื่องมือเป็นของตนเอง สินค้าได้มีการพัฒนาแบบอยู่เสมอ สินค้าบางอย่างสามารถพัฒนา ปรับเปลี่ยนวัตถุดิบตามความต้องการของผู้บริโภคได้ I J K L M N P Q R S

177. ช่างผู้ผลิตขาดทักษะในเรื่องศิลปะและการออกแบบ ขาดความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบผลิตภัณฑ์จึงไม่มีการพัฒนาให้เหมาะสมกับปัจจุบัน ผลิตได้ช้าเพราะใช้ฝีมือ ใช้ภูมิปัญญาและทักษะเชิงช่างในการผลิต แต่ไม่สามารถเพิ่มราคาสินค้าได้ I J K L M N P Q R S

178. วัสดุในการผลิตเช่นไม้ หวาย มีราคาที่สูงขึ้น แต่สินค้าไม่สามารถเพิ่มราคาได้ ตามวัสดุที่แพงขึ้น A B C I J

179. ใช้เวลานานในการผลิตสินค้า กำลังในการผลิตต่ำและผลิตได้จำนวนจำกัด เพราะทำงานด้วยมือ Handmade ไม่มีจำนวนคน(ช่าง)ที่เพียงพอ A B C I J M

180. ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมส่วนใหญ่แยกการผลิต ไม่มีการรวมกลุ่ม กลุ่มชุมชนขาดการติดต่อร่วมมือและประสาน ต่างคนต่างทำ ไม่มีการจัดกลุ่มหรือร่วมกันทำงานระหว่างชุมชน A B C I J M O Q

181.ปัญหาจากการคัดลอก และเลียนแบบผลงาน งานผลิตภัณฑ์ที่ได้ซ้ำกับผลิตภัณฑ์ของชุมชนอื่นๆ / ไม่ได้รับการจดสิทธิบัตร, ลิขสิทธ์ โดน Copy และจ่ายต่อการลอกเลียนแบบสินค้า / สินค้าที่ได้ลอกเลียนแบบใช้วัสดุที่ถูกกว่า จึงสามารถขายได้ในราคาที่ถูกกว่า A B C I J M Q

182.ปัญหาจากวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน วัตถุดิบในท้องถิ่นที่มีเริ่มลดลง เหลือน้อยลง และเริ่มหาได้ยาก A B C I J

183.จำหน่ายได้แต่ลูกค้าเดิมและกลุ่มคนที่รู้จัก (พ่อค้าคนกลางหน้าเดิม) และถ้าไม่มียอดสั่ง (Order) จะสั่งผลิตไม่มากนัก มีการแข่งขันทางการตลาดสูง คู่แข่งในตลาดมีมาก ผลงานไม่มีสถานที่หรือแหล่งจำหน่ายสินค้าที่ชัดเจน ผลิตสินค้าแล้วไม่สามารถจำหน่ายได้ ขาดการประชาสัมพันธ์ เพื่อการขยายตลาด ขาดบุลากรด้านการขาย Social Media ขาดต้นทุนในการสนับสนุน ที่จัดจำหน่ายมีน้อยต้องหาตลาดเอง มีค่าใช้จ่ายจำนวนมาก ไม่มีตัวแทนจำหน่าย ผลิตภัณฑ์ใหม่ไม่ค่อยมีใครรู้จัก ไม่มีหน่วยงานมาสนับสนุนเท่าที่ควร P Q R S

184.ขาดงบประมาณในการต่อยอดผลิตภัณฑ์ เนื่องจากการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ มีความเสี่ยงและมีการลงทุนที่สูง P Q R S

185. สินค้าบางอย่างมีราคาที่แพงกว่าสินค้าที่มาจากระบบอุตสาหกรรม ไม่สามารถสร้างผลงานออกมาได้เหมือนกันทั้งหมดเพราะทำด้วยมือ และกรณีแนวคิดสร้างสรรค์ A B C D E F G H I P Q R S

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา P Q R S

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา

(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม

(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย

(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย

มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม (นำข้อมูลมาแต่ลักษณะภาพรวมการพัฒนาทั้งประเทศ)

186. ช่างฝีมือเหลือน้อยลงและมีอายุมากขึ้น ขาดแรงงานในการผลิต (ลูกหลานไม่รับช่วงต่อ ไม่มีคนสืบทอดทักษะภูมิปัญญา) การผลิตจึงล่าช้า — Q R S

187. ต้นทุนสูงขึ้น (ค่าวัสดุ, ค่าน้ำมัน) การขนส่งลำบาก อยากให้มีการลดต้นทุนให้ต่ำลง — Q R S

188. ไม่สามารถขึ้นราคาจำหน่ายได้ (บางสินค้าจำเป็นต้องมีบรรจุภัณฑ์ทำให้ต้นทุนสูงขึ้น) ตามมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และงานขนาดไม่ใหญ่สามารถนำไปจำหน่ายได้หลายที่ — Q R S

189. วัสดุและเทคนิคเชิงช่างเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว เป็นที่ชื่นชอบของผู้บริโภค จึงพอมีช่องทางในการจำหน่ายมีจุดขายของสินค้า มีการยอมรับจากผู้บริโภค มีคุณภาพ วัสดุที่หาได้ในท้องถิ่นและสินค้าบางอย่างมีอยู่ที่เดียว (ดินเชรามิกส์และหินที่แม่เมาะ) ซึ่งหาไม่ได้จากจังหวัดอื่นๆ — I P Q R S

190. ต้องมีเงินทุน กลุ่มต้องมีความพร้อม ต้องมีความร่วมมือกัน และมีแนวทางการจัดกลุ่ม OTOP ลำปางมาพัฒนาพื้นฐูใหม่ — O Q R S

191. ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และหน่วยงานในพื้นที่ ในด้านความรู้การประยุกต์ต่อยอดจากที่มีสินค้าอยู่เดิม และมีการจัดประชุมให้ความรู้ในเรื่องศิลปะและการออกแบบ การอบรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การศึกษาดูงานนอกสถานที่จากสินค้าแบบอื่นๆ รวมถึงควรเพิ่มเติมการประชุมการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมและสินค้าอยู่เป็นระยะ และประเมิน ติดตามผลอย่างสม่ำเสมอ — A B C D I L P Q R S

192. สามารถพัฒนาต่อยอดสินค้า สามารถแตกสายในการผลิตสินค้าจากการพัฒนาได้อย่างหลากหลาย และ ส่งเสริมการขยายช่องทาง ทางธุรกิจได้อีกมาก โดยสามารถประยุกต์และพัฒนาผลิตภัณฑ์เดิม ให้เป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ได้อยู่เสมอ เช่นงานจักสานสามารถแปรรูปได้หลากหลายลักษณะ รวมถึงการแสวงหาวัสดุอื่นๆมาใช้ร่วมกันในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ — A B C D I J K L M O P Q R S

193. มีโอกาสสามารถเพิ่มช่องทางทางการตลาดได้ เชนขายใน Website และสื่อSocial — Q R S

194. มีการนำเศษที่เหลือจากการผลิตงานหัตถกรรม นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน (เศษไม้, เศษหิน) มีโอกาสเพิ่มยอดขายให้สูงขึ้น — A B C I J K L M Q R S

195. ต้องทำให้สินค้าได้รับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน หรือการคัดสรรค์หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยเพื่อเพิ่มโอกาสในการจัดจำหน่ายสินค้า — Q R S

196. มีนโยบายของประเทศ ในการสนับสนุนการท่องเที่ยวเมืองรอง — Q R S

197. สามารถจำหน่ายหรือ ขยายตลาดไปทั่วประเทศหรือต่างประเทศ จะเป็นโอกาสเพิ่มมูลค่าให้แก่สินค้าได้อีกมาก — P Q R S

198. สินค้าชิ้นเล็ก หน้าเทศกาลต่างๆจะสามารถจำหน่ายได้ดี เช่น งานปีใหม่ งานสงกรานต์ งานลอยกระทง เป็นต้น — P Q R S

199. การ Copy สินค้า ยากต่อการหนี ซึ่งการตลาดที่มีสินค้าเหมือนกัน ทำให้มีการตัดราคาขายเกิดขึ้น คู่แข่งเก่งและมีทุนที่มากกว่า — P Q R S

200. สมาชิกกลุ่มขาดความรู้ การพัฒนาในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ การผลิตและความรู้ทางการตลาด และธุรกิจ รวมถึงในการพัฒนา ไม่มีเครื่องจักรหรือเทคนิคใหม่ๆในการสร้างสินค้า (ไม่มีเครื่อง CNC เครื่อง Lacer Cutting) — A B C I J K L M P Q R S

201. ไม่ทราบความต้องการของตลาดและความต้องการของผู้บริโภคได้ชัดเจน — A B L P Q R S

202. เก็บรักษาสินค้าได้ยาก (บางชนิดสินค้า) เสี่ยงต่อการขึ้นรา หรือมอด เมื่อเก็บไว้นานๆเนื่องจากเป็นวัสดุธรรมชาติ อันมาจากสภาพภูมิอากาศ ฝน อากาศชื้น ส่งผลต่อการผลิตสินค้า (ฤดูฝนมีผลต่อการผลิตสินค้า) — I M Q R S

203. วัสดุไม่เพียงพอ วัสดุบางอย่างต้องเดินทางไกล ต้องใช้ค่าใช้จ่ายในการเดินทางมากขึ้น ราคาวัสดุที่ สูงขึ้น และวัสดุเริ่มหายากลำบาก (ไม่ไผ่หาได้ยากขึ้น) ทำให้ผลิตได้ในปริมาณน้อย รวมถึงอุปกรณ์ต่างๆในจังหวัดลำปางไม่เพียงพอ เช่น Joint กาว แต่ถ้ามีคุณภาพสูงจะมีราคาแพง แม้ว่าปัจจุบันวัสดุบางประเภทเข้ามาทดแทนการผลิตได้เช่น เส้นพลาสติกที่แข็งเกินไปไม่สามารถจักสานได้ และใช้งานไม่เหมาะสม — I J M Q R S

204. ความคุ้นเคย ทัศนคติ ความเข้าใจ และความเชื่อเดิมของผู้บริโภคว่าของที่ดีต้องเป็นของที่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรม และผู้บริโภคในตลาดยึดติดกับสินค้าราคาถูก ไม่นึกถึงประโยชน์การใช้งาน — A B C D E F G H I P Q R S

205. ต้องการผู้นำและการสนับสนุน ปัญหาขาดเงินทุนในการพัฒนาสินค้า ขาดสถานที่ในการจัดจำหน่าย ไม่มีตลาดที่แน่นอน แม้ว่าบางกลุ่มมีการเปิดหน้าร้านเอง แต่ต้องต้องจัดของ วางของ และเก็บร้านทุกวัน ไม่คุ้มกับเวลาและขายสินค้าไม่ได้ — Q R S

206.จากต้นทุนที่ต่ำจึงไม่สามารถปรับราคาขายให้สูงขึ้นตามภาวะเศรษฐกิจได้ ต้องทำการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ แต่ต้องลงทุนไม่สูงมาก — Q R S

207. โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยมีองค์ประกอบ 3 ส่วนดังนี้ — A - S

ส่วน ก. ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน
ด้านการผลิต / ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ / ด้านความเข้มแข็งของชุมชน
ส่วน ข. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์
ด้านการตลาด / ด้านความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น / เอกลักษณ์ของท้องถิ่น
ส่วน ค. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์
ด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์ / มีความประณีต เรียบร้อยในการผลิต / รูปลักษณ์โดยรวม / การออกแบบ / ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ อันมาจาก กรณีใช้ภูมิปัญญาเดิมและกรณีแนวคิดสร้างสรรค์ / คุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี / คุณภาพของวัสดุ / วัตถุดิบที่ใช้ / ความมีเอกลักษณ์ในการออกแบบ / การใช้งาน

การสัมภาษณ์ กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องและรับผิดชอบกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ในสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง

208. การพัฒนาต้องคำนึงถึงคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ (วัสดุไม้ หิน เครื่องปั้นดินเผา และไม้ไผ่) รวมถึงความสามารถทักษะ เชิงช่างเป็นหลัก เพื่อศึกษาแนวคิดการผสมผสาน ทั้งจากตัววัสดุและทักษะเชิงช่างได้อย่างเหมาะสม (ทั้งส่วนความแข็งแรงของโครงสร้างความเป็นไปได้ในการผสมผสาน สวยงาม ความน่าสนใจ และการนำวัสดุ รวมถึงทักษะเชิงช่างมาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ให้มากที่สุด — C I J M O P Q R S

209. พัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1) การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอด และส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมสามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่

2) การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด — A B C D I J K L M N O P Q R S

210. การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายนั้น จำเป็นต้องทำการพัฒนาในแต่ละกลุ่ม (ทำการแยกกลุ่ม) โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มและให้แต่ละกลุ่มชุมชนนั้นเป็นหัวหน้ากลุ่มในแต่ละหัตถกรรมที่ตนเองชำนาญ — I M N O Q R S

211. การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมต่อ 1 ผลิตภัณฑ์ ไม่มีความจำเป็นต้องใช้ภูมิปัญญาทั้ง 4 กลุ่ม ประยุกต์ตามความเหมาะสม — I M N O Q R S

CODING

A แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

B แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

C คุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรม

D วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

E การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

F ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

G คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

H วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

I การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

J แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

K องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

L การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

M ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

N เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอ จังหวัดนั้นเพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

O เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

P แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

Q การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

R การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

S หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
(มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร)

การจัดการวัฒนธรรม
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)

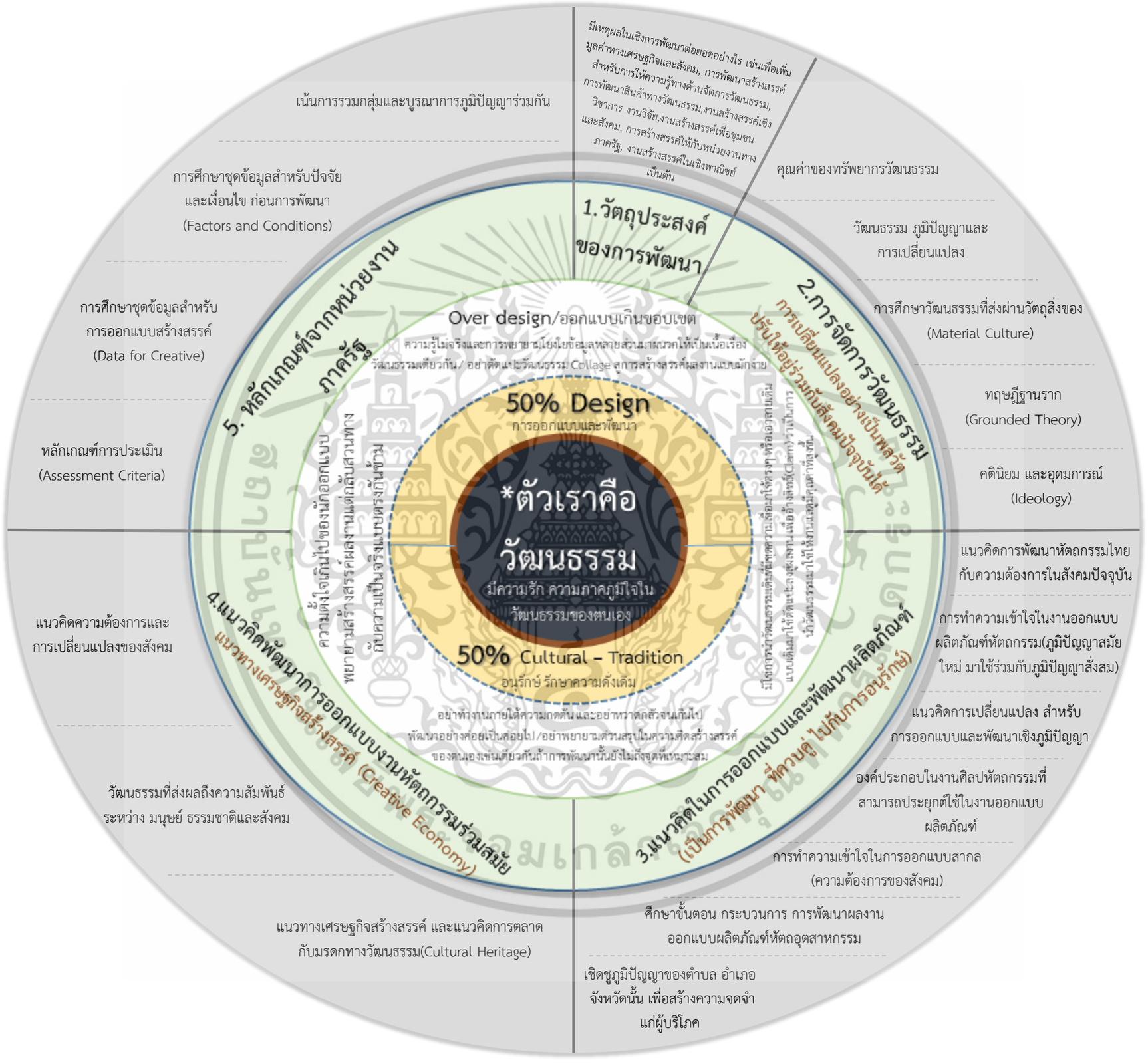
แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
(แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ

คำถามการวิจัย
มีแนวคิด ทฤษฎีและแนวทางใดบ้าง ที่เป็นปัจจัยส่งผลถึงการเข้าสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์
1. เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
2. เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1 การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา Factors and conditions

1. การศึกษาทิศทางและแผนพัฒนาจังหวัด
2. การศึกษาศักยภาพชุมชนในภาพรวม
3. การศึกษาและสำรวจ ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับขีดความสามารถ ขั้นตอนและกรรมวิธีการผลิตของชุมชน (กลุ่มที่ทำการศึกษา หรือเป็นกลุ่มตัวอย่าง)

ควรมีการนำวัฒนธรรม ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา มาใช้บูรณาการองค์ความรู้ร่วมกันในหลากหลายด้าน (ทุกอย่างล้วนมีความเกี่ยวข้องกัน สามารถนำมาใช้พัฒนาร่วมกันได้)

2. การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ Data for Creative

1. แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain)
2. ยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชน
3. หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion: OPC) ต้องได้รับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนก่อน จึงได้เข้าร่วมคัดสรรค์
4. การทำความเข้าใจในงานออกแบบ (ความต้องการของผู้บริโภค และแนวโน้มการออกแบบ (Trend))

3. หลักเกณฑ์การประเมิน Assessment criteria

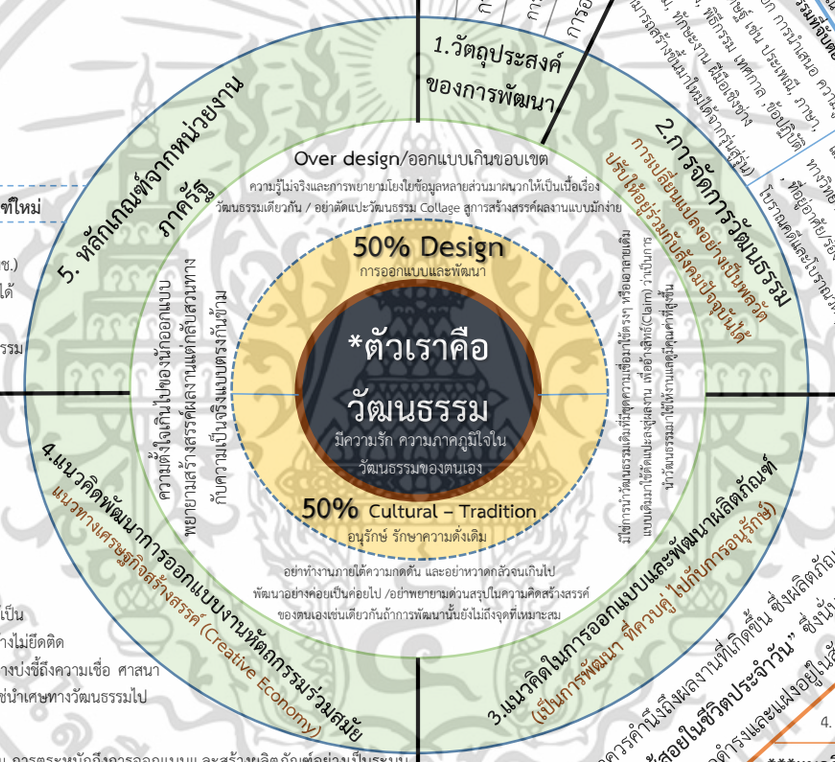
1. ตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์, กลยุทธ์ และหัวข้อย่อยของยุทธศาสตร์ ตาม แผนพัฒนาจังหวัด
2. จัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level)

****สนับสนุนลักษณะการทำงานแบบรวมกลุ่มชุมชนหัตถกรรม / ไม่ใช่ต่างคนต่างทำอีกต่อไป พัฒนาร่วมกันให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่**

การพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ตามยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของทางพัฒนาชุมชน ต้องทำการแบ่งการพัฒนาออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 : การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิมที่มีอยู่แล้ว หรือเป็นผลิตภัณฑ์ของ ชุมชนที่ผ่านการรับรอง มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) เพื่อสามารถนำผลงานนั้นเข้าสู่การจัดมาตรฐานของหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) และเข้าร่วมการจัดแสดงสินค้าต่างๆในระดับประเทศ ต่อไปได้ รวมถึงเข้าสู่การคัดเลือกโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง

ส่วนที่ 2 : การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม เพื่อเปิดตลาดของผลิตภัณฑ์หัตถ- อุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่และการส่งเสริมการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเผยแพร่สู่เวทีโลก


1.วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
2.การจัดการวัฒนธรรม
3.แนวคิดในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ ไปกับการอนุรักษ์)
4.แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)
5. หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ
50% Design
การออกแบบและพัฒนา
*ตัวเราคือวัฒนธรรม
มีความรัก ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเอง
50% Cultural – Tradition
อนุรักษ์ รักษาความดั้งเดิม
Over design/ออกแบบเกินขอบเขต
ความรู้ไม่จริงและการพยายามโยงใยข้อมูลหลายส่วนมาผนวกให้เป็นเนื้อเรื่อง วัฒนธรรมเดียวกัน / อย่าตัดแปะวัฒนธรรม Collage สูการสร้างสรรค์ผลงานแบบมักง่าย
การศึกษา ค้นคว้า เชิงวิชาการ และงานวิจัย / การจัดการวัฒนธรรม
การออกแบบและพัฒนาเพื่อชุมชน / งานหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์
การพัฒนาร่วมกันกับครู / สำนักงานจังหวัด / อุตสาหกรรม / พัฒนาชุมชน
การออกแบบและพัฒนาเพื่อการจัดจำหน่าย / ห้างร้าน บริษัทเอกชน
มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร เช่น เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และสังคม, การพัฒนาสร้างสรรค์สำหรับการให้ความรู้ทางด้านจัดการวัฒนธรรม, การพัฒนาสินค้าวัฒนธรรม, งานสร้างสรรค์เชิงวิชาการ
ความต้องการของผู้บริโภค
ความเข้าใจในวัฒนธรรมของตนเอง
ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเอง
ความเข้าใจในวัฒนธรรมของตนเอง
ความเข้าใจในวัฒนธรรมของตนเอง
ความเข้า

4.2 การพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

เมื่อได้ดำเนินการพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) เป็นที่เสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้นำเอากรอบแนวคิดที่ได้สร้างขึ้น ไปทดลองใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็น สำหรับการสร้างสรรค์ตัวอย่างผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม รวมถึงเพื่อทดสอบและประเมินแนวคิดจากชุดทฤษฎีที่ได้กำหนดขึ้น โดยได้นำหลักการและชุดทฤษฎีกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ไปทดลองใช้วิเคราะห์ในงานออกแบบสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยได้ทำการทดลองดังนี้

4.2.1 ทำการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) รับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ร่วมกับกลุ่มศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 ชุมชน (เป็นกลุ่มชุมชนที่คัดเลือกนำภูมิปัญญามาใช้พัฒนาร่วมกัน) เพื่อศึกษาหาแนวทางการพัฒนาและการออกแบบสร้างสรรค์ร่วมกัน กาทำความเข้าใจในกระบวนการวิเคราะห์ การแยกส่วนและการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน ในวิธีการและภูมิปัญญาของตนเอง เพื่อนำมาใช้ในการผสมผสานภูมิปัญญาให้เกิดเป็นผลงานที่น่าสนใจ



ภาพที่ 4.139 กลุ่มตัวอย่างชุมชนศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 แห่ง เป็นการคัดเลือกแบบจำเพาะเจาะจง จากกลุ่มที่มีคุณภาพและทักษะภูมิปัญญาที่ชำนาญ สามารถประยุกต์และผสมผสานให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่จากวิธีคิดที่แตกต่างได้ โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้สร้างขึ้นในการวิเคราะห์ขอบเขตการศึกษาข้อมูลและการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 แขนง[61]จากการใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง โดยเป็นแนวคิดการนำทักษะ ภูมิปัญญาของกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 แขนงมารวมกลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาหาแนวทางการพัฒนาและการออกแบบสร้างสรรค์ร่วมกัน โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับทำความเข้าใจในกระบวนการวิเคราะห์ การแยกส่วนและการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน ในวิธีการและภูมิปัญญาของตนเอง เพื่อนำมามาใช้ในการผสมผสานภูมิปัญญาให้เกิดเป็นผลงานที่น่าสนใจได้ โดย 4 ชุมชนศิลปหัตถกรรมที่ทำการคัดเลือกได้แก่

1. หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้)

ได้แก่ คุณแสงแก้ว สานใจวงศ์
คุณบุญหลาย เครือฟอง
คุณอรนุช วงค์โท๊ะ
คุณนิตยา แก้วเตียน (หัวหน้ากลุ่มแกะสลักสตรีบ้านหลุก)

2. ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน)

ได้แก่ คุณนิตยา ขัดสีทะลี
คุณกาบจันทร์ เครือบุญมา
คุณทวี ราชไชยยา

3. ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา)

ได้แก่ คุณธีรภัทร์ พูลพล
คุณสมศักดิ์ อุ่นจิตร
คุณเกียรติภูมิ ไชยศรีอาด

4.ชุ มชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จังหวัดลำปาง(ทักษะภูมิปัญญาด้านการจักสานไผ่)

ได้แก่ คุณคำสุข จริงมาก
คุณสวัสดิ์ ก้องสุรกานต์ (หัวหน้ากลุ่มจักสานบ้านห้วยเป้ง)

เพื่อระดมความคิดเห็นต่อแนวทาง ความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบการประยุกต์และบูรณาการใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นร่วมกัน รวมถึงการศึกษารูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมในสังคมปัจจุบัน **(เป็นการศึกษาเพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม และกำหนดโจทย์ร่วมกันในการพัฒนาผลงาน)** โดยมีเนื้อหาการประชุมตามประเด็นดังนี้

---

[61] การจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง ในวันที่ 11 มีนาคม พ.ศ.2563 ณ.ห้อง 5201 อาคารปฏิบัติการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ศูนย์ลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ลักษณะของภูมิปัญญา ความเคลื่อนไหวของกลุ่มชุมชนในปัจจุบัน (จำหน่ายและการผลิต)

2. หลักเกณฑ์องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (ข้อมูลที่จำเป็นต้องรับรู้ของแต่ละชุมชน ก่อนการนำไปพัฒนาผลงาน)

3. ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทั้งการทำงานหัตถกรรม และปัญหาอื่นๆที่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน

4. ความเป็นไปได้ ในการนำภูมิปัญญาทั้ง 4 แขนง มาประยุกต์ผสมผสานในการออกแบบและพัฒนาร่วมกัน

ซึ่งหลังจากปฏิบัติการประชุมกลุ่มย่อย ระดมความคิดเห็นร่วมกับกลุ่มชุมชนทั้ง 4 กลุ่ม เพื่อศึกษาทิศทางในปัจจุบัน ปัญหาที่ประสบ และข้อมูลที่จำเป็นก่อนการออกแบบและพัฒนา ผู้วิจัยได้ทำการทดลองการศึกษาตั้งโจทย์แนวคิดในการพัฒนา เพื่อสอบถามความคิดเห็นและทัศนคติต่อการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมร่วมกับกลุ่มชุมชน เพื่อให้เกิดแนวคิดและภาพรวมในการสรุปแนวทางการพัฒนาร่วมกัน ในหัวข้อการ**ทดลองการตั้งคำถามเพื่อศึกษาแนวคิดและทัศนคติของชุมชนต่อการพัฒนาผลงาน** พร้อมทั้งสรุปผล ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ที่ต้องนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม



ภาพที่ 4.140 การจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่น ในจังหวัดลำปาง โดยได้คัดเลือกกลุ่ม จำนวน 4 กลุ่มที่มีศักยภาพและความสามารถในการพัฒนาผลงาน ในการพัฒนาผลงานต้นแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง สรุปผลข้อมูลแบบแยกกลุ่มได้ดังนี้

1. หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้)

บ้านหลุกเป็นชุมชนที่มีความอุดมสมบูรณ์อย่างมากในอดีต โดยเฉพาะทรัพยากรป่าไม้ จึงทำให้หาวัตถุดิบได้ง่าย โดยจะใช้ไม้จำพวก ไม้จามจุรี ไม้สัก และไม้ชิงชัง โดยจะใช้ตอไม้ เศษไม้ และรากไม้มาทำการแกะสลัก แต่ในปัจจุบันนั้นวัตถุดิบในชุมชนเริ่มลดน้อยลงไป ช่างแกะสลักนั้นต้องอาศัยการไปซื้อไม้จากต่างอำเภอ หรือต่างจังหวัดมาใช้ในการแกะสลัก ด้านตัวผลิตภัณฑ์นั้นชุมชนบ้านหลุกจะนิยมแกะสลักไม้เป็นตัวสัตว์ชนิดต่างๆ เช่น ช้าง ม้า วัว สิงโต และกระทิง เป็นต้น

ผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักของบ้านหลุกนั้นจะมีลักษณะที่เฉพาะตัว ส่วนมากจะเป็นงานทำมือทั้งหมดโดยทางชุมชนจะไม่ใช้เครื่องจักรใดๆทั้งสิ้นเพื่อคงเอกลักษณ์ แต่ในปัจจุบันนั้นอาจจะมีการนำเครื่องจักรมาใช้บ้างเพื่อเป็นการทุ่นแรง และความรวดเร็วในการแกะสลักไม้ ในด้านอนาคตของชุมชนบ้านหลุกนั้น อยากจะส่งเสริมให้บ้านหลุกเป็นหมู่บ้านเพื่อการท่องเที่ยว โดยมีจุดบริการนักท่องเที่ยวหลายๆอย่างเช่น ร้านค้าชุมชน ศูนย์จำหน่ายอาหารและเครื่องดื่ม ร่วมไปถึงศูนย์จัดแสดงวิธีการแกะสลักไม้และพิพิธภัณฑ์เพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้ของคนในชุมชนเองและนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจ

ปัจจุบันงานแกะสลักกลุ่มสตรีบ้านหลุก (เป็นกลุ่มภายในหมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก) จะเน้นการแกะสลักไม้เป็นจำพวกสัตว์ เช่น **ช้าง ม้า และหัวช้าง มีงานแกะสลักดอกไม้และของตกแต่งบ้านเป็นผลิตภัณฑ์งานสินค้าโชว์ สินค้างานตกแต่ง** ทั้งนี้กลุ่มสินค้าสำหรับตกแต่งจะเป็นกลุ่มสินค้าที่จำหน่ายได้ไม่ดีนัก ซึ่งกลุ่มที่เข้ามาซื้อสินค้าจะเป็นกลุ่มตลาดลูกค้าเดิมๆ ที่เข้ามาซื้อเพื่อนำไปจัดจำหน่ายต่อมากกว่าการซื้อเพื่อนำไปใช้เอง แต่ผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายได้ดีในขณะนี้คือ **ครกไม้** ที่เป็นลักษณะการกลึงไม้แบบเรียบๆ ไม่มีการแกะสลักตกแต่ง และสามารถทำการผลิตได้ทุกครัวเรือน มีการจำหน่ายภายในประเทศและส่งออกไปยังต่างประเทศ อาทิ ประเทศจีน อินเดีย พม่า และลาว เป็นต้น (ประเทศจีนส่งออกไปทางสามเหลี่ยมทองคำ อ.เชียงแสน จ.เชียงราย) ปัจจุบันชุมชนจะผลิตครกไม้แทบทุกครัวเรือน มากกว่าการแกะสลักงานลักษณะอื่นๆ เพราะครกไม้เป็นงานที่ง่ายต่อการผลิต ใช้เวลาน้อยแต่ค่าตอบแทนดีและเป็นการใช้ไม้ได้คุ้มค่า สนธิราคาครกไม้มีอยู่ที่ 280 บาทต่อชิ้น ในการผลิตสินค้าไม้แกะสลัก สินค้าที่สามารถจำหน่ายได้ดีกลับเป็นสินค้าที่มีราคาถูก มีการแกะสลักไม่มากนัก และมีชิ้นงานที่ขนาดเล็ก ซึ่งมีความขัดแย้งกับทักษะภูมิปัญญาและความสามารถของคนในชุมชน ทั้งที่มีความสามารถทักษะเชิงช่างการแกะสลักได้งดงาม อันเป็นจุดแข็งของชุมชนกลับไม่ได้แสดงศักยภาพออกมาในทิศทางที่เหมาะสมและควรจะเป็น **ดังนั้นในการพัฒนาควรนำทักษะเชิงช่างมาใช้ให้เกิดประโยชน์ แต่ต้องไม่ควรมากเกินความจำเป็น รักษาความงดงามและทักษะภูมิปัญญาและนำมาใช้มีส่วนร่วมในสัดส่วนที่เหมาะสม** ดังภาพที่ 4.141 - 4.143

ในการจำหน่าย ทางภาครัฐโดยสำนักงานพัฒนาชุมชน จังหวัดลำปาง ได้มีการจัดแสดงงานเพื่อจำหน่ายสินค้าในรูปแบบงาน OTOP อยู่เป็นระยะตามต่างจังหวัด แต่ยอดการขายไม่เป็นไปตามที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้องการ จำหน่ายได้ยาก ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร อันเนื่องมากจากรูปแบบของผลิตภัณฑ์ และผลงานมีความเหมือนกันมากจนเกินไป รวมถึง*สินค้าส่วนมากเป็นสินค้าประเภทของประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม ไม่มีการใช้งานใดๆ ซึ่งไม่สอดรับกับความต้องการของผู้บริโภคปัจจุบัน ที่จะชื่นชอบผลงานที่มีประโยชน์ใช้สอยเพื่อเพิ่มความคุ้มค่ามากยิ่งขึ้น*

แม้ว่าสินค้าจะมีความน่าสนใจเพียงใด หรือนำสินค้ามาวางขายตามบูธแสดงสินค้าให้แตกต่างอย่างไร ก็ไม่สามารถจำหน่ายได้ดี เหตุเพราะลูกค้าและกลุ่มผู้บริโภค ยังคงเป็นลูกค้าเก่ากลุ่มเดิมๆ ซึ่งผลงานที่ชุมชนแกะสลักบ้านหลุกพัฒนาเป็นสินค้าใหม่ๆ ส่วนมากเป็นสินค้าสำหรับโชว์มากกว่าผลิตจำนวนมากๆเพื่อจำหน่าย รวมถึงรูปแบบสินค้าที่เหมือนกันเมื่อแสดงสินค้าร่วมกับจังหวัดต่างๆ

เศรษฐกิจภายในประเทศส่งผลต่อการจำหน่าย กลุ่มผู้ซื้อ ผู้บริโภคระมัดระวังการใช้จ่ายมากขึ้น ดังนั้นสิ่งที่ต้องการจึงต้องเป็นสิ่งที่มีความจำเป็น และ**สามารถใช้งานหรือมีประโยชน์ใช้สอยมากกว่าการตั้งโชว์ประดับตกแต่งบ้าน**เหมือนดังอดีตที่ผ่านมา ทั้งนี้รวมถึงการที่ชุมชนได้สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ แต่ไม่ได้แสดงหรือได้นำเสนอต่อสาธารณะเท่าที่ควร แม้ว่าทางภาครัฐจะช่วยในการแสดงงานและจัดจำหน่าย แต่ก็ต้องใช้เวลาในการเตรียมงานแต่ละครั้ง มีขั้นตอนและเงื่อนไขในการเข้ากลุ่ม ทำให้ผลงานใหม่ๆไม่ได้เข้าร่วมทั้งหมด (ผู้มีสิทธิ์ได้เข้าร่วมแสดงสินค้าระดับประเทศ ต้องได้การรับรอง มผช.และระดับดาว จากเข้าคัดสรรผลงาน OTOP Champion)

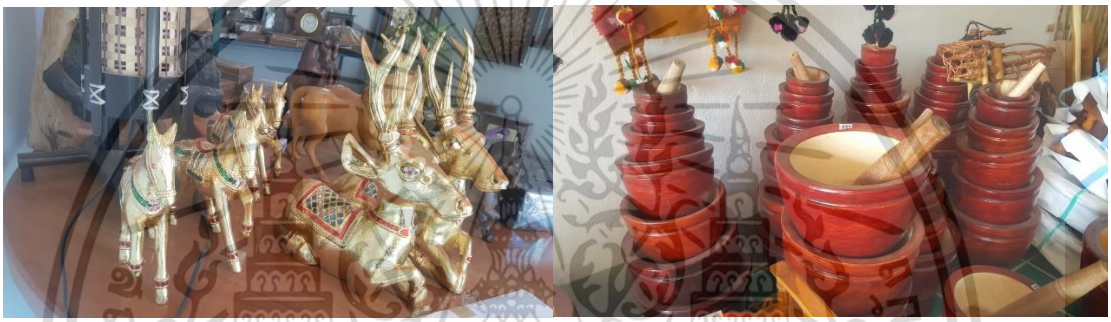


ภาพที่ 4.141 สินค้าส่วนมากจะเป็นการแกะสลักรูปสัตว์ โดยเฉพาะการแกะสลักไม้เป็นรูปช้าง ทั้งช้างทั้งตัวที่มีขนาดเล็กและหัวช้างติดผนังสำหรับการตกแต่ง ยังได้รับความนิยมอยู่เสมอ แต่รูปแบบของช้างแกะสลักนั้นเหมือนกันทุกที่ แบบไม่มีความแตกต่าง ทำให้ขณะไปออกงานจำหน่ายรูปแบบจึงเหมือนกันในทุกร้าน รวมถึงการขอมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนจึงเป็นเรื่องที่ยากลำบาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.142 ดอกไม้เป็นสินค้าอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยม และมีการสั่งผลิตอยู่อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะดอกทิวลิทำการผลิตแบบคละสี โดยจะทำการแกะสลักเป็นดอกมีก้านและใบเพื่อสำหรับตกแต่งบ้าน ส่วนมากจะจำหน่ายกันเป็นช่อจำนวนหลายดอก



ภาพที่ 4.143 ม้าและกวางที่ทำการแกะสลัก ทำสีตกแต่งด้วยสีทองก็ได้รับความสนใจแก่ผู้บริโภค เช่นเดียวกับช้าง ซึ่งการแกะสลักช้างและม้าเป็นสัตว์ที่ชุมชนบ้านหลุกได้ทำการแกะสลักมาอย่างช้านาน รวมถึงการ กลึงครกไม้ก็เป็นที่นิยมสำหรับการส่งออกไปต่างประเทศ โดยจะมีผู้รับซื้อนำไปจำหน่ายยังประเทศจีน อินเดีย พม่า และลาว

ปัญหาที่สำคัญส่งผลต่อการพัฒนาสินค้ามากที่สุดคือ**ช่างผู้ผลิต** ปัญหาคือช่าง ส่วนมากเป็นลักษณะทำงานตามอารมณ์ ตามใจช่าง (ช่าง = ศิลปิน) ชอบทำงานในรูปแบบเดิมเพราะความคล่องมือ มีความเข้าใจอยู่แล้ว รูปแบบใหม่ไม่อยากผลิตเพราะต้องใช้เวลา ซึ่งถ้ามีการสั่งงานแบบเดิมที่ทำอยู่สามารถสั่งงานได้ทันที และกำหนดวันรับงานได้ สถานการณ์นี้ทำให้ทราบว่า แม้ว่ารูปแบบเดิมนั้นจำหน่ายได้ยาก ไม่สามารถตั้งราคาขายที่สูงได้ แต่ช่างก็ไม่ได้พยายามเปลี่ยนแปลงเท่าที่ควร ยังยึดมั่นความสะดวกของตนเองมากกว่าปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งตรงกันข้ามกับการพัฒนา

งานที่สั่งผลิตมีจำนวนน้อยก็ไม่อยากทำ (พัฒนาเพียง 1 ชิ้นงานไม่ทำแน่นอน) งานสั่งผลิตจำนวนมากก็ไม่อยากทำเช่นเดียวกัน เน้นความสะดวกและความพึงพอใจของช่างเป็นสำคัญ แต่ถ้าต้องการจะพัฒนารูปแบบใหม่ๆราคาค่าจ้างต้องดี ช่างมีความพึงพอใจกับรายรับนั้น เป็นลักษณะการจ้างงานเป็นรายวัน มากกว่ารายชิ้นเพราะลดความผิดพลาดในการทำงาน เพราะถ้าเกิดผลิตผิดพลาดอย่างไรก็ยังคงได้รับค่าจ้างที่เพิ่มขึ้น แต่มีข้อดีคือผู้ว่าจ้างหรือนักออกแบบ สามารถที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานได้อย่างเต็มที่ แต่ต้องทำการตรวจสอบงานเป็นประจำเพราะอาจเกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความผิดพลาดได้ โดยการทำงานแกะสลักผลงานใหม่ๆนั้นต้องเป็นช่างผู้ชำนาญ เป็นช่างที่มีความรู้ มีทักษะความสามารถที่ได้รับการยอมรับและเป็นช่างที่อยู่ในกลุ่ม จึงจะสามารถพลิกแพลงและพัฒนาสร้างสรรค์ได้ ซึ่งถ้าเป็นช่างทั่วไปจะขาดความเข้าใจและไม่สามารถพัฒนางานตามแบบที่ต้องการได้ ดังนั้นการพัฒนาบางรูปแบบที่มีรายละเอียดที่มาก นักออกแบบควรต้องสร้างงานที่เป็นต้นแบบเสียก่อน ช่างทั่วไปจึงสามารถแกะแบบทำซ้ำออกมาได้อีกครั้ง

ในการออกแบบและพัฒนาผลงานใหม่ เป็นเรื่องยากต่อการผลิต อันเนื่องจากการพัฒนาต้องใช้เวลาที่มากกว่าปกติ ซึ่งบางชิ้นงานการที่จะพัฒนาได้จะต้องมีการแบ่งส่วนการทำงาน ความหมายคือต้องผ่านช่างผู้ผลิตหลายคน เช่น ต้องผ่านช่างกลึงไม้ (จากเดิมราคา 80 บาทต่อหนึ่งชิ้น ถ้าสั่งชิ้นเดียวจะไม่ทำ ตามเหตุผลความพอใจของช่างอย่างที่ได้กล่าวมาข้างต้น แต่ถ้าสั่งทำชิ้นเดียวให้ค่าใช้จ่าย 200 บาทต่อหนึ่งชิ้นช่างจึงยอมผลิต ทำให้ในการสร้างงานใหม่ๆนั้นต้องใช้ค่าใช้จ่ายที่สูงกว่าเดิมตามไปด้วย) ต้องผ่านช่างแกะสลักไม้ ต้องผ่านช่างเหลาไม้และขัด เป็นต้น ราคาต้นทุนในชิ้นงานใหม่ๆจึงเสมือนเพิ่มขึ้นเป็น 3 เท่าจากการแยกผลิตทั้ง 3 ส่วน สิ่งเหล่านี้ทำให้ขั้นตอนการทำงานมากขึ้น กลุ่มช่างจึงมองว่าเป็นการไม่คุ้มกับเวลา ค่าจ้าง และต้องใช้ความคิดมากขึ้นกว่าเดิมในการผลิตชิ้นงาน

สรุปปัญญาคือ คน เหตุคือถ้าให้ผลิตสินค้าหรือผลงานใหม่ๆ ช่างต้องคิดตามให้ทันและมองว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงการทำงาน ต้องปรับงานจากรูปแบบเดิมแล้วยุ่งยาก ไม่อยากทำ ตัวอย่างเช่น เปลี่ยนจากการแกะสลักช้าง หรือม้าจากแบบติดผนัง ปรับการออกแบบเป็นงานลอยตัวเพื่อตั้งโต๊ะ ก็ไม่อยากทำเพราะคิดว่าเกิดความยุ่งยาก หรือถ้าทำการกลึงไม้เพียงชิ้นเดียวแล้วต้องทำงานแกะสลักต่อ มันหลายกระบวนการและไม่คุ้มต่อเวลา เป็นต้น

ปัญหาอีกประการหนึ่งคือ **ช่างรุ่นใหม่น้อย** กลุ่มคนรุ่นใหม่เลือกที่จะไปทำงานอื่นๆตามตัวเมืองหรือต่างจังหวัด มากว่าการสืบทอดการแกะสลักไม้ เนื่องจากเห็นว่าเป็นงานที่ยากและได้เงินน้อย จึงทำให้กลุ่มแกะสลักขาดแคลนคนรุ่นใหม่ที่จะมาสืบทอด และไม่สามารถที่จะรับงานจำนวนที่มากหรืองานที่มีความละเอียด ซึ่งต้องใช้เวลามากๆได้ เหตุด้วยจากอายุ และความแข็งแรงของร่างกาย

ในการออกแบบและพัฒนาสินค้าใหม่ มีความจำเป็นต้องหาตลาดใหม่ และหากลุ่มผู้บริโภคใหม่ อาจเป็นกลุ่มผู้ที่สนใจรูปแบบสินค้าไม้แกะสลักที่ต่างออกไป เนื่องจากปัจจุบัน คงเป็นผู้บริโภคในกลุ่มเดิมในการซื้อสินค้าทำให้ไม่สามารถปรับราคาหรือเพิ่มมูลค่าของสินค้าได้มากนัก อันเกิดจากความเคยชินและความเข้าใจเดิมของลูกค้าเก่า การหาตลาดใหม่จึงสามารถเพิ่มราคาให้กับสินค้าได้

วัสดุที่ใช้ในการแกะสลักยังคงใช้ไม่ฉำฉาในการทำงาน ซึ่งมีปัญหาคือ การทำงานในช่วงฤดูร้อนค่อนข้างยากลำบาก เนื่องจากไม้จะมีการแตกร้าวจากความร้อนชื้นของอากาศ แม้ว่าจะทำการอบไล่ความชื้นแต่ก็ยังไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้ทำงานศิลปหัตถกรรม ช่างผู้ผลิตจึงต้องทำการวางแผนการทำงาน ว่าสามารถทำได้มากน้อยแค่ไหน อย่างไร และใช้เวลาในช่วงฤดูฝนทำงานให้มากที่สุด เพราะช่วงฤดูฝนไม้จะมีความแน่น ไม่แตกร้าว สามารถทำงานแกะสลักได้ดี (ปัญหาในการเก็บรักษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลิตภัณฑ์ในช่วงฤดูฝน เดือนกรกฎาคมถึงช่วงเดือนสิงหาคม เนื่องจากนี้เป็นช่วงที่มีความชื้นสูงจึงมีผลต่อผลิตภัณฑ์ อาจทำให้เกิดเชื้อราขึ้นผลิตภัณฑ์) ดังภาพที่ 4.144



ภาพที่ 4.144 ไม้ฉำฉา เป็นไม้ที่ชุมชนบ้านหลุกนำมาใช้ในการแกะสลัก เป็นไม้เนื้อปานกลาง มีการหดตัวและแตกร้าวได้ง่ายแต่มีเนื้อไม้ที่สวยงาม แกะสลักได้ง่าย มีน้ำหนักเบาและมีราคาที่ไม่แพงมาก

จุดแข็งของชุมชนแกะสลักไม้บ้านหลุก คือ Art and Crafts คุณค่าของความดั้งเดิม ความเป็นพื้นถิ่น การใช้ทักษะภูมิปัญญาที่มีผสมกับรูปแบบการแกะสลักด้วยมือทั้งหมด ทำให้ผลงานที่ได้นั้นมีคุณค่าและมูลค่ามากกว่าการใช้เครื่องจักร

ในการพัฒนาสินค้าหรือผลงานในอนาคต มีความต้องการที่จะเกิดความเปลี่ยนแปลง แต่ต้องไม่เปลี่ยนการทำงานมากจนเกินไป (เป็นการเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อย) พยายามปรับปรุงให้คงเอกลักษณ์เดิมไว้ เช่นเปลี่ยนการทำสี เปลี่ยนลวดลาย หรือให้เป็นสิ่งใหม่แต่อยู่ภายใต้กรรมวิธีการผลิตแบบเดิม โดยให้ปรับเปลี่ยนรูปแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคและสังคม ที่เน้นผลงานที่มีประโยชน์ใช้สอยที่มากขึ้น มากกว่าสินค้าที่เน้นการตกแต่งเพียงอย่างเดียว หรือทำการพัฒนาโดยให้เกิดเป็นสิ่งใหม่แต่มีรูปแบบหรือสินค้าเก่าผสมผสานอยู่

ในการพัฒนานั้น ควรมีการปรึกษาหารือกับหน่วยงานทางภาครัฐ (สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง) เพื่อให้ทราบถึงทิศทางของการพัฒนา ให้มีความสอดคล้องกันทั้งแผนยุทธศาสตร์ และกลยุทธ์ของจังหวัด อีกทั้งผลงานที่ได้พัฒนานั้นต้องมีการวางแผนการตลาดที่ชัดเจน สามารถที่จะเปิดตลาดใหม่ เป็นกลุ่มผู้บริโภคใหม่ เป็นสินค้าในรูปแบบใหม่ๆ

การสร้างสรรค์และพัฒนา ควรมองหาจุดร่วมใหม่ๆการผสมผสาน หรือการนำเอาวัสดุทางธรรมชาติมาร่วมใช้ในการออกแบบ เช่นวัสดุหวาย วัสดุที่สามารถนำมาใช้แกะสลักหรือขึ้นโครงสร้างชิ้นงานได้ มีจุดร่วมที่พัฒนาไปด้วยกันได้

2. ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาการแกะสลักหิน)

ปัจจุบันชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ยังคงผลิตครกหินอยู่เช่นเดิม รูปแบบโดยภาพรวมยังคงเป็นแบบเดิมๆ ไม่มีการพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงมากนัก (ดังภาพที่ 4.145) เพราะรูปแบบของครกและสาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้องสอดคล้องกับลักษณะการใช้งานในครัวเรือน ในการผลิตครกหินและสากมีกรรมวิธีการผลิตทั้งแบบที่ทำด้วยมือ(จากวิธีการสกัดหิน) และผลิตด้วยเครื่องจักร ซึ่งครกหินน่าจะเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเดียว ที่ครกหินผลิตด้วยเครื่องจักรจะมีราคาที่สูงกว่าครกที่ผลิตสร้างด้วยมือ (แตกต่างจากงานหัตถกรรมทั่วไปที่ผลิตด้วยมือจะมีความงามและมูลค่าที่สูงกว่า) มิใช่ว่ามีความเรียบเนียนกว่า หรือใช้งานได้ดีกว่า แต่ขึ้นอยู่กับเครื่องจักรที่ใช้ในการผลิตซึ่งมีราคาที่สูง วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆที่เข้ามาเกี่ยวข้องในการผลิตก็มีราคาที่สูงด้วยเช่นกัน เช่น ใบเลื่อย หัวเจาะเพชร (หัวเจาะในการสกัดหินต่างๆต้องใช้หัวเพชรในการตัดทั้งหมด) ในการผลิตก็ต้องใช้เวลาในการผลิตที่นานกว่าเพราะต้องค่อยๆตัดเฉือนทีละนิด ไม่สามารถตัดหินในทีเดียวได้ และต้องใช้น้ำเป็นตัวหล่อเลี้ยงอยู่เสมอขณะตัด เจาะหรือเฉือน เพื่อป้องกันมิให้เครื่องจักรและหัวเพชรที่ใช้เกิดความร้อนจนชำรุดได้ (ดังภาพที่ 4.146 - 4.149)

สรุปคือครกที่ผลิตจากเครื่องจักรจะมีราคาที่สูงกว่าเท่าตัว และใช้เวลาในการผลิตที่น้อยกว่างานครกหินที่ผลิตด้วยการสกัดมือทั้งหมด 1 ชิ้นงานจะใช้เวลาทั้งสิ้น 10 กว่าวัน แต่ถ้าใช้เครื่องจักรในการผลิต 1 ชิ้นงานสามารถผลิตได้ภายใน 1 ชั่วโมง (แต่ต้องมีค่าไฟ ค่าเครื่องมือ) ต้องผ่านกรรมวิธีหลากหลายเครื่องมือ ทั้งเครื่องกลึงสำหรับการคว้าน เครื่องส่งน้ำและหัวเพชร (สั่งผลิตที่จังหวัดตาก) เป็นต้น แต่ที่น่าแปลกใจคือผู้บริโภคกลับนิยมซื้อครกหินที่ผลิตจากมือ มิใช่ซื้อเพราะคุณภาพ หรือความเป็นศิลปหัตถกรรม แต่ด้วยเพราะราคาที่ถูกกว่านั้นเอง



ภาพที่ 4.145 ผลิตภัณฑ์ครกหินในชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ซึ่งปัจจุบันยังคงผลิตในรูปแบบเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.146 รูปแบบการผลิตครกหินด้วยมือจะต้องใช้วิธีการสกัด และกะเทาะหินออกมาเป็นชิ้นเล็กๆ ทำให้เศษหินที่ได้จะมีขนาดที่เล็กและเป็นแผ่น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ รวมถึงขณะเวลาสกัดนั้นหินจะถูกกดเฉือนลงไปอย่างแรงทำให้หินดีดออกไปเร็วและแรง จึงต้องสร้างกำแพงกั้นทางด้านหน้า ประมาณ 2 เมตร หรือสกัดในที่โล่ง เพื่อมิให้หินเด้งกลับมายังผู้ผลิตทำให้เกิดอันตรายได้



ภาพที่ 4.147 เศษหินที่เหลือจากการสกัดหิน จากการผลิตครกหิน จะมีลักษณะที่เป็นแผ่นและบางมีความคมและ เหลืออยู่เป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 4.148 รูปแบบการผลิตครกหิน โดยใช้เครื่องจักร จะมีเครื่องคว้าน และเครื่องตัดเฉือน เพื่อให้เกิดรูปทรงกระบอกของครก ทำการตัดเฉือนให้เกิดเป็นรูปทรงครกแล้วทำการการสกัดด้วยมืออีกครั้ง เพื่อกะเทาะหินให้หลุดออกมาเป็นครกตามแบบที่ตัดเฉือนไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.149 ภาพหินที่ใช้เครื่องจักร ในการคว้าน และตัดเฉือน จะเกิดรูปทรงที่เป็นภาพรวมของครกหิน ก่อนนำไปสกัดด้วยมืออีกครั้งเพื่อให้เกิดเป็นครกหินและทำการตกแต่งให้สมบูรณ์ โดยในการใช้เครื่องจักรนี้จะทำให้เกิดเศษหิน ที่ได้จากการคว้านและการตัดเฉือนเป็นชิ้นขนาดใหญ่ ทั้งการคว้านหินออกมาเป็นเป็นทรงกระบอกกลวง(จากหินที่นำมา) และเศษหินที่เป็นทรงกระบอกตันจากแกนตรงกลางครก ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

โดยครกหินที่ทำด้วยมือทั้งหมด แม้ว่าจะเป็นการสร้างงานที่เป็นต้นฉบับ เป็นศิลปหัตถกรรมที่มีมาอย่างช้านาน แต่ราคาขายจะถูกกว่าครกที่ผลิตด้วยเครื่องจักรแบบเท่าตัว รวมถึงครกที่ผลิตด้วยเครื่องจักร จะเหลือเศษวัสดุหินที่สามารถนำไปใช้งานต่อได้มากกว่าอีกด้วย ซึ่งถ้าใช้การผลิตด้วยมือต้องทำการกระเทาะหรือสกัดหินออกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยออกให้หมด แต่เครื่องจักรจะใช้การคว้านเจาะทำให้เหลือเศษหินจากการผลิตซึ่งนำไปใช้ประโยชน์อย่างอื่นๆได้ ซึ่งครกหินที่สกัดด้วยมือขนาด 7 นิ้ว -8 นิ้ว ราคาอยู่ที่ประมาณ 200 บาท แต่ถ้าเป็นครกหินที่ผลิตจากเครื่องจักร ราคาใบละประมาณ 400-500 บาท

ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันของศิลปหัตถกรรมการผลิตครกหิน

1. ที่สำคัญคือเรื่องวัสดุ**หินที่หาได้ยาก** ส่วนมากหินอยู่ในป่า องค์การบริหารส่วนตำบลพิชัยไม่สามารถเข้าไปเอาหินในป่ามาใช้ได้ เนื่องจากเป็นเขตป่าอนุรักษ์ ป่าสงวน (ในสมัยก่อนสามารถเข้าไปเอาวัสดุหินมาใช้ได้เพราะกฎหมายและระเบียบยังไม่เคร่งครัดเท่าปัจจุบัน) ซึ่งส่วนมากไปเอาที่ป่าแม่เมาะ (เขื่อนแม่ขาม) แต่ถ้าเป็นวิสาหกิจ โรงงานต่างๆจะไปรับซื้อหินกันที่จังหวัดตาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. วัสดุหิน แม้ว่าจะนำมาจากภูเขาก็ไม่สามารถใช้งานแกะสลักหรือทำครกหินได้ทุกชิ้น เนื่องจากวัสดุหินมันเหมือนไข่ จะมีเปลือกทั้งสิ้น 40 ชั้น ต้องดูจากการกะเทาะ ถ้าภายในหินเป็นสีแดง หรือสีเหลืองจะใช้ทำงานไม่ได้ เพราะเนื้อหินจะมีความอ่อนยุ่ย ไม่แน่น ทำให้การแกะสลักหรือทำครกหินไม่สามารถกระทำได้ ถ้าจะใช้ทำงานได้ต้องเป็น**หินแกรนิต** ดูจากลักษณะการโผล่ของหินขึ้นมาจากดิน ขุดหินขึ้นมาตรวจสอบก่อนนำกลับมาชุมชน ซึ่งต้องใช้เวลามากในขั้นตอนนี้ ต้องเลือกหินที่สามารถใช้งานได้ มิใช่ว่าหินทุกก้อนมันใช้ได้

3. **ปัญหาสุขภาพจากฝุ่น** เวลาทำงานต้องใส่แว่นกับผ้าปิดตา ปิดจมูก เพื่อป้องกับเศษผงหิน ซึ่งก่อเกิดอันตรายแก่ร่างกายและสุขอนามัยได้ ฝุ่นผงหินจากกระบวนการผลิตครกหินนี้ขณะผลิตจะฟุ้งไม่ทั่ว ก่อผลอันตรายมากมาย ทั้งการสูดดม การเข้าไปยังตาและปาก ส่งผลต่อระบบทางเดินหายใจ ปอดและสายตาอย่างมาก ปัจจุบันผู้ผลิตครกหินประสบอาการดังกล่าวมากมายแต่ก็เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก

4. **ช่างต้องมีความชำนาญ** และเข้าใจวัสดุหินเป็นอย่างดี ปัจจุบันเหลือผู้ที่ชำนาญน้อยลงมากเหตุจากคนรุ่นหลังไม่สานต่อ และไปทำงานยังต่างจังหวัดเป็นส่วนมาก เนื่องจากต้องมีความชำนาญชั้นสูงเพราะหินแม้จะมีความแข็งมาก แต่ในการผลิตครกหิน หินจะมีความแตกหักได้ง่ายมาก มีขอบเขตคุณสมบัติที่ชัดเจน เช่น แกะสลักหินให้มีความยาวหรือมีความเรียวมากไม่ได้ มันจะหักตามน้ำหนักของหินเป็นต้น ควบคุมคุณภาพได้ยาก

ในการพัฒนาสินค้าหรือผลงานในอนาคต

1. ในการพัฒนาควรหาแนวทางในการออกแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ที่แตกต่างออกไป ไม่ใช่พัฒนาครกหินเพียงอย่างเดียว หรือถ้าจะพัฒนาครกหินในรูปแบบที่ต่างออกไป ก็มีความน่าสนใจเช่นเดียวกัน แต่ต้องให้เหมาะสมต่อการใช้งานเป็นหลัก

2. ควรใช้วัสดุหินให้เกิดประโยชน์และคุ้มค่าที่สุด อันเนื่องมาจากหินเป็นวัสดุที่หายากได้ขึ้นทุกวัน ต้องศึกษาคุณสมบัติของหินว่าเป็นอย่างไรก่อนการพัฒนา เพราะหินถ้าทำการแกะสลักหรือเปลี่ยนรูปแบบไปแล้ว ถ้าผลิตหรือกระเทาะพลาดเพียงครั้งเดียว ผลงานที่ได้อาจจะพังและก็ไม่สำเร็จได้ ควรให้คุณค่ากับวัสดุหินให้มากที่สุด ไม่จำเป็นต้องเป็นงานชิ้นใหญ่ (ถ้าเป็นชิ้นใหญ่จะมีน้ำหนักที่มาก) สามารถออกแบบเป็นงานชิ้นเล็กๆแต่มีคุณค่า เพิ่มมูลค่าของงานที่สูงได้

3. การนำเอาเศษวัสดุที่เหลือจากการผลิตครกหิน ทั้งจากการใช้เครื่องจักร หรือการสกัดหินด้วยมือ มาทดลองใช้ให้เกิดประโยชน์ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งควรสอดคล้องกับขนาด สัดส่วนของเศษหินที่เหลือมากที่สุด โดยมิต้องปรับเปลี่ยนอะไรมากมายและง่ายต่อการพัฒนา เพื่อไม่ให้เศษหินที่เหลือมากมายในชุมชนกลายเป็นเพียงขยะที่ไม่สามารถย่อยสลายได้ มีค่าขึ้นจากการพัฒนา ดังภาพที่ 4.150

4. การนำหินมาใช้เป็นองค์ประกอบ ในการแต่งเติมหรือเพิ่มความงดงานให้กับผลิตภัณฑ์หรือสินค้า มากกว่าที่จะนำหินมาใช้เป็นวัสดุหลัก เนื่องจากหินขนาดที่ใหญ่หาได้ยากและส่วนมากจะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำหินมาใช้ในการผลิตครกหินมากกว่า รวมถึงเศษวัสดุจากหินมีจำนวนมากสามารถนำไปใช้ในการตกแต่งชิ้นงานได้อย่างหลากหลาย



ภาพที่ 4.150 เศษวัสดุหินที่เหลือจากการผลิตครกหิน ซึ่งเหลือเป็นจำนวนมากในชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง

3. ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา)

ชุมชนเครื่องปั้นดินเผาและเซรามิกส์ ใน อ.เกาะคา ในปัจจุบัน ทำการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่จำหน่าย โดยส่วนมากเป็นงานจำพวก **แจกันกับกระถางธูปเป็นรูปทรงแบบดอกชบา(แจกันทรงดอก) สำหรับหิ้งพระ เป็นแบบขนาดเล็กๆ มีขนาด 4 -12 นิ้ว** ตามขนาดความต้องการของลูกค้า เป็นงานลักษณะหล่อน้ำดินขึ้นรูป ซึ่งจะส่งจำหน่ายทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งต่างประเทศจะส่งไปยังประเทศเมียนมาร์ และกัมพูชา โดยผ่านพ่อค้าคนกลาง ทั้งนี้แล้วแต่ยอดการผลิตที่สั่งเข้ามา สำหรับแจกันทรงชบาขนาดเล็กนั้น ยังคงมียอดสั่งผลิตอย่างต่อเนื่อง เนื่องจาก ช่วงหน้าเทศกาลปีใหม่ในประเทศเมียนมาร์ ประชาชนในประเทศ(เกือบทั้งประเทศ) จะมีประเพณีการไหว้ผีบรรพบุรุษ โดยจะทำการจุดเทียนปักลงในแจกัน เมื่อใช้เสร็จสิ้นแล้วจะทำการทิ้งทั้งแจกันนั้นทันที เป็นลักษณะการใช้ครั้งเดียวแล้วทิ้ง จึงทำให้แจกันทรงชบา มียอดสั่งผลิตและสามารถจำหน่ายได้ตลอดทั้งปี ดังภาพที่ 4.151



ภาพที่ 4.151 แจกันทรงดอกชบา ขนาดเล็ก ประมาณ 4- 12 นิ้ว ซึ่งมียอดสั่งในการผลิต และสามารถจำหน่ายได้อยู่ตลอด สำหรับชุมชนเกาะคา จ.ลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผลิตแจกัน กระถางธูป การผลิตเครื่องสักการะ และชุดหมู่บูชา ยังคงสามารถจำหน่ายได้อยู่เสมอ เพราะในประเทศไทย และประเทศข้างเคียง เป็นสังคมแห่งเมืองพุทธ ยังคงมีรูปแบบทางวัฒนธรรม (พุทธ พราหมณ์ ผี) ในเรื่องของหิ้งพระ ศาลพระภูมิ รูปแบบต่างๆมันยังคงเดิมอยู่เสมอตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ถึงแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้าง แต่สุดท้ายแล้ววัฒนธรรมก็จะกลับมาอยู่ในจุดเดิมที่เคยเป็นอยู่เสมอ ดังภาพที่ 4.152



ภาพที่ 4.152 แจกัน กระถางธูป ชุดสักการบูชา ขนาดเล็กๆยังคงมีการผลิตและจำหน่ายได้อย่างตลอด เนื่องจากราคาไม่แพงมาก และมีรูปแบบสวยงาม

แม้ว่าการผลิตแจกันทรงดอก กระถางธูป หรือเครื่องสักการบูชาข้างต้น จะสามารถผลิตและจัดจำหน่ายได้เรื่อยๆ ตามวิถีความเชื่อและวัฒนธรรมในสังคม แต่ถ้าเทียบเป็นร้อยละของการผลิตทั้งหมด ทั้งถ้วย จาน ชาม แจกันและของตกแต่งบ้านต่างๆ ภาพรวมนั้นถือว่าลดลง และราคาตกอย่างมาก จากการแข่งขันทางด้านการตลาดและราคาที่กดต่ำลงมามาก เช่นสินค้าเซรามิกส์เริ่มต้น 5 บาทตามข้างถนนเส้นห้างฉัตร (ถ.ลำปาง-เชียงใหม่) ทำให้ราคากลางตามความเป็นจริงไม่สามารถจำหน่ายได้ (ตั้งราคาทุนยังไม่สามารถทำได้) เซรามิกส์จำเป็นต้องมีราคากลาง รวมถึงการใช้วัตถุดิบทั้งดิน การใช้ไฟฟ้าจากกรรมวิธีการผลิตให้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังนั้นการพัฒนาสินค้าและผลิตภัณฑ์จึงมีความจำเป็นอยู่เสมอ แต่ต้องพัฒนาให้ถูกทาง เหมาะสำหรับนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

ปัญหาที่พบ

1. วัตถุดิบมันขึ้นราคา 100 บาทต่อตัน เป็นดินสำเร็จอัดแผ่น น้ำยาเคลือบมุกขึ้น 100 บาทต่อ 1 กก. ถึงแม้วัตถุดิบในการผลิตสินค้าจะเพิ่มขึ้นมาก แต่ก็ไม่สามารถเพิ่มราคาสินค้าในการจำหน่ายได้ ไม่เช่นนั้นจะไม่สามารถรักษาลูกค้าเก่าไว้ได้

2. การทำรูปแบบใหม่ๆหรือผลิตภัณฑ์ที่มีความแตกต่าง มันสู้ผลิตภัณฑ์เดิมไม่ได้ เพราะเหตุผลเดียวกันคือต้องรักษาลูกค้าเก่า การออกแบบผลงานที่ทำขึ้นมาใหม่มันขายไม่ได้ เพราะลูกค้าคนกลางไม่เอา(ไม่ต้องการ) **ต้องการแบบงานที่เป็นลักษณะโบราณเท่านั้น** งานที่ออกแบบขึ้นมาใหม่ส่วนมากเป็นของตกแต่งบ้าน ซึ่งมันต้องขึ้นอยู่กับการออกแบบเป็นสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ถ้าอยากต่อยอด ต้องต่อยอดเรื่องด้านการตลาดให้ด้วย เพราะถ้าวางขายร่วมกันมันขายงานไม่ได้ เพราะราคามันแตกต่างกันสูง งานเซรามิคที่มีราคา 100-200 บาท กับงานเซรามิคที่มีราคา 1,500 บาทวางขายอยู่ใกล้กัน ราคาสูงขายไม่ได้แน่นอน ผู้บริโภคต้องเลือกของราคาที่ต่ำเป็นอันดับแรกเสมอในงานเครื่องปั้นดินเผา

ในการพัฒนาสินค้าหรือผลงานในอนาคต

1. คุณค่าของผลงานเซรามิคส่วนมากมันอยู่กับ**ความโบราณ ความเชื่อเรื่องวัฒนธรรม** มันนิ่งไม่ขยับเช่นนี้มานาน แต่มันมียอดการผลิตเข้ามาอยู่เรื่อยๆ มันสามารถจำหน่ายได้เรื่อยๆ ดังนั้นการพัฒนาชุดแจกัน กระถางธูป ชุดหิ้งพระ และชุดสักการบูชาต่างๆ จึงเป็นผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจอย่างมากในการต่อยอดและสร้างสรรค์ (เป็นการพัฒนาการออกแบบจากรูปทรงแจกันแบบเดิม)

2. การออกแบบให้เกิดความแปลกใหม่นั้น ควรออกแบบงานเซรามิคไปประยุกต์ใช้ร่วมกับศิลปหัตถกรรมอื่นๆ ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะการใช้งานที่แตกต่างออกไป หรือเป็นผลิตภัณฑ์สำหรับการตกแต่งบ้านที่แปลกใหม่ โดยในการพัฒนาต้องเห็นถึงคุณสมบัติและเทคนิคการผลิตเซรามิคหรือเครื่องปั้นดินเผาเป็นสำคัญ เพราะผลงานเซรามิคนั้นมีความเปราะบาง แตกหักได้ง่ายและหดตัวขณะเผาเคลือบ ดังนั้นต้องใช้ผลงานเซรามิคเป็นที่ตั้งและนำวัสดุหรือภูมิปัญญาอื่นๆมาประกอบ

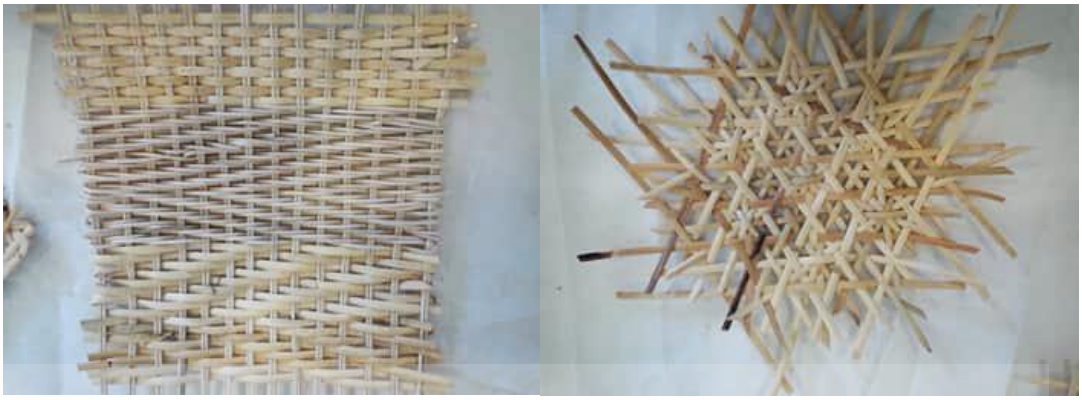
3. การออกแบบควรเน้นหนักถึง ความโบราณ เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องใช้ และการขึ้นอยู่กับความเชื่อคู่กับเรื่องวัฒนธรรม (ทำการศึกษาวัฒนธรรมที่ทุกครัวเรือนจำเป็นจะต้องใช้)

4. ถ้าจะออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ จำเป็นจะต้องศึกษาความต้องการของสังคมที่ใช้ผลิตภัณฑ์ที่เป็นเซรามิค หรือเป็นการสร้างกลุ่มลูกค้าใหม่ เป็นต้น

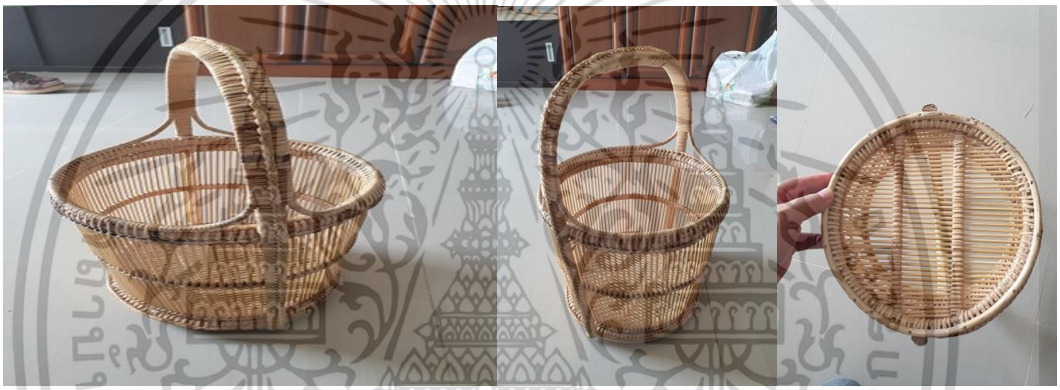
4. ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการจักสานไผ่)

ปัจจุบัน ส่วนมากทำงานสินค้าประเภทจักสานตะกร้าทั่วไป และตะกร้าสำหรับบรรจุลูกนิมิตให้กับทางวัดในจังหวัดลำปาง เป็นการผลิตตะกร้าจักสานโดยใช้วัสดุจากทางมะพร้าว (สำหรับฐานลูกค้าเดิม)และวัสดุไม้ไผ่ จักสานลวดลายขัดแบบธรรมดา (ลายเฉลียง) การผลิตตะกร้าไม้ไผ่เอนกประสงค์ จะเลือกใช้วัสดุธรรมชาติในการผลิตทั้งตัวตะกร้า หรือจักสานมือจับตะกร้าเป็นส่วนใหญ่ (โดยตัวตะกร้าเป็นผ้าหรือวัสดุอื่นๆ) ลวดลายที่นิยมใช้ประกอบเป็น **ลายเฉลียง** เป็นลายไขว้ขัดธรรมดาใช้สำหรับลูกค้าทั่วไป และ **ลายเฉลียว** ซึ่งเป็นลายล้านนา (ลายตาล) เป็นลวดลายที่ลูกค้าชื่นชอบเพราะมีความงดงาม และน่าสนใจมากกว่า ดังภาพที่ 4.153 – 4.154

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.153 ซ้ายมือ ลายเฉลียง เป็นลักษณะลายจักสานที่ไขว้กันธรรมดา ขวามือ เป็นลายเฉลียว เป็นลายที่มีการสวยงามและเป็นลวดลายที่ผู้บริโภคชื่นชอบมากกว่าลายขัดธรรมดา



ภาพที่ 4.154 รูปแบบตะกร้าจักสานของชุมชนบ้านห้วยเป้งที่ผลิตในปัจจุบัน ในงานชิ้นนี้ได้ประยุกต์นำเอาไม้เสียบลูกชิ้นมาใช้เป็นโครงสร้างการออกแบบ

ปัญหาคือเรื่องการสร้างฐานลูกค้าใหม่ การหาผู้บริโภครายใหม่ๆที่จะมาเลือกดูและซื้อสินค้า โดยปัจจุบันส่วนมากจะเป็นลูกค้าเก่าที่เคยมารับซื้อไปจำหน่ายต่อและใช้เอง แต่ทั้งนี้ต้องทำการ*ออกแบบและพัฒนาสินค้าใหม่ๆก่อนที่จะหาตลาดใหม่* เพราะความต้องการของสินค้าและรูปแบบของสินค้าแต่ละกลุ่มจะมีความต้องการที่แตกต่างกันออกไป

จากที่ผ่านมาทำให้ทราบว่า**รูปแบบเดิมจำหน่ายได้ดีกว่า การใช้เอกลักษณ์เดิมยังเป็นจุดขายได้ดี** จนบางครั้งผลิตไม่เพียงพอต่อการขาย โดยการคิดลวดลายใหม่ๆนั้นต้องใช้เวลา ต้องมีการแกะจากลวดลายเก่าเพื่อออกแบบสร้างลวดลายใหม่ (แบบใหม่ช้าและต้องใช้เวลา แบบเดิมมีความชำนาญและขึ้นแบบได้อย่างรวดเร็ว) ดังนั้น**ในการพัฒนางานออกแบบใหม่ ถ้าสามารถนำลวดลายเดิมที่มีอยู่แล้ว เช่นลวดลายเฉลียว (ลายดอกพิกุล ลายดอกจอก ลายเฉลียวสามเหลี่ยมและลายทะแยงมุม) ที่มีความสวยงามและลูกค้าชื่นชอบอยู่แล้วนำมาใช้ประกอบในการออกแบบ** เกิดการพัฒนารูปร่างรูปทรงที่ต่างออกไป มีการสร้างสินค้าที่มีลักษณะการใช้งานอื่นๆมากกว่าการจักสานตะกร้า ให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ และเก็บองค์ประกอบที่ดีอยู่แล้วให้คงไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.155 รูปแบบตะกร้าทางมะพร้าว และตะกร้าไม้ไผ่เอนกประสงค์ เป็นการจักสานแบบขายขัดธรรมดา เฉลียง) ซึ่งเป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์จักสานของชุมชนบ้านห้วยเป้งผลิตอยู่เป็นประจำและสามารถจัดจำหน่ายได้อยู่ตลอด การออกแบบและพัฒนาตะกร้าจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการพัฒนาสร้างสรรค์ ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

การจำหน่ายในลักษณะต่างๆตามหน่วยงานภาครัฐ ที่ดำเนินการโดยสำนักงานพัฒนาการชุมชน จ.ลำปาง ซึ่งมีการเดินทางจัดบูธ (Booth) แสดงสินค้าและการจัดจำหน่าย ตามงาน OTOP ต่างๆทั่วประเทศ ที่ผ่านมาสามารถขายได้ และบางสถานที่ก็ขายได้ดี โดยมีข้อแตกต่างกันอยู่บ้าง คือ การขายปกติหรือการขายตามงาน OTOP ระดับภูมิภาค จะจำหน่ายตะกร้าได้ในราคาประมาณใบละ 300 – 350 บาท แต่ถ้านำมาออกบูธหรือจัดแสดงงานขายต่างๆในกรุงเทพฯและปริมณฑล จะสามารถขายได้ราคาใบละ 500 บาท (ต้นทุนตะกร้าอยู่ใบละ 200 บาท โดยราคาจะเพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัว ทำให้ทราบได้ว่าตลาดแต่ละที่มีผลต่อการขายอย่างชัดเจน (ทั้งนี้การที่จะสามารถนำสินค้ามาจัดจำหน่าย ภายใต้งาน OTOP ร่วมกับทางพัฒนาชุมชนจังหวัดได้นั้น (ทุกจังหวัด) ผลงานหรือสินค้านั้นๆ ต้องผ่านการคัดเลือก มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) เสียก่อน รวมถึงเมื่อผลงานผ่านมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน จึงมีสิทธิ์เข้าสู่โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) เพื่อประเมินจัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level) ที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development) จะได้สิทธิ์จัดระบบฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Profile) ที่จะใช้ในการทำงานเชิงบูรณาการของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไป)[62]

การนำสินค้าเพื่อนำไปจัดแสดงสินค้าและจัดจำหน่ายในงาน OTOP ในจังหวัดกรุงเทพและปริมณฑล รูปแบบการจัดงานจะมีรูปแบบที่ใหญ่กว่าระดับภูมิภาค ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคเองก็มีงบประมาณให้การเลือกซื้อสินค้าที่สูงกว่า ทำให้ถ้าไม่มีการพัฒนารูปแบบของสินค้า สินค้ายังคงรูปแบบเหมือนเดิม หรือมีการเปลี่ยนแปลงที่น้อย จะทำให้ผลงานสินค้าที่นำมาจำหน่ายไม่มีความแตกต่าง จน

[62] ศึกษาข้อมูลการศึกษาแนวคิด จากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ในรายงานวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บางครั้งก็มีรูปแบบที่คล้ายหรือเหมือนกันกับสินค้าของจังหวัดอื่นๆ ที่พบเจอกันโดยทั่วไปอยู่เป็นประจำ แม้ว่าผลงานจะได้รับการคัดเลือกจากทางจังหวัด ผ่านการคัดสรรค์จาก มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย เพื่อมีโอกาสเข้าร่วมงาน OTOP แต่ก็เป็นสินค้าเพียงรูปแบบเดียวที่ได้รับประเมินเท่านั้น ส่วนสินค้าที่นำมาจำหน่ายรูปแบบอื่นๆส่วนมากแล้วก็เป็นสินค้าที่มีอยู่แล้วในชุมชน ดังนั้นเพื่อการหาตลาดใหม่และยกระดับสินค้า ให้สามารถนำมาจำหน่ายในส่วนกลางและเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าได้มากขึ้น จำเป็นต้องมีการพัฒนาสร้างสรรค์สินค้าให้มีความน่าสนใจและแตกต่าง แม้ว่าสินค้าเดิมจะสามารถขายได้ดี แต่ราคาที่ขายก็มิได้สร้างกำไรได้มากเท่ากับการจำหน่ายในส่วนกลาง

คุณค่าของงานจักสาน ลวดลายที่มีในปัจจุบันเป็นผลงานแกะลวดลายเก่าในอดีตออกมาเป็นลวดลายคู่บ้านคู่เมือง ลายใหม่ๆที่ถูกสร้างขึ้นมาไม่มีความน่าสนใจเท่าสวดลายเก่าได้ ทั้งรูปแบบของลวดลาย เรื่องราวความเข้าใจของคน มีความเป็นอัตลักษณ์ ลักษณะความเป็นมา ความงดงาม ความน่าสนใจ หรือแม้กระทั่งวัสดุที่นำมาใช้ในการจักสาน กลุ่มจักสานห้วยเป้งต้องการสร้างเอกลักษณ์ของลวดลายสานที่เป็นของกลุ่ม เน้นลวดลายและความดั่งเดิม รวมถึงสร้างคนรุ่นใหม่มาต่อยอดให้มากขึ้น มิให้ภูมิปัญญานี้สูญหายไปจากจังหวัดลำปาง



ภาพที่ 4.156 รูปแบบการจักสานของชุมชนบ้านห้วยเป้ง แม้ว่ารูปแบบการจักสานจะมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างในปัจจุบัน แต่สุดท้ายแล้วรูปแบบและการจักสานเดิมก็ยังคงความเป็นอัตลักษณ์ชุมชน และสามารถนำไปใช้จักสานเป็นรูปแบบสินค้าเพื่อจำหน่ายได้อยู่เสมอ ดังนั้นในการพัฒนารูปแบบสินค้า ควรมีการนำรูปแบบหรือลายจักสานเดิมมาใช้ในการออกแบบร่วม ให้ผลงานแสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นบ้านห้วยเป้งได้

มีความต้องการอยากนำเอาลวดลายเก่า (ลายเฉลียว- ลายดอกจอก ลายพิกุล เฉลียวสามเหลี่ยม) มาสรรสร้างให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ใช้ลวดลายดั่งเดิมแต่สร้างบุคลิกและลักษณะของผลงานขึ้นมาใหม่แตกต่างจากสิ่งเดิม ให้ก่อเกิดเป็นผลงานอันมีเอกลักษณ์มากขึ้นของชุมชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุธรรมชาติหายากก็จริงแต่มันก็มีคุณค่าอย่างมาก แม้ว่าไม้ไผ่ราคาสูงขึ้น แต่ไม้ไผไม่ได้ดีกว่าหวาย ไม้ไผ่อยู่ภายนอกมันกรอบหัก ใช้ได้ประมาณ 8-10 ปี แต่วัสดุหวายจะคงทนกว่าไผ่ หวายสามารถคงทนอยู่ได้เป็นหลัก 10 ปี ซึ่งการนำวัสดุทั้งไม้ไผ่ หรือหวายมาใช้ในการจักสานย่อมเป็นผลที่ดีกว่าการใช้วัสดุเทียมหรือวัสดุทางอุตสาหกรรม ที่ผ่านมาถึงแม้ว่าวัสดุทางธรรมชาติจะหาได้ยากขึ้น แต่ทั้งนี้ถ้าการนำวัสดุดังกล่าวมาใช้อย่างคุ่มค่า ก่อเกิดคุณค่า สามารถนำมาใช้งานให้เกิดการสร้างมูลค่าที่มากขึ้น วัสดุไม้ไผ่หรือหวายก็ยังมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เช่นเดิม จากระยะเวลา 10 ปี ที่ผ่านมาหน่วยงานทางภาครัฐ พยายามให้มีการปรับเปลี่ยนการใช้วัสดุ ให้ทดลองใช้วัสดุทางอุตสาหกรรมทดแทนวัสดุธรรมชาติ เช่น หวายเทียม เส้นพลาสติก หรือแม้กระทั้งพลาสติก PE ซึ่งในตอนแรกเริ่มก็สามารถจำหน่ายได้ เป็นที่นิยม ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี เพราะจากความแปลกใหม่ มีสีสันสวยงาม แต่เวลาผ่านไป ผู้บริโภคกลับเข้าสู่ความต้องการวัสดุธรรมชาติ ความโหยหาวัสดุจากธรรมชาติ ทำให้ราคาหรือความนิยมของการจักสานวัสดุเทียมลดลง และเป็นที่ต้องการในตลาดน้อยลงมาก สุดท้าย**ความเป็นธรรมชาติ ความดั่งเดิมก็กลับมาแทนที่ และเป็นที่นิยมอีกครั้งจากความต้องการของสังคมโลกในปัจจุบัน ทำให้ทราบว่าไม่ว่าจะเกิดเปลี่ยนแปลงอย่างไร ความเป็นธรรมชาติและความดั่งเดิมก็ยังคงอยู่เสมอ**

5. จากการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง จำนวน 4 กลุ่ม ได้แนวในการพัฒนาได้ดังนี้

1. แนวคิดในการออกแบบและพัฒนา ควรแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

รูปแบบที่ 1 : เปลี่ยนไม่มาก ปรับจากสินค้าหรือผลิตภัณฑ์เดิม (คิดเป็นร้อยละ 70 ของการพัฒนาทั้งหมด)[63] เป็นแนวคิดการต่อยอดในรูปแบบเดิมๆ พัฒนาตามการทำงานในรูปแบบที่กระทำอยู่ เสมือนนำงานเดิมที่มีอยู่มาพัฒนาหรือประกอบเข้าด้วยกันใหม่ เป็นการประกอบแบบจากการนำผลงานภูมิปัญญาแต่ละที่มาใช้ร่วมกัน (ปรับเปลี่ยนเพียงเล็กน้อย เพื่อการทำงานที่คล่องตัวสะดวกและมีความเข้าใจเดิมอยู่แล้ว ผลิตตามความเข้าใจเดิมจากความเคยชินไม่ซับซ้อน)

รูปแบบที่ 2 : เปลี่ยนใหม่ทั้งหมด คิดและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมใหม่ (คิดเป็นร้อยละ 30 ของการพัฒนาทั้งหมด) เป็นการออกแบบและสร้างรูปแบบใหม่ๆ มีการนำมิติทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบ การปรับงานเข้าสู่งานศิลปหัตถกรรมดั้งเดิมที่งดงามแต่ปรับให้เหมาะสมกับปัจจุบัน เน้นแสดงศักยภาพทักษะเชิงช่างในการสร้างสรรค์ของชุมชน การใช้แนวคิดการพัฒนางานเข้าสู่การออกแบบมากขึ้น ให้เกิดความแตกต่างและแปลกใหม่ (ทำให้เกิด

[63] ข้อมูลมีความสอดคล้องกับจากการศึกษาแนวคิด การพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมกับกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องและรับผิดชอบกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ในสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง เพื่อให้ได้หลักการและข้อมูลที่สอดคล้องกับการพัฒนาที่ถูกต้อง ตามเกณฑ์ยุทธศาสตร์ของชาติและกลยุทธ์ของจังหวัดลำปาง **จากการสัมภาษณ์หลักการในการพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรม วันที่ 4 ธันวาคม 2562 ณ.ห้องพัฒนาการชุมชน สำนักงานพัฒนาชุมชน ชั้น 3 สำนักงานจังหวัดลำปาง**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบใหม่ๆที่น่าสนใจ แตกต่างและเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง) การผลิตสอดคล้องกรรมวิธีแบบเดิม แต่เปลี่ยนแปลงตามการออกแบบรูปลักษณ์และการนำไปใช้ประกอบในผลงาน

2. ทดลองการตั้งคำถามเพื่อศึกษาแนวคิดและทัศนคติของชุมชนต่อการพัฒนาผลงาน

ในขั้นตอนแรก กลุ่มชุมชนเน้นหนักไปยังแนวทางการพัฒนาที่ 1 เพราะความคุ้นเคย การทำงานเดิมที่มีอยู่ สามารถสร้างงานขึ้นได้เลย โดยไม่ต้องกังวลต่อความผิดพลาด เพราะต้องการความคงสภาพเดิม ลักษณะการทำงานเหมือนเดิมเกือบ 100 % ไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงวิธีคิดและการผลิตให้เกิดเป็นผลงานใหม่จากการปรับปรุง ต้องการทำงานรูปแบบเดิมๆไม่ยุ่งยาก ช่างสล่ามีความเข้าใจงานอยู่แล้ว เช่นการกลึงครกไม้ แล้วปรับขนาดเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่เป็นต้น

แต่เมื่อผู้วิจัยได้ให้ข้อมูล นำเสนอวิธีการ และแนวคิดผลงานออกแบบใหม่ (นำเสนอจำนวน 2 ครั้ง) แล้วให้กลุ่มชุมชนตัดสินใจ พบว่า เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีคิดและทัศนคติที่ดีขึ้น มีความเข้าใจและยอมรับ ทราบถึงขีดความสามารถของตนเองในการพัฒนา การเปลี่ยนแปลงในรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 มีความน่าสนใจและเป็นไปได้ในการออกแบบ ชุมชนทั้ง 4 กลุ่มเกิดความสนใจชื่นชอบ มีความต้องการทดลองสร้างงาน และเกิดความท้าทายต่อตนเองมากขึ้น และเห็นว่าการออกแบบและพัฒนาลักษณะนี้ จะสามารถพัฒนาขีดความสามารถ สร้างแนวคิดใหม่ๆและยกระดับรูปแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรมในชุมชนได้มาก พร้อมทั้งแสดงความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางได้อย่างชัดเจน

เมื่อทำการนำเสนอเสร็จสิ้น และย้อนถามกลับไปยังแนวคิดและการออกแบบพัฒนารูปแบบที่ 1 ซึ่งเป็นที่ต้องการเดิมของชุมชน อันเป็นการนำผลงานเก่าและทำการตัดทอนลงไปส่วนหนึ่งแต่ยังคงมีความงามและน่าสนใจ พบว่า กลุ่มชุมชนกลับเห็นด้วยกันทั้งหมดว่า ควรเลือกแนวคิดการออกแบบและพัฒนาในรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 มากกว่า เพราะด้วยความน่าสนใจ ความแปลกใหม่และการนำภูมิปัญญาทั้ง 4 กลุ่มมาใช้ในการออกแบบร่วมกันได้ดีและเหมาะสมกว่า นั้นแสดงให้เห็นว่า เมื่อกลุ่มชุมชนได้เข้าใจและตระหนักถึงแนวคิดในการพัฒนา ก่อเกิดภาพในมุมมองที่ต่างออกไปและเข้าใจว่าเมื่อพัฒนาแล้วจะได้อะไร เกิดผลลัพธ์ในการพัฒนาอย่างไร จึงเกิดแรงผลักดันและมองเห็นถึงศักยภาพของตนเองต่อการสร้างสรรค์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (ภาพที่ 4.157)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.157 ทดลองการตั้งคำถามเพื่อศึกษาแนวคิดและทัศนคติของชุมชนต่อการพัฒนาผลงาน ทำการนำเสนอ อธิบายแนวคิด และรูปแบบในการพัฒนาให้แก่ชุมชนศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 กลุ่ม (จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม) ให้เกิดเห็นความแตกต่าง ระหว่างแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบเดิมที่ชุมชนต้องการ และแนวคิดการผสมผสานภูมิปัญญาให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ซึ่งผลที่ได้รับคือ การเปลี่ยนมุมมองต่อการพัฒนา การรับรู้ถึงขีดความสามารถของตนเอง การแบ่งสัดส่วนของการสร้างสรรค์ผลงาน และรู้ว่าการพัฒนานั้นสามารถกระทำได้

แผนการปฏิบัติงานการศึกษาแนวคิดและทัศนคติของชุมชนต่อการพัฒนาผลงาน

2.1 เริ่มต้นจากการให้ข้อมูลเรื่องการพัฒนาผลงาน

2.2 ทำการออกแบบและพัฒนาผลงานที่ง่าย ไม่ซับซ้อน ดัดแปลงให้เป็นผลงานที่เคยทำอยู่เสมอ

ผลลัพธ์ : สามารถผลิตได้ทันที ลักษณะแบบนี้ดีที่สุด เหมาะสำหรับการพัฒนาอย่างยิ่ง เป็นรูปแบบแนวคิดที่ชุมชนต้องการ *(ความคิดนี้ เป็นแนวคิดที่ชุมชนต้องการ และปฏิเสธแนวคิดใหม่มาโดยตลอดจากการทำงานที่ง่าย สะดวกและไม่ต้องการปรับเปลี่ยนวิธีการทำงาน)* ดังภาพที่ 4.158

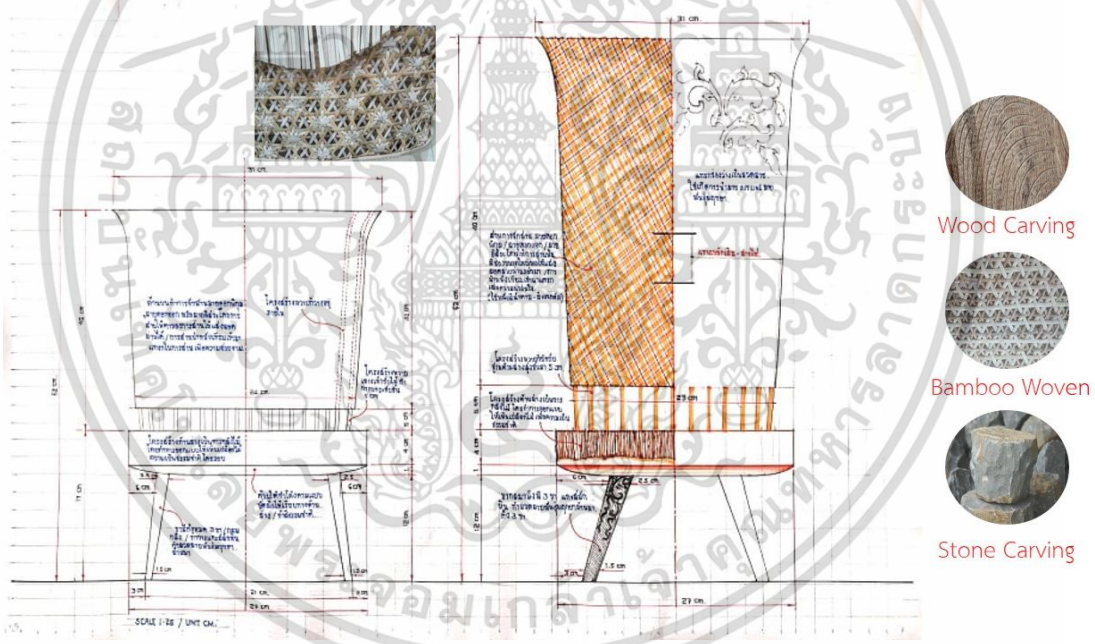
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.158 รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิมที่ชุมชนต้องการพัฒนา

2.3. ทำการออกแบบและพัฒนาแนวคิดให้มากขึ้น มีการนำวัฒนธรรม ทักษะเชิงช่างที่มีความชำนาญอยู่แล้วมาประยุกต์และปรับเล็กน้อย ผสมกับความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานที่น่าสนใจ โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเบื้องต้น Sketch Design ประกอบการอธิบายแบบงาน

ผลลัพธ์: ชุมชนทั้ง 4 แห่งเลือกที่จะพัฒนาในรูปแบบที่ 2 เพราะมีความน่าสนใจกว่าและปรับรูปแบบเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แม้จะยากต่อความเข้าใจ แต่ชุมชนพร้อมจะทดลองพัฒนาร่วมกันและยกเลิกงานในรูปแบบที่ 1 ที่ตนเองต้องการ ดังภาพที่ 4.159

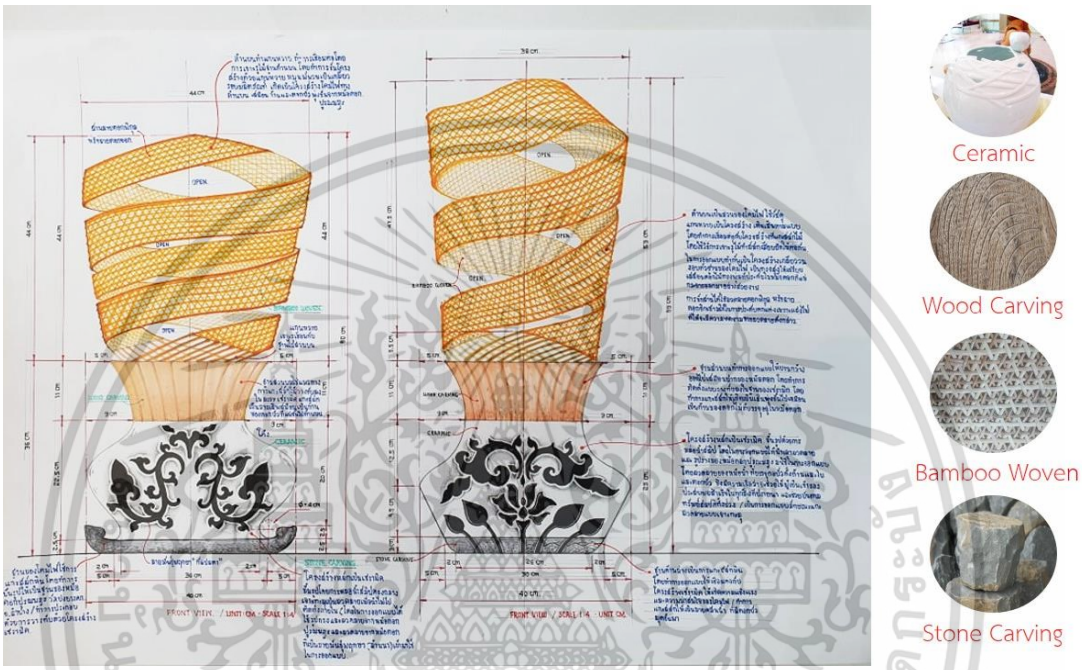


ภาพที่ 4.159 แนวคิดและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่ 2 เป็นการพัฒนาปรับปรุงรูปแบบที่แตกต่างออกไป มีการนำมิติทางวัฒนธรรมเข้ามาใช้ร่วมในการออกแบบ การศึกษากรรมวิธีการนำภูมิปัญญาที่ต่างกันเข้ามาใช้ผสมผสานร่วมกัน และสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแตกต่างและน่าสนใจมากขึ้นแต่ไม่มีความซับซ้อนมากนัก

2.4 รูปแบบที่ 3 ออกแบบให้เกิดความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น มีการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่เป็นอัตลักษณ์ มาใช้ร่วมในการออกแบบ การกลับคืนสู่ความวิจิตร งดงามและความประณีตดั้งเดิมจากศิลปะเชิงช่าง สู่การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเบื้องต้น Sketch Design ประกอบการอธิบายแบบงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลลัพธ์: ชุมชนทั้ง 4 กลุ่ม เมื่อได้เห็นผลงานออกแบบและรับฟังแนวคิดการพัฒนา ซึ่งรูปแบบทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน ชุมชนเกิดความท้าทายและอยากจะทดลองทำงานที่มีความประณีตอีกครั้ง แม้ว่าจะทำยาก ใช้เวลานาน เกิดความสับสนต่อแบบและกรรมวิธีการผลิต แต่ชุมชนก็มีความท้าทาย และเห็นว่าตนเองมีขีดความสามารถเพียงพอ พร้อมนำทักษะเชิงช่างที่งดงามยกระดับเข้าสู่งานออกแบบ และปรับตัวในสังคมปัจจุบันได้ ดังภาพ 4.160



ภาพที่ 4.160 แนวคิดและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่ 3 เป็นการพัฒนาในรูปแบบที่มีความซับซ้อนมากขึ้น มีการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ร่วม มีอัตลักษณ์บ่งบอกความเป็นตัวตนอย่างชัดเจน การนำเทคนิคเชิงช่างที่มีความประณีต งดงามเข้าสู่การผลิตมากขึ้น สามารถยกระดับงานหัตถกรรมสู่งานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และเพิ่มขีดความสามารถของชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรมให้เกิดความแตกต่างและน่าสนใจได้

2.5 สรุปผลว่า **ชุมชนศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 กลุ่ม ได้คัดเลือกแนวคิดใหม่ในรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 เข้าสู่การพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม** ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาของสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง ที่มุ่งจะพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่สู่ผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ และการสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่เป็นผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรม

3. ผลสรุปและข้อเสนอแนะที่ต้องนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบ และพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการประชุมกลุ่มย่อย โดยสรุปผลเป็นรายข้อดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 ในการทำงานจากภูมิปัญญาทุกกลุ่ม ควรใช้เทคนิคดั้งเดิม (การทำงานด้วยมือ) ให้มากที่สุด เพื่อคงความเป็นผลงานศิลปหัตถกรรมที่มีคุณค่า และมีลักษณะเฉพาะตัวของชุมชน

3.2 ทุกภูมิปัญญาควรใช้ทรัพยากรพื้นถิ่น และวัสดุธรรมชาติให้เกิดความคุ้มค่าให้มากที่สุด ทั้งวัสดุจากไม้ หิน ดิน หวาย และไม้ไผ่)

3.3 ทุกภูมิปัญญาควรนำทักษะเชิงช่างมาใช้ให้เกิดประโยชน์ แต่ต้องไม่ควรมากเกินความจำเป็น ต้องรักษาความงดงามและนำมาใช้ในสัดส่วนที่เหมาะสม

3.4 ควรมีการออกแบบและพัฒนา รูปแบบของผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาให้แตกต่างออกไป เพื่อลดความซ้ำซ้อนและสินค้าที่เหมือนกัน กับชุมชนในจังหวัดอื่นๆ ที่มีภูมิปัญญาเหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน (ทั้งในการจำหน่าย และการแสดงสินค้าในงานต่างๆ) รวมถึงการมองหากลุ่มตลาดผู้บริโภคใหม่ๆ

3.5 ผลิตภัณฑ์และสินค้าประเภทของตกแต่งบ้าน ควรเพิ่มประโยชน์ใช้สอย เพื่อเพิ่มความคุ้มค่าสำหรับผู้บริโภค

3.6 ควรออกแบบผลิตภัณฑ์หรือสินค้า ที่มีความจำเป็นต่อชีวิตประจำวัน เนื่องจากภาวะทางเศรษฐกิจทำให้ผู้บริโภคระมัดระวังในการใช้จ่ายมากขึ้น

3.7 ควรออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ตามเกณฑ์และเงื่อนไข ของการรับรองมาตรฐานชุมชน (มผช.) และ การคัดสรรค์ OTOP Product Champion

3.8 การพัฒนาผลงานต่างๆ ผู้วิจัยต้องทำความเข้าใจกับช่างผู้ผลิต (ผู้ปฏิบัติงานศิลปหัตถกรรม) ให้มาก ต้องเรียนรู้และเข้าใจทัศนคติ แนวคิด และความต้องการของช่างควบคู่ไปกับการพัฒนา รวมถึงอธิบายหลักการของงานวิจัย เพื่อให้แนวคิดการพัฒนานั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกันให้มากที่สุด ลดความอคติ ขัดแย้งและเห็นต่าง ให้ผลงานที่พัฒนานั้นได้ผลลัพธ์ตามความคิดของคนทุกกลุ่ม (ช่าง = ศิลปิน ต้องทำความเข้าใจ ผลงานที่ได้ต้องมีพึงพอใจของช่างผู้ผลิตประกอบด้วย)

3.9 ผลงานที่ได้ ต้องมีคุณค่าและความคุ้มค่า

3.10 ในการออกแบบและพัฒนาผลงานใหม่นั้น เป็นเรื่องยากต่อการผลิต ทั้งความเข้าใจในแบบ กระบวนการทำงานที่หลากหลายขั้นตอน และค่าใช้จ่ายที่สูงกว่าปกติ ดังนั้นผลงานใหม่ที่ได้ต้องมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และสามารถพัฒนา ต่อยอดเป็นผลงานอื่นๆได้อย่างต่อเนื่อง

3.11 ในงานแกะสลักไม้ ควรใช้ไม้ฉำฉาในการทำงาน เพราะเป็นวัสดุที่มีในชุมชน แต่ข้อเสียคือในฤดูร้อนไม้จะมีการแตกร้าว ผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ (ควรทำงานฤดูฝนเพราะไม้จะไม่แตกและเนื้อไม้มีความอ่อน)

3.12 การพัฒนาเปลี่ยนแปลงต้องไม่มากจนเกินไป ให้คงความเป็นเอกลักษณ์เดิมไว้ หรือถ้าเป็นสิ่งใหม่ต้องอยู่ภายใต้กรรมวิธีการผลิตแบบเดิม

3.13 ในการสร้างสรรค์ควรหาจุดร่วมของการผสมผสานภูมิปัญญาเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ หรือการนำวัสดุทางธรรมชาติมาใช้ร่วมกันในการออกแบบ เช่นวัสดุหวาย ไม้ไผ่ เป็นต้น แต่ถ้ามีวัสดุทางอุตสาหกรรมเข้ามาร่วมได้แต่ไม่ควรมากจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.14 ในงานแกะสลักหิน ส่งผลถึงสุขอนามัยของช่างผู้ผลิต และวัสดุหินที่หาได้ยาก ดังนั้น ผลงานที่ได้ต้องคุ้มค่า มีคุณค่าและก่อเกิดประโยชน์ให้มากที่สุด

3.15 งานแกะสลักหิน ในการทำงานหินมีความแตกหักง่าย ไม่สามารถซ่อมแซมได้ รวมถึงเงื่อนไขในการแกะสลักนั้น ไม่สามารถทำงานแกะสลักหินให้มีความยาว และความเรียวได้มากนัก เพราะหินจะหักตามน้ำหนักของตัววัสดุเอง

3.16 ควรมีการนำเศษหินที่เหลือจากการผลิตครกหินมาใช้ประโยชน์ เพราะเศษหินที่เหลือมีจำนวนมากในชุมชน ไม่ได้ใช้ประโยชน์ใดๆ และไม่สามารถย่อยสลายได้ ถ้าสามารถนำมาใช้ออกแบบและพัฒนาได้จะเป็นการนำเอาวัสดุหินมาใช้ได้อย่างคุ้มค่า

3.17 การพัฒนางานเครื่องปั้นดินเผาและเซรามิกส์ ควรศึกษาผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่แล้วนำไปพัฒนาต่อได้ เพราะสินค้าบางชนิดมันมีฐานลูกค้าเดิมอยู่จำนวนมาก (เป็นการรักษาฐานลูกค้าเก่า-ผลงานใหม่ๆบางครั้งพ่อค้าคนกลางไม่ต้องการ)

3.18 งานเครื่องปั้นดินเผาและเซรามิกส์ ควรเน้นถึงความเป็นลักษณะโบราณ มีความเชื่อเรื่องวัฒนธรรม เช่น ชุดแจกัน กระถางธูป ชุดหิ้งพระ และชุดสักการะบูชาต่างๆเพราะเป็นสิ่งที่มีการผลิตอยู่ตลอด (เป็นสังคมเมืองพุทธ) แนวคิดการพัฒนาจึงเป็นผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจอย่างมาก

3.19 ในการออกแบบและพัฒนา การนำเอาเครื่องปั้นดินเผาหรือเซรามิกส์ ไปร่วมกับภูมิปัญญาหรือวัสดุอื่นๆ ต้องทำความเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะ เพราะวัสดุมีความเปราะบางแตกหักง่าย ดังนั้นถ้าจะนำไปผสมผสานควรคำนึงถึงงานเซรามิกส์เป็นตัวตั้งและนำวัสดุ ภูมิปัญญาอื่นๆเข้ามาประกอบ

3.20 ในการจักสาน รูปแบบเดิมยังคงจำหน่ายได้ดีกว่ารูปแบบใหม่ๆ การใช้เอกลักษณ์ยังเป็นจุดขายได้ดี (การจักสานมีความเป็นเอกลักษณ์ มีเรื่องราว ความเป็นมาและความเข้าใจของคน)

3.21 วัสดุในการจักสานมีต้นทุนที่สูง ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบต้องมีความเหมาะสมและจำหน่ายได้ในราคาที่ดี

3.23 วัสดุทางธรรมชาติ เช่น หวาย และไม้ไผ่ จะมีมูลค่าและความน่าสนใจสูงกว่าเส้นพลาสติกมาก (ปัจจุบันผู้บริโภคนิยมวัสดุธรรมชาติซึ่งมีคุณค่ามากกว่าวัสดุทางอุตสาหกรรมอย่างมาก)

3.24 ควรนำลวดลายดั้งเดิม คือการจักสานลายเฉลียว ลายเฉลียวสามเหลี่ยม ลายดอกพิกุลและลายดอกจอก มาใช้สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เป็นการใช้ลวดลายจักสานดั้งเดิมแต่นำมาใช้ประกอบ พัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เกิดรูปแบบชิ้นงานใหม่ๆ

3.25 ในการจักสานควรต้องมีความถี่ และมีลวดลายที่ชิดแน่น จึงจะสามารถนำไปประกอบร่วมกับผลิตภัณฑ์อื่นๆได้

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

3.26 ถ้าใช้เซรามิกส์มาประยุกต์เข้ากับการจักสาน เซรามิกส์จะต้องมีพื้นที่ส่วนที่จักสานมากเพียงพอสำหรับนำมือเข้าไปจักสานได้ ถ้าไม่วางแผนก่อนจะไม่สามารถกระทำได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.27 การนำวัสดุหินมาใช้ในการประยุกต์หรือแกะสลัก ขนาดความยาวไม่ควรเกิน 20 ซม. และกว้างไม่เกิน 5 ซม. เพราะถ้ามีขนาดมากกว่านั้นหินจะหักได้ รวมถึงวัสดุหินก็เหมือนลักษณะของลายไม้ ต้องทำการแกะหินตามลายเช่นกัน

3.28 ในการกลึงไม้แล้วทำการเจาะส่วนใดๆเจาะ ต้องรอไม้แห้งเสียก่อน เพราะไม้จะมีการหดตัวถ้ายังมีความชื้น การเจาะต่างๆอาจคลาดเคลื่อนจากการออกแบบได้

3.29 เวลาแกะสลักไม้ต้องแกะสลักตามลายไม้เท่านั้นไม่ควรแกะตามขวาง ไม้สักเป็นไม้เนื้อแข็งแต่เนื้อไม้มันมีลักษณะที่เปราะ ดังนั้นถ้าใช้ไม้สักในการทำงานต้องมีการวางแผนให้ชัดเจนว่าจะใช้ส่วนใด ลายไม้แบบไหนเพราะจะได้แกะสลักให้ถูกต้อง ลดความเสี่ยงจากการหัก

3.30 วัสดุหินแกะสลักให้มีความโค้งได้ยาก ไม่ควรใช้วิธีนี้ในการออกแบบ

3.31 การนำอัตลักษณ์ของลำปาง หรืออัตลักษณ์ของทางภาคเหนือมาใช้ร่วมในการออกแบบและพัฒนา มีความน่าสนใจ มีความท้าทาย ชุมชนทั้ง 4 กลุ่มกล้าที่จะลองผิดลองถูกเพื่อให้ได้ผลงาน (อัตลักษณ์ลำปาง อาทิ ช้าง 4 งา, สะพานรัษฎา, สะพานออเร้น, วัดพระธาตุลำปางหลวง, ลายไทยล้านนา, สถาปัตยกรรมล้านนา และหินโป่งขาง เป็นต้น)

3.32 การร่วมมือกัน(การทำงานแบบรวมกลุ่ม)ในการผสมผสานภูมิปัญญา และวัสดุทางธรรมชาติ มีความน่าสนใจมาก นำไปสู่แนวคิดใหม่ ช่างได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความแตกต่างได้

4.2.2 การทดลองสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

วิเคราะห์แนวทางในการผลิต, เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 ชุมชน และแนวทางการผสมผสานภูมิปัญญา ให้เกิดเป็นแนวคิดเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

นำชุดข้อมูลที่ได้จากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม และข้อมูลจากการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ทั้ง 4 แห่ง อันเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมออกแบบและพัฒนา สู่การศึกษากระบวนการผลิต การออกแบบเทคนิคเชิงช่าง การหาแนวทางประยุกต์เพื่อให้เกิดรูปแบบหรือเทคนิคใหม่ และคัดเลือกแนวคิดสู่การผสมผสานภูมิปัญญา ด้วยวิธีการวิเคราะห์การออกแบบแบบแยกส่วน (Morphological Analysis) โดยทำการสรุปผลการศึกษาและการทดลองออกเป็นรายข้อ ตามประเด็นอันได้แก่

- แนวทางภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้ : ศึกษาขั้นตอนการผลิต วัสดุ และกระบวนการในการแกะสลักไม้ ลวดลายของไม้ที่ได้ทำการแกะสลักในรูปแบบต่างๆที่น่าสนใจ

- แนวทางภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน : ศึกษากระบวนการผลิต และเศษหินในรูปแบบต่างๆที่ได้จากการผลิตครกหิน และกระบวนการนำเศษหินที่ได้ไปใช้ประโยชน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แนวทางภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา : ศึกษาเทคนิคการผลิต กระบวนการขึ้นรูปในรูปแบบต่างๆ การศึกษาเทคนิคใหม่ๆ และการนำผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาหรือเซรามิกส์ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับภูมิปัญญาในแขนงอื่นๆ

- แนวทางภูมิปัญญาด้านการจักสาน : ศึกษารูปแบบลวดลายของการจักสานในแบบดั้งเดิมและลวดลายที่สวยงามอันเป็นเอกลักษณ์ การนำวัสดุหนังไปประยุกต์ใช้ในการจักสาน การคิดค้นแนวคิดการจักสานแบบคลุมโดยใช้เทคนิคการใช้กี่ และการศึกษาขนาดช่องการจักสาน(ช่องตาที่ว่างและขนาดของลายจักสาน)

- วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) : แนวคิดในการศึกษาเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา โดยใช้หลักการ Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ โดยมีสมมุติฐานว่าสิ่งของวัตถุที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นนั้นสามารถสะท้อน, ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม, ความเชื่อของบุคคล ผู้สร้าง ผู้ซื้อหรือผู้ใช้สอยและสามารถขยายไปสู่การทำความเข้าใจสังคมที่บุคคลนั้นสังกัดอยู่ด้วย ผู้วิจัยได้สรุปผลออกมาเป็นตาราง Morphology Analysis for Design Process ได้ดังนี้ (ดังตารางที่ 4.4)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 Morphology Analysis for Design Process

Morphology Analysis for Design

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ	ภูมิปัญญาการแกะหิน บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย	ภูมิปัญญาการจักสาน ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง	เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา อ.เกาะคา	Material Culture วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

ทุกภูมิปัญญาทั้ง 4 ชนิด สามารถนำมาใช้เป็นโครงสร้างหลักได้ทั้งหมด แต่หินจะมีน้ำหนักมากที่สุด งานเครื่องปั้นดินเผามีความเปราะบาง แต่การจักสานไม้ไผ่และการแกะสลักไม้ ไม่มีปัญหาใดๆสามารถนำมาใช้ประยุกต์ใช้ในการขึ้นโครงสร้างและออกแบบตกแต่งได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่ที่การกำหนดสัดส่วนของการออกแบบให้มีความเหมาะสมกับการใช้วัสดุและภูมิปัญญานั้นๆ โดยในการพัฒนาไม่จำเป็นต้องผสมผสาน ภูมิปัญญาทั้ง 4 ชุมชน ทำการศึกษาคัดเลือกแนวคิดให้เกิดความเหมาะสม



ทุกอย่างสามารถออกแบบและพัฒนาให้เป็นแนวคิดเดียวกันได้ จากภูมิปัญญาทั้ง 4 ชนิด ทั้งการออกแบบรูปทรง การออกแบบพื้นผิว และการออกแบบลวดลาย แต่ต้องทำการวางแผนในการออกแบบและการผลิตให้ชัดเจน **เนื่องจากวัสดุแต่ละชนิดมีความแตกต่างกัน เช่นการหดตัวของดินขณะเผาดิน การกะเทาะหินแล้วทำให้เรียบด้วยการเจียร ไม่สามารถแกะสลักหินให้ยาวมาก หรือกลึงให้มีความยาวและเรียวได้เพราะหินจะเกิดการหัก ไม่มีการแตกร้าวมากในหน้าฝนไม่ควรทำการแกะสลักไม้ และความเปราะบางของเครื่องปั้นดินเผาเป็นต้น** รวมถึงในการออกแบบสร้างสรรค์ควรพิจารณา การดึงจุดเด่นของตัววัสดุแต่ละชนิดให้เหมาะสมและไม่ควรใช้สัดส่วนของวัสดุ-ภูมิปัญญา ในปริมาณที่เท่ากัน เพราะจะทำให้เกิดการขัดกันและไม่มีจุดเด่นหรือจุดที่น่าสนใจ

การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ในโครงการฯ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1 **การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม** เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอดและส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยม สามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานที่มีอยู่ / ต่อยอดจากผลงานที่ได้ มผช. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์เดิมให้เกิดเป็นผลงานออกแบบใหม่จากการผสมผสานวัสดุและภูมิปัญญา

2. **การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์** การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด / เพื่อเปิดตลาดของผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่และการส่งเสริมการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเผยแพร่สู่เวทีโลก

วิธีอัตลักษณ์ล้านนาลวบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

การนำองค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมล้านนา กล่าวถึงภาพรวมที่พบจากการศึกษาในงานศิลปกรรมและหัตถกรรมล้านนา ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบได้ 4 ข้อดังนี้

1. ลวดลายในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
2. รูปร่างและรูปทรงในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
3. สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม
4. วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม

โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามแนวทางล้านนา คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2549 : 10-14)

แนวคิดในการศึกษาเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา โดยใช้หลักการ Material Culture "วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ" เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุขึ้นนั้นๆ โดยมีสมมุติฐานว่าสิ่งของวัตถุที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นนั้นสามารถสะท้อน, ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม, ความเชื่อของบุคคล ผู้สร้าง ผู้ซื้อ หรือผู้ใช้สอยและสามารถขยายไปสู่การทำความเข้าใจสังคม ที่บุคคลนั้นสังกัดอยู่ด้วย อันมี 2 แนวทาง

1.Object-centred คือการศึกษาตัววัตถุ เพื่อเข้าใจตัววัตถุเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นคุณสมบัติทางกายภาพ, รูปร่าง รูปทรง, พัฒนาการในเชิงเทคนิค, วิธีการทำ, สุนทรียภาพ หรือการศึกษาผลกระทบเชิงอารมณ์ความรู้สึกและจิตวิทยาในมิติต่างๆที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ เมื่อปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของวัตถุต่างๆ

2.Object-driven คือ การศึกษาวัตถุเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในสิ่งที่นอกเหนือออกไปจากประเด็นของตัววัตถุเองเป็นการตระหนักถึงความสัมพันธ์ในแง่มุมต่างๆระหว่างวัตถุสิ่งของกับมนุษย์และสังคมที่ผลิตและใช้สอยมัน ชาตรี ประกิตนนทการ . สถาปัตยกรรมไทย หลังรัฐประหาร 19 กันยา 49. 2558, น.4-5

ตารางที่ 4.4 (ต่อ

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาคาัว อ.แม่ทะ

A หินและไม้ สามารถนำมาใช้ในการขึ้นรูปและสรรหาวิธีการนำมาประประยุกต์ผสมผสานวัสดุให้เข้ากันได้ง่าย เพราะวัสดุทั้ง 2 ชนิดนี้ไม่มีความหดตัว (หรือมีการหดตัวที่ต่ำ) สามารถนำมาใช้ในการประกอบและผสมผสานการออกแบบได้อย่างหลากหลายวิธีเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงเดียวกัน (Linking shape) เช่นการทำสลัก, การทับซ้อน และการเสียบ เป็นต้น ในขั้นตอนกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของการแกะสลักไม้และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายลงบนหิน จะมีรูปแบบการทำงานที่คล้ายคลึงกัน ในลักษณะดังกล่าวสามารถที่จะใช้กระบวนการเดียวกันนี้ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน เช่นการสร้างลวดลายให้เกิดความต่อเนื่อง เป็นทิศทางหรือแบบลายเดียวกันการออกแบบแยกชิ้นเพื่อทำการประกอบผลงานเป็นต้น

B หินและไม้ สามารถสร้างพื้นผิวและลวดลายให้ต่อเนื่องเป็นแบบเดียวกันได้ เพราะกรรมวิธีในการผลิตเป็นการสลักลงเนื้อผิววัสดุเหมือนกัน แต่วัสดุไม้จะมีความละเอียดมากกว่าจากเนื้อวัสดุ (ไม้มีเนื้อวัสดุที่ละเอียดกว่าหิน) การสร้างสรรค์ลวดลายของการแกะสลักไม้ และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายบนหิน สามารถนำประประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมกันได้ (ความต่อเนื่องของลวดลาย อันเกิดจากการต่อกันของไม้และหิน)



ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

A วัสดุหินมีความทนทานและแข็งแรงที่สุด ทนความร้อนได้สูง สามารถนำเข้าเตาเผาร่วมกับการผลิตเครื่องปั้นดินเผาได้ ดังนั้นการนำเศษหินที่เป็นก้อนขนาดเล็ก นำเข้าไปใช้ในการตกแต่งพื้นผิวในงานเครื่องปั้นดินเผาได้ แต่มีข้อจำกัดคือไม่สามารถนำไปขึ้นรูปแบบแป้นหมุนได้ อันเกิดจากเศษหินนั้นมีความคม ซึ่งอาจเกิดอันตรายขณะขึ้นรูปได้ เศษหินที่ได้จากชุมชนหลังจากการกะเทาะหินจากกระบวนการผลิตครก จะมีขนาดที่ไม่ใหญ่มากแต่จะมีความแบนและคม ดังนั้นควรมีการแปรรูปทางกายภาพของวัสดุก่อนนำไปใช้ในการออกแบบ



B หินมีน้ำหนักที่มาก ควรนำมาใช้ในการตกแต่งผลงานมากกว่าการใช้เป็นวัสดุหลัก แต่ถ้านำหินมาใช้เป็นวัสดุหลักในการออกแบบ รูปแบบที่ได้จึงไม่ควรมีขนาดที่มีความใหญ่ หรือมีรายละเอียดมากจนเกินไป



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยแป้ง อ.เมือง

A งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลายลักษณะ การจักสานไม้ไผ่จะเกิดรูปแบบลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย เมื่อจักสานออกมาแล้วจะมีรูปแบบที่บางเป็นแผ่น สามารถนำไปใช้ในการปิดผิว การสร้างรูปทรงต่างๆ รวมถึงการนำไปประกอบแบบให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่น่าสนใจได้





B การสร้างโครงสร้างหลักจากการจักสาน (Form and Structure) จำเป็นต้องทำการขึ้นโครงสร้างในลักษณะการทำกับแบบ เพื่อให้การออกแบบเกิดรูปแบบต่างๆ เช่นการโค้งเว้า กลม ทรงเหลี่ยมมุม หรือเป็นรูปทรงอิสระ(Free Form) ตามที่กำหนดได้ เพื่อนำแผ่นการจักสานไปปิดผิวได้





เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

A เครื่องปั้นดินเผาเป็นผลิตภัณฑ์ที่ Sensitive ที่สุดของวัสดุ ที่ทำการคัดเลือกในการทำงานวิจัย (จากทั้งหมดทั้ง 4 กลุ่มชุมชน) ทั้งมีความเปราะบางและมีการหดตัวในขั้นตอนในการผลิต ดังนั้นเครื่องปั้นดินเผาจึงเป็นวัสดุและศิลปหัตถกรรมแรกที่ต้องคำนึงถึงในการ**พัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์** เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการผสมผสานวัสดุและภูมิปัญญาได้ ผลงานเครื่องปั้นดินเผาหลังจากทำการเผาแล้ว จะมีคุณสมบัติที่เปราะและแตกหักง่าย รวมถึงจะ**มีการหดตัวลงหลังจากการเผา** (ดินขาวหดตัวประมาณ 8 % ดินเหนียวหดตัวประมาณ 12-13 % ดินยิ่งเหนียวยิ่งมีการหดตัวที่มากขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับชนิดของดินที่นำมาใช้) ทำให้ในการออกแบบต้องคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนเป็นสำคัญ เนื่องจากว่าเมื่อทำการสร้างประกอบแบบ จะเกิดความผิดพลาดเสียหายได้





B งานเครื่องปั้นดินเผา สามารถขึ้นรูปผลงานได้อย่างหลากหลายวิธี เช่นการทำบล็อกใส่น้ำสลิป, การทำแม่พิมพ์ ปั๊มกดขึ้นรูป (Ram press),การขึ้นรูปด้วยเป็นหมุน (Throwing) และการขึ้นรูปด้วยมือ เพื่อให้ได้รูปทรงที่ต้องการได้





Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการพัฒนาของยุทธศาสตร์ของจังหวัดลำปาง ได้ใช้หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ซึ่งกำหนดให้มีการพิจารณาในการให้คำคะแนนผลิตภัณฑ์ที่ส่งเข้ารับการคัดสรรฯในระดับประเทศ โดยมีคณะกรรมการดำเนินการ คัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยระดับประเทศ ตามกลุ่มประเภทผลิตภัณฑ์ เป็นผู้พิจารณาให้คำคะแนน โดยองค์ประกอบ และเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยของผลิตภัณฑ์ประเภทของใช้ / ของตกแต่ง / ของที่ระลึก มีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้ (เกณฑ์ดังกล่าวส่งผลต่อผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา เนื่องจากต้องนำผลิตภัณฑ์ที่ตอบอุตสาหกรรมที่ได้ เข้าร่วมคัดสรรฯ จากโครงการ เพื่อพัฒนาตลาดและได้การรับรองมาตรฐานสินค้า)

ส่วน ก. ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน (30 คะแนน)
- ด้านการผลิต (12 คะแนน)
- ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (9 คะแนน)
- ด้านความเข้มแข็งของชุมชน (9 คะแนน)

ส่วน ข. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์(25 คะแนน)
- ด้านการตลาด (11 คะแนน)
- ด้านความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (14 คะแนน)
  - เรื่องราวของผลิตภัณฑ์
  - ภูมิปัญญาท้องถิ่น / เอกลักษณ์ของท้องถิ่น

ส่วน ค. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ (45 คะแนน)
- ด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์ (40 คะแนน)
  - มีความประณีต เรียบร้อยในการผลิต
  - รูปลักษณ์โดยรวม / การออกแบบ / ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆอันมาจาก กรณีใช้ภูมิปัญญาเดิมและกรณีแนวคิดสร้างสรรค์
  - คุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี
  - คุณภาพของวัสดุ / วัตถุดิบที่ใช้
  - ความมีเอกลักษณ์ในการออกแบบ
  - การใช้งาน
- ด้านโอกาสทางการตลาด (5 คะแนน)

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ





นำเศษไม้ มาผสมกับผงหิน แล้วทำการพัฒนาให้เกิดเป็นวัสดุใหม่ ทำการ Blender การใช้แป้งผสม ปูนยาแนวหรือแนวทางการประสานในลักษณะอื่นๆ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์งานหัตถอุตสาหกรรม





ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

ควรศึกษาและคัดเลือกใช้เศษหินที่เหลือจากกระบวนการผลิตตรกหิน นำมาใช้ในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ให้มากที่สุด เนื่องจากเศษหินที่เหลือจากกระบวนการผลิตดังกล่าว มีเศษหินเป็นจำนวนมาก ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ และเป็นวัสดุที่ไม่สามารถย่อยสลายได้ตามธรรมชาติ

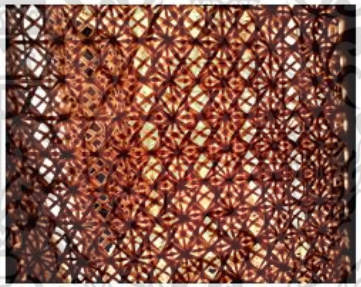
โดยในการผลิตตรกหินในชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง อ.พิชัย นั้น จะทำการผลิตตรกหินที่มีขนาดตั้งแต่เส้นผ่านศูนย์กลาง 5 นิ้ว –9 นิ้ว เป็นส่วนมาก จึงทำให้แกนกลางที่อยู่ภายในที่ทำการกลึงและคว้านออกมาจะมีขนาดที่แตกต่างกันพอสมควร ดังนั้นขนาดที่ได้จากกรรมวิธีการผลิตดังกล่าวจึงมีผลต่อการออกแบบ เพื่อนำมาผลิตเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการผลิตตรกหินเพื่อที่จะนำเศษวัสดุที่ได้มาทำการออกแบบนั้นจะแบ่งออกเป็น 6 ส่วนด้วยกันคือ

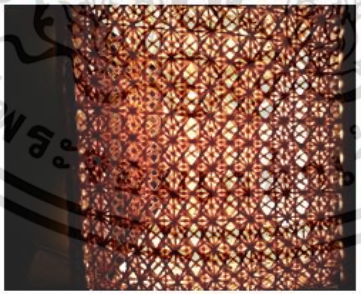
1. ส่วนของหิน (ที่ยังไม่ได้แปรรูป) นำมาตัดโดยใช้เครื่องจักร ตัดเฉือนออกเพื่อให้เป็นลักษณะลูกบาศก์ขนาดประมาณกว้าง 30 ซม. ยาว 30ซม. และสูง 30 ซม. แล้วนำมาคว้านหินที่อยู่ตรงส่วนกลางออกเป็นรูปทรงกระบอกเพื่อนำไปกลึงเกาะให้เกิดเป็นรูปทรงของตรกต่อไป โดยเศษหินจะมีลักษณะเป็นรูปทรงลูกบาศก์เหมือนเดิมแต่ส่วนตรงการจะเป็นรูโล่งทะลุทั้งสองฝั่ง ซึ่งเศษวัสดุดังกล่าวเหลือเป็นจำนวนมาก สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

การจักสานเมื่อนำมาผ่านแสงไฟ จะเกิดความสวยงาม น่าสนใจ ทำให้แสงและแสดงลวดลายในการสานได้ ดังนั้นการออกแบบโคมไฟจึงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ ในการนำภูมิปัญญาการจักสานมาใช้ประโยชน์ การจักสานไม้ไผ่ มีลวดลายที่สวยงาม และมีพื้นที่ว่างในระนาบการจักสานเดียวกัน ดังนั้นเมื่อทำการใช้แสงในการออกแบบ จะเกิดการลอดของแสงผ่านการจักสานเกิดความสวยงามและน่าสนใจ





เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

กระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา สามารถนำดินไปผสมร่วมกับวัสดุอื่นๆได้ เช่น ขี้เถ้า เศษหญ้า แกลบ ทำให้เกิดค่าอ๊อกไซด์และทำปฏิกิริยากันเอง ระหว่างวัสดุที่ใส่ทำการคัดเลือกกับเนื้อดิน (เป็นวิธีการทำงานแบบราคุ ที่เน้นความเพลิดเพลิน สนุกสนาน / เผาไฟต่ำ / 800-1,000 องศา / เผาด้วยความเร็ว เมื่อความร้อนได้ที่ให้นำออกมาในขณะที่ร้อน แล้วนำไปคลุกกับต้นหญ้า, แกลบ (เพื่อให้เกิดเขม่าควัน) ให้งานทำปฏิกิริยากันเอง / ทิ้งไว้ 10 นาทีโดยประมาณ แล้วฉีดน้ำใส่ให้เย็น)





ใช้เทคนิคการวางซ้อนทับกัน โดยมีแกนตัวแม่และเข้าตัวลูก (คล้ายลักษณะการเข้าเดือยไม้) ซึ่งจะใช้การวางทับกันเป็นชั้นๆ โดยใช้น้ำหนักของตัววัสดุเป็นแรงในการประกอบ ให้วัสดุที่นำมาประยุกต์ผสมผสานนั้นเป็นผลงานใบชิ้นเดียวกันได้ ลักษณะแบบนี้สิ่งแม้ว่าจะเป็นแนวทางอย่างง่าย แต่สามารถที่จะทำการประยุกต์เพื่อประกอบแบบได้อย่างหลากหลายและแบบชิดเป็นชิ้นเดียวกันได้อย่างดี



Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

การนำเอาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ รูปแบบเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะตัวอย่างที่คัดเลือกนำมาใช้ในการออกแบบในครั้งนี้ ได้แก่

- กูบหลังช้าง (สัปคับช้าง)
- รูปแบบและลวดลายของเฉลียว
- ตัวเหงาล้านนา
- แบบอย่างศิลปะล้านนา
- ลวดลายล้านนา (ลานพันธ์พฤกษาจากลวดลายเครือเถาล้านนา)
- รูปแบบและลวดลายของหม้อดอกปูรณฆฏะ
- รูปแบบและโครงสร้างของซุ้มประตูโขงวัดพระธาตุลำปางหลวง



ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

D การนำผงหินที่เป็นเศษวัสดุ ที่ได้จากการตัด การเจาะและการเฉือน ในขั้นตอนการผลิตครกหินสามารถนำมาใช้อุดหรือปิดผิวได้ สามารถใช้ร่วมกับแนวคิดการแกะสลักไม้เพื่อให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆแล้วนำผงหินไปอุด ให้เกิดลวดลายตามแนวที่ได้ทำการแกะสลักไว้ ให้ผิวของไม้มีผงหินอยู่ในเนื้อวัสดุเดียวกัน / สลับกันนำเศษผงไม้ ไปอุดในงานแกะสลักหิน



ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

2. เศษหินจากการนำส่วนที่เจาะคว้านเป็นทรงกระบอก มาทำการตัดเฉือนส่วนหัวและท้าย เกิดเป็นเศษรูปทรงเป็นแผ่นวงกลม ขนาดประมาณ 15 ซม.- 20 ซม.หนาประมาณ 1 ซม.



3.ส่วนที่ทำการเจาะกลึงแกนกลางโดยใช้เครื่องจักรในการคว้านออกมาให้เป็นรูปทรงกระบอก ก่อนนำไปตกแต่งให้เป็นภายในครกต่อไป โดยรูปทรงเศษวัสดุที่ได้จะมีลักษณะที่เป็นหินรูปทรงกระบอก ซึ่งจะมีขนาดที่แตกต่างกันไปตามขนาดในการผลิตครกหินแต่ละนิ้ว



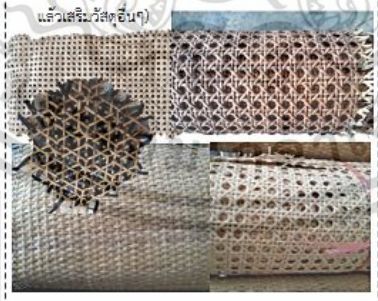
4.ส่วนในการผลิตการกะเทาะหินจากภายนอกและภายในให้เกิดเป็นรูปร่าง รูปทรง ให้เป็นรูปแบบของครกอย่างสมบูรณ์ก่อนนำไปขัดตกแต่งผิว ลักษณะของเศษวัสดุที่ได้จะมีลักษณะที่เป็นแผ่นบางๆตามลายที่ได้ทำการกะเทาะออกมาซึ่งมีมากมายหลายขนาด ตั้งแต่ขนาดเล็กมาจนถึงขนาดที่เป็นแผ่น



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

D ในการจักสานนั้น มีเทคนิคการจักสานได้หลากหลายเทคนิค ทั้งลายขัดที่เป็นมาตรฐาน และลายขัดที่เป็นแนวคิดอิสระ ดังนั้นในการนำมาประยุกต์ใช้และพัฒนา สามารถที่จะออกแบบลวดลาย หรือนำลวดลายที่มีอยู่แล้วในชุมชนมาใช้งานได้ ทำให้รูปแบบที่ได้สิ่งแม้จะมีรูปทรงที่เหมือนกัน แต่การนำการจักสานที่มีลวดลายต่างกัน ก็ทำให้ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้นั้นแตกต่างกันได้ (ตามความสวยงาม) โดยในการตัดตั้งนั้นอาจทำได้หลากหลายวิธี เช่น

- ทำการเจาะรูวัสดุหลัก แล้วใช้ผิวไม้สอดและทำการมัดร้อย สานหรือถัก (ในรูปแบบต่างๆ เพราะ สามารถใช้แกนหวายหรือไส้หวายในการเดินโครงสร้างก่อนได้)
- การทำช่องสลักของวัสดุหลัก แล้วทำการเสียบแผ่นที่ทำการจักสานลงไปให้ขนานไปกับสลักที่เตรียมไว้
- การสร้าง Form จากการจักสาน แล้วนำวัสดุต่างๆที่นำมาประยุกต์แทรกไว้ภายใน
- การนำเซรามิค การแกะสลักไม้ หรือการแกะสลักหินมาวางสอดตรงส่วนการเริ่มสาน หรือนำไปไว้ตรงส่วนโจกกลางการจักสาน จากนั้นทำการจักสานต่อแล้วขยายออกไป (อาจทำสลับกันได้ เปลี่ยนเป็นสานตรงกลางแล้วเสริมวัสดุอื่นๆ)



เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

E การทำงานเซรามิคและเครื่องปั้นดินเผานั้น ในขั้นตอนกระบวนการผลิต ก่อนที่จำนำดินที่ขึ้นรูปในรูปแบบต่างๆไปเผาด้วยความร้อนให้เกิดความแข็งแรง สามารถที่จะทำการเจาะรู หรือสร้างช่องกลิ้ง (ที่เป็นรูทะลุ) เพื่อที่จะสามารถนำเอาภูมิปัญญาการจักสานเข้ามาร่วมในการประยุกต์และออกแบบได้ กล่าวคือการใช้ช่องรูที่ได้ทำการเจาะไว้นั้นเป็นจุดเชื่อมต่อ โดยการนำแกนหวาย ไส้หวาย วัสดุไม้ไผ่หรือวัสดุเชิงเส้นต่างๆ เข้ามาเชื่อมต่อด้วยการร้อย การถัก หรือการเย็บเข้าไปตามช่องรูที่กำหนดไว้ เพื่อให้สามารถทำการจักสานให้เกิดความต่อเนื่องจากโครงสร้างหลักของเครื่องปั้นดินเผาได้เป็นเนื้อเดียวกันในการประยุกต์ ทั้งนี้รวมถึงสามารถใช้ในการตกแต่งลวดลายต่างๆจากการจักสาน การถัก หรือการดึงเส้นให้เกิดลวดลายที่น่าสนใจได้อีกทางหนึ่ง



*** ลักษณะการเจาะรูเป็นช่องทะลุ เพื่อการนำวัสดุเชิงเส้นเข้ามาใช้ในการตกแต่งชิ้นงาน

Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

A **กูบหลังช้าง (สัปดับช้าง)**
กูบ หรือ สัปดับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้างสำหรับเดินทาง โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า “แหย่ง” ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ “กูบ” ทรงโค้งมน สำหรับกำบังแดดฝนได้ / จังหวัดลำปางมีศูนย์ช้าง และใช้กูบหลังช้าง เป็นอุปกรณ์ในการทำงาน (ขนไม้ในอดีต) จึงนำมาใช้เป็นแนวคิดในการพัฒนา



หอภาพถ่ายล้านนา
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่









ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

E การแกะสลักให้เกิดเป็นพื้นผิวและลวดลายต่างๆที่มีความน่าสนใจ ตามแนวคิดหรือลวดลายที่ต้องการ ซึ่งในการแกะสลักเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่าสามารถที่จะแกะสลักตามแบบงานได้อย่างวิจิตร งดงาม เห็นได้จากการนำการแกะสลักไม้ในการประดับอาคารสถานที่ วัดวาอาราม ซึ่งการแกะสลักจะเป็นไปอย่างวิถีนิยม ตามวัฒนธรรมหรือตามห้วงเวลาที่สร้างงานเหล่านั้น ซึ่งนั้นเป็นการแกะสลักที่ทราบและรับรู้กันดี แต่ในการคัดเลือกแนวคิดในการแกะสลักครั้งนี้ ได้ทำการถึงเน้นความเป็นชุมชน ลักษณะการแกะสลักเพื่อทำการตกแต่งในสินค้าหรือผลงานต่างๆ ดังนั้นรูปแบบของการแกะสลักจะเป็นพื้นผิวและลวดลายที่ชุมชนได้สร้างสรรค์ผลงานที่ประกอบอยู่ในสินค้าต่างๆ เป็นลักษณะการแกะสลักจากความคุ้นชิน การตกแต่งลวดลายบนผิวไม้ที่เกิดจากความชำนาญ การเลือกจากแนวคิดนี้สามารถที่จะนำมาใช้ประกอบ อาศัยรูปแบบการแกะสลักที่ผลิตเติม รวมถึงใช้เวลาที่น้อยในการทำความเข้าใจในแบบงาน (เมื่อชุมชนเข้าใจในเนื้องาน ผู้ออกแบบสามารถที่จะเริ่มปรับหรือพัฒนาต่อยอดจากแบบแกะสลักเดิมได้ง่ายขึ้น เป็นการปรับปรุงร่วมกันตามความเข้าใจ) โดยมีลวดลายจากการศึกษาได้ดังนี้



1. เป็นการแกะสลักให้เห็นร่องรอยของการขูดสิ่ว ให้เกิดเป็นลวดลายของการซ้ำจากการขูด ลวดลายที่ออกมามีความเป็นธรรมชาติ น่าสนใจ เกิดเป็นเส้นลวดลายที่แบ่งช่องได้อย่างชัดเจน

ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

5. ส่วนในการผลิตสากโดยการใช้เครื่องจักรในการตัด ซึ่งจะใช้เครื่องจักรในการตัดและใช้น้ำเป็นตัวหล่อลื่น ผลของเศษวัสดุที่ได้จะมีลักษณะที่เป็นแผ่นยาว ตามขนาดความยาวของตัวสาก ซึ่งลักษณะดังกล่าวทางด้านที่ตัดจะมีความเรียบแบบ



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

E ตัวอย่างเทคนิคการผสมผสานการจักสาน
- ทำการเจาะรูวัสดุหลัก แล้วใช้ผิวไม่สอดและทำการมัดร้อย สานหรือผูก (ในรูปแบบต่างๆ เพราะ สามารถใช้แคนหวายหรือไส้หวายในการเติมโครงสร้างก่อนได้)



เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา



F ลักษณะการทำการเจาะรูเป็นช่อง เพื่อทำการใช้วัสดุไส้หวายมาทำการร้อยตามช่องให้เกิดแคนแนวตั้ง ในการเชื่อมต่อระหว่างตัววัสดุให้เกิดเป็นชิ้นเดียวกันในการประยุกต์และออกแบบเครื่องปั้นดินเผาและการจักสาน



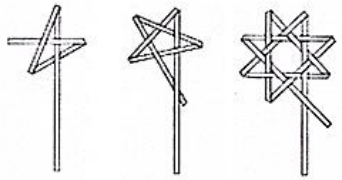
G ลักษณะการทำการเจาะรูเป็นช่องตามแนวที่ได้วางแผนไว้ แล้วใช้การเย็บในรูปแบบต่างๆ ในการเชื่อมต่อระหว่างตัววัสดุให้เกิดเป็นชิ้นเดียวกันในการประยุกต์และออกแบบเครื่องปั้นดินเผาและการจักสาน

Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

B รูปแบบและลวดลายของเฉลียว

เฉลว หรือ ฉลิว” ภาษาถิ่นภาคเหนือเรียกว่า ตาเหลว หรือตาแหลว และภาษาถิ่นใต้ว่ากะหลิว เป็นเครื่องหมายทำด้วยเส้นตอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักขัดกันเป็นมุม ตั้งแต่สามมุมขึ้นไป โบราณใช้เฉลวในงานต่าง ๆ ดังนี้ ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นร้านขายของ,ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นที่ตั้งด่านเก็บภาษี, ใช้บอกอาณาเขตการจับจองที่นาโดยการปักเฉลวไว้ที่สี่มุมของที่ที่ตนเป็นเจ้าของ, เพื่อปกป้องภัยอันตราย และภูตผี, ปักไว้ที่ที่แสดงว่าเป็นบริเวณที่หวงห้ามต่างๆ หรือบอกเตือนให้ระวังอันตราย และใช้ในการแพทย์แผนโบราณ ว่ากันว่าหมอที่บรรจุยาถ้าไม่ลงคาถามีเฉลวปักกันไว้ เมื่อผ่านบ้านหมออื่นหรือคนหรือสิ่งใดที่ถือ อาจทำให้เครื่องยาที่มีอยู่ในนั้นเสื่อมคุณภาพหายความศักดิ์สิทธิ์



เฉลว ๓ มุม เฉลว ๕ มุม เฉลว ๘ มุม

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ





2. การแกะสลักโดยเว้นที่ส่วนของเปลือกไม้ (สามารถเว้นในส่วนใดก็ได้ของผลงาน) ให้เห็นถึงความเป็นธรรมชาติ วิธีนี้สามารถที่จะแสดงพื้นผิวของวัสดุที่ต่างกันของความเป็นธรรมชาติกับสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น



3. การใช้สิ่วจุดเป็นเส้น ให้เกิดเป็นพื้นผิวของลวดลายของไม้ ให้มีทิศทางเดียวกันและมีความลึ่ (เหมือนกล้ามเนื้อ) การแกะสลักลักษณะนี้จะทำให้เห็นถึงมิติความโค้งเว้า การหมุนวนต่างๆของรูปทรงได้ชัดเจน

ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

6. เศษที่เป็นผงหิน อันเกิดจากกระบวนการผลิตครกหิน ในส่วนที่ใช้งานเครื่องจักรทั้งหมด ทั้ง การตัดครก การเจาะคว้านและการตัดสาก เนื่องจากในการใช้เครื่องจักรตัดเฉือนหินนั้น จะมีเศษฝุ่นและ เศษผงหินจำนวนมาก แต่ในการตัดจะใช้น้ำเป็นตัวหล่อเย็น ทำให้เศษผงเหล่านี้ไม่ฟุ้งกระจาย และผงหิน จะถูกรวมไปกับน้ำหล่อเย็น ไหลไปกองอยู่บนพื้นจำนวนมาก ดังนั้นส่วนของผงหินจะมีอยู่ตามพื้นโรงงาน ที่ใช้เครื่องจักร ซึ่งถ้ามองจากตาเปล่าแล้วจะเหมือนเป็นพื้นดินธรรมดา แต่แท้จริงแล้วพื้นเป็นผงหินหนา ทับถมกันแทบทั้งสิ้น ถ้าตักนำไปตากแดดให้แห้งแล้วนำไปร่อนให้ละเอียดจะเกิดเป็นผงหินชัดเจน



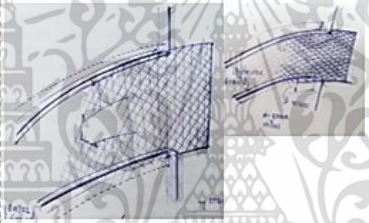




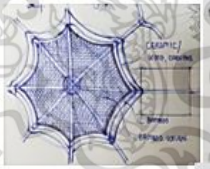
ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

ตัวอย่างเทคนิคการผสมผสานการจักสาน

- การทำช่องสลักของวัสดุหลัก แล้วทำการเสียบแผ่นที่ทำการจักสานลงไปให้ขนานไปกับสลักที่เตรียมไว้



- การนำเซรามิค การแกะสลักไม้ หรือการแกะสลักหิน มาวางสอดตรงส่วนการเริ่มสาน หรือนำไปไว้ตรงส่วนใจกลางการจักสาน จากนั้นทำการจักสานต่อแล่วขยายออกไป (อาจทำสลับกันได้ เปลี่ยนเป็นสานตรงกลางแล้วเสริมวัสดุอื่นๆ)



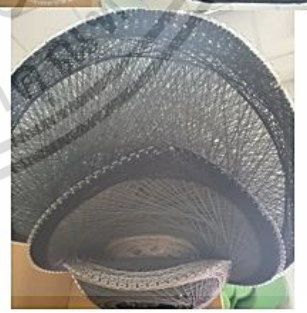


เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

ทำการเจาะรูให้เป็นลักษณะวงกลม ให้มีระยะห่างของวงกลมไม่เกิน 1 ซ.ม. ให้วงกลมนั้นอยู่ในแนวระนาบ หรือให้อยู่ในพื้นที่วงกลมที่มีความโค้งไม่มากจนเกินไป สามารถใช้เทคนิคการพันเส้นแบบ Spirograph เพื่อให้เกิดการผสมผสานวัสดุได้อย่างน่าสนใจ (แต่ในการออกแบบรูปทรงนั้นต้องมีพื้นที่ภายในมากพอที่จะสามารถทำการพันได้ ทั้งนี้เทคนิคดังกล่าวสามารถได้ได้กับงานแกะสลักไม้ และแกะสลักหินได้เช่นกัน)







Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

ตัวเหงาล้านนา

ตัวเหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลมทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ ซึ่งตัวเหงาในลายไทยนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงกนกสามตัว เป็นลายที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้างขมวดกันหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกาบและตัวยอดของลายกนก ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นที่รองรับน้ำหนัก เหมาะสมกับการออกแบบกับเครื่องเรือน **โดยตัวเหงารวมถึงงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนานั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่ อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิ่มเอม อุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ** ซึ่งรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรม งานปูนปั้นตามวัดวาอาราม เป็นต้น



ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ



4. การแกะสลัก แบบซิดสลับไป- มา เป็นลักษณะการขูดผิวไม้เหมือนการสานเส้น ให้ผิวไม้นั้นเกิดลวดลาย ส่วนมากจะขูดไม่ลึกมาก ให้เห็นลวดลายแบบจางๆ



5. การใช้สิ่วขูดเป็นเส้น ให้เกิดเป็นพื้นผิวของลวดลายของไม้ เป็นลวดลายสี่เหลี่ยม(ตอกจิก)ต่อกันเป็นตาราง โดยลวดลายนี้ส่วนมากจะแกะสลักลงในพื้นผิวของตัวแรต ให้เหมือนเป็นเกราะหุ้มร่างกาย เป็นแผงต่อกัน

ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

D หินและไม้ สามารถสร้างพื้นผิวและลวดลายให้ต่อเนื่องเป็นแบบเดียวกันได้ เพราะกรรมวิธีในการผลิตเป็นการสลักลงเนื้อผิววัสดุเหมือนกัน แต่วัสดุไม้จะมีความละเอียดมากกว่าจากเนื้อวัสดุ (ไม้มีเนื้อวัสดุที่ละเอียดกว่าหิน) การสร้างสรรค์ลวดลายของการแกะสลักไม้ และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายบนหิน สามารถนำประประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมกันได้ (ความต่อเนื่องของลวดลาย อันเกิดจากการต่อกันของไม้และหิน)



E หินและไม้ สามารถนำมาใช้ในการขึ้นรูปและสรรหาวิธีการนำมาประประยุกต์ผสมผสานวัสดุให้เข้ากันได้ง่าย เพราะวัสดุทั้ง 2 ชนิดนี้ไม่มีความหดตัว (หรือมีการหดตัวที่ต่ำ) สามารถนำมาใช้ในการประกอบและผสมผสานการออกแบบได้อย่างหลากหลายวิธีเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงเดียวกัน (Linking shape) เช่นการทำสลัก, การทับซ้อน และการเสียบ เป็นต้น ในขั้นตอนกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของการแกะสลักไม้และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายลงบนหิน จะมีรูปแบบการทำงานที่คล้ายคลึงกัน ในลักษณะดังกล่าว สามารถที่จะใช้กระบวนการเดียวกันนี้ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน เช่นการสร้างลวดลายให้เกิดความต่อเนื่อง การออกแบบแยกชิ้นเพื่อทำการประกอบผลงานเป็นต้น

ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

ตัวอย่างเทคนิคการผสมผสานการจักสาน
- การสร้าง Form จากการจักสาน แล้วนำวัสดุต่างๆที่นำมาประยุกต์แทรกไว้ภายใน



เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

I การใช้เทคนิคการตกแต่งผิวเครื่องปั้นดินเผา อาทิเช่น การสร้างลวดลายแบบเจาะทะลุ การสร้างลวดลายด้วยการขูดเนื้อดิน การสร้างลวดลายด้วยการใช้การปั๊มแบบลงในดินหรือใช้ลูกกลิ้ง กลิ้งทับให้เกิดลวดลาย รวมถึงการสร้างแบบตามต้องการแล้วหล่อปูนปลาสเตอร์เป็นโมล เพื่อหล่อน้ำสลิปให้ออกมาตามรูปแบบและมีลวดลายที่กำหนดไว้เป็นต้น



Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

D แบบอย่างศิลปะล้านนา

แนวทางของศิลปะล้านนาในการพัฒนางานออกแบบ ที่จะมุ่งเน้นรูปทรงที่ปรากฏ เป็นลักษณะของการมองไกลเพื่อความเด่นชัดมากกว่ารายละเอียดความถูกต้องของเรื่องสัดส่วน กล่าวคือเป็นการมองไกลเพื่อความเด่นชัด ซึ่งเรียกว่า Long Shot โดยงานทางด้านประติมากรรมล้านนาจะสนใจเรื่องของฟอร์มมาก กว่าความถูกต้องทางกายภาพ อีกทั้งลักษณะรูปแบบทางสถาปัตยกรรมล้านนานั้นจะมีลักษณะการออกแบบเป็นแบบ Human Scale คือจะไม่มีความใหญ่โตโหฬาร มีลักษณะการออกแบบที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ ซึ่งเป็นบุคลิกที่สำคัญของชาวล้านนา ซึ่งมีความแตกต่างกับวัฒนธรรมคลาสสิกอย่างจีน อินเดีย หรือแม้แต่ นครวัด ที่เรียกว่า Imperial Scale ที่เน้นความใหญ่โตในการออกแบบ



รูปแบบสถาปัตยกรรมของวัดต้นแก้วน จ.เชียงใหม่

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ





6. การแกะสลัก แบบขูดด้วยสิ่วเป็นเส้นโค้งสลับไป มาโดยให้น้ำหนักในการขูดลงสิ่วไม้ที่ไม่เท่ากัน เส้นที่เน้นจะเป็นการขูดสิ่วให้ลึก เป็นเส้นภาพรวมของลวดลาย มีการจัดองค์ประกอบ ส่วนเส้นโค้งอื่นๆจะเป็นเส้นสำหรับตกแต่งเพิ่มเติมให้งานเกิดมิติมากขึ้น ส่วนมากการแกะสลักขูดแบบนี้ จะเป็นพื้นผิวของผลิตภัณฑ์ชีราฟ



7. เป็นการแกะสลัก แบบการกดสิ่วแบนหน้ากว้าง ตามรอยของลายไม้ เกิดเป็นเส้นลวดลายที่เสมือนเป็นลายของเนื้อไม้ ซึ่งเรียงตัวเป็นทิศทางเดียวกัน

ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

F การนำผงหินที่เป็นเศษวัสดุ ที่ได้จากการตัดการเจาะและการเฉือน ในขั้นตอนการผลิตตรกหิน นำมาผสมกับเนื้อดิน (ในสัดส่วนต่างๆ) เป็นการผสมดินแบบเชิงเส้น (Line Blending) เพื่อนำมาเป็นงานเครื่องปั้นดินเผา สามารถนำมาใช้ในการทดลองได้ และศึกษาผลที่เกิดขึ้นเพื่อสรุปผล ว่าสามารถนำไปใช้ในการประยุกต์ การออกแบบในทิศทางใดบ้าง

ผงหินจากการผลิตตรกหิน มีจำนวนมากและลักษณะที่เป็นผงละเอียด สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาตัววัสดุ และนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ได้ ผงหินมีคุณสมบัติที่ทนต่อความร้อน ดังนั้นสามารถทำการทดลองผสมเข้ากับเนื้อดินร่วมกับเครื่องปั้นดินเผาได้





ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

ตัวอย่างเทคนิคการผสมผสานการจักสาน

- ในขั้นตอนการจักสาน สามารถที่จะทำการจักสานบางส่วนให้หลวมลงได้ (ไม่ต้องจักสานให้ตึงแน่น) เพื่อที่จะทำการดึงเส้นที่จักสานนั้นออกมาอยู่คนละระดับการแน่นจักสานเดิม ทำให้เกิดมิติแบบรูปนาบที่ไม่เท่ากัน เกิดความน่าสนใจในการพัฒนางานออกแบบได้มากขึ้น





- การกลับด้านการสาน ในการจักสานมักใช้หน้าจักสานด้านปกติ และในทิศทางกลับกัน ด้านหลังการจักสานนั้นๆจะเกิดลวดลายการจักสานที่ต่างออกไป รูปแบบของลวดลายไม่เหมือนกับแบบเดิม จึงสามารถใช้การกลับด้านในการสานมาใช้ประโยชน์ได้ทางหนึ่ง



เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

J การใช้แนวคิด Thermochromic Pigment การนำผงสีเกิดการเปลี่ยนแปลงเมื่ออุณหภูมิที่เปลี่ยนไป (สีของผงสีเปลี่ยนไปจากการทดลอง) แนวคิดนี้สามารถนำไปใช้ได้ในการออกแบบผลงานที่เกิดการรับความร้อนในการออกแบบได้ เช่น แก้วน้ำ เหยือกน้ำ และโคมไฟประดับ เป็นต้น

K ลักษณะการนำเซรามิกมาตกต่างในไม้ เป็นการออกแบบเซรามิกให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆ แล้วนำมาประกอบเข้ากับการฉลุไม้ ให้ไม้และเซรามิกเป็นชิ้นระนาบเดียวกัน (โดยลักษณะดังกล่าวต้องทำการสร้างงานเซรามิกก่อน แล้วจึงนำมาตัดลอกรูปร่างลงกรรดาษ นำไปฉลุไม้ตามแบบ) สามารถทำการออกแบบให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆได้ทั้งแบบระนาบเดียวกัน และนูนต่ำ เหมาะสำหรับรูปแบบเรขาคณิต เพราะจะลดความผิดพลาดได้มากกว่าแบบที่มีความโค้งที่มาก



L การนำขี้เลื่อยจากไม้ มาใช้ตกแต่งบนพื้นผิวเซรามิก เป็นการสร้างรูปแบบพื้นผิวของงานเซรามิก ให้มีช่องว่างหรือเป็นพื้นผิวที่ลดต่ำลงไปให้เป็นหลุม ตามแบบงานที่ต้องการลวดลาย นำขี้เลื่อยผสมกาวที่มีความเหนียวพิเศษ มาอุดบริเวณที่ต้องการ จะสามารถสร้างลวดลายที่ต่างออกไป

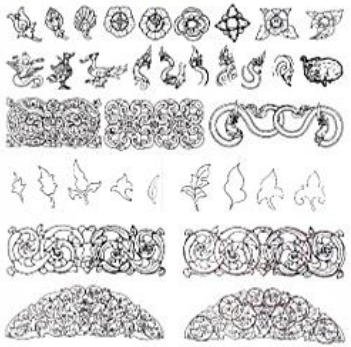


Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

P **ลวดลายล้านนา (ลานพันธ์พฤกษา จากลวดลายเครือเถาล้านนา)**

ลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พฤกษา มาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลวดลายประดิษฐ์เป็นแถบพลิ้วประกอบอยู่ด้วย ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายล้านนาที่ได้อิทธิพลจากลวดลายประดับแบบจีน และในการออกแบบลายยังมีลักษณะของดอกบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต



ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ



8. การแกะสลัก แบบขูดด้วยสิ่วเป็นเส้นตรง ขนานกันออกไปเป็นชั้นๆ การแกะสลักจะสามารถทำให้เกิดการขูดที่เป็นแถวเส้นชัดเจน ถ้านำมาใช้ในการออกแบบลวดลายที่เป็นเส้นมุม การเล่นกับองศาของเส้นจะทำให้เกิดลวดลายที่น่าสนใจ รวมถึงการขูดผิวไม้ให้มีสีที่ต่างกันจะเพิ่มมิติของเส้นที่มากขึ้น (ในชุมชนส่วนมากใช้ในการทำเส้นขนหลังของม้า)



9. เป็นการแกะสลักแบบขูดเป็นเส้นที่มีความลึ ตามทิศทางของสิ่งที่ต้องการออกแบบ เช่นใบไม้ กิ่งไม้ ทำให้สิ่งที่ต้องการนั้น ลวดลายจำทำให้เห็นเป็นสิ่งนั้นๆได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

G การนำผงหินที่เป็นเศษวัสดุ ที่ได้จากการตัด การเจาะและการเฉือน ในขั้นตอนการผลิตครกหินสามารถนำมาใช้อุดหรือปิดผิวได้ สามารถใช้ร่วมกับแนวคิดการแกะสลักไม้เพื่อให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆแล้วนำผงหินไปอุด ให้เกิดลวดลายตามแนวที่ได้ทำการแกะสลักไว้ ให้ผิวของไม้มีผงหินอยู่ในเนื้อวัสดุเดียวกัน / สลับกันนำเศษผงไม้ ไปอุดในงานแกะสลักหิน





ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

F การออกแบบโดยการเว้นช่องว่างในเนื้องานจักสานให้เกิดเป็นช่องว่างระหว่างในพื้นผิวการจักสานในระนาบเดียวกัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ในการปล่อยพื้นที่ว่างในการจักสานนี้ สามารถที่จะออกแบบให้เกิดเป็นลวดลายตามวิธีคิดของนักออกแบบได้อย่างมาก ทำให้สร้างสรรค์ลวดลายเพื่อใช้ร่วมการออกแบบได้อย่างหลากหลาย (การเพิ่มลวดลายบนพื้นที่ว่างจะทำให้ความแข็งแรงนั้นลดลง เหมาะสำหรับจุดที่ไม่รองรับน้ำหนักที่มาก และควรนำไปใช้ในการตกแต่ง)



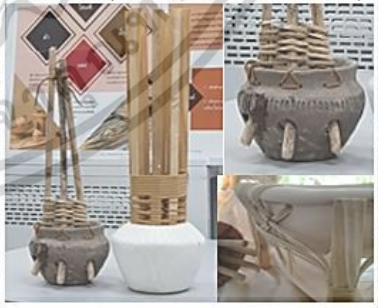


เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

M การยึดไม้เข้ากับงานเซรามิกด้วยการมัด เป็นแนวคิดที่ง่าย ไม่ยุ่งยาก เพียงแต่ควรจะศึกษาวิธีการมัดที่มีความน่าสนใจ สามารถใช้มัดได้แน่นและมีความสวยงาม การเจาะรูบนพื้นผิวของเซรามิก ตามแนวของไม้ที่ต้องการประกอบ (เหมาะสำหรับแบบไม้ที่มีความโค้งไม่มาก) แล้วทำการยึดไม้เข้ากับเซรามิกตามรูด้วยการมัด ด้วยเชือก ยาง หนัง หรือวัสดุเชิงเส้นที่มีความเหนียว (ในการมัด งานเซรามิกต้องมีความห่างรองรูมากพอ และมีพื้นที่ว่างภายในที่สามารถสอดมือเข้าไปมัดได้)



N แนวคิดการเจาะรู (ทะลุ) ในงานเซรามิกในมุมองศาต่างๆ แล้วนำไม้มาเชื่อมต่อตามรูนั้นๆเพื่อให้เกิดเป็นโครงสร้าง ในการยึดประกอบ ซึ่งต้องมีการมัด การจักสาน หรือการเข้าไม้เป็นจุดเชื่อม เพื่อให้เซรามิกกับไม้นั้นเป็นชิ้นงานเดียวกัน (อาจมีการจักสานเข้ามาประกอบตกแต่งได้)



Materjal Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

F **แบบอย่างศิลปะล้านนา**

สีแดง สีดำและสีคราม เป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา







ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ



10. การแกะสลัก แบบขูดด้วยสิ่วเป็นเส้นโค้งตามแนวขนานเดียวกัน โดยเส้นจะมีลักษณะที่นูนขึ้น เป็นการขูดเนื้อไม้ให้ตื้นลงจนเกิดเป็นเส้น งานรูปแบบดังกล่าวเหมาะกับการแกะสลักที่มีความโค้ง พลิ้วไหว



11.การแกะสลักแบบอิสระ การขูดตามทิศทางที่นักออกแบบต้องการ ทั้งการขูดไม้ที่เริ่มจากจุดศูนย์กลาง หรือการขูดให้พื้นผิวมีความหนา-บาง ความตื้น-ลึกไม่เท่ากัน ตามบำหนักมือของผู้แกะสลัก เป็นต้น



12. การขูดไม้ตามลักษณะการพับ เป็นแนวคิดการออกแบบจากการใช้การพับกระดาษเข้ามาแกะสลักให้ไม้เกิดเป็นมุมและช่อง แบบดังกล่าวส่วนมากใช้สร้างลวดลายให้กับรูปทรงเรขาคณิตให้เกิดมิติที่น่าสนใจ

ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

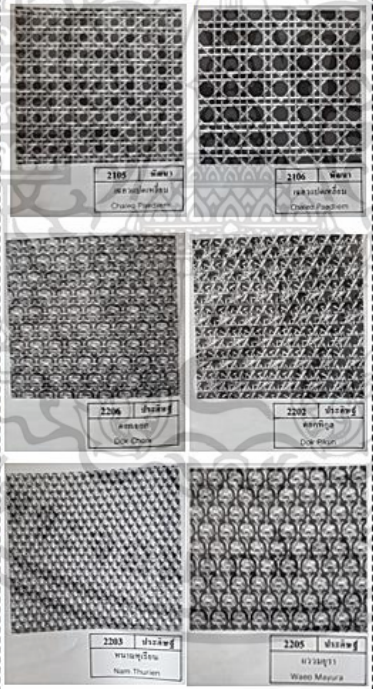
การนำหินที่ผ่านการตัดโดยใช้เครื่องจักร ตัดเฉือนออกเพื่อให้เป็นลักษณะลูกบาศก์จนาดประมาณ กว้าง 30 ซม. ยาว 30ซม. และสูง 30 ซม. แล้วนำมาคว้านหินที่อยู่ตรงส่วนกลางออกเป็นรูปทรงกระบอก เพื่อนำไปกระเทาะให้เกิดเป็นรูปทรงของตรกต่อไป โดยเศษหินจะมีลักษณะเป็นรูปทรงลูกบาศก์เหมือนเดิม แต่ส่วนตรงการจะเป็นรูโล่งทะลุทั้งสองฝั่ง ซึ่งสามารถนำรูปร่าง รูปทรงหินในแบบเดิมมาใช้ในการออกแบบได้ เช่นการออกแบบเป็นกระถางต้นไม้ เป็นต้น ดังนั้นจากรูปแบบหินที่ได้จึงสามารถนำไปใช้ต่อยอดได้ เพียงแต่อาจต้องทำการตัดทอน หรือออกแบบให้มีการเปลี่ยนแปลงจากเดิมให้น้อยที่สุด





ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

การนำความงามจากการจักสานที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ในการออกแบบ ซึ่งได้แก่ลวดลายเฉลียวแปดเหลี่ยม เฉลียวสามเหลี่ยม ลวดลายดอกพิกุลและลายดอกจอก รวมถึงลวดลายที่สวยงามและน่าสนใจเข้ามาเพิ่มเติมได้แก่ ลวดลายแวววยุรา,ลายหลามทุเรียน เป็นต้น



เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

การออกแบบและสร้างลวดลายในงานเซรามิก ให้ออกมาเป็นแผ่น ตามที่นักออกแบบได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้น แล้วทำการเจาะรูเพื่อทำการร้อยเส้นต่างๆในการจักสาน วิธีนี้เป็นวิธีการสร้างพื้นผิว ให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆได้จากทั้งตัวงานเซรามิก และการสร้างลวดลายเพิ่มเติมจากการจักสานที่ปิดผิวด้านหน้า



Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

รูปแบบและลวดลายของหม้อดอกปูรณฆฏะ

ลวดลายหม้อน้ำรูปร่างคล้ายแจกัน บรรจุกอบัว มีก้าน ใบ และดอก สูงพันปากหม้อลดหลั่นกันเป็นพุ่ม เพื่อสักการะสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า หรือพระประธานในวิหาร พบมากในศิลปะล้านนา ทำเป็นลายคำ ลายปูนปั้น ตกแต่งอุโบสถ วิหาร หอไตร เช่น ลายคำหม้อดอกปูรณฆฏะ วิหารวัดปงยางคก อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง, ลายปูนปั้นตกแต่งฐานหอไตร วัดพระสิงห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้น หม้อดอกปูรณฆฏะ มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอินเดีย หมายถึงหม้อน้ำอันมีน้ำเต็มบริบูรณ์ ในภาษาบาลี หมายถึง การกระทำให้สมบูรณ์ตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา การมีไม้เลื้อยออกมาสองข้างแสดงสัญลักษณ์ของความเจริญงอกงามและความร่มเย็น ในล้านนามักเรียกว่า หม้อดอก หรือลายหม้อดอก วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. พจนานุกรมศัพท์ศิลปกรรมไทย. 2559. น.523

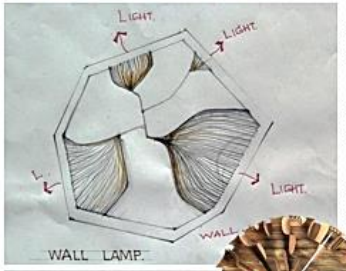


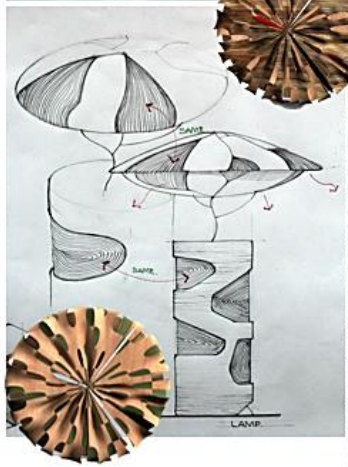
ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

F ทำการแกะสลักไม้ให้เป็นเส้นตรงแนวระนาบเดียวกัน โดยทำการแกะสลักและขูดให้ไม้เกิดลวดลายเส้นที่ทะลุ (บางส่วนทะลุ บางส่วนยังยึดติดกันเป็นแผง) เพื่อให้เกิดมิติที่ต่างกันและทำให้แสงสว่างรอดผ่านได้ เพื่อใช้ในการออกแบบโคมไฟตกแต่ง





ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

I นำเอาหินมาใช้ในการออกแบบในส่วนฐาน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและเพิ่มน้ำหนักให้ฐานเกิดความแข็งแรงของผลิตภัณฑ์ ดังนั้นในการออกแบบสามารถนำวัสดุและภูมิปัญญามาใช้ออกแบบเป็นส่วนโครงสร้างหลัก(Body) ได้ แล้วออกแบบส่วนฐานด้านล่างด้วยหินด้วยการประกบ



I นำเอาเศษหินมาใช้เป็นส่วนประกอบของชิ้นงาน โดยการเจาะวัสดุหลัก แล้วหินเข้าไปประกอบ หรือการใช้เศษไม้ที่เป็นแผงขึ้นเสื่อยอัดขึ้นรูปแล้วนำหินเป็นชิ้นเข้าไปประกอบ เป็นต้น



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

H ในกรณีที่ต้องการทำการจักสานแบบล้อมคลุมผลงานทั้งหมด โดยไม่ทำการจักสานเป็นแผ่นแล้วไปปิดผิว แต่เป็นการจักสานแบบประกอบร่วมเข้าไปร่วมกับรูปทรงนั้นๆ สามารถกระทำได้โดยการสร้างเฟรมหรือโครงสร้างที่เป็นรูปทรงนั้นๆ ยึดกับฐานด้านใต้ของสิ่งที่ต้องการจักสานทับลงไป เพื่อทำตำแหน่งและกำกับของเส้นไม้ไผ่ให้ยึดติดกับตัวผลงานได้ (แล้วเติมเส้นตั้งและเส้นนอนอ้อมขึ้นมาด้านบน) แล้วทำการจักสานคลุมจากเส้นตั้งและเส้นนอน ที่ยึดมาจากเฟรมด้านใต้





เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

P การออกแบบรูปทรง และการสร้างลวดลายในงานเซรามิค ให้ออกมาเป็นรูปทรงที่ต้องการนั้น สามารถทำได้จากการขึ้นรูปด้วยแม่แบบ ด้วยการรีดดินให้เป็นแผ่น แล้วกดเข้ากับแม่แบบลวดลาย (โดยมีแม่แบบทั้งสองด้าน ด้านล่างและลวดลายด้วยปูนปลาสเตอร์ และด้านบนเป็นลวดลายในแผ่นยางพารา ซึ่งทั้งสองด้านจะนำมาประกบกันโดยมีดินที่เป็นแผ่นอยู่ตรงกลาง) แล้วทำการกลิ้งและรีดด้วยไม้นวดแป้งด้านบน กดให้แม่แบบทับลงบนแม่พิมพ์ทั้งสองด้าน ดินที่ได้จะเกิดลวดลายตามที่ได้ออกแบบไว้ แล้วจึงนำไปเข้าสู่แม่พิมพ์ที่เป็นลักษณะนูนต่ำ ให้เกิดเป็นรูปทรงของถ้วย ชาม หรือจาน ตามขนาดของแม่พิมพ์ที่ได้ทำไว้ โดยแม่พิมพ์ของถ้วย ชาม หรือรูปแบบที่ต้องการ สามารถทำ Mold ได้หลากหลายวัสดุ เช่น เรซิ่น โลหะ และปูน



Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

H **รูปแบบและโครงสร้างของซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง**

ซุ้มโขงหรือประตูโขงทำหน้าที่เป็นซุ้มประตูทางเข้าวัดที่มีรูปแบบเฉพาะตนของล้านนา การสร้างซุ้มโขง สร้างตามความเชื่อตามระบบจักรวาลของล้านนา โดยทำหน้าที่เป็นตัวกั้นระหว่างความไม่สงบภายนอกกับความสงบภายใน เป็นขอบเขตที่ทำให้ผู้ที่เข้าไปภายในต้องปรับเปลี่ยน พฤติกรรมของตนให้มีความสำรวมและเหมาะสม

"ประตูทางเข้าวัดพระธาตุลำปางหลวง" เป็นซุ้มโขงหรือประตูโขง ประดับด้วยปูนปั้นฝีมือช่างหลวง ทางเข้าฝั่งทิศเหนือด้านหน้าวัดพระธาตุลำปางหลวง ซุ้มโขงนี้ตั้งอยู่บนแนวเดียวกับพระวิหารและพระเจดีย์ของวัดพระธาตุลำปางหลวง อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง





ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านพลุก ต.นาคร้อ อ.แม่ทะ

G ทำการแกะสลักไม้ ให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆตามขนาดที่ต้องการ แล้วนำมาประกอบเข้ากับงานเครื่องปั้นดินเผา หรือเซรามิกส์ ซึ่งเป็นการประกอบอย่างง่าย แต่ทำให้เกิดความงามของผิวของวัสดุทั้ง 2 ชนิดได้อย่างชัดเจน



K การแกะสลักเนื้อไม้ให้เกิดแนวเส้นที่สวยงาม นำเซรามิกส์ที่มีสีสัน มาผสมผสานเข้าไปให้เกิดความน่าสนใจจากพื้นผิวที่มีความแตกต่างกัน ความมันเงาของเซรามิกส์ และผิวไม้ จะทำการแสดงความน่าสนใจที่แตกต่าง เกิดจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ รวมถึงการประกอบแบบด้วยงานเซรามิกส์ สวมทับเข้าไปภายในงานไม้ (ผิวแกะสลักด้านนอก งานมันวาวเซรามิกส์ภายใน)



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

T การนำการจักสานที่เป็นลักษณะแผ่น มาใช้ประกอบเข้ากับรูปร่าง รูปทรง หรือ สารประกอบเป็นแผ่นระนาบให้เข้ากับผลงาน เป็นแนวคิดที่เรียบง่าย แต่ก็เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับชิ้นงานได้ โดยควรประกอบต้องคำนึงถึงลักษณะ Pattern ของการตัดแผ่นจักสานหรือการใช้งานว่ารูปทรง Pattern ที่นำไปใช้มีขนาดสัดส่วนเท่าใด และมีการบิดของการประกอบมากเท่าใด เพราะจะส่งผลถึงชิ้นงาน เนื่องจากถ้ามีขนาดที่เล็กแต่มีการบิดเกลียวที่มาก แผ่นจักสานอาจจะเกิดการฉีกขาดได้



เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

Q ทำการออกแบบงานเซรามิกส์ให้เกิดเป็นลักษณะการสวมประกอบจากภายใน โดยมีอยู่ 2 แบบคือ
1. รูปทรงด้านนอกเป็นเซรามิกส์ ภายในเป็นไม้แกะสลัก
2. รูปทรงภายนอกเป็นกะสลักไม้ ภายในเป็นเซรามิกส์ แล้วผสมงานประกอบด้วยหิน หรือเซรามิกส์ เป็นของตกแต่งให้กับชิ้นงาน โดยสามารถออกแบบเป็นตู้ไปรษณีย์ หรือผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจได้

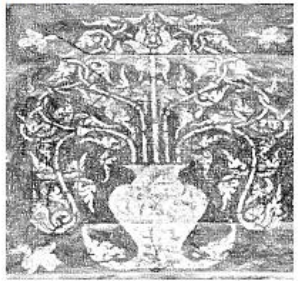


Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

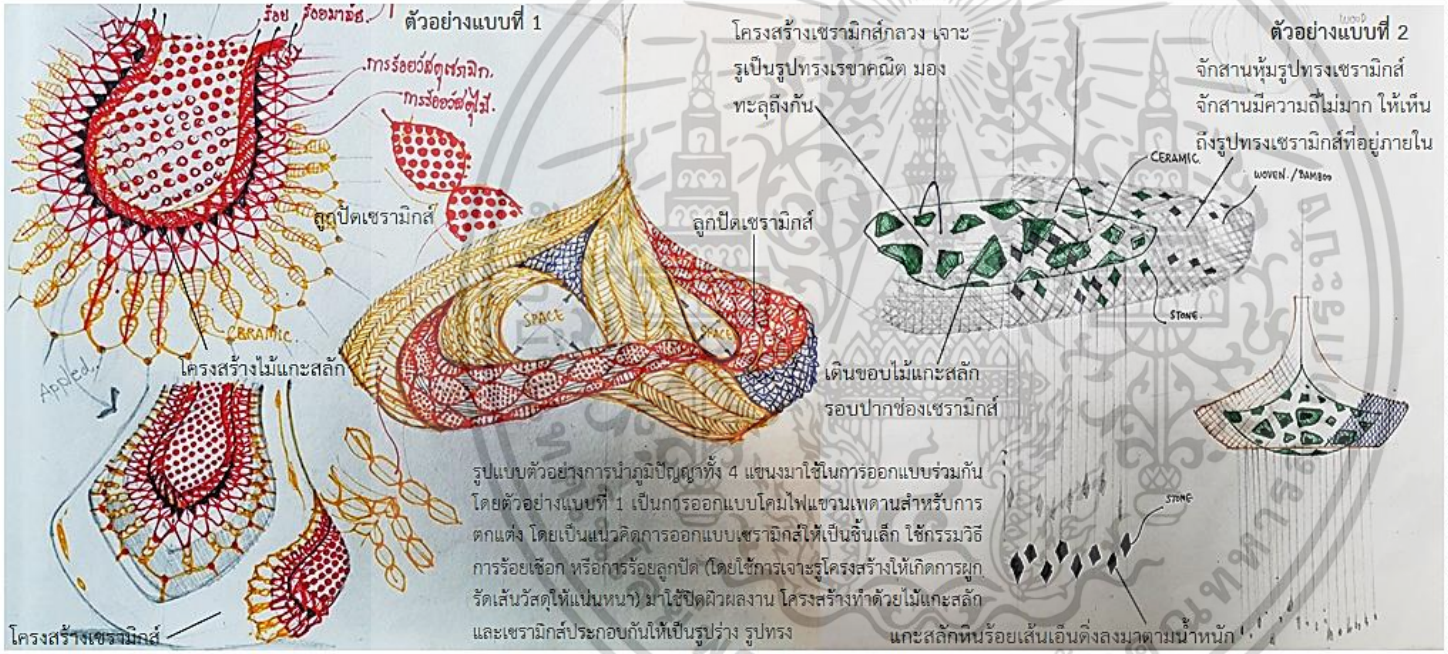
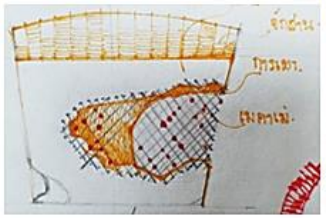
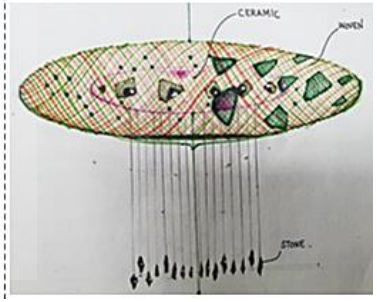
I **ลวดลายล้านนา**

ลวดลายล้านนาซึ่งมีลักษณะที่มีความอ่อนช้อยนุ่มนวล สื่นไหล ตัวลายจะมีความอวบอ้วน ส่วนปลายของลวดลายจะมีลักษณะที่ม้วนกลม ที่แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ อิ่มเอิบ มากกว่าความพลิ้วไหว ระหงและเสียดแทง แต่ไม่ม้วนกลมมากเหมือนกับลวดลายของขอมหรือเขมร ลวดลายส่วนใหญ่จะมีลักษณะผสมผสานกันกับลวดลายของจีน พุกามและเชียงแสน ต่อเนื่องกันตามแต่ละยุคสมัยที่ศิลปะแต่ละแหล่งมีอิทธิพลเหนือดินแดนล้านนา จนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ภาคพายัพ เชียงใหม่. **อัตลักษณ์ลวดลายล้านนากับการนำไปใช้ในการออกแบบ.** เชียงใหม่. รัตนกุลการพิมพ์.มปป.



ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

Morphology Analysis for Design Process

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ	ภูมิปัญญาการแกะหิน บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย	ภูมิปัญญาการจักสาน ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง	เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา อ.เกาะคา	Material Culture วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ
 ตัวอย่างแบบที่ 1 ร้อย ร้อยมาย้อย การร้อยวัสดุธรรมชาติ การร้อยวัสดุไม่. ลูกปัดเซรามิกส์ ลูกปัดเซรามิกส์ CERAMIC โครงสร้างไม้แกะสลัก Applied SPACE โครงสร้างเซรามิกส์ โครงสร้างเซรามิกส์ภาลวง เจาะ รูเป็นรูปทรงเรขาคณิต มอง ทะลุถึงกัน เดินขอบไม้แกะสลัก รอบปากช่องเซรามิกส์ ตัวอย่างแบบที่ 2 จักสานหุ้มรูปทรงเซรามิกส์ จักสานมีความถี่ไม่มาก ให้เห็น ถึงรูปทรงเซรามิกส์ที่อยู่ภายใน CERAMIC WOVEN./BAMBOO STONE STONE รูปแบบตัวอย่างการนำภูมิปัญญาทั้ง 4 แขนงมาใช้ในการออกแบบร่วมกัน โดยตัวอย่างแบบที่ 1 เป็นการออกแบบโคมไฟแขวนเพดานสำหรับการ ตกแต่ง โดยเป็นแนวคิดการออกแบบเซรามิกส์ให้เป็นชิ้นเล็ก ใช้กรรมวิธี การร้อยเชือก หรือการร้อยลูกปัด (โดยใช้การเจาะรูโครงสร้างให้เกิดการผูก รัดเส้นวัสดุให้แน่นหนา) มาใช้ปิดผิวผลงาน โครงสร้างทำด้วยไม้แกะสลัก และเซรามิกส์ประกอบกันให้เป็นรูปร่าง รูปทรง แกะสลักหินร้อยเส้นเอ็นดิ่งลงมาตามน้ำหนัก	วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสาน มรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ อีกแนวทางหนึ่งคือ การนำเอาผลงานที่ผ่าน มาของชุมชนมาพัฒนาต่อยอด โดยใช้บริบททาง สังคมหรือสร้างเรื่องราวที่อยู่รายรอบชุมชนมาใช้ ร่วมในการออกแบบและพัฒนา ดังนี้ - ลายเมฆไหลล้านนา มาประยุกต์ร่วมกับลวดลาย อิสระ และการนำลุ่มดอกล้านนามาใช้ประยุกต์ใน การออกแบบ - การนำรูปทรงธรรมชาติ มาใช้ในการออกแบบ เช่น ดอกบัวตูม – ดอกบัวบาน, น้ำขึ้น – น้ำลง ช่วงกลางวันกลางคืน, รูปทรงของดอกเห็ด
 เป็นตัวอย่างการสร้างผลงานแบบอิสระ เป็นการนำไม้ที่ นำมาใช้ในการแกะสลัก โดยปล่อยให้เห็นไม้แบบไม่โกหก วัสดุในบางส่วน เพื่อแสดงถึงความเป็นธรรมชาติของไม้ โดย ใช้การเจาะรูตามขอบไม้ที่เป็นธรรมชาติ ทำการถัก หรือ ร้อย และใช้วัสดุเซรามิกส์วางร้อยเข้าไปในการออกแบบ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจเป็นต้น งานลักษณะนี้สามารถ นำไปใช้ในการออกแบบ โคมไฟตกแต่ง หรือที่นั่งได้	รูปแบบตัวอย่างการนำภูมิปัญญาทั้ง 4 แขนงมาใช้ในการออกแบบร่วมกัน โดยตัวอย่างแบบที่ 2 เป็นการออกแบบโคมไฟแขวนเพดาน สำหรับการตกแต่ง เป็นแนวคิดการออกแบบโดยนำงาน เซรามิกส์ที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตภายในโปร่ง มีการเจาะรูให้เกิดการมองทะลุที่เห็นทั้งทุกด้าน เคลือบสีภายใน / ทำการจักสานหุ้มตัวรูปทรงที่เป็นเซรามิกส์อีก 1 ชั้น ให้มีพื้นที่ว่างระหว่างเซรา มิกส์และการจักสาน (จักสานให้มีความถี่ที่ไม่มาก เพื่อให้สามารถมองผ่านเข้าไปเห็นถึงรูปทรง เซรามิส์ที่อยู่ภายใน – จักสานให้เป็นก้อนเหมือนจักสานรังนก) / ทำการร้อยเส้นเอ็นเพื่อนำหินที่ ได้ทำการแกะสลักมาประกอบตกแต่งเพื่อให้เกิดความสวยงาม		

ผลงานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

ทำการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปางทั้ง 4 แขนง ซึ่งประกอบด้วย ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้, ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน, ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา และภูมิปัญญาการจักสาน ผลงานที่ได้รับเป็นการนำข้อมูลจากตารางการวิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process) ในตารางที่ 4.4 มาใช้ในการวิเคราะห์และพัฒนาให้เกิดเป็นผลงานออกแบบสร้างสรรค์

โดยได้ทำการสรุปผลงาน เป็นรูปแบบตารางประกอบการออกแบบสร้างสรรค์แต่ละชิ้นงาน จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน (Morphological Analysis) บรรยายผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอภาพผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการออกแบบและพัฒนา ซึ่งได้จำแนกการสร้างสรรค์ดังนี้

4.2.2.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด จำนวน 5 แนวคิด 16 ผลงาน ได้แก่

1) ชุดเก้าอี้จากแนวคิดแหย่งจากกูบหลังช้าง (สัปคับช้าง) จำนวน 6 ผลงาน
2) ชุดเก้าอี้ และ Stool จากตังเหงาล้านนา จำนวน 4 ผลงาน
3) โคมไฟตกแต่งจากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง จำนวน 2 ผลงาน
4) โคมไฟตกแต่ง จากตัวเหงาล้านนา จำนวน 2 ผลงาน
5) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดหม้อดอกบูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา จำนวน 2 ผลงาน

4.2.2.2 การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอดและส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมสามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่ จำนวน 5 แนวคิด 11 ผลงาน ได้แก่

1) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก จำนวน 2 ผลงาน
2) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดดอกบัวตูม-บัวบาน จำนวน 2 ผลงาน
3) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล(ตอนกลางวัน-กลางคืน) จำนวน 2 ผลงาน
4) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา(การพัน) จำนวน 2 ผลงาน
5) โคมไฟตกแต่งจากรูปทรงดอกเห็ด จำนวน 3 ผลงาน

4.2.2.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด จำนวน 5 แนวคิด 16 ผลงาน ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1) ชุดเก้าอี้จากแนวคิดแหย่งจากกูบหลังช้าง (สัปคับช้าง) จำนวน 6 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้	ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน	ภูมิปัญญาการจักสาน	Material Culture / เรื่องราว
A นำการแกะสลักไม้ เข้ามาใช้เป็นโครงสร้างหลัก แกะสลักให้เกิดเป็นรูปทรงส่วนของขาเก้าอี้ที่เป็นรูปตัว S และโครงสร้างรองฐานที่นั่ง นำเอาหินมาใช้ในการแกะสลักหลักร่วมเล็กน้อย ตกแต่งช่องตรงกลางของเก้าอี้ E การแกะสลักให้เกิดเป็นพื้นผิวและลวดลายต่างๆที่มีความน่าสนใจ ตามแนวคิดหรือลวดลายที่ต้องการ โดยในการออกแบบเน้นรูปทรงของโครงสร้างที่เป็นส่วนขาของเก้าอี้ ที่มีความโค้งรับกับตัวเก้าอี้ และส่วนจุดโค้งฐานรองนั่ง	B วัสดุหิน มีน้ำหนักที่มาก เหมาะสำหรับการตกแต่งชิ้นงานมากกว่า ทำการออกแบบจากตัววัสดุเอง และรูปแบบการแกะหินเพื่อใช้ในการตกแต่งก็ไม่ควรจะมีขนาดที่ใหญ่เกินไป C นำเศษหินจากการนำส่วนที่เจาะคว้านเป็นทรงกระบอก (หัว – ท้าย ก่อนทำครกหิน) มาทำการตัดเฉือนส่วนหัวและท้าย เกิดเป็นเศษรูปทรงเป็นแผ่นวงกลม ขนาดประมาณ 15 ซม.- 20 ซม. หนาประมาณ 1 ซม.มาใช้แกะสลักเพื่อตกแต่งช่องตรงกลางให้กับเก้าอี้ (โดยทำการตกแต่งเพียงเล็กน้อยให้เกิดความน่าสนใจ)	E ทำการเจาะรูไม้(วัสดุหลัก) แล้วนำหวายมาทำการเสียบยึดเป็นแนวเส้นขนาน ในส่วนของโครงสร้างที่ได้แนวคิดจากแหย่งของกูบหลังช้าง การสร้าง Form จากการจักสาน แล้วนำหนังแท้(เป็นเส้น) มาประยุกต์แทรกไว้ภายในจักสานให้เป็นเนื้อเดียวกัน G การนำความงามจากการจักสานที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ในการออกแบบ ซึ่งได้แก่ลวดลายเฉลียวแปดเหลี่ยม เฉลียวสามเหลี่ยม ลวดลายดอกพิกุล ลายดอกจอก และลายขัดทะแยงมุม H ในส่วนของที่นั่ง ทำการจักสานแบบล้อมคลุมผลงานทั้งหมด โดยไม่ทำการจักสานเป็นแผ่นแล้วไปปิดผิว แต่เป็นการจักสานแบบประกอบร่วมเข้าไปร่วมกับรูปทรงนั้นๆ สามารถกระทำได้โดยการสร้างเฟรมหรือโครงสร้างที่เป็นรูปทรงนั้นๆ ยึดกับฐานด้านใต้ของสิ่งที่ต้องการจักสานทับลงไป เพื่อทำตำแหน่งและกำกับของเส้นไม้ไผ่ให้ยึดติดกับตัวผลงานได้ (แล้วเดินเส้นตั้งและเส้นนอนอ้อมขึ้นมาด้านบน) แล้วทำการจักสานคลุมจากเส้นตั้งและเส้นนอน ที่ยึดมาจากเฟรมด้านใต้	A **กูบหลังช้าง (สัปคับช้าง)** นำ “แหย่ง” จากกูบหลังช้างมาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบและพัฒนา จากรูปทรงที่มีความสวยงาม แปลกตาน่าสนใจ และความเข้าใจของผู้บริโภคที่ทราบถึงปางช้างในจังหวัดลำปาง B **รูปแบบและลวดลายของเฉลียว** เฉลว หรือ ฉลิว” เป็นเครื่องหมายทำด้วยเส้นตอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักขัดกันเป็นมุม ตั้งแต่สามมุมขึ้นไป โบราณใช้เฉลวในงานต่าง ๆ ดังนี้ ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นร้านขายของ ,ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นที่ตั้งด่านเก็บภาษี, ใช้บอกอาณาเขตการจับจองที่นาโดยการปักเฉลวไว้ที่สี่มุมของที่ที่ตนเป็นเจ้าของ D **แบบอย่างศิลปะล้านนา** แนวทางของศิลปะล้านนาในการพัฒนางานออกแบบ ที่จะมุ่งเน้นรูปทรงที่ปรากฏ เป็นลักษณะของการมองไกลเพื่อความเด่นชัดมากกว่ารายละเอียดความถูกต้องของเรื่องสัดส่วน กล่าวคือเป็นการมองไกลเพื่อความเด่นชัด ซึ่งเรียกว่า Long Shot โดยงานทางด้านประติมากรรมล้านนาจะสนใจเรื่องของฟอร์มมาก กว่าความถูกต้องทางกายภาพ อีกทั้งลักษณะรูปแบบทางสถาปัตยกรรมล้านนานั้นจะมีลักษณะการออกแบบเป็นแบบ Human Scale คือจะไม่มีความใหญ่โตมโหฬาร มีลักษณะการออกแบบที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ ซึ่งเป็นบุคลิกที่สำคัญของชาวล้านนา F **แบบอย่างศิลปะล้านนา** สีแดง สีดำและสีคราม เป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : .ใช้ไม้สักทำการแกะสลักโครงสร้างของเก้าอี้ ทั้งส่วนขาและโครงสร้างภายในให้เชื่อมต่อกัน เพื่อให้เกิดความแข็งแรงและรองรับน้ำหนักการนั่งได้, ใช้หวายเป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างโครงสร้างหลักและขาของเก้าอี้เพื่อเพิ่มความแน่นและแข็งแรงของโครงสร้าง, ใช้การจักสานไม้ไผ่ สานคลุมส่วนรอบเบาะผ้าทั้งหมด เพื่อให้เกิดความเป็นรูปร่าง กระชับและมีความยืดหยุ่นเหมาะสำหรับการนั่งและการถ่ายแรงได้ดี (การจักสานเป็นลักษณะการสานแบบกี่ทอผ้า สร้างเฟรมใต้ฐานที่นั่ง มิใช่การสานเป็นแผ่นแล้วมาห่อหุ้ม ทำให้เกิดจุดรับน้ำหนักได้ดี ไม้ไผ่เมื่อจักสานมีความยืดหยุ่นสูง), วัสดุหินเป็นตัวกลางยึดระหว่างไม้และหวายทางด้านล่าง เพื่อให้เกิดความกระชับ แข็งแรง ได้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 1

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

หินและไม้ สามารถนำมาใช้ในการขึ้นรูปและสรรหาวิธีการนำมาประประยุกต์ผสมผสานวัสดุให้เข้ากันได้ง่าย เพราะวัสดุทั้ง 2 ชนิดนี้ไม่มีความหดตัว (หรือมีการหดตัวที่ต่ำ)สามารถนำมาประกอบและผสมผสานการออกแบบได้อย่างหลายวิธีเพื่อให้เกิดเป็นรูปร่างรูปทรงเดียวกัน (Linking shape) เช่น การทำสลัก,การทับซ้อน และการเสียบ เป็นต้น

ในขั้นตอนกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของการแกะสลักไม้และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายลงบนหิน จะมีรูปแบบการทำงานที่คล้ายคลึงกัน ในลักษณะดังกล่าวสามารถที่จะใช้กระบวนการเดียวกันนี้ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน เช่น การสร้างลวดลายให้เกิดความต่อเนื่อง การออกแบบแยกชิ้นเพื่อทำการประกอบผลงานเป็นต้น

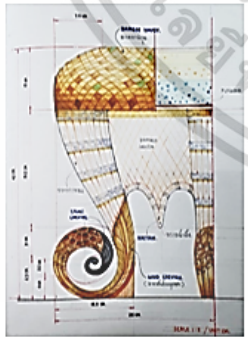
โดยในการออกแบบจะใช้**ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ เป็นวัสดุและภูมิปัญญาหลัก ในการประกอบขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้ทั้ง 6 ตัว ที่ได้แนวคิดจากกูบหลังช้าง** ซึ่งขาของเก้าอี้ทั้ง 2 ตัวนั้นจะมีความโค้งเป็นรูปตัว S และใช้หวายเป็นตามทางด้านข้างให้เกิดความแข็งแรงด้วยเทคนิคการเสียบ ตกแต่งให้มีกลิ่นอายของแหย่งกูบตั้งเดิม รวมถึงนำหวายมาพันตกแต่งรอบขาของเก้าอี้ให้เกิดความเป็นธรรมชาติและน่าสนใจยิ่งขึ้น



ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

หินและไม้ สามารถสร้างพื้นผิวและลวดลายให้ต่อเนื่องเป็นแบบเดียวกันได้ เพราะกรรมวิธีในการผลิตเป็นการสลักลงเนื้อผิววัสดุเหมือนกัน แต่วัสดุไม้จะมีความละเอียดมากกว่าจากเนื้อวัสดุ (ไม่มีเนื้อวัสดุที่ละเอียดกว่าหิน) การสร้างสรรค์ลวดลายของการแกะสลักไม้ และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายบนหิน สามารถนำประประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมกันได้ (ความต่อเนื่องของลวดลาย อันเกิดจากการต่อกันของไม้และหิน)

ในการแกะสลักไม้และแกะสลักหิน จะใช้ลักษณะลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธ์พฤกษา มาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลายประศิษฐ์เป็นแถบหลั่ว ประกอบอยู่ด้วย ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายล้านนาที่ได้อิทธิพลจากลวดลายประดับแบบจีนนั่นเอง และในการออกแบบลวดลาย ยังมีลักษณะของดอกบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต ทั้งยังเป็นลวดลายที่สื่อได้ถึงความเป็นธรรมชาติ



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีลวดความหนาที่น้อย สามารถนำมาปรับใช้ในการออกแบบได้หลากหลายลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดรูปแบบลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย ซึ่งในการจักสานนั้น มีเทคนิคการจักสานได้หลากหลาย ดังนั้นในการนำมาประยุกต์ใช้และพัฒนา สามารถที่จะออกแบบลวดลาย หรือนำลวดลายที่มีอยู่แล้วในชุมชนมาใช้งานได้ ทำให้รูปแบบที่ได้ สิ่งแม้จะมีรูปทรงที่เหมือนกัน แต่การนำการจักสานที่มีลวดลายต่างกัน ก็ทำให้ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้นั้นแตกต่างกันได้ (ตามความสวยงาม Form Follow Aesthetic)

ในการออกแบบ จะทำการจักสานหุ้มรอบเบาะที่นั่งด้านบน โดยจะนำการจักสานลายเฉลียวแปดเหลี่ยม, สามเหลี่ยม,ลายขัดทะแยงมุม,ลายดอกจอก และลายดอกพิกุล ซึ่งมีลวดลายที่สวยงาม อีกทั้งลวดลายดังกล่าวสามารถสร้างการเว้นช่องว่าง เป็นช่องสามเหลี่ยมและช่องหกเหลี่ยม ทำให้เมื่อจักสานแล้วเห็นถึงสีของเบาะผ้าที่ทำการบุไว้ภายใน อีกทั้งลวดลายดังกล่าวมีการจักสานที่แข็งแรง ใช้วัสดุไม้ไผ่ รวมถึงมีพื้นผิวที่เรียบ ทำให้ขณะเราสัมผัสนั้นมีความสบายและยืดหยุ่นอยู่เสมอ

เบาะผ้าฝ้ายที่ทำการบุขึ้นใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) เนื่องจากแท้จริงแล้วสีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่ปงบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกชุดสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีแดงเลือดหมูจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม





แนวคิดการพัฒนา

การออกแบบเครื่องเรือนจะเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาประยุกต์ เป็นลักษณะงานแบบร่วมสมัย ที่นำเข้าสู่การออกแบบเครื่องเรือน เพื่อต้องการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบทางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้

โดยในการออกแบบจะเน้นถึงลักษณะความงามของการนำเอากูบหลังช้างมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนา ให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ ร่วมสมัย มีการพัฒนาสามารถใช้งาน ตกแต่งพื้นที่ได้ในสังคมปัจจุบัน ซึ่งการพัฒนายังคงเห็นถึงความเป็นแหย่งกูบ และวัฒนธรรมดั้งเดิม ในการออกแบบดังกล่าวได้มีการแบ่งสัดส่วน การจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่เลือกใช้คือ **ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ในการออกแบบโครงสร้าง โดยรวมพร้อมการแกะสลักไม้ในลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธ์พฤกษา** ตามขอบฐานได้ที่นั่ง และส่วนของขาเก้าอี้ ,การใช้ภูมิปัญญาการแกะหินมาใช้ในการตกแต่ง พร้อมทั้งการแกะสลักการต่อลายจากการแกะสลักไม้ และการจักสานมาใช้ตกแต่ง เป็นวัสดุหุ้มปิดผิวที่เบาะนั่ง ให้เกิดความงามที่ชัดเจนและบ่งบอกถึงกรรมวิธีการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชนได้เป็นอย่างดี




คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ . โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา. เชียงใหม่ :เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา .2549

Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

กูบหลังช้าง

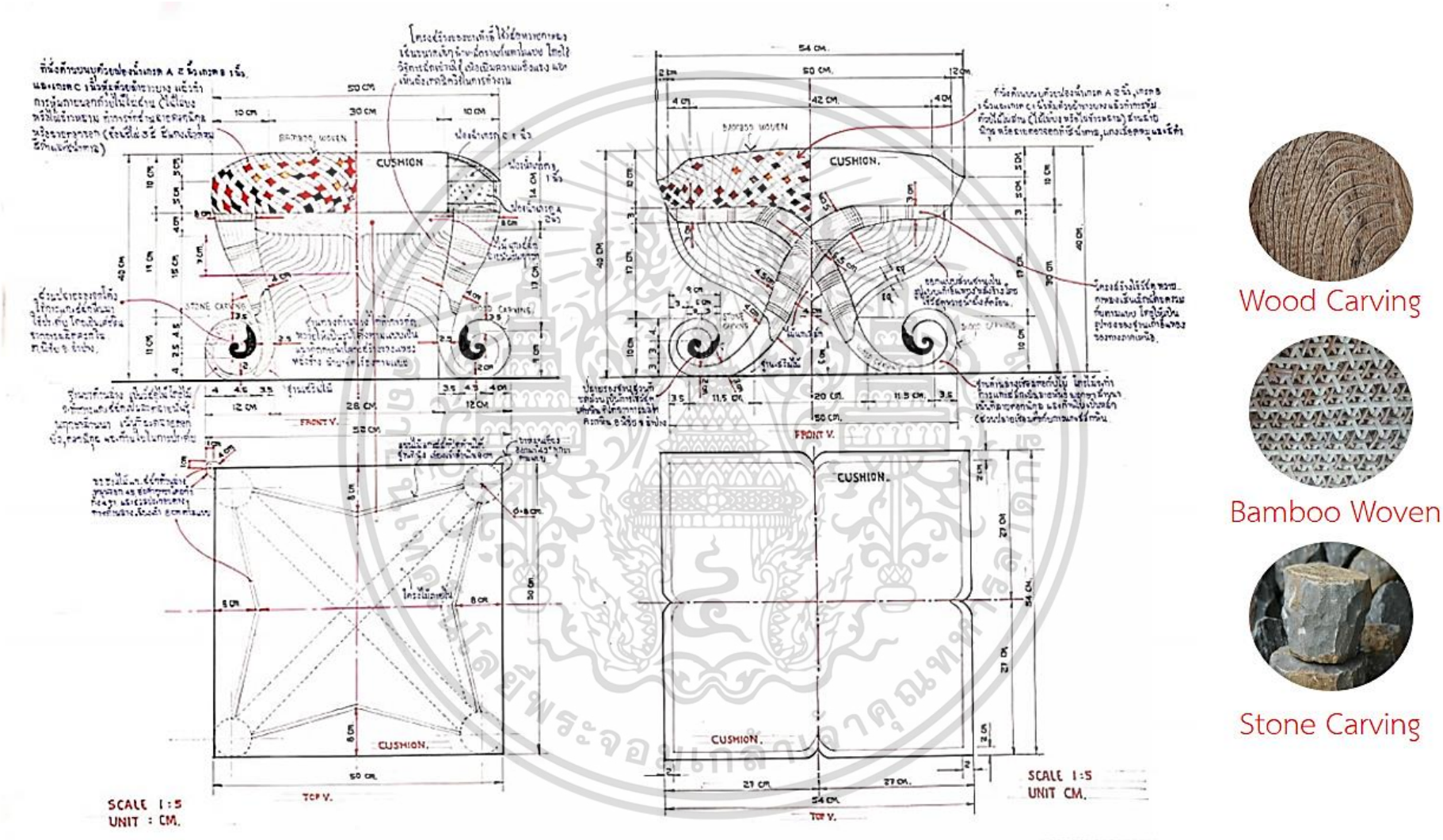
หมายถึง ประทุนหลังช้าง

ประทุนรถเช่นรถม้าที่มีรูปโค้ง

กูบ หรือ สัปคับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้าง สำหรับเดินทางของเจ้านาย โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า "แหย่ง" ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ "กูบ" ทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝนได้ สำหรับการตกแต่งมีการใช้การลงรักตรอดทั้งชิ้นงาน ตกแต่งด้วยการปิดทองตำเปลวด้วยเทคนิคปรุกระดาษเป็นแม่แบบ ซึ่งพบเป็นเครื่องเขินสะสมในตำบลในเวียง อ.เมือง จ. น่าน library.cmu.ac.th มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. สำนักหอสมุด.สืบค้นเมื่อ 30 /12/62

ช้างที่บรรทุกกูบหรือสัปคับช้างหรือที่นั่งบนหลังช้าง เพื่อใช้สำหรับการเดินทาง ช้างคือสัตว์ที่ทางประเทศแถบบ้านเรานำช้างป่ามาฝึกหัดเพื่อนำมาใช้งานในรูปแบบต่างๆ ตัวอย่างเช่นใช้ในการชักลากซุงหรือในภาพได้นำมาใช้เพื่อเป็นพาหนะในการเดินทาง

กูบ หรือ สัปคับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้าง สำหรับเดินทาง โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า "แหย่ง" ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ "กูบ" ทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝนได้ หอภาพถ่ายล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 4.161 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ชุดเก้าอี้ KOOP-CHAIRS 1-6 ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแหย่ง ของกูบหลังช้าง (สัปคับช้าง) และแบบอย่างศิลปะล้านนา



ในการออกแบบและพัฒนา ได้นำแนวคิดของ “แหย่ง” จากกูบช้าง หรือสัปคับช้าง มาใช้เป็นแนวทางการออกแบบ โดยได้พัฒนารูปแบบให้เหมาะสมกับการใช้งาน มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งยังคงกลิ่นอายและรูปแบบทางวัฒนธรรมเดิม แต่มีการเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับลักษณะการนำไปใช้ในสังคมปัจจุบัน ในการออกแบบได้ใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน และภูมิปัญญาการจักสาน มาผสมผสานร่วมกันให้เกิดรูปแบบที่เหมาะสม รวมถึงการร่วมมือกันระหว่างชุมชนในจังหวัดลำปางเพื่อการบูรณาการความรู้จากภูมิปัญญาและทักษะให้เกิดประโยชน์ (ในการออกแบบจะมีทั้งสิ้น 6 ตัว ประกอบด้วย เก้าอี้สตูล จำนวน 4 ตัว และเก้าอี้สตูล 2 ที่นั่ง จำนวน 2 ตัว โดยมีการคละแนวทางในการจักสานเพื่อทดสอบความน่าสนใจเพื่อเลือกใช้ในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม)

ภาพที่ 4.161 (ต่อ)


การแกะสลักไม้ของโครงสร้างขาตัว S + การประกอบด้วยการเจาะรูประกบ + การห่อผิวหวายหุ้มโครงสร้าง + การดัดโค้งหวายให้เกิดรูปทรง + จักสานเฉลียวสามเหลี่ยมหุ้มเบาะผ้า

ภาพที่ 4.161 (ต่อ)





การแกะสลักไม้ของโครงสร้างขาตัว S และการสลับไขว้ + การประกอบด้วยการเจาะรูประกบ + ห่อผิวหวายหุ้มโครงสร้าง + ดัดโค้งหวายให้เกิดรูปทรง + จักสานลายเฉลียวแปดเหลี่ยมหุ้มเบาะผ้า










ภาพที่ 4.161 (ต่อ)

ในการออกแบบได้ใช้เทคนิคการผสมผสานการจักสาน โดยการสร้าง Form จากการจักสานลวดลายดอกพิกุล ลวดลายดอกจอก ลายเฉลียวสามเหลี่ยม ลายเฉลียวแปดเหลี่ยม และลายขัดทแยงมุม แล้วนำวัสดุหนังแท้ (ทำเป็นเส้น) นำมาประยุกต์แทรกไว้ภายใน ให้เกิดเป็นลายดอกขึ้นมาก่อเกิดเป็นลวดลายที่งดงามและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

แนวคิดการศึกษาจากกายภาพ (ภาพลักษณ์เดิม)

การนำเอาไม้ไผ่มาทำการจักสานภายนอกเบาะนั่ง เกิดจาก “กูบ” หรือ สัปคับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้าง สำหรับเดินทางของเจ้านาย โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า "แหย่ง" ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ "กูบ" ทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝนได้ โดยกูบจะมีระยะช่องที่ห่างกันตามการจักสานไม้ไผ่ เมื่อมองผ่านกูบ จะสามารถมองผ่านทะลุลงไปเห็นแหย่ง(สีของเบาะ) ภายในได้ ดังนั้นการออกแบบจึงทำการจักสานทับอยู่ด้านบน เป็นทรงโค้งรับกับที่นั่งทั้งหมด แล้วไปจบตรงปลายขาทั้ง 4 ด้าน เสมือนเป็นโจมหลังคาของกูบ












ภาพที่ 4.161 (ต่อ)

เทคนิคการจักสานทับเบาะที่นั่ง

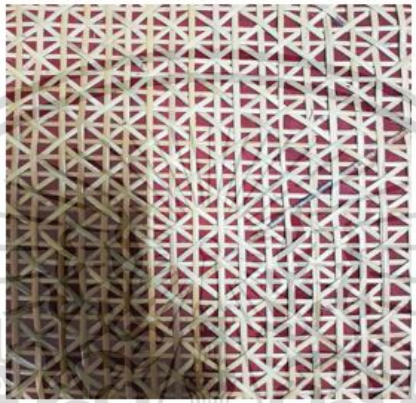
โดยในการจักสานลวดลายต่างๆทับเบาะที่นั่ง ไม่สามารถจักสานในแบบทั่วไปแล้วนำมาคลุมทับได้ เนื่องจากจะทำให้ไม่ไผ่ไม่สามารถเข้ารูปได้ตามแบบเบาะนั่ง และไม่แข็งแรงแน่นหนา ดังนั้นต้องทำการออกแบบโครงไม้เป็นเฟรมด้านล่างของเบาะนั่ง(เทคนิคกี่ทอผ้า) ทำการเจาะรูตามความถี่ของระยะเส้นไม้ไผ่ที่ต้องการจักสานรอบตัวเฟรมไม้เพื่อยึดจุดตำแหน่งให้แน่น แล้วจึงทำการร้อยเส้นไม้ไผ่อ้อมออกมาจากด้านล่างขึ้นมาด้านบน แล้วจึงจักสานเป็นเส้นแนวตั้งและแนวนอนคลุมรอบเบาะนั่งเพื่อให้การจักสานนั้นมีที่ยึดเกาะแน่นหนาและเกิดความแข็งแรงไม่คลายตัว



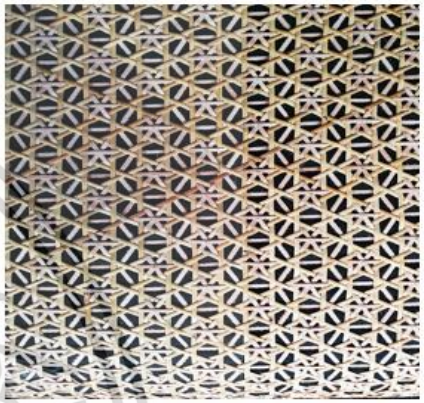
ภาพที่ 4.161 (ต่อ)



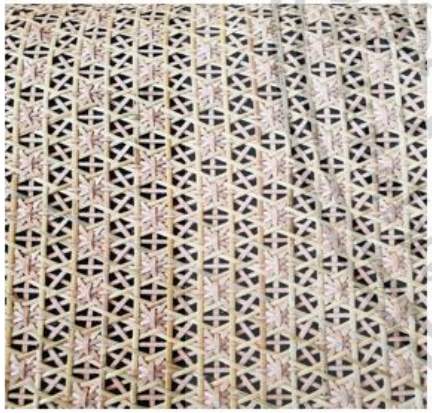
ผ้าสีแดงเลือดหมู จักสานด้วยหวาย 3 มม.
ลวดลายเฉลียวแปดเหลี่ยม (ขนาดช่อง 2 ซม.)



ผ้าสีแดงเลือดหมู จักสานด้วยหวาย 3 มม.
ลวดลายเฉลียวสามเหลี่ยม (ขนาดช่อง 2 ซม.)



ผ้าสีดำ จักสานด้วยหวาย 3 มม.และ หนังแท้ 3 มม.
ลวดลายดอกพิกุลแบบไม่เต็มใบ (ขนาดช่อง 1.5 ซม.)



ผ้าสีดำ จักสานด้วยหวาย 3 มม.และ หนังแท้ 3 มม.
ลวดลายดอกพิกุล (ขนาดช่อง 1.5 ซม.)



ผ้าสีดำจัก สานด้วยหวาย 3 มม.และ หนังแท้ 3 มม.
ลวดลายดอกจอกแบบไม่เต็มใบ (ขนาดช่อง 1.5 ซม.)

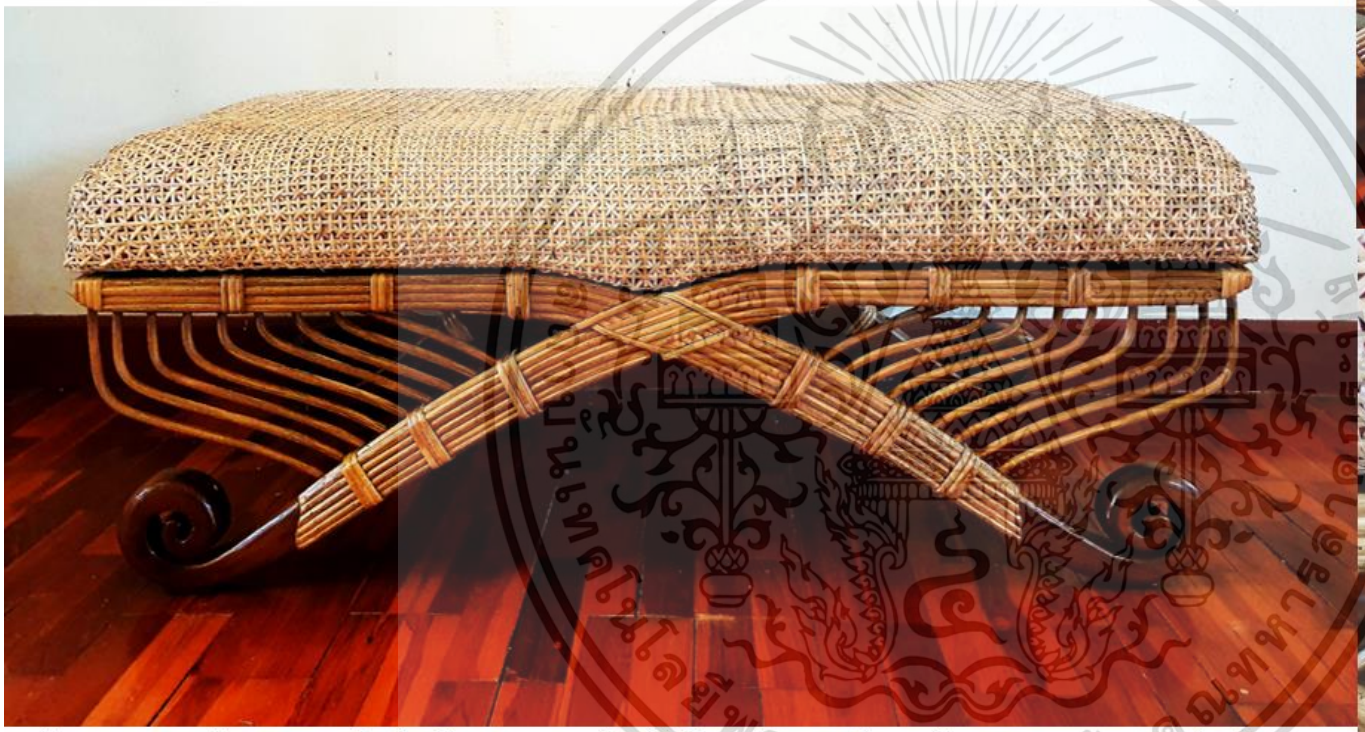


ผ้าสีแดงเลือดหมู จักสานด้วยหวาย 3 มม.และ หนังแท้ 3 มม.
ลวดลายขัดทะแยงมุม (ขนาดช่อง 1.5 ซม.)

ภาพที่ 4.161 (ต่อ)



ภาพที่ 4.161 (ต่อ)





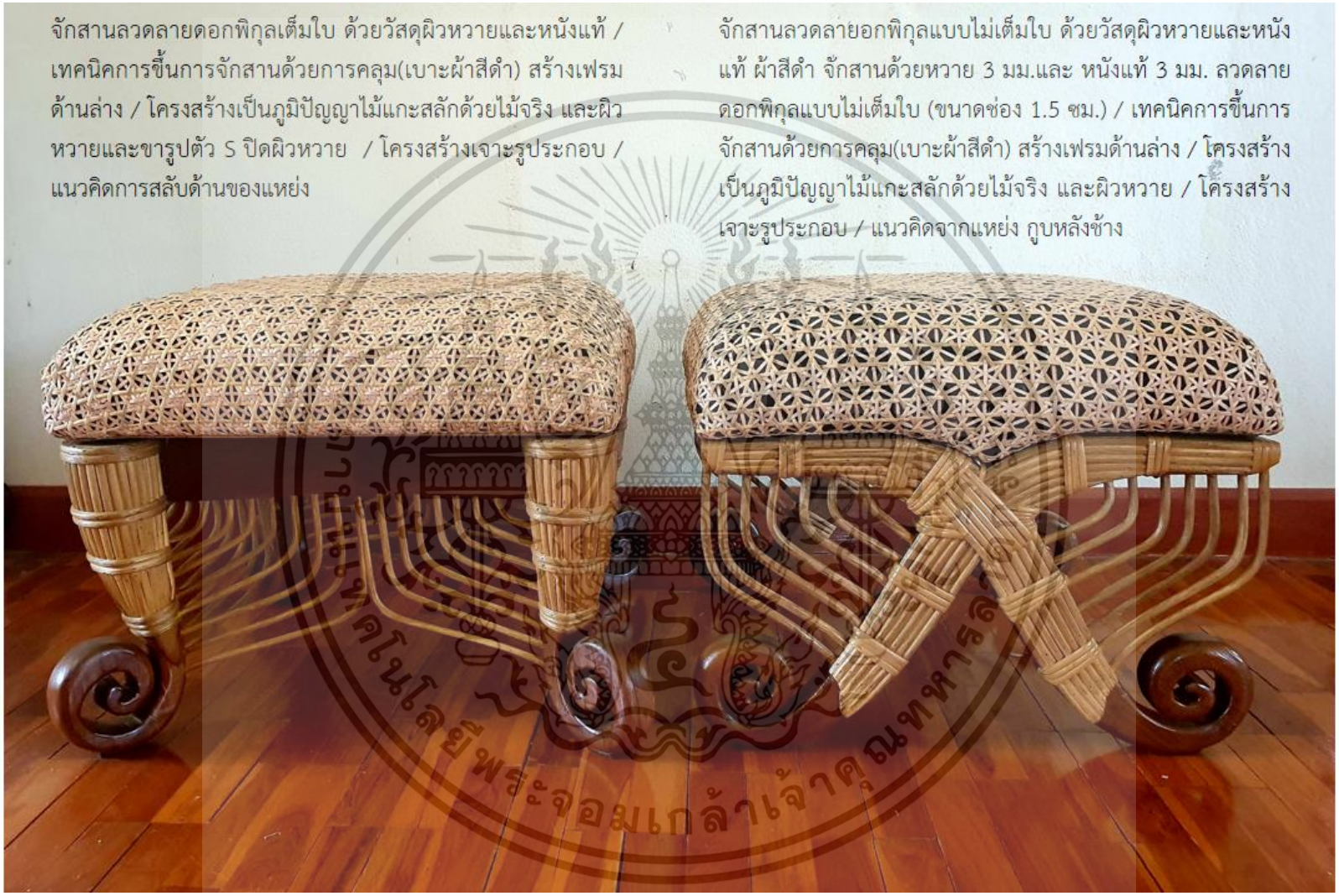


จักสานลวดลายขัดทแยงมุม ด้วยวัสดุผิวหวายและหนังแท้ผ้าสีแดงเลือดหมู (จักสานด้วยหวาย 3 มม.และ หนังแท้ 3 มม. ลวดลายขัดทะแยงมุม (ขนาดช่อง 1.5 ซม.) / เทคนิคการขึ้นการจักสานด้วยการคลุม(เบาะผ้าสีดำ) สร้างเฟรมด้านล่าง / โครงสร้างเป็นภูมิปัญญาไม้แกะสลักด้วยไม้จริง และผิวหวาย / โครงสร้างเจาะรูประกอบ / แนวคิดจากแหย่ง กูบหลังช้าง

ภาพที่ 4.161 (ต่อ)


จักสานลวดลายดอกจอกแบบไม่เต็มใบ ด้วยวัสดุผิวหวายและหนังแท้ ผ้าสีดำ จักสานด้วยหวาย 3 มม.และ หนังแท้ 3 มม. สวดลายดอกจอกแบบไม่เต็มใบ (ขนาดช่อง 1.5 ซม.) / เทคนิคการขึ้นการจักสานด้วยการคลุม(เบาะผ้าสีดำ) สร้างเฟรมด้านล่าง / โครงสร้างเป็นภูมิปัญญาไม้แกะสลักด้วยไม้จริง และขารูปตัว S ปิดผิวหวาย / โครงสร้างเจาะรูประกอบ / แนวคิดการสลับด้านของแหย่ง

ภาพที่ 4.161 (ต่อ)


จักสานลวดลายดอกพิกุลเต็มใบ ด้วยวัสดุผิวหวายและหนังแท้ / เทคนิคการขึ้นการจักสานด้วยการคลุม(เบาะผ้าสีดำ) สร้างเฟรมด้านล่าง / โครงสร้างเป็นภูมิปัญญาไม้แกะสลักด้วยไม้จริง และผิวหวายและขารูปตัว S ปิดผิวหวาย / โครงสร้างเจาะรูประกอบ / แนวคิดการสลับด้านของแหย่ง
จักสานลวดลายอกพิกุลแบบไม่เต็มใบ ด้วยวัสดุผิวหวายและหนังแท้ ผ้าสีดำ จักสานด้วยหวาย 3 มม.และ หนังแท้ 3 มม. ลวดลายดอกพิกุลแบบไม่เต็มใบ (ขนาดช่อง 1.5 ซม.) / เทคนิคการขึ้นการจักสานด้วยการคลุม(เบาะผ้าสีดำ) สร้างเฟรมด้านล่าง / โครงสร้างเป็นภูมิปัญญาไม้แกะสลักด้วยไม้จริง และผิวหวาย / โครงสร้างเจาะรูประกอบ / แนวคิดจากแหย่ง กูบหลังช้าง

ภาพที่ 4.161 (ต่อ)



ภาพที่ 4.161 (ต่อ)

2) ชุดเก้าอี้ และ Stool จากตังเหงาล้านนา จำนวน 4 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้	ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน	ภูมิปัญญาการจักสาน	Material Culture / เรื่องราว
A **การแกะสลักให้เกิดเป็นพื้นผิวและลวดลายต่างๆที่มีความน่าสนใจ ตามแนวคิดหรือลวดลายที่ต้องการ** ทำการแกะสลักไม้ให้เกิดเป็นรูปทรงตัวเหงาตามแรงบันดาลใจ เป็นแนวคิดการออกแบบให้งานแกะสลักไม้รูปทรงตัวเหงาเกิดเป็นเส้นโครงสร้างภายนอก (Out Line) เป็นตัวกำกับรูปแบบของตัวเก้าอี้ทั้ง 4 ตัว ซึ่งสามารถมองเห็นได้จากด้านข้างของตัวผลงาน	B วัสดุหิน มีน้ำหนักที่มาก เหมาะสำหรับการตกแต่งชิ้นงานมากกว่า ทำการออกแบบจากตัววัสดุเอง และรูปแบบการแกะหินเพื่อใช้ในการตกแต่งก็ไม่ควรจะมีขนาดที่ใหญ่เกินไป นำเอาการแกะสลักหินที่ได้รับการออกแบบนำมาประกอบเข้าสู่แนวของแกนหวายภายในของเก้าอี้(ตรงกลางด้านใน) เพื่อเป็นการตกแต่งเสมือนเป็นลวดลายของตัวเหงาคล้ายลายปูนปั้นเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ	A งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลายลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดรูปแบบลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย เมื่อจักสานออกมาแล้วจะมีรูปแบบที่บางเป็นแผ่น สามารถนำไปใช้ในการปิดผิว การสร้างรูปทรงต่างๆ รวมถึงการนำไปประกอบแบบให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่น่าสนใจ E การเจาะรูไม้(วัสดุหลัก) แล้วนำหวายมาทำการเสียบยึดเป็นแนวเส้นขนาน ในส่วนของโครงสร้าง โดยแกนหวายได้แสดงถึงแนวโค้งของเก้าอี้ที่เกิดขึ้นเป็นรูปทรงตัวเหงาอยู่ภายใน ทำการออกแบบช่องเสียบสลักเพื่อนำภูมิปัญญาการจักสานลวดลายเฉลียวแปดเหลี่ยม มาเสียบประกอบภายในโครงสร้างเก้าอี้ทั้งหมด G การนำความงามจากการจักสานที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ในการออกแบบ โดยใช้ **ลวดลายเฉลียวแปดเหลี่ยม** ซึ่งมีชุดความเชื่อแสดงถึงความเป็นเจ้าของการขับไล่สิ่งไม่ดีเข้าสู่อาคารบ้านเรือนและปกป้องจากภัยอันตราย	B **รูปแบบและลวดลายของเฉลียว** เฉลว หรือ ฉลิว” เป็นเครื่องหมายทำด้วยเส้นตอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักขัดกันเป็นมุม ตั้งแต่สามมุมขึ้นไป โบราณใช้เฉลวในงานต่าง ๆ ดังนี้ ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นร้านขายของ ,ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นที่ตั้งด่านเก็บภาษี, ใช้บอกอาณาเขตการจับจองที่นาโดยการปักเฉลวไว้ที่สี่มุมของที่ที่ตนเป็นเจ้าของ C **ตัวเหงาล้านนา** ตัวเหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลมทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ จะมีลักษณะโครงสร้างขมวดก้นหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกาบและตัวยอดของลายกนกซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นที่รองรับน้ำหนักเหมาะสมกับการออกแบบกับเครื่องเรือน โดยตัวเหงารวมถึงงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนานั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่ อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิ่มเอม อุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ F **แบบอย่างศิลปะล้านนา** สีแดง สีดำและสีคราม เป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : ใช้วัสดุไม้สัก (ที่ทำการแกะสลักเป็นรูปร่าง รูปทรง) ทำโครงสร้างทั้งหมดของเก้าอี้ และสตูล ทั้งภายนอกและโครงสร้างภายใน เพื่อให้เกิดความแข็งแรง, ใช้การจักสานไม้ไผ่คลุมพื้นที่ภายในโครงสร้างทั้งหมด เพื่อปิดบังสายตาไม่ให้มองเห็นการประกอบของโครงสร้างภายใน และเพิ่มความยืดหยุ่นของเก้าอี้, วัสดุหวาย นำมาเชื่อมยึดติดกับโครงสร้างทั้ง 2 ฝั่ง โดยทำการยึดขวางเป็นแนวนอน (มีจำนวนหลายชิ้นที่ทำการยึด เชื่อมติดกันเป็นชั้นๆตามแนวของโครงสร้างเก้าอี้และสตูลทั้งหมด) ให้เกิดเป็นโครงสร้างส่วนหนึ่งของเก้าอี้และสตูล เพื่อเพิ่มความแข็งแรง และความยืดหยุ่นขณะเวลานั่งและลงน้ำหนัก รวมถึงวัสดุหวายสามารถดัดทำให้เกิดความโค้ง นำมาใช้ออกแบบส่วนเว้าของพื้นที่นั่งและพนักพิงหลัง ให้เกิดสัดส่วนที่เหมาะสมของการนั่ง และพิงหลังได้ดี ตามหลักการยศาสตร์ (Ergonomic)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.8 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 2

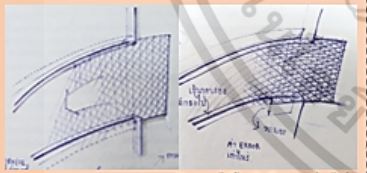
ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาคริว อ.แม่ทะ

การออกแบบเก้าอี้ ได้ทำการออกแบบและพัฒนาให้เกิดเป็นรูปแบบเก้าอี้สไตล์ล้านนาร่วมสมัย (Lanna Contemporary) เพื่อให้เกิดความแตกต่าง น่าสนใจ และแปลกตาออกไป การนำเอารูปแบบร่วมสมัยมาใช้เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมที่ความเจริญก้าวหน้า การพัฒนารูปแบบให้คล้อยตามบริบททางสังคม รูปแบบของวิถีการใช้ชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน การสร้างผลงานการปรับมิติทางวัฒนธรรมให้ดำเนินอยู่ร่วมกับความเป็นสมัยใหม่ได้ แต่ยังคงแฝงถึงความเป็นตัวตนของรูปแบบล้านนาได้ชัดเจน ทั้งรูปแบบของตัวเหงา ลวดลายของการจักสานและสีที่ใช้ในการประดับ ดังนั้นการออกแบบโครงสร้างจากไม้และหวาย จึงมีความสำคัญอย่างมาก ซึ่งการออกแบบให้รูปร่าง รูปทรงของเก้าอี้นั้นมีรูปแบบความเป็นล้านนาร่วมสมัยที่น่าสนใจ ได้ใช้ลักษณะความโค้งที่เป็นอิสระเป็นตัวกำหนดรูปร่างรูปทรง ให้เกิดความเคลื่อนไหว สามารถปรับเปลี่ยนและสอดคล้องกับขนาดสัดส่วนมาตรฐานของเก้าอี้ได้ การออกแบบได้ใช้มิติของความโค้งมาใช้ประกอบในส่วนต่างๆทั้งมุมมองด้านในและด้านนอก เพื่อให้ขณะเวลามองเกิดความรู้สึกแปลกตา และน่าค้นหา นำโครงไม้จริงมาออกแบบเป็นโครงสร้างหลักรอบตัวของเก้าอี้ เกิดเป็น Outline Form ตามสัดส่วนที่เหมาะสมกับการนั่งและรูปแบบของตัวเหงาล้านนา นำโครงหวายมาทำการดัดโค้ง ประกอบตามแนวขวางของเก้าอี้ บังคับเส้นแนวขวางให้เกิดเป็นรูปทรงตัวเหงาที่อยู่ภายในอีกชั้น รวมถึงการดัดโค้งทำมุมแหลมตรงกลาง และไล่ระดับจนมุมแหลมตรงกลางนั้นเป็นเส้นโค้งแนวขวางรับสรีระมนุษย์ ทั้งนี้เสมือนการประดับตกแต่งลวดลายของตัวเหงา แต่การออกแบบได้ทำการสลับเข้าไปใช้อยู่ภายใน ดัดทอนให้เห็นเพียงรูปแบบที่สำคัญและใช้ลวดลายการจักสานให้เกิดเป็นจุดนำสายตา

ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

นำเอาเศษหินที่ได้จากการกะเทาะตรงมาใช้ในการออกแบบ แกะสลักหินให้เป็นลวดลาย นำมาประดับส่วนของแกนหวายตัดขวางภายใน เพื่อเพิ่มมิติให้เกิดเป็นนูนต่ำให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น

- ใช้ความอ้วนและกลมมนเพื่อแทนความอิ่มเอม อุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ มาใช้ในออกแบบรูปแบบโครงสร้างของเก้าอี้
- การทุ่มเบาะใช้วัสดุหนังเทียม สีดำและสีน้ำตาลเข้ม ตกแต่งวิธีการเย็บเดินเส้น ด้วยสีแดงเลือดหมู และสีฟ้าคราม (สีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา /ส่วนภาพจิตรกรรมโดยทั่วไปนั้นคู่สีที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นคู่สีน้ำเงินครามและสีแดงเป็นที่สังเกตได้ว่าสีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมในดินแดนล้านนานั้นจะใช้สีที่ได้จากธรรมชาติปรากฏเป็นคู่สีในงานที่แสดงให้เห็นเอกลักษณ์ของพื้นถิ่นที่ผสมผสานธรรมชาติกับการสร้างสรรค์งานของชาวล้านนา)



รูปแบบการผสมผสานการจักสานไม้ไผ่กับโครงสร้างไม้

- การทำช่องสลักของวัสดุหลัก แล้วทำการเสียบแผ่นที่ทำการจักสานลงไปให้ขนานไปกับสลักที่เตรียมไว้



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

การออกแบบเก้าอี้สไตล์ล้านนาร่วมสมัย (Lanna Contemporary) ครั้งนี้ได้เน้นถึงรูปแบบของการจักสานเป็นสำคัญ เพราะเป็นส่วนที่กำกับ และสร้างรูปแบบของเก้าอี้ให้เกิดเป็นรูปร่าง รูปทรง ขนาด และสัดส่วนที่น่าสนใจขึ้นมาได้ โดยการจักสานไม้ไผ่จะใช้ในการปิดผิวโครงสร้างภายในทั้งหมด และบังคับแกนการปิดผิวการจักสานด้วยหวายน้ำผึ้งดัดโค้งตามแนวขวาง ที่มีระดับขั้นความห่างเท่าๆกัน เกิดเป็นรูปแบบและลวดลายประดับของตัวเหงาอยู่ภายชุดเครื่องเรือน เป็นแนวคิดการออกแบบลักษณะ reverse design

โดยในการออกแบบได้ใช้รูปแบบการจักสานลวดลายเฉลียวแปดเหลี่ยม (ให้มีขนาดตาที่เล็กลงจากรูปแบบเดิม) ซึ่งลวดลายนี้เพื่อให้การปิดผิวของเก้าอี้นั้นเกิดมิติและรูปแบบที่ชัดเจน และสร้างความเป็นเอกภาพของรูปทรง ใช้การจักสานที่มีความทึบหรือมีช่องเล็กน้อย เพื่อให้เสมือนพื้นผิวของลายปูนปั้นหรือลายประดับของตัวเหงาตามสถาปัตยกรรม ที่ส่วนมากแล้วจะมีการประดับลวดลายเพียงเล็กน้อยเท่านั้น (ไม่มีการแกะสลักหรือสร้างลวดลายจนเต็ม และมีการปล่อยพื้นที่ว่างในการตกแต่ง) เน้นถึงรูปร่าง รูปทรงของตัวเหงามากกว่าลวดลาย ดังนั้นลวดลายจักสานที่นำมาจึงเป็นลวดลายที่ไม่ต้องมีความงดงามมากนัก แต่เป็นการประดับเพื่อให้เกิดความเหมาะสมและแสดงความชัดเจนของรูปทรง รวมถึงความหมายที่แสดงถึงความเป็นเจ้าของ การขับไล่สิ่งไม่ดีเข้าสู่อาคารบ้านเรือน “เฉลว” ภาษาถิ่นภาคเหนือเรียกว่า ตาเหลว และภาษาถิ่นใต้ว่ากะหลิว เป็นเครื่องหมายทำด้วยเส้นตอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักชัดกันเป็นมุม ตั้งแต่สามมุมขึ้นไป โบราณใช้เฉลวในงานต่างๆ ดังนี้ ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นร้านขายของ,ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นที่ตั้งด่านเก็บภาษี, ใช้บอกอาณาเขตการจับจองพื้นที่โดยการปักเฉลวไว้ที่สี่มุมของที่ที่ตนเป็นเจ้าของ, ปักไว้ที่ที่แสดงว่าเป็นบริเวณที่หวงห้ามต่างๆ

แนวคิดการพัฒนา

ในส่วนของรูปร่าง รูปทรงโดยรวมในการออกแบบ ได้ใช้ลักษณะรูปร่าง โครงสร้างและความงามของตัวเหงามาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เนื่องจากตัวเหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลมทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ ซึ่งตัวเหงาในลายไทยนั้นตัวเหงาจะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงกนกสามตัว เป็นลายที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้างขมวดกันหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกาบและตัวยอดของลายกนก ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นที่รองรับน้ำหนักเหมาะสมกับการออกแบบกับเครื่องเรือนได้เป็นอย่างดี โดยตัวเหงารวมถึงงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนานั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิ่มเอม อุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เหมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ จึงรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรม งานปูนปั้นตามวัฒนธรรมเป็นต้น

ดังนั้นเพื่อให้เกิดความสอดคล้องการนำเอาแรงบันดาลใจดังกล่าวเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและเพื่อให้เกิดความชัดเจน จึงนำเอาตัวเหงามาทำการออกแบบ โดยทำการออกแบบขนาดหัวเหงาให้เหมาะสม มีสัดส่วนของรูปทรงที่ยังคงกลิ่นอายของความเป็นตัวเหงาล้านนาอย่างสมบูรณ์ ชัดเจน ให้ส่วนดังกล่าวที่เปรียบเสมือนที่รองรับกาบของลายกนก ให้กลายเป็นส่วนรองรับของที่นั่งและรองรับน้ำหนักของผู้นั่งให้สอดคล้องกับบริบทของตัวมันเองอย่างสมบูรณ์ หารใช้การขดให้เกิดเป็นรูปทรงของตัวเหงาที่มีความน่าสนใจ และปรับเปลี่ยนให้เกิดเป็นแนวคิดเพื่อประโยชน์ใช้สอยในการนั่งและตกแต่งอาคารได้อย่างน่าสนใจ

ทิตสิพงษ์ เสียรสิริภาค. การศึกษาและพัฒนาการนำเส้นโยที่ขมวดขวางเข้ามาประยุกต์กับการลุนลายอลูมิเนียม เพื่อนำมาออกแบบเครื่องเรือนในสไตล์ล้านนา. 2552

Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

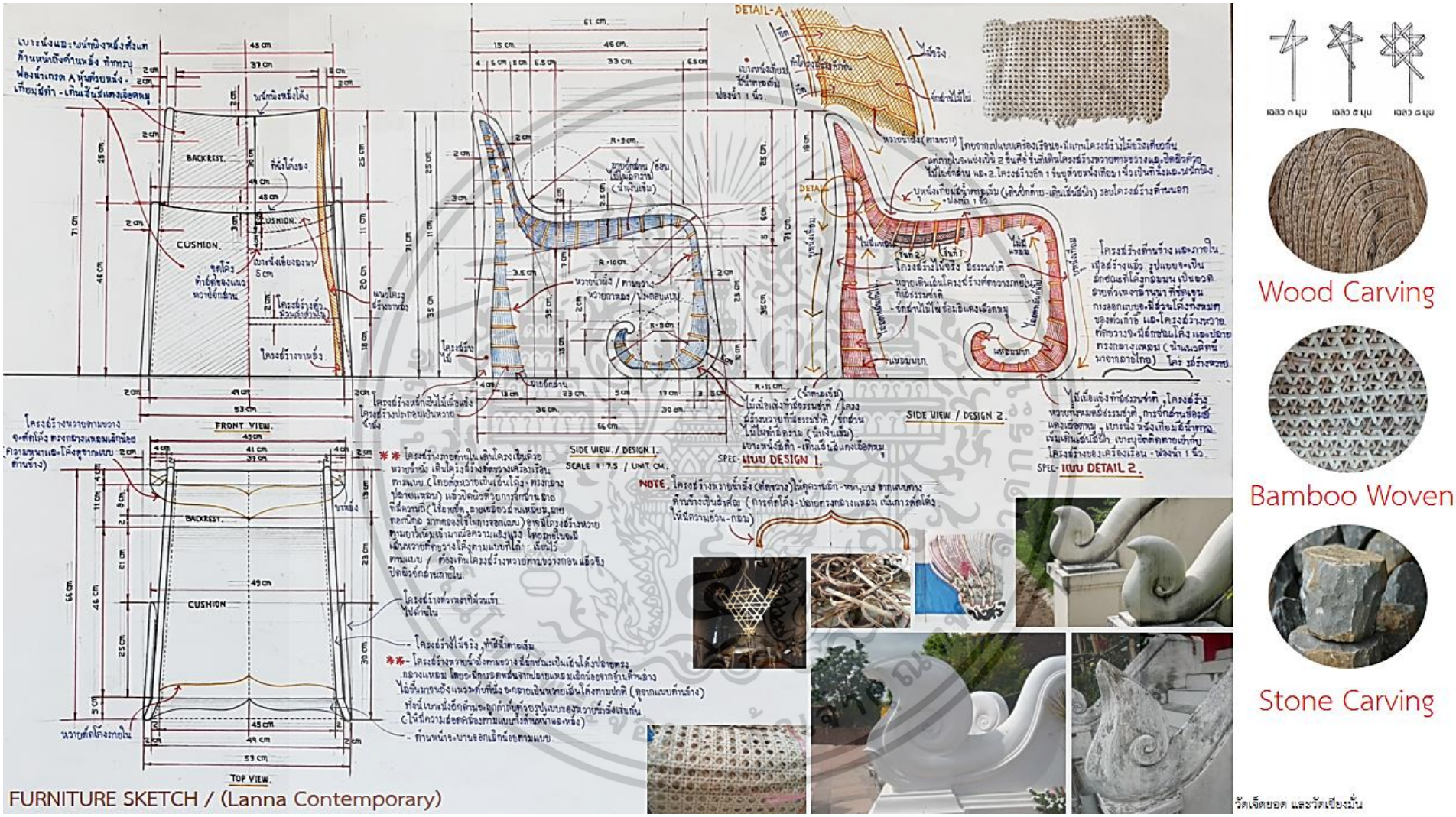


รูปแบบของตัวเหงา

เป็นลายกระหนกตัวแรก เป็นส่วนล่างของปั้นลมเรือนไทยภาคกลางเรียกว่าตัวเหงา หรือเหงาปั้นลม โดยกลับหัวโค้งเข้า คล้ายเหงาหรือกระหนกตัวแรก วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. พจนานุกรมศัพท์ศิลปกรรมไทย. 2559. น.541

ตัวเหงานั้นมีลักษณะศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด สวยงาม มีลักษณะการการจัดเรียงตัว ม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลมให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ ตัวเหงานั้นจะปรากฏเด่นชัดในงานประติมากรรม การปูนปั้น และการแกะสลัก ในงานสถาปัตยกรรม อีกทั้งยังเป็นส่วนที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งของศิลปะลายไทย โดยตัวเหงาในงานลายไทยนั้น จะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงกนกสามตัว เป็นลายที่ถูกวางอยู่ทางด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้าง ขมวดกันหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้น ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นตัวรองรับกาบและตัวยอดของลายกนก ซึ่งสามารถกล่าวอ้างได้ว่าตัวเหงานั้นนับเป็นลายตัวต้น และเปรียบเสมือนเป็นจุดเริ่มต้นของการวาดและการเขียนงานในศิลปะไทย โดยบางลายตัวเหงาจะมีลักษณะข้อนเกี่ยวกันสามตัวกลายเป็นส่วนประกอบของลายกนกแบบต่างๆในการเขียนลายไทย





ภาพที่ 4.162 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ชุดเก้าอี้ LANNA-CHAIRS ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวเหงาล้านนา และแบบอย่างศิลปะล้านนา



ภาพที่ 4.162 (ต่อ)



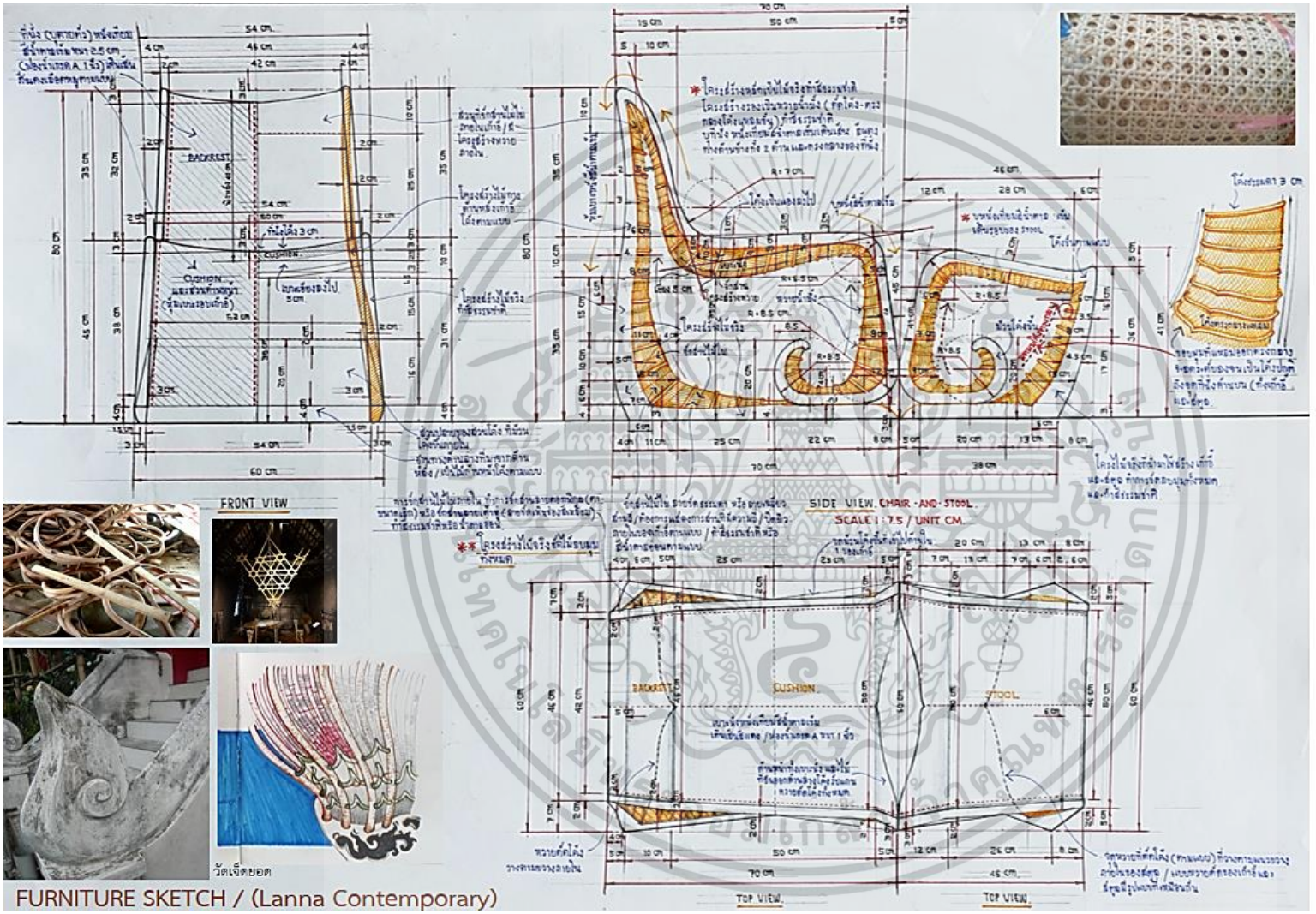
ภาพที่ 4.162 (ต่อ)

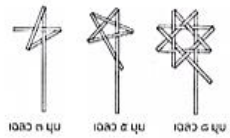


ภาพที่ 4.162 (ต่อ)



ภาพที่ 4.162 (ต่อ)







Wood Carving



Bamboo Woven



Stone Carving

ภาพที่ 4.163 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ชุดเก้าอี้ LANNA-CHAIRS ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวเหงาล้านนา และแบบอย่างศิลปะล้านนา



ภาพที่ 4.163 (ต่อ)



ภาพที่ 4.163 (ต่อ)

3) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง จำนวน 2 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้	ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน	ภูมิปัญญาการจักสาน	Material Culture / เรื่องราว
A ทำการแกะสลักไม้ ให้เกิดเป็นรูปถ้วย และนำการกะสลักหินมาเสริมตรงส่วนขาตั้ง นำ 2 ส่วนนี้มาผสมผสานกัน ให้เป็นส่วนฐานด้านล่างของตัวโคมไฟตกแต่ง เพราะไม้และหินสามารถแกะสลักให้เชื่อมต่อกันได้ให้เกิดเป็นรูปทรงเดียวกัน E **การแกะสลักให้เกิดเป็นพื้นผิวและลวดลายต่างๆที่มีความน่าสนใจตามแนวคิดหรือลวดลายที่ต้องการ** โดยทำการแกะสลักให้เห็นถึงร่องรอยของการขูดสิ่ว เกิดเป็นลวดลายของการซ้ำจากการขูด ลวดลายที่ออกมามีความเป็นธรรมชาติ น่าสนใจ เกิดเป็นเส้นลวดลายที่แบ่งช่องได้อย่างชัดเจน แสดงถึงความเรียบง่ายและไม่โกหกวัสดุ	B วัสดุหิน มีน้ำหนักที่มาก เหมาะสำหรับการตกแต่งชิ้นงานมากกว่า ทำการออกแบบจากตัววัสดุเอง และรูปแบบการแกะหินเพื่อใช้ในการตกแต่งก็ไม่ควรจะมีขนาดที่ใหญ่เกินไป (แกะสลักหินเป็นส่วนของขาของโคมไฟและตกแต่งด้วยหินแกะที่ทำการห้อยอยู่ด้านบนของโคมไฟ)	A งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลาย ลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย เมื่อจักสานจะมีรูปแบบที่บางเป็นแผ่น สามารถนำไปใช้ในการปิดผิว และการสร้างรูปทรงต่างๆ C การจักสานเมื่อนำมาผ่านแสงไฟจะเกิดความสวยงาม น่าสนใจ ทำให้แสงและแสดงลวดลายในการสานได้ ดังนั้นการออกแบบโคมไฟจึงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ การจักสานไม้ไผ่ มีลวดลายที่สวยงาม และมีพื้นที่ว่างในระนาบการจักสานเดียวกัน ดังนั้นเมื่อทำการใช้แสงในการออกแบบ จะเกิดการลอดของแสงผ่านการจักสานเกิดความสวยงามและน่าสนใจ E ทำการเจาะรูไม้(วัสดุหลัก) แล้วนำหวายมาทำการเสียบยึดเป็นแนวเส้นขนาน ในส่วนของโครงสร้างโคมไฟด้านบน G ทำการออกแบบช่องเสียบสลักเพื่อนำการจักสาน มาเสียบประกอบภายในส่วนของการให้แสงเพื่อการตกแต่ง นำความงามจากการจักสานที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ในการออกแบบ โดยใช้ **ลวดลายเฉลียวแปดเหลี่ยม** ซึ่งมีชุดความเชื่อแสดงถึงความเป็นเจ้าของ การขับไล่สิ่งไม่ดีเข้าสู่อาคารบ้านเรือน และปกป้องจากภัยอันตราย I การนำการจักสานที่เป็นลักษณะแผ่น มาใช้ประกอบเข้ากับรูปร่างรูปทรง หรือ การประกอบเป็นแผ่นระนาบให้เข้ากับผลงาน เป็นแนวคิดที่เรียบง่าย แต่ก็เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับชิ้นงานได้	B **รูปแบบและลวดลายของเฉลียว** เฉลว หรือ ฉลิว” เป็นเครื่องหมายทำด้วยเส้นตอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักขัดกันเป็นมุม ตั้งแต่สามมุมขึ้นไป โบราณใช้เฉลวในงานต่าง ๆ ดังนี้ ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นร้านขายของ ,ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นที่ตั้งด่านเก็บภาษี, ใช้บอกอาณาเขตการจับจองที่นาโดยการปักเฉลวไว้ที่สี่มุมของที่ที่ตนเป็นเจ้าของ H **รูปแบบและโครงสร้างของซุ้มประตูโขงวัดพระธาตุลำปางหลวง** ซุ้มโขงหรือประตูโขงทำหน้าที่เป็นซุ้มประตูทางเข้าวัดที่มีรูปแบบเฉพาะตนของล้านนา การสร้างซุ้มโขง สร้างตามความเชื่อตามระบบจักรวาลของล้านนา โดยทำหน้าที่เป็นตัวกั้น ระหว่างความไม่สงบภายนอกกับความสงบภายใน เป็นขอบเขตที่ทำให้ผู้ที่เข้าไปภายในต้องปรับเปลี่ยน พฤติกรรมของตนให้มีความสำรวมและเหมาะสม “ประตูทางเข้าวัดพระธาตุลำปางหลวง” เป็นซุ้มโขงหรือประตูโขง ประดับด้วยปูนปั้นฝีมือช่างหลวง ทางเข้าฝั่งทิศเหนือด้านหน้าวัดพระธาตุลำปางหลวง ซุ้มโขงนี้ตั้งอยู่บนแนวเดียวกับพระวิหารและพระเจดีย์ของวัดพระธาตุลำปางหลวง อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : โครงสร้างหลักโคมไฟส่วนฐาน เป็นวัสดุไม้ฉำฉาทั้งชิ้น ทำการแกะสลักแบบขุดเป็นหลุม เพื่อให้วัสดุไม้นั้นเป็นเนื้อชิ้นเดียวกันและมีน้ำหนัก ทำให้ฐานไม้ที่เป็นส่วนของโคมไฟสามารถตั้งวางได้อย่างมั่นคง ไม่ล้มง่าย (โคมไฟตกแต่งเป็นโคมไฟทรงสูง) รวมถึงฐานไม้เกิดเป็นหลุมสามารถเกิดประโยชน์ใช้สอยในการเก็บและวางสิ่งของขนาดเล็กได้ ส่วนขาทำการกลึงไม้เป็นทรงสูงยึดกับตัวฐานไม้ด้วยการเจาะรูประกอบทำให้การวางมั่นคงยิ่งขึ้น, นำวัสดุหวาย-เหล็กเส้น มาใช้ในการสร้างรูปร่างรูปทรง ให้เป็นตามแนวคิดในการออกแบบ (แนวคิดจากซุ้มประตูโขงวัดพระธาตุลำปางหลวง) เนื่องจากหวายเป็นวัสดุที่สามารถนำมาดัดโค้งในการขึ้นรูปทรงได้ และมีขนาดที่หลากหลาย นำหวายมาดัดให้เกิดเป็นส่วนของรูปทรงโคมไฟทางด้านบน, ทำการประกอบแบบฐานไม้ฉำฉาและหวายด้านบน ด้วยวิธีการเจาะรูไม้แล้วนำเส้นหวายเข้าไปเสียบประกอบให้เป็นชิ้นงานเดียวกัน ทำให้โคมไฟมีความแข็งแรง แน่นหนามากขึ้น, ปิดผิวโคมไฟด้านบนด้วยการจักสานไม้ไผ่ โดยสามารถจักสานเป็นแผ่นแล้วตัดประกอบให้เกิดเป็น Pattern ตามรูปแบบของโคมไฟได้ เพราะไม้ไผ่จักสานนั้นมีความแน่นเหนียว มีความยืดหยุ่นสูง และยึดแน่นแข็งแรงเมื่อทำการประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.10 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 3

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

แนวทางในการออกแบบ ได้ทำการแยกส่วนของวัสดุออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 คือโครงสร้างตัวฐานของการออกแบบโคมไฟตกแต่งแบบตั้งโต๊ะ ได้ใช้กรรมวิธีภูมิปัญญาการทำงานแกะสลักไม้ **การออกแบบได้ทำรูปทรงของโครงสร้างให้เป็นรูปทรงครึ่งวงกลม ภายในทำการกลึงไม้ให้เป็นหลุม คล้ายเป็นรูปทรงถาดใส่ของ** โดยในการออกแบบมีความประสงค์ให้มีประโยชน์ใช้สอยเพิ่มขึ้น โดยสามารถที่จะนำสิ่งของหรือสัมภาระที่มีขนาดไม่ใหญ่มาก (อาทิ กุญแจ โทรศัพท์มือถือ หนังสือโน๊ต ปากกา เป็นต้น) วางลงจัดเก็บไว้ภายในได้ เป็นการเพิ่มลักษณะการใช้งานได้อีกทางหนึ่ง ส่วนภายนอกได้ทำการแกะสลักไม้ให้เป็นการใช้สิ่วขูดไม้ให้เกิดเป็นลวดลาย เป็นแนวคิด **การขูดสิ่วตามลักษณะการทำงานแบบธรรมชาติ** ซึ่งการขูดสิ่วนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกันและมีขนาดของรอยสิ่วใกล้เคียงกัน



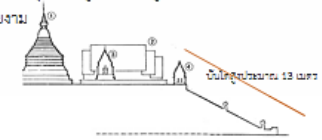
ส่วนที่ 2 เป็นโครงสร้างส่วนของโคมไฟทางด้านบนเพื่อนำไปใช้เป็นการปิดผิวด้วยการจักสาน เป็นการขึ้นโครงสร้างด้วยหวายกาหลงเส้นเล็ก **ทำการดัดโค้งจากวัสดุเชิงเส้นให้เป็นรูปแบบของชุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง** ตามแรงบันดาลใจที่ได้ระบุไว้ (ทั้งเส้นตรงและเส้นโค้งตามรูปแบบของชุ้มประตู) โดยใช้การเดินเส้นคู่เพื่อเพิ่มความแข็งแรง ยึดหวายด้วยการมัด และ**ทำการออกแบบโครงสร้างของประตูชุ้มให้เป็น 2 ชั้น ประดับแกนไม้แต่ละชั้นตามแนวคิด** และทำการขึ้นโครงสร้างเส้นประตูโดยรอบบนฐานด้านบน ที่เป็นโครงสร้างไม้ในส่วนที่ 1 โดยใช้วิธีการเจาะรูไม้แล้วนำหวายเสียบเข้าประกอบ (ประตูคือที่วางจัดเก็บสิ่งของ)

ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

ส่วนของการแกะสลักหิน ได้นำมาใช้ในการออกแบบส่วนของขาตั้งของโคมไฟตกแต่ง ทั้ง 3 ขา โดยใช้แบบกรรมวิธีการผลิตสากครก เป็นการตัดเฉือนเศษหินออกเป็นรูปทรงแล้วจึงทำการขัดให้เป็นรูปแบบของขาโคมไฟตามแบบ (โดยในการผลิตสาก จะใช้เครื่องจักรในการตัดและใช้น้ำเป็นตัวหล่อลื่น ซึ่งผลที่ได้คือจะได้รูปทรงของสากตามขนาดแบบคร่าวๆก่อนนำไปขัดให้เกิดรูปทรง และได้เศษวัสดุที่ได้จะมีลักษณะที่เป็นแผ่นยาว ตามขนาดความยาวของตัวสาก)



โดยในการพัฒนา **ได้ออกแบบส่วนขาของตั้งโคมไฟตกแต่งทั้ง 3 ขา ให้มีลักษณะ เรียวยาว และมีความสูงลาดเอียง เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของรูปแบบวัด** กล่าวคือทางด้านหน้าของวัด ก่อนจะนำเข้าสู่ชุ้มประตูโขงวัดพระธาตุลำปางหลวง ซึ่งตั้งอยู่บนเนินจะต้องเดินขึ้นบันได (บันไดนาค) ที่ยอดยาว ที่มีความสูงประมาณ13 เมตร เพื่อเชื่อมพื้นที่ระหว่างวัดกับภายนอก การออกแบบ จึงต้องการให้เกิดความสูงของขาเพื่อมุ่งสู่บริเวณการออกแบบเชิงเส้นจากหวาย (เสมือนชุ้มประตูโขง) ขึ้นสู่ตัวโคมไฟตามสัดส่วนที่สวยงาม



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยแป้ง อ.เมือง

ส่วนของการจักสาน ได้ทำการจักสานไม้ไผ่ให้เป็น **ลวดลายเฉลียวสามเหลี่ยม ทางด้านบนของโคมไฟตกแต่งให้เกิดเป็นช่องสามเหลี่ยมที่มีความถี่ห่างอย่างสวยงามรอบตัวของโคมไฟ** (ส่วนของการให้แสง) โดยทำการจักสานตามแนวของแกนหวายกาหลงที่เป็นเส้นตรง จากฐานทางด้านล่าง (ที่เป็นจุดโค้งลง ตามการจัดวางของแกนหวายที่ออกแบบเสมือนเป็นชุ้มประตูโขง) ขึ้นสู่ด้านบนสุดที่ออกแบบให้เป็นจุดโค้ง โดยทำการจักสานรอบตัวโคมไฟ และปิดผิวเฉพาะส่วน เพื่อเห็นถึงแกนเส้นโครงสร้างของหวายที่ตั้งตรงขึ้น และเกิดความต่อเนื่อง เชื่อมโยงกับแกนของเส้นหวายที่ทำการออกแบบเป็นลักษณะเชิงเส้น ในส่วนของชุ้มประตูโขง ที่ได้ทำการจัดองค์ประกอบไว้ทางด้านล่างได้เหมาะสม



การจักสานไม้ไผ่ ลวดลายเฉลียวสามเหลี่ยม





แนวคิดการพัฒนา

การออกแบบโคมไฟตกแต่งในครั้งนี้ ได้แนวคิดมาจากชุ้มประตูโขงวัดพระธาตุลำปางหลวง ซึ่งตั้งอยู่บนเนิน **มีความสูงประมาณ 13 เมตร** โดยมีบันไดนาคทอดยาวเชื่อมพื้นที่ระหว่างวัดกับภายนอก **ลักษณะเป็นอาคารทรงมณฑปมียอดแหลมซ้อนหลายชั้น** โครงสร้างก่ออิฐถือปูน ภายนอกฉาบด้วยปูนสีขาวแต่งลายปูนปั้นเกือบตลอด ทำเป็นช่องทางเดินด้านทิศตะวันออก-ตะวันตก **ปากช่องทางเดินประดับชุ้มโค้งซ้อน 2 ชั้น**



ในการออกแบบจึงได้นำแบบอย่างโครงสร้างของชุ้มประตูโขงมาใช้ในการพัฒนา โดยใช้การถอดรูปแบบของชุ้มประตูจากโครงสร้างก่ออิฐถือปูน **ออกมาเป็นแนวคิดเชิงเส้น ให้ขนาดและสัดส่วนที่ได้มานั้นมีความใกล้เคียงกับรูปแบบเดิม ใช้แนวเส้นประกอบซ้อนกันเป็นรูปทรงของโครงสร้าง** ทั้งจุดที่เป็นเส้นตรงของเสา จุดที่เป็นเส้นโค้งของชุ้มประตู รวมถึงลวดลายที่มาประดับตกแต่ง เมื่อนำโครงสร้างที่เป็นเส้นมาประกอบกันแล้ว จะเกิดเป็นรูปแบบของผลงานที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างงานเชิงเส้นและงานที่ฉาบด้วยปูน ซึ่งในการออกแบบนั้นได้ใช้รูปแบบจากชุ้มประตู คือการที่มีการประดับชุ้มโค้งซ้อน 2 ชั้น มาใช้ร่วมในการพัฒนาเช่นกัน จึงทำให้รูปแบบที่ได้จากงานเชิงเส้นมีความเชื่อมโยงอย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

รูปแบบชุ้มประตูโขงวัดพระธาตุลำปางหลวง

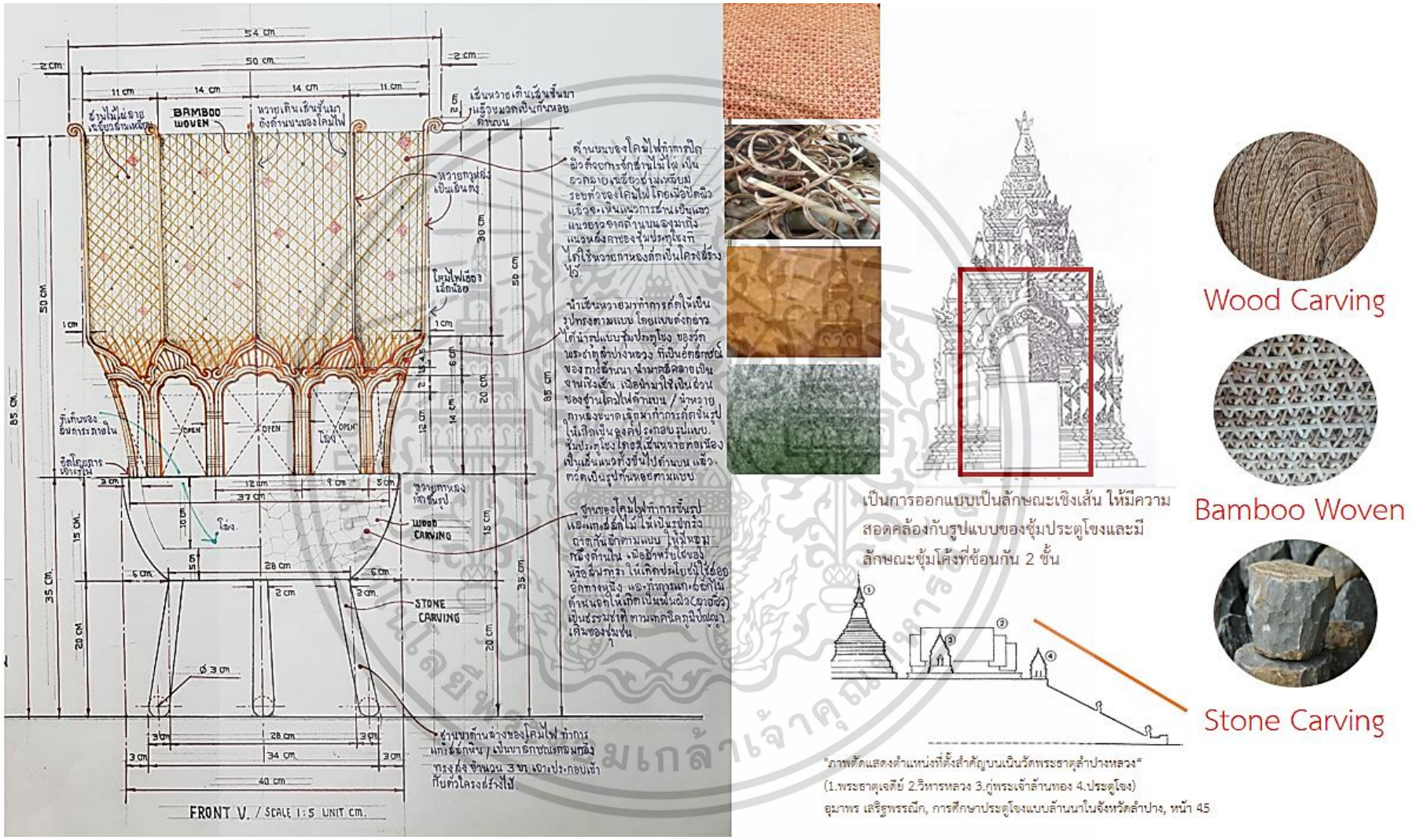
ชุ้มโขงหรือประตูโขงทำหน้าที่เป็นชุ้มประตูทางเข้าวัดที่มีรูปแบบเฉพาะตนของล้านนา การสร้างชุ้มโขง สร้างตามความเชื่อตามระบบจักรวาลของล้านนา โดยทำหน้าที่เป็นตัวกั้น ระหว่างความไม่สงบภายนอกกับความสงบภายในเป็นขอบเขตที่ทำให้ผู้ที่เข้าไปภายในต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนให้มีความสำรวมและเหมาะสม

"ประตูทางเข้าวัดพระธาตุลำปางหลวง" เป็นชุ้มโขงหรือประตูโขง ประดับด้วยปูนปั้นสีมีอย่างหลวง ทางเข้าฝั่งทิศเหนือด้านหน้าวัดพระธาตุลำปางหลวง ชุ้มโขงนี้ตั้งอยู่บนแนวเดียวกับพระวิหารและพระเจดีย์ของวัดพระธาตุลำปางหลวง อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง

หอภาพถ่ายล้านนา, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. cmhop.finearts.cmu.ac.th. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2563.

วัดพระธาตุลำปางหลวง มีขนาดใหญ่ ครอบคลุมพื้นที่กว้างและสร้างขึ้นอย่างประณีต ผลจากการออกแบบวางผังวัดด้วยภูมิปัญญา ฝีมือเชิงช่างเปี่ยมด้วยคุณค่าความงามทางศิลปะและสภาพแวดล้อมรอบๆบริเวณวัด ตัววัดทั้งวัดตั้งอยู่บนเนิน (ซึ่งไม่ใช่เนินตามธรรมชาติ แต่เป็นฝีมือมนุษย์ถมดินก่อขึ้น) สูงจากพื้นราบปกติประมาณสิบเมตร เนินนั้นช่วยขับเน้นเสริมให้ วิหารหลวงและองค์พระธาตุเจดีย์ ซึ่งอยู่หลังเขตแนวกำแพงแก้ว (หรือเรียกกันอีกอย่างว่า ศาลาบาตร) เพิ่มทวีความสูงจนโดดเด่นขึ้นกว่าเดิมอีกมาก ประกอบกับรอบๆ บริเวณวัดไม่มีอาคารบ้านเรือนตึกสูงมาบดบังความยิ่งใหญ่สง่างามและสามารถรับรู้ได้ถึงเจตนาในการออกแบบสร้างขึ้น โดยมุ่งหมายเนรมิตให้เป็นเขตแดนศักดิ์สิทธิ์ สูงส่งเหนือกว่าโลกปกติของปุถุชน

www.lampang.go.th. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2563.



ภาพที่ 4.164 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง แรงบันดาลใจจากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง



ภาพที่ 4.164 (ต่อ)



ภาพที่ 4.164 (ต่อ)

4) โคมไฟตกแต่ง จากตัวเหงาล้านนา จำนวน 2 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้	ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน	ภูมิปัญญาการจักสาน	Material Culture / เรื่องราว
A ทำการแกะสลักไม้ ให้เกิดเป็นรูปถ้วยปากกว้าง และนำการกะสลักหินมาเสริมตรงส่วนขาตั้ง นำ 2 ส่วนนี้มาผสมผสานกันให้เป็นส่วนฐานด้านล่างของตัวโคมไฟตกแต่ง เพราะไม้และหินสามารถแกะสลักให้เชื่อมต่อกันได้ให้เกิดเป็นรูปทรงเดียวกัน E **การแกะสลักให้เกิดเป็นพื้นผิวและลวดลายต่างๆที่มีความน่าสนใจตามแนวคิดหรือลวดลายที่ต้องการ** โดยการแกะสลักละเว้นส่วนของเปลือกไม้ (สามารถเว้นในส่วนใดก็ได้ของผลงานให้คงความเป็นเปลือกไม้ไว้) เห็นถึงความเป็นธรรมชาติ วิธีนี้สามารถที่จะแสดงพื้นผิวของวัสดุที่ต่างกันของความเป็นธรรมชาติกับสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น	B วัสดุหิน มีน้ำหนักที่มาก เหมาะสำหรับการตกแต่งชิ้นงานมากกว่า ทำการออกแบบจากตัววัสดุเอง และรูปแบบการแกะหินเพื่อใช้ในการตกแต่งก็ไม่ควรจะมีขนาดที่ใหญ่เกินไป (แกะสลักหินเป็นส่วนของขาของโคมไฟ)	A งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลาย ลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย เมื่อจักสานจะมีรูปแบบที่บางเป็นแผ่น สามารถนำไปใช้ในการปิดผิว และการสร้างรูปทรงต่างๆ C การจักสานเมื่อนำมาผ่านแสงไฟจะเกิดความสวยงาม น่าสนใจ ทำให้แสงและแสดงลวดลายในการสานได้ ดังนั้นการออกแบบโคมไฟจึงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ การจักสานไม้ไผ่ มีลวดลายที่สวยงาม และมีพื้นที่ว่างในระนาบการจักสานเดียวกัน ดังนั้นเมื่อทำการใช้แสงในการออกแบบ จะเกิดการลอดของแสงผ่านการจักสานเกิดความสวยงามและน่าสนใจ E ทำการเจาะรูไม้(วัสดุหลัก) แล้วนำหวายมาทำการเสียบยึดเป็นแนวเส้นขนาน ในส่วนของโครงสร้างโคมไฟด้านบน I การนำการจักสานที่เป็นลักษณะแผ่น มาใช้ประกอบเข้ากับรูปร่างรูปทรง หรือ การประกอบเป็นแผ่นระนาบให้เข้ากับผลงาน เป็นแนวคิดที่เรียบง่าย แต่ก็เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับชิ้นงานได้	C **รูปแบบตัวเหงาล้านนา** ตัวเหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัว รัศมีของวงกลมทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ ซึ่งตัวเหงาในลายไทยนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงกนกสามตัว เป็นลายที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้างขมวดก้นหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกาบและตัวยอดของลายกนก โดยตัวเหงารวมถึงงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนานั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิ่มเอมอุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ ซึ่งรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรม งานปูนปั้นตามวัดวาอารามเป็นต้น

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : โครงสร้างหลักโคมไฟส่วนฐาน เป็นวัสดุไม้ฉำฉาทั้งชิ้น ทำการแกะสลักแบบขุดเป็นหลุม เพื่อให้วัสดุไม้นั้นเป็นเนื้อชิ้นเดียวกันและมีน้ำหนัก ทำให้ฐานไม้ที่เป็นส่วนของโคมไฟสามารถตั้งวางได้อย่างมั่นคง ไม่ล้มง่าย (โคมไฟตกแต่งเป็นโคมไฟทรงสูง) รวมถึงฐานไม้เกิดเป็นหลุมสามารถเกิดประโยชน์ใช้สอยในการเก็บและวางสิ่งของขนาดเล็กได้ ส่วนขาทำการกลึงไม้เป็นทรงต่ำยึดกับตัวฐานไม้ด้วยการเจาะรูประกอบทำให้การวางมั่นคงยิ่งขึ้น, นำวัสดุหวาย-เหล็กเส้น มาใช้ในการสร้างรูปร่างรูปทรง ให้เป็นตามแนวคิดในการออกแบบ (แนวคิดจากรูปร่างรูปทรงตัวเหงาล้านนา) เนื่องจากหวายเป็นวัสดุที่สามารถนำมาดัดโค้งในการขึ้นรูปทรงได้ และมีขนาดที่หลากหลาย นำหวายมาดัดให้เกิดเป็นส่วนของรูปทรงโคมไฟทางด้านบน, ทำการประกอบแบบฐานไม้ฉำฉาและหวายด้านบน ด้วยวิธีการเจาะรูไม้แล้วนำเส้นหวายเข้าไปเสียบประกอบให้เป็นชิ้นงานเดียวกัน ทำให้โคมไฟมีความแข็งแรงแน่นหนามากขึ้น, ปิดผิวโคมไฟด้านบนด้วยการจักสานไม้ไผ่ โดยสามารถจักสานเป็นแผ่นแล้วนำมาตัดประกอบให้เกิดเป็น Pattern ตามรูปแบบของโคมไฟได้ เพราะไม้ไผ่จักสานนั้นมีความแน่นเหนียว มีความยืดหยุ่นสูง และยึดแน่นแข็งแรงเมื่อทำการประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.12 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 4

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

แนวทางในการออกแบบ ได้ทำการแยกส่วนของวัสดุออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 คือโครงสร้างตัวฐานของการออกแบบโคมไฟตกแต่งได้ใช้กรรมวิธีภูมิปัญญาการทำงานแกะสลักไม้ **การออกแบบได้ทำรูปทรงของโครงสร้างให้เป็นรูปทรงกระบอก ภายในทำการกลึงไม้ให้เป็นหลุม คล้าย เป็นรูปทรงถาดใส่ของ** โดยในการออกแบบมีความประสงค์ให้มีประโยชน์ใช้สอยเพิ่มขึ้น โดยสามารถที่จะนำสิ่งของหรือสัมภาระที่มีขนาดไม่ใหญ่มาก(อาทิ กุญแจ โทรศัพท์มือถือ หนังสือโน้ต ปากกา เป็นต้น) วางลงจัดเก็บไว้ภายในได้ เป็นการเพิ่มลักษณะการใช้งานได้อีกทางหนึ่ง ส่วนภายนอกได้ทำการแกะสลักไม้ให้เป็นการใช้สิ่วขูดไม้ให้เกิดเป็นลวดลาย เป็นแนวคิด**การขูดสิ่วตามลักษณะการทำงานแบบธรรมชาติ** ซึ่งการขูดสิ่วนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกันและมีขนาดของรอยสิ่วใกล้เคียงกัน และ**การเว้นระยะแสดงส่วนที่เป็นเปลือกไม้** ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับตัวเหงาล้านนา ที่มีความอิ่มเอม การอยู่ร่วมและเป็นส่วนหนึ่งกับธรรมชาติ ดังนั้น การนำความเป็นสัจจะวัสดุมาใช้ร่วมจึงเป็นการส่งเสริมแนวคิดให้ออกแบบในทิศทางเดียวกัน



ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

ขาทางด้านล่างทั้ง 4 ขา ใช้การแกะสลักหินเป็นเป็นก้อนกลมและโค้งตามแบบ ประกอบโดยทำการเจาะรูของฐานไม้ด้านล่าง นำเอาหินที่ได้แกะสลักไว้มาเสียบลง (เหมือนการเข้าเดือยไม้)



ส่วนที่ 2 ส่วนของโครงสร้างโคมไฟทางด้านบน ใช้การ**ตัดหวายจากการอบความร้อนจากไอน้ำ (ไอน้ำจากการต้มน้ำ)เพื่อให้หวายนั้นเกิดการอ่อนตัว แล้วจึงทำการตัดหวาย ให้เกิดเป็นโครงสร้างของรูปแบบตัวเหงาที่มีระยะห่างที่เท่ากันตามแบบที่สุด** วิธีการนี้จะทำให้รูปแบบและระยะห่างที่ได้ใกล้เคียงกัน (เหมาะกับการขึ้นโครงสร้างที่เป็นอิสระ) และไม่ทำให้หวายที่ทำการตัดโค้งเกิดการหัก งอ หรือฉีกได้ เมื่ออากาศเย็นขึ้น ซึ่งหวายที่ทำการตัดโค้งเมื่อเย็นตัวลง หวายจะมีการคลายตัวน้อยมาก ทำให้ผลงานที่ได้ออกมาจะตรงกับความต้องการของผู้สร้างแบบได้ดียิ่งขึ้น แต่การทำในลักษณะดังกล่าวต่อนข้างจะมีความยุ่งยากพอสมควร เนื่องจากต้องหาวัสดุอุปกรณ์ในการต้มน้ำที่มีขนาดที่ใหญ่ เพียงพอต่อความต้องการของไอน้ำที่ได้ รวมถึงถุงพลาสติกหรือถุงผ้าที่มีความหนาแน่นสูงและมีขนาดใหญ่พอที่จะสามารถใส่หวายที่ต้องการตัดโค้งไว้ภายในได้



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

การจักสานเมื่อนำมาผ่านแสงไฟ จะเกิดความสวยงาม น่าสนใจ การออกแบบจึงใช้เทคนิคการจักสานลวดลายดอกพิกุลมาใช้ประดับตกแต่งโดยรอบ และมีการนำเอาเส้นหนังมาทำการจักสานร่วมในลายดอกพิกุล เพื่อสร้างมิติและความน่าสนใจยิ่งขึ้น แสงที่ออกมาจะเหมือนมีการปิดกั้นบดบังไว้(แสงออกมาไม่มาก) ส่วนแสงที่ออกมาจากช่องระยะห่าง ของการตัดหวายเป็นรูปตัวเหงาจะมีความสว่างเด่นชัดมากกว่า ส่วนการสานจะปิดในส่วนแรงโคมไฟทางด้านบนอยู่ตรงกลางของตัวเหงาที่หันหน้าเข้าหากัน จรดลงไปตรงฐานของตัวเหงา และการจักสานปิดด้านข้างทั้ง 2 ข้างเล็กน้อยเพื่อให้เกิดความเป็น Unity ของรูปร่างโดยรวม



ในการประกอบแบบ ได้ใช้เทคนิคการเจาะรูไม้โครงสร้างของไม้ทางด้านล่าง นำเอาแกนหวาย (หวายน้ำผึ้งที่ทำการตัดเป็นรูปตัวเหงา) ซึ่งมีขนาดที่ใหญ่ มาเสียบวางลงไปในรูที่ได้ทำการเจาะไว้ ให้แกนหวายและฐานไม้กลึงทางด้านล่างประกอบติดกันเป็นชิ้นเดียว ทำการมัดยึดตัวโคมไฟและฐาน แล้วจึงทำการจักสานลายดอกพิกุลที่แทรกหนังเทียม เข้าไปในส่วนของโคมไฟที่ได้ออกแบบและเว้นระยะที่ว่างไว้ตามแบบ



แนวคิดการพัฒนา

ในส่วนของรูปร่าง รูปทรงโดยรวมในการออกแบบ ได้ใช้ลักษณะรูปร่าง โครงสร้างและความงามของตัวเหงาล้านนามาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เนื่องจากตัวเหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลม (Spiral) ทำให้เกิดความรู้สึกพิศน่าค้นหาและน่าสนใจ โดยตัวเหงาในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนานั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่ **อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิ่มเอม อุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ** ซึ่งรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรม งานปูนปั้นประดับตามวัดวาอารามเป็นต้น

ดังนั้นเพื่อให้เกิดความสอดคล้องการนำเอาแรงบันดาลใจดังกล่าวเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและเพื่อให้เกิดความชัดเจน จึงนำเอาตัวเหงาที่ได้มาทำการออกแบบ โดยทำการออกแบบโคมไฟตกแต่ง โดยเน้นหนักไปในทักษะภูมิปัญญาในการขึ้นโครงสร้างในการตัดหวาย ให้เกิดเป็นรูปแบบตัวเหงาที่มีความน่าสนใจ นำมาประดับในส่วนของโคมไฟทางด้านบน และทำการประกอบโครงสร้างร่วมกันทั้ง 4 ตัว อันเป็นจุดนำสายตา ใช้เทคนิคการจักสานลวดลายดอกพิกุลที่แทรกวัสดุหนังมาปิดผิวระหว่างจุดเชื่อมต่อ ให้เป็นรูปทรงโคมไฟที่มีความสวยงาม ฐานทางด้านล่างออกแบบโดยใช้เทคนิคการกลึงไม้และการแกะสลักไม้ตามลวดลายของการขูดสิ่ว ให้เกิดเป็นพื้นผิวที่เป็นธรรมชาติ บวกกับการแสดงส่วนที่เป็นลายเปลือกไม้ ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับตัวเหงาล้านนา ที่มีความอิ่มเอม การอยู่ร่วมและเป็นส่วนหนึ่งกับธรรมชาติ ดังนั้นการนำความเป็นสัจจะวัสดุมาใช้ร่วมจึงเป็นการส่งเสริมแนวคิดให้ออกแบบในทิศทางเดียวกัน รวมถึงการออกแบบให้เกิดช่องใส่ของทางด้านล่างให้เกิดประโยชน์ใช้สอยเพิ่มเติม การนำหินมาแกะสลักในส่วนของขาของฐานด้านล่าง 4 ตัว ให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นในการออกแบบและพัฒนาร่วมกัน

Materjal Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

รูปแบบของตัวเหงา

ลายกระหนกตัวแรก เมื่อเป็นส่วนล่างของปั้นลมเรือนไทยภาคกลางเรียกว่าตัวเหงา หรือเหงาปั้นลม โดยกลับหัวโค้งเข้า คล้ายเหงาหรือกระหนกตัวแรก วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. พจนานุกรมศัพท์ศิลปกรรมไทย. 2559. น.541

ตัวเหงานั้นมีลักษณะศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด สวยงาม มีลักษณะการการจัดเรียงตัว ม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลมให้เกิดความรู้สึกที่ฟ่าค้นหาและฟ่าสนใจ ตัวเหงานั้นจะปรากฏเด่นชัดในงานประติมากรรม การปูนปั้น และการแกะสลักในงานสถาปัตยกรรม อีกทั้งยังเป็นส่วนที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งของศิลปะลายไทย โดยตัวเหงาในงานลายไทยนั้น จะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงกนกสามตัว เป็นลายที่ถูกวางอยู่ทางด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้าง ขมวดกันหอยสว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้น ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นตัวรองรับกาบและตัวยอดของลายกนก ซึ่งสามารถกล่าวอ้างได้ว่าตัวเหงานั้นนับเป็นลายตัวต้น และเปรียบเสมือนเป็นจุดเริ่มต้นของการวาดและการเขียนงานในศิลปะไทย โดยบางลายตัวเหงาจะมีลักษณะข้อนเกี่ยวกันสามตัว กลายเป็นส่วนประกอบของลายกนกแบบต่างๆในการเขียนลายไทย ซึ่งตัวเหงาในล้านนานั้นจะมีความแตกต่างกับตัวเหงาที่มีอยู่ในภาคส่วนต่างๆของพื้นที่ในประเทศไทย งานสถาปัตยกรรมและศิลปะลายไทย เนื่องจากตัวเหงาในศิลปะล้านนานั้น **ส่วนใหญ่จะมีลักษณะอ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิ่มเอมและอุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา การได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ** ซึ่งรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรม งานปูนปั้นตามวัดวาอาราม เป็นต้น



ภาพที่ 4.165 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง แรงบันดาลใจจากจากตัวเหงาล้านนา



ภาพที่ 4.165 (ต่อ)



ภาพที่ 4.165 (ต่อ)

5) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดหม้อดอกบูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา จำนวน 2 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.13

ตารางที่ 4.13 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้	ภูมิปัญญาแกะสลักหิน	ภูมิปัญญาการจักสาน	ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา	Material Culture
A **การแกะสลักให้เกิดเป็นพื้นผิวและลวดลายต่างๆที่มีความน่าสนใจ ตามแนวคิดหรือลวดลายที่ต้องการ** โดยการแกะสลัก แบบขูดด้วยสิ่วเป็นเส้นโค้งตามแนวขนานเดียวกัน โดยเส้นจะมีลักษณะที่นูนขึ้น เป็นการขูดเนื้อไม้ให้ตื้นลงจนเกิดเป็นเส้น งานรูปแบบดังกล่าวเหมาะกับการแกะสลักที่มีความโค้ง พลิ้วไหว	B วัสดุหิน มีน้ำหนักที่มาก เหมาะสำหรับการตกแต่งชิ้นงานมากกว่า ทำการออกแบบจากตัววัสดุเอง และรูปแบบการแกะหินเพื่อใช้ในการตกแต่งก็ไม่ควรจะมีขนาดที่ใหญ่เกินไป (แกะสลักหินเป็นส่วนฐานของโคมไฟ เชื่อมต่อกับงานเซรามิค และเป็นตัวสร้างน้ำหนักเพื่อให้โคมไฟตั้งอยู่ได้อย่างแข็งแรง) C เศษหินจากการนำส่วนที่เจาะคว้านเป็นทรงกระบอก มาทำการตัดเฉือนส่วนหัวและท้าย เกิดเป็นเศษรูปทรงเป็นแผ่นวงกลม ขนาดประมาณ 15 ซม.-20 ซม.หนาประมาณ 1 ซม. มาใช้ประกอบและแกะสลักให้เกิดเป็นส่วนฐานเพิ่มน้ำหนักแก่โคมไฟ รวมถึงการนำเศษที่เป็นผงหิน อันเกิดจากกระบวนการผลิตครกหิน มาใช้ในการพัฒนาร่วมกับการทำงานเซรามิค F การนำผงหินที่เป็นเศษวัสดุ ที่ได้จากการตัด การเจาะ และการเฉือน ในขั้นตอนการผลิตครกหิน นำมาผสมกับเนื้อดิน (ในสัดส่วนต่างๆ) เป็นการผสมดินแบบเชิงเส้น (Line Blending) เพื่อนำมาเผาเป็นงานเครื่องปั้นดินเผา สามารถนำมาใช้ในการทดลองได้ ผงหินจากการผลิตครกหิน มีจำนวนมากและลักษณะที่เป็นผงละเอียด สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาตัววัสดุ ผงหินมีคุณสมบัติที่ทนต่อความร้อน ดังนั้นสามารถทำการทดลองผสมเข้ากับเนื้อดินร่วมกับเครื่องปั้นดินเผาได้	A งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลาย ลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย เมื่อจักสานจะมีรูปแบบที่บางเป็นแผ่น สามารถนำไปใช้ในการปิดผิวและการสร้างรูปทรงต่างๆ C การจักสานเมื่อนำมาผ่านแสงไฟ จะเกิดความสวยงามน่าสนใจ ทำให้แสงและแสดงลวดลายในการสานได้ ดังนั้นการออกแบบโคมไฟจึงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ การจักสานไม้ไผ่ มีลวดลายที่สวยงาม และมีพื้นที่ว่างในระนาบการจักสานเดียวกัน ดังนั้นเมื่อทำการใช้แสงในการออกแบบ จะเกิดการลอดของแสงผ่านการจักสานเกิดความสวยงามและน่าสนใจ E ทำการเจาะรูไม้(วัสดุหลัก) แล้วนำหวายมาทำการเสียบยึดเป็นแนวเส้นขนาน ในส่วนของโครงสร้างโคมไฟด้านบน I การนำการจักสานที่เป็นลักษณะแผ่น มาใช้ประกอบเข้ากับรูปร่าง รูปทรง หรือ การประกอบเป็นแผ่นระนาบให้เข้ากับผลงาน เป็นแนวคิดที่เรียบง่าย แต่ก็เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับชิ้นงานได้	A เครื่องปั้นดินเผาเป็นผลิตภัณฑ์ที่Sensitive ที่สุดของวัสดุ ที่ทำการคัดเลือกในการทำงานวิจัย (จากทั้งหมดทั้ง 4 กลุ่มชุมชน)ทั้งมีความเปราะบางและมีการหดตัวในขั้นตอนในการผลิต ดังนั้นเครื่องปั้นดินเผาจึงเป็นวัสดุและศิลปหัตถกรรมแรกที่ต้องคำนึงถึงในการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการผสมผสานวัสดุและภูมิปัญญาได้ B ใช้เทคนิคการทำ Mold และหล่อน้ำสลิป ในการสร้างรูปทรง D ใช้เทคนิคการวางซ้อนทับ โดยมีแกนตัวแม่และเบ้าตัวลูก (คล้ายลักษณะการเข้าเดือยไม้) ซึ่งจะใช้การวางทับกันเป็นชั้นๆ โดยใช้น้ำหนักของตัววัสดุเป็นแรงในการประกอบ ให้วัสดุที่นำมาประยุกต์ผสมผสานนั้นเป็นผลงานในชิ้นเดียวกันได้ ลักษณะแบบนี้ถึงแม้ว่าจะเป็นแนวทางอย่างง่าย แต่สามารถจะทำการประยุกต์เพื่อประกอบแบบได้อย่างหลากหลายและแนบชิดเป็นชิ้นเดียวกันได้อย่างดี	F **แบบอย่างศิลปะล้านนา** สีแดง สีดำและสีคราม เป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา G **รูปแบบและลวดลายของหม้อดอกปูรณฆฏะ** ลวดลายหม้อน้ำรูปร่างคล้ายแจกัน บรรจุกอบัว มีก้าน ใบ และดอก สูงพันปากหม้อ ลดหลั่นกันเป็นพุ่ม เพื่อสักการะสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า หรือพระประธานในวิหาร พบมากในศิลปะล้านนา ทำเป็นลายคำ ลายปูนปั้น ตกแต่งอุโบสถ วิหาร หอไตร เช่น ลายคำหม้อดอกปูรณฆฏะ วิหารวัดปงยางคก อ.ห้างฉัตร จ.ลำปาง, ลายปูนปั้นตกแต่งฐานหอไตร วัดพระสิงห์ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เป็นต้น หม้อดอกปูรณฆฏะ มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอินเดีย หมายถึงหม้อน้ำอันมีน้ำเต็มบริบูรณ์ ในภาษาบาลี หมายถึงการกระทำให้สมบูรณ์ตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา การมีไม้เลื้อยออกมาสองข้างแสดงสัญลักษณ์ของความเจริญงอกงามและความร่มเย็น ในล้านนามักเรียกว่าหม้อดอกหรือลายหม้อดอก I ลวดลายล้านนามีลักษณะที่มีความอ่อนช้อย นุ่มนวลลื่นไหล ตัวลายจะมีความอวบอ้วน ส่วนปลายของลวดลายจะมีลักษณะที่ม้วนกลม ที่แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ อิ่มเอิบ มากกว่าความพลิ้วไหว ระหงและเสียดแทง แต่ไม่ม้วนกลมมากเหมือนกับลวดลายของขอมหรือเขมร ลวดลายส่วนใหญ่จะมีลักษณะผสมผสานกันกับลวดลายของจีน พุกามและเชียงแสน ต่อเนื่องกันตามแต่ละยุคสมัยที่ศิลปะแต่ละแหล่งมีอิทธิพลเหนือดินแดนล้านนา จนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะ

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : ฐานด้านล่างสุดเป็นการใช้วัสดุหินมาแกะสลักซึ่งมีน้ำหนักที่มาก ทำให้โคมไฟทรงสูงสามารถตั้งวางได้ดี ไม่ล้มง่าย, ฐานโคมไฟส่วนล่างทำด้วยเครื่องปั้นดินเผา เป็นวัสดุที่มีน้ำหนักสามารถนำมาใช้ออกแบบเป็นฐานของโคมไฟได้ดี เครื่องปั้นดินเผาสามารถสร้างแบบรูปร่าง รูปทรงได้ตามการสร้างสรรค์ด้วยการปั้นขึ้นรูป และหล่อแบบด้วยน้ำสลิป ทำให้ได้รูปร่างรูปทรงของฐานที่เป็นหม้อดอกบูรณฆฏะ และสามารถแกะประดับลวดลายศิลปะล้านนา(ลายพันธ์พฤกษา) ด้วยวิธีการเจาะทะลุ และนูนสูง นูนต่ำ ตามแบบได้อย่างเหมาะสม, ด้านบนของส่วนฐานใช้ไม้ในการประกอบแบบเพื่อทำการยึดส่วนเครื่องปั้นดินเผา (การวางไม้ซ้อนทับ) และส่วนของโครงสร้างหวาย (การเจาะรูไม้และหวายเสียบประกอบ) ให้โคมไฟเป็นชิ้นงานเนื้อเดียวกันแข็งแรง, ส่วนของโคมไฟด้านบนใช้วัสดุหวาย ขึ้นรูปร่าง รูปทรง ด้วยวิธีการดัดโค้ง หมุนวนกันตามแนวคิดการออกแบบได้ (เสมือนชุ่มดอกที่กระจายออกไป) เนื่องจากหวายมีความยืดหยุ่นสูงและมีความเหนียว, ปิดผิวด้วยการจักสานไม้ไผ่ โดยจักสานเป็นแผ่นแล้วทำการตัดเป็น Pattern ให้ได้รูปแบบที่ต้องการปิดผิว ซึ่งการจักสานนั้นมีความยืดหยุ่นสูงสามารถปิดแบบงานโค้งให้รับกับโครงสร้างหวายได้อย่างเหมาะสมและยึดกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.14 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 5

แนวคิดการพัฒนา

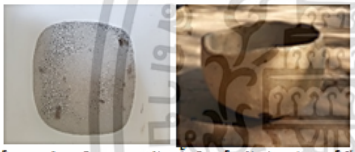
แนวทางในการออกแบบ ได้ทำการแยกส่วนของวัสดุออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 คือโครงสร้างตัวฐานของการออกแบบโคมไฟตั้งโต๊ะ ได้ใช้กรรมวิธีภูมิปัญญาการทำงานเซรามิกมาใช้ในการออกแบบ โดยทำการขึ้นรูปแบบจากน้ำสลิปออกมาเป็นส่วนของหม้อดอก ซึ่งในส่วนนี้ได้นำผงหินเข้ามาผสมกับเนื้อดินดอมพาวด์ ทำให้เกิดพื้นผิวที่น่าสนใจ ประดับด้วยการฉลุลายแบบทะลุ โดยลวดลายที่นำมาใช้ตกแต่งก็คงเป็นลวดลายตามหลักการของหม้อดอกบูรณฆฏะ อันเป็นลวดลายพันธุ์พฤกษาจากเครือเถา มีดอกบัว ก้านและใบ ฐานด้านล่างทำการแกะสลักหินเป็นรูปทรงของฐานลายตัวเหงาช้ายขวาอันเป็นเอกลักษณ์ที่ประดับไว้ขัดเจน นำการแกะสลักไม้เข้าวางไว้ส่วนบนของโครงสร้างเปรียบเสมือนปากของหม้อดอก ที่พวยพุงขึ้นไปเพื่อสร้างจุดนำสายตาให้เกิดความงดงามยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นจุดเชื่อมต่อการประกอบโครงสร้างในส่วนที่ 2 ให้มีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้นจากการเจาะแล้วนำหวายมาเสียบให้เป็นชิ้นเดียวกัน

ส่วนที่ 2 เป็นโครงสร้างส่วนของโครงสร้างหวายกาหลง ที่ออกแบบเป็นเกลียว พันสูงขึ้นเป็นทรงสูง และประดับด้วยภูมิปัญญาการจักสานจากลวดลายของลายดอกจอก ลายดอกพิกุล หรือลายเฉลวซึ่งจากโครงสร้างที่พวนพุ่งขึ้นไปเป็นพุ่มทรงสูงและประดับด้วยการจักสานนั้นเปรียบเสมือนส่วนบนของหม้อดอกที่มี กอบัว มีก้าน ใบ และดอก สูงพันปากหม้อลดหลั่นกันเป็นพุ่ม อันหมายถึง หม้อน้ำที่มีน้ำเต็มบริบูรณ์ ตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา การมีไม้เลื้อยออกมาสองข้างแสดงสัญลักษณ์ของความเจริญงอกงามและความร่มเย็น จากการออกแบบจึงเป็นการใช้มิติทางวัฒนธรรมได้เหมาะสม มีการสื่อความหมาย การตีความและการใช้ชุดหลักวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) ได้เป็นอย่างดี

ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

การนำผงหินที่เป็นเศษวัสดุที่ได้จากการตัด การเจาะและการเฉือน ในขั้นตอนการผลิตตรกหิน โดยผงหินจากการผลิตตรกหินนั้น มีจำนวนมากและมีลักษณะที่เป็นผงละเอียด สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาตัววัสดุและนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากผงหินมีคุณสมบัติที่ทนต่อความร้อนได้ ดังนั้นจึงสามารถทำการทดลองผสมเข้ากับเนื้อดินร่วมกับงานเครื่องปั้นดินเผาได้

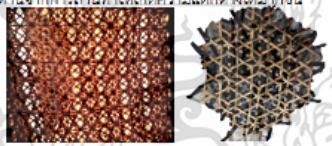


ในการนำผงหินมาผสมกับเนื้อดิน (ในสัดส่วนต่างๆ) ใช้เทคนิคการผสมดินแบบเชิงเส้น (Line Blending) โดยในการพัฒนาได้นำผงหินที่ผ่านการกรองผ่านตะแกรง ให้เหลือเพียงผงหินที่มีเนื้อละเอียด มาใช้ผสมร่วมกับดินดอมพาวด์ Compound Clay (คือดินผสมสำเร็จรูป เป็นดินที่ผ่านกระบวนการบด และผสมให้เป็นดินที่เหมาะกับทำเซรามิก) ในอัตราส่วนของดิน 90% และผงหิน 10% (เนื่องจากได้ทำการทดลองทบว่าเมื่อนำผงหินมาผสมกับดินมากกว่า 10% และทำการเผา จะเกิดปฏิกิริยาการเผาไหม้จากชิ้นงานเป็นเขม่า และผิวมีการแตกร้าว) เพื่อนำมาเผาเป็นงานเครื่องปั้นดินเผา ในส่วนของโครงสร้างหลักของโคมไฟ ทำให้เกิดพื้นผิวงานที่น่าสนใจ

ในการออกแบบส่วนฐานโคมไฟนั้น ได้ใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน โดยทำการแกะสลักหินเป็นรูปทรงของฐานหม้อดอก แกะสลักด้านข้างทั้ง 2 ด้านเป็นลวดลายตัวเหงา อันเป็นเอกลักษณ์สำคัญของหม้อดอกบูรณฆฏะที่ประดับไว้ในวัดพระธาตุลำปางหลวง และวิหารวัดปงยางคก จังหวัดลำปาง (โดยตัวเหงาที่ทำการแกะสลักนั้นมีลักษณะที่อ้วน และมนกลม ตามความเชื่อเรื่องความอิ่มเอมในศาสนาของชนชาวล้านนา)

ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

การจักสานเมื่อนำมาผ่านแสงไฟ จะเกิดความสวยงาม น่าสนใจ ทำให้เกิดแสงและเงา ในการแสดงลวดลายในการจักสานได้ ดังนั้นการออกแบบโคมไฟจึงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ ในการนำภูมิปัญญาการจักสานมาใช้ประโยชน์ การจักสานไม่ไผ่มีลวดลายที่สวยงาม และสามารถออกแบบพื้นที่ว่างในระนาบการจักสานเดียวกัน การออกแบบโคมไฟชุดนี้ ได้ทำการจักสานพุ่มรอบโครงสร้างที่เป็นหวายโคมไฟด้านบน(ที่ออกแบบโครงสร้างหวายกาหลง พันเป็นเกลียว) โดยทำการจักสานลาย **ดอกจอก ดอกพิกุล ลายเฉลียว** ซึ่งมีลวดลายที่สวยงามอีกทั้งลวดลายดังกล่าวจะมีการเว้นที่ว่างเป็นช่องหกเหลี่ยม ซึ่งลวดลายทั้ง 2 แบบนี้แม้ไม่มีการใช้แสง ก็ยังคงมีความสวยงามและประณีต ทำให้โคมไฟตกแต่งนั้นสวยงามด้วยตัวมันเองได้อย่างโดดเด่น อีกทั้งทำการทดลองกลับด้านจากการสานทำให้เกิดความแตกต่างได้มากขึ้น



ในการประกอบแบบ ใช้เทคนิคการเจาะรูวัสดุหลัก แล้วใช้ผิวไผ่สอดและทำการมัด ร้อย สานหรือถัก (ในรูปแบบต่างๆ เพราะ สามารถใช้แกนหวายหรือไส้หวายในการเดินโครงสร้างก่อนได้) ทำการเจาะรูส่วนของการแกะสลักไม้ที่วางทับส่วนของเซรามิก (ที่เป็นเสมือนปากหม้อดอก) นำหวายกาหลง มาเสียบในรูที่ทำการเจาะไว้ ให้ขึ้นเป็นโครงสร้าง และทำการใช้ไส้หวายเส้นเล็ก มามัดยึดให้เกิดรูปทรง แล้วทำการจักสานตามโครงที่ได้กำหนดไว้



เซรามิคและเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

การออกแบบโคมไฟตกแต่ง ได้ใช้ภูมิปัญญาของเซรามิกเป็นภูมิปัญญาหลัก กล่าวคือการขึ้นรูปด้วยเซรามิกถูกกำหนดขึ้นเป็นโครงสร้างหลัก เสมือนเป็นหม้อดอกที่เป็นตัวแจกัน ในกรรมวิธีได้ใช้การปั้นขึ้นรูปให้เกิดรูปทรงที่เหมาะสม ก่อนทำ Mold จากปูนปาสเตอร์ เพื่อทำการออกแบบลวดลายพันธุ์พฤกษาจากเครือเถา ที่ประดับอยู่ของหม้อดอกบูรณฆฏะ ซึ่งมีทั้งการเจาะแบบทะลุและลายนูนต่ำ พร้อมทั้งการเคลือบสีดิน (ใช้โทนสีขาว สีแดงและสีเทาเป็นหลัก) ทำการขึ้นรูปจากน้ำสลิป โดยโครงสร้างหลัก ที่เป็นเสมือนแจกันหม้อดอกเซรามิกนี้ จะเป็นชิ้นส่วนกลางเพื่อนำงานแกะสลักไม้และแกะสลักหินมาประกอบร่วมเข้าด้วยกันให้เกิดเป็นรูปแบบของหม้อดอกบูรณฆฏะ การประกอบใช้เทคนิคการวางซ้อนทับกัน โดยมีแกนตัวแม่และเข้าตัวลูก (คล้ายลักษณะการเข้าเดือยไม้) ซึ่งจะใช้การวางทับกันเป็นชิ้นๆ โดยใช้น้ำหนักของตัววัสดุเป็นแรงในการประกอบ ให้วัสดุที่นำมาประยุกต์ผสมผสานนั้นเป็นผลงานในชิ้นเดียวกันได้ ลักษณะแบบนี้ถึงแม้ว่าจะเป็นแนวทางอย่างง่าย แต่สามารถที่จะทำการประยุกต์เพื่อประกอบแบบได้อย่างหลากหลายและแนบชิดเป็นชิ้นเดียวกันได้อย่างดี (ทั้งส่วนของงานไม้และแกะสลักหิน)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้

การแกะสลักไม้ (สลักตกแต่งเสมือนเป็นแกนของลำต้นและก้านของดอกบัว) นำมาวางทับส่วนบนของโครงสร้างเซรามิกเปรียบเสมือนปากของหม้อดอก ที่พวยพุงขึ้นไปเพื่อสร้างจุดนำสายตาให้เกิดความงดงาม อีกทั้งเป็นจุดเชื่อมต่อการประกอบโครงสร้างในส่วนที่ 2 ทางด้านบน มีการเจาะไม้เพื่อนำหวายมาเสียบประกอบให้เป็นชิ้นเดียวกัน และก่อตัวขึ้นออกแบบเป็นโครงสร้างโคมไฟ และใช้สำหรับการจักสานไม้ไผ่



Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

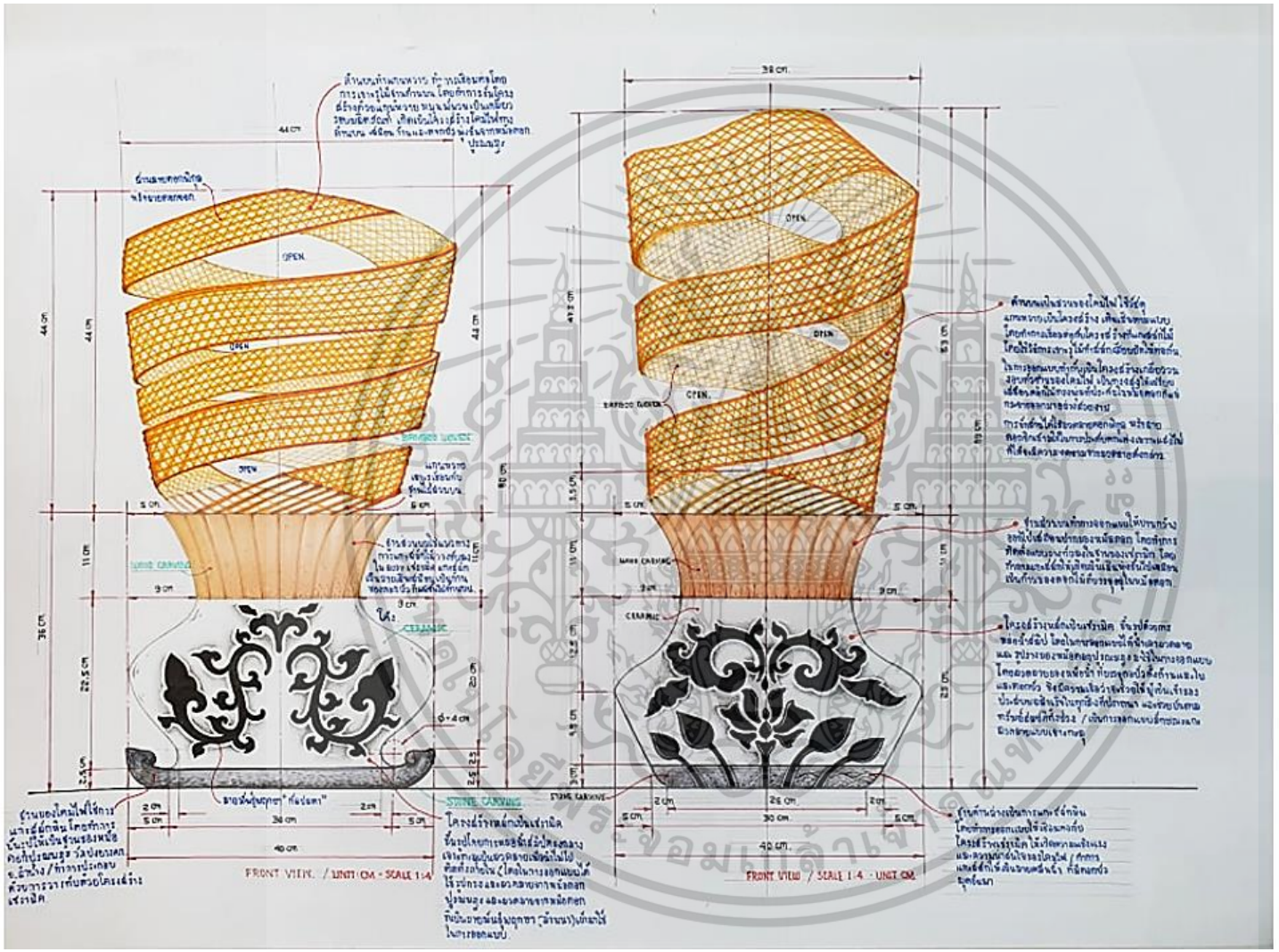
วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

รูปแบบของหม้อดอกปูรณฆฏะ

ลวดลายหม้อน้ำรูปร่างคล้ายแจกัน บรรจุกอบัว มีก้าน ใบ และดอก สูงพันปากหม้อลดหลั่นกันเป็นพุ่ม เพื่อสักการะสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า หรือพระประธานในวิหาร พบมากในศิลปะล้านนา ทำเป็นลายคำ ลายปูนปั้น ตกแต่งอุโบสถ วิหาร หอไตร เช่น ลายคำหม้อดอกปูรณฆฏะ วิหารวัดปงยางคก อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง, ลายปูนปั้นตกแต่งฐานหอไตร วัดพระสิงห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้น หม้อดอกปูรณฆฏะ มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอินเดีย หมายถึงหม้อน้ำอันมีน้ำเต็มบริบูรณ์ ในภาษาบาลี หมายถึง การกระทำให้สมบูรณ์ตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา การมีไม้เลื้อยออกมาสองข้างแสดงสัญลักษณ์ของความเจริญงอกงามและความร่มเย็น ในล้านนามักเรียกว่า หม้อดอก หรือลายหม้อดอก วิบูลย์ สี้สุวรรณ. พจนานุกรมศัพท์ศิลปกรรมไทย. 2559. น.523 โดยลายหม้อดอกปูรณฆฏะ นี้ได้นำไปใช้เป็นตราสัญลักษณ์สภาวัฒนธรรม จังหวัดลำปางอีกด้วย วัดปงยางคก









Ceramic



Wood Carving

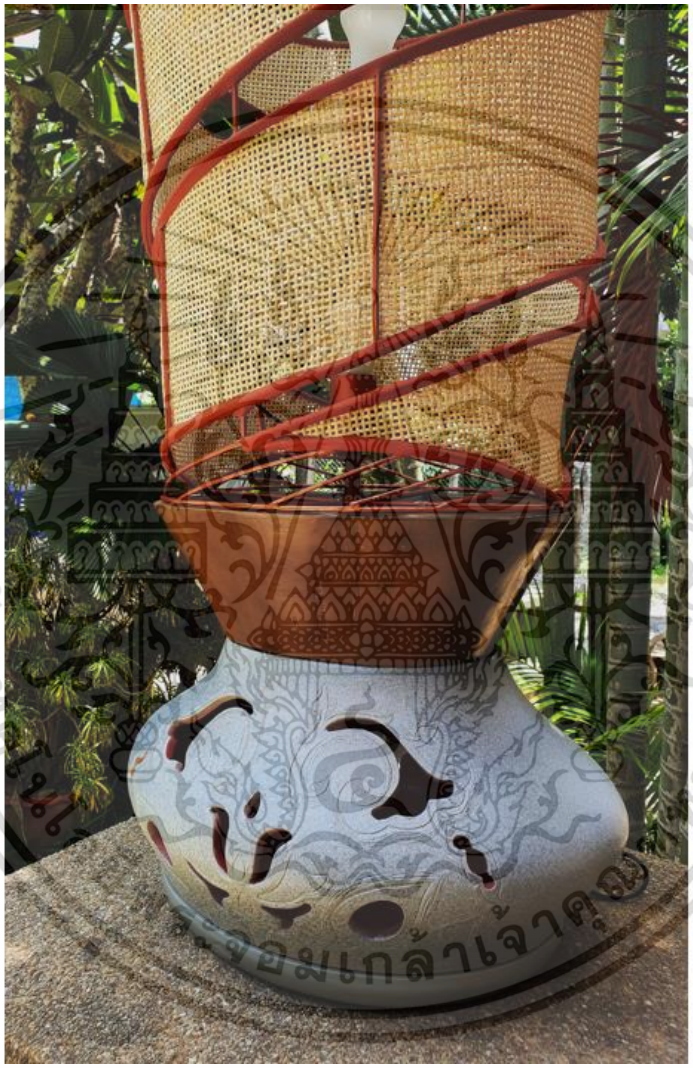


Bamboo Woven



Stone Carving

ภาพที่ 4.166 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง แรงบันดาลใจจากแนวคิดหม้อดอกบูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา


ภาพที่ 4.166 (ต่อ)



ภาพที่ 4.166 (ต่อ)

4.2.2.2 การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้เกิดการต่อยอด และส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมให้สามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่ จำนวน 5 แนวคิด 11 ผลงาน ได้แก่

1) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก จำนวน 2 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วนเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.15 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการจักสาน	ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา	Material Culture / เรื่องราว
A งานภูมิปัญญาการจักสาน มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลายลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดรูปแบบลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย เมื่อจักสานออกมาแล้วจะมีรูปแบบที่บางเป็นแผ่น สามารถนำไปใช้ในการปิดผิว การสร้างรูปทรงต่างๆ รวมถึงการนำไปประกอบแบบให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่น่าสนใจได้ B ทำการออกแบบและสร้างโครงสร้าง จากการใช้หวาย หรือเหล็กเส้น เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงของโคมไฟ โดยทำการขึ้นโครงสร้างของตัวโคมไฟด้วยการจักสาน (กล่าวคือให้โครงสร้างของโคมไฟกับการจักสานขึ้นรูปนั้น คือชิ้นเดียวกัน)	A เครื่องปั้นดินเผาเป็นผลิตภัณฑ์ที่ Sensitive ที่สุดของวัสดุ ที่ทำการคัดเลือกในการทำงานวิจัย (จากทั้งหมดทั้ง 4 กลุ่มชุมชน) ทั้งมีความเปราะบางและมีการหดตัวในขั้นตอนในการผลิต ดังนั้นเครื่องปั้นดินเผาจึงเป็นวัสดุและศิลปหัตถกรรม**แรกที่ต้องคำนึงถึงในการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์** เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการผสมผสานวัสดุและภูมิปัญญาได้ ผลงานเครื่องปั้นดินเผาหลังจากทำการเผาแล้ว จะมีคุณสมบัติที่เปราะและแตกหักง่าย รวมถึงจะ**มีการหดตัวลงหลังจากการเผา** (ดินขาวหดตัวประมาณ 8 % ดินเหนียวหดตัวประมาณ 12-13 % ดินยิ่งเหนียวยิ่งมีการหดตัวที่มากขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับชนิดของดินที่นำมาใช้) ทำให้ในการออกแบบต้องคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนเป็นสำคัญ เนื่องจากว่าเมื่อทำการสร้างประกอบแบบ จะเกิดความผิดพลาดเสียหายได้ ต้องทำการวางแผนในเรื่องของขนาดสัดส่วน เมื่อทำการเผาเคลือบต้องมีขนาดให้สามารถประกอบเข้ากับผลงานจักสานได้ B ทำการออกแบบรูปร่าง รูปทรง จากการปั้นขึ้นรูปด้วยดินเหนียว ทำการหล่อแบบด้วยปูนปลาสเตอร์ และทำแบบเป็นบล็อกปูนปลาสเตอร์ เพื่อทำการหล่อขึ้นรูปด้วยน้ำสลิป D ใช้เทคนิคการวางทับซ้อนกันในการประกอบแบบงานเซรามิค และงานจักสาน โดยทำเบ้ารับงานจักสานสวมลงในงานเซรามิค ซึ่งมีไม้สลักยึดให้แน่นเป็นแนวขวางอยู่ภายใน	**สุ่มดอกล้านนา** เป็นการออกแบบโคมไฟตกแต่ง ที่ได้แนวคิดการออกแบบจากสุ่มดอกล้านนา นำรูปแบบโครงสร้างของสุ่มดอกล้านนาที่มีลักษณะที่เป็นทรงกรวย หรือเป็นพุ่ม โดยมีพื้นที่ว่างไว้สำหรับประดับดอกไม้ เพื่อตกแต่ง ใช้ในงานพิธีสักการบูชาของชาวล้านนา **รูปแบบของสุ่มดอกมีความน่าสนใจ เป็นรูปแบบที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน แต่แฝงไปด้วยความงดงาม การนำโครงสร้างดังกล่าวมาปรับใช้ในการพัฒนาให้เกิดเป็นโคมไฟสำหรับตกแต่ง

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : ฐานด้านล่างสุดทำการขึ้นรูปแบบงานด้วยวัสดุหวายหรือเหล็กเส้น ต้องการออกแบบเป็นโครงวงกลมมีความแข็งแรง เพื่อรองรับการตั้งวางและรองรับเครื่องปั้นดินเผาที่เป็นฐานด้านล่าง, โครงสร้างด้านล่างทำการสร้างด้วยเครื่องปั้นดินเผา ที่สามารถขึ้นรูปร่างรูปทรงได้ตามแนวคิด โดยใช้วิธีการปั้นดินเพื่อให้เกิดรูปแบบที่ต้องการ แล้วจึงทำการหล่อแม่แบบด้วยน้ำสลิป ทำให้เกิดเป็นเครื่องปั้นดินเผาที่สวยงาม และมีน้ำหนัก สามารถตั้งวางได้อย่างแข็งแรง, ต่อด้วยโครงสร้างด้านบนด้วยการจักสานวัสดุหวายและไม้ไผ่ วัสดุหวายและไม้ไผ่สามารถสานขึ้นรูปทรงและยึดเกาะกันได้อย่างแข็งแรง มีความยืดหยุ่นสูงและมีน้ำหนักที่เบา สำหรับทำการขึ้นเป็นทรงกระบอกแนวสูงในการให้แสงโคมไฟ เมื่อนำมาประกอบกันแล้วจะได้เป็นโคมไฟตั้งโต๊ะที่มีความแข็งแรงสวยงาม และมีการยึดระหว่างงานเครื่องปั้นดินเผนาและงานจักสาน ด้วยแกนเดือยเหล็กเสียบล็อคอยู่ตรงกลางของฐานทรงกระบอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.16 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 6

ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

นำเอารูปแบบงานผลิตภัณฑ์เซรามิค ในอำเภอเกาะคา ที่ได้ทำการผลิตอยู่แล้วในปัจจุบัน มาปรับปรุงให้สามารถต่อยอดในการออกแบบและพัฒนา เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ได้ จากการปรับขนาดและสัดส่วนบางส่วน เพื่อทำการประยุกต์เป็นฐานของโคมไฟตกแต่ง นำเอารูปแบบของแจกันทรงกลมปากเล็กมาปรับปรุง โดยการตัดส่วนของปากแจกันออก เพิ่มส่วนฐานด้านล่างให้มีความมนกลมมากขึ้น และเพิ่มส่วนของโครงสร้างฐานวางเป็นเหล็กเส้นขนาดเล็ก เพื่อนำเอางานเซรามิคมาวางให้เกิดความสวยงาม



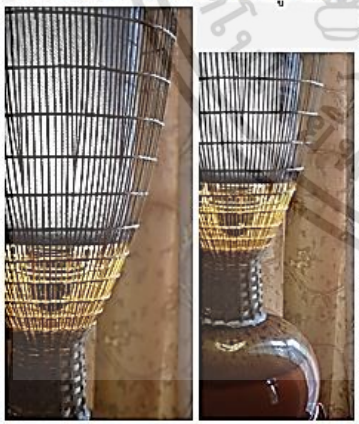
**ในส่วนของการผลิต ได้ใช้วิธีการขึ้นรูปด้วยวิธีขึ้นบล็อกปูนพลาสเตอร์ เทน้ำสลิป เพื่อให้ได้รูปแบบงานที่ต้องการ



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

ทำการออกแบบการจักสาน ในส่วนของโคมไฟทางด้านบน โดยการออกแบบได้เน้นงานจักสานเป็นลักษณะโครงสร้างเส้น ทั้งเส้นนอนและเส้นตั้ง โดยไม่ให้มีความถี่จากการจักสานมากนัก เสมือนเป็นการแสดงลักษณะเพียงโครงสร้างคล้ายลายตะกร้า หรือสุ่มดอก เพื่อให้แสงไฟลอดผ่านเท่านั้น รวมถึงต้องการให้มองเห็นแสงที่ออกมาจากสีของผ้าที่อยู่ภายในได้ (เสมือนสุ่มดอกที่ตกแต่งแล้ว)

** ทำการออกแบบให้เป็นทรงกระบอก ฐานแคบ เพื่อให้สามารถประกบยึดกับตัวงานเซรามิคที่อยู่ทางด้านล่างได้ ซึ่งส่วนที่ทำการยึดนั้นจะทำการจักสานให้มีความถี่(แน่นถึง) เพื่อปิดไม่ให้เห็นส่วนที่ทำการเชื่อมต่อ ทำการยึดด้วยกาว และแกนไม้ที่ขวางสลักอยู่ภายใน



แนวคิดการพัฒนา

เป็นการออกแบบโคมไฟตกแต่ง สำหรับตั้งโต๊ะ โดยเป็นการนำเอาภูมิปัญญาการออกแบบเซรามิคและการจักสาน เข้ามาผสมผสานกันให้เกิดเป็นผลงานใหม่ อันเริ่มต้นมาจาก**การต่อยอดจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่แล้วในชุมชน**

**เป็นการออกแบบโคมไฟตกแต่ง ที่ได้แนวคิดการออกแบบจากสุ่มดอกล้านนา นำรูปแบบโครงสร้างของสุ่มดอกล้านนา ที่มีลักษณะที่เป็นทรงกรวย หรือเป็นพุ่ม โดยมีพื้นที่ว่างไว้สำหรับประดับดอกไม้ เพื่อตกแต่ง ใช้ในงานพิธีสักการบูชาของชาวล้านนา **รูปแบบของสุ่มดอกมีความน่าสนใจ เป็นรูปแบบที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน แต่แฝงไปด้วยความงดงาม การนำโครงสร้างดังกล่าวมาปรับใช้ในการพัฒนาให้เกิดเป็นโคมไฟสำหรับตกแต่ง **ส่วนของสุ่มดอกที่เป็นกรวย หรือพุ่มเพื่อจัดวางดอกไม้ ได้ปรับเป็นการจักสานให้เกิดเป็นโครงสร้าง(ที่ไม่มีความถี่มากนัก เน้นเส้นตั้งที่เป็นแฉกขยายแผ่ขึ้นไป) ที่เป็นพุ่มบานออก(ทรงสูง) ใช้การจักสานที่เป็นโครงสร้างขับเน้นความงดงาม โดยมีการบุผ้าภายในอีกชั้นเพื่อแทนความงามของดอกไม้ และส่วนนี้จะเป็นส่วนของแสงไฟที่ทะลุลอดออกมา เป็นแสงเงาของลวดลายการจักสาน และเห็นถึงแสงเงาของผ้าที่บุภายในได้ ** ส่วนของฐานได้ใช้เหล็กเส้นมาทำการดัดโค้งให้เป็นฐานรองรับ โดยมีงานเซรามิคมาวางทางด้านบนเพื่อเป็นเสมือนฐานของสุ่มดอกที่จัดบนแจกันอีกชั้นหนึ่ง **เมื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกันแล้วจะเป็นโคมไฟตกแต่งทรงสูง มีฐานเซรามิครองรับด้วยฐานเหล็กโค้งที่มีลักษณะกลมมน ขนาดไม่ใหญ่มาก แล้วเชื่อมต่อด้วยโคมไฟทรงสูงที่ใช้ภูมิปัญญาการจักสานและบุผ้าสีฟ้าครามอยู่ภายใน (บุผ้าตามขนาดความสูงของการจักสาน) เมื่อมองในภาพรวมแล้วเสมือนเป็นโคมไฟสุ่มดอกทรงสูงที่ส่องแสง สวยงาม เหมาะสำหรับตกแต่งตัวอาคาร สถานที่ หรือตกแต่งแต่งภายในบ้านได้เป็นอย่างดี



Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

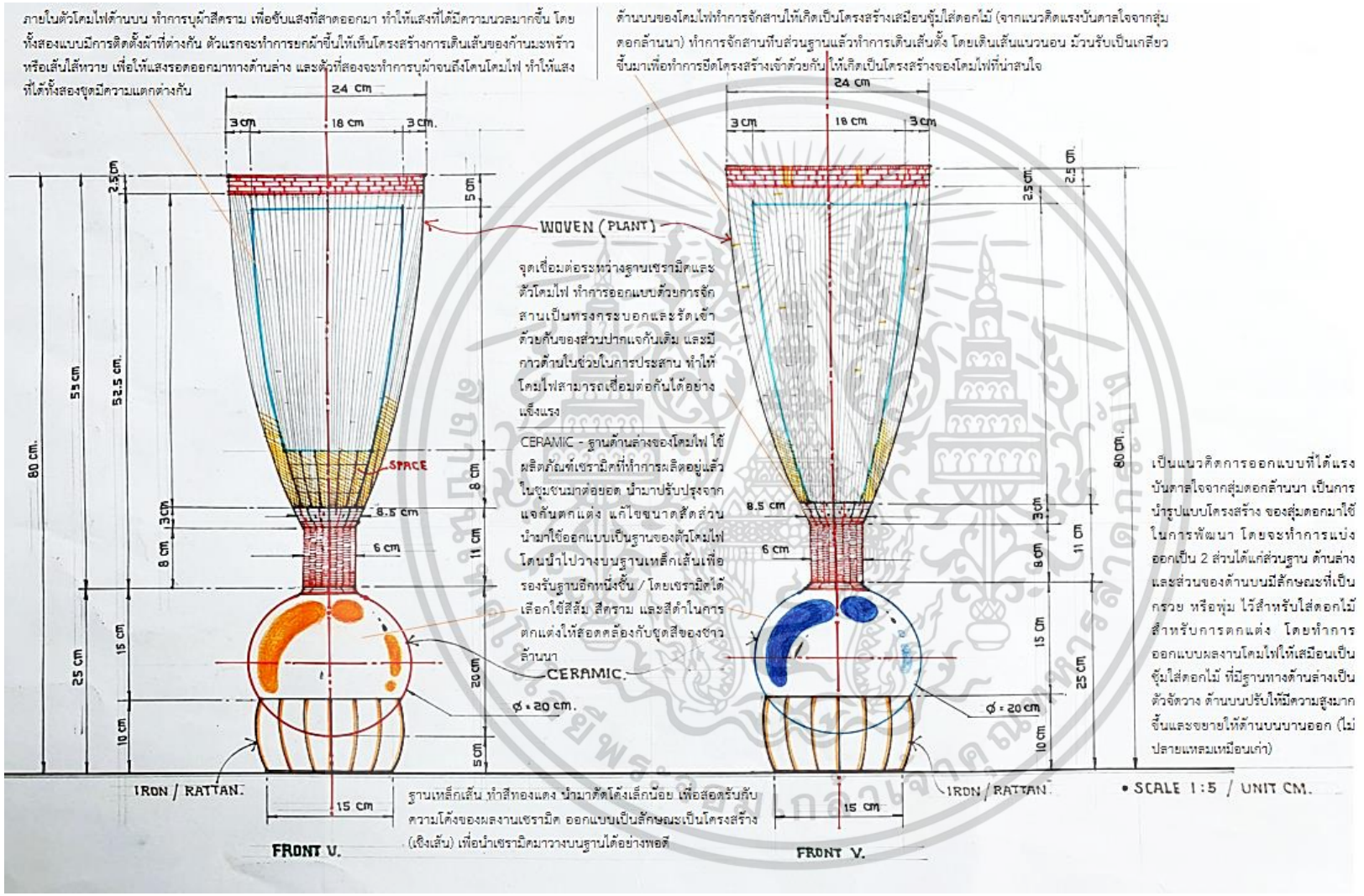
สุ่มดอกล้านนา

สุ่มดอก หรือต้นดอก หรือหลักบายศรี เป็นเครื่องสักการบูชาประเภทหนึ่ง ที่ใช้ใบไม้ ดอกไม้ ตกแต่งคล้ายกับบายศรี **ทำรูปลักษณะเหมือนกรวย หรือเป็นพุ่ม**

***โดยสุ่มดอกเป็นเครื่องสักการบูชาอย่างหนึ่งของล้านนา ที่ใช้ดอกไม้ตกแต่ง มีลักษณะเป็นทรงพุ่ม "สุ่มดอก" คือหนึ่งในเครื่องสักการบูชาของล้านนา ซึ่งทั้งหมดประกอบไปด้วยห้าสิ่ง คือ สุ่มดอก หมากสุ่ม หมากเบ็ง ต้นผึ้ง และต้นเทียน ในด้านการศาสนา ชาวล้านนาจะใช้เครื่องสักการบูชาเหล่านี้สำหรับบูชาพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ หรืออาจใช้บูชาบุคคลที่ควรแก่การบูชา อาทิเช่น บุคคลผู้มียศศักดิ์ ครูบาอาจารย์ และผู้ที่ตนเคารพนับถือ รวมไปถึง ผี เทวดา เทพเจ้า และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อของชาวล้านนา

*** การนำรูปแบบโครงสร้าง ของสุ่มดอกมาใช้ในการพัฒนา โดยจะทำการแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ส่วนฐาน ด้านล่าง และส่วนของด้านบนมีลักษณะที่เป็นกรวย หรือพุ่ม ไว้สำหรับใส่ดอกไม้สำหรับการตกแต่ง

www.cmuc.cmu.ac.th/songkran.htm, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2563





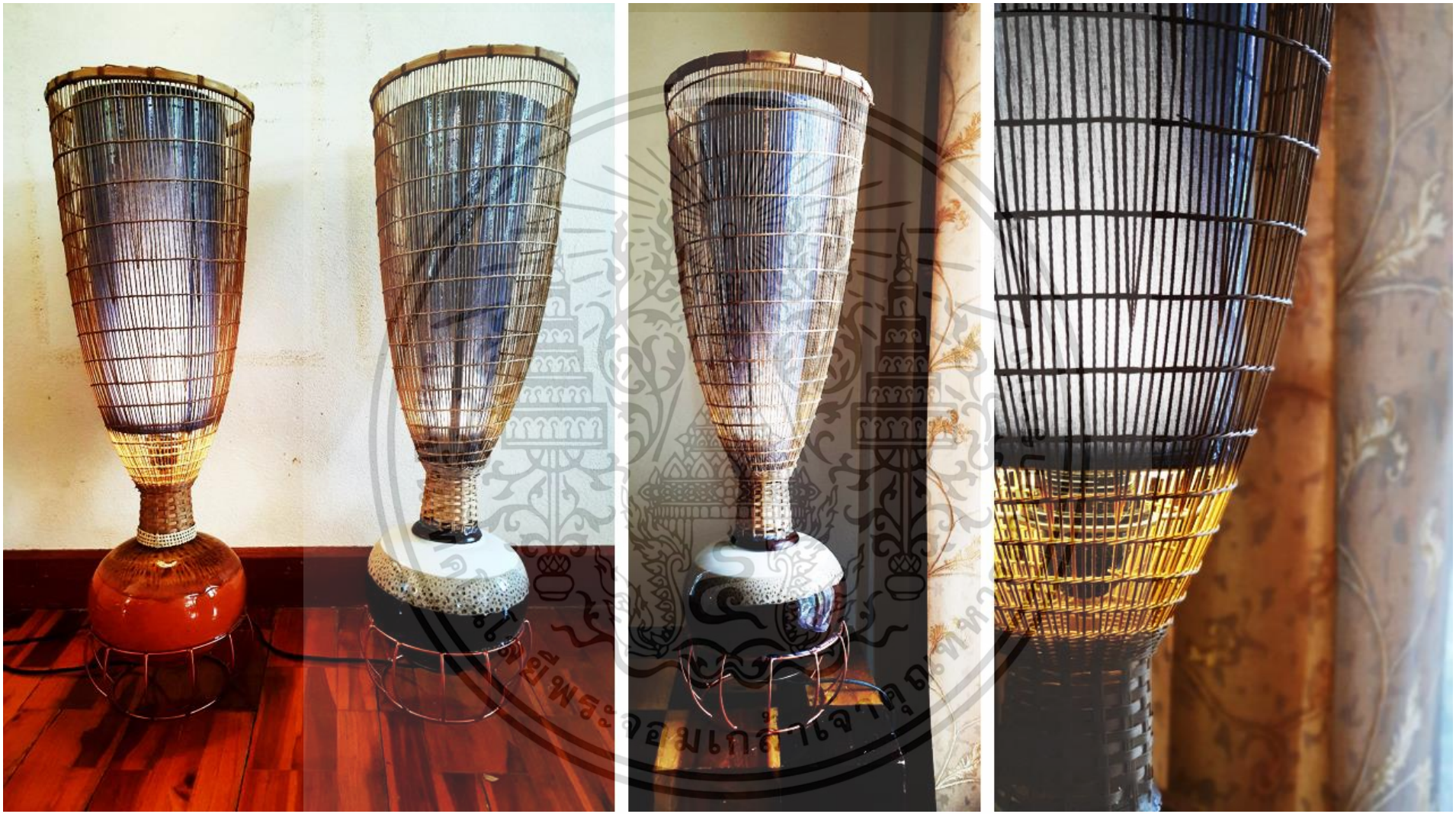
Ceramic



Bamboo Woven



ภาพที่ 4.167 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ชุดโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก



ภาพที่ 4.167 (ต่อ)



ภาพที่ 4.167 (ต่อ)

2) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดดอกบัวตูม-บัวบาน จำนวน 2 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.17

ตารางที่ 4.17 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้	ภูมิปัญญาการจักสาน	ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา	Material Culture
E **การใช้สิ่วขูดเป็นเส้น ให้เกิดเป็นพื้นผิวของลวดลายของไม้ ให้มีทิศทางเดียวกันและมีความลื่น (เหมือนกล้ามเนื้อ) การแกะสลักลักษณะนี้จะทำให้เห็นถึงมิติ ความโค้งเว้า การหมุนวนต่างๆของรูปทรงได้ชัดเจน** ** ทำการแกะสลักในลักษณะการขูดให้เกิดเป็นแนวเส้นเรียงตัวกัน เพื่อให้ลวดลายที่ได้เสมือนมีการเคลื่อนไหวตามแนวที่ได้กำหนดไว้ โดยเส้นที่ขูดจะมีขนาดที่บางและเล็ก ทำให้เห็นถึงทักษะเชิงช่างความชำนาญของชุมชน	A งานภูมิปัญญาการจักสาน มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลายลักษณะ การจักสานจะเกิดรูปแบบลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย เมื่อจักสานออกมาแล้วจะมีรูปแบบที่บางเป็นแผ่น สามารถนำไปใช้ในการปิดผิว การสร้างรูปทรงต่างๆ รวมถึงการนำไปประกอบแบบให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่น่าสนใจได้ B ทำการสร้างโครงสร้าง จากเหล็กหรือ หวายให้เกิดรูปทรงที่ต้องการก่อนนำเอาจากจักสานมาปิดผิวเพื่อทำการตกแต่ง C การจักสานเมื่อนำมาผ่านแสงไฟจะเกิดแสงเงาที่น่าสนใจ ทำให้แสงที่ลอดผ่านแสดงลวดลายในการสานหรือการพันได้ การจักสานหรือการพัน จะมีพื้นที่ว่างในระนาบการจักสานเดียวกัน ดังนั้นเมื่อทำการใช้แสงในการออกแบบ จะเกิดการลอดทะลุของแสงผ่านการจักสานเกิดความสวยงามและและเกิดเงา ตามขนาดของลวดลาย	D ใช้เทคนิคการวางซ้อนทับกันของวัตถุ ซึ่งการวางทับกันเป็นชั้นๆ จะใช้น้ำหนักของตัววัสดุเป็นแรงในการประกอบ รวมถึงสร้างแกนกลางเป็นตัวกำหนดทิศทางการจัดวาง(การเจาะรูและวางแท่งไม้หรือเหล็กเป็นตัวบังคับแกน) ให้วัสดุที่นำมาประยุกต์ผสมผสานนั้นเป็นผลงานในชิ้นเดียวกันได้ ลักษณะแบบนี้ถึงแม้ว่าจะเป็นแนวทางอย่างง่าย แต่สามารถที่จะทำการประยุกต์เพื่อประกอบแบบได้อย่างหลากหลายและแนบชิดเป็นชิ้นเดียวกันได้อย่างดี P การออกแบบรูปทรง และการสร้างลวดลายในงานเซรามิค ให้ออกมาเป็นรูปทรงที่ต้องการนั้น สามารถทำได้จากการขึ้นรูปด้วยแม่แบบ ด้วยการรีดดินให้เป็นแผ่นแล้วกดเข้ากับแม่แบบลวดลาย (โดยมีแม่แบบทั้งสองด้าน ด้านล่างแกะลวดลายด้วยปูนปลาสเตอร์ และด้านบนเป็นลวดลายในแผ่นยางพารา ซึ่งทั้งสองด้านจะนำมาประกบกันโดยมีดินที่เป็นแผ่นอยู่ตรงกลาง) แล้วทำการกลิ้งและรีดด้วยไม้นวดแป้ง ด้านบน กดให้แม่แบบทับลงบนแม่พิมพ์ทั้งสองด้าน ดินที่ได้จะเกิดลวดลายตามที่ได้ออกแบบไว้ แล้วจึงนำไปเข้าสู่แม่พิมพ์ที่เป็นลักษณะนูนต่ำ ให้เกิดเป็นรูปทรงของถ้วย ชาม หรือจาน ตามขนาดของแม่พิมพ์ที่ได้ทำไว้ โดยแม่พิมพ์ของถ้วย ชาม หรือรูปแบบที่ต้องการ สามารถทำ Mold ได้หลากหลายวัสดุเช่น เรซิ่น โลหะ และปูน	**ดอกบัวตูม-บัวบาน** เป็นการออกแบบโคมไฟตกแต่ง ที่ได้แนวคิดการออกแบบจากดอกบัว (บัวตูมและบัวบาน) โดยได้นำรูปทรงของดอกบัวที่ลอยอยู่เหนือน้ำมาใช้ในการออกแบบในภาพรวม การแกะสลักไม้ให้เสมือนเป็นผิวน้ำ มีการแกะลวดลายเป็นเส้นคลื่น การออกแบบเซรามิคเป็นรูปทรงดอกบัวเสมือนจริงวางอยู่เหนือน้ำ และการจักสานด้วยวิธีการพันสลับไปมาของเส้นใยพืช ที่บุหุ้มโครงสร้างดอกบัวเป็นสีน้ำตาล แซมสีทอง เพื่อให้เกิดแสงด้านบนของรูปดอกบัวสวยงาม **สำหรับพุทธศาสนา ดอกบัวมีความสำคัญมากในแง่ของการเป็นตัวแทนองค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า สังเกตได้ว่าไม่ว่าพระพุทธองค์จะประทับในพระอิริยาบถใดก็ตาม เช่น นั่ง นอน หรือ ยืน ดอกบัวจะเป็นส่วนฐานที่คอยรองรับพระวรกายของพระพุทธองค์เสมอ ดอกบัวเปรียบเทียบได้กับ**ความบริสุทธิ์** ****บัวพันน้ำ เปรียบเทียบกับ ผู้รักษาศีล 5 ได้ครบถ้วน และไม่ละเลยการเพียรทำความดี เป็นผู้เจริญแล้ว**

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : ฐานด้านเป็นการแกะสลักไม้ โดยเป็นไม้ฉำฉาทั้งชิ้นโดยใช้วิธีการขุดและการกลึงไม้ ทำให้ชิ้นงานไม้ที่ได้มีน้ำหนัก สามารถตั้งวางโคมไฟได้ ไม่ล้มง่าย, ส่วนกลางเป็นเครื่องปั้นดินเผานำมาวางทับบนส่วนของไม้แกะสลัก สำหรับใช้เก็บและวางของชิ้นเล็กๆ ซึ่งสามารถใช้งานได้สะดวก เห็นได้ง่ายและทำความสะอาดได้ง่าย รวมถึงการเพิ่มน้ำหนักให้กับฐานทางด้านล่าง, ทำการประกอบโดยใช้วิธีการเจาะรูตรงกลางของไม้และเครื่องปั้นดินเผา เสียบประกอบเข้าด้วยกันด้วยโครงเหล็ก-ด้านล่างใส่ฐานรับเกลียวสำหรับหมุนเกลียวล็อค, ส่วนของโคมไฟด้านบนในการให้แสง ขึ้นโครงสร้างด้วยเหล็กเส้นตามแกนกลางเดิม ปิดผิวด้วยการจักสานด้วยวิธีการพันสลับไป-มา ให้เกิดเป็นลวดลายเส้นที่ซับซ้อน พันให้ยึดโยงต่อกันเป็นรูปแบบที่ต้องการ วิธีการนี้ทำให้เกิดรูปแบบรูปร่างที่ชัดเจน มีความแน่นหนาสวยงาม และมีน้ำหนักที่เบา เหมาะสำหรับการออกแบบโคมไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.18 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 7

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

รูปแบบการแกะสลักไม้ ทำการกลึงไม้เป็นลักษณะของรูปถาดปากกว้างทรงลึก โค้งด้านเท่า เส้นผ่านศูนย์กลาง 35 ซม.(ไม่มีขา) โดยการออกแบบเป็นการนำเอารูปแบบการทำงานเดิมมาพัฒนาต่อยอดให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ ทำการปรับขนาดและรูปทรงให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับโคมไฟสำหรับการตกแต่ง ส่วนรูปแบบการแกะสลักเป็นการใช้สิ่วขูดเป็นเส้น ให้เกิดเป็นพื้นผิวของลวดลายของไม้ ให้มีทิศทางเดียวกันและมีความถี่ การแกะสลักลักษณะนี้จะทำให้เห็นถึงมิติ ความโค้งเว้า การหมุนวนต่างๆของรูปทรงได้ชัดเจน *** ทำการแกะสลักให้เป็นลวดลายของคลื่นน้ำ เสมือนเกิดความเคลื่อนไหว (เป็นเส้นโค้งขึ้นลงและมีหลายเส้นขนานกัน) สอดคล้องกับแนวคิดของดอกบัวที่อยู่เหนือน้ำและมีใบบัวที่ทำจากเซรามิคประกอบทางด้านบน จากการเจาะรูเชื่อมต่อด้วยโครงสร้างจากเหล็ก





ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

ทำการออกแบบงานเซรามิคให้เป็นรูปแบบใบบัวเสมือนจริง (ทั้งรูปทรง ลวดลายและสี) เพื่อทำการประกอบส่วนด้านบนของการแกะสลักไม้ เสมือนเป็นใบบัวที่ลอยบนผิวน้ำ **โดยการผลิตได้ใช้รูปแบบการขึ้นรูปโดยการปั้มลายให้เกิดบนหน้าดิน ให้เป็นลายของใบบัว อันเกิดจากการนำใบบัวที่เป็นของจริงมาทำเป็นแม่แบบ จึ่งด้านล่างเป็นการหล่อแบบลายด้วยปูนปลาสเตอร์ ส่วนด้านบนหล่อแบบลายด้วยยางพารา ** นำดินมารีดให้เป็นแผ่นเรียบนำมาไว้ตรงกลางระหว่างปูนปลาสเตอร์และแผ่นยางพารา ทำการกดทับสร้างลายใบบัวด้วยการกลิ้งด้วยลูกกลิ้งหรือไม้ตามน้ำหนักมือ เพื่อให้ดินเกิดการกดทับ กลายเป็นลายทั้งด้านบนและด้านล่าง แล้วนำมาวางให้เข้าเป็นรูปถ้วยด้วย Mold.เรซิน ให้เกิดเป็นรูปทรงของใบบัวที่มีขนาดเท่ากับปากถ้วยของการฐานไม้ที่อยู่ด้านล่าง สามารถนำมาประกอบกันได้อย่างพอดี (การใช้งานสามารถใส่ของขนาดเล็กได้)





ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

การจักสาน ใช้เป็นลักษณะของการพัน ทับกันไปมาให้เกิดเป็นแผ่น เพื่อนำมาใช้ปิดผิวบนผ้าสีน้ำตาล ส่วนที่เป็นดอกบัวตูม และดอกบัวบาน ทางด้านบน วัสดุเป็นการนำเอาเส้นเส้นใยพืช จำพวก ทางมะพร้าว ดอกหญ้า ฟางและกก มาทำการจักให้เป็นเส้น นำไปย้อมสีน้ำตาลเข้ม และสีทอง นำมาพันสลับไปมา บนผ้าโดยใช้กาวเป็นตัวช่วยในการยึดประสาน เพื่อให้เกิดเป็นแผ่นที่สามารถนำไปใช้ในการบุปิดผิวโคมไฟได้ (การเลือกใช้ชุดสีน้ำตาลเพราะต้องการให้มีความเป็นธรรมชาติ ตามแนวคิดของดอกบัว และสอดคล้องกับสีของเทรนด์ 2020 ว่าด้วยเรื่องของความอบอุ่นจากชุดสีBaked Clay หรือเฉดกลุ่มสีเทอราคอตต้า (Terracotta)

** โครงสร้างภายในทำจากเหล็กหรือหวาย ให้เกิดเป็นรูปทรงของดอกบัว(ตูมและบาน) บุคลุมด้วยผ้าที่ทำการพันเส้นใยพืช ให้เข้ารูปกับโครงสร้าง เติมเส้นด้วยผ้าสีน้ำตาลเข้ม ตามขอบของดอกบัว เพื่อเพิ่มความสวยงาม ** เมื่อทำการให้แสงของโคมไฟแล้ว จะทำให้เกิดมิติของเส้นใยพืชที่ชัดเจนน่าสนใจ



แนวคิดการพัฒนา

เป็นการออกแบบโคมไฟตกแต่ง สำหรับตั้งโต๊ะ โดยเป็นการนำเอาภูมิปัญญาการแกะสลักไม้เซรามิค และการจักสาน เข้ามาผสมผสานกันให้เกิดเป็นผลงานใหม่ อันเริ่มต้นมาจากการต่อยอดจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่แล้วในชุมชน

**เป็นการออกแบบโคมไฟตกแต่ง ที่ได้แนวคิดการออกแบบจากดอกบัว (บัวตูมและบัวบาน) โดยได้นำรูปทรงของดอกบัวที่ลอยอยู่เหนือน้ำมาใช้ในการออกแบบในภาพรวม การแกะสลักไม้ให้เสมือนเป็นผิวน้ำ มีการแกะลวดลายเป็นเส้นคลื่น การออกแบบเซรามิคเป็นรูปทรงดอกบัวเสมือนจริงวางอยู่เหนือน้ำ และการจักสานด้วยวิธีการพันสลับไปมาของเส้นใยพืช ที่บุหุ้มโครงสร้างดอกบัวเป็นสีน้ำตาล แซมสีทอง เพื่อให้เกิดแสงด้านบนของรูปดอกบัวสวยงาม ** การนำชุดความเชื่อของดอกบัวที่มีต่อพุทธศาสนา ที่ว่าด้วยความสุข ความเจริญ ความบริสุทธิ์ (แม้มีน้ำล้างเพียงใด ก็ไม่สามารถทำให้บัวเปียกได้) และเป็นสิ่งที่ดีงาม เหมาะสมต่อการตกแต่งภายในบ้าน เหมาะสำหรับการตกแต่งภายในโถง, ห้องนอน และห้องพระ เป็นต้น





Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

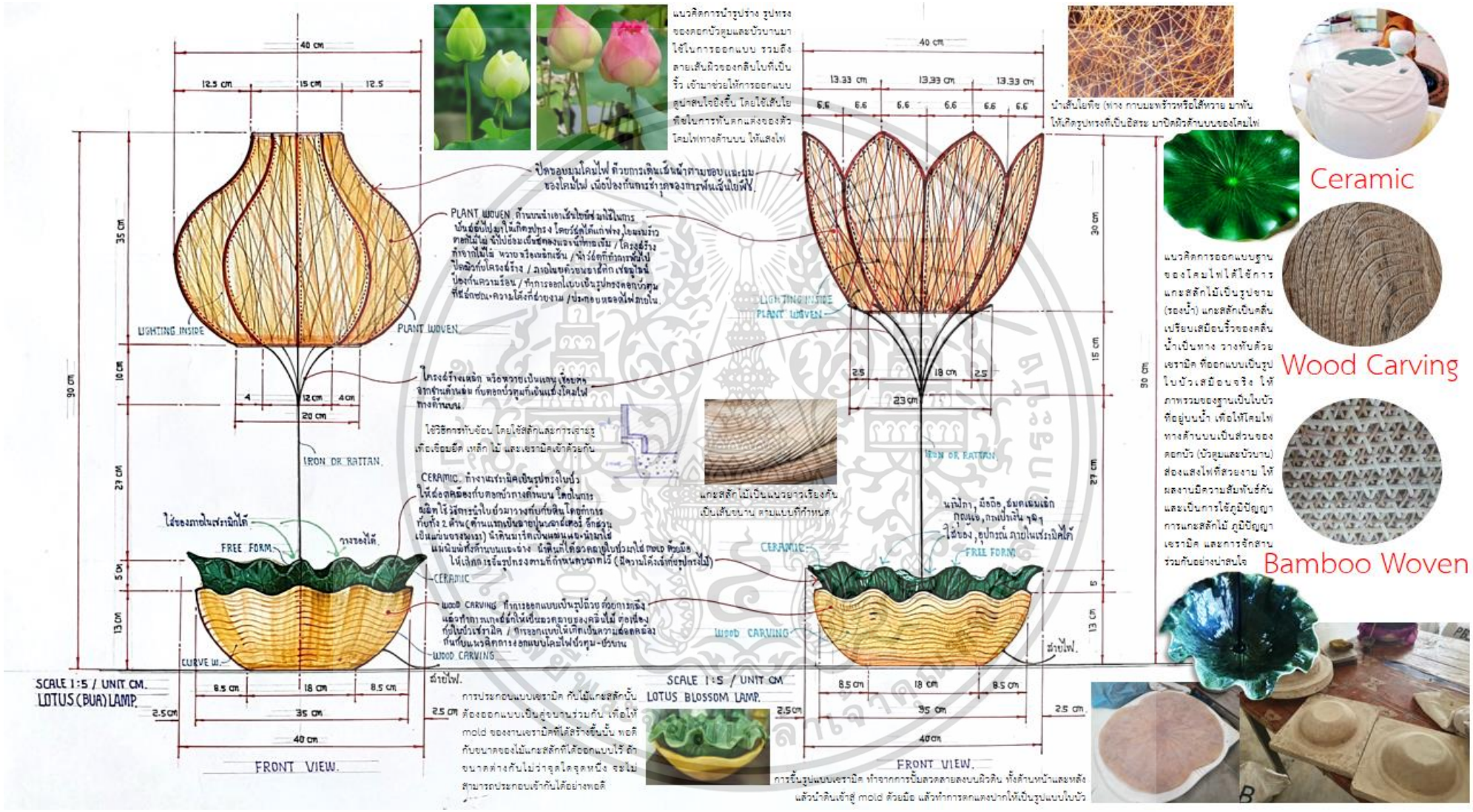
วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

บัว ในพุทธศาสนา

ในเชิงศิลปวัตถุ หรือสถาปัตยกรรม ดอกบัวมีความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนามาตลอด ภายในวัดสามารถพบเห็นดอกบัว ในรูปแบบศิลปวัตถุไม่ว่าจะประดับตามเสาวิหาร พระอุโบสถ ภาพจิตรกรรมตามอย่างบัว หรือบนฝ่าผนังในพระอุโบสถ รวมไปถึงข้าวของเครื่องใช้ในการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา เช่น กระถางธูป โคมไฟ พุ่มเทียน ก็ยังมีลักษณะเป็นรูปดอกบัวทั้งสิ้น

สำหรับพุทธศาสนา ดอกบัวมีความสำคัญมากในแง่ของการเป็นตัวแทนองค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า สังเกตได้ว่า ไม่ว่าพระพุทธองค์จะประทับในพระอิริยาบถใดก็ตาม เช่น นั่ง นอน หรือ ยืน ดอกบัวจะเป็นส่วนฐานที่คอยรองรับพระวรกายของพระพุทธองค์เสมอ ดอกบัวเปรียบเทียบได้กับความบริสุทธิ์** แม้แต่น้ำค้างก็ไม่สามารถทำให้บัวเปียกได้ จึงมีคนโบราณมักพูดว่า น้ำย่อมไม่ค้างบนใบบัว เปรียบเทียบกับพระพุทธองค์ ซึ่งเป็นผู้บริสุทธิ์ แม้จะเกิดมาในชมพูทวีป โลกของมนุษย์ที่มีทั้งกิเลส ความโลภ ความโกรธ และความหลง แต่ทั้งหมดก็ไม่สามารถทำให้พระหฤทัยของพระพุทธองค์แปดเปื้อนได้เลยแม้แต่น้อย **หากเราสังเกตให้ชัดแจ้งถึงภูมิปัญญาของคนโบราณในการสร้างถาวรวัตถุ เพื่อถวายเป็นพุทธบูชา เช่นการสร้างพระพุทธรูป ก็มักจะมีดอกบัวเป็นฐานรองรับอยู่เสมอ **บัวพันน้ำ เปรียบเทียบกับ ผู้รักษาศีล ๕ ได้ครบถ้วน และไม่ละเลยการเพียรทำความดี เป็นผู้เจริญแล้ว**

https://www.bagindesign.com/lotus-buddha/, สืบค้นเมื่อวันที่ 25 เมษายน 2563



ภาพที่ 4.168 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดดอกบัวตูม-บัวบาน



ภาพที่ 4.168 (ต่อ)



ภาพที่ 4.168 (ต่อ)



ภาพที่ 4.168 (ต่อ)

3) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล(ตอนกลางวัน-กลางคืน) จำนวน 2 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.19

ตารางที่ 4.19 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้	ภูมิปัญญาการจักสาน	ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา	แนวคิดการออกแบบ
E **การแกะสลักให้เกิดเป็นพื้นผิวและลวดลายต่างๆที่มีความน่าสนใจตามแนวคิดหรือลวดลายที่ต้องการ** โดยกรณีนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ 1.การแกะสลักให้เห็นร่องรอยของการขูดสิ่ว ให้เกิดเป็นลวดลายของการซ้ำจากการขูดที่เป็นอิสระ เหมือนการตัดขวางไปมา ลวดลายที่ออกมามีความเป็นธรรมชาติ น่าสนใจ เกิดเป็นเส้นลวดลายที่แบ่งช่องและแสดงความเป็นเนื้อไม้ได้อย่างชัดเจน 2. การใช้สิ่วขูดเป็นเส้น ให้เกิดเป็นพื้นผิวของลวดลายของไม้ ให้มีทิศทางเดียวกันและมีความถี่ (เหมือนกล้ามเนื้อ) การแกะสลักลักษณะนี้จะทำให้เห็นถึงมิติ ความโค้งเว้า และการหมุนวนต่างๆของรูปทรง ทำการแกะสลักในลักษณะการขูดให้เกิดเป็นแนวเส้นเรียงตัวกัน เพื่อให้ลวดลายที่ได้เสมือนมีการเคลื่อนไหว ตามแนวที่ได้กำหนดไว้ โดยเส้นที่ขูดจะมีขนาดที่บางและเล็ก ทำให้เห็นถึงทักษะเชิงช่างความชำนาญของชุมชน	A งานภูมิปัญญาการจักสาน มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลายลักษณะ การจักสานจะเกิดรูปแบบลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย เมื่อจักสานออกมาแล้วจะมีรูปแบบที่บางเป็นแผ่น สามารถนำไปใช้ในการปิดผิว การสร้างรูปทรงต่างๆ รวมถึงการนำไปประกอบแบบให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่น่าสนใจได้ C การจักสานเมื่อนำมาผ่านแสงไฟจะเกิดแสงเงาที่น่าสนใจ ทำให้แสงที่ลอดผ่านแสดงลวดลายในการสานหรือการพันได้ การจักสานหรือการพัน จะมีพื้นที่ว่างในระนาบการจักสานเดียวกัน ดังนั้นเมื่อทำการใช้แสงในการออกแบบ จะเกิดการลอดทะลุของแสงผ่านการจักสานเกิดความสวยงามและและเกิดเงา ตามขนาดของลวดลาย	D ใช้เทคนิคการวางซ้อนทับกันของวัตถุ ซึ่งการวางทับกันเป็นชั้นๆ จะใช้น้ำหนักของตัววัสดุเป็นแรงในการประกอบ รวมถึงสร้างแกนกลางเป็นตัวกำหนดทิศทางการจัดวาง(การเจาะรูและวางแท่งไม้หรือเหล็กเป็นตัวบังคับแกน) ให้วัสดุที่นำมาประยุกต์ผสมผสานนั้นเป็นผลงานในชิ้นเดียวกันได้ ลักษณะแบบนี้ถึงแม้ว่าจะเป็นแนวทางอย่างง่าย แต่สามารถที่จะทำการประยุกต์เพื่อประกอบแบบได้อย่างหลากหลายและแนบชิดเป็นชิ้นเดียวกันได้อย่างดี P การออกแบบรูปทรง และการสร้างลวดลายในงานเซรามิค ให้ออกมาเป็นรูปทรงที่ต้องการนั้น สามารถทำได้จากการขึ้นรูปด้วยแม่แบบ ด้วยการรีดดินให้เป็นแผ่นแล้วกดเข้ากับแม่แบบลวดลาย (โดยมีแม่แบบทั้งสองด้าน ด้านล่างแกะลวดลายด้วยปูนปลาสเตอร์ และด้านบนเป็นลวดลายในแผ่นยางพารา ซึ่งทั้งสองด้านจะนำมาประกบกันโดยมีดินที่เป็นแผ่นอยู่ตรงกลาง) แล้วทำการกลิ้งและรีดด้วยไม้นวดแป้ง ด้านบน กดให้แม่แบบทับลงบนแม่พิมพ์ทั้งสองด้าน ดินที่ได้จะเกิดลวดลายตามที่ได้ออกแบบไว้ แล้วจึงนำไปเข้าสู่แม่พิมพ์ที่เป็นลักษณะนูนต่ำ ให้เกิดเป็นรูปทรงของถ้วย ชาม หรือจาน ตามขนาดของแม่พิมพ์ที่ได้ทำไว้ โดยแม่พิมพ์ของถ้วย ชาม หรือรูปแบบที่ต้องการ สามารถทำ Mold ได้หลากหลายวัสดุเช่น เรซิ่น โลหะ และปูน	**คลื่นทะเล (ตอนกลางวัน-กลางคืน)** **แนวคิดการออกแบบจากลักษณะของคลื่นทะเล ในช่วงกลางวันและช่วงกลางคืน ผ่านลักษณะการทำงานออกแบบ กล่าวคือโคมไฟตกแต่งทั้ง 2 ชิ้นจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันตามแนวคิด **ช่วงกลางวัน คลื่นจะมีความสงบ แทนด้วยผ้าสีขาว การแกะสลักไม้ตรงปากของถ้วยส่วนฐาน จะเป็นเส้นเรียบที่มีความขนานกันเป็นเส้นตรง ** ช่วงกลางคืนจะมีคลื่นลมมีการเคลื่อนไหว แทนด้วยผ้าสีครามอมดำ การแกะสลักไม้ตรงปากถ้วยส่วนฐานจะเป็นลักษณะของแนวคลื่นขึ้นลงเสมือนคลื่นทะเล **ลมบกและลมทะเล เกิดจากความร้อนซึ่งแตกต่างกันระหว่างบริเวณทะเล และพื้นดินตามชายฝั่งในตอนเช้าและตอนบ่าย เวลากลางวัน ผืนแผ่นดินตามชายฝั่งได้รับรังสีจากดวงอาทิตย์ ทำให้มีอุณหภูมิสูงกว่าบริเวณทะเล ดังนั้นอากาศในบริเวณแผ่นดินจึงมีความแน่นน้อยกว่า และความกดลดลงจึงลอยตัวขึ้น ดังนั้นอากาศเย็นตามบริเวณทะเลจะพัดเข้ามาแทนที่ลมซึ่งพัดจากทะเลนี้เรียกว่า "ลมทะเล"(sea breeze) ซึ่งเกิดขึ้นในตอนบ่ายและเย็น นอกจากตามชายฝั่งทะเลแล้ว ลักษณะคล้ายลมทะเลนี้อาจจะเกิดขึ้นตามทะเลสาบใหญ่ๆก็ได้ ส่วนมากลมบก (land breeze) นั้นเกิดขึ้นในทิศตรงกันข้ามกับลมทะเล และมีกำลังแรงน้อยกว่า กล่าวคือ ในตอนกลางคืน พื้นน้ำมีอุณหภูมิสูงกว่าผืนแผ่นดิน ดังนั้น อากาศในบริเวณทะเลซึ่งมีความแน่นน้อยกว่าจะลอยตัวขึ้น จึงเกิดคลื่นของน้ำไหลเคลื่อนไหวขึ้นมาบนบก อากาศเย็นในบริเวณแผ่นดินจะพัดออกไปแทนที่

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : ฐานด้านเป็นการแกะสลักไม้ โดยเป็นไม้ฉำฉาทั้งชิ้นโดยใช้วิธีการขุดและการกลึงไม้ ทำให้ชิ้นงานไม้ที่ได้มีน้ำหนัก ส่วนด้านล่างสุดทำการกลึงไม้เป็นขายาว ยึดด้วยการเจาะรูไม้ส่วนฐานแล้วประสอบด้วยการเสียบ สำหรับการจัดตั้ง วางโคมไฟได้อย่างสะดวก ไม่ล้มง่าย, ส่วนกลางเป็นเครื่องปั้นดินเผานำมาวางทับบนส่วนของไม้แกะสลัก สำหรับใช้เก็บและวางของชิ้นเล็กๆ ซึ่งสามารถใช้งานได้สะดวก เห็นได้ง่ายและทำความสะอาดได้ง่าย รวมถึงการเพิ่มน้ำหนักให้กับฐานทางด้านล่าง, ทำการประกอบโดยใช้วิธีการเจาะรูตรงกลางของไม้และเครื่องปั้นดินเผา เสียบประกอบเข้าด้วยกันด้วยโครงเหล็ก-ด้านล่างใส่ฐานรับเกลียวสำหรับหมุนเกลียวล็อค, ส่วนของโคมไฟด้านบนในการให้แสง ขึ้นโครงสร้างด้วยเหล็กเส้นตามแกนกลางเดิม ปิดผิวด้วยการจักสานด้วยวิธีการพันสลับไป-มา ให้เกิดเป็นลวดลายเส้นที่ซับซ้อน พันให้ยึดโยงต่อกันเป็นรูปแบบที่ต้องการ วิธีการนี้ทำให้เกิดรูปแบบรูปร่างที่ชัดเจน มีความแน่นหนาสวยงาม และมีน้ำหนักที่เบา เหมาะสำหรับการออกแบบโคมไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.20 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 8

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

รูปแบบการแกะสลักไม้ ทำการกลึงไม้เป็นลักษณะของรูปถ้วยทรงลึกโค้งด้านเท่า เส้นผ่านศูนย์กลาง 35 ซม.และมีการออกแบบฐานขาสำหรับตั้งจำนวน 3 ขา โดยการออกแบบเป็นการนำเอารูปแบบการทำงานเดิมมาพัฒนาต่อยอดให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ ทำการปรับขนาดและรูปทรงให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับโคมไฟสำหรับการตกแต่ง ส่วนรูปแบบการแกะสลักเป็นการแกะสลักแบบการขูดผิวไม้โดยใช้สิ่ว ให้เกิดเป็นร่องรอยของการขูดตามแรงเฉือนไปมา เสมือนแสดงให้เห็นความเป็นธรรมชาติของผิวไม้



** ส่วนการแกะสลักตกแต่งของปากถ้วย ทำการแกะไม้ให้เป็นเส้นตรงยาวเรียงกัน ที่มีความขนาน ประมาณ 7-8 ชั้น เพื่อแสดงถึงแนวคิดของแรงบันดาลใจจากคลื่นของน้ำที่มีความสงบนิ่ง และความโค้งการคลื่นของน้ำในตอนกลางคืน *****รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม



ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

ทำการออกแบบงานเซรามิคให้เป็นรูปแบบใบบัวเสมือนจริง (ทั้งรูปทรง สวดลาย และสี) เพื่อทำการประกอบส่วนด้านบนของการแกะสลักไม้ เสมือนเป็นใบบัวที่ลอยบนผิวน้ำที่มีความแตกต่างกัน **โดยการผลิตได้ใช้รูปแบบการขึ้นรูปโดยการปั้มลายให้เกิดบนหน้าดิน ให้เป็นลายของใบบัว อันเกิดจากการนำใบบัวที่เป็นของจริงมาทำเป็นแม่แบบ ซึ่งด้านล่างเป็นการหล่อแบบลายด้วยปูนปลาสเตอร์ ส่วนด้านบนหล่อแบบลายด้วยยางพารา ** นำดินมาริดให้เป็นแผ่นเรียบนำมาไว้ตรงกลางระหว่างปูนปลาสเตอร์และแผ่นยางพารา ทำการกดทับสร้างลายใบบัวด้วยการกลิ้งด้วยลูกกลิ้งหรือไม้ตามน้ำหนักมือเพื่อให้ดินเกิดการกดทับ กลายเป็นลายทั้งด้านบนและด้านล่าง แล้วนำมาวางให้เข้าเป็นรูปถ้วยด้วย Moldเรซิ่น ให้เกิดเป็นรูปทรงของใบบัวที่มีขนาดเท่ากับปากถ้วยของการฐานไม้ที่อยู่ด้านล่าง สามารถนำมาประกอบกันได้อย่างพอดี (การใช้งานสามารถใส่ของขนาดเล็กได้)

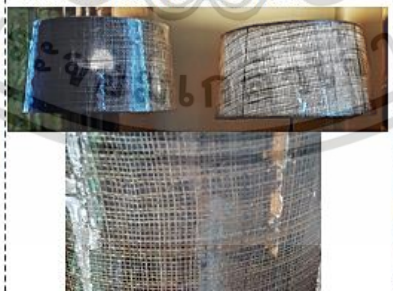


ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

เส้นใยพืช หรือหวายเส้นขนาดเล็ก นำมาจักสานเป็นลายเต๋าหู่ (เป็นลักษณะลายสี่เหลี่ยมขนาดเล็ก) โดยการสานนั้น เป็นลักษณะการสานที่ไม่แน่นตึง ปล่อยให้เส้นใยพืชนั้นหลวม หย่อนลง ให้เส้นที่เกิดขึ้นมีรูปสี่เหลี่ยมที่โค้งไปมา ไม่เท่ากัน เพื่อให้แสงสว่างที่ออกมานั้น มีความแปลกตาและน่าสนใจยิ่งขึ้น



***ทำการบุผ้าด้านหลังการจักสานเพื่อลดความจัดของแสงไฟ ผ้าที่ทำการบุจะมี 2 สีได้แก่ สีขาว แทนลักษณะตอนกลางวัน และ ผ้าสีครามอมดำ แทนลักษณะตอนกลางคืน รวมถึงการบุครอบพลาสติกเซลลูลอยด์ใส หลังผ้าอีกหนึ่งชั้น เพื่อป้องกันความร้อนขณะเปิดโคมไฟใช้งาน



แนวคิดการพัฒนา

เป็นการออกแบบโคมไฟตกแต่ง สำหรับตั้งโต๊ะ โดยเป็นการนำเอาภูมิปัญญาการแกะสลักไม้เซรามิค และการจักสาน เข้ามาผสมผสานกันให้เกิดเป็นผลงานใหม่ อันเริ่มต้นมาจาก**การต่อยอดจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่แล้วในชุมชน**

** มีแนวคิดการออกแบบจากลักษณะของคลื่นทะเล ในช่วงกลางวันและช่วงกลางคืน ผ่านลักษณะการทำงานออกแบบ กล่าวคือโคมไฟตกแต่งทั้ง 2 ชิ้นจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันตามแนวคิด **ช่วงกลางวัน คลื่นจะมีความสงบ แทนด้วยผ้าสีขาว การแกะสลักไม้ตรงปากของถ้วยส่วนฐาน จะเป็นเส้นเรียบที่มีความขนานกันเป็นเส้นตรง ** ช่วงกลางคืนจะมีคลื่นลม มีการเคลื่อนไหว แทนด้วยผ้าสีครามอมดำ การแกะสลักไม้ตรงปากถ้วยส่วนฐานจะเป็นลักษณะของแนวคลื่น ขึ้นลงเสมือนคลื่นทะเล ** และตรงส่วนของใบบัวนำมาประกอบแทนค่าการอยู่เหนือน้ำ ซึ่งการออกแบบใบบัวจะมีลักษณะที่เหมือนจริง และมีขนาดที่เหมาะสมนำมาประกอบเข้ากับฐานไม้ได้อย่างดี และมีลักษณะเป็นรูปถ้วย สามารถนำสิ่งของวางลงภายในได้ เช่นกุญแจรถ มือถือ กระเป๋าเงิน และสมุดโน๊ตเป็นต้น

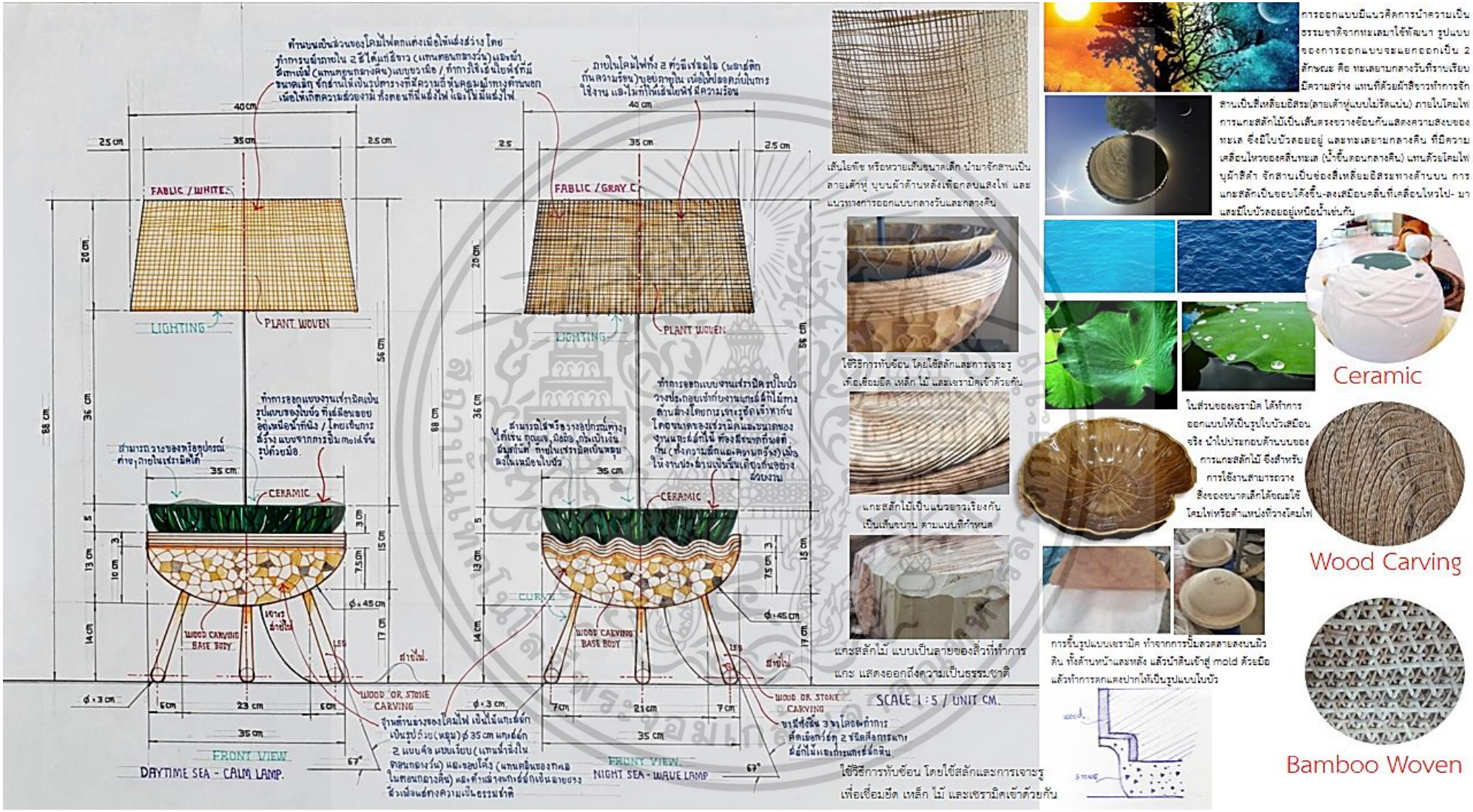


Concept Idea
แนวคิดการออกแบบ

คลื่นทะเลในตอนกลางวัน และตอนกลางคืน

ลมบกและลมทะเล เกิดจากความร้อนซึ่งแตกต่างกันระหว่างบริเวณทะเล และพื้นดินตามชายฝั่งในตอนเช้าและตอนบ่าย เวลากลางวัน ผืนแผ่นดินตามชายฝั่งได้รับรังสีจากดวงอาทิตย์ ทำให้มีอุณหภูมิสูงกว่าบริเวณทะเล ดังนั้นอากาศในบริเวณแผ่นดิน จึงมีความแน่นน้อยกว่า และความกดลดลงจึงลอยตัวขึ้น ดังนั้นอากาศเย็นตามบริเวณทะเลจะพัดเข้ามาแทนที่ ลมซึ่งพัดจากทะเลนี้เรียกว่า "ลมทะเล" (sea breeze)ซึ่งเกิดขึ้นในตอนบ่ายและเย็น นอกจากตามชายฝั่งทะเลแล้ว ลักษณะคล้ายลมทะเลนี้ อาจจะเกิดขึ้นตามทะเลสาบใหญ่ๆก็ได้ ส่วนมากลมบก (land breeze) นั้น เกิดขึ้นในทิศตรงกันข้ามกับลมทะเล และมีกำลังแรงน้อยกว่า กล่าวคือ **ในตอนกลางคืน พื้นน้ำมีอุณหภูมิสูงกว่าผืนแผ่นดิน ดังนั้น อากาศในบริเวณทะเลซึ่งมีความแน่นน้อยกว่าจะลอยตัวขึ้น จึงเกิดคลื่นของน้ำไหล เคลื่อนไหวขึ้นมาบนบก อากาศเย็นในบริเวณแผ่นดินจะพัดออกไปแทนที่**

saranukromthai.or.th, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2563



ภาพที่ 4.169 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล (ตอนกลางวัน-กลางคืน)



ภาพที่ 4.169 (ต่อ)







ภาพที่ 4.169 (ต่อ)



ภาพที่ 4.169 (ต่อ)

4) โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา(การพัน) จำนวน 2 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.21

ตารางที่ 4.21 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้	ภูมิปัญญาการจักสาน	ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา	Material Culture
**การนำภูมิปัญญา และผลิตภัณฑ์เดิมมาต่อยอด รูปแบบของการกลึงไม้จะเป็นลักษณะเดียวกันกับการกลึงครกไม้ (ตรงส่วนฐาน) ที่มีขนาดและความโค้งที่ใกล้เคียงกัน ทำให้การสร้างงานนั้นไม่ยุ่งยากสามารถสร้างได้ทันที (รูปแบบเป็นลักษณะไม้กลมแบน นำมาประกอบเข้ากับงานเซรามิค เพื่อให้เป็นฐานของโคมไฟสามารถตั้งวางได้)	**วัสดุด้านบนของโคมไฟที่ทำการพันกันให้เกิดรูปทรงที่เป็นอิสระ สามารถนำเส้นผิวหวาย หรือเส้นพลาสติก PE มาใช้ในการสร้างสรรค์ได้ โดยทำการพันจากแกนกลางที่เป็นส่วนของโคมไฟแล้วพันขยายรูปทรงออกมาด้านนอก (โดยกานพันที่มีความถี่อยู่ภายใน เมื่อขยายออกมาจะลดความถี่ของการพันลง) *** ในการพัน ขดของตัวโคมไฟนั้น ได้ใช้วิธีการขด พันและม้วนจากด้านในออกมาด้านนอก(จากโครงสร้างเหล็กที่ออกแบบไว้ภายใน) โดยลดความแน่นหนาลง ให้เส้น PE คลายตัวหลวมๆ เพื่อให้แสงไฟทางด้านใน ส่องแสงสว่างลอดผ่านตัวพลาสติกได้ และสีของเส้น PE เลือกใช้เส้นสีน้ำตาลอ่อน เพื่อให้เสมือนความเป็นธรรมชาติ และลดความแข็งกระด้างของเซรามิคทางด้านล่างที่ม้วนตัวขดที่มีความละเอียด	A เครื่องปั้นดินเผาเป็นผลิตภัณฑ์ที่ Sensitive ที่สุดของวัสดุ ที่ทำการคัดเลือกในการทำงานวิจัย (จากทั้งหมดทั้ง 4 กลุ่มชุมชน) ทั้งมีความเปราะบางและมีการหดตัวในขั้นตอนในการผลิต ดังนั้นเครื่องปั้นดินเผาจึงเป็นวัสดุและ**ศิลปหัตถกรรมแรกที่ต้องคำนึงถึงในการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์** เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการผสมผสานวัสดุและภูมิปัญญาได้ **เป็นการออกแบบโดยใช้เซรามิคเป็นภูมิปัญญาในการตั้งต้นการทำงาน โดยได้ใช้วิธีการสาน ขด และพันเข้ามาช่วยในการออกแบบ ให้เกิดเป็นลวดลายที่ได้ใช้ลายเมฆไหลแบบไม่มีกนกหรือดอก มาเป็นแรงบันดาลใจในการผลิตใช้วิธีการรีดดินให้เกิดเป็นเส้นแล้วขึ้นรูปด้วยมือ ลักตามแบบที่ต้องการ เริ่มต้นได้ทดลองใช้วิธีการถักลายขัดอย่างง่าย ให้เกิดเป็นแผงระนาบ เพื่อทดลองให้เกิดรูปทรงต่อมาได้ทำการขดดินที่เป็นเส้นไปมาให้เป็นรูปทรงอิสระมากขึ้น ซึ่งได้ใช้รูปแบบลวดลายของลายเมฆไหล ที่มีการขด หยักม้วนเข้าหากันไปมา เมื่อได้แนวคิดที่ต้องการแล้วจึงนำไปขดหยักเข้าหากันโดยมี Mold เป็นตัวบังคับรูปทรงให้เป็นไปตามรูปแบบของโคมไฟที่ได้ออกแบบไว้ตามขนาด ซึ่งตัว Mold จะเป็นลักษณะแบบครึ่งวงกลม ทำการสร้างแบบจำนวน 2 ครั้ง นำมาประกบกันให้เกิดเป็นรูปทรงกลม เชื่อมติดกันด้วยน้ำสลิป	**ลายเมฆไหล** **ลายเมฆและลายเมฆไหลเป็นลายเอกลักษณ์ของศิลปะล้านนาโดยเฉพาะที่เป็นลายแกะสลักไม้ ลายเมฆไหลมักผูกลายเป็นเหมือนก้านลายที่ต่อเนื่องกันหมด โดย**ขดและหยักดูเหมือนเชื่อมโยงไหลไปมา และตวัดกลับอย่างเฉียบพลัน** ตรงบริเวณที่ตวัดกลับจะเป็นหัวขมวด สังเกตว่าเมฆไหล มีการผูกลายหลายแบบมาก แต่ละแบบก็งามแตกต่างกันไป และมีสีลาการผูกลายแยบยล **ลายเมฆไหลที่ไม่มีกระหนก** หรือดอกชนิดต่างๆปนเลย เป็นแต่ลายเมฆไหลโดดๆ ลายเมฆไหลนี้ มี**ความหมายถึงฝนฟ้าตกต้องตามฤดู ทำให้เกิดความอุดมสมบูรณ์พูนสุข** นอกจากนี้ ยังมีความงามตามแนวศิลปะล้านนาอีกแบบหนึ่ง อันเป็นความงามซึ่งไม่เหมือนภาคอื่น

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : ฐานด้านล่างเป็นเครื่องปั้นดินเผา วิธีการคือทำการปั้นดินให้เป็นเส้น และนำมาทับพันสลับกันไปมา แล้วนำมากดทับเข้ากับแม่แบบให้เกิดรูปร่างรูปทรงที่ต้องการ เครื่องปั้นดินเผาเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการแล้ว จะมีน้ำหนักพอสมควร สามารถตั้งวางได้ดี, ด้านล่างสุดจะมีการแกะสลักไม้เป็นฐานวงกลมแบน เพื่อรองรับเครื่องปั้นดินเผาไม่ให้สัมผัสกับพื้นเพราะอาจเกิดความเสียหายได้ และมีความสะดวกต่อการจัดวางมากยิ่งขึ้น, แกนเหล็กทำการเจาะรูไม้ด้านล่าง ขึ้นมาเป็นโครงสร้างสำหรับการออกแบบโคมไฟในการให้แสงทางด้านบน, ตัวโคมไฟให้แสงใช้วิธีการพันสลับไปมา ด้วยวัสดุเส้นตอกหวายแบบแบน ให้เกิดการเกี่ยวยึดซึ่งกันและกันด้วยตัวเอง ให้เกิดเป็นรูปทรงตามที่ต้องการ (ภายในจะมีลักษณะการพันเกี่ยวที่แน่น แล้วค่อยๆคลายออกหลวมทีละน้อย) ลักษณะแบบนี้จะได้รูปทรงที่อิสระ มีน้ำหนักเบา และให้แสงเงาที่มีความแตกต่างกันอย่างน่าสนใจ เหมาะสำหรับการใช้ตกแต่งบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.22 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 9

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

ทำการแกะสลักไม้ โดยเริ่มจากการใช้วิธีการกลึง เพื่อให้ได้รูปทรงที่กลมแบน ตามขนาดของฐานที่พอดีกับตัวรูปแบบงานเซรามิค ทำการแกะสลักให้เป็นลวดลายอิสระเพียงเล็กน้อยเพื่อให้สอดคล้องกับตัวงานเซรามิคที่ ขด ม้วน พันกันไปมา ทำการเชื่อมต่อผลงานไม้และเซรามิค โดยการใช้เหล็กเส้นเจาะไม้ให้เป็นแกนกลางเชื่อมต่อ แล้วนำเซรามิคมาครอบวางไว้ตรงกลางของแกนไม้ (มีเหล็กกลมแบนทับยึดทางด้านใน) ซึ่งแกนเหล็กส่วนดังกล่าวจะเดินโค้งขึ้นไป เชื่อมต่อกับส่วนที่เป็นการจักสานโคมไฟทางด้านบน

ในการนำภูมิปัญญา และผลิตภัณฑ์เดิมมาต่อยอด รูปแบบของการกลึงไม้จะเป็นลักษณะเดียวกันกับการกลึงครกไม้ (ตรงส่วนฐาน) ที่มีขนาดและความโค้งที่ใกล้เคียงกัน ทำให้การสร้างงานนั้นไม่ยุ่งยากสามารถสร้างได้ทันที



ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา
อ.เกาะคา

เป็นการออกแบบโดยใช้เซรามิค เป็นภูมิปัญญาในการตั้งต้นการทำงาน โดยได้ใช้วิธีการสาน ขด และพันเข้ามาช่วยในการออกแบบ ให้เกิดเป็นลวดลายที่ได้ใช้ลายเมฆไหลแบบไม่มีกนกหรือดอก มาเป็นแรงบันดาลใจ ในการผลิตใช้วิธีการรีดดินให้เกิดเป็นเส้นแล้วขึ้นรูปด้วยมือ ถักตามแบบที่ต้องการ เริ่มต้นได้ทดลองใช้วิธีการถักลายขัดอย่างง่าย ให้เกิดเป็นแผงระนาบ เพื่อทดลองให้เกิดรูปทรงต่อมาได้ทำการขดดินที่เป็นเส้นไปมาให้เป็นรูปทรงอิสระมากขึ้น ซึ่งได้ใช้รูปแบบลวดลายของลายเมฆไหล ที่มีการขด หยักม้วนเข้าหากันไปมา เมื่อได้แนวคิดที่ต้องการแล้วจึงนำไปขด หยักเข้าหากันโดยมี Mold เป็นตัวบังคับรูปทรงให้เป็นไปตามรูปแบบของโคมไฟที่ได้ออกแบบไว้ตามขนาด ซึ่งตัว Mold จะเป็นลักษณะแบบครึ่งวงกลม ทำการสร้างแบบจำนวน 2 ครั้ง นำมาประกบกันให้เกิดเป็นรูปทรงเชื่อมติดกันด้วยน้ำสลิป



ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

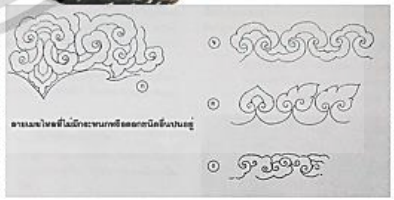
วัสดุด้านบนของโคมไฟที่ทำการพันกันให้เกิดรูปทรงที่เป็นอิสระ สามารถนำเส้นผิวหวายหรือเส้นพลาสติก PE มาใช้ในการสร้างสรรค์ได้ โดยทำการพันจากแกนกลางที่เป็นส่วนของโคมไฟแล้วพันขยายรูปทรงออกมาด้านนอก
*** ในการพัน ขดของตัวโคมไฟนั้น ได้ใช้วิธีการขด พันและม้วนจากด้านในออกมาด้านนอก(จากโครงสร้างเหล็กที่ออกแบบไว้ภายใน) โดยลดความแน่นหนาลง ให้เส้น PE คลายตัวหลวมๆเพื่อให้แสงไฟทางด้านใน ส่องแสงสว่างลอดผ่านตัวพลาสติกได้ และสีของเส้น PE เลือกใช้เส้นสีน้ำตาลอ่อน เพื่อให้เสมือนความเป็นธรรมชาติและลดความแข็งกระด้างของเซรามิคทางด้านล่างที่ม้วนตัวขดที่มีความละเอียด



แนวคิดการพัฒนา

แนวคิดในการพัฒนา ได้นำรูปแบบของลายเมฆไหล (ที่ไม่มีตัวกนก) มักผูกลายเป็นเหมือน**ก้านลายที่ต่อเนื่องกันหมด โดยขดและหยักดูเหมือนเชื่อมโยงไหลไปมา** *** โดยในการออกแบบได้นำเอารูปแบบของการขมวด ขอดกลม และม้วนโค้ง สัมพันธ์เชื่อมโยงกันของเส้นมาใช้ ในการผูกลายของเซรามิค ให้ม้วน ขด ไปมาเกิดรูปทรงของตัวฐานของโคมไฟ ที่มีความแปลกใหม่น่าสนใจ โดยการพัฒนามิได้นำรูปแบบของลายเมฆไหลมาใช้ซัดนัก เพียงแต่ใช้แนวคิดของการผูกลาย ขดม้วน สัมพันธ์กันที่เป็นอิสระเสมือนก้อนเมฆมาใช้ *** ให้เกิดเป็นการออกแบบโคมไฟที่มีความแปลกใหม่ เป็นรูปทรงที่เป็นอิสระทั้งการออกแบบงานเซรามิคทางฐานด้านล่าง การเดินเส้นโครงสร้างที่โค้ง จนไปถึงการจักสาน เส้น PE ที่คดเคี้ยว พันกันไปมา ให้เกิดความสอดคล้องกันของตัวโคมไฟ / ทั้งนี้รวมถึงการนำชุดความเชื่อของความสมบูรณ์ พูนสุข ของลายเมฆไหลมาใช้ประกอบแบบอีกด้วย





Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

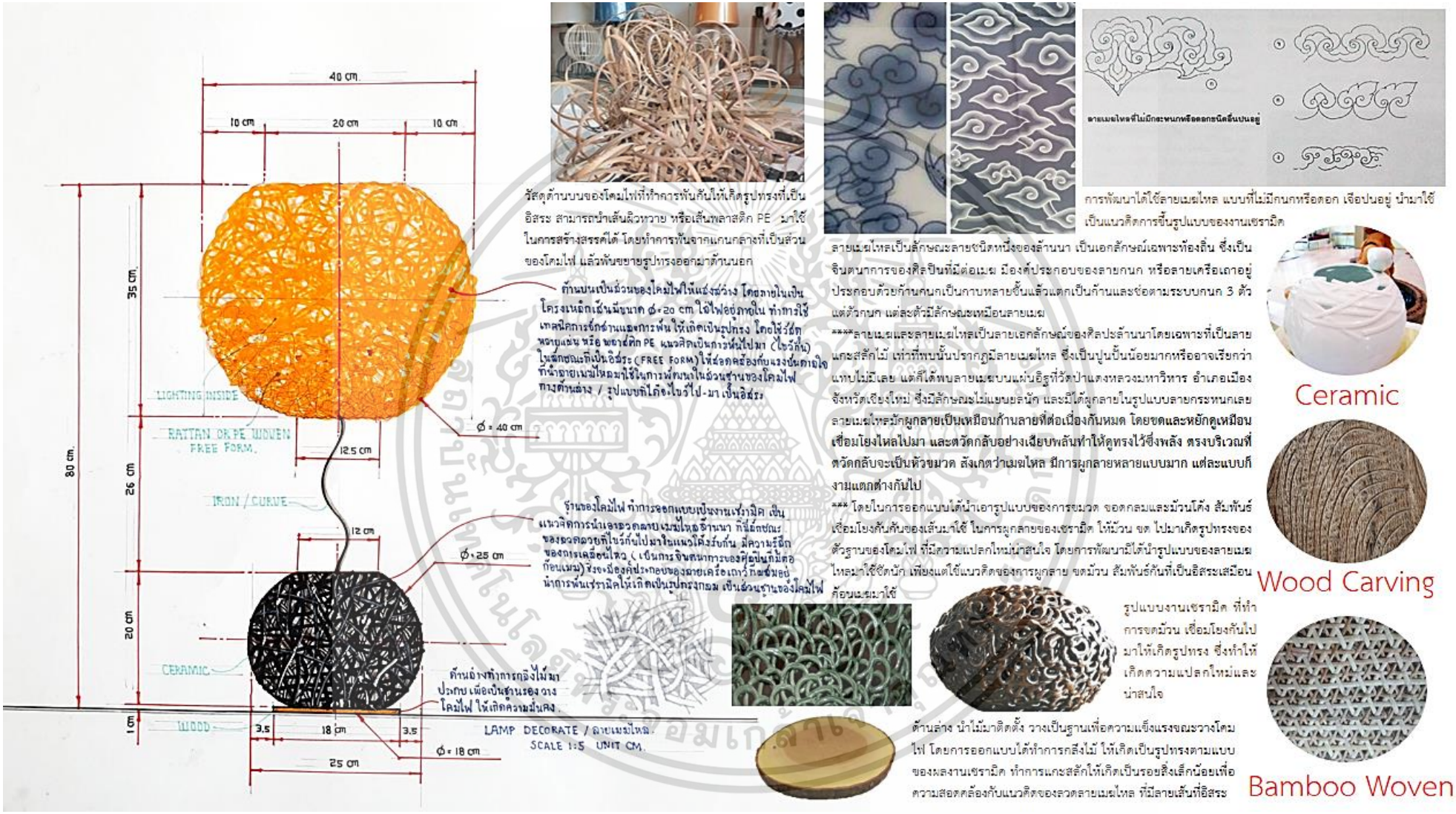
ลายเมฆไหล ล้านนา

ลายเมฆและลายเมฆไหลเป็นลายเอกลักษณ์ของศิลปะล้านนาโดยเฉพาะที่เป็นลายแกะ สลักไม้ เท่าที่พบนั้นปรากฏมีลายเมฆไหล จึงเป็นปูนปั้นน้อยมากหรืออาจจะแทบไม่มี แต่ก็ได้พบลายเมฆบนแผ่นอิฐที่วัดป่าแดงหลวงมหาวิหาร อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีลักษณะไม่แยบยลนัก และมิได้ผูกลายในรูปแบบลายกระหนก ลายเมฆไหลมักผูกลายเป็นเหมือนก้านลายที่ต่อเนื่องกันหมด โดย**ขดและหยักดูเหมือนเชื่อมโยงไหลไปมา และตวัดกลับอย่างเฉียบพลันทำให้ดูทรงไว้ซึ่งพลัง** ตรงบริเวณที่ตวัดกลับจะเป็นหัวขมวด สังเกตว่าเมฆไหล มีการผูกลายหลายแบบมาก แต่ละแบบก็งามแตกต่างกันไป และมีสีสาการผูกลายแยบยล

ลายเมฆไหลอาจแบ่งได้ ๒ ชนิด คือลายเมฆไหลที่มีกระหนกหรือลายดอกปนกับลายเมฆไหลล้วนๆ ไม่มีกระหนกปน **โดยในการศึกษาได้ใช้แบบไม่มีกนกปน

ลายเมฆไหลที่ไม่มีกระหนก หรือดอกชนิดต่างๆ ปนเลย เป็นแต่ลายเมฆไหลโดดๆ ที่พบได้ ลายเมฆไหลนี้น่าจะมีความหมายถึงฝนฟ้าตกต้องตามฤดู ทำให้เกิด**ความอุดมสมบูรณ์ พูนสุข** นอกจากนี้ ยังมีความงามตามแนวศิลปะล้านนาอีกแบบหนึ่ง อันเป็นความงามซึ่งไม่เหมือนภาคอื่น

เว็บไซต์ล้านนาคดี http://lanna.mju.ac.thและ http://www.openbase.in.th/node/6540, สืบค้นเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2563



การพัฒนาได้ใช้ลายเมฆไหล แบบที่ไม่มีกนกหรือดอก เจือปนอยู่ นำมาใช้เป็นแนวคิดการขึ้นรูปแบบของงานเซรามิค

ลายเมฆไหลเป็นลักษณะลายชนิดหนึ่งของล้านนา เป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น ซึ่งเป็นจินตนาการของศิลปินที่มีต่อเมฆ มีองค์ประกอบของลายกนก หรือลายเครือเถาอยู่ ประกอบด้วยก้านกนกเป็นกาบหลายชั้นแล้วแตกเป็นก้านและช่อตามระบบกนก 3 ตัว แต่ตัวกนก แต่ละตัวมีลักษณะเหมือนลายเมฆ

****ลายเมฆและลายเมฆไหลเป็นลายเอกลักษณ์ของศิลปะล้านนาโดยเฉพาะที่เป็นลายแกะสลักไม้ เท่าที่พบนั้นปรากฏมีลายเมฆไหล ซึ่งเป็นปูนปั้นน้อยมากหรืออาจเรียกว่าแทบไม่มีเลย แต่ก็ได้พบลายเมฆบนแผ่นอิฐที่วัดป่าแดงหลวงมหาวิหาร อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีลักษณะไม่แบบยอดนัก และมีได้ผูกลายในรูปแบบลายกระหนกเลย ลายเมฆไหลมักผูกลายเป็นเหมือนก้านลายที่ต่อเนื่องกันหมด โดยขดและหยักดูเหมือนเชื่อมโยงไหลไปมา และตวัดกลับอย่างเสียบพลันทำให้ดูทรงไว้ซึ่งพลัง ตรงบริเวณที่ตวัดกลับจะเป็นหัวขมวด สังเกตว่าเมฆไหล มีการผูกลายหลายแบบมาก แต่ละแบบก็งามแตกต่างกันไป

*** โดยในการออกแบบได้นำเอารูปแบบของการขมวด ขอดกลมและม้วนโค้ง สัมพันธ์เชื่อมโยงกันกันของเส้นมาใช้ ในการผูกลายของเซรามิค ให้ม้วน ขด ไปมาเกิดรูปทรงของตัวฐานของโคมไฟ ที่มีความแปลกใหม่น่าสนใจ โดยการพัฒนาได้นำรูปแบบของลายเมฆไหลมาใช้ซึ่งนัก เพียงแต่ใช้แนวคิดของการผูกลาย ขดม้วน สัมพันธ์กันที่เป็นอิสระเสมือนก้อนเมฆมาใช้

รูปแบบงานเซรามิค ที่ทำการขดม้วน เชื่อมโยงกันไปมาให้เกิดรูปทรง ซึ่งทำให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจ

ด้านล่าง นำไม้มาติดตั้ง วางเป็นฐานเพื่อความแข็งแรงขณะวางโคมไฟ โดยการออกแบบได้ทำการกลึงไม้ ให้เกิดเป็นรูปทรงตามแบบของผลงานเซรามิค ทำการแกะสลักให้เกิดเป็นรอยสิ่งเล็กน้อยเพื่อความสอดคล้องกับแนวคิดของลวดลายเมฆไหล ที่มีลายเส้นที่อิสระ

Ceramic

Wood Carving

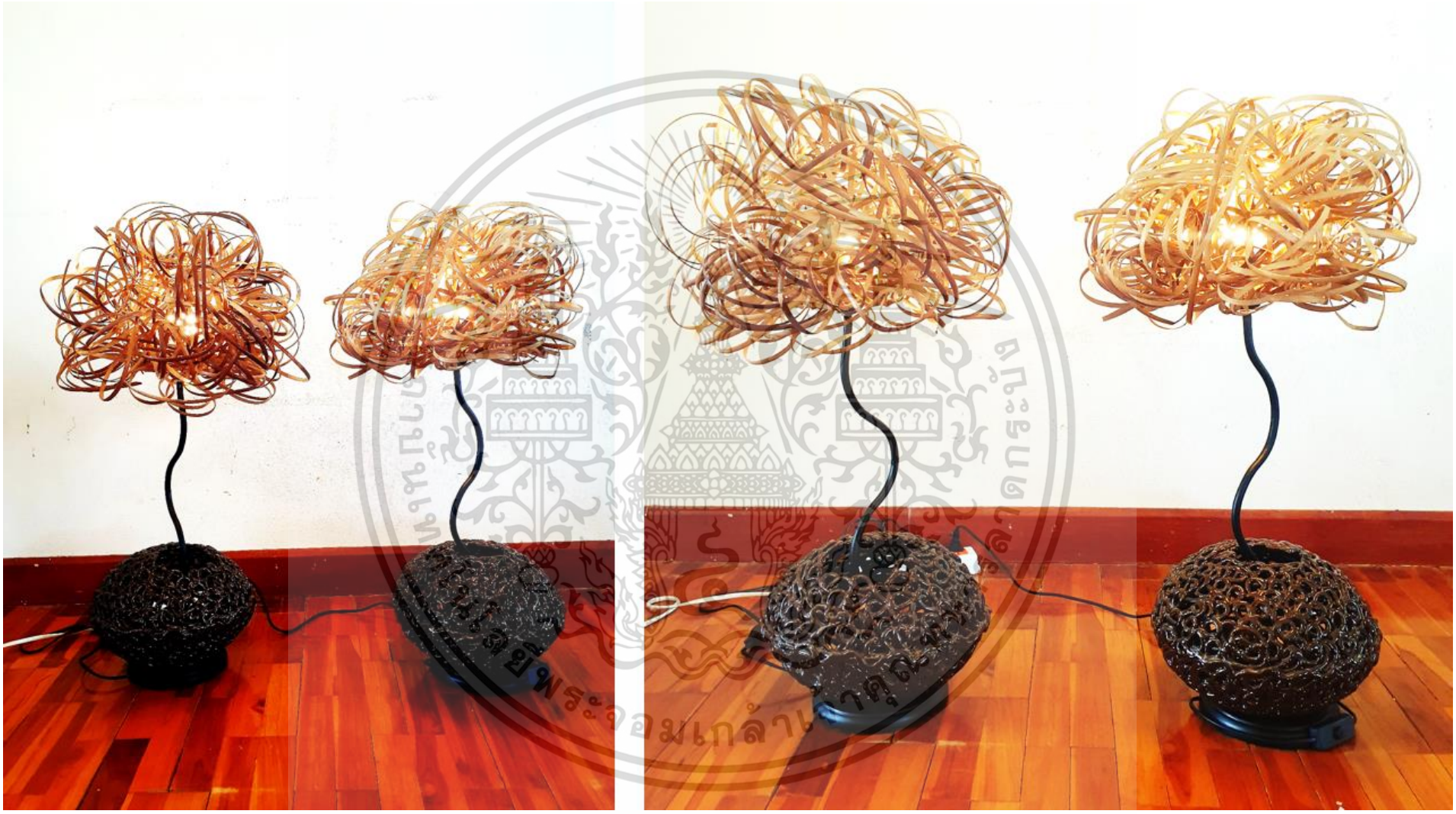
Bamboo Woven

ภาพที่ 4.170 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา(การพัน)





ภาพที่ 4.170 (ต่อ)



ภาพที่ 4.170 (ต่อ)

5) โคมไฟตกแต่งจากรูปทรงดอกเห็ด จำนวน 3 ผลงาน

ทำการคัดเลือกและสรุปผลข้อมูล ที่ได้จากตารางการวิเคราะห์การออกแบบ แบบแยกส่วน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้ผลดังนี้ ดังตารางที่ 4.23

ตารางที่ 4.23 วิเคราะห์แบบแยกส่วน (Morphology Analysis for Design Process)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้	ภูมิปัญญาการจักสาน	แนวคิดการออกแบบ
E **การแกะสลักให้เกิดเป็นพื้นผิวและลวดลายต่างๆที่มีความน่าสนใจ ตามแนวคิดหรือลวดลายที่ต้องการ** โดยการแกะสลัก โดยเป็นการแกะสลักแบบอิสระ การขูดตามทิศทางที่นักออกแบบต้องการ ทั้งการขูดไม้ที่เริ่มจากจุดศูนย์กลาง หรือการขูดให้พื้นผิวมีความหนา-บาง ความตื้น-ลึกไม่เท่ากัน ตามนำหนักมือของผู้แกะสลัก เป็นต้น **รูปแบบของการแกะสลักลักษณะนี้ เป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เคยได้ผลิตมาก่อนของชุมชน ซึ่งจะเป็นรูปแบบของแจกัน เพื่อใส่ดอกไม้แห้งหรือดอกไม้ปลอมไว้สำหรับตกแต่งบ้าน โดยทั่วไปจะเป็นรูปทรงกระบอกทรงสูง มีความโค้งบ้างเล็กน้อย แต่ไม่โค้งมากเพื่อต้องการรองรับการจัดตั้ง การแกะสลักตกแต่งส่วนมากจะดูที่ลายของเสี้ยนไม้ และแกะสลักไปในทิศทางเดียวกัน ให้เกิดเป็นลวดลาย และส่วนไหนสามารถขุดให้เป็นช่องทะลุถึงภายในได้	A งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลายลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย เมื่อจักสานจะมีรูปแบบที่บางเป็นแผ่น สามารถนำไปใช้ในการปิดผิวและการสร้างรูปทรงต่างๆ B ทำการออกแบบและสร้างโครงสร้างจากการใช้หวาย หรือเหล็กเส้น เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงของโคมไฟแล้วทำการบุปิดผิวการจักสานให้เกิดเป็นรูปร่าง รูปทรงที่ต้องการ C การจักสานเมื่อนำมาผ่านแสงไฟ จะเกิดความสวยงาม น่าสนใจ ทำให้แสงและแสดงลวดลายในการสานได้ ดังนั้นการออกแบบโคมไฟจึงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ การจักสานไม้ไผ่ มีลวดลายที่สวยงาม และมีพื้นที่ว่างในระนาบการจักสานเดียวกัน ดังนั้นเมื่อทำการใช้แสงในการออกแบบ จะเกิดการลอดของแสงผ่านการจักสานเกิดความสวยงามและน่าสนใจ G การนำความงามจากการจักสานที่เป็นเอกลักษณ์ **ลวดลายดอกพิกุล** มาใช้ในการออกแบบ สลับกับการบุผ้า I การนำการจักสานที่เป็นลักษณะแผ่น มาใช้ประกอบเข้ากับรูปร่าง รูปทรง หรือ การประกอบเป็นแผ่นระนาบให้เข้ากับผลงาน เป็นแนวคิดที่เรียบง่าย แต่ก็เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับชิ้นงานได้	**ดอกเห็ด** เห็ดเป็นสิ่งมีชีวิตประเภทรา เป็นราที่มีวิวัฒนาการสูงกว่าราชนิดอื่นๆ จัดอยู่ในราหมวด Basidiomycotina และ Ascomycotina, แบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ เห็ดกินได้ (edible mushroom)และเห็ดพิษ (poisonous mushroom or toadstool) (ราชบัณฑิตยสถาน 2539). **แหล่งที่พบเห็ดมีอยู่ทั่วไป ส่วนใหญ่พบมากในพื้นที่ป่าธรรมชาติในช่วงฤดูฝนพบเจริญอยู่ตามพื้นดิน, ทุ่งหญ้า, ขอนไม้, ซากไม้ผุพัง **รูปทรงโดยทั่วไปของดอกเห็ดจะมี หมวกดอกอ่อนรูปทรงกลม, เมื่อแก่บานออกเป็นรูปกระทะคว่ำ ซึ่ง** รูปทรงของดอกเห็ดและการเจริญเติบโต ได้แสดงออกถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ รวมถึงลักษณะรูปแบบของดอกเห็ดก็เป็นที่รับรู้ของคนทั่วไป ทั้งการงอกขึ้นเติบโตจากท่อนไม้เป็นกลุ่ม อันเป็นแนวคิดสู่การออกแบบและพัฒนา

เหตุผลการคัดเลือกวัสดุในการออกแบบ : ฐานด้านล่างเป็นการแกะสลักไม้ฉำฉา โดยเป็นการกลึงและแกะสลักไม้ที่เป็นชิ้นเดียวกัน เพื่อให้เกิดความแข็งแรงของโครงสร้างและการตั้งวางของโคมไฟ, ยึดเหล็กเส้นเข้ากับฐานไม้ด้านใน เพื่อทำการออกแบบตัวใส่หลอดไฟภายในฐานไม้ส่วนล่าง และเดินเหล็กเส้น(จากเส้นเดิม) ขึ้นไปเป็นตัวโครงสร้างของโคมไฟส่วนบน สำหรับการให้แสง, ใช้วัสดุไม้ไผ่ทำการจักสานเป็นแผ่นแล้วนำมาตัดตาม Pattern ของโคมไฟ นำมาปิดผิวส่วนที่ให้แสงเงา โดยวัสดุจักสานไม้ไผ่นั้นจะมีความเหนียวและมีความยืดหยุ่นที่สูง รวมถึงมีน้ำหนักเบา ทำให้สามารถใช้เป็นวัสดุปิดผิวโคมไฟตกแต่งได้เป็นอย่างดี แข็งแรง และดึงแผ่นจักสานให้มีความตึงผิวเรียบเสมอตามแบบโครงสร้างได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.24 Morphology Analysis for Design

Morphology Analysis for Design / แนวทางการออกแบบที่ 10

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

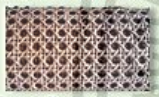
เป็นการแกะสลักแบบอิสระ การขูดตามทิศทางที่นักออกแบบต้องการ ทั้งการขูดไม้ที่เริ่มจากจุดศูนย์กลาง หรือการขูดให้พื้นผิวมีความหนา-บาง ความตื้น-ลึกไม่เท่ากัน ตามน้ำหนักมือของผู้แกะสลัก เป็นต้น



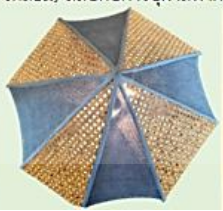

** โดยรูปแบบของการแกะสลักลักษณะนี้ เป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เคยได้ผลิตมาก่อนของชุมชนบ้านหลุก ซึ่งจะเป็นรูปแบบของแจกันเพื่อใส่ดอกไม้แห้ง หรือดอกไม้ปลอม ไว้สำหรับตกแต่งบ้าน โดยทั่วไปจะเป็นรูปทรงกระบอกทรงสูง มีความโค้งบ้างเล็กน้อย แต่ไม่โค้งมากเพื่อต้องการรองรับการจัดตั้งการแกะสลักตกแต่งส่วนมากจะดูที่ลายของเสี้ยนไม้ และแกะสลักไปในทิศทางเดียวกัน ให้เกิดเป็นลวดลาย และส่วนไหนสามารถขุดให้เป็นช้องทะลุถึงภายในได้ ** ปรับแบบส่วนของตรงปากด้านบน ให้มีการแกะสลักแบบแหลมขึ้น-ลง เสมือนเป็นส่วนปลายของซากไม้ที่ผุพัง เพื่อให้เป็นรูปแบบจากธรรมชาติมากขึ้น ในการออกแบบโคมไฟตกแต่งจากเห็ด

ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

การจักสาน เป็นลักษณะการปิดผิวจากโครงสร้าง ของเหล็กหรือหวาย ที่ทำการขึ้นรูปเป็นรูปทรงเห็ด ที่ถูกเชื่อมต่อกับฐานแกะสลักไม้ทางด้านล่าง*** โดยในการจักสานจะทำการจักสานเป็นลวดลายดอกพิกุล (ลายเฉลียว 6 เหลี่ยม) และลายเต้าหู่ (ลายช่องสี่เหลี่ยมขนาดเล็ก) ทำการปิดผิวสลับกับการบุผ้า




โครงสร้างรูปทรงดอกเห็ด จะเป็นลักษณะ 8 เหลี่ยม เมื่อมองผ่านๆจะมีลักษณะคล้ายเป็นวงกลม โดยรูปทรง 8 เหลี่ยมจะมีการบุการจักสาน และบุผ้าสลับกันไปมาจนครบรอบ โดยการออกแบบจะแบ่งโคมไฟทั้งสิ้น 3 แบบ (ตามขนาดเล็ก กลาง ใหญ่) ***ขนาดใหญ่ (เส้นผ่านศูนย์กลาง ขนาด 65 ซม.)และขนาดเล็ก (ขนาด 50 ซม.) จะทำการปิดผิวการจักสานลายเต้าหู่ สลับกับการบุผ้าสีน้ำตาลอ่อน ** ขนาดกลาง (ขนาด 65 ซม.) จะทำการปิดผิวการจักสานลายดอกพิกุล (ลายเฉลียว 6 เหลี่ยม) สลับกับการบุผ้าสีฟ้าคราม




แนวคิดการพัฒนา

เป็นการออกแบบโคมไฟตกแต่ง สำหรับตั้งโต๊ะ โดยเป็นการนำเอาภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ และการจักสาน เข้ามาผสมผสานกันให้เกิดเป็นผลงานใหม่ อันเริ่มต้นมาจาก**การต่อยอดจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่แล้วในชุมชน** **โดยแนวคิดเป็นการนำแรงบันดาลใจจากรูปทรงของดอกเห็ด และลักษณะการเจริญเติบโตของเห็ดตามธรรมชาติ มาใช้ในการออกแบบและพัฒนา นำเอารูปทรงของเห็ดที่มีลักษณะคล้ายร่มมาทำการออกแบบให้เป็นรูปแบบโคมไฟตกแต่ง และโครงสร้างถูกดันสูงขึ้นมาจากฐานไม้ เสมือนดอกเห็ดที่งอกเงยออกมาจากท่อนไม้(ซากไม้ผุพัง) เป็นกลุ่มก้อน(เป็นการออกแบบโคมไฟตกแต่งทั้งสิ้น 3 ชิ้น ตามขนาดที่แตกต่างกัน) ** โดยการออกแบบได้ปรับขนาดและรูปทรงจากเห็ดและท่อนไม้ ให้เป็นลักษณะของโคมไฟตกแต่ง ที่มีความโดดเด่นด้วยรูปร่าง รูปทรง และสีสันที่สวยงาม ซึ่งได้นำการแกะสลักฐานด้านล่างเป็นไม้สำหรับตั้งโต๊ะ ทำการแกะและขูดผิวไม้ ตามลวดลายของไม้ พร้อมทำการขูดไม้จนทะลุถึงภายในเพื่อให้เกิดช่องสำหรับโคมไฟตกแต่งแสงทางด้านล่าง วางโครงสร้างที่ขึ้นรูปจากเหล็กหรือหวายให้เป็นทรงดอกเห็ด (ดอกเห็ด 8 เหลี่ยม) ประกอบเข้ากับตัวไม้ด้านล่าง ขึ้นเป็นโครงสร้างรูปดอกเห็ดเพื่อเป็นโคมไฟทางด้านบน ทำการปิดผิวด้านบนด้วยการจักสาน สลับกับการบุผ้า เพื่อให้ได้โคมไฟที่มีแสงสว่างไม่เท่ากัน เพื่อเพิ่มบรรยากาศของห้อง



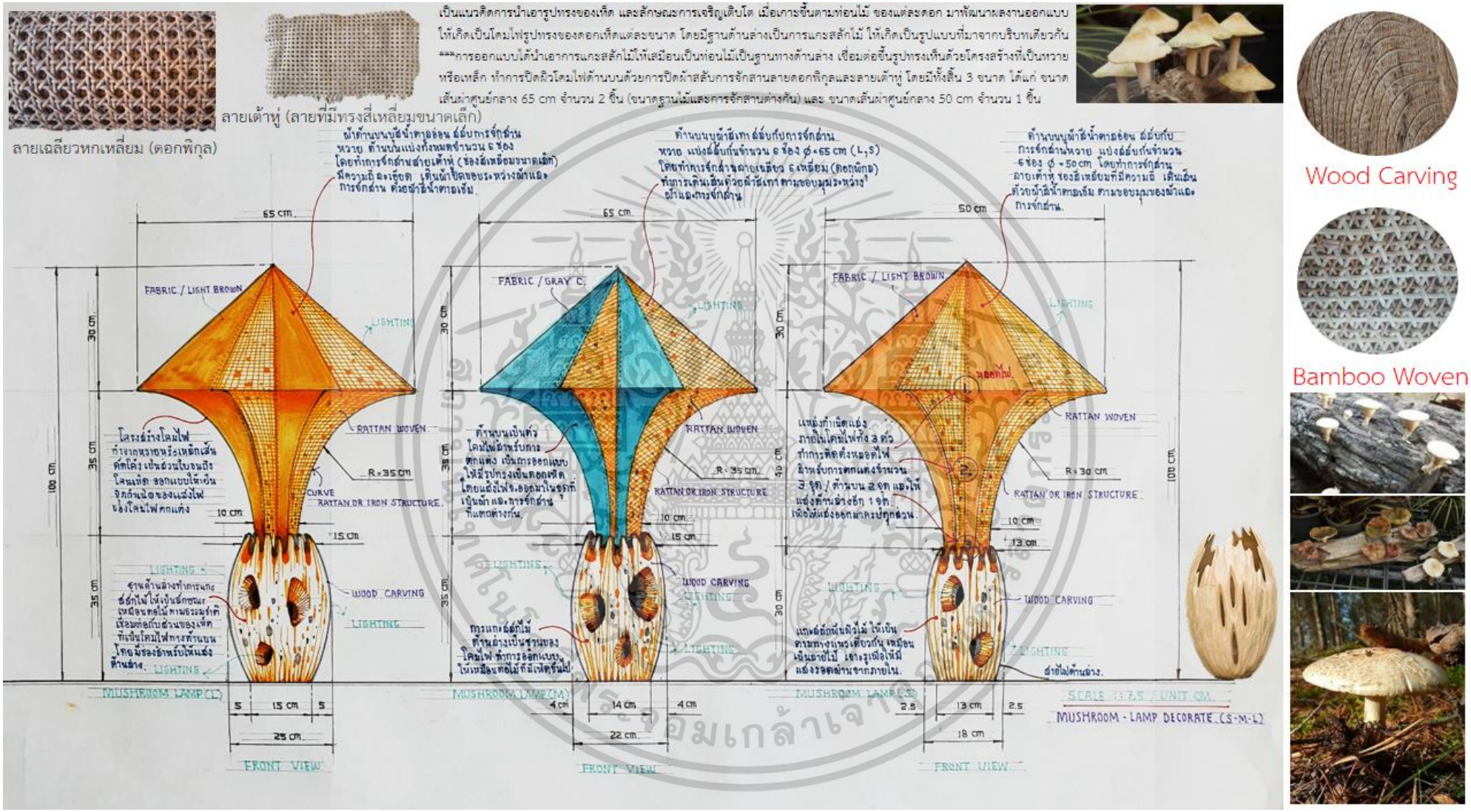

*** การเลือกใช้สีตาม Trends 2020 ได้คัดเลือกสีมาทั้งสิ้น 2 สี ได้แก่สี Baked Clay หรือเฉดกลุ่มสีเทอราคอตต้า (Terracotta) เป็นกลุ่มสีดินเผา (Baked Tones) (สีกลุ่มดินเผา สีจากเครื่องปั้นดินเผา จะเพิ่มความอบอุ่น โดยเป็นช่วงที่อยู่ระหว่างสีส้ม และสีน้ำตาล ให้ความรู้สึกอบอุ่น เป็นอมตะ แฝงไว้ด้วยวัฒนธรรมดั้งเดิม เป็นสีของโลกธรรมชาติ การให้ความรู้สึกสงบ (Tranquility) เสถียร (Stability) และมองโลกในแง่ดี (Optimistic) เป็นสีกลางในการเชื่อมโยงของมนุษย์และธรรมชาติ / ซึ่งกลุ่มสีเทอราคอตต้า ใช้ในกลุ่ม furniture และตกแต่งบ้าน และ กลุ่มสีเฉดน้ำเงิน / ฟ้า-น้ำเงิน (Surf the Web) เป็นสีแห่งความทันสมัย การสร้างความสมดุลของวิถีชีวิตร่วมสมัย โดยจะเป็นปีแห่งการเปลี่ยนแปลงที่มุ่งเน้นไปที่การเตรียมพร้อมสำหรับศตวรรษใหม่ บ่งบอกความเป็นอิสรภาพ ความสุ่มลึก จินตนาการและการแสดงออก เป็นสีที่เปี่ยมไปด้วยพลังงาน

Concept Idea
แนวคิดการออกแบบ

เห็ด และลักษณะการเติบโต

เห็ดเป็นสิ่งมีชีวิตประเภทรา เป็นราที่มีวิวัฒนาการสูงกว่าราชนิดอื่นๆ จัดอยู่ในราหมวด Basidiomycotina และ Ascomycotina, แบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ เห็ดกินได้ (edible mushroom)และเห็ดพิษ (poisonous mushroom or toadstool) (ราชบัณฑิตยสถาน 2539). **แหล่งที่พบเห็ดมีอยู่ทั่วไปส่วนใหญ่พบมากในพื้นที่ป่าธรรมชาติในช่วงฤดูฝนพบเจริญอยู่ตามพื้นดิน, ทุ่ง หญ้า, ขอนไม้, ซากไม้ผุพัง** หรือตามอินทรียวัตถุ เช่น กองปุ๋ยหมัก, มูลสัตว์, พืชที่ ตายแล้ว. พื้นที่ป่าแต่ละประเภทจะพบชนิดของเห็ดที่แตกต่างกัน หรือในแต่ละฤดูกาลจะพบชนิดของเห็ดขึ้นที่แตกต่างกันเช่นกัน ปัจจัยของสิ่งแวดล้อมก็ มีผลต่อการเจริญและความสมบูรณ์ของดอกเห็ดอย่างมาก. โดยความชื้นที่เพียงพอประกอบกับ**สภาพอากาศที่อบอ้าว และมีแสงแดดจัดหลังจากที่มีฝนตกปริมาณมากจะเป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้เห็ดงอก (จากที่มืด สู่ที่มีแสงสว่าง ส่วนนี้นำมาใช้ในการออกแบบโคมไฟเช่นเดียวกัน)** นอกจากสภาพอากาศแล้วสภาพ พื้นดินที่มีเศษซากพืชทับถมก่อให้มีธาตุอาหารสมบูรณ์ จะส่งผลให้ดอกเห็ดเจริญสมบูรณ์ได้ดี. **รูปทรงโดยทั่วไปมี หมวกดอกอ่อนรูปทรงกลม, เมื่อแก่บานออกเป็นรูปกระทะคว่ำ**

https://www.tistr.or.th/tistrblog/wp-content/uploads/2018/01/mushroomTISTR.pdf/ เห็ดจากพื้นที่ป่าธรรมชาติ, สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2563.

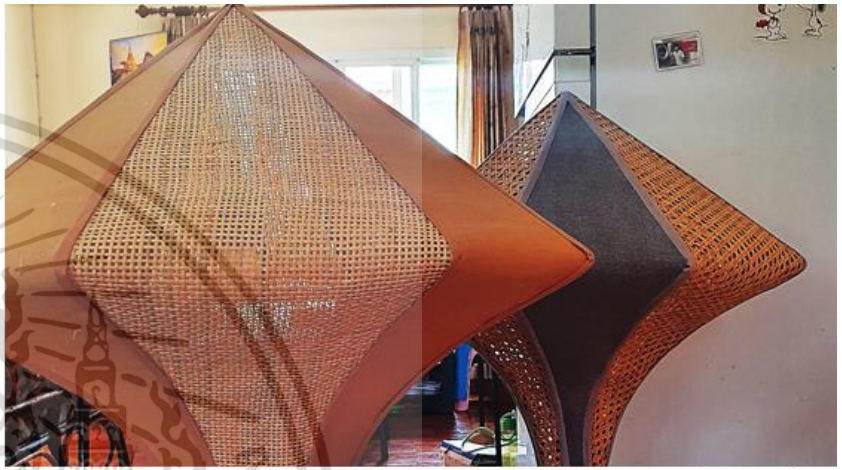


ภาพที่ 4.171 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โคมไฟตกแต่งจากรูปทรงดอกเห็ด



ภาพที่ 4.171 (ต่อ)







ภาพที่ 4.171 (ต่อ)





เป็นแนวคิดการนำเอารูปทรงของเห็ด และลักษณะการเจริญเติบโต เมื่อเกาะขึ้นตามท่อนไม้ ของแต่ละดอก มาพัฒนาผลงานออกแบบให้เกิดเป็นโคมไฟรูปทรงของดอกเห็ดแต่ละขนาด โดยมีฐานด้านล่างเป็นการแกะสลักไม้ ให้เกิดเป็นรูปแบบที่มาจากบริบทเดียวกัน ***การออกแบบได้นำเอาการแกะสลักไม้ให้เสมือนเป็นท่อนไม้เป็นฐานทางด้านล่าง เชื่อมต่อขึ้นรูปทรงเห็นด้วยโครงสร้างที่เป็นหวาย หรือเหล็ก ทำการปิดผิวโคมไฟด้านบนด้วยการปิดผ้าสลับการจักสานลายดอกพิกุลและลายเต่าหุ่ โดยมีทั้งสิ้น 3 ขนาด ได้แก่ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 65 cm จำนวน 2 ชิ้น (ขนาดฐานไม้และการจักสานต่างกัน) และ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 50 cm จำนวน 1 ชิ้น



ภาพที่ 4.171 (ต่อ)

4.3 ผลประเมินการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจของประชาชน, หน่วยงานภาครัฐ, ผู้ประกอบการ และนักวิชาการ ที่มีต่อกรอบแนวคิด ผ่านผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ใช้กรอบแนวคิดมากำหนดเป็นแนวทางในการพัฒนาและสร้างสรรค์

การประเมินผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ในงานวิจัย เรื่อง การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ มีผู้ตอบแบบสอบถามการประเมินทั้งสิ้น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 50 คน 2) กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน จำนวน 50 คน 3) กลุ่มนักออกแบบ จำนวน 50 คน และ 4) กลุ่มประชาชนทั่วไปจำนวน 350 คน จำนวนรวมทั้งสิ้น 500 คน ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบสอบถาม[64]โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สรุปภาพรวมความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม(การพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม)

ตอนที่ 3 ความความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม แบบแยกผลิตภัณฑ์ (ตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม)

ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ (แบบปลายเปิด)

ตอนที่ 5 วิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของตัวแปรด้วย Chi-Square test of Goodness of Fit เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ในส่วนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ซึ่งประกอบไปด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ โดยผู้วิจัยจะแบ่งผลการศึกษาตามกลุ่มที่ตอบแบบสอบถามคือ 1) กลุ่ม

---

[64] แบบสอบถามได้ทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเป็นรายข้อตามวัตถุประสงค์ด้วยวิธี IOC (Index of Objective Congruence) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยทำการปรับแก้ให้ข้อคำถามมีความเที่ยงตรงทั้งหมด (ค่ามากกว่า 0.5 ทั้งหมด) และนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้ (Try-Out) กับนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม นักออกแบบ และหน่วยงานจากภาครัฐ จำนวน 30 คนที่มิใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliabillity Analysis) แบบเทคนิควัดความสอดคล้องภายในชุดเดียวกัน โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟ่า (Cronbach's Alpla) ดังนี้ 1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.97, 2.ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.95, 3.ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.92 และ 4.ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา ได้ความเชื่อมั่น 0.94 (ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่า (Cronbach's Alpla) มีค่ามากกว่า 0.9 ค่าระดับความเที่ยงอยู่ในระดับดีมาก ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 50 คน 2) กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน จำนวน 50 คน 3) กลุ่มนักออกแบบ จำนวน 50 คน และ4) กลุ่มประชาชนทั่วไป จำนวน 350 คน ปรากฏผลการศึกษาดังต่อไป

1. เพศ

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าเพศของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 56.0 เป็นเพศชายและร้อยละ 44.0 เป็นเพศหญิง

กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน พบว่าเพศของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 66.0 เป็นเพศหญิงและร้อยละ 34.0 เป็นเพศชาย

กลุ่มนักออกแบบ พบว่าเพศของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 52.0 เป็นเพศชายและร้อยละ 48.0 เป็นเพศหญิง

กลุ่มประชาชนทั่วไป พบว่าเพศของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 55.4 เป็นเพศหญิงและร้อยละ 44.6 เป็นเพศชาย

2. อายุ

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าอายุของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 32.0 มีอายุระหว่าง 41 – 45 ปี รองลงมาร้อยละ 22.0 มีอายุระหว่าง 36 -40 ปี

กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน พบว่าอายุของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 30.0 มีอายุระหว่าง 50 ปีขึ้นไป รองลงมาร้อยละ 20.0 มีอายุระหว่าง 41 – 45 ปี

กลุ่มนักออกแบบ พบว่าอายุของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 60.0 มีอายุระหว่าง 21-25 ปี รองลงมาร้อยละ 20.0 มีอายุระหว่าง 26 - 30 ปี

กลุ่มประชาชนทั่วไป พบว่าอายุของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 39.4 อายุระหว่าง 21-25 ปี รองลงมาร้อยละ 23.1 มีอายุระหว่าง 26 - 30 ปี

3. ระดับการศึกษา

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าระดับการศึกษาของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 68.0 มีการศึกษาระดับปริญญาโท รองลงมาร้อยละ 24.0 มีการศึกษาระดับปริญญาเอก

กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน พบว่าระดับการศึกษาของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 76.0 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี รองลงมาร้อยละ 20.0 มีการศึกษาระดับปริญญาโท

กลุ่มนักออกแบบ พบว่าระดับการศึกษาของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 90.0 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี รองลงมาร้อยละ 4.0 มีการศึกษาระดับปริญญาเอก และอนุปริญญาหรือเทียบเท่า

กลุ่มประชาชนทั่วไป พบว่าระดับการศึกษาของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 52.3 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี รองลงมาร้อยละ 29.4 มีการศึกษาระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า

4. อาชีพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเด็นในด้านอาชีพ ผู้วิจัยสอบถามเฉพาะในกลุ่มประชาชนทั่วไป เนื่องจากการกลุ่มมีความหลากหลายด้านอาชีพ ส่วนกลุ่ม 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนและกลุ่มนักออกแบบ มีอาชีพเฉพาะเจาะจง ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป พบว่าอาชีพของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 48.0 ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายรองลงมาร้อยละ 16.6 ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท
(ทั้งหมดตามลำดับตารางที่ 4.25)

ตารางที่ 4.25 จำนวนและร้อยละแสดงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ								
ชาย	28	56.0	17	34.0	26	52.0	156	44.6
หญิง	22	44.0	33	66.0	24	48.0	194	55.4
อายุ								
ต่ำกว่า 20 ปี	-	-	-	-	4	8.0	17	4.9
21 – 25 ปี	2	4.0	-	-	30	60.0	138	39.4
26 – 30 ปี	1	2.0	8	16.0	10	20.0	81	23.1
31 – 35 ปี	6	12.0	6	12.0	1	2.0	50	14.3
36 – 40 ปี	11	22.0	6	12.0	1	2.0	30	8.6
41 – 45 ปี	16	32.0	10	20.0	3	6.0	32	9.1
46 – 50 ปี	6	12.0	5	10.0	-	-	2	0.6
50 ปีขึ้นไป	8	16.0	15	30.0	1	2.0	-	-
ระดับการศึกษา								
ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	-	-	-	-	-	-	2	0.6
มัธยมศึกษา	-	-	-	-	-	-	40	11.4
อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	-	-	1	2.0	2	4.0	103	29.4
ปริญญาตรี	4	8.0	38	76.0	45	90.0	183	52.3
ปริญญาโท	34	68.0	10	20.0	1	2.0	21	6.0
ปริญญาเอก	12	24.0	1	2.0	2	4.0	1	0.3
อาชีพ								
พนักงานบริษัท	-	-	-	-	-	-	58	16.6
รับราชการ	-	-	-	-	-	-	33	9.4
รัฐวิสาหกิจ	-	-	-	-	-	-	6	1.7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.25 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย	-	-	-	-	-	-	168	48.0
นักเรียน/นักศึกษา	-	-	-	-	-	-	50	14.3
อื่นๆ	-	-	-	-	-	-	35	10.0

ตอนที่ 2 สรุปภาพรวมความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (การพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม)

ผู้วิจัยได้สรุปภาพรวมความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่มที่ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำเสนอผลการศึกษาเปรียบเทียบข้อมูลของแต่ละกลุ่ม กับประเด็นรายข้อของแต่ละด้าน 4 ด้าน เพื่อให้สะท้อนผลการศึกษาที่ชัดเจนขึ้น โดยผู้วิจัยสรุปดังนี้

1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

จากประเด็นคำถามความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม มีทั้งหมด 15 ข้อ พบผลการศึกษาดังนี้

1.1 ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับ ส่งผลสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและคุณค่าของงานหัตถกรรมได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.36 ตามลำดับ

1.2 ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้นำรูปแบบและลักษณะงานหัตถกรรมต่างๆมาใช้ในการพัฒนา ต่อยอดได้อย่างมีคุณค่า พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.45 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ รวมถึงกลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.48 ตามลำดับ

1.3 การนำเอาทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกันก่อเกิดเป็นคุณค่าทางงานหัตถกรรมในทิศทางใหม่ที่น่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.66 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย 4.50 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 รูปแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรม แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและการใช้ทรัพยากรที่มีในชุมชน สู่การสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.53 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.50 ตามลำดับ

1.5 ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการใช้คุณค่าของงานหัตถกรรมมาใช้ประโยชน์ ซึ่งมีการปรับรูปแบบหรือลักษณะต่างๆไปบ้างแต่ยังคงเป็นงานหัตถกรรมที่น่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย 4.48 ตามลำดับ

1.6 ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมคุณค่างานหัตถกรรมสู่การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ให้เป็นที่ยอมรับพบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.44 ตามลำดับ

1.7 ผลงานเป็นรูปแบบหัตถกรรมดั่งเดิมและมาใช้ในการทำงาน แสดงให้เห็นถึงคุณค่างานหัตถกรรมในอดีต และแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาที่สั่งสมมา ทำให้ผลงานที่ได้แตกต่างและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.44 ตามลำดับ

1.8 ผลงานเป็นการนำงานหัตถกรรมในอดีตมาทำการการต่อยอด เป็นการสร้างคุณค่างานหัตถกรรมในมุมมองใหม่ ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.53 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.63 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

1.9 คุณค่าในงานหัตถกรรมบรรพบุรุษทิ้งไว้ให้สืบทอด เป็นมรดกแสดงถึงความเจริญผลงานที่สร้างสรรค์เป็นการนำคุณค่าทางงานหัตถกรรมที่จับต้องได้ มาใช้ในการพัฒนาได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.63 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.50 ตามลำดับ

1.10 ผลงานเป็นการส่งเสริมให้ความรู้แก่นักวิชาการและนักออกแบบ เห็นถึงการพัฒนาการสร้างสรรค์ให้เกิดความน่าสนใจ เหมาะกับสังคมปัจจุบัน แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงที่ได้รับการยอมรับต่อสังคม และไม่กระทบต่อคุณค่าในงานหัตถกรรม มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีในอดีต พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

1.11 ในการต่อยอด การนำวัสดุอื่นๆมาใช้ทดแทนวัสดุจากธรรมชาติ แต่ยังคงไว้ในการผลิตงานหัตถกรรมเดิม ถือเป็นการให้คุณค่างานหัตถกรรมเช่นกัน แต่เป็นการให้คุณค่าแบบไม่สมบูรณ์นัก โดยในการสร้างสรรค์สามารถนำวัสดุอื่นๆมาใช้ในการออกแบบได้ แต่ไม่ควรมีปริมาณและสัดส่วนมากเกินไป จนเกินขอบเขตที่ยอมรับได้ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

1.12 การนำรูปแบบของงานหัตถกรรมเดิม มาทำการเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม ลดทอน หรือปรับเปลี่ยนลักษณะการใช้งาน เพื่อก่อให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ แสดงให้เห็นถึงแนวคิดการพัฒนา การต่อยอดและแสดงคุณค่างานหัตถกรรมในอีกทิศทางหนึ่ง (แต่ยังคงคำนึงถึงขอบเขต และเงื่อนไขของคุณค่างานหัตถกรรมอยู่เสมอ) พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ และหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

1.13 ผลงานนี้ได้รับการออกแบบ มิได้ทำให้คุณค่าของงานหัตถกรรมลดลง แต่เป็นส่วนของการต่อยอดให้เกิดความเหมาะสมในการนำไปใช้ประโยชน์ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.53 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.63 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ และหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ

1.14 เป็นการนำคุณค่าทางวัสดุจากธรรมชาติมาใช้พัฒนาผลงานแบบเหมาะสม ไม่สิ้นเปลืองหรือทำลายทรัพยากรธรรมชาติแบบไม่จำเป็น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.63 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.54 ตามลำดับ

1.15 รูปแบบผลงาน เป็นการแสดงถึงคุณค่าของงานหัตถกรรม ที่ควบคู่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.67 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.48 (ทั้งหมดตามตารางที่ 4.26)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.26 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับ ส่งผลสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและคุณค่าของงานหัตถกรรมได้อย่างเหมาะสม	4.32	0.62	4.36	0.722	4.06	0.956	4.62	0.629	4.51	0.701
2) ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้นำรูปแบบและลักษณะงานหัตถกรรมต่างๆมาใช้ในการพัฒนา ต่อยอดได้อย่างมีคุณค่า	4.48	0.54	4.48	0.544	4.10	0.916	4.62	0.626	4.45	0.667
3) การนำเอาทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นคุณค่าทางงานหัตถกรรมในทิศทางใหม่ที่น่าสนใจ	4.50	0.58	4.44	0.705	4.16	0.955	4.66	0.598	4.58	0.664
4) รูปแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรม แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและการใช้ทรัพยากรที่มีในชุมชน สู่การสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี	4.46	0.64	4.50	0.678	4.16	0.912	4.61	0.650	4.53	0.697
5) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการใช้คุณค่าของงานหัตถกรรมมาใช้ประโยชน์ ซึ่งมีการปรับรูปแบบหรือลักษณะต่างๆไปบ้างแต่ยังคงเป็นงานหัตถกรรมที่น่าสนใจ	4.48	058	4.46	0.706	4.04	1.009	4.64	0.626	4.54	0.711
6) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมคุณค่างานหัตถกรรมสู่การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ให้เป็นที่ยอมรับ	4.40	0.60	4.44	0.812	4.06	0.978	4.61	0.644	4.52	0.703

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
7) ผลงานเป็นรูปแบบหัตถกรรมดั่งเดิมและมาใช้ในการทำงาน แสดงให้เห็นถึงคุณค่างานหัตถกรรมในอดีต และแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาที่สั่งสมมา ทำให้ผลงานที่ได้แตกต่างและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น	4.32	0.713	4.44	0.675	4.08	0.944	4.62	0.634	4.51	0.720
8) ผลงานเป็นการนำงานหัตถกรรมในอดีตมาทำการการต่อยอด เป็นการสร้างคุณค่างานหัตถกรรมในมุมมองใหม่ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี	4.46	0542	4.38	0.830	4.20	0.948	4.63	0.660	4.55	0.696
9) คุณค่าในงานหัตถกรรมบรรพบุรุษทิ้งไว้ให้สืบทอด เป็นมรดกแสดงถึง ความเจริญ ผลงานที่สร้างสรรค์เป็นการนำคุณค่าทางงานหัตถกรรมที่จับต้องได้ มาใช้ในการพัฒนาได้อย่างเหมาะสม	4.34	0.658	4.50	0.678	4.14	0.881	4.63	0.610	4.53	0.671
10) ผลงานเป็นการส่งเสริมให้ความรู้แก่นักวิชาการและนักออกแบบ เห็นถึง การพัฒนาการสร้างสรรค์ให้เกิดความน่าสนใจ เหมาะกับสังคมปัจจุบัน แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงที่ได้รับการยอมรับต่อสังคม และไม่กระทบต่อคุณค่าในงานหัตถกรรม มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีในอดีต	4.42	0.642	4.46	0.676	4.02	0.995	4.62	0.625	4.52	0.706

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
9) คุณค่าในงานหัตถกรรมบรรพบุรุษทิ้งไว้ให้สืบทอด เป็นมรดกแสดงถึง ความเจริญ ผลงานที่สร้างสรรค์เป็นการนำคุณค่าทางงานหัตถกรรมที่จับต้องได้ มาใช้ในการพัฒนาได้อย่างเหมาะสม	4.34	0.65	4.50	0.678	4.14	0.881	4.63	0.610	4.53	0.671
10) ผลงานเป็นการส่งเสริมให้ความรู้แก่นักวิชาการและนักออกแบบ เห็นถึง การพัฒนา การสร้างสรรค์ให้เกิดความน่าสนใจเหมาะกับสังคมปัจจุบัน แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงที่ได้รับการยอมรับต่อสังคม และไม่กระทบต่อคุณค่าในงานหัตถกรรม มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีในอดีต	4.42	0.64	4.46	0.676	4.02	0.995	4.62	0.625	4.52	0.706
13) ผลงานนี้ได้รับการออกแบบมิได้ทำให้คุณค่าของงานหัตถกรรมลดลง แต่เป็นส่วนของการต่อยอดให้เกิดความเหมาะสมในการนำไปใช้ประโยชน์	4.38	0.53	4.38	0.805	4.02	0.769	4.63	0.638	4.53	0.665
14) เป็นการนำคุณค่าทางวัสดุจากธรรมชาติมาใช้พัฒนาผลงาน แบบเหมาะสม ไม่สิ้นเปลืองหรือทำลายทรัพยากรธรรมชาติแบบไม่จำเป็น	4.36	0.56	4.54	0.613	4.00	0.881	4.63	0.600	4.52	0.668
15) รูปแบบผลงาน เป็นการแสดงถึงคุณค่าของงานหัตถกรรม ที่ควบคู่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม	4.48	0.50	4.46	0.706	4.16	0.912	4.67	0.586	4.57	0.656

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

จากประเด็นคำถามความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นมีทั้งหมด 15 ข้อ พบผลการศึกษาดังนี้

2.1 รูปแบบของผลงาน มีแนวคิดสอดคล้องกับชุดความเชื่อพื้นฐาน และชุดหลักการของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของสังคม (Material Culture) พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.47 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

2.2 มีการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม (เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ) พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.48 ตามลำดับ

2.3 รูปแบบของการประยุกต์มิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบ มีวิธีการ และหลักการขั้นตอนการวิเคราะห์การพัฒนาได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.32 ตามลำดับ

2.4 การออกแบบและพัฒนาดังกล่าว เป็นแนวคิดความเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา (พลวัต) อันเป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

2.5 การพัฒนาดังกล่าว มีการสื่อความหมายทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้เป็นอย่างดี ผ่านผลงานที่ได้รับการออกแบบ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.54 ตามลำดับ

2.6 การออกแบบและพัฒนา เป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.58 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 ผลงานออกแบบและพัฒนา เป็นจุดที่เห็นถึงนโยบายความทันสมัย และการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ควบคู่กันอย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.56 ตามลำดับ

2.8 ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้พัฒนา มิได้ลดทอนทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อตอบอุดมการณ์ทางธุรกิจ กับการรับใช้สังคมจนเกินขอบเขต พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.36 ตามลำดับ

2.9 ผลงานเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.60 ตามลำดับ

2.10 เป็นการนำเอาลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงไว้ด้วยลักษณะ ลวดลาย จุดที่น่าสนใจ ได้อย่างเหมาะสมสวยงาม (มิได้ละทิ้งส่วนสำคัญและความหมายที่มี) พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.48 ตามลำดับ

2.11 ผลงานออกแบบแสดงให้เห็นถึงการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ได้อย่างเหมาะสม มิได้นำส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือส่วนเหลือของวัฒนธรรม มาใช้เป็นจุดขายใหม่ของสินค้า (เหมือนการเอาลวดลายมาแปะติดเท่านั้น) พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.67 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.48 ตามลำดับ

2.12 การใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำมาใช้เป็นชุดข้อมูลและปฏิบัติ ในการวิเคราะห์เอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.44 ตามลำดับ

2.13 ผลงานการออกแบบที่ได้รับการพัฒนา สามารถที่อธิบายความเป็นมา ชุดความเชื่อหรือรายละเอียดที่สำคัญ ของมิติวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน เป็นแนวคิดการรักษาไปพร้อมกับการพัฒนา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.54 ตามลำดับ

2.14 ผลงานออกแบบ เป็นแนวคิดทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่จับต้องได้ซึ่งจะไม่ก่อเกิดปัญหาทางสังคมในอนาคต พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.54 ตามลำดับ

2.15 งานออกแบบที่ได้ เป็นตัวอย่างที่ดี ในการนำมิติวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ และเป็นตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อใช้เป็นแบบแผนการพัฒนาการออกแบบได้ในอนาคต พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ (ทั้งหมดตามตารางที่ 4.27)

ตารางที่ 4.27 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1) รูปแบบของผลงาน มีแนวคิดสอดคล้องกับชุดความเชื่อพื้นฐาน และชุดหลักการของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของสังคม (Material Culture)	4.30	0.614	4.40	0.756	3.92	0.922	4.57	0.757	4.47	0.776
2) มีการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม (เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ)	4.36	0.631	4.48	0.646	4.10	0.886	4.55	0.723	4.46	0.760
3) รูปแบบของการประยุกต์มิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบ มีวิธีการ และหลักการ ขั้นตอนการวิเคราะห์การพัฒนาได้อย่างเหมาะสม	4.24	0.716	4.32	0.868	3.96	0.968	4.56	0.702	4.46	0.755

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
4) การออกแบบและพัฒนาดังกล่าว เป็นแนวคิดความเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา (พลวัต)อันเป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม	4.26	0.694	4.46	0.676	4.12	0.824	4.58	0.688	4.50	0.712
5) การพัฒนาดังกล่าว มีการสื่อความหมายทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้เป็นอย่างดี ผ่านผลงานที่ได้รับการออกแบบ	4.38	0.602	4.54	0.613	4.02	0.915	4.59	0.644	4.51	0.695
6) การออกแบบและพัฒนา เป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม	4.48	0.677	4.58	0.673	4.08	0.900	4.62	0.644	4.54	0.694
7) ผลงานออกแบบและพัฒนาเป็นจุดที่เห็นถึงนโยบายความทันสมัย และการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ควบคู่กันอย่างเหมาะสม	4.36	0.693	4.56	0.644	3.98	0.979	4.62	0.644	4.50	0.715
8) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้พัฒนา มิได้ลดทอนทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อตอบอุดมการณ์ทางธุรกิจ กับการรับใช้สังคมจนเกินขอบเขต	4.28	0.701	4.36	0.663	3.98	0.979	4.57	0.710	4.49	0.756
9) ผลงานเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด	4.40	0.606	4.60	0.639	4.12	0.940	4.64	0.649	4.55	0.699

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
10) เป็นการนำเอาลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงไว้ด้วยลักษณะ ลวดลาย จุดที่น่าสนใจได้อย่างเหมาะสม สวยงาม (มิได้ละทิ้งส่วนสำคัญและความหมายที่มี)	4.42	0.609	4.48	0.677	4.10	0.995	4.61	0.659	4.52	0.706
11) ผลงานออกแบบแสดงให้เห็นถึงการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ได้อย่างเหมาะสม มิได้นำส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือส่วนเหลือของวัฒนธรรม มาใช้เป็นจุดขายใหม่ของสินค้า (เหมือนการเอาลวดลายมาแปะติดเท่านั้น)	4.34	0.626	4.44	0.611	4.06	0.956	4.59	0.648	4.50	0.704
12) การใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสามารถนำมาใช้เป็นชุดข้อมูลและปฏิบัติ ในการวิเคราะห์เอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.639	4.42	0.673	4.12	0.940	4.59	0.679	4.52	0.712
13) ผลงานการออกแบบที่ได้รับการพัฒนา สามารถที่อธิบายความเป็นมา ชุดความเชื่อหรือรายละเอียดที่สำคัญ ของมิติวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน เป็นแนวคิดการรักษาไปพร้อมกับการพัฒนา	4.22	0.764	4.54	0.613	4.10	0.953	4.58	0.684	4.49	0.737

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
14) ผลงานออกแบบ เป็นแนวคิดทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่จับต้องได้ซึ่งจะไม่ก่อเกิดปัญหาทางสังคมในอนาคต	4.30	0.647	4.54	0.646	4.10	0.953	4.59	0.699	4.50	0.731
15) งานออกแบบที่ได้ เป็นตัวอย่างที่ดี ในการนำมิติวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ และเป็นตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อใช้เป็นแบบแผนการพัฒนาการออกแบบได้ในอนาคต	4.36	0.598	4.40	0.756	4.02	1.000	4.59	0.665	4.49	0.723

3. ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

จากประเด็นคำถามความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น มีทั้งหมด 17 ข้อ พบผลการศึกษาดังนี้

3.1 รูปแบบผลงาน เป็นการสนับสนุนการพัฒนาการใช้วัสดุและวิธีการผลิตของท้องถิ่นเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ผนวกกับความโดดเด่นของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.63 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ

3.2 ผลงานเป็นส่งเสริมความร่วมมือระหว่างกลุ่มชุมชน ผู้สร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรม, ผู้ประกอบการ, สถาบันการศึกษา, นักวิชาการ, นักออกแบบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเกิดความเข้าใจในกรอบแนวความคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม การใช้วัสดุและกระบวนการผลิต สู่การสร้างสรรค์และปฏิบัติจริง พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การนำเอาทักษะ ภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสม น่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.54 ตามลำดับ

3.4 แนวคิดการพัฒนา เป็นการกระตุ้นเพื่อให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของ ชุมชน ศิลปหัตถกรรมผู้สร้างสรรค์งาน, ผู้ประกอบการ, นักวิชาการ และนักออกแบบ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.54 ตามลำดับ

3.5 ผลงานหัตถอุตสาหกรรม สะท้อนกรรมวิธีการผลิตจากภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ

3.6 เป็นการผสมผสานวัสดุและการผลิตจากภูมิปัญญาชาวบ้าน วัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เกิดประโยชน์ในการออกแบบให้เกิดความแตกต่าง สวยงาม ได้อย่างเหมาะสม และต่อยอดความคิดได้ในอนาคต พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

3.7 มีการเลือกใช้วัสดุในท้องถิ่นเพื่อเข้าสู่การออกแบบ รวมถึงลักษณะกรรมวิธีการผลิตได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.34 ตามลำดับ

3.8 วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบสามารถหาได้ตามแหล่งชุมชน เป็นการนำเอาทรัพยากรที่มีใช้เป็นวัสดุในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.34 ตามลำดับ

3.9 มีการคัดเลือกใช้วัสดุ และกรรมวิธีการผลิตจากท้องถิ่นในแต่ละส่วนของการออกแบบและสร้างได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.10 เป็นการเลือกใช้วัสดุที่ได้จากท้องถิ่นเข้าสู่การออกแบบได้อย่างคุ้มค่าและน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.65 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

3.11 เป็นการต่อยอดให้เกิดผลงานใหม่ในการออกแบบ มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ มีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนหน้าที่ แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบและกรรมวิธีการผลิตในงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.42 ตามลำดับ

3.12 ในการผสมผสานวัสดุ สามารถส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดความแปลกใหม่ และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิดได้ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

3.13 ผลงานที่ได้รับการพัฒนา มีความแปลกใหม่จากการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคการผลิต เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.42 ตามลำดับ

3.14 วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบ มีความสอดคล้องกับการนำไปใช้ในการพัฒนาสามารถผลิตและใช้งานได้จริง มีความแข็งแรงและสวยงาม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.65 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ

3.15 ผลงานที่ได้รับการพัฒนา มีความเข้าใจคุณสมบัติ ลักษณะเฉพาะและกรรมวิธีการผลิตของวัสดุนั้นๆได้เป็นอย่างดี พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

3.16 วัสดุที่นำมาใช้ สามารถสร้างสรรค์และผลิตได้ตามท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.63 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

3.17 ลักษณะในการผลิต เป็นผลงานสร้างสรรค์จากช่างพื้นถิ่น สามารถแสดงให้เห็นถึงความงามของภูมิปัญญาชาวบ้าน และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.67 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.44 ตามลำดับ (ทั้งหมดตามตารางที่ 4.28)

ตารางที่ 4.28 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1) รูปแบบผลงาน เป็นการสนับสนุนการพัฒนาการใช้วัสดุและวิธีการผลิตของท้องถิ่น เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ผนวกกับความโดดเด่นของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาการผลิตของท้องถิ่น	4.30	0.678	4.38	0.697	4.04	0.832	4.63	0.654	4.51	0.703
2) ผลงานเป็นส่งเสริมความร่วมมือระหว่างกลุ่มชุมชน ผู้สร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรม, ผู้ประกอบการ, สถาบันการศึกษา, นักวิชาการ, นักออกแบบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเกิดความเข้าใจในกรอบแนวความคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม การใช้วัสดุและกระบวนการผลิต สู่การสร้างสรรค์และปฏิบัติจริง	4.32	0.653	4.46	0.676	4.04	0.903	4.59	0.648	4.51	0.698
3) การนำเอาทักษะ ภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสมน่าสนใจ	4.52	0.544	4.54	0.646	4.12	0.961	4.58	0.645	4.52	0.695

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.28 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
4) แนวคิดการพัฒนา เป็นการกระตุ้นเพื่อให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน ศิลปหัตถกรรมผู้สร้างสรรค์งาน, ผู้ประกอบการ, นักวิชาการ และนักออกแบบ	4.36	0.663	4.54	0.676	3.98	1.020	4.62	0.644	4.50	0.734
5) ผลงานหัตถอุตสาหกรรมสะท้อนกรรมวิธีการผลิตจากภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.32	0.683	4.38	0.805	4.12	0849	4.61	0.635	4.51	0.689
6) เป็นการผสมผสานวัสดุและการผลิตจากภูมิปัญญาชาวบ้านวัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เกิดประโยชน์ในการออกแบบให้เกิดความแตกต่าง สวยงาม ได้อย่างเหมาะสม และต่อยอดความคิดได้ในอนาคต	4.46	0.613	4.38	0.697	4.02	0.915	4.61	0.667	4.51	0.712
7) มีการเลือกใช้วัสดุในท้องถิ่นเพื่อเข้าสู่การออกแบบ รวมถึงลักษณะกรรมวิธีการผลิตได้อย่างเหมาะสม	4.34	0.626	4.32	0.653	4.12	0.895	4.59	0.644	4.49	0.698
8) วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบสามารถหาได้ตามแหล่งชุมชน เป็นการนำเอาทรัพยากรที่มีใช้เป็นวัสดุในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม	4.34	0.658	4.28	0.730	4.10	1.015	4.60	0.642	4.50	0.715
9) มีการคัดเลือกใช้วัสดุ และกรรมวิธีการผลิตจากท้องถิ่นในแต่ละส่วนของการออกแบบและสร้างได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ	4.46	0.579	4.32	0.713	4.02	0.958	4.62	0.657	4.51	0.726

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.28 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
10) เป็นการเลือกใช้วัสดุที่ได้จากท้องถิ่นเข้าสู่การออกแบบได้อย่างคุ้มค่าและน่าสนใจ	4.40	0.670	4.26	0.803	4.20	0.926	4.65	0.599	4.56	0.687
11) เป็นการต่อยอดให้เกิดผลงานใหม่ในการออกแบบ มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ มีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนหน้าที่ แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบและกรรมวิธีการผลิตในงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.700	4.42	0.835	4.08	0.944	4.64	0.630	4.54	0.708
12) ในการผสมผสานวัสดุสามารถส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดความแปลกใหม่ และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิดได้	4.52	0.544	4.38	0.753	4.14	0.881	4.64	0.611	4.55	0.663
13) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา มีความแปลกใหม่จากการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคการผลิต เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ	4.42	0.642	4.36	0.693	3.96	0.989	4.64	0.612	4.51	0.715
14) วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบ มีความสอดคล้องกับการนำไปใช้ในการพัฒนาสามารถผลิตและใช้งานได้จริง มีความแข็งแรงและสวยงาม	4.38	0.602	4.30	0.814	4.10	0.953	4.65	0.629	4.54	0.691
15) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา มีความเข้าใจคุณสมบัติลักษณะเฉพาะและกรรมวิธีการผลิตของวัสดุนั้นๆได้เป็นอย่างดี	4.26	0.664	4.40	0.670	4.06	0.953	4.62	0.643	4.50	0.718
16) วัสดุที่นำมาใช้ สามารถสร้างสรรค์และผลิตได้ตามท้องถิ่น	4.40	0.639	4.28	0.757	3.90	1.055	4.63	0.645	4.52	0.734

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.28 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
17) ลักษณะในการผลิต เป็นผลงานสร้างสรรค์จากช่างพื้นถิ่น สามารถแสดงให้เห็นถึงความงามของภูมิปัญญาชาวบ้าน และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	4.38	0.602	4.44	0.705	4.08	0.944	4.67	0.595	4.56	0.687

4. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

จากประเด็นคำถามความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านความสวยงามและความน่าสนใจและด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา มีทั้งหมด 16 ข้อ พบผลการศึกษาดังนี้

4.1 ผลงานมีรูปทรงที่สวยงามน่าใช้ และมีรูปแบบที่แปลกใหม่น่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.44 ตามลำดับ

4.2 รูปแบบผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีการใช้มิติทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา สู่การเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจพบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.48 ตามลำดับ

4.3 รูปแบบผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีความน่าสนใจ ตรงกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ที่ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงที่แปลกใหม่ แต่ยังคงเหมาะสมกับความเชื่อและชุดความรู้ของวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไปใช้ในการสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

4.4 รูปแบบผลงานมีความแปลกใหม่ สอดคล้องกับการพัฒนาหัตถกรรมไทยและความต้องการในสังคมปัจจุบัน พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.40 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำไปเป็นชุดข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์และออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบที่น่าสนใจได้ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.48 ตามลำดับ

4.6 ผลงานเป็นการส่งเสริมเทคโนโลยี และองค์ความรู้ด้านการออกแบบ ผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่และน่าสนใจ พบว่ากลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไปมีค่าเฉลี่ย 4.50 ตามลำดับ

4.7 ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.47 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไปมีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

4.8 ผลลัพธ์ก่อให้เกิดการส่งเสริมให้กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม ได้รับการรับรองผลิตภัณฑ์มาตรฐานชุมชน (มผช.) พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนและกลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 เท่ากัน รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ

4.9 ผลงาน เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่มีอัตลักษณ์ สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.50 ตามลำดับ

4.10 ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่ และน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.45 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.48 ตามลำดับ

4.11 ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบและคุณลักษณะสะท้อนความเลิศของภูมิปัญญาไทย มีรูปแบบ สีสันและลวดลายที่สวยงาม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.32 ตามลำดับ

4.12 ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม สะดวกต่อการใช้งาน มีความเข้ากันได้ขององค์ประกอบ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.44 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

4.13 ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทันสมัย ตรงกับความต้องการของตลาดที่ชื่นชอบผลงานสินค้าทางวัฒนธรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.42 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.53 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.48 ตามลำดับ

4.14 ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เป็นของตนเอง สื่อถึงภูมิปัญญาไทยและรูปแบบดูเป็นสากลมากขึ้น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.45 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.67 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.44 ตามลำดับ

4.15 ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี สามารถใช้งานได้จริง พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.44 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ

4.16 เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสืบสาน ลักษณะงานศิลปหัตถกรรมในอดีต เพื่อเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนและกลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าเฉลี่ย 4.48 ตามลำดับ (ทั้งหมดตามตารางที่ 4.29)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.29 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1) ผลงานมีรูปทรงที่สวยงามน่าใช้และมีรูปแบบที่แปลกใหม่น่าสนใจ	4.34	0.658	4.44	0.812	3.88	0.940	4.51	0.786	4.43	0.829
2) รูปแบบผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีการใช้มิติทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา สู่การเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจ	4.46	0.646	4.48	0.953	3.92	0.892	4.49	0.745	4.43	0.786
3) รูปแบบผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีความน่าสนใจ ตรงกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ที่ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงที่แปลกใหม่แต่ยังคงเหมาะสมกับความเชื่อและชุดความรู้ของวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไปใช้ในการสร้างสรรค์	4.32	0.653	4.46	0.862	3.90	0.995	4.51	0.748	4.43	0.781
4) รูปแบบผลงานมีความแปลกใหม่ สอดคล้องกับการพัฒนาหัตถกรรมไทยและความต้องการในสังคมปัจจุบัน	4.24	0.657	4.46	0.862	4.00	0.808	4.49	0.775	4.40	0.818
5) กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำไปเป็นชุดข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์และออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบที่น่าสนใจได้	4.48	0.735	4.42	0.883	4.00	0.808	4.51	0.748	4.46	0.760
6) ผลงานเป็นการส่งเสริมเทคโนโลยี และองค์ความรู้ด้านการออกแบบ ผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่และน่าสนใจ	4.34	0.688	4.54	0.676	4.00	0.904	4.50	0.764	4.43	0.787

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.29 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
7) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม	4.56	0.577	4.46	0.788	4.02	0.979	4.52	0.725	4.47	0.758
8) ผลลัพธ์ก่อให้เกิดการส่งเสริมให้กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม ได้รับการรับรองผลิตภัณฑ์มาตรฐานชุมชน (มผช.)	4.38	0.697	4.50	0.763	4.12	0.982	4.50	0.771	4.43	0.801
9) ผลงาน เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่มีอัตลักษณ์ สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี	4.48	0.646	4.32	0.844	4.02	0.937	4.55	0.735	4.48	0.756
10) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่ และน่าสนใจ	4.32	0.653	4.50	0.647	4.06	1.038	4.52	0.744	4.45	0.780
11) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบและคุณลักษณะสะท้อนความเลิศของภูมิปัญญาไทย มีรูปแบบ สีสันและลวดลายที่สวยงาม	4.32	0.653	4.48	0.735	4.08	0.944	4.52	0.763	4.43	0.797
12) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม สะดวกต่อการใช้งาน มีความเข้ากันได้ขององค์ประกอบ	4.16	0.618	4.32	0.891	4.00	1.010	4.54	0.728	4.44	0.784

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.29 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
13) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทันสมัย ตรงกับความต้องการของตลาดที่ชื่นชอบผลงานสินค้าทางวัฒนธรรม	4.28	0.607	4.40	0857	3.92	0.986	4.50	0.760	4.42	0.801
14) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เป็นของตนเอง สื่อถึงภูมิปัญญาไทยและรูปแบบดูเป็นสากลมากขึ้น	4.44	0.733	4.48	0.863	3.96	0.947	4.53	0.752	4.45	0.793
15) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี สามารถใช้งานได้จริง	4.38	0.602	4.36	0.802	4.00	0.990	4.51	0.721	4.44	0.762
16) เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสืบสาน ลักษณะงานศิลปหัตถกรรมในอดีต เพื่อเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม	4.48	0.580	4.50	0.789	3.96	0.968	4.50	0.764	4.46	0.770

ตอนที่ 3 ความความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม แบบแยกผลิตภัณฑ์ (ตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม)

ผลจากการสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้สอบแบบสอบถามจำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 50 คน 2) กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน จำนวน 50 คน 3) กลุ่มนักออกแบบ จำนวน 50 คน และ4) กลุ่มประชาชนทั่วไปจำนวน 350 คน จำนวนรวมทั้งสิ้น 500 คน ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ในแต่ละด้านจำนวน 6 ด้าน (ฮธิบายนิยามของแต่ละด้าน) ได้แก่

1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม หมายถึง การนำทรัพยากรธรรมชาติ มาใช้เป็นวัสดุร่วมกับกระบวนการศิลปหัตถกรรมเชิงช่างได้อย่างเหมาะสม มีการต่อยอดทักษะและภูมิปัญญา นำมาสร้างสรรค์ให้เกิดมุมมองใหม่ เป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ๆได้อย่างน่าสนใจ รวมถึงการนำรูปแบบหัตถกรรมดั่งเดิมมาใช้ในกระทำงาน แสดงให้เห็นถึงคุณค่างาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัตถกรรมในอดีต และแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาที่สั่งสมมาทำให้ผลงานที่ได้แตกต่างและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น หมายถึง การนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม (เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ) มีวิธีการและขั้นตอนการวิเคราะห์ การนำมิติทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ร่วมในการพัฒนาได้อย่างสอดคล้อง สัมพันธ์กับชุดความเชื่อและชุดทฤษฎีเดิม แบบไม่ขัดแย้งหรือทำลายวัฒนธรรมดั้งเดิม รวมถึงเป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น หมายถึง รูปแบบผลงานเป็นการสนับสนุนการพัฒนาการใช้วัสดุและวิธีการผลิตของท้องถิ่น เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ผนวกกับความโดดเด่นของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาการผลิตของท้องถิ่น รวมถึงการนำวัสดุที่ต่างชนิดกันและทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสมน่าสนใจ

4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น หมายถึง เป็นการต่อยอดให้เกิดผลงานใหม่ในการออกแบบ มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ มีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนหน้าที่ แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบและกรรมวิธีการผลิตในงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม สามารถผลิตได้จริงและผลงานที่ได้มีประโยชน์ใช้สอยได้ดี โดยลักษณะในการผลิตเป็นผลงานสร้างสรรค์จากช่างพื้นถิ่น สามารถแสดงให้เห็นถึงการใช้วัสดุที่เหมาะสมกับการผลิต รวมถึงความงามของผลงานที่ได้จากภูมิปัญญาชาวบ้านและวัฒนธรรม

5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ หมายถึง ผลงานมีรูปทรงสวยงามน่าใช้ รูปแบบของผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมีความน่าสนใจ ตรงกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ที่ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงที่แปลกใหม่ แต่ยังคงเหมาะสมกับความเชื่อและชุดความรู้ของวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไปใช้ในการสร้างสรรค์ รวมถึงเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสืบสานลักษณะงานศิลปหัตถกรรมในอดีต เพื่อเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา หมายถึง ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีรูปแบบและคุณลักษณะสะท้อนความเลิศของภูมิปัญญาไทย มีสีสันและลวดลายที่สวยงาม มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง สื่อถึงภูมิปัญญาไทยและรูปแบบดูเป็นสากลมากขึ้น สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าได้เป็นอย่างดี โดยแยกแบบสอบถามชุดผลิตภัณฑ์ทั้งหมดจำนวน 11 ผลงาน ผู้วิจัยสรุปผลการศึกษาดังนี้

1. ผลงานชุดเก้าอี้ จากแนวคิดแหย่ง (กูบหลังช้าง) จำนวน 6 ชิ้น แบ่งเป็นเก้าอี้ Stool จำนวน 4 ชิ้น และ ม้านั่งยาว จำนวน 2 ชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.172 ผลงานชุดเก้าอี้ จากแนวคิดแหย่ง (กูบหลังช้าง) จำนวน 6 ชิ้น

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.59

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.42

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.66 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.59

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.40

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.42 (ทั้งหมดตามตารางที่ 4.30)

ตารางที่ 4.30 ผลงานชุดเก้าอี้ จากแนวคิดแหย่ง (กูบหลังช้าง)

ผลงานชุดเก้าอี้ จากแนวคิดแหย่ง (กูบหลังช้าง)	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.48	0.505	4.60	0.571	4.06	0.867	4.59	0.678	4.51	0.709
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.40	0.606	4.42	0.758	4.16	0.955	4.60	0.681	4.54	0.714
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.42	0.538	4.66	0.626	4.00	0.926	4.59	0.652	4.50	0.709
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.28	0.701	4.40	0.762	3.94	0.935	4.60	0.673	4.49	0.742
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	4.30	0.753	4.46	0.762	3.96	1.009	4.61	0.658	4.50	0.766
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	4.34	0.688	4.48	0.953	3.96	0.968	4.60	0.677	4.50	0.742

2. ผลงานเก้าอี้ จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา



ภาพที่ 4.173 ผลงานเก้าอี้ จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา จำนวน 2 ชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.40 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.53 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.45 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.34 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่นพบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.47 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.26 ตามลำดับ

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.45 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ (ทั้งหมดตามตารางที่ 4.31)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.31 ผลงานเก้าอี้ จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา

ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.14	0.756	4.52	0.735	3.84	0.955	4.53	0.756	4.40	0.809
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.02	0.869	4.34	0.772	4.02	0.915	4.57	0.726	4.45	0.785
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.10	0.839	4.46	0.676	4.02	0.937	4.56	0.706	4.43	0.797
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.22	0.857	4.26	0.944	3.90	0.953	4.58	0.696	4.47	0.779
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	4.20	0.857	4.52	0.863	3.80	1.010	4.57	0.714	4.45	0.833
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	4.24	0.870	4.52	1.035	3.88	0.940	4.57	0.702	4.48	0.769

3. **ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา**



ภาพที่ 4.174 ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา จำนวน 2 ชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.58 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.42 ตามลำดับ

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.58 ตามลำดับ

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.70 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.58 ตามลำดับ (ทั้งหมดตามตารางที่ 4.32)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.32 ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา

ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.34	0.658	4.64	0.631	3.94	1.038	4.58	0.720	4.49	0.766
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.26	0.723	4.52	0.614	4.00	0.948	4.59	0.716	4.49	0.756
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.24	0.771	4.52	0.614	4.04	0.925	4.55	0.716	4.46	0.768
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.32	0.653	4.42	0.785	4.00	0.990	4.57	0.726	4.49	0.759
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	4.24	0.822	4.64	0.598	4.04	0.947	4.58	0.730	4.50	0.775
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	4.28	0.809	4.70	0.614	3.90	1.085	4.58	0.717	4.49	0.786

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง



ภาพที่ 4.175 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง จำนวน 2 ชิ้น

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.51 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.68 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.59 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.58 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.58 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.54 ตามลำดับ(ทั้งหมดตามตารางที่ 4.33)

ตารางที่ 4.33 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง

ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.40	0.571	4.68	0.551	4.00	1.010	4.59	0.674	4.51	0.729
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.28	0.730	4.58	0.702	3.98	0.958	4.59	0.661	4.50	0.731
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.38	0.667	4.58	0.702	4.12	0.918	4.59	0.683	4.50	0.748
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.34	0.658	4.40	0.926	4.02	0.979	4.58	0.672	4.49	0.743
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	4.29	0.736	4.52	0839	3.98	0.915	4.58	0.679	4.49	0.743
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	4.26	0.777	4.54	0.762	4.02	1.000	4.61	0.656	4.50	0.733

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา



ภาพที่ 4.176 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา
จำนวน 2 ชิ้น

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.47 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.46 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่นพบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.34 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.34 ตามลำดับ

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.33 ตามลำดับ(ทั้งหมดตามตารางที่ 4.34)

ตารางที่ 4.34 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา

ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.38	0.697	4.46	0.646	4.02	0.915	4.58	0.704	4.49	0.737
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.30	0.707	4.46	0.613	3.88	0.918	4.59	**0.683**	4.47	0.753
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.35	0.751	4.40	0.782	4.02	0.937	4.59	0.670	4.48	0.737
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.35	0.663	4.34	0.745	4.06	0.935	4.59	0.687	4.49	0.743
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	4.22	0.764	4.34	0.789	3.96	0.968	4.59	0.679	4.46	0.768
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	4.18	0.755	4.33	0.875	3.98	0.958	4.56	0.699	4.46	0.750

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดหม้อดอกปูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา



ภาพที่ 4.177 โคมไฟตกแต่งจากแนวคิดหม้อดอกปูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา จำนวน 2 ชิ้น

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.44 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.42 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.34 ตามลำดับ

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.41 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.28 ตามลำดับ

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.41 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.53 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.22 ตามลำดับ(ทั้งหมดตามตารางที่ 4.35)

ตารางที่ 4.35 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดหม้อดอกปูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา

ผลงานโคมไฟตกแต่งจากแนวคิดหม้อดอกปูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.28	0.671	4.52	0.614	4.04	0.947	4.57	0.693	4.48	0.734
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.24	0.687	4.52	0.646	3.96	0.903	4.56	0.698	4.46	0.741
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.24	0.716	4.44	0.675	4.14	0.857	4.58	0.688	4.48	0.729
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.16	0.618	4.34	0.717	4.00	0.990	4.54	0.708	4.42	0.784
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	4.12	0.799	4.28	0.927	4.00	0.857	4.54	0.712	4.41	0.792
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	4.08	0.804	4.22	0.996	4.00	1.050	4.53	0.721	4.41	0.792

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก



ภาพที่ 4.178 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก จำนวน 2 ชิ้น

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.32 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.47 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.36 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.50 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่นพบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.47 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.42 ตามลำดับ

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.24 ตามลำดับ

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยที่ 4.61 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.26 ตามลำดับ(ทั้งหมดตามตารางที่ 4.36)

ตารางที่ 4.36 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก

ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.28	0.671	4.32	0.741	3.98	0.915	4.61	0.717	4.49	0.751
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.10	0.763	4.36	0.598	4.00	0.904	4.58	0.680	4.47	0.739
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.28	0.671	4.50	0.647	4.08	0.829	4.59	0.680	4.49	0.718
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.22	0.737	4.42	0.673	4.00	0.904	4.60	0.703	4.47	0.769
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	4.04	0.903	4.24	0.822	3.92	0.812	4.58	0.725	4.43	0.815
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	3.96	0.903	4.26	0.965	4.02	0.869	4.61	0.672	4.46	0.761

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดบัวตูม-บัวบาน



ภาพที่ 4.179 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดบัวตูม-บัวบาน
จำนวน 2 ชิ้น

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.47 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.42 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.42 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.50 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.44 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.38 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.34 ตามลำดับ

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.40 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.20 ตามลำดับ(ทั้งหมดตามตารางที่ 4.37)

ตารางที่ 4.37 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดบัวตูม-บัวบาน

ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดบัวตูม-บัวบาน	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.16	0.738	4.42	0.702	3.88	0.961	4.60	0.720	4.47	0.774
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	3.96	0.832	4.50	0.614	3.80	0.969	4.58	0.708	4.42	0.798
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.14	0.729	4.40	0.700	3.84	0.955	4.57	0.725	4.44	0.795
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.22	0.679	4.40	0.808	3.96	0.925	4.62	0.674	4.48	0.759
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	3.76	0.847	4.34	0.895	3.78	0.910	4.58	0.741	4.38	0.863
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	3.76	0.804	4.20	1.030	3.77	1.016	4.58	0.726	4.40	0.828

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล (ตอนกลางวัน และกลางคืน)



ภาพที่ 4.180 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล
(ตอนกลางวัน และกลางคืน) จำนวน 2 ชิ้น

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.44 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.36 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.41 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.38 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.36 ตามลำดับ

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.39 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.24 ตามลำดับ(ทั้งหมดตามตารางที่ 4.38)

ตารางที่ 4.38 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล (ตอนกลางวัน และกลางคืน)

ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล (ตอนกลางวัน และกลางคืน)	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.16	0.710	4.40	0.728	3.88	1.062	4.57	0.734	4.44	0.802
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.00	0.782	4.36	0749	3.88	0.872	4.58	0.705	4.43	0.774
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.16	0.710	4.38	0.725	3.80	0.948	4.54	0.716	4.41	0.777
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.14	0.756	4.38	0.725	3.86	0.948	4.57	0.706	4.43	0.776
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	3.86	0.764	4.36	0.749	3.86	1.050	4.55	0.720	4.38	0.821
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	3.92	0.767	4.24	0.847	3.74	0.899	4.55	0.756	4.39	0.819

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา(การพัน)



ภาพที่ 4.181 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา(การพัน) จำนวน 2 ชิ้น

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.38 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.42 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.44 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.59 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.28 ตามลำดับ

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.28 ตามลำดับ

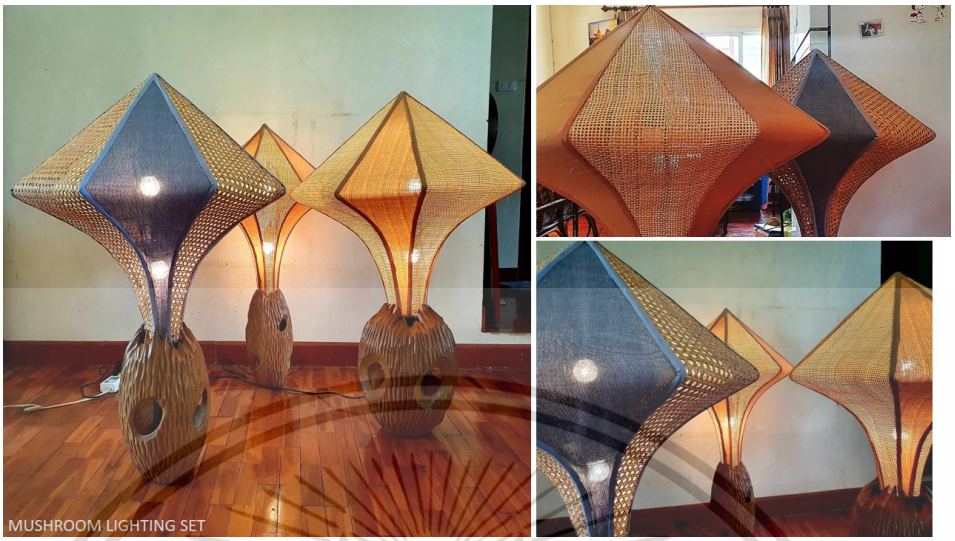
ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีค่าเฉลี่ย 4.26 ตามลำดับ(ทั้งหมดตามตารางที่ 4.39)

ตารางที่ 4.39 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา (การพัน)

ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา (การพัน)	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.22	0.699	4.40	0.728	4.00	0.857	4.59	0.699	4.48	0.745
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.04	0.699	4.38	0.725	3.90	0.941	4.56	0.718	4.43	0.771
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.14	0.729	4.42	0.673	4.00	0.857	4.60	0.687	4.46	0.750
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.08	0.752	4.28	0.784	3.92	0.922	4.59	0.695	4.44	0.780
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	3.96	0.727	4.28	0.858	3.94	0.998	4.60	0.690	4.43	0.794
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	4.00	0.808	4.26	0.899	3.92	1.047	4.60	0.682	4.46	0.790

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดจากรูปทรงดอกเห็ด



ภาพที่ 4.182 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดจากรูปทรงดอกเห็ด จำนวน 3 ชิ้น

ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.68 รองลงมากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิและกลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.52 ตามลำดับ

ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.45 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.51 ตามลำดับ

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.53 ตามลำดับ

ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่นพบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.45 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไป มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52 รองลงมากลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มีค่าเฉลี่ย 4.42 ตามลำดับ

ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.41 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.56 ตามลำดับ

ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.42 และเมื่อแยกเป็นรายกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58 รองลงมากลุ่มประชาชนทั่วไป มีค่าเฉลี่ย 4.55 (ทั้งหมดตามตารางที่ 4.40)

ตารางที่ 4.40 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดจากรูปทรงดอกเห็ด

ผลงานชุดเก้าอี้ Stool 3 ที่นั่ง จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา และแบบอย่างศิลปะล้านนา	ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ		หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน		นักออกแบบ		ประชาชนทั่วไป		รวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม	4.52	0.647	4.68	0.587	4.06	0.956	4.52	0.734	4.48	0.749
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.46	0.706	4.64	0.631	3.92	0.944	4.51	0.706	4.45	0.744
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น	4.50	0.647	4.62	0.602	4.04	1.049	4.53	0.718	4.46	0.764
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น	4.22	0.708	4.42	0.731	4.06	0.956	4.52	0.754	4.45	0.776
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ	4.54	0.646	4.58	0.642	4.06	0.998	4.56	0.724	4.51	0.767
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา	4.56	0.611	4.58	0.785	4.10	0.974	4.55	0.709	4.52	0.736

ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ (แบบปลายเปิด)

จากการสอบถามผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 50 คน 2) กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน จำนวน 50 คน 3) กลุ่มนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบ จำนวน 50 คน และ4) กลุ่มประชาชนทั่วไปจำนวน 350 คน จำนวนรวมทั้งสิ้น 500 คน สามารถสรุปข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ ไว้แต่ละด้าน ดังนี้

4.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

จากการสอบถามว่าผลงานมีการนำเอาคุณค่าวัสดุท้องถิ่น และศิลปะภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร และการนำภูมิปัญญาในแต่ละชุมชนมาผสมผสานได้อย่างเหมาะสมเพียงไร นั้นสามารถรวบรวมข้อมูลได้ดังนี้

- ผลงานมีการนำคุณค่าของวัสดุและศิลปะภูมิปัญญามาใช้อย่างเหมาะสม
- ผลงานมีการนำวัสดุมาใช้ได้อย่างเหมาะสม โดยใช้ทักษะฝีมือของคนในชุมชน
- เป็นการนำเอาภูมิปัญญาของชุมชนมาผสมผสานกับแนวความคิดใหม่ได้อย่างเหมาะสม และเป็นการเพิ่มมูลค่าของสินค้า
- ผลงานทำให้สะท้อนถึง หัตกรรมที่ทันสมัย แต่แฝงไว้ซึ่งวัฒนธรรม ภูมิปัญญาของชุมชน
- เป็นการเลือกใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นมาออกแบบและกระบวนการผลิตที่สอดคล้องกับศักยภาพของผู้ผลิตได้อย่างดี
- รูปแบบมีความวิจิตรเชิงหัตถกรรม การก่อให้เกิดคุณค่าวัสดุโดยรวมมีความน่าสนใจ แต่ถ้าเชิงธรรมชาติ ผู้วิจัยอาจต้องคำนึงถึงปริมาณเศษวัสดุที่เหลือทิ้ง มากน้อยเพียงใด สามารถนำมาทำสิ่งใดได้บ้าง เพื่อส่งผลต่อธรรมชาติน้อยที่สุด ไม่เป็นขยะธรรมชาตินั่นเอง
- การนำวัสดุทางธรรมชาติมาสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ของตกแต่งบ้านที่มีประโยชน์ใช้สอยอยู่ในองค์ประกอบหลักของงานออกแบบ นำเสนอภูมิปัญญา ความงดงามของวัสดุธรรมชาติ ยังสัมผัสได้อย่างเหมาะสมและควรเผยให้เห็นคุณค่าของวัสดุ และความงามของธรรมชาติให้เหมาะสมแก่วิถีชีวิตปัจจุบัน
- ผลงานยังไม่เห็นตัวคุณค่าของธรรมชาติที่มาช่วยส่งเสริมประกอบ ยังไม่เด่นชันมากพอ
- ด้านเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและวัฒนธรรมต้องใช้เวลาที่จะต้องสร้างเพื่อให้เกิดการรับรู้จากสังคมภายนอกด้วยเวลาความจำเป็นที่ต้องสร้างรูปแบบคาบเกี่ยวกับลักษณะเดิมที่ค่อยๆตกผลึกให้เกิดการยอมรับผลงานบางจุดอาจต้องใช้หลักการนี้เช่นกัน

4.2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่พัฒนานั้น ได้นำมิติทางวัฒนธรรม ความเป็นเอกลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น มาปรับและประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ร่วม มีดังนี้

- ผลงานสามารถมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม ร่วมสมัย และใช้งานตามภูมิปัญญาท้องถิ่น
- ผลิตภัณฑ์ที่นำเอาเอกลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่เดิมมาพัฒนาต่อยอด โดยนำมิติทางวัฒนธรรมมาผสมผสานทำให้เกิดการลงตัวของผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี
- ทางผู้ออกแบบได้สะท้อนผลงานด้วยการคลี่คลายเอกลักษณ์และเทคนิคต่างๆมาสร้างสรรค์เป้นผลงานที่แปลกใหม่และมีร่องรอยที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมอย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เหมาะสมพอประมาณ แต่เหมือนจะทำรูปแบบสินค้าที่มีความโมเดิร์นมากจนเกินไป ทำให้ขาดเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

- การพัฒนาผลงานโดยนำคุณค่าของเอกลักษณ์และศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่นมองในแง่ทางวัฒนธรรมมีความเหมาะสม สวยงาม แต่คุณค่าของการรับรู้และเข้าถึงผลงานของคนรุ่นใหม่ หรือ Life style การใช้ชีวิตอาจหายไปได้

- ด้านเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและวัฒนธรรมต้องใช้เวลาที่จะต้องสร้างเพื่อให้เกิดการรับรู้จากสังคมภายนอกด้วยเวลาความจำเป็นที่ต้องสร้างรูปแบบคาบเกี่ยวกับลักษณะเดิมที่ค่อยๆตกผลึกให้เกิดการยอมรับผลงานบางจุดอาจต้องใช้หลักการนี้เช่นกัน

4.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้สอบแบบสอบถามมีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมได้เลือกใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสม สามารถผลิตได้จริง มีประโยชน์ใช้สอยที่เพียงพอต่อการใช้งาน หรือไม่อย่างไรนั้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

- ผลงานสามารถผลิตได้จริง ใช้ประโยชน์ได้จริง และมีรูปร่างที่เหมาะสม

- ผลงานมีการนำวัสดุมาใช้ได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากวัสดุท้องถิ่นที่ยังมีดันใช้ในชีวิตประจำวัน พอนำมาประยุกต์ให้เกิดความสวยงามสามารถนำไปใช้ได้ แต่ยังคงความเป็นวิถีชีวิตของชุมชน

- จากวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่นทำให้ตอบโจทย์การใช้งานได้ หากต้องคำนึงถึงการยืดอายุการใช้งานและการเก็บรักษา

- ควรคำนึงสินค้าแต่ละชนิด ถ้าผลิตออกมาแล้วจะตอบโจทย์กับลูกค้า หรือความต้องการของแต่ละคน

- ใช้ได้แต่กลุ่มลูกค้าที่มีกำลังจ่ายสูง หากต้องการขายจะต้องเน้นน้ำหนักในการสร้างความตระหนักในแบรนด์

- วัสดุที่ใช้บางชิ้นงาน หายากในพื้นที่ ซึงปัจจุบันวัสดุดังกล่าวทางชุมชนหันมาใช้วัสดุทดแทนแล้ว แต่ชิ้นงานสามารถนำไปใช้งานได้จริง

- วัสดุที่นำมาใช้มีกรรมวิธีที่ดูยุ่งยากซับซ้อน มีความละเอียดในการทำ และมีน้ำหนักมาก ดังนั้นควรให้ความใส่ใจในเรื่องการเคลื่อนย้ายตัวผลิตภัณฑ์เมื่อมีการใช้งานอาจจะทำให้เกิดการชำรุดหรือเคลื่อนย้ายได้ลำบาก

- คำนึงถึงการพัฒนาวัสดุให้มีอายุการใช้งานให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์

- จากต้นแบบมีความเป็นไปได้ที่จะนำไปผลิตในระบบอุตสาหกรรมได้ แต่อาจจะต้องลดขั้นตอนรายละเอียดบางส่วนลง ให้เหลือแต่เส้นสายรูปทรงที่ทันสมัยมากขึ้น เพราะรูปแบบที่อยู่อาศัยที่เป็นงานร่วมสมัยได้มีวิวัฒนาการเปลี่ยนไปตามวิถี อาจจะต้องปรับผลงานให้ร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้สอบแบบสอบถามต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการพัฒนาด้วยกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ รวมถึงเหมาะสมต่อการนำไปต่อยอดทางความคิดในการสร้างสรรค์งานต่อไปหรือไม่อย่างไร นั้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้ -

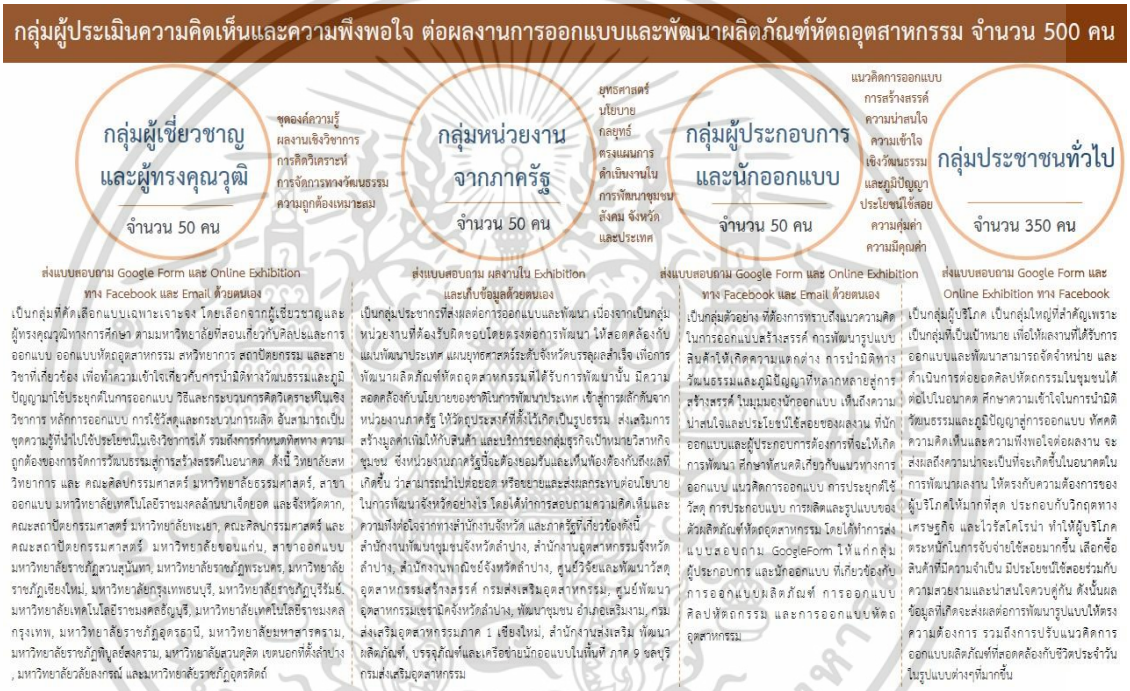
- ผลงานเป็นการต่อยอดทางความคิดได้ดีมากแต่ยังคงความร่วมสมัยอยู่
- ผลงานเป็นผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจ แปลกตา และน่าใช้ หากนำไปต่อยอดทางความคิด จะสามารถเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์ ซึ่งผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้นบ่งบอกถึงวัฒนธรรมภูมิปัญญาของชุมชนได้
- ผลงานมีรูปร่างสวยงาม แปลกใหม่ โดยเฉพาะสตูลและเก้าอี้ แนวคิดตัวเหงาเอามารวมกับล้านนา
- ผลงานมีความสวยงามน่าสนใจ สื่อถึงแนวคิดได้อย่างชัดเจน
- ผลงานมีความทันสมัย และควรพัฒนาสินค้าต่อไป แต่ควรปรับให้เข้ากับความเป็นไทยมากกว่านี้ ไม่ควรทำให้สินค้าขาดเอกลักษณ์ที่แท้จริงของความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมากเกินไป
- ในช่วงสถานการณ์ปัจจุบัน คนนิยมหันมา New normal ใช้ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น ผสมผสานกับการสร้างสรรค์ที่ทำให้มีจุดเด่น ทำให้น่าสนใจมาก
- ในบางรูปแบบ เช่น กูบหลังช้าง ,ตัวเหงา มีการดัดแปลงดูน่าสนใจ แต่บางสิ่งที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและความเชื่อของคน ควรศึกษาที่มาให้ลึกซึ้งว่าเหมาะสมกับการนำเอาไปดัดแปลงผลิตภัณฑ์นั้นๆหรือไม่ เนื่องจากมีการเชื่อมโยงกับการใช้งานและตำแหน่งของการวางไว้ใช้งานด้วย
- เพิ่มรูปแบบการใช้งานในเรื่องการนำเทคโนโลยีหรืออุปกรณ์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกมาเสริมเพื่อให้ใช้งานได้มากยิ่งขึ้น
- เรื่องความแปลกใหม่ รูปแบบการใช้งาน น้ำหนัก การขนย้าย อาจจะไม่สอดคล้องกับการใช้งานเท่าที่ควร

ตอนที่ 5 วิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของตัวแปรด้วย Chi-Square test of Goodness of Fit เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นและความเข้าใจที่มีต่อกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ผ่านผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ในการหาความสัมพันธ์ของตัวแปรระหว่าง 4 กลุ่มได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยงชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางการศึกษา ตามมหาวิทยาลัยที่สอนเกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบ ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สหวิทยาการ สถาปัตยกรรม และสายวิชาที่เกี่ยวข้อง, กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ประกอบกด้วยภาคส่วนของสำนักงานจังหวัดที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและพัฒนางานผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและหัตถอุตสาหกรรม, กลุ่มผู้ประกอบการและนักออกแบบ และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มประชาชนทั่วไป (ดังภาพที่ 4.183) ที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจำนวน 10 แนวคิด ที่จะทำให้ทราบถึงทัศนคติ วิธีคิด และความต้องการของรูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในปัจจุบันของแต่ละกลุ่ม อันประกอบด้วย 4 ด้านได้แก่ 1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม 2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปะวัฒนธรรมของท้องถิ่น 3. ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และผลิตได้จริง ใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุพื้นถิ่น และ 4. ด้านความสวยงาม น่าสนใจและรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา ซึ่งข้อคำถามทั้งหมด(จำนวน 63 ข้อ) จะส่งผลถึงกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่สร้างขึ้นมา เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และเป็นขอบเขตของการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมอีกทอดหนึ่ง



ภาพที่ 4.183 กลุ่มผู้ทำการประเมินผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ทั้ง 4 กลุ่ม จากการใช้กรอบแนวคิดฯ

โดยผู้วิจัยได้พยายามสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ที่มีลักษณะรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป แม้ว่าในการพัฒนาจะได้ใช้แนวคิดจากกรอบฯทั้งหมด 2 แนวทางคือ การต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิม และการสร้างสรรค์ผลงานใหม่เชิงนวัตกรรมก็ตาม แต่การจำแนกรูปแบบให้เกิดความหลากหลาย ความเข้าใจที่ยาก-ง่ายต่างกัน ระดับการพัฒนารูปแบบทางวัฒนธรรมที่เข้าใจต่างกัน เพื่อการเข้าถึงและรับรู้ที่ต่างกัน ก็จะส่งผลถึงความเข้าใจในวิธีคิด ความต้องการของรูปแบบระหว่างกลุ่มผู้ตอบคำถามได้กว้างมากยิ่งขึ้น ได้ผลการสรุปดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.41 ตารางผลเปรียบเทียบทัศนคติ การรับรู้ และความต้องการของผลิตภัณฑ์ในแต่ละกลุ่ม

กลุ่มผู้ประเมินทั้ง 4 กลุ่ม / ข้อคำถามในแต่ละด้าน	กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 50 คน	กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและเอกชน จำนวน 50 คน	กลุ่มผู้ประกอบการและนักออกแบบ จำนวน 50 คน	กลุ่มประชาชนทั่วไป จำนวน 350 คน	รวมผลการประเมินในแต่ละด้าน
1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติ หรืองานหัตถกรรม (จำนวน 15 ข้อ)	**4.42** SD 0.60 มากที่สุด	**4.45** SD 0.70 มากที่สุด	**4.09** SD 0.93 มาก	**4.62** SD 0.62 มากที่สุด	**4.52** SD 0.60 มากที่สุด
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปะวัฒนธรรมของท้องถิ่น (จำนวน 15 ข้อ)	**4.34** SD 0.65 มากที่สุด	**4.47** SD 0.67 มากที่สุด	**4.05** SD 0.94 มาก	**4.59** SD 0.67 มากที่สุด	**4.50** SD 0.60 มากที่สุด
3. ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่นและผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุพื้นถิ่น (จำนวน 17 ข้อ)	**4.38** SD 0.63 มากที่สุด	**4.37** SD 0.72 มากที่สุด	**4.06** SD 0.94 มาก	**4.62** SD 0.63 มากที่สุด	**4.52** SD 0.60 มากที่สุด
4. ด้านความสวยงามน่าสนใจและรูปแบบแปลกใหม่สะดุดตา (จำนวน 16 ข้อ)	**4.38** SD 0.65 มากที่สุด	**4.44** SD 0.81 มากที่สุด	**3.99** SD 0.94 มากที่สุด	**4.51** SD 0.75 มากที่สุด	**4.44** SD 0.60 มากที่สุด

** โดยในแต่ล่ะกลุ่ม จะได้ผลลัพธ์ประมาณร้อยละ 25 ในข้อคำถามแต่ละด้านทั้งหมด(ในทุกช่อง) กล่าวคือเมื่อทำการเฉลี่ยจำนวนผู้ตอบคำถามจะได้จำนวนที่ไม่แตกต่างกันในแต่ละช่อง นั้นแสดงให้เห็นว่าข้อมูลของทุกกลุ่มมีความสัมพันธ์กัน และมีทัศนคติไปในทิศทางเดียวกัน ในการสรุปผู้วิจัยจึงได้ใช้ค่าเฉลี่ย มาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อให้เห็นถึงภาพรวมที่เกิดขึ้นได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า ในแต่ละกลุ่ม มีทัศนคติ วิธีคิด และความต้องการของรูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในปัจจุบันที่สัมพันธ์ใกล้เคียงกัน โดยในการสรุปแบบแยกกลุ่มพบว่า กลุ่มประชาชนทั่วไปจะมีระดับความพึงพอใจในแต่ละด้านมากที่สุด และมีความพึงพอใจในผลงานในแต่ละด้านที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งได้ให้ความสำคัญในด้านคุณค่าของธรรมชาติ หรืองานหัตถกรรม และด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุพื้นถิ่น มากที่สุดเท่ากัน (4.62)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ และ กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและเอกชน มีระดับความพึงพอใจในแต่ละด้านมากที่สุด และมีความพึงพอใจในผลงานในแต่ละด้านที่ใกล้เคียงกันทั้งหมด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ได้ให้ความสำคัญในด้านคุณค่าของธรรมชาติ หรืองานหัตถกรรมมากที่สุด (4.42) และกลุ่มหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ได้ให้ความสำคัญในด้านเอกลักษณ์และศิลปะวัฒนธรรมของท้องถิ่น มากที่สุด (4.47)

ส่วนกลุ่มผู้ประกอบการและนักออกแบบ มีระดับความพึงพอใจในแต่ละด้านในระดับมาก และมีความพึงพอใจในผลงานในแต่ละด้านที่ใกล้เคียงกันทั้งหมด ซึ่งได้ให้ความสำคัญในด้านคุณค่าของธรรมชาติ หรืองานหัตถกรรม ในระดับมาก (4.09)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง การศึกษาจากการเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ,การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ การลงพื้นที่ชุมชนเพื่อศึกษาและพัฒนาแนวคิดกระบวนการผลิตศิลปหัตถกรรมแต่ละแขนง การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน แนวคิดการนำอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาสู่การสร้างสรรค์ เพื่อสอดคล้องตามโจทย์ของการวิจัยและวัตถุประสงค์ดังนี้

5.1 เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

5.2 เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม จากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนา

5.3 เพื่อประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจผลกรอบแนวคิด ผ่านผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์

5.4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นและความเข้าใจที่มีต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์

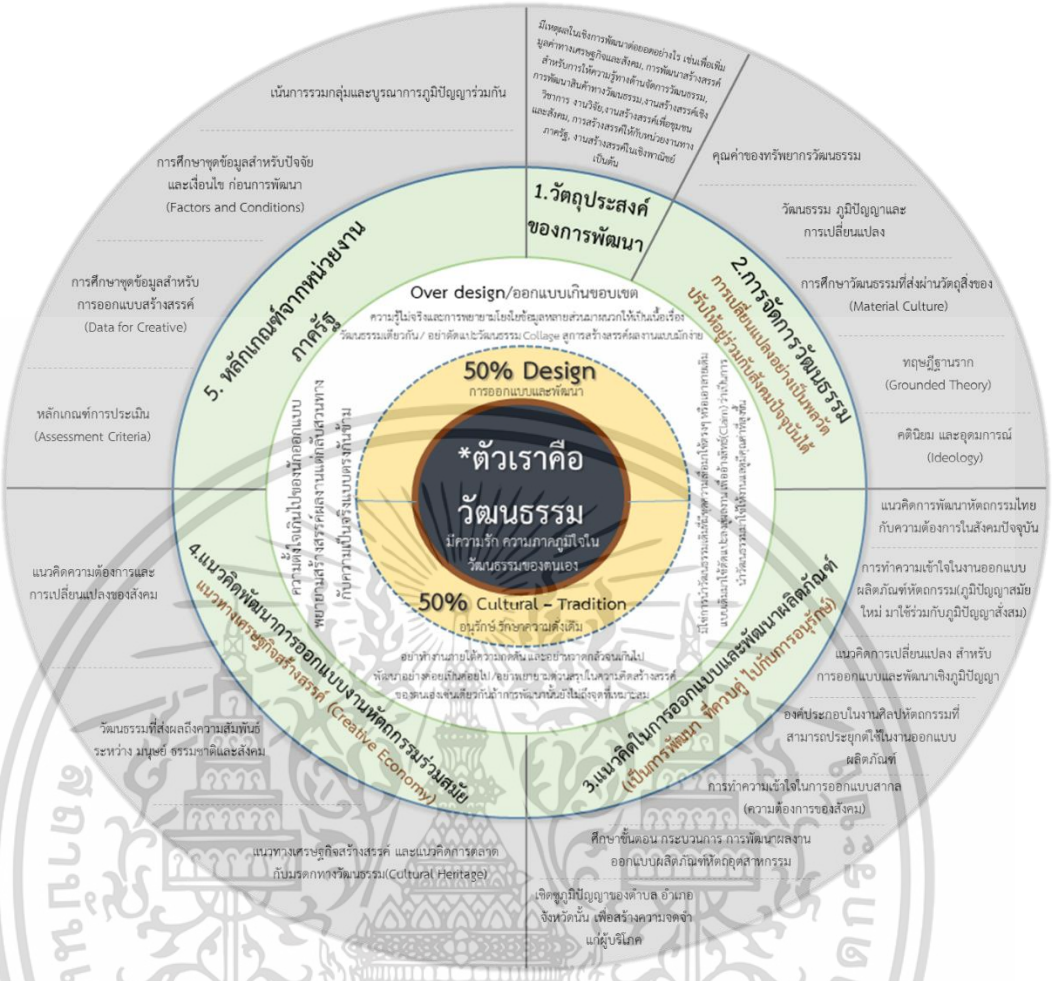
5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการสรุปข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการสรุปข้อมูลตามวัตถุประสงค์ โดยแบ่งประเด็นตามหัวข้อดังนี้

5.1.1 สรุปและอภิปรายผล การพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้พัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ สรุปผลได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.1 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

จากภาพที่ 5.1 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) ได้ทำการแจกแจงข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นขอบเขตของการศึกษาข้อมูล และขอบเขตการออกแบบ สำหรับวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ โดยได้สรุปแนวคิดออกมาได้ 5 ประเด็น (รายละเอียดเชิงลึกสามารถย้อนอ่านในการวิเคราะห์ Content Analysis หน้า347-363 และการแจกแจงกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในรายงานการศึกษา หน้า 365) ได้แก่

1. วัตถุประสงค์ของการพัฒนา
2. การจัดการวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัติ ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้
3. แนวคิดในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เน้นการพัฒนา ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์
4. แนวคิดการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย บนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
5. หลักเกณฑ์จากหน่วยงานทางภาครัฐ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะการผลิต ซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์ และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรม โดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้น มีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงกลิ่นอายของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ ลักษณะการออกแบบมิเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงเอกลักษณ์, อัตลักษณ์, สัญญะทางขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์เพื่อสร้างกลิ่นอาย การรับรู้ความรู้สึกนึกคิด, การประยุกต์ใช้วัสดุพื้นถิ่นและวัสดุทางอุตสาหกรรม,การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรมมาผนวกกับเทคนิคเชิงช่าง

โดยก่อนการพัฒนางานผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิด สิ่งที่เป็นหัวใจและสำคัญที่สุด สำหรับการพัฒนาต่อยอด คือ การรับรู้และเข้าใจ และมีความรัก ความศรัทธาต่อวัฒนธรรม ภูมิปัญญาของตน เปรียบเสมือน **“ตัวเราคือวัฒนธรรม”** ซึ่งก่อนจะเข้าสู่การพัฒนาสร้างสรรค์ ข้อมูลที่จำเป็นต้องเข้าใจและมีข้อพึงระวังดังนี้

- ต้องปลูกฝังให้นักออกแบบสร้างสรรค์มีความรัก วามหวงแหนศรัทธา ความชื่นชม และเชิดชูวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเอง รวมถึงของดีของท้องถิ่นตนเองอย่างมาก (ต้องมีการรับรู้เรื่องความรักที่มีต่อวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเองเสมอ ไม่ทิ้งขว้างสิ่งเหล่านี้ให้อยู่เบื้องหลังแม้นวัตกรรมและเทคโนโลยีจะเดินหน้าไปไกลแค่ใดก็ตาม)

- เก่าแบบตามโลก และใหม่อย่างมีกาลเทศะ

- ความตั้งใจเกินไปของนักออกแบบ ที่พยายามสร้างสรรค์ผลงานแต่กลับสวนทางกับความเป็นจริงแบบตรงกันข้าม อันเนื่องไปกองจมอยู่กับคำว่า “เก่า – โบราณ – ไม่ทันสมัย - คร่ำครึ” ถ้านักออกแบบไปจมและกลัวกับคำดังกล่าว จะทำให้เกิดความพยายามพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานออกแบบใหม่เป็นเท่าตัว จนเกินความเหมาะสมและจำเป็น หรือพลิกแนวคิดแบบสุดโต่งเกินไป เพื่อให้ผลงานที่ออกมานั้นหลุดพ้นและลบคำสบประมาท มีความทันสมัยและไม่โบราณ แต่สุดท้ายแล้วแทบไม่หลงเหลือคำว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิม

- นักออกแบบสร้างสรรค์ อย่าทำงานภายใต้ความกดดัน และอย่าหวาดกลัวจนเกินไป ทำงานให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมและพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปได้ รวมถึง อย่าพยายามด่วนสรุปในความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เช่นเดียวกันถ้าการพัฒนานั้นยังไม่ถึงจุดที่เหมาะสม

- อย่าผิดฝาผิดตัว : หลีกเลี่ยง วัฒนธรรมเอาอย่าง หรือการจับแพะชนแกะ การศึกษาข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ความรู้ไม่จริงและการพยายามโยงใยข้อมูลหลายส่วนมาผนวกให้เป็นเนื้อเรื่องวัฒนธรรมเดียวกัน ทั้งที่ไม่มีมูลความเป็นจริงหรือข้อเท็จจริง ความมักง่ายของคนที่ทำให้เกิดการเบี่ยงเบนแตกต่างไปซึ่งสามารถเรียกว่า“การหากินกับวัฒนธรรม”อย่าผิดรูปผิดรอยจนเสียรูป Over เกินไปมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่ใช่ เราเรียกสิ่งนี้ว่า"ผิดฝาผิดตัวหรือพิสดารเกินเหตุ" ศึกษาให้เข้าใจจิตวิญญาณของมัน อย่ากลัวความคร่ำครึ จนนำมาใช้ประยุกต์ ต้องมีรากฐาน ไม่ข้ามขั้นตอน ความ Success ไม่ได้มาจากปริมาณ แต่มาจากคุณภาพ

- การนำมิติทางวัฒนธรรมไปใช้ในการออกแบบ การประยุกต์หรือการกระทำในรูปแบบใดๆ ควรจะต้องทำการศึกษา ต้องแสดงให้เห็นถึงที่มา ความเป็นมาต่างๆได้อย่างชัดเจน และมีความเหมาะสม ซึ่งสัดส่วนในการนำไปใช้พัฒนาควรอยู่ที่ 50 : 50 กล่าวคือ 50% ต้องเห็นถึงความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมนั้นมาใช้ ทั้งรูปแบบภายนอกที่จับต้องได้และชุดความเชื่อหรือเรื่องราวที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของนั้นๆ และ 50% เป็นเรื่องของการออกแบบ (Design) โดยการพัฒนานั้นต้องควบคู่กันไปเท่าเทียมกัน (แต่มิควรลดความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมต่ำกว่า 50% เด็ดขาด)

- ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ ควรพยายามศึกษาวัฒนธรรมที่ตนเองอาศัยอยู่ ศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่อยู่ใกล้ตัว หรือจากประสบการณ์ตรง อันนำมาใช้สู่การพัฒนา มากกว่าที่จะศึกษาวัฒนธรรมที่ไกลตัวผ่านการลงพื้นที่หรือจากเอกสาร เพราะวัฒนธรรมมีหลากหลายมิติและมีความลึกซึ้ง เพราะวัฒนธรรมคือตัวตนของเรา "เราคือวัฒนธรรมเช่นเดียวกัน" นั้นจะทำให้ผู้ออกแบบเกิดความเข้าใจผ่านวิถีการดำรงชีวิตของตนเองส่วนหนึ่ง และสามารถอธิบายเรื่องราวนั้นๆได้เป็นอย่างดี "สิ่งแวดล้อมคือตัวตน" ต้องนำสิ่งที่ใกล้ตัวมาใช้เป็นแนวคิดหรือเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเอกลักษณ์คือต้องหาตนเองให้เจอ สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆได้ด้วยแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิตและประเพณี

- นักออกแบบหลายท่านมักจะไม่ยอมรับความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ถ้าทำการออกแบบสร้างสรรค์เสร็จสิ้นไปแล้ว พอทราบว่ามีความผิดพลาดทางด้านข้อมูลทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ ก็มักจะหาทางออกต่างๆนาๆให้ผลงานตนเองได้รับความชอบธรรม ยิ่งงานนำไปประกวดแล้วได้รางวัลขึ้นมายิ่งเพิ่มความมั่นอกมั่นใจแก่ผู้ออกแบบว่างานนั้นมีคุณค่าและน่าชื่นชม คำวิจารณ์เรื่องข้อมูลทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาที่ไม่ถูกต้องจะกลายเป็นเพียงข้ออ้างเลื่อนลอย ที่มิได้ส่งผลกระทบอะไรกับผลงานนั้นๆ แต่นักออกแบบกลุ่มนี้โดยมากจะไม่เข้าใจและไม่รับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาในอนาคต เพราะกำลังดื่มด่ำกับความงาม ความมั่นใจในผลงานตนเองโดยมองไม่เห็นความเป็นจริงด้านวัฒนธรรม ทั้งๆที่วัฒนธรรมและภูมิปัญญาเป็นของทุกคน มีการสืบสานมาตั้งอดีตรุ่นสู่รุ่น การเป็นแบบแผนการอยู่ร่วมกันของคนในสังคมและใช้เป็นประเพณีที่ยึดโยงทางจิตใจ แต่ตอนนี้ดูเหมือนว่าวัฒนธรรมนั้นจะกลายเป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งให้นักออกแบบใช้สร้างสรรค์เท่านั้น ในแง่ของความเป็นจริงเราควรนำผลงานนั้นมาวิพากษ์ในพื้นที่สาธารณะ ในแวดวงของการจัดการทางวัฒนธรรมและประเพณี รวมถึงนำผลงานสร้างสรรค์ที่ได้กลับไปยังชุมชนของวัฒนธรรมนั้นๆที่ผู้ออกแบบอ้างถึงเพื่อให้ชุมชนเป็นผู้ตัดสินผลงานจากสิ่งที่อ้างถึงวัฒนธรรมด้วยอีกส่วนหนึ่ง ถ้าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นถูกต้องเหมาะสมตามข้อเท็จจริง มีการใช้วัฒนธรรมในทิศทางที่เหมาะสมดีงามก็จะไม่เกิดข้ออคติใดๆและได้รับการยอมรับบอย่างแท้จริง ซึ่งการได้ข้อมูลที่ผิดพลาด ไม่มีข้อเท็จจริงที่มีน้ำหนักมากพอ ผลงานสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะสวยงาม งดงามแค่ไหน เราก็เรียกว่า "ผิด" ผิดเพราะถ้ามี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกล่าวอ้างถึงวัฒนธรรม และข้อมูลที่ได้มาไม่ตรงกับความเป็นจริง มันก็หลงทิศหลงทาง จับแพะชนแกะไม่มีความน่าเชื่อถือ ซึ่งจะทำให้เกิดชุดข้อมูลที่ผิดๆติดแฝงไปกับผลงานต่อไปในอนาคต (ยิ่งเป็นงานสวยๆงามๆหรือได้รางวัล นักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มนักวิชาการรุ่นใหม่ก็จะมองว่าดีงามและยึดถือเป็นต้นแบบ แล้วต่อไปจะเกิดอะไรขึ้นกับวัฒนธรรมนั้นๆ ซึ่งปัญหานี้เกิดขึ้นมากในปัจจุบัน) กลับกัน ถ้าผลงานออกแบบไม่สวยงาม เป็นผลงานแบบดาษดื่นทั่วไป แต่ข้อมูลทางวัฒนธรรมนั้นถูกต้องเหมาะสม เราก็เรียกสิ่งนั้นว่า “ผิด” เช่นกัน ผิดที่เลือกวัฒนธรรมและภูมิปัญญานำมาพัฒนาสร้างสรรค์ แต่ว่าความสามารถไม่ถึงก็จะรังให้วัฒนธรรมนั้นเสื่อมลง แย่ลง เช่นเดียวกัน เราจะไม่เรียกสิ่งนี้ว่าเป็นการพัฒนา แต่จะเป็นการออกแบบที่ทำให้วัฒนธรรมนั้นด้อยค่าลง

1. วัตถุประสงค์ของการพัฒนา

ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ ต้องสามารถตอบได้ว่ามีเหตุผล และความจำเป็นอะไรที่ต้องการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น มาพัฒนา (ตอบให้ได้ในสิ่งที่ตนเองต้องการกระทำ)

มีเหตุผลในเชิงการพัฒนาต่อยอดอย่างไร เช่น การพัฒนาเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม, การพัฒนาสร้างสรรค์สำหรับการให้ความรู้ทางด้านจัดการวัฒนธรรม, การพัฒนาสินค้าวัฒนธรรม, งานสร้างสรรค์เชิงวิชาการ หรือ การพัฒนาเพื่อรื้อฟื้นภูมิปัญญาเดิม เป็นต้น ทั้งนี้ในความเป็นจริงมิอาจปฏิเสธความทันสมัยได้

2. การจัดการวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัติ ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้ โดยสิ่งที่ต้องคำนึงและศึกษาได้แก่

2.1 คุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม

2.2 วัฒนธรรมภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

2.3 การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

2.4 ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

2.5 คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)

- การศึกษาให้เข้าใจแก่นแท้ของวัฒนธรรม คือสิ่งที่สำคัญที่สุด ต้องเข้าใจถึงที่มาและต้นกำเนิดให้ชัดในระยะหนึ่ง อันเพียงพอที่จะทราบว่าสามารถเริ่มต้นนำไปใช้สร้างสรรค์ได้ ณ.จุดไหน อย่างไร เพื่อมิให้เกิดความกังขาและลดทอนคุณค่าของวัฒนธรรมเดิม

- ในการศึกษาควรมีการตรวจสอบข้อมูลให้ชัดเจนว่าได้ใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในส่วนไหนอย่างไร อะไรคือจุดเด่น อะไรคือชุดข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงของวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นๆ ซึ่งต้องสามารถอธิบายได้ว่าในการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้ออกแบบได้นำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ของจุดหนึ่งจุดใดมาใช้ (ลงลึกในข้อมูลนั้น) หรือ มองลักษณะเป็นภาพรวม (เป็นการมองแบบกว้างให้เห็นภาพรวม) ต้องมีความชัดเจน

- วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีความเป็นพลวัต มีความลื่นไหลตลอดเวลา จำเป็นศึกษาให้เข้าใจถึงข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เนื่องจากความเป็นพลวัต มิได้หมายความว่าจะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถูกต้องเสมอไป เพียงแต่ถูกการปรับเปลี่ยน หรือเปลี่ยนผ่านในรูปแบบต่างๆผ่านกาลเวลา ข้อมูลที่มาจากความลื่นไหลทางสังคมและการเข้าใจข้อมูลกระแสหลักที่ได้เรียนรู้มาถูกต้องหรือไม่ แต่การเปลี่ยนแปลงอันมาจากความเป็นพลวัตบางครั้ง อาจส่งผลกลายเป็นของดีบางอย่าง ที่เกิดจากอุบัติเหตุหรืออุบัติการณ์ ซึ่งเมื่อนำมาคิดไตร่ตรองแล้วสิ่งเหล่านั้นไม่ผิด ความใหม่หรือความเก่า อยู่ที่สังคมเหล่านั้นมีความพอใจหรือไม่ ถ้าเกิดความพอใจ ชอบใจนั้นก็คือความเหมาะสม อันเป็นวัฒนธรรมประดิษฐ์ และเกิดขึ้นใหม่

- ส่งผ่านทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เราจำเป็นต้องเรียนรู้วัฒนธรรม เพื่อความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นมาในอดีต รวมถึงคิดและหาหนทางทำให้วัฒนธรรมที่สืบสานมา สามารถดำรงอยู่ในยุคปัจจุบันได้อย่างไร ทั้งนี้ถ้าไม่มีการส่งผ่านทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมเหล่านั้นอาจเกิดความเข้าใจที่ผิด การตีความที่ผิด และมีการส่งข้อมูลมีคลาดเคลื่อน ซึ่งเพียงเท่านี้ก็ก่อเกิดความอันตรายมากพอแล้ว ยังไม่ต้องนับถึงการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปพัฒนาต่อยอด

- การศึกษาต้องทำการศึกษาแบบเชิงลึกมากกว่าที่เป็นอยู่ มิใช่รู้และเข้าใจเพียงแต่ในตำรา การนำวัฒนธรรมมาใช้ในกาพัฒนาสร้างสรรค์ เราจำเป็นต้องศึกษาแบบการสืบเสาะ การลงพื้นที่ชุมชน การค้นคว้าหาความจริงเพื่อการค้นหาชุดข้อมูล (แบบปฐมภูมิ) ที่เป็นการอ้างอิงตามความจริงที่วัฒนธรรมนั้นดำรงอยู่ แม้แต่พิพิธภัณฑ์บางแห่งยังมีการแจ้งข้อมูลที่ผิดก็มีมากมาย ดังนั้นก่อนที่ปฏิบัติการพัฒนาหรือการออกแบบใดๆ ผู้ออกแบบต้องพิจารณาข้อมูลเหล่านั้นให้ดีว่ามีความเป็นข้อเท็จ-จริงมากน้อยเพียงใด ซึ่งถ้าข้อมูลที่ได้มานั้นยังไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าถูกต้องเหมาะสมจริงแล้ว การปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์จะเกิดปัญหาตามมาอย่างมากมาย ไม่ว่าการออกแบบที่ผิดเพี้ยน การอ้างถึงชุดข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง การส่งผ่านข้อมูลเชิงวัฒนธรรมที่ผิด แม้ว่างานที่ออกแบบนั้นจะมีความงดงามเพียงใด ก็อาจเกิดปัญหาหรือข้อโต้แย้งได้มากขึ้นเท่านั้น

- การนำวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) มาใช้ร่วม ควรคัดเลือกต้องสามารถอธิบายเรื่องราวทางวัฒนธรรมนั้นได้ สิ่งนั้นต้องมีเรื่องราวแสดงให้เห็นถึงความเจริญด้านใดด้านหนึ่ง หรือที่ใดที่หนึ่ง ทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ซึ่งการนำแนวคิดนี้มาใช้ วัตถุต้องมีคุณค่า ถ้าไม่มีวัตถุนั้นก็จะไม่มีวัฒนธรรมหรือชุดความเชื่อที่แฝงมาซึ่งการพัฒนาแบบ 50 : 50 ยังคงความเหมาะสม (การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้พัฒนาไม่ควรต่ำกว่า 50%)

- Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ”เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ โดยมีสมมุติฐานว่าสิ่งของวัตถุที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นนั้นสามารถสะท้อน, ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม, ความเชื่อของบุคคล ผู้สร้าง ผู้ซื้อ หรือผู้ใช้สอย และสามารถขยายไปสู่การทำความเข้าใจสังคม ที่บุคคลนั้นสังกัดอยู่ด้วย

- วัฒนธรรมและภูมิปัญญามีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเปลี่ยนแปลง แต่ต้องมี Ideology (คตินิยมและอุดมการณ์) เนื่องจากมีความเชื่อด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแฝงอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลากหลายเรื่อง แต่ต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้งเพื่อไม่ให้เกิดความเข้าใจที่ผิดแปลกออกไป ตัวอย่างเช่น แนวคิดสถาปัตยกรรมมีการลดหลั่นกันอย่างชัดเจน จุดสูงสุดเพื่อการสนองพุทธศาสนา ต่อมาเป็นวัด วัง ที่อยู่ของเจ้านาย เรือนเจ้านาย เรือนคนธรรมดาตามลำดับ ซึ่งในอดีตไม่เคยมีการเขย่งกัน, การทาสีบ้านเรือนต่างๆไม่มีการนำทองคำเปลวมาใส่ อาจมีการประดับตกแต่งบ้าง แต่ผู้คนทั่วไปจะไม่มีการประดับอะไรเลย หรือในเรื่องของพิธีกรรม สิ่งของนั้นใช้ในพิธีกรรมแค่ไหน เป็นพิธีกรรมหลวง พิธีกรรมชุมชน หรือพิธีกรรมชาวบ้านเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้ง การศึกษาบริบทรอบข้างของสิ่งนั้นๆ สิ่งของที่ใช้ในบริบทเดิม อาจไม่สามารถใช้กับบริบทใหม่ได้เรื่อยๆ หน้าที่ของมันอาจเปลี่ยนไป รูปแบบของคนก็เปลี่ยนไป สิ่งรอบๆทั้งการดำเนินชีวิตของผู้คน ลักษณะถิ่นที่อยู่และพิธีกรรม เป็นต้น

3. แนวคิดในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เน้นการพัฒนาควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ การส่งเสริมและการสืบสานอย่างต่อเนื่องในงานหัตถกรรม จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการประยุกต์ใช้ (เป็นการสืบสานอย่างสร้างสรรค์) โดยสิ่งที่ต้องคำนึงและศึกษาได้แก่

3.1 แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

3.2 การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม(ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม)

3.3 แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

3.4 องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

3.5 การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม)

3.6 ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

3.7 เชิดชูภูมิปัญญาของตำบลนั้น อำเภอนั้น จังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

- ต้องศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นให้ถึงแก่น (ต้องเข้าใจวัฒนธรรมและระบบความเชื่อ) เพราะทักษะทางเชิงช่าง (Craft) มาจากวัฒนธรรม ไม่ใช่การผลิตแบบอุตสาหกรรม (Mass Product)มันมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของเชิงช่างต่างๆ, รากเหง้าที่ถ่ายทอดทางวัฒนธรรม, ทักษะ รูปแบบ สไตล์, เงื่อนไขของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา แบบไหนสามารถกระทำได้ แบบไหนไม่ควรกระทำ วัฒนธรรมส่วนไหน ใช้ทำอะไร อะไรสมควรพัฒนาต่อยอดได้ รวมถึงต้องมีความเข้าใจ มีความซาบซึ้งต่อวัฒนธรรม ถ้าในการพัฒนาไม่ได้ศึกษาเรื่องเหล่านี้ให้ถึงแก่นเพียงพอ อาจก่อให้เกิดเป็นลักษณะ Over Design เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ออกมาแล้วทำให้เกิดลดคุณค่าทางวัฒนธรรมลง ถือว่าเป็นการทำลายวัฒนธรรมทางหนึ่ง แบบนี้ควรพัฒนา เปลี่ยนแปลงหรือไม่ มันไม่ได้ส่งเสริมความก้าวหน้าแต่อย่างใดกลับกันอาจส่งผลถึงการผิดใจกัน แบ่งแยกและทำลายมนุษยชาติ

- ในการนำวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาหรือประยุกต์สร้างสรรค์ ต้องมีความเข้าใจและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม เช่น ดนตรี เราต้องรับรู้ว่าเพลงบูชาครู เช่นเพลงหน้าพาทย์ ผู้นำไปใช้มีเอกสิทธิ์ในการใช้หรือไม่ อันเป็นเพลงดนตรีเชิงพิธีกรรมและบูชาครู ไม่ควรบรรเลงเล่นหรือประยุกต์ไปมั่ว หรือ การ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำลวดลายมาใช้ในการประยุกต์สร้างสรรค์ต้องเข้าใจก่อนว่า ลายทั่วไป(ลายประดับ) และลายชั้นครู (เช่นลายเทพพนม สำหรับเครื่องสูงไม่ควรนำมาต่อลายเล่น หรือลายบางอย่างที่ใช้ในพุทธศาสนา พระพุทธรูป กษัตริย์) ถ้าจะนำมาใช้ อะไรปรับใช้ได้ต้องมีความเข้าใจ มีการศึกษามาก่อน ยิ่งเราเป็นคนไทยแล้วต้องยิ่งตระหนักในเรื่องนี้ให้มาก ในกรณีที่นักออกแบบมีความรู้เรื่องวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาที่จะนำมาใช้น้อย ไม่ทราบชุดข้อมูลที่เพียงพอก็ไม่ควรปฏิบัติการพัฒนา เราจำเป็นต้องทราบถึงชุดความรู้ของวัฒนธรรมหรือวัตถุทางวัฒนธรรมนั้นๆก่อน

- การออกแบบสร้างสรรค์ จากการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์ต่อยอด แม้ว่ารูปแบบของการพัฒนาจะปรับเปลี่ยนไปในลักษณะใดก็ตาม แต่สิ่งที่ยังต้องคงอยู่คือตัววัฒนธรรม ความเชื่อหรือความศรัทธาที่แฝงอยู่ มิอาจจะเลื่อนหายไปได้ ทั้งนี้ผลลัพธ์ในการออกแบบจะเป็นเครื่องพิสูจน์ในเชิงประจักษ์ว่าจะส่งผลบวกหรือลบในการนำวัฒนธรรมมาใช้ ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่นักพัฒนาทุกแขนงที่เกี่ยวข้องกับการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องตระหนักให้มาก

- ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการประยุกต์ หรือพัฒนาเพื่อเข้าสู่แนวทางในการออกแบบ ไม่สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเหล่านั้นมาใช้ทั้งหมด 100 % ได้ (วัดก็คือวัด วังก็คือวัง ถ้านำมาทั้งหมดมันก็คือยกสิ่งเหล่านั้นมาทั้งหมดเช่นเดียวกัน) แต่สามารถที่แสวงหาหนทางหรือวิถีทางในการประยุกต์และพัฒนาให้เกิดเหมาะสมได้ จากการ ลด รัด ตัด ทอน วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่นำมาใช้ได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม การศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ถ้าเข้าใจอย่างลึกซึ้งจนถึงแก่น จะสามารถนำวัฒนธรรมและองค์ความรู้นั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งไม่มีความจำเป็นต้องนำมาใช้ทั้งหมดเพียงแค่คัดสรรสิ่งที่เป็นหัวใจแล้วนำเข้าสู่การพัฒนาได้ แต่ต้องมีการอธิบายที่มาที่ไปได้อย่างถูกต้องและอยู่ในข้อเท็จจริง ที่เชื่อถือได้

- ถ้ามีความจำเป็นที่ต้องนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในงานสร้างสรรค์จริง ก็ควรมีการปรับปรุง แก้ไขจากสิ่งเดิม เช่นการปรับขนาด การลด การเพิ่ม การจัดองค์ประกอบใหม่ แต่ไม่ควรนำมาใช้ทั้งหมด เพื่อเลี่ยงผู้รู้และลดปัญหาจากการไต่ถาม ทั้งนี้ต้องอธิบายให้ชัดเจนว่า “เป็นเพียงนำลวดลายมาใช้เป็นแนวคิดหรือแรงบันดาลใจ มิใช่การนำวัฒนธรรมเดิมที่มีชุดความเชื่อมาใช้ตรงๆ หรือเอาลายเดิม แบบเดิมมาใช้ตัดแปะลงสู่ผลงาน เพื่ออ้างสิทธ์(Claim)ว่าเป็นการนำวัฒนธรรมมาใช้ให้งานแลดูมีคุณค่าที่สูงขึ้น”

- ผลิตภัณฑ์หรือสินค้านั้น ต้องควรอยู่ในหมวดหมู่ที่เหมาะสม หรือเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม ไม่ย้อนแย้งหรือสวนทางกับวัฒนธรรมหรือวัตถุสิ่งของเดิม เช่น มิควรนำช่อฟ้า ใบระกา มาออกแบบขาโต๊ะ, ไม่ควรนำกาแลมาออกแบบเป็นพรมเช็ดเท้า, ไม่ควรนำเศียรพระมาออกแบบแม่กุญแจ เป็นต้น แต่ถ้าจำเป็นจริงที่ต้องใช้ ความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ที่เกิดควรมากกว่า 80%

- การศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อนำไปใช้พัฒนาสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้อีกลักษณะหนึ่ง ผู้ออกแบบต้องสามารถอธิบายเรื่องราว ความรู้ จนถึงวิถีของการดำรงอยู่ของสิ่งนั้นๆ เนื่องจากวัฒนธรรมจะมีความสัมพันธ์กับส่วนประกอบอื่นๆเกี่ยวข้องมากมายในการดำรงชีวิต ต้องอธิบายให้ได้เพราะจะถูกเชื่อมโยงความรู้ไปเรื่อยๆต่อคนรุ่นหลัง (สื่อความหมายผิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทุกอย่างจะผิดทั้งหมดไม่ว่าผลงานนั้นจะงดงามเพียงใดก็ตาม) การสร้างใหม่ในรูปแบบดั้งเดิม (จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิม) เป็นไปได้น้อยลงในปัจจุบัน ดังนั้นการคัดเลือกเอกลักษณ์ที่สำคัญอันแสดงถึงตัวตนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์ใช้ต้องมีความชัดเจน ทั้งนี้มันควรถูกตัดทอน แก้ไขหรือถูกยกออก จนกระทั้งดูไม่ออก ไม่เข้าใจ ไม่หลงเหลือเค้าโครงเดิมหรือลักษณะเอกลักษณ์เดิม แบบงานเช่นนี้คงไม่สามารถเรียกได้ว่านำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ (ที่นำไปใช้คงเป็นเพียงเพื่อให้ผลงานตนเอง แอบอ้างใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือให้งานตนเองน่าสนใจขึ้นเท่านั้น)

- การนำประวัติศาสตร์ชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ ควรศึกษาให้ดีว่าในยุคสมัยนั้นๆได้รับอิทธิพลมาจากยุคใด สมัยใด ผลงานสร้างสรรค์มิได้เผยให้เห็นแต่ภาพลักษณ์หรือรูปร่างรูปทรงที่พัฒนาเท่านั้น แต่อีกนัยยะหนึ่งยังเป็นการส่งผ่านองค์ความรู้ที่แฝงมาให้กับคนรุ่นหลังได้ทำการศึกษา สืบค้นได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและต้องไม่บิดเบือนจากความเป็นจริงเพราะนี่คือการปรับวัฒนธรรมให้อยู่ในสังคมปัจจุบันได้ ทั้งนี้ไม่จำเป็นต้องใช้เพียงชุดทฤษฎีหลักเพียงอย่างเดียว การลงพื้นที่ การเก็บข้อมูลหลักฐานใหม่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงหรือให้แง่คิดใหม่ได้เช่นเดียวกัน

- การให้การศึกษาด้านการออกแบบสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การพัฒนาแนวคิดและรูปแบบของผลิตภัณฑ์ เพื่อลดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปประยุกต์ใช้อย่างไม่เหมาะสม และสามารถต่อยอดให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ รวมถึงการแก้ไขปัญหาของผลิตภัณฑ์นั้นให้เกิดประโยชน์มากขึ้นสอดคล้องวิถีชีวิตในสังคมปัจจุบัน และสมควรต้องเป็นงานหัตถกรรมที่เชิดชูตำบลนั้น อำเภอนั้น จังหวัดนั้น ภูมิภาคนั้น และประเทศนั้น เพื่อให้ผลงานที่ได้ต้องมีตัวตนของตนเองก่อเกิดเอกลักษณ์ที่สำคัญ สร้างความจดจำให้แก่ผู้บริโภค สามารถบ่งบอกลักษณะเดิมเชิงท้องถิ่นได้

- ในส่วนของการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ มีประเด็นดังนี้

1. การนำลวดลายมาใช้ มันยังควรเห็นเป็นลวดลายอยู่หรือไม่ ถ้ามองแล้วไม่ทราบว่าเป็นลวดลายอะไรหรือประยุกต์มาจากลวดลายไหนก็ไม่เห็นด้วย (พัฒนาจนขาดการรับรู้) และไม่เห็นด้วยกับการนำลวดลายมาลด มาตัดทอน หรือแม้กระทั้งการนำลายมาเพิ่มเติม (ที่มากเกินความจำเป็น) ลายกนกแล้วไม่เป็นกนก แล้วนำมาใช้แอบอ้างมันไม่ถูก ถ้าไม่นำเอามาใช้มันก็จะไม่มีวัฒนธรรมอยู่ในนั้น ถ้าจะมีการปรับ ลดทอน การเพิ่มเติมมากนัก ก็ควรออกแบบใหม่ไปเลย ไม่ต้องนำวัฒนาธรรมมาใช้เป็นจุดขาย

2. ศึกษาและอธิบายได้ว่าลวดลายที่นำมาใช้ มาจากลวดลายไหน หรือหยิบมาจากวัฒนธรรมใด

3 สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ในการพัฒนาและออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์นั้นได้หรือไม่ มีความเหมาะสมหรือไม่

4. ควรหยิบวัฒนธรรมมาใช้ได้มากน้อยแค่ไหน – ทั้งนี้อยู่ที่การการออกแบบ

5. การหยิบมาวางไม่ใช่การพัฒนา (เอาลวดลายมาติดแปะลงในสินค้า) ควรเป็นการพัฒนารูปทรง และนำกรอบทางวัฒนธรรมมาใช้ให้เหมาะสมเช่น ลวดลายผ้าเชียงแสนมีความน่าสนใจ ทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเปลี่ยนเทคนิคจากการทอมาเป็นการใช้เทคนิคปักลงในพื้นหนัง แล้วพัฒนานำมาใช้ในการออกแบบกระเป๋าสำหรับสุภาพสตรี เป็นต้น

6. ปัจจุบันสังคมมีความต้องการผลงานหรือสินค้า ที่มีคุณค่าทางจิตใจ มีความเป็นสุนทรียะ ความงาม ดังนั้นรูปแบบของสินค้าไม่แค่ความเป็น Modern หรือความก้าวล้ำทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ภาพรวมต้องมีความเหมาะสมทั้งรูปแบบ ความเป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญา รวมถึงการใช้เทคโนโลยีที่มีความเหมาะสม

4. แนวคิดการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย บนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

โดยสิ่งที่ต้องคำนึงและศึกษาได้แก่

4.1 แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

4.2 วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

4.3 แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage)

- ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์หรือผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้นำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์และพัฒนา ถ้าผลงานนั้นๆมีความไม่เหมาะสม มีการใช้วัฒนธรรมเป็นเพียงจุดขายให้กับสินค้าโดยไม่มีการเกี่ยวข้อง หรือใช้เพียงยกระดับแต่ไม่มีความเข้าใจ ไม่มีการศึกษาลุ่มลึกเพียงพอจนเกิดความบิดเบือนจนเสียหาย ในฐานะนักวิชาการมิควรปล่อยให้ผลงานที่มีรสนิยมผิดๆนั้นเกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนต่อสังคมลอยนวล แต่ถ้าการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาพัฒนาให้น่าสนใจ แต่ก่อเกิดความเสียหายไม่มากก็สามารถยอมรับได้เพื่อให้เกิดการพัฒนาต่อไป(แล้วค่อยๆปรับ) แต่ถ้าเกิดความบิดเบือน คลาดเคลื่อนมากเกิน ไม่เหมาะสมก็ไม่ควรนำวัฒนธรรมมาปรับเปลี่ยนไป ให้วัฒนธรรมนั้นดำรงอยู่อย่างเดิม

- ในการพัฒนาสร้างสรรค์ต้องเรียนรู้หลักแนวคิด การหยิบยกและดึงเอาจุดเด่น อัตลักษณ์ทางผลงานด้านศิลปหัตถกรรมในชุมชนท้องถิ่น มาเชื่อมโยงกับคุณค่าของศิลปหัตถกรรมหรือภูมิปัญญาในแขนงอื่นๆที่สนใจ (ตัวอย่างจากการนำทองคำเปลวมาประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์เป็นศิริมงคล) เพื่อผสมผสานงานสร้างสรรค์ให้ชิ้นงานมีมูลค่ามากขึ้น อีกทั้งยังเชื่อมร้อยกับบริบททางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดความยั่งยืนในด้านการเติบโตทางเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นได้

- มีการศึกษาให้เข้าใจอย่างแท้จริง คือต้องมีความรู้เรื่องข้อมูลทางสังคม-ความเชื่อและลักษณะทั่วไป มีความเข้าใจในสิ่งที่เราจะทำ ต้องศึกษาในทุกมิติ การนำสิ่งใดที่มีชุดความเชื่อที่มันยึดโยงวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ได้หรือใช้ไม่ได้ และมีขอบเขตมากน้อยแค่ไหนอย่างไรในการออกแบบ เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นถูกใช้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (ถ้าไม่มีความรู้จริงจงหยุดและเลิกทำ ไม่ใช่การนำไปใช้แบบผิดๆอันเป็นการทำลายคุณค่าทางวัฒนธรรม ทำลายความเชื่อ และสิ่งดีงามที่ผูกพันกับสังคมมานับร้อยนับพันปี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การพัฒนาสร้างสรรค์ อันใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการประยุกต์ผสมผสาน ไม่ควรนำตัวมันเอง(วัฒนธรรม)มาใช้เป็นตัวตั้งต้น หรือนำมาใช้เป็นวัสดุในการออกแบบเลย แต่สิ่งที่สามารถกระทำได้คือ การดึงเพียงลวดลายมา, การจัดองค์ประกอบใหม่, การประยุกต์ลายใหม่ หรือการแสวงหาแนวทางในการออกแบบใหม่ ในวิธีการต่างๆที่น่าสนใจมาร่วมใช้ในการพัฒนา เป็นต้น ซึ่งถ้าผู้ต้องการพัฒนาคิดเพียงแต่เพื่อให้เกิดมูลค่าเพิ่ม เช่นการนำผ้าซิ่นตีนจกแม่แจ่มมาตัดเย็บ ก็ควรกลับไปขายเป็นผ้าผืนแบบเดิมดีกว่า เพราะมีมูลค่าที่สูงมากอยู่แล้ว

แนวคิดการพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Create) การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั่งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือน หรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต โดยมีแนวคิดในการพัฒนาอยู่ 4 รูปแบบคือ

1. การสร้างความตระหนัก ความเข้าใจ และเข้าถึงทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม (Traditional, Maintain)

2. การพัฒนาทุนวัฒนธรรมดั่งเดิม (Traditional, Create)

3. การศึกษาติดตามวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Maintain)

4. การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Create)

5. หลักเกณฑ์จากหน่วยงานทางภาครัฐ โดยสิ่งที่ต้องคำนึงและศึกษาได้แก่

5.1 การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไข ก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions)

5.2 การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

5.3 หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

5.4 เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน

- ต้องทำการศึกษายุทธศาสตร์และประเด็นเชิงยุทธศาสตร์ของจังหวัดนั้นๆ ทั้งกลยุทธ์ เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ เพื่อผลงานที่ได้เป็นไปตาม แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain), เงื่อนไขการพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ตามยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของทางพัฒนาชุมชนและ หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion: OPC) และหลักเกณฑ์การรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน

5.1.2 สรุปผลงานการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์ ให้เกิดเป็นผลงานในรูปแบบใหม่ ส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น มีอัตลักษณ์ มีลักษณะเอกลักษณ์ของชุมชน และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนทั้ง 4 แขนง อันได้แก่ชุมชนหมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทะ จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้), ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน), ชุมชนเซรามิค อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผา) และชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จังหวัดลำปาง (ภูมิปัญญาด้านการจักสาน) ในการผลิตชิ้นงาน ซึ่งได้ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจำนวน 10 แนวคิด 27 ผลงาน ที่สรุปแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้ดังนี้

1. การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด จำนวน 5 แนวคิดได้แก่

1.1 ชุดเก้าอี้จากแนวคิดแหย่งจากกูบหลังช้าง (สัปคับช้าง) จำนวน 6 ผลงาน เป็นStool จำนวน 4 ตัว และเป็น Bench จำนวน 2 ตัว เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาการแกะสลักหิน มาผสมผสานร่วมกัน โดยมีแนวคิดการออกแบบจากแหย่ง (กูบหลังช้างของชาวล้านนา)

1.2 ชุดเก้าอี้ และ Stool จากตังเหงาล้านนา (ชุดเก้าอี้เดี่ยว 2 ตัว) และชุดเก้าอี้และStool จากตังเหงาล้านนา (ชุดเก้าอี้ และ Stool) เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาการแกะสลักหิน มาผสมผสานร่วมกัน โดยดึงรูปแบบตัวเหงาล้านนาตามอาคาร ที่มีความอ้วนกลมและจุดโค้งรับกันที่สวยงาม

1.3 โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขงวัดพระธาตุลำปางหลวง เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาการแกะสลักหิน มาผสมผสานร่วมกัน

1.4 โคมไฟตกแต่ง จากตัวเหงาล้านนา เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาการแกะสลักหิน มาผสมผสานร่วมกัน

1.5 โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดหม้อดอกบูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา มาผสมผสานร่วมกัน

2. การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอดและส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมสามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่ จำนวน 5 แนวคิด ได้แก่

2.1 โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก เป็นการใช้ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา มาผสมผสานร่วมกัน

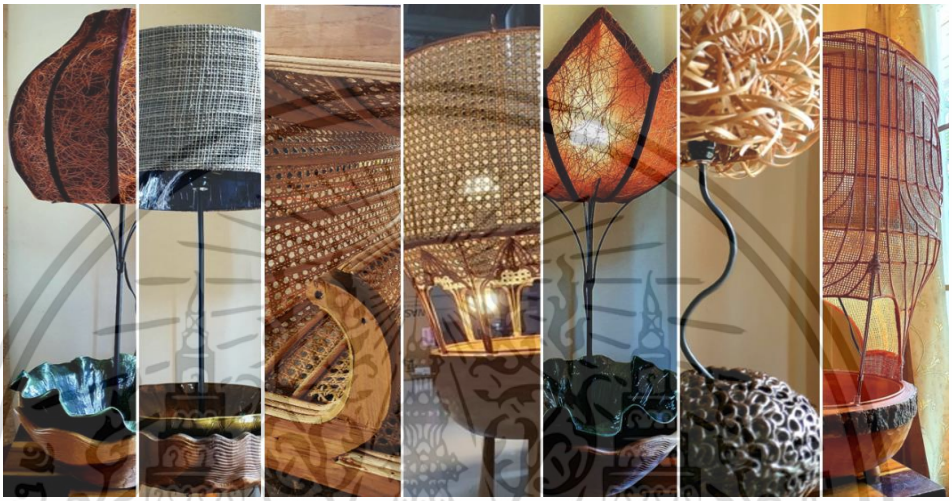
2.2 โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดดอกบัวตูม-บัวบาน เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา มาผสมผสานร่วมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล(ตอนกลางวัน-กลางคืน) เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา มาผสมผสานร่วมกัน

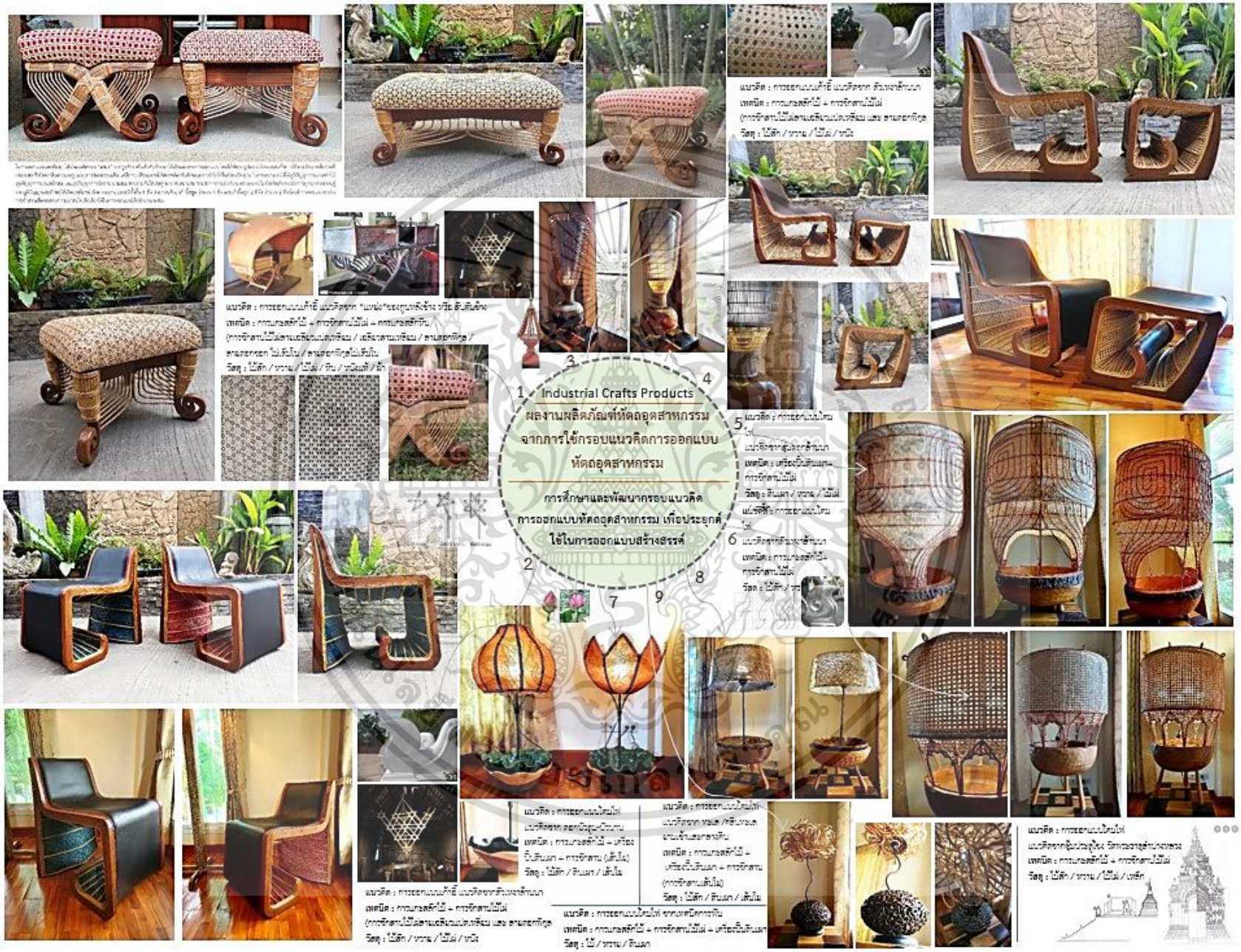
2.4 โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา(การพัน) เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา มาผสมผสานร่วมกัน

2.5 โคมไฟตกแต่งจากรูปทรงดอกเห็ด เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ และภูมิปัญญาการจักสาน มาผสมผสานร่วมกัน



ภาพที่ 5.2 ภาพรวมการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการผสมผสานภูมิปัญญาพื้นถิ่น จ.ลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.3 **สรุป**ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ในการสร้างสรรค์

5.1.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการสร้างสรรค์ สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาเพื่อสำรวจความคิดเห็น และความพึงพอใจในภาพรวมของทั้ง 4 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1.ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 50 คน 2.หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง จำนวน 50 คน 3. ผู้ประกอบการและนักออกแบบ จำนวน 50 คน และ 4.กลุ่มประชาชนทั่วไป จำนวน 350 คน ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการสร้างสรรค์ โดยได้พิจารณาจากข้อมูลทั่วไป และข้อคำถามจากแบบสอบถามทั้งสิ้น 4 ประเด็น (6 ด้าน: จำนวน 63 ข้อ) ได้แก่ 1.ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม มีทั้งหมด 15 ข้อ, 2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น มีทั้งหมด 15 ข้อ, 3.ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น มีทั้งหมด 17 ข้อ และ 4. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา มีทั้งหมด 16 ข้อ ผู้วิจัยแจกแจงการสรุปผลข้อมูลได้ดังนี้

1.1 สรุปผลการศึกษาข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ทั้ง 4 กลุ่ม ได้ข้อมูลดังนี้

1.11 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าเพศส่วนใหญ่ร้อยละ 56.0 เป็นเพศชายและร้อยละ 44.0 เป็นเพศหญิง, อายุส่วนใหญ่ร้อยละ 32.0 มีอายุระหว่าง 41 – 45 ปี รองลงมาร้อยละ 22.0 มีอายุระหว่าง 36 -40 ปี และระดับการศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 68.0 มีการศึกษาระดับปริญญาโท รองลงมาร้อยละ 24.0 มีการศึกษาระดับปริญญาเอก

1.1.2 กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน พบว่าเพศส่วนใหญ่ร้อยละ 66.0 เป็นเพศหญิงและร้อยละ 34.0 เป็นเพศชาย, อายุส่วนใหญ่ ร้อยละ 30.0 มีอายุระหว่าง 50 ปีขึ้นไป รองลงมาร้อยละ 20.0 มีอายุระหว่าง 41 – 45 ปี และระดับการศึกษาส่วนใหญ่ ร้อยละ 76.0 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี รองลงมาร้อยละ 20.0 มีการศึกษาระดับปริญญาโท

1.1.3 กลุ่มนักออกแบบและผู้ประกอบการ พบว่าเพศส่วนใหญ่ร้อยละ 52.0 เป็นเพศชายและร้อยละ 48.0 เป็นเพศหญิง, อายุส่วนใหญ่ร้อยละ 60.0 มีอายุระหว่าง 21-25 ปี รองลงมาร้อยละ 20.0 มีอายุระหว่าง 26 - 30 ปี และระดับการศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 90.0 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี รองลงมาร้อยละ 4.0 มีการศึกษาระดับปริญญาเอก และอนุปริญญาหรือเทียบเท่า

1.1.4 กลุ่มประชาชนทั่วไป พบว่าเพศส่วนใหญ่ร้อยละ 55.4 เป็นเพศหญิงและร้อยละ 44.6 เป็นเพศชาย, อายุของตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 39.4 อายุระหว่าง 21-25 ปี รองลงมาร้อยละ 23.1 มีอายุระหว่าง 26 - 30 ปี, ระดับการศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 52.3 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี รองลงมาร้อยละ 29.4 มีการศึกษาระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า และอาชีพส่วนใหญ่ร้อยละ 48.0 ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายรองลงมาร้อยละ 16.6 ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 สรุปผลการศึกษาความคิดเห็นและความพึงพอใจในลักษณะภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่มจำนวน 500 คน จากแบบสอบถาม ได้ผลดังนี้

1.2.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ากลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52

เมื่อนำมาแจกแจงเป็นรายข้อ ที่มีค่าประเมินมากที่สุด 3 อันดับแรกพบว่า ผลงานเป็นการนำเอาทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นคุณค่าทางงานหัตถกรรมในทิศทางใหม่ที่น่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58), รูปแบบของผลงาน เป็นการแสดงถึงคุณค่าของงานหัตถกรรม ที่ควบคู่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.57) และผลงานเป็นการนำงานหัตถกรรมในอดีตมาทำการการต่อยอด เป็นการสร้างคุณค่างานหัตถกรรมในมุมมองใหม่ ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55)

โดยข้อที่มีค่าประเมินน้อยที่สุดคือ ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้นำรูปแบบและลักษณะงานหัตถกรรมต่างๆมาใช้ในการพัฒนา ต่อยอดได้อย่างมีคุณค่า (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.45) แต่ยังคงมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน

1..2.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ากลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50

เมื่อนำมาแจกแจงเป็นรายข้อ ที่มีค่าประเมินมากที่สุด 3 อันดับแรกพบว่า ผลงานเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55), การออกแบบและพัฒนา เป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54) และเป็นการนำเอาลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงไว้ด้วยลักษณะ ลวดลาย จุดที่น่าสนใจ ได้อย่างเหมาะสม สวยงาม (มิได้ละทิ้งส่วนสำคัญและความหมายที่มี) และการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสามารถนำมาใช้เป็นชุดข้อมูลและปฏิบัติ ในการวิเคราะห์เอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.52)

โดยข้อที่มีค่าประเมินน้อยที่สุดคือ มีการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม (เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ) และรูปแบบของการประยุกต์มิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบ มีวิธีการ และหลักการ ขั้นตอนการวิเคราะห์การพัฒนาได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.46) แต่ยังคงมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน

1.2.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ากลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อนำมาแจกแจงเป็นรายข้อ ที่มีค่าประเมินมากที่สุด 3 อันดับแรกพบว่า เป็นการเลือกใช้วัสดุที่ได้จากท้องถิ่นเข้าสู่การออกแบบได้อย่างคุ้มค่าและน่าสนใจและ ลักษณะในการผลิตเป็นผลงานสร้างสรรค์จากช่างพื้นถิ่น สามารถแสดงให้เห็นถึงความงามของภูมิปัญญาชาวบ้าน และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.56), ในการผสมผสานวัสดุ สามารถส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดความแปลกใหม่ และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิดได้ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55) และเป็นการต่อยอดให้เกิดผลงานใหม่ในการออกแบบ มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ มีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนหน้าที่ แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบและกรรมวิธีการผลิตในงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม และ วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบ มีความสอดคล้องกับการนำไปใช้ในการพัฒนา สามารถผลิตและใช้งานได้จริง มีความแข็งแรงและสวยงาม (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.54)

โดยข้อที่มีค่าประเมินน้อยที่สุดคือ มีการเลือกใช้วัสดุในท้องถิ่น เพื่อเข้าสู่การออกแบบ รวมถึงลักษณะกรรมวิธีการผลิตได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.49) แต่ยังคงมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน

1.2.4 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ากลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.44

เมื่อนำมาแจกแจงเป็นรายข้อ ที่มีค่าประเมินมากที่สุด 3 อันดับแรกพบว่า ผลงานเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่มีอัตลักษณ์ สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48), ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.47) และ กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำไปเป็นชุดข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์และออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบที่น่าสนใจได้ และ เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสืบสาน ลักษณะงานศิลปหัตถกรรมในอดีต เพื่อเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.46)

โดยข้อที่มีค่าประเมินน้อยที่สุดคือ รูปแบบผลงานมีความแปลกใหม่ สอดคล้องกับการพัฒนาหัตถกรรมไทยและความต้องการในสังคมปัจจุบัน (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.40) แต่ยังคงมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน

2. การศึกษาเพื่อสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจ ในลักษณะวิเคราะห์ผลโดยแบ่งแยกเป็นรายกลุ่ม ทั้ง 4 กลุ่ม จากจำนวน 500 คน ได้แก่ 1.กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 50 คน 2.กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง จำนวน 50 คน 3. กลุ่มผู้ประกอบการและนักออกแบบ จำนวน 50 คน และ 4.กลุ่มประชาชนทั่วไป จำนวน 350 คน ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการสร้างสรรค์ ประเมินข้อคำถามจากแบบสอบถามทั้งสิ้น 4 ประเด็น ได้ผลดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

จากการสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 50 คน ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปางจำนวน 4 ด้าน พบผลการศึกษาดังนี้

2.1.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีต่อผลงานด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม มีความคิดเห็นภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.42

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 15 ข้อ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีความพึงพอใจมากที่สุด คือการนำเอาทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลายมาประยุกต์ ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นคุณค่าทางงานหัตถกรรมในทิศทางใหม่ที่น่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50) รองลงมาคือ ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้นำรูปแบบและลักษณะงานหัตถกรรมต่างๆมาใช้ในการพัฒนา ต่อยอดได้อย่างมีคุณค่า, รูปแบบผลงานเป็นการแสดงถึงคุณค่าของงานหัตถกรรม ที่ควบคู่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม และผลงานที่ได้รับการพัฒนาเป็นการใช้คุณค่าของงานหัตถกรรมมาใช้ประโยชน์ ซึ่งมีการปรับรูปแบบหรือลักษณะต่างๆไปบ้างแต่ยังคงเป็นงานหัตถกรรมที่น่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.48) และผลงานเป็นการนำงานหัตถกรรมในอดีตมาทำการการต่อยอดเป็นการสร้างคุณค่างานหัตถกรรมในมุมมองใหม่ ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดีเท่ากับรูปแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรม แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและการใช้ทรัพยากรที่มีในชุมชน สู่การสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.46) ตามลำดับ

2.1.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีต่อผลงานด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.34

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 15 ข้อ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีความพึงพอใจมากที่สุด คือการออกแบบและพัฒนา เป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48) รองลงมา มีความพึงพอใจเรื่องของเป็นการนำเอาลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงไว้ด้วยลักษณะ ลวดลาย จุดที่น่าสนใจ ได้อย่างเหมาะสม สวยงาม (มิได้ละทิ้งส่วนสำคัญและความหมายที่มี) (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.42) และเรื่องผลงานเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอดและการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำมาใช้เป็นชุดข้อมูลและปฏิบัติ ในการวิเคราะห์เอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่) 4.40 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีต่อผลงานด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่นมีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.38

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 17 ข้อ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ การนำเอาทักษะ ภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสม น่าสนใจ เท่ากับประเด็นในการผสมผสานวัสดุ สามารถส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดความแปลกใหม่ และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิดได้ (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.52) รองลงมีความพึงพอใจเรื่อง มีการคัดเลือกใช้วัสดุ และกรรมวิธีการผลิตจากท้องถิ่นในแต่ละส่วนของการออกแบบและสร้างได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ เท่ากับประเด็นเรื่องการผสมผสานวัสดุและการผลิตจากภูมิปัญญาชาวบ้าน วัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เกิดประโยชน์ในการออกแบบให้เกิดความแตกต่าง สวยงาม ได้อย่างเหมาะสม และต่อยอดความคิดได้ในอนาคต (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.46) ตามลำดับ

2.1.4 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อผลงานด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตามีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.38

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 16 ข้อ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมีความพึงพอใจมากที่สุด คือผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56) รองลงมีความพึงพอใจเรื่องเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสืบสาน ลักษณะงานศิลปหัตถกรรมในอดีต เพื่อเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม เท่ากับประเด็นเรื่องผลงานเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่มีอัตลักษณ์ สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี และกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำไปเป็นชุดข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์สังเคราะห์และออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบที่น่าสนใจได้ (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.48) ตามลำดับ

2.2 กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง

จากการสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนจำนวน 50 คน ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปางจำนวน 4 ด้าน พบผลการศึกษาดังนี้

2.2.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่มีต่อผลงานด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรมมีความคิดเห็นภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.45

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 15 ข้อ พบว่า หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือเป็นการนำคุณค่าทางวัสดุจากธรรมชาติมาใช้พัฒนาผลงาน แบบเหมาะสมไม่สิ้นเปลืองหรือทำลายทรัพยากรธรรมชาติแบบไม่จำเป็น (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54) รองลงมีความพึงพอใจเรื่องของรูปแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรม แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและการใช้ทรัพยากรที่มีในชุมชน สู่การสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี และคุณค่าในงานหัตถกรรมบรรพบุรุษทิ้งไว้ให้สืบทอด เป็นมรดกแสดงถึง ความเจริญ ผลงานที่สร้างสรรค์เป็นการนำคุณค่าทางงานหัตถกรรมที่จับต้องได้ มาใช้ในการพัฒนาได้อย่างเหมาะสมเท่ากัน (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.50) ต่อมาประเด็นเรื่องผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้นำรูปแบบและลักษณะงานหัตถกรรมต่างๆมาใช้ในการพัฒนา ต่อยอดได้อย่างมีคุณค่า (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.48) ตามลำดับ

2.2.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่มีต่อผลงาน ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นมีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 15 ข้อ พบว่า หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือผลงานเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.60) รองลงมีความพึงพอใจเรื่องของการออกแบบและพัฒนา เป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.58) และประเด็นเรื่องผลงานออกแบบและพัฒนาเป็นจุดที่เห็นถึงนโยบายความทันสมัย และการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญาควบคู่กันอย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56) ตามลำดับ

2.2.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่มีต่อผลงาน ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่นมีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.37

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 17 ข้อ พบว่า หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือการนำเอาทักษะ ภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกันก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสม น่าสนใจ เท่ากับประเด็นแนวคิดการพัฒนา เป็นการกระตุ้นเพื่อให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของ ชุมชนศิลปหัตถกรรมผู้สร้างสรรค์งาน, ผู้ประกอบการ, นักวิชาการและนักออกแบบ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54) รองลงมีความพึงพอใจเรื่อง ผลงานเป็นส่งเสริมความร่วมมือระหว่างกลุ่มชุมชน ผู้สร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรม, ผู้ประกอบการ,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถาบันการศึกษา, นักวิชาการ, นักออกแบบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเกิดความเข้าใจในกรอบแนวความคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม การใช้วัสดุและกระบวนการผลิต สู่การสร้างสรรค์และปฏิบัติจริง (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46) รองลงมาประเด็นลักษณะในการผลิต เป็นผลงานสร้างสรรค์จากช่างพื้นถิ่น สามารถแสดงให้เห็นถึงความงามของภูมิปัญญาชาวบ้าน และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี (ค่าเฉลี่ยที่ 4.44) ตามลำดับ

2.2.4 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่มีต่อผลงาน ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตามีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.44

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 16 ข้อ พบว่า หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือผลงานเป็นการส่งเสริมเทคโนโลยี และองค์ความรู้ด้านการออกแบบ ผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่และน่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54) รองลงมีความพึงพอใจเรื่องผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่ และน่าสนใจ เท่ากับประเด็นผลลัพธ์ก่อให้เกิดการส่งเสริมให้กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม ได้รับการรับรองผลิตภัณฑ์มาตรฐานชุมชน (มผช.) และเท่ากับประเด็นเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสืบสาน ลักษณะงานศิลปหัตถกรรมในอดีต เพื่อเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50) และประเด็นเรื่องผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบและคุณลักษณะสะท้อนความเลิศของภูมิปัญญาไทย มีรูปแบบ สีสันและลวดลายที่สวยงาม (ค่าเฉลี่ยที่ 4.48) ตามลำดับ

2.3 กลุ่มผู้ประกอบการและนักออกแบบ

จากการสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ประกอบการและนักออกแบบจำนวน 50 คน ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปางจำนวน 4 ด้าน พบผลการศึกษาดังนี้

2.3.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ประกอบการและนักออกแบบที่มีต่อผลงานด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรมมีความคิดเห็นภาพรวมในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.09

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 15 ข้อ พบว่า ผลงานเป็นการนำงานหัตถกรรมในอดีตมาทำการการต่อยอด เป็นการสร้างคุณค่างานหัตถกรรมในมุมมองใหม่ ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.20) รองลงมีความพึงพอใจเรื่องของรูปแบบผลงาน เป็นการแสดงถึงคุณค่าของงานหัตถกรรม ที่ควบคู่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม และรูปแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรม แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและการใช้ทรัพยากรที่มีในชุมชน สู่การสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี และการนำเอาทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นคุณค่าทางงานหัตถกรรมในทิศทางใหม่ที่น่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.16) ต่อมาประเด็นเรื่องคุณค่าในงานหัตถกรรมบรรพบุรุษทิ้งไว้ให้สืบทอด เป็นมรดกแสดงถึง ความเจริญ ผลงานที่สร้างสรรค์เป็นการนำคุณค่าทางงานหัตถกรรมที่จับต้องได้ มาใช้ในการพัฒนาได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.14) ตามลำดับ

2.3.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ประกอบการและนักออกแบบที่มีต่อผลงานด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นมีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.05

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 15 ข้อ พบว่า ผู้ประกอบการและนักออกแบบมีความพึงพอใจมากที่สุด คือการออกแบบและพัฒนาดังกล่าว เป็นแนวคิดความเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา (พลวัต) อันเป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม ประเด็นในเรื่องผลงานเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด และประเด็นการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำมาใช้เป็นชุดข้อมูลและปฏิบัติ ในการวิเคราะห์เอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.12) รองลงมีความพึงพอใจเรื่องของมีการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม (เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ) ประเด็นเรื่องผลงานการออกแบบที่ได้รับการพัฒนา สามารถที่อธิบายความเป็นมา ชุดความเชื่อหรือรายละเอียดที่สำคัญของมิติวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน เป็นแนวคิดการรักษาไปพร้อมกับการพัฒนา ประเด็นผลงานออกแบบเป็นแนวคิดทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่จับต้องได้ซึ่งจะไม่ก่อเกิดปัญหาทางสังคมในอนาคต และประเด็นเรื่องเป็นการนำเอาลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงไว้ด้วยลักษณะ ลวดลาย จุดที่น่าสนใจ ได้อย่างเหมาะสม สวยงาม (มิได้ละทิ้งส่วนสำคัญและความหมายที่มี) (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.10) ตามลำดับ

2.3.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ประกอบการและนักออกแบบที่มีต่อผลงานด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่นมีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.06

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 17 ข้อ พบว่า ผู้ประกอบการและนักออกแบบมีความพึงพอใจมากที่สุด คือการเลือกใช้วัสดุที่ได้จากท้องถิ่นเข้าสู่การออกแบบได้อย่างคุ้มค่าและน่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.20) รองลงมีความพึงพอใจในเรื่อง การผสมผสานวัสดุ สามารถส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดความแปลกใหม่ และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิดได้ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.14) และเรื่องผลงานหัตถอุตสาหกรรม สะท้อนกรรมวิธีการผลิตจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเด็นเรื่องมีการเลือกใช้วัสดุในท้องถิ่นเพื่อเข้าสู่การออกแบบ รวมถึงลักษณะกรรมวิธีการผลิตได้อย่างเหมาะสม และการนำเอาทักษะ ภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสม น่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.10) ตามลำดับ

2.3.4 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ประกอบการและนักออกแบบที่มีต่อผลงานด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตามีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.99

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 16 ข้อ พบว่าผู้ประกอบการและนักออกแบบมีความพึงพอใจมากที่สุด คือผลลัพธ์ก่อให้เกิดการส่งเสริมให้กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม ได้รับการรับรองผลิตภัณฑ์มาตรฐานชุมชน (มผช.) (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.12) รองลงมีความพึงพอใจเรื่อง ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบและคุณลักษณะสะท้อนความเลิศของภูมิปัญญาไทย มีรูปแบบ สีสันและลวดลายที่สวยงาม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.08) และประเด็นเรื่องผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่ และน่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.06) ตามลำดับ

2.4 กลุ่มประชาชนทั่วไป

จากการสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของประชาชนทั่วไปจำนวน 350 คน ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปางจำนวน 4 ด้าน พบผลการศึกษาดังนี้

2.4.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของประชาชนทั่วไปที่มีต่อผลงาน ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรมมีความคิดเห็นภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.62

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 15 ข้อ พบว่า ประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจต่อประเด็นรูปแบบผลงาน เป็นการแสดงถึงคุณค่าของงานหัตถกรรม ที่ควบคู่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.67) รองลงมีความพึงพอใจเรื่องของการนำเอาทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นคุณค่าทางงานหัตถกรรมในทิศทางใหม่ที่น่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.66) ต่อมาประเด็นเรื่องผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการใช้คุณค่าของงานหัตถกรรมมาใช้ประโยชน์ ซึ่งมีการปรับรูปแบบหรือลักษณะต่างๆไปบ้างแต่ยังคงเป็นงานหัตถกรรมที่น่าสนใจ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64) ตามลำดับ

2.4.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของประชาชนทั่วไปที่มีต่อผลงาน ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นมีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.59

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 15 ข้อ พบว่า ประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด คือผลงานเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64) รองลงมีความพึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พอใจเรื่องของการออกแบบและพัฒนา เป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม และประเด็นเรื่องผลงานออกแบบและพัฒนา เป็นจุดที่เห็นถึงนโยบายความทันสมัย และการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ควบคู่กันอย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.62) ต่อมาเป็นการนำเอาลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงไว้ด้วยลักษณะ ลวดลาย จุดที่น่าสนใจ ได้อย่างเหมาะสม สวยงาม (มิได้ละทิ้งส่วนสำคัญและความหมายที่มี) (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.61) ตามลำดับ

2.4.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของประชาชนทั่วไปที่มีต่อผลงาน ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่นมีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.62

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 17 ข้อ พบว่า ประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด คือลักษณะในการผลิต เป็นผลงานสร้างสรรค์จากช่างพื้นถิ่น สามารถแสดงให้เห็นถึงความงามของภูมิปัญญาชาวบ้าน และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.67) รองลงมีความพึงพอใจเรื่อง เป็นการเลือกใช้วัสดุที่ได้จากท้องถิ่นเข้าสู่การออกแบบได้อย่างคุ้มค่าและน่าสนใจ และประเด็นวัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบ มีความสอดคล้องกับการนำไปใช้ในการพัฒนา สามารถผลิตและใช้งานได้จริง มีความแข็งแรงและสวยงาม (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.65) ต่อมาประเด็นในการผสมผสานวัสดุ สามารถส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดความแปลกใหม่ และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิดได้ ประเด็นผลงานที่ได้รับการพัฒนา มีความแปลกใหม่จากการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคการผลิต เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ และประเด็นเป็นการต่อยอดให้เกิดผลงานใหม่ในการออกแบบ มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ มีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนหน้าที่ แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบและกรรมวิธีการผลิตในงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.64) ตามลำดับ

2.4.4 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

จากผลความคิดเห็นและความพึงพอใจของประชาชนทั่วไปที่มีต่อผลงาน ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตามีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.51

โดยเมื่อวิเคราะห์รายข้อจำนวน 16 ข้อ พบว่า ประชาชนทั่วไปมีความพึงพอใจมากที่สุด คือผลงาน เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่มีอัตลักษณ์ สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.55) รองลงมีความพึงพอใจเรื่องผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม สะดวกต่อการใช้งาน มีความเข้ากันได้ขององค์ประกอบ (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.54) และประเด็นเรื่องผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เป็นของตนเอง สื่อถึงภูมิปัญญาไทยและรูปแบบดูเป็นสากลมากขึ้น (ค่าเฉลี่ยที่ 4.53) ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการสร้างสรรค์ (แบบแยกชุดผลิตภัณฑ์ ตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม)

ผลจากการสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้สอบแบบสอบถามจำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ท รงคุณวุฒิจำนวน 50 คน 2) กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน จำนวน 50 คน 3) กลุ่มนักออกแบบ จำนวน 50 คน และ4) กลุ่มประชาชนทั่วไปจำนวน 350 คน จำนวนรวมทั้งสิ้น 500 คน ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปางในแต่ละด้านจำนวน 6 ด้านได้แก่ ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา โดยแยกแบบสอบถามผลงานออกแบบทั้งหมดจำนวน 11 ชุด ผู้วิจัยสามารถเสนอผลการศึกษาดังนี้

3.1 ผลงานชุดเก้าอี้ จากแนวคิดแหย่ง (กูบหลังช้าง) มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.1.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.51)

3.1.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.54)

3.1.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.50)

3.1.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.1.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.50)

3.1.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.50)

3.2 ผลงานชุดเก้าอี้ จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.44) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.2.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.40)

3.2.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.45)

3.2.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.43)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.47)

3.2.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.45)

3.2.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.48)

3.3 ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.48) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.3.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.3.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.33 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.46)

3.3.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.3.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.50)

3.3.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.4 ผลงานโคมไฟตกแต่งจากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.49) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.4.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.51)

3.4.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.50)

3.4.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.50)

3.4.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.4.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.4.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.50)

3.5 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.5.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.47)

3.5.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.48)

3.5.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.5.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.46)

3.5.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.46)

3.6 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดหม้อดอกปูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.44) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.6.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรมพบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.48)

3.6.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.46)

3.6.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.48)

3.6.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.42)

3.6.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.41)

3.6.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.41)

3.7 โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.46) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.7.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.7.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.47)

3.7.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.49)

3.7.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.47)

3.7.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.43)

3.7.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.46)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดบัวตูม-บัวบาน มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.43) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.8.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.47)

3.8.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.42)

3.8.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.44)

3.8.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.48)

3.8.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.38)

3.8.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.40)

3.9 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล (ตอนกลางวัน และกลางคืน) มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.41) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.9.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.44)

3.9.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.43)

3.9.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.41)

3.9.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.43)

3.9.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.38)

3.9.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.39)

3.10 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา(การพัน) มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.45) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.10.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.48)

3.10.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.43)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

.3.10.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.46)

3.10.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.44)

3.10.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.43)

3.10.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.46)

3.11 ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดจากรูปทรงดอกเห็ด มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

3.11.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.48)

3.11.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.45)

3.11.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.46)

3.11.4 ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.45)

3.11.5 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.51)

3.11.6 ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.52)

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ เป็นการศึกษาเพื่อให้ได้กรอบแนวคิด ที่มีไว้สำหรับนำไปใช้ในการศึกษาขอบเขตของการศึกษาข้อมูลและขอบเขตของการออกแบบ ให้ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้สร้างสรรค์นั้น มีการพัฒนาและสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม ทั้งแนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่การประยุกต์ใช้ การศึกษาชุดความเชื่อและวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ การศึกษาการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมสู่การสร้างสรรค์ในปัจจุบัน การแสวงหา จุดดี-จุดเด่นภายในชาติ เพื่อทำการต่อยอดสร้างสรรค์ และปรับใช้ในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ให้เกิดผลเป็นเชิงประจักษ์ในเชิงการออกแบบสร้างสรรค์ เชิงวิชาการ และการสร้างคุณค่าให้กับวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา และมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจสำหรับหน่วยงานภาครัฐ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) จึงมีความสำคัญ เป็นแนวคิดที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในกระบวนการศึกษา ออกแบบและพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรมได้อย่างเหมาะสม การนำเอาชุดทฤษฎีและหลักการต่างๆดังกล่าวมาเข้าสู่ขอบเขตการศึกษาข้อมูลและขอบเขตของการออกแบบ เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ซึ่งทำให้แนวคิดในการพัฒนานั้นแคบลง สามารถจับประเด็น หรือแก่นสำคัญในการคัดเลือกข้อมูล แนวคิด วิเคราะห์สิ่งตั้งต้นและนำมาใช้สร้างสรรค์ได้อย่างถูกวิธี รวมถึงสอดคล้องกับนัยยะชุดความเชื่อ มิติของข้อมูลสั่งสมจากวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของได้อย่างเหมาะสม

“การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม” ประกอบด้วยการศึกษา การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ทางหัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการในสังคม การนำภูมิปัญญาที่มีในท้องถิ่นมาต่อยอดและประยุกต์ใช้ร่วมกัน ผสมผสานให้เกิดแนวคิดการนำเทคนิคเชิงช่างที่หลากหลายมาออกแบบให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่จากคนในชุมชน สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนศิลปหัตถกรรม เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเทคนิควิธีใหม่ๆในการสร้างผลงานร่วมกัน โดยการสร้างสรรค์คำนึงถึงการใช้วัสดุธรรมชาติให้เกิดประโยชน์ (Form follows materials) การใช้ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาสู่การผสมผสาน (Wisdom Combination) การนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ามาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ (Material Culture) เพื่อให้ผลงานที่ได้นั้น เพิ่มมิติคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายให้กับชิ้นงาน ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้นๆแตกต่างออกไป รวมถึงการได้ชุดข้อมูลที่มีไว้สำหรับการศึกษาเชิงวิชาการ การนำไปใช้ในการออกแบบเชิงพาณิชย์ การออกแบบสร้างสรรค์ในงานศิลปหัตถกรรม และการร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ เพื่อผลักดันผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์ สู่การจัดแสดงสินค้าและจัดจำหน่าย ให้เกิดรายได้เข้าสู่ชุมชน และกระตุ้นเศรษฐกิจให้กับจังหวัดและประเทศได้

โดยผลงานวิจัย ได้ทดลองการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้พัฒนาขึ้น ผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ ที่นำทักษะภูมิปัญญาทั้ง 4 แขนง อันได้แก่ ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้,ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน, ทักษะภูมิปัญญาด้านเครื่องปั้นดินเผาและทักษะภูมิปัญญาด้านการจักสาน มาผสมผสานและประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมกัน โดยมีสังคมและชุมชนเป็นตัวขับเคลื่อนและสร้างสรรค์ อันได้นำข้อมูลจากการศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อการพัฒนา ทั้งเรื่องปัญหาจากวัสดุทางธรรมชาติที่หายากขึ้น ใช้วัสดุทางจากธรรมชาติให้คุ้มค่าที่สุด (ทรัพยากรธรรมชาติถูกทำลาย), การพัฒนาเพื่อลดการคัดลอกหรือซ้ำซ้อนกันของผลงานสินค้าทางจังหวัดอื่นๆ การออกแบบเพื่อตั้งราคาที่เหมาะสมกับราคาของวัสดุ เครื่องมือ ลักษณะการผลิตและสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปและควรเพิ่มประโยชน์ใช้สอย เพื่อเพิ่มความคุ้มค่าสำหรับผู้บริโภคมากกว่าการประดับโชว์, การรักษาภูมิปัญญาพื้นถิ่น การอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปพร้อมกับการต่อยอด, การพัฒนาตามแผนพัฒนาจังหวัดฯที่สอดคล้องและจัดอยู่ในประเด็น**ยุทธศาสตร์ที่ 3** เรื่องสินค้าอัตลักษณ์หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางสังคมและวัฒนธรรม และอยู่ใน**กลยุทธ์ที่ 4** เสริมสร้างความเข้มแข็งให้เศรษฐกิจชุมชน ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยการส่งเสริมสนับสนุนการรวมกลุ่ม และพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน บนฐานรากของความรู้สมัยใหม่และภูมิปัญญาท้องถิ่น **ที่ 1** โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดสากล ซึ่งทำให้การพัฒนาแนวคิดจากงานวิจัยถูกผลักดันเข้าสู่โครงการในระดับจังหวัดและประเทศ (ปี 2563-2565) ซึ่งผลงานต้องตอบตัวชี้วัดตามแผนงานที่ต้องมีผลงานของชุมชนได้รับการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนและต้องมียอดจำหน่ายที่มากขึ้น, การส่งเสริมให้ผลงานได้เข้าสู่การให้คะแนนเพื่อจัดกลุ่มระดับผลิตภัณฑ์ ของการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion: OPC) ซึ่งต้องพัฒนาผลงานตามเกณฑ์การให้ค่าคะแนนที่ได้กำหนดไว้, การนำเสน่ห์แห่งวิถีการดำรงชีวิตในแบบดั้งเดิม (วิถีอัตลักษณ์ล้านนา)มาใช้ร่วมในการออกแบบ, การพยายามดึงทักษะความสามารถของชุมชนกลับมาสร้างสรรค์ให้มากที่สุด อันเนื่องจากที่ผ่านมาทำงานตามตลาดและมีการคัดลอกผลงานจึงทำให้ทักษะภูมิปัญญาได้เลือนหายไป (ซึ่งช่างในชุมชนมีฝีมือทางงานศิลปหัตถกรรมและหัตถอุตสาหกรรมสูง มีความสามารถเชิงช่าง และทักษะเฉพาะบุคคล มีเอกลักษณ์(เป็นงานศิลปะ) มีเทคนิคและเครื่องมือเป็นของตนเอง ซึ่งการพัฒนาเปลี่ยนแปลงต้องไม่มากจนเกินไป ให้คงความเป็นเอกลักษณ์เดิมไว้ หรือถ้าเป็นสิ่งใหม่ต้องอยู่ภายใต้กรรมวิธีการผลิตแบบเดิม), การพัฒนาควรนำทักษะเชิงช่างมาใช้ให้เกิดประโยชน์ แต่ต้องไม่ควรมากเกินความจำเป็น รักษาความงดงามและทักษะภูมิปัญญา และนำมาใช้มีส่วนร่วมในสัดส่วนที่เหมาะสม และการเพิ่มแนวคิดด้านแนวโน้มการออกแบบและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้แก่ชุมชน ได้ทดลองปฏิบัติการคิดและสร้างสรรค์ร่วมกัน ทั้งนี้ผลงานที่ได้ต้องส่งผลถึงความมีมูลค่าและคุณค่าที่ดี เหมาะสมกับเวลาเสียไปในการเรียนรู้และสร้างผลงานใหม่ ทั้งนี้รวมถึงการพัฒนาผลงานที่แบ่งออเป็น 2 แนวคิดคือ แนวคิดการพัฒนาเชิงนวัตกรรมที่เป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ และ แนวคิดการต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิมที่มีในชุมชนให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่

5.2.1 ผลลัพธ์การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

ได้ผลงานการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ทั้งสิ้นจำนวน 10 แนวคิด สรุปแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้ดังนี้

กลุ่มที่ 1 คือการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด จำนวน 5 แนวคิด

กลุ่มที่ 2 การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอดและส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมสามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่ จำนวน 5 แนวคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม มิได้นำเอาภูมิปัญญาทั้ง 4 กลุ่ม มาใช้ร่วมทั้งหมด ทั้งนี้ทำการศึกษาในแนวทางต่างๆเพื่อทำการคัดเลือก หาความเหมาะสมในการนำมาใช้ออกแบบผสมผสานร่วมกัน โดยในการออกแบบจะมีการคัดเลือกกลุ่มศิลปหัตถกรรมเป็นแกนหลักเพียง 1 กลุ่ม และนำกลุ่มที่เหลือมาใช้ในการประยุกต์ผสมผสาน ให้เกิดความเหมาะสมเรื่องขององค์ประกอบด้านความงาม และสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์นั้นๆ รวมถึงแนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ชุมชนของล้านนา มาใช้ในการพัฒนาร่วม เพื่อให้เกิดเอกลักษณ์และภาพลักษณ์ที่น่าจดจำ มีเรื่องราว ดังนั้นการคัดเลือกชุมชนศิลปหัตถกรรมเพื่อพัฒนา จึงต้องหาความเหมาะสมทั้งเรื่องวัสดุ เทคนิคในการสร้างสรรค์ทางภูมิปัญญา คุณสมบัติลักษณะเฉพาะ แนวคิดการผสมผสานและการนำมาใช้ร่วมในการออกแบบ

ซึ่งผลลัพธ์ของการออกแบบจำนวน 10 แนวคิด ได้ทำการประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจจำนวน 500 คน จากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 50 คน, หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง จำนวน 50 คน, ผู้ประกอบการและนักออกแบบ จำนวน 50 คน และกลุ่มประชาชนทั่วไป จำนวน 350 คน ได้ผลภาพรวมเรื่อง ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52), ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50), ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.52) และด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยที่ 4.44) โดยกลุ่มที่มีความพึงพอใจต่อภาพรวมของผลงานทั้งหมดได้แก่ กลุ่มประชาชนทั่วไป รองลงมาคือ กลุ่มหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ประกอบการและนักออกแบบ ตามลำดับ

แต่ถ้าพิจารณาความพึงพอใจเป็นรายผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ที่มีความพึงพอใจมากที่สุด 5 อันดับแรก คือ **1. ผลิตภัณฑ์ชุดเก้าอี้จากแนวคิดแหย่งจากกูบหลังช้าง (สัปคับช้าง)** เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาการแกะสลักหิน มาผสมผสานร่วมกัน โดยมีแนวคิดการออกแบบจากแหย่ง (กูบหลังช้างของชาวล้านนา) (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50) **2. โคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขงวัดพระธาตุลำปางหลวง** เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาการแกะสลักหิน มาผสมผสานร่วมกัน (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.49) **3. ชุดเก้าอี้และStool จากตังเหงาล้านนา** เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาการแกะสลักหิน มาผสมผสานร่วมกัน โดยดึงรูปแบบตัวเหงาล้านนาตามอาคาร ที่มีความอ้วนกลมและจุดโค้งรับกันที่สวยงาม (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.48) **4. โคมไฟตกแต่ง จากตัวเหงาล้านนา** เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการจักสาน และภูมิปัญญาการแกะสลักหิน มาผสมผสานร่วมกัน (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47) และ **5. โคมไฟตกแต่งจากรูปทรงดอกเห็ด** จำนวน 3 ผลงาน เป็นการใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ และภูมิปัญญาการจักสาน มาผสมผสานร่วมกัน (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47) ตามลำดับ นั้นแสดงให้เห็นว่าผลงานที่เป็นแนวคิดในกลุ่มที่ 1 การพัฒนาและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม เป็นแนวคิดที่น่าสนใจ และสามารถนำไปใช้ในการต่อยอดและพัฒนาได้

จากการประเมินผลความคิดเห็นและความพึงพอใจ ของกลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่มที่คัดเลือกทัศนคติและความพึงพอใจต่อผลงานที่ได้รับการออกแบบจะอยู่ในระดับที่ดีมากที่สุด(ค่าเฉลี่ยมากกว่า 4.20 ทุกด้าน) แต่เมื่อมาทำการวิเคราะห์รายละเอียดเนื้อหาตามแบบสอบถามจะพบว่า ใน**กลุ่มประชาชนทั่วไป** จะมีความพอใจในส่วนของผลงานสร้างสรรค์มาจากช่างพื้นถิ่น แสดงให้เห็นถึงความงามของภูมิปัญญาชาวบ้านและวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี มีเลือกใช้วัสดุที่ได้จากท้องถิ่นเข้าสู่การออกแบบได้อย่างคุ้มค่าและน่าสนใจ วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบ มีความสอดคล้องกับการนำไปใช้ในการพัฒนา สามารถผลิตและใช้งานได้จริง มีความแข็งแรงและสวยงาม ซึ่งกลุ่มประชาชนทั่วไปนี้มีความพอใจมากทุกผลงานที่ได้รับการออกแบบ มีมุมมองเรื่องนิยมแบบงานที่ไม่วุ่นวาย จับต้องได้ (ถ้าศิลปะมากไป ก็ไม่รับเนื่องจากไม่เข้าใจ) ด้านการใช้งานได้คุ้มค่ากับเงินที่จ่ายไป ผลงานมีความสวยงามและมีกลิ่นอายวัฒนธรรม และมีทักษะภูมิปัญญาที่ไม่เหมือนใคร และมองเห็นถึงการนำผลงานไปใช้งานในชีวิตประจำวันและตกแต่งบ้าน (ทำให้ทราบว่าการออกแบบและพัฒนาดำเนินงานได้อย่างถูกต้อง เพราะกลุ่มประชาชนทั่วไปคือกลุ่มผู้บริโภคหลักในการจับจ่าย และซื้อผลิตภัณฑ์)

ในส่วนของ**กลุ่มหน่วยงานของภาครัฐและเอกชน** จะมีความพอใจในส่วนของ เอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นอันดับแรก ว่าด้วยผลงานต้องเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด มีการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้ รวมถึงผลงานออกแบบต้องเป็นการส่งเสริมเทคโนโลยี และองค์ความรู้ด้านการออกแบบ ผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่และน่าสนใจ จากข้อมูลเป็นมุมมองที่เน้นหนักเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาต้องเป็นจุดที่เห็นถึงนโยบายความทันสมัย และการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ควบคู่กันอย่างเหมาะสม มองประเด็นเรื่องของการสนับสนุน การพัฒนาศักยภาพชุมชนและการอนุรักษ์วัฒนธรรมเป็นสำคัญ เป็นไปตามแผนยุทธศาสตร์ชาติและนโยบายต่างๆในการพัฒนาประเทศ

ในกลุ่มของ **กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ** ที่เป็นนักวิชาการ นักวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการศิลปะและการออกแบบ ด้านปรัชญา ด้านการจัดการวัฒนธรรม และด้านการตลาด จะพอใจผลงานที่ได้รับการพัฒนาเรื่อง ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม โดยเน้นหนักในประเด็นเกี่ยวกับการนำเอาทักษะ ภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสม น่าสนใจ และในการผสมผสานวัสดุ สามารถส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดความแปลกใหม่ และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิดได้ ซึ่งในกลุ่มนักวิชาการจะเป็นมุมมองด้านการพัฒนา การสร้างสรรค์ วิธีการคิดที่หลากหลาย และมีการนำองค์ความรู้ด้านการออกแบบมาใช้วิเคราะห์ให้ผลงานมีความน่าสนใจ และสามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชาติ มาประยุกต์ใช้พัฒนาให้เกิดประโยชน์ โดยไม่เกิดความคลาดเคลื่อนหรือความเข้าใจต่อชุดความเชื่อเดิม หรือใช้วัฒนธรรมที่ผิดแปลกออกไป ไม่เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำให้วัฒนธรรมหรือภูมิปัญญานั้นลดคุณค่าลงและยากต่อการยอมรับของคนในสังคม รวมถึงการเกิดผลงานทางวิชาการในด้านต่างๆเพื่อการเรียนรู้ต่อนักศึกษา นักวิชาการ และผู้ที่สนใจต่อไป

อย่างไรก็ตาม ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผลงานที่ได้พัฒนาจะอยู่ในระดับดีมากก็ตาม ในส่วนของ **กลุ่มนักออกแบบและผู้ประกอบการ** แม้มีความพอใจในระดับมาก แต่จะมีมุมมองการพัฒนาที่ต่างออกไป ซึ่งจะมีมุมมองว่า ผลงานที่ได้รับการพัฒนาควรมีการใช้วัสดุและภูมิปัญญามากกว่านี้ มีการออกแบบที่แปลกใหม่และต่างจากเดิมทีพบเห็นในปัจจุบัน รูปแบบผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมต้องมีความน่าสนใจมากกว่าเดิม ตรงกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงที่แปลกใหม่ ต้องการเห็นนวัตกรรมด้านการออกแบบ และควรยกระดับงานศิลปหัตถกรรมให้เกิดคุณค่ามากกว่าเดิม ซึ่งนักออกแบบและผู้ประกอบการจะมีความคิดเห็นที่ต่างออกไปจากอีก 3 กลุ่ม(กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ หน่วยงานของภาครัฐและเอกชน และกลุ่มประชาชนทั่วไป) ทำให้พบว่านักออกแบบจะเน้นเรื่องการออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนาเป็นอย่างมาก(แบบสุดขั่ว) จนมองข้ามประเด็นส่วนอื่นๆไป อาทิ เรื่องแนวคิดวัตถุประสงค์ในโครงการวิจัยฯในครั้งนี้ ทั้งเรื่องปัจจัยและเงื่อนไขต่างๆที่ส่งผลต่อการพัฒนา ด้านเทคโนโลยีที่มีในชุมชน ด้านความสามารถของคนในชุมชน ด้านเวลา ด้านงบประมาณ ด้านความต้องการของตลาด ด้านการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ร่วมในการออกแบบได้อย่างเหมาะสมมิใช่การนำส่วนเหลือของวัฒนธรรมมาใช้เป็นจุดขายใหม่แก่สินค้า เป็นต้น ดังนั้นในประเด็นดังกล่าวต้องทำการศึกษากระบวนทัศน์และทัศนคติของนักออกแบบ ที่มีต่อการออกแบบและพัฒนาในภาพรวมให้มากขึ้น รวมถึงการให้การศึกษาด้านการออกแบบสำหรับนักศึกษาที่จะเป็นนักออกแบบในอนาคต ให้เป็นลักษณะการบูรณาการความรู้ให้หลากหลายกว่าเดิม แม้กระทั้งการเรียนแบบร่วมศาสตร์องค์ความรู้ เช่นการศึกษาด้านการออกแบบร่วมกับด้านการจัดการวัฒนธรรม ด้านปรัชญา หรือ การศึกษาด้านออกแบบ ร่วมกับด้านเทคโนโลยี ด้านการตลาด ด้านเศรษฐศาสตร์เป็นต้น ซึ่งน่าจะเกิดความเข้าใจ และมองเห็นการพัฒนาเป็นภาพรวมของคนในสังคมมากขึ้น

5.2.2 ผลกระทบ หรือผลที่เกิดขึ้นภายหลังการวิจัยฯ

1. กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม เกิดการรวมกลุ่ม มีการผสมผสานภูมิปัญญาของตนเองร่วมกับภูมิปัญญาในแขนงอื่นที่มีความแตกต่างกันมากขึ้น เกิดการร่วมมือกันระหว่างชุมชนศิลปหัตถกรรม มีการหาจุดเชื่อมโยงการพัฒนาของวัสดุและเทคนิควิธีในการผลิต การช่วยเหลือเกื้อกูลกันในการปฏิบัติงาน การแก้ปัญหาร่วมกันเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ ทำให้เกิดเป็นผลงานผลิตภัณฑ์หัตถกรรมอุตสาหกรรมที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีการทดลองแนวทางการออกแบบที่นำเอาภูมิปัญญาที่ต่างกันมาผสมผสานเข้าด้วยกันทำให้เกิดเป็นผลงาน ซึ่งแนวทางที่ได้ทดลองขึ้น สามารถที่จะกระทำการออกแบบต่อยอด หรือแตกแขนงออกไปเป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบอื่นๆได้ต่อไป

2. ผลงานเป็นตัวอย่างการศึกษานำเอามิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ร่วมในการออกแบบ (Material Culture and Wisdom for Design) เพื่อเป็นการค้นหาแนวทางการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และพัฒนาผลงานที่มีอัตลักษณ์และแฝงด้วยวัฒนธรรม ซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เน้นถึงเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม สามารถบ่งชี้วิธีคิดในการพัฒนาว่า ถ้าวัฒนธรรมคือจุดสร้างความแตกต่าง การใส่จุดเด่นของวัฒนธรรมประจำชาติในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ (ในทิศทางที่เหมาะสม ไม่เป็นการทำลายหลักความเชื่อทางวัฒนธรรม และสังคมส่วนใหญ่ยอมรับ) นอกจากจะทำให้เกิดเอกลักษณ์ทางรูปลักษณ์ที่แตกต่างแล้ว ยังเพิ่มมิติคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายให้กับชิ้นงานด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้นๆ แตกต่างกันออกไป ดังนั้นจากตัวอย่างในการออกแบบ ทั้งแนวคิดจาก “แหย่ง” จากกูบหลังช้าง, จากตัวเหงาล้านนา, หม้อดอกบูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา สามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างในการศึกษา เรียนรู้แนวคิดในการวิเคราะห์สู่การพัฒนาและเป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่างที่นำมิติทางวัฒนาธรรมมาใช้ร่วมในการออกแบบได้ทางหนึ่ง

3. ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นจากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ตรงกับผลสรุปและความต้องการของการประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 (ประชาคมจาก 94 หน่วยงานที่เกี่ยงข้องในจังหวัดลำปางทั้งหมด) ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม อันส่งผลให้ผลข้อมูลงานวิจัย ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และผลการประเมินฯของโครงการวิจัยฯทั้งหมด ได้ถูกยกเป็น Case Study สำหรับในแผนการดำเนินงานของสำนักงานจังหวัดที่ต้องปฏิบัติในยุทธศาสตร์ที่ 3 สำหรับแผนการพัฒนาจังหวัดอีก 2 ปี(2564-2565) โดยโครงการวิจัยฯ ได้สอดคล้องและเป็นงานวิจัยที่ตรงประเด็นที่สำคัญกับการสรุปผลการประชุมคือ ลำปางมีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติในพื้นที่อยู่เป็นจำนวนมาก ประกอบกับส่งผลให้ในช่วงฤดูหนาวมีสภาพภูมิอากาศที่เย็นสบาย ซึ่งเป็นเสน่ห์ดึงดูดสำคัญต่อการเข้ามาเที่ยวชมของนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือน จังหวัดลำปางตั้งอยู่ในพื้นที่จุดศูนย์กลางทางภาคเหนือตอนบนของประเทศ เป็นพื้นที่เชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Location) ซึ่งสามารถเชื่อมโยงเส้นทางไปยังเมือง จังหวัด และภูมภาคอื่นซึ่งมีความสำคัญในแง่การพัฒนาเศรษฐกิจของจังหวัด ยึดแนวทางการพัฒนาในทุกมิติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งนำมาสู่การให้นิยามภายใต้วิสัยทัศน์ **“เมืองลำปางน่าอยู่ นครแห่งความสุข”**ให้มีความชัดเจนในแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนายิ่งขึ้น โดยมีเป้าหมายระยะแรกของการพัฒนาที่เน้นการพัฒนาภายใต้แนวคิด **“ชุมชนวิถีพอเพียง เมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์”** และระยะที่ 2 พัฒนาไปสู่ **“เมืองวัฒนธรรมที่มีความทันสมัย พัฒนาบนฐานของทุนทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่นเพื่อศักยภาพและขีดความสามารถสู่การแข่งขันในตลาดโลก Local to Global”** ส่งเสริมพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยการให้ความสำคัญกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น การพัฒนาการผลิตสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรมหัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน หัตถอุตสาหกรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และ**พัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน** มีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์และสภาพแวดล้อมที่ดี รวมถึงจังหวัดลำปางมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสน่ห์แห่งวิถีการดำรงชีวิตในแบบดั้งเดิม (วิถีอัตลักษณ์ล้านนา) ควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่มีมาช้านาน ซึ่งเป็นจุดเด่นและเป็นปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เชิงวัฒนธรรม เชิงนิเวศและผลิตภัณฑ์ทางภูมิปัญญาในรูปแบบต่างๆ (การออกแบบและพัฒนาต้องนำภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีอัตลักษณ์ล้านนาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของผลงานให้เกิดเอกลักษณ์และแตกต่าง น่าจดจำ)

4. งานวิจัยฯ มีความสอดคล้องกับนโยบายของชาติในการพัฒนาประเทศ คือ**การส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการของกลุ่มธุรกิจเป้าหมายวิสาหกิจชุมชน ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม** โดยจากการประชุมเชิงปฏิบัติการจัดทำแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (2561-2565) ฉบับทบทวนประจำปีงบประมาณ 2564 ได้มีการสรุปภาพรวม อันมีนโยบายหลักคือการพัฒนาศักยภาพชุมชน ทั้งด้านการเกษตร ด้านการท่องเที่ยว **ด้านผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชน** ด้านอุตสาหกรรมและด้านการค้าการลงทุน ผลักดันให้ไปสู่ระดับสากล ควบคู่ไปกับการพัฒนาสังคม คุณภาพชีวิต การศึกษา สาธารณสุข การส่งเสริมวัฒนธรรม อาชีพและความมั่นคง รวมถึงโครงการพื้นฐานเรื่องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

จากแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง ที่ต้องการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพชุมชน ด้านการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมและเซรามิค ซึ่งทิศทางการพัฒนาจังหวัดลำปางนี้ ทำให้งานวิจัยฯ ได้ระบุเข้าสู่เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์จังหวัดคือ **เป็นแหล่งสินค้าอัตลักษณ์ทางอุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนบนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน และอยู่ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม** ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยฯ ทั้ง เรื่องศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม, การพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรมจากกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนาจากทักษะภูมิปัญญาเชิงช่างในจังหวัดลำปาง 4 ประเภทที่เอื้อต่อการนำไปสู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมกัน, การวิเคราะห์และสร้างผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมต้นแบบ จากการใช้กรอบแนวคิดฯ ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ และการประเมินการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจของประชาชน หน่วยงานภาครัฐ ผู้ประกอบการ และนักวิชาการ ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ล้วนแล้วแต่เป็นชุดข้อมูลสำคัญ ในการดำเนินงานตามแผนนโยบายและยุทธศาสตร์ของจังหวัด และเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมตัวอย่างในการพัฒนาต่อยอด เพื่อให้ชุมชนและสังคมของกลุ่มศิลปหัตถกรรม ใน จ.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำปาง ได้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น มีการสร้างงาน สร้างรายได้จากแผนพัฒนาจังหวัด ได้รับการขยายโอกาสและได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ

ดังนั้นเมื่องานวิจัยฯเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ทำการเข้าไปมีส่วนร่วมกับทางสำนักงานจังหวัดลำปาง เพื่อหาทิศทางในการสร้างสรรค์งานให้เกิดมีผลงานออกแบบมากขึ้น และจำนวนที่มากขึ้น เพื่อให้มีผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมเพียงพอต่อการจำหน่ายและแสดงสินค้า รวมถึงหาวิธีการพัฒนาตลาด การจัดจำหน่าย และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อให้มีภาพรวมการพัฒนาทั้งระบบ ทั้งนี้ได้ทำการประชุมและหารือแนวคิด แผนดำเนินงานการพัฒนาร่วมกับสำนักงานพาณิชย์จังหวัด สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดลำปาง และสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัด เพื่อจัดตั้งโครงการต่างๆขึ้น อันส่งผลต่อการวิจัยและพัฒนา สนับสนุนการออกแบบ การเพิ่มมูลค่าสินค้า การตลาด และการส่งเสริมการขาย โดยได้จัดทำโครงการจังหวัดลำปาง งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2564 ต่างๆ (เริ่มดำเนินการโครงการเดือนตุลาคม 2563 – กันยายน 2564) เพื่อสนับสนุนงานวิจัยในอนาคตให้เป็นไปตามแผนงานดังนี้

1. ด้านการวิจัย สนับสนุนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม การเพิ่มมูลค่าสินค้าจากโครงการพัฒนาด้านอุตสาหกรรม การค้าและการลงทุน เรื่อง *พัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่สากล กิจกรรม ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาพื้นถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ* (ผลลัพธ์ได้ผลงานไม่ต่ำกว่า 200 ชิ้น) หน่วยงานผู้รับผิดชอบ **สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง**

2. ด้านการพัฒนาตลาด การจัดแสดงผลงาน และการจัดหาสถานที่จำหน่ายสินค้าผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากโครงการพัฒนาด้านอุตสาหกรรม การค้าและการลงทุน เรื่อง *Ceramic City กิจกรรม ลำปางนครหัตถศิลป์ ถิ่นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ Creative Industry Design Capital (CIDC)* หน่วยงานผู้รับผิดชอบ **สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดลำปาง**

3. ด้านการจัดแสดงผลงาน การประชาสัมพันธ์โดยการใช้สื่อออนไลน์เพื่อขยายตลาดสินค้าทั้งในและต่างประเทศ สำหรับจัดจำหน่ายทางออนไลน์ จากโครงการพัฒนาด้านอุตสาหกรรม การค้าและการลงทุน เรื่อง*ส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม เพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขัน กิจกรรม ส่งเสริมช่องทางการตลาดและการจัดจำหน่ายสินค้าจังหวัดลำปาง* หน่วยงานผู้รับผิดชอบ **สำนักงานพาณิชย์จังหวัดลำปาง**

4. ด้านการท่องเที่ยวและแสดงสินค้า จากโครงการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวและบริการ เรื่อง *เที่ยวลำปาง 365 วัน โดยได้จัดกิจกรรมงาน Event ขึ้นภายในจังหวัดลำปาง จำนวน 5 กิจกรรม* หน่วยงานผู้รับผิดชอบ **สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำปาง**

โดยผลงานวิจัยการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานภูมิปัญญาของชุมชน จะได้เข้าร่วม เพื่อได้รับต่อยอด การพัฒนาสินค้า พัฒนาด้านการตลาด การจัดจำหน่าย และการแสดงสินค้า ทั้งนี้เพื่อให้ผลดำเนินงานวิจัยบรรลุผลสำเร็จต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

1.ในการพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำไปใช้เป็นตัวกำหนดทิศทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม สามารถที่จะมีการเปลี่ยนแปลงได้อยู่เสมอตามกลไกของสังคม ที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนอย่างเป็นพลวัตอันเป็นความจริงที่หลีเลี่ยงไม่ได้ อาทิ ด้านการเปลี่ยนแปลงของสังคม ด้านการดำเนินชีวิต ด้านทรัพยากรธรรมชาติ ด้านสังคมผู้สูงอายุ ด้านความต้องการของผู้บริโภค ด้านการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี เป็นต้น ผู้ที่ศึกษานักออกแบบหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง ต้องทำการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ ธรรมชาติ และสังคมอยู่เสมอ

2. หลังสถานการณ์ โควิด 19 ลักษณะการซื้อผลิตภัณฑ์ของกลุ่มผู้บริโภค จะรัดกุมมากขึ้น ไม่ใช้สอยฟุ่มเฟือย การสร้างผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมหรือศิลปหัตถกรรม ต้องออกแบบและพัฒนาให้มีประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น มิใช่ใช้ประดับตั้งโชว์เพียงอย่างเดียว ให้เกิดความคุ่มค่าแก่ผู้บริโภค ควรมีขนาดที่เล็กลง ง่ายต่อการเลือกซื้อ รวมถึงราคาขายต้องไม่สูง

3. ในการทดลองใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ควรทำการศึกษาการนำเอาทักษะภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมอื่นๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและพัฒนามากขึ้น เพราะในศิลปหัตถกรรมบางอย่างจะมีจุดเด่น และอัตลักษณ์สำคัญ ที่สามารถนำมาประยุกต์ให้ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมใหม่นั้นมีความสวยงามและน่าสนใจมากขึ้นได้ รวมถึงมีเอกลักษณ์ของชุมชน มีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของศิลหัตถกรรมแขนงนั้นแฝงร่วมอยู่อีกด้วย อาทิ การทอผ้ากี่กระตุก ของชุมชนไหล่หิน, การจักสานพลาสติก ชุมชนบ้านแม่ไฮ, กลุ่มทอผ้าปกาเกอะญอ ชุมชนบ้านแม่เลียงพัฒนา และการทำดอกไม้ประดิษฐ์ ชุมชนบ้านแม่ฮวก เป็นต้น

4. ควรนำเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันมาใช้ร่วมในการพัฒนาหรือการผลิตให้มากขึ้น แต่ต้องไม่มากเกิน จนทำลายเอกลักษณ์ของงานศิลปหัตถกรรมลง เช่นการปักลวดลายผ้า โดยการใช้เครื่องจักทดแทนการปักด้วยมือในบางส่วน, การใช้เครื่องกลึงช่วยในการกลึงไม้ทรงกระบอก, การใช้เครื่อง CNC ในการแกะสลักไม้บางส่วน หรือการใช้เครื่องตัด Laser ฉลุไม้ให้ได้รูปทรงเพื่อลดเวลาในการผลิต เป็นต้น แต่ส่วนอื่นๆยังคงใช้ทักษะ ความสามารถเชิงช่างในการผลิตผลงานเช่นเดิม

5. จากการศึกษากรอบแนวคิดฯ ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นถึงประเด็นการออกแบบสร้างสรรค์ตามชุดเนื้อหาที่มีอยู่ภายใน ทำให้เห็นว่าวัตถุประสงค์สำหรับการออกแบบนั้น ส่งผลถึงชุดข้อมูลและทฤษฎีที่อยู่ภายในกรอบแนวคิดที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นในสถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ควรมีการเรียนการสอนที่เป็นลักษณะบูรณการความรู้หรือเป็นหลักสูตรที่เป็นการรวมศาสตร์องค์ความรู้หลายๆด้านร่วมกัน เป็นการศึกษาแบบสหวิทยาการ มิใช่เรียนเพียงศาสตร์หรือองค์ความรู้ด้านเดียวเกินไปอย่างปัจจุบัน (ซึ่งในหลักสูตรใหม่ๆที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เริ่มมีการปรับใช้หลักการดังกล่าวมากขึ้น เป็นการตั้งหลักสูตรระหว่างคณะวิชา) เช่น เมื่อต้องการผลงานที่เป็นลักษณะ*การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบดั้งเดิม*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาเรียนรู้พัฒนาผลงานจากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาพื้นถิ่น ต้องเป็นหลักสูตรสหวิทยาการศึกษา ด้านศิลปะและการออกแบบหรือการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเป็นหลัก ร่วมกับการศึกษาด้านการจัดการวัฒนธรรม ด้านปรัชญา ด้านภูมิปัญญาชุมชนและด้านการตลาด หรือต้องการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ*การพัฒนาผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อการจำหน่าย เป็นลักษณะผลิตจำนวนมาก (Mass Products)* ต้องเป็นหลักสูตรสหวิทยาการศึกษา ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นหลัก ร่วมกับ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้านวิศวกรรม และด้านการตลาด หรือ ถ้าต้องการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ*การนำเศษวัสดุทางธรรมชาติอันเกิดจากงานหัตถกรรมมากลับมาใช้ใหม่ หรือนำเศษวัสดุมาออกแบบผลิตภัณฑ์* ต้องเป็นหลักสูตรสหวิทยาการศึกษา ด้านศิลปะและการออกแบบเป็นหลัก ร่วมกับ ด้านวัสดุศาสตร์ ด้านวิศวกรรมอุตสาหกรรม และด้านการตลาด หรือถ้า*ต้องการออกแบบให้กับหน่วยงานทางภาครัฐสำหรับการส่งเสริมและพัฒนาชุมชน เช่นงานหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP หรือการพัฒนายกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยเครือข่ายองค์ความรู้ KBO (Knowledge – Based OTOP : KBO)* ต้องทำการศึกษา ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ร่วมกับ ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านการตลาด และศึกษาเกี่ยวกับเงื่อนไข เกณฑ์ข้อกำหนดต่างๆที่หน่วยงานภาครัฐสร้างเกณฑ์ขึ้น เป็นต้น เพื่อให้เกิดการศึกษาที่ตรงจุด ลดการสิ้นเปลืองสิ่งต่างๆที่ไม่จำเป็นออก (เช่นด้านวัสดุศาสตร์เพื่อการออกแบบ ถ้าเรียนรู้ไม่ตรงจะเป็นการเพิ่มขยะ (Down-cycling) สิ้นเปลือง ใช้งบประมาณที่สูงขึ้นแต่ได้วัสดุที่แย่กว่าเดิม ซึ่งไม่สามารถทดแทนวัสดุที่มีอยู่แล้วได้ หรือเรียนด้านวัฒนธรรมเพื่อประยุกต์ใช้ จะทำให้ทราบชุดความเชื่อ ทั้งชุดทฤษฎีความทรงจำหลัก และชุดทฤษฎีที่สืบค้น ทำให้เข้าใจเพื่อนำไปใช้มากขึ้น เป็นต้น) ทั้งหมดเพื่อเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศในอนาคต ให้มีความสามารถ และปฏิบัติงานได้ตรงกับสิ่งที่ได้ศึกษา ส่งผลต่อการขับเคลื่อนและพัฒนาประเทศต่อไป

6. ควรทำการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ให้มีรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าในงานวิจัยฯ ได้ทำการพัฒนาผลงานที่เป็นลักษณะขนาดที่ใหญ่ เป็นเครื่องเรือนและโคมไฟตกแต่ง อันเนื่องจากผู้วิจัยพยายามพัฒนาผลงานที่มีความยาก และมีความซับซ้อน เพื่อให้ทราบถึงขีดความสามารถและศักยภาพชุมชนให้มากที่สุด ซึ่งจะทำให้การพัฒนาในหน่วยที่เล็กลงในอนาคตสามารถออกแบบและสร้างสรรค์ได้ง่ายขึ้น และเกิดปัญหาต่อเนื่องน้อยที่สุด รวมถึงเป็นการให้ความรู้ด้านการออกแบบได้มากเช่นกัน โดยในการออกแบบในอนาคตควรทำการออกแบบให้เป็นผลิตภัณฑ์ในลักษณะขนาดที่หลากหลายขึ้นเป็นขนาดใหญ่ (L) ขนาดกลาง (M) และขนาดเล็ก (S) เพื่อเจาะผู้บริโภคได้กว้างขึ้น ทั้งผู้บริโภครายเดิม และการมองหาตลาดใหม่ กลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใหม่ ซึ่งผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ เช่น เครื่องเรือน โคมไฟตกแต่ง ของตกแต่งบ้านขนาดใหญ่อาทิ กรอบรูป ชั้นวางของ แจกันทรงสูงและกรอบกระจก เป็นต้น ผลิตภัณฑ์ขนาดกลาง เช่น Tableware ถ้วยชามตกแต่ง นาฬิกาตั้งโต๊ะ แจกันดอกไม้ กระถางต้นไม้ กระเป๋า ตะกร้า และอุปกรณ์ภายในห้องน้ำเป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลิตภัณฑ์ขนาดเล็ก เช่น ของประดับต่างๆ อาทิ กำไร สร้อยข้อมือ สร้อยคอ หมวก กระเป๋าถือ ที่ทับกระดาษ ของใช้ในสำนักงาน ของตกแต่งบ้านขนาดเล็กเป็นต้น

7. จากการศึกษางานวิจัยฯ ผู้วิจัยมองเห็นถึงนโยบายการส่งเสริมศิลปหัตถกรรมและผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมของชุมชน จากหน่วยงานจากภาครัฐ (สำนักงานจังหวัดของแต่ละจังหวัด) มักมีรูปแบบและทัศนะ สนับสนุนสังคมใหญ่ (กลุ่มผู้ผลิตศิลปหัตกรรมรายใหญ่ ที่มีโรงงานมีการผลิตเป็นของตนเอง มีงบประมาณ มีความพร้อมในทุกๆด้าน) มากกว่าที่จะสนับสนุนกลุ่มศิลปหัตถกรรมรายย่อย รายเล็ก หรือรายที่เป็นลักษณะทำงานกันเองตามครัวเรือน ซึ่งกลุ่มเล็กรายย่อยๆที่มีจำนวนที่มาก ควรเป็นกลุ่มที่ควรผลักดัน ส่งเสริมจากหน่วยงานทางภาครัฐให้เกิดการงานอาชีพ และพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือสินค้าของตนเองที่มีอยู่สู่การจัดจำหน่าย เพื่อสร้างรายได้ รวมถึงพัฒนาศักยภาพให้เท่าทันกับสังคมและเศรษฐกิจในปัจจุบัน แม้ว่าภาครัฐจะมีโครงการต่างๆและพยายามสนับสนุนให้เกิดการพัฒนากับกลุ่มดังกล่าวเช่น การประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP กลุ่ม (Quadrant D) หรือ โครงการพัฒนายกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยเครือข่ายองค์ความรู้ KBO (Knowledge – Based OTOP : KBO) เป็นต้น แต่การพัฒนาก็มักจะไปไม่สุดทาง เป็นเพียงแค่การจัดอบรมเพื่อทราบถึงปัญหา การส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาสินค้า ผลงานหรือรูปแบบสินค้าใหม่ๆ (ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัด และการให้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเข้ามาช่วยเหลือ ทั้งจากภาคเอกชนและสถาบันการศึกษาต่างๆ) แต่เมื่อได้สินค้าหรือผลผลิตนั้นขึ้นมากลับไม่มีการสานงานต่อ เป็นลักษณะได้สินค้ารูปแบบใหม่ๆมา-ขายไปแล้วจบเพียงเท่านี้ (แล้วจะอย่างไรต่อ ไม่มีการสร้างสินค้าขึ้นมาใหม่ให้เกิดการหมุนเวียน ไม่มีการประยุกต์ ไม่มีการต่อยอด ไม่มีการประเมิน ไม่มีการติดตามผล สรุปคือจบ ณ.ตรงนั้น ทั้งที่หน่วยงานภาครัฐเองก็ทราบถึงปัญหาว่า ชุมชนก็คือชุมชน ชาวบ้านก็คือชาวบ้าน กลุ่มคนเหล่านี้มีอาชีพเป็นสล่า เป็นช่างฝีมือศิลปหัตถกรรม มากกว่าที่เป็นกลุ่มผู้บริหารจัดการ ดังนั้นเมื่อได้ผลงานสร้างสรรค์มาแล้วจึงไม่สามารถดูแลตนเองได้ในระยะยาวหรือให้เกิดความยั่งยืนได้ ทั้งนี้การพัฒนาชุมชนมิเพียงแต่มีสินค้าที่ดี แปลกใหม่ น่าสนใจ แต่ต้องมีการบริหารจัดการที่ดีด้วย หรือมีการริเริ่มสร้างกลุ่มศิลปหัตถกรรมแบบร่วมกลุ่มกัน โดยมีภาครัฐเป็นผู้ประสานดูแลในเบื้องต้น) เช่น การให้งบประมาณในการส่งเสริมการขาย การจัดจำหน่าย, การให้ความรู้ด้านการขายทั้งในรูปแบบ Online, การจัดกลุ่มชุมชนให้เกิดความเข้มแข็งในรูปแบบ Lampang Brand (เป็นการทำงาน จัดกลุ่มร่วมกันโดยมีภาครัฐเป็นผู้บริหารจัดการ) แม้กระทั่งการจัดแสดงผลงานของศิลปหัตถกรรมของกลุ่มชุมชน ซึ่งจากที่กล่าวมาภาครัฐเองทราบถึงปัญหาแต่ไม่ได้แก้ไขให้ตรงจุด และไม่มีการดำเนินแผนการพัฒนาให้ครบกระบวนการจนถึงปลายน้ำจริงๆที่จะส่งเสริมให้ชุมชนต่างๆนั้นมีศักยภาพมากพอ ในการพัฒนาชุมชนของตัวเองอย่างยั่งยืน และพัฒนาชุมชนด้วยตนเอง นั่นจึงทำให้ชุมชนได้แต่รอคอยความช่วยเหลือของภาครัฐในแต่ละปี ว่าจะมีโครงการใดเข้ามาช่วยเหลือและมาจุนเจือกลุ่มงานศิลปหัตถกรรมชุมชนอย่างไรบ้าง เหมือนเป็นการรอคอยความช่วยเหลือไปตลอดชีวิต

กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมที่ได้รับการคัดเลือกเพื่อมีโอกาสได้ไปจัดจำหน่ายหรือแสดงสินค้าจากการสนับสนุนจากภาครัฐ ส่วนมากก็จะเป็นห้างร้าน บริษัทหน้าเดิม ที่วนเวียนเข้าออก ใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการต่างๆของแผนงานของจังหวัดและประเทศ ซึ่งชุมชนที่ต้องการได้รับการช่วยเหลือกลับไม่ได้มีการดูแล และส่งเสริมเท่าที่ควรจะเป็น กลุ่มศิลปหัตถกรรมหรือกลุ่มผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมหน้าเดิมจะมีการพัฒนา มีการปรับปรุงรูปแบบ และสามารถแข่งขันในกลุ่มผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในประเทศ และพัฒนาต่อไปยังต่างประเทศได้ แต่กลุ่มรากหญ้าหรือชุมชนศิลปหัตถกรรมขนาดเล็กก็จะไม่ได้รับโอกาสนั้น และจะค่อยๆสูญหายไปในที่สุด

8. จากการศึกษาวิจัยกรอบแนวคิดฯ ทำให้ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม หัตถอุตสาหกรรม ที่มีสิทธิ์ในการได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานทางภาครัฐ ทั้งการได้รับคัดเลือกจากจังหวัดได้ไปจัดงานแสดงสินค้าและจัดจำหน่ายระดับประเทศ ตามจังหวัดต่างๆ หรืองาน OTOP ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และปริมณฑลในส่วนกลาง (ไม่รวมงาน Eventต่างๆที่แยกย่อยตลอดปี) แม้กระทั้ง ได้รับการสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือสินค้าของตนเอง ทั้งนี้สินค้าต้องมีผลการประเมินการคัดสรรค์สุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ไม่ต่ำกว่า 3 ดาว ซึ่งขึ้นตอนในการที่จะได้ผลการประเมิน 3 ดาวที่ว่านี้ มีกระบวนการ มีเงื่อนไข มีเกณฑ์การประเมินและแผนการดำเนินงานที่สลับซับซ้อน มากกว่าที่ชุมชนศิลปหัตถกรรมขนาดเล็กหรือชุมชนศิลปหัตถกรรมตามครัวเรือนที่ต้องการพัฒนาจะสามารถเข้าใจ และปฏิบัติตามแนวทางที่วางไว้ได้อย่างครอบคลุม ส่งผลให้ชุมชนขนาดเล็กและชุมชนที่ต้องการพัฒนา จึงมักจะไม่ได้รับโอกาสนั้น

โดยเกณฑ์ ข้อกำหนดและเงื่อนไข ของการยื่นขอการรับรองมาตรฐานชุมชน มผช. และโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ทำให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นของชุมชน ที่ต้องแบกรับกฎเกณฑ์และเงื่อนไขจากทางภาครัฐที่ได้กำหนดขึ้นเพื่อทำการคัดเกณฑ์ชุมชนให้ห่างออกจากกัน อันเกิดมาจากการแข่งขันเพื่อให้ตนเองหรือชุมชนได้ผ่านการคัดเลือก มากกว่าให้ความช่วยเหลือให้อยู่ในเครือข่ายเดียวกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และสร้างสรรค์ผลงานศิลปหัตถกรรมร่วมกัน และมีหลายเกณฑ์ หลายข้อ ที่ชุมชนศิลปหัตถกรรมทั่วไปไม่สามารถกระทำได้ ยิ่งเป็นชุมชนที่มีขนาดเล็ก หรือกลุ่มที่กำลังพัฒนาไม่สามารถกระทำได้เลย การนี้ผู้วิจัยจึงขอยกตัวอย่าง การแจกแจงเกณฑ์ของรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน(มผช.) และ โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ที่ยากต่อการปฏิบัติดังนี้

8.1 ส่วนของการขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) โดยในการสร้างสรรค์ผลงานหรือสินค้าหัตถอุตสาหกรรม เพื่อที่จะเข้าสู่กระบวนการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (การให้คะแนนเป็นค่าดาว เพื่อให้ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ) จำเป็นต้องได้ใบรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนเสียก่อนจึงจะสามารถเข้าร่วมการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย โดยจะมีเวลาในการขอยื่นได้ตลอดทั้งปีและประกาศผลปีละ 2 ครั้ง ซึ่งในข้อกำหนด มีเกณฑ์ที่ยากต่อการปฏิบัติอยู่หลากหลายข้อ มิใช่มีแต่ผลงานแล้วจะสามารถได้การรับรองได้ จะต้องมีบรรจุภัณฑ์ มีฉลาก

จากเกณฑ์ และเงื่อนไขต่างๆของการขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน มีการกำหนดคุณสมบัติต่างๆและรายละเอียดที่ชัดเจนในแต่ละข้อ ปัญหาคือ ถ้าเป็นกลุ่มศิลปหัตถกรรมรายใหญ่เป็นห้างร้าน บริษัท ที่มีกระบวนการทำงานที่ครบวงจร มีต้นทุนในการออกแบบและพัฒนาผลงาน จะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่มีปัญหาใดๆสามารถนำผลงานที่มีเข้ารับการประเมินได้ (ประเมินจากการสุ่ม 3 ผลงาน นั้นแสดงว่าผลงานศิลปหัตถกรรมหรือสินค้า ต้องมีการผลิตและสร้างมากกว่า 1 ชิ้น หรือเป็นลักษณะการผลิตที่สามารถผลิตได้ในจำนวนที่มาก แล้วชุมชนขนาดเล็กจะทำเช่นไร ทำได้อย่างไร) แต่กลับชุมชนศิลปหัตถกรรมขนาดเล็ก หรือศิลปหัตถกรรมในครัวเรือนจะทำได้เช่นไร ทั้งเรื่องจำนวนการผลิตที่ต้องใช้เวลานาน การสร้างบรรจุหีบห่อ การจัดทำเครื่องหมายและฉลาก ซึ่งทุกอย่างต้องใช้งบประมาณและมีองค์ความรู้ในการทำงาน (ชุมชนทั่วไปทำได้ยาก) ส่วนในหัวข้อคุณลักษณะที่ต้องการ ชุมชนมีความสามารถที่จะพอกระทำได้แต่ต้องใช้เวลาเพื่อให้ผลงานที่ได้มีความละเอียดสวยงาม แต่ที่น่าเป็นห่วงคือ เรื่องของจำนวนของชิ้นงาน บรรจุภัณฑ์ และเครื่องหมาย ฉลากต่างๆ ซึ่งต้องอาศัยทักษะและความละเอียดในการทำงานสูงและมีทักษะความแตกต่างกับงานหลักที่ชุมชนกระทำอยู่ (เช่นงานเครื่องปั้นดินเผา งานแกะสลัก งานจักสาน เป็นต้น) แม้ว่าที่ผ่านมาสำนักงานจังหวัด โดยสำนักงานพัฒนาชุมชน จะเข้ามาช่วยเหลือในโครงการการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้แก่ชุมชน แต่ก็เป็นเพียงการแก้ไขที่ปลายเหตุ เพราะเมื่อทำการออกแบบและสร้างให้เป็นที่เรียบร้อยตามจำนวนชิ้นงานหรือตามจำนวนการว่าจ้าง เมื่อทำการประเมินและจัดจำหน่าย บรรจุภัณฑ์และเครื่องหมายการค้าฉลากเหล่านั้นก็จะหมดไป ไม่มีการผลิตจำนวนใหม่หรือผลิตเพิ่มเพื่อนำมาใช้งานอีกเพราะต้องใช้ทุนของชุมชนเองไม่มีงบประมาณให้(ที่ชุมชนไม่อยากผลิตเพิ่ม อันเนื่องจากไม่เห็นถึงความสำคัญ และมองว่าเป็นงานที่ภาครัฐนำเข้ามาให้เกิดเนื้องานที่มากขึ้น รวมถึงการสร้างเงื่อนไขมากำกับชุมชน) กลายเป็นการสร้างขึ้นมาเป็นครั้งๆแล้วหมดไป คำถามที่เกิดคือมันไม่ได้เกิดความยั่งยืน มิทำให้ชุมชนศิลปหัตถกรรมนั้นเกิดความรู้ ความสามารถ หรือตอบสนองความต้องการแท้จริงในการพัฒนาสินค้าศิลปหัตถกรรมชุมชน เป็นเพียงการสร้างกรอบเงื่อนไขเพื่อมาจัดลำดับให้อยู่ในเกณฑ์ ให้ชุมชนได้ปฏิบัติ ทั้งที่ความเป็นจริงแล้วควรรับรองที่ผลงานและผลักดันชุมชนในสิ่งที่ชุมชนต้องการจริงๆในปัจจุบัน (ต้องสุ่มผลงานทั้งหมด 3 ชิ้น บรรจุภัณฑ์ และฉลาก เครื่องหมายการค้า อย่างละ 5 ชิ้น) แค่การขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) ก็สร้างความยากลำบากให้แก่ชุมชนแล้ว ชุมชนรายเล็กจะพัฒนาสู่การจำหน่ายได้อย่างไร และเข้าสู่การจัดอันดับการคัดสรรได้อย่างไร แค่ในส่วนของการผลิตผลงานให้ตอบโจทย์ ตอบข้อกำหนดลักษณะที่ต้องการก็ต้องใช้ทักษะฝีมือ และใช้เวลา ก็นับเป็นสิ่งที่ยากมากแล้ว

8.2 โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion *: OPC)* เมื่อสินค้าหรือผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้รับการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน(มผช.) เป็นที่เรียบร้อย จึงสามารถนำผลิตภัณฑ์ของตนเองนั้นเข้าสู่กระบวนการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ไทยได้ โดยการคัดสรรจะทำการเปิดให้ได้ร่วมคัดเลือกวัดค่าคะแนน 2 ปี 1 ครั้ง (ชุมชนต้องสามารถขอรับรอง มผช.ให้ได้เพื่อทันต่อช่วงเวลาการรับสมัคร) ซึ่งจากกระบวนการนี้เองทำให้พบว่า โอกาสของกลุ่มศิลปหัตถกรรมขนาดเล็กที่เป็นของท้องถิ่นจริงๆ ยากต่อการผ่านการคัดสรร (มากกว่า 3 ดาว) เพราะศึกษาจากเกณฑ์ ข้อกำหนด เงื่อนไขของการวัดแล้ว มีอยู่หลากหลายข้อที่ปฏิบัติได้ยาก จนถึงบางข้อไม่สามารถปฏิบัติตามได้เลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งนี้จากการศึกษา ทำให้ทราบว่าชุมชนศิลปหัตถกรรมโดยทั่วไปนั้น แทบจะไม่ทราบหลักเกณฑ์การประเมิน ข้อกำหนดและค่าคะแนนในการวัด สำหรับทำการประเมินงานของ โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) เมื่อเกิดลักษณะเช่นนี้ขึ้น ชุมชนศิลปหัตถกรรมจะทราบได้อย่างว่าจะต้องเตรียมผลงานอย่างไร ต้องเตรียมข้อมูลอะไรที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องในการประเมินบ้าง และต้องพัฒนาอะไรเพิ่มเติมเพื่อให้ตนเองและชุมชนได้รับผลการประเมินและการจัดระดับผลิตภัณฑ์ที่ดีขึ้น สำหรับการเข้าสู่การขับเคลื่อนและพัฒนาชุมชนที่เกี่ยวกับศิลปหัตถกรรมและผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในทิศทางที่ถูกต้องในอนาคต

แนวทางการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ต่างๆที่ภาครัฐได้กำหนดขึ้น สามารถสรุปได้ว่า

1. รัฐมีอำนาจต่อรอง กล่าวคือภาครัฐเน้นความเป็นเศรษฐกิจนิยม มากกว่าการขับเคลื่อนและพัฒนาของชุมชนอย่างแท้จริง

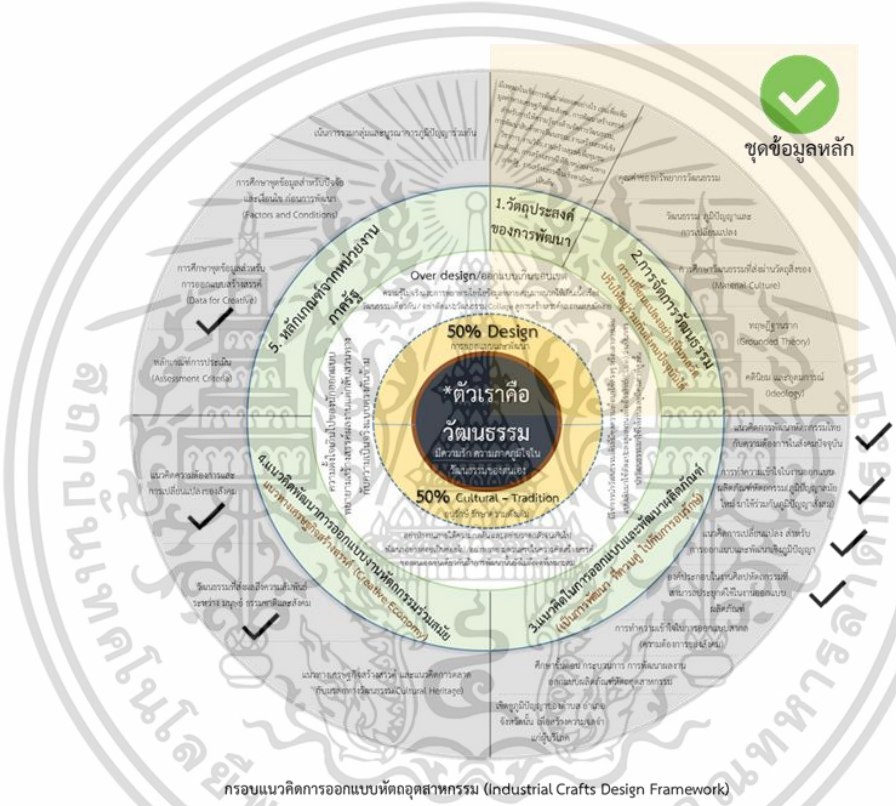
2. การสร้างความเลื่อมล้ำ คือการสร้างหลักเกณฑ์เพื่อมาเป็นตัวกำหนด สร้างระยะห่างให้เกิดขึ้น เกิดการแข่งขัน การตัดสิน เอารัดเอาเปรียบ การคัดลอกสินค้า ถ้าเกิดเหตุเช่นนี้ความเอื้ออาทร การร่วมไม้ร่วมมือ การช่วยเหลือกันระหว่างชุมชนก็นับจะยิ่งถอยห่างไป การเลื่อมล้ำนี้จะก่อเกิดปัญหามากมายในอนาคต เช่น ผู้ที่มีส่วนได้จะเล็กลง ผู้ที่มีส่วนเสียจะมากขึ้น (รวยกระจุก จนกระจาย) กล่าวคือ ชุมชนที่มีขนาดใหญ่ หรือกลุ่มที่ตั้งเป็นห้างร้าน จะเกิดการจ้างผลิตหรือแยกส่วนผลิต ให้ชุมชนที่มีความสามารถแต่ไม่มีงบประมาณ ไม่มีทุน ไม่มีกำลังคน ไม่มีเครื่องจักร ไม่มีความรู้เรื่องการสร้างสรรค์ มาขับเคลื่อนตนเอง สรุปผู้ที่มีโอกาสจะกุมความได้เปรียบ สร้างผลกำไรให้กับตนเอง(จากการสนับสนุนจากภาครัฐ) และกลุ่มชุมชนขนาดเล็กก็ยากที่จะพัฒนาตนเองไปสู่จุดที่ทำให้ชีวิตดีขึ้นได้ จากงานสร้างสรรค์และทักษะฝีมือทางหัตถกรรม เป็นต้น

9. ในการนำวัฒนธรรม ประเพณี คตินิยม มาใช้ในการพัฒนาสร้างสรรค์ ควรต้องศึกษาให้ลึกซึ้ง ถ้าวัฒนธรรมที่จะนำมาใช้นั้น มีความเกี่ยวข้องกับสังคม มีความละเอียดอ่อน หรือส่งผลต่อชุดความเชื่อ ทั้งทางศาสนา ชาติ หรือฐานานุศักดิ์ ก็ควรที่จะหลีกเลี่ยง ให้วัฒนธรรม ประเพณี นั้นคงอยู่ในรูปแบบที่ควรจะเป็น มิควรก้าวล่วงนำไปใช้ซึ่งอาจจะก่อเกิดปัญหาตามมาได้ภายหลัง วัฒนธรรมใดที่มีชุดความเชื่อหรือชุดทฤษฎีหลักอันดีงาม หรือยังคงดำเนินอยู่ในสังคม ก็ควรปล่อยให้วัฒนธรรมนั้นคงอยู่แบบเดิมต่อไป เพราะวัฒนธรรมยังคงดำรงอยู่ได้ในขนบของปัจจุบัน ดังนั้นในกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนี้ เป็นเพียงแนวคิดที่ว่าด้วยการเชื่อมโยงชุดข้อมูล ที่ควรจะต้องศึกษาในขอบเขตที่ครบถ้วนเหมาะสม ลดความอคติและเพิ่มความกระจ่างชัดให้แก่ข้อมูลก่อนนำมาใช้สร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและสามารถอธิบายชุดข้อมูลที่นำมาใช้ในการออกแบบได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง และเหมาะสม

10. ชุดกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น เมื่อทำการศึกษาจะพบว่า มีชุดข้อมูลและทฤษฎีที่อยู่ภายในอย่างมากมาย มีความหลากหลายและมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ผู้ที่นำมาใช้ต้องทำการแยกแยะชุดข้อมูล ให้เกิดความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตนเองต้องการนำมาใช้ออกแบบสร้างสรรค์ ทั้งนี้เมื่อศึกษากรอบแนวคิดแล้ว ต้องย้อนกลับไปศึกษา การ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ข้อมูลใน Content Analysis ประกอบการพิจารณาด้วยทุกครั้ง เพื่อจะได้ชุดข้อมูลที่มีความเหมาะสมให้มากที่สุดต่อการพัฒนา เช่น ถ้าต้องการพัฒนาโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อการศึกษา ค้นคว้าเชิงวิชาการ งานวิจัย และการจัดการทางด้านวัฒนธรรม ให้ผลงานที่ได้รับการออกแบบเป็นเสมือนการส่งผ่านทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีการสอดแทรกลักษณะทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอยู่ในตัวผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมอย่างลึกซึ้ง สามารถอธิบายลักษณะความเป็นมาเชิงลึกได้อย่างละเอียด แสดงถึงวัฒนธรรมที่นำมาจากต้นฉบับได้อย่างแยบยล ส่งผ่านชุดทฤษฎี ความเชื่อ วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของได้อย่างสมบูรณ์ โดยจะมีการแยกแยะและเลือกกลุ่มชุดข้อมูล ดังภาพที่ 5.4



ภาพที่ 5.4 ชุดข้อมูลที่ต้องทำการศึกษาของกรอบแนวคิดฯ ตามวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรม

สิ่งที่ต้องทำการศึกษา ค้นคว้าและหาข้อมูล ได้แก่

หัวข้อหลัก - **การจัดการทางวัฒนธรรม** ประกอบด้วย คุณค่าทางทรัพยากรวัฒนธรรม, วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและความเปลี่ยนแปลง, การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture), ทฤษฎีฐานราก(Grounded Theory)และคตินิยม อุดมการณ์ (Ideology)

ชุดข้อมูลรอง (ศึกษาจาก Content Analysis – Coding และคำอธิบายรายละเอียดในเนื้อหาเพิ่มเติมให้เข้าใจก่อนนำไปใช้) ประกอบด้วย แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน, แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม, วัฒนธรรมที่ส่งผลถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม, การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม(ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม), แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา, องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ และ การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์(Data for Creative)

ดังนั้นในการเลือกกลุ่มชุดข้อมูลในกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ จำเป็นต้องเลือกชุดข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาเป็นสำคัญ นั่นจะทำให้ผลลัพธ์ที่ได้ตรงตามขอบเขตที่ทำการศึกษาได้อย่างตรงประเด็น และมีความสมบูรณ์ของเนื้อหาได้ครบถ้วน ครอบคลุม ให้การออกแบบและพัฒนานั้นตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจนที่สุด (ศึกษางานตัวอย่างการจัดกลุ่มสำหรับการวิเคราะห์ ได้ในภาคผนวก ง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย. 2558. **คู่มือการดำเนินงาน ผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP ประจำปี 2558**. กรุงเทพฯ : พิมพ์ที่สำนักงานส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย.

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทวงอุตสาหกรรม. 2543. **รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย**. กรุงเทพฯ : พิมพ์ที่กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.

กรมการพัฒนาชุมชน. 2562. **คู่มือแนวทางและหลักเกณฑ์การ คัดสรรสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน.

กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์, 2554. **Marketing Panorama การตลาดมุมกว้าง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ.

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

กัมพล แสงเอี้ยม. 2559. “วัฒนธรรมร่วมสมัยสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น”**วารสารศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.** 11(1) : 1-18.

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2552. **การศึกษาและพัฒนาการนำเอาเส้นใยพืชผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องเรือนในสไตล์ล้านนา**. สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง : รายงานวิจัยได้รับการสนับสนุนจากกองทุนวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2552.

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2560. “เทคนิคการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship).” **Rajabhat Journal of Sciences, Humanities & Social Sciences**. 18(2) : 254-269.

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561. “พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม.” **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.** 9(2) : 333-366.

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561. “ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(กวม).” **วารสารสหวิทยาการมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**. 15(1).

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2562. “แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สับสน.” วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 21(2).

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561. “การศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมสำหรับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ในประเทศไทย กรณีศึกษา: การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัดลำปาง.” **วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

กุศล พิมาพันธุ์ศรี. 2554. “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วยวิศวกรรมคันไซ New Product Development Using Kansei Engineering.” ใน**การประชุมวิชาการด้านการพัฒนาการดาเนินงานทางอุตสาหกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 2 (CIOD 2011)**. กรุงเทพฯ : คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

เก็จกนก เอื้อวงศ์. 2558. **สื่อการเรียนการสอนการวิจัยเชิงคุณภาพ Qualitative Research**. [online]. Available : http://nursing.stou.ac.th/UploadedFile/power%20point.

โขมสี แสนจิตต์. 2555. “ร่องรอยข้าวในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย.” ใน**การประชุมวิชาการระดับชาติ อุบลวัฒนธรรม ครั้งที่1 คน ค้า ข้าว ในลุ่มน้ำโขง**. อุบลราชธานี : มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.

คณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์แห่งชาติ(กอ.นตผ.) .2546. **ผลิตภัณฑ์ผ้า ภูมิปัญญาไทย**. โครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ : สำนักนายกรัฐมนตรี ว่าด้วย คณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์แห่งชาติ.

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2549. “เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา.” ใน**โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา.** เชียงใหม่ : คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

จันทพร จดจำ. 2554. “การศึกษาและออกแบบโคมไฟติดเพดานสำหรับศูนย์บริการนักท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อน.” ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง.

จริยา เสถบุตร. 2526. **ระเบียบวิจัยทางการศึกษา**. ขอนแก่น : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

จุน ซาดุราดะ. 2558. **Basic Infographic**. แปลโดย ณิชมน หิรัญพฤกษ์. นนทบุรี : ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

ชาย โพธิสิตา. 2547. **ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ**. นครปฐม: โรงพิมพ์อมรินทร์พริ้นติ้งและพับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)

ชาตรี ประกิตนนทการ. 2558. **สถาปัตยกรรมไทย หลังรัฐประหาร 19 กันยา 49**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อ่าน.

ณพล พิษณานุรักษ์. 2556. “การศึกษาเทคนิคศิลปหัตถกรรมการทำตุงใยชาวล้านนา เพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องเรือน.” ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

ธนินทร์ รัตนโอฬาร. สิงหาคม 2559. เอกสารประกอบการสอนสถิติขั้นสูงเพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ธีระชัย สุขสด. 2544. **การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม**. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

นภดล สหชัยเสรี. ม.ป.ป. เอกสารการสอนระเบียบวิธีวิจัย. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง.

นัททนี เนียมทรัพย์. มปป. **Form follows material**. [online]. Available : www.arch.chula.ac.th/ejournal/files/article/j7NmDs5KyTSun102929.pdf.

นิรัช สุดสังข์. 2559. **ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

นิรัช สุดสังข์. 2548. **ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

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

บุญชม ศรีสะอาด. 2535. **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

ประจวบ เอี่ยมผู้ช่วย .2540. **ศิลปโบราณคดีของไทย** . กรุงเทพฯ : พิมพ์โดยฝ่ายเอกสารและตำรา สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.

ประชิด สกุณะพัฒน์, วิมล จิโรจพันธุ์, กนิษฐา เชยทีวงศ์. 2551. **มรดกทางวัฒนธรรมทางภาคเหนือ**. กรุงเทพฯ : สำนักงพิมพ์แสงดาว.

ประชิด สกุณะพัฒน์, วิมล จิโรจพันธุ์, กนิษฐา เชยทีวงศ์. 2551. **มรดกทางวัฒนธรรมทางภาคกลางและภาคตะวันออก**. กรุงเทพฯ : สำนักงพิมพ์แสงดาว.

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

ปิยะวัติ บุญ-หลง และคณะ. 2559. **งานวิจัยเพื่อสังคม : หลักการและวิธีการ**. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย(สกว).

ผดุงชัย ภู่พัฒน์. ตุลาคม 2559. เอกสารประกอบการสอนระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษาขั้นสูง. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2545. **วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรเทพ เลิศเทวศิริ. 2545. **Design Education 1 : รวมบทความและรายงานการวิจัยศาสตร์แห่งการออกแบบ.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

พัชฎาวรรณ กันทะสอน. 2557. “การศึกษาและออกแบบโคมไฟตกแต่ง โดยใช้แนวคิดจากเทคนิคภูมิปัญญาการทำงอบ(หมวกจักสาน).” ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง.

รวมบทความวิชาการและบทความวิจัยทางการออกแบบ. 2547. **Design 2 Education กี่คิดออกแบบและมิติทางวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โยธิน ศรีโสภา. 2550. “การพัฒนาระบบการประเมินผลด้วยวิธีดุลยภาพ สำหรับคณะครุศาสตร มหาวิทยาลัยราชภัฏ.” ปริญญานิพนธดุษฎีบัณฑิต. คณะบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

โยธิน แสวงดี. 2541. **การสนทนากลุ่ม**. รวมบทความทางวิธีวิทยาการวิจัย เล่ม 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

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

วราวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. 2549. **วิถีไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อินเดียนสโตร์.

วัชรินทร์ พันทิสืบ. 2551. “การศึกษาและออกแบบโคมไฟระย้าโดยได้แรงบันดาลใจมาจากศิลปะล้านนา (หม้อดอกปูรณฆฏะ).” ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง.

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2537. **ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน**. เล่มที่2. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ฟจำกัด.

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

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2558. **พจนานุกรมหัตถกรรม เครื่องมือเครื่องใช้พื้นบ้าน.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.

วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. 2548. **หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์**. กรุงเทพฯ : แอปป้าพริ้นติ้งกรุ๊ป.

วัชรินทร์ อินพรหม. 2561. “รูปแบบการมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่นของประชาชน”.**วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**. 8(3).

วิจิตร อาวะกุล. 2541. **เทคนิคการประชาสัมพันธ์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริชัย กาญจนวาสี. 2546. **ทฤษฎีการประเมิน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เท็กซ แอนดเจอรนัล พับลิเคชั่น

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. 2549. **การวิจัยธุรกิจ**. กรุงเทพฯ: ไดมอนอินบิสสิเน็ตเวิร์ล.

ศิริวัฒน์ แสนเสริม. 2547. **”มิติทางวัฒนธรรมกับการออกแบบ” Design Education 2 รวมบทความทางวิชิการบทความวิจัยทางการออกแบบ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

สงวน โชติสุกรรัตน์. 2512. **ประเพณีไทยภาคเหนือ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สฤษดิ์พงษ์ ลิมปิษเฐียร และปัญญา ธีระวิทยเลิศ. 2557. **ประมวลสาระชุดวิชา หน่วยที่ 6-10 การวิจัยการบริหารการศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สุโขทัยธรรมาธิราช.

สรัสวดี อ๋องสกุล. 2549. **ประวัตศาสตร์ล้านนา**. พิมพ์ครั้งที่4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์.

สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์. 2559. **คู่มือหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม**. เชียงใหม่ : สมาร์ทโคตติ้ง.

สุชาติ ประสิทธ์รัฐสินธุ์ และกรรณิการ์ สุขเกษม. 2548. **วิธีวิทยาการวิจัยเชิงคุณภาพ: การวิจัยปัญหาปัจจุบันและการวิจัยอนาคตกาล**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เฟื่องฟ้าพริ้นติ้ง จำกัด.

แสงอรุณ รัตกสิกร, นิจ หิญชีระนันทน์, จุลทัศน์ พยาฆรานนท์, ฉวีงาม มาเจริญ, บุหลง ศรีกนกและเบญจมาส แพทอง. 2551. **ลักษณะไทย วัฒนธรรมพื้นบ้าน**. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

อนันต์ ลีระกุล. 2547. **แนวความคิดในการออกแบบและการวิเคราะห์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณกิจ 1991 จำกัด

อภิญญา สุขยิ่ง. (2557). “การศึกษาศิลปหัตถกรรมกะลามะพร้าวเพื่อใช้ในการออกแบบชุดตกแต่งบ้าน.” ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ศูนย์ลำปาง.

อรัญ วานิชกร. 2559. **การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อานนท์ อาภาภิรม. 2525. **ลักษณะสังคมและปัญหาสังคมไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อินเดียนสโตร์.

อาชัญ นักสอน. 2559. “กระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภคข้าวเหนียว.” **วารสารศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.** 11(2) : 101-133.

อารี วิบูลย์พงศ์. 2562. **การประยุกต์การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาในงาน R4S. การประชุมและอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร “นักวิจัยเพื่อชุมชนและสังคม”หัวข้อการเขียนรายงานและบทความสู่ตำแหน่งวิชาการ**. 26-27 ตุลาคม 2562.

อนุชา ทีรคานนท์ และคณะ. 2563. **โครงการศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ด้านเทคนิคการผลิตและลวดลายเครื่องประดับโบราณ จังหวัดสุโขทัย**. สำนักพิมพ์: สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

เอกวิทย์ ณ.ถลาง. 2544. **ภูมิปัญญาชาวบ้านกับกระบวนการเรียนรู้และปรับตัวของชาวบ้านไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

เอกวิทย์ ณ.ถลาง, นิธิ เอียวศรีวงศ์, วิจารณ์ พานิช, รสนา โตสิตระกูลและนงคราญ ชมพูนุช. 2546. **ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการความรู้**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์.

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

Ambrose, G. and Harris, P. 2009. **Design Thinking**. Switzerland : AVA Publishing SA.

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

Blaich, R. and Janet, B. 1993. **Product Design and Corporate Strategy – Managing the Connection for Competitive Advantage**. New York : McGraw-HillMax's Design World.

Conrad, C.F. and Wilson, R.F. 1985. **Acedemic programs review**. Washington D.C. : ASHE-ERICHigher.

Max's Design World. Planning & Management (Online) (cited 2014 March 14). Available from: http://hfu.edu.tw/~maxwu/chapter7-2.htm.

Mugerauer, R. 1996. **Interpreting Environments**. United States of America : University of Texas Press.

Nagamachi, M. **Kansei. Engineering**: A new ergonomic consumer-oriented technology for product development. **International Journal of Industrial Ergonomics**. 15 (1995), 3-11.

Noobanjong, K. 2013. **The Aesthetic of Power : Architecture, Modernity, and Identity from Siam to Thailand**. Bangkok : White Lotus.

Planning & Management (Online) (cited 2014 March 14). Available from: http://hfu.edu.tw/~maxwu/chapter7-2.htm.

Robinson, C. and Barlow, W. Image public relations. **Public Relations Journal**. 15 (1959), 10-13.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก

หนังสือราชการประกอบการดำเนินการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว 7004/ 0847

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสัมภาษณ์

เรียน รศ.ดร.วิลาศ พุ่มพิมล

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสัมภาษณ์นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0847

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสัมภาษณ์

เรียน รศ.ดร.บุญทวรรณ วิงวอน

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสัมภาษณ์นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0847

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสัมภาษณ์

เรียน ดร.อรนุตฏฐ์ สุธาคำ

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสัมภาษณ์นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม โบราณคดี ภาษาวรรณกรรมและการท่องเที่ยว

เรียน ดร.เพ็ญสุภา สุขคตะ

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เซะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม โบราณคดี ภาษาวรรณกรรมและการท่องเที่ยว ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี มานุษยวิทยา

เรียน ผศ.ดร.โชมสี มีภักดี

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี มานุษยวิทยา ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ วัฒนธรรมและประเพณีล้านนา

เรียน ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุรพล ดำริห์กุล

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ วัฒนธรรมและประเพณีล้านนา ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและการอนุรักษ์

เรียน ดร.วิถี พานิชพันธ์

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและการอนุรักษ์ ของนายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาสถาปัตยกรรมล้านนาและการบริหารจัดการมรดกทาง วัฒนธรรมและการจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อการรื้อฟื้นภูมิปัญญาสู่วิถีชีวิตสังคมใน ยุคใหม่

เรียน ผศ.ดร.ชาญณรงค์ ศรีสุวรรณ

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถ อุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับ เรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาสถาปัตยกรรมล้านนา การ บริหารจัดการมรดกทางวัฒนธรรมและการจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อการรื้อฟื้นภูมิปัญญาสู่วิถี ชีวิตสังคมในยุคใหม่ ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่าง ยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์และกลุ่มล้านนาคดี

เรียน รศ.ดร.วรลัญจก์ บุณยสุรัตน์

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์และกลุ่มล้านนาคดี ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและพัฒนาศักยภาพชุมชน

เรียน ดร.ขวัญนภา สุขคร

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและพัฒนาศักยภาพชุมชนของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์

เรียน นายอภินันท์ เจริญสุข

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์

เรียน ดร.เกษสุดา ดอนเมือง

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบหัตถอุตสาหกรรมและประวัติศาสตร์ศิลป์

เรียน รศ.วีระจักร สุเอียนทรเมธี

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบหัตถอุตสาหกรรมและประวัติศาสตร์ศิลป์ ของนายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์

เรียน ดร.อรนุตฏฐ์ สุธาคำ

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ของนายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/ 0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาชุมชน

เรียน พัฒนาการจังหวัดลำปาง

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาชุมชน ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านอุตสาหกรรม

เรียน อุตสาหกรรมจังหวัดลำปาง

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านอุตสาหกรรม ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004/0804

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

17 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการขาย

เรียน พาณิชย์จังหวัดลำปาง

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการขาย ของ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.063-114-9771

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔/ ๐๘๕๓

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๐ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน อาจารย์จำลอง สุวรรณชาติ

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์” โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค ทดลองสอนโดยใช้แบบสอบถามและแบบชุดแนวคิดออกแบบอุตสาหกรรมกับนักศึกษาออกแบบหัตถกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ ๓ และปีที่ ๔ ภายในสถานศึกษาของท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔/๐๘๕๓

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๐ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน คุณนิตยา แก้วเตียน

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค ทดลองโดยใช้แบบชุดแนวคิดออกแบบอุตสาหกรรม(ชุดทฤษฎี)และทดลองสอนให้ความรู้เพื่อใช้วิเคราะห์การออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบอุตสาหกรรมกับนักศึกษาออกแบบหัตถกรรมอุตสาหกรรมผสมผสานทักษะ ภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมและการทดลองแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔/ ๐๘๕๓

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๐ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน คุณคำสุข จริงมาก

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค ทดลองโดยใช้แบบชุดแนวคิดออกแบบอุตสาหกรรมและทดลองสอนให้ความรู้เพื่อใช้วิเคราะห์การออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบอุตสาหกรรมกับนักศึกษาออกแบบหัตถกรรมอุตสาหกรรมผสมผสานทักษะภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมและการทดลองแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔/ ๐๘๕๓

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๐ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน คุณเกียรติภูมิ ไชยศรีอาด

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค ทดลองโดยใช้แบบชุดแนวคิดออกแบบอุตสาหกรรมและทดลองสอนให้ความรู้เพื่อใช้วิเคราะห์การออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบอุตสาหกรรมกับนักศึกษาออกแบบหัตถกรรมอุตสาหกรรมผสมผสานทักษะ ภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมและการทดลองแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว ๗๐๐๔/ ๐๘๕๓

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๐ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน คุณนิตยา ขัดสีทะลี

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์” โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค ทดลองโดยใช้แบบชุดแนวคิดออกแบบอุตสาหกรรมและทดลองสอนให้ความรู้เพื่อใช้วิเคราะห์การออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบอุตสาหกรรมกับนักศึกษาออกแบบหัตถกรรมอุตสาหกรรมผสมผสานทักษะ ภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมและการทดลองแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๓๐๐๔ /๐๔๕๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อาจารย์จำลอง สุวรรณชาติ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔ /๐๘๕๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อาจารย์ขวัญพงษ์ สมมิตร

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔ / ๐๘๕๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คุณนิตยา แก้วเตียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔ / ๐๘๕๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คุณคำสุข จริงมาก

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์” โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔ / ๐๘๕๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คุณเกียรติภูมิ ไชยศรีอาด

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบทัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว ๗๐๐๔ / ๐๘๕๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คุณนิตยา ขัดสีทะลี

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์” โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔ /๐๘๕๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน พัฒนาการจังหวัดลำปาง

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔ /๐๘๕๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายอภินันท์ เจริญสุข

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์" โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔ / ๐๘๕๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ เมษายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน นายบุญยงค์ เยาวขันธ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

ด้วย นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์” โดยมี ผศ.ดร.สมชาย เชะวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต กับท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒
โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖
ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๓-๑๑๔-๙๗๗๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข
แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และการวัดคุณภาพเครื่องมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างหรือความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity)
แบบวิธีตัดสินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบการสัมภาษณ์นี้จัดทำขึ้น เพื่อการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) และ เทคนิคกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนา**กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม** สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม ของหลักสูตรครุศาสตรอุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาครุศาสตรอุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ) เรื่อง

การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์
A Study and Development Industrial Crafts Design Framework
for Applied to Creative Design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสัมภาษณ์ เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เรื่อง การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

หลักสูตรปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์นี้จัดทำขึ้น เพื่อการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) และ เทคนิคกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในการพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

2. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์นี้ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

3. ข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์นี้ ใช้สำหรับการศึกษาครั้งนี้เท่านั้น

4. แบบสัมภาษณ์นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญาและแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สำหรับใช้กำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ และทดลองการออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม โดยมีหลักเกณฑ์และองค์ประกอบจำนวน 5 หัวข้อหลักได้แก่

1) วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง
2) แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม
3) การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)
4) แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน
5) ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

ขอความกรุณาท่านได้พิจารณาตอบแบบสัมภาษณ์ตามสภาพความเป็นจริง เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ท่านตอบแบบสัมภาษณ์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในโอกาสต่อไป

นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค
สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคำถามการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)
และกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

สำหรับงานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ชื่อ-สกุล.....เบอร์โทรศัพท์.....

ที่อยู่ / สถานที่ติดต่อ.....

ในการดำเนินการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้แบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ออกเป็น 5 ส่วน ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีประเด็นคำถามหลัก ดังนี้

แนวคำถามส่วนที่ 1 : วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

1.1 ในทัศนะของท่าน คำว่า “วัฒนธรรมและภูมิปัญญา” หมายความว่าอย่างไร

1.2 ท่านคิดว่าความเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นไปในทางลักษณะเช่นไรในปัจจุบัน

1.3 ความเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในปัจจุบัน มีผลต่อมนุษย์และสังคมอย่างไร

1.4 การอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในปัจจุบัน ควรเป็นเช่นไรและควรเป็นไปในทิศทางแบบไหน

1.5 คำว่า “นโยบายความทันสมัย” มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาหรือไม่อย่างไร

1.6 ภูมิปัญญาไทยในบริบทปัจจุบัน ควรมีการส่งเสริมหรือปรับปรุงหรือแก้ไข ไปในทิศทางใด และเพราะอะไร

1.7 การส่งเสริมเอกลักษณ์ประจำชาติให้คงอยู่ ควรส่งเสริมให้เป็นไปในลักษณะเช่นไร และเพราะอะไร

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้การตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างหรือความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) ทั้งชุดของแนวคำถามส่วนที่ 1

◯ สามารถใช้สัมภาษณ์ได้ ◯ ใช้สัมภาษณ์ได้และต้องทำการแก้ไข ◯ ไม่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์ได้

หมายเหตุ การแก้ไขข้อคำถาม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคำถามส่วนที่ 2 : แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

2.1 สินค้าวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์ต่างๆที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม ที่มีการพัฒนาและออกแบบในปัจจุบัน มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

2.2 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับแนวคิดที่ว่า “ธุรกิจเป็นเส้นขนานกับงานอนุรักษ์”

2.3 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับระดับความต้องการ ความเร่งด่วน ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆปัจจุบัน

2.4 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการลดทอนทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อตอบอุดมการณ์ทางธุรกิจ กับการนำไปใช้พัฒนาของนักออกแบบในปัจจุบัน

2.5 ท่านคิดว่าการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด ควรเป็นไปในลักษณะแบบใด

2.6 คำว่า “ช่างกับสังคม” ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร

2.7 คำว่า “รูปแบบท้องถิ่นแบบตามสั่ง” ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร

2.8 ท่านคิดว่า ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมีอะไรบ้าง มีผลกระทบอย่างไร และมีผลสะท้อนหรือตอบรับในเชิงวิชาการอย่างไร

2.9 ท่านคิดว่า ปัญหาอะไรบ้างที่ท่านพบในปัจจุบัน ในการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์

2.10 ท่านคิดว่าทิศทางการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ ในอนาคตควรเป็นเช่นไร และเพราะอะไร

2.11 ท่านคิดว่าควรมีเงื่อนไขอะไรบ้าง ถ้ามีการผลักดันการนำแนวคิดทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้การตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างหรือความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) ทั้งชุดของแนวคำถามส่วนที่ 2

◯ สามารถใช้สัมภาษณ์ได้ ◯ ใช้สัมภาษณ์ได้และต้องทำการแก้ไข ◯ ไม่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์ได้

หมายเหตุ การแก้ไขข้อคำถาม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคำถามส่วนที่ 3 : การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

3.1 ท่านคิดอย่างไรกับการนำแนวคิด การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อพัฒนาผลงานออกแบบและสร้างสรรค์ รวมถึงมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด

3.2 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในคำว่า “เกี่ยวเนื่องกับเรื่องเล่า”และมีความสำคัญมากน้อยเพียงใด

3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปหัตถกรรมกับวัฒนธรรม ควรเป็นแนวคิดลักษณะเช่นใด มีความสัมพันธ์กันอย่างไรและเพราะเหตุใด

3.4 สัญลักษณ์ในทางวัฒนธรรม มีความสำคัญมากน้อยเพียงใดในการนำไปใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์

3.5 ลักษณะร่วมและลักษณะต่างทางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย มีผลต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์อย่างไร และถ้านำไปใช้ควรนำไปใช้ในลักษณะแบบใด

3.6 ท่านคิดว่า คำว่า “ชีวิตอันมั่นคงด้วยพิธีกรรม” ส่งผลต่อการพัฒนาและสร้างสรรค์หรือไม่อย่างไร

3.7 มรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ส่งผลต่อการพัฒนาและสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้การตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างหรือความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) ทั้งชุดของแนวคำถามส่วนที่ 3

◯สามารถใช้สัมภาษณ์ได้ ◯ใช้สัมภาษณ์ได้และต้องทำการแก้ไข ◯ไม่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์ได้

หมายเหตุ การแก้ไขข้อคำถาม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคำถามส่วนที่ 4 : แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

4.1 กลยุทธ์การออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์และไอเดีย ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาควรเป็นลักษณะเช่นใด

4.2 การปรับตัวท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และการเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ มีผลต่อการออกแบบสร้างสรรค์จากการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาหรือไม่อย่างไร

4.3 ท่านคิดว่าการนำแนวคิดการข้ามวัฒนธรรม (Cross Culture) การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอื่นๆที่มีความแตกต่างจากภายนอก มาประยุกต์ใช้การการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับผลงานมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้การตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างหรือความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) ทั้งชุดของแนวคำถามส่วนที่ 4

◯ สามารถใช้สัมภาษณ์ได้ ◯ ใช้สัมภาษณ์ได้และต้องทำการแก้ไข ◯ ไม่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์ได้

หมายเหตุ การแก้ไขข้อคำถาม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคำถามส่วนที่ 5 : ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

5.1 ในทัศนะของท่าน “การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม” หมายความว่าอย่างไร

5.2 แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลง การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ควรเป็นไปในทิศทางใดและเพราะอะไร

5.3 ทักษะภูมิปัญญากับเทคโนโลยี มีความสัมพันธ์กันอย่างไรและมีความสำคัญมากน้อยเพียงใดในการนำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

5.4 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับสถานภาพความเคลื่อนไหวของภูมิปัญญาไทยที่นำมาใช้สร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในปัจจุบัน

5.5 ในทัศนะของท่าน ถ้ามีการสร้าง “กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม” เป็นชุดทฤษฎีเพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือ ในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ควรมีข้อมูล แนวคิดและหลักการใดบ้าง เพราะเหตุใด (ที่มีความเหมาะสมและมีความสำคัญในการนำไปใช้วิเคราะห์)

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้การตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างหรือความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) ทั้งชุดของแนวคำถามส่วนที่ 5

◯ สามารถใช้สัมภาษณ์ได้ ◯ ใช้สัมภาษณ์ได้และต้องทำการแก้ไข ◯ ไม่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์ได้

หมายเหตุ การแก้ไขข้อคำถาม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสัมภาษณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบตรวจสอบความเที่ยงตรง และผลการตรวจค่าความเที่ยงตรงจากผู้ทรงคุณวุฒิ
(Index of Item Objective Congruence : IOC)

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้น เพื่อการประเมินผลกรอบแนวคิดและการประเมินความพึงพอใจ
จากผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ ของหลักสูตรครุศาสตรอุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาครุศาสตรอุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ) เรื่อง

การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์
A Study and Development Industrial Crafts Design Framework
For Applied to Creative Design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสอบถามการประเมินผลกรอบแนวคิดและการประเมินความพึงพอใจ
จากผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์
เรื่อง การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

หลักสูตรปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้น เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลมาใช้เป็นการประเมินผลกรอบแนวคิดและการประเมินความพึงพอใจ จากผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์

2. ผู้ตอบแบบสอบถามนี้ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ(ทั้งภาครัฐและเอกชน) นักออกแบบ และนักศึกษา ที่มีความเกี่ยวข้องกับสายงานศิลปะและการออกแบบ

3. ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามนี้ ใช้สำหรับการศึกษาครั้งนี้เท่านั้น

4. แบบสอบถามนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็น *ความพึงพอใจของกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่นำไปใช้เป็นชุดทฤษฎี ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม* ของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยมีหลักเกณฑ์และองค์ประกอบจำนวน 6 หัวข้อหลักได้แก่

1) คุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม
2) มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น
3) วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น
4) ผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น
5) ความสวยงามและความน่าสนใจ
6) รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

ขอความกรุณาท่านได้พิจารณาตอบแบบสอบถามตามสภาพความเป็นจริง เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ท่านตอบแบบสอบถามไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในโอกาสต่อไป และถือเป็นความลับในทุกกรณี

นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค
สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. แบบตรวจสอบความเที่ยงตรง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของแบบสอบถามเพื่อหาความสอดคล้องระหว่างแบบสอบถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ **ในด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม**

รายการคำถาม	เกณฑ์การวัด		
	-1	0	1
1) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับ ส่งผลสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและคุณค่าของงานหัตถกรรมได้อย่างเหมาะสม			
2) ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้นำรูปแบบและลักษณะงานหัตถกรรมต่างๆมาใช้ในการพัฒนา ต่อยอดได้อย่างมีคุณค่า			
3) เป็นการนำเอาทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นคุณค่าทางงานหัตถกรรมในทิศทางใหม่ที่น่าสนใจ			
4) รูปแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรม แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและกรใช้ทรัพยากรที่มีในชุมชน สู่การสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี			
5) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการใช้คุณค่าของงานหัตถกรรมมาใช้ประโยชน์ ซึ่งมีการปรับรูปแบบหรือลักษณะต่างๆไปบ้างแต่ยังคงเป็นงานหัตถกรรมที่น่าสนใจ			
6) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมคุณค่างานหัตถกรรมสู่การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ให้เป็นที่ยอมรับ			
7) ผลงานเป็นรูปแบบหัตถกรรมดั้งเดิมและมาใช้ในกระทำงาน แสดงให้เห็นถึงคุณค่างานหัตถกรรมในอดีต และแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาที่สั่งสมมา ทำให้ผลงานที่ได้แตกต่างและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น			
8) ผลงานเป็นการนำงานหัตถกรรมในอดีตมาทำการการต่อยอด เป็นการสร้างคุณค่างานหัตถกรรมในมุมมองใหม่ ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี			
9) คุณค่าในงานหัตถกรรมบรรพบุรุษทิ้งไว้ให้สืบทอด เป็นมรดกแสดงถึง ความเจริญ ผลงานที่สร้างสรรค์เป็นการนำคุณค่าทางงานหัตถกรรมที่จับต้องได้ มาใช้ในการพัฒนาได้อย่างเหมาะสม			
10) ผลงานเป็นการส่งเสริมให้ความรู้แก่นักวิชาการและนักออกแบบเห็นถึง การพัฒนา การสร้างสรรค์ให้เกิดความน่าสนใจ เหมาะกับสังคมปัจจุบัน แต่ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่ได้รับการยอมรับต่อสังคม			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และไม่กระทบต่อคุณค่าในงานหัตถกรรม มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีในอดีต			
11) ในการต่อยอด การนำวัสดุอื่นๆมาใช้ทดแทนวัสดุจากธรรมชาติ แต่ยังคงไว้ในการผลิตงานหัตถกรรมเดิม ถือเป็นการให้คุณค่างานหัตถกรรมเช่นกัน แต่เป็นการให้คุณค่าแบบไม่สมบูรณ์นัก โดยในการสร้างสรรค์สามารถนำวัสดุอื่นๆมาใช้ในการออกแบบได้ แต่ไม่ควรมีปริมาณและสัดส่วนมากเกินไป จนเกินขอบเขตที่ยอมรับได้			
12) การนำรูปแบบของงานหัตถกรรมเดิม มาทำการเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม ลดทอนหรือปรับเปลี่ยนลักษณะการใช้งาน เพื่อก่อให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ แสดงให้เห็นถึงแนวคิดการพัฒนา การต่อยอด และแสดงคุณค่างานหัตถกรรมในอีกทิศทางหนึ่ง (แต่ยังคงคำนึงถึงขอบเขต และเงื่อนไขของคุณค่างานหัตถกรรมอยู่เสมอ)			
13) ผลงานนี้ได้รับการออกแบบ มิได้ทำให้คุณค่าของงานหัตถกรรมลดลง แต่เป็นส่วนของการต่อยอดให้เกิดความเหมาะสมในการนำไปใช้ประโยชน์			
14) เป็นการนำคุณค่าทางวัสดุจากธรรมชาติมาใช้พัฒนาผลงาน แบบเหมาะสม ไม่สิ้นเปลืองหรือทำลายทรัพยากรธรรมชาติแบบไม่จำเป็น			
15) รูปแบบผลงาน เป็นการแสดงถึงคุณค่าของงานหัตถกรรม ที่ควบคู่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. แบบตรวจสอบความเที่ยงตรง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของแบบสอบถามเพื่อหาความสอดคล้องระหว่างแบบสอบถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ **มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น**

รายการคำถาม	เกณฑ์การวัด		
	-1	0	1
1) รูปแบบของผลงาน มีแนวคิดสอดคล้องกับชุดความเชื่อพื้นฐานและชุดหลักการของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของสังคม (Material Culture)			
2) มีการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม (เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ)			
3) รูปแบบของการประยุกต์มิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบ มีวิธีการและหลักการ ขั้นตอนการวิเคราะห์การพัฒนาได้อย่างเหมาะสม			
4) การออกแบบและพัฒนาดังกล่าว เป็นแนวคิดความเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา(พลวัต)อันเป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม			
5) การพัฒนาดังกล่าว มีการสื่อความหมายทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้เป็นอย่างดี ผ่านผลงานที่ได้รับการออกแบบ			
6) การออกแบบและพัฒนา เป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม			
7) ผลงานออกแบบและพัฒนา เป็นจุดที่เห็นถึงนโยบายความทันสมัยและการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ควบคู่กันอย่างเหมาะสม			
8) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้พัฒนา มิได้ลดทอนทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อตอบอุดมการณ์ทางธุรกิจ กับการรับใช้สังคมจนเกินขอบเขต			
9) ผลงานเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด			
10) เป็นการนำเอาลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงไว้ด้วยลักษณะลวดลาย จุดที่น่าสนใจ ได้อย่างเหมาะสม สวยงาม (มิได้ละทิ้งส่วนสำคัญและความหมายที่มี)			
11) ผลงานออกแบบแสดงให้เห็นถึงการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ได้อย่างเหมาะสม มิได้นำส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือส่วนเหลือของ			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรม มาใช้เป็นจุดขายใหม่ของสินค้า (เหมือนการเอาลวดลายมาแปะติดเท่านั้น)			
12) การใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำมาใช้เป็นชุดข้อมูลและปฏิบัติ ในการวิเคราะห์เอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม			
13) ผลงานการออกแบบที่ได้รับการพัฒนา สามารถที่อธิบายความเป็นมา ชุดความเชื่อหรือรายละเอียดที่สำคัญ ของมิติวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน เป็นแนวคิดการรักษาไปพร้อมกับการพัฒนา			
14) ผลงานออกแบบ เป็นแนวคิดทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่จับต้องได้ซึ่งจะไม่ก่อเกิดปัญหาทางสังคมในอนาคต			
15) งานออกแบบที่ได้ เป็นตัวอย่างที่ดี ในการนำมิติวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ และเป็นตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อใช้เป็นแบบแผนการพัฒนาการออกแบบได้ในอนาคต			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. แบบตรวจสอบความเที่ยงตรง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของแบบสอบถามเพื่อหาความสอดคล้องระหว่างแบบสอบถามแต่**ละข้อกับจุดประสงค์ <u>วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น / ผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น</u>**

รายการคำถาม	**เกณฑ์การวัด**		
	<u>-1</u>	**<u>0</u>**	**<u>1</u>**
1) รูปแบบผลงาน เป็นการสนับสนุนการพัฒนาการใช้วัสดุและวิธีการผลิตของท้องถิ่น เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ผนวกกับความโดดเด่นของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาการผลิตของท้องถิ่น			
2) ผลงานเป็นส่งเสริมความร่วมมือระหว่างกลุ่มชุมชน ผู้สร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรม, ผู้ประกอบการ, สถาบันการศึกษา, นักวิชาการ, นักออกแบบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเกิดความเข้าใจในกรอบแนวความคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม การใช้วัสดุและกระบวนการผลิต สู่การสร้างสรรค์และปฏิบัติจริง			
3) การนำเอาทักษะ ภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสม น่าสนใจ			
4) แนวคิดการพัฒนา เป็นการกระตุ้นเพื่อให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของ ชุมชนศิลปหัตถกรรมผู้สร้างสรรค์งาน, ผู้ประกอบการ, นักวิชาการ และนักออกแบบ			
5) ผลงานหัตถอุตสาหกรรม สะท้อนกรรมวิธีการผลิตจากภูมิปัญญาท้องถิ่น			
6) เป็นการผสมผสานวัสดุและการผลิตจากภูมิปัญญาชาวบ้าน วัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เกิดประโยชน์ในการออกแบบให้เกิดความแตกต่าง สวยงาม ได้อย่างเหมาะสม และต่อยอดความคิดได้ในอนาคต			
7) มีการเลือกใช้วัสดุในท้องถิ่นเพื่อเข้าสู่การออกแบบ รวมถึงลักษณะกรรมวิธีการผลิตได้อย่างเหมาะสม			
8) วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบสามารถหาได้ตามแหล่งชุมชน เป็นการนำเอาทรัพยากรที่มีใช้เป็นวัสดุในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม			
9) มีการคัดเลือกใช้วัสดุ และกรรมวิธีการผลิตจากท้องถิ่นในแต่ละส่วนของการออกแบบและสร้างได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ			
10) เป็นการเลือกใช้วัสดุที่ได้จากท้องถิ่นเข้าสู่การออกแบบได้อย่างคุ่มค่าและน่าสนใจ			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11) เป็นการต่อยอดให้เกิดผลงานใหม่ในการออกแบบ มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ มีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนหน้าที่ แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบและกรรมวิธีการผลิตในงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม			
12) ในการผสมผสานวัสดุ สามารถส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดความแปลกใหม่ และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิดได้			
13) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา มีความแปลกใหม่จากการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคการผลิต เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ			
14) วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบ มีความสอดคล้องกับการนำไปใช้ในการพัฒนา สามารถผลิตและใช้งานได้จริง มีความแข็งแรงและสวยงาม			
15) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา มีความเข้าใจคุณสมบัติ ลักษณะเฉพาะและกรรมวิธีการผลิตของวัสดุนั้นๆได้เป็นอย่างดี			
16) วัสดุที่นำมาใช้ สามารถสร้างสรรค์และผลิตได้ตามท้องถิ่น			
17) ลักษณะในการผลิต เป็นผลงานสร้างสรรค์จากช่างพื้นถิ่น สามารถแสดงให้เห็นถึงความงามของภูมิปัญญาชาวบ้าน และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. แบบตรวจสอบความเที่ยงตรง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของแบบสอบถามเพื่อหาความสอดคล้องระหว่างแบบสอบถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ **ความสวยงามและความน่าสนใจ / รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา**

รายการคำถาม	เกณฑ์การวัด		
	-1	0	1
1) ผลงานมีรูปทรงที่สวยงามน่าใช้ และมีรูปแบบที่แปลกใหม่น่าสนใจ			
2) รูปแบบผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีการใช้มิติทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา สู่การเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจ			
3) รูปแบบผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีความน่าสนใจ ตรงกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ที่ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงที่แปลกใหม่ แต่ยังคงเหมาะสมกับความเชื่อและชุดความรู้ของวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไปใช้ในการสร้างสรรค์			
4) รูปแบบผลงานมีความแปลกใหม่ สอดคล้องกับการพัฒนาหัตถกรรมไทยและความต้องการในสังคมปัจจุบัน			
5) กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำไปเป็นชุดข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์และออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบที่น่าสนใจได้			
6) ผลงานเป็นการส่งเสริมเทคโนโลยี และองค์ความรู้ด้านการออกแบบ ผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่และน่าสนใจ			
7) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม			
8) ผลลัพธ์ก่อให้เกิดการส่งเสริมให้กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม ได้รับการรับรองผลิตภัณฑ์มาตรฐานชุมชน (มผช.)			
9) ผลงาน เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่มีอัตลักษณ์ สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี			
10) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่ และน่าสนใจ			
11) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบและคุณลักษณะสะท้อนความเลิศของภูมิปัญญาไทย มีรูปแบบ สีสันและลวดลายที่สวยงาม			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม สะดวกต่อการใช้งาน มีความเข้ากันได้ขององค์ประกอบ			
13) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทันสมัย ตรงกับความต้องการของตลาดที่ชื่นชอบผลงานสินค้าทางวัฒนธรรม			
14) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เป็นของตนเอง สื่อถึงภูมิปัญญาไทยและรูปแบบดูเป็นสากลมากขึ้น			
15) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี สามารถใช้งานได้จริง			
16) เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสืบสาน ลักษณะงานศิลปหัตถกรรมในอดีต เพื่อเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม			

.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจ

แบบสอบถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสอบถามการประเมินผลกรอบแนวคิดและการประเมินความพึงพอใจ
จากผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์
เรื่อง การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

หลักสูตรปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้น เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลมาใช้เป็นการประเมินผลกรอบแนวคิดและการประเมินความพึงพอใจ จากผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ใช้กรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์

2. ผู้ตอบแบบสอบถามนี้ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ(ทั้งภาครัฐและเอกชน) นักออกแบบ และนักศึกษา ที่มีความเกี่ยวข้องกับสายงานศิลปะและการออกแบบ

3. ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามนี้ ใช้สำหรับการศึกษาครั้งนี้เท่านั้น

4. แบบสอบถามนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็น *ความพึงพอใจของกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่นำไปใช้เป็นชุดทฤษฎี ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม* ของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยมีหลักเกณฑ์และองค์ประกอบจำนวน 6 หัวข้อหลักได้แก่

1) คุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม
2) มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น
3) วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น
4) ผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น
5) ความสวยงามและความน่าสนใจ
6) รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

ขอความกรุณาท่านได้พิจารณาตอบแบบสอบถามตามสภาพความเป็นจริง เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ท่านตอบแบบสอบถามไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในโอกาสต่อไป และถือเป็นความลับในทุกกรณี

นายกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค
สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน แบ่งเป็น

ตอนที่ 1 ข้อมูลเฉพาะของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับผลความความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (แบบปลายเปิด)

แบบสอบถาม

ขั้นตอนการศึกษาความ ความความคิดเห็นและความพึงพอใจ ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง ของผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ(ทั้งภาครัฐและเอกชน) นักออกแบบ นักศึกษาที่มีความเกี่ยวข้องกับสายงานศิลปะและการออกแบบ และประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจต่อผลงานการออกแบบ

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมายลงใน [ ] หน้าข้อความซึ่งตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

ตอนที่1 ข้อมูลเฉพาะของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.เพศ [ ] ชาย [ ] หญิง

2.ระดับอายุ [ ] ต่ำกว่า 20 ปี [ ] 20 - 25 ปี
[ ] 26 – 30 ปี [ ] 31 – 35 ปี
[ ] 36 – 40 ปี [ ] 40 – 45 ปี
[ ] 46 – 50 ปี [ ] 50 ปีขึ้นไป

3.ระดับการศึกษา [ ] ต่ำกว่ามัธยมศึกษา [ ] มัธยมศึกษา
[ ] อนุปริญญาหรือเทียบเท่า [ ] ปริญญาตรี
[ ] ปริญญาโท [ ] ปริญญาเอก
[ ] อื่นๆ (ระบุ)_____

4.อาชีพ [ ] พนักงานบริษัท [ ] รับราชการ
[ ] รัฐวิสาหกิจ [ ] ธุรกิจส่วนตัว / ค้าขาย
[ ] นักเรียน / นักศึกษา [ ] อื่นๆ (ระบุ)_____

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่2 : แบบสอบถามเกี่ยวกับความความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความต่อไปนี้ว่า ท่านมีความคิดเห็นและความพึงพอใจตามรายการนั้นมากน้อยเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง ☐ ซึ่งตรงกับความคิดเห็นของท่าน ให้ตรงกับลำดับความมากน้อยของความเหมาะสมและขอให้ท่านตอบทุกข้อ

ความมากน้อยของปัญหามีระดับดังต่อไปนี้

5 หมายถึง มีลักษณะอยู่ในระดับมากที่สุด
4 หมายถึง มีลักษณะอยู่ในระดับมาก
3 หมายถึง มีลักษณะอยู่ในระดับกลาง
2 หมายถึง มีลักษณะอยู่ในระดับน้อย
1 หมายถึง มีลักษณะอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1) ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับ ส่งผลสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและคุณค่าของงานหัตถกรรมได้อย่างเหมาะสม					
2) ผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้นำรูปแบบและลักษณะงานหัตถกรรมต่างๆมาใช้ในการพัฒนา ต่อยอดได้อย่างมีคุณค่า					
3) เป็นการนำเอาทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นคุณค่าทางงานหัตถกรรมในทิศทางใหม่ที่น่าสนใจ					
4) รูปแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรม แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติและการใช้ทรัพยากรที่มีในชุมชน สู่การสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี					
5) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการใช้คุณค่าของงานหัตถกรรมมาใช้ประโยชน์ ซึ่งมีการปรับรูปแบบหรือลักษณะต่างๆไปบ้างแต่ยังคงเป็นงานหัตถกรรมที่น่าสนใจ					
6) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมคุณค่างานหัตถกรรมสู่การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ให้เป็นที่ยอมรับ					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7) ผลงานเป็นรูปแบบหัตถกรรมดั่งเดิมและมาใช้ในกระทำงาน แสดงให้เห็นถึงคุณค่างานหัตถกรรมในอดีต และแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาที่สั่งสมมา ทำให้ผลงานที่ได้แตกต่างและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น					
8) ผลงานเป็นการนำงานหัตถกรรมในอดีตมาทำการการต่อยอดเป็นการสร้างคุณค่างานหัตถกรรมในมุมมองใหม่ ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี					
9) คุณค่าในงานหัตถกรรมบรรพบุรุษทิ้งไว้ให้สืบทอด เป็นมรดกแสดงถึง ความเจริญ ผลงานที่สร้างสรรค์เป็นการนำคุณค่าทางงานหัตถกรรมที่จับต้องได้ มาใช้ในการพัฒนาได้อย่างเหมาะสม					
10) ผลงานเป็นการส่งเสริมให้ความรู้แก่นักวิชาการและนักออกแบบเห็นถึง การพัฒนา การสร้างสรรค์ให้เกิดความน่าสนใจ เหมาะกับสังคมปัจจุบัน แต่ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่ได้รับการยอมรับต่อสังคม และไม่กระทบต่อคุณค่าในงานหัตถกรรม มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีในอดีต					
11) ในการต่อยอด การนำวัสดุอื่นๆมาใช้ทดแทนวัสดุจากธรรมชาติ แต่ยังคงไว้ในการผลิตงานหัตถกรรมเดิม ถือเป็นการให้คุณค่างานหัตถกรรมเช่นกัน แต่เป็นการให้คุณค่าแบบไม่สมบูรณ์นัก โดยในการสร้างสรรค์สามารถนำวัสดุอื่นๆมาใช้ในการออกแบบได้ แต่ไม่ควรมีปริมาณและสัดส่วนมากเกินไป จนเกินขอบเขตที่ยอมรับได้					
12) การนำรูปแบบของงานหัตถกรรมเดิม มาทำการเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม ลดทอนหรือปรับเปลี่ยนลักษณะการใช้งาน เพื่อก่อให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ แสดงให้เห็นถึงแนวคิดการพัฒนา การต่อยอด และแสดงคุณค่างานหัตถกรรมในอีกทิศทางหนึ่ง (แต่ยังคงคำนึงถึงขอบเขต และเงื่อนไขของคุณค่างานหัตถกรรมอยู่เสมอ)					
13) ผลงานนี้ได้รับการออกแบบ มิได้ทำให้คุณค่าของงานหัตถกรรมลดลง แต่เป็นส่วนของการต่อยอดให้เกิดความเหมาะสมในการนำไปใช้ประโยชน์					
14) เป็นการนำคุณค่าทางวัสดุจากธรรมชาติมาใช้พัฒนาผลงาน แบบเหมาะสม ไม่สิ้นเปลืองหรือทำลายทรัพยากรธรรมชาติแบบไม่จำเป็น					
15) รูปแบบผลงาน เป็นการแสดงถึงคุณค่าของงานหัตถกรรม ที่ควบคู่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1) รูปแบบของผลงาน มีแนวคิดสอดคล้องกับชุดความเชื่อพื้นฐานและชุดหลักการของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของสังคม (Material Culture)					
2) มีการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม (เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ)					
3) รูปแบบของการประยุกต์มิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบ มีวิธีการ และหลักการ ขั้นตอนการวิเคราะห์การพัฒนาได้อย่างเหมาะสม					
4) การออกแบบและพัฒนาดังกล่าว เป็นแนวคิดความเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา(พลวัต)อันเป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม					
5) การพัฒนาดังกล่าว มีการสื่อความหมายทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้เป็นอย่างดี ผ่านผลงานที่ได้รับการออกแบบ					
6) การออกแบบและพัฒนา เป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม					
7) ผลงานออกแบบและพัฒนา เป็นจุดที่เห็นถึงนโยบายความทันสมัยและการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ควบคู่กันอย่างเหมาะสม					
8) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้พัฒนา มิได้ลดทอนทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อตอบอุดมการณ์ทางธุรกิจ กับการรับใช้สังคมจนเกินขอบเขต					
9) ผลงานเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การต่อยอด					
10) เป็นการนำเอาลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงไว้ด้วยลักษณะลวดลาย จุดที่น่าสนใจ ได้อย่างเหมาะสม สวยงาม (มิได้ละทิ้งส่วนสำคัญและความหมายที่มี)					
11) ผลงานออกแบบแสดงให้เห็นถึงการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ได้อย่างเหมาะสม มิได้นำส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือส่วนเหลือของ					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรม มาใช้เป็นจุดขายใหม่ของสินค้า (เหมือนการเอาลวดลายมาแปะติดเท่านั้น)					
12) การใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำมาใช้เป็นชุดข้อมูลและปฏิบัติ ในการวิเคราะห์เอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม					
13) ผลงานการออกแบบที่ได้รับการพัฒนา สามารถที่อธิบายความเป็นมา ชุดความเชื่อหรือรายละเอียดที่สำคัญ ของมิติวัฒนธรรมและภูมิปัญญาได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน เป็นแนวคิดการรักษาไปพร้อมกับการพัฒนา					
14) ผลงานออกแบบ เป็นแนวคิดทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่จับต้องได้ซึ่งจะไม่ก่อเกิดปัญหาทางสังคมในอนาคต					
15) งานออกแบบที่ได้ เป็นตัวอย่างที่ดี ในการนำมิติวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ และเป็นตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อใช้เป็นแบบแผนการพัฒนาการออกแบบได้ในอนาคต					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1) รูปแบบผลงาน เป็นการสนับสนุนการพัฒนาการใช้วัสดุและวิธีการผลิตของท้องถิ่น เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ผนวกกับความโดดเด่นของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาการผลิตของท้องถิ่น					
2) ผลงานเป็นส่งเสริมความร่วมมือระหว่างกลุ่มชุมชน ผู้สร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรม, ผู้ประกอบการ, สถาบันการศึกษา, นักวิชาการ, นักออกแบบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเกิดความเข้าใจในกรอบแนวความคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม การใช้วัสดุและกระบวนการผลิต สู่การสร้างสรรค์และปฏิบัติจริง					
3) การนำเอาทักษะ ภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสม น่าสนใจ					
4) แนวคิดการพัฒนา เป็นการกระตุ้นเพื่อให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของ ชุมชนศิลปหัตถกรรมผู้สร้างสรรค์งาน, ผู้ประกอบการ, นักวิชาการ และนักออกแบบ					
5) ผลงานหัตถอุตสาหกรรม สะท้อนกรรมวิธีการผลิตจากภูมิปัญญาท้องถิ่น					
6) เป็นการผสมผสานวัสดุและการผลิตจากภูมิปัญญาชาวบ้าน วัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เกิดประโยชน์ในการออกแบบให้เกิดความแตกต่าง สวยงาม ได้อย่างเหมาะสม และต่อยอดความคิดได้ในอนาคต					
7) มีการเลือกใช้วัสดุในท้องถิ่นเพื่อเข้าสู่การออกแบบ รวมถึงลักษณะกรรมวิธีการผลิตได้อย่างเหมาะสม					
8) วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบสามารถหาได้ตามแหล่งชุมชน เป็นการนำเอาทรัพยากรที่มีใช้เป็นวัสดุในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม					
9) มีการคัดเลือกใช้วัสดุ และกรรมวิธีการผลิตจากท้องถิ่นในแต่ละส่วนของการออกแบบและสร้างได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ					
10) เป็นการเลือกใช้วัสดุที่ได้จากท้องถิ่นเข้าสู่การออกแบบได้อย่างคุ่มค่าและน่าสนใจ					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11) เป็นการต่อยอดให้เกิดผลงานใหม่ในการออกแบบ มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ มีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนหน้าที่ แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบและกรรมวิธีการผลิตในงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม					
12) ในการผสมผสานวัสดุ สามารถส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดความแปลกใหม่ และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิดได้					
13) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา มีความแปลกใหม่จากการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคการผลิต เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ					
14) วัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบ มีความสอดคล้องกับการนำไปใช้ในการพัฒนา สามารถผลิตและใช้งานได้จริง มีความแข็งแรงและสวยงาม					
15) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา มีความเข้าใจคุณสมบัติ ลักษณะเฉพาะและกรรมวิธีการผลิตของวัสดุนั้นๆได้เป็นอย่างดี					
16) วัสดุที่นำมาใช้ สามารถสร้างสรรค์และผลิตได้ตามท้องถิ่น					
17) ลักษณะในการผลิต เป็นผลงานสร้างสรรค์จากช่างพื้นถิ่น สามารถแสดงให้เห็นถึงความงามของภูมิปัญญาชาวบ้าน และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1) ผลงานมีรูปทรงที่สวยงามน่าใช้ และมีรูปแบบที่แปลกใหม่น่าสนใจ					
2) รูปแบบผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีการใช้มิติทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา สู่การเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจ					
3) รูปแบบผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีความน่าสนใจ ตรงกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ที่ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงที่แปลกใหม่ แต่ยังคงเหมาะสมกับความเชื่อและชุดความรู้ของวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไปใช้ในการสร้างสรรค์					
4) รูปแบบผลงานมีความแปลกใหม่ สอดคล้องกับการพัฒนาหัตถกรรมไทยและความต้องการในสังคมปัจจุบัน					
5) กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำไปเป็นชุดข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์และออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบที่น่าสนใจได้					
6) ผลงานเป็นการส่งเสริมเทคโนโลยี และองค์ความรู้ด้านการออกแบบ ผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่และน่าสนใจ					
7) ผลงานที่ได้รับการพัฒนา เป็นการส่งเสริมและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ด้วยฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรม					
8) ผลลัพธ์ก่อให้เกิดการส่งเสริมให้กลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรม ได้รับการรับรองผลิตภัณฑ์มาตรฐานชุมชน (มผช.)					
9) ผลงาน เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่มีอัตลักษณ์ สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและพัฒนาให้ประชาชนมีสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดี					
10) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แปลกใหม่ และน่าสนใจ					
11) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบและคุณลักษณะสะท้อนความเลิศของภูมิปัญญาไทย มีรูปแบบ สีสันและลวดลายที่สวยงาม					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม สะดวกต่อการใช้งาน มีความเข้ากันได้ขององค์ประกอบ					
13) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทันสมัย ตรงกับความต้องการของตลาดที่ชื่นชอบผลงานสินค้าทางวัฒนธรรม					
14) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เป็นของตนเอง สื่อถึงภูมิปัญญาไทยและรูปแบบดูเป็นสากลมากขึ้น					
15) ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี สามารถใช้งานได้จริง					
16) เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสืบสาน ลักษณะงานศิลปหัตถกรรมในอดีต เพื่อเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม					

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ (แบบปลายเปิด)

3.1 ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม

ท่านคิดว่าผลงานมีการนำเอาคุณค่าวัสดุท้องถิ่น และศิลปะภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร และการนำภูมิปัญญาในแต่ละชุมชนมาผสมผสานได้อย่างเหมาะสมเพียงไร

.....

.....

.....

.....

.....

3.2 ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

ท่านคิดว่าผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่พัฒนา ได้นำมิติทางวัฒนธรรม ความเป็นเอกลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น มาปรับและประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ร่วม ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ เพียงไร

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น และ ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น
ท่านคิดว่าผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ได้เลือกใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสม สามารถผลิตได้จริง มีประโยชน์ใช้สอยที่เพียงพอต่อการใช้งาน หรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3.4 ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ และด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา
ท่านคิดว่าผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานภูมิปัญญาพื้นถิ่น มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ รวมถึงเหมาะสมต่อการนำไปต่อยอดทางความคิดในการสร้างสรรค์งานต่อไปหรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามเกี่ยวกับความความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในจังหวัดลำปาง (แบบแยกชุดผลิตภัณฑ์ ตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม)

ข้อคำถาม 6 ประเด็น ตามนิยามดังต่อไปนี้

1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม หมายถึง การนำทรัพยากรธรรมชาติ มาใช้เป็นวัสดุร่วมกับกระบวนการศิลปหัตถกรรมเชิงช่างได้อย่างเหมาะสม มีการต่อยอดทักษะและภูมิปัญญา นำมาสร้างสรรค์ให้เกิดมุมมองใหม่ เป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ๆได้อย่างน่าสนใจ รวมถึงการนำรูปแบบหัตถกรรมดั่งเดิมมาใช้ในกระทำงาน แสดงให้เห็นถึงคุณค่างานหัตถกรรมในอดีต และแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาที่สั่งสมมาทำให้ผลงานที่ได้แตกต่างและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น หมายถึง การนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม (เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ) มีวิธีการและขั้นตอนการวิเคราะห์ การนำมิติทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ร่วมในการพัฒนาได้อย่างสอดคล้อง สัมพันธ์กับชุดความเชื่อและชุดทฤษฎีเดิม แบบไม่ขัดแย้งหรือทำลายวัฒนธรรมดั้งเดิม รวมถึงเป็นการอนุรักษ์และการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น หมายถึง รูปแบบผลงานเป็นการสนับสนุนการพัฒนาการใช้วัสดุและวิธีการผลิตของท้องถิ่น เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ผนวกกับความโดดเด่นของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาการผลิตของท้องถิ่น รวมถึงการนำวัสดุที่ต่างชนิดกันและทักษะภูมิปัญญาทางหัตถกรรมที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ก่อเกิดเป็นการผสมผสานวัสดุและกระบวนการผลิตที่เหมาะสมน่าสนใจ

4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น หมายถึง เป็นการต่อยอดให้เกิดผลงานใหม่ในการออกแบบ มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ มีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนหน้าที่ แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบและกรรมวิธีการผลิตในงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม สามารถผลิตได้จริงและผลงานที่ได้มีประโยชน์ใช้สอยได้ดี โดยลักษณะในการผลิตเป็นผลงานสร้างสรรค์จากช่างพื้นถิ่น สามารถแสดงให้เห็นถึงการใช้วัสดุที่เหมาะสมกับการผลิต รวมถึงความงามของผลงานที่ได้จากภูมิปัญญาชาวบ้านและวัฒนธรรม

5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ หมายถึง ผลงานมีรูปทรงสวยงามน่าใช้ รูปแบบของผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมีความน่าสนใจ ตรงกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ที่ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงที่แปลกใหม่ แต่ยังคงเหมาะสมกับความเชื่อและชุดความรู้ของวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไปใช้ในการสร้างสรรค์ รวมถึงเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสืบสาน ลักษณะงานศิลปหัตถกรรมในอดีต เพื่อเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา หมายถึง ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีรูปแบบและคุณลักษณะสะท้อนความเลิศของภูมิปัญญาไทย มีสีสันและลวดลายที่สวยงาม มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง สื่อถึงภูมิปัญญาไทย และรูปแบบดูเป็นสากลมากขึ้น สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1. ผลงานชุดเก้าอี้ จากแนวคิดแหย่ง (กูบหลังช้าง)

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					



2. ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้




3. ผลงานชุดเก้าอี้และStool จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					



4. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มประตูโขง วัดพระธาตุลำปางหลวง

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดตัวเหงาล้านนา

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					



6. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดหม้อดอกปูรณฆฏะ และแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดซุ้มดอกหรือขันดอก

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					



8. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดบัวตูม-บัวบาน

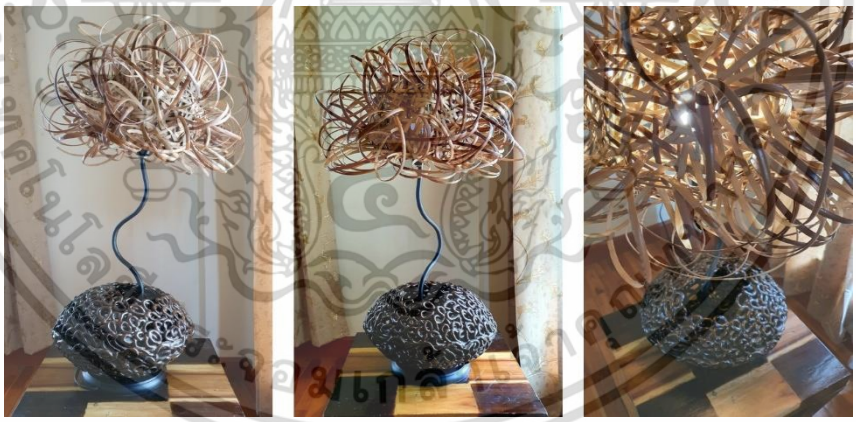
รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



9. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดคลื่นทะเล (ตอนกลางวัน และกลางคืน)

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					



10. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดลายเมฆไหล ศิลปะล้านนา (การพัน)

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้






11. ผลงานโคมไฟตกแต่ง จากแนวคิดรูปทรงจากเห็ด

รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม					
2. ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น					
3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น					
4. ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น					
5. ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ					
6. ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ค
การขยายผลงานวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานวิจัยได้นำไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยจังหวัดลำปาง สำนักงานพัฒนาชุมชน จากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้ถูกกำหนดและระบุในเอกสารประกอบการอบรม เพื่อค้นหาประชุม และกำหนดทิศทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ ตามกิจกรรม : ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ภายใต้โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดสากลโครงการตามแผนปฏิบัติราชการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 ของจังหวัดลำปาง รวมถึงได้งบประมาณในการปฏิบัติงานโครงการฯ ในปี 2564

-๓-

ลำดับ	วัน/เดือน/ปี	ขั้นตอนและกิจกรรม
	๑๑ ก.ย. ๖๓	คณะกรรมาธิการวิสามัญฯ ส่งรายงานของคณะกรรมาธิการวิสามัญฯ ต่อประธานสภาผู้แทนราษฎร
๖	๑๖ - ๑๗ ก.ย. ๖๓	สภาผู้แทนราษฎร พิจารณาให้ความเห็นชอบร่างพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔ ในวาระที่ ๒ - ๓
๗	๒๑ - ๒๒ ก.ย. ๖๓	วุฒิสภา ให้ความเห็นชอบร่างพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปี งบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔
๘	๒๙ ก.ย. ๖๓	สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี นำร่างพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔ ขึ้นทูลเกล้าฯ ถวาย เพื่อประกาศ บังคับใช้เป็นกฎหมายต่อไป

ระเบียบวาระที่ ๓ เรื่อง เพื่อพิจารณา

๓.๑ การนำเสนอแผนงาน/โครงการ ตามร่างพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔ รายหน่วยงาน

จังหวัดลำปางได้รับการจัดสรรงบประมาณตามร่างพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔ จำนวน ๑๘๘,๘๘๗,๙๐๐ บาท จำแนกเป็น

ผลผลิต	จำนวนโครงการ	จำนวนกิจกรรม	งบประมาณ (บาท)
โครงการพัฒนาด้านอุตสาหกรรม การค้าและการลงทุน	๓	๓	๙,๖๕๑,๖๐๐
โครงการพัฒนาด้านเกษตร	๒	๑๑	๖,๙๔๐,๙๐๐
โครงการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวและบริการ	๓	๑๗	๑๒๐,๐๖๖,๒๐๐
โครงการพัฒนาด้านสังคม	๓	๓	๑๒,๕๓๑,๙๐๐
โครงการบริหารจัดการด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	๒	๓	๑๘,๑๕๘,๓๐๐
โครงการรักษาความมั่นคงและความสงบ	๒	๔	๒๑,๕๓๙,๐๐๐

วันนี้ ตามปฏิทินได้กำหนดให้ส่วนราชการ/หน่วยงานซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบโครงการประเภทผลผลิตโครงการพัฒนาด้านอุตสาหกรรม การค้าและการลงทุน และโครงการพัฒนาด้านเกษตร มานำเสนอรายละเอียดของโครงการ/กิจกรรม (เอกสารแนบ)

มติที่ประชุม .....

.....

ระเบียบวาระที่ ๔ เรื่อง อื่น ๆ (ถ้ามี)

****

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

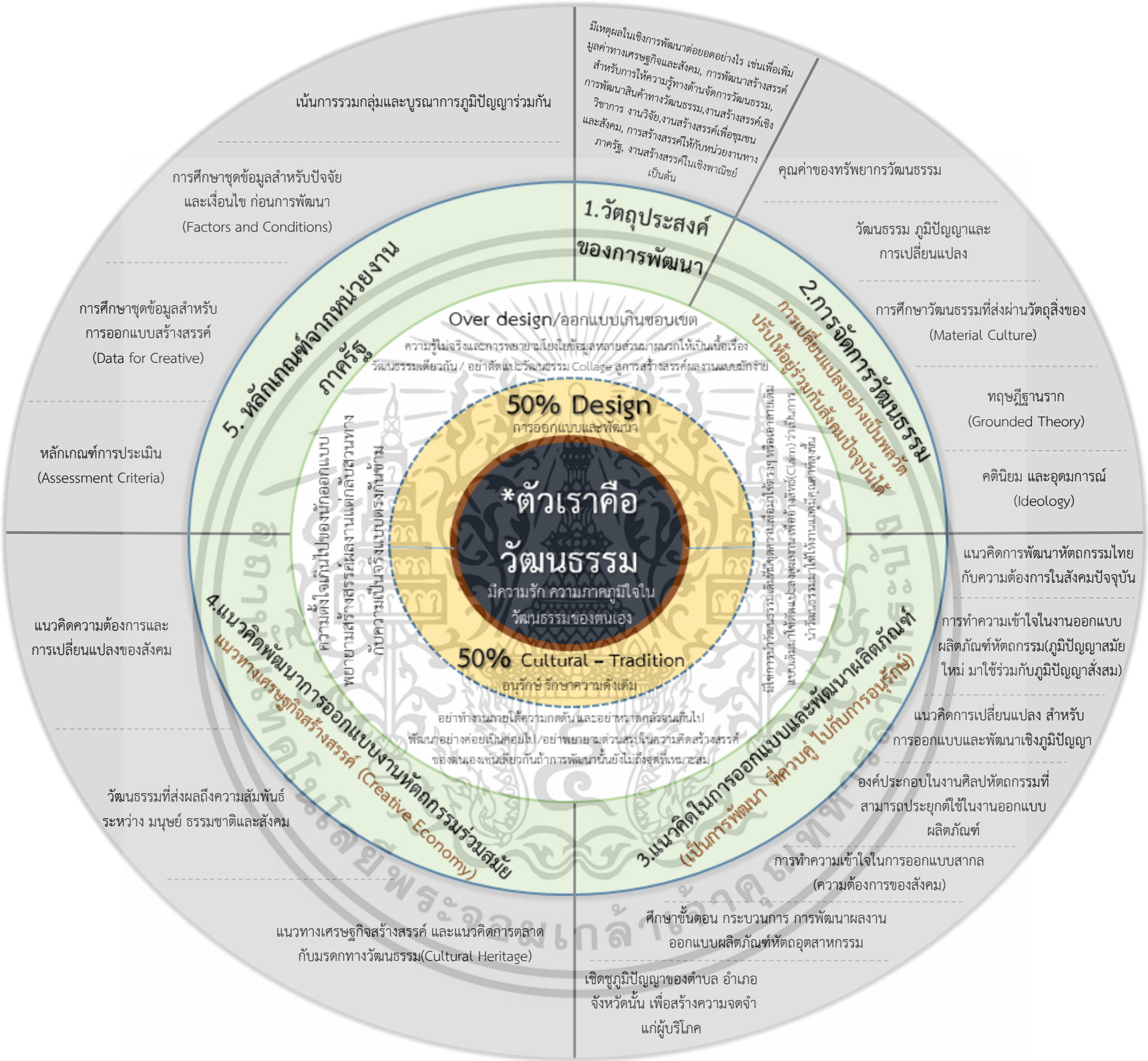
ปฏิทินการชี้แจงข้อมูลรายละเอียดของโครงการ
ตามร่างพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔
ต่อผู้บริหารจังหวัดลำปาง

ลำดับ	วัน/เดือน/ปี	หน่วยงานที่เข้าร่วมประชุมชี้แจงงบประมาณรายจ่าย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔
๑	วันที่ ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓ เวลา ๑๐.๐๐ น. เป็นต้นไป จนกว่าจะเสร็จสิ้น ณ ห้องประชุมเชลางค์นคร ศาลากลางจังหวัดลำปาง ชั้น ๓	ผลผลิต:โครงการพัฒนาด้านอุตสาหกรรม การค้าและการลงทุน ๑. พัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดสากล ๑.๑ กิจกรรม ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง) ๒. Ceramic City ๒.๑ กิจกรรม ลำปางนครหัตถศิลป์ ถิ่นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ Creative Industry Design Capital (CIDC) (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดลำปาง) ๓. ส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม เพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขัน ๓.๑ กิจกรรม ส่งเสริมช่องทางการตลาดและการจัดจำหน่ายสินค้าจังหวัดลำปาง (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานพาณิชย์จังหวัดลำปาง) ผลผลิต:โครงการพัฒนาด้านเกษตร ๔. ส่งเสริมและพัฒนาสินค้าเกษตรปลอดภัยได้มาตรฐานแบบครบวงจรมุ่งสู่เกษตรอินทรีย์จังหวัดลำปาง ๔.๑ กิจกรรม ส่งเสริมการผลิตผักอินทรีย์แบบสมาร์ทฟาร์ม (Smart Farm) (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานเกษตรจังหวัดลำปาง) ๔.๒ กิจกรรม ส่งเสริมการทำเกษตรแบบอินทรีย์เพื่อพัฒนาอาชีพแก่เกษตรกรอย่างยั่งยืน (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานเกษตรจังหวัดลำปาง) ๔.๓ กิจกรรม ส่งเสริมและพัฒนาสินค้าเกษตรปลอดภัยและได้มาตรฐานโดยชีววิธี (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานเกษตรจังหวัดลำปาง) ๔.๔ กิจกรรม การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตแพะแกะและสร้างความเข้มแข็งให้กลุ่มเกษตรกรผู้เลี้ยงแพะ-แกะจังหวัดลำปาง (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานปศุสัตว์จังหวัดลำปาง) ๔.๕ กิจกรรม ส่งเสริมและพัฒนาเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตโคเนื้อพันธุ์ดีเพื่อผลิตเนื้อคุณภาพ (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานปศุสัตว์จังหวัดลำปาง) ๔.๖ กิจกรรม การส่งเสริมพัฒนาการผลิตและเพิ่มมูลค่าสินค้าผลิตภัณฑ์แปรรูปจากน้ำนมโคคุณภาพสูง (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานปศุสัตว์จังหวัดลำปาง) ๔.๗ กิจกรรม การส่งเสริมสนับสนุนการแปรรูปแพะปลอดภัย (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานปศุสัตว์จังหวัดลำปาง) ๔.๘ กิจกรรม ส่งเสริมและพัฒนาเพื่อยกระดับมาตรฐานการผลิตและแปรรูปเพิ่มมูลค่าพืชอาหารครบวงจร (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานเกษตรจังหวัดลำปาง) ๔.๙ กิจกรรม ส่งเสริมการเกษตรสมัยใหม่และสร้างมูลค่าเพิ่มสินค้าเกษตรปลอดภัย/เกษตรอินทรีย์จังหวัดลำปาง (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานเกษตรและสหกรณ์จังหวัดลำปาง) ๔.๑๐ กิจกรรม การพัฒนาศักยภาพและเชื่อมโยงเครือข่ายผู้ประกอบการสินค้าเกษตร (หน่วยงานผู้รับผิดชอบ สำนักงานพาณิชย์จังหวัดลำปาง) ๕. สับปะรดลำปาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ง
ตัวอย่างการนำกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สู่การสร้างสรรค์ และ การแบ่งประเภทสำหรับนำไปใช้วิเคราะห์และปฏิบัติงานออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

เมื่อนำไปใช้ กรุณาอ้างอิง : กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2564. **การศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์**. ดุษฎีนิพนธ์ ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

เอกสารนี้มีลิขสิทธิ์ ห้ามนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1 การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไขก่อนการพัฒนา Factors and conditions

1. การศึกษาทิศทางและแผนพัฒนาจังหวัด
2. การศึกษาศักยภาพชุมชนในภาพรวม
3. การศึกษาและสำรวจ ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับขีดความสามารถ ขั้นตอนและกรรมวิธีการผลิตของชุมชน (กลุ่มที่ทำการศึกษา หรือเป็นกลุ่มตัวอย่าง)

ควรมีการนำวัฒนธรรม ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา มาใช้บูรณาการองค์ความรู้ร่วมกันในหลากหลายด้าน (ทุกอย่างล้วนมีความเกี่ยวข้องกัน สามารถนำมาใช้พัฒนาร่วมกันได้)

2. การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ Data for Creative

1. แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain)
2. ยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของสำนักงานพัฒนาชุมชน
3. หลักเกณฑ์การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion: OPC) ต้องได้รับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนก่อน จึงได้เข้าร่วมคัดสรรค์
4. การทำความเข้าใจในงานออกแบบ (ความต้องการของผู้บริโภค และแนวโน้มการออกแบบ (Trend))

3. หลักเกณฑ์การประเมิน Assessment criteria

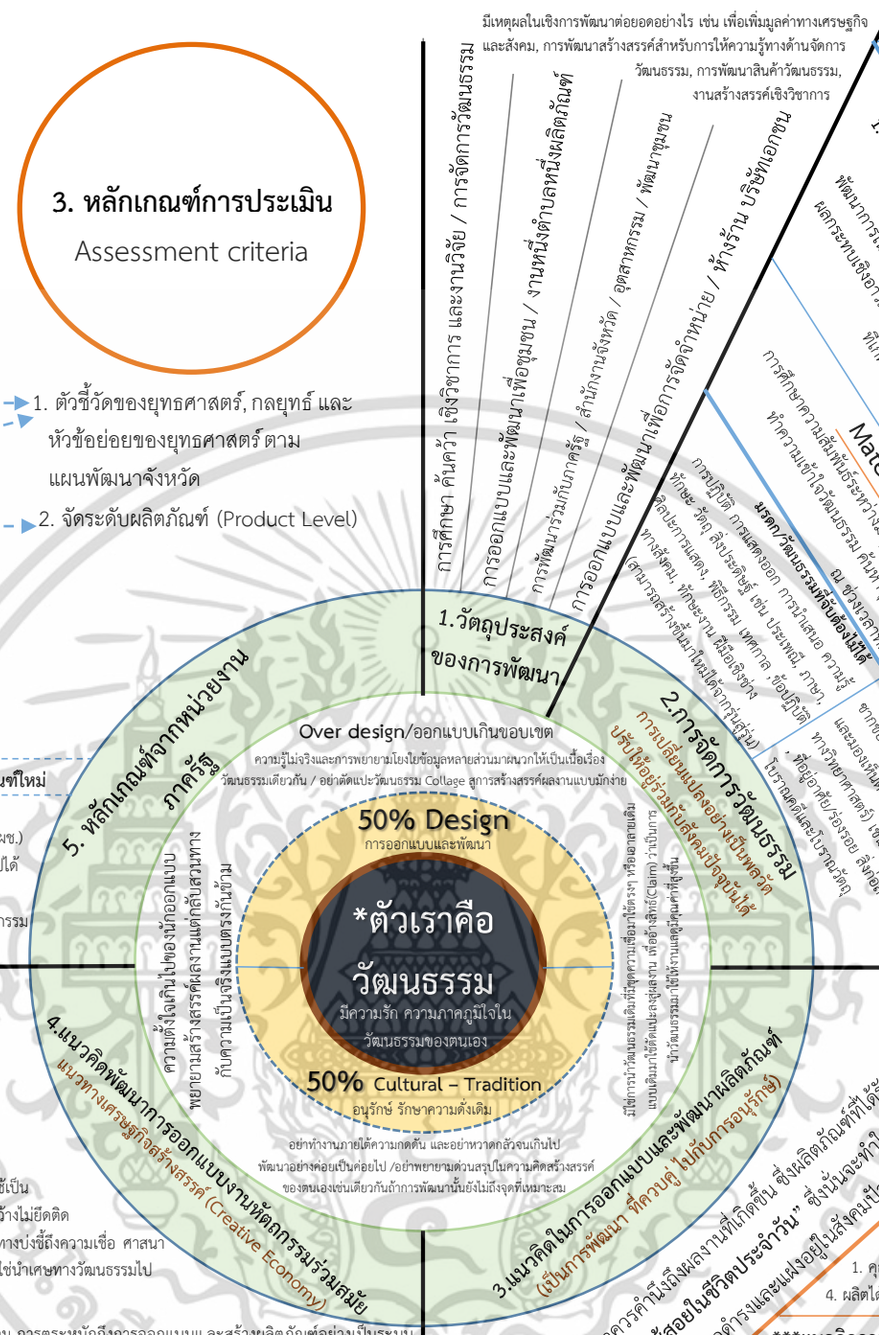
1. ตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์, กลยุทธ์ และหัวข้อย่อยของยุทธศาสตร์ ตามแผนพัฒนาจังหวัด
2. จัดระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level)

****สนับสนุนลักษณะการทำงานแบบรวมกลุ่มชุมชนหัตถกรรม / ไม่ใช่ต่างคนต่างทำอีกต่อไป พัฒนาร่วมกันให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่**

การพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ตามยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ของทางพัฒนาชุมชน ต้องทำการแบ่งการพัฒนาออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 : การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิมที่มีอยู่แล้ว หรือเป็นผลิตภัณฑ์ของ ชุมชนที่ผ่านการรับรอง มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) เพื่อสามารถนำผลงานนั้นเข้าสู่การจัดมาตรฐานของหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) และเข้าร่วมการจัดแสดงสินค้าต่างๆในระดับประเทศ ต่อไปได้ รวมถึงเข้าสู่การคัดเลือกโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง

ส่วนที่ 2 : การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม เพื่อเปิดตลาดของผลิตภัณฑ์หัตถ- อุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่และการส่งเสริมการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเผยแพร่สู่เวทีโลก



“เก่าแบบตามโลก และใหม่อย่างมีกาลเทศะ”

การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้ มิควรทำลายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค หรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย *** ต้องมีความเคารพ มีจิตสำนึกต่อวัฒนธรรมตนเอง

วัฒนธรรม คือการพัฒนาจากการสั่งสม คนออกแบบถูกต้อง – วัฒนธรรมถูกต้อง

ภูมิปัญญา คือ การใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหา – และคนใช้ถูกต้อง

ในการออกแบบและพัฒนาผลงานโดยใช้มิติทางวัฒนธรรม สามารถนำมาใช้อย่างใดอย่างหนึ่งได้ หรือ นำมาใช้ทั้งสองอย่างก็ได้เช่นกัน แต่วัฒนธรรมต้องเป็นสิ่งที่พึงคิดใคร่ครวญให้ชัดเจน เหมาะสม ก่อนภูมิปัญญา เพราะวัฒนธรรมมีความละเอียดอ่อนมากกว่า

คุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม มีอยู่ 4 ประการคือ

1. คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ (Associative / Symbolic Value)
2. คุณค่าเชิงวิชาการ (Informational Value) ความมาก-น้อย ในการนำ
3. คุณค่าเชิงสุนทรียะ (Aesthetic Value) วัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้
4. คุณค่าเชิงเศรษฐกิจ (Economy Value) / ธนิก เลิศชาญฤทธ์,2559

อาศัยการตีความ ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เข้าสู่การพัฒนา เช่น อนุสาวรีย์ คือ หอจดหมายเหตุ ทำไมต้องสร้าง การหาข้อเท็จจริง

ลักษณะการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมต้องมีความเหมาะสม ไม่ก่อให้เกิดความสับสน และเกิดองค์ความรู้ที่สามารถส่งผ่านข้อมูลทางมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ดีที่ถูกต้องได้ในอนาคต (ผ่านการออกแบบ)

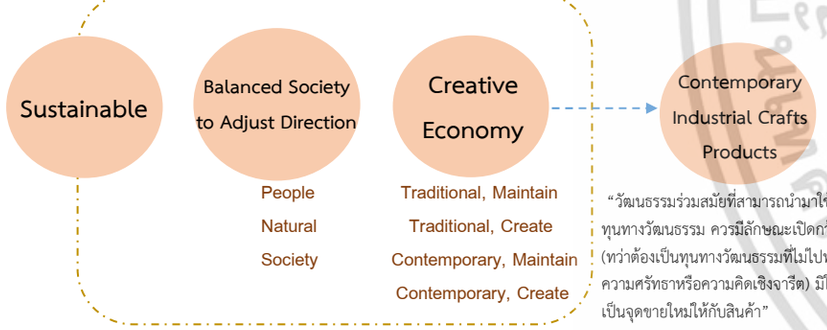
“ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)”

“เป็นการสืบสานอย่างสร้างสรรค์”

“สิ่งแวดล้อมคือตัวตน” ต้องนำสิ่งที่ใกล้ตัวมาใช้เป็นแนวคิด หรือเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เอกลักษณ์ คือต้องหาตนเองให้เจอ สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ได้ด้วยแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิตและประเพณี

การต่อยอด + การพัฒนา + การคงอยู่ แต่ทั้งหมดต้องแสดงถึงความเป็นตัวตน

หลักพละธรรม 5 ที่ปรับแนวคิดสู่การออกแบบสร้างสรรค์ได้ คือ ศรัทธา, ความเพียร, สติ, สมาธิ และปัญญา



“วัฒนธรรมร่วมสมัยที่สามารถนำมาใช้เป็นทุนทางวัฒนธรรม ควรมีลักษณะเปิดกว้างไม่ยึดติด (หว่าต้องเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ไม่ไปทางบ่งชี้ถึงความเชื่อ ศาสนา ความศรัทธาหรือความคิดเชิงจารีต) มิใช่นำเศษทางวัฒนธรรมไปเป็นจุดขายใหม่ให้กับสินค้า”

1. ความยั่งยืน (Sustainable) การพัฒนาในปัจจุบันต้องมีจิตสำนึก ใส่ใจและตระหนักถึงสิ่งที่จะต้องเกิดขึ้น ที่จะมีผลกระทบกับสิ่งแวดล้อม การตระหนักถึงการออกแบบแ ละสร้างผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบ การคิดถึงผลลัพธ์ที่ตามมา หลังจากผลิตภัณฑ์นั้นหมดสภาพหรือสิ้นอายุในการใช้งาน เป็นแนวคิดแบบมวลรวมของการออกแบบและใช้ประโยชน์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เกิดประโยชน์ที่มากที่สุดและเกิดขยะน้อยที่สุด

2. การพัฒนาผลงานออกแบบหัตถกรรมไทย ให้เกิดความเหมาะสมกับเวลา ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ต้องคำนึงถึงความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอันได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม หมายถึง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยควรที่จะ**สนองความต้องการใช้สอยของ “มนุษย์” ทั้งร่างกายและจิตใจ คือมีประโยชน์และความงามทางศิลปะ เพื่อยกระดับจิตใจให้มนุษย์มีคุณธรรม ความดีงาม โดย การพัฒนาคุณภาพหัตถกรรมให้ได้มาตรฐานที่ดี ขณะเดียวกันก็จะต้องคำนึงถึงเรื่อง “ธรรมชาติ” ความรู้เท่าทัน และเข้าใจในคุณสมบัติของวัตถุดิบ จากทรัพยากรธรรมชาติที่นับวันจะเหลือน้อยลงและมีอยู่อย่างจำกัด** จึงควรที่จะมีการคิดค้นพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมให้ประหยัดการใช้วัสดุและใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าสูงสุด ตลอดจนการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของวัตถุดิบหัตถกรรมที่มาจากทรัพยากรธรรมชาติ สำหรับองค์ประกอบด้าน “สังคม”นั้น หมายรวมถึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและระบบการต่างๆ ที่จัดสรรการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยจึงควรจะมีรูปแบบของเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยด้วยเช่นกัน

3. แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ทุนวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จึงต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ฉะนั้นการศึกษามิติของการตลาดกับมรดกวัฒนธรรมในที่นี้หมายถึง “ตัวผลงานหรือผลิตภัณฑ์” เนื่องจากปัจจุบันกระแสเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ มีทิศทางที่ดีขึ้นและเป็นที่นิยม ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์สินค้าเชิงวัฒนธรรมเพื่อการบริโภคในประเทศ หรือเป็นการส่งเสริมด้านการส่งออก ซึ่งผู้คนทั่วโลกต่างให้ความสนใจกับการเรียนรู้วัฒนธรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะวัฒนธรรมแถบเอเชียที่เป็นกระแส ในการวางแผนการตลาดทางมรดกวัฒนธรรมเหล่านี้ ต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการทางวัฒนธรรมที่เหมาะสม ทั้งจากทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ดั้งเดิม (Traditional) และทุนทางวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่ (Contemporary) แนวทางในการทำงานอาจแบ่งออกได้เป็นการสร้างสรรค์ (Create) หรือการคงรักษา(Maintain) นำไปสู่แนวทางการบริหารจัดการแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรมใน 4 รูปแบบ ได้แก่

1. การสร้างความตระหนัก ความเข้าใจ และเข้าถึงทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม (Traditional, Maintain) - การสนับสนุนถ่ายทอดภูมิปัญญาการผลิตจากรุ่นสู่รุ่น ควบคู่กันกับกระบวนการจัดการความรู้ เพื่อให้ทุนภูมิปัญญาอยู่ในรูปแบบที่เป็นที่เข้าใจ และเข้าถึงได้สะดวก โดยไม่จำกัดเพียงการถ่ายทอดความรู้โดยบุคคลซึ่งอาจมีการสูญหาย ปิดเงียบไปตามกาลเวลา เป็นการสร้างความตระหนักถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย อันจะนำไปสู่ความภูมิใจ ความผูกพัน และแรงบันดาลใจให้อยากเรียนรู้ สร้างเสริมความเข้าใจในแก่นคุณค่าวัฒนธรรม

2. การพัฒนาทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม (Traditional, Create) - เป็นการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ดั้งเดิม (Traditional) โดยการสร้างสรรค์ (Create) ให้อยู่ในรูปแบบที่สอดคล้องกับบริบทหรือกลุ่มเป้าหมาย สร้างความน่าสนใจนำไปสู่การต่อยอด ขยายผลได้ ตัวอย่างการจัดการความรู้ของภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. การศึกษาติดตามวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Maintain) - กระแสไหลเวียนเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมและยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ได้นำไปสู่การก่อเกิดวัฒนธรรมใหม่ ทั้งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติและที่เกิดขึ้นจากการวางแผนอย่างเป็นระบบ ในการวางแผนผลิตภัณฑ์ ต้องวิเคราะห์และติดตามลักษณะวัฒนธรรมร่วมสมัยเหล่านี้อยู่ตลอดเวลา เพื่อสามารถเกาะกระแสหรือคาดการณ์ความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้น

4. การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Create) - เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต

*การทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล(สไตล์และความต้องการในสังคม)

- หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ และ เทคโนโลยีการผลิตสมัยใหม่
- ความต้องการทางด้านร่างกาย (หน้าที่ใช้สอย การใช้งาน หรือการรองรับกิจกรรมต่างๆของมนุษย์)
- ความต้องการทั้งทางด้านจิตใจ (ความมีคุณค่า ความงาม) ความรู้สึก มีความเป็นสุนทรียะ
- การศึกษาแนวทางการออกแบบสากล, ความต้องการของสังคม หรือการศึกษาผลงานออกแบบใหม่ๆ
- แนวโน้มการออกแบบ (Trend) - สไตล์ (Style) และ แฟชั่น (Fashion) - สไตล์ (Style) และ แฟชั่น (Fashion)
- การมองวัสดุอย่างเข้าใจและการเลือกใช้วัสดุในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม / ศึกษาระบบและกรรมวิธีของเชิงช่างอย่างลึกซึ้ง
- ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ ต้องสามารถตอบได้ว่ามีเหตุผล และความจำเป็นอะไรที่ต้องการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นมาพัฒนา

****การทำความเข้าใจในงานออกแบบเชิงผลิตภัณฑ์หัตถกรรม “ภูมิปัญญาสมัยใหม่” มาใช้ร่วมกับ “ภูมิปัญญาสั่งสม”**

1. คุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม 2. มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น 3. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น
4. ผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น 5. ความสวยงามและความน่าสนใจ 6. รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

*****แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนา เชิงภูมิปัญญา / การต่อยอด + การพัฒนา + การคงอยู่**

1.การเปลี่ยนวัสดุ 2 การเปลี่ยนหน้าที่ 3 การเปลี่ยนรูปแบบ 4 การเปลี่ยนแบบยกระดับ 5 การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค

******การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน เพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่นั้นเกิดจากการสร้างสรรค์งานใน 2 ลักษณะคือ** 1.การสร้างงานเพื่อ วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ และ 2.การสร้างงานเพื่อประโยชน์ใช้สอย

*******องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรม ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ**

1 ลวดลายในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม 2.รูปร่างและรูปทรงในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม 3.สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม 4.วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม

การออกแบบสร้างสรรค์ จากการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์ต่อยอด แม้ว่ารูปแบบของการพัฒนาจะปรับเปลี่ยนไปในลักษณะใดก็ตาม แต่สิ่งที่ยังต้องคงอยู่คือตัววัฒนธรรม ความเชื่อหรือความศรัทธาที่แฝงอยู่ มิอาจจะเลื่อนหายไปได้ / “การสื่อสารผิด ทุกอย่างเปลี่ยน” ต้องอธิบายได้อย่างมีเหตุผล ผลิตภัณฑ์หรือสินค้านั้น ต้องควรอยู่ในหมวดหมู่ที่เหมาะสม หรือเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม ไม่ย้อนแย้งหรือสวนทางกับวัฒนธรรมหรือวัตถุสิ่งของเดิม เช่น มิควรนำช่อฟ้า ใบระกา มาออกแบบขาโต๊ะ, ไม่ควรนำกาแลมาออกแบบเป็นพรมเช็ดเท้า,ไม่ควรนำเศียรพระมาออกแบบแม่กุญแจ เป็นต้น แต่ถ้าจำเป็นจริงที่ต้องใช้ ความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ที่เกิดควรมากกว่า 80% วัฒนธรรมและภูมิปัญญามีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเปลี่ยนแปลง แต่ต้องมี Ideology (คตินิยมและอุดมการณ์) /การยึดมั่นในเจตคติที่ดี มีจุดมุ่งหมายที่เคารพต่อสังคมและวัฒนธรรม ควรมีการจัดกลุ่มทางวัฒนธรรมให้เกิดการรับรู้ว่าสิ่งไหนใช้พัฒนาได้ สิ่งไหนไม่ควรนำมาใช้ เพราะวัฒนธรรมจะมีชุดความเชื่อ ทั้งจากพิธีกรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีและเรื่องราวที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของเสมอ ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ประยุกต์และพัฒนาไม่ควรนำแต่ภาพลักษณ์ภายนอกมาใช้เพียงอย่างเดียว แนวคิดการออกแบบ (Concept) ต้องนำประเด็นต่างๆและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องของวัฒนธรรมนั้นๆออกมาสนับสนุนด้วย หยิบแต่ Element ออกมาเพียงอย่างเดียวมิได้นั้นคือสิ่งที่ผิด/การหยิบมาวางไม่ใช่การพัฒนา/ใช้รูปแบบการ ลด ทอน ตัด ปรับ เพิ่ม ยกออก การพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ควรนำแนวคิด 2 ส่วนคือ 1.Tradition (เป็นแนววัฒนธรรม อนุรักษ์ความดั้งเดิมผสมผสานกับความรู้ทางด้านการออกแบบ ลักษณะงานมีความประณีตละเอียดรอบคอบมาก) 2. Modern (ความเป็นสมัยใหม่ เป็นการออกแบบโดยอิงความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน แก้ปัญหา แต่ยังคงมีกลิ่นไอทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอยู่ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปร่าง รูปทรง สี หรือความเข้าใจร่วมกันทางวัฒนธรรม) นำ 2 ส่วนนี้มาผสมผสานร่วมกันหรือเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งมาใช้ได้

ควรต้องนำเทคนิควิธีที่สืบสานแบบโบราณกาล มาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนาสินค้าในปัจจุบัน / ต้องเป็นงานหัตถกรรมที่เชิดชูตำบลนั้น อำเภอนั้น จังหวัดนั้น ภูมิภาคนั้น และประเทศนั้น เพื่อให้ผลงานที่ได้ต้องมีตัวตนของตนเอง ก่อเกิดเอกลักษณ์ที่สำคัญ สร้างความจดจำให้แก่ผู้บริโภค สามารถบ่งบอกลักษณะเดิมเชิงท้องถิ่นได้

การเลือกวัตถุประสงค์ที่ต้องการ จะส่งผลถึงการคัดเลือกกลุ่มของกรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรม โดยต้องเน้นถึงสิ่งที่อยู่ในกรอบแนวคิด-ชุดข้อมูลหลักนั้นเป็นสำคัญ (ไม่ต่ำกว่า 50%)

ทำการศึกษาการเชื่อมโยงของชุดข้อมูลเพิ่มเติมจากส่วนต่างๆที่เกี่ยวข้อง ที่ได้สรุปและอธิบายประกอบใน Content Analysis / Coding Analysis (เป็นชุดข้อมูลรองที่สำคัญประกอบ)

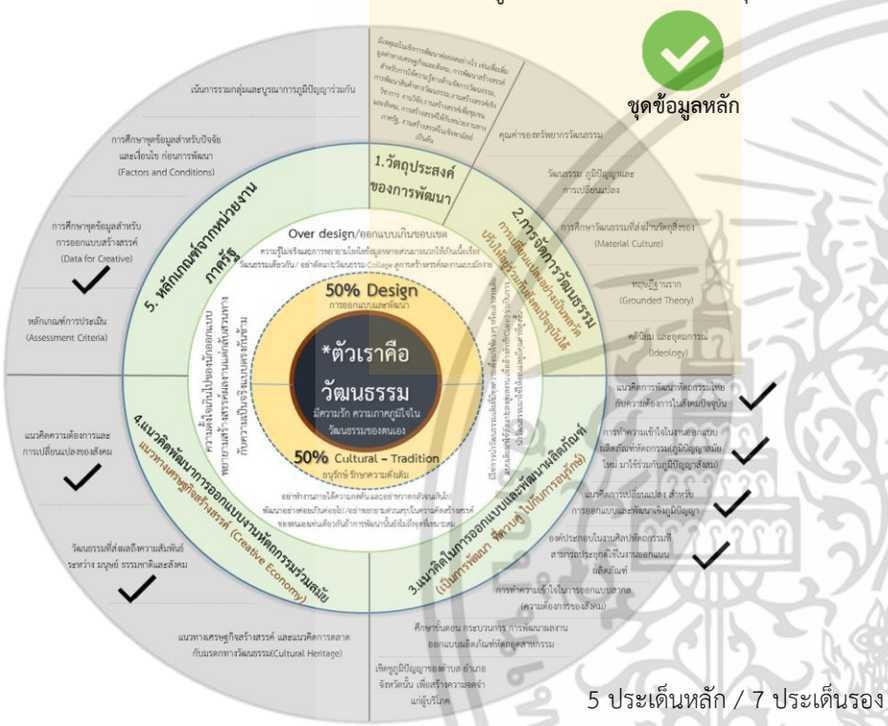
นำ ชุดข้อมูลหลัก (ไม่ต่ำกว่า 50%) + ชุดข้อมูลรอง มาประมวลเข้าด้วยกัน
สำหรับใช้เป็นชุดข้อมูลและทฤษฎีในการนำไปใช้วิเคราะห์ เพื่อการสร้างสรรค์ต่อไป

ทั้งนี้ นักออกแบบ นักวิชาการ ศิลปิน ห้างร้านบริษัท หน่วยงานภาครัฐ ต้องหาวิธีการพัฒนาผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ด้วย **แนวคิดการออกแบบอีกครั้ง (Design Thinking)**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. แนวคิดการจัดการวัฒนธรรม สู่การออกแบบสร้างสรรค์
(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า เชิงวิชาการ งานวิจัย และการจัดการทางด้านวัฒนธรรม ให้ผลงานที่ได้รับการออกแบบเป็นเสมือนการส่งผ่านทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีการสอดแทรกลักษณะทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอยู่ในตัวผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมอย่างลึกซึ้ง สามารถอธิบายลักษณะความเป็นมาเชิงลึกได้อย่างละเอียด แสดงถึงวัฒนธรรมที่นำมาจากต้นฉบับได้อย่างแยบยล ส่งผ่านชุดทฤษฎีความเชื่อ วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของได้อย่างสมบูรณ์ (ให้ผลงานที่ได้สามารถสะท้อน อธิบายชุดความเชื่อและทฤษฎีที่แฝงมากับผลิตภัณฑ์ นับเป็นการส่งผ่านองค์ความรู้ของวัฒนธรรมผ่านวัตถุสิ่งของ)



5 ประเด็นหลัก / 7 ประเด็นรอง

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

ชุดข้อมูลที่ต้องทำการศึกษา ค้นคว้าและเลือกประเด็นมาใช้ในการวิเคราะห์ขอมูลได้แก่

หัวข้อหลัก การจัดการทางวัฒนธรรม อันจำเป็นต้องศึกษาในเชิงลึก ประกอบด้วย คุณค่าทางทรัพยากรวัฒนธรรม, วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและความเปลี่ยนแปลง, การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture), ทฤษฎีฐานราก(Grounded Theory) และคตินิยมอุดมการณ์ (Ideology)

ชุดข้อมูลรอง (ศึกษาจาก Content Analysis – Coding และคำอธิบายรายละเอียดในเนื้อหาเพิ่มเติมให้เข้าใจก่อนนำไปใช้) *ข้อมูลส่วนนี้อาจตรวจสอบชุดข้อมูลและสรุปประเด็นให้เกิดความเหมาะสมเพียงพอเท่านั้น ศึกษาให้กว้างสำหรับนำไปใช้ประกอบ ไม่จำเป็นต้องศึกษาเชิงลึก* ประกอบด้วย แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน, แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม, วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติและสังคม, การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม(ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม), แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา, องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ และ การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์(Data for Creative)

2. แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์)

วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า เชิงวิชาการ งานวิจัย สำหรับการนำไปใช้ในการออกแบบ และพัฒนาสร้างสรรค์ ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ให้เกิดเป็นผลงานที่สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ไปต่อยอดให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ๆแตกต่างไปจากเดิม เปลี่ยนแปลงรูปแบบงานหัตถกรรมให้เกิดความน่าสนใจ ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาที่หลากหลายสู่การออกแบบให้เหมาะสมกับยุคสมัยและใช้ได้จริงในสังคมปัจจุบัน การเลือกใช้วัสดุและเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันได้เหมาะสม การพัฒนาส่วนนี้จะเน้นการต่อยอด ปรับเปลี่ยน ผสมผสาน และดึงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญาของชาติ สู่การสร้างสรรค์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของผลิตภัณฑ์นั้นๆ (นำวัฒนธรรม –ภูมิปัญญา สู่การสร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจ)



กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

7 ประเด็นหลัก / 8 ประเด็นรอง

ชุดข้อมูลที่ต้องทำการศึกษา ค้นคว้าและเลือกประเด็นมาใช้ในการวิเคราะห์ขอมูลได้แก่

หัวข้อหลัก การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ อันจำเป็นต้องศึกษาในเชิงลึก ประกอบด้วย แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน, การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม(ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม), แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา, องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์, การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม), ศึกษาขั้นตอนกระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และ เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอจังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

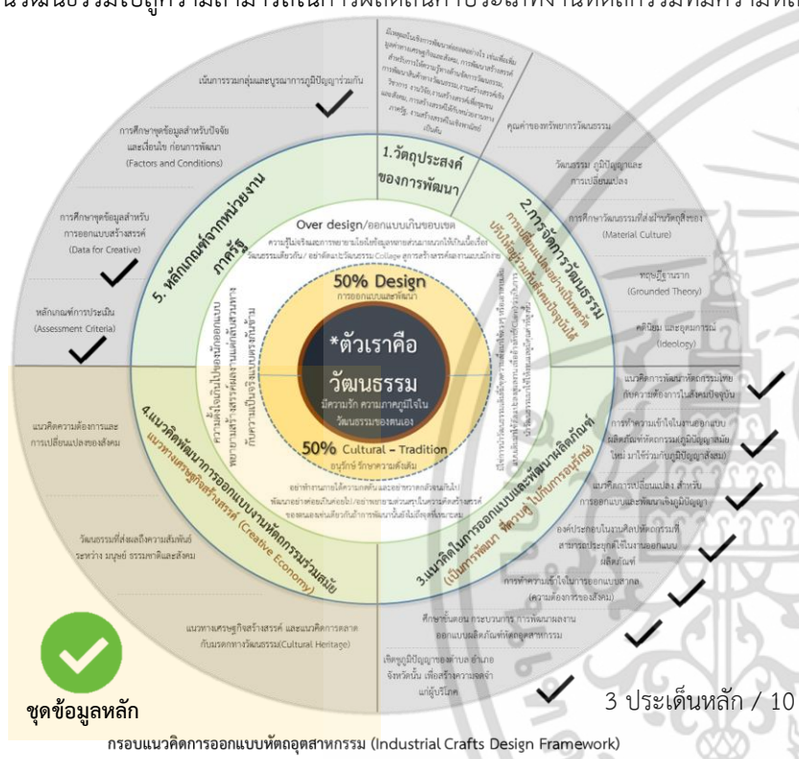
ชุดข้อมูลรอง (ศึกษาจาก Content Analysis – Coding และคำอธิบายรายละเอียดในเนื้อหาเพิ่มเติมให้เข้าใจก่อนนำไปใช้) *ข้อมูลส่วนนี้อาจตรวจสอบชุดข้อมูลและสรุปประเด็นให้เกิดความเหมาะสมเพียงพอเท่านั้น ศึกษาให้กว้างสำหรับนำไปใช้ประกอบ ไม่จำเป็นต้องศึกษาเชิงลึก* ประกอบด้วย **1.การศึกษาการจัดการวัฒนธรรม** ได้แก่ การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) / ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) / คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)
2.แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย ได้แก่ แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม / วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม และ **3. หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ** ได้แก่ เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน / การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไข ก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions) / การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

** ทั้งนี้ในการคัดเลือกชุดข้อมูลกรอบแนวคิดฯ สามารถปรับ เพิ่ม หรือ ลด ตามความเหมาะสมให้เข้ากับการออกแบบสร้างสรรค์ หรือวัตถุประสงค์อื่นๆที่นอกเหนือจากตัวอย่างได้ ตามความเหมาะสม

3. แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย (แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ Creative Economy)

วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า สำหรับการออกแบบสินค้าทางวัฒนธรรมที่ใช้ในเชิงพาณิชย์ สำหรับห้างร้านบริษัท หรือวิสาหกิจชุมชน เป็นการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้เป็นส่วนหนึ่งทางด้านการตลาด ให้เกิดเป็นสินค้าที่สามารถจัดจำหน่าย เน้นการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ประโยชน์เพื่อสร้างเอกลักษณ์และเป็นจุดขายให้กับผลงาน แต่ยังคงกลิ่นอายรากวัฒนธรรมอันดีงามและตามกระแสสังคมปัจจุบันไปพร้อมกัน โดยพิจารณาถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมของลูกค้าและการปฏิสัมพันธ์เชิงเศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาหรือการเมือง นำพาไปสู่ทิศทางการพัฒนาที่สมดุล ตะหนักถึงการอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืนของมนุษย์ สังคม และสิ่งแวดล้อม (เน้นการนำจุดเด่นในด้านวัฒนธรรมไปสู่ความสามารถในการผลิตสินค้าประเภทงานหัตถกรรมที่มีความหลากหลาย)



3 ประเด็นหลัก / 10 ประเด็นรอง

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

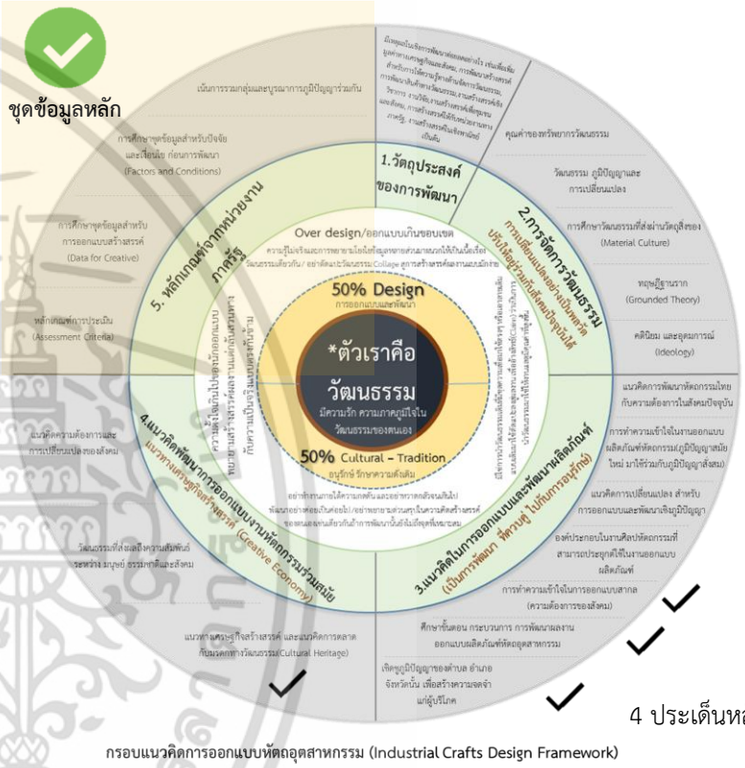
ชุดข้อมูลที่ต้องทำการศึกษา ค้นคว้าและเลือกประเด็นมาใช้ในการวิเคราะห์ขอมูลได้แก่

หัวข้อหลัก แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย อันจำเป็นต้องศึกษาในเชิงลึก ประกอบด้วย แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม, วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม และแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage)

ชุดข้อมูลรอง (ศึกษาจาก Content Analysis – Coding และคำอธิบายรายละเอียดในเนื้อหาเพิ่มเติมให้เข้าใจก่อนนำไปใช้) *ข้อมูลส่วนนี้อาจตรวจสอบชุดข้อมูลและสรุปประเด็นให้เกิดความเหมาะสมเพียงพอเท่านั้น ศึกษาให้กว้างสำหรับนำไปใช้ประกอบ ไม่จำเป็นต้องศึกษาเชิงลึก* ประกอบด้วย **1.การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์** ได้แก่ แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน, การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม(ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม), แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา, องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์, การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม), ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และ เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอจังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค **2. หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ** ได้แก่ เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน / การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative) / หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

4. แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยการใช้หลักเกณฑ์จากหน่วยงานทางภาครัฐ

วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้แก่ชุมชน, วิสาหกิจชุมชน และกลุ่มผู้ทำงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดการสอดรับกับยุทธศาสตร์ของชาติ / แผนยุทธศาสตร์ เป้าประสงค์ และแผนกลยุทธ์ของจังหวัดนั้นๆ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมสำหรับการพัฒนาชุมชน, การออกแบบผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) หรือการพัฒนายกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยเครือข่ายองค์ความรู้ KBO เป็นต้น อันเป็นการศึกษาเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับทิศทางและแผนพัฒนาของชาติ เช่น ชุดข้อมูลประเด็นยุทธศาสตร์ในการปฏิบัติงาน, กลยุทธ์การพัฒนา, แผนงานตามห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) -ต้นน้ำ-กลางน้ำ-ปลายน้ำ และตัวชี้วัด เป็นต้น (ตามขอบเขตแผนพัฒนาในแต่ละจังหวัด) ทั้งนี้ผลงานที่ได้รับจะเข้าสู่เกณฑ์และเงื่อนไขตัวชี้วัด ส่งผลถึงการผลักดันจากหน่วยงานทางภาครัฐ ที่ให้การสนับสนุน ต่อยอด ทั้งทุนในการสร้างสรรค์ การจัดแสดงสินค้า และสถานที่ในการจัดจำหน่าย ในอนาคต



4 ประเด็นหลัก / 4 ประเด็นรอง

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

ชุดข้อมูลที่ต้องทำการศึกษา ค้นคว้าและเลือกประเด็นมาใช้ในการวิเคราะห์ขอมูลได้แก่

หัวข้อหลัก การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยการใช้หลักเกณฑ์จากหน่วยงานทางภาครัฐ อันจำเป็นต้องศึกษาในเชิงลึก ประกอบด้วย เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน, การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไข ก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions), การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative) และ หลักเกณฑ์การประเมิน (Assessment Criteria)

ชุดข้อมูลรอง (ศึกษาจาก Content Analysis – Coding และคำอธิบายรายละเอียดในเนื้อหาเพิ่มเติมให้เข้าใจก่อนนำไปใช้) *ข้อมูลส่วนนี้อาจตรวจสอบชุดข้อมูลและสรุปประเด็นให้เกิดความเหมาะสมเพียงพอเท่านั้น ศึกษาให้กว้างสำหรับนำไปใช้ประกอบ ไม่ต้องศึกษาเชิงลึก* ประกอบด้วย **1.แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์** ได้แก่ การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม), ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และ การเชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอจังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค **2.แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย** ได้แก่แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์และแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

** ทั้งนี้ในการคัดเลือกชุดข้อมูลกรอบแนวคิดฯ สามารถปรับ เพิ่ม หรือ ลด ตามความเหมาะสมให้เข้ากับการออกแบบสร้างสรรค์ หรือวัตถุประสงค์อื่นๆที่นอกเหนือจากตัวอย่างได้ ตามความเหมาะสม

ตัวอย่างที่ 1 การใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

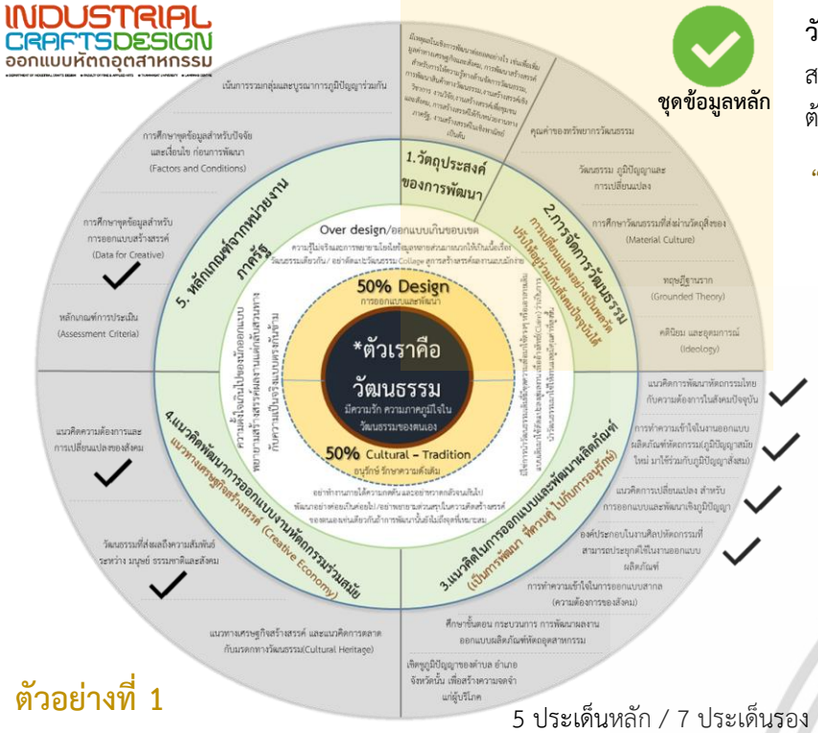
แนวคิดการจัดการวัฒนธรรม สู่การออกแบบสร้างสรรค์

(การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

INDUSTRIAL CRAFTSDESIGN
ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

ชุดข้อมูลหลัก



กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

ตัวอย่างที่ 1

หัวข้อหลัก การจัดการทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย คุณค่าทางทรัพยากรวัฒนธรรม, วัฒนธรรมภูมิปัญญาและความเปลี่ยนแปลง, การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture), ทฤษฎีฐานราก(Grounded Theory)และคตินิยม อุดมการณ์ (Ideology)

ชุดข้อมูลรอง (ศึกษาจาก Content Analysis – Coding และคำอธิบายรายละเอียดในเนื้อหาเพิ่มเติมให้เข้าใจก่อนนำไปใช้) ประกอบด้วย แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน, แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม, วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม, การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม(ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม), แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา, องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ และ การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์(Data for Creative)

แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน

การออกแบบเครื่องเรือนเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาประยุกต์ร่วมสมัย เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้ โดยในการออกแบบจะเน้นถึงลักษณะความงามของการนำเอาตัวเหงาล้านนามาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนา แต่ให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ สามารถใช้งานและตกแต่งพื้นที่ได้ การออกแบบได้มีการแบ่งสัดส่วน การจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่เลือกใช้ คือวัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาและการดุนลายอลูมิเนียมมาใช้ตกแต่ง เป็นวัสดุปิดผิวให้เกิดความงามที่ชัดเจนและบ่งบอกถึงกรรมวิธีการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชนได้เป็นอย่างดี สู่ **การศึกษาและพัฒนาการนำเอาเส้นใยพืชผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องเรือนในสไตล์ล้านนา โดยได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงตัวเหงาล้านนา และ ลวดลายเครือเถาจากลายพันพฤกษา**

องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรม ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ

1 ลวดลายในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม : ลวดลายเครือเถาจากพันธุ์พฤกษาล้านนา และการจักสานลายเฉลียง (ลาย 1)

2.รูปร่างและรูปทรงในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม : รูปร่าง รูปทรง ตัวเหงาล้านนา และแนวคิดลักษณะทางสถาปัตยกรรมล้านนา

3.สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม : สีแดงและสีดำ ที่ส่งผ่านวัฒนธรรมล้านนา จากการย้อมสีผักตบชวา และ สีของวัสดุอลูมิเนียม

4.วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม แบ่งวัสดุและเทคนิคงานหัตถกรรมออกเป็น 2 ส่วนคือ

ในการดุนลายอลูมิเนียมจะใช้อลูมิเนียมเบอร์ 18 และเบอร์17 ในการผลิตดุนลวดลายของชิ้นงานในการออกแบบเครื่องเรือน เป็นอลูมิเนียมลักษณะแบบหนาที่เป็นที่นิยมใช้ในการดุนลวดลายแบบนูนต่ำ ไม่ทะลุถึงกันและลวดลายที่ใช้ในการดุนจะใช้ลักษณะลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธ์พฤกษา

การออกแบบเครื่องเรือนได้ใช้การจักสานผักตบชวาแบบเปีย ขัดลายหนึ่งธรรมดาในการออกแบบ เพื่อให้เครื่องเรือนนั้นมีความแข็งแรงของโครงสร้าง อีกทั้งในการออกแบบส่วนที่เหลือของเครื่องเรือนจะมีการผสมผสานใช้วัสดุจากสองชนิด มาตกแต่งเพิ่มเติมจึงไม่ควรทำให้วัสดุที่นำมาใช้เกิดความโดดเด่นหรือมีรายละเอียดมากจนเกินไป และแย่งกันเป็นจุดเด่น ทำให้งานเสียหลักการจัดองค์ประกอบในเรื่องความงามโดยรวม

วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า เชิงวิชาการ งานวิจัย และการจัดการทางด้านวัฒนธรรม ให้ผลงานที่ได้รับการออกแบบเป็นเสมือนการส่งผ่านทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีการสอดแทรกลักษณะทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอยู่ในตัวผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมอย่างลึกซึ้ง สามารถอธิบายลักษณะความเป็นมาเชิงลึกได้อย่างละเอียด แสดงถึงวัฒนธรรมที่นำมาจากต้นฉบับได้อย่างแยบยล ส่งผ่านชุดทฤษฎี ความเชื่อ วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของได้อย่างสมบูรณ์

“ตัววัฒนธรรม ความเชื่อหรือความศรัทธา ที่แฝงอยู่ มิอาจจะเลื่อนหายไปได้”

แนวคิดการจัดการวัฒนธรรม สู่การออกแบบสร้างสรรค์ (การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้)

การออกแบบสร้างสรรค์ ได้นำเสนอคุณค่าทางวัฒนธรรมล้านนาสู่การรับรู้ใหม่ ในรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิม คือ **ตัวเหงาล้านนา และ ลวดลายเครือเถาจากลายพันพฤกษา** อันเป็นวัฒนธรรมที่จับต้องได้ สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาแต่ยังคงรูปแบบของการสื่อ การรับรู้วัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน ซึ่งลักษณะรูปแบบทั้งสองนี้ส่วนมากแล้วจะใช้ในการประดับอาคารให้เกิดความสวยงาม โดยตัวเหงาล้านนาเดิมมักจะเป็นลวดลายปูนปั้นหรือการแกะสลักไม้ ประดับตรงบันไดทางขึ้นของอุโบสถ ส่วนลายเครือเถาและดอกไม้ ใบไม้ นิยมนำมาประดับตกแต่งแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ ดังนั้นการนำ ลักษณะของทั้งสองสิ่งนี้มาใช้สามารถ สื่อชุดความหมายและแสดงความเป็นลักษณะรูปแบบล้านนาได้เป็นอย่างดี

คุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม คือ 1. คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ (Associative / Symbolic Value) ได้นำเอารูปร่างรูปทรงของตัวเหงาล้านา และลวดลายพันธ์พฤกษา มาใช้โดยไม่บิดเบือนลักษณะเดิม เพื่อให้เกิดความเข้าใจ การรับรู้ และประสบการณ์เดิมร่วมกัน 2. คุณค่าเชิงวิชาการ (Informational Value) สามารถส่งผ่านความรู้ ชุดความเชื่อ ความหมายที่สิ่งนั้นถูกสร้างขึ้นได้ 3. คุณค่าเชิงสุนทรียะ (Aesthetic Value) นำรูปลักษณะของตัวเหงามาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบรูปทรงของเก้าอี้ และใช้ลวดลายพันธ์พฤกษา สู่การประดับตกแต่ง ให้เกิดการใช้สอยในมุมมองที่แตกต่างออกไป โดยไม่โกหกรูปทรงเดิม

การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

การออกแบบในสไตล์ล้านนาใช้ลักษณะรูปร่าง **โครงสร้างและความงามของตัวเหงา** มาเป็นแรงบันดาลใจเนื่องจากตัวเหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลมทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ ซึ่งตัวเหงาในลายไทยนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงกนกสามตัว เป็นลายที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้างขมวดก้นหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกาบและตัวยอดของลายกนก ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นที่รองรับน้ำ หนักเหมาะสมกับการออกแบบกับเครื่องเรือน **โดยตัวเหงารวมถึงงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนานั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่ อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิ่มเอม อุดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ** ซึ่งรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรม งานปูนปั้นตามวัดวาอารามเป็นต้น



เลือกใช้**วัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาชนิดเกลียว**ในการออกแบบ เพื่อให้การจักสานผักตบชวานั้นออกมามีมิติ ความถี่ ลวดลายที่มีความประณีต ละเอียดและมีความหนาแน่นของการสาน ทำให้เห็นถึงรูปร่าง รูปทรงที่ชัดเจนของตัวเหงาที่นำเข้าสู่การออกแบบได้ ใช้**การมัดย้อม**ทำสีของผักตบชวามีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิม และในการออกแบบได้เลือกใช้**สีน้ำตาลแดง**ในการย้อมผักตบชวาให้กับเครื่องเรือนในส่วนของที่นั่ง สืบจากแท้จริงแล้ว **สีแดง สีดำ และสีคราม เป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา** แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีน้ำตาลแดงจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม







รูปแบบ ลักษณะของวัดต้นแกว่น และวัดพระสิงห์ จ.เชียงใหม่



การดุนลายอลูมิเนียมจะใช้ลักษณะ**ลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พฤกษา** มาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลวดลายประดิษฐ์เป็นแถบพลิ้วประกอบอยู่ด้วย ซึ่ง**ลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายล้านนาที่ได้อิทธิพลจากลวดลายประดับแบบจีน และในการออกแบบลายยังมีลักษณะของดอกบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต** อีกทั้งยังเป็นลวดลายสื่อได้ถึงธรรมชาติที่มีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี วัฒนธรรม และลักษณะการทำงานของชุมชนถนนบ้านวัวลายแบบดั้งเดิมอีกด้วย โดยการทำสีของตัววัสดุอลูมิเนียมในการออกแบบนั้นจะเป็นลักษณะของการรมดำ เป็นการเน้นให้เกิดความงามตามรอยการดุนลายและขัดเงาส่วนที่มีความมันวาวให้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงเนื้อของตัววัสดุได้อย่างเต็มที่









โครงสร้างเครื่องเรือน มีการเล่นระดับให้มีความสูง- ต่ำ การลดลั่นของที่นั่งให้เป็นมิติ ไม่เท่ากัน สอดคล้องกับ**แนวทางของศิลปะล้านนาในการพัฒนางานออกแบบ ที่จะมุ่งเน้นรูปทรงที่ปรากฏ เป็นลักษณะของการมองไกลเพื่อความเด่นชัดมากกว่ารายละเอียดความถูกต้องของเรื่องสัดส่วน กล่าวคือเป็นการมองไกลเพื่อความเด่นชัด ซึ่งเรียกว่า Long Shot โดยงานทางด้านประติมากรรมล้านนาจะสนใจเรื่องของฟอร์มมาก กว่าความถูกต้องทางกายภาพ** ทำให้การออกแบบสามารถดึงบริบทดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนางานออกแบบให้มีจุดเด่นแปลกใหม่และน่าสนใจได้ อีกทั้ง**ลักษณะรูปแบบทางสถาปัตยกรรมล้านนานั้นจะมีลักษณะการออกแบบเป็นแบบ Human Scale คือจะไม่มีความใหญ่โตมโหฬาร มีลักษณะการออกแบบที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ ซึ่งเป็นบุคลิกที่สำคัญของชาวล้านนา ซึ่งมีความแตกต่างกับวัฒนธรรมคลาสสิกอย่างจีน อินเดีย หรือแม้แต่ นครวัด ที่เรียกว่า Imperial Scale ที่เน้นความใหญ่โตในการออกแบบ** ในการออกแบบทำการเล่นมิติ สูง –ต่ำ ออกเป็นสามส่วน ซึ่งแต่ละที่นั่งจะมีขนาดความสูงที่ไม่เท่ากันแต่ยังคงสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน สามารถนั่งได้ตามหลักการของกายภาพสรีระของมนุษย์ ซึ่งขนาดความสูงที่ได้ออกแบบนั้นจะมีทั้งหมดสามระดับคือ ขนาดความสูง 35 ซ.ม., ขนาดความสูง 40 ซ.ม.และ ขนาดความสูง 45 ซ.ม.

ทฤษฎีฐานราก(Grounded Theory) และ คตินิยม อุดมการณ์ (Ideology)

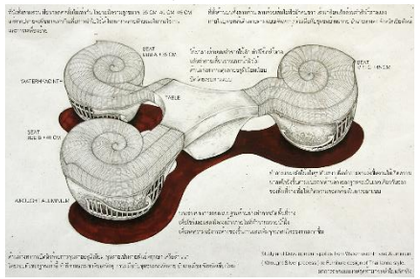
ตัวเหงาในลายไทยนั้นตัวเหงาจะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงกนกสามตัวเป็นลายที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้างขมวดก้นหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกาบและตัวยอดของลายกนก ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นที่รองรับน้ำหนักเหมาะสมกับการออกแบบกับเครื่องเรือนได้

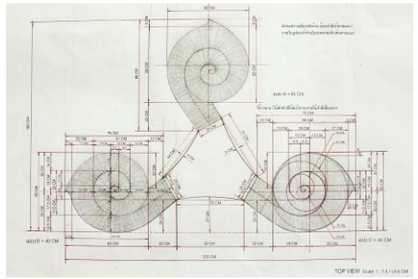
ตัวเหงาในอดีตมิได้ถูกสร้างขึ้นมาแต่แรก อาจเกิดจากข้อสันนิษฐานว่า เกิดจากการพัฒนาจากความเข้าใจในแบบอย่างของการสร้าง**เวียงกุมกาม** ที่ราบันไดขึ้นลงมีลักษณะที่ม้วนวน (กลายเป็นนาค กลายเป็นตัวเหงา) จึงนำมาใช้ในการพัฒนาในเวลาต่อมา (เวียงกุมกาม จ.เชียงใหม่ จากบันไดมีลักษณะที่เป็นทรงทอดยาว ม้วนเข้า อาจดูเป็นนาคได้ และรูปแบบคาดว่าสามารถนำมาประกอบสร้างเป็นวิหารได้ สังเกตจากเสาที่เรียงขนาดเท่ากันแบบพร้อมประกอบ) / เวียงกุมกาม เกิดขึ้นจากพระยามังรายได้รับสั่งให้ช่างจากเมืองเชียงแสน มาสร้างเวียงกุมกามที่เมืองเชียงใหม่ เป็นลักษณะการสร้างขึ้นที่หนึ่ง แล้วนำมาประกอบอีกที่หนึ่ง (Knock Down Building) นั้นแปลว่าโครงสร้างของเวียงกุมกามนี้สามารถถอดประกอบได้ ซึ่งพระยามังรายนั้นได้นำช่างจากเมืองพุกามมาด้วย ทั้งช่างและศิลปะต่างๆ ด้วยเหตุนี้เราจึงมีพุกามเป็นต้นแบบในงานต่างๆ ในเวลาต่อมาจึงตกผลึกหยิบยกมาเป็นลักษณะของตัวเราเอง, วิหารของเวียงกุมกามนี้เป็นวิหารที่มีการทดลองการสร้าง(ทดลองสร้างที่เมืองเชียงแสน) มีการทำงานการสร้างเป็นลักษณะการถอดประกอบที่มากมาย เพื่อนำมาใช้สร้างจริงที่เมืองเชียงใหม่ เหตุนี้ก็เป็นข้อสันนิษฐานได้อีกประการหนึ่งว่า เหตุที่มีวิหารจำนวนมากที่เมืองเชียงแสน จ.เชียงรายอาจเกิดจากผลการทดลองการสร้างเวียงกุมกามใช่หรือไม่

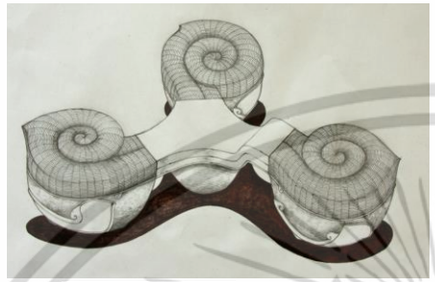


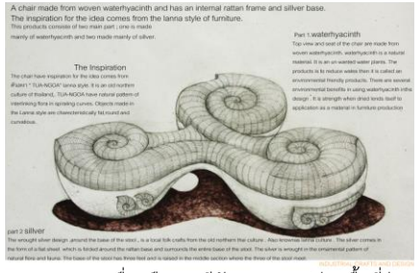
แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

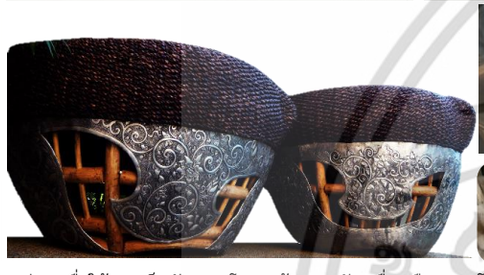
ชุดเก้าอี้พักผ่าน (Stool Chairs) สามที่นั่งสามารถแยกออกไปสามทิศทาง เป็นการจัดองค์ประกอบที่สวยงาม มีเอกภาพ มีสัดส่วนและความสมดุลเพื่อให้เกิดรูปร่างรูปทรงที่แปลกใหม่ น่าสนใจแต่ยังคงไว้ซึ่งประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ ตามหลักทฤษฎีการออกแบบเครื่องเรือน ให้รองรับกิจกรรมในการใช้งาน โดยการออกแบบมีโต๊ะกลางเป็นจุดศูนย์กลาง ลักษณะการออกแบบจะใช้วัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาและการจักสานส่วนของพื้นที่นั่งทางด้านบน ให้เกิดเป็นรูปทรงและลวดลายตามแนวทางแรงบันดาลใจ ส่วนลักษณะการดุนลายอลูมิเนียมนำมาประดับรอบตัวฐานทางด้านล่างของชุดที่นั่ง เป็นการนำเอาวัสดุศิลปหัตถกรรมที่ต่างชนิดกัน รวมถึงภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์งานแตกต่างกัน แต่มีคุณค่าและความงามมาประยุกต์ใช้ ให้เกิดแนวทางความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆที่สามารถอยู่ร่วมกันได้ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีรูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน



















การออกแบบเครื่องเรือนจะมีลักษณะการปล่อยพื้นที่ว่างบางส่วน เพื่อให้มองเห็นลักษณะโครงสร้างของตัวเครื่องเรือนและโครงสร้างหวายขนาดต่างๆที่อยู่ภายใน เนื่องจากในการออกแบบต้องการให้มีส่วนที่ลดทอนความแข็งกระด้างของรูปทรง และเป็นการลดความแน่นของลวดลายที่ทำการดุนลายอลูมิเนียม ไม่ให้เห็นถึงลวดลายที่มากจนเกินไป โดยลักษณะดังกล่าวเป็นการออกแบบพื้นที่ว่างของเครื่องเรือน เพื่อเป็นการลดความหนาแน่นของความแข็งกระด้างได้ ซึ่งในส่วนของการปล่อยพื้นที่ว่างนั้นยังคงทำการออกแบบให้เป็นลักษณะตัวเหงา ที่เห็นเพียงมิติขอบนอกเท่านั้น เว้นและปล่อยพื้นที่ว่างให้เป็นรูปตัวเหงาเพื่อมองเห็นถึงลักษณะโครงสร้างที่อยู่ภายในได้ โดยการออกแบบได้ใช้วัสดุหวายหลายขนาด ทำการเจาะรูแล้วสอดหวายเส้นเล็กให้เป็นชิ้นเดียวกัน เพื่อให้รูปทรงที่ได้ของโครงสร้างภายในคล้ายกับตะกร้า ดังนั้นในการออกแบบโครงสร้างภายในจึงต้องพิถีพิถันในการผลิต เพื่อให้เมื่อเว้นหรือปล่อยพื้นที่ว่างนั้น จะเห็นถึงความงามของโครงสร้างได้อย่างชัดเจน และเป็นแนวเส้นระนาบเดียวกันได้อย่างสวยงาม

ด้านล่างมีการออกแบบขายื่นออกมาเล็กน้อยสี่จุด เพื่อไม่ให้เกิดความผิดเพี้ยนไปจากแบบเดิม เนื่องจากการวางอาจมีพื้นที่ไม่เรียบ ทำให้เวลานั่งจะไม่มั่นคง จึงทำการแก้ไขปัญหา โดยขาแต่ละส่วนทำหน้าที่เป็นตัวรับน้ำหนักทั้งสี่จุด ทำให้พื้นที่ไม่เรียบเสมอกันสามารถจัดวางได้และไม่เกิดอันตรายขณะเวลาใช้งาน





ศูนย์ศิลปหัตถกรรมงานดุนลายเครื่องเงินและอลูมิเนียม ถ.วัวลาย





ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย ต.บ้านถวาย

แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา

เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลง และความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบหัตอุตสาหกรรม 4 ส่วน ได้แก่ **การเปลี่ยนแปลงวัสดุ** การจักสานผักตบชวาขึ้นรูปทรง รูปร่างตัวเหงา เปลี่ยนจากการแกะลายไม้ในอดีตสู่การดุนลายอลูมิเนียม (โดยใช้วิธีการทำMoldไม้กลึง เคลือบชันในการผลิต) เปลี่ยนกระบวนการผลิตทั้ง 2 ส่วน / **การเปลี่ยนแปลงหน้าที่** จากรูปแบบลักษณะของรูปแบบอาคารภาคเหนือ ที่มีการเล่นมิติ + ลายปูนปั้นตัวเหงา + ลายไทยล้านนาที่ประดับวิหาร = การนำเข้าสู่การออกแบบชุดเก้าอี้สตูล / **การเปลี่ยนแปลงรูปแบบ** จากรูปแบบการประดับอาคาร สู่ รูปแบบการสร้างเพื่อเกิดประโยชน์ใช้สอย(การนั่ง) มีการปรับเปลี่ยน ตัดทอน เพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการใช้งาน / **การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค** ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสมมากขึ้นการปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้วัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ **เป็นการสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือน หรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต**

DETAIL OF DESIGN / MODULAR FUNCTION





“วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสมัย สังคมในปัจจุบัน แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงเพื่อดำรงอยู่จำเป็นต้องอาศัยมิติทางวัฒนธรรม ประเพณีและชุดความเชื่อทางพิธีกรรมต่างๆโดยรอบ เป็นส่วนประกอบในการดำรงอยู่”

“เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ”

มิใช่เอาส่วนเกินของวัฒนธรรม มาสร้างเป็นจุดขายใหม่ โดยไม่รู้อะไรเลย



ออกแบบเครื่องเรือนให้เป็นลักษณะสามที่นั่ง และตรงส่วนกลางจะเป็นจุดเชื่อมต่อของที่นั่งทั้งสามส่วน โดยทำการออกแบบส่วนเชื่อมต่อเปรียบเสมือนโต๊ะกลางและใช้วัสดุไม้ปิดผิวด้านบน เนื่องจากในการออกแบบเบื้องต้นลักษณะการใช้งานตรงส่วนกลางของแกนเชื่อมต่อ เป็นบริเวณที่ว่างและไม่ได้ใช้ประโยชน์ใดๆจึงทำการออกแบบเครื่องเรือนให้มีลักษณะของ Design+Function เพื่อให้สามารถใช้วางของ สัมภาระ หรือสิ่งต่างๆได้ระหว่างการสนทนาหรือการนั่งพักผ่อน เมื่อส่วนกลางของชุดเครื่องเรือนเป็นโต๊ะกลาง ทำให้เมื่อเวลาแยกชิ้นส่วนของชุดที่นั่งออกทั้งหมด จะทำให้ลักษณะการใช้งานในส่วนต่างๆเปลี่ยนไป สามารถเป็นชุดเก้าอี้สตูล สามที่นั่งที่เป็นอิสระต่อกัน พร้อมกับมีโต๊ะกลางใช้งานควบคู่กันไปแล้วแต่การจัดวางลักษณะในการใช้งานของผู้ใช้ สามารถจัดวางได้หลากหลายลักษณะเพื่อให้การออกแบบสามารถจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับพื้นที่ ที่นำไปใช้และสอดคล้องกับลักษณะของกิจกรรมการใช้งานได้ อีกทั้งสามารถที่จะเคลื่อนย้ายหรือขนส่งได้สะดวกมากยิ่งขึ้น และจากออกแบบดังกล่าวนั้น สามารถที่จะนำเอาทุกชิ้นของชุดที่นั่งมาประกอบเข้าด้วยกันได้ทั้งหมด ถึงแม้ว่าขนาดสัดส่วนความสูงของแต่ละชุดที่นั่งนั้นจะมีขนาดที่แตกต่างกัน แต่การออกแบบได้ออกแบบแก้ไข ปรับปรุง ให้มีจุดตัวเชื่อมต่อมีระดับความสูงที่ปรับมาเท่ากัน ทำให้การประกอบ การเชื่อมต่อของชุดเครื่องเรือนสามารถประกอบกันได้อย่างพอดี สวยงาม อีกทั้งเวลาประกอบให้กลายเป็นชุดเก้าอี้ยาวนั้นระดับความสูงของชุดที่นั่ง ที่มีขนาดสัดส่วนไม่เท่ากันทำให้เกิดมิติ สูง-ต่ำของชุดเก้าอี้ที่สวยงาม แปลกตาและน่าสนใจ ทำให้มองเห็นม้านั่งที่มีการเล่นระดับอย่างชัดเจน ซึ่งในการประกอบแบบสามารถนำมาประกอบกันได้ทุกชิ้นของชุดที่นั่งและโต๊ะกลาง ทำให้เกิดรูปแบบที่ได้หลากหลาย

วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม

วัสดุและกลุ่มชุมชนที่ใช้ในการทดลอง ในการออกแบบสร้างสรรค์ครั้งนี้ มีทั้งสิ้น 2 กลุ่มได้แก่

1. **ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย ต.บ้านถวาย อ.หางดง จ.เชียงใหม่** มาเป็นแหล่งความรู้ในการวิจัย เนื่องจากที่ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย มีการผลิตงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบ การผลิตเครื่องเรือนที่ใช้เส้นใยพืชผักตบชวาเป็นวัสดุหลักในการผลิตงานอย่างมากมายจนเป็นสถานที่ท่องเที่ยว และจัดจำหน่ายสินค้าจากผักตบชวาที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งในประเทศไทย / ผักตบชวาเป็นวัชพืชประเภทลอยน้ำมีความคงทนต่อดินฟ้าอากาศได้อย่างดีเยี่ยมและมีการแพร่พันธุ์เจริญเติบโตได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งทำให้ในปัจจุบันมีผักตบชวาล่องกระจายไปตามแม่น้ำลำคลองทั่วไปและขยายพันธุ์เป็นจำนวนมาก อันเป็นปัญหา อุปสรรคต่อการคมนาคมทางน้ำและการระบายน้ำทางชลประทาน แต่วัชพืชน้ำอย่างผักตบชวาก็สามารถนำมาแปรรูปเป็นวัสดุเส้นใยพืชจากธรรมชาติที่ดีเยี่ยมเช่นเดียวกัน เนื่องจากสามารถนำไปใช้ทำงานหัตถกรรมเครื่องจักสานได้
2. **ศูนย์ศิลปหัตถกรรมงานดุนลายเครื่องเงินและอลูมิเนียม ถ.วัวลาย ต.หายยา อ.เมือง จ.เชียงใหม่** มาเป็นแหล่งความรู้ในการวิจัย เนื่องจาก ในอดีตที่ผ่านมาเครื่องเงินวัวลายเป็นกลุ่มศิลปหัตถกรรมผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน ซึ่งปรากฏหลักฐานตั้งแต่ครั้งพญามังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ และได้มีความสัมพันธ์อันดีกับเมืองพุกาม จึงมีการเจรจาขอช่างฝีมือมายังเมืองเชียงใหม่เพื่อฝึกเป็นอาชีพเสริมให้กับประชาชน / ด้วยเหตุนี้เองทำให้เชียงใหม่มีช่างหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับการฝึกฝน และมีการสืบทอดต่อกันมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำเครื่องเงินของช่างบ้านศรีสุพรรณผู้ดีขันเงิน จะสลักลวดลายบนขันเงิน เป็นช่างในคุ้มหลวงเมืองเชียงใหม่ในอดีตและได้นำมาถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องให้ลูกหลานจนสามารถเป็นช่างฝีมือ จนเป็นที่ได้การยอมรับมาจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าของเครื่องเงินและอลูมิเนียมในถนนวัวลาย จังหวัดเชียงใหม่ จึงถือว่าเป็นแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องเงินและอลูมิเนียม ที่ขึ้นชื่อว่ามีความสวยงาม เป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียงระดับประเทศ ซึ่งในปัจจุบันผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าของเครื่องเงินและอลูมิเนียม ในจังหวัดเชียงใหม่นั้น จึงมีความต้องการพัฒนาและปรับปรุง เปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ไปตามยุคสมัย เพื่อเพิ่มความสนใจต่อผู้บริโภคในปัจจุบันเช่นเดียวกัน



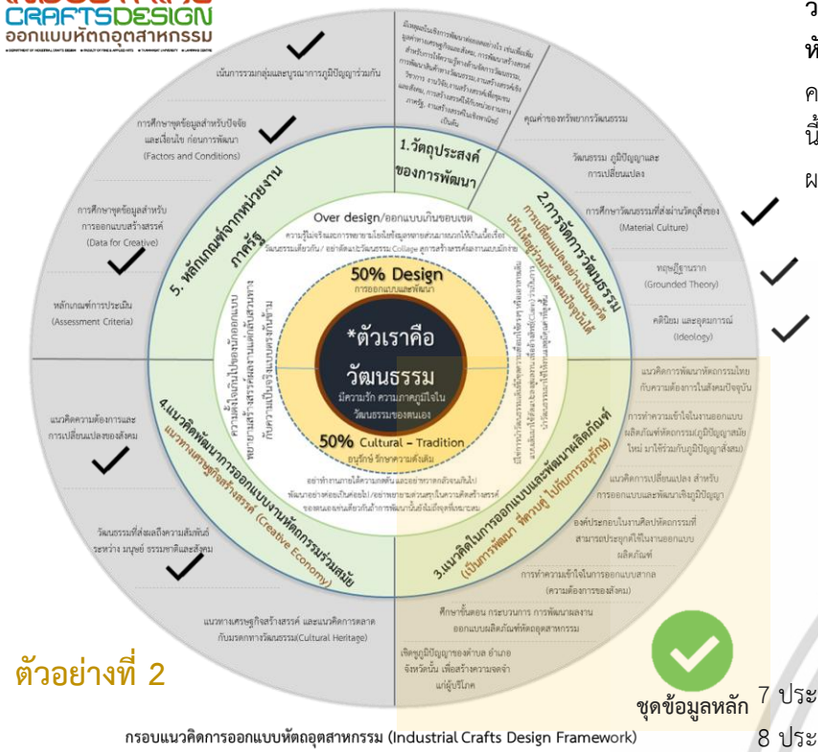


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างที่ 2 การใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์
(เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

ตัวอย่างที่ 2

ชุดข้อมูลหลัก 7 ประเด็นหลัก
8 ประเด็นรอง

ชุดข้อมูลที่ต้องทำการศึกษา ค้นคว้าและเลือกประเด็นมาใช้ในการวิเคราะห์ขอมูลได้แก่

หัวข้อหลัก การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ อันจำเป็นต้องศึกษาในเชิงลึก ประกอบด้วย แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน, การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม(ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม), แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา, องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์, การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม), ศึกษาขั้นตอนกระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และ เชิดชูภูมิปัญญาของตำบลอำเภอจังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค

ชุดข้อมูลรอง (ศึกษาจาก Content Analysis – Coding และคำอธิบายรายละเอียดในเนื้อหาเพิ่มเติมให้เข้าใจก่อนนำไปใช้) ข้อมูลส่วนนี้อาจตรวจสอบชุดข้อมูลและสรุปประเด็นให้เกิดความเหมาะสมเพียงพอเท่านั้น ศึกษาให้กว้างสำหรับนำไปใช้ประกอบ ไม่จำเป็นต้องศึกษาเชิงลึก

ประกอบด้วย 1.การศึกษาการจัดการวัฒนธรรม ได้แก่ การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) / ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) / คตินิยม และอุดมการณ์ (Ideology)
2.แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย ได้แก่ แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม / วัฒนธรรมที่ส่งผลถึงความสัมพันธ์ ระหว่าง มนุษย์ ธรรมชาติและสังคม และ 3. หลักเกณฑ์จากหน่วยงานภาครัฐ ได้แก่ เน้นการรวมกลุ่มและบูรณาการภูมิปัญญาร่วมกัน / การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไข ก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions) / การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative)

การทำความเข้าใจในการออกแบบสากล (ความต้องการของสังคม) :

- Trend ใช้รูปแบบ New VIP – สัญลักษณ์แห่งความเหนือระดับ (Collective memory) ได้ตระหนักและมุ่งเน้นถึง เรื่องราวและภาพลักษณ์ที่น่าจดจำ โดยเน้นไปที่ความหายาก ทักษะดั้งเดิม ทักษะช่างฝีมือและคุณค่าดั้งเดิม การสร้างมูลค่าจากความเรียบง่าย การสร้างงานเพื่อคงลักษณะเฉพาะตัว ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกมามีคุณค่าและมูลค่าสะท้อนขั้นตอนการผลิตผลงานที่เป็นทักษะชั้นยอดและไม่ใช่ใครก็สามารถทำได้ แม้กระทั่งเครื่องจักรหรือเทคโนโลยีที่มีความทันสมัย รูปแบบใหม่ที่ปรากฏมาในผลิตภัณฑ์เหล่านี้ จึงล้วนเป็นการคงคุณค่าและความเป็นต้นตำรับของแท้ รวมถึงการสื่อสารความเป็นมาในอดีตที่สุดพิเศษ (ทั้งเทคนิคและต้นแรงบันดาลใจ) / **การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ใช้กรอบแนวคิดจากเกณฑ์ในการพิจารณาโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย** โดยมีองค์ประกอบ 3 ส่วนดังนี้ 1 ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน 2. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ 3. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์อันมาจากกรณีใช้ภูมิปัญญาเดิม / **การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้ใช้เทคนิคการออกแบบ แบบแยกส่วน (Morphology Analysis)**

วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า เชิงวิชาการ งานวิจัย สำหรับการนำไปใช้ในการออกแบบ และพัฒนาสร้างสรรค์ ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ให้เกิดเป็นผลงานที่สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ไปต่อยอดให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ๆแตกต่างไปจากเดิม เปลี่ยนแปลงรูปแบบงานหัตถกรรมให้เกิดความน่าสนใจ ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาที่หลากหลายสู่การออกแบบให้เหมาะสมกับยุคสมัยและใช้ได้จริงในสังคมปัจจุบัน การเลือกใช้วัสดุและเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันได้เหมาะสม การพัฒนาส่วนนี้จะเน้นการต่อยอด ปรับเปลี่ยน ผสมผสาน และดึงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญาของชาติ สู่การสร้างสรรค์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของผลิตภัณฑ์นั้นๆ (นำวัฒนธรรม –ภูมิปัญญา สู่การสร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจ)

“การต่อยอด + การพัฒนา + การคงอยู่ แต่ทั้งหมดต้องแสดงถึงความเป็นตัวตน”

แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์)

แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน : การออกแบบเครื่องเรือนจะเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาประยุกต์ เป็นลักษณะงานแบบร่วมสมัย ที่นำเข้าสู่การออกแบบเครื่องเรือน เพื่อต้องการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้ ในการออกแบบและพัฒนา ได้นำแนวคิดของ “แหย่ง” จากกูบช้าง หรือสัปคับช้าง มาใช้เป็นแนวทางการออกแบบ โดยได้พัฒนารูปแบบให้เหมาะสมกับการใช้งาน มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งยังคงกลิ่นอายและรูปแบบทางวัฒนธรรมเดิม แต่มีการเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับลักษณะการนำไปใช้ในสังคมปัจจุบัน ในการออกแบบได้ใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน และภูมิปัญญาการจักสาน มาผสมผสานร่วมกันให้เกิดรูปแบบที่เหมาะสม รวมถึงการร่วมมือกันระหว่างชุมชนในจังหวัดลำปางเพื่อการบูรณาการความรู้จากภูมิปัญญาและทักษะให้เกิดประโยชน์

การทำความเข้าใจในงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม(ภูมิปัญญาสมัยใหม่ มาใช้ร่วมกับภูมิปัญญาสั่งสม) :

คุณค่าของธรรมชาติในงานหัตถกรรม – นำทักษะภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ การแกะสลักหินและการการจักสานในชุมชน จ.ลำปาง มาใช้บูรณาการสู่การสร้างสรรค์ร่วมกัน ใช้วัสดุในท้องถิ่น ความสามารถเชิงช่างในท้องถิ่น และกลุ่มคนในชุมชนในท้องถิ่น ให้เห็นถึงความงดงามของศิลปหัตถกรรมใน จ.ลำปาง ที่มีมาอย่างช้านาน สู่การร่วมมือกันสร้างสรรค์ผลงานที่มีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและความเป็นตัวตน

มีเอกลักษณ์ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น – เน้นการใช้เทคนิคงานเชิงช่างและภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชนเป็นที่ตั้ง ทั้งลวดลายการแกะสลัก, เครื่องมือในการปฏิบัติงาน, เทคนิคการจักสาน และลวดลายการจักสาน รวมถึงการคิดแก้ปัญญาจากต้นแบบผลิตภัณฑ์ ด้วยภูมิปัญญาของแต่ละชุมชน เช่น การจักสานให้เกิดการคลุมชิ้นงาน มิใช่การจักสานเป็นแผ่นแล้วห่อทับชิ้นงาน เป็นกรรมวิธีการจักสานไปพร้อมๆการประกอบ

วัสดุ และกรรมวิธีการผลิตท้องถิ่น – วัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ได้แก่ ไม้สัก หวาย ตอก และหิน เป็นวัสดุที่ได้จากจังหวัดลำปางทั้งสิ้น แม้ว่าอาจจะไม่ได้จากชุมชนที่ทำงานศิลปหัตถกรรม แต่ก็ได้มาจากภายในจังหวัด / ใช้เทคนิคกรรมวิธีเชิงช่างของกลุ่มศิลปหัตถกรรมทั้งหมด ทั้งการแกะสลักไม้ การจักสาน และการแกะสลักหิน ทั้งนี้ได้นำเอาวัสดุอุตสาหกรรมมาประยุกต์ใช้บางส่วน เพื่อความน่าสนใจ

ผลิตได้จริง ใช้สอยได้ดี เหมาะสำหรับวัสดุท้องถิ่น สวยงามน่าสนใจ รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา – นำแหย่ง จากกูบหลังช้าง (สัปคับ) มาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ (ลำปางมีศูนย์อนุรักษ์ช้างไทย)

องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ : 1.ลวดลายในการออกแบบ ส่วนของที่นั่งใช้จักสานไม้ไผ่ลายเฉลียว 8 เหลี่ยม ซึ่งเป็นลายโบราณและเป็นลายที่มีเอกลักษณ์ (โดยต้องเว้นช่องตาให้เหมาะสมกับขนาดและสัดส่วน) / แกะสลักหินเป็นลายพันธุ์พฤกษาล้านนา ประดับจุดมุมของฐานที่นั่ง / **2.รูปร่าง รูปทรง** ได้ใช้รูปแบบของแหย่ง (สัปคับ) เป็นการถอดแบบเดิมให้เห็นถึงโครงสร้างโดยรวม ใช้วิธีปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีการประกอบสร้าง วัสดุ การประดับตกแต่ง สัดส่วนละขนาด แต่อัตลักษณ์ของกูบยังเด่นชัด / คงความดั้งเดิม เพิ่มความน่าสนใจ / **3.สีที่ใช้ในการออกแบบ** ส่วนของโครงสร้างและการจักสานได้ใช้สีน้ำตาลเข้มและสีธรรมชาติ ให้สีคงความเป็นลายไม้เหมือนกูบเดิม / ส่วนเบาะผ้าฝ้ายใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) เนื่องจากสีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกชุดสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีแดงเลือดหมูจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สีเพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม **4. วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม** เป็นการบูรณาการความรู้จาก ทักษะภูมิปัญญางานหัตถกรรมจาก 3 กลุ่ม เน้นความดั้งเดิม รูปแบบทักษะภูมิปัญญาเดิมของแต่ละชุมชนเพื่อนำมาใช้ในการผสมผสานให้เกิดเป็นผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ ได้แก่ 1.หัตถกรรมแกะสลักไม้บ้านหลุก (ทำการขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้และการดัดโค้งหวายเพื่อนำมาใช้ประกอบในการออกแบบ) 2.หัตถกรรมจักสานไม้ไผ่บ้านห้วยเป้ง (การจักสานลายดอกพิกุล ลายดอกจอก และลายเฉลียวบนที่นั่งอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน) และ 3.หัตถกรรมแกะครกหิน บ้านไร่ศิลาทอง (การแกะหินเพื่อประดับตกแต่ง) โดยทั้ง 3 ชุมชนนี้อยู่ในจังหวัดลำปาง ให้เกิดความร่วมมือกันทำงานระหว่างชุมชนและแลกเปลี่ยนแนวความคิดให้เกิดการสร้างสรรค์ร่วมกัน / เป็นการผสมผสานภูมิปัญญาสู่การสร้างสรรค์

แนวคิดการเปลี่ยนแปลง สำหรับการออกแบบและพัฒนาเชิงภูมิปัญญา : เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่อง ในการสร้างสรรค์งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม 4 ส่วน ได้แก่ การ**เปลี่ยนแปลงวัสดุ** ให้มีความเหมาะสมจากการใช้ผ้า ไม้ไผ่ในการออกแบบที่นั่ง การใช้หวายในการออกแบบส่วนโค้งและตกแต่ง การลดทอนโครงสร้าง / **การเปลี่ยนแปลงหน้าที่** จากการนั่งกูบบนหลังช้างสู่การใช้อัตลักษณ์อันโดดเด่น เกิดเป็นลักษณะการนั่งเป็นเก้าอี้สตูล / **การเปลี่ยนแปลงรูปแบบ** ได้ใช้รูปแบบของแหย่ง (สัปคับ) เป็นการถอดแบบเดิม แต่ปรับแนวคิดด้วยวิธีการสลับมุมมองจากเส้นฐานของเก้าอี้ จากที่เป็นเส้นโค้งขนานออกไปด้านข้าง (เส้นแผ่ออกไปจากขาด้านนอก) นำสลับกลับมาด้านใน และหักเอียงมุมองศาเข้าไปในตัวของเก้าอี้ เพื่อให้เกิดรูปแบบโครงสร้างที่มีความน่าสนใจ แต่ยังคงกลิ่นอายและรูปแบบทางวัฒนธรรมเดิมของกูบ / นำการจักสานลายเฉลียวแปดเหลี่ยม,สามเหลี่ยม,ลายขัดทะแยงมุม,ลายดอกจอก และลายดอกพิกุล (ที่มีความถี่) มาใช้ในการปิดผิวที่นั่ง - ตัวที่นั่งออกแบบเป็นมุมโค้งเสมือนซุ้มหลังคาครอบลงไปด้านบนโดยมีขาหลัง 4 มุมทำการปิดผิวด้วยไม้ไผ่เสมือนเป็นเสาคานรับหลังคา ซึ่งทั้งการจักสาน รูปแบบความโค้งที่นั่ง และการออกแบบขานั้น ได้รับแนวคิดการปรับ เปลี่ยนจากกูบหลังช้างเดิม ซึ่งมีหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่ เป็นประทุนทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝน / **การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค** ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสมมากขึ้น การปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้วัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ





"แนวโน้มการออกแบบจากปี 2018 ส่งผลถึง ปี 2020 ว่าด้วยแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ จากการนำวัฒนธรรม ภูมิปัญญา สู่การประยุกต์สร้างสรรค์ ส่งผลถึงการไร้พรมแดน ความเอื้ออารี และความเข้าใจยอมรับวัฒนธรรม ซึ่งกันและกัน"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น

ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม : มี 4 กลุ่ม เลือกใช้ 3 กลุ่ม / SWOT วิเคราะห์ข้อมูลสำหรับนำมาใช้

จุดแข็ง (Strength) ของชุมชนทั้ง 4 กลุ่ม

ทุกกลุ่ม - ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากอัตลักษณ์ชุมชนที่มีคุณค่า อันมาจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการต่อยอด และกรรมวิธีการผลิตด้วยมือ (Handmade) ทุกขั้นตอน มีความประณีตงดงาม ละเอียด โดยผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์นั้นจะมีรูปแบบและลวดลายมีอัตลักษณ์ในตนเอง (เช่นรูปแบบไก่ขาว ที่พบเห็นในผลงานเซรามิกส์) ไม่เหมือนใคร เป็นงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ความเป็นต้นตำรับ (Original) สามารถทำงานออกแบบได้ตามความชอบ ไม่เลียนแบบใคร
- ช่างมีฝีมือทางงานศิลปหัตถกรรมและหัตถอุตสาหกรรมสูง มีความสามารถเชิงช่าง และทักษะเฉพาะบุคคล มีเอกลักษณ์(เป็นงานศิลปะ) มีเทคนิคและเครื่องมือเป็นของตนเอง สินค้าได้มีการพัฒนาแบบอยู่เสมอ สินค้าบางอย่างสามารถพัฒนา ปรับเปลี่ยนวัตถุดิบตามความต้องการของผู้บริโภคได้รวมถึงสามารถแก้ไขรูปแบบผลงานสินค้า หรือแก้ปัญหาตามความต้องการของผู้บริโภค
- เป็นการประยุกต์ใช้วัตถุดิบ(วัสดุพื้นถิ่น) และภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการใช้วัสดุได้อย่างคุ้มค่า ใช้วัสดุที่สามารถหาได้ในท้องถิ่นและเป็นสิ่งที่ได้จากธรรมชาติ
- ชุมชนต่างๆมีการทำงานต่อเนื่องกันมายาวนาน หลายรุ่น สามารถผลิตสินค้าได้หลากหลายรูปแบบ เป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน ดังนั้นคนในชุมชนจึงมีความใส่ใจในตัวผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพ มีความเข้าใจในวัสดุ สามารถอธิบายประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ได้ (ชาวบ้านทำเองทุกขั้นตอน)

ชุมชนแกะสลักบ้านหลุก
- มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ส่วนมากเป็นการแกะสลักด้วยมือทั้งหมด ไม่ได้ใช้เครื่องจักรใดๆ
- จุดแข็งของชุมชนคือ ความเป็นงาน Art and Craft คุณค่าความดั้งเดิม ความเป็นพื้นถิ่น ช่างมีความชำนาญสูงมาก
- แกะสลักรูปแบบงานที่เป็นสัตว์ ประเภทต่างๆได้อย่างชำนาญ เช่น หัวช้าง หัวม้า กวาง สิงโต ช้าง (ทั้งตัว) สามารถแกะสลักให้มีรูปร่างสัดส่วนและใส่รายละเอียดให้เหมือนจริงได้ไม่ว่าจะเป็นกล้ามเนื้อมัดต่างๆ การแกะสลักผิวหนังของสัตว์ ทั้งนี้รวมถึงงานประเภทดอกไม้ดอกทิวลิป และดอกซบา เป็นต้น (รวมถึงการลงสีไม้ที่ละเอียดสวยงาม สมจริง) ดังนั้นการนำรูปแบบของสัตว์ต่างๆมาใช้ในงานออกแบบยังคงเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของบ้านหลุก
- มีความสามารถในการแกะให้เกิดลวดลาย บนพื้นผิวไม้ได้อย่างหลากหลาย ตามลักษณะของอุปกรณ์การแกะสลัก รวมถึงสามารถแกะสลักผลงานให้เป็นลักษณะนูนสูง นูนต่ำ หรืองานลอยตัว ได้อย่างชำนาญ
- รูปแบบ ผลงานแกะสลักไม้มีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทำให้เกิดผลงานที่แปลกใหม่ ไม่จำเจ

ชุมชนครกหิน บ้านไร่ศิลาทอง
- งานไม้และงานหิน ที่ใช้เทคนิคการกลึงเข้ามาช่วย(งานละเอียด) ทำให้ลอกเลียนแบบได้ยาก และผลงานบางชิ้นผลิตจากวัสดุที่เหลือหรือเป็นเศษวัสดุที่เหลือจากการทำงานศิลปหัตถกรรม

ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา
- งานเครื่องปั้นดินเผาและเซรามิกส์ ควรเน้นถึงความเป็นลักษณะโบราณ มีความเชื่อเรื่องวัฒนธรรม เช่น ชุดแจกัน กระถางธูป ชุดหิ้งพระ และชุดสักการะบูชาต่างๆ
- มีวัสดุดินที่อยู่ในจังหวัดลำปาง และมีรูปแบบการขึ้นรูปผลงานได้อย่างหลากหลาย ทั้งขึ้นรูปด้วยมือ แป้นหมุน การหล่อน้ำสลิป และการปั้มขึ้นรูป ซึ่งในจังหวัดลำปางมีชิดสามารถในการผลิตเครื่องปั้นดินเผาได้อย่างชำนาญ และได้รับการยอมรับในระดับชาติ
- ผลงานเครื่องปั้นดินเผา และเซรามิกส์มีความหลากหลาย และสามารถสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่ๆอย่างสม่ำเสมอ ตัวอย่างเช่น เครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร ของชำร่วย และเครื่องประดับ เป็นต้น

ชุมชนจักสานบ้านห้วยเป็ง
- สามารถทำการจักสาน ลวดลายที่มีความยาก และมีขั้นตอนการจักสานที่สูงได้ มีช่างฝีมือที่มีความชำนาญในการจักสานที่สูง เกี่ยวกับการสร้างลวดลายที่วิจิตรงดงามได้
- สามารถขึ้นรูปให้เป็นรูปแบบต่างๆได้อย่างหลากหลาย ทั้งรูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอิสระ ชุมชนมีความใฝ่เรียนรู้และพร้อมจะทดลองการทำงานในรูปแบบใหม่ๆอยู่เสมอ
- มีการทดลองการสร้างลายจักสานใหม่ๆอยู่เสมอ ทั้งการมัด การผูก และการจักสาน รวมถึงการค้นหาวัสดุใหม่มาทำการจักสานและทดแทนวัสดุที่มีราคาแพง เช่น การนำไม้เสียบลูกชิ้นมาพัฒนาร่วมกับการจักสานให้เกิดเป็นรูปแบบของตะกร้าเอนกประสงค์ที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ

โอกาส (Opportunity) ของชุมชนทั้ง 4 กลุ่ม

ทุกกลุ่ม - วัสดุและเทคนิคเชิงช่างเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว เป็นที่ชื่นชอบของผู้บริโภค จึงพอมีช่องทางในการจำหน่าย เนื่องจากมีจุดขายของสินค้า มีการยอมรับจากผู้บริโภค สินค้าดี มีคุณภาพเป็นวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น และสินค้าบางอย่างมีอยู่ที่เดียวในประเทศ (ดินเซรามิกส์และหินที่แม่เมาะ) ซึ่งหาไม่ได้จากจังหวัดอื่นๆ
- สามารถพัฒนาต่อยอดสินค้า สามารถแตกสายในการผลิตสินค้าจากการพัฒนาได้อย่างหลากหลาย และ ส่งเสริมการขยายช่องทาง ทางธุรกิจได้อีกมาก โดยสามารถประยุกต์และพัฒนาผลิตภัณฑ์เดิม ให้เป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ได้อยู่เสมอ เช่นงานจักสานสามารถแปรรูปได้หลากหลายลักษณะ รวมถึงการแสวงหาวัสดุอื่นๆมาใช้ร่วมกันในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้
- มีการนำเศษที่เหลือจากการผลิตงานหัตถกรรม นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน (เศษไม้, เศษหิน) มีโอกาสเพิ่มยอดขายให้สูงขึ้น ซึ่งผู้บริโภคในปัจจุบันมีทิศทางในการสนใจนวัตกรรมใหม่ๆ การเลือกใช้วัสดุให้เกิดความคุ้มค่า การใช้เศษวัสดุที่เหลือใช้มาผลิตและสร้างสรรค์ให้เกิดสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ๆได้

ชุมชนแกะสลักบ้านหลุก
- สามารถผลิตผลงานแกะสลักได้หลากหลายขนาด ตามความต้องการของลูกค้า (ขนาดใหญ่สุดมีความสูงประมาณ 1- 3 เมตร มีการรับการแกะสลักไม้ที่มีขนาดที่ใหญ่กว่ากว่าที่อื่นๆ)
- งานแกะสลักแต่ละที่ จะมีความต่าง และมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไป เช่น ลำปางจะเน้นการแกะสลักด้วยมือทั้งหมด แทบไม่ใช้เครื่องจักรเลย แต่ จักหวัดลำพูนจะใช้เครื่องจักรในการผลิต เป็น Mass Products มากกว่า รูปแบบจะไม่มีความวิจิตรเท่ากับไม้แกะสลักใน จ.เชียงใหม่ แต่ลำปางเน้นความดั้งเดิม ความเป็นเอกลักษณ์จากลวดลายแกะ ขนาดที่ใหญ่โต และทำการตกแต่งด้วยวัสดุต่างๆมากขึ้น เช่น หนัง วิกผม เป็นต้น เป็นการแกะสลักที่ใช้ประโยชน์จากไม้ให้มากที่สุด

ชุมชนครกหิน บ้านไร่ศิลาทอง
- ควรมีการนำเศษหินที่เหลือจากการผลิตครกหินมาใช้ประโยชน์ (มีหลากหลายรูปแบบ) และมีเศษหินที่เหลือจากการผลิตครกหินเป็นจำนวนมาก ทั้งวัสดุเศษหินที่สกัดด้วยมือ และเศษหินที่ได้จากการผลิตด้วยเครื่องจักร
- สามารถนำหินมาใช้ประกอบตกแต่งผลงานได้อย่างหลากหลาย (ไม่ควรใช้เป็นภูมิปัญญาหลักเพราะมีความเสี่ยงในการแตกหัก และมีน้ำหนักที่มาก)

ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา
- มีศักยภาพในการผลิต สามารถพัฒนารูปแบบ หรือแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าทางศิลปะหรืองานออกแบบชั้นเลิศได้
- งานเซรามิกส์ สามารถเป็นผลิตภัณฑ์ตรงกลาง นำไปผสมผสานเข้ากับการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับ เทคนิคงานจักสาน เทคนิคการแกะสลักไม้ และเทคนิคการแกะสลักหินได้ เป็นอย่างดี แต่ต้องทำการผลิตงานเซรามิกส์ก่อนนำไปประกอบ เพราะผลงานจริงที่ได้จะมีการหดตัวหลังการเผาเสมอ

ชุมชนจักสานบ้านห้วยเป็ง
- จักสานรูปแบบเดิมยังคงจำหน่ายได้ดีกว่ารูปแบบใหม่ๆ การใช้เอกลักษณ์ยังเป็นจุดขายได้ดี ลวดลายดั้งเดิมคือการจักสานลายเฉลียว ลายเฉลียวสามเหลี่ยม ลายดอกพิกุลและลายดอกจอก มาใช้สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ
- การจักสานควรต้องมีความถี่ และมีลวดลายที่ชัดแน่น
- วัสดุทางธรรมชาติ เช่น หวาย และไม้ไผ่ จะมีมูลค่าและความน่าสนใจสูงกว่าเส้นพลาสติกมาก

ขอบเขตของการออกแบบที่ต้องนำไปใช้ สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์

สอดคล้องกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง

ระยะที่ 1 : ชุมชนวิถีพอเพียง เมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ระยะที่ 2 : เมืองวัฒนธรรมที่มีความทันสมัย บนพื้นฐานของทุนทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น เพื่อศักยภาพและขีดความสามารถสู่การแข่งขันในตลาดโลก

ยึดหลัก **“เก่าแบบตามโลก ใหม่อย่างมีกาลเทศะ”**

ยึดหลักการพัฒนาผลงานควบคู่การสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น / จากทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

การนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะวิถีชีวิตของชุมชนเป็นจุดเด่นสร้างเรื่องราวเพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์ (การนำชุดความเชื่อและมิติทางวัฒนธรรมเข้ามาประยุกต์ใช้ (วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ – Material Culture)

เน้นการรวมกลุ่ม การร่วมมือในการผสมผสานเทคนิคภูมิปัญญาระหว่างกลุ่มศิลปหัตถกรรมต่างๆ

ต้อง **ศึกษาปัจจัยแวดล้อม และ** ศึกษาตัวงานศิลปหัตถกรรม จากเทคนิควิธีการทำงานสร้างสรรค์ของชุมชนที่ต้องการศึกษา **(รูปแบบและเทคนิคดั้งเดิมของหัตถกรรมในชุมชน)**

ขอบเขตการออกแบบควรใช้**เกณฑ์มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.)** และ**เกณฑ์พิจารณาการคัดสรรสุดยอด 1 ตำบล 1 ผลิตภัณฑ์ไทย** เป็นตัวกำหนดการออกแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรม

การพัฒนาจากการใช้ภูมิปัญญาชุมชนมาต่อยอด

การพยายามนำเศษวัสดุที่เหลือจากการผลิต สู่การสร้างสรรค์

ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรม ผนวกกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการสร้างมูลค่าเพิ่ม

การสร้างผลงานให้ทันสมัย ต้องมีเรื่องของ**ประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก** รวมถึงการเปลี่ยนแนวคิดในการผลิตผลงาน

การพัฒนามี 2 แนวทาง คือ 1. การต่อยอดผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมเดิมของชุมชน และ
2. การพัฒนาสร้างสรรค์ให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์

ต้องเป็นการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ควบคู่กับการแสวงหากลุ่มผู้บริโภคใหม่

การออกแบบต้องมี**ประโยชน์ใช้สอย สามารถนำผลงานไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ตามสภาพสังคมในปัจจุบัน เพื่อเพิ่มความคุ่มค่าให้กับผู้บริโภค** มากกว่าการออกแบบเพื่อประดับตกแต่งเพียงอย่างเดียว (นั้นจะทำให้วัฒนธรรมที่แฝงอยู่ภายในผลิตภัณฑ์เกิดการขับเคลื่อนวัฒนธรรมอย่างเป็นพลวัต ไม่สูญหายไปตามกาลเวลา

ในการพัฒนาผลงานร่วมกันในชุมชน ต้อง**คัดเลือกให้ 1 ชุมชนเป็นกลุ่มศิลปหัตถกรรมหลัก** แล้วจึงนำศิลปหัตถกรรมอื่นๆเข้าไปประกอบ ประยุกต์ผสมผสาน

การออกแบบสร้างสรรค์ร่วมกัน **ไม่จำเป็นต้องนำศิลปหัตถกรรมอื่นๆมาประยุกต์ ผสมผสานร่วมกันทั้งหมด** ขึ้นอยู่กับรูปแบบ ความเหมาะสม และกรรมวิธีในการผลิต สร้างสรรค์ ตามเงื่อนไขของวัสดุ และเทคนิควิธีการทำงานศิลปหัตถกรรมนั้นๆ

ในการทำงานกับภูมิปัญญาทุกกลุ่ม ควรใช้เทคนิคดั้งเดิมให้มากที่สุด เพื่อคงความเป็นผลงานศิลปหัตถกรรมที่มีคุณค่าและมีลักษณะเฉพาะตัวของชุมชน

ควรมีการออกแบบและพัฒนา รูปแบบของผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาให้แตกต่างออกไป เพื่อลดความซ้ำซ้อนและสินค้าที่เหมือนกัน

ทุกภูมิปัญญาควรใช้ทรัพยากรพื้นถิ่น และวัสดุธรรมชาติให้เกิดความคุ้มค่าให้มากที่สุด

การพัฒนาเปลี่ยนแปลงควรอยู่ในสัดส่วนที่เหมาะสม ให้คงความเป็นเอกลักษณ์เดิมไว้

ในการสร้างสรรค์ควรหาจุดร่วมของการผสมผสานภูมิปัญญาเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ หรือการนำวัสดุทางธรรมชาติมาใช้ร่วมกันในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดอ่อน (Weakness) ของชุมชนทั้ง 4 กลุ่ม

ทุกกลุ่ม - ช่างผู้ผลิตขาดทักษะในเรื่องศิลปะและการออกแบบ ขาดความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบผลิตภัณฑ์จึงไม่มีการพัฒนาให้เหมาะสมกับการขายในปัจจุบัน แม้ว่าเป็นสินค้าที่มีประโยชน์ใช้งานได้จริง แต่สินค้าไม่มีความโดดเด่น น่าสนใจและบางสินค้าผลิตได้ยากอันก่อเกิดจากภูมิปัญญาที่สั่งสมมา เช่นการแกะสลักไม้ให้เป็นลวดลายไทยต่างๆที่มีความละเอียด ประณีต งดงาม
- ผลิตได้ช้าเพราะใช้ฝีมือ ใช้ภูมิปัญญาและทักษะเชิงช่างในการผลิต แต่ไม่สามารถเพิ่มราคาสินค้าได้
- ใช้เวลานานในการผลิตสินค้า กำลังในการผลิตต่ำและผลิตได้จำนวนจำกัด เพราะ เป็นการทำงานด้วยมือ Handmade ไม่มีจำนวนคน(ช่าง) ที่เพียงพอ จึงทำให้ขั้นตอนการผลิตสินค้าได้ช้าและได้ผลงานจำนวนไม่มาก (จะเป็นลักษณะต่อคน ต่อชิ้น ต่อวัน)
- สินค้าและผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมส่วนใหญ่แยกการผลิต ไม่มีการรวมกลุ่ม กลุ่มชุมชนขาดการติดต่อร่วมมือและประสาน ต่างคนต่างทำ ไม่มีการจัดกลุ่มหรือร่วมกันทำงานระหว่างชุมชน

ชุมชนแกะสลักบ้านหลุก
- การเจาะไม้ต้องให้ไม้แห้งเสียก่อน เพราะไม้จะมีการหดตัวถ้ายังมีความชื้น การเจาะต่างๆอาจคลาดเคลื่อนจากการออกแบบได้
- เวลาแกะสลักไม้ต้องแกะสลักตามลายไม้เท่านั้นไม่ควรแกะตามขวาง
- งานแกะสลักจะทำด้วยมือ ทำให้การแกะสลักงานแต่ละชิ้นใช้เวลาที่นาน ต้องใช้ฝีมือและความชำนาญสูงมาก

ชุมชนครกหิน บ้านไร่ศิลาทอง
- วัสดุหินแกะสลักให้มีความโค้งได้ยาก
- งานแกะสลักหิน สำหรับนำไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ค่อนข้างยาก ผู้ออกแบบต้องรู้จักคุณสมบัติของวัสดุหินเป็นอย่างดี และต้องรู้ว่า หินสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในรูปแบบผลิตภัณฑ์ใดได้บ้าง
- งานแกะสลักหิน มีความแตกหักง่าย ไม่สามารถซ่อมแซมได้ รวมถึงเงื่อนไขในการแกะสลักนั้นไม่สามารถทำงานแกะสลักหินให้มีความยาวและความเรียวได้มากนัก เพราะหินจะหักตามน้ำหนักของตัววัสดุเอง
- การนำวัสดุหินมาใช้ในการประยุกต์หรือแกะสลัก ขนาดความยาวไม่ควรเกิน 20 ซม.และกว้างไม่เกิน 5 ซม. เพราะถ้ามีขนาดมากกว่านั้นหินจะหักได้ รวมถึงวัสดุหินก็เหมือนลักษณะของลายไม้ ต้องทำการแกะหินตามลายเช่นกัน
- ต้องวางแผนการทำงานให้ชัด เนื่องจาก การแกะสลักหินไม่สามารถผิดพลาดได้ กล่าวคือถ้าหินแตกหักหรือแหว่งไป ผลงานคือเสียทันที ไม่สามารถนำมาประกอบใหม่เข้าด้วยกันได้เหมือนวัสดุไม้

ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา
- เครื่องปั้นดินเผาหรือเซรามิกส์เมื่อไปร่วมกับภูมิปัญญาหรือวัสดุอื่นๆ ต้องทำความเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะ เพราะวัสดุมีความเปราะบาง แตกหักง่าย ซึ่งงานเซรามิกส์จะมีข้อจำกัดสูงในการนำไปประยุกต์ผสมผสาน เพราะชิ้นงานไม่สามารถตัดออก เจาะ เฉือน หรือกระทำใดๆกับชิ้นงานได้เมื่อทำการเผาเสร็จแล้ว นั้นแสดงว่าผลงานจะมีความคงรูปไม่สามารถเปลี่ยนแปลงรูปแบบได้แล้ว ดังนั้นต้องเป็นภูมิปัญญาอื่นๆที่ต้องทำการเปลี่ยนรูป เพื่อนำมาผสมผสานให้เกิดความเหมาะสม หรือให้เกิดความแข็งแรงสำหรับผลงานที่เน้นเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอย

ชุมชนจักสานบ้านห้วยเป็ง
- วัสดุในการผลิตเช่นไม้ หวาย มีราคาที่สูงขึ้น แต่สินค้าไม่สามารถเพิ่มราคาได้ ตามวัสดุที่แพงขึ้น
- ใช้เวลานานในการขึ้นรูปแบบลวดลาย ต้องใช้เวลาในการทดลอง (ทั้งลวดลายที่มีความวิจิตรสวยงาม ลายที่มีความยาก และลวดลายที่ได้คิดประดิษฐ์ขึ้นใหม่)

อุปสรรค ปัญหา (Threats) ของชุมชนทั้ง 4 กลุ่ม

ทุกกลุ่ม - ปัญหาจากการคัดลอก และเลียนแบบผลงาน, งานผลิตภัณฑ์ที่ได้ซ้ำกับผลิตภัณฑ์ของชุมชนอื่นๆ, ไม่ได้รับการจดสิทธิบัตร, ลิขสิทธ์ โดน Copy และง่ายต่อการลอกเลียนแบบสินค้า, สินค้าที่ได้ลอกเลียนแบบใช้วัสดุที่ถูกกว่า จึงสามารถขายได้ในราคาที่ถูกกว่า
- ปัญหาจากวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและสินค้า, วัสดุจากทรัพยากรธรรมชาติ วัตถุดิบในท้องถิ่นที่มีเริ่มลดลง เหลือน้อยลง (อาจไม่เพียงพอในอนาคต) และเริ่มหาได้ยาก อาทิ ไม้ หิน ดิน และหวาย เป็นต้น, ปัญหาที่เกิดจากวัสดุ เช่น หน้าร้อนไม้หด ไม้ไผ่และหวายขาดตลาด ไม้ตากไม่แห้งมีความชื้น เศษหินขนาดไม่เท่ากัน ยากต่อการผลิตเป็น Mass Product, วัสดุบางชนิดไม่ได้ผลิตเองหรือสามารถหาได้เองตามธรรมชาติ จึงต้องจัดซื้อ ราคาจึงขึ้น-ลงตามท้องตลาด, วัตถุดิบแต่ละช่วงไม่เท่ากัน(ทั้งหิน ไม้และหวาย) ถ้าช่วงไหนวัตถุดิบมาน้อย ราคาจะสูงขึ้น, ผลิตภัณฑ์บางชนิดไม่ทนทานแข็งแรง แตกหักง่าย หรือทนต่อสภาพอากาศได้ดีมากนัก (ความชื้นทำให้ไม่แตกหักง่าย), ปัจจุบันยังใช้วัตถุดิบเดิมๆจึงทำให้รูปแบบสินค้ามีจำกัด (มีรูปแบบจำกัด)
- ปัญหาเรื่องการตลาด จำหน่ายได้แต่ลูกค้าเดิมและกลุ่มคนที่รู้จัก (พ่อค้าคนกลางหน้าเดิม) และถ้าไม่มียอดสั่ง (Order) จะสั่งผลิตไม่มากนัก
- ไม่ทราบความต้องการของตลาดและความต้องการของผู้บริโภคได้ชัดเจน โดยที่จำหน่ายได้นั้นเป็นลูกค้าและตลาดเฉพาะกลุ่ม เช่น ของตกแต่งและสินค้าบางประเภท
- เก็บรักษาสินค้าได้ยาก (บางชนิดสินค้า) เสี่ยงต่อการขึ้นรา หรือมอด เมื่อเก็บไว้นานๆเนื่องจากเป็นวัสดุธรรมชาติ อันมาจากสภาพภูมิอากาศ ฝน อากาศชื้น ส่งผลต่อการผลิตสินค้า (ฤดูฝนมีผลต่อการผลิตสินค้า)

ชุมชนแกะสลักบ้านหลุก
- งานไม้ต้องมีการนำไม้ไปตากแดด ประมาณ 1 เดือน ถ้าเป็นงานขนาดใหญ่ ต้องใช้เวลาประมาณ 3 เดือน ทำให้ช่วงหน้าฝน หรือ เกิดมรสุม จะไม่สามารถปฏิบัติงานได้ เป็นงานที่ต้องใช้เวลาอย่างมาก ซึ่งไม้สักที่มีอายุ 50 -100 ปี ยังคงมีความชื้นอยู่มาก ไม่สามารถนำมาใช้ในการทำงานได้

ชุมชนครกหิน บ้านไร่ศิลาทอง

งานแกะสลักหิน ส่งผลถึงสุขอนามัยของช่างผู้ผลิต และวัสดุหินที่หาได้ยาก ดังนั้นผลงานที่ได้ต้องคุ้มค่า มีคุณค่าและก่อเกิดประโยชน์ให้มากที่สุด

ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา
- ถ้าใช้เซรามิกส์มาประยุกต์เข้ากับภูมิปัญญาอื่นๆ เซรามิกส์จะต้องมีพื้นที่ส่วนที่ว่างมากเพียงพอ สำหรับนำมือเข้าไปจัดกระทำต่างๆได้ ถ้าไม่วางแผนรูปแบบของเซรามิกส์ก่อนจะไม่สามารถกระทำได้
- รูปแบบผลงานและสินค้าที่เหมือนกันเกือบทุกร้านค้า รูปแบบไม่มีความน่าสนใจ อีกทั้งโดนการตัดราคาขายกันสูงมากในปัจจุบัน

ชุมชนจักสานบ้านห้วยเป็ง
- วัสดุในการจักสานมีต้นทุนที่สูง ต้องคิดให้มากก่อนนำมาใช้ออกแบบ
- วัสดุไม่เพียงพอ วัสดุบางอย่างต้องเดินทางไกล ต้องใช้ค่าใช้จ่ายในการเดินทางมากขึ้น ราคาวัสดุที่ สูงขึ้น และวัสดุเริ่มหายากลำบาก (ไม่ไผ่หาได้ยากขึ้น) ทำให้ผลิตได้ในปริมาณน้อย รวมถึงอุปกรณ์ต่างๆในจังหวัดลำปางไม่เพียงพอ เช่น Joint กาว แต่ถ้ามีคุณภาพสูงจะมีราคาแพง แม้ว่าปัจจุบันวัสดุบางประเภทเข้ามาทดแทนการผลิตได้บากเช่น พลาสติกที่แข็งเกินไปไม่สามารถจักสานได้ และใช้งานไม่เหมาะสม

เชิดชูภูมิปัญญาของตำบล อำเภอจังหวัดนั้น เพื่อสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค : ศึกษาแนวคิดและลักษณะรูปแบบการทำงานศิลปหัตถกรรมในชุมชน ทั้งรูปแบบของผลิตภัณฑ์เดิมที่สามารถนำไปต่อยอดได้ และแนวคิดเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์ (จากนโยบายของสำนักงานพัฒนาชุมชน จังหวัดลำปาง) ตามการศึกษาชุดข้อมูลสำหรับปัจจัยและเงื่อนไข ก่อนการพัฒนา (Factors and Conditions) ซึ่งในการศึกษาได้**เน้นหนักถึงการรวมกลุ่ม แนวทางการผลักดันนโยบายจากภาครัฐ** การบูรณาการภูมิปัญญาที่มีในชุมชนให้เกิดการเชื่อมโยง ร่วมมือกันในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจด้วยเทคนิคเชิงช่างของแต่ละกลุ่ม และ การศึกษาชุดข้อมูลสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ (Data for Creative) เพื่อทำการสรุปความเป็นไปได้ในการออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดความเหมาะสมกับภูมิปัญญาทั้ง 3 กลุ่ม (การแกะสลักไม้ / การจักสาน / การแกะสลักหิน) การศึกษาเงื่อนไขที่ต้องทำความเข้าใจก่อนการออกแบบสร้างสรรค์ ทั้งเทคนิคภูมิปัญญา วัสดุ รูปแบบกรรมวิธี และทัศนคติ ที่มีต่อการพัฒนา สรุปได้ว่า ทำการออกแบบสร้างสรรค์เป็นแนวคิดเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์ ออกมาเป็นเป็นผลงานเก้าอี้ไม่มีพนักพิง จากแหย่งกูบหลังช้าง (สัปคับ) โดยใช้การแกะสลักไม้เป็นโครงสร้างหลัก, การจักสานหุ้มจากลวดลายเฉลียว ที่เป็นลายดอกจอกและลายพิกุล อันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน และเทคนิคการสานคลุมแบบเฟรม รวมถึงการนำการแกะสลักหินมาใช้ในการตกแต่ง

กลุ่มที่ 1 หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักไม้)



ผลิตภัณฑ์เดิม
- ที่ยื่นคำขอ หรือ
- ที่ผ่านการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) หรือ
- ผลงานที่ทำการออกแบบและผลิตเพื่อจำหน่ายอยู่เดิม

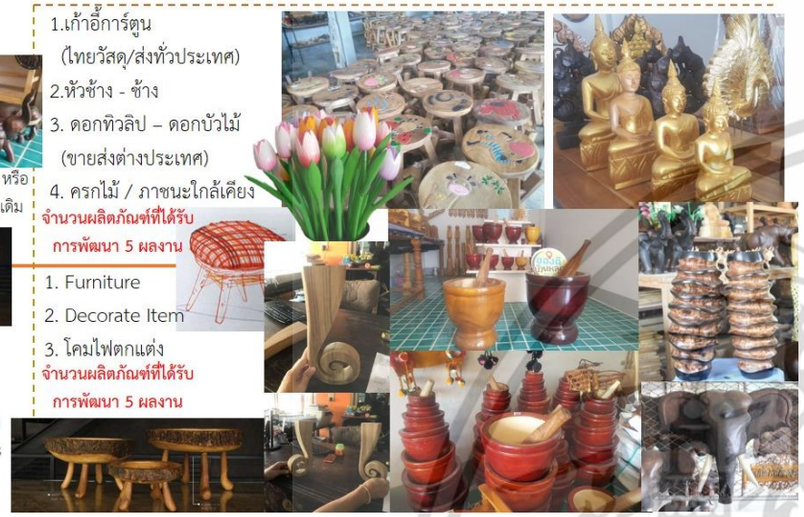


แนวคิดเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์
- รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ทำการคิดค้นขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เกิดรูปแบบผลงานที่แตกต่างออกไปจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ในชุมชน
- เป็นผลงาน New Innovation Crafts Products ที่นำเสนอสู่สากลและเกิดตลาดใหม่ได้

ทั้งนี้ในการพัฒนา จะทำการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัสดุที่ใช้ในชุมชน ทั้ง 4 ชุมชน โดยมีชุมชนแต่ละแห่งเป็นจุดเริ่มต้น (Idea Base)

1.เก้าอี้การ์ตูน (ไทยวัสดุ/ส่งทั่วประเทศ)
2.หัวช้าง - ช้าง
3. ดอกทิวลิป – ดอกบัวไม้ (ขายส่งต่างประเทศ)
4. ครกไม้ / ภาชนะใกล้เคียง

จำนวนผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา 5 ผลงาน



1. Furniture
2. Decorate Item
3. โคมไฟตกแต่ง

จำนวนผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา 5 ผลงาน

กลุ่มที่ 2 ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการแกะสลักหิน)



ผลิตภัณฑ์เดิม
- ที่ยื่นคำขอ หรือ
- ที่ผ่านการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) หรือ
- ผลงานที่ทำการออกแบบและผลิตเพื่อจำหน่ายอยู่เดิม



แบบผงหินเพื่อใช้ในการทดลอง

แนวคิดเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์
- รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ทำการคิดค้นขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เกิดรูปแบบผลงานที่แตกต่างออกไปจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ในชุมชน
- เป็นผลงาน New Innovation Crafts Products ที่นำเสนอสู่สากลและเกิดตลาดใหม่ได้

ทั้งนี้ในการพัฒนา จะทำการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัสดุที่ใช้ในชุมชน ทั้ง 4 ชุมชน โดยมีชุมชนแต่ละแห่งเป็นจุดเริ่มต้น (Idea Base)

1. ครกหิน

จำนวนผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา 2 ผลงาน



1. Tableware
2. แจกันตกแต่ง
3. กระถางต้นไม้
4. เตาอั่งโล่

จำนวนผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา 8 ผลงาน

กลุ่มที่ 4 ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จังหวัดลำปาง (ทักษะภูมิปัญญาด้านการจักสาน)



ผลิตภัณฑ์เดิม
- ที่ยื่นคำขอ หรือ
- ที่ผ่านการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) หรือ
- ผลงานที่ทำการออกแบบและผลิตเพื่อจำหน่ายอยู่เดิม



แนวคิดเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์
- รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ทำการคิดค้นขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เกิดรูปแบบผลงานที่แตกต่างออกไปจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ในชุมชน
- เป็นผลงาน New Innovation Crafts Products ที่นำเสนอสู่สากลและเกิดตลาดใหม่ได้

ทั้งนี้ในการพัฒนา จะทำการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัสดุที่ใช้ในชุมชน ทั้ง 4 ชุมชน โดยมีชุมชนแต่ละแห่งเป็นจุดเริ่มต้น (Idea Base)

1. ตะกร้าอเนกประสงค์
2. กระเป๋า
3. ขันโตก
4. ชุดแก้วน้ำไม้ไผ่

จำนวนผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา 5 ผลงาน



โดยในการออกแบบทั้งการต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิมและการออกแบบแนวคิดเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์ จะใช้การ **จักสานไม้ไผ่เป็นวัสดุหลัก** แล้วนำการแกะสลักไม้ การแกะสลักหิน และเครื่องปั้นดินเผา มาประยุกต์ใช้ร่วมกันในสัดส่วนที่มีความเหมาะสม 1

1. เครื่องประดับ
2. โคมไฟตกแต่ง
3. Decorate Item
4. Furniture

จำนวนผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา 5 ผลงาน



Technic / รูปแบบกรรมวิธี และภูมิปัญญาเชิงช่าง

1.ในการทำงานจากภูมิปัญญาทุกกลุ่ม ควรใช้เทคนิคดั้งเดิม (การทำงานด้วยมือ) ให้มากที่สุด เพื่อคงความเป็นผลงานศิลปหัตถกรรมที่มีคุณค่าและมีลักษณะเฉพาะตัวของชุมชน
2.ทุกภูมิปัญญาควรนำทักษะเชิงช่างมาใช้ให้เกิดประโยชน์ แต่ไม่ควรมากเกินความจำเป็น ต้องรักษาความงดงามและนำมาใช้ในสัดส่วนที่เหมาะสม
3. การพัฒนาเปลี่ยนแปลงมากให้คงความเป็นเอกลักษณ์เดิมไว้
4. ในการสร้างสรรค์ควรหาจุดร่วมของการผสมผสานภูมิปัญญาเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ หรือการนำวัสดุทางธรรมชาติมาใช้ร่วมกันในการออกแบบ
5. จักสานรูปแบบเดิมยังคงจำหน่ายได้ดีกว่ารูปแบบใหม่ๆ การใช้เอกลักษณ์ยังเป็นจุดขายได้ดี ลวดลายตั้งเดิมคือการจักสานลายเฉลียว ลายเฉลียวสามเหลี่ยม ลายดอกทิกุลและลายดอกจอก มาใช้สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ
6. การจักสานควรต้องมีความถี่ และมีลวดลายที่ขึดแน่น
7. ถ้าใช้เซรามิกส์มาประยุกต์เข้ากับการจักสาน เซรามิกส์จะต้องมีพื้นที่ส่วนที่จักสานมากเพียงพอสำหรับนำมือเข้าไปจักสานได้ ถ้าไม่วางแผนก่อนจะไม่สามารถกระทำได้
8. การเจาะไม้ต้องให้ไม้แห้งเสียก่อน เพราะไม้จะมีการหดตัวถ้ายังมีความชื้น การเจาะต่างๆอาจคลาดเคลื่อนจากการออกแบบได้
9. เวลาแกะสลักไม้ต้องแกะสลักตามลายไม้เท่านั้นไม่ควรแกะตามขวาง
10. วัสดุหินแกะสลักให้มีความโค้งได้ยาก

Materials / วัสดุที่นำมาใช้พัฒนา

1. ทุกภูมิปัญญาควรใช้ทรัพยากรพื้นถิ่น และวัสดุธรรมชาติให้เกิดความคุ้มค่าให้มากที่สุด ในงานแกะสลักไม้ควรใช้ไม้ฉำฉาในการทำงาน เพราะเป็นวัสดุที่มีในชุมชน
2. งานแกะสลักหิน ส่งผลถึงสุขอนามัยของช่างผู้ผลิต และวัสดุหินที่หาได้ยาก ดังนั้นผลงานที่ได้ต้องคุ้มค่า มีคุณค่าและก่อเกิดประโยชน์ให้มากที่สุด
3. งานแกะสลักหิน มีความแตกหักง่าย ไม่สามารถซ่อมแซมได้ รวมถึงเงื่อนไขในการแกะสลักนั้นไม่สามารถทำงานแกะสลักหินให้มีความยาวและความเรียวได้มากนัก เพราะหินจะหักตามน้ำหนักของตัววัสดุเอง
4. ควรมีการนำเศษหินที่เหลือจากการผลิตครกหินมาใช้ประโยชน์
5. เครื่องปั้นดินเผาหรือเซรามิกส์เมื่อไปร่วมกับภูมิปัญญาหรือวัสดุอื่นๆต้องทำความเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะ เพราะวัสดุมีความเปราะบาง แตกหักง่าย
6. วัสดุในการจักสานมีต้นทุนที่สูง ต้องคิดให้มากก่อนนำมาใช้ออกแบบ
7. วัสดุทางธรรมชาติ เช่น หวาย และไม้ไผ่ จะมีมูลค่าและความน่าสนใจสูงกว่าเส้นพลาสติกมาก
8. การนำวัสดุหินมาใช้ในการประยุกต์หรือแกะสลัก ขนาดความยาวไม่ควรเกิน 20 ซม.และกว้างไม่เกิน 5 ซม. เพราะถ้ามีขนาดมากกว่านั้นหินจะหักได้ รวมถึงวัสดุหินก็เหมือนลักษณะของลายไม้ ต้องทำการแกะหินตามลายเช่นกัน

เงื่อนไข ที่ต้องเข้าใจก่อนการออกแบบสร้างสรรค์และปฏิบัติผลงานหัตถอุตสาหกรรม

Product / การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

1.ควรมีการออกแบบและพัฒนา รูปแบบของผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาให้แตกต่างออกไป เพื่อลดความซ้ำซ้อนและสินค้าที่เหมือนกัน
2. ผลิตภัณฑ์และสินค้าประเภทของตกแต่งบ้าน ควรเพิ่มประโยชน์ใช้สอย
3. ควรออกแบบผลิตภัณฑ์หรือสินค้า ที่มีความจำเป็นต่อชีวิตประจำวัน
4. ควรออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ตามเกณฑ์และเงื่อนไข ของการรับรองมาตรฐานชุมชน (มผช.) และ OTOP Product Champion
5. งานเครื่องปั้นดินเผาและเซรามิกส์ ควรเน้นถึงความเป็นลักษณะโบราณ มีความเชื่อเรื่องวัฒนธรรม เช่น ชุดแจกันกระถางธูป ชุดหิ้งพระ และชุดสักการะบูชาต่างๆ

ข้อมูลจากการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ร่วมกับกลุ่มศิลปหัตถกรรมทั้ง 4 กลุ่มที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการดำเนินโครงการ / วันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2563 ณ.ห้อง 5201 อาคารปฏิบัติการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มธ.ลป.

Attitude / ทัศนคติ

1. การพัฒนาผลงาน ผู้วิจัยต้องทำความเข้าใจกับช่างผู้ผลิต (ผู้ปฏิบัติงานศิลปหัตถกรรม) ให้มาก ต้องเรียนรู้และเข้าใจทัศนคติ แนวคิด และความต้องการของช่างควบคู่ไปกับการพัฒนา
2. ผลงานที่ได้ ต้องมีคุณค่าและความคุ้มค่า
3. การออกแบบและพัฒนาผลงานใหม่นั้น เป็นเรื่องยากต่อการผลิต ทั้งเรื่องความเข้าใจในแบบ กระบวนการทำงานที่หลากหลายขั้นตอนมากขึ้น และค่าใช้จ่ายที่สูงกว่าปกติ ดังนั้นผลงานใหม่ที่ได้ต้องมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ
4. การพัฒนางานเครื่องปั้นดินเผาและเซรามิกส์ ควรศึกษาผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่แล้วนำไปพัฒนาต่อได้
5. การนำอัตลักษณ์ของลำปาง หรืออัตลักษณ์ของทางภาคเหนือมาใช้ร่วมในการออกแบบและพัฒนา มีความน่าสนใจ มีความท้าทาย
6. การร่วมมือกัน (การทำงานแบบรวมกลุ่ม) ในการผสมผสานภูมิปัญญา และวัสดุทางธรรมชาติ มีความน่าสนใจมาก นำไปสู่แนวคิดใหม่ ช่างได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความแตกต่างได้









ชุดเก้าอี้จากแนวคิดแหย่งจากกูบหลังช้าง (สัปคับช้าง)

การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้ใช้เทคนิคการออกแบบ แบบแยกส่วน (Morphology Analysis)

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.แม่ทะ

หินและไม้ สามารถนำมาใช้ในการขึ้นรูปและสรรหาวิธีการนำมาประประยุกต์ผสมผสานวัสดุให้เข้ากันได้ง่าย **เพราะวัสดุทั้ง 2 ชนิดนี้ไม่มีความหดตัว (หรือมีการหดตัวที่ต่ำ)สามารถนำมาประกอบและผสมผสานการออกแบบได้อย่างหลายวิธีเพื่อให้เกิดเป็นรูปร่างรูปทรงเดียวกัน (Linking shape)** เช่น การทำสลัก,การทับซ้อน และ**การเสียบ** เป็นต้น

ในขั้นตอนกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของการแกะสลักไม้และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายลงบนหิน จะมีรูปแบบการทำงานที่คล้ายคลึงกัน ในลักษณะดังกล่าวสามารถที่จะใช้กระบวนการเดียวกันนี้ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน เช่นการสร้างลวดลายให้เกิดความต่อเนื่อง การออกแบบแยกชิ้นเพื่อทำการประกอบผลงานเป็นต้น

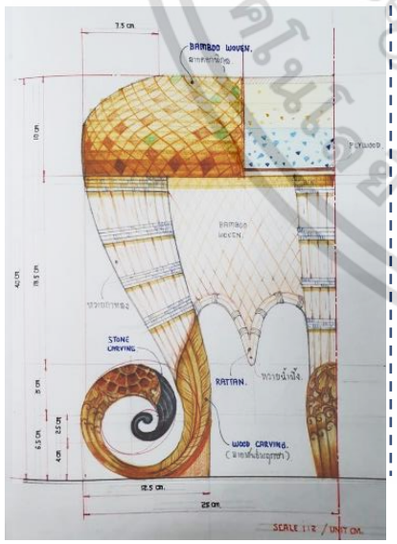
โดยในการออกแบบจะใช้**ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ เป็นวัสดุและภูมิปัญญาหลัก ในการประกอบขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้ทั้ง 6 ตัว ที่ได้แนวคิดจากกูบหลังช้าง** ซึ่งขาของเก้าอี้ทั้ง 2 ตัวนั้นจะมีความโค้งเป็นรูปตัว S และใช้หวายเป็นคานทางด้านข้างให้เกิดความแข็งแรงด้วยเทคนิคการเสียบ ตกแต่งให้มีกลิ่นอายของแหย่งกูบดั้งเดิม รวมถึงนำหวายมาพันตกแต่งรอบขาของเก้าอี้ให้เกิดความเป็นธรรมชาติและน่าสนใจยิ่งขึ้น



ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

หินและไม้ สามารถสร้างพื้นผิวและลวดลายให้ต่อเนื่องเป็นแบบเดียวกันได้ เพราะกรรมวิธีในการผลิตเป็นการสลักลงเนื้อผิววัสดุเหมือนกัน แต่วัสดุไม้จะมีความละเอียดมากกว่าจากเนื้อวัสดุ (ไม้มีเนื้อวัสดุที่ละเอียดกว่าหิน) การสร้างสรรค์ลวดลายของการแกะสลักไม้ และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายบนหิน สามารถนำประประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมกันได้ (ความต่อเนื่องของลวดลาย อันเกิดจากการต่อกันของไม้และหิน)

ในการแกะสลักไม้และแกะสลักหิน จะใช้ลักษณะ**ลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธ์พฤกษา** มาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่มพร้อมทั้งลายประดิษฐ์เป็นแถบพลิ้ว ประกอบอยู่ด้วย ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายล้านนาที่ได้อิทธิพลจากลวดลายประดับแบบจีนนั้นเอง และในการออกแบบลวดลาย ยังมีลักษณะของดอกบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต ทั้งยังเป็นลวดลายที่สื่อได้ถึงความเป็นธรรมชาติ

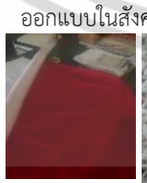


ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลาย ลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดรูปแบบลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย ซึ่งในการจักสานนั้น มีเทคนิคการจักสานได้หลากหลาย ดังนั้นในการนำมาประยุกต์ใช้และพัฒนา สามารถที่จะออกแบบลวดลาย หรือนำลวดลายที่มีอยู่แล้วในชุมชนมาใช้งานได้ ทำให้รูปแบบที่ได้ ถึงแม้จะมีรูปทรงที่เหมือนกัน แต่การนำการจักสานที่มีลวดลายต่างกัน ก็ทำให้ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้นั้นแตกต่างกันได้ (ตามความสวยงาม Form Follow Aesthetic)

ในการออกแบบ จะทำการจักสานหุ้มรอบเบาะที่นั่งด้านบน โดยจะนำการ**จักสานลายเฉลียวแปดเหลี่ยม, สามเหลี่ยม,ลายขัดทะแยงมุม,ลายดอกจอก และลายดอกพิกุล** ซึ่งมีลวดลายที่สวยงาม อีกทั้งลวดลายดังกล่าวสามารถสร้างการเว้นช่องว่าง เป็นช่องสามเหลี่ยมและช่องหกเหลี่ยม ทำให้เมื่อจักสานแล้วเห็นถึงสีของเบาะผ้าที่ทำการบุไว้ภายใน อีกทั้งลวดลายดังกล่าวมีการจักสานที่แข็งแรง ใช้วัสดุไม้ไผ่ รวมถึงมีพื้นผิวที่เรียบ ทำให้ขณะเวลานั่งนั้นมีความสบายและยืดหยุ่นอยู่เสมอ

เบาะผ้าฝ้ายที่ทำการบุนั้นใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) เนื่องจากแท้จริงแล้ว**สีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา** แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกชุดสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีแดงเลือดหมูจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม





แนวคิดการพัฒนา

การออกแบบเครื่องเรือนจะเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาประยุกต์ เป็นลักษณะงานแบบร่วมสมัย ที่นำเข้าสู่การออกแบบเครื่องเรือน เพื่อต้องการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้

โดยในการออกแบบจะเน้นถึงลักษณะความงามของการนำเอา**กูบหลังช้างมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนา** ให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ ร่วมสมัย มีการพัฒนาสามารถใช้งาน ตกแต่งพื้นที่ได้ในสังคมปัจจุบัน ซึ่งการพัฒนายังคงเห็นถึงความเป็นแหย่งกูบ และวัฒนธรรมดั้งเดิม ในการออกแบบดังกล่าวได้มีการแบ่งสัดส่วน การจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่เลือกใช้คือ**ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ในการออกแบบโครงสร้างโดยรวมพร้อมการแกะสลักไม้ในลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธ์พฤกษา** ตามขอบฐานใต้ที่นั่ง และส่วนของขาเก้าอี้ ,**การใช้ภูมิปัญญาการแกะหินมาใช้ในการตกแต่ง พร้อมทั้งการแกะสลักการต่อลายจากการแกะสลักไม้ และการจักสานมาใช้ตกแต่ง เป็นวัสดุหุ้มปิดผิวที่เบาะนั่ง** ให้เกิดความงามที่ชัดเจนและบ่งบอกถึงกรรมวิธีการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชนได้เป็นอย่างดี




คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ . โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา. เชียงใหม่ :เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา .2549

Materjal Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

กูบหลังช้าง

หมายถึง ประทุนหลังช้าง

ประทุนรถเช่นรถม้าที่มีรูปโค้ง

กูบ หรือ สัปคับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้าง สำหรับเดินทางของเจ้านาย โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า "แหย่ง" ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ "กูบ" ทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝนได้ สำหรับการตกแต่งมีการใช้การลงรักตลอดทั้งชิ้นงาน ตกแต่งด้วยการปิดทองคำเปลวด้วยเทคนิคปรุกระดาษเป็นแม่แบบ ซึ่งพบเป็นเครื่องเขินสะสมในตำบลในเวียง อ.เมือง จ. น่าน library.cmu.ac.th มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. สำนักหอสมุด.สืบค้นเมื่อ 30 /12/62

ช้างที่บรรทุกกูบหรือสัปคับช้างหรือที่นั่งบนหลังช้าง เพื่อใช้สำหรับการเดินทาง ช้างคือสัตว์ที่ทางประเทศแถบบ้านเรานำช้างป่ามาฝึกหัดเพื่อนำมาใช้งานในรูปแบบต่างๆ ตัวอย่างเช่นใช้ในการชักลากซุงหรือในภาพได้นำมาใช้เพื่อเป็นพาหนะในการเดินทาง

กูบ หรือ สัปคับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้างสำหรับเดินทาง โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า **“แหย่ง”** ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ “กูบ” ทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝนได้ หอภาพถ่ายล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

KOOP-CHAIR 1

INDUSTRIAL CRAFT DESIGN / WISDOM / CULTURE

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาคร้อ อ.แม่ทะ

หินและไม้ สามารถนำมาใช้ในการขึ้นรูปและสรรหาวิธีการนำมาประประยุกต์ผสมผสานวัสดุให้เข้ากันได้ง่าย **เพราะวัสดุทั้ง 2 ชนิดนี้ไม่มีความหดตัว (หรือมีการหดตัวที่ต่ำ) สามารถนำมาใช้ในการประกอบและสมผสานการออกแบบได้อย่างหลากหลายวิธีเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงเดียวกัน (Linking shape)** เช่นการทำสลัก, การทับซ้อน และ**การเสียบ** เป็นต้น

ในขั้นตอนกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของการแกะสลักไม้และการเจาะหินหรือการสร้างลวดลายลงบนหิน จะมีรูปแบบการทำงานที่คล้ายคลึงกัน ในลักษณะดังกล่าว สามารถที่จะใช้กระบวนการเดียวกันนี้ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน เช่นการสร้างลวดลายให้เกิดความต่อเนื่อง การออกแบบแยกขึ้นเพื่อทำการประกอบผลงานเป็นต้น

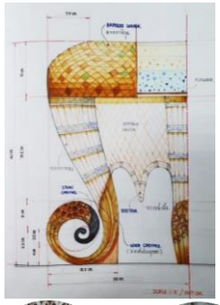
โดยในการออกแบบจะใช้**ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ เป็นวัสดุและภูมิปัญญาหลัก ในการขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้ทั้ง 2 ตัว ที่ได้แนวคิดจาก กูบหลังช้าง** ซึ่งขาของเก้าอี้ทั้ง 2 ตัวนั้นจะมีความโค้งเป็นรูปตัว S และส่วนปลายของขานั้นจะทำการใช้การแกะสลักหินเป็นตัวเชื่อมต่อ อีกทั้งช่วยในการตกแต่งขึ้นงานให้เกิดความน่าสนใจ รวมถึงการแกะสลักไม้และหินให้มีความเชื่อมต่อเป็นชุดลายเดียวกันได้

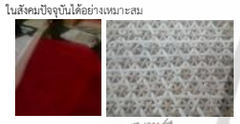


ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

หินและไม้ สามารถสร้างพื้นผิวและลวดลายให้ต่อเนื่องเป็นแบบเดียวกันได้ เพราะกรรมวิธีในการผลิตเป็นการสลักลงเนื้อผิววัสดุเหมือนกัน แต่วัสดุไม้จะมีความละเอียดมากกว่าจากเนื้อวัสดุ (ไม้มีเนื้อวัสดุที่ละเอียดกว่าหิน) การสร้างสรรค์ลวดลายของการแกะสลักไม้ และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายบนหิน สามารถนำประประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมกันได้ (ความต่อเนื่องของลวดลาย อันเกิดจากการต่อกันของไม้และหิน)

ในการแกะสลักไม้และแกะสลักหิน จะใช้ลักษณะ**ลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธ์พฤกษา** มาใช้ในการออกแบบโดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ในไม้เป็นกลุ่มพร้อมทั้งลายประดิษฐ์เป็นแถบหลิ้ว ประกอบอยู่ด้วย ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายล้านนาที่ได้อิทธิพลจากลวดลายประดับแบบจีนนั้นเอง และในการออกแบบลวดลาย ยังมีลักษณะของดอกบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต ทั้งยังเป็นลวดลายที่สื่อได้ถึงความเป็นธรรมชาติ





ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลายลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดรูปแบบลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย ซึ่งในการจักสานนั้น มีเทคนิคการจักสานได้หลากหลาย ดังนั้นในการนำมาประยุกต์ใช้และพัฒนา สามารถที่จะออกแบบลวดลาย หรือนำลวดลายที่มีอยู่แล้วในชุมชนมาใช้งานได้ ทำให้รูปแบบที่ได้ ถึงแม้จะมีรูปทรงที่เหมือนกัน แต่การนำการจักสานที่มีลวดลายต่างกัน ก็ทำให้ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้นั้นแตกต่างกันได้ (ตามความสวยงาม Form Follow Aesthetic)

ในการออกแบบ จะทำการจักสานหุ้มรอบเบาะที่นั่งด้านบน โดยจะนำการ**จักสานลายเฉลียวสามเหลี่ยม และลายดอกพิกุล** ซึ่งมีลวดลายที่สวยงาม อีกทั้งลวดลายดังกล่าวจะมีการเว้นที่ว่างเป็นช่องสามเหลี่ยม และช่องหกเหลี่ยม ทำให้เมื่อเวลาทำการจักสานแล้วทำให้เห็นถึงเสียงเบาะผ้าที่ทำการบุไว้อีกทั้งลวดลายดังกล่าวมีการจักสานที่แข็งแรง รวมถึงมีพื้นผิวที่เรียบ ทำให้ขณะเวลานั่งนั้นมีความสบายและยืดหยุ่นอยู่เสมอ

เบาะผ้าฝ้ายที่ทำการบุนั้นใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) เนื่องจากแห้งจึงแล้ว**สีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา** แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกชุดสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีแดงเลือดหมูจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

แนวคิดการพัฒนา

การออกแบบเครื่องเรือนจะเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาประยุกต์ เป็นลักษณะงานแบบร่วมสมัย ที่นำเข้าสู่การออกแบบเครื่องเรือน เพื่อต้องการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้

โดยในการออกแบบจะเน้นถึงลักษณะความงามของการนำเอา**กูบหลังช้างมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนา** ให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ ร่วมสมัย มีการพัฒนาสามารถใช้งาน ตกแต่งพื้นที่ได้ในสังคมปัจจุบัน ในการออกแบบดังกล่าวได้มีการแบ่งสัดส่วน การจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่เลือกใช้คือ**ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ในการออกแบบโครงสร้างโดยรวมพร้อมการแกะสลักไม้ใน ลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธ์พฤกษา** ตามขอบฐานได้ที่นั่ง และส่วนของขาเก้าอี้ **,ภาษใช้ภูมิปัญญาการแกะหินมาใช้ในการตกแต่งและเสริมส่วนปลายขา พร้อมทั้งการแกะสลักการต่อลายจากการแกะสลักไม้ และการจักสานลายเฉลียวสามเหลี่ยม และลายดอกพิกุล มาใช้ตกแต่ง เป็นวัสดุหุ้มปิดผิวที่เบาะนั่ง** ให้เกิดความงามที่ชัดเจนและบ่งบอกถึงกรรมวิธีการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชนได้เป็นอย่างดี





คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ . โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา. เชียงใหม่ : เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา .2549

Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

กูบหลังช้าง

หมายถึง ประทุนหลังช้าง

ประทุนรถเช่นรถม้าที่มีรูปโค้ง

กูบ หรือ สัปคับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้างสำหรับเดินทางของเจ้านาย โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า "แหย่ง" ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็น**โครงไม้ไผ่** หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ "กูบ" ทรงโค้งบนสำหรับกำบังแดดฝนได้ สำหรับการตกแต่งมีการใช้การลงรักลอดทั้งชิ้นงาน ตกแต่งด้วยการปิดทองคำเปลวด้วยเทคนิคปรุกระดาษเป็นแม่แบบ ซึ่งพบเป็นเครื่องเขินสะสมในตำบลในเวียง อ.เมือง จ. น่าน library.cmu.ac.th มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. สำนักหอสมุด.สืบค้นเมื่อ 30 /12/62

ช้างที่บรรทุกกูบหรือสัปคับช้างหรือที่นั่งบนหลังช้าง**เพื่อใช้สำหรับการเดินทาง** ช้างคือสัตว์ที่ทางประเทศแถบบ้านเรา นำช้างบ้านมาฝึกหัดเพื่อนำมาใช้งานในรูปแบบต่างๆ ด้วยอย่างเช่นใช้ในการชักลากซุงหรือในภาพได้นำมาใช้เพื่อเป็นทางหนะในการเดินทาง

กูบ หรือ สัปคับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้างสำหรับเดินทาง โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า **"แหย่ง"** ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ "กูบ" ทรงโค้งบนสำหรับกำบังแดดฝนได้ หอภาพถ่ายล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่







การแกะสลักไม้ของโครงสร้างขาตัว S และการสลับไขว้ + การประกอบด้วยการเจาะรูประกบ + ห่อผิวหวายหุ้มโครงสร้าง + ตัดโค้งหวายให้เกิดรูปทรง + จักสานลายดอกพิกุลหุ้มเบาะผ้า

DESIGN PROCESS

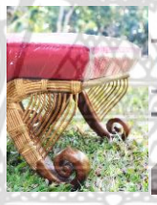




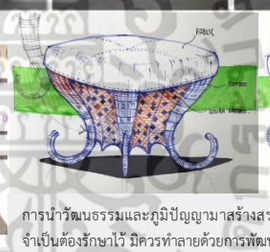
IDEA DEVELOPMENT OF DESIGN



















การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้ มิควรทำลายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคหรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย เพราะสิ่งเหล่านั้นต้องใช้เวลาสั่งสมหลายชั่วอายุคน ต้องใช้ทักษะของช่างขัดเกลาให้เกิดความสมบูรณ์มาเป็นเวลาช้านาน การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ควรเป็นลักษณะที่ว่า **"เก่าแบบตามโลกและใหม่อย่างมีกาลเทศะ" เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือน หรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต** ดังนั้นการนำแหย่ง(สัปคับ) อันเป็นส่วนหนึ่งของกูบหลังช้างมาใช้ในการพัฒนาเนื่องจากแหย่งมีรูปร่าง รูปทรงที่มีอัตลักษณ์ มีรูปแบบที่ชัดเจนและแตกต่างกับเครื่องเรือนที่มีอยู่ (รูปแบบสอดคล้องกับการนำไปใช้บนหลังช้าง) การปรับเปลี่ยนเพียงโครงสร้างวัสดุ การตกแต่งสัดส่วนและขนาด เพื่อให้คงภาพลักษณ์ความเป็นวัฒนธรรมได้ชัดเจน **เป็นรูปแบบมิติทางวัฒนธรรมที่มองในเชิงเคลื่อนไหว** มีลักษณะการถอดแบบเพื่อเกิดการรับรู้ถึงความเป็นกูบช้างในอีกมุมมองหนึ่ง

Tradition – Material Culture
Wisdom

KOOP-CHAIR 1
Industrial Crafts design
Framework

Design Learning
Change - Develop

เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่อง

ในการสร้างสรรค์งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม 3 ส่วน ได้แก่**การเปลี่ยนแปลงวัสดุ** ให้มีความเหมาะสมจากการใช้ผ้า ไม้ไผ่ในการออกแบบที่นั่ง การใช้หวายในการออกแบบส่วนโค้งและตกแต่ง การลดทอนโครงสร้าง / **การเปลี่ยนแปลงหน้าที่** จากการนั่งกูบบนหลังช้างสู่การใช้อัตลักษณ์อันโดดเด่น เกิดเป็นลักษณะการนั่งเป็นเก้าอี้สตูล / **การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค** ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสมมากขึ้นการปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้วัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ

องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรม ที่นำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ

1.ลวดลายในการออกแบบ ส่วนของที่นั่งใช้จักสานไม้ไผ่ลายเฉลียว 8 เหลี่ยม ซึ่งเป็นลายโบราณและเป็นลายที่มีเอกลักษณ์ (โดยต้องเว้นช่องตาให้เหมาะสมกับขนาดและสัดส่วน) / แกะสลักหินเป็นลายพันธุ์พฤกษาล้านนา ประดับจุดมุมของฐานที่นั่ง

2.รูปร่าง รูปทรง ได้ใช้รูปแบบของแหย่ง (สัปคับ) เป็นการถอดแบบเดิมให้เห็นถึงโครงสร้างโดยรวม ใช้วิธีปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีการประกอบสร้าง วัสดุ การประดับตกแต่ง สัดส่วนละขนาด แต่อัตลักษณ์ของกูบยังเด่นชัด / คงความดั้งเดิม เพิ่มความน่าสนใจ

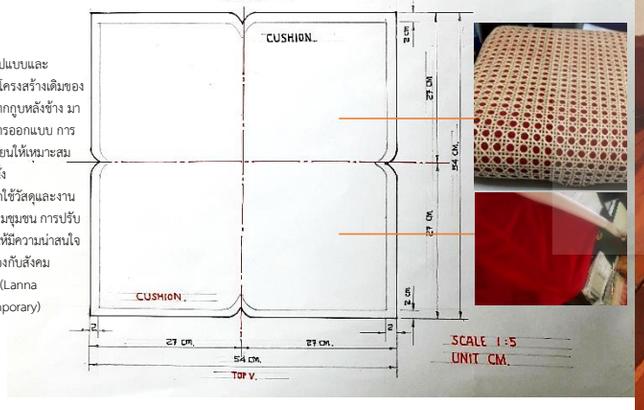
3.สีที่ใช้ในการออกแบบ ส่วนของโครงสร้างและการจักสานได้ใช้สีน้ำตาลเข้มและสีธรรมชาติ ให้สีคงความเป็นลายไม้เหมือนกูบเดิม / ส่วนเบาะผ้าฝ้ายใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) เนื่องจากสีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกชุดสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีแดงเลือดหมูจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สีเพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

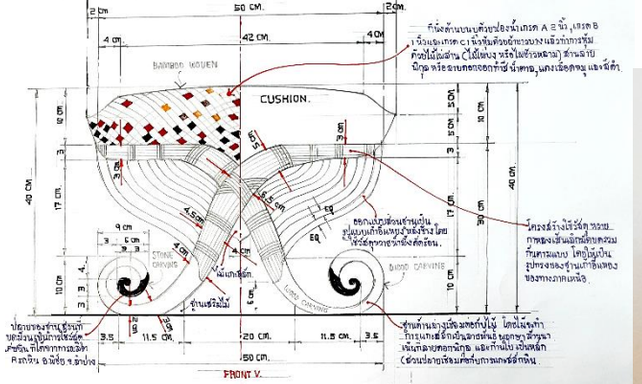
4. วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม เป็นการบูรณาการความรู้จาก ทักษะภูมิปัญญางานหัตถกรรมจาก 3 กลุ่ม เน้นความดั้งเดิม รูปแบบทักษะภูมิปัญญาเดิมของแต่ละชุมชนเพื่อนำมาใช้ในการผสมผสานให้เกิดเป็นผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ ได้แก่ **1.หัตถกรรมแกะสลักไม้บ้านหลุก** (ทำการขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้และการดัดโค้งหวายเพื่อนำมาใช้ประกอบในการออกแบบ) **2.หัตถกรรมจักสานไม้ไผ่บ้านห้วยเป้ง** (การจักสานลายดอกพิกุลบนที่นั่งอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน) และ **3.หัตถกรรมแกะครกหิน บ้านไร่ศิลาทอง** (การแกะหินเพื่อประดับตกแต่ง) โดยทั้ง 3 ชุมชนนี้อยู่ในจังหวัดลำปาง ให้เกิดความร่วมมือกันทำงานระหว่างชุมชนและแลกเปลี่ยนแนวความคิดให้เกิดการสร้างสรรค์ร่วมกัน / เป็นการผสมผสานภูมิปัญญาสู่การสร้างสรรค์

ทักษะดั้งเดิม ทักษะช่างฝีมือและคุณค่าดั้งเดิม การสร้างมูลค่าจากความเรียบง่าย การสร้างงานเพื่อคงลักษณะเฉพาะตัว ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกมามีคุณค่าและมูลค่าสะท้อนขั้นตอนการผลิตผลงานที่เป็นทักษะขั้นยอดและไม่ใช่ใครก็สามารถทำได้ แม้กระทั่งเครื่องจักรหรือเทคโนโลยีที่มีความทันสมัย รูปแบบใหม่ที่ปรากฏมาในผลิตภัณฑ์เหล่านี้ จึงล้วนเป็นการคงคุณค่าและความเป็นต้นตำรับของแท้ รวมถึงการสื่อสารความเป็นมาในอดีตที่สุดพิเศษ (ทั้งเทคนิคและต้นแรงบันดาลใจ)

- การศึกษาแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นลักษณะแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) **ให้ทุนวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทย** การคงรักษาคุณค่า (Maintain) การสร้างความตระหนักถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย อันจะนำไปสู่ความภูมิใจ ความผูกพัน และแรงบันดาลใจให้อยากเรียนรู้สร้างเสริมความเข้าใจในแก่นคุณค่าวัฒนธรรม / **การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมใช้กรอบแนวคิดจากเกณฑ์ในการพิจารณาโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย** โดยมีองค์ประกอบ 3 ส่วนดังนี้ 1 ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน 2. ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ 3. หลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์อันมาจากกรณีใช้ภูมิปัญญาเดิม

การนำรูปแบบและลักษณะโครงสร้างเดิมของแหย่ง จากกูบหลังช้าง มาใช้เป็นการออกแบบ การปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการนั่ง การเลือกใช้วัสดุและงานหัตถกรรมชุมชน การปรับรูปแบบให้มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน (Lanna contemporary)





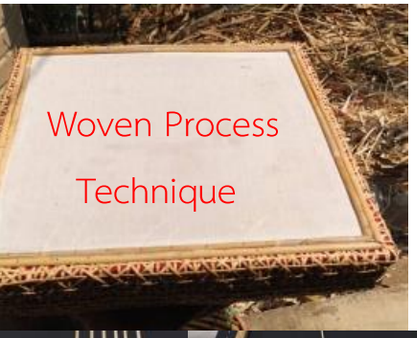
Wood Carving Bamboo Woven Stone Carving





INDUSTRIAL CRAFTSDESIGN
ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเมื่อมีการนำไปใช้



ใช้เทคนิคการจักสานจากการเพิ่มโครงสร้างตีเฟรมยึดทางด้านล่างและเจาะรู เพื่อทำการร้อยเส้นจักสานคลุมพื้นที่นั่ง ให้เป็นการจักสานไม้ไผ่และเส้นหนังคลุมทับทั้งชิ้นที่นั่ง เมื่อทำการจักสานเสร็จสิ้นให้แกะเฟรมไม้ออก แล้วนำหวายหรือไม้แบน มาวางยึดแทนตามแนวเฟรมเดิมโดยรอบ ผลลัพธ์ของเบาะนั่งจะไม่มีรอยพับและเย็บประกอบ เพิ่มความสวยงามและคุณค่าให้แก่ชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม





แนวคิด : แหย่งจากกูบหลังช้าง (Howdah) ที่สำหรับนั่ง ผูกติดบนหลังช้าง สู่การออกแบบเก้าอี้Stool แบบร่วมสมัย





ขนาดของตา (ระยะช่องไฟ) ในการจักสานต้องมีขนาดประมาณ 1.5 cm. ต่อ 1 ช่อง จะเป็นขนาดที่สามารถทำการจักสานไผ่หรือหวาย ให้แนบกับตัวเบาะได้ดีที่สุด ขณะเวลานั่งแล้วลุกขึ้น ไม้ไผ่กับเบาะนั่งจะมีความสัมพันธ์กันที่สุด (ไม่มีการหดหรือขยายตัวให้เกิดช่องฟองอากาศ)แต่ถ้ามีขนาดที่เล็กกว่า 1.5 cm จะจักสานยากและไม่เห็นสีของผ้าภายใน / ใหญ่กว่าจะบวม



โครงสร้างหลักใช้ไม้สักขึ้นรูป และทำการแกะสลักให้เกิดเป็นรูปทรงที่ได้ออกแบบ (ปลายขาโค้งหมุนตวัดขึ้น) ใช้หวายผ่าครึ่งทำการปิดผิวรอบขาไม้ ให้เกิดเป็นขาเก้าอี้ที่โค้งมน ทำการเจารูโครงสร้างของขาไม้ด้านใน นำหวายเส้นมาประกอบเป็นโครงสร้างเชื่อมต่อระหว่างขาไม้และใต้ฐานที่นั่ง (เป็นการออกแบบลักษณะสลับด้านของแกนไม้ขาแหย่งแบบเดิม) โดยจะทำการประกอบไม้และหวาย รอบตัวของเก้าอี้ทั้งหมด ด้านบนเป็นเบาะฟองน้ำเกรด A และB หุ้มผ้าสีดำ หุ้มอีกชั้นด้วยการจักสานไม้ไผ่และหนังแท้ (จักสานลวดลายดอกพิกุลแบบเต็มใบ) เก้าอี้มีขนาด50x50x45cm





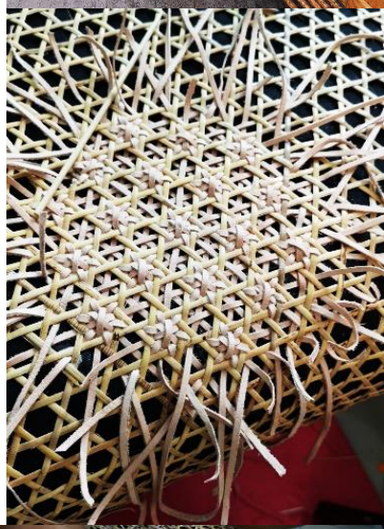


ทำการใช้วัสดุเส้นไม้ไผ่ และเส้นหนังแท้ประยุกต์เข้าด้วยกัน โดยใช้การจักสานลวดลายดอกพิกุลเต็มใบ โครงสร้างใช้วัสดุไม้ไผ่จักสาน และจักสานเสริมแทรกลายดอกพิกุลในส่วนกลางให้เต็มใบ ทำให้รูปแบบมีความสวยงาม ประณีตละแสดงความเป็นดอกพิกุลได้ชัดเจน



Bamboo Woven

ในการจักสาน ต้องสานโครงสร้างลายหลักด้วยไม้ไผ่ ตามด้วยการจักสานเส้นหนังแท้ให้เกิดเป็นรูปดอกพิกุล กรรมวิธีต้องใช้เครื่องมือในการช่วยสอดเพื่อจักสาน เพราะขนาดช่องจักสานมีขนาดที่เล็กเท่าๆกัน และเมื่อจักสานเสร็จสิ้นแล้วต้องกระชับแน่น แข็งแรง เหมาะสมต่อการนั่ง



Concept การออกแบบเครื่องเรือนจะเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาประยุกต์ เป็นลักษณะงานแบบร่วมสมัย ที่นำเข้าสู่การออกแบบเครื่องเรือน เพื่อต้องการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้ การออกแบบได้ใช้แหย่งจากกูบหลังช้างเป็นแนวคิดการพัฒนา นำลักษณะของโครงสร้างแต่ละส่วน และชุดความหมายที่เหมาะสมมาใช้ในการสร้างสรรค์อันเหมาะแก่การนำมิติทางวัฒนธรรมมาต่อยอดและประยุกต์ใช้



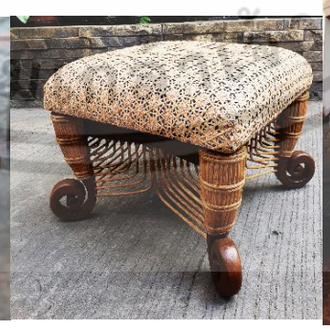
Wood Carving





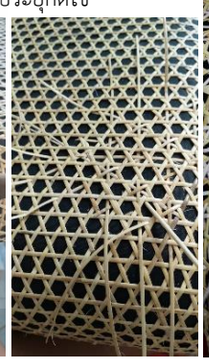












เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

KOOP-CHAIR 2

INDUSTRIAL CRAFT DESIGN / WISDOM / CULTURE

ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้
บ้านหลุก ต.นาครัว อ.เมือง จ.น่าน

หินและไม้ สามารถนำมาใช้ในการขึ้นรูปและสรรหาวิธีการนำมาประยุกต์ผสมผสานวัสดุให้เข้ากันได้ง่าย **เพราะวัสดุทั้ง 2 ชนิดนี้ไม่มีความหดตัว (หรือมีการหดตัวที่ต่ำ) สามารถนำมาใช้ในการประกอบและผสมผสานการออกแบบได้อย่างหลากหลายวิธีเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงเดียวกัน (Linking shape)** เช่นการทำสลัก, การทับซ้อน และ**การเสียบ** เป็นต้น

ในขั้นตอนกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของการแกะสลักไม้และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายลงบนหิน จะมีรูปแบบการทำงานที่คล้ายคลึงกัน ในลักษณะดังกล่าว สามารถที่จะใช้กระบวนการเดียวกันนี้ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน เช่นการสร้างลวดลายให้เกิดความต่อเนื่องการออกแบบแยกชิ้นเพื่อทำการประกอบผลงาน เป็นต้น

โดยในการออกแบบจะใช้**ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ เป็นวัสดุและภูมิปัญญาหลัก ในการขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้ทั้ง 2 ตัว ที่ได้แนวคิดจาก กูบหลังช้าง** ซึ่งขาของเก้าอี้ทั้ง 2 ตัวนั้นจะมีความโค้งเป็นรูปตัว S และส่วนปลายของขานั้นจะทำการใช้การแกะสลักหินเป็นตัวเชื่อมต่อ อีกทั้งช่วยในการตกแต่งขึ้นงานให้เกิดความน่าสนใจ รวมถึงการแกะสลักไม้และหินให้มีความเชื่อมต่อเป็นชุดลายเดียวกันได้



ภูมิปัญญาการแกะหิน
บ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย

หินและไม้ สามารถสร้างพื้นผิวและลวดลายให้ต่อเนื่องเป็นแบบเดียวกันได้ เพราะกรรมวิธีในการผลิตเป็นการสลักลงเนื้อผิววัสดุเหมือนกัน แต่วัสดุไม้จะมีความละเอียดมากกว่าจากเนื้อวัสดุ (ไม้มีเนื้อวัสดุที่ละเอียดกว่าหิน) การสร้างสรรค์ลวดลายของการแกะสลักไม้ และการกะเทาะหินหรือการสร้างลวดลายบนหิน สามารถนำประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมกันได้ (ความต่อเนื่องของลวดลาย อันเกิดจากการต่อกันของไม้และหิน)

ในการแกะสลักไม้และแกะสลักหิน จะใช้ลักษณะ **ลวดลายเครือล้านา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธุ์พฤกษา** มาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ในไม้เป็นกลุ่มพร้อมทั้งลายประดิษฐ์เป็นแถบพลิ้ว ประกอบอยู่ด้วย ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายล้านนาที่ได้อิทธิพลจากลวดลายประดับแบบจีนนั่นเอง และในการออกแบบลวดลาย ยังมีลักษณะของดอกบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต ทั้งยังเป็นลวดลายที่สื่อได้ถึงความเป็นธรรมชาติ



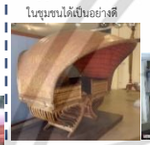
ภูมิปัญญาการจักสาน
ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง

งานภูมิปัญญาการจักสานไม้ไผ่ มีผิวความหนาที่น้อย สามารถนำมาปิดผิวในการออกแบบได้หลากหลายลักษณะการจักสานไม้ไผ่จะเกิดรูปแบบลวดลายสานที่สวยงาม สามารถสร้างลวดลายได้อย่างหลากหลาย ซึ่งในการจักสานนั้น มีเทคนิคการจักสานได้หลากหลาย ดังนั้นในการนำประยุกต์ใช้และพัฒนา สามารถที่จะออกแบบลวดลาย หรือนำลวดลายที่มีอยู่แล้วในชุมชนมาใช้งานได้ ทำให้รูปแบบที่ได้ ถึงแม้จะมีรูปทรงที่เหมือนกัน แต่การนำการจักสานที่มีลวดลายต่างกัน ก็ทำให้ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองต่อการใช้งานที่แตกต่างกันได้ (ตามความสวยงาม Form Follow Aesthetic)

ในการออกแบบ จะทำการจักสานหุ้มรอบเบาะหนังด้านบน โดยจะนำการ**จักสานลายเฉลียวสามเหลี่ยมและลายดอกพิกุล** ซึ่งมีลวดลายที่สวยงาม อีกทั้งลวดลายดังกล่าวจะมีการเว้นที่ว่างเป็นช่องสามเหลี่ยมและช่องหกเหลี่ยม ทำให้มีอากาศการจักสานแล้วทำให้เห็นถึงสีของเบาะผ้าที่ทำการบุไว้ อีกทั้งลวดลายดังกล่าวมีการจักสานที่แข็งแรง รวมถึงมีพื้นผิวที่เรียบทำให้ขณะเวลานั่งนั้นมีความสบายและยืดหยุ่นอยู่เสมอ

เบาะผ้าฝ้ายที่ทำการบุนั้นใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) เนื่องจากแต่จริงแล้วสี**แดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา** แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกชุดสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีแดงเลือดหมูจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม







คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ . **โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา** .เชียงใหม่ : เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา .2549

แนวคิดการพัฒนา

การออกแบบเครื่องเรือนจะเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาประยุกต์ เป็นลักษณะงานแบบร่วมสมัย ที่นำเข้าสู่การออกแบบเครื่องเรือน เพื่อต้องการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้

โดยในการออกแบบจะเน้นถึงลักษณะความงามของการนำเอา**กูบหลังช้างมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนา** ให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ ร่วมสมัย มีการพัฒนาสามารถใช้งาน ตกแต่งพื้นที่ได้ในสังคมปัจจุบัน ในการออกแบบดังกล่าวได้มีการแบ่งสัดส่วน การจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่เลือกใช้คือ**ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ใน การออกแบบโครงสร้างโดยรวมพร้อมการแกะสลักไม้ใน ลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธุ์พฤกษา** ตามขอบฐานได้ที่นั่ง และส่วนของขาเก้าอี้ ,**การใช้ภูมิปัญญาการแกะหินมาใช้ในการตกแต่งและเสริมส่วนปลายขา พร้อมทั้งการแกะสลักการต่อลายจากการแกะสลักไม้ และการจักสานลายเฉลียวสามเหลี่ยม และลายดอกพิกุล มาใช้ตกแต่ง เป็นวัตถุหุ้มปิดผิวที่เบาะนั่ง** ให้เกิดความงามที่ชัดเจนและบ่งบอกถึงกรรมวิธีการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชนได้เป็นอย่างดี

Material Culture
วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

วิถีอัตลักษณ์ล้านนาควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

กูบหลังช้าง

หมายถึง ประทุนหลังช้าง

ประทุนรถเช่นรถม้าที่มีรูปโค้ง

กูบ หรือ สับคับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้างสำหรับเดินทางของเจ้านาย โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า "แหย่ง" ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ "กูบ" ทรงโค้งบนสำหรับกำบังแดดฝน ตกแต่งด้วยการปิดทองคำเปลวด้วยเทคนิคปรุกระดาษเป็นแม่แบบ ซึ่งพบเป็นเครื่องเงินละสมในด้านอินเดีย จ. น่าน library.cmu.ac.th มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำนักหอสมุด,สืบค้นเมื่อ 30 /12/62

ช้างที่บรรทุกกูบหรือสับคับช้างหรือที่นั่งบนหลังช้าง เพื่อใช้สำหรับการเดินทาง ช้างคือสัตว์ที่ทางประเทศแถบบ้านเรา นำช้างป่ามาฝึกหัดเพื่อนำมาใช้งานในรูปแบบต่างๆ ตัวอย่างเช่นใช้ในการขัดลากซุงหรือในภาพได้นำมาใช้เพื่อเป็นพาหนะในการเดินทาง

กูบ หรือ สับคับช้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้าง สำหรับเดินทาง โดยจะประกอบด้วยส่วนที่นั่งเรียกว่า "แหย่ง" ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ "กูบ" ทรงโค้งบนสำหรับกำบังแดดฝนได้ หอภาพถ่ายล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่







การแกะสลักไม้ของโครงสร้างขาตัว S + การประกอบด้วยการเจาะรูประกบ + การห่อผิวหวายหุ้มโครงสร้าง + การดัดโค้งหวายให้เกิดรูปทรง + จักสานเฉลียวสามเหลี่ยมหุ้มเบาะ

















DESIGN PROCESS

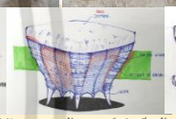
IDEA DEVELOPMENT OF DESIGN





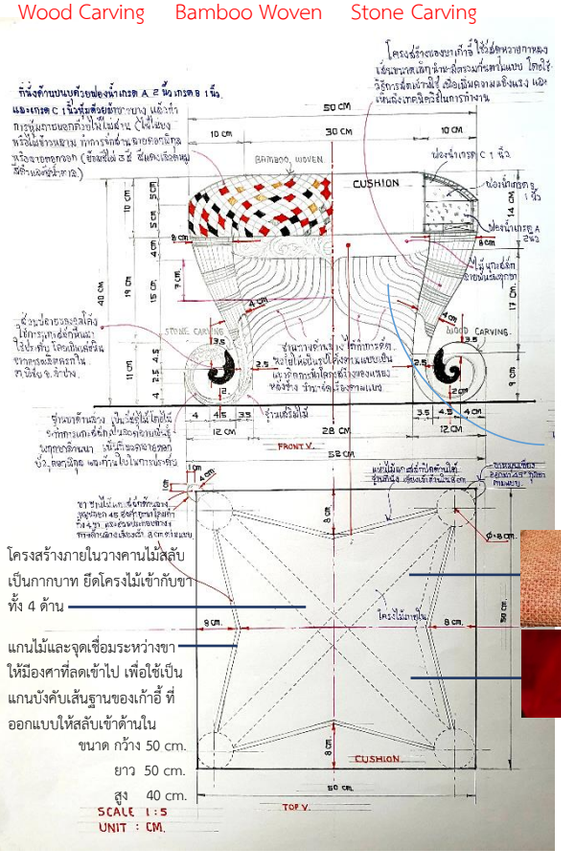








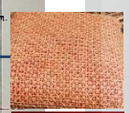
การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้ มีความท้าทายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค หรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย เพราะสิ่งเหล่านั้นต้องใช้เวลาสั่งสมหลายชั่วอายุคน ต้องใช้ทักษะของช่างขัดเกลาให้เกิดความสมบูรณ์มาเป็นเวลาช้านาน การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ควรเป็นลักษณะที่ว่า **"เก่าแบบตามโลกและใหม่อย่างมีกาลเทศะ" เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือน หรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต** ดังนั้นการนำแหย่ง(สับคับ) อันเป็นส่วนหนึ่งของกูบหลังช้างมาใช้ในการพัฒนาเนื่องจากแหย่งมีรูปร่าง รูปทรงที่มีอัตลักษณ์ มีรูปแบบที่ชัดเจนและแตกต่างกับเครื่องเรือนที่มีอยู่ (รูปแบบสอดคล้องกับการนำไปใช้บนหลังช้าง) การปรับเปลี่ยนเพียงโครงสร้างวัสดุ การตกแต่งสัดส่วนและขนาด เพื่อให้คงภาพลักษณ์ความเป็นวัฒนธรรมได้ชัดเจน **เป็นรูปแบบมิติทางวัฒนธรรมที่มองในเชิงเคลื่อนไหว** มีลักษณะการถอดแบบเพื่อเกิดการรับรู้ถึงความเป็นกูบช้างในอีกมุมมองหนึ่ง



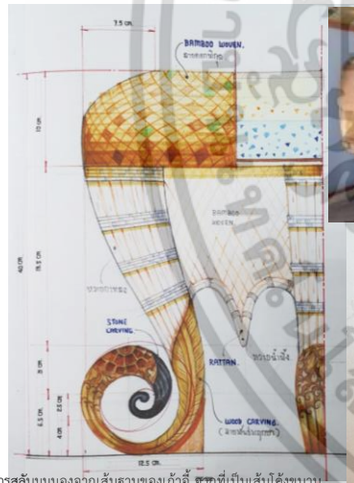
โครงสร้างภายในวางคานไม้สลับเป็นกากบาท ยึดโครงไม้เข้ากับขาทั้ง 4 ด้าน

แกนไม้และจุดเชื่อมระหว่างขาให้มีองศาที่ลดเข้าไป เพื่อใช้เป็นแกนบังคับเส้นฐานของเก้าอี้ ที่ออกแบบให้สลับเข้าด้านใน

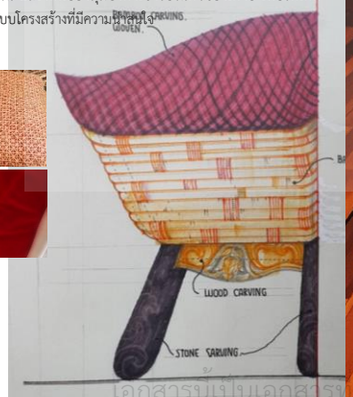
ขนาด กว้าง 50 cm.
ยาว 50 cm.
สูง 40 cm.







วิธีการสลับมุมมองจากเส้นฐานของเก้าอี้ จากที่เป็นเส้นโค้งขนานออกไปด้านข้าง (เส้นแผ่ออกไปจากขาด้านนอก) นำสลับกลับมาด้านใน และหักเอียงมุมองศาเข้าไปในตัวของเก้าอี้ เพื่อให้เกิดรูปแบบโครงสร้างที่มีความน่าสนใจ







Wood Carving



Bamboo Woven

Stone Carving

KOOP-CHAIR 2
Industrial Crafts design Framework

Tradition – Material Culture – Wisdom

องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

1.ลวดลายในการออกแบบ ส่วนของที่นั่งใช้การจักสานไม้ไผ่ลายเฉลียวสามเหลี่ยมซึ่งเป็นลายที่มีเอกลักษณ์(รูปแบบการจักสานสอดรับกับขุ้มหลังคา ไม้ไผ่ของหลังคากูบในอดีต)/แกะสลักหินเป็นลายพันธุ์พฤกษาประดับใต้ฐานที่นั่ง

2.รูปร่าง รูปทรง ใช้รูปแบบของแหย่ง (สับคับ) เป็นลักษณะการถอดแบบเดิม แต่ปรับเปลี่ยนแนวคิดด้วยวิธีการสลับมุมมองจากเส้นฐานของเก้าอี้ / การนำรูปแบบและลักษณะของขุ้มหลังคา(ประทุนทรงโค้ง)ของกูบหลังช้าง มาใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบ ในส่วนของการออกแบบที่นั่งและขาของเก้าอี้

3.สีที่ใช้ในการออกแบบ โครงสร้างและการจักสานใช้สีน้ำตาลเข้มและสีธรรมชาติให้คงความเป็นลายไม้เหมือนกูบเดิม/เบาะผ้าฝ้ายใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู(แดงเข้ม) เนื่องจากสีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา

4.วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม เป็นการบูรณาการความรู้จากทักษะภูมิปัญญาหัตถกรรมจาก 3 กลุ่มเน้นทักษะภูมิปัญญาเดิมของแต่ละชุมชนเพื่อนำมาใช้ผสมผสานเป็นผลงานออกแบบที่น่าสนใจ ได้แก่ 1หัตถกรรมแกะสลักไม้บ้านหลุก (ทำการขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้และการดัดโค้งหวายเพื่อนำมาใช้ประกอบในการออกแบบ) 2.หัตถกรรมจักสานไม้ไผ่บ้านห้วยเป้ง (การจักสานลายดอกพิกุลบนที่นั่งอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน) และ 3.หัตถกรรมแกะครกหิน บ้านไร่ศิลาทอง (การแกะหินเพื่อประดับตกแต่ง) / เป็นการผสมผสานภูมิปัญญาสู่การสร้างสรรค์

Design Learning
Change - Develop

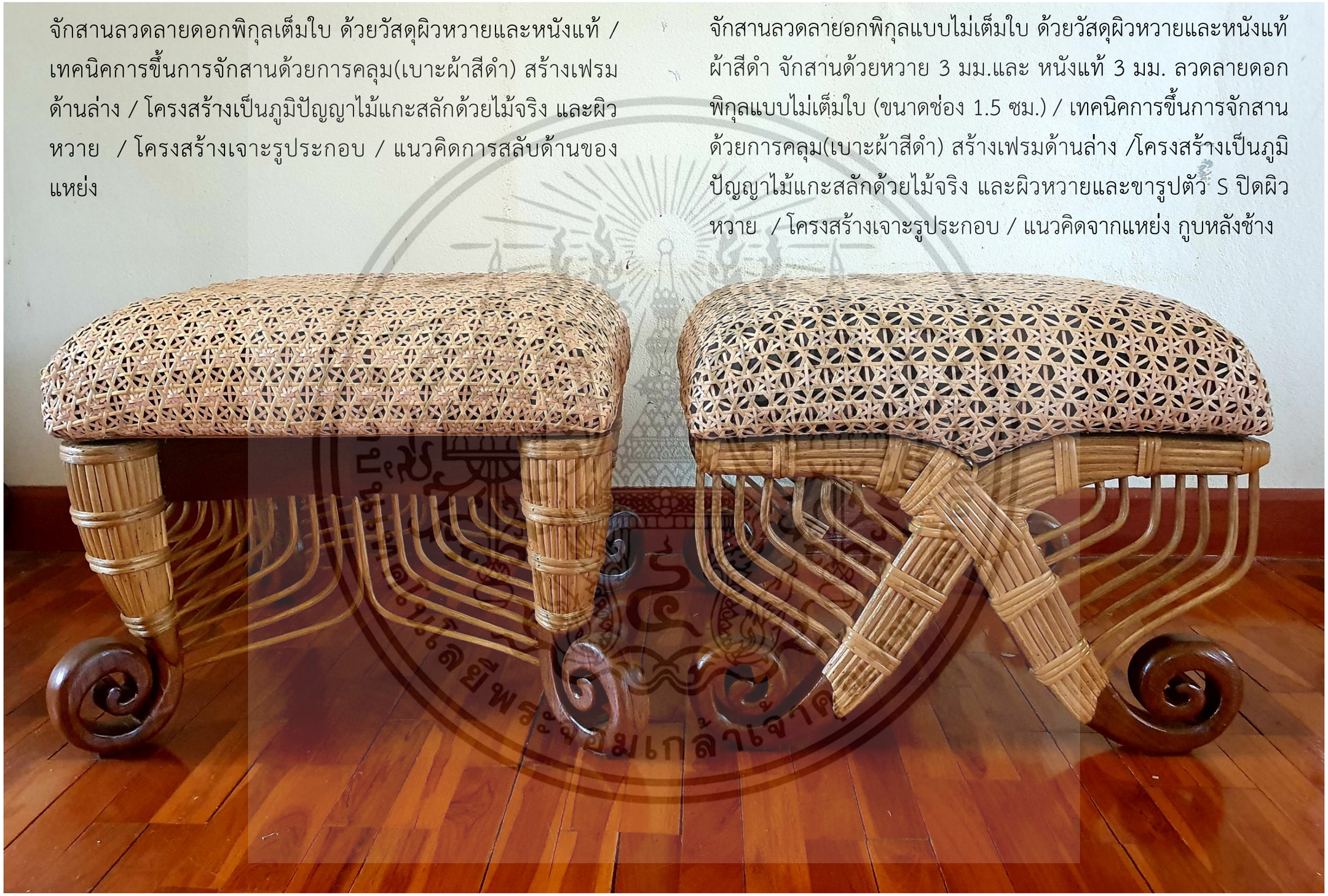
เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลง และความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบหัตถกรรม 4 ส่วน ได้แก่ **การเปลี่ยนแปลงวัสดุ** ให้มีความเหมาะสมจากการใช้ผ้า ไม้ไผ่ในการออกแบบที่นั่ง การใช้หวายในการออกแบบส่วนโค้งและตกแต่ง การลดทอนโครงสร้างเดิม คงไว้แต่รูปแบบที่สำคัญ / **การเปลี่ยน แปลงหน้าที่** จากการนั่งกูบบนหลังช้าง สู่การใช้อัตลักษณ์อันโดดเด่นเกิดเป็นลักษณะการนั่งเป็นเก้าอี้สตูล / **การเปลี่ยนแปลงรูปแบบ** ได้ใช้รูปแบบของแหย่ง (สับคับ) เป็นการถอดแบบเดิม แต่ปรับแนวคิดด้วยวิธีการสลับมุมมองจากเส้นฐานของเก้าอี้ จากที่เป็นเส้นโค้งขนานออกไปด้านข้าง (เส้นแผ่ออกไปจากขาด้านนอก) นำสลับกลับมาด้านใน และหักเอียงมุมองศาเข้าไปในตัวของเก้าอี้ เพื่อให้เกิดรูปแบบโครงสร้างที่มีความน่าสนใจ แต่ยังคงกลิ่นอายและรูปแบบทางวัฒนธรรมเดิมของกูบ / การจักสานเฉลียวสามเหลี่ยม (ที่มีความถี่) มาใช้ในการปิดผิวที่นั่ง - ตัวที่นั่งออกแบบเป็นมุมโค้งเสมือนขุ้มหลังคาครอบลงไปด้านบน โดยมีขาหลัง 4 มุมทำการปิดผิวด้วยไม้ไผ่เสมือนเป็นเสาคานรับหลังคา ซึ่งทั้งการจักสานรูปแบบความโค้งที่นั่ง และการออกแบบขานั้น ได้รับแนวคิดการปรับ เปลี่ยนจากกูบหลังช้างเดิม ซึ่งมีหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่ เป็นประทุนทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝน / **การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค** ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสมมากขึ้นการปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้วัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ

INDUSTRIAL CRAFTSDESIGN ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ยกเว้นจะได้รับอนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ผลงานก่อนเท่านั้น ขอสงวนสิทธิ์ในการดำเนินการทางกฎหมายกับผู้ที่มีการนำไปใช้

จักสานลวดลายดอกพิกุลเต็มใบ ด้วยวัสดุผิวหวายและหนังแท้ / เทคนิคการขึ้นการจักสานด้วยการคลุม(เบาะผ้าสีดำ) สร้างเฟรมด้านล่าง / โครงสร้างเป็นภูมิปัญญาไม้แกะสลักด้วยไม้จริง และผิวหวาย / โครงสร้างเจาะรูประกอบ / แนวคิดการสลับด้านของแหย่ง

จักสานลวดลายอกพิกุลแบบไม่เต็มใบ ด้วยวัสดุผิวหวายและหนังแท้ ผ้าสีดำ จักสานด้วยหวาย 3 มม.และ หนังแท้ 3 มม. ลวดลายดอกพิกุลแบบไม่เต็มใบ (ขนาดช่อง 1.5 ซม.) / เทคนิคการขึ้นการจักสานด้วยการคลุม(เบาะผ้าสีดำ) สร้างเฟรมด้านล่าง /โครงสร้างเป็นภูมิปัญญาไม้แกะสลักด้วยไม้จริง และผิวหวายและขารูปตัว S ปิดผิวหวาย / โครงสร้างเจาะรูประกอบ / แนวคิดจากแหย่ง กูบหลังช้าง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้











เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค
วัน-เดือน-ปีเกิด	27 ตุลาคม 2521
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่
ที่อยู่ปัจจุบัน	225/1 หมู่ที่ 4 ตำบลบ้านเรือน อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน 51120
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2541 สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคพายัพ ปีการศึกษา 2543 สำเร็จการศึกษาครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาศิลปอุตสาหกรรม ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ปีการศึกษา 2546 สำเร็จการศึกษาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2564 สำเร็จการศึกษาครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต ครุศาสตร์อุตสาหกรรม (วิชาเอกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประวัติการทำงาน	ปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้