การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงานแรงบันดาลใจจากสัตว์วรรณกรรมแฟนตาซี

Designing desk accessories inspired by fantasy literature animals

Received June 11, 2023
Revised March 29, 2024
Accepted June 18, 2024

อรัญ วานิชกร [1]

บทคัดย่อ

การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงานแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี การศึกษาครั้งนี้ ได้อิทธิพลจากจินตนาการวัยเด็กต่อการออกแบบของตกแต่งเป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ของตกแต่งบ้าน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.เพื่อศึกษาแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี 2.เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงานแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมที่สามารถผลิตซ้ำในระบบอุตสาหกรรม มีขั้นตอนการสร้างสรรค์เริ่มจากการค้นหาแรงบันดาลใจจากความทรงจำวัยเด็กร่วมกับศึกษารูปแบบการลดทอนรูปทรงเรขาคณิตจากสไตล์อาร์ตเดโค ภาพร่าง การออกแบบรูปทรง การออกแบบประโยชน์ใช้สอย สร้างแบบจำลอง 3 มิติ จากนั้นพิมพ์สามมิติ สร้างแม่พิมพ์และผลิตชิ้นงานต้นแบบในขั้นตอนสุดท้าย

ผลการวิจัยได้ ชุดผลิตภัณฑ์เครื่องใช้บนโต๊ะทำงานที่ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์แรกเชิงเทียนมังกรสามหัวคือ ชิ้นงานที่เป็นเอกลักษณ์ที่สะท้อนถึงสไตล์อาร์ตเดโค การออกแบบมีลักษณะเป็นมังกรสามหัว แต่ละหัวถือเทียน ลำตัวของมังกรนั้นเพรียวบางและยาว ประดับด้วยลวดลายเรขาคณิตและพื้นผิวโลหะ ฐานของเชิงเทียนยังเป็นรูปทรงเรขาคณิต มีขอบและมุมที่แหลมคม หัวของมังกรเป็นจุดโฟกัส ด้วยรูปลักษณ์ที่โดดเด่นและสง่างามที่ดึงดูดความสนใจ และแท่นวางปากกาที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแรดหรือฮิปโป เป็นอุปกรณ์เสริมบนโต๊ะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอาร์ตเดโค ขาตั้งโดดเด่นด้วยรูปแรดหรือฮิปโปเก๋ พร้อมช่องสำหรับใส่ปากกา และดินสอ ร่างกายของสัตว์นั้นโฉบเฉี่ยวและเป็นเหลี่ยมมีลวดลายเรขาคณิตและพื้นผิวโลหะ ช่องใส่ปากการวมอยู่ในส่วนหลังของสัตว์ ทำให้เกิดการออกแบบที่ไร้รอยต่อและใช้งานได้จริง

[1] คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Abstract

Designing desk accessories inspired by fantasy literature animals. This study is influenced by childhood imagination in the design of decorative items. It is a creative research project for home decoration. Influence of childhood imagination on interior design is a creative research project on home decoration. Its objectives are to: 1. To study the inspiration of animals in fantasy literature. 2. To design and develop prototype products for office decoration, inspired by animals in literature that can be reproduced in an industrial system.

The creative process begins with searching for inspiration from childhood memories and studying the principles of geometric reductionism from Art Deco style. This includes sketching, designing shapes, designing functional benefits, and creating 3D models. Then, the 3D models are printed, molds are created, and prototype pieces are produced in the final step.

The research has resulted in a collection of desktop accessories, with the first product being a three-headed dragon incense burner. This piece is an iconic representation of Art Deco style, with each head holding an incense stick. The body of the dragon is slender and long, adorned with geometric patterns and a metallic surface. The base of the incense burner is also geometric in shape, with sharp edges and angles. The head of the dragon serves as the focal point. With its distinctive and beautiful design, it captures attention. Additionally, there is a pencil holder inspired by a rod or hopper as an additional accessory on the desk. The stand legs are prominently shaped like a rod or hopper, with a slot for holding pens and pencils. The body of the animal is angular and rectangular, with geometric patterns and a metallic surface. The pencil holder is located at the back of the animal, allowing for seamless design and practical use. This design showcases seamless and functional design, inspired by both childhood memories and Art Deco influences.

บทนำ

การใช้ชีวิตในเขตเมืองอาจนำมาซึ่งข้อจำกัดและความท้าทายต่าง ๆ ที่อาจส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คนอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น ความจำเป็นของการเดินทางไปสถานที่ทำงานในเมือง ส่งผลให้ราคาอสังหาริมทรัพย์สูงขึ้นมาก การคมนาคมที่หนาแน่น ค่าครองชีพที่สูงขึ้น รูปแบบการใช้ชีวิตในปัจจุบันของคนเมืองจึงเปลี่ยนเป็นรูปแบบการใช้ชีวิตในแนวสูง การอยู่อาศัยคอนโดในเมือง โดยเฉพาะย่านศูนย์กลางของเมือง โดยจำเป็นต้องปรับตัวเข้ากับข้อจำกัดหลักประการหนึ่งคือพื้นที่

ใช้สอยที่จำกัด การต้องสัมผัสกับเสียงและมลพิษ การใช้ชีวิตในใจกลางเมืองหมายถึงการอยู่ท่ามกลางความเร่งรีบและวุ่นวาย เสียงจากการจราจร และมลพิษทางอากาศอยู่ตลอดเวลา นี่อาจเป็นสาเหตุของความไม่สะดวกสำหรับผู้ที่ชอบสภาพแวดล้อมที่เงียบสงบ การขาดความเป็นส่วนตัวและความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นกับเพื่อนบ้าน ข้อจำกัดของพื้นที่กลางแจ้ง เช่น สวนหรือสนามหญ้า พื้นที่จอดรถจำกัด

การใช้ชีวิตในบริบทของเมืองนำมาซึ่งความเครียดต่าง ๆ ส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อบุคคล การแข่งขันที่รุนแรง ความกดดันด้านเวลา และสภาพแวดล้อมในเมืองมีส่วนทำให้ระดับความเครียดสูงขึ้น อาจส่งผลเสียต่อสภาพจิตใจและร่างกาย การทำความเข้าใจกับแรงกดดันเหล่านี้และผลกระทบเป็นสิ่งสำคัญสำหรับแต่ละคน สภาพแวดล้อมของเมือง มลพิษทางเสียง ความแออัดยัดเยียด ความหนาแน่นของประชากรสูง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพกายและจิตใจของบุคคล การสัมผัสกับเสียงรบกวน การจราจรติดขัด ฝุ่นควันพิษ โรคติดต่อ พื้นที่สาธารณะที่มีผู้คนพลุกพล่านอยู่ตลอดเวลาสามารถส่งผลต่อความรู้สึกหงุดหงิด เหนื่อยล้า และลดความพึงพอใจในชีวิตโดยรวมได้ จากความรู้สึกกดดันจากความเร่งรีบตลอดเวลา ความรับผิดชอบและภาระผูกพันหลายอย่าง เช่น งาน ครอบครัว ภาระหน้าที่ทางสังคม และการแสวงหาส่วนตัว ความจำเป็นในการทำงานหลายอย่างให้สำเร็จภายในกรอบเวลาที่จำกัดอาจนำไปสู่ความเครียดเรื้อรังและความรู้สึกหนักใจ ก่อให้เกิดความเครียดในระดับสูง ส่งผลต่อสุขภาพจิต เช่น ความวิตกกังวล และภาวะซึมเศร้า แรงกดดันอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ประสบความสำเร็จและเป็นไปตามความคาดหวังของสังคมอาจส่งผลต่อความเป็นอยู่ที่ดีทางอารมณ์ของแต่ละคน นำไปสู่ความรู้สึกไม่มั่นใจ ไม่คู่ควร ความสงสัยในตนเอง และหมดไฟ นอกจากนี้ยังส่งผลต่อสุขภาวะทางร่างกายของแต่ละคนอีกด้วย

ทฤษฎีที่ว่าจินตนาการช่วยบำบัดความเครียดของ Sigmund Freud นักประสาทวิทยาชื่อดังชาวออสเตรียและผู้ก่อตั้งจิตวิเคราะห์ Freud เชื่อว่าการสร้างหรือใช้จินตนาการ เช่น การฝันกลางวันเป็นความสามารถหลีกหนีของจิตใจรูปแบบหนึ่งที่ช่วยบรรเทาความเครียด จินตนาการเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ทรงพลังในการผ่อนคลายความตึงเครียด เมื่อเราใช้จินตนาการ เราสามารถเคลื่อนย้ายตัวเองไปยังสถานที่หรือสถานการณ์อื่นได้ ซึ่งช่วยเบี่ยงเบนความสนใจของเราจากแหล่งที่มาของความตึงเครียดและเข้าสู่สภาวะที่เป็นบวกและสงบมากขึ้น อีกทั้งนักจิตวิทยา Carl Jung ยังได้ค้นพบทฤษฎีการกลับคืนสู่ความสุขในวัยเด็กเพื่อเป็นหนทางในการทำความเข้าใจจิตใจมนุษย์และการเติบโตส่วนบุคคล ตามที่ Jung กล่าวว่าแต่ละคนมีจิตไร้สำนึกร่วมกันซึ่งประกอบด้วยสัญลักษณ์สากลและต้นแบบที่มนุษย์ทุกคนใช้ร่วมกัน Jung เชื่อว่าวัยเด็กเป็นช่วงเวลา แห่งความไร้เดียงสา ความพิศวง และความถูกต้อง เมื่อโตขึ้นเรามักจะขาดการติดต่อกับคุณสมบัติเหล่านี้เนื่องจากความคาดหวังทางสังคม ความรับผิดชอบ และความจำเป็นในการปฏิบัติตาม อย่างไรก็ตาม Jung แนะนำว่าการเชื่อมต่อกับความเป็นเด็กในตัวของเราอีกครั้งและการค้นพบความสุขและความถูกต้องของวัยเด็กอีกครั้งสามารถนำไปสู่การเติมเต็มส่วนบุคคลและความเป็นอยู่ที่ดีทางจิตใจ การสำรวจความทรงจำในวัยเด็ก ความฝัน และจินตนาการของเราจะทำให้เราได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความจริง

ของเรา ตัวตน เปิดเผยความปรารถนา ความหลงใหล และพรสวรรค์ที่ซ่อนอยู่ Jung เชื่อว่า กระบวนการค้นพบตนเอง การบูรณาการนี้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างปัจเจกบุคคล ซึ่งเป็นการพัฒนาบุคคลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและตระหนักรู้อย่างเต็มที่ การกลับสู่ความสุขในวัยเด็กไม่ได้หมายถึงการถดถอยไปสู่ภาวะที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะหรือหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบของผู้ใหญ่ แต่เกี่ยวข้องกับการโอบรับคุณสมบัติและประสบการณ์ที่นำความสุขและความแท้จริงมาให้เราในฐานะเด็ก ในขณะที่ยังคงรักษามุมมองที่เป็นผู้ใหญ่และสมดุลไว้ ทฤษฎีของ Jung ในการกลับไปสู่ความสุขในวัยเด็กเน้นย้ำถึงความสำคัญของการเชื่อมต่อกับเด็กภายในของเราอีกครั้ง โอบรับตัวตนที่แท้จริงของเรา และค้นหาความหมายและความสมหวังในชีวิตของเรา มันกระตุ้นให้เราใช้ประโยชน์จากจินตนาการ ความอยากรู้อยากเห็น และความคิดสร้างสรรค์ของเรา ซึ่งนำไปสู่การดำรงอยู่ที่สมดุลและเติมเต็มมากขึ้น (Jung, C. G, 2018) ทั้งนี้อมตะวลีของอัจฉริยะโลก “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” ของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ที่เปรียบความรู้นั้นเป็นสิ่งเดิม เป็นปัจจุบัน ขณะที่จินตนาการคืออนาคต จินตนาการเป็นความสามารถพิเศษของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้ามาเป็นพลวัต พื้นที่สำหรับจินตนาการงอกงามมากที่สุดในช่วงอายุสี่ถึงเจ็ดขวบ ในช่วงระยะนี้ เด็ก ๆ จะมีความอยากรู้อยากเห็นตามธรรมชาติและความคิดสร้างสรรค์ที่ช่วยให้จินตนาการของพวกเขาเติบโต ซึ่งตรงกับช่วงปฐมวัย หรือวัยเด็กตอนต้น สิ่งที่เชื่อมโยงกับวัยนี้จะเต็มไปด้วยความฝัน จินตนาการ แฟนตาซี ไม่ติดยึดกับความตรรกะที่เป็นอยู่ ดังจะเห็นได้จากนิทานหรือวรรณกรรมเยาวชนที่มีความหลากหลายเป็นเรื่องแต่งที่มีองค์ประกอบที่เกิดขึ้นจากจินตนาการ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร การผจญภัย ล้วนแล้วแต่กระตุ้นอารมณ์ให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ได้แก่ ความตื่นเต้น การผจญภัย การต่อสู้ ฯลฯ

ในเรื่องแฟนตาซี สัตว์ต่าง ๆ มักจะมีความหมายที่สำคัญและมีบทบาทสำคัญในการเล่าเรื่องสามารถเป็นสัญลักษณ์ของแนวคิดต่าง ๆ แสดงถึงลักษณะบางอย่าง หรือเป็นตัวแทนของตัวละครตามแบบฉบับ ความหมายของสัตว์ในเรื่องแฟนตาซีอาจแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบริบททางวัฒนธรรม และวรรณกรรมนี่คือตัวอย่างบางส่วน

1. มังกร : มังกรมักถูกมองว่าเป็นสัตว์ที่ทรงพลังและเป็นตำนานซึ่งเป็นตัวแทนของความแข็งแกร่ง สติปัญญา และบางครั้งก็เกิดความวุ่นวาย พวกเขาสามารถแสดงเป็นศัตรูที่น่ากลัวหรือพันธมิตรที่ชาญฉลาด ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่ว

2. ยูนิคอร์น : ยูนิคอร์นมักถูกพรรณนาว่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่อ่อนโยนและบริสุทธิ์ ซึ่งเป็นตัวแทนของความ ไร้เดียงสา ความสง่างาม และเวทมนตร์ มักเกี่ยวข้องกับการเยียวยา การปกป้อง และการแสวงหาความดี

3. หมาป่า : หมาป่ามักจะถูกมองว่าเป็นผู้พิทักษ์ ซึ่งเป็นตัวแทนของความภักดี การทำงานเป็นทีม และความยืดหยุ่น พวกมันมักจะเป็นสัญลักษณ์ของลักษณะที่ป่าเถื่อนและเปลี่ยวของธรรมชาติ หรือทำหน้าที่เป็นเครื่องนำทางวิญญาณสำหรับตัวเอก

4. ฟีนิกซ์ : นกฟีนิกซ์เป็นนกในตำนานที่รู้จักกันดีในเรื่องความสามารถในการลุกขึ้นจากขี้เถ้า

และเป็นสัญลักษณ์ของการเกิดใหม่ การเปลี่ยนแปลง และการต่ออายุ มักเป็นตัวแทนของความหวัง ความเป็นอมตะ และวัฏจักรแห่งชีวิต

5. สัตว์พูดได้ : ในเรื่องแฟนตาซีบางเรื่อง สัตว์มีความสามารถในการสื่อสารกับมนุษย์ พวกเขาสามารถทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา ผู้นำทาง หรือเพื่อนร่วมทาง มอบความรู้ คำแนะนำ และบางครั้งก็เป็นการ์ตูนคลายเครียด

แหล่งที่มาของการแสดงสัตว์เหล่านี้ในเรื่องราวแฟนตาซีนั้นสามารถสืบย้อนไปถึงตำนาน ปรัมปรา นิทานพื้นบ้าน และวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ จากทั่วโลก ผู้วิจัยมักจะได้รับแรงบันดาลใจจากแหล่งข้อมูลเหล่านี้และเพิ่มการตีความที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองเพื่อสร้างเรื่องราวที่น่าดึงดูดใจและเต็มไปด้วยจินตนาการ เรื่องราวของสัตว์ในจินตนาการจึงมีบทบาทสำคัญในการเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย สิ่งมีชีวิตที่น่าอัศจรรย์เหล่านี้เกิดจากส่วนลึกของจิตใจเด็ก มีคุณประโยชน์มหาศาลที่นอกเหนือไปจากเรื่องสมมติ เป็นตัวกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เมื่อเด็ก ๆ มีส่วนร่วมกับสิ่งมีชีวิตเหล่านี้ พวกเขาจะได้รับการกระตุ้นให้คิดนอกกรอบ ประดิษฐ์ลักษณะเฉพาะตัว และสร้างโลกในจินตนาการ กระบวนการนี้กระตุ้นจินตนาการและเพิ่มความสามารถในการสร้างสรรค์ ช่วยส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์และความเห็นอกเห็นใจ สัตว์ในจินตนาการเป็นแหล่งสร้างพลังให้กับเด็ก ๆ การสร้างและโต้ตอบกับสิ่งมีชีวิตเหล่านี้ เด็ก ๆ จะรู้สึกควบคุมโลกในจินตนาการของตนเองได้ พวกเขาสามารถเป็นฮีโร่ นักสำรวจ นักอนุรักษ์ หรือผู้แก้ปัญหา ส่งเสริมความมั่นใจในตนเองและกระตุ้นให้พวกเขารับมือกับความท้าทาย ด้วยความคิดเชิงบวก ช่วยสนับสนุนการเดินทางของจินตนาการในจิตใจ

ผู้วิจัยจึงต้องการสนทนากับเรื่องราวและแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี ที่เต็มไปด้วยจินตนาการช่วยส่งผลต่อการออกแบบของตกแต่งโต๊ะทำงาน เนื่องจากปัจจุบันสถานที่ทำงาน และโต๊ะทำงานมีอุปกรณ์เครื่องใช้ที่ส่งเสริมการทำงานอย่างคร่ำเคร่งเป็นจำนวนมาก หากมีของตกแต่งที่มีประโยชน์ใช้สอย รูปทรงและสีสันเอื้อต่อการจัดเก็บและผ่อนคลายทางจิตใจ เพื่อสร้างทางเลือกในการผ่อนคลายวิถีชีวิตเมือง และผสมผสานเข้ากับสไตล์การออกแบบ Art Deco เป็นสไตล์การออกแบบที่เกิดขึ้นในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะในช่วงปี 1920 ถึง 1930 โดดเด่นด้วยรูปทรงเรขาคณิตที่โฉบเฉี่ยว สีสันจัดจ้าน และวัสดุที่หรูหรา ชื่อ “Art Deco” มาจากงาน Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriel Modernes ในปี 1925 ที่จัดขึ้นในปารีส สไตล์การออกแบบนี้ได้รับการยอมรับในระดับสากลและได้รับแรงบันดาลใจจากแหล่งต่าง ๆ รวมถึง Cubism, Futurism และ Machine Age สไตล์การออกแบบนี้เป็นการรวบรวมเทคโนโลยีสมัยใหม่และเฉลิมฉลองความก้าวหน้า มักจะรวมเอาองค์ประกอบเชิงกล เช่น การออกแบบที่เพรียวบางและวัสดุอุตสาหกรรม เช่น โครเมียมและกระจก รูปแบบการออกแบบนี้สามารถพบเห็นได้ในรูปแบบศิลปะต่าง ๆ รวมถึงสถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน แฟชั่น เครื่องประดับ และทัศนศิลป์ ภาษาภาพของ Art Deco ถูกกำหนดโดยเส้นที่แข็งแรง มุมแหลม และรูปแบบเรขาคณิตซ้ำ ๆ สีที่โดดเด่น เช่น สีดำ ทอง เงิน และเฉดสีที่สดใส เช่น สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ช่วยเพิ่มความสวยงามที่แตกต่าง

ให้กับงานออกแบบสไตล์ Art Deco องค์ประกอบของการตกแต่ง เช่น ดอกไม้และสัตว์ที่มีสไตล์ ลายซันเบิร์สต์ และลวดลายขั้นบันไดก็มักถูกนำมารวมอยู่ด้วย แม้ว่า Art Deco จะได้รับความนิยมสูงสุดในช่วงทศวรรษที่ 1920 ถึง 1930 แต่อิทธิพลของมันยังคงเห็นได้จากการออกแบบร่วมสมัย การเน้นที่ความสง่างาม ความเย้ายวนใจ และความทันสมัยยังคงเป็นแรงบันดาลใจให้กับศิลปิน นักออกแบบ และสถาปนิกในปัจจุบัน (Duncan, A. 1988)

โดยการศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดนี้จะช่วยกระตุ้นความทรงจำในวัยเด็กและกระตุ้นให้ผู้ใช้เปิดจินตนาการของพวกเขา ด้วยการตระหนักถึงความสำคัญของจินตนาการในการออกแบบร่วมกับบริบทการตกแต่งในวิถีชีวิตของคนเมือง หรือคอนโด ความเป็นไปได้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ใช้เกิดมุมมองนอกเหนือตรรกะที่มีอยู่ เพื่อกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์หรือการคิดนอกกรอบจากสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเป็นทางเลือกหนึ่งที่ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านจินตนาการ เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อรับมือกับความท้าทายของการใช้ชีวิตในเมืองและรักษาสมดุลและวิถีชีวิตที่ดีต่อคุณภาพชีวิตในเมืองต่อไป

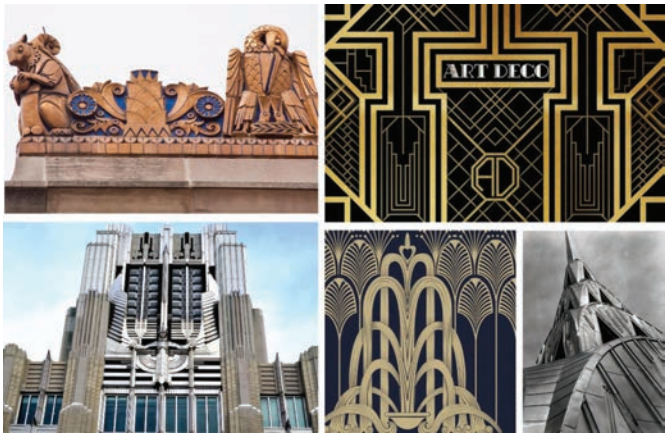
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงาน แรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมที่สามารถผลิตซ้ำในระบบอุตสาหกรรม

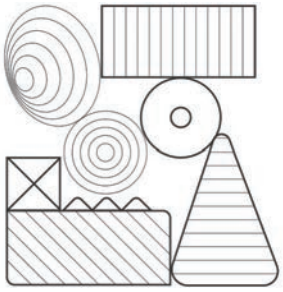
กระบวนการสร้างสรรค์

1. การค้นหาแรงบันดาลใจจากวัยเด็กผสานแนวคิด Art Deco สไตล์
2. ออกแบบร่างผลิตภัณฑ์
3. ออกแบบรูปทรงผลิตภัณฑ์
4. ออกแบบประโยชน์ใช้สอยผลิตภัณฑ์
5. ใช้ซอฟต์แวร์การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
6. การพิมพ์ 3 มิติ
7. สร้างแม่พิมพ์
8. การผลิตชิ้นงานเซรามิก

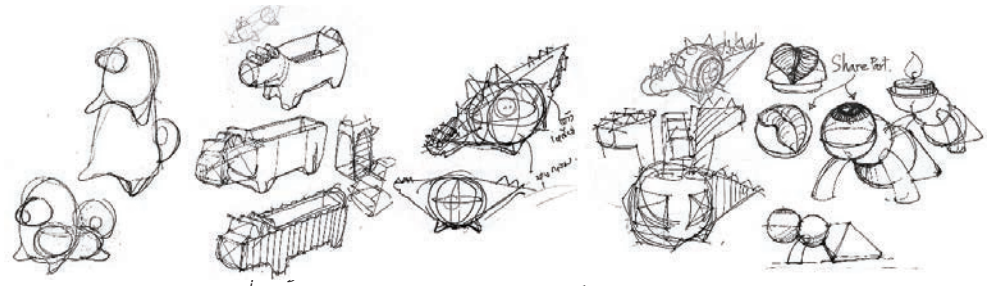
ภาพที่ 1 แรงบันดาลใจจากสัตว์ในจินตนาการและสัตว์ในชีวิตจริงที่มีรูปลักษณ์และเรื่องราวที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (อรัญ วานิชกร, 2564)



ภาพที่ 2 Mood Board ของสไตล์ Art Deco (อรัญ วานิชกร, 2564)



ภาพที่ 3 อัตลักษณ์ลวดลาย Art Deco ที่นำมาใช้ร่วมกับการออกแบบสัตว์ในจินตนาการวัยเด็ก (อรัญ วานิชกร, 2564)



ภาพที่ 4 ขั้นตอนการร่างภาพผลิตภัณฑ์ (อรัญ วานิชกร, 2564)

ภาพที่ 5 การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ (อรัญ วานิชกร, 2564)

ภาพที่ 6 การพิมพ์ 3 มิติเพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างแม่พิมพ์ (อรัญ วานิชกร, 2564)

ภาพที่ 7 การสร้างแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์ (อรัญ วานิชกร, 2564)

ภาพที่ 8 กระบวนการทำงานเซรามิกตั้งแต่เริ่มต้นหล่อน้ำดิน เผาดิบถึงจบกระบวนการเผาเคลือบ (อรัญ วานิชกร, 2564)

ผลการสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี ที่ได้จากภาพความทรงจำและจินตนาการในวัยเด็กสามารถนำไปสู่ความคิดและเรื่องราวที่น่าทึ่งเพื่อต่อยอดสร้างสรรค์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด พื้นที่ความสนใจของเขาไม่ได้จำกัดเพียงสิ่งที่พบเห็นในชีวิตจริงจินตนาการของพวกเขาสามารถล่องลอยไปทุกที่ บนฟ้าหรือใต้น้ำ ดำดิ่งเชื่อมโยงสู่พื้นที่อีกโลกหนึ่ง วรรณกรรมแฟนตาซีเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ของเด็ก ทุกคนรู้จักมังกร สัตว์ที่ไม่มีรูปลักษณ์เพียงหนึ่งเดียว มันมีรูปลักษณ์แตกต่างกันไปตามตำนาน นิทาน เรื่องเล่าและวัฒนธรรมต่าง ๆ บางพื้นที่อาจเป็นสัตว์ร้ายตัวยาวมีเขี้ยวมีหนวด พ่นน้ำ บางพื้นที่อาจตัวอวบอ้วนกลม มีปีก พ่นไฟได้ ความน่าสนใจต่างๆ ของสัตว์ในจินตนาการสร้างสรรค์ของผู้เขียนวรรณกรรมนี้จึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของสังคม ที่เป็นส่วนหนึ่งทำให้เด็กและเยาวชนรุ่นหลังเกิดจินตนาการต่อยอดเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นต่อไป

ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการดึงเรื่องราวจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี จากความทรงจำในวัยเด็กข้ามผ่านสู่ผลิตภัณฑ์ตกแต่งโต๊ะทำงานในวัยผู้ใหญ่ เพื่อให้เกิดบรรยากาศพิเศษผ่อนคลายความตึงเครียด และสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน หรือการทำกิจกรรมเรียนรู้ต่าง ๆ ในบริบทของเมืองได้

ผลิตภัณฑ์ตกแต่งโต๊ะทำงานที่ได้

1.สัตว์ในจินตนาการท่ายืนและนั่ง การเพิ่มเสน่ห์ทางสายตาและปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ด้วยสัตว์ ในจินตนาการท่ายืน มีฟังก์ชั่นหลักใช้ในการตกแต่งมีฟังก์ชั่นเสริมเป็นแจกันใส่ดอกไม้หรือที่ใส่ดินสอ ที่มีฝาปิดเปิดเป็นส่วนหัวและแขน ความสนุกสนานจากการจัดท่าทางปรับเปลี่ยนใช้ร่วมกับสัตว์ในจินตนาการท่านอนฟังก์ชั่นหลักใช้ในการตกแต่ง ฟังก์ชั่นเสริมเป็นที่ตั้งเทียนตกแต่งสวยงาม ผลิตภัณฑ์นี้ยังสามารถปรับเปลี่ยน ใช้สอยตามความต้องการของผู้ใช้ โดยส่วนหัวสามารถใส่ไข่ต้มและใช้วางตะเกียบตกแต่งใช้สอยบนโต๊ะอาหารได้อย่างสวยงามอีกด้วย มีการออกแบบให้เรียบง่ายกึ่งนามธรรม แต่มีลวดลายนูนต่ำร่วมสมัยเพื่อการตกแต่งอย่างมีเอกลักษณ์ ถือเป็นการประสานจินตนาการร่วมกับการใช้ชีวิตได้อย่างเต็มเปี่ยม

ภาพที่ 9 การสลับส่วนหัวเพื่อสร้างสีสันใหม่ๆ (อรัญ วานิชกร, 2564)

ภาพที่ 10 การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ได้อย่างหลากหลายตามความต้องการของผู้ใช้ (อรัญ วานิชกร,2564)

2.สัตว์ในจินตนาการมีรูปลักษณ์คล้ายราชินีมด จากเรื่องราวที่น่าสนใจของฝูงมด มดมีลักษณะเหมือนกับแมลงกลุ่มอื่นๆ คือสามารถแบ่งลำตัวออกได้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนหัว ส่วนอก และส่วนท้อง ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากราชินีมด เธอมีหน้าที่วางไข่และดูแลวงจรการสืบพันธุ์ของอาณานิคม ราชินีมดมีชีวิตอยู่ได้นานถึง 15 ปี มีปีกในช่วงแรกและใช้มันเพื่อผสมพันธุ์และสร้างอาณานิคมใหม่ เมื่อพบแหล่งทำรังที่เหมาะสมแล้ว พวกมันก็จะสลัดปีกและเริ่มวางไข่ และสามารถผลิตลูกหลานได้หลายล้านตัว ราชินีมดยังปล่อยฟีโรโมน ซึ่งเป็นสัญญาณทางเคมีที่ช่วยควบคุมพฤติกรรมและโครงสร้างทางสังคมของรัง ฟีโรโมนเหล่านี้สามารถควบคุมการพัฒนาและพฤติกรรมของมดงานได้ ซึ่งช่วยรักษาความสามัคคีและสังคมที่มีประสิทธิภาพ มดเหล่านี้เป็นที่รู้จักจากความสามารถที่น่าประทับใจในการดึงพืชพันธุ์และนำเศษใบไม้ กลับไปยังอาณานิคมของพวกมันเพื่อเพาะเชื้อราเพื่อเป็นแหล่งอาหาร บทบาทของราชินีมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการรักษาระบบฟาร์มอันซับซ้อน มีหน้าที่รับผิดชอบในการผลิตลูกหลานจำนวนมหาศาลและจัดระเบียบกองทัพมดงานอย่างไม่หยุดยั้งเพื่อค้นหาอาหาร (เคมอิน อินคอร์โปเรชั่น, 2566) มีฟังก์ชั่นหลักใช้ในการตกแต่งมีฟังก์ชั่นเสริมตั้งวางเทียนประดับ หรือการวางเครื่องประดับเมื่อผู้ใช้เห็นผลิตภัณฑ์นี้ความพิเศษของราชินีมดจะหวนให้ระลึกถึงเรื่องราวน่าประทับใจในทุกครั้ง

ภาพที่ 11 การใช้สอยตกแต่งเป็นเชิงเทียน วางนาฬิกาหรือเครื่องประดับ (อรัญ วานิชกร, 2564)

3. สัตว์ประหลาดในจินตนาการที่มีรูปลักษณ์คล้ายมังกร 3 หัว ซึ่งมักเรียกกันว่า Cerberus ในตำนานเทพเจ้ากรีกมีเรื่องราวที่น่าสนใจ ตามตำนานโบราณ เซอร์เบอรัสเป็นสัตว์มหึมาที่มีสามหัว และหางเป็นงู เฝ้าทางเข้ายมโลก หน้าที่คือป้องกันไม่ให้คนเป็นเข้ามาและคนตายหนีออกไปได้ เซอร์เบอรัสเป็นลูกหลานของยักษ์ไทฟอนและงูอีคิดนา หัวสามหัวเป็นสัญลักษณ์ของอดีต ปัจจุบัน และอนาคต หรือจิตใจ ร่างกาย และวิญญาณ แต่ละหัวมีลักษณะที่แตกต่างกัน : สามารถมองเห็นอดีตได้ มองเห็นได้ในปัจจุบัน และมองเห็นได้ในอนาคต (ADAM,2021). ซึ่งผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งคล้ายมังกร 3 หัว ที่มีฟังก์ชั่นหลักใช้ในการตกแต่งมีฟังก์ชั่นเสริมตั้งวางเทียนประดับ หรือการผูกนาฬิกาข้อมือ

ภาพที่ 12 การออกแบบรูปทรงและใช้สอยผลิตภัณฑ์ (อรัญ วานิชกร, 2564)

4. สัตว์มีกล้ามในจินตนาการ ที่มีรูปร่างคล้าย แรด ฮิปโป และสัตว์มีกล้ามสี่เท้าชนิดอื่น ๆ ดึงดูดจินตนาการของเราด้วยลักษณะอันน่าเกรงขาม พละกำลังอันมหาศาล การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่แทนรูปลักษณ์หรือรูปแบบของสัตว์มีกล้ามนี้ในรูปแบบกึ่งนามธรรมนี้ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ ส่งเสริมให้เกิดความใกล้ชิด ผูกพัน และการมีส่วนร่วมกับการอนุรักษ์สัตว์ใกล้สูญพันธุ์นี้ โดยมีฟังก์ชั่นหลักใช้ในการตกแต่งมีฟังก์ชั่นเสริมเป็นที่วางนามบัตร โทรศัพท์มือถือ วางนามบัตร หรือที่วางดินสอ สามารถพลิกใช้ได้อย่างสนุกสนาน

ภาพที่ 13 การออกแบบรูปทรงและใช้สอยผลิตภัณฑ์ (อรัญ วานิชกร, 2564)

แนวทางการออกแบบด้านรูปแบบสไตล์ ใช้ Art Decoเป็นตัวสร้างความกลมกลืนต่อเนื่องกัน สไตล์ Art Deco ที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1920 ถึง 1930 และเป็นที่รู้จักจากรูปทรงเรขาคณิตที่โดดเด่น ลายเส้นที่สะอาดตา และการใช้วัสดุที่มีค่า โดดเด่นด้วยการเน้นที่ความหรูหรา ความเย้ายวนใจ และความอุดมสมบูรณ์ สไตล์ Art Deco สามารถพบเห็นได้ในสถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน แฟชั่น และศิลปะ ตัวอย่างสถาปัตยกรรม Art Deco ที่มีชื่อเสียงที่สุดชิ้นหนึ่งคือ อาคารไครสเลอร์ในนครนิวยอร์ก ซึ่งมีการตกแต่งอย่างประณีตและยอดแหลมที่โดดเด่น สไตล์นี้ยังได้รับความนิยมในฮอลลีวูดในช่วงยุคทองของภาพยนตร์อีกด้วย และสามารถพบเห็นได้ในเครื่องแต่งกายและฉากภาพยนตร์ที่มีเสน่ห์ในยุคนั้น สไตล์ Art Deco ยังส่งผลอย่างมากต่อการออกแบบเครื่องประดับด้วยการใช้วัสดุมีค่า อย่างเพชร มรกต และทับทิม รวมถึงรูปทรงเรขาคณิตที่โดดเด่นและการออกแบบที่สลับซับซ้อน โดยรวมแล้ว ความสวยงามของ Art Deco อยู่ที่ความสามารถในการผสมผสานความหรูหราและความเย้ายวนใจเข้ากับหลักการออกแบบสมัยใหม่ ทำให้เกิดสไตล์ที่เป็นทั้งเหนือกาลเวลาและเป็นสัญลักษณ์

ภาพที่ 14 แสดงผลิตภัณฑ์เมื่อรวมเป็นชุด (อรัญ วานิชกร, 2564)

อภิปรายผล

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวของจินตนาการในวัยเด็กมากระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และความคิดที่นอกกรอบให้เกิดขึ้นกับการออกแบบ โดยหยิบยกเรื่องราวของการเล่นในจินตนาการหรือสำรวจโลกแฟนตาซีผ่านวรรณกรรมหรือภาพยนตร์สามารถปลดล็อกศักยภาพในการสร้างสรรค์ของเราและสร้างแรงบันดาลใจให้กับความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการหลุดพ้นจากข้อจำกัดของความเป็นจริงชั่วคราว เราให้สิทธิ์ตัวเองในการฝัน สร้าง และจินตนาการถึงการดำรงอยู่ที่แตกต่างออกไป การหลบหนีทางจิตใจจากโลกีย์สามารถส่งเสริมความรู้สึกอิสระและพลังอำนาจ ซึ่งช่วยลดระดับความเครียดได้ เป็นรูปแบบหนึ่งของสติ ทำให้เราอยู่กับปัจจุบันได้อย่างเต็มที่ การประดับตั้งแสดงผลิตภัณฑ์ตกแต่งจากสัตว์ในจินตนาการที่มีมนต์ขลัง เราถูกพาไปยังอีกพื้นที่หนึ่ง การดื่มด่ำอย่างมีสติ

นี้ช่วยหลีกหนีจากสิ่งรบกวนทางเทคโนโลยี และดิจิทัล การแข่งขันและความเร่งรีบ การทำงานหลายอย่างของวิถีชีวิตในเมือง การอยู่ในโลกแห่งจินตนาการในวัยเด็กทำให้เราสามารถเสริมสร้างพลังทางจิตใจและอารมณ์ เพื่อรับมือกับความตึงเครียดจากการทำงานได้ดีขึ้น

การนำวิธีการจัดท่าทางซึ่งมีอยู่ในของเล่น มาถ่ายทอดสู่ผลิตภัณฑ์สำหรับตกแต่งบนโต๊ะทำงาน ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์และจินตนาการ สร้างมุมมองและฟังก์ชั่นใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ซึ่งเป็นรูปแบบการเล่นของเด็ก เข้ามาผสมผสานกับวิถีชีวิตของคนวัยทำงาน ในเมือง ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความน่าดึงดูดใจด้านสุนทรียศาสตร์เท่านั้น แต่ยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันอีกด้วย โดยของตกแต่งรูปสัตว์ในจินตนาการที่ผ่านการลดทอน ประยุกต์ด้วยเรขาคณิตนี้ช่วยสร้างความคลุมเครือให้เกิดขึ้นกับมิติการมองเห็น ช่วยสร้างจินตนาการอันไร้ของเขต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของศิลปะสมัยใหม่ที่มีความคลุมเครือเป็นส่วนสำคัญ และสร้างเสน่ห์ให้เกิดขึ้น และยังส่งเสริมความเป็นตัวตนและประสบการณ์ที่หลากหลายของมนุษย์ไม่มีการตีความที่ “ถูกต้อง” เพียงอย่างเดียว การสนับสนุนให้ผู้ใช้เชื่อในสัญชาตญาณและอารมณ์ เสรีภาพนี้ทำให้บุคคลสามารถเชื่อมต่อกับศิลปะในระดับส่วนบุคคลอย่างลึกซึ้ง สร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของส่งเสริมความสามารถตีความได้หลากหลาย ปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการเป็นเรื่องราว และบทสนทนาพลังของความคลุมเครือสามารถดึงดูดผู้ชม กระตุ้นให้มีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางศิลปะ ดื่มด่ำไปกับเรื่องราวลึกลับ โลกแห่งความฝัน จินตนาการและปล่อยให้การตีความของผู้ชมเองนำทางสู่การเดินทางอันน่าหลงใหลเพื่อการค้นพบ

นอกจากการนำเสนอเรื่องราวของสัตว์ในจินตนาการแล้ว การนำเสนอรูปแบบยังสอดคล้องกับการออกแบบในแบบรูปทรงและลวดลายเรขาคณิตในสไตล์ Art Deco เป็นแก่นแกนที่สร้างเอกลักษณ์ด้วยองค์ประกอบสมัยใหม่และดั้งเดิม ผสมผสานรูปทรงเรขาคณิต สีสันที่สดใส ช่วยเพิ่มพลังและความมีชีวิตชีวาให้กับการออกแบบโดยรวม รูปแบบที่มีสไตล์แสดงออกถึงความหรูหรา ความซับซ้อน และเย้ายวนใจ การผสมผสานภาพสัตว์เข้ากับสุนทรียภาพแบบ Art Deco สร้างภาพผลิตภัณฑ์ที่ดึงดูดใจ ความงามของธรรมชาติเข้ากับเส้นสายที่โฉบเฉี่ยวและรูปทรงที่โดดเด่นของสไตล์ได้อย่างสมบูรณ์แบบด้วยความสง่างาม เทคนิคนี้ทำให้แบบฟอร์มง่ายขึ้นเป็นเส้นสายรูปทรง และลวดลายของเอฟเฟกต์ที่สะดุดตา เช่น ซิกแซก ลวดลายเส้นเฉียงซ้อนทับบนภาพสัตว์ทำให้เกิดการผสมผสานที่น่าตื่นตาตื่นใจของธรรมชาติและสุนทรียภาพแบบ Art Deco สามารถสร้างความงามโดยธรรมชาติในขณะที่เพิ่มความทันสมัย

การผสมผสานแนวคิดรักษ์โลก แม้ปัจจุบันที่โลกหมุนไปอย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มักเป็นจุดศูนย์กลาง สิ่งสำคัญคือต้องระลึกถึงความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสิ่งมีชีวิตหลากหลายสายพันธุ์ ที่อาศัยอยู่ในนั้น การนำผลิตภัณฑ์รูปร่างคล้ายคลึงสัตว์เข้ามาใช้ในชีวิตประจำวัน ยังเป็นเครื่องเตือนใจทุกวันถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพอันอุดมสมบูรณ์ของโลกเรา การใช้วัสดุสำหรับการผลิตของตกแต่งบ้านที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ทำจากวัสดุที่ยั่งยืน จากดินซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติซึ่งเป็นที่มาของผลิตภัณฑ์แต่งบ้านเซรามิก เป็น

แรงบันดาลใจให้ผู้พบเห็นได้สร้างบทสนทนา และตระหนักในโลกที่ยั่งยืนและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เพื่อส่งเสริมให้คนรุ่นหลังกลายเป็นผู้ดูแลสิ่งแวดล้อม

ด้วยแนวคิดการแทรกเรื่องราวของสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี ผสานรูปแบบการตกแต่งในแนวทาง Art Deco ตลอดจนแนวคิดการคำนึงถึงสิ่งมีชีวิต สิ่งแวดล้อมและสัตว์โลก เป็นทางเลือกที่ช่วยให้สถานที่ทำงานและโต๊ะทำงานที่เคร่งเครียด มุ่งการแข่งขันในบริบทของเมือง มีความผ่อนคลายลงอาจช่วยสร้างความสุขเพิ่มเติมระหว่างการทำงานได้

ข้อเสนอแนะ

1. การแยกชิ้นส่วนเพื่อสะดวกต่อการสร้างแม่พิมพ์ แต่ถ้ามีหลายชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์มากเกินไปอาจเสียเวลาในการปั้นยึดเชื่อมชิ้นส่วนเข้าด้วยกัน ผู้ผลิตจึงควรพิจารณาการสร้างแม่พิมพ์ให้ดี

2. รูปแบบที่ได้ส่งเสริมจินตนาการของเด็กให้นึกถึงการเชื่อมโยงสัตว์อื่น ๆ โดยใช้เส้นเรขาคณิตหรือ อัตลักษณ์ Art Deco มาต่อยอดให้เกิดรูปแบบใหม่ที่ร่วมสมัยได้ต่อไป

3. กระบวนการออกแบบนี้สามารถต่อยอดสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่นได้ เช่น Art Toy ที่ใช้วัสดุจากพลาสติกหรือเรซินได้

4. ผลิตภัณฑ์เซรามิกสามารถแบ่งชิ้นส่วนเพื่อการสลับสีต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้เกิดรูปแบบและความงามได้

บรรณานุกรม

เคมอิน อินคอร์โปเรชั่น (2566) ความรู้เรื่องของมด สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2566 จาก https://www.cheminpestcontrol.com/products/product-35

จิรศักดิ์ สุจริต, ปิโยรส ทองเกิด และ สมศักดิ์ ปัญหา. 2561. หอยทากบก ทรัพยากรชีวภาพที่ทรงคุณค่าแห่งราชอาณาจักรไทย. จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์: สนับสนุนการวิจัย, สนง. กองทุน กรุงเทพฯ.

หน่วยปฏิบัติการผึ้งและแมงมุม(2566).ฐานข้อมูลตัวอย่างผึ้งในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2566 จาก http://cubeelab.online/knowledge.php

ADAM.(2021).รูปปั้นมังกร 3 หัวในรัสเซีย Zmei Goynich โดยเป็นหนึ่งในวายร้ายที่โดดเด่นที่สุดในตำนานพื้นบ้านของชาวสลาฟ สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2566 จาก https://petmaya.com/zmei-goynich/

Duncan Alastair. (1988). Art Deco (World of Art). Thames & Hudson USA.

Jung, C. G. (2018). The Development of Personality: Seminars in Psychological Astrology. Routledge.

Wuthikorn Sut(2023). ALESSI JUICY SALIF ที่คั้นน้ำส้ม ทรงปลาหมึก โดย PHILLIPPE STARCK สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2566 จาก https://www.baanlaesuan.com/288173/design/design-update/product/roomtheiconic-alessi-juicy-salif-phillippe-starck#google_vignette