

การวิเคราะห์กรอบแนวคิดการออกแบบ
หัตถอุตสาหกรรมเพื่อจำแนกจุดอ่อน
สู่การออกแบบสร้างสรรค์ในอนาคต

ANALYSIS OF INDUSTRIAL CRAFTS DESIGN
FRAMEWORK TO IDENTIFY WEAKNESSES
FOR FUTURE CREATIVE DESIGN

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค¹

Kittipong Keativipak¹

E-mail: Keativipak@yahoo.com

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

¹ Asst. Prof. Dr. Program in Industrial Crafts Design Faculty of Fine and Applied Arts Thammasat University

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ทำการสร้างขึ้นสำหรับนำมาใช้ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปประเด็นชุดข้อมูลที่มีความสำคัญ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม แม้ว่าผลลัพธ์ของกรอบแนวคิดนี้จะมีเนื้อหาที่ครอบคลุม สามารถนำไปใช้วิเคราะห์ตามหลักการทางวิชาการได้ แต่ยังคงมีข้อบกพร่องและจุดอ่อน ที่ต้องทำการแก้ไขเพื่อให้ให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้นก่อนนำไปใช้ ทั้งนี้จุดอ่อนนั้นแบ่งไปด้วยกฎเกณฑ์และเงื่อนไข ที่นักออกแบบส่วนมากมองข้ามและไม่ได้พิจารณาให้ถี่ถ้วน ครอบคลุม อาทิวัตถุประสงค์ของการออกแบบสร้างสรรค์ เกณฑ์และเงื่อนไขของภาครัฐที่มีนโยบายส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ความเข้าใจของผู้บริโภค หรือแม้กระทั่ง มุมมองของนักออกแบบที่มุ่งหวังเพียงความพึงพอใจของตนโดยมิได้สรุปได้ว่าเมื่อออกแบบสร้างสรรค์แล้วจะส่งเสริมหรือผลักดันผลงานนั้นไปในทิศทางใด กรอบแนวคิดที่ถูกทดลองสร้างขึ้นจึงเป็นเพียงชุดข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์เบื้องต้นเพียงตอบสนองวัตถุประสงค์บางอย่างเท่านั้น การวิเคราะห์จุดอ่อนของกรอบแนวคิดนี้จะสามารถขยายมุมมองและเปิดกว้างชุดข้อมูลให้มีความหลากหลายและครอบคลุมมากขึ้นสำหรับนำไปใช้ ในทุกๆ ภาคส่วนที่มีความสำคัญ ผลักดันการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่วาดด้วยภูมิปัญญาและใช้วิถีทางวัฒนธรรม ได้อย่างเหมาะสมในสังคมยุคปัจจุบันมากขึ้น

คำสำคัญ: กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, จุดอ่อน, การออกแบบสร้างสรรค์

ABSTRACT

This academic article has studied and analyzed the conceptual framework of industrial crafts design created to analyze, synthesize and summarize important datasets for designing industrial craft products. Although the conclusions of this conceptual framework are comprehensive and applicable to academic analysis, there are still flaws and weaknesses involving rules and conditions overlooked by designers (e.g., objectives of creative design, government criteria and conditions

related to promoting community product development, understanding of consumers or even perspective of a designer aiming at self-satisfaction in designing a product without concerning its contribution). Therefore, revisions must be made to make it more complete before it is implemented. Notably, the framework was only a dataset of primary analysis for responding to specific purposes. Accordingly, analyzing weaknesses would clarify and vary the comprehensive datasets for implementing in all important sectors and mobilizing product design in terms of wisdom and culture more appropriately in the present society.

Keywords: Industrial crafts design framework, Weaknesses, Creative design

บทนำ

กรอบแนวคิด 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)

กรอบแนวคิดในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จึงเป็นเครื่องมือและกระบวนการในการสืบค้นข้อมูล การทบทวนวรรณกรรม (Review Literature) การวิเคราะห์ (Analysis) และการสังเคราะห์ (Synthesis) เพื่อให้เข้าใจถึงตำแหน่งในการออกแบบสร้างสรรค์ที่

เหมาะสม อันมีความสำคัญในการนำไปใช้เป็นแนวทาง จำกัดแนวคิดที่เหมาะสม สร้างขอบเขต และกำหนดทิศทางในการออกแบบ ส่งผลสู่การต่อยอดพัฒนาแนวคิดทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความหลากหลาย แต่ยังคงอยู่ในบริบทและภาพรวมขององค์ความรู้ โดยมีทฤษฎีและแนวคิดที่สามารถนำข้อมูลมาผนวกร่วมกันหลากหลาย เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม โดยกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) จึงต้องประกอบด้วยทฤษฎีต่างๆ การกำหนดประเด็นที่มีความสำคัญ ชุดของหลักการ และคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ในการนำไปใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาและสร้างสรรค์ แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความละเอียดอ่อนทางความคิด ทัศนคติ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ ความรู้สึก ความศรัทธาและชุดความเชื่อของคนในชนชาติอีกด้วย

จากแนวทางออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมดังกล่าว จึงเป็นการแสวงหา จุดดี - จุดเด่น ภายในชาติ เพื่อทำการต่อยอดสร้างสรรค์และปรับใช้พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาให้เกิดผลเป็นเชิงประจักษ์ในการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำเป็นต้องอาศัยรากฐานทางศิลปะและการออกแบบ เนื่องจากวิชาการทางศิลปะเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญอย่างหนึ่งในการริเริ่มสร้างสรรค์ กระบวนการ และถ่ายทอดความรู้ทางการออกแบบที่ก้าวหน้า อันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับบริบทอื่นที่แตกต่างทางเศรษฐกิจได้อย่างกว้างขวาง การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมจึงเป็นศาสตร์แขนงที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง เพราะเป็นศาสตร์ซึ่งผสมผสานระหว่างความรู้ ความเข้าใจในศิลปะและการออกแบบแขนงต่างๆ ไว้ร่วมกัน อีกทั้งยังสามารถผลักดันความคิดด้านเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์ของชนชาติออกมาได้อย่างเด่นชัด ดังนั้นการพัฒนาและสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework) จึงมีความสำคัญ เป็นแนวคิดที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในกระบวนการศึกษา ออกแบบและพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรมได้อย่างเหมาะสม การนำเอาชุดทฤษฎีและหลักการต่างๆดังกล่าวมาเข้าสู่ขอบเขตการศึกษาข้อมูลและขอบเขตของการออกแบบ เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ซึ่งทำให้แนวคิดในการพัฒนานั้นแหลมคม สามารถจับประเด็น หรือแก่นสำคัญในการคัดเลือกข้อมูล แนวคิด วิเคราะห์สิ่งตั้งต้นจากภูมิปัญญา วัฒนธรรม และนำมาใช้สร้างสรรค์ได้อย่างถูกวิธี รวมถึงสอดคล้องกับนัยยะชุดความเชื่อ มิติของ

ข้อมูลสังสมจากวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของได้อย่างเหมาะสมได้ บทความวิชาการนี้ จึงเป็นแสดงผลกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อให้เห็นถึงชุดข้อมูลที่สำคัญจากการศึกษา วิจัย, การยกตัวอย่างการวิเคราะห์ และสังเคราะห์การนำชุดกรอบแนวคิดนั้นสู่การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในเชิงวิชาการ และการวิพากษ์ถึงข้อดี และจุดด้อย เพื่อเป็นแนวทางแห่งการปรับปรุงกรอบแนวความคิดนั้นให้มีความเหมาะสม และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นต่อไป ในการนำไปใช้กับยุคสมัยทางสังคม และบริบทในปัจจุบัน

ซึ่งในการศึกษาและวิเคราะห์ชุดกรอบแนวความคิดนั้น ได้ผลลัพธ์จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์และงานวิจัยต่างๆ ของผู้เขียน รวมถึงข้อมูลที่สำคัญจากผู้ทรงคุณวุฒิหลากหลายแขนง ที่มีความสัมพันธ์กับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม, แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์, แนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญา, แนวคิดเชิงปรัชญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ รวมถึงสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงและตรงตามแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศ สำหรับเป็นข้อมูลจำเพาะในการนำไปปรับใช้และพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางขอบเขตในการออกแบบและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม รวมถึงการสรุปผลการวิเคราะห์เพื่อเป็นตัวอย่างในการศึกษาเชิงวิชาการ ซึ่งได้แบ่งตามประเด็นสรุปผล การศึกษาดังนี้

สรุปผลการศึกษา

ผลสรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ งานวิจัย และชุดข้อมูลที่สำคัญจากผู้ทรงคุณวุฒิ รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางสำหรับสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง เพื่อศึกษาชุดข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา โดยได้สรุปเรียงตามการศึกษาดังนี้

1. การสร้างกรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น

ผู้เขียนได้ทำการประมวลจากบทความเรื่องพัฒนาด้านการออกแบบ

ผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม Industrial Crafts Design Framework (Grow-Reborn) (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2560:333 - 366) และศึกษาจากชุดข้อมูลทางวิชาการ งานวิจัย ผลงานทางการออกแบบ และประสบการณ์จากการเรียนการสอน ทั้งจากตัวผู้วิจัยและการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากส่วนต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง ทั้งนี้จึงได้นำหลักการและชุดข้อมูลที่มีความสำคัญ มาทำการวิเคราะห์และสร้างเป็นกรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น และได้นำไปทดลองใช้ในการทำงานวิจัยการเรียนการสอน และใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ซึ่งจากกรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้นที่ได้ออกแบบและสร้างขึ้นนี้จะใช้เป็นชุดหลักการ กำหนดประเด็นข้อมูลสำหรับการศึกษาเริ่มต้น และทำการทดลองปฏิบัติให้ทราบถึงข้อบกพร่องและค้นคว้า ศึกษาชุดทฤษฎีเพิ่มเติมจากการดำเนินงานวิจัยฯ เพื่อการปรับปรุงแก้ไข ให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ทั้งทางด้านวิชาการ ด้านงานวิจัย ด้านการพัฒนาชุมชนและสังคม และการปฏิบัติงานกับหน่วยงานทางภาครัฐและเอกชน เพื่อปรับทิศทางการออกแบบให้ชัดเจน ตรงประเด็นสำหรับนำไปใช้ออกแบบและพัฒนามากยิ่งขึ้น ผู้เขียนได้ทำการสร้างกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น ซึ่งสรุปประเด็นสำคัญได้ 5 ข้อหลักดังนี้ (สรุปผลออกมาเป็น Diagram ดังภาพที่ 1)

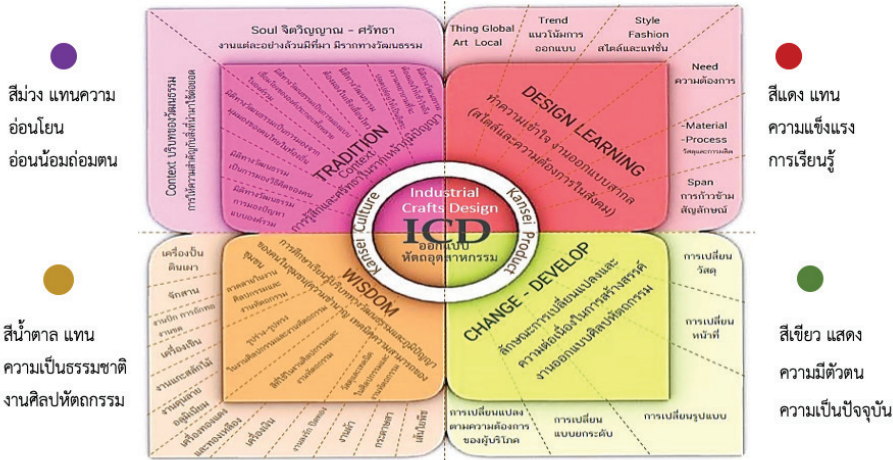
- 1) ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)
- 2) รู้ลึก ศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
- 3) การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญความสามารถของคนในชุมชน)
- 4) ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ / ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม
- 5) การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูล ผลลัพธ์คือ “งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่มีเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะรวมถึงมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรม”

2. การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม

แนวคิดทางมิติทางวัฒนธรรม

- 1 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองปัญหาแบบองค์รวม
- 2 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองที่วิถีชีวิตของคน
- 3 มิติทางวัฒนธรรมที่เป็นการมองจากมุมมองของคนไทยในท้องถิ่น
- 4 มิติทางวัฒนธรรม เป็นการมองความเชื่อมโยงขององค์ประกอบทั้งหลายในองค์รวม
- 5 มิติทางวัฒนธรรมต้องมองในเชิงเคลื่อนไหว
- 6 มิติวัฒนธรรมต้องมองให้เข้าใจถึงความพยายามที่จะปลดปล่อยให้เป็นอิสระ (ศิริวัฒน์ แสงเสริม. 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)

4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม

1. การเปลี่ยนวัสดุ
2. การเปลี่ยนหน้าที่
3. การเปลี่ยนรูปแบบ
4. การเปลี่ยนแบบยกระดับ
5. การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค (แสงอรุณ รัตกลีและคณะ. 2551 : 283-284)
5. การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design) "คันไซ (Kansei)" เป็นคำภาษาญี่ปุ่นซึ่งหมายถึง การแสดงความรู้สึกในมุมมองต่างๆเฉพาะบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ โดยใช้ประสาทสัมผัสทางสายตา การได้ยิน ความรู้สึก การได้กลิ่น หรือรสชาติ แนวทางคันไซ ถูกนำมาใช้ในขั้นตอนของการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้แปลความรู้สึก ความประทับใจ และความต้องการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ให้เป็นแนวทางการออกแบบหรืออยู่ในรูปแบบคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ (Product Properties) กล่าวคือเป็นแนวทางและทฤษฎีการออกแบบ ที่ใช้ความรู้สึก การสัมผัส การรับรู้ได้ทันที หรือใช้ความสามารถในการมองเห็นเพื่อจินตนาการ (กุลล พิม่าพันธุ์ศรี. 2554)

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) เบื้องต้น จากการศึกษาข้อมูลทางวิชาการ งานวิจัย ผลงานทางการออกแบบ และประสบการณ์จากการเรียนการสอน

ที่มา: กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2560 : 333-366

จากภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) เบื้องต้น เพื่อใช้เป็นชุดข้อมูลและประเด็นการศึกษา สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

การทำความเข้าใจในงานออกแบบและงานออกแบบสากล ถือเป็นเรื่องแรก ที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึง เพราะนักออกแบบต้องเข้าใจและทราบถึง สิ่งที่ตนเองมีความประสงค์ จะศึกษาและออกแบบ (เป็นการตั้งคำถามในงานออกแบบ) ว่าสิ่งที่ต้องการนั้นทำอะไร ทำเพื่อใคร ที่ไหน ทำไมและคาดหวังต่อผลลัพธ์อย่างไร ซึ่งเป็นผลที่คาดว่าจะได้รับในการออกแบบ ดังนั้น การวางแผนในการออกแบบ การทำความเข้าใจในงานออกแบบ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของทุกสิ่งในการดำเนินงานเพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาและผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ต้องการการทำความเข้าใจในงานออกแบบ ก็เปรียบเสมือนขอบเขตของการศึกษาข้อมูล การศึกษาการสำรวจ การวิเคราะห์แนวทาง แนวโน้มและทิศทางของงานออกแบบ เพื่อทำการศึกษาเข้าสู่แนวคิดของการออกแบบ ให้ผู้ออกแบบได้นำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ในการแก้ไขปัญหาทางงานออกแบบ และสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดียิ่งขึ้น, มีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งานออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต, เรียนรู้ศึกษาและปรับปรุงวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคและสามารถแข่งขันกับตลาดได้, มีความเข้าใจพื้นฐานทางสังคมและความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นหลัก รวมถึงเป็นนักสังเคราะห์ที่สามารถผลิตงานออกแบบเป็นรูปธรรมและเหมาะสมกับการใช้งานของสภาพสังคมนั้นๆ (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. 2548 : 67)

2. การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม

เป็นการศึกษาชุดข้อมูลทางวัฒนธรรม ชุดความเชื่อ กล่าวคือก่อนที่ผู้ออกแบบ จะทำการวิเคราะห์ หรือหาแนวทางในการพัฒนางานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สิ่งที่คุณผู้ออกแบบจะต้องทำการเรียนรู้และเข้าใจ ให้ลึกซึ้ง นั่นคือ ความรู้ ความเข้าใจ จิตสำนึก ความศรัทธาในสิ่งที่ศึกษา เนื่องจากการนำรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ ผู้ออกแบบต้องทำการศึกษาที่มา คติรากเหง้า บริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้ถ่องแท้เสียก่อน ก่อนนำไปพัฒนาในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม ซึ่งชุดข้อมูลนี้จะมีความสัมพันธ์ กับแนวคิดวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ

(Material Culture) ที่ว่าด้วยการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ โดยมีสมมุติฐานว่าสิ่งของวัตถุที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นนั้นสามารถสะท้อน, ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม, ความเชื่อของบุคคล ผู้สร้าง ผู้ซื้อ หรือผู้ใช้สอยและสามารถขยายไปสู่การทำความเข้าใจสังคม ที่บุคคลนั้นสังกัดอยู่ด้วย

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน)

ในการศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน เป็นการเรียนรู้ข้อมูลต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะของวัสดุ (จากธรรมชาติหรือวัสดุดั้งเดิม) วิธีการ รูปแบบงานหัตถกรรมไทย และขั้นตอนต่างๆในการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมนั้นๆ ให้ถ่องแท้ การเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ การนำวัสดุไปแปรรูปและนำไปใช้ การเข้าใจวิธีคิด การเข้าใจกรรมวิธีการสร้างสรรค์ ตั้งแต่ขั้นเริ่มต้นจนได้ผลงานหัตถกรรม สิ่งนั้นจะเป็นตัวแปรของแนวคิด ให้สามารถต่อยอดในการออกแบบได้ การเรียนรู้เทคนิคและภูมิปัญญางานศิลปหัตถกรรมจะสามารถทำให้เราแทรกซึมไปในกระบวนการความคิดในทุกช่วงของการสร้างสรรค์ สามารถคัดเลือกเทคนิคเฉพาะส่วนหรือเป็นภาพรวมนำมาใช้ต่อยอด ตราบใดที่เราเข้าใจกระบวนการ ก็จะสามารถนำข้อมูลหรือองค์ความรู้นั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม

4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรคงานศิลปหัตถกรรม

ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรคงานศิลปหัตถกรรม คือเงื่อนไขประการหนึ่งของชุดข้อมูล ที่จะทำให้การสร้างสรรคต่อยอด ทิศทาง และกระบวนการพัฒนา ให้เกิดความต่อเนื่องที่เหมาะสม โดยลักษณะการพัฒนาสร้างสรรค์จะมีวิธีคิด และแนวทางที่หลากหลาย แต่การนำไปใช้ให้เกิดความเหมาะสม และไม่หลุดจากเงื่อนไขสำคัญจนเกิดความคลาดเคลื่อน เกิดการนำไปใช้พัฒนาในทิศทางที่ไม่เหมาะสม อาจก่อเกิดผลทางด้านลบมากกว่าด้านบวก ทำให้ผลงานที่ได้รับการสร้างสรรคนั้น ขัดแย้งกับกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมทั้งหมด ดังนั้นผู้ศึกษาควรตระหนักและเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรคงานศิลปหัตถกรรมให้มาก

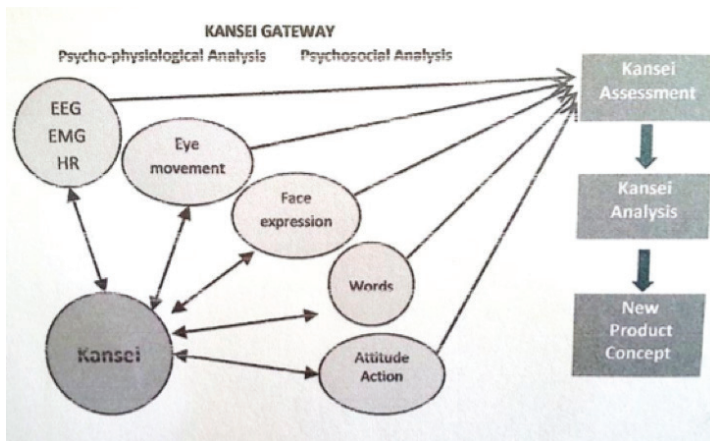
เพื่อที่สามารถนำไปออกแบบสร้างสรรค์ ในทิศทางที่ควรจะเป็นและสอดคล้องกับสิ่งที่ตั้งเป้าประสงค์ไว้ เนื่องจากในสภาวะ ที่บ้านเมืองเกิดความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของโลกนั้น ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านจากเดิมที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้านในชนบท ก็อาจจะต้านทานหรือแม้แต่จะหยุดนิ่งให้เกิดการปรับเปลี่ยนไปตามสภาวะการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ในความเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ลักษณะในการออกแบบศิลปหัตถกรรมก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนไปเพื่อตอบสนองผู้บริโภคในยุคสังคมปัจจุบัน เช่นการเปลี่ยนแปลงวัสดุ การเปลี่ยนแปลงหน้าที่ การเปลี่ยนแปลงให้เกิดการยกระดับ หรือการเปลี่ยนแปลงตามผู้บริโภค ทั้งนี้ไม่ว่าจะเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดก็ตาม ถ้าการเปลี่ยนแปลงนั้นขัดต่อชุดความเชื่อ ขัดต่อวัฒนธรรม หรือส่งผลกระทบต่ออย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้ออกแบบและพัฒนาต้องตระหนักต่อผลเสียที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมวงกว้าง และทำให้ความเข้าใจคลาดเคลื่อนในอนาคต

5. การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)

ภายหลังจากการพัฒนา สร้างสรรค์และออกแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรมเป็นที่เสร็จสิ้น (หรืออยู่ในระหว่างกระบวนการออกแบบและพัฒนา) ขั้นตอนต่อมาคือการศึกษาระบบ ความรู้สึกนึกคิด การรับรู้ ความเข้าใจและความเหมาะสมของผลงานที่ได้เปรียบเสมือนการประเมินคุณค่าของผลงาน เพื่อให้ทราบถึงความน่าสนใจ และความรู้สึกต่อผลงานออกแบบ โดยใช้หลักการคันไซ (Kansei Design) เนื่องจาก ผลงานทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมิใช่เป็นเพียงการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั่วไป แต่มีความเกี่ยวพันถึงชุมชน วิถีชีวิต รากเหง้า ภูมิปัญญา คติความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรม

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

โดยการวัดแนวคิดวิธีแบบคันไซนี้ สามารถหาตัวชี้วัด ที่สามารถสรุปผลได้อย่างชัดเจนเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบได้หลากหลายวิธี (ดังภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 Kansei Gateway

ที่มา : Lokman & Nagamachi, (2009)

จากภาพที่ 2 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 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่ได้ว่าสามารถตีความเพื่อใช้ในการออกแบบในทิศทางใด แบบใดจึงมีความเหมาะสม (กุศล พิมานันธุ์ศรี, 2554)

ตัวอย่างการนำกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น ไปใช้เป็นชุดข้อมูล และกำหนดแนวทาง ในการออกแบบชุดเก้าอี้ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรม ล้านนา (LAN-THREE)

แนวคิดของการออกแบบคือ การออกแบบและพัฒนาชุดเก้าอี้พักผ่อนสามที่นั่ง สามารถแยกออกไปเป็นสามทิศทาง เป็นการจัดองค์ประกอบที่สวยงาม มีเอกภาพ มีสัดส่วน และความสมดุลเพื่อให้เกิดรูปร่างรูปทรงที่แปลกใหม่ น่าสนใจ แต่ยังคงไว้ซึ่งประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ ตามหลักทฤษฎีการออกแบบเครื่องเรือน ให้รองรับกิจกรรมในการใช้งาน โดยการออกแบบมีโต๊ะกลางเป็นจุดศูนย์กลาง ลักษณะการออกแบบจะใช้วัสดุเส้นใยพืช ผักตบชวาและการจักสานส่วนของพนักที่นั่งทางด้านบน ให้เกิดเป็นรูปทรงและลวดลายตามแนวทางแรงบันดาลใจ (จากตัวहेงาล้านนา) ส่วนลักษณะการคลายอลูมิเนียมนำมาประดับรอบตัวฐานทางด้านล่างของชุดที่นั่ง (ลวดลายเครือเถา จากลวดลายพันธุ์พฤกษา) เป็นการนำเอาวัสดุศิลปหัตถกรรมที่ต่างชนิดกัน รวมถึงภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์งานแตกต่างกัน แต่มีคุณค่าและความงามมาประยุกต์ใช้ ให้เกิดแนวทางการคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่สามารถอยู่ร่วมกันได้ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีรูปแบบที่นำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน

ผลการศึกษาชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางการพัฒนาสามารถอธิบายตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเบื้องต้น (Industrial crafts design framework) ได้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)
ผลการวิเคราะห์การออกแบบสร้างสรรค์จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

1.1 เครื่องเรือนเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัย โดยในการออกแบบจะเน้นถึงลักษณะความงามของการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ชีวิตและความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชน เป็นการนำเอาตัวहेงาล้านนามาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการ

พัฒนา แต่ปรับให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ สามารถใช้งานและตกแต่งพื้นที่ได้ การออกแบบได้มีการแบ่งสัดส่วนและการจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่ใช้ คือวัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาและการดุนลายอลูมิเนียมมาใช้ตกแต่ง เป็นวัสดุปิดผิวให้เกิดความงามที่ชัดเจน

1.2 การออกแบบเครื่องเรือนจะมีลักษณะการปล่อยพื้นที่ว่างบางส่วน เพื่อให้มองเห็นลักษณะ โครงสร้างของตัวเครื่องเรือนและโครงสร้างหาวยขนาดต่างๆ ที่อยู่ภายใน เนื่องจากในการออกแบบต้องการให้มี ส่วนที่ลดทอนความแข็งแกร่งของรูปทรง และเป็นการลดความแน่นของลวดลายที่ทำการดูลายอลูมิเนียม ไม่ให้เห็นถึงลวดลายที่มากจนเกินไป โดยลักษณะดังกล่าวเป็นการออกแบบพื้นที่ว่างของเครื่องเรือน เพื่อเป็นการลดความหนาแน่นของความแข็งแกร่งได้ ซึ่งในส่วนของการปล่อยพื้นที่ว่างนั้นยังคงทำการออกแบบให้ เป็นลักษณะตัวเหงา ที่เห็นเพียงมิติขอบนอกเท่านั้น เว้นและปล่อยพื้นที่ว่างให้เป็นรูปตัวเหงาเพื่อมองเห็นถึง ลักษณะโครงสร้างที่อยู่ภายในได้ โดยการออกแบบได้ใช้วัสดุหาวยหลายขนาด ทำการเจาะรูแล้วสอดหาวยเส้น เล็กให้เป็นชั้นเดียวกัน เพื่อให้รูปทรงที่ได้ของโครงสร้างภายในคล้ายกับตะกร้า ดังนั้นในการออกแบบโครงสร้าง ภายในจึงต้องพิถีพิถันในการผลิต เพื่อให้เมื่อเว้นหรือปล่อยพื้นที่ว่างนั้น จะเห็นถึงความงามของโครงสร้างได้อย่างชัดเจน และเป็นแนวเส้นระนาบเดียวกันได้อย่างสวยงาม

1.3 ด้านล่างมีการออกแบบขายื่นออกมาเล็กน้อยที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดความผิดเพี้ยนไปจากแบบเดิม เนื่องจากการวางอาจมีพื้นที่ไม่เรียบ ทำให้เวลานั่งจะไม่มั่นคง จึงทำการแก้ไขปัญหา โดยขาแต่ละส่วนทำหน้าที่ เป็นตัวรับน้ำหนักทั้งสิ้นที่สุด ทำให้พื้นที่ไม่เรียบเสมอกันสามารถจัดวางได้ และไม่เกิดอันตรายขณะเวลาใช้งาน

2. รู้ลึกศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

2.1 เลือกใช้วัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาชนิดเกลียวในการออกแบบ เพื่อให้การ
 จักสานผักตบชวานั้นออกมาจะมีมิติความถี่ ลวดลายที่มีความประณีต ละเอียดยิ่งและมีความ
 หนาแน่นของการสาน เห็นถึงรูปร่าง รูปทรงที่ชัดเจนของตัวเหงาได้ ใช้การมัดย้อมทำสี
 ของผักตบชวาสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิม และการออกแบบเลือกใช้สีน้ำตาลแดง
 ในการย้อมผักตบชวากับเครื่องเรือนในส่วนของที่นั่ง สืบจากแท้จริงแล้วสีแดงและสีดำ
 เป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอก

และแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีนํ้าตาลแดงจึงเป็นสีที่ยังคงมีเนื้ของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่ออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

2.2 การดุนลายอลูมิเนียมใช้ลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พฤกษา มาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลวดลายประดิษฐ์เป็นแถบพลิ้วประกอบ ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายล้านนาที่ได้อิทธิพลจากลวดลายประดับแบบจีน และในการออกแบบลายยังมีดอกบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต อีกทั้งยังเป็นลวดลายสื่อได้ถึงธรรมชาติที่มีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี วัฒนธรรม และลักษณะการทำงานของชุมชนถนนบ้านวัวลายแบบดั้งเดิมอีกด้วย โดยการทำสวัสดุลูมิเนียมจะเป็นลักษณะของการรุ่มดำ เป็นการเน้นให้เกิดความงามตามรอยการดุนลายและขัดเงาส่วนที่มีความมันวาวให้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงเนื้อของตัววัสดุได้อย่างเต็มที่

2.3 การออกแบบในสไตล์ล้านนาใช้ลักษณะโครงสร้างและความงามของตัวเหงา มาเป็นแรงบันดาลใจ เนื่องจากตัวเหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและมัดตัวจากจุดศูนย์กลาง วงก้นรอบตัววัดมีของวงกลมทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ ซึ่งตัวเหงาในลายไทยนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงนกสามตัว เป็นลายที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้างขมวดกันหอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกบและด้วยยอดของลายกนก ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นที่รองรับน้ำหนักเหมาะสมกับการออกแบบกับเครื่องเรือน โดยตัวเหงารวมถึงงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนา นั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่ อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอึดเอนอดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ ซึ่งรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรมงานปูนปั้นตามวัดวาอาราม เป็นต้น

2.4 โครงสร้างเครื่องเรือน เล่นระดับให้มีความสูง - ต่ำ การลดหลั่นของที่นั่งให้เป็นมิติ ไม่เท่ากัน สอดคล้องกับแนวทางของศิลปะล้านนาในการพัฒนางานออกแบบที่จะมุ่งเน้นรูปทรงที่ปรากฏ เป็นลักษณะของการมองไกลเพื่อความเด่นชัดมากกว่ารายละเอียด

ความถูกต้องของเรื่องสัดส่วน กล่าวคือเป็นการมองไกลเพื่อความเด่นชัด ซึ่งเรียกว่า Long Shot โดยงานทางด้านประติมากรรมล้านนาจะสนใจเรื่องของฟอร์มมาก กว่าความถูกต้องทางกายภาพ ทำให้การออกแบบสามารถดึงบริบทดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาให้มีจุดเด่นแปลกใหม่และน่าสนใจได้ อีกทั้งลักษณะรูปแบบทางสถาปัตยกรรมล้านนานั้น จะมีลักษณะการออกแบบเป็นแบบ Human Scale คือจะไม่มีขนาดใหญ่โตมโหฬาร มีลักษณะการออกแบบที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ ซึ่งเป็นบุคลิกที่สำคัญของชาวล้านนา ซึ่งมีความแตกต่างกับวัฒนธรรมคลาสสิกอย่างจีน อินเดีย หรือแม้แต่ นครวัด ที่เรียกว่า Imperial Scale ที่เน้นความใหญ่โตในการออกแบบ ในการออกแบบทำการเล่นมิติ สูง – ต่ำ ออกเป็นสามส่วน ซึ่งแต่ละที่นี้จะมีขนาดความสูงที่ไม่เท่ากันแต่ยังคงสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน สามารถนั่งได้ตามหลักการของกายภาพสรีระของมนุษย์ ซึ่งขนาดความสูงที่ได้ออกแบบนั้นจะมีทั้งหมดสามระดับคือ ขนาดความสูง 35 ซม., ขนาดความสูง 40 ซม.และ ขนาดความสูง 45 ซม.

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญความสามารถของคนในชุมชน)

3.1 วัสดุและกลุ่มชุมชนที่ใช้ในการทดลอง ในการออกแบบสร้างสรรค์ครั้งนี้ มีทั้งสิ้น 2 กลุ่มได้แก่

1) ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย ต.บ้านถวาย อ.หางดง จ.เชียงใหม่ มาเป็นแหล่งความรู้ เนื่องจากที่ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย มีการผลิตงานศิลปหัตถกรรม การผลิตเครื่องเรือนที่ใช้ผักตบชวาเป็นวัสดุหลักในการผลิตงานอย่างมากมาจนเป็นสถานที่ท่องเที่ยว และจัดจำหน่ายสินค้าจากผักตบชวาที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งในประเทศไทย ซึ่งผักตบชวาเป็นวัชพืชประเภทลอยน้ำมีความคงทนต่อดินฟ้าอากาศและมีการแพร่พันธุ์เจริญเติบโตได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ในปัจจุบันมีผักตบชวาล่องกระจายไปตามแม่น้ำทั่วไป และขยายพันธุ์เป็นจำนวนมาก อันเป็นปัญหา อุปสรรคต่อการคมนาคมทางน้ำและการระบายน้ำทางชลประทาน แต่วัชพืชน้ำอย่างผักตบชวาก็สามารถนำมาแปรรูปเป็นวัสดุเส้นใยพืชจากธรรมชาติที่ตีเย็บเช่นเดียวกัน เนื่องจากสามารถนำไปใช้ทำงานหัตถกรรมเครื่องจักสานได้

2) ศูนย์ศิลปหัตถกรรมงานคุณลายเครื่องเงินและอลูมิเนียม ถ.วัวลาย ต.หายยา อ.เมือง จ.เชียงใหม่ มาเป็นแหล่งความรู้ เนื่องจากในอดีตที่ผ่านมาเครื่องเงินวัวลายเป็น

กลุ่มศิลปหัตถกรรมผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน ซึ่งปรากฏหลักฐานตั้งแต่ครั้งพญามังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ และได้มีความสัมพันธ์อันดีกับเมืองพุกาม จึงมีการเจรจาขอช่างฝีมือมายังเมืองเชียงใหม่เพื่อฝึกเป็นอาชีพเสริมให้กับประชาชน ด้วยเหตุนี้เองทำให้เชียงใหม่มีช่างหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับการฝึกฝน และมีการสืบทอดต่อกันมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำเครื่องเงินของช่างบ้านศรีสุพรรณผู้ดีชั้นเงิน จะสลักลวดลายบนชิ้นเงิน เป็นช่างในคุ้มหลวงเมืองเชียงใหม่ในอดีตและได้นำมาถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องให้ลูกหลานจนสามารถเป็นช่างฝีมือ จนเป็นที่ได้รับการยอมรับมาจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นผลิตภัณฑ์เครื่องเงินและอลูมิเนียมในถนนวัวลาย จึงถือว่าเป็นแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องเงินและอลูมิเนียม ที่ขึ้นชื่อว่ามี ความสวยงาม เป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียงระดับประเทศ ซึ่งในปัจจุบันผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าของเครื่องเงินและอลูมิเนียม ในจังหวัดเชียงใหม่ นั้น จึงมีความต้องการพัฒนาและปรับปรุง เปลี่ยนแปลงรูปลักษณะไปตามยุคสมัย เพื่อเพิ่มความสนใจต่อผู้บริโภคในปัจจุบัน เช่นเดียวกัน

3.2 การออกแบบเครื่องเรือน ใช้การจักสานแบบขัดลายหนึ่งในการออกแบบ เพื่อให้เครื่องเรือนนั้นมีความแข็งแรงของโครงสร้าง อีกทั้งในการออกแบบส่วนที่เหลือของเครื่องเรือนจะมีการผสมผสานใช้วัสดุจากสองชนิด มาตกแต่งเพิ่มเติมจึงไม่ควรทำให้วัสดุที่นำมาใช้เกิดความโดดเด่นหรือมีรายละเอียดมากเกินไป และแย่งกันเป็นจุดเด่น ทำให้งานเสียหลักการจัดองค์ประกอบในเรื่องความงามโดยรวม

3.3 ในการดูแลอลูมิเนียมจะใช้อลูมิเนียมเบอร์ 18 และเบอร์ 17 ในการผลิตดูแลลวดลายของชิ้นงานในการออกแบบเครื่องเรือน เป็นอลูมิเนียมลักษณะแบบหนา ที่เป็นที่ยอมรับใช้ในการดูแลลวดลายแบบนูนต่ำ ไม่ทะลุถึงกันและลวดลายที่ใช้ในการดูแลจะใช้ลักษณะลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธุ์พุกาษา

4. ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม

เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลง และความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม 4 ส่วน ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงวัสดุ ทำการจักสานผักตบชวาขึ้นรูปวางรูปทรงเป็นตัวแหาแทนลวดลายปูนปั้น, เปลี่ยนการแกะลายไม้ในอดีตสู่การดูแลอลูมิเนียม (โดยใช้วิธีการทำ Mold ไม้กลึง เคลือบชั้นในการผลิต) 2) การเปลี่ยนแปลงหน้าที่ จากลักษณะรูปแบบอาคารภาคเหนือ ที่มีการเล่นมิติผสมตกแต่งลายปูนปั้นตัวแหาและลาย

ไทยล้านนาที่ระดับวิหาร เข้าสู่การออกแบบชุดเก้าอี้สตูล 3) การเปลี่ยนแปลงรูปแบบจากรูปแบบตัวเหงาประดับอาคาร สู่รูปแบบการสร้างเพื่อเกิดประโยชน์ใช้สอย (การนั่ง) มีการปรับเปลี่ยน ดัดทอน เพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการใช้งาน และ 4) การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสม การปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้วัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ เป็นการสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต ทำการออกแบบเครื่องเรือนเป็นลักษณะสามที่นั่ง และส่วนกลางจะเป็นจุดเชื่อมต่อที่นั่งทั้งสามส่วน โดยทำการออกแบบส่วนเชื่อมต่อเปรียบเสมือนโต๊ะกลางและใช้วัสดุไม้ปิดผิวด้านบน เนื่องจากการออกแบบลักษณะการใช้งานตรงส่วนกลาง ของแกนเชื่อมต่อ เป็นบริเวณที่ว่าง และไม่ได้ใช้ประโยชน์จึงทำการออกแบบให้มีลักษณะ Design + Function เพื่อให้สามารถใช้วางของ สัมภาระหรือสิ่งต่างๆ ได้ระหว่างการเดินทางหรือการนั่งพักผ่อน เมื่อส่วนกลางของชุดเครื่องเรือนเป็นโต๊ะกลาง ทำให้เมื่อเวลาแยกชิ้นส่วนของชุดที่นั่งออกทั้งหมด ทำให้ลักษณะการใช้งานในส่วนต่างๆ เปลี่ยนไป สามารถเป็นชุดเก้าอี้สตูล สามที่นั่งที่เป็นอิสระต่อกันสามารถจัดวางได้หลากหลายเพื่อให้สามารถจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับพื้นที่ และจากออกแบบดังกล่าวนี้สามารถที่จะนำเอาทุกชิ้นของชุดที่นั่งมาประกอบเข้าด้วยกันได้ทั้งหมด ถึงแม้ว่าขนาดสัดส่วนความสูงของแต่ละชุดที่นั่งนั้นจะมีขนาดที่แตกต่างกัน แต่การออกแบบได้ออกแบบแก้ไข ปรับปรุง ให้มีจุดตัวเชื่อมต่อมีระดับความสูงที่ปรับมาเท่ากันทำให้การประกอบ การเชื่อมต่อของชุดเครื่องเรือนสามารถประกอบกันได้อย่างพอดี สวยงาม อีกทั้งเวลาประกอบให้กลายเป็นชุดเก้าอี้ยาวนั้นระดับความสูงของชุดที่นั่ง ที่มีขนาดสัดส่วนไม่เท่ากันทำให้เกิดมิติ สูง-ต่ำของชุดเก้าอี้ที่สวยงาม แปลกตาและน่าสนใจ ทำให้มองเห็นม้านั่งที่มีการเล่นระดับอย่างชัดเจน ซึ่งในการประกอบแบบสามารถนำมาประกอบกันได้ทุกชิ้นของชุดที่นั่งและโต๊ะกลาง ทำให้เกิดรูปแบบที่ได้หลากหลายได้

5. ผลการประเมินการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (การออกแบบชุดเก้าอี้ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรมล้านนา (LAN-THREE))

จากงานศึกษาและพัฒนาการนำเอาเส้นใยพืชผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องเรือนในสไตล์ล้านนา (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2555) ได้ศึกษาจากแบบสอบถาม กลุ่มผู้ผลิตจำนวน 50 คน (สุ่มแบบจำเพาะเจาะจง) ผู้จำหน่ายจำนวน 50 คน (สุ่มแบบจำเพาะเจาะจง) และกลุ่มนักท่องเที่ยว ผู้บริโภคประชาชนในท้องถิ่น และผู้สนใจในตัวของผู้ผลิตภัณฑ์ จำนวน 900 คน (ใช้การสุ่มแบบบังเอิญ / ไม่อิงความน่าจะเป็น) รวมทั้งสิ้น 1,000 คน ได้ผลดังนี้ ด้านลักษณะความแปลกใหม่ในการออกแบบ ($\bar{x} = 4.33$, $SD = 0.62$) อยู่ในระดับดี, ด้านลักษณะการเลือกวัสดุในท้องถิ่นเข้ามาประยุกต์ใช้ประโยชน์และเป็นวัสดุในการออกแบบ ($\bar{x} = 4.29$, $SD = 0.65$) อยู่ในระดับดี และด้านประสิทธิภาพการใช้งานและประโยชน์ใช้สอย ($\bar{x} = 4.18$, $SD = 0.59$) อยู่ในระดับดี (โดยการประเมินมุ่งเน้นเพียงแต่กลุ่มผู้บริโภคทั่วไป และสอบถามเพียงความชื่นชอบ ความสวยงาม น่าสนใจ รูปแบบการประยุกต์ใช้วัสดุและเทคนิควิธีเป็นสำคัญ จึงทำให้การประเมินไม่ได้มองถึงภาพรวมที่ต้องนำไปศึกษากับบริบทอื่นๆ ได้อย่างครอบคลุม)

6. ผลที่ได้รับจากการออกแบบและพัฒนา

6.1 การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม จากการนำผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียม ให้เป็นกรณีศึกษาในการที่จะนำเอาวัสดุที่มีอยู่ในชุมชนและท้องถิ่นที่มีชื่อเสียงในจังหวัดเชียงใหม่ มาออกแบบและประยุกต์การใช้วัสดุร่วมกันให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่นำเสนอ โดยยังคงมีความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน และการอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นอันได้แก่การจักสานผักตบชวาในชุมชนบ้านถวายและการดุนลายอลูมิเนียมในชุมชนถนนวัวลาย รวมถึงการสร้างโอกาสส่งเสริมและเพิ่มรายได้ให้แก่ท้องถิ่น

6.2 เรียนรู้การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม ที่ต้องนำเอาวัสดุทั้ง 2 ชนิดมาประยุกต์และพัฒนางานออกแบบร่วมกัน เพื่อทราบถึงข้อจำกัดของวัสดุ เอกลักษณ์ และลักษณะเฉพาะ และขั้นตอนในการผลิต ก่อนนำมาออกแบบและสร้างสรรค์ รวมถึงต้องคำนึงถึงปัจจัย ขั้นตอนในกรรมวิธีการผลิต รูปแบบลักษณะของการประยุกต์และวัสดุประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องอีกด้วย

6.3 เข้าใจลักษณะแบบอย่างโดยใช้มรดกทางวัฒนธรรมล้านนา เข้ามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์การออกแบบ เข้าใจถึงลักษณะข้อมูลเบื้องต้นของการออกแบบ

และศิลปะของสมัยล้านนา เพื่อนำมาประยุกต์ ปรับปรุง หารูปลักษณ์และเลือกลักษณะเด่นที่น่าสนใจให้เข้าสู่กระบวนการออกแบบให้เป็นสไตล์ล้านนาประยุกต์ นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้

6.4 เรียนรู้ลักษณะแนวทางในการประยุกต์และพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์สินค้าหัตถกรรมประเภทอื่นๆ ให้มีความแปลกใหม่ และมีลักษณะที่แตกต่างกันโดยใช้การศึกษาสัดส่วน ปริมาณในการประยุกต์วัสดุและการผสมผสานที่แตกต่างกัน อาจมีการเพิ่มหรือลด ตัดทอนสัดส่วนที่ต้องการออกแบบร่วมกันได้ ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายและได้ผลงานจากวัสดุทรัพยากรที่มีอยู่ รวมถึงภูมิปัญญาในท้องถิ่นตามความเหมาะสมของสังคม ยุคสมัยที่เปลี่ยนไปตามกลุ่มผู้บริโภคหรือกลุ่มเป้าหมายได้

การวิเคราะห์ข้อดี และจุดอ่อน หลักการของกรอบแนวคิด

การวิเคราะห์ข้อดี และจุดอ่อน หลักการของกรอบแนวคิดที่นำมาใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางการออกแบบและพัฒนา ถึงข้อมูลหรือแนวคิดที่ต้องนำมาเพิ่มในการสนับสนุน และมีจุดใดต้องมีการปรับปรุงชุดข้อมูล เพื่อให้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมนั้นสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยได้วิเคราะห์ออกมาเป็นตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 การสรุปผลการวิเคราะห์กรอบแนวคิด ผ่านผลงานการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	จุดอ่อน ที่ต้องปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม
1. กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สามารถนำไปใช้เป็นชุดข้อมูล และกำหนดประเด็นในการศึกษาได้ มีการแจกแจงให้เห็นถึงความสำคัญของแต่ละชุดข้อมูล เพื่อนำไปใช้ค้นคว้าสิ่งที่ต้องการศึกษาและนำเข้าสู่วิธีการออกแบบได้	1. กรอบแนวคิดยังไม่มีกรอบครอบคลุมชุดข้อมูล และประเด็นการกำหนดแนวทางได้อย่างครบถ้วน เนื่องจาก ในการพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมนั้น มิได้มีเพียงการนำไปใช้แค่การออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานใหม่ๆ เท่านั้น หากแต่ในการพัฒนาต้องสามารถที่จะระบุได้ว่า ออกแบบมา เพื่อวัตถุประสงค์ใดมีปัจจัยและเงื่อนไขใดต้องพิจารณา ตัวอย่างเช่น

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	จุดอ่อน ที่ต้องปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม
2. กรอบแนวคิด มีการเรียงลำดับความสำคัญของชุดข้อมูล สามารถให้ผู้สร้างสรรค์ ค้นคว้าข้อมูลและเรียงลำดับความสำคัญได้อย่างเหมาะสม 3. เป็นการริเริ่มกรอบแนวคิด การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ให้ผู้ที่ออกแบบสร้างสรรค์ และผู้ที่สนใจสามารถนำชุดข้อมูลไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาได้ 4. กรอบแนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีการวิเคราะห์และการตีความในการนำมาใช้ สู่การออกแบบสร้างสรรค์ได้ดี ครอบคลุมองค์ประกอบของสิ่งที่ต้องการศึกษา โดยมีการถอดชุดองค์ความรู้จากชุดข้อมูลและการกำหนดประเด็นออกมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ทั้งรูปแบบรูปทรงของตัวהל้า นนา, รูปแบบศิลปกรรมล้า นนา ทั้งสี สัน, รูปร่างรูปทรง, ลวดลาย, วัสดุ และเทคนิคในงานหัตถกรรม, ลักษณะทางสถาปัตยกรรมล้า นนา และชุดความเชื่อ ความเป็นมาของสิ่ง ที่นำมาใช้ (วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุ สิ่งของ)	1.1 การออกแบบเพื่อการศึกษา และ แวดวงวิชาการ (การนำแนวคิดทางวัฒนธรรม-ภูมิปัญญาสู่การออกแบบสร้างสรรค์ ให้เกิดการพัฒนาไปพร้อมกับการอนุรักษ์ ให้เกิดการดำรงอยู่อย่าง เป็นพลวัตของ วัฒนธรรมในสังคมปัจจุบัน, ให้เกิดผลงานทาง วิชาการ การเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค, เกิด บทความวิจัยและบทความวิชาการ ตำรา อัน เป็นตัวอย่างการศึกษา ให้เกิดข้อมูลที่เชื่อถือได้ และแนวคิดการพัฒนาแก่ผู้ที่สนใจให้เกิด ประโยชน์ เป็นตัวอย่างที่เหมาะสมในการปฏิบัติ งานในครั้งต่อไป) 1.2 ออกแบบเพื่อการจัดจำหน่ายในเชิง พาณิชย์ (เป็นสินค้าเชิงวัฒนธรรม, เป็นการ นำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่ การปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อการจำหน่าย, เป็นการ ออกแบบสินค้า ของหน่วยงานภาคเอกชน) ซึ่ง ส่วนมากเป็นการออกแบบ ที่ไม่มีความซับซ้อน มากนัก สามารถผลิตได้จำนวนมาก ง่ายต่อการ ผลิต แต่รูปแบบผลงานต้องมีเอกลักษณ์ส่วนใด ส่วนหนึ่งสื่อถึงการใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ได้ เป็นการสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มี ความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการ พิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้าน โดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรม ดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลาย อัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้ง อดีต

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	จุดอ่อน ที่ต้องปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม
5. เป็นแนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลงานหัตถอุตสาหกรรมจากการรวมกลุ่มการสร้างสร้างสรรค์ (การสนับสนุนการร่วมมือกันในการสร้างสรรค์) ระหว่างเทคนิคการจักสาน และการดูแลลายอลูมิเนียม รวมถึงการค้นหาแนวคิดการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ด้วยวิธีการใหม่ๆ เป็นลักษณะการต่อยอดจากกรรมวิธีการผลิตเดิมของชุมชน (เช่น การดูแลอลูมิเนียมเมื่อทำการดุนลาย วัสดุอลูมิเนียมจะมีการหดลง ทำให้ลวดลายที่ออกแบบไม่ครบตามที่กำหนดไว้ จึงทำการคิดค้นการสร้าง Mold จากไม้ เป็นรูปทรงที่ออกแบบ ซึ่งมีการลดขนาดด้านข้างลง 1-2 ซม. เพื่อนำชิ้นมาติดโดยรอบแล้วจึงทำการดูแลอลูมิเนียมไปพร้อมๆ กับการวาดลาย สรุปคือเปลี่ยนจากการดูแลลายเป็นแผ่นจากการวางพื้น เป็นการดูแลลายไปเรื่อยๆ ตาม Form ที่กำหนดเป็น 3 มิติ, การหาวิธีการประกอบแบบให้เก๋อี้ทุกตัวและโต๊ะสามารถเชื่อมต่อกันได้เป็นต้น) 6. ส่งเสริมการเรียนรู้เทคนิควิธีการใหม่ๆ ให้แก่ชุมชน	1.3 ออกแบบเพื่อใช้ในการจัดแสดงผลงานเชิงศิลปะและการออกแบบ (เป็นแนวคิดการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้เกิดเป็นผลงานทางศิลปะ เน้นเรื่องความงาม ความรู้สึก หรือการตีความหมายของผู้ออกแบบ หรือศิลปิน) 1.4 ออกแบบเชิงพัฒนาชุมชนและสังคม (เป็นการออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพชุมชน ให้ชุมชนได้เกิดการเรียนรู้ เข้มแข็งและพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืน ซึ่งต้องสอดคล้องกับหน่วยงานจากภาครัฐในการสนับสนุนการได้มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.), การได้รับการสนับสนุนงานวิจัยจาก สกว. ฝ่าย 4 งานวิจัยเพื่อชุมชนและสังคม) 1.5 ออกแบบงานสร้างสรรค์สำหรับหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP (เป็นการออกแบบและพัฒนาสำหรับการส่งเสริมผลิตภัณฑ์หัตถกรรมชุมชนให้สามารถนำไปจัดจำหน่ายทั้งในประเทศและต่างประเทศ เน้นหนักการคัดกรองสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ให้อยู่ในมาตรฐานตามคณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์แห่งชาติ (กอนตผ), การจัดกลุ่มระดับผลิตภัณฑ์ (Product Level), การคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย (OTOP Product Champion : OPC))

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	จุดอ่อน ที่ต้องปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม
7. ในกรอบแนวความคิดมีความเหมาะสมในหัวข้อเรื่อง ความรู้สึกศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม และการศึกษาเรียนรู้วิถีทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน) รูปแบบในงานศิลปหัตถกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ นั้นเกิดจากการสร้างสรรค์งานใน 2 ลักษณะคือ 1. การสร้างงานเพื่อ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ 2. การสร้างงานเพื่อประโยชน์ใช้สอย ซึ่งทั้ง 2 หัวข้อนี้จะเป็นตัวกำกับ และมองเห็นถึงความเหมาะสมในการนำวัฒนธรรม และ ภูมิปัญญาไปใช้สร้างสรรค์ เนื่องจากวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้มิควรทำลายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคหรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย (เพราะวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ต้องใช้เวลาสั่งสมหลายชั่วอายุคน ต้องใช้ทักษะของช่างขัดเกลาให้เกิดความสมบูรณ์)	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 เช่นการออกแบบฐานพระพุทธรูป, การออกแบบตู้ใส่หนังสือสำหรับสมุดโบราณ หรือตู้สำหรับใส่วัตถุต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	จุดอ่อน ที่ต้องปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม
	สอดคล้องกับสิ่งที่เป็นอย่างนั้นๆ หรือการออกแบบชุดเครื่องเรือนในสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้น เช่น หอคำนหลวง จ. เชียงใหม่, พิพิธภัณฑ์, หอจดหมายเหตุ เป็นต้น) ซึ่งประเด็นที่กล่าวมาทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีปัจจัย และเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการออกแบบและพัฒนาทั้งสิ้น ต้องทำความเข้าใจและศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำมาใช้พัฒนาและปรับปรุงกรอบแนวคิดต่อไปให้ครบในทุกมิติ 2. ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (การออกแบบชุดเก้าอี้ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรมล้านนา (LAN-THREE)) ที่ได้จากการใช้กรอบแนวคิด เป็นงานลักษณะการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่การออกแบบในลักษณะทางด้านศิลปะ (Art) หรืองานที่เป็น Unique Design แม้ว่าผลงานที่ได้จะมีการศึกษาเรียนรู้การนำวัฒนธรรม และภูมิปัญญามาใช้ในการพัฒนา แต่ก็เหมาะที่จะเป็นผลงานทางศิลปะ มากกว่าการออกแบบซึ่งผลงานลักษณะนี้ เหมาะสมกับการเรียนรู้ทางการศึกษา ทางวิชาการ และการออกแบบสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรม (การออกแบบสำหรับสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง อันเป็นผลจากการจัดการความรู้ อาทิ พิพิธภัณฑ์ และสถาปัตยกรรมประจำชาติ (หอคำนหลวง จ. เชียงใหม่ หอประชุมทองวัฒนธรรมและประเพณี) เป็นต้น งานดังกล่าวได้รับการ

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	จุดอ่อน ที่ต้องปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม
	ประเมินกับกลุ่มนักวิชาการได้ในระดับที่ดี และเห็นว่ามีประโยชน์ต่อวงการวิชาการ เป็นแนวคิดการพัฒนาที่น่าสนใจ แต่ในมุมมองของหน่วยงานทางภาครัฐ หน่วยงานภาคเอกชน ผู้ประกอบการ และประชาชนทั่วไป ไม่สามารถมองเห็นถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับหน่วยงาน และตนเอง ว่าจะนำไปใช้ในส่วนใดให้เกิดประโยชน์ที่สุด อันเป็นจุดที่คลุมเครือหาคำตอบที่ชัดเจนไม่ได้ 3.แนวคิดคันไซ (Kansai) ในการปฏิบัติงานนั้น ไม่ได้เกิดประโยชน์ที่แท้จริงเท่าใด เนื่องจาก 3.1 เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ทางการแพทย์ เช่น เครื่องตรวจคลื่นไฟฟ้าสมอง การตรวจอีอีจี (Electroencephalography: EEG) เป็นการรับรู้เชิงลึกจากสมองโดยตรง เพื่อตรวจสอบความรู้สึกนึกคิดมีราคาที่สูงและเคลื่อนย้ายได้ยากต่อการนำไปใช้ประเมินกับกลุ่มตัวอย่างที่ทำการคัดเลือก (ต้องประเมินทีละคน และอ่านค่าที่ได้รับทีละครั้ง) ซึ่งถ้าต้องการใช้จริงต้องสามารถนำกลุ่มตัวอย่างที่ทำการคัดเลือกไปยังสถานที่จัดวางของเครื่อง EEG ได้ เช่น โรงพยาบาล เป็นต้น ส่วนที่เหลืออีก 4 ข้อได้แก่ การรับรู้จากการเคลื่อนไหวทางสายตา การมอง (Eye Movement), การรับรู้จากการแสดงออกทางสีหน้า (Face Expression), การรับรู้จากคำพูด (Word) และการรับรู้จากทัศนคติ การกระทำ

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	จุดอ่อน ที่ต้องปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม
	การแสดงออก (Attitude Action) สามารถออกแบบเครื่องมือในงานวิจัยได้ ทั้งการสังเกต (การมอง สีหน้า การแสดงออก), การสัมภาษณ์ (ทัศนคติ), การประชุมกลุ่มย่อย หรือการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเป็นต้น 3.2 ในการประเมินทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิดต้องเข้าใจว่าในงานวิจัยนั้นๆต้องการประเมินอะไร และใครเป็นผู้ประเมิน เช่นประเมินข้อมูลในเชิงวิชาการ, การประเมินการนำไปพัฒนากับหน่วยงานภาครัฐ, การประเมินกับประชาชนชนทั่วไปสำหรับการจำหน่าย หรือการประเมินเกี่ยวกับความสวยงามทางศิลปะ ทั้งนี้ในการประเมินต้องตรวจสอบให้ชัดเจนว่าตรวจสอบประเมินด้านใด เช่นด้านความเข้าใจ ความเชื่อ ด้านประโยชน์ใช้สอย หรือด้านการนำภูมิปัญญาไปใช้ต่อยอด เป็นต้น 3.3 แนวความคิดของคนญี่ปุ่น และคนไทย ไม่เหมือนกัน (ความงามของคนญี่ปุ่นกับคนไทยไม่เหมือนกัน, ความเข้าใจของเรากับคนญี่ปุ่นก็ไม่เหมือนกันเช่นกัน) ดังนั้นการนำเอารูปแบบการประเมินมาใช้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ ยังสามารถหาวิธีการประเมินได้อย่างหลากหลายตามระเบียบวิธีวิจัย เพราะการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ ในรายละเอียดมีชุดข้อมูลจำนวนมากซึ่งเป็นแนวคิดของคนไทย ซึ่งควรต้องประเมินตามแนวทางความเข้าใจแบบไทยเช่นกัน)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	จุดอ่อน ที่ต้องปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม
	4. ภาพรวมความเข้าใจของผู้บริโภค ที่มีต่อผลงานออกแบบสร้างสรรค์ ค่อนข้างเข้าใจได้ยาก ถ้าเป็นประชาชนที่ไม่มียุทธศาสตร์หรือไม่มีความเข้าใจเบื้องต้น (เป็นผู้ใช้เพียงอย่างเดียว หรือไม่เข้าใจวัฒนธรรมล้านนา) อาจมีการสื่อสารที่ไม่ถูกต้องและเกิดความเข้าใจผิดได้ เหตุที่ต้องมีความเข้าใจเนื่องจาก ถ้าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเมื่อถูกนำไปใช้แล้วมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไม่ตรงกัน อาจส่งผลร้ายมากกว่าผลดีในอนาคต อันมาจากการสื่อสาร การส่งต่อข้อมูลหรือชุดข้อมูลสิ่งของผลิตภัณฑ์นั้นๆ ที่ได้รับการพัฒนา ชุดความเชื่อหรือวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของอาจถูกปรับเปลี่ยนไป ตามรูปแบบที่พัฒนา ทั้งมาจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของผู้ออกแบบ เพราะวัฒนธรรมเป็นของทุกคน สืบเนื่องจากไม่มีการแบ่งสัดส่วนการทำงาน จากรูปแบบงานที่เป็นต้นตำรับ และรูปแบบงานที่ต้องต่อยอด พัฒนา 5. ผลงานที่นำแนวคิดวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นชุดข้อมูล หรือประเด็นเพื่อนำมาสู่การออกแบบ ต้องมีการตรวจสอบให้ชัดเจนว่า เมื่อมีการปรับเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรงเดิมหรือเกิดเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม (มากหรือน้อยเท่าไร) ส่งผลต่อความเป็นอัตลักษณ์ของสิ่งๆ นั้น และจะหลงเหลือชุดข้อมูลให้เกิดความเข้าใจเดียวกันได้ของคนในสังคมหรือไม่)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อดีของกรอบแนวคิดเบื้องต้น	จุดอ่อน ที่ต้องปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติม
	6. จากผลงานที่ได้ ถ้าตอบตามวัตถุประสงค์ คือ การได้ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจและสามารถนำไปจัดจำหน่ายได้ ส่วนนี้อาจไม่ตอบโจทย์การทำงาน เนื่องจากการในการพัฒนาผลงานมีขั้นตอนการทำงานหลายส่วน และแต่ละส่วนก็มีวิธีการผลิตที่ซับซ้อน ทำให้ไม่สามารถควบคุมราคาต้นทุนในการผลิตได้และใช้เวลาในการผลิตที่นาน ดังนั้นในการออกแบบและพัฒนาดังกล่าวเหมาะสำหรับผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวความคิดการสร้างสรรค์ การค้นหาวิธีการผลิตงานศิลปหัตถกรรมในรูปแบบใหม่ การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้เป็นหลักการสำหรับการเรียนรู้ สร้างสรรค์และวงการการศึกษา มากกว่าจะนำไปผลิตเพื่อจัดจำหน่ายในกลุ่มของผู้ประกอบการและกลุ่มผู้บริโภค

อภิปรายผล

จากผลการสร้างกรอบแนวคิดออกแบบหัตถอุตสาหกรรม และการนำชุดกรอบแนวคิดนั้นสู่การทดลอง การวิเคราะห์ข้อมูลเกิดเป็นตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ (การออกแบบชุดเก้าอี้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรมล้านนา (LAN-THREE)) จะเห็นได้ว่ายังมีประเด็นและชุดข้อมูลที่ยังขาดตกบกพร่อง และมีเงื่อนไขอีกหลากหลาย ที่ต้องทำการนำสู่การพัฒนาชุดกรอบแนวคิดให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ไม่ว่ากรอบแนวคิดที่สร้างขึ้นนี้ไม่ถูกต้อง เพียงแต่ยังคงต้องมีข้อมูลและชุดทฤษฎีสำหรับนำเข้ามาเป็นองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการพัฒนา

สร้างสรรค์นั้นมีเป้าหมายที่แตกต่างกัน ผลการนำไปใช้จึงแตกต่างกันไปด้วย การที่จะมีเพียงกรอบแนวคิดเดียวและสามารถใช้ได้ทุกวัตถุประสงค์อาจเป็นเพียงการกำหนดที่ตายตัวเกินไป ทั้งนี้การออกแบบสร้างสรรค์เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรม การออกแบบเพื่องานวิชาการ การออกแบบเพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมเพื่อจัดจำหน่าย หรือเป็นการออกแบบเพื่อสืบสานภูมิปัญญา ซึ่งวัตถุประสงค์แต่ละอย่าง ย่อมต้องมีเงื่อนไขและชุดข้อมูลที่ต้องแตกต่างกันตามเป้าประสงค์หรือตัวชี้วัดของวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนานั้นๆ ซึ่งผู้เขียนสามารถกำหนดประเด็นและวัตถุประสงค์กว้างๆได้ 4 ประเด็นดังนี้

1. แนวคิดการจัดการวัฒนธรรม สู่การออกแบบสร้างสรรค์ (การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้) วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า เชิงวิชาการ งานวิจัย และการจัดการทางด้านวัฒนธรรม ให้ผลงานที่ได้รับการออกแบบเป็นเสมือนการส่งผ่านทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีการสอดแทรกลักษณะทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาอยู่ในตัวผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมอย่างลึกซึ้ง สามารถอธิบายลักษณะความเป็นมาเชิงลึกได้อย่างละเอียด แสดงถึงวัฒนธรรมที่นำมาจากต้นฉบับได้อย่างแยบยล ส่งผ่านชุดทฤษฎี ความเชื่อ วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของได้อย่างสมบูรณ์ (ให้ผลงานที่ได้สามารถสะท้อน อธิบายชุดความเชื่อและทฤษฎีที่แฝงมากับผลิตภัณฑ์ นับเป็นการส่งผ่านองค์ความรู้ของวัฒนธรรมผ่านวัตถุสิ่งของ) ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานการสร้างสรรค์เสมือนเป็นการส่งต่อองค์ความรู้ และสามารถที่จะสืบค้นในเชิงการจัดการวัฒนธรรมได้ในเชิงลึก ให้วัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีของชาติ ถูกส่งต่อได้อย่างถูกต้องไม่คลาดเคลื่อนและสามารถดำรงอยู่ได้ในสังคมปัจจุบัน

2. แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (เป็นการพัฒนา ที่ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์) วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า เชิงวิชาการ งานวิจัย สำหรับการนำไปใช้ในการออกแบบ และพัฒนาสร้างสรรค์ ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ให้เกิดเป็นผลงานที่สามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปต่อยอดให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ๆ แตกต่างไปจากเดิม เปลี่ยนแปลงรูปแบบงานหัตถกรรมให้เกิดความน่าสนใจ ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาที่หลากหลายสู่การออกแบบให้เหมาะสมกับยุคสมัยและใช้ได้จริงในสังคมปัจจุบัน การเลือกใช้วัสดุและเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันได้เหมาะสม การพัฒนาส่วนนี้จะเน้นการต่อยอด ปรับเปลี่ยน ผสมผสาน และดึงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญาของชาติ สู่การสร้างสรรค์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของผลิตภัณฑ์

นั้นๆ (นำวัฒนธรรม – ภูมิปัญญา สู่อการสร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจ) นับได้ว่าเป็นการศึกษาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในมุมมอง “เก่าแบบตามโลกและใหม่อย่างมีกาลเทศะ”

3. แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย (แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ Creative Economy) วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า สำหรับการออกแบบสินค้าทางวัฒนธรรมที่ใช้ในเชิงพาณิชย์ สำหรับห้างร้านบริษัท หรือวิสาหกิจชุมชน เป็นการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้เป็นส่วนหนึ่งทางด้านการตลาด ให้เกิดเป็นสินค้าที่สามารถจัดจำหน่าย เน้นการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ประโยชน์เพื่อสร้างเอกลักษณ์และเป็นจุดขายให้กับผลงาน แต่ยังคงกลืนอายรากวัฒนธรรมอันดีงาม และตามกระแสสังคมปัจจุบันไปพร้อมกัน โดยพิจารณาถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมของลูกค้าและการปฏิสัมพันธ์เชิงเศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาหรือการเมือง นำพาไปสู่ทิศทางการพัฒนาที่สมดุล ตะหนักถึงการอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืนของมนุษย์ สังคม และสิ่งแวดล้อม (เน้นการนำจุดเด่นในด้านวัฒนธรรมไปสู่ความสามารถในการผลิตสินค้าประเภทงานหัตถกรรมที่มีความหลากหลาย)

4. แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยการใช้หลักเกณฑ์จากหน่วยงานทางภาครัฐ วัตถุประสงค์ : เพื่อการศึกษา ค้นคว้า การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้แก่ชุมชน, วิสาหกิจชุมชน และกลุ่มผู้ทำงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ให้เกิดการพัฒนาสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของชาติ / 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 ต่อ ยอด ทั้งทุนในการสร้างสรรค์ การจัดแสดงสินค้า และสถานที่ในการจัดจำหน่าย ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2552). การศึกษาและพัฒนากำหนดเส้นใยพืชผักตบชวา มาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องเรือนใน สไตล์ล้านนา. ลำปาง: สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง: วิจัยได้รับการสนับสนุนจากกองทุน วิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2552.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2560, กรกฎาคม – ธันวาคม). พัฒนาด้านการออกแบบ ผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. วารสาร ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 9(2): 333-366.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2563, มกราคม – มิถุนายน). แนวคิดการนำมิติทาง วัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สืบสน. ใน วารสารสถาบันวัฒนธรรม และศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 21(2): 20-41.
- กุศล พิมพันธุ์ศรี. (2554). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วยวิศวกรรมคั่นไซ New Product Development Using Kansei Engineering. การประชุมวิชาการ ด้านการพัฒนากำหนดงานทางอุตสาหกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 2 (CIOD 2011). กรุงเทพฯ: คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2549). เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่อง โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา. โครงการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา. เชียงใหม่: คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2545). วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ: แอปป์พรีนติ้งกรุ๊ป.
- ศิริวัฒน์ แสนเสริม. (2547). "มิติทางวัฒนธรรมกับการออกแบบ" Design Education 2 รวมบทความทางวิชาการบทความวิจัยทางการออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

แสงอรุณ รัตกลีกร, นิจ หิณฐิระนันท์, จุลทัศน์ พยาฆรานนท์, ฉวีงาม มาเจริญ,
บุหลง ศรีกนก และเบญจมาศ แพทอง. (2551). **ลักษณะไทย วัฒนธรรมพื้น
บ้าน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด
(มหาชน).

Anitawati Mohd Lokman & Nagamachi. (2009). **DESIGN & EMOTION: THE
KANSEI ENGINEERING METHODOLOGY**. Malaysia: Faculty of
Computer and Mathematical Sciences, Universiti Teknologi MARA
(UiTM) Malaysia.