

ได้รับบทความ
Received
28/04/2025

แก้ไขบทความ
Revised
19/07/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
22/07/2025

01

**การศึกษากระบวนการทัศน์การออกแบบ
เพื่อนำมาใช้สร้างกรอบแนวคิด**

**การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่แนวคิดการสร้างสรรค์:
การออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม**

**A Study Design Paradigm for Applied to Construct
Industrial Crafts Design Framework to Creative Ideas:
Design Focus on Cultural Management**

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค¹
Kittipong Keativipak²

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., สาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
² Assistant Professor, Dr., Department of Industrial Crafts Design, Faculty of Fine and Applied Arts,
Thammasat University, Thailand (E-mail address: kittiponggak@gmail.com)

บทคัดย่อ

การศึกษากระบวนการต้นการออกแบบเพื่อนำมาใช้สร้างกรอบแนวคิด การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่แนวคิดการสร้างสรรค์ : การออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม เน้นหนักด้านการอนุรักษ์ การรักษารูปแบบทางวัฒนธรรม ประเพณี และกระบวนการภูมิปัญญาแบบดั้งเดิม เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการต้น แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวทาง การออกแบบหัตถกรรม แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา การจัดการความรู้ด้านวัฒนธรรม แนวคิดเชิงปรัชญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ และข้อมูลการออกแบบสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่เน้นลักษณะการจัดการทางวัฒนธรรมเป็นสำคัญ รวมถึงทดลองการสร้างสรรค์และประเมินผล ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้รับการกำหนดชุดข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้จากงานวิจัย

กระบวนการวิจัยได้แบ่งตามแผนการดำเนินงานเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1. การสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) คัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ปรัชญา งานศิลปหัตถกรรม การจัดการวัฒนธรรมและการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จำนวน 27 ท่าน รวมถึงการเข้าร่วมประชุมในงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหัตถอุตสาหกรรมทั้งภาครัฐและเอกชน เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้วิธีการ Content Analysis แบบ Coding Analysis 2. การประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์สำหรับการสร้างสรรค์ จากกลุ่มตัวอย่าง 500 คน ด้วยวิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มหน่วยงานภาครัฐ จำนวน 50 คน 2. กลุ่มนักวิชาการ จำนวน 50 คน 3. กลุ่มผู้ประกอบการและนักออกแบบ จำนวน 50 คน 4. กลุ่มประชาชนทั่วไป จำนวน 350 คน จากแบบสอบถาม พบว่า ผลงานสร้างสรรค์ จากการใช้กรอบแนวคิดด้านการออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม (กระถางดอกไม้ดินไทย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากหม้อดอกบูรณฆงะ) มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47

คำสำคัญ : การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม วัฒนธรรมภูมิปัญญา

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ SDG: การศึกษาที่มีคุณภาพ

Abstract

A Design Paradigm Study for Constructing an Industrial Craft Design Framework Towards Creative Concepts: Emphasizing Cultural Management

This qualitative research aimed to study paradigms, concepts, and theories related to handicraft design approaches, cultural wisdom, cultural knowledge management, philosophical concepts, and promotional strategies for reorienting creativity and relevant creative design information. This data was then used to inform the design and development of a conceptual framework for industrial craft design, emphasizing cultural management, and to guide the experimentation and evaluation of creative industrial craft designs. These works were defined by data sets and analyzed using the conceptual framework derived from the research.

The research process was divided into two main parts according to the operational plan:

1. Construction of the Industrial Craft Design Conceptual Framework: Individual in-depth interviews were conducted with 27 purposively sampled experts knowledgeable in culture, traditional wisdom, philosophy, handicrafts, cultural management, and industrial craft design. The process also included participation in relevant conferences focused on handicraft industry development, engaging both public and private sectors. Data was collected and analyzed using Content Analysis with a Coding Analysis method.

2. Evaluation of Study Results and Survey of Opinions and Satisfaction with Industrial Craft Products: This involved analyzing creative works using the industrial craft design conceptual framework. A total of 500 samples were purposively selected from four groups: 50 from government agencies, 50 academics, 50 entrepreneurs and designers, and 350 members of the general public.

The questionnaire results indicated that the creative work developed using the design framework emphasizing cultural management (e.g., a Thai clay flowerpot inspired by the Purnaghata pot) received the highest overall opinion and satisfaction, with an average score of 4.47.

Keywords : Industrial crafts design, Industrial crafts design framework, Cultural Wisdom, Creative Economy, SDG: Quality Education

บทนำ

การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คือ แนวทางในการสร้างสรรค์ พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล ที่มีลักษณะเชิงการผลิตซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรม รวมถึงการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชาติเข้ามาใช้ในการต่อยอดและสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดเอกลักษณ์ (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, 2559) ถ้าวัฒนธรรมคือจุดสร้างความแตกต่าง การใส่จุดเด่นของวัฒนธรรมประจำชาติในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ นอกจากจะทำให้เกิดเอกลักษณ์ทางรูปลักษณ์ที่แตกต่างแล้ว ยังเพิ่มมิติคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายให้กับชิ้นงานด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้น ๆ แตกต่างกันไป (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548, น.104) แต่กระนั้นแนวคิดต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์หรือเป็นชุดทฤษฎีที่นำมา นักวิชาการและนักออกแบบหลากหลายท่านไม่มีความลุ่มลึก ขาดความเข้าใจในทฤษฎีฐานรากและไม่สามารถสื่อสารถึงการนำรากหรือมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเข้ามาสู่กระบวนการในการออกแบบสร้างสรรค์ มิใช่มองศึกษาลักษณะรูปลักษณ์ภายนอกเท่านั้น การศึกษาถึงชุดความเชื่อหรือมุมมองทางวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของมีความสำคัญและจำเป็นต่อการออกแบบด้วยเช่นกัน สำหรับนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลเพื่อให้ผลงานออกแบบสร้างสรรค์นั้นมีความชัดเจน ไม่ขัดต่อมุมมองต่อสังคม วัฒนธรรมและประเพณีที่สืบทอดมีเช่นนั้นแล้วผลงานที่สร้างขึ้นอาจส่งผลกระทบต่อให้เกิดผลเสียได้ในระยะยาว (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2562) นโยบายของกระทรวงอุตสาหกรรมในการสนับสนุนส่งเสริม พัฒนาหัตถกรรมไทยมีแนวทางสำคัญ 2 ประการคือ การอนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด ดำรงอยู่คงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทยประจำชาติ ส่วนอีกแนวคิดหนึ่งคือการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการเพื่อขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2543, น.2) บทความวิจัยนี้จะอธิบายรูปแบบของกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ทำการแจกแจงชุดข้อมูลที่มีความสำคัญ จากการศึกษา สัมภาษณ์ การเข้าประชุมทั้งภาครัฐและเอกชนที่มีความเกี่ยวข้องสำหรับการนำไปใช้เป็นเงื่อนไข และเกณฑ์ในการวิเคราะห์เพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ในทิศทางที่เหมาะสม และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการออกแบบ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการทัศน แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการออกแบบ หัตถกรรม แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา การจัดการความรู้ด้านวัฒนธรรม แนวคิดเชิงปรัชญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ และข้อมูลการออกแบบ สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและการพัฒนากรอบแนวคิด การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่เน้นลักษณะการจัดการทางวัฒนธรรมเป็นสำคัญ

2. เพื่อทดลองการสร้างสรรค์และประเมินผล ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้รับการกำหนดชุดข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้จากงานวิจัย

วิธีการวิจัย เครื่องมือ และระเบียบวิธีการวิจัย

ในการศึกษางานวิจัยเรื่องการศึกษาระบบทัศนการออกแบบเพื่อนำมาใช้สร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่แนวคิดการสร้างสรรค์ มีวิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ศึกษากระบวนการทัศน แนวคิดและทฤษฎี เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

1.แผนการดำเนินงานวิจัย

นำผลการศึกษาข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารและภาคสนาม การเรียนการสอน ชุดข้อมูลจากกระบวนการวิจัย ชุดข้อมูลจากบทความวิจัยและทางวิชาการ ผลสรุปข้อมูลแบบพรรณนาจากการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์ แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) และ การเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ จากการประชุมเชิงปฏิบัติการต่าง ๆ ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ ทำการเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques เพื่อสรุปถึงปัจจัย เงื่อนไข และ จัดหมวดหมู่ข้อมูลที่ส่งผลต่อการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบ หัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งชุดข้อมูลที่สำคัญประกอบด้วย

- 1.1 การศึกษาชุดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบ หัตถอุตสาหกรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และการเก็บข้อมูลภาคสนาม
- 1.2 สรุปการสร้างสรรค์กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(เบื้องต้น) จากการ ศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ของผู้วิจัยและ

งานวิจัย รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทาง สำหรับสร้างพัฒนากรอบแนวคิดครั้งที่ 1 และสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง เพื่อศึกษาชุดข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา

- 1.3 การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก รายบุคคล (Individual Depth Interview) เป็นลักษณะแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มี โครงสร้าง (Unstructured Interview) (วรรณี แกมเกตุ, 2555, น.217) จาก ผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 1 การสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อนำมาพัฒนากรอบแนวคิดครั้งที่ 2 จำนวน 15 ท่าน โดยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)
- 1.4 การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก รายบุคคล (Individual Depth Interview) ลักษณะแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มี โครงสร้าง (Unstructured Interview) จากผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 2 การสัมภาษณ์ เชิงลึกเพื่อนำมาพัฒนากรอบแนวคิดที่สมบูรณ์ จำนวน 12 ท่าน โดยวิธีการสุ่ม แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)¹
- 1.5 การศึกษาจากการประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัด ลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจาก ฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม และการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อจัดทำแผน ปฏิบัติการพัฒนาอุตสาหกรรมจังหวัด ประจำปี 2566 -2570
- 1.6 การศึกษาจากการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อจัดการแผนปฏิบัติการด้านการพัฒนา อุตสาหกรรมระดับจังหวัด (2566-2570) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566 ณ ศูนย์ประชุมและแสดงสินค้าอุตสาหกรรมภาคเหนือ (DIPROM MICE CENTER)
- 1.7 การศึกษาประเด็นจากการประชุมงาน งานการแสดงผลปะและการออกแบบ แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 4 (Thailand Art and Design Exhibition)

โดยการเก็บรวบรวมข้อมูล การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคลและการการประชุม เชิงปฏิบัติการ ได้ทำการสรุปตามประเด็นหัวข้อการศึกษาดังนี้

1. วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง อาทิ ความเปลี่ยนแปลงเพื่อการ ดำรงอยู่ ความเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่อง การอนุรักษ์และการส่งเสริม นโยบายความทันสมัย ภูมิปัญญาไทยในบริบทปัจจุบัน และการสร้างเอกลักษณ์ ประจำชาติ เป็นต้น

1 วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อิงทฤษฎีความน่าจะเป็น(Nonprobability Sampling) ซึ่งเป็นวิธีการที่นักวิจัยใช้วิจารณญาณ (Judgement Sampling) สามารถคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในเรื่องที่สนใจศึกษา ได้ โดยมีเงื่อนไขเป็นกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กและต้องการผู้ให้ข้อมูลที่สำคัญ (Key Informant) (นริช สุดสังข์, 2559, น.50-54)

2. แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม อาทิ สินค้าวัฒนธรรม ธุรกิจ กับเส้นขนานงานอนุรักษ์ ระดับความต้องการ ความเร่งด่วน การลดทอนเพื่ออุดมการณ์ การส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น ช่างกับสังคม และรูปแบบท้องถิ่นแบบตามสั่ง เป็นต้น
3. การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) อาทิ เกี่ยวเนื่องกับเรื่องเล่า ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะหัตถกรรมกับวัฒนธรรม สัญลักษณ์ในทางวัฒนธรรม ลักษณะร่วมและลักษณะต่างทางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย ชีวิตอันมั่นคงด้วยพิธีกรรม และมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์
4. แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน อาทิ กลยุทธ์การออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์และไอเดีย การปรับตัวท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และการเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ เป็นต้น
5. ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม อาทิ แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลง ทักษะและเทคโนโลยี และสถานภาพความเคลื่อนไหวของภูมิปัญญาไทย เป็นต้น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในงานวิจัย ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ในขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยดังนี้

- 2.1 แบบการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) เป็นลักษณะแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview)
- 2.2 แบบสังเกต (Observation Form)
- 2.3 แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา

โดยเครื่องมือในงานวิจัย ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) ซึ่งได้ทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ โดยใช้ การตรวจสอบความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) แบบวิธีตัดสินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ² จำนวน 3 ท่าน

2 ความตรงตามโครงสร้าง หรือความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) หมายถึง คุณสมบัติของเครื่องมือที่ผลการวัดสอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด ซึ่งนิยามโดยใช้ตัวแปรโครงสร้างตามทฤษฎีหรือตัวแปรภาวะเชิงสันนิษฐาน (Theoretical Constructs) ตามโครงสร้างที่มีความสำคัญมากที่สุด ซึ่งวิธีตัดสินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นวิธีการตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างสามารถดำเนินการได้โดยให้กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในทฤษฎีนั้น ๆ พิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของทฤษฎีที่นำมาใช้นิยามโครงสร้างองค์ประกอบของคุณลักษณะที่มุ่งวัด รวมถึงพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของข้อคำถามแต่ละข้อว่าวัดได้ตรงกับคุณลักษณะที่ต้องการวัดตามนิยามที่กำหนดหรือไม่ มีความครอบคลุมและเป็นตัวแทนคุณลักษณะที่มุ่งวัดได้ดีเพียงไร (วารณี แกมเกตุ, 2555, น.227)

ตอนที่ 2 ทดลองการสร้างสรรค์และประเมินผล ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
ที่ได้รับการกำหนดชุดข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
ที่ได้จากงานวิจัย

1 แผนดำเนินงานวิจัย

การประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อกรอบแนวคิดผ่านผลงานออกแบบ
สร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างในการ
วิจัยครั้งนี้ เป็นการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 500 คน จากตารางสำเร็จรูปในการ
กำหนดขนาดตัวอย่างของ Yamane³ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (วรณี แกมเกตุ, 2555, น.285)
ซึ่งเป็นขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่สามารถสะท้อนให้เห็นข้อมูลเบื้องต้นในประเด็นที่จะศึกษาได้
ทั้งนี้การศึกษามีข้อจำกัดที่ไม่สามารถกำหนดกรอบประชากรในการสุ่มตัวอย่าง (Sampling
Frame) ได้อย่างแน่นอน เนื่องจากประชากร คือ หน่วยงานจากภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
และพัฒนาชุมชน กลุ่มนักวิชาการ ผู้ประกอบการ และกลุ่มประชากรทั่วไปที่สนใจต่อผลงาน
ออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ฉะนั้นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจึงเป็นไปอย่าง
แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่

- 1.1 กลุ่มหน่วยงานภาครัฐ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาชุมชน อันได้แก่
สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง สำนักงานพาณิชย์จังหวัดลำปาง สำนักงาน
อุตสาหกรรมจังหวัดลำปาง และศูนย์วิจัยและพัฒนาวัสดุอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
จำนวน 50 คน (Purposive Sampling)
- 1.2 กลุ่มนักวิชาการ คณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนา
ผลิตภัณฑ์ คือกลุ่ม จำนวน 50 คน (Purposive Sampling)
- 1.3 กลุ่มผู้ประกอบการ และนักออกแบบ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ
ในจังหวัดลำปาง และจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คน (Purposive Sampling)
- 1.4 กลุ่มประชาชนทั่วไปที่สนใจต่อผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จำนวน 350 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา คือแบบสอบถามประเมิน
ความคิดเห็นและความพึงพอใจ จากการจัดนิทรรศการแบบออนไลน์ (Online Exhibition)
ผลงานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบ
หัตถอุตสาหกรรม โดยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า Rating Scale (Likert
Scale แบบ 5 ระดับ) โดยในส่วนของแบบสอบถาม นั้นได้ใช้โดยใช้หลักเกณฑ์องค์ประกอบของ

3 ตารางสำเร็จรูปในการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% อ้างในวรณี แกมเกตุ (2555, น.285)

การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของวัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548, น. 2-3) ดังนี้ 1.คุณค่าของ
ธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม 2.มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น 3.วัสดุและกรรมวิธี
การผลิตของท้องถิ่น 4.ผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น 5.ความสวยงามและ
ความน่าสนใจ และ 6.รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

เครื่องมือแบบสอบถามในงานวิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไข โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ
ความตรงของเนื้อหาหรือข้อ (Item Content Validity) และหาความถูกต้องของภาษารวม 3
ท่าน แล้วจึงทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้วิธีการหาดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง
แบบสอบถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) รายข้อ
จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน รวมถึงนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปตรวจสอบ
ค่าความเที่ยง (Reliability) โดยวิธีการ Try-Out กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ทำการวิเคราะห์ผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล จากปฏิบัติ
การสัมภาษณ์แบบ เจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

2. นำผลการสรุปข้อมูลแบบพรรณนา จากการสอบถามความคิดเห็นจาก
ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) และ
การเข้าร่วมประชุม ในงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหัตถอุตสาหกรรมงานเสวนาด้านศิลปะและ
การออกแบบ มาทำการเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้
Coding Techniques⁴ เพื่อสรุปถึงปัจจัยและเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและสร้างสรรค์
ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบและพัฒนา
กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

3. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจ
ผู้วิจัยได้ใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4 อารี วิบูลย์พจน์. การประยุกต์การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาในงาน R4S. การประชุมและอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร นักวิจัยเพื่อ
ชุมชน และสังคม หัวข้อ การเขียนรายงานและบทความสู่ตำแหน่งวิชาการ 26-27 ตุลาคม 2562

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques คือ การเข้ารหัสเป็นกระบวนการจัด
หมวดหมู่ข้อมูลดิบ ที่สำคัญ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อจัดทำรูปแบบหรือแผนภาพความสัมพันธ์เพื่อใช้ตอบคำถามของ
งานวิจัยหรือประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยการวิเคราะห์ต้องทำการจัดกลุ่มข้อมูล การตัดข้อมูลส่วนที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ทั้งจัดรวม
ข้อมูลรหัสเดียวกันหรือแบ่งย่อยหมวดหมู่ตามรหัส ด้วยแนวคิดหรือประเด็นซ้ำ ๆ เพื่อใช้เป็นประเด็นหลักที่จะเชื่อมต่อ หรือจัด
รวมหมวดหมู่ข้อมูลที่เข้ารหัสเป็นประเด็นหลักและประเด็นรอง โดยการสรุปผลเริ่มจากการกำหนดประเด็นหลัก และประเด็นรอง
และให้คำจำกัดความหรือนิยามของแต่ละหมวดหมู่ (วัชรินทร์ อินทพรหม, 2561, น.134-333)

ผลการวิจัย สรุปและอภิปรายผล

ตอนที่ 1 การออกแบบและการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

นำชุดข้อมูลทั้งหมดจากแผนการดำเนินงาน มาทำการเรียบเรียงให้เป็นระบบ รวมถึงแจกแจงชุดข้อมูลที่มีความสำคัญในแต่ละวัตถุประสงค์ เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ และนำชุดข้อมูลนั้นไปใช้ประโยชน์สูงสุดสำหรับการนำไปใช้ออกแบบสร้างสรรค์ ผลสรุปได้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมหลักและได้จำแนกกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม : แนวคิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้
2. แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ : แนวคิดการพัฒนาที่ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ เป็นงานเชิงวิชาการ งานวิจัย
3. แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย : แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ Creative Economy
4. แนวคิดการออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรมชุมชน วิสาหกิจชุมชน และหน่วยงานทางภาครัฐ : ศึกษาเกณฑ์ เชื้อไข มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน/OTOP Champion/แผนและยุทธศาสตร์ของจังหวัด

ผลลัพธ์ในการออกแบบกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อสร้างชุดองค์ความรู้และวิธีการปฏิบัติงานทางออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ผู้วิจัยได้ทำการสรุปผลของกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งบทความนี้จะเน้นการออกแบบสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรมเป็นหลัก โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน สำหรับใช้ในการศึกษาและเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ดังนี้

1) กรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมหลัก (ดังภาพที่ 1) ที่ต้องใช้ปฏิบัติในการพัฒนาการออกแบบสำหรับทุกแนวทาง โดยมีเนื้อหาที่ต้องทำความเข้าใจก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีการผสมผสาน ระหว่างกระบวนการหรือเทคนิคการผลิตศิลปหัตถกรรม ภูมิปัญญาเชิงช่างที่มีความประณีต งดงาม และกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรมให้สอดคล้อง สัมพันธ์ โดยอาศัยวัสดุทางธรรมชาติ วัสดุทางอุตสาหกรรม เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้น มีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับลักษณะการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน มีความร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันยังคงการรับรู้ถึงกลิ่นอายทางวัฒนธรรม การเคารพต่อชุดความเชื่อ และสามารถต่อยอดผลงาน

ในเชิงพาณิชย์ การจัดจำหน่ายทางการตลาดและการสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจของชาติ ได้การออกแบบสร้างสรรค์มีเพียงแต่จะใช้ภูมิปัญญาเชิงช่างเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องคำนึงถึงการเลือกใช้วัสดุพื้นถิ่น วัสดุทางธรรมชาติให้เกิดความเหมาะสม การศึกษาเอกลักษณ์ อัตลักษณ์และลักษณะเฉพาะ ขนบธรรมเนียม ประเพณี เพื่อนำกลั่นอายุทางวัฒนธรรมนั้นเข้าสู่กระบวนการพัฒนาต่อยอด รวมถึงการประยุกต์ใช้วัสดุทางธรรมชาติและอุตสาหกรรมในมุมมองใหม่และทิศทางที่เหมาะสม

โดยก่อนการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิด สิ่งที่เป็นหัวใจและสำคัญที่สุดสำหรับการพัฒนาต่อยอด คือ การรับรู้และเข้าใจ และมีความรัก ความศรัทธาต่อวัฒนธรรม ภูมิปัญญาของตน เปรียบเสมือน “ตัวเราคือวัฒนธรรม” ซึ่งก่อนจะเข้าสู่การพัฒนาสร้างสรรค์ ข้อมูลที่จำเป็นต้องเข้าใจและมีข้อพึงระวังดังนี้

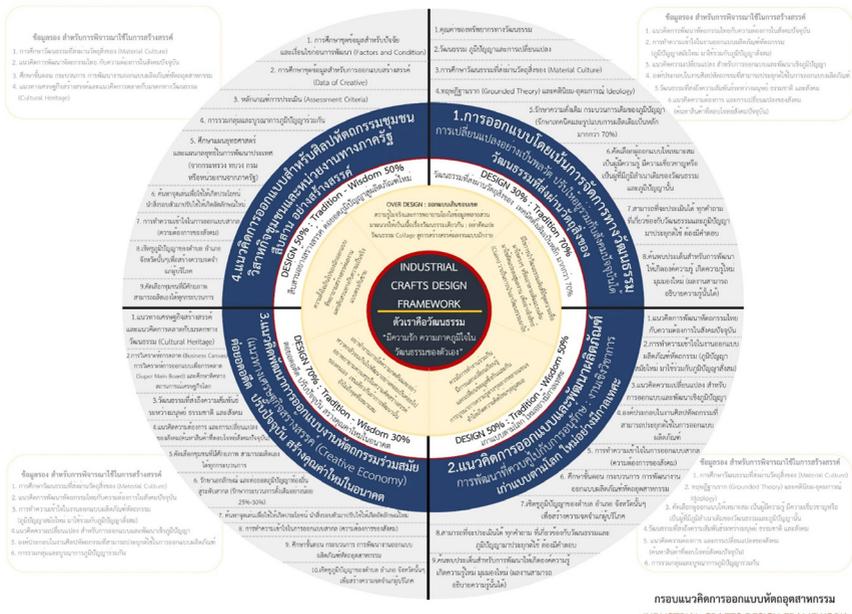
1.1) ตัวเราคือวัฒนธรรม ต้องปลูกฝังให้นักออกแบบสร้างสรรค์มีความรัก ความหวงแหนศรัทธา ความชื่นชม และเชิดชูวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเอง รวมถึงของดีของท้องถิ่นตนเอง ให้เกิดเป็นแนวคิดลักษณะ “เก่าแบบตามโลก และใหม่อย่างมีกาลเทศะ”

1.2) ความตั้งใจเกินไปของนักออกแบบ ที่พยายามสร้างสรรค์ผลงานแต่กลับสวนทางกับความ เป็นจริงแบบตรงกันข้าม อันเนื่องไปกองจมอยู่กับคำว่า “เก่า - โบราณ - ไม่ทันสมัย - คร่ำครึ” ถ้านักออกแบบไปจมและกัลกับคำดังกล่าว จะทำให้เกิดความพยายามพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานออกแบบใหม่เป็นเท่าตัว จนเกินความเหมาะสมและจำเป็น หรือพลิกแนวคิดแบบสุดโต่งเกินไป เพื่อให้ผลงานที่ออกมานั้นหลุดพ้นและลบคำสาปประมาท มีความทันสมัยและไม่โบราณ แต่สุดท้ายแล้วแทบไม่หลงเหลือคำว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิม

1.3) นักออกแบบสร้างสรรค์ อย่าทำงานภายใต้ความกดดัน และอย่าหวาดกลัวจนเกินไป ทำงานให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมและพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปได้ รวมถึง อย่าพยายามด่วนสรุปในความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เช่นเดียวกันถ้าการพัฒนาที่ยังไม่ถึงจุดที่เหมาะสม

1.4) อย่าผิดฝาผิดตัว หลีกเลียง วัฒนธรรมเอาอย่าง หรือการจับแพะชนแกะ การศึกษาข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ความรู้ไม่จริงและการพยายามโยนโยนข้อมูลหลายส่วนมาผนวกให้เป็นเนื้อเรื่องวัฒนธรรมเดียวกัน ทั้งที่ไม่มีมูลความเป็นจริงหรือข้อเท็จจริง ความมั่งง่ายของคนที่ทำให้เกิดการเบี่ยงเบนแตกต่างไป ซึ่งสามารถเรียกว่า “การหนีกับวัฒนธรรม” ศึกษาให้เข้าใจจิตวิญญาณของมัน อย่ากลัวความคร่ำครึ ต้องมีรากฐาน ไม่ข้ามขั้นตอน ความสมบูรณ์ (Success) ไม่ได้มาจากปริมาณแต่มาจากคุณภาพ การนำมิติทางวัฒนธรรมไปใช้ในการออกแบบ การประยุกต์หรือการกระทำในรูปแบบใด ๆ ควรจะต้องทำการศึกษา ต้องแสดงให้เห็นถึงที่มาได้ อย่างชัดเจน และมีความเหมาะสม ซึ่งสัดส่วนในการนำไปใช้พัฒนา อย่างน้อยควรอยู่ที่ 50 : 50 กล่าวคือ 50% ต้องเห็นถึงความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมนั้นมาใช้ ทั้งรูปแบบภายนอก

2) การออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม: แนวคิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้ (DESIGN 30% : TRADITION – CULTURE – WISDOM 70%) เป็นการออกแบบสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรม เป็นการออกแบบที่เน้นหนักด้านการอนุรักษ์ การรักษารูปแบบทางวัฒนธรรม ประเพณี และการระบุนการภูมิปัญญาแบบดั้งเดิม การสร้างสรรค์ที่เกิดจากการส่งเสริม ซึ่งกันและกันระหว่างวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการพัฒนาให้ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการสร้างสรรค์นั้นเป็นตัวบ่งชี้ลักษณะทางวัฒนธรรม สามารถให้ผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นส่งต่อหรืออธิบายตัววัฒนธรรมที่เกิดขึ้นนั้น ๆ ได้ เช่น การออกแบบฐานพระพุทธรูป การออกแบบตู้ใส่หนังสือสำหรับสมุดโบราณหรือตู้สำหรับใส่วัตถุต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่เป็นอยู่นั้น ๆ หรือการออกแบบชุดเครื่องเรือนในสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้นทางวัฒนธรรม เช่น หอคำหลวง จ. เชียงใหม่ พิพิธภัณฑ์ หอจดหมายเหตุ เป็นต้น การพัฒนาต้องศึกษารูปแบบทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย แตกต่าง เพื่อดันหาจุดหรือประเด็นสำคัญที่สอดคล้องต่อการพัฒนาอย่างทอ่งแท้ ลึกซึ้ง ซึ่งประเด็นที่กล่าวมาทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีปัจจัยและเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการออกแบบและพัฒนาทั้งสิ้น ต้องทำความเข้าใจและศึกษาข้อมูลเพิ่ม



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

เดิมเพื่อนำมาใช้พัฒนาและปรับปรุงกรอบแนวคิดต่อไปให้ครบในทุกมิติ การพัฒนาผลงานจากการนำวัฒนธรรมมาใช้ต้องประเมินได้ ทุกคำถามที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาประยุกต์ใช้ ต้องมีคำตอบเสมอ

โดยในการกรอบแนวคิดดังกล่าว มีชุดข้อมูลที่ต้องทำการศึกษาค้นคว้าจำนวน 8 ข้อ เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์สำหรับนำไปใช้ในการพัฒนาสร้างสรรค์ สรุปลงชุดข้อมูลได้ดังนี้

2.1) คุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมคือการพัฒนาจากการสั่งสม ภูมิปัญญาคือการใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหา ในการออกแบบและพัฒนาผลงานโดยใช้มิติทางวัฒนธรรม สามารถนำมาใช้อย่างใดอย่างหนึ่งได้ หรือนำมาใช้ทั้งสองอย่างก็ได้เช่นกัน แต่วัฒนธรรมต้องเป็นสิ่งที่หึงคิดใคร่ครวญให้ชัดเจน เหมาะสม ก่อนภูมิปัญญา เพราะวัฒนธรรมมีความละเอียดอ่อนมากกว่า

วัฒนธรรม (Culture) ภูมิปัญญา (Wisdom) เป็นสิ่งที่บ่งชี้สังคมและมนุษย์ เป็นกระบวนการที่ส่งผ่านถึงอัตลักษณ์ทางสังคม ทั้งความเจริญงอกงามและความเสื่อมโทรม ตลอดถึงลักษณะความเป็นมาในอดีตของมนุษย์ในแต่ละสังคม วัฒนธรรมเป็นเสมือนตัวบ่งชี้ถึงบุคลิกลักษณะของชาติ และเป็นศูนย์กลางในการดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุขและไม่ก่อให้เกิดปัญหา วัฒนธรรมจึงเป็นเครื่องกลมเกลียวจิตใจของมนุษย์ ซึ่งการที่มนุษย์ต้องอยู่ร่วมกันจำเป็นต้องมีเอกภาพแห่งวัฒนธรรม ที่ได้มีวัฒนธรรมที่ดี สังคมแห่งนั้นจะเกิดความผาสุก (วราวุธ สุวรรณฤทธิ์ และคณะ, 2549, น.45-46) ซึ่งคำว่าวัฒนธรรมนี้ได้ครอบคลุมถึงทุกสิ่งทุกอย่าง อันเป็นแบบแผนในความคิดและการกระทำที่แสดงออกถึงวิถีของมนุษย์ในสังคมตลอดจนความคิด ความเชื่อและความรู้ (อานนท์ อภาภิรม, 2525, น.90)

วัฒนธรรมจะเช่นใดก็เป็นวัฒนธรรม มิสามารถลบ กลบเกลื่อนได้ เสมือนการตัดแต่งกิ่งไม้ให้ได้ ดั่งใจนั้นไม่ได้ แม้ยามเมื่อตัดแต่งกิ่งอย่างไร สุดท้ายต้นไม้ก็จะเจริญเติบโตงอกเงยออกมาเป็นรูปทรงเดิมของมัน เปรียบเช่นวัฒนธรรม เพียงว่านกออกแบบต้องมองให้ลึกซึ้งว่าควรนำต้นไม้นั้นไม่ตัดตกแต่งอย่างไรให้มันสวยงามด้วยตัวของมันเอง

วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มันมีความน่าสนใจในตัวมันเอง จงรักษาสิ่งดี ๆ ไว้ไม่ให้มันสูญหายไป ถ้าจำเป็นหรืออยากพัฒนาควรต้องให้วัฒนธรรมวางอยู่ในจุดที่เหมาะสม ถ้าเราตัดเลือกหรือสนใจนำวัฒนธรรมนั้น ๆ มาใช้ในการประยุกต์พัฒนา เราควรหิบนำวัฒนธรรมมาทั้งหมด มิให้นำมาแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ จับต้นชนปลายไม่ถูกซึ่งนั้นจะทำให้คุณค่าของวัฒนธรรมนั้นด้อยค่าลงและเกิดความเข้าใจที่ผิดแปลกออกไป

มรดกทางวัฒนธรรม สามารถจำแนกได้ 2 ประเภท ได้แก่ 1. มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ซากของสิ่งก่อสร้าง รวมถึงวัตถุที่จับต้องได้ด้วยมือและมองเห็นด้วยสายตามนุษย์ หรือเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ เช่น อาหาร สิ่งของเครื่องใช้ ที่อยู่อาศัย/ร่องรอย สิ่งก่อสร้าง แหล่ง

โบราณคดีและโบราณวัตถุ และ 2. มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ การปฏิบัติ การแสดงออก การนำเสนอ ความรู้ ทักษะ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ เช่น ประเพณี ภาษา ศิลปะการแสดง พิธีกรรม เทศกาล ข้อปฏิบัติทางสังคม ทักษะงานฝีมือเชิงช่าง สามารถสร้างขึ้นมาใหม่ได้จากรุ่นสู่รุ่น

2.1.1) คุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม มีอยู่ 4 ประการคือ

1. คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ (Associative/Symbolic Value) เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ที่แสดงถึงความทรงจำทั้งในอดีตและปัจจุบัน เป็นสิ่งที่ติดมากับทรัพยากรวัฒนธรรม ยกที่จะเลื่อนหายไปตามกาลเวลา เช่น พระพุทธรูป ภาพเขียนสีที่แสดงถึงวัฒนธรรม ประเพณีของกลุ่มชนบางกลุ่ม ความมีน้ำใจ กริยามารยาทที่แสดงถึงความเป็นไทย
2. คุณค่าเชิงวิชาการ (Informational Value) เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมประเภทข้อมูลข่าวสารที่มนุษย์สามารถเรียนรู้ และนำไปใช้ในการดำรงชีวิต โดยกระบวนการทางการศึกษาหาความรู้อย่างเป็นระบบ มีหลักฐานและมีความน่าเชื่อถือ
3. คุณค่าเชิงสุนทรีย์ (Aesthetic Value) เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมที่มีคุณค่าเชิงความงาม ซึ่งขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางวัฒนธรรม ความชอบและจินตนาการของแต่ละบุคคล เช่นการทำงานจิตรกรรมฝาผนังหรือการประดิษฐ์งานหัตถกรรมพื้นบ้านต่าง ๆ ของศิลปิน ซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจ หรือแรงกระตุ้นให้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ
4. คุณค่าเชิงเศรษฐกิจ (Economy Value) เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมที่ให้ความสำคัญในการใช้สอยโดยตรง เช่น การจัดสร้างแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เน้นวิถีชีวิตในอดีต หรือการจัดให้มีประเพณีวัฒนธรรมพื้นบ้านที่ได้รับความนิยมในช่วงสลิปปีที่ผ่านมา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดเป็นธุรกิจการท่องเที่ยวขึ้นมา (ธนิช เลิศชาญฤทธ์, 2559)

2.1.2) แนวคิดทางมิติทางวัฒนธรรม มีลักษณะดังนี้

วัฒนธรรมกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นสิ่งสำคัญ เป็นการแสดงออกทางภูมิปัญญาและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมนั้น ซึ่งวัฒนธรรมดังกล่าวไม่ใช่เรื่องที่ยึดติด วัฒนธรรมเหมือนภาพที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลามีการถ่ายทอด หรือการผลิตซ้ำและสามารถพัฒนาไปสู่การปรับปรุงชีวิตในอนาคตได้ การให้ความสำคัญทางความคิดสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมอย่างจริงจัง ทำให้การพัฒนาต่าง ๆ นั้น สามารถปรับตัวเข้าหายุคสมัยใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลา การใช้ความคิดเชิงวัฒนธรรมต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ จึงเป็นมุมมองที่สำคัญ ในการขยายแนวทางศึกษาค้นคว้าความรู้ในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

รวมทั้งงานออกแบบถือเป็นสิ่งที่มีมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยมีรูปแบบเฉพาะตัวสูงที่รวมเอาทั้ง ความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยเข้าไว้ด้วยกัน จึงสามารถสรุปแนวคิด การใช้วัฒนธรรม ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะจำแนกให้เห็น 6 มุมมองในการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ ดังนี้

1. มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองปัญหาแบบองค์รวม โดยมีการมองประเด็นอย่างเป็นระบบ และมองให้เห็นเป็นภาพรวมเดียวกัน โดยมองไปถึงความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งต่าง ๆ เช่น การมองลักษณะการจักสานในงานหัตถกรรม ลวดลายที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านรูปทรง ให้เกิดเป็นองค์ประกอบทางด้านศิลปะและความงามตลอดจนประโยชน์ใช้สอย ต้องมองภาพให้เป็นองค์รวมก่อนจะทำการพัฒนา
2. มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองที่วิถีคิดของคน ที่นอกจากจะมองวัฒนธรรมในแบบภาพรวมแล้ว ยังต้องมองจากวิถีคิด เพื่อที่จะทำให้ไม่เป็นการมองที่คุณค่าทางสังคมเพียงอย่างเดียว แต่จะทำให้เป็นการมองเข้าถึงคุณค่าที่อยู่ภายใน ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้ โดยกลุ่มคน ชาวบ้านบางพื้นที่ อาจจะมี ความชำนาญ เทคนิคพิเศษหรือความเชี่ยวชาญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาจากการพัฒนาชิ้นงานก่อนหน้าหรือเป็นการแก้ปัญหาในผลงานจึงเกิดเป็นเทคนิคส่วนบุคคล อันเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่าเชิงความงามและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ถึงแม้ว่าชาวบ้านหรือชุมชนแต่ละที่ จะมีลักษณะวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกัน แต่ลักษณะของผลงานศิลปหัตถกรรมอาจจะมีการพลิกแพลงหรือเทคนิคที่แตกต่างกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญและการสืบทอดกันมารุ่นต่อรุ่นที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมนั้น ๆ ที่ผ่านมา
3. มิติทางวัฒนธรรมที่เป็นการมองจากมุมมองของคนไทยในท้องถิ่น โดยทำการวิเคราะห์ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นสะท้อนและเกิดอะไรจากท้องถิ่น ในกรณีนี้ควรเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญและศึกษาปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเข้าถึง เป็นลักษณะการมองในเชิงลึกถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากอดีตจนถึงปัจจุบันว่ามีการเปลี่ยนแปลงใดบ้างที่มีความสำคัญหรือมีความเปลี่ยนแปลงที่เข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมที่ดำรงอยู่
4. มิติทางวัฒนธรรม เป็นการมองความเชื่อมโยงขององค์ประกอบทั้งหลายในองค์รวม
5. มิติทางวัฒนธรรมต้องมองในเชิงเคลื่อนไหว เพราะสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมก็จะมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ เช่นกัน การเปลี่ยนแปลงทาง

วัฒนธรรมไม่ใช้การเปลี่ยนแปลงแบบไร้ทิศทางแต่จะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากพลังสังคม

6. มิติวัฒนธรรมต้องมองให้เข้าใจถึงความพยายามที่จะปลดปล่อยให้เป็นอิสระ ต้องเป็นอิสระไม่ถูกผูกมัด นี่เป็นสิ่งที่หนึ่งและสิ่งสุดท้ายที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการพัฒนาผลงานทางศิลปะหัตถกรรม ในงานศิลปะหัตถกรรมผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและชาญในการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถที่จะคิด ประดิษฐ์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นอันอิงมาจากองค์ความรู้เดิมที่เปลี่ยนแปลงและพัฒนาออกไป (ศิริวัฒน์ แสนเสริม, 2547, น.30-32)

ในเรื่องคุณค่าทรัพยากรทางวัฒนธรรม และแนวคิดมิติทางวัฒนธรรม นักออกแบบสร้างสรรค์ สามารถเลือกระบุข้อในการนำเข้าสู่การออกแบบได้ ไม่จำเป็นต้องเลือกหรือต้องทำการพัฒนาทุกข้อในการวิเคราะห์ เนื่องจากการออกแบบสร้างสรรค์สามารถเลือกแนวคิดในการออกแบบได้ว่าผลลัพธ์การออกแบบมุ่งในทิศทางใด

2.2) วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาออกมาออกแบบสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีอัตลักษณ์ ที่ต้องปกป้องรักษาดูแล มิให้ความต้องการของผู้บริโภคมาครอบงำเชิงธุรกิจหรือการตลาดอย่างฉาบฉวย ต้องมีความเคารพ มีจิตสำนึกต่อวัฒนธรรมตนเอง มนุษย์ปรุงแต่งความงามของศิลปะในงานหัตถกรรม เพื่อสนองความต้องการทางจิตใจและคตินิยมความเชื่อ รวมทั้งประโยชน์ใช้สอยทางร่างกายให้สอดคล้องกัน (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2543, น.1-3) ภูมิปัญญา คือ องค์ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถความชัดเจนที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัว และดำรงชีวิตในระบบนิเวศน์หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมที่ได้พัฒนาการสืบสานกันมา ภูมิปัญญาเป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัวกับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในพื้นที่กลุ่มชนนั้นตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนสังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่น จากพื้นที่สิ่งแวดล้อมอื่น ที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กัน แล้วรับเอาหรือปรับเปลี่ยนนำมาสร้างประโยชน์หรือแก้ปัญหาได้ ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาอันเกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอกและภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตซ้ำเพื่อการแก้ปัญหาและการปรับตัวให้สอดคล้องกับความจำเป็นและความเปลี่ยนแปลง (เอกวิทย์ ณ ถลาง, 2544, น.42)

ต้องมีการจัดการความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและหาหนทางแห่งการปรับตัว เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น ยังคงอยู่และต่อยอดให้ใช้ได้จริงในปัจจุบัน การพัฒนาสร้างสรรค์เป็นอีกปัจจัยหนึ่งในการส่งต่อทางวัฒนธรรม แต่การเปลี่ยนแปลงสำหรับการสร้างสรรค์นั้น

ผลงานต้องมีความสอดคล้องกับชุดความเชื่อต่าง ๆ เพื่อให้ผลงานที่ได้ออกมานั้นมีความเหมาะสม และส่งต่อวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เกิดองค์ความรู้ สามารถอยู่ร่วมกับสังคมในปัจจุบันได้

การเปลี่ยนแปลงงานหัตถกรรม ศิลปะชาวบ้านหรือศิลปะพื้นบ้านไม่นิยมความเปลี่ยนแปลง ซึ่งความจริงแล้วศิลปะและหัตถกรรมพื้นบ้านนั้นเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามอิทธิพลจากภายนอกที่เข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางที่เปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือประโยชน์ใช้สอยนั้นคงเดิม ทั้งนี้เพราะศิลปะหรือหัตถกรรมพื้นบ้านบางชนิด ได้ผ่านการปรับปรุงและพัฒนามาเป็นเวลานานจนมีประโยชน์ใช้สอยสมบูรณ์ จึงเปลี่ยนแปลงได้ยาก เช่นกระติบและก่องข้าวสำหรับข้าวเหนียว ของภาคเหนือและภาคอีสาน แม้ในแต่ละถิ่นจะมีรูปแบบตามขนบนิยมของท้องถิ่นที่สืบทอดกันมามิใคร่เปลี่ยนแปลง และมีประโยชน์ใช้สอยที่ไม่เปลี่ยนแปลงคือใช้ใส่ข้าวเหนียว แต่ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นบ้างคือการนำวัสดุที่หาได้ง่ายเช่น พลาสติกมาใช้แทนดอกไม้ไผ่ เพราะชาวบ้านเห็นว่ามียีสันสวยงามและเป็นวัสดุที่หาง่าย ในขณะที่วัสดุธรรมชาติอย่างหวายหรือไม้ไผ่เริ่มหายาก แต่ความนิยมนี้จะเป็นไปเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ในที่สุดก็จะกลับมาสู่รูปแบบเดิม เหตุที่ศิลปะพื้นบ้านไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงอีกประการหนึ่ง น่าจะเป็นเพราะความเกี่ยวเนื่องกับขนบประเพณี ความเชื่อและวัฒนธรรมกลุ่มชนพื้นบ้าน ซึ่งมักไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงเพราะเป็นสิ่งที่ยึดถือสืบทอดกันมาแต่บรรพชน (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2542, น.28) ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามอิทธิพลภายนอกเข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางที่เปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือคติแนวคิดยังคงเดิม ไม่เปลี่ยนแปลง (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2542, น.27-28)

การศึกษาให้เข้าใจแก่นแท้ของวัฒนธรรม คือสิ่งที่สำคัญที่สุด ต้องเข้าใจถึงที่มาและต้นกำเนิดให้ชัดในระยหนึ่ง อันเพียงพอที่จะทราบว่าจะสามารถเริ่มต้นนำไปใช้สร้างสรรค์ได้ ณ จุดไหน อย่างไร เพื่อมิให้เกิดความกังขาและลดทอนคุณค่าของวัฒนธรรมเดิม

วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีความเป็นพลวัต มีความสิ้นไหลตลอดเวลาจำเป็นศึกษาให้เข้าใจถึงข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เนื่องจากความเป็นพลวัต มิได้หมายความว่า จะถูกต้องเสมอไป เพียงแต่ถูกการปรับเปลี่ยน หรือเปลี่ยนผ่านในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านกาลเวลา ข้อมูลที่มาจากความสิ้นไหลทางสังคมและการเข้าใจข้อมูลกระแสหลักที่ได้เรียนรู้ถูกต้องหรือไม่ แต่การเปลี่ยนแปลงอันมาจากความเป็นพลวัตบางครั้ง อาจส่งผลกลายเป็นของดีบางอย่าง ที่เกิดจากอุบัติเหตุหรืออุบัติเหตุการณ ซึ่งเมื่อนำมาคิดไตร่ตรองแล้วสิ่งเหล่านั้นไม่ผิดความใหม่หรือความเก่า อยู่ที่สังคมเหล่านั้นมีความพอใจหรือไม่ ถ้าเกิดความพอใจ ชอบใจนั้นก็คือความเหมาะสม อันเป็นวัฒนธรรมประดิษฐ์และเกิดขึ้นใหม่ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องได้รับการเปลี่ยนแปลง ต้องมีการพัฒนาต่อไปในอนาคต ทั้งนี้มิได้หมายถึงความต้องการให้เกิด

การเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม หรือการตีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไป แต่มีความประสงค์ต้องการให้เกิดความต่อเนื่อง มีการเปลี่ยนแปลงในเชิงอนุรักษ์มิให้เกิดการสูญหายหรือล่มสลายไป

2.3) การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” ตามที่ชาตรี ประกิตนันทการ ได้อ้างถึงบทความใน “The Truth of Material Culture: History or Fiction” ของ Jules David Prown ทั้งนี้ได้นิยามความหมายของ Material Culture ว่าเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ นั้น เพื่อทำความเข้าใจ การค้นหาความรู้และข้อเท็จจริงในเรื่องของชุดความเชื่อ ข้อมูลเรื่องราว ที่ติดตามวัตถุสิ่งของนั้นซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ชุดความคิด ความเข้าใจ ทศนคติของสังคม ณ เวลาที่ได้ทำการสร้างสิ่งของเหล่านั้น เป็นการศึกษาวัตถุ เพื่อทำความเข้าใจด้านวัฒนธรรม โดยมีข้อสันนิษฐานว่าวัตถุสิ่งของที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น สามารถสะท้อนสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม การนำไปใช้งานทาง ขนบประเพณี พิธีกรรม ทั้งในทางศาสนา และการดำรงชีวิต ดังนั้น Material Culture จึงนับได้ว่าเป็นศาสตร์ความรู้แขนงหนึ่งด้านประวัติศาสตร์สังคมหรือมานุษยวิทยา (ชาตรี ประกิตนันทการ, 2558, น.3)



ภาพที่ 3 การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

ชาตรี ประกิตนันทการ (2558, น.4-5) ได้อ้างถึงแนวคิดของ Bernard L. Herman นักวิชาการผู้บุกเบิกประเด็นเกี่ยวกับ Material Culture จากชิ้นงาน The Stolen House ซึ่งใน

จึงงานได้นำเสนอจำแนกรอบการวิเคราะห์จากวัจนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ ได้เป็น 2 แนวทาง อันได้แก่ “Object-centred” และ “Object-driven” ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. Object-centred คือการศึกษาตัววัตถุ เพื่อเข้าใจตัววัตถุเป็นหลัก เป็นลักษณะ การศึกษาทางกายภาพของตัววัตถุ ด้านลักษณะรูปร่าง รูปทรง ขนาดสัดส่วน การนำไปใช้งาน วัสดุที่นำมาใช้ผลิต กระบวนการวิธีการผลิต เทคนิคภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์ ความงาม สุขหรือสภาพ ผลกระทบทางอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของ วัตถุนั้น

2. Object-driven คือ การศึกษาวัตถุเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ สิ่งที้นอกเหนือออกไปจาก ประเด็นของตัววัตถุเอง เป็นการตระหนักถึงความสัมพันธ์ในแง่มุมต่าง ๆ ระหว่างวัตถุสิ่งของกับ มนุษย์และสังคมที่ผลิตและใช้สอยมัน ในหัวข้อนี้จะไม่ศึกษาเพียงรูปลักษณ์ หรือรูปทรงภายนอก ของวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น แต่จะมุ่งเน้นไปถึงความสัมพันธ์เชิงลึก ในมุมมองชุดความเชื่อ ที่ส่งผ่านมายังวัตถุนั้น เป็นการศึกษาชุดความเชื่อที่แวดล้อม การศึกษาหาข้อเท็จจริงของชุด ข้อมูลที่ติดตามตัววัตถุ ทั้งประเด็นจากการนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งทางวัจนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี พิธีกรรม ทั้งทางศาสนาและการนำไปใช้ในเชิงคติชน แม้กระทั่งฐานานุศักดิ์ ชนชั้น ทางสังคม ทั้งหมดล้วนส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมมนุษย์ตัววัตถุจึงเสมือน เป็นกลไกสำคัญสำหรับศึกษาประสบการณ์ของมนุษย์และความสัมพันธ์ทางสังคมในมิติต่าง ๆ

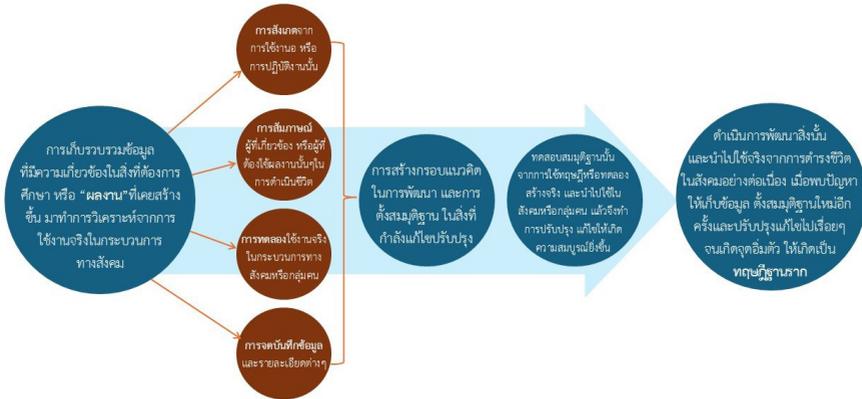
การที่นักวิชาการ หรือนักออกแบบ มีความประสงค์ต้องการที่จะทำการพัฒนา ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง แนวคิดการนำมิติทางวัจนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ นั้นเป็น สิ่งที่ดีและควรส่งเสริม แต่มักจะเลย ไม่ใส่ใจในการศึกษาแนวโน้ม และความเปลี่ยนแปลงที่ เหมาะสม ในด้านการอนุรักษ์ ความเป็นอัตลักษณ์หรือตัวตนที่แฝงอยู่ การดำรงอยู่ รวมถึง การศึกษาให้เข้าใจถึงแนวคิดวัจนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) จนก่อเกิด แนวคิดหยาบฉวย มักง่ายเอาแต่ความงาม ตามทัศนะ ดึงวัจนธรรมมาเพียงเพื่อความโดดเด่นที่ เห็นประโยชน์ในเชิงการค้า หรือแนวคิดแบบวัจนธรรมร่วมสมัยมากจนเกินขอบเขตของการนำ มิติทางวัจนธรรมไปใช้อย่างเหมาะสม ซึ่งนั่นอาจรวมถึงแก่นความคิด ความเชื่อ ความศรัทธา รากทางสังคม กลุ่มชนและการจัดการความรู้ทางวัจนธรรมนั้นถูกบิดเบือนออกไปตามสินค้า หรือผลงานนั้นที่ครอบงำอยู่ นั้นเป็นการส่งผลเสียโดยตรงกับการดำรงคงไว้ทางวัจนธรรมที่ อยู่คู่กับประเทศชาตินับพัน ๆ ปีหลายชั่วอายุคน

2.4) ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) และคตินิยม-อุดมการณ์ (Ideology)

วัจนธรรมและภูมิปัญญามีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเปลี่ยนแปลง แต่ต้องมี คตินิยมและอุดมการณ์ (Ideology) เนื่องจากมีความเชื่อด้านวัจนธรรมและภูมิปัญญาแฝง

อยู่หลากหลายเรื่อง แต่ต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้งเพื่อไม่ให้เกิดความเข้าใจที่ผิดแปลกออกไป ตัวอย่างเช่น แนวคิดสถาปัตยกรรมมีการลดหลั่นกันอย่างชัดเจน จุดสูงสุดเพื่อการสนอง พุทธศาสนา ต่อมาเป็นวัด วัง ที่อยู่ของเจ้านาย เรือนเจ้านาย เรือนคนธรรมดาตามลำดับ ซึ่งในอดีตไม่เคยมีการแย่งกัน, การหาสีบ้านเรือนต่าง ๆ ไม่มีการนำทองคำเปลวมาใส่ อาจมีการประดับตกแต่งบ้าง แต่ผู้คนทั่วไปจะไม่มีมีการประดับอะไรเลย หรือในเรื่องของพิธีกรรม สิ่งของนั้นใช้ในพิธีกรรมแต่ไหน เป็นพิธีกรรมหลวง พิธีกรรมชุมชน หรือพิธีกรรมชาวบ้านเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้ง

ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) คือโมเดลทางทฤษฎีโดยใช้กระบวนการอุปนัย และแนวคิดการพัฒนาผลงานที่ไม่ต้องพิสูจน์ กล่าวคือเป็นการสร้างสรรค์หรือพัฒนาสิ่งใด ๆ อันผ่านประสบการณ์ และทดลองใช้ในกระบวนการทางกลุ่มคนหรือสังคมเป็นเวลายาวนาน มีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงจนถึงจุดอิ่มตัว มีต้องแก้ไขหรือหาจุดบกพร่องเพราะได้ถูกการทดสอบ เป็นเวลาหลายชั่วอายุคน ทั้งนี้ประสบการณ์ทางสังคมจะผ่านการเก็บข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากการดำเนินชีวิต ทั้งการสังเกต การสัมภาษณ์ การทดลองและการใช้งาน จนได้แนวคิดหรือทฤษฎีที่เหมาะสม เพื่อนำไปสร้างสรรค์ และเมื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริง สิ่งนั้นที่สร้างขึ้นก็จะเกิดข้อคำถาม ข้อบกพร่อง เกิดความผิดพลาดไม่เหมาะสม เพื่อนำมาแก้ไข ปรับปรุงจากข้อมูลที่ทำให้การเก็บรวบรวมอีกครั้งหนึ่ง เกิดกระบวนการทวนระบบความคิดและพัฒนาเป็นวงจรไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งทฤษฎีหรือสมมุติฐานนั้นเกิดความอิ่มตัว และนำไปใช้อย่างสมบูรณ์ ทฤษฎีฐานรากนี้นับเป็นลักษณะการพัฒนาหรือปรากฏการณ์ทางสังคมวิทยา (Phenomenological Sociological Research) ซึ่งเป็นการศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจหรือปรากฏการณ์ที่กำลังศึกษา จากมุมมองของผู้มีส่วนร่วม เกี่ยวข้องในสภาพสังคมนั้น และทำการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบคอบเพื่อทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่กำลังศึกษา (วรวณี แกมเกตุ, 2555 : 191-192) สอดรับกับแนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 122 - 123) ที่กล่าวว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นสิ่งที่สะสมองค์ความรู้ สืบเนื่องต่อกันมาจากอดีต นับร้อย นับพันปี ภูมิปัญญาที่ผ่านมาได้รับการกลั่นกรองและได้รับการพิสูจน์ทางสังคม ผ่านการใช้งาน การพัฒนาปรับปรุงจากการดำรงชีวิต จนได้ผลลัพธ์ที่มีความสมบูรณ์เหมาะสมกับการใช้สอย สอดคล้องกับวิถีชีวิต และการเป็นอยู่ของสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ ซึ่งภูมิปัญญาที่สืบต่อกันมานี้ มีทั้งกรรมวิธีการผลิตที่ซับซ้อน และกรรมวิธีที่เรียบง่าย



ภาพที่ 4 กระบวนการในการปฏิบัติงาน โดยใช้แนวคิดทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

2.5) รักษาความดั้งเดิม กระบวนการเดิมของภูมิปัญญา รักษาเทคนิคและรูปแบบการผลิตเดิมเป็นหลักมากกว่า 70%

สิ่งแวดล้อมคือตัวตน ต้องนำสิ่งที่ใกล้ตัวมาใช้เป็นแนวคิดหรือเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เอกลักษณะ คือต้องหาตนเองให้เจอ สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ได้ด้วยแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิตและประเพณี วัฒนธรรมเป็นภูมิปัญญาที่สะสมมาจากการปฏิบัติจริงและถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ความรู้ที่เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริงในห้องทดลองทางสังคม คือความรู้กระแสวัฒนธรรมหรือความรู้ดั้งเดิม (Traditions Knowledge) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นมรดกทางปัญญาของมนุษย์ (Human Heritage)

ในการจัดการวัฒนธรรมและภูมิปัญญา สำหรับนำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์จำเป็นต้องรักษาความดั้งเดิม กระบวนการเดิมของภูมิปัญญาให้มากที่สุด ควรมีการศึกษาให้ลึกซึ้ง มีการอ้างอิงงานวิจัยหรือชุดข้อมูลทางวิชาการที่ได้รับการยอมรับ รวมถึงการศึกษาลงพื้นที่จริงซึ่งต้องใช้เวลาในการเก็บข้อมูล ถ้าผู้ออกแบบสร้างสรรค์ไม่มีความเข้าใจในมิติทางวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญานั้น ๆ อย่างท่องแท้ การออกแบบสร้างสรรค์นั้นจะกลายเป็นการบั่นทอนวัฒนธรรมเดิม มากกว่าการพัฒนา

ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการนำวัฒนธรรม หรือภูมิปัญญามาใช้เป็นส่วนหนึ่งของแนวความคิด ขั้นตอน และกรรมวิธีการผลิตต่าง ๆ ในแบบดั้งเดิมควรคงไว้ ให้เห็นถึงกรรมวิธีที่ถูกต้อง ให้ผลงานสร้างสรรค์ทำการส่งต่อสืบสานภูมิปัญญาในวิถีเดิม รากเหง้าเดิม สำหรับการเรียนรู้ต่อไปในอนาคต ชุดข้อมูลที่จำเป็นในการออกแบบสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะทัศนกรรมและภูมิปัญญา มีอยู่ 3 ส่วนคือ การต่อยอด การพัฒนา และการคงอยู่ ซึ่งต้องผสมผสานเข้าด้วยกัน แต่ทั้งหมดต้องแสดงถึงความเป็นตัวตน

2.6) คัดเลือกผู้ออกแบบให้เหมาะสมเป็นผู้มีความรู้ มีความเชี่ยวชาญหรือเป็นผู้ที่มีภูมิชำนาญการของวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น ในการจัดการทางวัฒนธรรมในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง มิใช่ใครก็สามารถทำได้ ถ้าปฏิบัติแล้วข้อมูลไม่แน่น ไม่ลุ่มลึกมากพอ ก็ไม่ควรกระทำ ตัวอย่างเช่น มีผู้ออกแบบเข้าไปพัฒนาผลงานให้แก่จังหวัดปทุมธานี ซึ่งมีชุมชนของมอญและชุมชนอิสลามอาศัยอยู่ แล้วจัดตั้งชุมชนมอญและอิสลามเป็นวัฒนธรรมของจังหวัด ซึ่งเป็นการถูกจัดตั้งขึ้นมาภายหลัง เป็นการแสวงหาจุดเด่นของจังหวัดโดยไม่ได้มีหลักการของความ เป็นจริงเท่าที่ควร อีกตัวอย่างหนึ่งคือ ผ้าบาติกของจังหวัดปทุมฯ ซึ่งบอกเป็นวัฒนธรรมของมอญปทุมฯ ได้ถูกนำไปใช้ออกแบบเป็นผ้าปกสไบมอญของสมุทรสาคร เป็นการจัดตั้งขึ้นเอง โดยไม่ได้เรียนรู้ทางวัฒนธรรม สุดท้ายกลายเป็นมอญสมุทรสาคร ที่มีมอญปทุมผสมอยู่ คุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะเกิดขึ้นจากผลการสร้างสรรค์ ดังนั้นเมื่อออกแบบสร้างสรรค์แล้ว คุณค่าของมันเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างไร คุณค่าควรเกิดในทุกกระบวนการของมัน ไม่ใช่การทำลายเพื่อให้เกิดพัฒนานั้นมาถูกทาง กล่าวคือ คนออกแบบถูกต้อง – วัฒนธรรมถูกต้อง – และคนใช้ถูกต้อง เช่นกัน

2.7) สามารถที่จะประเมินได้ ทุกคำถามที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาประยุกต์ใช้ ต้องมีคำตอบ วัฒนธรรมจะเช่นใดก็เป็นวัฒนธรรม มิสามารถลบ กลบเคลื่อนได้ เสมือนการตัดแต่งกิ่งไม้ให้ได้ดีจริงไม่ได้ แม้ว่าจะเมื่อตัดแต่งกิ่งอย่างไร สุดท้ายต้นไม้ก็จะเจริญเติบโตงอกเงยออกมาเป็นรูปทรงเดิมของมัน เฉกเช่นวัฒนธรรม เพียงว่านักออกแบบต้องมองให้ลึกซึ้งว่าควรนำต้นไม้ต้นนั้นมาจัดตกแต่งอย่างไรให้มันสวยงามด้วยตัวของมันเอง ในการศึกษาชุดข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ต้องการนำมาใช้ ต้องมีการตีแผ่ความจริงในเชิงลึกทุก ๆ มิติที่ต้องการเรียนรู้ ค้นคว้าข้อเท็จจริงให้เกิดความสมบูรณ์ที่สุดก่อนนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ ตัวอย่างของสมัยสุโขทัยตอนต้น (พุกาม) และตอนปลาย (ลังกาวงศ์) มันไม่เหมือนกัน หรือศิลปะของลังกาแท้และลังกามอญที่ต่างกัน ได้สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะผ่านคติทางศาสนาเพื่อความชอบธรรม เป็นต้น

การพัฒนาผลงานทางออกแบบทัศนอุตสาหกรรม จะต้องมีการประเมินผลงานให้ชัดเจน งานออกแบบทางวัฒนธรรมต้องมีการจัดการ การประเมินที่มีความเหมาะสมและทำให้ผลงานชิ้นนั้นมีความชัดเจนขึ้น ทุกคำถามที่เกี่ยวข้องกับการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ต้องมีคำตอบเสมอ เพื่อหลีกเลี่ยงความเข้าใจร่วมกันที่ผิดพลาด

เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นของทุกคน จากการสัมภาษณ์การสัมภาษณ์วิชาการ การจัดเวทีดีเบต (Debate) เครื่องมือแบบสอบถาม เป็นต้น

2.8) ค้นพบประเด็นสำหรับการพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ เกิดความรู้ใหม่ มุมมองใหม่ ผลงานสามารถอธิบายความรู้นั้นได้ ความมาก-น้อย ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้ ต้องอาศัยการตีความ ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เข้าสู่การพัฒนา เช่น อนุสาวรีย์ คือ หอจดหมายเหตุ ทำไมต้องสร้าง การหาข้อเท็จจริง

การตีความ (Interpretation) กระจกมีหน้าที่สะท้อนตนเอง อาจเพียงสะท้อนแค่ อัดชิวประวัติของผู้ออกแบบ ต่อมามีการขยายความลักษณะการสะท้อนมากขึ้น สามารถที่จะ สะท้อนสังคมและวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นมา เช่นอนุสาวรีย์ซึ่งเราสามารถทำการสะท้อนความเป็นอนุสาวรีย์ได้อย่างหลากหลายเพื่อทำการศึกษา ค้นคว้า ให้ได้มาซึ่งคำตอบจากตัวมันเอง เช่น อนุสาวรีย์ คือ หอจดหมายเหตุ ทำไมต้องสร้าง การหาข้อเท็จจริง การก้าวข้ามผ่านการ อ้างอิงเดิม (Cross Referent) คือการค้นหาคำตอบย้อนหลัง ว่าตรงกันหรือไม่ (จากอ้างอิง เดิม) มีการเปลี่ยนแปลงคำตอบหรือไม่ การหาทิศทางในการเก็บข้อมูลต้องชัดเจน มีกรอบ ที่แน่ชัด ให้มีระเบียบแบบแผนในการเก็บข้อมูล การศึกษาเอกสารชั้นต้น ลายลักษณ์อักษร (หนังสือจากทางราชการ) และมีการอ้างอิงไปยังหนังสือหรือเอกสารเล่มไหน หรือการทำงาน

ไม่มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพียงพอ / ข้อมูลที่สับสนไม่ชัดเจน และมองข้ามความละเอียดอ่อน / ศึกษาประเด็นและชุดทฤษฎีข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกัน ผ่องแผ้ว ไม่เพียงพอ เมื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์แล้วจะก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย ทั้งทางวัฒนธรรม สังคมและความเชื่อ / ไม่สามารถสื่อ และส่งผ่าน หรือตอบสนองความเข้าใจในเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญา สุดท้ายเป็นเพียงคำกล่าวอ้างและตั้งวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้สร้างสรรค์ การยกระดับวัฒนธรรมตามความคิดของตนเองเท่านั้น โดยไม่คำนึงถึงชุดข้อมูลที่สั่งสมมาในอดีต



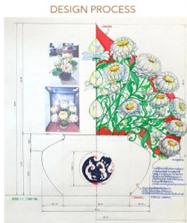
ภาพที่ 5 แนวคิดการตีความ (Interpretation) สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

วิจัยจากจดหมายเหตุด่าง ๆ เป็นต้น (Robert Mugerauer, 1996, pp.15-46) การนำวัฒนธรรม และภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบ มิใช่ความงดงามที่เห็นด้วยสายตาเพียงเท่านั้น การศึกษา วัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม การค้นหาหาชุดความเชื่อ แนวความคิด หัตถศิลป์ ของชุมชน หรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้น ๆ ที่มีความจำเป็นต่อการศึกษา ก่อนที่จะนำไปต่อยอดและพัฒนา

การศึกษาต้องทำการศึกษาแบบเชิงลึกมากกว่าที่เป็นอยู่ มิใช่รู้และเข้าใจเพียงแต่ในตำรา การนำวัฒนธรรมมาใช้ในกาพัฒนาสร้างสรรค์ เราจำเป็นต้องศึกษาแบบการสืบเสาะ การลงพื้นที่ชุมชน การค้นคว้าหาความจริงเพื่อการค้นหาชุดข้อมูลแบบปฐมภูมิ ที่เป็นการอ้างอิงตามความจริงที่วัฒนธรรมนั้นดำรงอยู่ แม้แต่พิพิธภัณฑ์บางแห่งยังมีการแจ้งข้อมูลที่ผิดก็มีมากมาย ดังนั้นก่อนที่ปฏิบัติการพัฒนาหรือการออกแบบใด ๆ ผู้ออกแบบต้องพิจารณาข้อมูลเหล่านั้นให้ดูว่ามีความเป็นข้อเท็จจริงมากน้อยเพียงใด ซึ่งถ้าข้อมูลที่ได้นั้นยังไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าถูกต้องเหมาะสมจริงแล้ว การปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์จะเกิดปัญหาตามมาอย่างมากไม่ว่าการออกแบบที่ผิดเพี้ยน การอ้างถึงชุดข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง การส่งผ่านข้อมูลเชิงวัฒนธรรมที่ผิด แม้ว่าจะงานที่ออกแบบนั้นจะมีความงดงามเพียงใด ก็อาจเกิดปัญหาหรือข้อโต้แย้งได้มากขึ้นเท่านั้น

ตอนที่ 2 การสร้างสรรค์และประเมินผล ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้รับการกำหนดชุดข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้จากงานวิจัย

1. การนำกระบวนการประดิษฐ์ดอกไม้ดินไทย มาพัฒนาให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดรูปแบบใหม่ ร่วมกับการนำหม้อดอกบุรณขุภาวะเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสร้างสรรค์ จากการใช้กรอบแนวคิดด้านการออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม: แนวคิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้



DESIGN PROCESS
The design and development of these Thai clay flowers necessitated a thorough investigation into the production constraints and conditions (particularly concerning the characteristics of the mud blocks used for crafting each type of vessel and tool). It was crucial to identify the total number of available designs that the community could feasibly produce. In the absence of a required mold, additional necessary late-stage creation, a time-consuming process for both design and fabrication. Therefore, our approach emphasized leveraging existing tools and equipment to design and create more appealing products.



Base and Background Design
The pot base and background were meticulously designed. The pot base features a subtle curve that harmoniously complements the flat, square-based soil tray background. To facilitate structural integrity, an ornate decorative border, subtle design edgery within the pot's base, allowing the background panel to be securely inserted and joined. This design is intended to be readily combined with the Thai clay flowers. We are designing the soil tray and pot base in three distinct sizes. These items will be intricately curved to create a dynamic, upward-flaring arrangement that aligns with the flat, square background.

BHUNA-DIN THAI / Flower Clay of LANNA

DESIGN CONCEPT

This design reinterprets the forms of the lotus and cotton rose, recombining their elements. The foliage has been reshaped to feature more pronounced curves, drawing inspiration from the Bhurana Khata floral pot. This pot, a significant symbol of prosperity and growth for Lampang Province, is commonly seen in the architectural adornments of local temples, manifested through wood carving, painting, and gilt lacquer work.

The compositional arrangement showcases a dynamic upward surge, complemented by a lateral bloom that mirrors the original form of the Bhurana Khata pot. This is further enhanced by elongated, twisted leaves that gradually curve to embrace the flower stems. Additionally, the design of the pot itself and the ceramic background have been meticulously crafted to elevate their aesthetic appeal. This creation of an artificial clay floral pot imbues the piece with a rich cultural narrative, embodying the unique identity and characteristics of Lanna, thereby translating this heritage into a creative economic product.



Ast. Prof. Dr. Kittipong Keatvipak, Department of Industrial Crafts Design, Faculty of Fine and Applied Arts, THAMMASAT UNIVERSITY



DESIGN PROCESS

Clay Crafting and Color Palettes
Experimental modeling of the Thai clay will focus on forming the lotus and cotton rose, with a particular emphasis on white petals. These will include blue-toned petals and green stems to emulate a naturally occurring flower. The stems will be rendered in a yellowish-green hue, replicating the natural color of the stems. The stems will be grown in total, there will be 21 flowers. 18 cotton rose and 3 natural lotus flowers of varying sizes. The arrangement of these flowers will follow the specified design, with 8 flowers evenly distributed across each of the two sides.



Floral Arrangement and Composition
The final stage involves the experimental arrangement of all flowers within the pot. This process allows for careful modeling of the stems to achieve the desired curve and upward surge from the pot. Composing the arrangement proved challenging due to the pot's relatively small size and the flat, square-based Thai clay, which creates the overall height and arch of the entire floral display. Great care was taken to properly bend the stems, ensuring adequate spacing between each flower to prevent overcrowding. Furthermore, all individual stems must be intricately joined within the arrangement.

ภาพที่ 6 การออกแบบดอกไม้ดินไทย มาพัฒนาให้เกิดการเปลี่ยนแปลงให้เกิดรูปแบบใหม่ ร่วมกับการนำหม้อดอกบูรณฆฏะเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสร้างสรรค์

สรุปการวิเคราะห์จากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ดังนี้

ในการออกแบบและพัฒนาดอกไม้ดินไทย ต้องทำการศึกษามุมมีปัญญา เงื่อนไขและข้อจำกัดในการผลิต และลักษณะของบล็อกรแม่พิมพ์ในการผลิตดอกไม้ ทั้งตัวกลีบดอกไม้แต่ละชนิดและใบ ว่ามีทั้งสันที่รูปทรงที่ชุมชนสามารถผลิตและสร้างขึ้นมาได้ เพราะถ้าไม่มีแม่พิมพ์ที่ต้องการ ต้องสร้างแบบแม่พิมพ์ขึ้นมาใหม่ทั้งหมด ซึ่งต้องใช้เวลาในการออกแบบและสร้าง ทั้งนี้จึงเน้นการนำอุปกรณ์เดิมที่มีอยู่แล้วมาทำการออกแบบและสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความน่าสนใจมากขึ้น

ดอกไม้ดินหม้อดอกบูรณฆฏะ (BRUNA-DIN THAI / Flower Clay of Lanna) มีแนวทางการพัฒนาคือใช้ตัวรูปทรงของดอกบัวและดอกพุดตาล ให้เกิดการจัดองค์ประกอบใหม่ การปรับรูปแบบของใบไม้ให้เกิดความโค้งเว้ามากขึ้น แนวคิดในการออกแบบครั้งนี้ได้นำเอาลักษณะเด่นของหม้อดอกบูรณฆฏะมาใช้พัฒนา นำรูปแบบทางวัฒนธรรมเข้าสู่การสร้างสรรค์รูปแบบหม้อดอกบูรณฆฏะเป็นลวดลายหม้อน้ำรูปวงคล้ายแจกัน บรรจุ กอบัว ก้าน ใบ และดอกสูงพันปากหม้อลดหลั่นกันเป็นพุ่ม เพื่อสักการะสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า หรือพระประธานในวิหาร พบมากในศิลปะล้านนา ทำเป็นลายคำ ลายปูนปั้น ตกแต่งอุโบสถ วิหาร หอไตร เช่น

ลายคำหม้อดอกปुरुณขมูะ วิหารวัดปงยางคก อำเภอกำบังจัตรจังหวัดลำปาง ลายปูนปั้นตงค่าง
ฐานหอไตร วัดพระสิงห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้น



ภาพที่ 7 ลวดลายหม้อน้ำรูปร่างคล้ายแจกัน บรรจุอบัว มีก้าน ใบ และดอก
สูงพ่นปากหม้อลดหลั่นกันเป็นพุ่ม เพื่อสักการะสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า
หรือพระประธานในวิหาร พบมากในศิลปะล้านนา

หม้อดอกปुरुณขมูะ มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอินเดีย หมายถึงหม้อน้ำอันมีน้ำเต็ม
บริบูรณ์ในภาษาบาลี หมายถึง การกระทำให้สมบูรณ์ตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา
การมีไม้เลื้อยออกมาสองข้างแสดงสัญลักษณ์ของความเจริญงอกงามและความร่มเย็น ในล้านนา
มักเรียกว่าหม้อดอก หรือลายหม้อดอก (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2559, น.523)

หม้อดอกปुरुณขมูะ เป็นหม้อดอกมงคลความเจริญ เต็มโตและเป็นสัญลักษณ์ของ
ชาวจังหวัดลำปาง ที่มีในการประดับตกแต่งตามอาคารวัด ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการแกะสลัก
ไม้ การวาด และการลงรักปิดทอง จึงได้นำลักษณะสำคัญของหม้อดอกนี้มาใช้ในการออกแบบ
ซึ่งดอกบัวและดอกพุดตาลมีความเกี่ยวเนื่องสอดคล้องในพุทธศาสนา นำมาจัดองค์ประกอบ
ให้เกิดความสวยงาม พวยพุ่งขึ้น และบานออกทางด้านข้าง ตกแต่งด้วยใบไม้ก้านยาวปิดม้วน
โค้งรับกับก้านดอกไม้ ทั้งนี้ได้ทำการออกแบบฐานส่วนที่เป็นหม้อดอก และพื้นหลังปิดทางด้าน
หลังให้เกิดมีความสวยงามมากยิ่งขึ้น ออกแบบฐานของหม้อดอกให้มีรูปทรงโค้งรับกันกับฉาก
ใบเสมาปิดทางด้านหลัง สร้างขอบด้านหลังของหม้อดอกสำหรับนำฉากหลังมาเสียบประกอบ
ให้ฐานหม้อดอกและฉากหลังยึดติดกัน นำไปพัฒนาพร้อมกับดอกไม้ดินไทยทำการออกแบบดอกบัว
และดอกพุดตาลทั้งหมด 3 ขนาด ทำก้านดอกไม้ให้ขาดไปตามแบบ ให้ดอกไม้ พวยพุ่งขึ้นเป็น
แนวแบนระนาบ สอดคล้องกับใบเสมาทางด้านหลัง

ทำการทดลองการปั้นดินไทย ให้เป็นรูปแบบของดอกบัวและดอกพุดตาล โดยจะเน้นกลีบดอกที่เป็นสีขาว มีทั้งกลีบคว่ำและกลีบหงาย ให้เสมือนดอกกำลังเบ่งบานสวยงาม ด้านเกสรใช้สีเหลืองอมเขียวแสดงความสมบูรณ์ และส่วนของก้านดอกจะใช้สีเขียว ทั้งนี้มีดอกทั้งสิ้น 21 ดอก แบ่งเป็นดอกพุดตาลจำนวน 18 ดอก และดอกบัวที่อยู่ตรงกลางจำนวน 3 ดอกซึ่งมีขนาดแตกต่างกัน แบ่งเป็นสองด้าน ด้านละ 8 ดอกเท่ากัน ทั้งนี้ดอกปุณณฆะที่ใช้ชูชามักเป็นจำนวนคู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง 2 หรือ 4 ดอก ในขณะที่การบูชาพระจะใช้จำนวนคี่ เช่น 3 ดอก

2. ผลจากการสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้สอบแบบสอบถามจำนวน 4 กลุ่ม จำนวนรวมทั้งสิ้น 500 คน ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม แนวคิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้ โดยใช้การใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ในการวิเคราะห์ระวางดอกไม้ดินไทย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากหม้อดอกปุณณฆะ มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

- 1) ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$)
- 2) ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.49$)
- 3) ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$)
- 4) ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.37$)
- 5) ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.53$)
- 6) ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.42$)

ข้อเสนอแนะ

การศึกษากระบวนการออกแบบเพื่อนำมาใช้สร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่แนวคิดการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการต้น แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา การจัดการความรู้ด้านวัฒนธรรม แนวคิดเชิงปรัชญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ และข้อมูลการออกแบบสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้พัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม และทำการแยกส่วนองค์ความรู้สำหรับนำไปใช้ ให้ตรงกับความต้องการของการสร้างสรรค์แต่ละประเภท วิธีการเข้าถึงปัญหาและองค์ความรู้ การเก็บข้อมูลสำคัญเชิงลึก การศึกษาแนวทางในการพัฒนากระบวนการผลิตหัตถกรรมแต่ละแขนง

จากการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน การนำอัตลักษณ์และความโดดเด่นของชุมชนมาใช้สร้างความแตกต่าง รวมถึงปฏิบัติการทดลองออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมตามกรอบแนวคิดในแต่ละแขนง ซึ่งงานวิจัยดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อถึงนโยบายในการพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ จากผลลัพธ์การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ชุดข้อมูลและผลการวิเคราะห์ด้วยกรอบแนวคิด มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับแนวคิดสำหรับการพัฒนาประเทศในปัจจุบัน ดังนี้

1. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) อันเป็นแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจยุคใหม่บนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยี นวัตกรรมสมัยใหม่ เพื่อยกระดับอุตสาหกรรม เพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์และบริการ สร้างโอกาสให้กับผู้ประกอบการรุ่นใหม่ และเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน ซึ่งรัฐบาลไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันได้พยายามขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2. ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ประเทศไทยคือ “ประเทศไทย ที่มีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้วด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” โดยยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติ พัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง มีคุณภาพ สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม สร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และตามตามยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ในมิติที่ 1 การเกษตรสร้างมูลค่า เรื่องเกษตรแปรรูปและมิติที่ 5 พัฒนาเศรษฐกิจพื้นฐาน ผู้ประกอบการยุคใหม่ เรื่อง สร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะ สร้างโอกาสเข้าถึงบริการทางการเงิน สร้างโอกาสเข้าถึงตลาด สร้างโอกาสเข้าถึงข้อมูล ปรับบทบาทและโอกาสการเข้าถึงบริการภาครัฐ เพื่อสร้างโอกาสให้ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน มีความสามารถในการแข่งขัน สร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน ซึ่งปัจจุบันมีการแข่งขันสูง การส่งเสริมให้ผู้ประกอบการมีแนวคิดและวิธีการปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิม เพื่อรักษาตลาด ทั้งเพิ่มยอดขายในตลาดเดิม ทั้งเพิ่มการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่อขยายตลาดเพิ่มยอดขายในตลาดใหม่ ซึ่งจะเป็นบทบาทสำคัญในพัฒนารัฐกิจให้มีความมั่นคง ยั่งยืนมากขึ้น

3. พัฒนาศักยภาพด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 ผู้ประกอบการไทยทั้งวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) และวิสาหกิจชุมชน ประสบกับปัญหาสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลกระทบต่อภาวะเศรษฐกิจทั้งในประเทศและระดับโลก จำนวนแรงงานในประเทศได้รับผลกระทบโดยตรงกว่า 9.88 ล้านคน มีอัตราการว่างงาน เพิ่มขึ้นร้อยละ 3 จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติลดลง การส่งออกลดลงและความต้องการบริโภคของภาคเอกชนลดลง ซึ่งปัจจัยทั้งหมดส่งผล

ต่อการหดตัวของเศรษฐกิจไทยในปีพ.ศ. 2563 กว่าร้อยละ 5.3 และคงส่งผลกระทบต่อเนื่องในปี พ.ศ. 2564 - 2566 ซึ่งคาดการณ์ว่าจะส่งผลกระทบต่อสภาวะเศรษฐกิจไทยในวงกว้าง การจ้างงานลดลง นักศึกษาจบใหม่ต่งงานเป็นจำนวนมาก รวมถึงการดำเนินธุรกิจของผู้ประกอบการ โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามแนวโน้ม New Normal เพื่อช่วยเหลือผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมและวิสาหกิจชุมชนให้สามารถดำเนินธุรกิจต่อไปได้ หรือสามารถเริ่มต้นประกอบธุรกิจแนวสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดอาชีพใหม่ สร้างรายได้ให้กับนักศึกษาที่จบใหม่หรือผู้ว่างงาน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักในการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาผู้ประกอบการ สถานประกอบการ บุคลากรในภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ให้มีขีดความสามารถในการแข่งขัน จึงมีแนวทางสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมในยุค New Normal ให้มีศักยภาพ ตั้งแต่การจัดตั้งธุรกิจสร้างสรรค์ การปรับปรุงแผนกลยุทธ์และแนวทางการประกอบธุรกิจ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การเชื่อมโยงเพื่อส่งเสริมการตลาด สนับสนุนปัจจัยเอื้อในการประกอบธุรกิจ และสนับสนุนการเข้าแหล่งเงินทุนเป็นต้น

4. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี ที่มุ่งเน้นให้ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ในยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 หมายความว่าที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน รวมถึงยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง ยุทธศาสตร์ที่ 3 สินค้าอัตลักษณ์ อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน จากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีเป้าประสงค์ในการพัฒนาให้จังหวัดลำปางเป็นแหล่งผลิตสินค้าอัตลักษณ์ อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน จังหวัดลำปางจึงได้จัดทำโครงการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิตผู้ประกอบการและผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ Lampang Creative OTOP ขึ้น เพื่อให้ผู้ประกอบการ และผลิตภัณฑ์ OTOP ได้รับการพัฒนาให้ได้มาตรฐาน

โดยหลังจากงานวิจัยเสร็จสิ้น งานวิจัยได้ส่งผลให้เกิดโครงการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และได้้นำกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมไปใช้เป็นหลักการสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) โครงการ กิจกรรม สืบสาน พัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมประณีตศิลป์เชิงพาณิชย์ (Premium Product) ภายใต้โครงการ 4.3-1 ยกระดับธุรกิจอุตสาหกรรมและวิสาหกิจชุมชน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 กลุ่มส่งเสริมและถ่ายทอดเทคโนโลยี ศูนย์วิจัยและพัฒนาวัสดุ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม

2) กิจกรรมยกระดับการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product Design) ภายใต้โครงการ 4.1-1 การสร้างและพัฒนาธุรกิจอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

3) กิจกรรมสืบสาน สร้างสรรค์ ผลิตอันดีเลิศ ภูมิปัญญา เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ (Premium Product) ภายใต้โครงการ ยกระดับธุรกิจอุตสาหกรรมและวิสาหกิจชุมชน 4.3-1 การยกระดับศักยภาพเศรษฐกิจชุมชนประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

4) โครงการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิตผู้ประกอบการและผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ Lampang Creative OTOP กิจกรรมหลักการพัฒนาและยกระดับผลิตภัณฑ์ด้วยภูมิปัญญาดั้งเดิม ด้วยนวัตกรรมสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมตามแผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ของจังหวัดลำปาง

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากกองทุนวิจัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2565

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2543). รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย. กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2562). แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่ สืบสน. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 21(2).
- ชาติวี ประกิตนทการ. (2558). สถาปัตยกรรมไทย หลังรัฐประหาร 19 กันยา 49. สำนักพิมพ์ อาน.
- ธนิ เลิศชาญฤทธิ. (2559). การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม (พิมพ์ครั้งที่ 2). ศูนย์มานุษยวิทยา สิรินคร (องค์การมหาชน).
- นิรัช สุดสังข์. (2559). ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบ. โอเดียนสโตร์.
- วรรณิ แกมเกตุ. (2555). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วราวุธ สุวรรณฤทธิและคณะ. (2549). วิถีไทย. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2542). ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น. คอมแพคท์พรีน.
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2559). พจนานุกรมหัตถกรรม เครื่องมือเครื่องใช้พื้นบ้าน (พิมพ์ครั้งที่ 4). เมืองโบราณ.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. แอป้าพรีนติ้ง กรุ๊ป.
- วัชรินทร์ อินพรหม. (2561). รูปแบบการมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่นของประชาชน. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 8(3).
- ศิริวัฒน์ แสนเสริม. (2547). มิติทางวัฒนธรรมกับการออกแบบ Design Education 2 รวมบทความทางวิชาการบทความวิจัยทางการออกแบบ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์. (2559). คู่มือหลักสูตรศิลปกรรม-ศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. สมาร์ทโคตติ้ง.
- อานนท์ อากาภิรม. (2525). ลักษณะสังคมและปัญหาสังคมไทย. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- อารีวิบูลย์พงศ์. (2562). การประยุกต์การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาในงาน R4S. การประชุมและอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร “นักวิจัยเพื่อชุมชนและสังคม” หัวข้อการเขียนรายงานและบทความ สู่วันแห่งวิชาการ. 26-27 ตุลาคม 2562.

เอกวิทย์ ฌ.ถลาง. (2544). ฎมปีญญาชาวบ้านกับกระบวนการเรียนรู้และปรับตัวของชาวบ้าน
ไทย. สำนักพิมพ์อมรินทร์.

Mugerauer, R. (1996). Interpreting Environments. United States of America. University
of Texas Press.