

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าภาคเหนือ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาชนเผ่าม้งและเย้า เป็นการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาของที่ระลึกชนเผ่าภาคเหนือ ด้วยการศึกษาลักษณะการแต่งกายของชนเผ่าม้งและเผ่าเย้านำมาใช้ร่วมในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าประเภทเสื้อยืดและกระเป๋าสะพายให้สามารถใช้สอยในชีวิตประจำวันได้ มีรูปแบบร่วมสมัยสอดคล้องกับรสนิยมผู้บริโภคปัจจุบันส่งผลต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และนำมาสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าประเภทเสื้อยืดและกระเป๋าสะพาย จากเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมการแต่งกายของชนเผ่าให้สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้

งานวิจัยดังกล่าวมีประโยชน์โดยตรงกับผู้ประกอบการชุมชนที่ต้องการสร้างรายได้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น เนื่องจากการนำเสนอเกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาและผลิตของที่ระลึกที่มีการผสมผสานวัสดุอื่นร่วมกันในสัดส่วนที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดมูลค่าเพิ่ม ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้อาศัยความรู้จากแนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหลายด้าน ดังนี้

1. แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. แนวคิดการออกแบบและพัฒนางานผลิตภัณฑ์หัตถกรรม
3. หลักการพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึก
4. หลักเกณฑ์การประเมินงานออกแบบ
5. วัสดุในการออกแบบผลิตภัณฑ์
6. ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์
7. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานของมนุษย์
8. ทฤษฎีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย
9. แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

การออกแบบ คือ กิจกรรมการแก้ปัญหาเพื่อให้ผลงานบรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้เป็นการกระทำของมนุษย์ ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการแจ้งผลหรือนำเสนอด้วยสิ่งใหม่ๆ มีทั้งที่ออกแบบเพื่อสร้างชิ้นใหม่ให้แตกต่างจากของเดิมหรือปรับปรุงตกแต่งของเดิม โดยความสำคัญของการออกแบบเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่จะทำให้กระบวนการในการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ประสบผลสำเร็จในตลาดและตรงตามเป้าหมาย

การออกแบบ คือ ศาสตร์แห่งการแก้ปัญหาที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยอาศัยความรู้ และหลักการของศิลปะนำมาใช้ให้เกิดความสวยงามและมีประโยชน์ใช้สอย ความสวยงามจะเน้นด้านจิตใจเป็นหลัก เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่องความสวยงามกับความพอใจในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากันจึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และไม่มีเกณฑ์ในการตัดสินใดๆเป็นตัวที่กำหนดชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมนั้นก็จะมีมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน ซึ่งผลจากการออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสุข เกิดความพึงพอใจ การออกแบบประเภทนี้ ได้แก่ การออกแบบด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ตลอดจนงานออกแบบตกแต่งต่างๆ เช่น งานออกแบบ ตกแต่งภายในอาคาร งานออกแบบตกแต่งสวนหย่อม

การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย ผู้ออกแบบโดยมากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประโยชน์ที่จะได้รับมีทั้งประโยชน์ในการใช้สอยและประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยที่สำคัญ ได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตรมีแห อวน ไถ หรืออุปกรณ์สำนักงานต่างๆ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ตู้ ชั้นวางหนังสือ เป็นต้น ประโยชน์เหล่านี้จะเน้นประโยชน์ทางกายโดยตรง ส่วนประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การออกแบบหนังสือ โปสเตอร์ งานโฆษณา ส่วนใหญ่มักจะเน้นการสื่อสารถึงกันด้วยภาษาและภาพ ซึ่งสามารถรับรู้ร่วมกันได้เป็นอย่างดี ผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องมีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบโดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ประโยชน์ด้านนี้จะเน้นทางด้านความศรัทธาเชื่อถือ และการยอมรับ ตามสื่อที่ได้รับรู้

ความสำคัญของการออกแบบ การออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวของผลงานได้ ดังนั้นการออกแบบจึงมีความสำคัญ และมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ที่มีความต้องการไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และทัศนคติ ดังนี้

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสมและประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานที่ดี

2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกัน อย่างชัดเจน ดังนั้นความสำคัญในด้านนี้คือ การทำหน้าที่สื่อความหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน

3 สามารถอธิบายรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวกับงาน โดยงานบางประเภท อาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่าผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4 แบบ จะมีความสำคัญมากถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน ตัวแบบจะทำให้สามารถเข้าใจร่วมกันได้

ในการออกแบบสิ่งใดก็ตามนักออกแบบควรจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความงามเป็นสิ่งสำคัญจึงจะทำให้งานออกแบบนั้นมีคุณค่าสมบูรณ์ ทางด้านประโยชน์ใช้สอย และจิตใจ เช่น แก้วใช้ประโยชน์ในการนั่ง แต่ทางด้านจิตใจก็คือ ความงามของรูปแบบแก้วที่มีไว้สำหรับชื่นชม และสิ่งที่จะนำมาประกอบกันให้เกิดความงามก็คือ ส่วนประกอบในการออกแบบ

ส่วนประกอบในการออกแบบมีหลักการพื้นฐานโดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงามโดยมีหลักการ ดังนี้¹

1. ความเป็นหน่วย (Unity) ในการออกแบบผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับ ในส่วนย่อยๆ ก็คงต้องถือหลักการนี้เช่นกัน

2. ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing) เป็นหลักทั่วไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงานนั้นๆ ความรู้สึกทางความสมดุลของงานนั้นเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากความคิดของเรื่องความงามในสิ่งนั้นๆ โดยมีหลักความสมดุลอยู่ 3 ประการ คือ

2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing) คือ มีลักษณะเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่าง เท่ากัน เป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้สามารถเข้าใจได้ง่าย

2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Non-symmetry Balancing) คือ มีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นต้องเท่ากัน แต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัวเอง ซึ่งอาจจะเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) แสง-เงา (Shade) หรือด้วยสี (Color) เป็นต้น

2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) ในการออกแบบใดๆ ที่เป็นวัตถุสิ่งของที่จะต้องใช้การทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ได้แก่ การโยกเอียงหรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้นสิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้ว ผู้ออกแบบจะต้องระวังในสิ่งนี้ให้มาก เช่น แก้วจะต้องตั้งตรง ยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่าๆ กัน การทรงตัวของคน ถ้ายืน 2 ขาก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆ กัน ถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างใดข้างหนึ่งโดยจุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใดนั้น ผู้ออกแบบจะต้องรู้และวางรูปแบบได้ถูกต้อง เรื่องของจุดศูนย์ถ่วงจึงหมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts) ในเรื่องของศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่ต้องพิจารณากันหลายขั้นตอน เพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน ได้แก่

¹ ชะลุต นิยมเสมอ, งานวาดเส้นร่วมสมัย, (กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์ พรินต์ติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง, 2546), น. 139.

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งานด้านศิลปะผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีข้อบอกล่าวเป็นความรู้สึกร่วมที่เกิดขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง (Subordinate) คล้ายกับจุดเน้นนั่นเอง แต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับ ซึ่งอาจจะเป็นรองส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหลั่นทางผลงานที่แสดง ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ (Rhythm) โดยทั่วไปสิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆ ย่อมมีจังหวะระยะหรือความถี่ห่างในตัวมันเองเสมอ หรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์กันอยู่จะเป็นเส้น สี แสง เงา หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลายที่มีความสัมพันธ์กันในที่ต่างๆ นั้นเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบซึ่งจะรู้สึกในความงามของสิ่งนั้นๆ นั่นเอง

3.4 ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้น เพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากทางความรู้สึกเกินไป ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกันต่างกัน เช่น แก้วชุดสมัยใหม่ แต่ขณะเดียวกันก็มีแก้วสมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว เพื่อให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกแตกต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกไม่ซ้ำซาก เพิ่มอรรถรสทางด้านความรู้สึกที่แตกต่างออกไป

3.5 ความกลมกลืน (Harmonies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงการพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกัน การใช้สีที่ตัดกัน หรือการใช้ผิว ใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยที่เกิดขึ้นก็ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียซึ่งถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืนในส่วนรวมนี้นี้ ได้แก่ ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะ คือ เส้น แสง-เงา รูปทรง ขนาด ผิว สี นั่นเอง

หลักการจัดภาพในงานออกแบบ การออกแบบมีหลักการที่ควรนำมาพิจารณา คือ

1 เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของส่วนประกอบต่างๆ ที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันเป็นกลุ่มก้อน ไม่แตกกระจาย การออกแบบสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นการสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสนยุ่งเหยิง ทั้งยังเป็นการจัดระเบียบและดุลยภาพให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้เป็นอย่างดี รายละเอียดเกี่ยวกับเอกภาพ มีดังนี้

1.1 เอกภาพแบบคงที่ (Static Unity) หมายถึง การจัดกลุ่มของรูปร่างหรือรูปทรงทางเรขาคณิต เอกภาพในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง ไม่แสดงความรู้สึกเคลื่อนไหว เช่น งานออกแบบสถาปัตยกรรมต่างๆ ไป รวมทั้งงานออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติอื่นๆ

1.2 เอกภาพแบบเคลื่อนไหว (Dynamic Unity) หมายถึง การจัดกลุ่มของรูปร่างหรือรูปทรงอิสระ เอกภาพในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การสร้างเอกภาพสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1.2.1 จัดกลุ่มของเส้น รูปร่าง และรูปทรงที่มีลักษณะคล้ายๆ กัน การจัดโดยวิธีนี้จะให้ความกลมกลืนกันดี

1.2.2 จัดกลุ่มของเส้น รูปร่าง และรูปทรงที่มีลักษณะต่างๆ กัน โดยนำมาจัดรวมกัน การจัดโดยวิธีนี้จะให้ความรู้สึกที่น่าสนใจ

2. ดุลยภาพ (Balance) หมายถึง การออกแบบจัดภาพให้มีน้ำหนักถ่วงเท่ากับทั้งสองข้าง โดยมีแกนกลาง (Axis) ของภาพเป็นตำแหน่งในการแบ่งแยกภาพ ดุลยภาพ หรือความสมดุลนี้รับรู้ได้ด้วยสายตาหรือการมองเห็น ลักษณะของดุลยภาพแบ่งออกได้ 3 แบบ คือ

2.1 ดุลยภาพที่เหมือนกันทั้งสองข้าง (Symmetrical Balance) คือ ดุลยภาพที่มีส่วนประกอบของภาพเหมือนกันทั้งสองข้าง ดุลยภาพแบบนี้ให้ความรู้สึกมั่นคง เที่ยงตรง สง่า เป็นทางการ นิยมใช้ออกแบบโบสถ์ วิหาร สถานที่ราชการ และงานอื่นๆ ที่ต้องการให้ความรู้สึกดังกล่าว เช่น ออกแบบเสื้อผ้า เฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น

2.2 ดุลยภาพที่ไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง (Asymmetrical Balance) คือ ดุลยภาพที่มีส่วนประกอบของภาพไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง แต่มีน้ำหนักของภาพเท่ากันทั้งสองข้าง ดุลยภาพแบบนี้ให้อิสระในการออกแบบได้ดี ส่วนการสร้างดุลยภาพที่ไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง มีข้อควรคำนึงถึงอยู่หลายประการ ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

2.2.1 ดุลยภาพของรูปร่าง (Balance of Shape) หมายถึง ดุลยภาพที่เกิดจากรูปร่าง รูปร่างที่มีขนาดใหญ่จะดูหนักกว่ารูปร่างที่มีขนาดเล็กในกรณีเดียวกัน ดังนั้นเพื่อให้มีดุลยภาพ รูปร่างขนาดใหญ่ควรอยู่ใกล้ศูนย์กลางของภาพมากกว่ารูปร่างขนาดเล็ก

2.2.2 ดุลยภาพของน้ำหนัก (Balance of Value) หมายถึง ดุลยภาพที่เกิดจากน้ำหนักอ่อนแก่ น้ำหนักที่ติดกับพื้นจะดูหนักกว่าน้ำหนักที่กลิ้งไปกับพื้น ในกรณีของรูปร่างที่มีขนาดเท่ากัน ดังนั้นเพื่อให้มีดุลยภาพควรขยายขนาดของน้ำหนักที่กลิ้งไปกับพื้นให้ใหญ่ขึ้น ถ้าไม่ขยายขนาดก็ควรให้อยู่ห่างแกนกลางมากกว่าน้ำหนักที่ติดกับพื้น

2.2.3 ดุลยภาพของสี (Balance of Color) หมายถึง ดุลยภาพที่เกิดจากสีที่มีน้ำหนักเท่ากัน ขนาดเท่ากัน จะเป็นสีเดียวกันหรือต่างสี ย่อมมีดุลยภาพเหมือนกัน ส่วนสีที่ติดกับพื้นจะดูใหญ่กว่าสีที่กลมกลืนไปกับพื้นในกรณีที่มีขนาดเท่ากัน ดังนั้นควรขยายขนาดของสีที่กลิ้งไปกับพื้นให้ใหญ่ขึ้น หรือถ้าไม่ขยายขนาดก็ควรให้อยู่ห่างแกนกลางมากกว่าสีที่ติดกับพื้นจึงจะเกิดดุลยภาพ

2.2.4 ดุลยภาพของลักษณะผิว (Balance of Texture) หมายถึง ดุลยภาพที่เกิดจากลักษณะผิวในลักษณะต่างๆ

2.2.5 ดุลยภาพของจุดสนใจ (Balance of Interesting Point) หมายถึง ดุลยภาพที่เกิดจากจุดสนใจ ซึ่งแม้จะมีขนาดเล็กกว่า ก็สามารถถ่วงดุลกับรูปร่างหรือรูปทรงที่ดู

ธรรมดาๆ แต่มีขนาดใหญ่กว่าได้ จุดที่น่าสนใจมีหลายลักษณะดังต่อไปนี้ (ชูลูด นิมเสมอ. 2531 : 139-140)

2.3. ดุลยภาพแบบรัศมี (Radial Balance) คือ ดุลยภาพที่มีส่วนประกอบของภาพกระจายออกจากศูนย์กลางเป็นรัศมี สามารถพบเห็นได้ตามธรรมชาติ เช่น โครงสร้างของดอกไม้ รัศมีของดวงอาทิตย์ รูปร่างของสัตว์ ตลอดจนสิ่งที่มีมนุษย์ออกแบบสร้างสรรค์ขึ้น เช่น หน้าของเพชรพลอยที่เจียรไนแล้ว รวมทั้งการออกแบบน้ำพุสำหรับตกแต่งสถานที่

3. ความกลมกลืน (Harmony) ในการออกแบบให้เกิดความงดงามจะต้องประสานส่วนประกอบในการออกแบบให้กลมกลืนกันอย่างมีเอกภาพ โดยการจัดส่วนประกอบในการออกแบบให้กลมกลืนกันนั้นจะต้องพิจารณาอย่างกว้างๆ ได้แก่ ความคล้ายกัน ความใกล้เคียงกัน ความเหมือนกัน ความคิดในแนวเดียวกัน เป็นต้น

ความกลมกลืนในการออกแบบ เป็นความกลมกลืนของส่วนประกอบในการออกแบบซึ่งมีทั้งความกลมกลืนของเส้น ทิศทาง รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน สี น้ำหนัก ลักษณะผิว รวมทั้งความกลมกลืนของความคิดและจุดมุ่งหมายของสิ่งนั้นๆ

4. ความขัดแย้ง (Contrast) คือ การจัดส่วนประกอบของการออกแบบที่มีคุณสมบัติแตกต่างกันมาไว้ด้วยกัน เพื่อใช้แก้ไขความกลมกลืนที่มากเกินไป ซึ่งจะทำให้งานออกแบบนั้นเกิดความน่าสนใจและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น ความขัดแย้งที่เป็นเอกภาพจะต้องเป็นความขัดแย้งที่กลมกลืน คือ ขัดแย้งเป็นส่วนน้อยกลมกลืนเป็นส่วนใหญ่ โดยคุณสมบัติที่ต่างกันของส่วนประกอบในการออกแบบจะมีทั้งความแตกต่างกันของเส้น ทิศทาง รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน สี น้ำหนัก เป็นต้น

5. สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์ของส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ ซึ่งจำแนกออกได้ 2 ลักษณะ คือ

5.1 สัดส่วนที่สัมพันธ์กันในตัวเอง เช่น สัดส่วนของคน ซึ่งมีความสัมพันธ์ระหว่างหัว ตัว แขน ขา และส่วนประกอบอื่นๆ คนที่มีสัดส่วนสวยงามจะมีความสัมพันธ์ของส่วนประกอบของร่างกายอย่างเหมาะสม สมส่วน เช่น สัดส่วนของวินสตันที่มีชื่อเสียงทั่วโลก สัดส่วนของพระพุทธรูปปางลีลา สมัยสุโขทัย

5.2 สัดส่วนของตัวเองที่ไปสัมพันธ์กับสิ่งอื่น เช่น สัดส่วนของแว่นตาที่รับกับใบหน้าของคน หรือสัดส่วนของคนที่สัมพันธ์กับขนาดของเก้าอี้ ประตู เสื้อผ้า เป็นต้น

ความงามของสัดส่วนยังไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว มีแต่เพียงความเชื่อที่สอดคล้องกันในสังคมแต่ละยุคแต่ละสมัยเท่านั้น ในการออกแบบบางครั้งนักออกแบบหรือศิลปินอาจมีเจตนาออกแบบสร้างสรรค์ให้ดูผิดส่วนหรือไม่สมส่วน โดยมีจุดประสงค์จะให้สะดุดตาแก่ผู้ดูก็ไม่ถือว่าเป็นความผิดพลาดในการออกแบบแต่อย่างใด ในการออกแบบสัดส่วนนั้นควรมีประสบการณ์ในการดูหลายๆ จึงจะออกแบบได้ดี

6. ช่วงจังหวะ (Rhythm) เปรียบเทียบได้กับการเต้นของหัวใจที่มีการเต้นเป็นระยะสม่ำเสมอหรือเปรียบเทียบกับ การติกลองที่มีลีลาของช่วงดีท่างเป็นระยะๆ ซึ่งมีช่วงจังหวะในการตีแตกต่างกันไปได้หลายลักษณะ เมื่อเปรียบเทียบกับ การออกแบบทางด้านทัศนศิลป์ ก็คือการจัดส่วนประกอบของการออกแบบให้มีช่วงจังหวะในลักษณะต่างๆ นั่นเอง ช่วงจังหวะในการออกแบบสามารถแบ่งออกได้ 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

6.1. จังหวะซ้ำๆ กัน (Repetition) หมายถึง การออกแบบด้วยเส้น สี หรือรูปร่าง ให้มีจังหวะซ้ำๆ กัน โดยให้คำนึงถึงหลักของสัดส่วนและเอกภาพเป็นสำคัญ

6.2. จังหวะที่เพิ่มขึ้นหรือลดลง (Gradation or Progression) หมายถึง จังหวะการซ้ำของส่วนประกอบในการออกแบบที่มีการเปลี่ยนความยาวหรือความหนาของเส้นแต่ถ้าเปลี่ยนเป็นลำดับเหมือนๆ กันทั้งภาพก็จะดูน่าเบื่ออีก นอกจากการเปลี่ยนความยาวและความหนาของเส้นแล้ว ยังมีการเปลี่ยนช่องไฟระหว่างเส้นหรือรูปร่าง เปลี่ยนสีแท้ น้ำหนักการจัดของสี หรือเปลี่ยนปริมาณการทับกันของส่วนประกอบ เปลี่ยนลักษณะผิวจากเรียบให้เป็นหยาบ และจากความสว่างสดใส

6.3. จังหวะที่เคลื่อนไหวสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง (Continuous Related Movement) หมายถึง จังหวะการซ้ำของส่วนประกอบในการออกแบบที่สัมพันธ์เชื่อมโยงกันไปอย่างต่อเนื่อง และให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

7. การเน้น (Emphasis) ในงานออกแบบทุกประเภทหากต้องการให้มีความเด่นสะดุดตา เพื่อให้ผู้ดูเกิดความสนใจในสาระของงานออกแบบนั้นๆ จำเป็นต้องสร้างความสนใจด้วยการเน้นรูปทรง ดังนั้นงานออกแบบที่มีคุณภาพจึงควรมีจุดศูนย์กลางของความสนใจ ซึ่งการเน้นให้เกิดจุดเด่นที่น่าสนใจนั้น สามารถทำได้โดยใช้เส้น ทิศทาง รูปร่าง รูปทรง ขนาด ลักษณะผิว สี น้ำหนักตลอดจนบริเวณว่างให้มีความแตกต่างกันในการเน้นจุดเด่นควรเน้นจุดสำคัญเพียงแห่งเดียว และเน้นในปริมาณที่ไม่มากนัก เพื่อให้เกิดเอกภาพของรูปทรง

การออกแบบยุคโลกาภิวัตน์ เมื่อครั้งที่ยังไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ เราใช้วิธีการนำดินสอพากกามา ขีดๆ เขียนๆ ลงบนกระดาษ เป็นการร่างแบบก่อนจะลงมือสร้างสรรค์ผลงานจริงอีกครั้ง ซึ่งต้องใช้เวลาที่ต้องผ่านกระบวนการหลายขั้นตอน ใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบมากมายกว่าจะได้ผลงานแต่ละชิ้น พอมาถึงยุคปัจจุบันมีคอมพิวเตอร์มาช่วยอำนวยความสะดวกในการออกแบบต่างๆ ทำให้ระยะเวลาการทำงานได้โดยไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์มากมายเหมือนยุคก่อน และใช้เวลาในการผลิตผลงานแต่ละชิ้นน้อยลง โดยอาศัยโปรแกรมกราฟิกต่างๆ ช่วยในการออกแบบทำให้สามารถผลิตผลงานได้เร็วขึ้น ดีขึ้น และน่าสนใจมากกว่าเดิม

นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบหลายท่านได้สรุปความหมายของการออกแบบไว้ในมุมมองที่คล้ายๆ กันคือ

วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร² กล่าวว่า งานออกแบบ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยการเลือก นำเอาองค์ประกอบมาจัดเรียงให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่สามารถสนองความต้องการตามจุดประสงค์ของผู้สร้างและสามารถผลิตได้ด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในขณะนั้น และเนื่องจากความต้องการของมนุษย์มีมากกว่าปัจจัยการดำรงชีวิตพื้นฐาน 4 ประการ จึงเกิดเป็นแรงผลักดันให้มนุษย์พยายาม ทำการออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เพิ่มขึ้นเพื่อสนองความต้องการทางร่างกายและจิตใจที่ไม่สิ้นสุด จากลักษณะงานที่เรียบง่าย ค่อยๆ เพิ่มความซับซ้อนเกี่ยวพันกันยิ่งขึ้นระหว่างสิ่งของต่างๆ ด้วยกัน และระหว่างสิ่งของกับสภาพแวดล้อมรอบตัว โดยมีผลมาจากวิถีการดำรงชีวิตและวิทยาการทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

สวเรศ เกตุสุวรรณ³ ได้ให้คำนิยามการออกแบบในส่วนของการออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ การพยายามปรับปรุงแก้ปัญหาเดิมและสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ออกมาเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ด้วยกระบวนการของการนำความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และศิลปะมาใช้ร่วมกันในปริมาณที่เท่ากัน ในขณะเดียวกันควรมีการทำวิจัยเกี่ยวกับความต้องการผู้บริโภคด้วยเพื่อให้ทราบความต้องการผลิตภัณฑ์ที่แท้จริง

นิรัช สุตสังข์⁴ ได้ให้คำนิยามการออกแบบในส่วนของการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สัมพันธ์กับความต้องการของผู้บริโภค คือ ความสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและความสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ เพื่อพิจารณาปรับเปลี่ยนแนวทางการออกแบบให้เหมาะสมและสอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละสภาพการณ์นั้นๆ

จากคำนิยามแนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการต่างๆ ทำให้ได้ข้อสรุปว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแก้ปัญหาของผลิตภัณฑ์เดิม ด้วยการใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์เพื่อให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีทั้งรูปแบบและการใช้สอยที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภค

ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่า เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับผู้บริโภคที่เป็นนักท่องเที่ยว ในการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยทั่วไป นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์โดยรวม ซึ่งเมื่อพิจารณาจากส่วนรวมทั้งหมด ลักษณะของงานจะเป็นเอกภาพแม้

² วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, **หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์**, (กรุงเทพมหานคร : แอปเปิ้ล พรินติ้งกรุ๊ป จำกัด , 2548), น. 189.

³ สวเรศ เกตุสุวรรณ, **นี่คือการออกแบบผลิตภัณฑ์**, (กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543), น. 150.

⁴ นิรัช สุตสังข์, **การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม**, กรุงเทพมหานคร : โอเอส พรินติ้งเฮาส์, 2548), น.11.

จะใช้วัสดุต่างชนิดกันก็ตาม แต่ต้องสามารถสื่อถึงความรู้สึกที่กลมกลืนกันระหว่างความงามและประโยชน์ใช้สอย โดยใช้หลักเกณฑ์ความงามทางด้านการออกแบบเป็นแนวทาง รวมทั้งประสบการณ์จากการได้ศึกษาค้นคว้าจะช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น นักออกแบบที่ดีต้องเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีความฉิวไหวทางความคิด และทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม รู้จักนำหลักพื้นฐานความงามทางศิลปะมาช่วยสร้างสรรค์งานแบบให้สามารถเข้าถึงใจผู้บริโภคได้

2. แนวคิดการออกแบบและพัฒนางานผลิตภัณฑ์หัตถกรรม

ลักษณะของงานผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (Handicrafts) สังเกตได้จากผู้ออกแบบและผู้ผลิตมักเป็นคนเดียวกันและได้สัมผัสกับผลิตภัณฑ์นั้นตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จ มักสอดแทรกอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวเข้าไปในผลงานที่ทำด้วย เช่น สิ่งประดิษฐ์ที่เป็นฝีมือของชาวบ้าน (Handmade) ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ประเภทนี้อยู่ที่ความไม่เหมือนกันในรายละเอียดของผลงาน แต่ละชิ้นเป็นงานประดิษฐ์ที่ละเอียดอ่อนที่เครื่องจักรทำได้ยาก

องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม สามารถพิจารณาได้จากลักษณะดังต่อไปนี้

- 2.1 คุณค่าของธรรมชาติ มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น
- 2.2 วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น สามารถผลิตได้จริง เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น
- 2.3 ความสวยงามและความน่าสนใจ คือ มีรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา
- 2.4 สะดวกต่อการพกพา คือ ผลิตภัณฑ์ต้องมีขนาดพอเหมาะ
- 2.5 ราคาเหมาะสม สามารถซื้อได้ และมีหลายราคาให้เลือก

แนวคิดดังกล่าว นำมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่า ที่เป็นการสร้างสรรค์จากเอกลักษณ์พื้นถิ่นโดยต้องนำหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์มาใช้ร่วมกันให้เกิดเป็นรูปแบบที่เหมาะสมและสวยงาม ในขณะเดียวกันทำให้สามารถแยกแยะขอบเขตของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทต่างๆ ได้ เช่น ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ตลอดจนการวิเคราะห์องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีส่วนช่วยในการสร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นในตัวผลิตภัณฑ์เอง ในการผลิต ผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่า ถือเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่รวมศิลปะกับงานช่างเข้าด้วยกัน ดังนั้นการสร้างสรรค์จึงต้องแสดงคุณค่าที่สามารถเข้าถึงจิตใจของผู้บริโภคหรือนักท่องเที่ยวให้ได้

วิบูลย์ ลีสุวรรณ⁵ กล่าวว่า แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมท้องถิ่น เป็นสิ่งที่พิจารณาจากปัจจัยต่างๆ ประกอบด้วย

1. หน้าที่ใช้สอย (Function) หน้าที่ใช้สอยถือเป็นหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกที่ต้องคำนึงผลิตภัณฑ์ทุกชนิด ต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสะดวกสบาย

2. การเลือกใช้วัสดุ (Materials) ลักษณะงานออกแบบที่ดีควรมีมีการเลือกวัสดุให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอย

3. ความงาม(Esthetics) มักเกิดขึ้นจากลักษณะโดยรวมของรูปทรงตลอดจนการตกแต่งหน้าตาของงานออกแบบเป็นสิ่งที่มีความสำคัญไม่น้อยกว่าด้านประโยชน์ใช้สอยลักษณะความงามของงานออกแบบควรพิจารณาตามประเภทของงานออกแบบนั้นๆ

วิชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548) กล่าวว่า ผลิตภัณฑ์ หัตถกรรม (Crafts Product) เป็นลักษณะที่ผู้ออกแบบและผู้ผลิตมักเป็นคนเดียวกัน และได้สัมผัสกับผลิตภัณฑ์นั้นตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จ มักสอดคล้องอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวเข้าไปในผลงานนั้นด้วย เช่น สิ่งประดิษฐ์ที่เป็นฝีมือของชาวบ้าน (Handmade) จุดประสงค์ดั้งเดิมทำขึ้นเพื่อความจำเป็นในการดำรงชีวิต เส้นห์ของผลิตภัณฑ์ประเภทนี้อยู่ที่ความไม่เหมือนกันในรายละเอียดของผลงาน แต่ละชิ้น เป็นงานประดิษฐ์ที่ละเอียดอ่อน เครื่องจักรทำได้ยาก

องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม

1. แสดงคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรมอันมีเอกลักษณ์ และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น เช่น ความแตกต่างระหว่างภูมิภาคที่มีวัสดุเป็นจุดเด่นไม่เหมือนกัน ภาคเหนือมีกระดาดสา ภาคใต้มีย่านลิเภา เป็นต้น

2. วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น ผลิตได้จริง โดยใช้ภูมิปัญญาของชาวบ้าน ใช้สอยดีเหมาะสมกับสภาพท้องถิ่น

3. ราคาที่ซื้อได้ไม่แพงจนเกินไป สามารถซื้อได้ง่าย

4. มีความสวยงามและน่าสนใจ รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา โดยยังสื่อถึงเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นนั้นๆอยู่

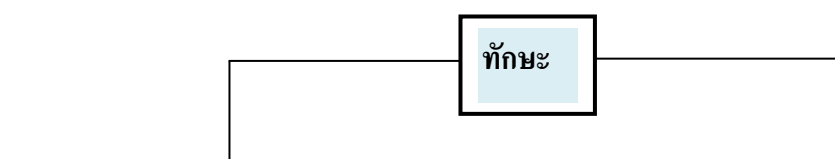
⁵ วิบูลย์ ลีสุวรรณ, เครื่องจักสานไทย, (กรุงเทพมหานคร : cursภาลาดพราว, 2541), น.129.

5. สะดวกต่อการพกพาขณะเดินทาง ชื้อเป็นของฝาก ขนาดพอเหมาะ บรรจุหีบห่อที่ขนส่งได้สะดวก

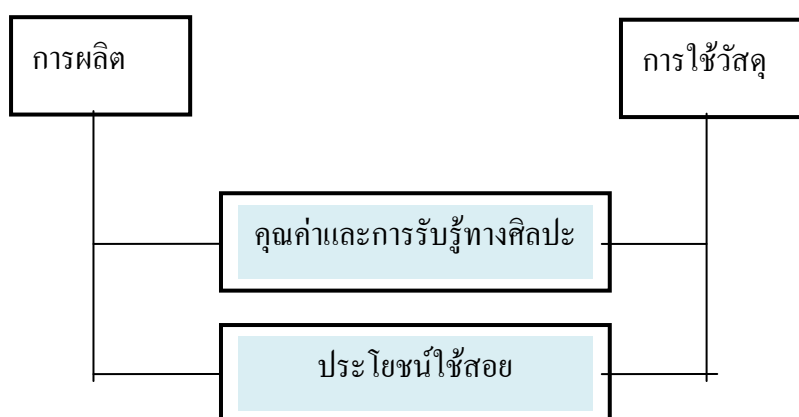
ดังนั้นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ควรสนใจศึกษาถึงคุณค่าของงานศิลปหัตถกรรมทุกประเภท ซึ่งจะพบได้ว่ามีคุณลักษณะที่มีความเรียบง่ายใช้วัสดุพื้นบ้านในท้องถิ่น มีประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสมกับสภาพการดำรงชีวิต มีราคาถูก และมีความสวยงามตามแบบอย่างสกุลช่างท้องถิ่น โดยผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาชาวไทยโบราณ หรือผลิตภัณฑ์หัตถกรรมพื้นบ้านเหล่านี้ ยังมีอีกหลายหลายเพื่อนานากิจกรรมสำหรับชีวิตประจำวัน เช่น หมอนไม้ ใช้หนุนศีรษะ กรรไกรหนีบหมาก ใช้ผ่าลูกหมากที่คนโบราณกินกัน หมากขุมใช้เพื่อการเล่นบันเทิงยามว่าง หรือแม้แต่เครื่องประดับที่ใช้สำหรับตกแต่งร่างกายร่วมกับการปกปักรักษา เป็นต้น

วัสดุพื้นบ้านเหล่านี้จะช่วยให้ผลิตภัณฑ์มีความงามทั้งจากรูปทรง ลวดลาย และจากตัววัสดุเอง ดังนั้นเมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบของการออกแบบ เช่น ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสมทางสรีระ ความปลอดภัย และราคา แล้วพบว่าผลิตภัณฑ์หัตถกรรมพื้นบ้านนั้นมีความเรียบง่ายและเหมาะสมในหลายประการทีเดียว

ลักษณะของงานผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (Handicrafts) สังเกตได้จากผู้ออกแบบและผู้ผลิตมักเป็นคนเดียวกันและได้สัมผัสกับผลิตภัณฑ์นั้นตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จ มักสอดแทรกอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวเข้าไปในผลงานที่ทำด้วย เช่น สิ่งประดิษฐ์ที่เป็นฝีมือของชาวบ้าน (Handmade) ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ประเภทนี้อยู่ที่ความไม่เหมือนกันในรายละเอียดของผลงานแต่ละชิ้นเป็นงานประดิษฐ์ที่ละเอียดอ่อนที่เครื่องจักรทำได้ยาก งานผลิตภัณฑ์หัตถกรรม บางครั้งอาจแฝงด้วยขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละชุมชน การสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น จากเดิมที่ผลิตไว้สำหรับใช้ในชีวิตประจำวัน เมื่อมีการผลิตจำนวนมากขึ้นก็จะแบ่งปันหรือจำหน่ายให้กับบ้านใกล้เคียง ต่อมาเมื่อสังคมขยายตัวมีการติดต่อไปมาหาสู่ระหว่างท้องถิ่นและชุมชนต่างๆ ทำให้ผลผลิตขยายไปในวงกว้างสู่ตลาดที่มีเป้าหมายชัดเจนขึ้นตามลำดับ ตั้งแต่กลุ่มที่ชอบงานหัตถกรรมท้องถิ่นจริงๆ และงานออกแบบหัตถกรรมประยุกต์ อันหมายถึงการปรับเปลี่ยนในด้านรูปแบบให้เข้ากับยุคสมัยและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) และยังมีอีกหลายปัจจัยที่ประกอบกันทำให้งานหัตถกรรมน่าสนใจ⁶



⁶เรวัตร สุขสีกาญจน์, ความเหมือนในความต่าง: หัตถกรรม วัสดุ และการออกแบบ (Online), 20 กรกฎาคม 2556. www1.finearts.cmu.ac.th



ภาพที่ 7 แผนผังแสดงกระบวนการออกแบบงานผลิตภัณฑ์หัตถกรรม

แนวคิดดังกล่าวนำมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์รูปแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมที่บ้านที่ต้องนำหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์มาใช้ร่วมกันให้เกิดเป็นรูปแบบที่เหมาะสมและสวยงาม ในขณะเดียวกันทำให้สามารถแยกแยะขอบเขตของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทต่างๆ ได้ เช่น ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ตลอดจนการวิเคราะห์องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีส่วนช่วยในการสร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นในตัวผลิตภัณฑ์เอง

ในการผลิตของที่ระลึกชนเผ่าม้งและเข้าจากผลของการวิจัยนี้ ถือเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่ต้องรวมงานศิลปะกับงานช่างฝีมือเข้าด้วยกัน คือการวาด การพิมพ์และการปักผ้า แต่การที่จะกำหนดให้เป็นงานศิลปะหรืองานช่างนั้นขึ้นอยู่กับความตั้งใจของผู้ผลิต และผลสำเร็จของงานที่แสดงออกมาเป็นสำคัญ โดยหากผู้ผลิตหวังผลทางด้านเศรษฐกิจจำเป็นที่จะต้องศึกษาความต้องการของตลาดและผลิตงานตามความต้องการของตลาดโดยยึดหลักความชอบของกลุ่มผู้บริโภคเป็นหลัก ส่วนงานผลิตภัณฑ์ที่ระลึกที่มีลักษณะเป็นงานศิลปะ มักจะมีรูปทรงแปลกใหม่เน้นความงามของลวดลาย และผลงานจะไม่ซ้ำแบบใครมักจะเป็นผู้นำด้านการออกแบบเสมอ มีการสร้างสรรค์ตามอุดมคติเรื่องราวที่ต้องการสื่อออกสู่สาธารณชน ฯลฯ

3. แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึก

ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกสามารถประยุกต์จากแนวคิดการนวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (Crafts Product Design Innovation) โดยการจะสร้างนวัตกรรมในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมนั้น จะต้องแสดงให้เห็นถึงการออกแบบและการผลิตที่มีการผสมผสานระหว่างขนบธรรมเนียมแบบดั้งเดิมและแบบร่วมสมัย การประดิษฐ์และสร้างสรรค์วัสดุ รูปแบบและกระบวนการ

ผลิตที่สร้างความแตกต่างและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตัว ผลิตภัณฑ์และในผลิตภัณฑ์ประเภทเดียวกันด้วย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1. การออกแบบ (Design) ส่วนใหญ่จะใช้หลักการ ทัวไปที่เป็นพื้นฐานในการออกแบบคือ

3.1.1 ความงาม (Artistic & Aesthetic Value)ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion) ที่เหมาะสมกับประเภทของผลิตภัณฑ์ เหมาะสมกับการใช้งาน เช่น ของที่ระลึกก็ควรจะมีกะทัดรัด พกพาได้ง่ายเพื่อเป็นของฝาก เป็นต้น ลักษณะของรูปร่าง รูปทรง (Shape & Form) ต้องสามารถสร้างความแตกต่างได้ชัดเจนและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โครงสร้าง (Structure) แข็งแรง สอดคล้องกับรูปแบบที่ออกแบบไว้ ลักษณะของสี (Color) ใช้สีของวัสดุแบบเดิม สีธรรมชาติ หรือการผสมผสานระหว่างวัสดุต่างๆ ลักษณะลวดลาย (Pattern) มาจากพื้นผิวของวัสดุ หรือการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่และยังมีรายละเอียดอื่นๆอีกจำนวนมาก ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ประเภทนั้นๆ ประโยชน์ใช้สอย (Function Value)ใช้งานได้ ง่าย สะดวก เหมาะสมกับราคา และควรใช้ประโยชน์ร่วมจากหน้าที่เสริมเพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับผู้บริโภค

3.2. กระบวนการผลิต (Production Process)

3.2.1 สร้างสรรค์จากตัววัสดุเดิมโดย การเปลี่ยนแปลงกรรมวิธีการผลิต เทคนิควิธีการ เพื่อสร้างความแตกต่างในรูปลักษณ์ใหม่

3.2.2 การผสมผสานระหว่างวัสดุต่างชนิดวัสดุเดิม รูปแบบเดิม กับวัสดุอื่น เพื่อให้เกิดความแตกต่างแตกต่าง ดังนั้นการสร้างนวัตกรรมในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม จึงเป็นแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกจนแพร่ได้ โดยทุกคน ทุกชุมชน สามารถสร้างนวัตกรรมได้ เพียงแค่สร้างความแตกต่างจากสิ่งที่มีอยู่ และการสร้างสรรค์ที่ผสมผสานระหว่างการออกแบบและกรรมวิธีการผลิต แต่ต้องคำนึงถึงที่มาของผลิตภัณฑ์อันแสดงถึงเอกลักษณ์ประจำถิ่น การต่อยอดภูมิปัญญาเดิมที่มีอยู่ การอธิบายได้ถึงที่มาในการสร้างสรรค์ แต่ให้อยู่ในกรอบของสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น อย่าพยายามสร้างสรรค์จนมากเกินไปจนไปทำลายความงามของคุณค่าวัสดุเดิม หรือเอกลักษณ์ประจำถิ่น ซึ่งอาจจะทำให้คุณค่านั้นลดลงได้

4. หลักเกณฑ์การประเมินงานออกแบบ

เป็นเรื่องการหาข้อกำหนด กฎเกณฑ์เพื่อนำมากำหนดเป็นข้อปฏิบัติหรือแนวทางในการประเมินงานออกแบบซึ่งเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อนเนื่องจากต้องใช้หลักของความรู้สึกร่วมในการพิจารณา

นวลน้อย บุญวงศ์⁷ กล่าวว่า แนวคิดในการประเมินงานออกแบบจะใช้องค์ประกอบกับหลักเกณฑ์ช่วยในการประเมินโดยไม่มีเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สามารถวัดได้ ดังนั้นการประเมินจึงต้องมีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการพิจารณา โดยมีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

4.1 การศึกษาองค์ประกอบของงานออกแบบ

4.1.1 ศึกษาลักษณะเฉพาะของงานออกแบบ โดยพิจารณาจากคุณค่าของงาน คือ เรื่องราว ความเป็นมา หน้าที่ที่แตกต่างกัน

4.1.2 ศึกษาจุดมุ่งหมายของงานออกแบบให้เข้าใจ ชัดเจนที่สุดเพื่อนำมาประเมิน ตีความให้ได้หลักเกณฑ์ที่สมบูรณ์ที่สุด

4.1.3 ศึกษาข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง โดยเป็นการพิจารณาถึงผลกระทบที่มีต่องานออกแบบและนำมาเป็นข้อกำหนดในการวางหลักเกณฑ์เพื่อให้ผลงานที่ผ่านการประเมินมีคุณสมบัติครบถ้วนสำหรับการนำไปผลิตและจำหน่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2. การกำหนดหัวข้อหลักเกณฑ์ โดยทั่วไปงานออกแบบจะประกอบด้วยหลักเกณฑ์ภายใน ได้แก่ รูปทรง ประโยชน์ใช้สอย วัสดุ กรรมวิธีการผลิต ส่วนปัจจัยภายนอกประกอบด้วยสิ่งต่างๆที่เป็นผลกระทบจากสิ่งแวดล้อม เช่น ความต้องการของตลาด สภาพสังคม วัฒนธรรม ฯลฯ

4.2.1 หลักเกณฑ์ทางด้านการออกแบบ

4.2.1.1 ประโยชน์ใช้สอย

4.2.1.2 ความงาม

4.2.2 หลักเกณฑ์ทางด้านการผลิต

4.2.2.1 วัสดุ

4.2.2.2 กรรมวิธีการผลิต

4.2.3 หลักเกณฑ์ทางด้านการตลาด

4.2.3.1 ราคาและลักษณะตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

4.2.3.2 การแสดงให้เห็นความมั่นใจในสินค้า

4.2.3.3 การแสดงภาพพจน์และความน่าเชื่อถือของผู้ผลิต

4.2.3.4 การคำนึงถึงปัญหาต่อสภาพแวดล้อม

⁷ นวลน้อย บุญวงศ์, **หลักการออกแบบ**, (กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542), น. 187.

4.2.4 การจัดลำดับความสำคัญของหลักเกณฑ์

เป็นการแบ่งน้ำหนักของหลักเกณฑ์แต่ละหัวข้อ ตามปกติจะเทียบเป็นร้อยละ คือกำหนดให้เกณฑ์ทั้งหมดมีน้ำหนักรวมเท่ากับ 100 และแบ่งกระจายออกเป็นหัวข้อต่างๆ เช่น หลักเกณฑ์ทางด้านการออกแบบ 50% หลักเกณฑ์ทางด้านการผลิต 30% หลักเกณฑ์ทางด้านการตลาด 20% เป็นต้น

5.วัสดุในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ปัจจัยหลักที่ทำให้งานผลิตภัณฑ์เชิงหัตถกรรมมีความน่าสนใจ คือ วัสดุ (Material) ในการผลิต โดยเฉพาะวัสดุหลักที่ถือเป็นโครงสร้างของชิ้นงานนั้นๆ ต้องมีความโดดเด่นที่สามารถแสดงศักยภาพของผลิตภัณฑ์ได้ หลังจากนั้นจึงพิจารณาในเรื่องของรูปแบบและการใช้งาน มีการคิดค้นรูปทรงและโครงสร้าง เพิ่มความงามด้วยการคิดและสร้างสรรค์ลวดลาย ประกอบกันจนเกิดคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย (Functional value) โดยเฉพาะงานที่ต้องใช้ทักษะเชิงช่างพื้นบ้านภาคต่างๆ ทั่วไปได้แสดงถึงความชาญฉลาดของช่างพื้นบ้านได้เป็นอย่างดี โดยช่างมีความเข้าใจในหลักของความงามแบบพื้นๆ ง่ายๆ ถ่ายทอดผ่านทักษะ (Skills) การผลิตที่มีความเชี่ยวชาญ แต่ก็มีเอกลักษณ์เด่นเฉพาะตน มีคุณค่าในการใช้สอยอย่างสอดคล้องกับสภาพการดำรงชีวิตในทุกๆ ด้านของผู้คนแต่ละท้องถิ่น สามารถแบ่งตามลักษณะหน้าที่ใช้สอยออกเป็นประเภทต่างๆ ได้อย่างกว้างๆ คือ ใช้ในการอุปโภคและบริโภค ใช้ในอาชีพการงาน ใช้ในพิธีการตามความเชื่อ ขนบประเพณีและศาสนา

สวเรศ เกตุสุวรรณ⁸ ได้ศึกษาวัสดุผลิตภัณฑ์กับงานออกแบบ (Design and Material) และสรุปว่าสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งในการออกแบบ ได้แก่ การค้นหาวัดวัสดุใหม่ๆ ที่ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ วัสดุใหม่มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในสร้างสรรค์นวัตกรรมงานออกแบบให้เกิดรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ รวมทั้งสอดคล้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันโดยทั่วไปแล้ว “ผู้ผลิต” หรือ “นักออกแบบ” มักจะเริ่มศึกษาคุณสมบัติของวัสดุ โดยดูจากท้องตลาดที่มีอยู่แล้วนำมาประยุกต์ให้เกิดรูปแบบของสินค้าแบบใหม่ ซึ่งสินค้าที่ออกมาด้วยวิธีนี้ก็มีความเป็นเอกลักษณ์ได้ เช่น ที่ใส่ไม้จิ้มฟัน รูปพื้นที่ผลิตจากยางของ Propaganda ก็เป็นแนวคิดในการเลือกใช้วัสดุที่เราคาดไม่ถึงมาสร้างสรรค์เป็นงานออกแบบ แต่งานออกแบบจะก้าวกระโดดได้ไกลอีกมากถ้าหากเรามีองค์กรกลาง เพื่อทำหน้าที่ในการเชื่อมต่อข้อมูลข่าวสารของนวัตกรรมของวัสดุใหม่กับนักออกแบบหรือสถาบันการศึกษา เพื่อให้เราสามารถใช่วัสดุใหม่ๆ เหล่านั้น มาสร้างสรรค์งานนวัตกรรมที่แปลกใหม่ในท้องตลาดอันเป็นการก้าวตามเทคโนโลยีได้อย่างทันทั่วทั้งที่ ส่วนวัสดุพื้นบ้านจะช่วยให้ผลิตภัณฑ์มีความงามทั้งจากรูปทรง ลวดลาย และจากตัววัสดุเอง ดังนั้นเมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบของการออกแบบ เช่น ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสมทางสรีระ ความปลอดภัย และราคา แล้วพบว่า

⁸สวเรศ เกตุสุวรรณ, **นี่ใจการออกแบบผลิตภัณฑ์**, (กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543), น. 1.

ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมพื้นบ้านนั้นเมื่อใช้วัสดุที่มาจากท้องถิ่นจะเพิ่มความสวยงามที่เรียบง่าย มีเสน่ห์และเหมาะสมในหลายประการทีเดียว ทั้งนี้ เพื่อให้ให้นักออกแบบสามารถรับรู้ข้อมูลใหม่ๆ ของการคิดค้นวัสดุ เพื่อนำมาใช้ ในงานออกแบบได้มากขึ้น จึงมักจะพบบางงานออกแบบของประเทศทางแถบยุโรปมีรูปแบบของวัสดุใหม่ๆ มาเชื่อมต่อกับงานออกแบบมาให้เห็นอย่างสม่ำเสมอและทำให้เกิดกระแสสินค้าใหม่ขึ้นในขณะเดียวกันเรามากจะเป็นผู้ที่ตามหลังเขาอยู่อย่างสม่ำเสมอเช่นกัน

แนวคิดดังกล่าวนำมาใช้ในส่วนของการวิเคราะห์วัสดุต่างๆ ที่เหมาะสมในการนำมาใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่า เพื่อประยุกต์ให้เกิดรูปแบบที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นชนเผ่าได้เป็นอย่างดี โดยควรมีการเลือกใช้วัสดุที่สอดคล้องกับหน้าที่ใช้สอย รูปทรงของงานผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดที่ถือเป็นอีกสิ่งหนึ่ง ที่จะช่วยเสริมสร้างให้เกิดความงดงามและควมมีคุณค่าทางศิลปะ (Aesthetic value & Artistic value) ซึ่งจะพบได้ทั่วไป เช่น การออกแบบกระเป๋าสามารถใช้วัสดุได้หลายชนิด แต่เพื่อประโยชน์ใช้สอยที่สมบูรณ์และความสะดวกสบายด้านต่างๆ ช่างจึงเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมที่สุดเพื่อให้ชิ้นงานสามารถสร้างประโยชน์ที่สอดคล้องกับการใช้งานของผู้บริโภคให้มากที่สุด ความงามของวัสดุที่เกิดจาก ผิวและสี (Texture & Color) ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ช่วยให้เกิดความงาม และคุณค่าทางศิลปะได้ เช่น ผิวของวัสดุธรรมชาติ นอกจากนี้ผิวที่เกิดจากกลดลายการสร้างสรรค์ก็มีความสำคัญเช่นกัน เพราะลักษณะของกลดลายที่ทำให้เกิดผิวนอกในลักษณะต่างๆ กันนี้จะต้องกลมกลืนกับผิวของวัสดุ ตลอดจนรูปทรง โครงสร้าง จึงจะทำให้งานผลิตภัณฑ์ชิ้นนั้นๆ มีความงดงามที่มีคุณค่าอย่างสมบูรณ์และเหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน

6. ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

สุนทรียศาสตร์ มาจากภาษาสันสกฤตว่า “สุนทริยะ” แปลว่า “งาม” และ “ศาสตร์” แปลว่า “วิชา” เมื่อรวมกันแล้ว แปลว่า “วิชาที่ว่าด้วยสิ่งสวยงาม ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Aesthetics” ความงามอาจเป็นสิ่งที่สัมผัสซึ่งมีอยู่ในทุกสิ่ง อาจจะเป็นสิ่งบริสุทธิ์ที่ปราศจากการปรุงแต่งหรืออาจจะเป็นคุณสมบัติในทางศีลธรรม หรือสิ่งที่โน้มน้าวใจให้เกิดความรู้สึกซาบซึ้ง ปลอบปลื้มกับความงามที่มีอยู่รอบๆตัวเรา ทั้งสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ

ส่วนความหมายของคำว่า สุนทรียศาสตร์ ที่มาจากคำในภาษาอังกฤษ Aesthetics แปลว่า ความรู้สึกทางการรับรู้ (Sense Perception) ส่วนในภาษาไทยใช้คำว่า “สุนทรียศาสตร์” เป็นคำแปลจากคำ Aesthetics แปลว่า ดี งาม ศาสตร์ แปลว่า วิชา ความรู้ ถ้าแปลตรงตัวตามรากศัพท์ สุนทรียศาสตร์ก็คือ วิชาความรู้ว่าด้วยความงาม

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้คำนิยามและความหมายของสุนทรียศาสตร์ไว้โดยเฉพาะอีกมากมาย ดังจะยกตัวอย่างที่สำคัญดังต่อไปนี้

ศิลป์ พีระศรี “สุนทรียศาสตร์ หมายถึง การศึกษาความรู้สึกโดยธรรมชาติของคนเราทุกคน ซึ่งรู้จักค่าของวัตถุที่งาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเสียง และถ้อยคำที่ไพเราะ”

จากคำนิยามและความหมายของสุนทรียศาสตร์ดังกล่าวพบว่า เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความงามเป็นสำคัญ แต่ในปัจจุบันสุนทรียศาสตร์มีความหมายและขอบเขตกว้างขวางมากขึ้น เช่น สุนทรียศาสตร์ เป็นสาขาหนึ่งของวิชาวัฒนธรรมวิทยาที่ว่าด้วยทฤษฎีแห่งความงามและความซาบซึ้งประทับใจในคุณค่าของศิลปะเป็นการเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่ธรรมชาติ สร้างสรรค์ และศิลปะที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์

นิคม มูลิกะคามะ⁹ ได้ให้คำนิยามคำว่า สุนทรียศาสตร์ หมายถึง วิชาความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีแห่งความงาม โดยเป็นการสอน การปลูกฝังให้คนมีความคิดเกี่ยวกับความงามที่มนุษย์ทุกเผ่าพันธุ์ที่ต้องการแสวงหาและใช้เป็นเครื่องมือในการยกฐานะและรสนิยมให้เกิดความสุกสลายใจในขณะเดียวกันสถาบันศิลปะต่างๆ พยายามจัดหลักสูตรในการถ่ายทอดแนวคิดเชิงสุนทรียศาสตร์เพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพ

กำจร สุนพงษ์ศรี¹⁰ ได้ให้คำนิยาม สุนทรียศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยคุณค่าทางความงาม 2 ประการ คือคุณค่านอกตัว ซึ่งเกี่ยวกับการมองเห็นจากสิ่งภายนอก และคุณค่าในตัว คือการเห็นคุณค่าจากข้างใน

การตัดสินทางสุนทรียศาสตร์สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มแนวคิด ดังนี้

6.1. กลุ่มที่ใช้ตนเองเป็นตัวตัดสิน เรียกเกณฑ์ตัดสินนี้ว่า “อัตนัยนิยม” (Subjectivism) เป็นกลุ่มที่เชื่อว่า ความรู้ ความจริง และความดีงามทั้งหลายเป็นสิ่งที่ไม่มีความจริงในตัวเอง หากแต่เป็นเพียงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมานั้น ดังนั้นกฎเกณฑ์ในทางความรู้ ความจริงและความดีงามนี้จึงไม่มีอยู่จริง มนุษย์เท่านั้นที่มีอยู่จริงและเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆ ขึ้นมา มนุษย์แต่ละคนต่างมีมาตรวัดความดีงามต่างกันออกไปโดยไม่ขึ้นอยู่กับใครหรือสิ่งใด เกณฑ์การตัดสินแบบนี้สามารถทำให้เราเกิดความเชื่อมั่นในตัวเองได้ แต่หากความรู้สึกละเลินเล่อมากเกินไปอาจจะส่งผลทำให้เราเป็นผู้ที่เห็นแก่ตัว เอาแต่ใจตัวเอง ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งจะส่งผลต่อไปคือ ทำ

⁹ นิคม มูลิกะคามะ, วัฒนธรรมบทบาทใหม่ในยุคโลกาภิวัตน์. (กรุงเทพมหานคร : รุ่งศิลป์การพิมพ์, 2545), น.107.

¹⁰ กำจร สุนพงษ์ศรี, สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์, (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555), น. 4.

ให้เรามีโลกทัศน์ที่แคบและเดียวดายในโลกกว้างนี้ และนักสุนทรียศาสตร์ในกลุ่มนี้ที่สำคัญ ได้แก่ กลุ่ม โซฟิสต์ (Sophist) ฮอบส์ (Hobbes) และออร์เตกา (Ortega) เป็นต้น

6.2 กลุ่มที่เชื่อว่า มีหลักเกณฑ์ที่ตายตัวที่จะใช้ตัดสินได้ โดยเกณฑ์ตัดสินนี้ เรียกว่า “ปรนัยนิยม” (Objectivism) เป็นกลุ่มที่เชื่อว่า มีเกณฑ์มาตรฐานตายตัวแน่นอนในทาง ศิลปะ ซึ่งสามารถนำไปตัดสินผลงานได้ในทุกสมัย เกณฑ์มาตรฐานนี้ไม่มีการเปลี่ยนแปลงและไม่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกใครหรือศิลปินคนไหน กลุ่มนี้มีความเชื่ออีกว่าสุนทรียธาตุมีอยู่จริง แม้ว่าเราจะเข้าถึงมัน ไม่ได้ก็ตามแต่มันก็มีอยู่จริง และด้วยเหตุผลนี้การที่เราตัดสินศิลปะออกมาไม่เหมือนกันก็เพราะเราแต่ละคนไม่สามารถเข้าถึงสุนทรียธาตุที่แท้จริงได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องฝึกพัฒนาจิตให้สมบูรณ์จนสามารถ เห็นความงามที่เป็นมาตรฐานได้ ซึ่งบางคนอาจทำสมาธิ บางคนอาจฝึกฝนทางศิลปะจนชำนาญ เป็นต้น

6.3 กลุ่มที่เชื่อว่าหลักเกณฑ์ในการตัดสินสุนทรียศาสตร์นั้นเปลี่ยนแปลงไปตาม สภาพแวดล้อมเกณฑ์ตัดสินนี้เรียกว่า “สัมพัทธนิยม” (Relativism) เป็นกลุ่มที่มีแนวคิดคล้ายกับ กลุ่มอัตนัยนิยมแต่ต่างกันตรงที่กลุ่มสัมพัทธนิยมนั้นมีความเชื่อว่า กฎเกณฑ์ตัดสินทางสุนทรียศาสตร์ นั้นขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม วัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น หรือขึ้นอยู่กับสภาพภูมิประเทศ ตลอดจน ดิน ฟ้า อากาศของแต่ละพื้นที่ โดยไม่ขึ้นอยู่กับตัวผู้วิจารณ์ เพราะผู้วิจารณ์จะต้องวางตัวเป็นกลาง และต้องสำนึกอยู่ในใจเสมอว่าตนเองเป็นเพียงส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นแล้วเกณฑ์ตัดสินทางสุนทรียศาสตร์ จึงเปลี่ยนแปลงไปตามสังคมบ้างตามสภาพของภูมิอากาศ ภูมิประเทศนั้นๆ บ้างแล้วแต่สภาพแวดล้อม จะพาไปนั่นเอง และนักสุนทรียศาสตร์ในกลุ่มนี้ที่สำคัญ ได้แก่ ซานตายานา (Santayana) และแซมมวล อาเล็กซานเดอร์ (Samuel Alexander) เป็นต้น

สุนทรียศาสตร์ เมื่อนำมาใช้กับมนุษย์ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยความซาบซึ้งในคุณค่าของความ งาม ฉะนั้นวิชานี้จึงมีค่าหรือมีประโยชน์ต่ออารมณ์ความรู้สึกภายในของความเป็นมนุษย์ เป็น การศึกษาเพื่อสร้างรสนิยม (Taste) ในการพิจารณาและเลือกเสพแต่สิ่งที่ดีที่งาม ตลอดจนสามารถ ตัดสินค่าของความงามได้ในระดับหนึ่ง การเรียนรู้สุนทรียศาสตร์ไม่ใช่การศึกษาที่ทำให้ผู้ศึกษาเป็น ศิลปิน เพราะสุนทรียศาสตร์ศึกษาในแง่ปรัชญาหรือทฤษฎีที่อาศัยการถกเถียงด้านเหตุผลในปัญหาทาง สุนทรียศาสตร์ เช่น อะไรคือสิ่งสวยงาม เราตัดสินได้อย่างไรว่าอะไรงาม เป็นต้น ผู้ที่มี สุนทรียศาสตร์อาจไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ ไม่ใช่ศิลปิน แต่เป็นผู้มองเห็นและรู้คุณค่าของศิลปะ ส่วนผู้ที่เป็ศิลปินเองถ้าไม่มีอารมณ์สุนทรีย์ หรือไม่มีความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์แล้วอาจไม่สามารถ สร้างสรรค์ศิลปะที่ดีเด่นได้ แต่หากศิลปินมีความรู้และเข้าใจในสุนทรียศาสตร์ก็จะช่วยส่งเสริมการ สร้างสรรค์ศิลปะได้ไม่มากนักน้อย เพราะสุนทรียศาสตร์ เป็นเรื่องการสอน การปลูกฝังให้คนมีความคิด เกี่ยวกับความงามที่มนุษย์ทุกชาติทุกภาษาได้แสวงหาและใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ศิลปะ และ สร้างให้เกิดรสนิยม ชื่นชมในความงามมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์และมีการพัฒนามาตลอดจนถึง ยุคปัจจุบัน

นอกจากนั้นวิชาสุนทรียศาสตร์ยังเป็นฐานความรู้ของการวิเคราะห์วิจารณ์งานศิลปะด้วย ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า สุนทรียศาสตร์เปรียบเสมือนมารดาของศิลปะและวิชาศิลปวิจารณ์ ศิลปินไม่อาจเป็นศิลปินที่ดี หรือนักศิลปวิจารณ์ที่ดีได้ถ้าละเลยสุนทรียศาสตร์ หรือแม้แต่ผู้เสพศิลปะทั่วไป ถ้าสนใจสุนทรียศาสตร์บ้างก็จะช่วยให้เข้าใจศิลปะได้ดียิ่งขึ้น

ในการดำรงชีวิตปัจจุบันของมนุษย์เรา นอกจากจะต้องมีปัจจัยสี่ คือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรคแล้วยังมีความต้องการความสุขทางด้านจิตใจ คือ ความเพลิดเพลิน ความดีใจ ความยินดีที่ได้พบ ได้เสพกับสิ่งที่มีความงาม เช่น เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม นอกจากจะสนองประโยชน์พื้นฐาน คือ ห่อหุ้มร่างกาย ป้องกันความร้อนหนาวแล้วมนุษย์ยังต้องเลือกแบบสัที่ตนเองคิดว่ามีความงาม เป็นการสนองความต้องการด้านจิตใจอีกด้วย ความต้องการดังกล่าวแสดงว่าแสดงว่าสุนทรียศาสตร์มีความสำคัญโดยพื้นฐานต่อชีวิตและการดำรงชีวิตของมนุษย์อีกด้วย

สุนทรียศาสตร์กับการตีความหมายในประเด็นการศึกษาด้านความงามที่นักปราชญ์และนักการศึกษาด้านศิลปะ ตลอดจนศิลปินที่มีชื่อเสียง ได้ตีความหมายของความงามออกไปอย่างกว้างขวาง โดยมีประเด็นศึกษาที่น่าสนใจก็คือ

1. ความงามกับสิ่งที่งาม เป็นประเด็นที่ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความงามกับสิ่งที่งาม กล่าวคือ ความงามไม่ใช่สิ่งที่งาม แต่เวลากล่าวถึงความงามจำต้องกล่าวถึงสิ่งที่งามด้วย เช่น เมื่อกล่าวถึงความงามของดอกไม้ ความงามก็คือความงาม ดอกไม้ก็คือดอกไม้ แต่เมื่อเอาความงามไปเกี่ยวข้องกับดอกไม้ จึงเป็นความงามของดอกไม้ โดยเอาประเด็นทางด้านทฤษฎีศิลปะไปพิจารณา อาจกล่าวได้ว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่าง “จิต” และ “ตัวตน” หรือ “นาม” กับ “รูป” กล่าวคือ ความงามเป็นเรื่องของ “จิต” คือ เกี่ยวกับความรู้สึกภายใน สิ่งทีงามเป็นเรื่องของ “ตัวตน” คือเป็นความรู้สึกที่สัมผัสจากวัตถุภายนอก ดังนั้นสิ่งที่งามเมื่อสัมผัสแล้วอาจจะผ่านเลยไปไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกซาบซึ้ง หรืออารมณ์สะเทือนใจขึ้นภายในจิตใจ ในขณะเดียวกัน ตัววัตถุนั้นเมื่อสัมผัสภายนอกแล้วอาจจะไม่งามมากนักแต่ให้อารมณ์ความรู้สึกสะเทือนใจได้มากกว่า เป็นต้น ซึ่งหากนำเอาเรื่องของ “จิต” กับ “ตัวตน” มาเปรียบเทียบกับ ศาสตร์ทางด้านความงามแล้ว อาจเปรียบได้ดังนี้

1.1 ความงามด้านเนื้อหา อาจเปรียบได้กับ “จิต” คือ สิ่งที่เป็นนามธรรม

1.2 ความงามด้านรูปแบบ อาจเปรียบเทียบกับ “ตัวตน” คือ สิ่งที่เป็นรูปธรรม

การศึกษาเรื่องศาสตร์ของความงามจะมีข้อถกเถียงกันอยู่เสมอว่า งานทัศนศิลป์ ควรจะมีคุณค่าของความทั้ง 2 ประการ คือ ความงามด้านเนื้อหา และความงามด้านรูปแบบ หรือด้านใดด้านหนึ่งฝ่ายที่มองว่ารูปแบบมีความสำคัญนั้นมีความเชื่อว่า “ศิลปะอันสูงส่งย่อมมีคุณค่าในตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเนื้อหาหรือเรื่องราวใดๆ มาเป็นเครื่องปรุงแต่งในงานศิลปะนามธรรม (Abstract) รูปแบบที่กล่าวถึงนี้ก็คือส่วนประกอบของศิลปะ เช่น เส้น สี น้ำหนักแสงเงา เป็นต้น และเทคนิค กรรมวิธีใน

การแสดงออก เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน เทคนิคสื่อผสม เป็นต้น ซึ่งมีทั้งแบบนามธรรมและรูปธรรม ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งมองว่าเนื้อหาสำคัญในการทำงานศิลปะนั้นมีคุณค่า ในการที่จะสร้างความรู้สึก ความสะเทือนใจ การสะท้อนความคิดของศิลปินออกมาหากไม่มีเนื้อหาแล้วจะทำให้งานศิลปะนั้นขาดความสมบูรณ์

1.3. ความงามกับธรรมชาติ ในธรรมชาติมีความงามและผลของความงามสร้างประโยชน์ให้แก่มนุษย์ทั้งทางด้านอารมณ์ ความพึงพอใจ ด้านปัญญาความคิด หรือด้านความต้องการทางร่างกายแล้ว ถึงแม้ว่าธรรมชาติมีความงามแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าความเป็นไปของธรรมชาติในสิ่งเดียวกันจะสร้างความรู้สึกร่วมกันกับมนุษย์ได้ตรงกันหมด เช่น หลังจากฝนตกลงมา เกิดความชุ่มฉ่ำไปทั่ว คนในเมืองอาจรู้สึกเบื่อร้อน มีความทุกข์ เพราะเดินทางลำบาก รถติด แต่ในขณะเดียวกันเกษตรกรในชนบทอาจมีความสุข เพราะสายฝน คือ ความหวังของชีวิตในการทำเกษตรกรรม ในขณะที่เดียวกันปรากฏการณ์ของธรรมชาติไม่ว่าจะเป็นแ่งมมใด นำเกลียดหรือสวยงามขนาดไหน มนุษย์ก็ตกลงกันว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นความงามทางธรรมชาติ มิใช่เป็นความงามที่มนุษย์สร้างเป็นศิลปะขึ้น เพราะศิลปะเกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์

1.4 กฎเกณฑ์ของความงามธรรมชาติ

มนุษย์ได้พบกฎเกณฑ์ที่สำคัญหลายประการ ซึ่งมนุษย์ได้อาศัยกฎเกณฑ์เหล่านั้นมาเป็นกฎเกณฑ์ทางศิลปะมาตั้งแต่มนุษย์เริ่มสร้างงานศิลปะ กฎเกณฑ์ที่สำคัญก็คือ ความสมดุล เพราะทุกสิ่งในธรรมชาติมีความสมดุลอย่างลงตัว พอเหมาะ เช่น ความสมดุลทางด้านรูปร่าง รูปทรง ความสมดุลทางด้านสี ธรรมชาติยังมีความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดี สมดุลกับความแตกต่างขัดแย้ง นอกจากนี้ธรรมชาติมีรูปทรงที่หลากหลายมีการเปลี่ยนแปลง คลี่คลายตลอดเวลา

จากกฎเกณฑ์ความงามในธรรมชาติ หากขยายความให้เป็นรูปธรรมในแง่ “รูปแบบ” ก็คือในธรรมชาติมีส่วนที่เป็นจุด เป็นเส้น เป็นรูปร่าง รูปทรง เป็นสี เป็นพื้นผิว เป็นต้น ปรากฏอยู่ในทุกอณูของธรรมชาติทั้งสิ้นในลักษณะต่างๆ เช่น ก้อนหินก็มีทั้งรูปทรงที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันทั้งขนาด ลักษณะ สี ผิว เป็นต้น ดอกไม้ก็มีทั้งสี สีสัน ผิว ขนาด ลักษณะรูปทรง เป็นต้น ที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างขัดแย้งกันพร้อมกันนั้นทุกสิ่งทุกอย่างก็มีอาจหลีกเลี่ยงกฎของความคลี่คลายเปลี่ยนแปลงไปได้ ส่วนจะช้าหรือเร็วก็เป็นอีกกรณีหนึ่ง เป็นกฎเกณฑ์ที่ตายตัว แต่ในความตายตัวก็มีความไม่แน่นอน ประโยชน์นี้ฟังดูเหมือนขัดแย้งกันจนไม่น่าจะเป็นไปได้แต่มันก็เป็นความจริงอยู่ในตัวของมัน กล่าวคือ กฎเกณฑ์ของความสมดุล กฎเกณฑ์ของความแตกต่างขัดแย้ง กฎเกณฑ์ของการคลี่คลายเปลี่ยนแปลงต่างก็เป็นกฎเกณฑ์ที่แน่นอน แต่กฎเกณฑ์แต่ละกฎเกณฑ์ก็มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันในการแปรเปลี่ยนจากสภาพหนึ่งไปสู่อีกสภาพหนึ่ง

1.5 กฎเกณฑ์ความงามที่มนุษย์สร้างขึ้นในงานศิลปะ

ธรรมชาติเป็นชุมทรัพย์แห่งความรู้และความรู้จากธรรมชาติก็ถูกประยุกต์ พัฒนา จำแนก แยกแยะออกไปหลายแขนง ในที่นี้ศิลปะก็เป็นแขนงหนึ่งที่ศิลปินได้อาศัยธรรมชาติเป็นแหล่งค้นคว้า เพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่างกันแต่ว่าศิลปินมิได้อาศัยกฎของธรรมชาติล้วนๆ ขึ้นมาสร้างงานศิลปะ ตรงกันข้ามศิลปินรู้จักเพิ่มรู้จักลด รู้จักสร้างสิ่งใหม่ให้สอดคล้องกับความต้องการทางความเชื่อทั้งของตนเองและของสังคม อย่างไรก็ตามการกำหนดกฎเกณฑ์ทางศิลปะ ดังกล่าวโดยพื้นฐานมีที่มาและความสัมพันธ์กับกฎเกณฑ์ของธรรมชาติอย่างแน่นแฟ้น เช่น กฎเกณฑ์ของการแก้ปัญหาหรือมิติ (Dimension) วิธีการแบบ Perspective วิธีการแบบบังกันซ้อนกัน เป็นต้น กฎเกณฑ์การกำหนดทฤษฎีแม่สีของ มันเซล (Munsell) ซึ่งมีมูลฐานมาจากการเห็นตามลักษณะความเข้มของแสง กฎเกณฑ์การกำหนดหลักของความสมดุลต่างก็เป็นผลมาจากความชัดเจนของศิลปิน การสะสมประสบการณ์ความเข้าใจ การศึกษาค้นคว้าธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทั้งสิ้น ซึ่งศิลปินแต่ละคนได้นำมาปรับปรุง พัฒนา สร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาใหม่ตามแนวทางของตนเอง

1.6 การเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์แห่งความงาม

จากหลักฐานทางการสร้างสรรค์ศิลปะตั้งแต่อดีตจนกระทั่งถึงปัจจุบันไม่ว่าเราจะมีแนวทางที่มาจากธรรมชาติ หรือจากแหล่งใดๆ สิ่งหนึ่งที่ปรากฏให้เห็นก็คือ แนวทางการสร้างศิลปะที่สะท้อนถึงกฎเกณฑ์แห่งความงามไม่เคยหยุดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แม้ว่าปรากฏการณ์ในบางครั้งอาจจะมียุคหนึ่งอยู่บ้าง แต่ก็จะเป็นเพียงลักษณะชั่วคราวและไม่สามารถที่จะหนีกฎของความคลี่คลาย และการเปลี่ยนแปลงวิวัฒนาการด้านต่างๆได้ เป็นต้น ความเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างของสังคมมีผลต่อความเปลี่ยนแปลงในเรื่องของศิลปะรวมทั้งทัศนะทางความงาม ทั้งนี้ก็ได้หมายความว่าความเปลี่ยนแปลงจะยังคงอยู่เพียงแค่นั้นภายหลังการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างของสังคมแล้ว ตรงกันข้ามความเปลี่ยนแปลงจะยังคงมีอยู่ต่อไปท่ามกลางบรรยากาศเช่นนี้ทั้งรายละเอียดปลีกย่อย เทคนิครูปแบบเนื้อหา แต่การเปลี่ยนแปลง กฎเกณฑ์ความงามมักจะควบคู่ไปกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม

ดังนั้นในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าที่สามารถสร้างสรรค์ได้ จึงเป็นการออกแบบที่มุ่งเน้นความงามเป็นหลัก เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้บริโภค ผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎีสุนทรียศาสตร์มาใช้ในการออกแบบด้วย เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถมองเห็นจากรูปลักษณ์ภายนอกและความหมายที่แฝงอยู่ภายในของตัวผลิตภัณฑ์ โดยสิ่งแรกที่จะเป็นสิ่งเร้าให้เกิดความพึงพอใจคือรูปลักษณ์ภายนอกของผลิตภัณฑ์ที่แสดงเอกลักษณ์ชนเผ่าได้ชัดเจน เช่น ภาพของการแต่งกายชนเผ่า ภาพลวดลายปักผ้า สีเส้นที่สดใส ฯลฯ ดังนั้นความงามจึงเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดขึ้นมาถ่ายทอดลงบนรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่ระลึกเพื่อให้ผู้บริโภคสัมผัสได้

สุนทรียศาสตร์เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งเกี่ยวข้องกับมนุษย์ จึงต้องมุ่งที่ความงามเป็นสำคัญโดยสุนทรียศาสตร์ คือ วิชาที่ว่าด้วยความซาบซึ้งในคุณค่าของความงาม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่ต้องนำเสนอในด้านการกระตุ้นความรู้สึก อารมณ์ ซึ่งเป็นความรู้สึกภายในของมนุษย์ เป็นการศึกษาเพื่อสร้างรสนิยม (Taste) ในการพิจารณาและเลือกเสพแต่สิ่งที่ดีที่งาม ตลอดจนสามารถตัดสินค่าของความงามได้ในระดับหนึ่ง

7. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานของมนุษย์

ร่างกายของคนเรามีขนาดและลักษณะแตกต่างกัน นักออกแบบจึงต้องทำตามโจทย์ เพื่อหาผลลัพธ์ให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์นั้นๆ ในการออกแบบต่างๆไม่ว่าจะออกแบบเก้าอี้ที่นั่งสำหรับใช้ในยานอวกาศไปจนถึงเก้าอี้ที่นั่งสำหรับงานขุดเกล็ดปลาตามตลาดสด ล้วนจำเป็นที่จะต้องใช้การยศาสตร์ (Ergonomics) มาเป็นเครื่องมือทั้งสิ้น

ในอดีตเมื่อมีการเรียนเกี่ยวกับ Ergonomics มักจะให้ความสำคัญไปที่รูปร่างและการใช้งานของผู้ใช้เป็นหลัก แต่ในสมัยนี้รูปร่างและการใช้งานไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้องเสมอไป เนื่องจาก “Ergonomics” เป็นมากกว่ากายวิภาค (รูปร่างของมนุษย์ Anatomy) รวมถึงการศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างสินค้าหรือบริการกับพฤติกรรมการใช้งานของผู้บริโภค (The scientific study of people and their working conditions, especially done in order to improve effectiveness) การออกแบบผลิตภัณฑ์นอกจากจะต้องให้เหมาะสมกับ “รูปร่าง” ของผู้บริโภคแล้ว ต้องคำนึงถึง “ความถนัด” ระหว่างการใช้งานและความเหมาะสมกับ “สภาพแวดล้อม” และสิ่งสำคัญยังรวมไปถึง “ความรู้สึก” ของผู้ใช้งานด้วย เพราะเกี่ยวข้องโดยตรงกับการทำตราสินค้าหรือที่เราเรียกว่า “แบรนด์ดิ้ง” (Branding)

ในปัจจุบันสภาวะการตลาดแข่งขันกันอย่างรุนแรงในปัจจุบันจึงมีสินค้าให้เลือกมากมาย ทำให้ “ความคาดหวัง” ของลูกค้า (Consumer Expectations) ที่มีต่อผลิตภัณฑ์สูงตามไปด้วย ดังนั้นจุดนี้จึงทำให้เกิดความคิดริเริ่ม เพื่อ “ต่อยอด” งานออกแบบจาก Ergonomics ไปสู่ User – Centered Design, User-friendly, Inclusive Design, Usability ซึ่งบริษัทยักษ์ใหญ่ออย่าง Ford, Philip และ Nokia ได้สร้างทีมงานการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยรวมนักออกแบบ นักวิจัย วิศวกร นักการตลาด Brand Manager และได้เพิ่มนักกายวิภาคเข้าไปมีส่วนร่วมในทีมเพื่อให้งานออกแบบนั้นสมบูรณ์แบบมากขึ้น¹¹

Ergonomics มีเนื้อหาที่ละเอียดอ่อนมากขึ้น ข้อมูลจาก Design Council ของประเทศอังกฤษ ได้แบ่งเนื้อหาเป็น 3 ส่วน ดังนี้

¹¹ สุวิทย์ วงศ์จุริราวนิชย์. ต่อยอดธุรกิจด้วยกลเม็ดดีไซน์. (กรุงเทพมหานคร : เนชั่นมัลติมีเดีย กรุ๊ป, 2549), น. 79.

1. Physical Ergonomics เป็นส่วนที่พูดถึงส่วนของกายวิภาค (Anatomy) พฤติกรรมการใช้งาน (Physiological) และกลไกการใช้งาน (Biomechanical Characteristics) ทั้งหมดนี้เพื่อให้เกิดการใช้งานที่สะดวกและต่อเนื่องได้ดีพร้อมคำนึงถึงความปลอดภัยด้วย

2. Psychological Ergonomics คำนึงถึงความรู้สึกของผู้ใช้งานและความรู้สึกที่มีต่อผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ผู้ใช้งานมีความสุขและเพลิดเพลินในการใช้งาน ส่วนนี้เองเป็นหัวใจหลักสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า

3. Organizational Ergonomics เกี่ยวข้องกับระบบการทำงานเป็นส่วนที่เสริมสร้างการทำงานให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น¹²

ปัจจุบัน Ergonomics มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาสินค้าหรือบริการและยังเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ตราสินค้า (Branding) ที่ดีด้วย

ขนาดสัดส่วนมนุษย์เพื่อการออกแบบ

ขนาดสัดส่วนมนุษย์เพื่อการออกแบบโดยทั่วไป คือ การสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ รวมทั้งสภาพแวดล้อมเพื่อสนองความต้องการมนุษย์เพิ่มความสะดวกสบายในการทำงาน เป็นการออกแบบตามสัดส่วนร่างกายมนุษย์ (Ergonomic Design)

การออกแบบตามสัดส่วนร่างกายมนุษย์ (Ergonomic Design) จะต้องมีข้อมูลที่สัมพันธ์กับมนุษย์และความเป็นอยู่ของมนุษย์ โดยเกี่ยวข้องกับพื้นฐานทางร่างกายมนุษย์และสังคมสำหรับนำไปสู่ขั้นตอนการออกแบบอย่างมีหลักเกณฑ์และสนองตอบความพึงพอใจของผู้บริโภคสูงสุด

จุดเริ่มต้นของการออกแบบจะต้องศึกษาวิชาการที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

มนุษย์วิทยา (Anthropometry) คือ การศึกษาขนาดสัดส่วนต่างๆ ของมนุษย์

สรีรศาสตร์ (Physiology) คือ วิชาว่าด้วยความสามารถในการทำงานของอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย

จิตวิทยา (Psychology) เกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก (Mental) และอารมณ์ (Emotional Area) ซึ่งรวมเรียกว่า พฤติกรรมของมนุษย์ (Human Behavior) พัฒนาการ (Development) และการแสดงออก (Performance) เกี่ยวข้องกับการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม

สังคมวิทยา (Sociology) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสังคมของมนุษย์ การออกแบบตามสัดส่วนร่างกายมนุษย์ (Ergonomics) เริ่มใช้ในอังกฤษเป็นครั้งแรก เมื่อปี ค.ศ. 1949 โดยจัดตั้งสมาคม The Ergonomics Research Society¹³

¹² เรืองเดียวกัน,

¹³ อุดมศักดิ์ สาริบุตร, เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม, (กรุงเทพมหานคร : โอเอส พริ้นติ้ง เฮาส์, 2549), น. 73.

สัดส่วนทางด้านกายวิภาค (Anatomy) ของมนุษย์ เป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบ ซึ่งการออกแบบที่ดีนั้นจะต้องได้ผลดีและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง โดยควรคำนึงถึงสัดส่วนการใช้สอยส่วนตัว ได้แก่ เกี่ยวกับมือซึ่งเป็นเครื่องมือชิ้นแรกของมนุษย์ที่ใช้สัมผัสกับสิ่งของต่างๆ เช่น การหยิบ อุ้ม บิด และการสวมใส่ ส่วนแขนช่วยในการยก อุ้ม ดึง วัตถุต่างๆ หรือแม้กระทั่งขาที่ช่วยในการเคลื่อนไหวร่างกายให้สามารถเคลื่อนที่ไปได้อย่างต่อเนื่อง โดยหากสามารถจัดกระบวนการอำนวยความสะดวกสบายที่ดีเหมาะสมกับการใช้สอยจะทำให้ผู้บริโภคได้รับความพึงพอใจ ซึ่งประโยชน์ของการออกแบบตามสัดส่วนร่างกายมนุษย์ (Ergonomic Design) ที่มีต่อระบบอุตสาหกรรมจะช่วยให้ระบบต่างๆดีขึ้นดังนี้

1. การจัดระบบการทำงาน (Lay Out of Work) ได้แก่ การจัดเวลาและขั้นตอนการทำงานเพื่อลดเวลาที่จะเสียไป และเพิ่มผลงาน
2. การผ่อนคลายความตึงเครียด (Repetition Injuries) การทำงานในระบบการผลิตจำนวนมาก คนงานแต่ละคนจะทำงานอย่างเดียวนานๆ ซากๆ เพื่อให้เกิดความอ่อนเพลียเมื่อยล้า เป็นสาเหตุให้เกิดอันตรายได้ง่าย ควรแก้โดยการเปลี่ยนแปลงงาน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดของกล้ามเนื้อ
3. การขจัดความร้อน (Heat Stress) ในสถานที่ที่มีความร้อนผู้ทำงานจะทำงานด้วยอารมณ์ที่ไม่เป็นสุขไม่มีสมาธิควรแก้ไขด้วยวัสดุกันความร้อนใช้วัสดุสะท้อนความร้อนระบบการระบายอากาศ เป็นต้น
4. การให้ความสว่าง (Factory and office Lighting) ปริมาณและความร้อนของแสงมีผลต่อการทำงานมาก งานต่างชนิดกันมีความต้องการแสงแตกต่างกันไป การให้แสงโดยตรงกับแสงสะท้อนก็ควรนำไปใช้ให้เหมาะสมกับชนิดของงานด้วย
5. แรงกดดันเสียง (Noise) ในโรงงานอุตสาหกรรมหรือในสำนักงาน ย่อมมีเสียงรบกวนอันเกิดจากภายในหรือภายนอก ระบบการกำจัดเสียง เช่น การปลูกต้นไม้รอบโรงงานเพื่อป้องกันเสียงจากภายนอก การแขวนแผ่นดูดเสียงในโรงงาน การใช้วัสดุเป็นรูปพวงหรืออ่อนนุ่มทำเป็นผนัง การใช้ผ้าม่านในสำนักงานในสำนักงานจะช่วยลดเสียงรบกวนได้มาก
6. สัญญาณหรือเครื่องหมาย (Visual Information) เครื่องหมายบอกทิศทาง บอกสัญญาณต่างๆ อาจทำขึ้นในรูปเป็นตัวหนังสือใช้สี แสง หรือสัญลักษณ์ช่วยอุบัติเหตุในโรงงานได้มาก
7. ขนาดสัดส่วน (Anthropometrics) การรู้ขนาดสัดส่วนต่างๆ ของคน ช่วยให้การออกแบบได้ผลตามความต้องการของผู้ใช้

8. สรีรศาสตร์ (Physiology) การศึกษาสรีรศาสตร์จะทำให้ทราบถึงขีดจำกัดความสามารถของอวัยวะส่วนต่างๆ เพื่อใช้ประกอบการออกแบบให้มีประโยชน์ใช้สอยดียิ่งขึ้น¹⁴ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2549 : 82)

8. ทฤษฎีวิวัฒนาการและภูมิปัญญา

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม พระยาอนุมานราชธน อธิบายว่า วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีมนุษย์เปลี่ยนแปลงปรับปรุงหรือผลิตขึ้นเพื่อความเจริญงอกงามในวิถีชีวิตมนุษย์ในส่วนรวมที่ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ เอาอย่างกันได้ (สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. 2548 : 3) ในขณะเดียวกัน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้นิยามความหมายของวัฒนธรรมว่า เป็นสิ่งที่ทำให้ความเจริญงอกงามให้กับหมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมในการแต่งกาย วิถีหมู่คณะ เช่น วันธรรมสวนะ วัฒนธรรมชาวเขา เป็นต้น ภูมิปัญญาไทย หมายถึง ความรู้ ทักษะ ความเชื่อ และพฤติกรรมของคนไทย โดยแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อมและคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ถือเป็นกิจกรรมทุกอย่างในวิถีชีวิตของคนในการแก้ปัญหา การจัดการ การปรับตัว และการเรียนรู้เพื่อความอยู่รอดของบุคคล ชุมชนและสังคม ตลอดจนเป็นพื้นฐานความรู้ในเรื่องต่างๆ ที่มีลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ในตัวเองด้วยเหตุนี้ ภูมิปัญญาไทยจึงเป็นผลงานที่คนไทยได้ทำการศึกษาค้นคว้า รวบรวมและจัดเป็นความรู้ มีการถ่ายทอดและปรับปรุงจากคนรุ่นหนึ่งมาสู่คนคนอีกรุ่นหนึ่ง จนเกิดเป็นผลผลิตที่ดี งดงาม มีคุณค่าและประโยชน์ รวมทั้งสามารถนำมาแก้ไขปัญหาและพัฒนาชีวิตได้

วัฒนธรรมทางบรรทัดฐาน ได้แก่ ระเบียบแบบแผนหรือประเพณีที่บุคคลในสังคมยึดถือหรือกฎหมายที่ใช้ปฏิบัติร่วมกัน ซึ่งประกอบด้วย

1. วิถีชาวบ้าน คือ ระเบียบแบบแผนที่บุคคลในสังคมควรจะต้องปฏิบัติ เช่น การบวชลูกชายเมื่ออายุครบ 20 ปี เพื่อทดแทนคุณบิดามารดา การต้อนรับแขก เมื่อใครมาเยี่ยมถึงเรือนชานควรจะต้องรับ ถ้าใครไม่ปฏิบัติตามอาจได้รับการตีดนินทา เป็นต้น
2. กฎหมาย ได้แก่ ระเบียบแบบแผนที่ทุกคนในสังคมต้องปฏิบัติตาม หากฝ่าฝืนจะถูกลงโทษตามตัวบทกฎหมายหรือระเบียบข้อบังคับ เช่น การหยุดรถเมื่อมีสัญญาณไฟแดงตามกฎจราจร
3. จารีต ได้แก่ ระเบียบแบบแผนที่บุคคลในสังคมจะต้องปฏิบัติตาม หากฝ่าฝืนถือเป็นการกระทำความผิดทางศีลธรรมสังคม ซึ่งอาจถูกตัดออกจากสังคม เช่น การเลี้ยงดูพ่อแม่ และตอบแทนบุญคุณเมื่อท่านแก่ชราลง โดยที่เรายังอยู่ในภาวะที่สามารถรับผิดชอบได้

วัฒนธรรมวัตถุ ได้แก่ วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เพื่อนำมาใช้ในสังคม เช่น เสื้อผ้า อาหาร ยา ที่อยู่อาศัย

¹⁴ อุดมศักดิ์ สาริบุตร, เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม, น. 82.

นอกจากนี้วัฒนธรรมอาจแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ โดยไม่แยกตามลักษณะที่เป็นวัตถุ และไม่ใช่วัตถุก็ได้ โดยอาจแบ่งตามประเภทของลักษณะเนื้อหา หรือตามลักษณะหน้าที่ก็ได้ ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติได้แบ่งเนื้อหาของวัฒนธรรมไทย โดยจำแนกได้ 5 สาขา คือ

1. ศิลปกรรม ได้แก่ ภาษา วรรณกรรม การละคร นาฏศิลป์ ดนตรี จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และศิลปะการแสดงอื่นๆ เป็นต้น

2. มนุษยศาสตร์ ได้แก่ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี กฎหมาย การปกครอง ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ปรัชญา ศาสนา เป็นต้น

3. การช่างฝีมือ ได้แก่ การเย็บปักถักร้อย การแกะสลัก การทอ การจักสาน การทำเครื่องถม เครื่องเงิน เครื่องทอง

4. กีฬาและนันทนาการ ได้แก่ มวยไทย กระบี่ กระบอง ตะกร้อ การละเล่นพื้นเมือง

5. คหกรรม ได้แก่ ระเบียบในเรื่องการกินอยู่ มารยาทในสังคม การแต่งกาย การตกแต่งเคหสถาน การดูแลเด็ก ฯลฯ ถึงแม้จะมีการแบ่งวัฒนธรรมได้หลากหลายรูปแบบแล้ว วัฒนธรรมยังสามารถแยกตามประเภทและลักษณะหน้าที่ ได้ดังนี้

1. เพื่อสนองความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ปัจจัย 4 ในการครองชีพ

2. เพื่อความสงบเรียบร้อยของสังคม ได้แก่ การปกครอง

3. เพื่อผลทางจิตใจ ได้แก่ ศาสนา

4. เพื่อความสดชื่นในชีวิต ได้แก่ สุนทรียภาพ

5. เพื่อการสื่อสารความรู้ ได้แก่ การศึกษา

ดังนั้น วัฒนธรรมจะแบ่งออกเป็นกี่ประเภท และจะแบ่งโดยใช้เกณฑ์อะไรก็ได้ แต่สิ่งที่สำคัญคือเมื่อแบ่งแล้วเราสามารถนำเอาวัฒนธรรมทั้งหลายมาใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ได้ มีการยอมรับและปฏิบัติจากสังคมส่วนใหญ่ ถือว่าได้นำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้ว

สมศักดิ์ ศรีสันติสุข¹⁵ กล่าวว่า ความหมายของวัฒนธรรมจากการนิยามของ เอ็ดเวิร์ด เบิร์นสไทน์ ไทเลอร์ ซึ่งเป็นบิดาสาขามานุษยวิทยาวัฒนธรรม ได้ศึกษาและให้คำนิยามว่า คือ ผลรวมของสิ่งต่างๆ ที่มีความซับซ้อนที่ประกอบไปด้วยความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศีลธรรม กฎหมาย ประเพณี อุปนิสัย ตลอดจนพฤติกรรมอื่นๆ ที่มนุษย์แสดงออกมา

¹⁵ สมศักดิ์ ศรีสันติสุข, การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม : แนวทางการศึกษา วิเคราะห์ และวางแผน, (ขอนแก่น : ภาควิชาสังคมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2548), น. 3.

กาญจนา แก้วเทพ¹⁶ ได้ศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมในแง่มุมที่แตกต่าง คือ ได้ให้คำนิยามวัฒนธรรมในแง่มุมที่เป็นลักษณะย่อยตามหัวข้อต่างๆ คือ

1. แง่มุมเชิงประวัติศาสตร์ คือ มีวิวัฒนาการ (เกิด แก่ เจ็บ ตาย) มีการตั้งคำถาม มีเหตุมีผล มีการพัฒนาความเจริญเติบโตในแง่ของความหมาย มีการเปลี่ยนแปลงคุณค่า และสิ้นสุดที่การสูญสลายของคำดังกล่าว

2. แง่มุมเชิงองค์ประกอบ คือ มีระบบความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ความเชื่อ ระบบอารมณ์ความรู้สึก ระบบประเพณีปฏิบัติ ธรรมเนียมประเพณี ระบบค่านิยม และองค์ประกอบแบบทวีลักษณ์ 2 ส่วน คือ ส่วนที่มองเห็นกับส่วนที่มองไม่เห็น

3. แง่มุมเชิงสาขาวิชาการ เช่น สาขามานุษยวิทยา สังคมวิทยา การสื่อสาร

4. แง่มุมของจุดร่วมของคำนิยามภายใต้หัวข้อ ดังนี้ วัฒนธรรมเป็นจิตสำนึกร่วม วัฒนธรรมมีลักษณะเฉพาะบริบท วัฒนธรรมต้องมีลักษณะพลวัต วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ต้องถ่ายทอด และวัฒนธรรมเป็นเครือข่าย

5. แง่มุมของวิวัฒนาการทางวัฒนธรรม คือ เป็นการถกเถียงกันในประเด็นต่างๆ กัน นอกจากนี้ยังมีกลุ่มนักสังคมวิทยาที่ได้แสดงความเห็นว่า วัฒนธรรม คือ ความรู้ ความเชื่อ เครื่องมือ อุปกรณ์ และวิถีในการกระทำทุกอย่างทุกอย่างซึ่งมนุษย์ได้มีส่วนร่วมในฐานะเป็นสมาชิกของสังคม เช่น การทำงาน การกินอยู่ หลับนอน เป็นต้น และได้มีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง กล่าวคือ วัฒนธรรมเป็นศัพท์ทางวิชาการ หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิตแห่งพฤติกรรม และบรรดาผลงานทั้งหมดที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้น ตลอดจนความคิด ความเชื่อ และความรู้จากสิ่งต่างๆ เหล่านี้ โดยเกิดจากการเรียนรู้ การสร้างสมของมนุษย์ และสามารถถ่ายทอดกันได้จากสังคมหนึ่งไปยังอีกแห่งหนึ่ง จากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนรุ่นต่อไป

นอกจากนี้ ยังมีนักวิชาการอีกหลายท่านที่ให้คำนิยามไว้ ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะเป็นผลจากการแสดงออกทางพฤติกรรมของคนในสังคมอันได้รับมาจากอดีตทั้งสิ้น

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า วัฒนธรรม หมายถึง แบบแผนการดำรงชีวิตที่มนุษย์สร้างขึ้นปฏิบัติร่วมกันและเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมเป็นส่วนใหญ่ เพื่อความเจริญงอกงามมีการเรียนรู้และถ่ายทอดสู่รุ่นหลัง สามารถเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในยุคต่างๆ ได้ โดยอาจเสื่อมสลายได้เช่นกันหากสังคมส่วนใหญ่ไม่ยอมรับ

สำหรับภูมิปัญญาไทย ก็มีความคล้ายกับวัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทยมีที่มาจากคนและสิ่งของคนไทยประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาหรือสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อความสะดวกในการดำรงชีวิต รวมทั้งอาจได้จากบรรพบุรุษ ผู้ที่มีความรู้ด้านภูมิปัญญาไทย หรือได้มาจากชาวต่างชาติ แล้วนำมาผสมผสานกับวัฒนธรรม

¹⁶ กาญจนา แก้วเทพ, ศาสตราจารย์และวัฒนธรรมศึกษา, (กรุงเทพมหานคร : เอดิชั่นเพรสโปรดักส์, 2544), น. 6.

ท่าเดิมของไทยจนเกิดเป็นภูมิปัญญาไทยปัจจัยพื้นฐานที่มีผลต่อภูมิปัญญาไทย เกิดจากลักษณะทางภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมจากสภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันดังกล่าว ทำให้ความสามารถในการปรับตัวของคนกลุ่มต่างๆแตกต่างกัน รวมทั้งการสั่งสมประสบการณ์การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทย สำหรับสืบทอดให้กับคนรุ่นหลัง และจากลักษณะร่วมและลักษณะแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมสามารถแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ลักษณะร่วมทางสังคมและวัฒนธรรม คนไทยมีลักษณะร่วมทางสังคมและวัฒนธรรมที่เหมือนกัน เช่น มีข้าวเป็นพื้นฐานของชีวิต หรือมีความเชื่อและพิธีกรรมดั้งเดิมเหมือนกัน คือ ความเชื่อเรื่องผีผีสางนางไม้ประเภทต่างๆ เช่น ผีฟ้า ผีบรรพบุรุษ หรือมีความเชื่อในอำนาจและอิทธิปาฏิหาริย์ของเทวดาต่างๆ เช่น พระแม่คงคา พระแม่ธรณี หรือมีความศรัทธาและได้รับอิทธิพลจากการสั่งสอนของพระพุทธศาสนาในการดำรงชีวิต

ลักษณะที่แตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากภูมิประเทศของเมืองไทยนั้นมีความแตกต่างกันทั้ง 4 ภาค ดังนั้น ลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรมจึงแตกต่างกันไปด้วย เช่น คนทางภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือชอบรับประทานข้าวเหนียวแต่ภาคกลางและภาคใต้ชอบรับประทานข้าวเจ้า เป็นต้น สภาพลักษณะปัจจัยพื้นฐานเหล่านี้ สืบเป็นปัจจัยส่วนหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทย

อิทธิพลภายนอกที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทย นอกจากปัจจัยพื้นฐานดังกล่าวแล้ว ลักษณะของภูมิปัญญาไทยอาจจะได้รับอิทธิพลมาจากภายนอกด้วยเช่นกัน เช่น การรับภูมิปัญญาจากชาวต่างชาติที่เข้ามาติดต่อกับค้าขายด้วย โดยคนไทยได้รับมาและเรียนรู้ เช่น คนไทยในปัจจุบันได้รับวัฒนธรรมภาษาไทยมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย โดยได้รับอิทธิพลมาจากอักษรขอม แต่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเขียนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในแต่ละยุคสมัยเป็นต้นด้วยเหตุนี้ในการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทย นอกจากจะอาศัยวัฒนธรรมดั้งเดิมของคนไทยแล้วยังอาศัยอิทธิพลจากภายนอก เช่น ชาวต่างชาติต่างภาษา หรือจากบุคคลอื่นในชุมชนนั้นๆ

ภูมิปัญญาไทยมีลักษณะของความรู้ความสามารถในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับสังคมไทยและคนไทยอย่างได้ผลและยั่งยืน สอดคล้องกับธรรมชาติและวิถีชีวิตของคนไทย ดังนั้นจึงต้องเข้าใจว่าภูมิปัญญาไทยในประวัติศาสตร์ไทยได้นำมาใช้เพื่อแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตของคนไทยในสมัยโบราณ รวมทั้งภูมิปัญญาไทยบางอย่างได้มีการสืบสานเป็นมรดกตกทอดมายังคนไทยในสมัยปัจจุบันด้วยสำหรับลักษณะของภูมิปัญญาไทยที่เด่นๆ สามารถแยกออกได้ 4 ลักษณะ ได้ดังนี้

การอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทย

1. การค้นคว้าวิจัย ควรศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาของไทยในด้านต่างๆ ของท้องถิ่น จังหวัด ภูมิภาค และประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งภูมิปัญญาที่เป็นภูมิปัญญาของท้องถิ่น มุ่งศึกษาให้รู้ความเป็นมาในอดีต และสภาพการณ์ในปัจจุบัน

2. การอนุรักษ์ โดยการปลูกจิตสำนึกให้คนในท้องถิ่นตระหนักถึงคุณค่าแก่นสาระและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่งเสริมสนับสนุนการจัดกิจกรรมตามประเพณีและวัฒนธรรมต่างๆ สร้างจิตสำนึกของความเป็นคนท้องถิ่นนั้นๆ ที่จะต้องร่วมกันอนุรักษ์ภูมิปัญญาที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น รวมทั้งสนับสนุนให้มีพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหรือพิพิธภัณฑ์ชุมชนขึ้น เพื่อแสดงสภาพชีวิตและความเป็นมาของชุมชน อันจะสร้างความรู้และความภูมิใจในชุมชนท้องถิ่นด้วย

3. การฟื้นฟู โดยการเลือกสรรภูมิปัญญาที่กำลังสูญหาย หรือที่สูญหายไปแล้วมาทำให้มีคุณค่าและมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตในท้องถิ่น โดยเฉพาะพื้นฐานทางจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยม

4. การพัฒนา ควรริเริ่มสร้างสรรค์และปรับปรุงภูมิปัญญาให้เหมาะสมกับยุคสมัยและเกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาเป็นพื้นฐานในการรวมกลุ่มการพัฒนาอาชีพควรรนำความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีมาช่วยเพื่อต่อยอดใช้ในการผลิต การตลาด และการบริหาร ตลอดจนการป้องกันและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

5. การถ่ายทอด โดยการนำภูมิปัญญาที่ผ่านมามาเลือกสรรกลั่นกรองด้วยเหตุและผลอย่างรอบคอบและรอบด้าน แล้วไปถ่ายทอดให้คนในสังคมได้รับรู้ เกิดความเข้าใจ ตระหนักในคุณค่า คุณประโยชน์และปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม โดยผ่านสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมต่างๆ

6. ส่งเสริมกิจกรรม โดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดเครือข่ายการสืบสานและพัฒนาภูมิปัญญาของชุมชนต่างๆ เพื่อจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง

7. การเผยแพร่แลกเปลี่ยน โดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการเผยแพร่และแลกเปลี่ยนภูมิปัญญาและวัฒนธรรมอย่างกว้างขวางโดยให้มีการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นต่างๆ ด้วยสื่อและวิธีการต่างๆ อย่างกว้างขวาง รวมทั้งกับประเทศอื่นๆ ทั่วโลก

8. การเสริมสร้างปราชญ์ท้องถิ่น โดยการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของชาวบ้าน ผู้ดำเนินงานให้มีโอกาสแสดงศักยภาพด้านภูมิปัญญา ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ มีการยกย่องประกาศเกียรติคุณในลักษณะต่างๆ¹⁷

จากแนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญานำมาใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่า โดยเฉพาะในส่วนของการนำเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ของชาวเขาแต่ละกลุ่มมาประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์ต่างๆ เป็นสิ่งที่ผู้ปฏิบัติควรเรียนรู้ทั้งเรื่องราวและรูปแบบของผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทถึงหน้าที่การใช้งานที่ถูกต้อง ความเหมาะสมของเรื่องราวต่างๆ ที่ความนำมาประกอบในผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทด้วย เพื่อให้ไม่ให้เกิดข้อเปรียบเทียบประเพณีในสังคมไทย

¹⁷ OR4n, ภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมไทย (Online) 1 พฤศจิกายน 2550. www.orance.exteen.com.

9. ทฤษฎีเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ องค์การ UNESCO และ UNCTAD ต่างก็ได้ให้คำจำกัดความของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ คำจำกัดความของ UNESCO เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ “อุตสาหกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ความชำนาญ และความสามารถที่มีศักยภาพในการสร้างงานและความมั่งคั่งโดยการผลิตและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา ส่วนองค์การ UNCTAD กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวความคิดในการสร้างความเจริญเติบโตและการพัฒนาทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ทำให้เกิดการสร้างรายได้ สร้างงาน และสร้างรายได้จากการส่งออก ในขณะเดียวกันก็เป็นการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม สนับสนุนความหลากหลายทางวัฒนธรรม และเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ยังเชื่อมโยงระบบเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมให้มีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยี ทรัพย์สินทางปัญญา และการท่องเที่ยว เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เน้นองค์ความรู้ เกี่ยวข้องกับมิติทางด้านการพัฒนาการ เป็นการเชื่อมโยงทุกภาคส่วนทางเศรษฐกิจทั้งในระดับจุลภาค และมหภาค เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเทศต้องการนโยบายที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่มีความหลากหลายทางแนวคิด และต้องการการปฏิบัติงานร่วมกันในทุกๆ หน่วยงาน และหัวใจสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ที่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์¹⁸

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การส่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีนวัตกรรมสมัยใหม่ สำหรับขอบเขตในการวัดขนาดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย ได้ยึดตามรูปแบบของ UNCTAD เป็นกรอบ โดยแบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรม (Heritage of Cultural Heritage) ศิลปะ (Arts) สื่อ (Media) งานสร้างสรรค์ตามลักษณะงาน (Functional Creation) ซึ่งเป็นการกำหนดกรอบโดยกว้างเพื่อประโยชน์ในการวัดขนาดทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยและสะท้อนถึงความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจไทย มูลค่าของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยในปี 2545-2549 คิดเป็นร้อยละ 10-11 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ โดยกลุ่มงานสร้างสรรค์ตามลักษณะงาน กลุ่มมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) และกลุ่มสื่อ (Media) เป็นกลุ่มที่มีมูลค่าสูงสุด ซึ่งหากพิจารณาแยกรายสาขาย่อยจะพบว่า การออกแบบเป็นสาขาที่มีมูลค่าสูงสุด รองลงมา คือ สาขางานฝีมือและหัตถกรรม และสาขาแฟชั่น

¹⁸ อารณ ชีวะเกรียงไกร. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Online), 10 มกราคม 2552.
www.nidambe11.net

โดยทั้ง 3 สาขาที่มีมูลค่ารวมกันประมาณร้อยละ 9.5 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ¹⁹ แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่อยู่บนพื้นฐานของความรู้ และนวัตกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งที่แสดงความยั่งยืนได้อย่างชัดเจน แนวทางพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จะต้องครอบคลุมภาคเศรษฐกิจจริงและเชื่อมโยงกันทั้งเกษตร อุตสาหกรรม และบริการ อยู่บนพื้นฐานของความหลากหลายทางชีวภาพ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผสมผสานเข้ากับการใช้องค์ความรู้และนวัตกรรม ทั้งนี้ การพัฒนาจะต้องมุ่งสู่การเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเศรษฐกิจที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (Creative and Green Economy) ในปัจจุบันยังไม่มีกำหนดคำนิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เป็นหนึ่งเดียวขึ้นอยู่กับการนำไปปรับใช้ให้เข้ากับระบบเศรษฐกิจของแต่ละประเทศและองค์กรที่เกี่ยวข้องต่างๆ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” มีองค์ประกอบร่วมของแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ ในประเทศไทยการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จัดอยู่ในระยะเริ่มต้น แต่ถือได้ว่าเป็นการดำเนินการพัฒนาที่ต่อเนื่องและต่อยอดจากแนวทางการพัฒนาด้วยการเพิ่มคุณค่า (Value creation) ของสินค้าและบริการบนฐานความรู้และนวัตกรรมซึ่งได้ขับเคลื่อนการพัฒนาตั้งแต่แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8 จนถึงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 10 ในปัจจุบันทั้งนี้ ในระยะเริ่มต้นของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์จำเป็นต้องให้ความสำคัญต่อการขยายองค์ความรู้และสร้างความเข้าใจทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนและขับเคลื่อนการพัฒนาอย่างจริงจัง มีการบูรณาการ เพื่อให้เกิดผลในทางปฏิบัติและสามารถปรับโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม

ทฤษฎีดังกล่าวนำมาใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้ประกอบการทั้งในเขตเมืองและชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการผลิต การสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะผลงานที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นคุณค่าที่สำคัญอย่างยิ่ง ได้พิจารณากระบวนการ จากกรณีศึกษา หรือตัวอย่างของผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาสู่สาธารณชนที่ทำให้เกิดรายได้ และมีเศรษฐกิจที่ดีต่อชุมชนนั้นๆ ซึ่งอาจนำมาสู่การพัฒนาจากชุมชนเล็กๆ ขยายสู่ระดับประเทศได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าชน ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านในชุมชนต่างๆ และการจัดการมรดก

¹⁹ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Online), 30 กรกฎาคม 2553.
www.chulapedia.chula.ac.th

วัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว แต่ไม่ได้มุ่งที่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้บางส่วน ดังต่อไปนี้

รัศมี ชูทรงเดช และคณะ²⁰ ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนในอำเภอบางปะผ้า ขุนยวม จังหวัดแม่ฮ่องสอน โดยศึกษาเกี่ยวกับการสร้างองค์ความรู้จากภูมิหลังของคน สังคมและวัฒนธรรม จากสิ่งแวดล้อม เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยผลการวิจัยพบว่า ในอำเภอบางปะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน มีกลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลายโดยเกิดจากการผสมผสานทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ แล้วเคลื่อนย้ายอพยพเข้ามาในพื้นที่ดังกล่าวมากขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์มีความสัมพันธ์กันระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม ดังนั้นกระบวนการสร้างองค์ความรู้จึงต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของชุมชนบนพื้นฐานความสัมพันธ์กับชาวบ้าน ผู้นำชุมชนและผู้นำศาสนา เป็นกลไกสำคัญในการทำให้เกิดการมีส่วนร่วมชุมชนที่สามารถสร้างการเรียนรู้ร่วมกันได้

งานวิจัยนี้ นำมาใช้ในส่วนของการศึกษาเอกลักษณ์ท้องถิ่นจากภูมิปัญญาของคน และสิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองผู้บริโภคสูงสุด เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่า ดังนั้นรูปแบบผลิตภัณฑ์จึงต้องแสดงถึงคุณค่าเอกลักษณ์ชนเผ่าและประโยชน์ใช้สอยที่มีต่อผู้บริโภคมากที่สุด

ชูใจ กิบุญ²¹ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าพื้นเมืองชาวเขาเผ่าม้ง บ้านเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ได้ศึกษาพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าชาวเขาเผ่าม้งให้มีคุณภาพดี โดยเฉพาะผ้าปักแบบครอสติช (Cross Stitch) มีการพัฒนาการให้สีและการออกแบบลวดลาย ใหม่ ๆ แต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์เดิมสามารถนำผ้าปักไปใช้สร้างสรรค์ออกแบบตกแต่งเสื้อผ้าในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายได้ตามความต้องการของตลาด และยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาลายผ้าปักม้ง ได้ออกแบบลายปักโดยนำลายปักแบบดั้งเดิมของชาวเขาม้งและนำมาประยุกต์ลายเข้าด้วยกัน แล้วปักลายลงบนผ้า และยังสามารถนำผ้าปักม้งมาตกแต่งเสื้อผ้าให้มีรูปทรงสวยงามเหมาะสมกับผู้สวมใส่ ได้หลากหลาย

คมสันต์ สุริยะ²² (2550) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกล้านนา เพื่อศึกษาตลาดนักท่องเที่ยวนานาชาติสำหรับ SMEs ในภาคเหนือตอนบน ศึกษาพฤติกรรม การเลือกซื้อของที่ระลึกของ SMEs ของนักท่องเที่ยวนานาชาติ วิเคราะห์และพัฒนารูปแบบสินค้าของที่ระลึกให้

²⁰ รัศมี ชูทรงเดช และคณะ, การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนในอำเภอบางปะผ้า ขุนยวม จังหวัดแม่ฮ่องสอน : (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย , 2553), น.1-42.

²¹ ชูใจ กิบุญ, การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าพื้นเมืองชาวเขาเผ่าม้ง บ้านเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ : (มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์, 2550),น. 1.

²² คมสันต์ สุริยะ, การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกล้านนา : (ทุนอุดหนุนการวิจัยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550) น.1.

ตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยวต่างชาติ ผลการวิจัยพบว่าสินค้าของที่ระลึกที่มีจำหน่ายตามแหล่งท่องเที่ยวนั้นมีกลุ่มเป้าหมายทั้งที่เป็นคนไทยและชาวต่างประเทศ ซึ่งนักท่องเที่ยวทั้งสองกลุ่มมีรสนิยม ความชอบ ความพึงพอใจในสินค้าแตกต่างกัน ส่วนหนึ่งเกิดจากพื้นฐานทางครอบครัว สังคม วัฒนธรรม ความเชื่อและค่านิยมที่ไม่เหมือนกัน จึงส่งผลให้สินค้าที่ต้องการซื้อมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าของที่ระลึกให้ตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยวต่างชาติจึงเป็นประเด็นสำคัญในการทำให้ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อมากขึ้น