

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติความเป็นมา

วังสวนบ้านแก้ว เป็นสถานที่ซึ่งคนจันทบุรี รำลึกนึกถึงด้วยความรู้สึกอบอุ่นผูกพัน ด้วยครั้งหนึ่งเคยเป็นที่ประทับของ สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี พระบรมราชินีในพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 7 เป็นเวลาอันยาวนานถึง 18 ปีสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี พระบรมราชินีในพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 7 ได้เสด็จนิวัติประเทศไทยเมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ.2492 และได้เสด็จพระราชดำเนินมาประทับ ณ พระตำหนักของสมเด็จพระมหิตลาธิเบศดอดุลยเดช วิกรมพระบรมราชชนก ณ วังสระปทุม เนื่องจากรัฐบาลยังมิได้ถวายวังสุขุขทัยคืน ต่อมาทรงมีพระราชดำริที่จะประทับในท้องถิ่นที่เงียบสงบ อากาศดี และสามารถปลูกต้นไม้ได้ พลตรีหม่อมทวีวงศ์ถวัลย์ศักดิ์ราชเลขาธิการสำนักพระราชวังในสมัยนั้น ได้ถวายคำแนะนำให้ทรงเลือก เชียงใหม่ หรือจันทบุรี พระองค์ได้เสด็จพระราชดำเนินไปทอดพระเนตรพื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่และจันทบุรี ทรงเห็นว่าเชียงใหม่ไกลกรุงเทพฯ มาก หากมีพระราชภารกิจที่กรุงเทพฯ จะเสด็จพระราชดำเนินไม่สะดวก พระองค์ทรงสนพระราชหฤทัยจังหวัดจันทบุรี เพราะทรงพบที่ดินบริเวณสวนบ้านแก้ว ตำบลท่าช้าง อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ซึ่งเป็นสถานที่มีธรรมชาติงดงามและมีความเงียบสงบ เป็นที่ต้องพระราชอัธยาศัยของพระองค์ อีกทั้งไม่ห่างไกลจากตัวเมืองมากนัก

สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ทรงกู่เงินจากธนาคารไปจัดซื้อที่ดินบริเวณสองฝั่งคลองบ้านแก้วจากเจ้าของที่ดินเดิมหลายรายรวมพื้นที่ 687 ไร่ และพระราชทานชื่อว่า "สวนบ้านแก้ว" โดยมีพระราชประสงค์ให้สวนบ้านแก้ว เป็นสถานที่ปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ เพื่อเป็นตัวอย่างแก่พสกนิกร นอกจากนี้ยังได้ทรงพัฒนาการทอเสื่อจันทบูร อันเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านของชาวจันทบุรีให้เจริญก้าวหน้ากว่าเดิม พระองค์ได้เสด็จพระราชดำเนินพร้อมด้วยข้าราชการมาประทับครั้งแรก โดยสร้างอาคารชั่วคราวเป็นเรือนไม้ไผ่หลังคามุงจาก เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ.2493 ซึ่งในขณะนั้น ยังไม่มีไฟฟ้าและน้ำประปา พระองค์ประทับเรือนไม้ไผ่ประมาณ 3 ปี จึงได้โปรดเกล้าฯ ให้สร้างเรือนไม้หลังเล็ก ๆ 2 หลัง เรียกว่า เรือนเทา เรือนแดง และสร้างเรือนแบบบังกะโล 1 หลัง พระองค์ประทับเรือนเทา ส่วนเรือนแดงสำหรับข้าราชการ เรือนเขียวสำหรับราชเลขาธิการในพระองค์และพระราชอาคันตุกะ

ต่อมาอีก 2 ปี พระองค์โปรดเกล้าฯ ให้สร้างพระตำหนักใหญ่ (ตำหนักเทา) สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีพระบรมราชินีในพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 7 ทรงมีพระมหากรุณาธิคุณต่อพสกนิกรจังหวัดจันทบุรีรวมทั้งมหาวิทยาลัษราชภัฏรำไพพรรณี ประการสำคัญ คือ พระราชทานวังสวนบ้านแก้ว แก่รัฐบาลเพื่อจัดตั้งเป็นสถานศึกษา(วิทยาลัยครูจันทบุรี) โดยเริ่มทำการสอนเมื่อ 8 มิถุนายน พ.ศ. 2515 ต่อมาพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช พระราชทานนามให้กับวิทยาลัยครูทั่วประเทศ คือ "สถาบันราชภัฏ" วิทยาลัยรำไพพรรณีจึงได้เปลี่ยนใช้นามใหม่ว่า "สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี" ปัจจุบัน คือ "มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี"

พระราชประวัติสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ณ วังสวนบ้านแก้ว

สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี มีพระราชอัธยาศัยโปรดธรรมชาติอย่างยิ่ง ระหว่างประทับ ณ สวนบ้านแก้วได้โปรดเกล้าฯ ให้หม่อมเจ้าประดิษฐา จักรพันธุ์ทรงเป็นผู้จัดการ "สวนบ้านแก้ว" และผลไม้ขนาดชนิดรวมทั้งเลี้ยงสัตว์พันธุ์ต่าง ๆ ด้วยมีพระราชประสงค์ให้สวนบ้านแก้วเป็นไร่ตัวอย่างมากกว่าทำการค้า โดยทำการทดลองว่าหากปลูกพืชหรือเลี้ยงสัตว์ชนิดใดได้ผลดี ก็ทรงนำความรู้นั้นออกเผยแพร่แก่ราษฎรต่อไปในระยะแรกพื้นที่สวนบ้านแก้วส่วนหนึ่งยังเป็นป่าทึบมีที่บุกเบิกเป็นไร่มัน ส่วนใหญ่ยังมีสภาพรกร้างสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีทรงบุกเบิกที่เพื่อปลูกพืชไร่ เช่น ถั่วลิสง ทุเรียน โดยมีพระราชประสงค์ให้ปลูกเป็นตัวอย่างแก่ราษฎร แต่เนื่องจากพืชทั้งสองชนิดไม่เหมาะสมกับสภาพอากาศของจังหวัดจันทบุรี จึงทรงเปลี่ยนไปปลูกมะพร้าวแทน นอกจากนี้ ได้ทรงปลูกมันสำปะหลัง เพื่อกันไม่ให้หญ้าขึ้นรกและเพื่อช่วยยึดดินซึ่งได้ผลผลิตดีมาก นอกจากนี้สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ยังโปรดเกล้าฯ ให้ปลูกผักสวนครัวและผลไม้ต่าง ๆ เช่น ส้มเขียวหวานประมาณ 3,000 ต้น เงาะ ลางสาด มังคุด เป็นต้น สวนพริกไทยนั้นทรงปลูกในระยะแรกแล้วทรงยกเลิกเนื่องจากมิให้เป็นภาระกระทบต่ออาชีพของราษฎร สำหรับการเลี้ยงสัตว์ โปรดเกล้าฯ ให้ส่งไก่พันธุ์ไข่จากต่างประเทศโดยฟักไข่ไก่ด้วยเครื่อง นอกจากนี้ยังทรงเลี้ยงเป็ดพันธุ์ปักกิ่งและวัวพันธุ์เนื้อประมาณ 100 ตัว โดยเลี้ยงตามธรรมชาติทั้งนี้ เพื่อช่วยในการปราบหญ้า



ภาพที่ 2.1 ภาพพระราชินยานุสาวรีย์สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี
หัตถกรรมภูมิปัญญา ณ วังสวนบ้านแก้ว

เสื่อสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี งานหัตถกรรมที่ทรงพัฒนา ระหว่างที่ประทับ ณ สวนบ้านแก้ว สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีฯ ได้ ทรงริเริ่มพัฒนาการทอเสื่อจันทบูร ซึ่งเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านของชาวจังหวัดจันทบุรีให้มีคุณภาพ สีสันทน และรูปแบบที่งดงามขึ้น เนื่องจากทรงพบข้อบกพร่องของเสื่อจันทบูรหลายประการ เช่น สีของเสื่อมักจะตกและมีเพียงไม่กี่สี ซึ่งส่วนมากเป็นสีเข้ม เช่น เขียว เหลือง แดง เป็นต้น พระองค์จึงโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งโรงงานทอเสื่อขึ้นในสวนบ้านแก้ว โดยสั่งซื้อกตกากแห้งจากชาวบ้านมาเป็นวัตถุดิบในการทอเสื่อและมีพระราชดำรัส ให้ปรับปรุงคุณภาพสีที่ใช้ย้อมมากขึ้น

หม่อมเจ้ากอกษัตริย์ สวัสดิวัตน์ พระอนุชาซึ่งเป็นอาจารย์สอนวิชาเคมีที่มหาวิทยาลัยสิงคโปร์ช่วยค้นคว้าวิธีย้อมกกไม่ให้สีตก และคิดกรรมวิธีฟอกกกให้ขาวก่อนนำไปย้อมสี ซึ่งทำให้สามารถย้อมกกเป็นสีอื่น ๆ ได้ เช่น สีชมพู เหลืองอ่อน ขาว เป็นต้น นอกจากนั้น สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีฯ ยังทรงออกแบบกระเป่าเสื้อให้มีรูปทรงที่ทันสมัย ลวดลายสวยงามทั้งยังทรงส่งเสริมให้นำเสื่อกกผลิตเป็นของใช้ประเภทอื่น เช่น กระเป่าเอกสาร ถาด ที่รองถ้วยแก้ว ที่รองจานกล่องใส่กระดาษเช็ดมือ ฯลฯ โดยทรงออกแบบตรวจตราคุณภาพผลิตภัณฑ์ด้วยพระองค์เอง และโปรดเกล้าฯ ให้ติดเครื่องหมายการค้าเป็นรูปคนหาบกระจาด มีอักษรย่อ ส.บ.ก. สวนบ้านแก้ว ใช้ชื่อว่า "อุตสาหกรรมชาวบ้าน" ซึ่งเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายทั้งนี้ด้วยมี พระราชประสงค์ที่จะให้โรงงานทอเสื่อของพระองค์เป็นสถานที่เผยแพร่ความรู้ด้านการประกอบอาชีพให้แก่ราษฎร



ภาพที่ 2.2 ภาพหัตถกรรมพื้นบ้าน ณ วังสวนบ้านแก้ว
ที่มา : สำนักศิลปวัฒนธรรมและพัฒนาชุมชนมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
สถาปัตยกรรมวังสวนบ้านแก้ว

วังสวนบ้านแก้วประกอบไปด้วยอาคารต่าง ๆ เป็นสถานที่ที่ส่งเสริมการเกษตรและหัตถกรรม โดยปัจจุบันมีอาคารต่าง ๆ หลงเหลืออยู่อีกทั้งยังมีข้าวของเครื่องใช้และยานพาหนะของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีฯ ซึ่งได้รับการดูแลจากสำนักศิลปวัฒนธรรมและพัฒนาชุมชน มีรายละเอียดดังนี้

ในการก่อสร้างพระตำหนักและสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ในสวนบ้านแก้ว สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี โปรดให้เป็นไปด้วยความประหยัดมากที่สุด โปรดให้จ้างชาวจีนมาสอนข้าราชการ สร้างโรงทำอิฐเผากระเบื้องมุงหลังคา เนื่องจากในการก่อสร้างพระตำหนักใหญ่ต้องใช้อิฐเป็นจำนวนมาก การขนส่งมาจากกรุงเทพฯ เป็นเรื่องยุ่งยากและเสียค่าใช้จ่ายสูง อิฐของสวนบ้านแก้วจึงเป็นอิฐคุณภาพดีขนาดใหญ่ เช่นเดียวกับอิฐบางบัวทองมีสัญลักษณ์เป็นตัวอักษรว่า ส.บ.ก. ใช้ก่อสร้างเฉพาะในสวนบ้านแก้วเท่านั้น วังสวนบ้านแก้วประกอบไปด้วยอาคารต่าง ๆ เป็นสถานที่ที่ส่งเสริมการเกษตรและ

หัตถกรรม โดยปัจจุบันมีอาคารต่าง ๆ หลงเหลืออยู่อีกทั้งยังมีข้าวของเครื่องใช้และยานพาหนะของ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์ อัครราชกุมารี ซึ่งใช้เป็นที่รับรองพระราชอาคันตุกะ และทรงใช้เป็นที่ประทับ สำราญพระราชอิริยาบถในบางโอกาสนอกจากนั้นยังมีศาลาพักผ่อน 2 แห่ง คือ ศาลาทรงเหลี่ยม อยู่ ด้านหลังพระตำหนักใหญ่ เป็นที่ประทับเสวยพระสุธารสชาและศาลาทรงไทย อยู่ข้างพระตำหนักดอน แด เป็นที่ประทับเสวยน้ำพริก นอกจากนี้ยังมีอาคาร และสิ่งก่อสร้างอื่น ๆ อีก เช่น บ้านพัก มหาดเล็ก ตำรวจ ทหารรักษาวิ้ง เรือนข้าราชการบริพาร โรงทอเสื่อ โรงวัว และเล้าไก่ เป็นต้น



ภาพที่ 2.3 พระตำหนักเทา

1. พระตำหนักเทา สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีฯ จึงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างพระตำหนักใหญ่ (พระตำหนักเทา) บนเนินที่ลาดลงไปยังหุบเขา ซึ่งเป็นที่ประทับและรับรองแขก พระตำหนักเป็น อาคารแบบครึ่งตึกครึ่งไม้ชั้นครึ่ง รูปทรงยุโรป ทาสีเทา ชั้นบนเป็นห้องบรรทมซึ่งมีเฉลียงที่พระองค์ สามารถทอดพระเนตรทิวทัศน์อันงดงามของสวนบ้านแก้วได้กว้างไกล ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ ของพระตำหนักเทา เป็นเรือนไม้หลังเล็กชั้นเดียว ทาสีเทาทั้งหลัง ยกได้สูงจากพื้นประมาณ 50 เซนติเมตร มีบันไดทางขึ้นลง 2 ทางเคยเป็นที่ประทับของพระนางเจ้ารำไพพรรณี ก่อนพระตำหนัก เทาสร้างเสร็จ ปัจจุบันเป็นห้องข้อมูลพระราชประวัติสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน พุทธศักราช 2499 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ และสมเด็จพระนาง เจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ได้เสด็จพระราชดำเนินมาที่สวนบ้านแก้ว การเสด็จพระราชดำเนินครั้งนี้ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวได้ทรงปลูกต้นจำปาไว้ด้านข้างพระตำหนักใหญ่ และสมเด็จพระนางเจ้า พระบรมราชินีนาถ ทรงปลูกต้นเงาะไว้บริเวณเดียวกัน พระตำหนักเทาหม่อมเจ้าสมัยเฉลิมกฤดากร ทรงออกแบบและควบคุมการก่อสร้าง ตั้งอยู่ด้านหลังเรือนเขียว ด้านหน้าพระตำหนักมีพระบรมรูป สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี เป็นอาคาร ชั้นครึ่ง สร้างแบบครึ่งตึกครึ่งไม้รูปทรงยุโรป ทาสีเทา ส่วน

ที่เป็นไม้ใช้ไม้สักทอง ชั้นบนเป็นห้องบรรทมที่มีเฉลียง สามารถทอดพระเนตรทิวทัศน์สวน ภายในมีห้องต่าง ๆ เช่น ห้องพระบรรทม ห้องเครื่องฝรั่ง ห้องพระสำราญ เป็นต้น พระตำหนักนี้ในอดีต เคยเป็นที่ประทับส่วนพระองค์ และรับรองพระราชอาคันตุกะ ปัจจุบันได้อนุรักษ์ให้คงสภาพเหมือนครั้งที่พระองค์ทรงเคยประทับ โดยเป็นที่รวบรวมสิ่งของเครื่องใช้ส่วนพระองค์ ซึ่งแสดงถึงการใช้ชีวิตที่เรียบง่าย แบบสามัญ จัดแสดงเกี่ยวกับพระราชประวัติ และพระราชกรณียกิจของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี โดยแบ่งเป็นห้องต่าง ๆ เช่น ห้องพระบรรทม เป็นส่วนจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ส่วนพระองค์ เช่น ชุดฉลองพระองค์ โต๊ะทรงพระอักษร

1.1 ห้องเครื่องฝรั่ง จัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ส่วนพระองค์ เช่น เครื่องครัวฝรั่ง เตาอบ ตู้เย็น

1.2 ห้องโถงใหญ่ จัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ส่วนพระองค์ ที่ได้รับมอบมาจากวังสุโขทัย ซึ่งเป็นสิ่งของเครื่องใช้ส่วนพระองค์ที่ใช้ในวังสวนบ้านแก้ว เช่น เครื่องแก้ว เครื่องเบญจรงค์ โดยมีพระนามาภิไธยย่อ รพ. รวมถึงของที่ระลึกส่วนพระองค์จากการประพาสต่างประเทศ

1.3 ห้องพระสำราญ จัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ส่วนพระองค์ ประเภทอุปกรณ์ชุดทรงกีฬา เช่น ชุดอุปกรณ์กอล์ฟ เทนนิส สกี รวมถึงกระเป๋าถือผลิตจากเสื่อกกจันทบูร โต๊ะเสวย และแผนผังลำดับราชวงศ์จักรี

1.4 ห้องรอเข้าเฝ้า จัดแสดงพระราชประวัติของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี เป็นห้องเรือนกระจก มีบันไดอิฐ 3 ชั้น

1.5 ห้องชมวีดิทัศน์

1.6 ห้องนิทรรศการ ดนตรีพระปกเกล้าฯ เป็นห้องอยู่ข้างห้องเครื่อง ในสมัยสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ปัจจุบันจัดแสดงเครื่องดนตรีไทย รวมทั้งองค์ความรู้เกี่ยวกับบทเพลงพระราชนิพนธ์ ในพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 เช่น เพลงราตรีประดับดาว เพลงเขมรลออองค์ เพลงโหมโรงคลื่นกระทบฝั่ง

1.7 ห้องนิทรรศการ เทิดพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี เป็นการเทิดพระเกียรติพระมหากษัตริย์ในสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ขณะประทับ ณ วังสวนบ้านแก้ว เป็นระยะเวลา 18 ปี

1.8 ห้องนิทรรศการ ภาพเก่าวังสวนบ้านแก้ว เดิมเป็นสถานที่จัดเลี้ยงในวันเฉลิมพระชนมพรรษาครบรอบพระชนมายุ สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ปัจจุบันจัดแสดงเกี่ยวกับภาพวังสวนบ้านแก้วในอดีต รถยนต์ส่วนพระองค์ และเครื่องทำอิฐบล็อก ที่ทรงสั่งซื้อมาจากแอฟริกาใต้

2. เรือนเขียว เรือนแดง เรือนเทา เรือนทั้ง 3 หลัง เป็นอาคารชุดแรกที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่ประทับชั่วคราว ก่อนที่จะสร้างพระตำหนักใหญ่เรือนเขียว ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ ห่างจากพระตำหนักใหญ่ประมาณ 200 เมตร เป็นเรือนไม้ชั้นเดียว ทาสีเขียวทั้งหลัง ยกใต้ถุนสูงจากพื้นประมาณ 50 เซนติเมตร มีระเบียงหน้าบ้าน มีบันไดทางขึ้นลง 2 ทาง ภายในเรือนเขียว แบ่งออกเป็น 3 ห้องกับห้องน้ำ 1 ห้องเดิมเคยเป็นที่พักของ ราชเลขา ก่อนพระตำหนักเทาสร้างเสร็จ ต่อมาได้ใช้เป็นเรือนรับรองพระประยูรญาติ ปัจจุบันเป็นสำนักศิลปวัฒนธรรม และพัฒนาชุมชนของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เรือนแดง ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ของพระตำหนักเทา เป็นเรือนไม้ชั้นเดียว ทาสีแดงทั้งหลังยกใต้ถุนสูงจากพื้นประมาณ 50 เซนติเมตร หลังคามุงด้วยกระเบื้อง มีทางขึ้นด้านหน้า

และด้านหลังเดิมเคยเป็นที่พักของข้าหลวงที่ตามเสด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีจากกรุงเทพฯ เป็นที่พักของพระประยูร ญาติ และหม่อมราชวงศ์บัณฑิต



ภาพที่ 2.4 เรือนเขียว เรือนแดง เรือนเทา

3. พระตำหนักแดง (พระตำหนักดอนแค) เป็นอาคาร 2 ชั้น แบบยุโรป สร้างด้วยไม้สัก ทาสีแดงทั้งหลัง แบบแปลนบ้านคล้ายกับพระตำหนักใหญ่ ออกแบบ โดย หม่อมเจ้ากรวิก จักรพันธ์ ชื่อตำหนักดอนแค มาจากบริเวณหน้าตำหนัก ปูลูกต้นแคฝรั่งเรียงรายไว้ จึงได้ชื่อว่า “ดอนแค” เป็นอาคาร 2 ชั้น แบบยุโรป สร้างด้วยไม้สักทาสีแดง มีสระน้ำขนาดใหญ่อยู่ด้านหลังตำหนัก สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ทรงโปรดให้สร้างพระตำหนักดอนแค เพื่อเป็นที่ประทับสำหรับเจ้านายชั้นผู้ใหญ่ และราชเลขาอนุการส่วนพระองค์ เดิมจึงเป็นที่พักของหม่อมราชวงศ์สมัครสมาน กฤดากร ราชเลขาอนุการส่วนพระองค์ และเมื่อราชเลขาอนุการถึงแก่กรรมหม่อมเจ้าฟ่องผัสมณี จักรพันธ์ พระชนิษฐาของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ทรงดำรงตำแหน่งราชเลขาอนุการ ได้ประทับที่พระตำหนักดอนแค สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีจึงประทับด้วยกันที่พระตำหนักดอนแค ปัจจุบันเป็นพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมท้องถิ่น ภายในจัดแสดงแบ่งออกเป็น 5 ห้อง ได้แก่ ห้องภูมิศาสตร์จันทบุรี ห้องดนตรีนาฏศิลป์ ห้องวัฒนธรรมท้องถิ่น ห้องชุดพลอย ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น



ภาพที่ 2.5 พระตำหนักแดง (พระตำหนักดอนแค)

4. พระตำหนักน้อย

ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของพระตำหนักดอนแค เป็นเรือนไม้ชั้นเดียว ทาสีเทา ภายในเป็นห้องนอน 1 ห้อง ห้องน้ำ 1 ห้อง มีประตูเปิดเข้าห้องน้ำ 2 ด้านทรงโปรตให้สร้างขึ้นเพื่อเป็นบ้านรับรองพระราชวงศ์ที่เสด็จมาเยี่ยมเยือน และทรงใช้เป็นที่ประทับทรงพระสำราญในบางโอกาส ตามพระราชอัธยาศัย เมื่อพระองค์ทรงว่างจาก พระราชภารกิจ พระองค์จะมาประทับ ณ ตำหนักน้อย เดือนละ 2 ครั้ง



ภาพที่ 2.6 พระตำหนักน้อย

สวนส่วนพระองค์

ตั้งอยู่ด้านตะวันออกของพระตำหนักใหญ่ลักษณะเป็นสวนดอกไม้เมืองหนาว มีสระเลี้ยงเต่า เลี้ยงปลา สระน้ำสร้างเป็นแนวไหลเวียนจากที่สูงลงสู่ที่ต่ำเป็นสถานที่พักผ่อนพระราชหฤทัยของ สมเด็จพระเจ้าปัจจุบันสภาพคงเดิมมีการเอาน้ำเอาดอกไม้มาปลูกทดแทนส่วนที่ตายไปและมีคนงานทำนุบำรุงสวนเป็นประจำทำให้สวนดูสะอาดตาและสวยงามดังเดิม ส่วนสระเลี้ยงเต่า เลี้ยงปลา ยังคงสภาพเดิมไม่มีการกักน้ำไว้ สระเลี้ยงปลาอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของพระตำหนักใหญ่ และเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่บริเวณสวน ดอกไม้ประดับ สระแห่งนี้มีสระที่มีความลึกกว่าสระอื่น ๆ ในบริเวณเดียวกัน โดยสระทางตอนบนเลี้ยงปลาหมอ สระตอนล่างเลี้ยงปลาช่อน

การออกแบบและตกแต่งด้วยพรรณไม้นานาชนิด ซึ่งมีทั้งไม้ยืนต้น ได้แก่ ราชพฤกษ์ เหลืองอินเดีย จำปา ศรีตรัง หางนกยูงฝรั่ง แคลฝรั่ง ลีลาวดี จำปี ชัยพฤกษ์

ประเภทไม้พุ่ม โคมสปีน ดอนญ่า หนามแดง

ประเภทไม้เลื้อย พวงหยก พวงโกเมน พวงชมพู พวงคราม

นอกจากนี้ยังมีไม้ดอกประเภทหัวยังคงเหลือให้เห็นอยู่บ้างคือ พวงวานสีทิตและบัวสวรรค์ ไม้ดอกเหล่านี้จะทยอยกันออกดอกตามฤดูกาล ทำให้บริเวณพระตำหนักทั้งสองคูมีชีวิตชีวาสวยงาม ตลอดปีจึงขอกล่าวถึงไม้ดอกไม้ประดับบางชนิดที่มีความสำคัญและยังมีปลูกอยู่ในบริเวณสวนบ้านแก้วเพื่อเป็นการรำลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณของพระองค์ท่านที่ได้ทรงริเริ่มงานด้านการเกษตรทั้งด้าน ไม้ดอกไม้ประดับ ไม้ผล พืชผัก พืชไร่ และงานด้านการเลี้ยงสัตว์ และเพื่อเป็นการแนะนำเผยแพร่ให้อุณชนรุ่นหลังและผู้สนใจ ได้รู้จักพรรณไม้ที่สวยงามและมีคุณค่าอันควรอนุรักษ์และสงวนรักษาไว้ให้คงอยู่คู่กับวังสวนบ้านแก้วตลอดไป



ภาพที่ 2.7 สวนส่วนพระองค์

การออกแบบอัตลักษณ์

อัตลักษณ์ ประกอบไปด้วยคำว่า อัต (อัต-ตะ) ซึ่งหมายถึงตนหรือตัวเอง กับลักษณะซึ่งหมายถึง สมบัติเฉพาะตัว ดังนั้นอัตลักษณ์ หรือเอกลักษณ์ จึงหมายถึง ความสำนึกของแต่ละบุคคลว่าแตกต่างจากคนอื่นอย่างไรบ่งบอกถึงตัวตนและความเป็นปัจเจกของแต่ละบุคคล

อัตลักษณ์ The Identity หมายถึงการแสดงออกให้เห็นถึงภาพลักษณ์กล่าวให้เข้าใจง่าย ๆ คือหมายถึง การสื่อสารภาพลักษณ์อย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนเพื่อสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันการสร้างอัตลักษณ์ก็เปรียบเสมือนกับการปรับปรุงรูปร่างหน้าตาการแต่งกายให้สวยงามเหมาะสมกับบุคลิกของตนเองเช่นเดียวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือการบริการที่มีรูปลักษณ์เฉพาะตัวสวยงามก็สามารถดึงดูดหรือก่อให้เกิดความสนใจในการใช้สินค้าหรือบริการนั้น ๆ ยิ่งถ้าผลิตภัณฑ์มีคุณภาพดีด้วยแล้วจะทำให้สินค้าหรือบริการนั้น ๆ ประสบความสำเร็จในการเพิ่มยอดขายด้วยซ้ำ

การออกแบบอัตลักษณ์เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการและผลผลิต กระบวนการที่ว่านั้น ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาของสิ่งที่สามารถรับรู้และมองเห็นได้ได้จัดระบบและ

การประเมินผลในส่วนของผลผลิต หมายถึง สิ่งที่มีมองเห็นซึ่งแสดงให้เห็นอย่างชัดถึงวัสดุและการใช้งานแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว การจะสร้างงานออกแบบที่ดีได้นั้นจำเป็นต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์เฉพาะตัวที่มีอยู่ในนักออกแบบแต่ละคน ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นไม่มีผู้ใดสามารถหาคำตอบได้เนื่องจากไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวบางคนอาจจะได้ดีจากหนังสือฟังเพลงหรือนั่งคิดเงียบ ๆ คนเดียว

อัตลักษณ์เป็นเหตุผลให้บุคคลแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกันด้านมุมมองความคิด ทักษะคติ พฤติกรรม และการแสดงออก โดยบุคคลจะปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนเมื่อเข้าสู่สังคมเรียกว่า อัตลักษณ์ร่วมซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมและสังคมที่เปลี่ยนไปเป็นสำเนียงร่วมของกลุ่มในสังคม เป็นจิตสำเนียงร่วมกันที่บ่งบอกว่าพวกเราแตกต่างจากคนอื่นอย่างไรบ้าง เช่น ชาวไทยมีความแตกต่างจากชนชาติอื่น ดังนั้นอัตลักษณ์ร่วมจึงเป็นรากฐานของวัฒนธรรมไทยความสัมพันธ์ของอัตลักษณ์ร่วมและวัฒนธรรมไทย อัตลักษณ์เป็นรากฐานของวัฒนธรรมไทยซึ่งวัฒนธรรมนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ วัฒนธรรมด้านความคิด วัฒนธรรมด้านปทัสถานและวัฒนธรรมทางด้านผลผลิต ที่เป็นรูปธรรมวัฒนธรรมทางด้านความคิด เช่น ศาสนา ค่านิยมความเชื่อ ภูมิปัญญา เป็นต้น วัฒนธรรมด้านความคิดนี้เป็นตัวกำหนดก่อให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์นั้นคือวัฒนธรรมทางด้านปทัสถานซึ่งการกระทำของมนุษย์ก่อให้เกิดผลการกระทำตามนั้นมาคือวัฒนธรรมทางด้านผลผลิตที่เป็นรูปธรรม วัฒนธรรมนั้นมีความสัมพันธ์รวมถึงความคิดการกระทำและผลผลิตทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมจึงมีอิทธิพลต่อทุก ๆ ด้านในการดำเนินชีวิตตลอดจนเป็นธรรมชาติของบุคคลนั้น ๆ ด้วยเป็นไปตามวิถีที่เป็นปกติสร้างธรรมชาติในการดำเนินชีวิตธรรมชาติของการคิด ความรู้สึก และการกระทำของคนแต่ละกลุ่ม วัฒนธรรมไม่ได้หมายถึงแต่สิ่งทางกายภาพแต่หมายถึงทั้งหมดตั้งแต่ความคิดพฤติกรรมมนุษย์และผลของการกระทำคือ อารยธรรมเมื่อวัฒนธรรมทางด้านความคิดเปลี่ยนจึงส่งผลให้วัฒนธรรมทุกด้านคือพฤติกรรมของมนุษย์และผลของการกระทำคือผลผลิตที่เป็นรูปมาทำผืนเปียกไปตามกันซึ่งการบ่งบอกตัวตนหรืออัตลักษณ์ร่วมผ่านทางวัฒนธรรมทั้ง 3 กลุ่มนั้นเป็นกระบวนการสื่อสารที่นอกเหนือจากการใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายซึ่งมนุษย์ต้องการสื่อสารเพื่อการอยู่ในสังคมและดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมของตัวเอง

สัญวิทยา (Semiology) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการให้คำอธิบายต่อสิ่งที่เรียกว่า “สัญญาณ”(Sign) คือการเกิดขึ้นการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์โดยจะเน้นในเรื่องการตีความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ปรากฏออกมาอย่างมีระบบระเบียบ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบย่อยของโครงสร้างเป็นทฤษฎีของกลุ่มยุคสมัยใหม่ที่เรียกว่า “สัญญาณ” จะเป็นตัวกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม โดยเส้นกั้นระหว่างวัฒนธรรมกับสังคมวัฒนธรรมประชาานิยมกับเศรษฐกิจจะเลื่อนหายไปและมีการผสมผสานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีการพึ่งพาอาศัยกันโดยจะเกี่ยวพันกันแบบลูกโซ่มีการเน้นสไตล์ หรือรูปแบบมากกว่าเนื้อหาหรือเรียกว่าอุดมการณ์นักออกแบบ (Designer Ideology) คือทุกอย่างต้องมีการออกแบบและอุดมการณ์นี้ทำให้ภาพลักษณ์สำคัญกว่าการเล่าเรื่องซึ่งการบริโภคก็จะเป็นการบริโภคสัญญาณมากกว่าบริโภคการใช้งานและมีผลต่อการบริโภคสินค้าที่จะมองรูปลักษณะภายนอกของผลิตภัณฑ์มากกว่านอกจากการทำทฤษฎีสัญญาวิทยาใช้ในการวิเคราะห์รูปแบบภายนอกกับการตีความหมายแล้ว ยังสามารถเน้นความสำคัญมาที่สัญลักษณ์ทางสังคมด้วยซึ่งเป็นการกระทำระหว่างสังคมและสัญลักษณ์หรือเรียกว่าการกระทำระหว่างด้วยกันสัญลักษณ์โดย

อาศัยสัญลักษณ์เป็นสื่อที่ทำให้เกิดความเข้าใจสัญลักษณ์แต่ละรูปแบบ มีความหมายได้หลายอย่าง เช่น กุ้ง อาจหมายถึงสัตว์น้ำชนิดหนึ่งหรือหมายถึงคนที่มีรูปร่างผอมเหมือนกุ้ง สัญลักษณ์มีความหมายหลากหลายรูปแบบ เช่น กริยา ท่าทาง หรือภาษา นักทฤษฎีสัญญาทางสังคมได้นำเอาความรู้เหล่านี้มาใช้กับมนุษย์โดยสร้างทฤษฎีขึ้นมาว่ามนุษย์นั้นเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายได้หลากหลายทางสายตาของผู้อื่น เพื่อให้ได้มาตรฐานทางสังคมจึงเป็นตัวตนทางสังคมและการที่จะเป็นตัวตนตามสายตาผู้อื่นได้ต้องอาศัยจิตใจด้วยสิ่งที่สำคัญในกระบวนการ ดังกล่าว คือ ภาษา ดังนั้นภาษาก็ทำให้เกิดตัวตนและตัวตรงก็สร้างสังคมขึ้นมา ทฤษฎีดังกล่าวเมื่อนำมาใช้ในด้านการออกแบบจึงหมายถึงการสร้างสัญลักษณ์เพื่อให้เข้าใจร่วมกันระหว่างผู้บริโภคกับตัวสินค้าโดยผู้บริโภคต้องสามารถตีความหมายให้สื่อสารระหว่างกันให้เข้าใจง่ายขึ้นคือสัญลักษณ์ เช่น รูปแบบสื่อสารข้อความต่าง ๆ เพื่อที่จะให้สื่อความหมายให้เข้าใจร่วมกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2544 : 35)

การออกแบบที่เน้นอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม

1. ความหมายของวัฒนธรรม

วัฒนธรรม หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเป็นแบบแผน การประพฤติการ แสดงของสมาชิกในสังคมเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อความเจริญงอกงามในวิถีแห่งชีวิตของส่วนรวม สามารถเรียนรู้ถ่ายทอดและปฏิบัติตามอย่างกันได้ ดังนั้น วัฒนธรรมจึงถือได้ว่าเป็นมรดกแห่งสังคมที่ต้องรักษาไว้ให้เจริญงอกงาม (พระเทพเวที, 2532 : 5-10)

2. องค์ประกอบของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของมนุษย์เราซึ่งสถาบันต่าง ๆ ภายในสังคมล้วนมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เช่น วัฒนธรรมในครอบครัวที่ถ่ายทอดมาถึงสมาชิกรุ่นหลัง ดังนั้นมนุษย์เราจะต้องเรียนรู้วัฒนธรรมของครอบครัวและสังคมที่ตนอาศัยอยู่ ซึ่งวัฒนธรรมภายในครอบครัวส่วนใหญ่ประกอบด้วย การแต่งกาย การใช้ภาษา การดำเนินชีวิต เครื่องใช้ที่ประดิษฐ์ขึ้นจากภูมิปัญญา อาหาร การกิน และกิจกรรมในวันสำคัญต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งวัฒนธรรมในสถาบันการศึกษาก็เช่นเดียวกัน ดังนั้น ในทุกองค์กรและสถาบันล้วนมีวัฒนธรรมเป็นของตนเองซึ่งสมาชิกทุกองค์กรนั้นจะต้องเรียนรู้และปฏิบัติตามประเพณี ซึ่งส่วนใหญ่ทุกวันถ้าทำจะมีองค์ประกอบไปด้วย 1. สัญลักษณ์ตัวแทน 2. ภาษา 3. ค่านิยมและความเชื่อ 4. บรรทัดฐาน 5. วัตถุประสงค์วัฒนธรรม 6. เทคโนโลยี

1) **สัญลักษณ์** ตัวแทนในที่นี้หมายถึงสิ่งต่างๆที่อยู่ในธรรมชาติและสิ่งแวดลอม เป็นสื่อความหมายให้สังคมนั้นๆเข้าใจความหมายตรงกันได้ยกตัวอย่างเช่นคนไทยได้ใช้ผลไม้แต่ละชนิดเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของฤดูกาลเนื่องจากมีกลิ่นคุดเงาะและทุเรียน จะเป็นผลไม้ที่เริ่มออกผลในช่วงเมษายนและจะมีมากในช่วงกรกฎาคมถึงกันยายนดังนั้นผลไม้เหล่านี้จึงเป็นสัญลักษณ์ความอุดมสมบูรณ์ของฤดูฝนเป็นต้นและเนื่องจากมนุษย์อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันดังนั้นการเลือกเอาธรรมชาติเช่นต้นไม้ม้าเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนเพื่อถ่ายทอดความคิดและความหมายจึงแตกต่างกันออกไปด้วย และเนื่องจากสังคมปัจจุบันได้ขยายตัวมากขึ้นมนุษย์ได้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่ายทั่วโลกดังนั้นการใช้สัญลักษณ์ตัวแทนเพื่อสื่อความหมายบนผลิตภัณฑ์จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ทุกคนต้องเรียนรู้

2) **ภาษา** เป็นสัญลักษณ์หนึ่งที่สำคัญต่อมนุษย์แต่ละสังคมเพราะภาษาช่วยให้เราสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนทุกประเทศล้วนมีภาษาเป็นของตนเองเพื่อแสดงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมประเทศไทยก็มีภาษาไทย เนื่องจากปัจจุบันมนุษย์มีการติดต่อสื่อสารกันมากขึ้นสังคมส่วนใหญ่ได้ใช้ภาษาอังกฤษ ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาสากลจนปัจจุบันนี้ภาษากายก็มีความสำคัญอย่างยิ่งจำเป็นที่เราต้องเรียนรู้และสังเกตเพื่อช่วยให้เข้าใจและสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

3) **ค่านิยมและความเชื่อ** เป็นความคิดของคนในสังคมเกี่ยวกับการกำหนดสิ่งที่สำคัญที่มีคุณค่าได้ถูกกำหนดบนรากฐานของสิ่งที่สังคมนั้นต้องการมากที่สุด ถูกต้องที่สุดและดีที่สุด ทั้งนี้รวมไปถึงสิ่งไม่ดีสิ่งที่น่ารังเกียจและไม่เป็นที่ต้องการส่วนความเชื่อที่ทุกคนในสังคมเชื่อว่าถูกต้อง เป็นสิ่งที่ควรกระทำหรือไม่ถูกต้อง และไม่ควรกระทำปัจจุบันได้มีการรับวัฒนธรรมจากต่างชาติจึงทำให้ค่านิยมของสังคมนั้นเปลี่ยนแปลงไป ยกตัวอย่าง ค่านิยมในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ในปัจจุบันมีค่านิยมในการสินค้ามากขึ้นผู้ซื้อจะมีแนวโน้มที่จะเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่มีราคาสูง และตราหมีชื่อเสียง เพราะผู้ซื้อเชื่อว่าผลิตภัณฑ์นั้นมีคุณภาพสูงกว่าผลิตภัณฑ์ที่มีราคาถูกกว่า

4) **บรรทัดฐาน** บรรทัดฐาน หมายถึง กฎหรือสิ่งที่คนในสังคมคาดหวังจากสมาชิกในสังคมและ บรรทัดฐานหมายถึงกฎหรือสิ่งที่คนในสังคมคาดหวังจากสมาชิกในสังคมดังนั้นบรรทัดฐานขอ บรรทัดฐานหมายถึงกฎหรือสิ่งที่คนในสังคมคาดหวังจากสมาชิกในสังคม ดังนั้น บรรทัดฐานของสังคมจึงคาดหวังที่ดังนั้นในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เพื่อคนในสังคมจึงอยู่บนบรรทัดฐานของคนในสังคมคาดหวังยอมรับเป็นที่ต้องการของตลาดนั้นนั้น ยกตัวอย่างเช่นในสังคมประเพณีตักบาตรทำบุญ และมีการรดน้ำผู้ใหญ่ด้วยค่าน้ำใหญ่ที่ใสสะอาดและดอกไม้หอม ดังนั้น ทุกคนในสังคมจึงถูกคาดหวังว่าจะต้องปฏิบัติตามประเพณีโบราณเก่าแก่ได้สืบทอดกันมา

5) **วัตถุทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยี** ในที่นี้หมายถึงผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่ผู้สร้างขึ้นโดยมนุษย์จะต้องได้ถูกใช้เป็นส่วนหนึ่งตามประเพณีและพิธีกรรมต่าง ๆ ในวัฒนธรรมการกินการอยู่การทำงานส่วนคำว่าเทคโนโลยีในที่นี้ หมายถึง วิธีการหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากความรู้และภูมิปัญญาของคนในสังคมที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานยกตัวอย่าง เช่น เทคโนโลยีการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ

ความสำคัญของวัฒนธรรมที่มีต่อการออกแบบ

นักออกแบบหรือกลุ่มผู้ใช้ผลิตภัณฑ์แต่ละสังคมควรได้รับอิทธิพลและแนวคิดจากสังคมที่ตนอาศัยอยู่ในการคิดความรู้สึกที่มีต่อผลิตภัณฑ์และงานออกแบบต่าง ๆ ดังนั้น นักออกแบบส่วนใหญ่จึงถ่ายทอดความคิดและความเชื่อในวัฒนธรรมของตนในงานออกแบบซึ่งเรียกว่า Designer preferences ผสมผสานความคิดและความเชื่อวัฒนธรรมของกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ซึ่งเรียกว่า customer preferences ร่วมกันกับนักออกแบบมีวัฒนธรรมที่แตกต่างจากกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ นักออกแบบต้องทำการศึกษาข้ามวัฒนธรรมและทำการเปรียบเทียบความคิดและการรับรู้เพื่อให้ได้งานออกแบบที่สามารถสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับความคิดและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

กล่าวโดยสรุปการศึกษาวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญต่อการออกแบบเนื่องจากมนุษย์มีแนวโน้มที่จะรับรู้และรวบรวมเอาสิ่งที่อยู่ในธรรมชาติโดยรอบตัวมาถ่ายทอดเป็นงานออกแบบ นอกจากนั้นการดำเนินชีวิตและรูปแบบปฏิบัติที่เป็นบรรทัดฐานล้วนเป็นส่วนกำหนดหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยรูปลักษณะของผลิตภัณฑ์เป็นสำคัญ

แนวคิดการสร้างภาพแทน

ภาพแทน (Representation) คือ ผลผลิตความหมายของสิ่งที่คิด (concept) ในสมองของเราผ่านภาษา เป็นการเชื่อมโยงระหว่างความคิดและภาษา ซึ่งทำให้เราสามารถอ้างอิงถึงโลกวัตถุจริง ๆ ผู้คน เหตุการณ์ หรือจินตนาการถึงโลกสมมุติ ผู้คน และเหตุการณ์สมมุติได้ การสร้างภาพแทนนั้นประกอบไปด้วยกระบวนการ 2 กระบวนการ หรือ ระบบการสร้างภาพแทน 2 ระบบ ด้วยกัน คือ

ระบบแรก คือระบบที่จะช่วยในการจัดจำแนกวัตถุ ผู้คน และเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับชุดความคิด (a set of concept) หรือ ภาพแทนในความคิด (mental representation) ซึ่งมีอยู่ในสมองของ การที่เราเรียกระบบที่ช่วยจำแนกแยกแยะว่าเป็นระบบการสร้างภาพแทน ก็เพราะว่า มันไม่ได้ประกอบไปด้วยความคิดที่เป็นปัจเจกเท่านั้น แต่มีความหลากหลายในการรวบรวม การจัดกลุ่ม การจัดหมวดหมู่ การจัดประเภทของความคิด และสร้างความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างกันได้

แผนที่ความคิด (conceptual map) ซึ่งเรามีในสมองนั้นย่อมมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล นั่นทำให้เราตีความโลกและทำความเข้าใจโลกแตกต่างกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า พวกเราแต่ละคนเข้าใจและตีความโลกในลักษณะเฉพาะและเป็นปัจเจก แต่อย่างไรก็ตาม เราสามารถที่จะสื่อสารกันได้ก็ เพราะเราแบ่งปันแผนที่ความคิดที่มีความเหมือนกัน และทำความเข้าใจหรือตีความหมายโลกในแนวทางที่คล้ายคลึงกันแบบกว้าง ๆ นั่นคือความหมายที่แท้จริงเมื่อเราพูดว่า เราอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน เพราะเราตีความโลกแบบกว้างๆ เหมือนกัน ทำให้เราสามารถสร้างความหมายในเชิงวัฒนธรรมร่วมกันได้ และสร้างโลกทางสังคมซึ่งพวกเราอาศัยอยู่ร่วมกันได้

ระบบที่สอง อย่างไรก็ตาม แผนที่ความคิดร่วมกันก็ยังไม่พอ เราจะต้องสามารถอ้างอิงหรือแลกเปลี่ยนความหมายและความคิดได้ด้วย เราจะทำเช่นนั้นได้ก็ต่อเมื่อเราใช้ภาษาร่วมกัน ซึ่งเป็นเพียงวิธีการเดียวเท่านั้น ดังนั้น ภาษา ก็คือ ระบบการสร้างภาพแทนระบบที่สอง ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างความหมายทั้งหมด แผนที่ความคิดที่เรามีร่วมกันจะต้องถูกแปลไปเป็นภาษาที่เราใช้ทั่วไป เราจึงจะสามารถจับคู่ความคิดและความเข้าใจต่าง ๆ เข้ากับคำที่ต้องการเขียน เสียงที่ต้องการพูด หรือภาพที่ปรากฏได้อย่างแน่นอน โดยทั่ว ๆ ไป เราเรียกคำ เสียง หรือภาพที่มีความหมายว่า “สัญลักษณ์” สัญลักษณ์เหล่านี้แทนที่หรืออ้างอิงความคิดหรือความสัมพันธ์ระหว่างความคิดต่าง ๆ ที่เรามีในสมอง พร้อม ๆ กับ การสร้างระบบความหมายทางวัฒนธรรมของเราขึ้นมา

สัญลักษณ์ ถูกจัดการโดยภาษา ทำให้เราสามารถแปลงความคิดของเราไปสู่ถ้อยคำ เสียงหรือภาพ และทันทีที่มีการใช้สัญลักษณ์ มันจะปฏิบัติการในฐานะภาษา แสดงความหมายและสื่อสารความคิดของเราไปยังคนอื่น ๆ คำว่า “ภาษา” ในที่นี้นั้น มีความหมายกว้างขวาง ระบบการเขียนที่มีความเฉพาะ หรือระบบการพูดที่มีความเฉพาะทั้งสองสิ่งนี้ถูกจัดเป็น “ภาษา” อย่างไม่มีข้อสงสัย แต่ภาษายังรวมถึงภาพต่างๆ ที่เห็น แม้ว่าจะสร้างขึ้นโดยใช้มือ เครื่องจักร อิเล็กทรอนิกส์ ดิจิตอล หรืออื่น ๆ เมื่อพวกมันถูกใช้แสดงความหมาย ก็จัดเป็นภาษา และยังรวมถึงสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ “ภาษาศาสตร์” ซึ่ง

ใช้แสดงความรู้สึกโดยทั่วไป ตัวอย่างเช่น “ภาษา” ของการแสดงความรู้สึกทาง สีหน้า ท่าทาง หรือ “ภาษา” ของแฟชั่น เสื้อผ้า ไฟจราจร เป็นต้น แม้กระทั่ง บทเพลงก็เป็น “ภาษา” ที่มีความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างเสียง และคอร์ดต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างกัน เสียง คำ ภาพ หรือสิ่งใด ๆ ที่ทำหน้าที่ในฐานะสัญญาณ และถูกจัดการด้วยสัญญาณเข้าไปสู่ระบบ ซึ่งสามารถบรรจุและแสดงความหมายได้ ในมุมมองนี้ล้วนถูกจัดเป็น “ภาษา” ทั้งสิ้น

ระบบแรก ทำให้เราสามารถให้ความหมายกับโลกผ่านการสร้างชุดของความสัมพันธ์ หรือ ห่วงโซ่ของการเปรียบเทียบระหว่างสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้คน วัตถุ เหตุการณ์ ความคิดทางนามธรรมต่างๆ กับระบบความคิดหรือแผนที่ความคิดของเรา

ระบบที่สอง ขึ้นอยู่กับการสร้างชุดของความสัมพันธ์ระหว่าง “แผนที่ความคิดของเรา” กับ “ชุดสัญญาณ” โดยการจัดการหรือรวบรวมมันเข้าสู่ภาษาที่หลากหลาย ซึ่งแทนที่หรืออ้างอิงถึงความคิดเหล่านั้น. ความสัมพันธ์ระหว่าง “สิ่งต่างๆ” ความคิด และสัญญาณ วางอยู่บนแก่นกลางของการผลิตความหมายในภาษา กระบวนการที่เชื่อมโยงองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้เข้าด้วยกัน คือ สิ่งที่เราเรียกว่า “ภาพแทน” (Stuart Hall, 1997 : 17-19) แนวทางการศึกษาในเรื่องภาพแทนนั้นสามารถแบ่งเป็นแนวทางหลักๆ ได้ 3 แนวทางด้วยกัน ซึ่งได้แก่

ภาพสะท้อน (reflective approach) แนวทางการศึกษาภาพแทนที่เชื่อว่าภาพแทน คือ “ภาพสะท้อน” (reflective approach) แนวทางนี้เชื่อว่า ความหมายอยู่ในวัตถุ ผู้คน ความคิด หรือ เหตุการณ์ที่อยู่บนโลกแห่งความจริง และภาษาทำหน้าที่เหมือนกับกระจก เพื่อสะท้อนความหมายที่แท้จริงซึ่งปรากฏบนโลก

เจตจำนง (intentional approach) แนวทางการศึกษาภาพแทนที่เชื่อว่าภาพแทน คือ “ความตั้งใจหรือเจตจำนง” (intentional approach) แนวทางนี้เชื่อว่า ผู้แต่ง ผู้พูด เป็นคนกำหนดความหมายต่างๆ บนโลก ผ่านภาษา คำต่าง ๆ จึงมีความหมายตามที่ถูกแต่งตั้งใจที่จะให้ความหมาย

การประกอบสร้าง (constructionist approach) แนวทางการศึกษาภาพแทนที่เชื่อว่าภาพแทน คือ “การประกอบสร้าง” (constructionist approach) ความหมายผ่านภาษา แนวทางนี้เชื่อว่า ไม่มีสิ่งใด หรือแม้กระทั่งปัจเจกผู้ใช้ภาษาคนใดสามารถจะคงความหมายต่างๆ ในภาษาไว้ได้ สิ่งต่างๆ ไม่ได้มีความหมายใด ๆ แต่เป็นเราที่สร้างความหมายขึ้นมา โดยการใชระบบภาพแทน ซึ่งได้แก่ ความเข้าใจ (concept) และสัญญาณ (sign) ต่างๆ (เอกรัฐ เลหาทียาวิชย์, 2556)

แนวคิดเรื่องการสื่อความหมาย

Roland Barthes ได้กล่าวถึงการสื่อความหมายมีกระบวนการสร้างความหมายอยู่ 3 ขั้นตอนสามารถอธิบายได้จากแผนภาพดังต่อไปนี้

1. ความหมายนัยตรง (Denotative Meaning) เป็นกระบวนการสร้างความหมาย ตอนแรกเป็นความสัมพันธ์กับตัวอ้างอิง กล่าวคือ เป็นการให้ความหมายกับสิ่งที่กล่าวถึงโดยตรง เป็นความหมายที่มีลักษณะเป็นสากล (Universal) เป็นความหมายเดียวสำหรับ ทุกคน และเป็นสภาวะวิสัย (Objective) คือ อ้างอิงมาโดยไม่มีประเมินคุณค่าจากตัวผู้ใช้ความหมายและปราศจากความโน้มเอียงในค่านิยมใดค่านิยมหนึ่ง เช่น “บ้าน” เป็นตัวให้ความหมาย (Signifier) ที่ทุกคนเข้าใจตรงกัน

2. ความหมายนัยประหวัด (Connotative Meaning) เป็นความหมายทางสังคม ซึ่งความหมายขั้นนี้ จะแปรไปตามวัฒนธรรมการรับสารในแต่ละบริบทสังคม ความหมายทางสังคมจะเกิดขึ้นได้จากการกำหนดรูปแบบของความหมายหรือตัวให้ความหมาย (Signifier) ซึ่งประเด็นความสำคัญของการสร้างความหมายขั้นที่สอง อยู่ที่ว่าสัญลักษณ์นั้น ๆ สื่อความหมายอย่างไรมากกว่าจะสนใจว่า จะสื่อความหมายอะไร และเป็นการให้ความหมายแก่ สิ่งอื่น นอกเหนือไปจากตัวมันเอง

3. มายาคติ (Myth) เป็นเรื่องเล่า ซึ่งวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ให้อธิบายข้อเท็จจริง หรือความเป็นไปในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ก่อให้เกิดการตีความที่มีบริบททางสังคมหรือวัฒนธรรมเข้าเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งถ้านับประวัติเป็นความหมายระดับที่สอง (Second-Order Meaning) ของตัวหมาย หรือตัวให้ความหมาย (Signified) มายาคติ (Myth) ก็จะมี ความหมายระดับที่สองของตัวถูกความหมายถึงนามธรรม (อรรวรณ ปิลันธน์โอวาท, 2542 : 20-35)

การออกแบบเครื่องประดับ

1. หลักการออกแบบเครื่องประดับ

การออกแบบ (Design) คือ การกำหนดความนึกคิดตามความต้องการที่แสดงออกซึ่งเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ รู้จักการปรับปรุงแก้ไขสิ่งเดิมที่มีอยู่ให้เหมาะสมกับประโยชน์การใช้สอย และการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย การออกแบบเครื่องประดับไม่ได้เป็นเพียงแค่การวาดภาพ นอกเหนือจากความสามารถในการวาดภาพและความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะแล้ว นักออกแบบยังต้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุและขั้นตอนในกระบวนการผลิตเครื่องประดับ เพราะแบบของเครื่องประดับที่สวยงามก็ไม่มีประโยชน์หากไม่สามารถผลิตขึ้นมาเป็นเครื่องประดับได้ หรือไม่สามารถใช้สวมใส่ได้จริงก็ไม่มีประโยชน์เช่นกัน ดังนั้นนักออกแบบจำเป็นจะต้องทราบว่าเมื่อผลิตออกมาแล้วเครื่องประดับจะมีสัดส่วนอย่างไร และจะต้องคำนึงถึงวัสดุที่จะนำมาใช้ ตลอดจนความต้องการของผู้ซื้อ

การออกแบบ หมายถึง การจัดระบบความคิดของมนุษย์ โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ประสานกับองค์ประกอบของการออกแบบแล้วถ่ายทอดออกมาในรูปแบบที่เหมาะสมสวยงามนั่นเอง สอดคล้องกับ การออกแบบคือการวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิตสิ่งของที่ต้องการออกแบบนั้น โดยเน้นความเหมาะสมของรูปทรง สี เส้น ฯลฯ ซึ่งเป็นองค์ประกอบทางความงามและคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526 : 20) หลักในการออกแบบเครื่องประดับ ตั้งคำนึงถึงเครื่องประดับออกแบบมาเพื่อใครต้องทราบกลุ่มเป้าหมาย ถ้าผู้หญิงวัยทำงานต้องเป็นเครื่องประดับเรียบแต่โดดเด่นที่ลวดลาย กลุ่มผู้หญิงที่เข้าออกงานสังคมต้องเครื่องประดับที่เน้นความใหญ่โตหรือมีลวดลายวิจิตรอลังการ กลุ่มวัยรุ่นต้องเป็นเครื่องประดับขนาดเล็กสมกับวัย สำหรับผู้ชายคือแบบเรียบหรือแบบที่เน้นขนาด ความงามของเครื่องประดับ ต้องมีหลักการ 3 อย่าง คือ ประการแรกความเป็นหน่วยเดียวกัน การออกแบบจะมองแบบแยกส่วนไม่ได้ ต้องมองเป็นภาพรวมเป็นกลุ่มก่อนการออกแบบชิ้นงานต้องมีความสัมพันธ์กัน ประการที่สองความสมดุล มีแบบสมดุลลักษณะเท่ากัน คือ มีความเท่ากันไม่ผิดสัดส่วนทั้งสองด้าน และแบบสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน คือ แบบไม่เหมือนกันแต่มีการใช้

องค์ประกอบอื่น ๆ เข้ามาให้สมดุล โดยอาจใช้สี อัญมณีแสงเงาของวัสดุ (วัฒนธรรม จุฑะวิภาต, 2545 : 69-74)

2. องค์ประกอบในการออกแบบ

การเอาองค์ประกอบศิลป์มาใช้ออกแบบงาน ขึ้นอยู่กับประเภทของลักษณะงาน จุดมุ่งหมาย ทักษะ ประสบการณ์ และความพอใจของผู้ออกแบบงานนั้น ๆ การออกแบบในสาขาใด ๆ ก็ตาม รสนิยมมีส่วนเกี่ยวข้องเป็นสิ่งเร้าและแรงบันดาลใจที่จะซ่อนอยู่ในความรู้สึก อารมณ์ รสนิยมที่ดีจะมีขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ฯลฯ เป็นแรงบันดาลใจให้มองเห็นคุณค่าของความงาม ความประณีต ความจำเป็นของการสร้างสรรค์งานศิลปะองค์ประกอบบางเรื่องเป็นส่วนประกอบขององค์ประกอบอีกเรื่องหนึ่ง องค์ประกอบแต่ละเรื่องมีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกัน เช่น รูปทรงเกิดจากการประสานกันของเส้น และองค์ประกอบบางเรื่องเป็นผลมาจากส่วนประกอบอื่น ๆ คือ ค่าแสงและเงา ทำให้เกิดรูปทรง รูปร่าง รูปทรงที่มีขนาดสมจริงทำให้เกิดสัดส่วน ความแตกต่างกันของเส้น รูปทรง สีผิว ทำให้เกิดการตัดกัน ความคล้ายคลึงกันของเส้น รูปทรง สีผิว ทำให้เกิดความกลมกลืนหรือการซ้ำกันของเส้น รูปทรง สีผิวทำให้เกิดลวดลาย เป็นต้น

จุด (Point) ส่วนประกอบที่เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ องค์ประกอบศิลป์เรื่องแรก บุคคลใด ๆ ก็ตามสามารถเขียนจุดได้โดยไม่ต้องใช้ความสามารถในเรื่องของศิลปะ แต่การออกแบบจุดให้สวยงามจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ด้านศิลปะ การออกแบบโดยนำจุดไปใช้จะต้องใช้ให้เหมาะสม โดยให้จุดจุดหนึ่งมีความสัมพันธ์กับอีกจุดหนึ่ง ช่วงระยะ (Space) ระหว่างจุดจะมีความสำคัญเท่ากับจุดวางลงไปจะต้องให้มีความสัมพันธ์กัน เช่น จุดสามารถเกิดเป็นเส้นด้วยการจุดต่อเนื่องกัน หรือจุดสามารถสร้างรูปร่างด้านการใช้เส้นที่จุดต่อ ๆ กันจนเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรงได้ และยังสามารถใช้จุดแสดงค่าน้ำหนักอ่อนแก่ และแสดงแสงและเงาได้อีกเช่นกัน

เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกอย่าง เส้นแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ จะต้องอาศัยเส้นเป็นปัจจัยสำคัญในการแสดงออกทั้งสิ้น เส้นสามารถแสดงอารมณ์ความคิดตามจินตนาการได้ตรงและกระทำได้อย่างรวดเร็ว ความรู้สึกที่มีต่อเส้นในทางศิลปะ เส้นจัดว่าสำคัญที่สุด เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เส้นอาจเป็นสิ่งที่แสดงเค้าโครงร่างขอบเขต ทิศทาง และให้ความหมาย ความรู้สึกได้ตามคุณลักษณะของเส้น ผลงานทัศนศิลป์ที่ดีต้องมีเส้นประสานกันงดงามแล้วสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่น ๆ นักออกแบบ เส้นที่ลากด้วยความรู้สึกมั่นใจ เด็ดเดี่ยว ไม่ลังเลจะเป็นเส้นที่ตรงกันข้ามกับเส้นที่แสดงให้เห็นถึงความมั่นใจของผู้สร้าง ดังนั้น เส้นที่มีลักษณะต่าง ๆ กันจึงมีความหมายและคุณค่า แต่ลักษณะไม่เหมือนกันนัก ออกแบบจึงควรเข้าใจเส้น

รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) รูปร่างและรูปทรงของรูปต่าง ๆ เช่น รูปทรงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือรูปอิสระ ที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล รูปร่าง (Shape) คือ ส่วนที่เป็นพื้นที่ มีเส้นขอบที่แยกเป็นผิวพื้นที่มีคุณค่า (Value) สี (Colour) ผิว (Texture) แตกต่างจากสิ่งแวดล้อมข้างเคียงอย่างชัดเจน มีลักษณะเนื้อหภายในหรือเนื้อที่ภายนอกที่แยกออกมาจากขอบเขต ลากออกมาบรรจบกันที่เป็นรูปสองมิติ คือด้านกว้าง ยาว สูง

รูปทรง (Shape) คือรูปที่แสดงลักษณะสามมิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมี ความลึกหรือความหนาแน่นด้วย เช่น รูปทรงกลมทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมี ปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสารที่เกิดจากการใช้ค้ำน้ำหนักหรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรง หลายรูป มีลักษณะ 3 มิติ ทั้งกว้าง ยาว หนา

สัดส่วน (Proportion) ความสัมพันธ์กันระหว่างขนาดขององค์ประกอบต่างๆ ของ ศิลปะ เช่น ขนาด รูปทรง เนื้อที่ ความเข้ม ความหนักเบา ฯลฯ มีทั้งเล็ก กลาง ใหญ่ สูง ต่ำ ไม่ว่าจะ เป็นภาพคน สัตว์ ต้นไม้ หรือสิ่งของ ถ้าจัดอย่างเหมาะสมพอดีกันก็จะเกิดความงาม คุณค่าทางศิลปะ จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้ศึกษาได้มีความคิดสร้างสรรค์ ให้เส้นและมวลสิ่งทั้งหลายมีความสัมพันธ์กลมกลืน กัน จะเกิดเป็นภาพที่มีสัดส่วนและช่องไฟสวยงามขึ้น

บริเวณว่าง (Space) หมายถึง ระยะเวลาช่องว่างโดยรอบวัตถุ (Object) เรียกว่า Negative Space และช่องว่างที่ตัวของวัตถุเองเรียกว่า Positive Space อาจกล่าวได้ว่า ช่องว่างคือ เนื้อที่ว่างที่เกิดขึ้นรอบนอก หรือช่องว่างที่เกิดภายใน หมายถึง การระวางเนื้อที่ในอากาศ ที่ว่างในงาน ศิลปะเป็นที่ว่างที่กำหนดขึ้นไว้แล้วตามความต้องการของผู้สร้างงาน ที่ว่างเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมี บทบาทต่อรูปทรง มีความสัมพันธ์ก็ต่อส่วนอื่น ๆ หรืออีกนัยหนึ่งก็กล่าวได้ว่า ช่องว่างวัตถุ บางทีก็ เรียกว่า "ช่องไฟ" เรื่องของช่องไฟไม่จำเป็นต้องเท่ากัน อาจมีระยะกว้างใกล้ ไกล แตกต่างกันไป ทั้งนี้ ต้องไม่ปล่อยให้ว่างมากหรือกรงรังเกินไป ให้มองเป็นความสำคัญของช่องว่าง ให้มองถึงเนื้อหาเป็น หลัก

แสงและเงา (Light & Shade) คือความแตกต่างของน้ำหนักของสีที่ปรากฏบน วัตถุ ซึ่งเกิดจากการที่ผิวของวัตถุแต่ละส่วนได้รับแสงไม่เท่ากัน เมื่อแสงส่องกระทบผิววัตถุแล้วสะท้อน คลื่นแสงบางส่วนเข้าตา จึงทำให้เราเห็นสีและรูปทรงของวัตถุได้ บริเวณที่แสงไม่สามารถส่องผ่านได้ จะเกิดเป็นเงาดกทอดไปบนผิวส่วนอื่นของวัตถุ ทำให้เห็นน้ำหนักของสีแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม นอกจากวัตถุจะได้รับแสงจากแหล่งกำเนิดแสงโดยตรงแล้ว วัตถุยังได้รับแสงจากสภาพแวดล้อม รอบตัวอีกด้วย (ฉัตรชัย อรรถปักษ์. 2548 : 50-55)

ผิว (Texture) คือพื้นตอนหน้าสุดของวัสดุ บริเวณพื้นผิวของวัสดุ เมื่อจับต้องแล้ว รู้สึกได้ว่า แต่ละอย่างไม่เหมือนกัน เช่น หยาบ หนา ทึบ เป็นมัน เรียบด้าน ขรุขระ นุ่ม มีอิทธิพลทำให้ ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกทางจิตสัมผัสและกายสัมผัสได้ผลในทางทำให้ไม่เบื่อตา (Monopoly) ใช้ ประโยชน์ได้กับงานทุกงาน

สี (Color) หมายถึง ปรากฏการณ์ที่แสงส่องกระทบวัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงเข้าตา ระบบประสาทรับรู้ถึงสี และมองเห็นสีต่างกัน เกิดจากสีมีคุณสมบัติในตัวเอง ทำให้เกิดความรู้สึก อย่างรวดเร็วในการมองเห็นเมื่อสามารถสะท้อนคลื่นแสงได้ โดยสามารถมองเห็นโดยประมวลผลรับรู้ ว่า วัตถุที่มองเห็นมีขนาด รูปร่างสีผิว แตกต่างกันอย่างใด ปรากฏการณ์ของแสงที่ปรากฏแก่ตาให้เห็น เป็นสีเขียว ดำแดง ได้จากการที่ผิวของวัตถุมีคุณสมบัติการดูดกลืนและสะท้อนคลื่นแสงได้แตกต่างกัน (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2556 : 20-30)

น้ำหนักและสี (Value and Color) หมายถึง ความเข้มของสี ที่สัมผัสได้ด้วย ตา น้ำหนัก ความอ่อนแก่ประสานกลมกลืนอย่างลงตัว ทำให้เกิดความงามในตัวเองสีเป็นตัวช่วย ส่งเสริม ให้ลักษณะผิวเกิดความงามได้ แสงเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่ทำให้ผลงานดูดีขึ้น เมื่ออยู่ในที่มีแสง

สว่างจะเห็นสีและน้ำหนักของสีมากยิ่งขึ้น และดูดีกว่าในที่มีแสงสว่างน้อย สีจึงมีอิทธิพลโดยตรงต่อมนุษย์ ความรู้สึกตอบสนองต่อสีจึงแตกต่างกัน สีจึงมีความสำคัญกับงานออกแบบจนเกิดเป็นทฤษฎีสีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการนำสีมาใช้อย่างมีรูปแบบสากล ได้แก่ สีโทนร้อน กับ สีโทนเย็นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

สีโทนร้อน (Warm Tone) จะสร้างความรู้สึกรุนแรง กระตือรือร้น เร่งรีบสดใส กลุ่มของสีโทนร้อนได้แก่ สีเหลือง สีส้ม และสีแดง

สีโทนเย็น (Cool Tone) จะสร้างความรู้สึที่สดชื่น เยือกเย็น สงบ อ่อนโยน กลุ่มของสีโทนเย็น ได้แก่ สีเขียว สีน้ำเงิน และสีม่วง นอกจากนี้ยังมีสีอีกกลุ่มหนึ่ง เรียกว่า สีกลาง ได้แก่ สีดำ และสีขาว ถ้าหากนำเอาสีดำ กับสีขาวมาผสมกับสีอื่น ๆ สีที่เกิดขึ้นจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

ลวดลาย (Patterns) ต้นกำเนิดของการออกแบบลวดลาย การออกแบบลวดลายจะต้องอาศัยองค์ประกอบหลายประการที่ทำให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์งานขึ้นได้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ ธรรมชาติกับลวดลาย ได้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เพื่อให้สรรพสิ่งในโลกนี้มีดุลยภาพในวิถีชีวิตความเป็นอยู่มนุษย์รู้จักดึงเอาธรรมชาติมาใช้ประโยชน์ ความสังเกตของมนุษย์ที่สร้างสรรค์งานศิลปะโดยอาศัยความงามที่ปรากฏในธรรมชาติ

3. เทคนิคการจัดวางองค์ประกอบศิลป์

3.1 การมองภาพรวม หัวใจหลักของเอกภาพ คือ การมองภาพรวม เป็นสิ่งสำคัญมากที่นักออกแบบจะต้องมองภาพรวมของงานให้ออกว่า พื้นที่, กรอบภาพ หรือเวที ในการนำเสนอผลงานนั้นมีขอบเขตของงานอย่างไร งานที่น่าสนใจจะต้องมีความแตกต่างภายในตัวงาน เอกภาพสามารถเกิดได้จากความแตกต่าง 2 แบบ คือ กลมกลืนกับแบบขัดแย้ง คือความขัดแย้งที่ดีจะสร้างจุดเด่นขึ้นในงาน ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของเอกภาพ แต่ถ้ามากเกินไปจะกลายเป็นแตกแยกและขาดเอกภาพความพอดีจึงสำคัญต่อการเกิดเอกภาพหรือภาพรวมของงานที่ดูลงตัว

3.2 การเลือกวางตำแหน่ง ตำแหน่งมีความสำคัญอย่างมากในเรื่องความงาม การจัดองค์ประกอบก็คือการรวมองค์ประกอบให้อยู่ตำแหน่งที่ต้องการ ในการวางตำแหน่งควรพิจารณา กฎสามส่วน, ทิศทาง 3 ทางและระยะทั้ง 3

1. กฎสามส่วน ตั้งชื่อโดย จอห์น ไรมัส สมิต จิตรกรชาวอังกฤษกล่าวว่าเมื่อแบ่งภาพออกเป็น 9 ส่วนเท่า ๆ กัน ด้วยเส้นแนวนอน 2 เส้นและแนวตั้งอีก 2 เส้น จะเกิดจุดตัด 4 จุด คือตำแหน่งที่เหมาะสมสำหรับการวางจุดเด่นของภาพ

2. ทิศทางทั้ง 3 และระยะทั้ง 3 คือการวางตำแหน่งโดยคำนึงถึงทิศทางและระยะสำคัญ ได้ดังนี้ ซ้าย กลาง ขวา/ บน กลาง ล่าง / ใกล้ กลาง ไกล เป็นตัวช่วยให้งานมีความสมบูรณ์และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3. เล็ก กลาง ใหญ่ ในการจัดองค์ประกอบนักออกแบบควรคำนึงถึงการใช้งานอย่างทั่วถึง เพื่อให้งานสมบูรณ์เพิ่มความน่าสนใจให้กับงาน ไม่เพียงแต่ตำแหน่งคนเราสามารถรับรู้ความแตกต่างได้ 3 ขนาดคือ เล็ก กลาง ใหญ่

มีเทคนิคสองประการ ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้ความรู้

อย่าลืมนักออกแบบไม่ควรมองข้ามจุด จะใช้เพิ่มมิติให้แก่งานให้มีความน่าสนใจลุ่มลึกขึ้น เป็นการทำน้อยแต่ได้มาก

อย่างลิมที่ว่าง นักออกแบบต้องระบุงานว่าบริเวณไหนเป็นพื้น บริเวณไหนเป็นภาพ ขนาดระหว่างชมจะทำการแยกอย่างไรไม่รู้ตัว งานที่มี 3 ขนาดจะให้มิติครบถ้วนมากกว่า มหัตถกรรมของการซ้ำ สิ่งใดที่นำมาวางเรียงกัน นอกจากจะสร้างองค์ประกอบใหม่ที่น่าสนใจแล้วยังทำให้น่ามองด้วย การซ้ำ นักออกแบบอาจจะเรียกว่า การทอนสเกล เป็นการลดทอนองค์ประกอบให้ดูมีสัดส่วนที่สวยงาม สีก็เป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างจังหวะและทอนสเกลได้หรือแม้แต่พื้นผิว คือ องค์ประกอบที่เปลี่ยนระนาบว่างเปล่าให้ดูมีลูกเล่น มีมิติ

สรุป คือ บรรดาองค์ประกอบพื้นฐาน การจัดวางองค์ประกอบ และเทคนิคการจัดวางองค์ประกอบทั้งหลายนั้น ไม่จำเป็นต้องใช้ทุกอย่างพร้อมกัน ให้เลือกใช้เฉพาะสิ่งที่จะช่วยนำเสนอเรื่องราวที่ต้องการเท่านั้น เพียงเลือกใช้ให้ถูกที่ถูกเวลา ก็เกิดองค์ประกอบที่งดงามและนี่ก็คือศิลปะกับความงาม

การออกแบบเครื่องประดับนั้นจำเป็นต้องมีทั้งความงามและประโยชน์ใช้สอย และเครื่องประดับสามารถเป็นที่รู้จักและสามารถขายได้ต้องศึกษาด้านการตลาดศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค เพราะคนแต่ละกลุ่มมีความชอบและไม่เหมือนกัน เครื่องประดับที่มีการใช้หลักศิลปะมาช่วยอาจทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร อาจพบกลุ่มคนที่ชอบงานที่สร้างตามอุดมคติใส่ความคิด ความงามของผู้สร้าง อาจเป็นงานน้อยชิ้นหรือชิ้นเดียว งานเครื่องประดับนี้จึงจัดเป็นงานศิลปะ ในการออกแบบนั้นจะขาดเสียไม่ได้ถ้าไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์งานเครื่องประดับจะสมบูรณ์ และสวยงามเหมาะสมกับวาระในการใช้เฉพาะบุคคล การคิดสร้างสรรค์ คือ การกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาแล้วแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ทั้งทางด้านความคิด การกระทำมีความคิดริเริ่มขึ้น และมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใคร มีการเปลี่ยนแปลง หรือดัดแปลงให้มีรูปทรงเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นกว่าเดิม (วรรณรัตน์ อินทร์อำ, 2539 : 14-17)

ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับ

งานออกแบบนับเป็นส่วนหนึ่งในงานศิลปะ ซึ่งต้องการรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ เพื่อกระตุ้นให้ผู้พบเห็นชื่นชมและโน้มนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น เป้าหมายในการซื้อขาย เป้าหมายทางอารมณ์ความรู้สึก เป้าหมายทางทัศนคติ เป็นต้น ผู้ออกแบบที่ดีจึงจำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านความคิดและการปฏิบัติซึ่งความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ จะสร้างเสริมขึ้นได้ด้วยการการประสบการณ์จากงานออกแบบ ศึกษาค้นคว้าและมีการฝึกปฏิบัติในรูปแบบที่ทำทลายความคิด ความคิดและรูปแบบของงานออกแบบในสังคมปัจจุบันจะไม่อยู่คงที่ เนื่องจากการออกแบบจำเป็นที่ต้องพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการและรสนิยมที่เปลี่ยนไป และให้สอดคล้องกับวัสดุอุปกรณ์ และกระบวนการผลิตเป็นสำคัญ การศึกษางานออกแบบในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องติดตามการเปลี่ยนแปลงของงานออกแบบในสังคมอยู่ตลอดเวลาไม่เช่นนั้นแล้ว การออกแบบจะขาดความสัมพันธ์กับความเป็นจริง การศึกษางานออกแบบที่ดี จึงจำเป็นต้องหาความรู้ความเข้าใจในงานออกแบบแต่ ละอย่างโดยเฉพาะก่อนเพื่อนให้การออกแบบสอดคล้องกับความเป็นจริงโดยให้ใกล้เคียงกับความเป็น

จริงบ้างไม่มากก็น้อย ไม่ใช่เป็นการออกแบบที่เลื่อนลอยอยู่เหนือความเป็นจริง หรือไม่สามารถจะนำไปปฏิบัติจริงได้

กรรมวิธีการผลิตเครื่องประดับ

การทำต้นแบบหรือแม่พิมพ์ในการทำเครื่องประดับ จะเริ่มต้นที่การออกแบบโดยจะมีทั้งการออกแบบวาดมือ การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ นักออกแบบจะต้องรู้ทุกขั้นตอนเพื่อให้งานออกแบบเครื่องประดับมีคุณภาพและสามารถนำไปผลิตเป็นเครื่องประดับได้จริง การเริ่มต้นกระบวนการผลิตด้วยการออกแบบเป็นการวางแผนเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์มากที่สุด

1. การทำต้นแบบด้วยโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์คือการขึ้นโมเดลจากโปรแกรม 3D เป็นโปรแกรมสำหรับการทำเครื่องประดับเพื่อนำไฟล์ตัวโมเดลในคอมพิวเตอร์ส่งไปเข้าเครื่องปริ้นโมเดล 3D งานที่ออกมาจะเป็นเนื้อเทียนเช่นแต่กันแต่คุณสมบัติอาจจะแตกต่างกันออกไป และการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์มีข้อดี คือสามารถสร้างภาพจำลองเพื่อดูว่าหลังการผลิตผลงานจะออกมาเป็นอย่างไร

2. การทำต้นแบบด้วยเทียนการทำต้นแบบด้วยเทียนนำมาใช้กันมากในวงการอุตสาหกรรมการทำเครื่องประดับและเทียนที่ใช้ในการทำต้นแบบมีหลายชนิดแต่มีคุณสมบัติแตกต่างกันออกไป เทียนที่นิยมใช้จะเป็นเนื้อสีเขียวลักษณะคล้ายเทียนไขแต่จะมีความเหนียวและยืดหยุ่นมากกว่า ขั้นตอนของการทำต้นแบบเทียนมีอยู่ 3 ขั้นตอน คือ การเตรียมขึ้นรูปโดยวาดแบบลงในกระดาษไขขนาดเท่าของจริงแล้วแกะลงบนเทียนเพื่อที่จะเป็นแนวทางในการแกะสลักขัดแต่งให้ได้ตามรูปทรงที่ออกแบบไว้ เมื่อทำการแกะเสร็จแล้วต้องมีการชั่งน้ำหนักเพื่อนำไปคำนวณเปรียบเทียบกับน้ำหนักของโลหะที่จะทำเป็นตัวเรือนให้ได้น้ำหนักที่ต้องการ

3. การทำแม่พิมพ์ด้วยโลหะการสร้างต้นแบบด้วยแม่พิมพ์โลหะ วัสดุที่นำมาใช้ส่วนมากจะเป็นเงินผสมนิกเกิล การสร้างแม่พิมพ์ต้องมีขนาดใหญ่กว่าขนาดจริง 5-7 เปอร์เซ็นต์หรือแล้วแต่สัดส่วนของแต่ละบริษัท เพื่อการหดตัวของโลหะและการตกแต่งผิว นอกจากตัวแม่พิมพ์แล้วจะต้องสร้างทางไหลของน้ำโลหะเพื่อนำไปสู่ขบวนการหล่อต่อไป

4. การทำพิมพ์ยางคือการนำเอาพิมพ์โลหะที่ทำเสร็จแล้วมาอัดเข้ากับยางสำหรับทำพิมพ์ด้วยเครื่องอัดพิมพ์ยาง โดยการตัดยางสำหรับก้อนยางให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมให้มีขนาดพอดีกับบล็อกอลูมิเนียม อัดยางด้วยเครื่องอัดแรงดันจะทำให้ยางดิบละลายหลอมติดกันเป็นก้อน ซึ่งใช้อุณหภูมิอยู่ระหว่าง 150-160 องศาเซลเซียสใช้เวลาอบประมาณ 45 นาที หลังจากนั้นนำวางทิ้งไว้ให้เย็น แล้วนำมาผ่าออกเป็น 2 ซีกเพื่อเอาแม่พิมพ์โลหะออก จะได้แม่พิมพ์ยางที่มีโพรงสำหรับให้น้ำโลหะไหลเข้าไปตามแบบขนาดตามที่ต้องการ

5. การทำหุ่นขี้ผึ้งจากแม่พิมพ์ยาง นำขี้ผึ้งหรือเทียนมาต้มในหม้อต้มหรือเครื่องฉีดเทียนอุณหภูมิที่ใช้ในการหลอมละลายอยู่ที่ประมาณ 60 ถึง 820 องศาเซลเซียสอุณหภูมิจะต้องไม่สูงหรือต่ำจนเกินไปสังเกตได้จากการสัมผัสหรือการเกาะติดพิมพ์ยางเพราะถ้าฉีดเครื่องร้อนเกินไปเวลาฉีดที่พิมพ์จะต้องติดกับพิมพ์ยางก่อนจะฉีดเทียนควรพ่นด้วยซิลิโคนหรือโรยแป้งตรงพิมพ์ยางก่อนเพื่อป้องกันการติดของเทียนและเวลาแกะเทียนออกจากพิมพ์ยางจะทำให้แกะออกได้ง่ายเมื่อเพียงที่ต้องหลอม

ละลายได้ทีแล้วจึงฉีดเทียนเข้าไปในพิมพ์อย่างจัดเต็มแล้วปล่อยให้แห้งเย็นจึงทำการแกะออกจากแม่พิมพ์

6. การติดต้นเทียนก่อนการติดต้นเทียนจะต้องมีลำแท่งเทียนเพื่อเป็นแกนยึดแบบเทียนที่ฉีดออกมา ขนาดและความสูงควรให้ต้นเทียนต่ำกว่ากระบอกเหล็กที่จะนำไปหล่อประมาณ 1 นิ้วแล้วนำเทียนหรือแว็กซ์มาติดต้นเทียนที่ผ่านการตรวจสอบความสมบูรณ์ของงานมาแล้ว การติดต้นเทียนจะติดรอบต้นโดยใช้หัวแร้งไฟฟ้าในการประสานทำมุมให้ได้ประมาณ 45 องศาเรียงกันเป็นชั้นๆจากนั้นนำไปสวมกับกระบอกเหล็กให้ลำต้นเทียนด้วยน้ำยาล้างจานเพื่อให้แป้งและและสิ่งทีเกาะอยู่บนเทียนออกก่อน จะช่วยเคลือบผิวเทียนให้มีความเรียบเงาก่อนนำไปหล่อ ผลงานหล่อที่ออกมาจะได้มีความสมบูรณ์มีคุณภาพ

7. การผสมปูนพลาสเตอร์ทำแม่พิมพ์ปูนสำหรับหล่อชั้นตอนนี้จะมีความละเอียดและใช้ความระมัดระวังจะมีความเสี่ยงในการเสียหายขึ้นได้ ปูนที่ใช้เป็นปูนที่มีคุณภาพและละเอียดมากๆใช้สำหรับการหล่อเครื่องประดับ การกำหนดส่วนผสมของปูนพลาสเตอร์กับน้ำในสัดส่วน ปูน 100 กรัม ต่อน้ำ 38 ซม. ถ้าเป็นน้ำกลั่นให้ใช้อุณหภูมิ 35 องศาเซลเซียส การผสมปูนแต่ละครั้งต้องคำนวณน้ำหนักของรูปแบบงานหล่อและชั่งน้ำหนักเตรียมไว้ให้พร้อม

8. การอบแม่พิมพ์ปูนหล่อ เป็นขั้นตอนสำหรับการหล่อโลหะ โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

8.1 เพื่อกำจัดเทียนและส่วนผสมทั้งหมดของเทียนให้ละลายออกจากพิมพ์ปูนหล่อ ทำให้แม่พิมพ์ปูนเกิดความเป็โพรงแบบขึ้นภายในพร้อมทั้งมีทางเดินของน้ำโลหะ

8.2 เพื่อเตรียมอุณหภูมิในกระบอกหล่อให้เหมาะสมกับอุณหภูมิในการหล่อโลหะ ทั้งนี้เพื่อไม่ให้เกิดความแตกต่างระหว่างอุณหภูมิในขณะที่ทำการหล่อโลหะ การอบแม่พิมพ์ปูนเพื่อให้เทียนละลายจะใช้เครื่องมือที่เรียกว่าเครื่องมือกำจัดเทียน ซึ่งอุณหภูมิ 100 องศาเซลเซียส เทียนประมาณ 90 เปอร์เซ็นต์ ในกระบอกจะหลอมละลายและไหลออกจากทางปากของแม่พิมพ์เกิดจากไค้งนูนของฐานยาง

9. การหล่อตัวเรือนกระบวนกรหล่อตัวเรือนทั้งแบบการหล่อตัวเรือนด้วยเครื่องหล่อด้วยแรงเหวี่ยงศูนย์กลางและการหล่อด้วยระบบสุญญากาศ จะกระบวนกรหลักๆเหมือนกันดังนี้

9.1 นำแม่พิมพ์เข้าอบในเตาอบแม่พิมพ์

9.2 จัดเตรียมเครื่องหล่อโลหะให้มีความพร้อมในการใช้งาน

9.3 หลอมโลหะที่ต้องการใช้ตามน้ำหนักโลหะที่คำนวณได้ ถ้าเป็นการหลอมโลหะโดยใช้เปลวไฟจากแก๊ส ต้องสังเกตคู่มือหน้าของโลหะให้มีความใสเหมือนกระจก จึงถือได้ว่าใช้ได้ ในขณะที่หลอมความผสมให้น้ำโลหะได้รับความร้อนอย่างทั่วถึง การผสมควรใช้แท่งแกรไฟต์

9.4 เคลื่อนย้ายพิมพ์จากเตาอบแม่พิมพ์มาวางในตำแหน่งสำหรับวางแม่พิมพ์ของเครื่องการเคลื่อนย้ายแม่พิมพ์ สิ่งทีควรระวังคือเปิดเตาอบจะต้องหลบคลื่นความร้อนที่พุ่งออกมาจากเตาเผาเพราะอาจได้รับอันตรายได้และในขณะที่เคลื่อนย้ายจะทำให้แม่พิมพ์ตกลงพื้นไม่ได้เพราะจะทำให้เกิดความเสียหาย

9.5 เมื่อวางแม่พิมพ์ลงในตำแหน่งแล้วถ้าเป็นการหล่อแบบแรงเหวี่ยงหนีศูนย์กลางให้เปิดสวิทช์ให้น้ำโลหะเข้าสู่โพรงแบบได้ทันทีส่วนการหล่อแบบสุญญากาศลงสู่โพรงแบบเช่นเดียวกันเครื่องหล่อเหวี่ยงหนีศูนย์กลางจะหมุนเหวี่ยงน้ำโลหะเข้าสู่โพรงด้วยความเร็วซึ่งจะใช้เวลาประมาณ

1-2 นาทีในขณะที่หล่อแบบสุญญากาศจะเสร็จหลังจากการเทน้ำโลหะเข้าสู่โพรงแบบโดยใช้เวลาเพียงเล็กน้อย

10. การทำความสะอาดชิ้นหล่อหลังจากการทำการหล่อขึ้นงานแล้วจะต้องเอาแม่พิมพ์ออกจากเครื่องหล่อและตั้งรอให้โลหะเงินควรตั้งทิ้งไว้จนโลหะกลายเป็นสีดำ ฉีดน้ำที่ปูนหล่อแบบจะแตกออกทันทีที่ฉีดน้ำเนื่องจากคุณสมบัติของปูนจะหดตัวทันทีเมื่อได้รับความเย็นในสภาพที่ร้อนจัด หลังจากฉีดน้ำละลายปูนหล่อแล้ว จะได้ชิ้นงานมีลักษณะเหมือนต้นเทียน แต่ต้นเทียนทำด้วยโลหะที่หล่อเข้าไปในแม่พิมพ์ชิ้นงานที่ได้จะมีสีน้ำตาลดำ เนื่องจากความร้อนในการหล่อโลหะ จะต้องนำชิ้นงานไปแช่สารละลาย

11. การตกแต่งตัวเรือนการผลิตตัวเรือนก่อนจะมาเป็นเครื่องประดับสำเร็จรูปก่อนจะเริ่มขัดแต่งจะต้องตัดทวน้ำ โดยใช้คีมหรือเลื่อยฉลุเสร็จแล้วตกแต่งส่วนที่เหลือด้วยตะไบ กระดาษทราย หรือไฟร์ดอม ใช้ชิ้นงานมีความเรียบร้อยกระตะไบชิ้นงานให้ไปในรูปทรงที่ควรจะเป็น

12. การฝังพลอยเครื่องประดับที่ส่วนอัญมณีประกอบนั้นจะต้องมีวิธีการและขั้นตอนต่าง ๆ ในการฝังที่จะทำให้อัญมณีสามารถคงสภาพบนตัวเรือนในตำแหน่งที่เหมาะสมตามแบบที่ออกแบบไว้

13. การขัดเงาก่อนขัดเงาต้องตรวจสอบความเรียบร้อยของงานกับพลอยให้เรียบร้อย การขัดเงาแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนแต่เพิ่มความระมัดระวังในการขัดไม่ให้มีผลเสียกับพลอย ภายหลังทำความสะอาดแล้วควรนำไปล้างด้วยเครื่องล้างแบบอัลตราโซนิก จากนั้นนำชิ้นงานไปทำความสะอาดขั้นตอนสุดท้ายด้วยไอน้ำ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาอัตลักษณ์วังสวนบ้านแก้วมีการศึกษาในรูปแบบและการนำไปใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกัน เช่น งานวิจัยของ (เหมือนฝัน คงสมแสง, 2564 : 85-86) เรื่องเอกลักษณ์ตราสินค้าวังสวนบ้านแก้ว วังสวนบ้านแก้วสถานที่พระราชฐานส่วนพระองค์ของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ปัจจุบันเป็นสถานที่ท่องเที่ยว ที่สำคัญและได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวเมื่อได้มาจังหวัดจันทบุรี วังสวนบ้านแก้วนั้นเปรียบดังตราสินค้าหนึ่งอันมีเอกลักษณ์น่าสนใจงานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเอกลักษณ์ตราสินค้าวังสวนบ้านแก้ว ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับบุคลากรทั้งระดับบริหารและระดับปฏิบัติการ ผลปรากฏว่า วังสวนบ้านแก้ว มีแก่นเอกลักษณ์ที่ชัดเจน คือ เป็นวังส่วนพระองค์ของพระราชินีในรัชกาลที่ 7 เพียงแห่งเดียวของประเทศไทยมีส่วนขยายเอกลักษณ์ คือ พระราชินยานุสาวรีย์ของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ดอกกุหลาบสีชมพู และการคงสภาพเดิมของสถานที่ แต่ส่วนที่ไม่ชัดเจนคือ การไม่มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย ตำแหน่งทางการตลาดและบุคลิกของวังสวนบ้านแก้ว ทำให้การทำการสื่อสารต่าง ๆ จึงยังไม่สะท้อนเอกลักษณ์อย่างบูรณาการและไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงให้เห็นว่าวังสวนบ้านแก้วมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนที่ยังคงไม่ได้รับการถ่ายทอดออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมมากหนักงานวิจัยของ (สิริวิภา วิมุตายน, 2560 : 2) เรื่องศึกษาอัตลักษณ์สำหรับวังสวนบ้านแก้ว และสร้างต้นแบบของที่ระลึกเพื่อแสดงเอกลักษณ์ของวังสวนบ้านแก้วเพื่อการท่องเที่ยว ในการศึกษาอัตลักษณ์สำหรับวังสวน บ้านแก้ว ทำการศึกษาอัตลักษณ์วังสวนบ้านแก้ว จากรวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม นักท่องเที่ยว และการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับวังสวนบ้านแก้ว ซึ่งพบว่าจากแบบสอบถาม นักท่องเที่ยวทั้งหมด 80 คน ใน 3 อันดับแรกสำหรับการออกแบบตามบุคลิกภาพวัง

สวนบ้านแก้ว คือ (1) คู่มือค่า เรียบง่าย เป็นทางการ สง่า น่าเชื่อถือ (2) ได้รับความนิยม ประณีตบรรจง มีรสนิยม (3) สะอาดชัดเจนผ่อนคลาย ชุ่มฉ่ำ สำหรับการออกแบบตามสิ่งที่นึกถึงเมื่อมาวังสวนบ้านแก้ว คือ ตำหนักเทา พระบรมชินยานุสาวรีย์ และสวนส่วนพระองค์ และสำหรับการออกแบบตามความเหมาะสมสำหรับวังสวนบ้านแก้ว คือ ผลิตภัณฑ์จากเส้น สมุดไนต์ และกระเป่าผ้า คณะผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดมาสร้างต้นแบบเพื่อแสดงเอกลักษณ์ของวังสวนบ้านแก้วเพื่อการท่องเที่ยว พบว่าต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับวังสวนบ้านแก้ว คือ หมอนอิงที่เป็นลวดลายเส้น กระเป่าผ้า ลวดลายเส้นและกระเป่าผ้าลวดลายพรรณไม้ในวังสวนบ้านแก้ว และสมุดไนต์ลายเส้น จะเห็นได้ว่ามีการศึกษาเอกลักษณ์และอัตลักษณ์วังสวนบ้านแก้วอย่างต่อเนื่อง โดยให้ความสำคัญในการศึกษาเพื่อไปพัฒนาสินค้าในรูปแบบต่างๆ ในเชิงพาณิชย์และการส่งเสริมการท่องเที่ยว

นอกจากการศึกษาอัตลักษณ์วังสวนบ้านแก้ว เพื่อพัฒนารูปแบบเครื่องประดับที่ถ่ายทอดองค์ความรู้ของวังสวนบ้านแก้วและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ผู้วิจัยได้ศึกษางานออกแบบเครื่องประดับจากอัตลักษณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาทั้งของไทยและต่างประเทศ เพื่อให้เข้าใจถึงการออกแบบเครื่องประดับโดยใช้อัตลักษณ์มาเป็นแนวคิดในการออกแบบและศึกษาลักษณะกระบวนการทำวิจัย โดยได้ศึกษางานวิจัยของ (ธนภุต ใจสุตา, 2562 : 191-192) เรื่องศึกษาอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรีเพื่อพัฒนารูปแบบเครื่องประดับในเชิงพาณิชย์เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์เครื่องประดับโดยใช้อัตลักษณ์เป็นแนวทางในการออกแบบร่วมกับความต้องการของตลาดและผู้บริโภคในปัจจุบัน พบว่าอัตลักษณ์ของจันทบุรี แบ่งออกเป็น 4 บริบท บริบททางธรรมชาติ บริบททางด้านประวัติศาสตร์ก็ บริบททางด้านเศรษฐกิจวิถีชีวิตและบริบททางด้านศิลปวัฒนธรรม และการแบ่งกลุ่มผู้บริโภคในปัจจุบันแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 51-59 ปี, กลุ่มอายุ 36-50 ปี และกลุ่มอายุ 18-35 ปี โดยกลุ่มตลาดบน ตลาดกลาง ตลาดล่าง ข้อมูลที่ได้นำไปออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับอัตลักษณ์จันทบุรี โดยใช้แนวคิดการออกแบบผสมผสาน เพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ ทำการออกแบบร่างทั้งหมด 12 ชุดแบบร่าง โดยแบ่งเป็น 3 ชุดแบบร่างต่อ 1 บริบทอัตลักษณ์จันทบุรี แบบร่างที่มีผลคะแนนประเมินสูงสุดในแต่ละบริบทจะถูกนำไปผลิตงานวิจัยนี้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เครื่องประดับให้มีเอกลักษณ์สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคและสามารถผลิตได้ในเชิงพาณิชย์ งานวิจัยของต่างประเทศไทยศึกษางานวิจัยของ Andrew Lucas, Merilee Chapin, Mqing Lin and Xiaodan Jia. 2015: 18-30) การออกแบบก็มีความก้าวหน้าอย่างมากในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ด้วยประโยชน์จากความพร้อมของนักออกแบบและวัสดุอุปกรณ์และพลังของตลาดผู้บริโภคที่เติบโตอย่างรวดเร็ว นักออกแบบจีนมีอิสระในการพัฒนารูปแบบเครื่องประดับ โดยกลุ่มนักออกแบบแผ่นดินใหญ่ ฮองกง และไต้หวันแบ่งปันความผูกพันในเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม และได้ค้นพบวิธีสร้างเครื่องประดับที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ของจีน เช่น การออกแบบจากลวดลายและความเชื่อ จากงานหัตถกรรมปรัชญาและแนวคิดแบบจีนผสมผสานกับวัสดุและเทคนิควิธีการผลิตเครื่องประดับแบบจีน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเห็นการเชื่อมโยงระหว่างการศึกษาอัตลักษณ์และการออกแบบเครื่องประดับ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานวิจัยเรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์วังสวนบ้านแก้วเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องมีความเป็นไปได้ที่จะนำอัตลักษณ์มาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับ ศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์อัตลักษณ์เพื่อสรุปเป็นแนวคิดนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ เป็นการสร้างมูลค่าให้กับ

เครื่องประดับมากยิ่งขึ้น ในงานวิจัยมุ่งเน้นการออกแบบเครื่องประดับที่แสดงออกถึงแนวคิด
กระบวนการเพื่อให้เกิดการสื่อสารและการรับรู้ถึงอัตลักษณ์วังสวนบ้านแก้ว



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี