

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ประติมากรรมประยุกต์ด้วยกระดาษหยวกกล้วย กรณีศึกษา : ตำบลคพทรม อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี มีการศึกษาข้อมูลและทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังหัวข้อต่อไปนี้

- 2.1 ความหมายของงานหัตถกรรมกระดาษ
- 2.2 กระดาษจากต้นกล้วย
- 2.3 ศิลปะจากกระดาษ
- 2.4 ศิลปินที่สร้างสรรค์งานประติมากรรมกระดาษ
- 2.5 ความหมายของประติมากรรมประยุกต์
- 2.6 งานประยุกต์ศิลป์
- 2.7 กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความหมายของงานหัตถกรรมกระดาษ

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2539 : 29 อ้างอิงจาก นวลลออ ทินานนท์. 2544 : 6) กล่าวถึงความหมายของหัตถกรรมว่า เป็นศิลปะของกลุ่มชนที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมเป็นของตนเอง ไม่จำเป็นต้องเป็นชาวบ้านหรือชนบท แต่ต้องเป็นกลุ่มชนที่มีเอกลักษณ์ร่วมกันอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของชีวิต ประเพณีความเชื่อและวัฒนธรรมของกลุ่มชน อาจสนองความเชื่อเพื่อความสุขทางจิตใจหรือเพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวัน เพื่อซื้อขายแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มชนของตน มีการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษและมีลักษณะเฉพาะถิ่นของตนเอง

วิวัฒน์ จุฑะวิภาต (2545 : 13) กล่าวว่า ชุมชนต่างๆ ทั้งชนบทและในเมือง ประชาชนต่างมีอาชีพที่แตกต่างกัน และมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างสิ่งใช้สอยในการประกอบอาชีพการงานที่แตกต่างกัน เช่น ชาวนา ชาวไร่ จะต้องสร้างไถ คราด แอก กระบอม กระพ้อมใส่ข้าว ชาวบ้านในถิ่นที่มีแม่น้ำ ลำคลอง หนองบึง ก็จำเป็นต้องมีเครื่องมือ เครื่องใช้ในการจับสัตว์น้ำ เช่น ลอบ ไซ ข้อง กระชัง สิ่งเหล่านี้ชาวบ้านมักทำใช้เองในท้องถิ่น

มารุต อัมรานนท์ (2543 : 47-48) กล่าวว่า ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและเครื่องใช้พื้นบ้านนี้ เราจะพบว่าเป็นจุดมุ่งหมายของการสร้างสิ่งเหล่านี้ขึ้นมาโดยตรง ทั้งนี้เนื่องจากจุดมุ่งหมายหลักของการสร้างนั้น สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในส่วน of ชาวบ้านเป็นประการสำคัญ ดังนั้น ผลงานที่ออกมาเราจะพบว่า ในด้านรูปทรง นอกจากมีความสัมพันธ์กับหน้าที่ในการใช้สอยแล้ว ขนาดก็ยังมี ความสัมพันธ์กับสัดส่วนร่างกายของมนุษย์อีกด้วย

ศิลปะหัตถกรรม เป็นผลงานจากภูมิปัญญาของมนุษย์ในแต่ละท้องถิ่น สร้างขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือ อุปกรณ์ ในการประกอบอาชีพทางการเกษตร หรือใส่สิ่งของ จับสัตว์น้ำ ตามความต้องการของตนเองหรือชุมชนที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต และสืบทอดกระบวนการวิธีการสร้างสรรค์ต่อกันมาหลายชั่วอายุคน จนปัจจุบันงานศิลปะหัตถกรรมก็ยังพบเห็นอยู่ในสังคมไทย ซึ่งมี

ลักษณะ รูปแบบ ลวดลายแบบดั้งเดิมและที่แตกต่างไปจากเดิม เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่มีรสนิยมในการใช้ประโยชน์จากงานศิลปหัตถกรรมมากยิ่งขึ้น

เครื่องกระดาษเป็นงานหัตถกรรมชนิดหนึ่ง ที่ชาวบ้านสร้างขึ้น เพื่อสนองความต้องการต่างๆ กัน เพื่อใช้สอย เช่น สมุดไทย ร่ม ฯลฯ เพื่อประดับตกแต่งในโอกาสต่างๆ เช่น สายรุ้ง ธงฉัตร เพื่อการบันเทิงอารมณ์ เช่น หัวโขน หน้ากาก (กระตั่วแทงเสือ) หัวโต รูปสัตว์ (หมู ช้าง สิงห์) ตุ๊กตา และวาว เป็นต้น (สารานุกรมไทยฉบับเยาวชน, 2542)

การทำเครื่องกระดาษ (Paper Mache) ได้แก่ การทำกระดาษพื้นบ้าน เช่น การทำ กระดาษสาของภาคเหนือ การทำกระดาษข่อยของภาคกลาง และการ ทำกระดาษสำหรับใช้ตกแต่งในงานเทศกาล หรืองานนักขัตฤกษ์ต่างๆ แต่เดิมทำแพร่หลาย มักตัดเป็นริ้วธงและรูปพวงมาลัย พวงมโหตร รวมไปถึงการทำร่ม ทำวาว การทำหัวโขนและ หน้ากากต่างๆ ด้วย การทำเครื่องกระดาษสำหรับตกแต่งนี้สมัยโบราณมีทำกันแพร่หลายแต่ ปัจจุบันไม่นิยม จะมีบ้างก็ตามชนบทที่ห่างไกลความเจริญเท่านั้น (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2538 : 84)

กระดาษ หมายถึง วัตถุแผ่นบาง ๆ โดยทำมาจากใยเปลือกไม้ ฟาง เศษผ้า และอาจมีส่วนผสมอย่างอื่น เพื่อช่วยให้คุณสมบัติของกระดาษดีขึ้น ประวัติของกระดาษเริ่มเมื่อประมาณ 5,000 ปีมาแล้ว ชาวอียิปต์โบราณได้คิดค้นวิธีการทำกระดาษได้สำเร็จ โดยนำต้นกกชนิดหนึ่งขึ้นตามริม ฝั่งแม่น้ำไนน์ซึ่งมีชื่อเรียกว่า “ไซเปอร์ส ปาไปรัส” (Cyperus papyrus) มาตัดให้ได้ขนาด เสร็จ แล้วลอกเปลือกออก วางเป็นแนวสานขัดกัน แล้วจึงนำไปแช่น้ำจมน้ำมึบ ทบให้ส่วนที่สานกันอยู่แบบ เป็นแผ่นติดกันตากให้แห้ง สูดท้ายใช้หินขัดผิวให้เรียบ จึงนำมาใช้เขียนหนังสือ กระดาษที่ได้ถูก เรียกว่า ปาไปรัส (Papyrus)

การผลิตกระดาษในปัจจุบัน มีการใช้เยื่อไม้หลายชนิดเข้าด้วยกัน เยื่อใยมักจะได้มาจากต้นสน ซึ่งจะช่วยให้ความเหนียวของ กระดาษ เยื่อใสน้อาจจะใช้เยื่อของต้นยูคาลิปตัส โดยนำเนื้อไม้มาสับเป็นชิ้นเล็ก ๆ นำไปบดหรือ ย่อย ฟอกจนเป็นน้ำเยื่อเข้าสู่กระบวนการผลิตกระดาษต่อไป ในปัจจุบันมีการผลิตกระดาษหลากหลายชนิด เพื่อนำไปใช้สำหรับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันนอกจากจะใช้เพื่อการเขียน เช่น เพื่อนำไป ทำบรรจุภัณฑ์ วัสดุก่อสร้าง (ผ้า ผืน) ใช้ในการพิมพ์ ทำปกหนังสือ หรือแม้กระทั่งใช้เป็นกระดาษ สุขภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์ประดิษฐ์จากกระดาษ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการนำกระดาษ เช่น กระดาษ หนังสือพิมพ์ กระดาษโรเนียว กระดาษโปสเตอร์โฆษณา มาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น พับ ม้วน จับจีบ ตัดแปะ อาจประกอบด้วยวัสดุอื่น ๆ เช่น ไม้ พลาสติก อาจแต่งสี และอาจ เคลือบด้วยสารเคลือบเงา ทำเป็นของใช้ทั่วไป ของประดับตกแต่ง ของที่ระลึก เช่น หมวก โคมไฟ ภาพประดับฝาผนัง กล้องอเนกประสงค์ (ภาสุรี ฮามวงศ์, 2562 : 6-7)

2.2 กระดาษจากต้นกล้วย

กระดาษเป็นวัสดุชนิดหนึ่งที่มนุษย์รู้จักผลิตและใช้มาแล้วตั้งแต่สมัยโบราณเมื่อกว่า 5 พันปีมาแล้ว คนชาติจีนเป็นพวกแรกที่รู้จักวิธีทำกระดาษ โดยใช้วัสดุฟางข้าว เศษผ้าขี้ริ้ว แหวนที่ขาดๆ และเปลือกไม้บางชนิด เช่น เปลือกต้นหม่อน เป็น วัตถุดิบ การทำกระดาษในยุคต้นๆ ทำด้วยมือทั้งสิ้น

การทำกระดาษในปัจจุบันมีอยู่ 2 ชนิด วิธีคือ การทำด้วยมือวิธีหนึ่งและการทำด้วยเครื่องจักรอีกวิธีหนึ่ง การทำกระดาษด้วยมือนั้นมีโอกาสนำเอาวัตถุดิบชนิดต่างๆ มาทำเป็นกระดาษได้อย่างกว้างขวางกว่าการทำกระดาษด้วยเครื่องจักร เพราะการทำกระดาษด้วยเครื่องจักรต้องลงทุนมาก และเครื่องจักรที่ได้ออกแบบมาสำหรับวัตถุดิบชนิดใดแล้ว หากเปลี่ยนไปใช้ วัตถุดิบชนิดอื่น ก็จะต้องมีการแก้ไขปรับปรุงเครื่องจักรเป็นการใหญ่ ซึ่งเป็นการสิ้นเปลืองมาก เพราะฉะนั้นโรงงานกระดาษ ทั่วไป จึงใช้วัตถุดิบชนิดใดชนิดหนึ่งไม่มีการเปลี่ยนแปลงชนิดของวัตถุดิบบ่อยๆ แต่ในด้านการทำกระดาษด้วยมือนั้น สามารถที่จะนำเอาวัตถุดิบชนิดต่างๆ มาใช้ทำกระดาษโดยไม่จำกัด ขอเพียงว่า วัตถุดิบนั้นๆ มีคุณสมบัติในการทำเป็นเยื่อกระดาษได้ดี และเหมาะสมกับการทำด้วยมือ ส่วนในด้านกรรมวิธีก็อาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามชนิดของวัตถุดิบ ฉะนั้นจึง ปรากฏว่าการทำกระดาษด้วยมือได้มีการศึกษาและค้นคว้าเรื่องวัตถุดิบกันอยู่ตลอดเวลา วัตถุดิบที่ใช้ผลิตกระดาษที่ทำด้วยมือในปัจจุบันที่นิยมและเป็นที่ต้องการของตลาดทั้งในและต่างประเทศ คือ เปลือกของต้นสาที่ใช้ทำกระดาษ สาเพราะสามารถ นำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ได้มากมาย เช่น ทำดอกไม้ประดิษฐ์ กระดาษทำร่ม ราว กระดาษแบบเลื้อย พัด กระดาษห่อ ของขวัญ กระดาษลอกลายฝาผนัง นามบัตร จากสภาวะความต้องการกระดาษสาในรูปแบบต่างๆ ที่มากขึ้น จึงทำให้วัตถุดิบที่จะ นำมาใช้ทำกระดาษสาคือเปลือกของต้นสาขาดแคลนอย่างมากเพราะต้นสาในธรรมชาติมีปริมาณลดลงอย่างรวดเร็ว จึงได้มีการศึกษาและค้นคว้าเรื่องวัตถุดิบเพื่อใช้ทดแทนเปลือกของต้นสา เช่น กระดาษที่ทำจากเส้นใยปอชนิดต่างๆ กระดาษที่ทำจากเปลือกของต้นหม่อน รวมทั้งกระดาษที่ทำจากเปลือกข่อยด้วย ซึ่งวัตถุดิบดังกล่าวเมื่อนำมาทำเป็นกระดาษที่ทำด้วยมือจะมีลักษณะและคุณสมบัติคล้ายกับกระดาษสา แต่ราคาต้นทุนในการผลิตสูงกว่ากระดาษสา ฉะนั้นในสภาพเศรษฐกิจปัจจุบันนี้จึงยังลักษณะและคุณสมบัติคล้ายกับกระดาษสา แต่ราคาต้นทุนในการผลิตสูงกว่ากระดาษสา ฉะนั้นในสภาพเศรษฐกิจปัจจุบันนี้จึงยัง ทำเป็นการค้าไม่ได้

ต้นกล้วยซึ่งเป็นพืชที่มีการปลูกกันทั่วไป หาได้ง่าย และใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ มากมายอยู่แล้ว เช่น ผลไม้ เป็นอาหาร ส่วนต้นกล้วยที่เหลือก็มีปริมาณมากพอที่จะใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตกระดาษที่ทำด้วยมือได้ และถ้าสามารถศึกษาจนนำต้นกล้วยมาใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตกระดาษที่ทำด้วยมือได้ก็จะทำให้การผลิตกระดาษที่ทำด้วยมือขยายขอบเขตการผลิต กว้างขวางยิ่งขึ้น รวมทั้งเป็นการเพิ่มพูนความรู้ การพัฒนาวิธีทำ การศึกษาหาความรู้ในด้านต่างๆ เกี่ยวกับการผลิตกระดาษที่ทำด้วยมือ ซึ่งจะช่วยให้ประเทศไทยของเรา เป็นผู้ผลิตกระดาษที่ทำด้วยมือที่สามารถพึ่งตนเองได้ต่อไปในอนาคต (มุกดา เกตมณี และคนอื่นๆ , 2541)

วัสดุอุปกรณ์ในการทำกระดาษจากกาบกล้วย 1) กาบกล้วย 2) หม้อ 3) มีด 4) ซ้อน 5) ตะแกรงแม่พิมพ์ 6) เครื่องปั่น 7) โซดาไฟ 8) ที่กรอง 9) กะละมัง

ขั้นตอนการทำกระดาษจากกาบกล้วย เริ่มจากการตัดต้นกล้วยที่ตัดผลออกแล้ว เอากาบกล้วยมาหั่นเป็นชิ้นบางๆ นำกาบกล้วยที่หั่นแล้วไปตากแดด นำกาบกล้วยที่ตากแดดแล้วมาต้ม ใส่โซดาไฟไปในกาบกล้วยที่ต้มอยู่ เทกาบกล้วยที่ต้มเสร็จแล้วลงในตะแกรง ล้างกาบกล้วยด้วยน้ำสะอาด นำกาบกล้วยที่ล้างสะอาดแล้วมาปั่น เทเยื่อกาบกล้วยลงในกะละมัง นำเยื่อกาบกล้วยมาเกลี่ยลงในตะแกรง นำตะแกรงไปตากแดดให้แห้งสนิท ลอกกระดาษจากกาบกล้วยออกจากตะแกรง (นภาพิพย์ พรหมแก้ว และคนอื่นๆ , 2566)

คุณสมบัติของกระดาษเยื่อกล้วย เป็นกระดาษที่มีต้นทุนต่ำ หาง่ายปลูกได้ง่ายในบ้านเรา ต้นกล้วยสามารถนำมาทำเป็นกระดาษ และยางกล้วยเองก็มีคุณสมบัติทาบบนกระดาษเยื่อกล้วยเพื่อช่วยกันน้ำได้ ยังช่วยดูดซับความร้อนจากแสงแดด กลิ่นควันบุหรี่และกลิ่นอับไม่พึงประสงค์ หรือสามารถนำไปตกแต่งห้องเพิ่มความสวยงามเช่นเดียวกับกระดาษสาที่เรารู้จักกันดีได้อีกด้วย (ศรัณย์ อยู่คงดี, 2555)



ภาพที่ 2.1 กระดาษหยวกกล้วย

2.3 ศิลปะจากกระดาษ

กระดาษที่เป็นต้นกำเนิดของรูปแบบกระดาษที่เราใช้กันในปัจจุบันนั้น ถูกบันทึกว่าเกิดขึ้นในประเทศจีน เมื่อค.ศ.105 โดยขุนนางท่านหนึ่งชื่อว่า ไช่ลั่น แต่ในภายหลังมีการค้นพบกระดาษซึ่งมีอายุยาวนานกว่าถึง 140 ปีก่อนคริสตกาล เลย์สันนิษฐานได้ว่าขุนนางไช่ลั่นเป็นเพียงผู้ที่เสนอกรรมวิธีการทำกระดาษอย่างเป็นทางการต่อจักรพรรดิโฮเท่านั้น ไม่ได้เป็นผู้คิดค้น ซึ่งวิธีการผลิตกระดาษในยุคนั้นคือการนำเศษผ้าเก่า เปลือกไม้ มาต้มให้เนื้ออยู่ละเอียด และนำไปกรองด้วยตะแกรง เกลี่ยให้เรียบ และตากแห้งจนสามารถนำมาใช้งานได้ หลังจากความลับเรื่องการประดิษฐ์กระดาษถูกเก็บเงียบในแผ่นดินจีนยาวนานกว่า 500 ปี ก็ได้มีการเผยแพร่ไปยังเกาหลี และญี่ปุ่น หลังจากนั้นกระดาษได้ถูกเผยแพร่ไปยังเอเชียกลาง ดินแดนอาหรับ และไปถึงยุโรปผ่านเส้นทางค้าไหม (ความเป็นมาของกระดาษ, 2562)

ศิลปะจากกระดาษ เป็นศิลปะเก่าแก่ที่มีกำเนิดจากประเทศจีนมาแต่ครั้งโบราณ เช่น งานศิลปะการตัดกระดาษที่ละเอียดงดงาม หรือศิลปะการพับกระดาษเงินกระดาษทองจนพัฒนามาเป็นการพับกระดาษแบบโอริงามิของญี่ปุ่น รวมทั้งงานปิดกระดาษบนโครงไม้ไผ่ที่ทำเป็นรูปคนและสิ่งของที่ใช้ในพิธีกรรมต่างๆ รวมไปถึงงานกระดาษเปเปอร์มาเช่ งานกระดาษของ ชาวยุโรปที่ได้รับการพัฒนาต่อยอดจนเจริญแพร่หลายไปทั่วโลก (ศิลปะกระดาษ, 2552)

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากกระดาษ ซึ่งมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่หลากหลายก่อให้เกิดรูปแบบที่แตกต่างกัน มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

2.3.1 ศิลปะกระดาษตัด กระดาษแกะ หรือกระดาษตัดลาย (นริศ วศินานนท์, 2545)

ในประเทศจีนเราพบหลักฐานทางโบราณคดีที่สะท้อนว่าในยุคหินใหม่มนุษย์มีทัศนะด้านความสวยงาม และเกิดการแสวงหาในศิลปะแกะสลักลวดลายแล้ว และลวดลายบนวัตถุเหล่านี้ น่าจะ

เป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดศิลปะกระดาษตัดในเวลาต่อมา เช่น ลายขดบนภาชนะดินเผาซึ่งเป็นร่องรอยทางวัฒนธรรมต้าเหวินโซ่ว ที่ขุดพบบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำฮวงโห พบลวดลายที่แกะสลักหรือตัดจากวัสดุบางๆ เครื่องประดับแบบสายที่ทำด้วยทองสำริดในสมัยราชวงศ์โจว เครื่องประดับที่แกะสลักบนแผ่นเงินสมัยจ้านกั๋ว และหยกกลุ่กลายเป็นต้น

กระดาษตัดของจีนเมื่อพัฒนาถึงสมัยราชวงศ์ซ่งก็ได้ความนิยมแพร่หลายในหมู่ชาวบ้านจากบันทึกจื้อหย่าถึงจาเซาของโจวมีเห็นได้ว่า การใช้กระดาษตัดในวิถีชีวิตชาวบ้านในสมัยนั้นแพร่หลายมาก มีการนำกระดาษตัดมาตกแต่งของขวัญบ้าง ประดับหน้าต่าง ในด้านความเชื่อก็มีการนำภาพเสือและมังกรมาติดตรงเพื่อขจัดสิ่งเลวร้าย นอกจากนี้มีการนำกระดาษมาใช้เป็นศิลปะตกแต่ง เช่น โคมไฟ (โดยเฉพาะโคมอาชาทะยาน) ซึ่งทุกปีในเทศกาลเอวี่ยนเซียวหรือเทศกาลโคมไฟจะครึกครื้นมากด้วยเหตุที่อาศัยรูปแบบต่างๆ ของกระดาษตัดมาตกแต่งโคมไฟ กระดาษตัดจึงเป็นที่นิยมแพร่หลาย

เนื้อหาของกระดาษตัดมีมากมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับท้องถิ่น แต่เนื่องจากสภาพสังคมจีนยังเป็นสังคมเกษตรกรรม โดยภาพรวมของเนื้อหาเรื่องราวในกระดาษตัดจึงมีทั้งที่เกี่ยวกับการเกษตรเช่นภาพพืชผักผลไม้ ไม้ดอก สัตว์ แมลง การเลี้ยงสัตว์ วิถีชีวิตชาวบ้านเช่นการทอ การเก็บเกี่ยว และเกี่ยวข้องกับงานศพ งานมงคล ละคร นิยายปรัมปรา และนิทานพื้นบ้าน รวมไปถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ประจำเผ่าพันธุ์ การกราบไหว้บูชาและการมีลูกหลานสืบสกุล เป็นต้น

กระดาษตัดจึงเป็นศิลปะที่มีคุณค่าและมีการพัฒนาจนกลายเป็นศิลปกรรมที่ได้แพร่หลายไปทั่วโลก นับว่าเป็นความภาคภูมิใจอย่างหนึ่งของชาวจีน และนายก่องอย่างยิ่งที่ได้อนุรักษ์ศิลปะอย่างนี้สืบต่อกันมาและถือว่าเป็นมรดกสิ่งหนึ่งของโลก เพราะนอกจากจะเป็นงานศิลปะอันหมายถึงอารมณ์สุนทรีย์แล้ว ยังหมายถึงความมีสมาธิจดจ่อต่องานตรงหน้า



ภาพที่ 2.2 ศิลปะกระดาษตัด กระดาษแกะ หรือกระดาษตัดลาย

ที่มา : (thai Cri Online, 2553)

2.3.2 โอริงามิ หรือออริกามิ การพับกระดาษ (การพับกระดาษ, 2556)

โอริงามิ (จากคำว่า โอริ แปลว่า "การพับ" และ กามิ แปลว่า "กระดาษ") เป็นศิลปะในการพับกระดาษ เพื่อสร้างสรรค์รูปทรงหรือวัตถุต่าง ๆ ขึ้นมาจากการพับกระดาษ โดยทั่วไปการพับกระดาษจะเริ่มจากกระดาษแผ่นสี่เหลี่ยม ซึ่งอาจใช้สีเดียวกัน สีต่างกัน หรือกระดาษที่มีลวดลายต่าง ๆ และทำการพับทบไปจนเป็นรูปร่าง ซึ่งส่วนมากจะไม่มี การตัดกระดาษ

การพับกระดาษ คือ การแปรสภาพวัสดุกระดาษให้มีรูปร่าง มิติ และรูปทรง เป็นไปตามจินตนาการของผู้ประดิษฐ์ ทั้งนี้โดยมาก มักเป็นการพับที่เลียนแบบวัตถุ หรือสิ่งมีชีวิต อย่างเช่น การพับเครื่องบิน นก เต่า กบ ฯลฯ ที่โดยมากแล้วใกล้เคียงกับของจริง ปัจจุบันการพับกระดาษเป็นรูปต่างๆ มีความซับซ้อน และมีแบบแผนมากขึ้น ส่วนหนึ่งเป็นเพราะได้รับเอาศิลปะการพับกระดาษจากประเทศญี่ปุ่นที่เรียกว่า "โอริงามิ" เข้ามาและนำมาผสมผสานจนกลายเป็นงานอดิเรกอย่างหนึ่งที่มีคนให้ความสนใจไม่น้อย การพับกระดาษในยุคสมัยใหม่ คือ การพับที่ไม่ยึดติดกับความเชื่อเก่าๆ และพร้อมที่จะรับเอาแนวความคิดใหม่ๆ จนถึงขั้นที่จะพับเป็นอะไรก็ได้ตามใจนึก



ภาพที่ 2.3 ผลงานการพับกระดาษของ อากิระ โยชิซาวะ
ที่มา : (Bareo, 2562)

2.3.3 ประติมากรรมกระดาษอัด หรือเปเปอร์มาเช่

ประติมากรรมกระดาษอัด เป็นงานศิลปะอย่างหนึ่งที่อาศัยคุณสมบัติความคล่องตัวของวัสดุอุปกรณ์ประเภทกระดาษมาทำผลิตภัณฑ์ขึ้นจากขนาดต่าง ๆ ได้ง่าย เชื่อกันว่า จีนเป็นชนชาติแรกที่เริ่มทำงานประเภทนี้ มานับเป็นศตวรรษแล้ว ต่อมาชนชาติเปอร์เซีย และญี่ปุ่น ก็ได้ทำหัตถกรรมกระดาษอัดโดยเฉพาะหน้ากากสำหรับใช้ร่วมเฉลิมฉลองในงานเทศกาลต่าง ๆ

ศตวรรษที่ 17 เป็นช่วงเวลาที่หัตถกรรมกระดาษอัดได้แพร่หลายนักมากในประเทศแถบทวีปยุโรป โดยเริ่มจากประเทศฝรั่งเศส ได้บัญญัติศัพท์หัตถกรรมกระดาษอัดไว้ว่า ปาเปียร์ มาเช่ (Papier-Mâché) ซึ่งมาจากคำว่า ปาเปียร์ (Papier) หมายถึง กระดาษ กับ มาเช่ (Mâché) หมายถึง การบดเคี้ยว อัด หรือย่อยลาย

สำหรับประเทศไทยหัตถกรรมกระดาษอัด หรือเปเปอร์มาเช่ นิลเดช (2534 : 41-42) กล่าวว่า มีมาแต่เมื่อไรไม่มีหลักฐานแน่นอน แต่ก็อาจจะสันนิษฐานได้ว่า “มีมาแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี” ซึ่งปรากฏในพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาตอนพระเจ้าปราสาททองลอบศักราชจากปีชਾਲเป็นปีกุน ได้โปรดฯ ให้มีการเล่นตีกด่าบรรพ์ แต่การเล่นตีกด่าบรรพ์เป็นเรื่องของการสวมหัวโขน ใช้คนแสดง และยังปรากฏในบันทึกการเดินทางของบาทหลวงตาซาร์ดที่เข้ามาในประเทศไทย ในสมัยพระนารายณ์มหาราช เมื่อ พ.ศ. 2228 ได้บันทึกถึงการเฝ้าศพพระมอญว่า “ก่อนเฝ้ามีการเล่นสวมหน้ากากการเล่นสวมหน้ากagnี่ก็คือ การเล่นโขนหน้าไฟนั่นเอง” แต่บาทหลวงตาซาร์ดคงไม่เข้าใจเรื่องการเล่น

โขนจึงบันทึกว่า เป็นการแสดงเหมือน ผีเข้า การแสดงโขนนักแสดงโขนสมัยก่อนใช้วิธีเขียนหน้าเองเป็น ภาพยนตร์หน้ายักษ์ หน้าลิง ฯลฯ ซึ่งไม่ใช่ของง่ายนัก และทำให้เสียเวลาในการเตรียมการแสดงมาก เมื่อเกิดปัญหาเช่นนี้ จึงเกิดความคิดที่จะหาวิธีทำเป็นหน้ากากแทน โดยเลียนแบบประติมากรรมตาม โบราณสถานซึ่งประดิษฐ์เป็นเรื่องราวเป็นรูปเดี่ยว ๆ และในวรรณคดีต่าง ๆ เช่น ยักษ์ ลิง พระ นาง สัตว์หิมพานต์ ฯลฯ ครั้นมาประกอบกับการแสดงโขน ก็เลยนำลักษณะแห่งภาพนั้นมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำเป็นหน้ากาก อาจกล่าวได้ว่า ในขบวนหน้ากากที่ใช้สวมหัวกันแล้ว จะไม่มีของใครที่มีความงามสมบูรณ์แบบเท่ากับหัวโขนของไทย ถึงแม้ว่าการทำหน้ากากสวมหน้าในทำนองหัวโขน เช่น อินเดียด ลังกา พม่า อินโดนีเซีย ญี่ปุ่น จีน ลาว เขมร

การทำหน้ากากสวมหัวที่เราเรียกว่า “หัวโขน” นั้นมีกรรมวิธีที่ใช้ในการประดิษฐ์ด้วย วิธีการแบบหน้าอัด คือใช้กระดาษสา หรือกระดาษว่าว ชุบน้ำ ทาแป้งปะไปบนหุ่นไม้แกะหนาพอ จึง ตากแดดแล้วทาด้วยน้ำรัก ภายในส่วนหน้ากากก็ทาสีปิดทองไปตามสีลักษณะของหัวโขนแต่ละตัว ลักษณะเช่นนี้เป็นการทำหัวโขน หรือหุ่นกระดาษของไทยในสมัยรัชกาลที่ 6 ได้บันทึกไว้ เมื่อคุณตาคุณ ยายยังเด็ก เล่ม 2 ดูแห่ โดย ทิพย์วาทินี สนิทวงศ์ ณ อยุธยา “ขบวนแห่นาคเป็นขบวนยาวเดินมาตาม ถนน มีกระต๊วแทงเสื่อ แตรวง เถิดเทิงกลองยาวผู้หญิงบ้างผู้ชายบ้างผัดหน้าขาว ๆ สวมหัวล้าน หัว แกละ แต่งตัวสีฉูดฉาดรำฉิบ ๆ หน้าขบวน”

ประติมากรรมกระดาษอัด หรือเปเปอร์มาเช่ที่สร้างขึ้นตามความเชื่อ ขนบประเพณี และ การละเล่น โดยได้สืบทอดกันมาในแต่ละท้องถิ่น คือ การทำหัวหุ่น การแกะหน้ากาก (กระต๊วแทงเสื่อ) การทำหัวโขน การทำหัวโต ส่วนประเภทของใช้ทั่ว ๆ ไปนั้น ได้แก่ หม้ออมสินทาสีแดง ซึ่งผลิตกันมาใน ประเทศไทยมากกว่า 60 ปีแล้ว (ประมาณหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หรือหลัง ปี พ.ศ.2485) มีการ ประดิษฐ์เป็นรูปสัตว์นานาชนิด และมีจำหน่ายไม่ กี่แห่ง และ วุฒิ วัฒนสิน (2537 : 38) กล่าวว่าใน ปี พ.ศ. 2499 มิซซันนารีอเมริกัน ได้เข้ามาเผยแพร่ศาสนาคริสต์ในเมืองไทยได้นำหัตถกรรมกระดาษอัด มาเผยแพร่ในเมืองไทยในรูปแบบของตุ๊กตา คน สัตว์ต่าง ๆ

การทำประติมากรรมกระดาษอัดของไทย ก็ได้ค่อย ๆ พัฒนาทั้งทางด้านรูปแบบ และ เทคนิคการผลิตเรื่อยมา และมีการผลิตในเชิงพาณิชย์ทั้งสนองตอบตลาดภายใน และตลาดต่างประเทศ มีการออกแบบใหม่ ๆ ที่ดูทันสมัย และเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นมีทั้งประเภทของใช้ เช่น ถาดผลไม้ ภาชนะใส่ของต่าง ๆ ประเภทตกแต่ง เช่น รูปสัตว์นานาชนิด หน้ากาก รูปภาพต่าง ๆ เป็นต้น การให้สีมีความประณีตมากยิ่งขึ้นดูเป็นของมีค่า

กรรมวิธีการสร้างสรรค์งานประติมากรรมกระดาษอัดหรือเปเปอร์มาเช่ นั้น มีวิธีการทำอยู่ 4 กรรมวิธี ดังนี้ (ไพบูลย์ อมรประภา, 2553)

1) การทำโครงสร้างตัวหุ่น อาจจะใช้เส้นลวดหรือวัสดุอื่น ๆ ในการสร้างโครงตัวหุ่นแล้ว นำกระดาษมาบดให้ละเอียดแล้วผสมกาวให้ทั่วถึง เสร็จแล้วนำไปแปะบนโครงตัวหุ่นที่เตรียมไว้ใน ลักษณะของการปั้นรูป โดยไม่ต้องแกะโครงตัวหุ่นออก เมื่อกระดาษที่แปะแห้งแล้ว ก็พร้อมที่จะนำไป ตกแต่ง ลงสีให้สวยงามตามที่ต้องการ

2) การแปะหุ่น คือการแปะกระดาษด้านนอกหุ่น นำกระดาษที่ชุบกาวแล้วมาแปะลงไปกับ ตัวหุ่นหลาย ๆ ชั้น จนหนาพอสมควรตามรูปร่างของหุ่นที่สร้างขึ้น เรียกว่า การแปะหุ่น ก็จะได้ผิวนอก

ของกระดาษที่แปะตามรูปร่างของตัวหุ่น เมื่อกระดาษที่แปะแห้งแล้ว จึงแกะออกจากหุ่นโดยใช้มีดคม ๆ กรีดฝ่าออกแล้วจึงประกบชิ้นส่วนของหุ่นกระดาษเข้าตามเดิมโดยใช้กระดาษทาแบ่งเปียกผนึกเชื่อมรอยที่กรีดให้เรียบร้อย จึงนำไปตกแต่ง ลงสีให้สวยงาม นำวิธีการแปะหุ่นนี้มักจะพบเห็นในการทำหัวโขน การทำหน้ากากต่าง ๆ

3) การหล่อกระดาษหรือการอัดกระดาษ เป็นวิธีการแปะกระดาษด้านในแม่พิมพ์หรือโม (Mold) แล้วมาแปะข้างในของแบบพิมพ์หลาย ๆ ชั้นจนหนาพอสมควร เมื่อกระดาษที่แปะแห้งแล้ว จึงถอดออกจากแม่พิมพ์ เรียกว่า การหล่อกระดาษ ก็จะได้ผิวนอกของกระดาษที่แปะตามแบบพิมพ์แล้ว แม่พิมพ์ที่ใช้ก็เป็นแม่พิมพ์ยางพารา จึงนำไปตกแต่งลงสี ตามขั้นตอนให้สวยงามต่อไป

4) การปั้นเยื่อกระดาษ เป็นการหมักกระดาษกับการให้กระดาษยุ่ย จากนั้นนำมวลเวลาที่กึ่งคลุกเคล้าให้เข้ากัน สามารถนำไปอัดในบล็อกหรือแม่พิมพ์ที่เตรียมไว้



ภาพที่ 2.4 วิธีการสร้างสรรค์งานประติมากรรมกระดาษอัดด้วยแปะกระดาษด้านนอกหุ่น
ที่มา : (Lauren Thomann, 2562)

2.3.4 โมเดลกระดาษ (Paper Craft)

Paper Craft เป็นงานศิลปะประเภทหนึ่ง โดยจะใช้กระดาษเป็นวัสดุหลัก นำมาประกอบให้เป็นภาพสองหรือสามมิติ สร้างได้หลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการตัด พับ ตัดทาบ เย็บ พิมพ์ หรือซ้อนกัน คุณค่าของงานประเภทย่อยนี้อยู่ที่การทำด้วยมือ ซึ่งในแต่ละประเทศก็มีสไตล์งาน Papercraft ที่แตกต่างกันไป อย่างที่ประเทศจีนก็มีศิลปะการตัดกระดาษแบบจีน (Chinese Paper Cutting) เป็นการตัดกระดาษด้วยกรรไกรหรือมีดจนได้ผลงานที่มีรายละเอียดคล้ายผ่านการฉลุแล้วนำมาซ้อนกัน ส่วนที่ประเทศญี่ปุ่นก็มีศิลปะการพับโอริกามิ (Origami) ที่จะไม่ตัดกระดาษเลย แต่เน้นไปที่การพับเพื่อให้ได้รูปทรงที่มีมิติ ซึ่งต้องใช้เทคนิคขั้นสูง นอกจากนี้ยังมีศิลปะ Papercraft อีกแบบที่หลายคนหันมาให้ความสนใจมากขึ้นนั้น เรียกว่า “Paper Model”

ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 กระดาษเป็นที่แพร่หลายในหลายประเทศ เนื่องจากวัสดุอย่างอื่นขาดตลาดทำให้เกิดการควบคุมการใช้วัสดุที่สิ้นเปลืองและมีราคาแพง ผู้ผลิตหลายรายจึงเปลี่ยนมาออกแบบของเล่นและเกมที่ทำจากกระดาษแทน สำหรับผลงานสไตล์ Paper Model ถูกพัฒนาขึ้นโดย Wallis Rigby ชาวอังกฤษ เจ้าของบริษัทโมเดลจำลองที่ทำจากกระดาษ ซึ่งโมเดลนี้จะมีลักษณะเป็น

ทรงสามมิติ จับต้องได้ ขั้นตอนการทำนั้นก็ไม่ซับซ้อนมากนัก เริ่มจากพิมพ์แบบออกมา แล้วตัด กรีด และใช้กาวทาเพื่อประกอบให้เป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา (โมเดลกระดาษ, 2562)



ภาพที่ 2.5 โมเดลกระดาษ

ที่มา : (Dotmot Studio, 2562)

2.3.5 ประติมากรรมกระดาษ (Paper Sculpture)

ประติมากรรมกระดาษ เป็นศิลปะการประดิษฐ์ ขึ้นรูปด้วยกระดาษ มีทั้งแบบภาพปูนต่ำ ภาพลอยตัว และสื่อผสมที่ใช้วัสดุที่ทำมาจากกระดาษเป็นหลัก ซึ่งมีทั้งงานเปเปอร์มาเช่ และงาน 3D Paper art ที่มีลักษณะของมิติที่สมจริง

มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (ม.ป.ป) ประติมากรรมกระดาษ (paper sculpture) มีความหมายสองประการ คือ ประการแรก หมายถึง ประติมากรรมที่สร้างขึ้นจากวัสดุประเภทกระดาษ ส่วนอีกความหมายหนึ่งนั้น หมายถึงการนำกระดาษซึ่ง โดยธรรมชาติแล้วเป็นวัสดุ 2 มิติ มาทำด้วยกรรมวิธีใดวิธีหนึ่งให้เปลี่ยนรูปเป็น 3 มิติ

งานศิลปะในการสร้างรูปทรงจากการตัดกระดาษ หรือภาษาอังกฤษเราเรียกว่า paper sculpture เป็นเทคนิคของการใช้วิธีการต่างๆในการตัด พับ หรือปั้น กระดาษขึ้นมาเป็นรูปแบบของสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพปูน หรือรูปทรงสามมิติต่างๆ ซึ่งการพับกระดาษ หรือ โอริกามิ แบบที่เราคุ้นเคยกันก็เป็นหนึ่งในเทคนิคของการทำ paper sculpture เช่นกัน ซึ่งในการสร้างผลงาน Paper sculpture เราอาจจะใช้เทคนิคต่างๆหลายๆอย่างมาผสมผสานรวมกันเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงและมิติอย่างที่เราต้องการได้

ความหลากหลายของศิลปะกระดาษ เริ่มจากการพับกระดาษง่ายๆ ที่ทำเล่นกันตั้งแต่เด็กๆ เช่นการ พับ นก การพับ เครื่องบิน ไปจนถึงการพับกระดาษที่ต้องใช้จินตนาการ ที่มีความสลับซับซ้อน เกิดเป็นรูป ร่างต่างๆ จากกระดาษแผ่นบาง ๆ กลายเป็นรูปทรงสามมิติ ที่เลียนแบบธรรมชาติได้อย่างน่ามหัศจรรย์

วิทยาการและความก้าวหน้าของศิลปะของมนุษยชาติมีมาหลายพันปีและยังคงพัฒนาต่อไป ในอนาคตอย่างต่อเนื่อง แม้ปัจจุบันโลกได้เปลี่ยนแปลงมาใช้ในการสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตมากขึ้น เกิดศิลปะรูปแบบใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์ ด้วยอุปกรณ์ดิจิทัลบนเครื่องคอมพิวเตอร์ แต่อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางความก้าวหน้าทางวิทยาการ งานศิลปะที่ทำจากกระดาษยังคงได้รับความนิยม เนื่องจาก กระดาษน้ำมีหนักเบา สามารถย่อยสลายได้เองตามธรรมชาติ ช่วยลดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม และลงทุน น้อย ซึ่งเป็นอีกหนึ่งรูปแบบของการสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน เปลี่ยนแผ่นกระดาษ ธรรมดาๆ ให้เป็นผลงานน่ารัก เปี่ยมจินตนาการที่แสนจะมีชีวิตชีวา

2.4 ศิลปินที่สร้างสรรค์งานประติมากรรมกระดาษ

2.4.1 Ray Besserdin

Ray Besserdin ศิลปินชาวเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย ชื่นชอบและหลงใหลในงาน ศิลปะที่ทำจากกระดาษ โดยจุดเริ่มต้นเกิดจากการที่ Ray Besserdin นั่งมองกระดาษเปล่าๆ แต่ในหัว ของเขากลับคิดไปว่าจะดีแค่ไหนถ้ากระดาษเหล่านี้จะเป็นได้มากกว่ากระดาษธรรมดาๆ หลังจากนั้นเขา จึงเริ่มศึกษา ฝึกฝน และสร้างสรรค์ศิลปะจากกระดาษ ด้วยเทคนิคและมีมือที่พิถีพิถัน ทำให้ผลงานของ เขาเป็นที่เตะตาต้องใจนักสะสมศิลปะมากมาย และได้รับรางวัลการันตีผลงานคุณภาพมานับไม่ถ้วน เช่น ในปี 2018 ได้รับรางวัล People's Choice Award จากงาน Nation Works on Paper ใน ออสเตรเลีย เป็นต้น ผลงานที่โดดเด่นของเขาอีกชิ้นหนึ่งคือ The Infinite Source เป็นผลงานที่ทำมา จากกระดาษเศษผ้าฝ้าย 100% ที่มีความยาวประมาณ 3 เมตร ยาว 1.1เมตร และมีความหนา 26 เซนติเมตร โดย Ray Besserdin ได้ให้สัมภาษณ์ว่าเขาใช้เวลากว่า 10 ปี ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ให้เป็นจริงขึ้นมา และเป็นผลงานที่มีความซับซ้อนมากที่สุดตั้งแต่เค้าได้ทำการสร้างสรรค์งานศิลปะจาก กระดาษอีกด้วย ผลงาน The Infinite Source เป็นผลงานที่ Ray Besserdin ต้องการสะท้อนให้เห็น ถึงความเป็นไปในหลากหลายแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นเพศ การเกษตร อุตสาหกรรม ความสัมพันธ์ และ ธรรมชาติ ที่ต้องเกิดจากการอยู่ร่วมกันอย่างลงตัวที่จะขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปไม่ได้ (Karuntee, 2564)



ภาพที่ 2.6 ผลงานประติมากรรมกระดาษของ Ray Besserdin
ที่มา : (Zoneonearts, 2562)

2.4.2 Richard Sweeney

ศิลปินจากเมืองฮัดเดอร์สฟิลด์ ในประเทศอังกฤษ เมื่อปี 1984 Richard Sweeney ได้ ค้นพบพรสวรรค์ด้านประติมากรรมของตนเองผ่านการศึกษาที่ Batley School of Art and Design

และในปี 2002 เขาตัดสินใจเรียนต่อเฉพาะทางด้านการออกแบบที่มหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์เมโทรโพลิแทน (Manchester Metropolitan University) ทำให้เขาได้ฝึกฝีมือด้านศิลปะและการออกแบบโดยใช้กระดาษในการสร้างแบบจำลองให้ออกมาเป็นชิ้นงานประติมากรรมในแบบของตนเอง ผลงานศิลปะจากกระดาษส่วนใหญ่ของ Richard Sweeney จะได้แรงบันดาลใจมาจากโครงสร้าง และรูปแบบการเติบโตในธรรมชาติ โดยเน้นการใช้กระดาษเป็นสื่อประติมากรรมหลัก มีตั้งแต่ขนาดตั้งโต๊ะไปจนถึงใช้ติดตั้งบนเพดาน และประติมากรรมขนาดใหญ่ มีจุดเด่นพิเศษก็คือ ผลงานของ Richard Sweeney มักจะไม่ใช้กาวในการยึดติดกระดาษ แต่นำเทคนิคการออกแบบจากคอมพิวเตอร์และการผลิตแบบ CNC เข้ามาแก้ปัญหาดังกล่าว เพื่อให้ได้รูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ และเป็น 3 มิติมากที่สุด (Karuntee, 2564)



ภาพที่ 2.7 ผลงานประติมากรรมกระดาษของ Richard Sweeney
ที่มา : (Flickr, 2562)

2.5 ความหมายของประติมากรรมประยุกต์

ประติมากรรมประยุกต์ เป็นการรวมกันของคำว่า ประติมากรรมกับประยุกต์ เข้าด้วยกันซึ่งราชบัณฑิตยสถาน ได้อธิบายไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2550 : 509) ประติมากรรม หมายถึง ศิลปะประเภทหนึ่งในสาขาทัศนศิลป์ มีรูปทรงเป็น 3 มิติ ทำขึ้นด้วยวัสดุหลายชนิด เช่น ดินเหนียว ไม้ หิน โลหะ โดยกรรมวิธีต่างๆ เป็นรูปคน รูปสัตว์ ลวดลาย หรือรูปทรงนามธรรม

ประเสริฐ วรรณรัตน์ (2552) ได้กล่าวว่า งานประติมากรรมไทยทั่วไป หมายถึง รูปภาพที่เป็นรูปว่าง ปรากฏแก่สายตาสามารถสัมผัสได้โดยตรงด้วยการจับต้องซึ่งเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการปั้น หล่อ แกะสลัก เป็นต้น เพื่อตอบสนองความเชื่อ ความพึงพอใจ ความภาคภูมิใจ ร่วมไปกับการดำรงชีวิต ทั้งส่วนบุคคลและชนใน สังคมไทย เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดประสบการณ์ ค่านิยมที่ได้รับ จากสิ่งแวดล้อมและได้แสดงออกมา เป็นงานประติมากรรมอันเป็นสัญลักษณ์ประจำชนชาตินั้น ๆ ประติมากรรม เป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วย การสร้างรูปทรง 3 มิติ มีปริมาตร มีน้ำหนักและกินเนื้อที่ในอากาศ โดยการใช้วัสดุชนิดต่างๆ วัสดุที่ใช้สร้างสรรค์ งานประติมากรรม จะเป็นตัวกำหนดวิธีการสร้างผลงาน ความงามของงานประติมากรรม เกิดจากการแสงและเงา ที่ เกิดขึ้นในผลงานการสร้างงานประติมากรรมทำได้ 4 วิธี ได้แก่ 1. การปั้น (Casting) 2. การแกะสลัก (Carving) 3. การหล่อ (Molding) 4. การประกอบขึ้นรูป (Construction)

การสร้างสรรคงานประติมากรรมมีหลักการที่เหมือนกับทัศนศิลป์สาขาอื่น ได้แก่ จิตรกรรม ภาพพิมพ์ คือ การสร้างงานต้องคำนึงถึง องค์ประกอบ ที่เกิดจากการนำส่วนต่าง ๆ มาประกอบกันให้เกิดเป็นรูปทรงเกิด เรื่องราว และความงาม ดังนี้ 1. โครงสร้าง (Structure) คือ รูปทรงของทุกสิ่งในโลกย่อมต้องมี โครงสร้างในตัวเอง ไม่ว่าจะรูปทรงจะเล็กใหญ่จะเรียบง่ายหรือซับซ้อนเพียงใดโครงสร้างจึงจำเป็นในการสร้างงานประติมากรรม เปรียบ ดังแกนหลักที่สำคัญ ด้วยเหตุนี้ผู้สร้างงานประติมากรรมจึงต้องศึกษาและเข้าใจโครงสร้างของสิ่งต่างๆก่อนการ สร้างงาน 2. เส้น (Line) เส้นที่ปรากฏในผนังถ้ำของมนุษย์ยุคหิน หลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่า เป็นงาน ทัศนศิลป์ชิ้นแรกของมนุษย์ ดังที่เห็นได้จากภาพเขียนศิลปะในวัยเด็กเช่นกัน เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของ ทุกสิ่งในจักรวาลเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุดแสดงความรู้สึกได้ทั้ง ในตัวของมันเองและด้วยการสร้าง รูปทรง เส้นถือว่าเป็นทัศนธาตุที่สำคัญในงานประติมากรรมเนื่องจากเส้นเมื่อนำมาประกอบกันจะเกิดรูปร่าง และรูปทรง ได้แก่ เส้นเรขาคณิต (Basic line) เช่น เส้นตั้งหรือเส้นตั้ง เส้นโค้ง เส้นนอน เส้นเฉียง เส้นซิกแซก หรือเส้น ฟันปลา เป็นต้น และ เส้นอิสระ (Free line) เป็นเส้นที่ไม่คงที่ถาวรคดโค้งไปมา ไม่มี ความแน่นอนตายตัว

ราชบัณฑิตยสถาน (2552 : 664) ประยุกต์ หมายถึง การนำความรู้ในวิทยาการต่าง ๆ มาปรับใช้ให้เป็นประโยชน์.

ดังนั้นเราพอจะสามารถทำความเข้าใจได้ว่าประติมากรรมประยุกต์ คือ ศิลปะที่เป็นลักษณะ 3 มิติ สามารถมองได้รอบด้านมีความกว้าง ความยาว ความลึก ที่เป็นจริงสามารถสัมผัสจับต้องได้อีกทั้งยังมีความงาม มีคุณค่าในทางสุนทรียภาพและที่ขาดไม่ได้เลยก็คือมีประโยชน์ใช้สอยได้



ภาพที่ 2.8 ผลงานประติมากรรมประยุกต์ของธงชัย ปันสุข
ที่มา : (ธงชัย ปันสุข , 2563)

2.6 งานประยุกต์ศิลป์

ประยุกต์ศิลป์ หรือ ศิลปประยุกต์ (Applied Art) คือศิลปะประเภทหนึ่งที่สูงขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยสำคัญ แต่คำนึงถึงความงามหรือสุนทรียภาพด้วย จะเป็นงานชิ้นเดียว หรืองานอุตสาหกรรมก็ได้ คำนี้ใช้เรียกศิลปะต่างๆ ที่ไม่ใช่จิตรศิลป์ เช่น งานออกแบบภาชนะเครื่องใช้ประจำวัน งานออกแบบฉากละคร งานออกแบบเครื่องแต่งกาย งานออกแบบตกแต่ง อุตสาหกรรมศิลป์

พาณิชย์ศิลป์ ตลอดจนงานออกแบบนิเทศศิลป์ ซึ่งอาจแยกออกเป็นงานเขียน ภาพโฆษณา เครื่องปั้นดินเผา และอื่นๆ อีกมาก

นอกจากนี้งานประยุกต์ศิลป์ยังรวมไปถึงงานจลลศิลป์ หรือประณีตศิลป์ (Minor Art) เพราะงานจลลศิลป์ เป็นงานศิลปะที่มีขนาดย่อม มุ่งทำขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยควบคู่ไปกับความงาม โดยจะต้องใช้ฝีมือและความชำนาญในการประดิษฐ์ เช่น งานสลักไม้ งานทำเครื่องเรือน ออกแบบเครื่องแต่งกาย ลายผ้า งานทำเครื่องเพชรพลอย เครื่องแก้ว เครื่องถ้วย เครื่องถม เป็นต้น อนึ่ง ประยุกต์ศิลป์ ยังมีความหมายคล้ายศิลปะเพื่อประโยชน์ (Useful Art) อีกด้วย (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2553)

สรุปว่า วิจิตรศิลป์ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางจิตใจหรืออารมณ์ เช่น ความงาม ความประทับใจ ความพึงพอใจ ตลอดจนความรู้สึกลึกๆ แต่ความรู้สึกลึกๆ ที่แสดงออกนั้นต้องเป็นเรื่องที่ไม่ทำลายศีลธรรม ศิลปะใดก็ตามที่สร้างขึ้นเพื่อจิตใจศิลปะนั้นจัดเป็นงานวิจิตรศิลป์ ส่วนประยุกต์ศิลป์ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อสนองความต้องการทางร่างกายหรือประโยชน์ใช้สอย และอาศัยความงามเป็นส่วนประกอบ ประยุกต์ศิลป์นั้นเป็นการนำเอาผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นให้สามารถนำมาใช้สอยเพื่อการดำรงชีวิต เพื่อให้มีชีวิตที่มีความสะดวกสบาย มีความปลอดภัยสูง มั่นคง แข็งแรง และสวยงาม เพื่อจูงใจผู้บริโภค (Consumers) ให้นิยมชมชอบและต้องการมีไว้ใช้สอย ศิลปะใดที่สร้างขึ้นเพื่อสนองความต้องการทางกาย ศิลปะนั้นเป็นประยุกต์ศิลป์

จากความหมายที่กล่าวมาทำให้งานประยุกต์ศิลป์มีความหมายคล้ายกับงาน “ศิลปะหัตถกรรม” เพียงแต่งานศิลปะหัตถกรรมจะทำขึ้นด้วยฝีมือเป็นหลัก แต่งานประยุกต์ศิลป์จะรวมไปถึงสิ่งที่สร้างขึ้นด้วยเครื่องจักรด้วย งานประยุกต์ศิลป์ จำแนกออกไปได้ทั้งหมด 5 แขนง อันได้แก่

2.6.1 พาณิชยศิลป์ (Commercial Art) เป็นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อสนับสนุนกิจการค้า และการบริการ เพื่อให้ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ได้แก่ การออกแบบเครื่องหมายการค้า การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา การออกแบบฉลากสินค้า การออกแบบจัดแสดงสินค้า ฯลฯ ผู้สร้างสรรค์งานพาณิชยศิลป์ เรียกว่า นักออกแบบ (Designer)

1) การออกแบบเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า ถุงเท้า เครื่องประดับต่างๆ รวมทั้งแฟชั่นการแต่งกายทั้งหลาย ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ผู้ออกแบบจะต้องออกแบบให้ทันสมัย ตามความนิยมของสังคมเสมอ

2) การออกแบบตกแต่งหน้าร้านค้าและเวทีย เป็นการแสดงผลงานด้านการค้ารวมถึงการจัดตู้โชว์ เพื่อให้ดึงดูดความสนใจผู้พบเห็น

3) การออกแบบโฆษณา เป็นการออกแบบเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้พบเห็น มีลักษณะที่สะดุดตาทั้งภาพและตัวอักษร ให้เข้าใจได้ง่ายและจดจำได้รวดเร็ว เช่น การโฆษณาทางโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ ป้ายประกาศ เป็นต้น

4) การออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพิมพ์ จะเป็นงานพิมพ์ด้วยวิธีใดก็ตามที่มีความชัดเจน ประณีต งดงาม ทั้งข้อความและเส้นขอบงาน เช่น งานออกแบบตัวอักษร งานออกแบบจัดหน้าหนังสือและปก การออกแบบบัตรชนิดต่างๆ เป็นต้น

5) การออกแบบสัญลักษณ์สื่อความหมาย เป็นการออกแบบที่สื่อความหมาย เป็นรูปแบบต่างๆ ให้ผู้พบเห็นได้เข้าใจโดยไม่จำเป็นต้องมีคำบรรยายประกอบ เช่น เครื่องหมาย จราจร เครื่องหมายสินค้าผลิตภัณฑ์ต่างๆ และรูปลักษณ์ของสิ่งต่างๆ เป็นต้น

6) การออกแบบบรรจุภัณฑ์ เป็นการออกแบบสิ่งของ หีบห่อ หรือภาชนะบรรจุสินค้า นอกจากนี้ยังเป็นการประชาสัมพันธ์สินค้าตามรูปแบบต่างๆ โดยมีคำบรรยายประกอบตามรูปลักษณะของสินค้านั้นๆ

2.6.2 มัณฑนศิลป์ (Decorative Art) เป็นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อการตกแต่ง สิ่งต่างๆ ให้เกิดความสวยงาม และเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น ได้แก่ การจัดตกแต่งภายในบ้าน อาคาร สถานที่ต่างๆ การตกแต่งภายนอก การจัดสวน การจัดนิทรรศการ การจัดบอร์ดป้ายนิเทศ การจัดแสดงสินค้า การแต่งกาย การแต่งหน้า การตกแต่งร้านค้า เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์งานมัณฑนศิลป์ เรียกว่า มัณฑนากร (Decorator)

1) การออกแบบตกแต่งภายใน หมายถึง การสร้างสภาพแวดล้อมภายในอาคาร บ้านเรือน หรือสถานที่ต่างๆ ซึ่งสัมพันธ์กับการใช้สอยในชีวิตประจำวัน ให้เกิดความสะดวกสบายเหมาะสมต่อการใช้สอยและความงามในรูปแบบ โดยการจัดวางกลุ่มของเครื่องเรือน เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ชั้นวางของ ตู้ เตียง โคมไฟ ม่าน เป็นต้น

2) การตกแต่งภายนอก หมายถึง การจัดตกแต่งบริเวณภายนอกอาคาร สถานที่ เป็นการจัดสภาพแวดล้อมให้สัมพันธ์กับอาคารรวมทั้งการจัดถนน ทางเดินสัญจร กลุ่มของต้นไม้ และการดูแลรักษารูปแบบของการจัดเช่นเดียวกันกับการตกแต่งภายใน

2.6.3 อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art) เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันสนองความต้องการในด้านความสวยงาม เป็นการคิดค้นกรรมวิธีที่จะทำให้ผลผลิตที่มีประโยชน์ใช้สอยเพิ่มจำนวนมากขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่น เสื้อผ้า เฟอร์นิเจอร์ รถยนต์ ของขวัญ เป็นต้น วิศวกรรมการชนิดนี้ขึ้นอยู่กับความก้าวหน้า ทางด้านเทคโนโลยีของเครื่องจักร รวมทั้งสัมพันธ์กับแนวโน้มทางด้านเศรษฐศาสตร์ด้วย

2.6.4 การออกแบบ (Design) การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน การออกแบบมี 3 ประเภทคือ

1) การออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบก่อสร้างสิ่งต่างๆ ทั้งสิ่งก่อสร้างที่คนทั่วไปอยู่อาศัยได้ เช่น สถาปัตยกรรม รวมถึงการกำหนดผังบริเวณต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงามและเป็นประโยชน์แก่การใช้สอยตามต้องการ งานสถาปัตยกรรมเป็นแหล่งรวมของงานศิลปะทางกายภาพเกือบทุกชนิด และมักมีรูปแบบแสดงเอกลักษณ์ของสังคมนั้นๆ ในช่วงเวลานั้นๆ สถาปัตยกรรม ในกลุ่มประยุกต์ศิลป์นี้แตกต่างจากในกลุ่มจิตรศิลป์ เพราะสถาปัตยกรรมประยุกต์ศิลป์จะนำเอาความเจริญทางด้านวิศวกรรม เทคโนโลยี เข้ามามีผลทำให้เกิดความรวดเร็วในการผลิตในลักษณะ mass product ซึ่งเหมือนกันจำนวนมาก เช่น บ้านจัดสรร เป็นต้น

2) การออกแบบผลิตภัณฑ์ หมายถึง การออกแบบอุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและผู้บริโภค เป็นการผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการในจำนวนมาก จึงผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม จะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ความสวยงาม ความปลอดภัย โครงสร้างความสะดวกสบายในการใช้งาน วัสดุ กรรมวิธีการผลิต การซ่อมบำรุงรักษา และราคาด้วย

หลักในการออกแบบผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทอาจแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้งานของผลิตภัณฑ์นั้นๆ จึงควรส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์นั้นเด่นขึ้นมาและน่าสนใจ

- ผลิตภัณฑ์อุปโภค เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในบ้าน เช่น เฟอร์นิเจอร์เครื่องใช้ไฟฟ้า และสิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้าน งานหัตถกรรม เป็นต้น
- ผลิตภัณฑ์บริการ เช่น เครื่องใช้สำนักงานเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ โทรศัพท์ หรือเครื่องใช้ที่มีลักษณะการให้บริการ เป็นต้น
- ผลิตภัณฑ์เครื่องจักรกล เช่น เครื่องมือกล เครื่องยนต์ ลิฟต์ เครื่องจักร เป็นต้น
- ผลิตภัณฑ์ขนส่ง เช่น รถยนต์ รถไฟ เรือ เครื่องบิน เป็นต้น

3) การออกแบบสื่อสารเป็นการออกแบบที่มุ่งสร้างความเข้าใจระหว่างบุคคล ซึ่งอาจสื่อความเข้าใจกัน ด้วยตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ การสื่อความหมายนี้จะปรับปรุงรูปแบบมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว นอกจากนี้การออกแบบสื่อสารยังเป็นการออกแบบที่มุ่งให้สื่อส่งไปนั้นเข้าใจง่าย จดจำง่าย ดึงดูดความสนใจด้วยวิธีการจัดทำเป็นตัวอักษร ภาพสัญลักษณ์ สื่อสิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา แค็ตตาล็อก โบชัวร์ และการแพร่ภาพทางสื่อต่างๆ เป็นต้น

2.6.5 หัตถศิลป์ (Craft) หัตถกรรม หมายถึง สิ่งที่สร้างขึ้นด้วยฝีมือมนุษย์ แสดงออกถึงความชำนาญ ชำนาญของผู้ผลิต ในขั้นแรกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน ต่อมามีการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบ การใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตมาโดยตลอดเป็นเวลานานนับพันปีจนเป็นงานศิลปะที่ตอบสนองประโยชน์ใช้สอยและมีคุณค่าความงามจนแยกไม่ออก จึงเรียกว่า “ศิลปะหัตถกรรม” (วิบูลย์ ลีสุวรรณ, 2533: 5) หัตถศิลป์ หมายถึง งานศิลปะที่นำไปใช้ในงานหัตถกรรม โดยใช้มือทำเป็นส่วนใหญ่ งานที่ทำจึงต่างกันตามความพอใจของผู้ทำให้ออกมาเหมือนกัน โดยไม่ใช้เครื่องจักรทำงาน แต่อาจใช้เครื่องทุ่นแรงช่วยบ้าง เช่น เครื่องปั้นดินเผา ปั้นหม้อ โอง ไท งานแกะสลักไม้ การทำโต๊ะ เก้าอี้ งานถักทอ งานหวาย รวมถึงงานช่าง 10 หมู่ของไทย

ดังนั้น งานประยุกต์ศิลป์ หมายถึง การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ศิลป์ โดยเน้นการใช้หลักการสุนทรียภาพ ความงาม ผลงานออกแบบประยุกต์ศิลป์เหล่านี้เมื่อมองแล้วจะไม่ใช่มีประโยชน์เพียงอย่างเดียว แต่ผลงานเหล่านี้ยังคงความงามทางศิลปะด้วย ยกตัวอย่างเช่น ศิลปินท่านหนึ่งมีผลงานประติมากรรมไม้เป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ต่อมาท่านได้พัฒนาผลงานประติมากรรมของท่านนั้นเป็นโคมไฟ ซึ่งทำให้โคมไฟของท่านไม่ใช่แค่ส่องสว่างตามรูปแบบการใช้สอยของโคมไฟเพียงอย่างเดียว แต่รูปลักษณ์ของโคมไฟตัวนั้น ยังคงความงามทางศิลปะอีกด้วย หากพูดกันง่ายๆ ก็คือ โคมไฟตัวนี้เป็นได้ทั้งงานออกแบบผลิตภัณฑ์และงานศิลปะในตัวซึ่งแตกต่างจากการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยทั่วไปที่มุ่งเน้นประโยชน์ใช้สอย

2.7 กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา

จุดมุ่งหมายของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา คือเข้าใจถึงกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ตลอดจนการปฏิบัติการออกแบบได้อย่างเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์แต่ละท้องถิ่น และยังคงอัตลักษณ์และคุณค่าของถิ่นไว้ได้ ก่อนที่จะเข้าสู่ กระบวนการต่อยอดทางภูมิปัญญาท้องถิ่น นักออกแบบจำเป็นต้องเข้าถึงแหล่งข้อมูลและองค์ความรู้ที่เป็นรากฐานเดิมในแต่ละชุมชนนั้นๆ เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์จะยังคงอัตลักษณ์และคุณค่า นักออกแบบ จึงต้องเข้าใจถึงกระบวนการสร้างองค์ความรู้ดังรายละเอียดต่อไปนี้ (อริญ วาณิชกร, 2559 : 55-61)

2.7.1 การสร้างองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาเพื่องานออกแบบ เนื่องจากความรู้ทางภูมิปัญญา ท้องถิ่นนี้จะมีลักษณะเป็นความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลหรือความรู้ แบบฝังลึก (Tacit Knowledge) ดังนั้น ในการศึกษาข้อมูลทางภูมิปัญญา นักออกแบบควรมีการลงพื้นที่ และมีส่วนร่วมกับชุมชน และคลุกคลี หรือฝังตัวในระดับที่สามารถทำได้ เช่น การสังเกตการณ์วัสดุ ท้องถิ่น การปฏิบัติการของช่าง การศึกษา ความเป็นมาวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องว่าเพราะอะไรช่างถึงได้ทำ รูปแบบชิ้นงานแบบนี้ เพื่อความเข้าใจ เกิด ความซาบซึ้งในคุณค่าของภูมิปัญญาที่ศึกษา ผู้เขียนจึงได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ของ Seci Model ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เป็นกระบวนการทางสังคม แรกเริ่มถือกำเนิดมาเพื่อใช้ในบริษัทที่ทำ อุตสาหกรรมและธุรกิจ แต่ทว่ากรอบแนวคิดนี้สามารถนำมา ใช้กับการสร้างองค์ความรู้ทางภูมิปัญญา ได้ เพราะมีแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับลักษณะความรู้ ทั้ง 2 แบบ คือ ความรู้แบบฝังลึก (Tacit Knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ที่มีอยู่ในตัวผู้รู้ทางภูมิปัญญา ในที่นี้ขอเรียกว่า ช่างหัตถกรรม และความรู้ ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) ลักษณะขององค์ความรู้ 2 ประเภทนี้เกิดขึ้นได้ทั้งระดับบุคคล ชุมชน หรือระหว่างชุมชน ตามวิธีของ Seci Model นี้ การเปลี่ยนกลับขององค์ความรู้สามารถเปลี่ยนจาก ความรู้ฝังลึกไปเป็นความรู้ชัดแจ้ง และกลับไปสู่ ลักษณะของความรู้ฝังลึกอีกครั้ง เป็นพลวัตรที่ไม่รู้จบ เกิดขึ้นโดยผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอน ดังที่ นาโนกะได้อธิบายว่า (อ้างถึงใน ยวนุช ทินนะลักษณ์, 2549: 196-204)

- 1) การพบกัน (Socialization) ระหว่างนักออกแบบและช่างหัตถกรรม รู้สึกได้ว่ามี บางอย่างร่วมกัน
- 2) เผยแพร่ (Externalization) การนำเอาประสบการณ์ความรู้ ความคิด ภายในตัวช่าง ท้องถิ่น และนักออกแบบออกมาแลกเปลี่ยนระหว่างกัน
- 3) บูรณาการ (Combination) การออกแบบภายใต้ข้อจำกัด และช่างท้องถิ่นมีส่วนร่วมใน การ เสนอแนะความคิดเห็น
- 4) ปฏิบัติร่วมกัน (Internalization) การสร้างต้นแบบโดยช่างท้องถิ่น พัฒนาร่วมกับนัก ออกแบบ

เมื่อนักออกแบบศึกษาภูมิปัญญากับกลุ่มบุคคลอื่น หรือกลุ่มบุคคลที่มีขั้น หรือมีความ หลากหลายขึ้น จะเป็นการเริ่มวงรอบองค์ความรู้รอบที่ 2 และ 3 ไปเรื่อย ๆ ทำให้นักออกแบบมี ประสบการณ์ เกิดองค์ความรู้ที่กว้างขวางและเชี่ยวชาญด้านการพัฒนารูปแบบของงานออกแบบทาง ภูมิปัญญามากขึ้น ส่วนช่างท้องถิ่นก็จะได้รับองค์ความรู้ด้านการพัฒนารูปแบบ และมีการสร้างสรรค์ รู แบบที่แตกต่างไปจากเดิม ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่จะกล้าปรับเปลี่ยนรูปแบบภูมิปัญญาให้มีความร่วม สมัย มากขึ้นเช่นกัน ดังนั้น ธรรมชาติของการพบกันระหว่างนักออกแบบกับผู้รู้ทางภูมิปัญญาในแต่ละ ด้าน จะทำให้เกิดองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ก้าวหน้า ก่อให้เกิดงานออกแบบที่ร่วมสมัยและ เป็นสากลมากขึ้น

2.7.2 ในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น อาจมีกระบวนการที่แตกต่างจากการ ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมบ้าง ในช่วงต้นทางการออกแบบที่มุ่งเน้นในรายละเอียดที่ แตกต่าง กัน โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมุ่งหาอัตลักษณ์ โดยการจัดการ ในการ สร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ดีจะช่วยป้องกันและแก้ปัญหาผลกระทบทางลบที่จะเกิดขึ้นกับ ชุมชนได้

อีกทางหนึ่ง และยังเป็นการสร้างผลกระทบทางบวกให้เกิดขึ้นแก่ชุมชนได้ เช่น ภาพลักษณ์ ชุมชน เรื่องราวคุณค่าของการสืบทอดภูมิปัญญาจากอดีต ด้านแรงงาน ฝีมือ การแก้ปัญหาเรื่องวัสดุ ในท้องถิ่น สิ่งแวดล้อม ความสามัคคีในชุมชน ตลอดจนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ที่สังเกตได้ในตัวผลิตภัณฑ์ ดังนั้น การออกแบบจำเป็นต้องตระหนักถึงคุณค่าของชุมชนหรือท้องถิ่นเป็นสำคัญ โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

1) การสร้างแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาท้องถิ่น (Inspiration & Appreciation) ซึ่งเป็นการศึกษาคุณค่าเชิงรูปธรรม (Tangible) ได้แก่ เส้นสาย ลวดลาย รูปลักษณะรูปทรง สี สัน ตลอดจนพื้นผิว และวัสดุ และคุณค่าเชิงนามธรรมของผลิตภัณฑ์ (Intangible) เช่น ความซาบซึ้งในเรื่องราว คุณค่า และความหมาย จิตวิญญาณที่แฝงอยู่ในภูมิปัญญา ปรัชญาแนวคิด การแก้ปัญหา เชิงความคิดและ เชิงช่าง อาจจัดรวบรวมอยู่ในลักษณะของผังภาพแสดงอารมณ์หรือ Mood Board

2) การร่างภาพเพื่อศึกษาสัญลักษณ์รูปทรงจากมุมมองต่าง ๆ (Study & Sketch) ขั้นตอนนี้ ถือเป็น การมุ่งเน้นการศึกษารูปธรรมของผลิตภัณฑ์ (Tangible) จากภูมิปัญญา

3) การตัดทอนรายละเอียด พื้นผิว ลวดลายของรูปทรง ให้เข้าสู่โครงสร้างรูปทรงที่มีความเรียบง่าย (Simplicity Form) โดยพิจารณาใช้โครงสร้างเรขาคณิตเป็นพื้นฐานเบื้องต้นก่อนจะใช้รูปทรงอิสระในรูปแบบอื่นเพื่อสร้างทางเลือก (Solution) ให้รูปทรง ในขั้นตอนนี้ยิ่งลดบทบาทสัญลักษณ์ ของรูปทรงให้มีความเรียบง่ายมากขึ้นเท่าไร (Tangible) จะเป็นการเพิ่มบทบาทและความหมาย แนวความคิด (Intangible) ของผลิตภัณฑ์ใหม่ให้มีความโดดเด่นมากขึ้นเท่านั้น และยังช่วยเพิ่มทางเลือก ในการออกแบบสร้างสรรค์รูปทรงในกระบวนการถัดไปให้มีความหลากหลายและมีความ เป็นสากลขึ้นอีกด้วย ความเรียบง่ายของรูปทรงนี้เองจะช่วยให้ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ อยู่ได้นาน หลุดพ้นจากช่วงเวลาในอดีตสู่ปัจจุบัน และจะสามารถคงอยู่ได้ในอนาคต

4) การถ่ายทอดสัญลักษณ์รูปทรงสู่การจัดการเพื่อคลี่คลายรูปทรงองค์ประกอบต่าง ๆ (Elements Design and Principles) โดยถอดองค์ประกอบต่าง ๆ จากรูปทรง เป็นจุดเส้นระนาบ รูปทรงใหม่ เป็น ลวดลายหรือเป็นพื้นผิว เปรียบเสมือนการเรียบเรียงองค์ประกอบใหม่ ปรับสัดส่วนใหม่ ประกอบสร้าง รูปลักษณะรูปทรงขึ้นใหม่ ให้เกิดความรู้สึกใหม่ บรรยากาศใหม่ เพื่อสร้างความแตกต่าง ความเป็น ปัจเจก หรือความมีอัตลักษณ์ในขั้นตอนนี้จะเพิ่มศักยภาพให้กับงานออกแบบและช่วยขยายกรอบการ ออกแบบ จากงานออกแบบผลิตภัณฑ์สู่งานออกแบบประเภทอื่น ๆ ที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ใน ขั้นตอนนี้ อาจไม่จำเป็นต้องใส่ใจกับการตัดทอนรูปทรงก่อนหน้านี้แล้วขั้นตอนนี้ จะปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์ รูปทรง และก้าวผ่านบรรยากาศเดิม ๆ สู่นวัตกรรมการออกแบบสิ่งอื่น ๆ ได้อีกมากมาย ถือเป็น การ จัดเตรียมองค์ประกอบขั้นสูงเพื่อใช้ในการออกแบบทางกายภาพได้อย่างกว้างขวาง เป็นการขยาย ขอบเขตในการทำงานออกแบบสู่งานออกแบบประเภทอื่น ๆ ต่อไปอย่างไร้ขอบเขต เช่น การออกแบบ กราฟิก การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร การออกแบบลวดลายผ้า ฯลฯ

5) การออกแบบเพื่อประสานพฤติกรรมและประโยชน์ใช้สอยในรูปแบบใหม่ (Functional) จะเป็นขั้นตอนที่เน้นการวิเคราะห์ ในขั้นตอนนี้จำเป็นต้องพิจารณาจากความสะดวกคล่องของรูปทรงกับ การใช้สอยด้วย อาจใช้การพิจารณาในประเด็นของ Osborn's checklist เพื่อกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรม

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ การเปลี่ยนวิธีใช้ การพลิกมุมมอง การเพิ่มคุณสมบัติ การลดคุณสมบัติ การแทนที่ด้วยสิ่งใหม่ การลำดับรูปแบบใหม่ การพลิกกลับ การผสมผสาน ฯลฯ

6) การผลิตต้นแบบ (Prototype) เพื่อตรวจสอบและดูผลพิจารณาของการออกแบบ ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ รูปลักษณ์ความสวยงาม ความสอดคล้องกับพฤติกรรม ความเหมาะสมของวัสดุ การลดต้นทุนการผลิต ฯลฯ

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

งานศึกษาและการวิจัยทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์นวัตกรรมนั้น ได้มีผู้ศึกษาไว้หลากหลายแนวทาง โดยสรุปสาระสำคัญได้ดังต่อไปนี้

2.8.1 ตระกูลพันธ์ พัชรเมธา และคณะ (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาการผลิตกระดาษจากเศษไม้มะม่วงกลิ้งที่มีต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยการนำวัสดุเศษไม้มะม่วงกลิ้งที่เหลือทิ้งจากกระบวนการผลิตในงานหัตถกรรมไม้มะม่วงกลิ้งนำมาทดลองแปรรูปเป็นเยื่อเศษไม้มะม่วงกลิ้งและนำมาผลิตเป็นแผ่นกระดาษไม้มะม่วงให้กับกลุ่มผู้ผลิตงานหัตถกรรมกระดาษสา เป็นแนวทางหนึ่งในการแก้ปัญหาเศษวัสดุเหลือทิ้งและการกำจัดที่เป็นมลภาวะต่อสิ่งแวดล้อมรวมถึงการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมถึงทฤษฎีแนวคิดการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจคือกระบวนการที่ผนวกแนวคิดด้านเศรษฐกิจและด้านสิ่งแวดล้อมเข้าไปในขั้นตอนของการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยพิจารณาตลอดวัฏจักรชีวิตของผลิตภัณฑ์ซึ่งจะช่วยลดต้นทุนในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาผลิตภัณฑ์และลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมไปพร้อมๆกัน ทำให้ส่งผลดีต่อธุรกิจ ชุมชน และสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นแนวทางไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน โดยใช้หลักพื้นฐานของการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจหลักการของ 4Rs นำมาประยุกต์ใช้ ได้แก่ การลด (Reduce) การใช้ซ้ำ (Reuse) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) และการซ่อมบำรุง (Repair) จะมีความสัมพันธ์กับแต่ละช่วงของวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์

2.8.2 ภรดี พันธุภากร (2535) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเซรามิกส์ในจังหวัดชลบุรี โดยจากการศึกษาพบว่า จากการที่ชลบุรีเป็นแหล่งท่องเที่ยวพักผ่อนชายทะเลทำให้มีการทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อเป็นของขวัญของฝากสำหรับนักท่องเที่ยว ได้แก่ ผลิตภัณฑ์อาหารคาว - หวาน อาหารจากทะเล สิ่งประดิษฐ์จากวัสดุทางทะเล เครื่องจักสาน ผ้าทอ และหินแกะสลัก นอกจากนี้ ชลบุรียังเป็นแหล่งที่มีการทำผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ เป็นอุตสาหกรรมขนาดเล็กในครัวเรือนจนถึงอุตสาหกรรมขนาดย่อม มีการใช้ดินในแหล่งพื้นที่ชลบุรีและแหล่งใกล้เคียง สามารถเสนอแนะแนวทางเพื่อให้มีการสร้างงานและพัฒนาในลักษณะของอุตสาหกรรมในครัวเรือน อุตสาหกรรม ขนาดเล็ก หรือเป็นการรวมกลุ่มการผลิตในชุมชนในหมู่บ้าน 3 แนวทางคือ แนวทางที่หนึ่ง ให้การเสนอแนะกับโรงงานเซรามิกส์ที่ทำการผลิตวัสดุก่อสร้างที่มีมาแต่เดิมในจังหวัดชลบุรี ให้มีการเพิ่มส่วนการทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก แนวทางที่สอง ให้ความรู้ฝึกอบรมแก่ชาวบ้านผู้สนใจ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้มีการสร้างงานผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ในครัวเรือน หรือเป็นการรวมกลุ่มการผลิตในหมู่บ้านในชุมชน

แนวทางที่สาม เป็นการทดลองจัดการผลิตในหน่วยงานของรัฐ เพื่อเป็นการนำเสนอผลิตภัณฑ์รูปแบบขั้นตอน เทคนิควิธีการ และการจัดจำหน่าย เพื่อเป็นแนวทางแก่ชาวบ้านผู้ที่สนใจโดยทั่วไป นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเซรามิกส์ ควรเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ที่สามารถสนองประโยชน์ใช้สอย มีความสวยงาม และมีคุณค่า เหมาะสมกับการเป็นของที่ระลึก การนำไปเป็นของขวัญของฝาก หรือการเก็บสะสม ที่สำคัญคือ จะต้องมีความเป็นเอกลักษณ์ของเซรามิกส์ชลบุรี เช่น รูปแบบของผลิตภัณฑ์ เนื้อดิน น้ำเคลือบ เทคนิคการตกแต่ง และการนำวัตถุดิบจากแหล่งพื้นที่ชลบุรีหรือแหล่งใกล้เคียงมาใช้ในการผลิตอย่างเหมาะสม

2.8.3 วาสนา เจริญวิเชียรฉาย (2551) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภทผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบ เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบลวดลายผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบให้ผู้ผลิตได้นำรูปแบบ ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ของตน และเพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่ให้กับชุมชนเพื่อ พัฒนผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบในรูปแบบใหม่ โดยศึกษาความต้องการของผู้ผลิตผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบ และผลิตภัณฑ์ทั่วไป 10 คน และผู้บริโภคผู้สนใจสินค้า (ประชาชนทั่วไป) 100 คน รวม 110 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถาม โดยดำเนินการ 2 ระยะ คือ 1.สอบถามความต้องการด้านรูปแบบของการตกแต่งลวดลายผลิตภัณฑ์เพื่อนำมาเป็นแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบ 2.ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบ ความต้องการด้านรูปแบบของผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบเพื่อนำมาเป็นแนวทางการออกแบบ ผู้ผลิตและผู้สนใจสินค้า ต้องการให้ผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบ เป็นผลิตภัณฑ์ประเภทภาพติดผนัง ควรเป็นภาพดอกไม้รองลงมาเป็นภาพทิวทัศน์ กรอบรูปควรเป็นภาพดอกไม้ รองลงมาเป็นลายสร้างสรรค์ สมุดโน้ต ควรเป็นภาพดอกไม้ รองลงมาเป็นภาพสร้างสรรค์ กล่องใส่ของควรเป็นภาพดอกไม้ รองลงมาเป็นลายสร้างสรรค์ ผลการประเมินความพึงพอใจ ผู้ผลิตและผู้สนใจสินค้า มีความพึงพอใจผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษสา กระดาษสับปะรด และกระดาษตะขบอยู่ในระดับมาก

2.8.4 วสุพล หม่อมศิลา และคณะ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ของที่ระลึกประติมากรรมนูนจากกระดาษ โดยงานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างของที่ระลึก ประติมากรรมนูนจากกระดาษและเพื่อศึกษาความพึงพอใจเกี่ยวกับของที่ระลึก ประติมากรรมนูนจากกระดาษโดยมีสมมติฐานในการวิจัย ของที่ระลึกประจำจังหวัดฉะเชิงเทรา สามารถนำไปใช้งานได้จริงและผู้ทดลองใช้มีความพึงพอใจในระดับดีมาก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย นักเรียน นักศึกษา บุคลากรทางการศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษา และบุคคลทั่วไป โดยทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ของที่ระลึกประติมากรรมนูนจากกระดาษและค่าสถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเฉลี่ยแบบมาตรฐาน (S.D.) ผลการ วิจัยมีดังนี้ 1. การพัฒนาของที่ระลึก ประติมากรรมนูนจากกระดาษมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นรูปแบบที่

สวยงาม มีความเหมาะสมกับการใช้เป็นของที่ระลึกได้เป็นอย่างดี 2. สอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับของที่ระลึก ประติมากรรมนูนจาก กระจาดพบว่าความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.74 ซึ่งเป็นผลที่เหมาะสมแก่การต่อยอดพัฒนาของที่ระลึก ประติมากรรมนูนจากกระจาด เข้าสู่สินค้า OTOP ในท้องถิ่น และเผยแพร่ความรู้ในการจัดทำของที่ระลึกถวายความอาลัยที่เป็นงานหัตถศิลป์สู่สาธารณชน

2.8.5 สุนทร สุวรรณเหม (2555) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความเชื่อ วิถีชาวเขา สู่การสร้างสรรคผลงานประติมากรรมร่วมสมัย เป็นการนำอัตลักษณ์เด่นทางด้านความงามระหว่างความเป็นศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่นของคนพื้นราบ กับความงามใน วิถีชีวิต ประเพณีศิลปวัฒนธรรมชาวเขาแบบดั้งเดิม ที่แฝงคุณค่าปรัชญาแห่ง ความพอเพียงในการดำเนินชีวิตตามวิถีจักรของความเป็นตัวตนแบบบรรพบุรุษ ที่วางรากฐานไว้อย่างทรงคุณค่า ควรแก่การอนุรักษ์ไว้เพื่อให้อนุชนรุ่นหลังซึมซับ ความเป็นอารยธรรมของชนเผ่า โดยการสืบทอดไว้ในสายเลือดและยากที่คนพื้นราบจะเข้าใจได้ สิ่งหลงเหลือแห่งตะกอนทางวัฒนธรรมได้บ่มเพาะต้นกล้าทาง ปัญญาอันบริสุทธิ์ได้แพร่หลายไปตามมุมชีวิตต่างๆ ของสังคม ไม่ว่าจะเป็นที่แห่ง ไหนก็ตามความเป็นวิถีทางรากเหง้าของตนก็ยังมีอยู่ ความงาม ความรัก ชีวิต เกิดขึ้นเพื่อสร้างความผสมกลมกลืนให้กับโลกได้เสมอเหล่านี้ มีนักคิด นักเขียนทั้ง หลายทั้งสายมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ อื่นๆ นำมาเป็นแนวคิดการเริ่มต้นทำงาน ในสายที่เกี่ยวข้องกับตน ผู้เขียนก็เช่นเดียวกัน ได้ใช้ความรู้ทางด้านประติมากรรม หาความเป็นเอกลักษณ์ สัญลักษณ์ ทางความงามเชิงรูปแบบ รูปทรง เทคนิค วัสดุ วิธีการ ในโครงสร้างที่ได้แนวคิดข้างต้น จินตนาการสร้างสรรค์พรรณนารูปลักษณ์ ในฝัน สร้างสรรค์ภาพลักษณ์อย่างมหัศจรรย์ สื่อเรื่องราวที่สะท้อนถึงจิตวิญญาณ ความเป็นอัตลักษณ์พื้นถิ่นของคนพื้นราบกับคนบนดอยได้อย่างกลมกลืนด้วย ภาษาบอกความหมายในทางผลงานประติมากรรม ซึ่งแม้ว่าจะมีความซับซ้อนใน เรื่องของข้อมูลรูปแบบ เทคนิคและวิธีการแล้ว ตัวโครงสร้างของผลงานยังแฝง ซึ่งภูมิปัญญาชาวบ้าน ด้วยเหตุและผลที่ต้องให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้ความฉลาดของ บรรพบุรุษไทยได้อย่างลึกซึ้ง อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยนำสาระสำคัญเรื่อง “ความเชื่อ วิถีชีวิตชาวเขาสู่การสร้างสรรค ผลงานประติมากรรมร่วมสมัย” ไว้ในงานวิจัยนี้ โดยข้อมูลสำคัญประเด็นที่ 1 คือ ความสำคัญและที่มาของปัญหาทำการวิจัย ประเด็นที่ 2 คือ ห้วงคำนึงความคิด สร้างสรรค ประเด็นที่ 3 คือ วิธีดำเนินการสร้างสรรค ประเด็นที่ 4 คือ วิเคราะห์ การสร้างสรรค ประเด็นที่ 5 คือ บทสรุปของการวิจัย และยังมีงานวิจัยที่เป็นผล งานประติมากรรมในเรื่องเดียวกันนำออกไปแสดงเผยแพร่ต่อสาธารณชนตาม พื้นที่ต่างๆ ของเมืองไทยและในต่างประเทศ ซึ่งถือเป็นกระบวนการหนึ่งเพื่อให้ ครอบงำความรู้ของการวิจัยในครั้งนี้ ดังประเด็นหลักสำคัญที่กล่าวมาข้างต้นเป็น เพียงเนื้อหาโดยสังเขป ในส่วนรายละเอียดของเนื้อหาผู้ที่มีความสนใจต้องลองนำไปศึกษาอ่านดู อาจได้แง่มุมความคิดจากเนื้อหา รูปแบบ รูปทรง เทคนิค วัสดุ วิธีการ ต่างๆ ในการสร้างสรรคผลงานประติมากรรมได้บ้างไม่มากก็น้อย