



การออกแบบ ลวดลาย สู่การสร้างสรรค์ เชิงพาณิชย์

ณรงค์นุช นทีพ่ายพิทศ

แก้วปัญญา Kaewpanya

ISBN : 978-974-625-837-1

ISBN : 978-974-625-838-8 (Online)



การออกแบบ
ลวดลาย
สู่การสร้างสรรค์
เชิงพาณิชย์







คำนำ

การออกแบบบลดลยสู่การสร้งสรรค้เชิงพาณิชย์ เป็นการนำความรู้ด้านกระบวนการออกแบบและจิตวางลดลย จากที่มาและแรงบันดาลใจ สู่กระบวนการออกแบบ การทำตัวอย่างต้นแบบ การเสนอแนวคิด้ต่อยอดคิด้สร้งสรรค้เชิงพาณิชย์ สู่ขั้นตอนการทำตัวอย่าง

ภาพและเนื้อหาคือ เป็นการเสนอแนวการคิด้ลิ่งใหม่ ๆ (Divergent Thinking) เพื่อคาคการค้นควมำจะเป็น (exploration) และคิด้ค้ว่า จะทำให้แนวคิด้นั้นเกิดผลเชิงธุรกิจและการตลาดและสร้งรายได้(Exploitation & Convergent Thinking) การออกแบบบลดลยสู่การสร้งสรรค้เชิงพาณิชย์ ต้องผ่านการลิ่งเคราะห้ค้ยอด้เสริมสร้ง (Synthesis) เป็นผลคิด้กันห้ใหม่ กระบวนการใหม่ ที่ลิ่งผลในเชิงบวก ผู้เขียนได้นำตัวอย่างลดลยจากผลการลิ่งเคราะห้ ในกระบวนการเรียนการลนสู่การถ่ายทอด้และสร้งรายได้ให้กับชุมชนที่ลอคค้ลิ่งกับการสร้งอาชีพ สร้งรายได้ให้ผู้ใช้ประกอบการรายย่อย รายใหม่(Start Up)

ท้ายลุด ขอคุณสถำบันถ่ายทอด้เทคโนโลยีสู่ชุมชนที่ลิ่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ การสร้งสรรค้ ให้เกิดผลลิ่งฤทธิ์เป็นหนังสือที่สามารถนำ ไปเป็นคู่มือการสร้งแรงบันดาลใจ สร้งอาชีพและรายได้

สารบัญ

บทนำ

บทที่ 2 การต่อลาย

บทที่ 3 สร้างสรรค์อย่างมีที่มา

บทที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบ

บทที่ 5 สร้างสรรค์สร้างรายได้

บทสรุป การสร้างสรรค์ สร้างรายได้ด้วย
Creative Economy & Research Creative



06

10

16

24

31

35



บทนำ

การออกแบบ ลวดลาย สู่การสร้างสรรค เชิงพาณิชย์

การออกแบบลวดลายสู่การสร้างสรรคเชิงพาณิชย์ เป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้ตามหลักแนวคิด ทฤษฎี สู่การปฏิบัติ ผนวกแนวคิดเชิงสร้างสรรคอย่างเป็นระบบ นำไปต่อยอดการหาช่องทางจำหน่ายให้ได้ ตลาดตามเป้าหมาย เพื่อให้มองภาพได้ปะติดปะต่อ ครอบคลุมกระบวนการ ต้องมาทำความเข้าใจที่มาและความหมายของ การออกแบบลวดลายสู่การสร้างสรรคเชิงพาณิชย์ ก่อน

การออกแบบ หมายถึง ความมุ่งหมายเพื่อเสนอรูปแบบจากแนวความคิด (Conceptual Idea) จากภายในให้ปรากฏขึ้น

อารี สุทธิพันธ์ ได้ให้ความหมาย การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนเพื่อจะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการ เพื่อทำตามแนวคิดให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรคให้มีความแปลกใหม่

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงการออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรครูปแบบโดยวางแผนจัดส่วนประกอบให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และผลิตสิ่งที่ต้องการออกแบบ เพื่อเสนอแนวคิดสร้างสรรคสิ่งใหม่ๆ ที่มีเป้าหมาย ระเบียบแบบแผน ตลอดจนการวางโครงสร้างให้สอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอยและความงามเป็นอย่างดี (Form and Function)

การสร้างสรรคเชิงพาณิชย์ หมายถึง การคิดถึงสิ่งใหม่ๆ (Divergent Thinking) หรือการสำรวจหาความน่าจะเป็น(exploration) และคิดต่อว่า จะทำอย่างไรให้แนวคิดแตกต่างกันนั้นมาบรรจบเป็นแนวคิดเดียวกันได้ (Convergent Thinking) ในเชิงธุรกิจและการตลาด (Exploitation Thinking) เพื่อแสวงหากำไรหรือทำเงินจากกระบวนการความคิด เป็นการสร้างสรรคที่ต้องสังเคราะห์ต่อยอดเสริมสร้าง (Synthesis) เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ กระบวนการใหม่ ที่ส่งเสริมเชิงบวก ที่ประยุกต์ดัดแปลง (Applicative/Create) เลือกใช้สิ่งที่ค้นพบและศึกษาให้เกิดผลดี



ซึ่งต้องอาศัยหลักการออกแบบและจัดวางลวดลาย ในลักษณะต่างๆ ดังนี้

- 1.การออกแบบลวดลายแบบเรียงซ้อนกัน
(Repetition Pattern Design)
- 2.การออกแบบลวดลายแบบลายขอบเชิงและกระจาย
(Bordre Lace & Dott Pattern Design)
- 3.การออกแบบลวดลายแบบผสมผสาน
(Combination Pattern Design)

ด้วยเหตุและความสำคัญในเบื้องต้น การสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ (Creative commercial) เป็นงานที่มุ่งเน้นการสร้างสรรคเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถสร้างความแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ ที่ให้หลักการประโยชน์ใช้สอย นำความงาม (Function Follow Form) ด้วยกระบวนการ 6 ขั้นตอน บทบาทนักออกแบบ จะดำเนินการในส่วน 1-4 ดังแสดงในภาพ ส่วนขั้นตอนที่ 5-6 จะเป็นส่วนของการตลาดที่จะทำการวิเคราะห์ ช่องทางการจำหน่ายและจัดจำหน่าย ต่อไป



ลวดลาย (Pattern) เป็นองค์ประกอบที่เกิดขึ้นจากผลของออกแบบ ซึ่งมีลักษณะรูปแบบที่แตกต่างของพื้นผิวทางสายตา (Visual Texture) เป็นผลการออกแบบในด้านการตกแต่งจากแนวความคิด จินตนาการสร้างสรรค์ (Decorative Creative) โดยมีที่มาจากรูปแบบธรรมชาติทั้งสิ่งที่มีชีวิต รูปวัตถุธาตุต่างๆ และรูปเรขาคณิต ลวดลายมีระบบแบบแผนในการจัดระเบียบรูปแบบลักษณะซ้ำๆกันเป็น ส่วนๆไป ก่อให้เกิดการต่อลายที่มีขนาดใหญ่มองเป็นไปโดยง่าย สะดวกที่จะใช้ในการพิมพ์ลวดลายเพื่อการผลิตระบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสิ่งทอ อุตสาหกรรมกรรมการพิมพ์และ บรรจุภัณฑ์ (Industrial Printing and Packaging)

ลวดลายมีการจัดวางแบบลาย พิจารณาโดยละเอียดแล้วจะพบว่ามีการ ประกอบกันของรูปร่าง และรูปทรงหลากหลายรูปแบบ สามารถนำมาจัดกลุ่มเป็น 3กลุ่ม คือ การออกแบบลวดลายแบบเรียงซ้อนกัน (Repetition Pattern Design) การออกแบบลวดลายแบบลายขอบเชิงและกระจาย (Border Lace & Doff Pattern Design) และการออกแบบลวดลายแบบผสมผสาน(Combination & Alternation Pattern Design) รายละเอียดตามลักษณะ ดังนี้

การจัดวางลวดลายแบบเรียงซ้อนกัน (Repetition Pattern Design) เป็นการนำลายเดี่ยว (SINGLE PATTERN) มาจัดวางตามลักษณะต่างๆ ดังนี้

1.การจัดวางลวดลายแบบเรียงซ้อนกัน (Repetition Pattern Design) มี 4 รูปแบบ ดังนี้คือ

1.1 แบบสร้างสรรค์ลวดลายด้านต่อด้านสัมผัส (Pattern Creative by Side)



1.2 แบบสร้างสรรค์ลวดลายมุมต่อมุมสัมผัส (Pattern Creative by Corner)



1.3 แบบสร้างสรรค์ลวดลายมุมต่อด้านสัมผัส (Pattern Creative by Corner and Side)



2.การจัดวางลวดลายแบบวางทับซ้อน (Repetition Overlay Pattern Design) มี 2 รูปแบบ คือ

2.1 แบบสร้างสรรค์ลวดลายวางทับกันหรือซ้อนกันแบบมองเห็นส่วนทับซ้อนกันแบบโปร่งใส (Pattern Creative by X-ray & Transparent)



2.2 แบบสร้างสรรค์ลวดลายวางทับกันหรือซ้อนกันไม่แสดงโครงสร้างส่วนทับซ้อนหรือทึบแสง (Pattern Creative by Opaque)

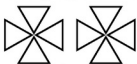


2.3 แบบสร้างสรรค์ลวดลายเกี่ยวพัน (Pattern Creative by Implicate)

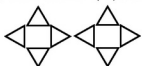


3.การจัดวางลวดลายแบบวางทับซ้อน (Repetition into the center Pattern Design) มี 2 รูปแบบ คือ

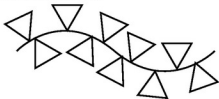
3.1 แบบสร้างสรรค์ลวดลายรวมเข้ากึ่งกลาง (Pattern Creative by Integrated into the center)



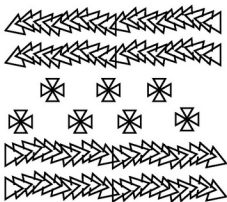
3.2 แบบสร้างสรรค์ลวดลายกระจายออกจากกึ่งกลาง (Pattern Creative by Spread into the center)



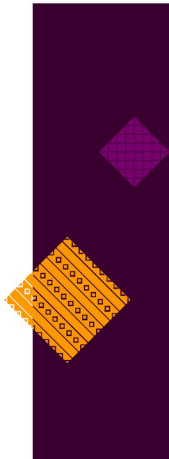
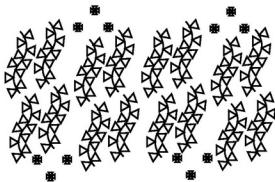
4. การจัดวางลวดลายแบบสายบิดงอ และเครือเถา (Pattern Creative by Flexible and Branch of line)



การจัดวางลายแบบขอบเชิงและกระจาย (Border Lace & Dotted Pattern Design)เป็นการนำลวดลาย repetition มาจัดวางให้มีลักษณะเป็นลายเชิง ลายขอบ ลายมุม และใช้ลวดลายกระจายบนพื้นที่ว่างตรงกลาง



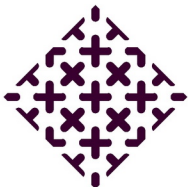
3.การจัดวางลายแบบผสมผสาน (Combination & Alternation Pattern Design)เป็นการนำลวดลาย repetition มาจัดวางให้มีลักษณะแบบผสมผสานหรือแบบอิสระ อาจใช้รูปภาพประกอบลวดลายได้





02

การต่อ
ลวดลาย



การต่อลวดลาย เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการออกแบบลวดลาย ควรมีการกำหนดและวางแผนอย่างมีระบบแบบแผนที่ดี รวมทั้งมีความละเอียดดีด้วยมีกรวางแผนล่วงหน้าไว้ก่อน เมื่อได้ลายมาแล้วจะดำเนินการจัดวางลายและต่อลายเป็นลักษณะรูปแบบอย่างไร นักออกแบบจะต้องมีความเข้าใจการต่อลาย และกำหนดทิศทางวางลาย รวมทั้งส่วนประกอบทั้งหมดในการออกแบบให้มีแนวโน้มและเคลื่อนไหวไปทางทิศใดเป็นการกระตุ้นความรู้สึกของผู้พบเห็นการออกแบบ และเป็นข้อควรคำนึงของผู้ออกแบบว่าต้องการจะทิศทางอย่างไรจึงจะให้รูปแบบที่สร้างสรรค์นั้นเคลื่อนไหว (อารี สุธิพันธ์ , 2516 : 144) การกำหนดระบบการต่อลายในลักษณะต่างๆ จะเป็นการกำหนดให้ลวดลายนั้นเกิดการเคลื่อนไหวในระยะห่าง ใกล้-ไกล กลมกลืนในแนวทิศทางเดียวกันหรือทิศทางตรงข้ามกัน ย่อมแตกต่างกัน ดังนั้นการต่อลายในลักษณะต่างๆ กระทำได้ดังนี้

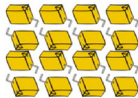
1. ลวดลาย รูปแบบแนวอน ในรูปทรงสี่เหลี่ยม

ลวดลายที่เกิดจากการนำแม่ลายมาเรียงต่อกันตามแนวอน และเรียงซ้ำติดต่อกันตลอดแถวในทิศทางเดียวกันตามแนวอน แถวของลายแต่ละแถวขนานกับลายแถวแรกและติด ต่อเนื่องกันไปจนถึงสุดผืนผ้าโดยเอกลักษณ์ลายแนวอน ออกเป็น

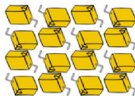
1.1 ลวดลายลักษณะแนวอน ทิศทางเดียวกัน



1.2 ลวดลายลักษณะแนวอน ส่วนทางกัน



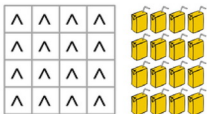
1.3 ลวดลายลักษณะแนวอน ทิศทางผสมเข้าหากันหรือแยกออกจากกัน



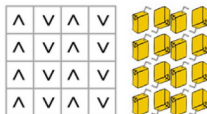
2. ลวดลาย รูปแบบแนวตั้ง

การออกแบบลวดลายที่นำเอาแม่ลายวางเรียงซ้ำให้ต่อเนื่องกันตามแนวตั้งจากลักษณะของลวดลายแนวตั้งฉาก แยกออกเป็น

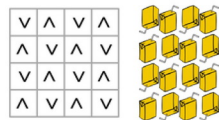
2.1 ลวดลายลักษณะแนวตั้ง ทิศทางเดียวกัน



2.2 ลวดลายลักษณะแนวตั้ง ทิศทางสลับกัน

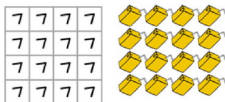


2.3 ลวดลายลักษณะแนวตั้ง ผสมในแถวแนวตั้ง



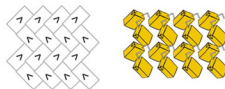
3. ลวดลาย รูปแบบแนวทแยง

ลวดลายที่ประกอบด้วยแม่ลาย จัดวางติดต่อกันโดยซ้ำต่อเนื่องกันไปตลอดแถวในแนวเส้นทแยงหรือมุมเฉียงจากด้านขวามือไปด้านซ้ายมือ หรือจากด้านซ้ายมือไปขวามือในลักษณะมุมเฉียงเฉลี่ย 45 องศา นักออกแบบสามารถลดหรือเพิ่มมุมเฉียงของเส้นทแยงน้อยหรือมากกว่า 45 องศาได้ตามความเหมาะสมในการออกแบบ จะได้ลวดลายที่มีลักษณะเป็นแนวเส้นทแยงมุม



4. ลวดลายรูปแบบแนวซิกแซ็ก

ลวดลายที่ถูกจัดวางในลักษณะทำมุมต่อเนื่องกันในแถวเดียวกัน โดยให้แนวของมุมแต่ละแถวขนานกันแถวต่อแถว จะได้ลวดลายที่แตกต่างกับลวดลายลักษณะทแยงมุม และลักษณะแนวนอนหรือแนวตั้ง



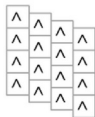
5. ลวดลายรูปแบบดาวหกกรุก

ลักษณะลวดลายดาวหกกรุกเกิดจากการแบ่งพื้นที่ออกเป็นตารางสี่เหลี่ยมเท่าๆ กัน ลักษณะดาวหกกรุกอาจเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือสี่เหลี่ยมผืนผ้าก็ได้ โดยกำหนดขนาดของความกว้างและยาวขึ้น เช่น ตารางแต่ละช่องมีความกว้างยาว 1 นิ้ว x 1 นิ้ว หรือ 1 นิ้ว x 2 นิ้ว เป็นต้น การจัดวางของและแถวจะเรียงตามช่องเว้นช่องสลับกันไป แถวที่หนึ่งสลับกับแถวที่สองแต่ซ้ำกับแถวที่สาม ส่วนแถวที่สองจะซ้ำกับแถวที่สี่ และทำลักษณะแบบนี้ไปเรื่อยๆ ตามความต้องการที่จะให้ลวดลายออกมาในลักษณะใด



6. ลวดลายรูปแบบขั้นบันได

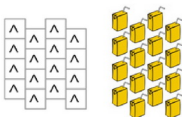
การประดับขั้นบันไดต่อลวดลายในช่องสี่เหลี่ยมแต่ละช่องลักษณะขั้นบันได และให้ลวดลายติดต่อกันตลอดทั้งแถวในแนวตั้งหรือแนวนอน โดยการปรับระดับของแต่ละช่องสี่เหลี่ยมให้ลดลงหรือยกขึ้นในระดับต่างๆ กัน ติดต่อกันไปตามแนวเฉียง โดยยึดโครงสร้างเดิมที่เชื่อมต่อกันไปตลอดทั้งแถว



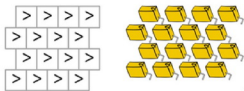
7. ลวดลายรูปแบบเรียงอิฐแนวตั้งและแนวนอน

ลักษณะของลวดลายเรียงอิฐมีรูปแบบคล้ายลักษณะลวดลายขั้นบันได แต่การต่อลายแบบเรียงอิฐ เป็นการลดระดับของรูปทรงของลวดลายลงไปครึ่งหนึ่ง หรือเศษหนึ่งส่วนสี่ของลวดลายแนวตั้ง ส่วนรูปแบบเรียงอิฐแนวนอนควรแบ่งครึ่งลวดลายของรูปทรงแต่ละแถวสลับกันไปมาโดยมีแนวของลวดลายที่หนึ่งตรงกับลวดลายที่สาม และลวดลายแถวที่สองตรงกับแถวที่สี่ จะได้ลวดลายที่สวยงามและแตกต่างจากลวดลายที่เหลี่ยมหากกรุ

7.1 ลวดลายรูปแบบเรียงอิฐแนวตั้ง

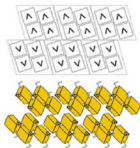


7.2 ลวดลายรูปแบบเรียงอิฐแนวนอน



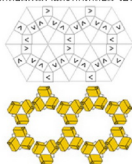
8. ลวดลายรูปแบบสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน

การสร้างลวดลายในโครงสร้างสี่เหลี่ยม ในลักษณะตามแนวเส้นทแยงมุมขนานกันไปทั่วมุมเฉียง 45 องศา โดยเฉลี่ยซึ่งเป็นช่องตารางลักษณะสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนตลอดทั้งแถวและให้ประดิษฐ์ลวดลายบรรจุลงในช่องสี่เหลี่ยมแต่ละช่อง เรียงติดต่อกันเป็นแนวตรงหรือเฉียงตามแนวคิดของนักออกแบบ ตามวิธีการจัดวางและต่อลาย

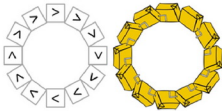


9. ลวดลายรูปแบบสามเหลี่ยม

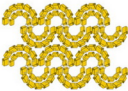
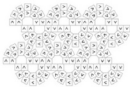
เป็นลวดลายต่อเนื่องจากการใช้โครงสร้างลักษณะของสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนให้ลากเส้นทแยงมุมของสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนจะได้โครงสร้างเป็นสามเหลี่ยมให้เรียงแนวต่อกันเนื่องตามวิธีการจัดวางและต่อลาย จะได้ลวดลายสี่เหลี่ยมผืนผ้าและหกเหลี่ยม เป็นต้น



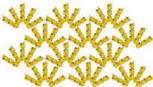
10. ลวดลายรูปแบบวงกลม ครึ่งวงกลม และ รูปพัด ลักษณะของลวดลายวงกลมได้มาจากแม่ลายที่มีรูปร่าง รูปทรงวงกลม นำเรียงติดต่อกันเป็นแถวในแนวนอน หรือ แนวตั้ง หรือ เรียงติดต่อกันในลักษณะวงกลม ตามแนววิธีการจัดวางและต่อลาย รูปแบบของลวดลายครึ่งวงกลมสร้างรูปแบบโดยลากเส้นแบ่งวงกลมออกเป็นสองส่วน จะได้รูปแบบโครงสร้างครึ่งวงกลมตามต้องการ ส่วนการสร้างลักษณะลายรูปพัดอาศัยส่วนโค้งของวงกลมส่วนบนมีด้านล่างปลายแหลม ซึ่งเกิดจากส่วนของวงกลมที่ซ้อนกัน และส่วนของเส้นรอบวงมาติดกัน เหมือนรูปพัดที่คี่คืออก



10.2 ลวดลายรูปแบบครึ่งวงกลม



10.3 ลวดลายรูปแบบพัด



ทั้งสิบตัวอย่างของลักษณะการต่อลายที่กล่าวมาแล้วนั้น เป็นการชี้แนะวิธีการต่อลายในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำลายเหล่านี้พิมพ์ลงบนผืนผ้าลักษณะรูปแบบการต่อลาย ไม่ได้บังคับให้ต้องปฏิบัติตามวิธีที่เสนอแนะไป สามารถดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุง เพิ่มเติม หรือลดบางส่วนออกได้ตามแนวความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบได้อย่างอิสระ วิธีการต่อลายไม่จำเป็นต้องกระทำทุกขั้นตอน ควรเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับแม่ลาย เพื่อเกิดความสวยงามและให้ได้ประโยชน์ใช้สอยตรงตามต้องการของทั้งนักออกแบบและผู้บริโภค

ด้วยเหตุและความสำคัญในเมืองต้น การสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ (Creative commercial) เป็นงานที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์เชิงสัญลักษณ์ที่สามารถสร้างความแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ ที่ใช้หลักการประโยชน์ใช้สอย นำความงาม (Function Follow Form) ด้วยกระบวนการ 6 ขั้นตอน บทบาทนักออกแบบ จะดำเนินการในส่วน 1-4 ดังแสดงในภาพ ส่วนขั้นตอนที่ 5-6 จะเป็นส่วนของการตลาดที่จะทำการวิเคราะห์ ช่องทางการจำหน่าย และจัดจำหน่าย ต่อไป

ที่มา : ภาพประกอบรูปแบบการต่อลาย

<http://openclipart.org/detail/29521/juice-box-with-straw-by-orsonj>

จากแนวคิดและหลักการออกแบบลวดลาย จะขอยกตัวอย่างกรณีศึกษาผลงานงานสอน รายวิชาการออกแบบลวดลาย กรณีศึกษา ด้วัลย์ จักสาน ตำบลป่าบง อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ออกแบบโดย นายธนากร พงษ์ดา และกรณีศึกษา การออกแบบลายทอจากหรือขีด ออกแบบโดย นางสาววาสนา แซ่เอี่ยม นักศึกษาศาสาเทคโนโลยีบรรจุดัณฑ์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่

กรณีศึกษางานสอน ออกแบบโดย นายธนากร พงษ์ดา ผลิตภัณ์ด้วัลย์ไม้ไผ่จักสานและทอหวายบ้านป่าบง เป็นแหล่งท่องเที่ยวและศูนย์เรียนรู้หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณ์ที่ได้รับตราสัญลักษณ์ผลิตภัณ์เมืองเชียงใหม่ (CHIANGMAI BRAND) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเป็นผลิตภัณ์ที่มีคุณภาพได้มาตรฐานสากล สร้างคุณค่าผลิตภัณ์และลายสานที่ตอบโจทย์ธุรกิจ คือมุ่งพัฒนาผลิตภัณ์และรูปแบบให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคให้มากที่สุด สร้างคุณค่าให้เครื่องจักสานกลายเป็นสินค้าส่งออกต่างประเทศที่บ่งบอกภูมิปัญญาไทย โดยกำหนดตำแหน่งผลิตภัณ์งานจักสานใหม่มีความทันสมัย มีความคงทนมีสีสันทันแต่ต่าง จึงมีมูลเหตุให้เกิดการสร้างสรรค์ต่อยอดที่มาก ที่ไปในการออกแบบลวดลายจากลายสานดั้งเดิม เพื่อนำไปต่อยอดเชิงธุรกิจด้านต่างๆ เช่น การออกแบบกราฟิกที่ลวดลายบนกล่องบรรจุ การออกแบบลายกระดาษห่อหรือถุงบรรจุโดยมี คุณลุงด้วัลย์ สมธรรม เป็นส่วหลักหรือครูภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสานและออกแบบชิ้นงาน และนางคุณณี สมธรรม เป็นผู้สืบทอดวางแนวทางธุรกิจงานจักสานสู่มาตรฐานสากล และมีแนวคิดการสร้างสรรค์ลวดลาย เพื่อเป็นช่องทางใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการนำลวดลายดั้งเดิมมา ออกแบบลายเดี่ยว(single pattern)และนำลายเดี่ยว มาออกแบบจัดวางลายใหม่ ตัวอย่างดังนี้

สร้างสรรค์ อย่างมีที่มา





ต้นแบบลายที่ออกแบบ



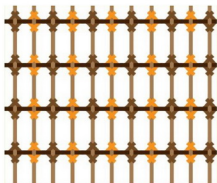
การสานแบบลายหนึ่ง



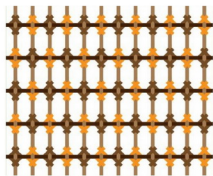
การจัดวางลายลักษณะการใช้สีและน้ำหนักที่แตกต่างกัน
(Positive - Negative)



การจัดวางลายลักษณะวางเรียงแบบแผ่ขยาย
(Progressing)



การจัดวางลายลักษณะวางเรียงแบบอิสระ
หรือคือวางแบบสลับส่น (Alternation)



การจัดวางลายลักษณะวางเรียงแบบซ้ำ
(Repetition)



ต้นแบบลายที่ออกแบบ



การสานแบบลายที่ดู



การจัดวางลายลักษณะการใช้สีและน้ำหนักที่แตกต่างกัน

(Positive - Negative)



การจัดวางลายลักษณะวางเรียงแบบแผ่ขยาย

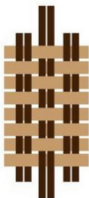
(Progressing)



การจัดวางลายลักษณะวางเรียงแบบอิสระหรือคือวางแบบผสมผสาน (Alternation)



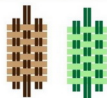
การจัดวางลายลักษณะวางเรียงแบบซ้ำ (Repetition)



ต้นแบบลายที่ออกมา

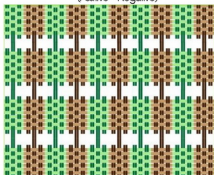


การสานแบบลายขัด



การจัดวางลวดลายขณะการยี่ดี่และน้ำหนักที่แตกต่างกัน

(Positive - Negative)

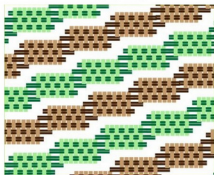


การจัดวางลวดลายขณะวางเรียงแบบอิสระ
หรือเลือกวางแบบผสมผสาน (Alternation)



การจัดวางลวดลายขณะวางเรียงแบบแผ่ขยาย

(Progressing)



การจัดวางลวดลายขณะวางเรียงแบบซ้ำ

(Repetition)



จิดวงคู่ขอกเกี้ยว

ชื่อลาย : จิดวงคู่ขอกเกี้ยว

ประเภทลาย : ลายเรขาคณิต

กลุ่มลาย : ลายเส้นหักงอ

ที่มาของลาย : ได้จากลักษณะตาขอ

ล้อมรอบด้วยเครื่องเถา

ประโยชน์ใช้สอย : ทอขึ้นเพื่อใช้ทำหมอนชนิด

สำหรับแต่งห้องรับแขก (ประยุกต์ใช้)



จิดวงคู่ขอกเกี้ยว

ชื่อลาย : จิดวงดาวเทียม, จิดติกา

ประเภทลาย : ลายเรขาคณิต

กลุ่มลาย : ลายสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน

ที่มาของลาย : ได้จากรูปทรงเลขาคณิต ต่อมา มี

การจินตนาการว่า รูปลักษณะ

ดังกล่าว คงคล้ายกับดาวเทียม

จึงเรียก จิดดาวเทียม

ประโยชน์ใช้สอย : ทอขึ้นเพื่อใช้ทำหมอนชนิด

การจัดวางลวดลาย

1. แบบลวดลายด้านต่อด้านล้มผัส



2. แบบลวดลายด้านต่อด้านล้มผัส



3. แบบลวดลายมุมต่อมุมล้มผัส



4. แบบลวดลายวางทับกันหรือซ้อนกัน แยกออกเป็น 2 ลักษณะ

4.1. แบบลวดลายวางทับกันหรือซ้อนกันแบบมองเห็น โครงสร้างทับซ้อนกัน เอ็กซ์เรย์ (X-ray & Transparent)



4.2. แบบลวดลายวางทับกันหรือซ้อนกันไม่แสดง โครงสร้างส่วนที่ทับซ้อนหรือทึบแสง (Opaque)



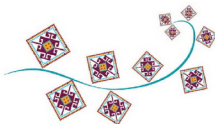
5. แบบลวดลายเกี่ยวพัน



6. แบบลวดลายรวมเข้ากึ่งกลาง หรือกระจายออกจากกึ่งกลาง



7. แบบลายบิตองและเครือเถา



8. ลวดลายแบบแนวนอน

8.1 ลวดลายโมติทางเดียวกัน



8.2 ลวดลายโมติทางเดียวกัน



8.3 ลวดลายแนวนอนที่คทางผสมเข้าหากันหรือแยกออกจากกัน



9. ลวดลายแบบแนวตั้ง

9.1 ลวดลายในทิศทางเดียวกัน



9.2 ลวดลายสวนทิศทางกัน



9.3 ลวดลายแนวตั้งทิศทางผสมเข้าหากันหรือแยกออกจากกัน



10. ลวดลายรูปแบบอิฐวางแนวตั้งและแนวนอน



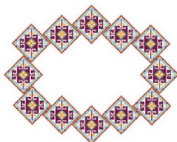
11. ลวดลายรูปแบบสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน

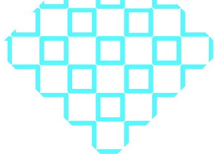


12. ลวดลายรูปแบบสามเหลี่ยม



13. ลวดลายรูปแบบวงกลมและครึ่งวงกลมและรูปตัด





04

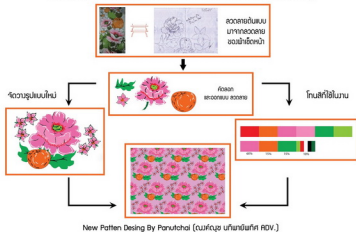


ขั้นตอน
การออกแบบ
ลวดลาย



ในการออกแบบลวดลาย สิ่งที่ต้องทำข้อแรกคือ การหาที่มาและแรงบันดาลใจ เพื่อนำมาเป็นแนวคิด แนวทาง ในการสร้างสรรค์งานออกแบบ อาจทำเป็น ผังกระบวนการคิด (Conceptual Frame) ทำภาพร่าง (Quick Sketch) และทำแบบทดสอบความคิด (Sketch Design) ก่อนทำงานอาร์ตเวิร์กด้วย โปรแกรม Illustor(AI) และจัดพิมพ์ลงบนวัสดุ ที่หลากหลาย เช่น กระดาษ สติกเกอร์ และผืนผ้า ซึ่งในปัจจุบันเป็นการพิมพ์ระบบ ดิจิทัล ที่เป็นเทคโนโลยีทางการพิมพ์ ที่เอื้อประโยชน์ ทางพาณิชย์ที่ตอบสนอง ความต้องการที่เป็นปัจเจก (Individual) ดังแสดงในผังภาพ

ขั้นตอนทราวง Repeat Patten By Panutchai Prbhong



Repeat Pattern By... Supawan Kantakum



ตัวอย่างการจัดวางลวดลาย



ตัวอย่างการจัดวางลวดลาย

กระบวนการคิด (Conceptual Flame) ทำภาพร่าง (Quick Sketch) ทำตัวอย่างลายต้นแบบ (Pattern Design) ทำงานอาร์ตเวิร์ค Illustrator (Ai) และตัด (Dicut)บนวัสดุ พื้นราบ เช่น กระดาษ สติกเกอร์ และไม้ การออกแบบลายฉลุ

งานออกแบบลวดลายฉลุ

ข้อ 1. ที่มาลวดลายและแรงบันดาลใจ

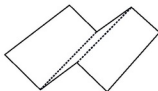
ลวดลายของเราได้แรงบันดาลใจ ลูกยาง และก้อนเมฆ เพราะว่ ลูกยาง ลักษณะคล้ายเป็นลูกไม้และมีใบไม้ 2 ใบ ซึ่งดูแล้วคล้ายมันมีปีกบินได้ซึ่งเรียกว่าลูกไม้บิน เมฆเปรียบเหมือนความเบาบาง เมื่อนำมารวมกัน ลูกไม้บินลอยได้ เบาเหมือนก้อนเมฆ จึงนำมาออกแบบเป็นลวดลายนำฉลุ



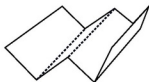
ข้อ 2. ขั้นตอนในการทำ

วิธีการพับกระดาษก่อนขึ้นลาย

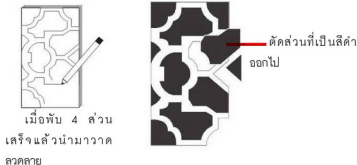
1. นำกระดาษมาพับโดยพับเป็น 3 ส่วน



2. เมื่อพับกระดาษแบ่งเป็น 3 ส่วนเสร็จแล้ว ต่อมาพับแบ่งเป็น 4 ส่วน



3. เมื่อแบ่ง 4 ส่วนเสร็จแล้ว นำสายที่ได้จากแนวคิดนำกว่าวดลงบนกระดาษที่สาขั้วไว้



4. เมื่อจลุลวดลายแล้ว คลิกกระดาษออก ลวดลายที่ได้มาแบ่งเป็น 4 เหลี่ยมด้านเท่า



5. เมื่อเราแบ่งลายได้ 4 เหลี่ยมด้านเท่าแล้วนำลายลงไปกราฟหลายในคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม Illustrator



6. เมื่อกราฟเสร็จ นำไฟล์ Pattern ที่วาดด้วยโปรแกรม Illustrator ไปยังคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับเครื่องตัด จากนั้นเราก็ดึงค่าคำสั่ง เพื่อให้เครื่องตัดตามลวดลายที่เราได้ออกแบบไว้และขนาดที่กำหนดไว้ 50 x 50 cm. และเพิ่มขอบของงานออกไปอีก 5 cm.



7. เมื่อดูสวยเสร็จแล้ว นำลายที่ออกแบบมาลงสี โดยใช้สเปรย์สีในกรณีทึบสี สีตามใจเรา ก็เป็นอันเสร็จสิ้นในการทำลวดลายลึ



ข้อ 4. การนำไปใช้ประโยชน์

- นำลวดลายไปใช้เป็นฉากกั้นด้วยกระจกฉีก
- นำลวดลายไปเป็น partition หรือ ฉากคั้น
- นำไปเป็นลายบนกำแพง หรือ ผนังห้อง
- นำไปเป็นช่องลมหน้าต่างบ้าน



ช่องลมหน้าต่าง



ตกแต่งผนังห้องนอน



ช่องหน้าต่างห้องน้ำ
(เงาสีอ่อน)



กระจากหน้าต่างห้องนอน
(เงาสีอ่อน)

05

สร้างสรรค์ สร้างรายได้

การสร้างสรรค เป็นการสื่อความหมายทางความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ด้วยการออกแบบ จัดวางองค์ประกอบ การใช้สี น้ำหนัก เส้น รูปทรง และพื้นผิว เป็นส่วนประกอบ วิชุด ดั้งเจริญ จึงแบ่งการออกแบบสรรค ออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. ภาพถ่าย (Photography)
2. สัญลักษณ์ (Symbolism)
3. ดันฉบับ (Typography)
4. ภาพประกอบ (Illustration)
5. จัดวางรายละเอียด (Descriptive)

การออกแบบลวดลาย ถือได้ว่าจัดอยู่ใน 5 ประเภท ที่ต้องนำหลักการ ทั้ง 5 มาผสมผสาน เพื่อสร้างผลงานสรรค 1 ชิ้นงานที่สื่อแสดงความหมายในลักษณะ ตัวอักษร และแผนภาพ (Ideogram&Pictogram) ในรูปแบบทัศนสัญลักษณ์ (Visual form) ประกอบด้วย ตัวอักษร (Type Face)เป็นการจัดวางตัวอักษร (Lay-out Design) ขนาด (Type Size) รูปลักษณ์(Character) เพื่อดึงความสนใจด้วยเนื้อหา และภาพ(Picture Attract attention) สร้างความสนใจความชัดเจนเป็นจริงที่แตกต่าง (True & Contrast) แสดงขั้นตอน(Diagram) อธิบายบอกความรู้ (Explain instructions) ความคิดรวบยอด (Explain Concept) อ้างอิงสิ่งที่ปรากฏ (Inform of the appearance)ข้อมูลสถิติ(statistical information) ทัศนภาพ (Visionpicture) และการรับรู้ภาพและพื้น(Figure & Ground) ภาพสามมิติ (Illusion Optical Picture) กระบวนการสื่อความหมาย (Communication Process) ด้วยสัมผัสทั้ง 5 คือ สายตา 75 % หู 13 % จมูก 3 % ร่างกาย 6 % ดังที่ปุ่น คงเจริญเกียรติ กล่าวไว้ ความงามที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติเป็นปัจจัยเบื้องต้น ความงามที่เกิดจากการสรรคของมนุษย์ คือ ความบันดาลใจ (Inspiration) ความประทับใจ อารมณ์สะเทือนใจ เป็นจุดกำเนิดไปสู่จินตนาการ (Imagination) และการแสดงออก (Expression)ที่สรรค (Creative)เป็นจินตนาการและสร้างในภาพขึ้นเอง (Production Imagination & Creative Imagination)





กระเป๋าคลาจก

ออกแบบกระเป๋าแฟชั่นที่ Trendy มีดีไซน์เก๋ทันสมัย
หลากหลายชิ้นตามชนิดที่ใส่ได้พร้อมของ
หลากหลายใช้ทำเป็นของขวัญมอบแก่ญาติ
พี่น้องในวันพิเศษ และกระเป๋าคลาจกชนิดนี้ใช้ของหนัง
สองชั้นกันน้ำ และกระเป๋าคลาจกชนิดนี้สามารถใส่
ของเข้าในกระเป๋าได้เช่นเดียวกับกระเป๋าคลาจก
เมื่อใส่ใส่กับกระเป๋าคลาจกสองชั้นตามชนิดที่ใส่

SIZE กว้าง 270mm, ยาว 190mm, สูง 80mm



กระเป๋าคลาจก



กระเป๋าคลาจก
ใช้ของหนัง 2 ชั้น



กระเป๋าคลาจก
ใช้ของหนัง 2 ชั้น พร้อมของใช้

COLOR/สี

- สีน้ำตาลเข้ม
- สีน้ำตาลทอง
- สีครีม
- สีน้ำตาล



กระเป๋าคลาจก

ออกแบบกระเป๋าแฟชั่นที่ Trendy มีดีไซน์เก๋ทันสมัย
หลากหลายชิ้นตามชนิดที่ใส่ได้พร้อมของ
หลากหลายใช้ทำเป็นของขวัญมอบแก่ญาติ
พี่น้องในวันพิเศษ และกระเป๋าคลาจกชนิดนี้ใช้ของหนัง
สองชั้นกันน้ำ และกระเป๋าคลาจกชนิดนี้สามารถใส่
ของเข้าในกระเป๋าได้เช่นเดียวกับกระเป๋าคลาจก
เมื่อใส่ใส่กับกระเป๋าคลาจกสองชั้นตามชนิดที่ใส่

SIZE กว้าง 270mm, ยาว 190mm, สูง 80mm





กระเป๋าคลาจก
ใช้ของหนัง 2 ชั้น พร้อมของใช้



กระเป๋าคลาจก



กระเป๋าคลาจก
ใช้ของหนัง 2 ชั้น

COLOR/สี

- สีน้ำตาลเข้ม
- สีแดง
- สีชมพู
- สีชมพูอ่อน
- สีขาว

ตัวอย่างการนำคลาจกมาเป็นผลิตภัณฑ์

ปกสมุดโน้ต บันทึกรายค้าจาก แม่แจ่ม



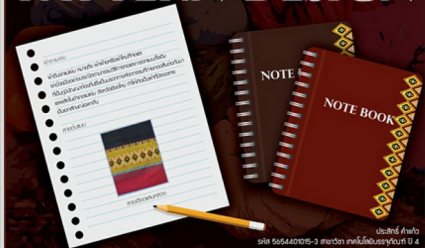
บันทึก ลายทมิฬทอหม่ม โห่ผากหม่ม
มีขนาด 14 ช่อง ไม่เรียงพียง
ซีกซ้ายและขวา ทมิฬเรียงซีกบนเท่กันมี
"พาดหม่ม"อยู่

การไปศึกษาและวิจัยต่อของจริง จาก
การลงมือ ทำของจริงด้วย "พาดหม่ม"
ปรากฏว่าได้ตัวอย่างออกทั้งหมด

ปรากฏใช้โทนสี 33 วันกับหม่มออกทั้งหมด

น.ส.สุธวีชัย ชิมิบ้าน
56544401026-0 ปี4

PATTERN DESIGN



ประสิทธิ์ กำฟ้า

๑๓ 56544401015-3 สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ปี 4

ตัวอย่างจากหน้ากระดาษกลายเป็นผลิตภัณฑ์



SHELF DESIGN

นบอ. ปรัชญา 55544401043-6 : อรุณชัย อัญญาโณน 55544401065-9



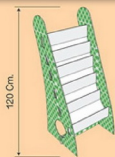
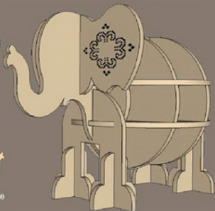
top



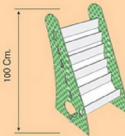
front



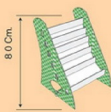
side



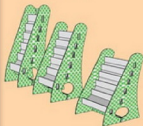
120 Cm.



100 Cm.



80 Cm.



ชั้นวางของอเนกประสงค์

นาย เชนวานนท์ ปิงบุญ
นางสาว ปดมากรณ์ ก้าว ฒ ๐๙๕๗

ตัวอย่างการนำผลผลิตมาเป็นผลิตภัณฑ์

บทสรุป

การสร้างสรรค สร้างรายได้ด้วย

Creative Economy & Research Creative

Creative Economy Research Initiative (CERI) เป็นกลุ่มนักวิชาการรุ่นใหม่ ที่ทำงานศึกษาวิจัยและนำเสนอเกี่ยวกับแนวคิดทางด้านการพัฒนา Creative Economy โดยเฉพาะการศึกษาเพื่อพัฒนาโลกในการผลักดัน Creative Economy ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย ประกอบด้วย ผศ.ดร.การดี เลียวไพโรจน์, ดร.อรรถวิท เตชะวิบูลย์วงศ์, ดร.ภูมิพร ธรรมสถิตเดช และ ดร.วุฒิกร งามศิริจิตร

ครั้งนี้เราได้พูดคุยกับ ดร.การดี ถึงมุมมองให้การพัฒนาเศรษฐกิจของชาติ ด้วย Creative Economy

“ภาครัฐมองเห็นความสำคัญ สภาพพัฒนา ก็ได้ทำวิจัยเรื่องนี้มาประมาณปีหนึ่งแล้ว ผลที่ออกมา แล้วรัฐบาลชุดนี้ก็เห็นความสำคัญอย่างมาก ยอมรับสภาพความจริงว่า ระบบเศรษฐกิจต่อไปข้างหน้า เราเสี่ยงไม่ได้ มันจะเข้าไปสู่ Creative Economy”

การพัฒนา Creative Economy ดร.การดี มองว่าต้องแบ่งหน้าที่ของเป็น 2 ส่วน ที่ต้องทำงานไปพร้อม ๆ ก็คือหนึ่งต้องเผยแพร่ศักยภาพของเราให้ต่างชาติได้รับรู้ ต้องผลักดันให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น อาจมีการทำ roadshow ควบคู่ไปกับเราจะต้องมีการจัดวางระบบโครงสร้างพื้นฐาน และเครือข่ายที่เหมาะสมในการที่จะสนับสนุนภาคเอกชนและภาคอุตสาหกรรมให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการตามกรอบแนวคิดของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ โดยต้องอาศัยการพัฒนากฎหมายพร้อมทั้งระบบที่เอื้ออำนวย ตรงนี้ต้องใช้เวลานานมาก เพราะมีหลายระดับ

การวัดความสำเร็จของ Creative Economy ไม่ควรดูแต่ผลสุดท้ายว่า เราได้เงินเท่าไร โดยมาก มักจะใช้ค่า GDP จากอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์เป็นตัววัด ควรเน้นการกระจายรายได้เข้าหาผู้คนได้มากที่สุด สอง ให้ผู้คนในสังคมได้มีส่วนร่วม สาม ดึงจุดเด่นทางภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อีกอันหนึ่งคือการใช้เทคโนโลยีเข้ามาให้เหมาะสม เราอยู่วัฒนธรรมดั้งเดิมที่คิดว่าเทคโนโลยีกับวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ยแยกจากกัน อันนี้ไม่ได้แล้ว ต้องใช้เทคโนโลยีอย่างคนรุ่นใหม่ โดยเสนอต่อรัฐบาลว่าจะทำเป็นกรณีเพื่อที่พัลลวด มองเป็นพื้นที่ เช่น กรุงเทพ ปาย หัวหิน เราจะต้องเอาวัฒนธรรมที่นั่นขึ้นมาเราจะแยกกัน อันหนึ่งก็เป็น by product by technology อันหนึ่งคือ by area by culture ต้องแบ่งออกเป็นระดับชั้น และมุ่งพัฒนาเป็นจุดอย่างเป็นรูปธรรม เลือกตั้งขึ้นมา เรายิ่งเยอะมาก เพียงแต่เรายังไม่ได้ให้ความสำคัญ เอมานำเสนอให้คนสนใจ

ในภาพรวม ดร.การดี เห็นว่า Creative Economy ไม่ใช่อยู่ที่คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหลายคนอาจจะมอง มันไม่ได้เกี่ยวกับเราเพราะมันไม่ใช่ใครที่เพราะมันไม่ใช่ดีไซเนอร์ แต่ความจริงแล้วไม่ใช่ ทุกคนจะอยู่ใน Creative Economy "อีกอันที่เป็นห่วงมาก ถ้าเราจะวัดความสำเร็จอยู่ที่ Creative Economy อ้อคิดว่าประเทศไทยกำลังหลงทางกับสิ่งที่เป็นภาพลวง สุดท้ายสิ่งที่เราต้องการคือสามเหลี่ยมที่แบนที่สุด คือ ทุกคนมีส่วนร่วมมากที่สุด เพราะฉะนั้น การวัดผลประสบความสำเร็จ อย่างที่เราเสนอไปคือ Creativity index มันน่าจะวัด ที่นั่งเม็ดเงิน สองการมีส่วนร่วม สามการกระจาย ที่ การปรับใช้เทคโนโลยี ซึ่งตรงนี้อาจจะฝากให้หลาย ๆ คนช่วยดูแล เพราะอ้อไม่อยากให้ Creative Economy เป็นโลกเศรษฐกิจยุคใหม่ ที่มีพื้นที่ สำหรับ ดีไซเนอร์ ที่อยู่ในเมืองเท่านั้น แต่เป็นคนในวงกว้างมีส่วนร่วมเข้าด้วยกัน เกรงว่าการที่จะมองอะไรสั้น ๆ ผลสุดท้ายคนที่จะเงินจอยกับ Creative Economy จะเป็นกลุ่มที่เล็กมาก ท้ายที่สุดก็ยังไม่รู้ทิศทาง ควรจะปรับตัวไปทางไหน"

เมื่อหน่วยเล็ก ๆ ที่เป็นรากฐานของสังคมมีความเข้มแข็ง ก็จะสามารถนำพาสังคมให้พัฒนาไปได้อย่างยั่งยืน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในมุมมองของ UNCTAD

นับเป็นโอกาสที่ดีมาก ๆ เมื่อการบรรยาย เรื่อง ทางรอด...ทางเลือก...ที่จัดขึ้นที่ TCDC และได้เชิญกูรูด้านเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์โดยเฉพาะอย่าง Edna dos Santos-Duisenberg หัวหน้าโปรแกรมเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จากองค์กรที่ประจักษ์ว่าด้วยการค้าและการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ หรือองค์การ (UNCTAD) มาร่วมแบ่งปันความรู้และความคิดเห็น ซึ่งองค์การได้จัดทำรายงานการศึกษาขึ้น โดยมีจุดประสงค์เพื่อเผยแพร่ และสร้างความเข้าใจให้กับหน่วยงานรัฐบาลประเทศต่าง ๆ ให้เล็งเห็นความสำคัญและวางแผนทางพัฒนาเศรษฐกิจของชาติต่อไป

รายงานฉบับดังกล่าว มีเนื้อหาที่ครอบคลุมในทุกส่วนแบ่งเป็น 10 บท จำนวนกว่า 300 หน้า ซึ่งได้รับการเปิดเผยเมื่อปี 2551 ที่ผ่านมา และนับเป็นรายงานฉบับแรกขององค์การสหประชาชาติในหัวข้อนี้ ที่ได้รับความร่วมมือ

และครั้งนี้ Edna จะมาแบ่งปันประสบการณ์จากการจัดทำรายงานดังกล่าวให้เราทราบโดยสรุป ส่วนผู้ที่สนใจในรายงานฉบับนี้สามารถดาวน์โหลดได้ฟรีที่ [HYPERLINK "http://unctad.org/creative-economy"](http://unctad.org/creative-economy) <http://unctad.org/creative-economy>

จากการประชุมเมื่อปี 2547 ถือเป็นครั้งแรกที่เรามองเห็นความจำเป็นของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และได้นำแนวคิดนี้บรรจุลงในกำหนดการด้านเศรษฐกิจและการพัฒนาเนื่องจากก่อนหน้านั้น แนวคิดดังกล่าวถูกมองเป็นเรื่องของวัฒนธรรมเสียมากกว่า แต่หลังจากที่พบตัวเลขการเติบโตของเศรษฐกิจที่มากขึ้นทั้ง เราจึงเริ่มศึกษาอย่างจริงจังและเชื่อว่าการพัฒนาประเทศ Economic Model เดิมนั้น ไม่เพียงพออีกต่อไปแล้ว ดังนั้นรายงานฉบับนี้จึงพยายามที่จะเสนอเครื่องมือวิเคราะห์ การแบ่งปันความคิดเห็น จากการศึกษาในหลายประเทศที่แตกต่างกัน เพื่อจะช่วยให้รัฐบาลต่าง ๆ ได้นำไปใช้ในการกำหนดนโยบาย และทำความเข้าใจ

กับประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ดังนี้”

Edna ให้ความเห็นว่า สิ่งสำคัญของแนวทางเศรษฐกิจนี้ที่เราทุกคนต้องรู้คือ ต้นทุนด้านวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นทรัพยากรที่ไม่มีวันหมด และเป็นทรัพยากรที่ทุกประเทศมีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นประเทศใหญ่ เล็ก กำลังพัฒนา หรือพัฒนาแล้วก็ตาม ทุกประเทศ ทุกสังคม ต่างก็มีความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ และต้นทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม “เราเชื่อว่าคุณคิด ความรู้ และข้อมูลต่าง ๆ เป็นตัวขับเคลื่อนของความคิดสร้างสรรค์ และเน้นกว่า การตระหนักถึงการอยู่ในสังคมโลกาภิวัตน์นั้นเป็นสิ่งสำคัญ เพราะโลกาภิวัตน์มีผลต่อรูปแบบการบริโภคในสังคม โดยเฉพาะการบริโภคทางด้านวัฒนธรรม

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีศักยภาพในการสร้างรายได้และการจ้างงาน และในขณะเดียวกันก็เป็นการส่งเสริมการรวมตัวในสังคม ความหลากหลายของวัฒนธรรม และการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์”

หนึ่งในข้อเสนอสู่สำคัญของการศึกษานี้ คือ เป็นอิทธิพลมหาศาสตร์ที่มีต่อการเชื่อมโยงวิถีชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะกับสินค้าสร้างสรรค์ ซึ่งได้แก่ กระบวนการคิด การผลิต การผลิตซ้ำ และการทำธุรกิจ ทั้งระดับในประเทศและต่างประเทศ หากพิจารณาการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เราจะต้องกลับมาคิดว่ารูปแบบเศรษฐกิจในอดีตไม่สามารถจัดการกับความไม่สมดุลต่าง ๆ ในสังคมได้ และในการที่จะทำให้เกิดความเท่าเทียมกัน รวมถึงมาตรฐานการดำรงชีวิตให้กับประชากรส่วนมากนั้น ดิฉันคิดว่า สิ่งสำคัญก็คือการก้าวพ้นจากรูปแบบเดิม ๆ ที่มีพื้นฐานจากเศรษฐศาสตร์เพราะนี่เป็นช่วงเวลาของการทบทวนปัญหาแบบองค์รวมถึงการพัฒนา และการคิดในแง่ของกลยุทธ์ในการพัฒนา ไม่ใช่เป็นการมองในด้านของเศรษฐศาสตร์เพียงด้านเดียว แต่จะต้องมองถึงความสอดคล้องและสัมพันธ์กันระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรมและเทคโนโลยี”

ที่มา : *Creative Industries กับ การสร้างสรรค์*
เศรษฐกิจของชาติ



เอกสารอ้างอิง

Creative Industries กับการสร้างสรรค์เศรษฐกิจของชาติ. (2552) สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. พิมพ์เผยแพร่ หนังสือ idesign ฉบับที่ 79 เดือน กุมภาพันธ์และฉบับที่ 82 เดือนพฤษภาคม 2552.

ณรงค์สุข นทีพ่ายพิทิต. (2560). เอกสารและผลงานประกอบการสอน รายวิชาออกแบบลวดลาย หลักสูตรเทคโนโลยีการพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ สาขาเทคโนโลยีศิลป์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์.

วิรุณ ตั้งเจริญ.การออกแบบ (2539). ISBN — 974 — 277 — 546 — 7. โอเดียนสโตร์. กรุงเทพฯ.

การออกแบบกราฟฟิค. ประชิต ทินบุตร. (2530). ISBN—974—276 — 315 — 1. โอ.เอส.พรีนติ้งเฮ้าส์. กรุงเทพฯ. ภาพประกอบรูปแบบการต่อลาย :

<http://openclipart.org/detail/29521/juice-box-with-straw-by-orsonj>

ณรงค์สุข นทีพ่ายพิทิต. (2561). การถ่ายทอดความรู้เชิงนวัตกรรมแบบมีส่วนร่วม:หัตถกรรมผ้าทอจากบ้านแม่ขี้มูก ตำบลบ้านทับ อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่. วารสารวิชาการรับใช้สังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา. ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2561. ISSN 2586-8268 (Print). ISSN 2651-0723 (Online).



ผู้เขียน

ชื่อ — สกุล ดร. ณงศ์ณูช นทีพ่ายทetik
ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์หลักสูตรเทคโนโลยีการพิมพ์และบรรจุภัณฑ์
สาขาเทคโนโลยีศิลป์

หน่วยงาน คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา (เจ็ดยอด)
มือถือ: 081-764-7759 E-mail: nongnootnathi@gmail.com

ความชำนาญพิเศษ

- การออกแบบสวดคล้ายและงานพิมพ์
- การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม
(E-co Packaging Design & Green Packaging)
- ทัศนศิลป์สวดคล้ายงานฉลุโลหะลงรักปิดทอง
- ออกแบบงานฉลุ งานทอ งานสาน

กองบรรณาธิการ

การออกแบบและจัดวางสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์

ISBN : 978-974-625-837-1 (Print)

ISBN : 978-974-625-838-8 (Online)

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ศีลศิริ สง่าจิตร

ดร.สุรพล ใจวงศ์ษา

ผู้เขียน

ดร.ณรงค์เดช นทีพ่ายพิศ

กองบรรณาธิการ

นายกฤศพงษ์	เพชรบุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธนา	เขาสุมะรุ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกรียงไกร	ธำพรศรี
นายนิสิต	กำแพงแก้ว
นางสาวเสาวลักษณ์	จันทร์พรหม
นายพิษณุ	พรหมพราย
นายจักรรินทร์	ชินสมบัติ
นายเจษฎา	สุภาพรเหมินทร์
นางสาวสุธาสินี	ผู้ยู่สุข
ว่าที่ ร.ต.รัชต์พงษ์	หอยชัยรัตน์
ว่าที่ ร.ต.เกรียงไกร	ศรีประเสริฐ
นางสาวรัตนภรณ์	สารภี
นางสาวอารีรัตน์	พิมพ์นวน
นางสาวฉัตรณัฐ	มโนพฤษ
นางสาวหนึ่งฤทัย	แสงใส
นางสาวทิน	อ่อนนวล
นางสาวราภรณ์	ต้นใส
นายวีรวิทย์	ณ วรณมา

จัดทำโดย

สถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
98 หมู่ 6 ตำบลป่าป้อ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ 50220
โทรศัพท์ : 0 5326 6516 #1032 , โทรสาร : 0 5326 6522

พิมพ์ที่

บริษัท สยามพิมพ์นานาชาติ จำกัด 108 ซอยพงษ์สุวรรณ ตำบลศรีภูมิ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
50200 โทร. 0-5321-6962



การออกแบบ
ลดสาย
สู่การสร้างสรรค
เชิงพาณิชย์



KBS
Knowledge BookStore

สถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน : 98 หมู่ 8 ต.ป่าบึง อ.คอยสะเท็ด จ.เชียงใหม่ 50220
โทรศัพท์ : 0 5326 6516 #1032 , โทรสาร : 0 5326 6522