

ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษางานออกแบบของฟิลิป สตาร์ค

ปริญญานิพนธ์
ของ
ปิยพรรณ ทองอุไร

27 ต.ค. 2549

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่

ตุลาคม 2549

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานออกแบบของฟิลิป สตาร์ค

บทคัดย่อ
ของ
ปิยพรรณ ทองอุไร

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์-ศิลปะสมัยใหม่
ตุลาคม 2549

ปิยพรรณ ทองอุไร. (2549). ศิลปะสร้างสรรค์ : การศึกษาผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค.

ปริญญาณพนธ์ คปม. (ทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ

ประธาน, รองศาสตราจารย์ พงษ์ศักดิ์ เศรษฐศิริ กรรมการ

ปริญญาณพนธ์ เรื่องศิลปะสร้างสรรค์ : การศึกษาผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาวิเคราะห์ ที่มาแนวคิดและรูปแบบในงานออกแบบ ตลอดจนโครงสร้างทางการออกแบบ วัสดุและกรรมวิธีการผลิต จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบของผู้วิจัย โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค 23 ชิ้น

ผลการศึกษาพบว่า ผลงานของฟิลลิป สตาร์ค ในระหว่างปี คศ. 1980 – 2000 ในประเด็นของ พื้นฐานการออกแบบ มีแนวคิดเกี่ยวกับความสอดคล้องทางวิทยาศาสตร์และความงามซึ่งเป็นประโยชน์ต่อ การศึกษาทางศิลปะ ทั้งในการออกแบบผลิตภัณฑ์และประติมากรรม และสร้างแนวคิดใหม่ให้เกิดขึ้นได้

ผลิตภัณฑ์ออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ทั้งสามกลุ่มตัวอย่าง มีที่มาแนวคิดที่คล้ายคลึงกัน ในส่วน ของงานกลุ่มที่หนึ่ง คือผลงานออกแบบที่ไม่มีกลไกนั้นมีความชัดเจนของที่มาแนวคิดจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว ก่อนข้างมาก รูปทรงส่วนใหญ่ มีที่มาจากธรรมชาติ รูปทรงอิสระ ออร์แกนิก ฟอรั่ม โดยเพิ่ม ลดและตัดทอน รูปทรงตามความเหมาะสม เพื่อตอบสนองการใช้งาน ด้านประโยชน์ใช้สอยควบคู่กันไป

งานกลุ่มที่สองผลิตภัณฑ์ที่มีกลไก ในส่วนของที่มาแนวคิดนั้น รูปแบบ รูปทรง จะมีที่มาจากรูปทรง เรขาคณิต ที่ตัดทอนบางส่วน เพื่อเป็นส่วนประกอบโครงสร้างเพื่อการติดตั้งของกลไกภายใน โดยรูปทรง ภายนอก จะเน้นไปในทางเรขาคณิต และงานชุดสุดท้ายที่เป็นผลงานได้รับรางวัลนั้น ลักษณะงานเป็นการ ผสมผสานระหว่างรูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอิสระ ออร์แกนิกฟอรั่ม อย่างกลมกลืน จนทำให้ผลงานนั้นมีความโดดเด่น มีลักษณะความเป็นประติมากรรมและสร้างความประทับใจแก่ผู้พบเห็น และเนื่องจากส่วน หนึ่งเป็นองค์ประกอบที่เหมาะสมจากการเลือกวัสดุ สีและพื้นผิว ทำให้ผลงานเกิดความสวยงามอย่างลง ตัวการสร้างสรรคด้วยการใช้วัสดุที่ทันสมัยและสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ แม้จะเป็นเพียงส่วนเสริมให้ ภาพรวมของผลิตภัณฑ์ดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แต่ก็เป็นส่วนที่นักออกแบบทุกคนจะละเลยเสียไม่ได้ เพราะผลิตภัณฑ์ บางชิ้นมีความสวยงามทางรูปทรงอย่างมาก แต่วัสดุที่ใช้ในการผลิตทำให้ภาพรวมของงานสร้างสรรค์นั้นดู ด้อยค่าลง

การใช้วัสดุที่หลากหลายและโดยความเป็นเอกลักษณ์ของฟิลลิป สตาร์ค นั้น ชอบที่จะสอดแทรก อารมณ์ขันลงไปในงานร่วมด้วย ทำให้ผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวผลงาน การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเน้นไปในทางของการเลือกใช้วัสดุท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อแสดงถึงความ เรียบง่ายและมีที่มาจากวัฒนธรรมความเป็นอยู่เสียเป็นส่วนใหญ่ และการเลือกใช้วัสดุที่หลากหลายเพื่อปรับ ให้เข้ากับงานแต่ละชิ้น แต่ละชุด ทำให้เกิดแนวทางการพัฒนาต่อไป

ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำวัสดุธรรมดา ๆ พื้นบ้านและหาได้ง่ายนี้ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นชิ้นงานที่ มีความร่วมสมัย และเรียบง่ายในการใช้งาน เพื่อสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนทั่วไปในปัจจุบัน ซึ่งวัสดุเหล่านี้ สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีรูปทรงแปลกตาได้ หลากหลายรูปทรง ก่อให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจ

ในส่วนของที่มาของวัสดุแต่ละประเภท ผู้วิจัยได้ทำการคัดสรรและเจาะจงให้เป็นวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น จึงเป็นที่มาของงานออกแบบเพื่ออ้างอิงความเป็นมาจากรัตนธรรมความเป็นอยู่ แม้ในบางหัวข้อ ของงานออกแบบบางจุดนั้นจะเป็นการนำเสนอวัสดุที่มีความแปลกใหม่ และค่อนข้างเป็นแนวทางอุตสาหกรรม แต่ผู้วิจัยก็ได้มีการผสมผสานวัสดุต่างๆเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นข้อสรุปของงานหัตถกรรมที่มีการผสมผสานวัสดุสมัยใหม่เข้าไปในชิ้นงานการออกแบบด้วย

CREATIVE ART : A CASE STUDY OF PHILIPPE STARCK'S DESIGN

An Abstract

By

Piyaphan Thongurai

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements
For the Master of Fine and Applied Art Degree - Modern Art
at Srinakharinwirot University

October 2006

Piyaphan Thongurai. (2006). *Creative Art : A Case Study of Philippe Starck's Design*. Master Thesis, M.F.A. (Visual Art – Modern Art). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Prof. Dr. Wiroon Tungcharoen, Assoc.Prof. Prit Supasetsiri.

The purpose of this case study is to analyze the concept idea, the structures, materials and the process of Philippe Starck's design object. The sampling are twenty three design objects which the designer created during the year 1980 – 2000.

The result reveals that all of design objects can be classified into three groups ; the product without mechanic, the product with the mechanic and the award's product. In term of design concept, most of products in first group is the idea from the things form environment and organic form, he add, cut, adjusted shape and form individually and piece by piece, for a good proportion and function together.

The second group is the product with a mechanic, the concept is come from the geometry shape for being the structure inside that he can place and setting the mechanic set. Actually he always think about aesthetic at the first sight, most of his work is look like the sculpture, the emphasis of design is feeling when we look and touch, his product have high quality in process. Every process was delicated and neat.

Philippe Starck always carefully select the materials, he selected high quality material for his process to be the best quality products. He created the unique products and good impression for everyone. All his project, every step in process he adjusted material with function for useful. His concept and process can be the next step for everybody that interested in design object.

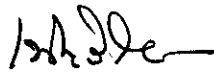
Thailand has many kinds of material from natural, We can provide to create many things for creation, even product design, handicraft and etc. For the new way research, these material can be the special purpose for the new case study.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

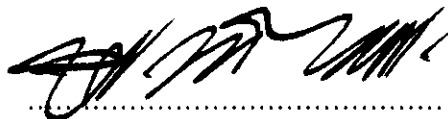
ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานการออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค

ของ
ปิยพรรณ ทองอุไร

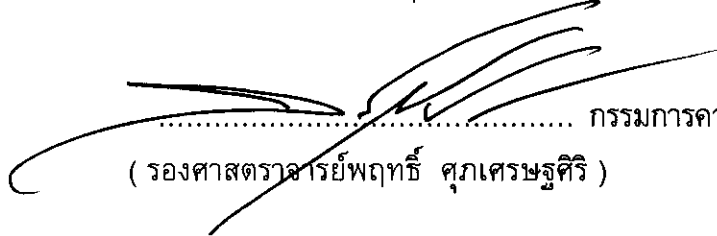
ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)
วันที่ เดือน ตุลาคม 2549



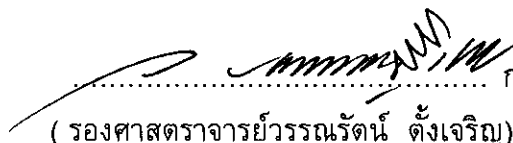
..... ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์
(ศาสตราจารย์ ดร. วิรุณ ตั้งเจริญ)



..... กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความสามารถจากคณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษา รศ.พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ผศ.อำนาจ เย็นสบาย และ รศ. วรณรัตน์ ตั้งเจริญ

ขอขอบพระคุณศาสตราจารย์พิเศษ อารี สุทธิพันธุ์ สำหรับข้อเสนอแนะ ตลอดจนคำชี้แนะแนวทางในการทำงานวิจัยขึ้นนี้ตั้งแต่เริ่มต้น จนเกิดผลสำเร็จลุล่วงตามจุดหมาย

ทั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คุณศิริศศิธร กัญโส ที่ช่วยประสานงาน แนะนำรายละเอียดต่างๆ ในการทำงานวิจัยขึ้นนี้ มาโดยตลอด

ขอบพระคุณ คุณพ่อและแม่ทั้งสอง ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนผู้วิจัยในทุกด้าน น้องสาว เพื่อนๆ และพี่ ๆ ทุกคน ที่คอยช่วยเหลือและแนะนำผู้วิจัย ในการสร้างสรรผลงานวิจัยขึ้นนี้จนสำเร็จลุล่วงลงด้วยดี

ปิยพรรณ ทองอุไร

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค.....	8
ประวัติของฟิลลิป สตาร์ค.....	8
บทความที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค.....	9
บริบทและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับยุคสมัยของฟิลลิป สตาร์ค.....	11
อิทธิพลที่มีต่อการออกแบบสมัยใหม่.....	11
ลัทธิหลังสมัยใหม่.....	18
ทฤษฎีทางกระบวนการออกแบบเพื่อนักออกแบบ.....	21
แผนภูมิของกระบวนการออกแบบ.....	21
ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสามมิติ.....	24
ความหมายและประเภทของประติมากรรม.....	24
รูปทรงสามมิติและโครงสร้าง.....	26
ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีในการออกแบบ.....	28
ทฤษฎีจิตวิทยาการใช้สี.....	29
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	30
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	30
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
Joe Raspoutine. 1986.....	33
Joe Cactus. 1990.....	35
Hot Bertaa. 1990.....	37
Apriti / Sesamo. 1991.....	39

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ).....	
Ti Tang / Su Mi Tang.1992.....	41
Teddy Bear Band.1998.....	43
Os Libraly.1998.....	45
Juicy Salif.2000.....	47
The tooth.2000.....	50
Stackable Plastic Knife.2003.....	52
Walter Wayle.1987.....	54
Miss Yee.1987.....	56
Walla walla.1994.....	58
Alo.1996.....	60
Ola.1996.....	62
Hook.1996.....	64
Oa.1996.....	66
Rock'nRock.1996.....	68
Starck Watches.1999.....	70
Baby Monitors.2000.....	72
Pour la vie.1980.....	74
Ray Hollis.1987.....	76
WW.Stool.1990.....	78
4 การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน.....	82
ผลงานทดลองเพื่อศึกษารูปทรงวัสดุและการผลิต.....	83
ผลงานสร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติแบบมีกลไก.....	93
ผลงานสร้างสรรค์จากไม้และไม้ไผ่.....	105
ผลงานCandle T-Light และ Organic Form.....	110
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	115
บรรณานุกรม.....	119
ภาคผนวก	122
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	135

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ไม่เคยหยุดนิ่ง เริ่มต้นแต่ครั้งบรรพกาลนั้น มนุษย์ยุคแรกเริ่มรู้จักการสร้างเครื่องมือในการล่าสัตว์ รู้จักใช้หนังสัตว์ห่อหุ้มร่างกาย ใช้ไฟไม่ร่อนน้ำดื่ม วิวัฒนาการมาเรื่อยๆ ผ่านยุคสมัยต่างๆ มาจนถึงปัจจุบัน เราพบหลักฐานที่ทำให้เข้าใจได้ตรงกันว่า การกระทำต่างๆ เพื่อการดำรงอยู่นั้น เป็นการออกแบบสร้างสรรค์อย่างหนึ่ง

การที่มนุษย์มีคุณสมบัติในการสร้าง หรือตกแต่งให้ได้ลักษณะ พัฒนาขึ้นเป็นสิ่งใหม่ขึ้นแล้วขึ้นเล่า นั้น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างทางศิลปวัตถุหรือวัตถุเพื่อการดำรงชีวิตก็ตาม ต่างเรียกได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ทั้งสิ้น และในอีกด้านหนึ่งความคิดสร้างสรรค์ถูกเชื่อมโยงกับศาสตร์แขนงต่างๆ มากมาย ไม่เพียงแต่ในวงการศิลปะเท่านั้น ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะเฉพาะบุคคล (Creative Personality) หากกล่าวถึงวงการศิลปะและออกแบบนั้น ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสะท้อนถึงการตัดสินใจของนักออกแบบ เช่น ช่วงเวลาที่นักออกแบบได้แรงบันดาลใจจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยเชื่อมโยงต่อความโน้มเอียงของการมีประสบการณ์ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการจุดประกายความคิดของศิลปินและนักออกแบบเท่านั้น ผลลัพธ์ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์จึงมีมากมาย และส่วนหนึ่งของผลลัพธ์จากความคิดสร้างสรรค์คือผลงานศิลปะหรืองานออกแบบที่เราทุกคนสัมผัสได้ในชีวิตประจำวันนั่นเอง

จุดเริ่มต้นของการออกแบบที่แท้จริงแล้ว อาจเป็นเพียงความคิดที่จะเอาชนะธรรมชาติและส่งผ่านอารยธรรมให้มนุษย์ด้วยกันเลือกไปใช้งานตามความเข้าใจและתרונה เกิดเป็นการพัฒนาและมีการบัญญัติคำว่า “การออกแบบ” ไว้เป็นศัพท์เฉพาะทาง สร้างนิยามตามความหมายแต่ละกลุ่ม จุดเริ่มต้นของการออกแบบในความเป็นมาของมนุษยชาติ เกิดขึ้นเมื่อมนุษย์มีความคิดที่จะดัดแปลงธรรมชาติ เช่น นำเอาดินเหนียวมาดัดแปลงเป็นภาชนะใช้สอย ซึ่งนักโบราณคดีใช้เล่าเป็นตำนาน อธิบายการคิดค้นเครื่องปั้นดินเผามาตราบนานนับพันปี และนับตั้งแต่เกิดความคิดเช่นนั้นขึ้นในประวัติศาสตร์มนุษย์ การออกแบบกับมนุษย์จึงอยู่เคียงคู่กันตลอดมา หลักฐานทางโบราณคดีต่างๆ เป็นสิ่งยืนยันได้อย่างพอเพียงว่า มนุษย์เรานั้น รู้จักใช้การออกแบบและมีความสามารถในการสร้างสรรค์มานานกว่า 6,000 ปีมาแล้ว (พิริยะ ไกรฤกษ์ 2533 : 105)

อารี สุทธิพันธุ์ กล่าวว่า งานออกแบบด้วยการสร้างสรรค์ของมนุษย์แม้จะเป็นไปในวัตถุประสงค์เดียวกัน รูปแบบก็มีได้หยุดนิ่งอยู่กับที่ หากแต่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา สภาพสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และวิวัฒนาการและเทคโนโลยี และในปัจจุบัน รูปแบบของงานออกแบบเปลี่ยนไปอย่างรุนแรง จนมนุษย์ด้วยกันเองตามไม่ทัน

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งในการออกแบบงานศิลปะแต่ละชิ้นคือการสร้างสรรค์ นักปรัชญา กล่าวว่า การสร้างสรรค์เป็นวิถีคิดของมนุษย์หรือวิธีแห่งปัญญา วิธีดังกล่าวนำมาใช้ในกระบวนการคิด แก้ไข และไตร่ตรองแล้วนำมาปรับปรุงเพื่อทำให้เกิดพัฒนาการต่อสิ่งต่างๆ

งานศิลปะที่แสดงความคิดสร้างสรรค์นั้นมีมากมาย ใช้เพียงแต่งานด้านจิตรกรรมเท่านั้น งานประติมากรรมและสถาปัตยกรรมก็เป็นอีกด้านหนึ่งที่น่าสนใจในการศึกษาค้นคว้าถึงที่มาของแนวคิดและวิธีการ สร้างงานต่างๆ เราอาจคุ้นเคยต่อการวิเคราะห์และวิจัยงานด้านจิตรกรรมมามากมายเพราะเป็นแนวทางที่ขึ้นตรงต่อการเข้าใจถึงที่มาที่ไปในวิวัฒนาการของยุคต่างๆ ของศิลปะ และเป็นแนวทางที่ผู้คนส่วน

ใหญ่ให้ความสนใจ เราอาจคิดว่างานออกแบบด้านอื่นๆ เป็นเพียงส่วนประกอบในการดำรงอยู่ของชีวิตและบางครั้งเราอาจมองข้ามและละเลยไป แต่อันที่จริงแล้ว หากลองสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัวเราให้ถี่ เราจะพบว่าสิ่งต่างๆ เหล่านั้น มีที่มาและที่ไปที่น่าสนใจไม่แพ้งานศิลปะด้านจิตรกรรมเลยทีเดียว

แม้ว่ารายละเอียดต่างๆ ที่ควรเรียนรู้และวิเคราะห์ในงานออกแบบด้านอื่นๆ นั้น จะยังไม่ชัดเจนในบางกรณี แต่การเริ่มต้นที่จะศึกษานั้นก็จะเป็นการเปิดแนวทางใหม่ให้แก่ผู้สนใจได้เป็นอย่างดี การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสถาปัตยกรรมนั้น มีทฤษฎีต่างๆ ที่น่าสนใจ ซึ่งใช้ในกระบวนการคิดสร้างสรรค์อยู่มากมาย เช่น ทฤษฎีแนวคิดตามวิธีการ (Synectic) ทฤษฎีเชิงปฏิบัติการที่นำกลไกทางจิตวิทยาที่ซ่อนเร้นทางความคิด (Preconscious thought) มาใช้ในกระบวนการคิด หรือทฤษฎีต้นแบบสู่การออกแบบ (Design Paradigms) ที่บ่งชี้ถึงที่มาของผลงานออกแบบอันหลากหลายจากการศึกษารายละเอียดของต้นแบบ

ทั้งนี้ไม่ว่าจะมีการเลือกใช้ทฤษฎีใดๆ ในการวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบก็ตาม ล้วนต้องประสบกับปัญหาเดียวกัน คือปัญหาที่ก่อให้เกิดความเข้าใจที่ไม่ตรงกันในด้านความเป็นไปได้ทางการสร้าง (หรือการผลิต) และความงาม (ทางสุนทรียศาสตร์) ทำให้เกิดช่องว่าง เป็นปัญหาที่ต้องพิจารณาแก้ไข ทั้งที่โดยความจริงแล้วทั้งสองสิ่งนี้ต้องดำเนินควบคู่สอดคล้องกันไป จึงต้องมีการวิเคราะห์ปัญหาทางวิธีเชิงวิทยาศาสตร์และทางวิธีของวิจิตรศิลป์

การออกแบบ (design) การกำหนดความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ (to conceive) หรือวางแผน (to plan) หรือกระทำ (to execute) ในระดับคุณภาพ เราจำเป็นต้อง “ออกแบบ” เพื่อ “สร้างสรรค์” วัตถุหรืองานให้มีคุณค่าหรือคุณภาพพิจารณาได้ 2 ระดับ คือ ประโยชน์และความงาม การออกแบบที่ดีมีใช้เพียงแก้ปัญหาเรื่องประโยชน์ใช้สอยอย่างง่ายเท่านั้น งานออกแบบต้องเป็นผลผลิตของจินตนาการ ซึ่งเป็นเรื่องความสามารถสร้างภาพในสมอง หรือสร้างมโนทัศน์ในสิ่งต่างๆ ไม่ใช่สิ่งปกติ เช่น สัญลักษณ์ชนเผ่าต่างๆ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2545 : 70)

หากเรานำทฤษฎีต่างๆ เหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการคิดสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ก็ล้วนแล้วแต่เป็นทฤษฎีที่น่าสนใจ เป็นแนวทางในการคลี่คลายและลดช่องว่างของปัญหาในการออกแบบได้เป็นอย่างดี เพียงแค่เราลองพิจารณาถึงจุดเริ่มต้นในกระบวนการคิดสร้างสรรค์ศิลปะสักชิ้น ด้วยวิธีคิดที่มีหลักการ มีที่มาและคลี่คลายสู่ผลงานด้วยความชัดเจนแล้ว งานศิลปะที่เกิดขึ้นจะเป็นงานศิลปะสร้างสรรค์ที่มีคุณค่า มีความสมดุลทั้งความงามและความเป็นไปได้ในการสร้าง

งานสร้างสรรค์ออกแบบ ทั้งที่สร้างด้วยมือและเครื่องจักร เกิดปัญหาสองด้านคือ ปัญหาด้านเทคโนโลยีและปัญหาทางด้านความงาม ทำอย่างไรในการแก้ปัญหาให้งานออกแบบนั้นมีความสอดคล้องกันทั้งกรรมวิธีการผลิตและความงาม หากแต่เดิมการผลิตมีลักษณะเช่นงานหัตถกรรม เป็นเรื่องการสร้างจากวัสดุ ความสัมพันธ์ระหว่างมือและตาของคนเพียงคนเดียว ต่อเมื่องานหัตถกรรมถูกแยกออกมาให้หลายคนทำ หรือแยกออกมาสู่การผลิตโดยเครื่องจักร จึงเกิดช่องว่างของปัญหาด้านความงามและการสร้าง (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2540 :12)

นอกจากนี้ ในปัจจุบันการออกแบบด้านอื่นที่ไม่ใช่จิตรกรรม แสดงความเป็นพาณิชย์มากขึ้นและมากกว่างานจิตรกรรมประติมากรรมบางชิ้น งานออกแบบมิได้ถูกผูกขาดด้วยศิลปินคนเดียว เพราะกระบวนการออกแบบเหล่านั้น เมื่อเข้าสู่ความเป็นอุตสาหกรรมหรือการใช้เทคโนโลยีในการสร้างแล้ว ย่อมไม่ใช่งานที่ผลิตขึ้นเพียงชิ้นเดียวหรืออันเดียว และไม่ใช่งานที่ผลิตด้วยศิลปินคนเดียวตลอดทั้งกระบวนการ ซึ่งสิ่งนี้คือข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นกลายเป็นความขัดแย้งทางความคิด การปฏิวัติระหว่างคำว่า วิจิตรศิลป์และ

ประยุคศิลปะ เป็นเหตุการณ์เด่นในทศวรรษ 1870 ซึ่งมีผู้นำขบวนการศิลปะและงานช่างต่อต้านแนวทางการจัดตั้งสถาบันออกแบบในเยอรมันที่เรารู้จักกันในนาม สถาบันเบาเฮาส์ (Bauhaus) จากคำกล่าวของจอห์น รัสกิน ที่ว่า “การผลิตแบบมวลผลิตเป็นสิ่งเลวร้ายในตัวของมันเอง” (Mass production in itself was bad.) มีส่วนทำให้เกิดเป็นกระแสความคิดที่สวนทางกันระหว่างกลุ่มสองกลุ่มในยุคนั้น หรือหากพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างยุคสมัยใหม่ (Modern) สู่ยุคหลังสมัยใหม่ (Post Modern) นั้นเกิดความเคลื่อนไหวในวงการออกแบบและวงการศิลปะอย่างมากมาย

การออกแบบสมัยใหม่หรือลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) นับแต่ต้นศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมาเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า ได้รับอิทธิพลทั้งทางด้านพื้นฐานความคิดและรูปแบบจากสถาบันเบาเฮาส์ ซึ่งหลักการสำคัญตามแนวคิดและการให้การศึกษาของสถาบันเบาเฮาส์คือ “ประโยชน์นิยม” (Functionalism) อันเป็นทฤษฎีที่เชื่อมั่นว่า วัตถุย่อมมีความน่าสนใจยิ่ง แต่สถาบันเบาเฮาส์เน้นการกำหนด ปัญหาที่แปลกใหม่เพื่อท้าทายจินตนาการและพลังในการแสดงออกของนักศึกษา ภายใต้การค้นคว้าทดลองและประสบการณ์ตรงจากการฝึกปฏิบัติด้วย วัสดุพื้นฐานทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นงานไม้ งานออกแบบจากกระดาษ งานโครงสร้างจิตรกรรม ฯลฯ

สถาบันเบาเฮาส์เน้นทั้งการออกแบบพื้นฐาน การออกแบบสิ่งของ เครื่องใช้ในสังคมสมัยใหม่ และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เหล่านั้น ถ้าจะกล่าวถึงอิทธิพลแนวคิดของสถาบันเบาเฮาส์ สถาบันเบาเฮาส์ได้รับอิทธิพลความคิดจากศิลปะกระบวนแบบหรือศิลปะ เดอ สไตล์ (De Stijl) แต่ปรัชญาของสมาชิกร สถาบันเบาเฮาส์เป็นไปในเชิงวัตถุนิยม (Materialism) มากกว่าอุดมคตินิยม (Idealism) ความงามในทฤษฎีของเบาเฮาส์มิได้กำหนดขึ้นก่อน แต่ความงามเป็นไปตามพื้นฐานหรือคุณสมบัติของวัตถุและสัมพันธ์กับสาระประโยชน์ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2545: 85)

ฟิลลิป สตาร์ค (Philippe Starck) เป็นนักออกแบบชาวฝรั่งเศสที่มีชื่อเสียง มีผลงานอยู่ในช่วงเวลา 1960 (mid – sixties) ซึ่งมีอิทธิพลของเบาเฮาส์ร่วมอยู่ด้วย จนกระทั่งเข้าสู่ปัจจุบัน 2002 (Post Modern) ซึ่งงานออกแบบโพสต์โมเดิร์นให้ความรู้สึกอิสระ สัมพันธ์กับอดีต ต่างไปจากความรู้สึกเป็นแบบเป็นแผนของเบาเฮาส์ ซึ่งงานของฟิลลิป สตาร์ค มีการคลี่คลายสู่ความเรียบง่ายและทันสมัย ปราศจากแบบแผนที่เคร่งครัดจนเกินไป งานของเขาจึงมีความร่วมสมัยอยู่อย่างเหมาะสม ผลงานของเขาปรากฏให้เห็นในหลายๆด้าน ไม่เพียงแต่งานออกแบบผลิตภัณฑ์เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึง

งานออกแบบทางสถาปัตยกรรมและตกแต่งภายในด้วย แนวคิดของ ฟิลลิป สตาร์ค มีอิทธิพลต่อนักออกแบบในอิตาลีหลายคน รวมทั้งเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าด้านออกแบบอุตสาหกรรมของนักออกแบบทั่วโลกจนถึงปัจจุบัน

ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาแนวคิดในการสร้างสรรค์งานของ ฟิลลิป สตาร์ค และทฤษฎีเพื่อการวิเคราะห์สู่แนวทางการออกแบบที่มีความสอดคล้องกันทั้งความงามและประโยชน์ใช้สอย ซึ่งฟิลลิป สตาร์คเป็นนักออกแบบที่มีชื่อเสียงและมีผลงานการออกแบบที่มีแนวคิดเหมาะสมกับยุคสมัย โดยผู้วิจัยจะทำการค้นคว้าและศึกษาถึงที่มาแนวคิดในการสร้างงานออกแบบด้านต่างๆ และวิเคราะห์ความสอดคล้องกับทฤษฎีต่างๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน ในแนวทางของผู้วิจัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ที่มาแนวคิดในงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค

2. เพื่อศึกษารูปแบบ ในงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค
3. เพื่อศึกษาโครงสร้างในงานออกแบบด้านต่างๆ
 - 3.1 พื้นฐานการออกแบบ
 - 3.2 วัสดุและกรรมวิธีการผลิต
4. เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานตามแนวคิดของผู้วิจัย

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบและเข้าใจที่มาแนวคิดในงานออกแบบ ตลอดจนรูปแบบและโครงสร้างในงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ในประเด็นของพื้นฐานการออกแบบ วัสดุและกรรมวิธีการผลิตผลงาน
2. สามารถนำผลที่ได้จากการศึกษามาพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ในแนวทางของผู้วิจัย โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับความสอดคล้องทางวิทยาศาสตร์และความงาม
3. เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาทางศิลปะ ทั้งในการออกแบบผลิตภัณฑ์และประติมากรรม

ขอบเขตของการวิจัย

1. ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์ กระบวนการสร้างสรรค์ รูปแบบและโครงสร้างงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค โดยศึกษาผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ ช่วงเวลาระหว่างปี ค.ศ. 1980 ถึงปี 2000 ซึ่งมีจำนวนผลงานที่รวบรวมได้ทั้งหมด 128 ชิ้น และนำผลงานมาจัดกลุ่มได้ดังต่อไปนี้

ผลิตภัณฑ์ไม่มีกลไก

ผลิตภัณฑ์มีกลไก

ผลิตภัณฑ์ได้รับรางวัล

ดังนั้นประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ คือผลงานการออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ในระหว่างปี 1980 – 2000 จากการจัดกลุ่มประชากรผู้วิจัยเลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างงานที่จะใช้ศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ไม่มีกลไก 10 ชิ้น

1.1 ผลงาน Joe Raspoutine, Polished cast aluminium

W 11 x L 20 cm., 1986

1.2 ผลงาน Joe Cactus, Bakelite in three colour combinations

W 9 x H 20.5 cm., 1990

1.3 ผลงาน Hot Bertaa, Alessi ,Aluminium and Plastic

W 16.5 x H 25 cm., 1990

1.4 ผลงาน Apriti / Sesamo, Kleis, Aluminium

W 5.5 x L 14 cm., 1991

1.5 ผลงาน Ti Tang / Su Mi Tang, Alessi, Porcelain, Aluminium and Resin

W 14 x L22 x H18 cm., 1992

1.6 ผลงาน Teddy Bear Band, Moulin Roty, Cotton covering

H 37cm., 1998

1.7 ผลงาน Os Libraly, Porcelain, Wenge

W 26 x H 32 cm., 1998

1.8 ผลงาน Juicy Salif , Alessi , Aluminium, Thermoplastic and Rubber

Dia 14 / 5.5 x 11.5 x H 29 cm., 2000

1.9 ผลงาน The tooth, XO ,Polypropylene

W 40 x H 44 cm., 2000

1.10 ผลงาน Stackable Plastic Knife, Polystyrene

L 18 cm., 2003

2 ผลิตภัณฑ์มีกลไก 10 ชิ้น

2.1 ผลงาน Walter Wayle, Alessi , Thermoplastic and Resin

Dia 28 / 11 x H 2 cm., 1987

2.2 ผลงาน Miss Yee, Ide , Chrome plate sheet steel and Silk

W 30 x L 90 x H 4.3 cm., 1987

2.3 ผลงาน Walla Walla, Flos , Thermopolymer plastic

W 30 x L 37 x H 10 cm., 1994

2.4 ผลงาน Alo, Translucent Polymer

W 6 x H 14 cm., 1996

2.5 ผลงาน Ola, Thomson , ABS Plastic

W 6 x L 27.5 x H 5.2 cm., 1996

2.6 ผลงาน Hook, Thomson/ Alessi , ABS Plastic

W 6 x L 26 x H 39 cm., 1996

2.7 ผลงาน Oa, Handcrafted Murano glass

W 59 x L 50 x H 50 cm., 1996

2.8 ผลงาน Rock'n Rock, Telefunken , Rocks steine

W 20.8 x H 13.5 cm., 1996

2.9 ผลงาน Starck Watches, Fossil, Rubber and Metal

W 2.8 x H 6.5 cm., 1999

2.10 ผลงาน Baby monitors, Target ,Plastic

W 9 x L 14 x H 4 cm., 2000

3 ผลิตภัณฑ์ได้รับรางวัล 3 ชิ้น

3.1 ผลงาน Pour la vie, OWO, Marble and glass

W 55 x H 72 cm., 1980

3.2 ผลงาน Ray Hollis, XO, Polished aluminium

W 7.5 x L 11.5 x H 10 cm., 1987

3.3 ผลงาน WW Stool, Vitra, Sand-blasted cast aluminium

W 97 x L 56 x H 53 cm., 1990

2. งานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของฟิลลิป สตาร์ค ในประเด็น
 - 2.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ
 - แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์
 - 2.2 โครงสร้างในงานออกแบบ
 - พื้นฐานการออกแบบจากรูปแบบทางสองมิติ
 - วัสดุที่ใช้ในการผลิต
3. ผลที่ได้รับจากการศึกษาวิเคราะห์งานออกแบบสร้างสรรค์ของฟิลลิป สตาร์ค จะนำมาเป็นแนวทางสร้างสรรค์ศิลปะ ตามแนวทางของผู้วิจัยในปัจจุบัน

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาวเคราะห์ผลงานการออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ผู้วิจัยจะศึกษาข้อมูล จากข้อมูลชั้นรอง (Secondary Data) คือ โมเดลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค และภาพที่พิมพ์ในหนังสือศิลปะต่างประเทศ และเว็บไซต์ซึ่งน่าจะเชื่อถือได้ว่า มีลักษณะใกล้เคียงกับของจริงมากที่สุด โดยจะทำการศึกษาวเคราะห์ผลงานที่สร้างขึ้น ในระหว่างปีค.ศ. 1980 – 2000

นิยามศัพท์เฉพาะ

ศิลปะสร้างสรรค์	หมายถึง งานศิลปะที่มีลักษณะสามมิติ ไม่จำกัดวัสดุและขนาด ตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์
งานออกแบบ	หมายถึง งานออกแบบผลิตภัณฑ์ ของ ฟิลลิป สตาร์ค ช่วงเวลาตั้งแต่ ปีค.ศ.1980 - 2000
ฟิลลิป สตาร์ค	หมายถึง นักออกแบบผลิตภัณฑ์ นักออกแบบตกแต่งภายใน และสถาปนิกผู้มีชื่อเสียงในปัจจุบัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาข้อมูลภาพจากหนังสือทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งเป็นข้อมูลชั้นรอง (Secondary Source) และสุ่มตัวอย่างผลงานจากจำนวนทั้งหมด 128 ชิ้น ให้เหลือ 23 ชิ้น โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากความคิดเห็นของผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อความเหมาะสมในการวิจัย
2. ศึกษาข้อมูลประกอบเกณฑ์การวิเคราะห์ ซึ่งค้นคว้าได้จาก
 - 2.1 สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 - 2.2 สำนักหอสมุดกลางสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 - 2.3 ร้านจำหน่ายหนังสือทั่วไป
 - 2.4 เว็บไซต์ต่างๆ
 - 2.5 นิตยสารและสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ
 - 2.6 การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

3.ศึกษาวิเคราะห์ด้านโครงสร้างการออกแบบ จากรายละเอียดชี้แจงจากเว็บไซต์ และใช้โปรแกรมทางกราฟิก ในการช่วยวิเคราะห์โครงสร้าง ในประเด็น

3.1 พื้นฐานการออกแบบ

3.2 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

4.นำผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามแนวทางของผู้วิจัย

5.สรุปเรียบเรียงผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าวิจัย ผลงานของ ฟิลลิป สตาร์ค ช่วงปี ค.ศ. 1980 – 2000 และพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ สามมิติ

6.สรุปวิเคราะห์ผลงานออกแบบของ ฟิลลิป สตาร์ค ในประเด็น

- กระบวนการสร้างสรรค์
- รูปแบบและรูปทรง
- โครงสร้างในการออกแบบ

7. นำผลที่ได้จากการศึกษามาพัฒนาสร้างผลงานสร้างสรรค์ ตามแนวทางของผู้วิจัย

8. สรุปเรียบเรียงผลที่ได้จากการวิเคราะห์งานของ ฟิลลิป สตาร์ค ช่วงปี 1980 – 2000 ให้ผู้ทรงคุณวุฒิสอบทาน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลทางด้านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานเรียงตามลำดับไว้ดังนี้

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค
2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์งานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค
3. ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสามมิติ
4. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีในการออกแบบ

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค

1.1 ประวัติของฟิลลิป สตาร์ค

“ทุกวันนี้ปัญหาไม่ได้หยุดอยู่ที่ว่าผลิตมากแล้วจะขายได้มาก...คำถามเดิมๆที่ว่าสินค้าจะคงอยู่ได้หรือไม่นั้น นักออกแบบเป็นคนเดียวที่มีหน้าที่ตอบคำถามนี้ได้ดีที่สุด และนั่นก็จะเป็นคำตอบให้กับตัวนักออกแบบเองด้วยว่าเขาจะอยู่ได้หรือไม่ สิ่งหนึ่งที่นักออกแบบควรจะทำให้ได้ คือการปฏิเสธที่จะไม่ทำในบางอย่างเสียบ้าง ซึ่งนั่นก็ไม่ใช่เรื่องง่ายเลย แต่ในเมื่อบางครั้งของสิ่งนั้นคืออยู่แล้ว การที่จะต้องทำซ้ำๆก็ดูจะเป็นการกระทำที่ค่อนข้างจะลวงโลกอยู่ซักหน่อย...เราควรจะหันมาเติมความสวยงามให้มาอยู่แทนที่ เพื่อเพิ่มความมีชีวิตชีวาตามหลักของมนุษย์นิยมเข้าไป สิ่งของสักชิ้นต้องมีดีด้วยคุณภาพเป็นพื้นฐาน โดยจะวัดได้จากความพึงพอใจของคนเป็นสำคัญ...ซึ่งสินค้าที่ดีคือสินค้าที่ไม่มีวันตายนั่นเอง”

ฟิลลิป สตาร์ค เกิดที่กรุงปารีส ดินแดนแห่งแฟชั่นและงานศิลปะของฝรั่งเศส เมื่อวันที่ 18 มกราคม 1949 นักออกแบบคนนี้เป็นลูกไม้ที่หล่นไม่ไกลต้น เนื่องจากมีบิดาเป็นถึงนักออกแบบเครื่องบิน ทำให้ฟิลลิป สตาร์คเริ่มฉายแววของการเป็นนักออกแบบมาตั้งแต่เล็กๆ เขาเลือกเข้าเรียนที่ Ecole Nissim de Camondo และเปิดกิจการเล็กๆเกี่ยวกับงานออกแบบเป็นของตัวเองเมื่ออายุได้ 19 ปีเท่านั้น

พอถึงช่วงยุค 70 ฟิลลิป สตาร์ค เริ่มก้าวเข้าสู่แวดวงการออกแบบอาชีพด้วยการรับงาน มัณฑนากร ตกแต่งภายในให้กับ La Main Bleue และ Les Bains Douches ในที่คลับในกรุงปารีส เมื่องานนี้สำเร็จ “Starck Product” เป็นบริษัทรับออกแบบของตัวเองเขาก็เกิดขึ้นในปี 1979

สิ่งที่เป็นการการันตีว่าเขาประสบความสำเร็จ คือการได้รับความไว้วางใจจากประธานาธิบดีฝรั่งเศส มิเตอร์รอนด์ (ประธานาธิบดีในขณะนั้น) ให้เข้าไปตกแต่งอพาร์ทเมนต์ส่วนตัวของท่านใหม่ จากนั้นเขาก็มีผลงานการตกแต่งภายในออกมาอย่างต่อเนื่องและเป็นที่รู้จักไปทั่วตั้งแต่ Caf Costes ในปารีส Manin ในกรุงโตเกียว จนถึง Teatriz ในเมืองแมดริด รวมทั้งโรงแรม Royalton และParamount ในนิวยอร์ก หรือแม้กระทั่งพิพิธภัณฑ์ Groningen Museum ในประเทศเนเธอร์แลนด์ ทั้งหมดนี้ฟิลลิปสตาร์คเป็นหัวเรือใหญ่ในการตกแต่ง อีกทั้งเขายังมีผลงานในแถบเอเชียมากมาย เช่น อาคาร La Famme ของโรงเรียนยี่ห้อใหญ่อย่างอาซีอี อาคารสำนักงาน Nani Nani ในกรุงโตเกียว นอกจากนี้ยังมีงานตกแต่งที่อยู่อาศัยทั้งบ้านเดี่ยวและอพาร์ทเมนต์ในเมืองใหญ่ๆที่มีชื่อเสียงด้านงานออกแบบมากมาย ทั้งในปารีส แอนท์เวิร์ป ลอสแอนเจลิส และแมดริด

ฟิลลิป สตาร์คเริ่มมาทำงานออกแบบอย่างเต็มตัว โดยเริ่มต้นด้วยการออกแบบสินค้าให้กับบริษัทที่มี

ชื่อเสียงอย่าง Laguiole ของฝรั่งเศสและในยุค 80 นั้นเองที่เป็นยุคแห่งการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ของเขา ผลงานมากมายของเขา เป็นงานคอลเล็กชันและงานชิ้นเดียวนั้นมีให้เห็นอยู่ทั่วไปในฝรั่งเศส อิตาลี สเปน ญี่ปุ่นและสวีเดนแลนด์

ในด้านการออกแบบอุตสาหกรรม เขาก็มีผลงานเช่นกันอย่างเช่น เรือของเบนเนตต์ ราวคาน้ำแร่ของ กลาเซียร์ เครื่องครัวของอเลสซี แปรงสีฟันของฟลูออคาร์โร กระเป๋าเดินทางของหลุยส์ วิตตอง เฟอร์นิเจอร์สำนักงานของวิตรา รวมไปถึงรถยนต์ คอมพิวเตอร์ ลูกบิดประตู นาฬิกาข้อมือ

ผลงานของเขาล้วนล้วนโดดเด่นในเรื่องดีไซน์ถึงขั้นได้รับรางวัลจากหลายสถาบันและได้นำผลงานไปตั้งแสดงในพิพิธภัณฑ์ชื่อดังต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑ์บริติชในนิวยอร์ก พิพิธภัณฑ์ของตกแต่งใน ปารีส พิพิธภัณฑ์งานออกแบบในลอนดอน นอกจากนี้ งานแสดงผลงานส่วนตัวของเขาทั้งงานเดี่ยวและที่เป็นงานคอลเล็กชันก็ยังคงวางแสดงอยู่ในแกลลอรีตามเมืองใหญ่ๆอย่างสม่ำเสมอ

1.2 บทความที่เกี่ยวกับงานออกแบบของฟิลิป สตาร์ค

ฟิลลิป สตาร์ค คิดอะไร ?

เราได้โต้เถียงกันจากการได้ลองใช้ ที่คั่นน้ำผลไม้ของฟิลลิป สตาร์ค เป็นกรณีศึกษาถึงความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลของนักออกแบบ รูปทรงเป็นเงื่อนไขหนึ่งที่มีความจำเป็นในการผลักดันให้งานออกแบบประสบความสำเร็จ ไม่เช่นนั้นแล้วอย่างไรก็ตามย่อมต้องให้ความสำคัญกับรูปทรงอย่างเพียงพอ

เราวิเคราะห์ ได้เถียงและได้ข้อคิดหนึ่งจาก แอเดรียน ฟอร์ตี ว่า ไม่มีงานออกแบบใด สำเร็จได้หากมองข้ามความสำคัญของรูปทรง เพราะสิ่งนี้คือสิ่งที่แรกที่แสดงให้เห็นว่างานออกแบบนั้นมีความมุ่งหมายใด เราลงความเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของงานออกแบบและเป็น การรับรองคุณภาพของงานได้ในส่วนหนึ่งจากหนังสือ Objects of Desire (1986)

Andrian Forty แอเดรียน ฟอร์ตี ยังได้สรุปความเห็นอีกมุมมองหนึ่งว่า งานออกแบบเป็นหนึ่งในสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาพของสังคมในสมัยนั้น กระบวนการผลิตแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าทันสมัย ที่ช่วยขับเคลื่อนความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบให้โดดเด่นยิ่งขึ้น วัสดุในการผลิตเป็นข้อจำกัดหรือปัจจัยที่ไม่อาจควบคุมได้ต่อนักออกแบบบางคน

ตามข้อสรุปของแอเดรียน มองได้ว่างานของนักออกแบบเกิดขึ้นได้สองทางดังนี้ ทางแรก เกิดจากการทดลอง ตามทฤษฎีที่ว่าด้วยประสบการณ์ เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่คิดและสิ่งที่ทำ ทางที่สอง เกิดจากแนวโน้มของงานออกแบบ เมื่อพูดถึงงานออกแบบหรือมีการบรรยายขึ้นตอนต่างๆ แนวคิดของพวกเขาต่องานล้วนส่งผลถึงวิถีคิดกระบวนการออกแบบตลอดจนวิธีการทำงานทั้งหมด ซึ่งจุดนี้เองที่แอเดรียนคิดว่า สิ่งสำคัญไม่เพียงแต่การใช้ทฤษฎีต่างๆในการออกแบบ แต่ต้องรวมถึงการทดลองทำ การศึกษารวบรวม วิเคราะห์ตลอดทั้งกระบวนการ

งานออกแบบจะแสดงออกถึงภาพรวมของความคิดของนักออกแบบ ผลลัพธ์ที่ออกมาจากการสร้างสรรค์นั้น ส่วนหนึ่งเป็นอิทธิพลจากพฤติกรรมระหว่างการศึกษาในโรงเรียน ซึ่งปล่อยให้ให้นักออกแบบได้ใช้ความคิดอย่างเสรี โดยไม่มีขอบเขตจำกัดความคิด หรือความเป็นไปได้จริง นักออกแบบสามารถอธิบายงานของพวกเขาอย่างที่เราสามารถมองข้ามในความเป็นไปได้ทุกอย่างได้อย่างสนิทใจ ไม่มีงานออกแบบ

สร้างสรรค์ได้ที่จะเห็นจริง เว้นเสียแต่การทำให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนจากความคิดของนักออกแบบผู้นั้น แม้ว่าจะมีบางส่วนอยู่เหนือการควบคุมของนักออกแบบก็ตาม

ข้อคิดเห็นนี้ ควรทำพร้อมกับการแก้ปัญหาที่ว่า เราจะสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเป็นแนวทางในการทำให้เกิดความสำเร็จต่องานออกแบบ ได้จริงหรือไม่ อย่างไร

จากคำถามนี้ สิ่งแรกที่เราสรุปได้คือ ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งที่อยู่ในจิตสำนึกของนักออกแบบทุกคนแล้ว ขยายความได้ว่า นักออกแบบเกิดความคิดใหม่ขึ้นจากเหตุผลง่าย ๆ ธรรมดา และอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เกิดความสำเร็จในงานนั้น คือ การตั้งใจในการสร้างแนวคิดใหม่จากวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม

บทสรุปของข้อวิเคราะห์เหล่านี้ เกิดขึ้นจากกรณีศึกษา 4 กลุ่มแนวคิด

1.งานออกแบบดั้งเดิมหรือต้นฉบับนั้นก่อให้เกิดอุปสรรคได้อย่างชัดเจน

2.งานออกแบบที่เรียบง่าย เกิดขึ้นได้จากนักออกแบบเพียงคนเดียว และไม่มีหลักการมากมาย ไม่มีผลกระทบต่อแวดล้อมหรือสังคมมากเท่าใด

3.เราสามารถวัดค่าความสำเร็จของงานออกแบบบางชิ้นได้จากจำนวนยอดขาย

4.งานออกแบบที่มีความพิเศษ โดดเด่น มักเกิดขึ้นจากหรือเพื่อวัตถุประสงค์เพียงอย่างเดียว

งานชิ้นหนึ่งที่สามารถอ้างอิงหลักการทั้งหมดที่กล่าวมานี้ได้อย่างชัดเจน คือ งานออกแบบ Juicy Salif หรือที่คั่นน้ำส้มที่เรารู้จักกันดี ผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์คในปี 1997 เป็นงานชิ้นที่ขายได้มากกว่า 550,000 ชิ้น และยังมีผลผลิตอย่างต่อเนื่องนับแต่ครั้งแรกในการผลิต หากเรานำมาอภิปรายเป็นกรณีศึกษา จากหัวข้อความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลมีความจำเป็นมากน้อยเพียงใดต่อความสำเร็จของผลงาน เราอาจกล่าวได้ว่า ก่อนการเริ่มทำให้ความคิดให้เกิดเป็นรูปธรรม ในงานออกแบบนั้น ต้องมีการศึกษาเตรียมการและวางแผนให้เพียงพอ เพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน และเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเสริมศักยภาพให้กับนักออกแบบได้ทำงานสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความสามารถรอบตัวของนักออกแบบ

จากสิ่งหลักในการศึกษาและสัมภาษณ์แนวคิดของนักออกแบบ บางครั้งในกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นรูปธรรม เป็นการช่วยตัดสินใจในขั้นตอนสุดท้าย ก่อนที่จะเริ่มต้นการผลิต เมื่อนักออกแบบมุ่งความสนใจสู่การวิเคราะห์ในรายละเอียดต่าง ๆ นั้น และมีการเขียนภาพร่างถ่ายทอดความคิดหรือการเขียนแบบชิ้นงานต่าง ๆ ขึ้น เพื่อเป็นการจำลองแบบ ช่วงเวลานี้จะเป็นการเปิดเผยมุมมองของรายละเอียดทุกส่วนในงานสร้างสรรค์ของนักออกแบบ ผลงานจะมีลักษณะเฉพาะตัวหรือไม่ โดดเด่นเพียงใด ขึ้นอยู่กับกระบวนการคิดและวิเคราะห์ ก่อนหน้านี้และการแก้ไข ปรับปรุงแบบหรือรายละเอียดต่าง ๆ ระหว่างการร่างงานหรือเขียนแบบงาน จะเป็นจุดเสริมให้งานออกแบบเมื่อมีการผลิตจริงสมบูรณ์แบบได้ดีที่สุด

ในกรณีศึกษาของโรบิน รอย (Robin Roy) ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกลไกของนักออกแบบท่านหนึ่ง เจมส์ ดีซัน (James Dyson) ผลงานที่ถูกหยิบยกขึ้นมาวิเคราะห์ชิ้นหนึ่งของเขาคือ เครื่องดูดฝุ่น กระบวนการของดีซัน คือการทดลองผลิต และทดสอบกลไกและโครงสร้างทั้งหมดของเขาด้วยตนเอง ในส่วนที่เขาสามารถทำได้ ก่อนที่จะเสนอสู่การผลิตจริงในโรงงาน ซึ่งผลงานของเขานับเป็นนวัตกรรมการออกแบบ เครื่องดูดฝุ่นที่เปี่ยมด้วยประสิทธิภาพและมีความสวยงามในรูปทรง เครื่องดูดฝุ่นทรงใหม่ ตั้งตรงแนวระดับกับพื้น เป็นการลดการกีดขวางระหว่างการใช้งานและใช้พลังงานน้อยลง ทำความสะอาดง่าย และมีการใช้วัสดุใหม่ ๆ ในการผลิตจริง ดีซันคิดอย่างรอบคอบในทุกรายละเอียด ไม่ว่าจะเป็นการเลือกสี หรือวัสดุ เขาเลือกพลาสติกที่มีความโปร่งแสง ทำให้ผู้ใช้งานมองเห็นภายในได้ว่าเครื่องเก็บกักฝุ่นไว้เต็มหรือไม่ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผลงานนี้ประสบความสำเร็จ งานชิ้นนี้จึงทำให้เขาได้รับการยอมรับให้เป็นทั้งนัก

ออกแบบและวิศวกรได้ในคราวเดียวกัน จึงเป็นข้อสนับสนุนได้ว่า การที่จะเป็นนักออกแบบที่ดีได้นั้นต้องมีความสามารถและความรู้รอบตัวเป็นอย่างดี

1.3 บริบทและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับยุคสมัยของฟิลิป สตาร์ค

ในความสอดคล้องต่อเหตุการณ์หลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 19 สามารถสรุปความเคลื่อนไหวของศิลปกรรมทุกสาขาในฝรั่งเศส เพื่อเชื่อมโยงต่อช่วงเวลาฟิลิป สตาร์คสร้างสรรค์ผลงานของเขาออกสู่สาธารณชน ศิลปกรรมทุกสาขามีความเคลื่อนไหวสรุปได้ดังนี้

สถาปัตยกรรม มีอาชีพวิศวกรรมเกิดขึ้นใหม่ แยกจากสถาปนิกโดยสิ้นเชิง เริ่มใช้เหล็กและกระจกเป็นส่วนประกอบสำคัญ ค.ศ. 19 อเล็กซอง กุสตาฟ ไอเฟล ได้ออกแบบหอคอยสูง ไอเฟล ทำด้วยเหล็กล้วน เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของงาน

ประติมากรรม ยังคงแนวเหมือนจริงอยู่จนถึงปลาย ค.ศ. 19 เข้าสู่ต้น ค.ศ. 20 เกิดประติมากรสำคัญ คือ ออคุสต์ โรแดง ผู้นำความก้าวหน้าสู่วงการประติมากรรม

จิตรกรรม มีการคิดประดิษฐ์ กล้องถ่ายรูป ทำให้รูปเหมือนเสื่อมความนิยม จิตรกรไปวาดภาพตามคติเก่าที่ยึดเรื่องราวเป็นหัวใจของงาน เช่น ถ้าวาดภาพทางประวัติศาสตร์จะได้รับการยกย่อง ทำให้จิตรกรหันไปสนใจสภาพความเป็นจริงจากธรรมชาติและสังคมมากขึ้น สร้างงานตามสภาพความเป็นจริง มีการออกไปวาดภาพภายนอกห้องทำงาน ทั้งยังเชื่อว่าความงามมีทั่วไปทุกแห่งและยอมรับแนวทางการค้นคว้าแบบวิทยาศาสตร์ ที่พิสูจน์ความจริงได้

วรรณกรรม มีอิทธิพลต่อความคิดของประชาชนและผู้ปกครองรัฐ

ดนตรี มีการนำความคิด เทคนิคใหม่ๆ สู่วงการดนตรี

1.4 อิทธิพลที่มีต่อวงการออกแบบสมัยใหม่

กล่าวย้อนถึงความเคลื่อนไหวในแวดวงของงานออกแบบ ในลัทธิสมัยใหม่ช่วงเริ่มแรกราวปลายศตวรรษที่ 19 การต่อต้านความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม ทำให้เกิดการปฏิรูปงานศิลปะและงานช่างฝีมือ (Art and Craft movement) จากบทบาทยของวิลเลียม มอร์ริส (William Morris) ในประเทศอังกฤษ มีการย้อนกลับไปสู่การสร้างงานในรูปแบบของยุคสมัยกลาง (Middle Ages) ก่อเกิดงานศิลปะที่เราเรียกกันว่า อาร์ต นูโว (Art Nouveau) เป็นการใชรูปร่างที่มาจากธรรมชาติ รูปร่างพันธุ์ไม้ ดอกไม้ (organic form) ศิลปะอาร์ตนูโว เป็นความพยายามที่จะผสมผสานความงามทางสุนทรียศาสตร์เข้าสู่งานศิลปะ แต่เพราะแนวคิดที่เน้นหนักทางการผลิตอย่างงานฝีมือ (handcraft) ส่งผลให้ราคาของสินค้าสูงและมีการผลิตจำนวนจำกัด จึงเป็นแนวคิดที่สวนทางต่อการพัฒนาทางเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมที่เน้นการผลิตแบบมวลรวมในขณะนั้น

ถ้าวาดศิลปะและงานช่าง มีความหมายคล้ายคลึงกันมาก งานใดที่มีความมุ่งหมายเพื่อการใช้สอยเป็นอันดับแรก มีความงามรองลงมา งานนั้นเป็นงานช่าง (Craft) หรือศิลปะที่มีประโยชน์ ส่วนงานใดที่มีความมุ่งหมายเพื่อความงาม ความเบิกบานใจเป็นอันดับแรกประโยชน์ใช้สอยรองลงมา งานนั้นเป็นศิลปะ (Art of Fine Art) งานที่เป็นงานช่างนั้นจะมีความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุและผลิตผลเสร็จแล้วชัดเจน วิธีการทำงานและผลผลิตเกี่ยวโยงกัน (Means & End) ผลงานช่างผู้รู้จะรู้ว่าทำด้วยอะไร วัสดุก็ชนิด มีวิธีการอย่างไร ส่วนงานศิลปะนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุและผลงานอาจจะไม่สอดคล้องหรือสัมพันธ์กัน วัสดุอย่างหนึ่ง เมื่อนำมาประกอบเป็นผลงานแล้วกลายเป็น

อีกอย่างหนึ่ง ศิลปินอาจทำขั้นตอนหลังก่อนขั้นแรก ลดบางขั้นเสีย ทั้งนี้เพราะงานศิลปะนั้นมัก
จะเปิดโอกาสให้ผู้ทำ เพิ่ม ลด ต่อเติม ตัดทอนได้ตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้ทำ (อารี สุทธิพันธุ์ 2535 : 25)

แม้ความเคลื่อนไหวของศิลปะอาร์ตนูโวเปรียบเสมือนการเดินทางย้อนหลัง ไม่ยอมรับต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้น แต่อาร์ตนูวาก็ทำให้วงการนักออกแบบไม่สามารถที่จะเพิกเฉยต่อเทคโนโลยีอุตสาหกรรม การผลิตแบบมวลรวมที่กำลังพัฒนาอย่างต่อเนื่องไปได้ อีกทั้งยังเป็นจุดเปลี่ยนวิถีชีวิต วัฒนธรรมและสังคมใน ขณะนั้นอย่างมาก ความพยายามใหม่ที่เกิดขึ้นของนักออกแบบ คือการปรับเปลี่ยนรูปแบบ รูปทรงของงาน ออกแบบให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น คำนี้ถึงประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น มีการคลี่คลายและลดทอนรายละเอียด ที่ไม่จำเป็นออกไป และนอกจากความเคลื่อนไหวของอาร์ตนูโวที่กล่าวมานี้ยังมีบุคคลสำคัญท่านหนึ่งซึ่งเป็นผู้ นำกระแสความคิดของการออกแบบสมัยใหม่ คือ หลุยส์ ซัลลิแวน (Louis H. Sullivan) สถาปนิกที่มีชื่อเสียง ในสหรัฐอเมริกา ซึ่งนิยมการทำงานที่ใช้รูปทรงอันเรียบง่าย มุ่งเน้นการใช้สอย และมีวลีสั้นๆ ที่นักออกแบบ ทุกคนต่างให้ความสำคัญ คือ หลักการคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยมากกว่ารูปทรง (Form follows function) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีอิทธิพลอย่างมากในวงการออกแบบ

ต่อจากความเคลื่อนไหวของศิลปะอาร์ตนูโว เป็นช่วงเวลาของแนวคิดจากกลุ่ม Russian Constructivism ซึ่งเปิดตัวและมีอิทธิพลต่อวงการออกแบบอย่างสูง โดยเฉพาะในประเทศเนเธอร์แลนด์ มี นิตยสารฉบับหนึ่งตีพิมพ์ผลงานของศิลปิน นักออกแบบและสถาปนิกที่มีชื่อเสียง เช่น ปีแอร์ มงเดรียน (Piet Mondrian) แฟรงค์ รอย ไรท์ (Frank Lloyd Wright) ฯลฯ ชื่อ นิตยสาร De Stijl ซึ่งภาพรวมของนิตยสาร ฉบับนี้ สนับสนุนความคิดของการสร้างสรรค์ผลงานอย่างปฏิเสธการเลียนแบบบรรพบุรุษ ตัดทอนและกำจัด อารมณ์ความรู้สึกให้หมดไปจากสาระของงาน มุ่งเน้นเพียงหน้าที่และประโยชน์ใช้สอย De Stijl เสนอว่า การใช้รูปทรงเรขาคณิต เป็นพื้นฐานการสร้างสรรค์งานศิลปะและงานออกแบบทุกแขนง ให้ความสำคัญต่อ ภาพรวมมากกว่ารายละเอียดปลีกย่อยตามหลักทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt) ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่แพร่หลาย มากในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 กลุ่มศิลปิน De Stijl มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เครื่องจักรกล ไม่ต่อต้านงาน สร้างสรรค์ที่ผลิตจากเทคโนโลยีของเครื่องจักรกล และมีการใช้คุณสมบัติของเส้นตั้ง (Vertical) และเส้นนอน (Horizontal) และใช้สีเพียงไม่กี่สี คือ แดง เหลือง น้ำเงิน และสีกลาง คือ ขาว ดำ เป็นหลัก

ช่วงเวลาใกล้เคียงกันนี้ กระแสความเคลื่อนไหวในเยอรมันเนื่องมาจากการผลิตแบบมวลรวมและ สังคมอุตสาหกรรมสมัยใหม่ ที่คลี่คลายและปฏิรูปงานศิลปะกับงานช่างดั้งที่กล่าวมาแล้ว เกิดการร่วมมือกัน ระหว่างนักธุรกิจ ผู้ประกอบการ นักออกแบบและศิลปิน ภายใต้ชื่อกลุ่ม German Werkbund มีศูนย์กลางที่ มิวนิค ซึ่งยอมรับในการพัฒนาแนวคิดและทัศนคติการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

จุดประสงค์ของกลุ่ม คือ การยกระดับมาตรฐานงานออกแบบอุตสาหกรรม (Industrial Design) โดย ประสานงานศิลปะ หัตถศิลป์และอุตสาหกรรมเข้าด้วยกัน แต่ในช่วงแรก สมาชิกกลุ่มทุกคน พบว่าปัญหาที่ เกิดคือ แนวคิดของนักออกแบบส่วนใหญ่ขาดความเป็นไปได้ในการผลิตจริง นั่นคือความรู้ความเข้าใจในเรื่อง เทคโนโลยีการผลิตของนักออกแบบ ไม่เพียงพอต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนั่นเอง ดังนั้นการปฏิรูป ด้านการศึกษาจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อสร้างและพัฒนานักออกแบบรุ่นใหม่ให้เปี่ยมไปด้วยประสิทธิภาพ มีความรู้ทั้งทางด้านสุนทรียภาพ ทักษะในการผลิตและการรู้จักใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่ง แนวคิดทั้งหมดนี้เป็นจุดสำคัญในการเปลี่ยนโฉมหน้าวงการออกแบบของเยอรมันและเป็นแบบอย่างต่อ ประเทศใกล้เคียง เมื่อหนึ่งในสมาชิกกลุ่ม German Werkbund คือ วอลเทอร์ โกรปิอุส (Walter Gropius) ได้ ริเริ่มที่จะก่อตั้งสถาบันออกแบบสมัยใหม่ขึ้น โดยเป็นสถาบันซึ่งพัฒนาการออกแบบควบคู่ไปกับเทคโนโลยี สมัยใหม่ ในความมุ่งหมายให้เกิด “ความงามที่สัมพันธ์กับอรรถประโยชน์” (Aesthetics and Utilities)

สถาบันออกแบบเบาเฮาส์ เป็นสถาบันออกแบบใหม่ในเยอรมนี ก่อตั้งที่เมือง ไวมาร์ (Weimar) ในปี 1919 และย้ายไปสู่เมืองเดสส์เซา (Dessau) ในปี 1925 จนกระทั่งปี 1933 นาซีสั่งปิดสถาบันเบาเฮาส์ แต่กระนั้นแนวความคิดของเบาเฮาส์ก็แผ่ขยายไปอย่างกว้างขวางและไปเติบโตในสหรัฐอเมริกา โดยกลุ่มร่วมแนวคิดเดียวกัน โจเซฟ อัลเบอร์ส (Josef Albers) กับ ลาสซ์โล โมฮอย นอจ (Laszlo Moholy-Nagy) ร่วมกันก่อตั้งสถาบันเบาเฮาส์แห่งใหม่ (New Bauhaus) ซึ่งเสร็จสิ้นในปี 1937 ที่นครชิคาโก (Institute of Design) ปัจจุบัน คือ สถาบันเทคโนโลยีแห่งอิลลินอยส์ (Illinois Institute of Technology) ประเทศสหรัฐอเมริกา

วอลเทอร์ โกรปิอุส (Walter Gropius) ผู้ก่อตั้งสถาบันเบาเฮาส์แห่งแรก เป็นผู้ที่มีความคิดเห็นขัดแย้งต่อแนวคิดและการปฏิบัติระหว่างคำว่า “วิจิตรศิลป์” และ “ประยุกต์ศิลป์” โกรปิอุสไม่เห็นด้วยกับคำว่า “ศิลปะเพื่อศิลปะ” (art for art's sake) ในค.ศ. 19 โกรปิอุสจึงได้พัฒนาโปรแกรมศิลปะ บนหลักการของวิลเลียม มอร์ริส ผู้นำขบวนการศิลปะและงานช่าง บนความเชื่อที่ว่า ศิลปินคือ ช่างฝีมือโดยพื้นฐาน แต่แนวทางปฏิบัติของโกรปิอุสต่างไปจากมอร์ริส ในแง่ที่โกรปิอุสชื่นชมการใช้เครื่องมือในการผลิต เพื่อค้นหารูปแบบหรือเป้าหมายสูงสุด เพื่อให้เกิดการพัฒนาในการออกแบบทุกสาขา ทั้งสถาปัตยกรรม จิตรกรรม มัณฑนศิลป์ ออกแบบอุตสาหกรรม งานถักทอ เครื่องประดับ การถ่ายภาพ การออกแบบสิ่งพิมพ์ ฯลฯ

นโยบายหลักของการศึกษาของสถาบันเบาเฮาส์ มีดังนี้

1. นักออกแบบจะต้องรู้จักใช้เครื่องจักรกลที่เกี่ยวข้องกับการผลิต เพราะ เครื่องจักรกลคือสื่อหลัก
2. รูปแบบของการออกแบบจะต้องสัมพันธ์กับความเป็นจริงทางด้านเครื่องจักรกล เพื่อการผลิตและพัฒนาเกณฑ์ความงามให้สอดคล้องกัน
3. งานสร้างสรรค์ทั้งหมดย่อมมีความผสมสัมพันธ์กัน
4. ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อความจำเป็นทั้งหมด เป็นงานที่ต้องอาศัยความร่วมมือและเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน
5. นักออกแบบจะต้องผ่านการฝึกฝน มีหลักการและความรู้ในงานโปรแกรมการศึกษาของเบาเฮาส์ เป็นโปรแกรมที่มีเป้าหมายชัดเจน กระชับ และมีการวางแผนเป็นอย่างดี เป็นการศึกษาศิลปะเพื่อก้าวไกลไปสู่การออกแบบสำหรับสังคมสมัยใหม่ (วิรุณ ตั้งเจริญ 2545 : 100)

การออกแบบสมัยใหม่หรือลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) นับแต่ต้นศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา ได้รับการสืบทอดและได้รับความนิยมเรื่อยมา จนเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า วงการศิลปะและการออกแบบได้รับอิทธิพลทั้งทางด้านพื้นฐานความคิดและรูปแบบของการออกแบบที่มุ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยและหน้าที่การใช้งานตลอดจนการใช้รูปทรงง่ายๆ เช่นรูปทรงเรขาคณิต

สถาบันเบาเฮาส์ ซึ่งมีความหมายว่า “การสร้างบ้าน” ถือเป็นสถาบันออกแบบสมัยใหม่แห่งแรกที่ทำให้การเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ในรูปแบบของสถาบันการศึกษา หลักการสำคัญตามแนวคิดและการให้การศึกษาของสถาบันเบาเฮาส์ คือ “ประโยชน์นิยม” (Functionalism) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เชื่อว่า วัตถุย่อมมีความน่าสนใจยิ่ง หากวัตถุนั้นผ่านการออกแบบโดยมุ่งสู่เป้าหมายสูงสุด คือ ประโยชน์ใช้สอย แต่แนวการสอนของสถาบันเบาเฮาส์มุ่งเน้นในการกำหนด ปัญหาในมุมมองที่แปลกใหม่ เพื่อท้าทายให้เกิดความสร้างสรรค์จินตนาการ พลังความคิดและการนำเสนอที่แปลกใหม่ของนักศึกษา แต่ทั้งนี้ต้องมีหลักเกณฑ์ภายใต้การค้นคว้าทดลองและประสบการณ์ตรงจากการฝึกปฏิบัติจริงด้วย อาจกล่าวได้ว่านักศึกษาเบาเฮาส์นั้นมีสภาพคล้ายนักประดิษฐ์ นักสร้างสรรค์มากกว่าการเป็นนักออกแบบโดยทั่วไป

สถาบันเบาเฮาส์เน้นทั้งการออกแบบพื้นฐาน การออกแบบสิ่งของ เครื่องใช้ในสังคมสมัยใหม่ และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เหล่านั้น ให้ความสนใจต่อเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า เพื่อนำมาสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ เพื่อการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบในแขนงใดก็ตาม หากจะกล่าวถึงอิทธิพลแนวคิดของสถาบันเบาเฮาส์ โดยแท้จริงนั้นก็อาจกล่าวได้ว่าสถาบันเบาเฮาส์ได้รับอิทธิพลความคิดจากศิลปะกระบวนแบบหรือศิลปะ เดอส์ไดส์ (De Stijl) ในประเทศเนเธอร์แลนด์ ซึ่งผู้นำของ เดอส์ไดส์ เช่น ปีแอร์ มอนดริอัน (Pier Mondrian) ดังที่กล่าวมาแล้ว มอนดริอันเป็นศิลปินผู้มีแนวคิดการสร้างความเป็นเชิงอุดมคติ (Idealism) เลือกใช้รูปทรงที่เรียบง่าย เหมือนเรขาคณิตร่วมกับสีแท้ แดง เหลือง น้ำเงิน เป็นต้น แม้ว่าเบาเฮาส์จะไม่ได้กำหนดเงื่อนไขความงามขึ้นก่อน มีปรัชญาที่เป็นไปในเชิงวัตถุนิยม (Materialism) แต่ปล่อยให้เป็นไปในคุณสมบัติพื้นฐานของวัตถุซึ่งสัมพันธ์กับสาระประโยชน์ ซึ่งมีผลสรุปที่ว่า รูปทรงที่เรียบง่ายเกิดขึ้นภายใต้การกำหนด ควบคุม วัสดุ อุปกรณ์ และกรรมวิธีการผลิต และนำมาซึ่งประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันในที่สุด

อิทธิพลของแนวคิดทางการออกแบบของสถาบันเบาเฮาส์ขยายอิทธิพลไปอย่างกว้างขวาง ทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา และส่งผลอย่างต่อเนื่องมาสู่งานสร้างสรรค์ออกแบบในลัทธิสมัยใหม่ตอนปลาย แม้ว่าเบาเฮาส์จะปิดตัวลงไปในปีค.ศ. 1932 ด้วยเหตุผลหลายประการ แต่สิ่งที่เบาเฮาส์สร้างไว้ยังคงส่งผลและมีอิทธิพลต่อการออกแบบตลอดมา

นับตั้งแต่ช่วงเวลาของการปฏิวัติอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 19 เรื่อยไปจนถึงบทบาทและแนวความคิดของ Charles Rennie Macintosh, Frank Lloyd Wright, Louis Sullivan ลักษณะงานแบบ Constructivism และ De Stijl จนกระทั่งมาสู่กลุ่มที่ Bauhaus แนวความคิดและรูปแบบงานที่ Bauhaus ได้พัฒนา ไม่ว่าจะเป็น การแก้ปัญหาในเรื่องรูปทรง การเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยของงาน การพัฒนาและประยุกต์ใช้วัสดุใหม่ๆ ในงานออกแบบ ความเข้าใจในกรรมวิธีการผลิตของงานออกแบบในแต่ละแขนง ตลอดจน การให้การศึกษาและสร้าง “นักออกแบบ” (Designer) ที่มีความรู้ความสามารถในการทำงานออกแบบให้เข้ากับสังคมอุตสาหกรรม ปัจจุบันต่างๆ เหล่านี้ได้กลายเป็นมาตรฐานหรือ “รูปแบบสากล” (The International Style) ที่นานาประเทศได้ยอมรับไปใช้ในงานออกแบบแขนงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรม, ผลิตภัณฑ์, กราฟิก และรูปแบบในการให้การศึกษาด้านการออกแบบ แม้ว่าจะมีแนวความคิดอื่นๆ เข้ามามีอิทธิพลในการออกแบบในศตวรรษที่ 20 แต่ทฤษฎีที่มุ่งเน้นหน้าที่ ประโยชน์ใช้สอยของงานออกแบบ (Functionalism) ก็ได้รับการสืบทอดตลอดมา (ศุภวิช อิศรางกูร ณ อยุธยา. 2543 : 78)

แม้ว่าฟิลลิป สตาร์ก เกิดในปารีส ประเทศฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1949 หลังจากสถาบันเบาเฮาส์ปิดตัวไปแล้ว กระแสวัฒนธรรมและสังคมในเวลานั้นย่อมเปลี่ยนไปแล้ว แต่ผู้วิจัยก็มีความคิดว่า บางสิ่งบางอย่างในช่วงนั้นจะยังคงมีอิทธิพลต่างๆ ที่จากเบาเฮาส์ อาร์ตนูโว หรือแม้แต่ว่า เดอส์ไดส์ ปะปนอยู่ในสภาพแวดล้อมในวัยเด็กของเขา คงไม่ผิดนักหากจะกล่าวว่าสตาร์กมีช่วงชีวิตวัยเด็กที่เติบโตขึ้นในดินแดนแห่งงานศิลปะและแฟชั่น วัฒนธรรมและสภาพสังคมในตอนต้นของศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นช่วงของลัทธิสมัยใหม่ กระแสความคิด สังคม วัฒนธรรมโดยภาพรวมนั้น ยังคงสะท้อนถึงยุคสมัยหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมในค.ศ. 19 ทำให้สามารถอ้างอิงได้ว่างานสร้างสรรค์ออกแบบในขณะนั้น ได้รับอิทธิพลมาจากหลักความคิดของเบาเฮาส์ (Bauhaus) ศิลปะอาร์ต นูโว (Art Nouveau) อาร์ต เดโค (Art Deco) ซึ่งล้วนแล้วแต่มีส่วนในการหล่อหลอมให้เขาซึมซับกับงานศิลปะสร้างสรรค์ต่างๆ หลายแขนง

ในช่วงปลายของศตวรรษที่ 20 (หลังทศวรรษ 1960) ฟิลลิป สตาร์กอายุได้ 19 ปี เขาได้เริ่มต้นกับ

กิจกรรมงานออกแบบของเขาเอง ซึ่งขณะนั้นเป็นช่วงที่เกิดความเคลื่อนไหวในวงการศิลปะอีกครั้ง คือ ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) และแนวคิดแบบเมมphis (Memphis) ในอิตาลี ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ต่างแผ่ขยายออกไปอย่างกว้างขวางสู่ประเทศใกล้เคียง รวมทั้งฝรั่งเศส

ในระหว่างเวลาที่เชื่อมโยงต่อการเริ่มต้นของศิลปะป๊อป อาร์ต ซึ่งไม่อาจระบุเวลาที่แน่นอนได้ แต่คาดว่าน่าจะเริ่มในประเทศอังกฤษ กลางทศวรรษที่ 1950 โดยศิลปินกลุ่มอิสระที่เป็นปัญญาชนของอังกฤษ เรียกตัวเองว่า กลุ่มอินดิเพนเดนซ์ (The Independent Group) ทางศึกษาถึงแนวคิดของศิลปินกลุ่มนี้ จะพบว่าเริ่มมีแนวคิดที่แตกต่างไปจากเดิมค่อนข้างมาก มีการสร้างสรรค์งานด้วยวัสดุที่แตกต่างออกไป ไปจนถึงการต่อต้านแนวคิดเดิมในการนำเสนอ

มีบันทึกว่า ช่วงเวลาที่ป๊อปอาร์ต เปิดตัวเป็นช่วงปลายทศวรรษที่ 1950 ซึ่งเป็นช่วงที่ศิลปะยังถูกผูกขาดอยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมชนชั้นสูงที่เข้าถึงได้น้อย เป็นคนเพียงกลุ่มเดียวที่มีกำลังในการซื้องานศิลปะและอยู่กับศิลปะ ส่วนคนทั่วไปนั้นล้วนแต่ห่างไกลจากศิลปะอยู่มาก ซึ่งเป็นเหตุสนับสนุนให้เกิดศิลปะป๊อปอาร์ตขึ้นในช่วงเวลานั้น โดยรากฐานของป๊อปอาร์ต คือ กลุ่มศิลปะแอ็บสแตรก เอ็กเพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) หรือกลุ่มจิตรกรรมเชิงปฏิบัติการ แม้ว่าไม่อาจชี้ชัดลงไปได้ว่าป๊อปอาร์ตเริ่มต้นที่ใด แต่คาดว่า น่าจะเริ่มต้นในลอนดอน ที่ The Institute of Contemporary Art โดยศิลปินกลุ่มอินดิเพนเดนซ์นั่นเอง กระแสของป๊อปอาร์ต แม้ว่าจะเริ่มต้นขึ้นที่ลอนดอน แต่การพัฒนาอย่างรวดเร็ว ตลอดจนอิทธิพลแนวคิดกลับแพร่หลายอย่างกว้างขวางในประเทศสหรัฐอเมริกา และถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากโดยเปิดเผย ทำให้ขอบข่ายของศิลปะป๊อปอาร์ตกว้างขวางมาก และมีการสร้างสรรค์งานจากประสบการณ์ของศิลปินเป็นจำนวนมาก แม้อาจดูเหมือนว่าประสบการณ์เชิงสุนทรียศาสตร์เป็นเรื่องเดิมก็ตามที่ แต่หากสังเกตวิธีการนำเสนอผลงาน กลับจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าแปลกและแตกต่างไปจากเดิมอย่างมาก

จริงอยู่ว่า ฟิลลิป สตาร์คเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ไม่ใช่ศิลปินสร้างงานอย่างจิตรกรรมหรือประติมากรรม แต่ผู้วิจัยเห็นว่าความสัมพันธ์ในมุมมองหนึ่งของศิลปะป๊อปอาร์ต ส่งผลต่อกระบวนการผลิตสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน ไม่เพียงแต่ป๊อปอาร์ตเปลี่ยนแปลงวิธีนำเสนอ เปลี่ยนแปลงวัสดุหรือสื่อที่ใช้ในการสร้างงานเท่านั้น อาจเป็นเหตุผลที่มากกว่าหากลองวิเคราะห์ดูความเชื่อมโยงแล้ว เพราะถึงแม้บริบทของงานป๊อปอาร์ตจะดูธรรมดา แต่การสร้างกระแสการยอมรับต่อการผลิตผลงานทางด้านอุตสาหกรรม การทำซ้ำการผลิตโดยเครื่องจักรกล ล้วนแต่เป็นมุมมองที่น่าสนใจ

ป๊อปอาร์ต สามารถการสร้างกระแสการยอมรับสู่ผู้บริโภค ในด้านของการผลิตด้วยเทคโนโลยีทางอุตสาหกรรมหรือการผลิตโดยเครื่องจักรกลได้อย่างรวดเร็ว และเป็นสิ่งที่ทำให้ศิลปะไม่เพียงงานชิ้นสูงสำหรับกลุ่มชนชั้นสูงเพียงกลุ่มเดียวอีกต่อไป หากจะกล่าวว่าป๊อปอาร์ตเป็นการนำศิลปะให้กลับสู่สภาพความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน ก็คงไม่ผิดนัก

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายคำว่า ป๊อปอาร์ต (Pop Art) ในภาษาไทยว่า ศิลปะประชานิยม ไว้ดังนี้

เป็นคำที่ใช้เรียกความเคลื่อนไหวของกลุ่มชนวงการศิลปวัฒนธรรมของอังกฤษ กลุ่มนี้สนใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีลักษณะสามัญและปรากฏอยู่อย่างดาษดื่น ไม่ว่าจะเป็นงานประณีตศิลป์ สถาปัตยกรรม การออกแบบโฆษณา ภาพยนตร์ นวนิยาย ฯลฯ แต่มิได้ยอมรับเอาเนื้อหาที่แสดงออกเชิงพาณิชย์ศิลป์ หากแต่ยอมรับว่าศิลปวัฒนธรรมเหล่านั้นเมื่ออยู่จริงอันปฏิเสธไม่ได้ และถือว่าศิลปะสมัยใหม่ในปัจจุบัน ควรเป็นสื่อถ่ายทอดความคิดร่วมสมัย ไม่เชื่องในเรื่องราวแตกต่างของรสนิยมที่ดีหรือเลว เพราะเห็นว่าเป็นสิ่งสมมติ (ราชบัณฑิตยสถาน.2541 : 185-186)

บริบทส่วนหนึ่งของป๊อปอาร์ตที่ผู้วิจัยได้กล่าวมานั้น เป็นเหตุการณ์เพียงส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งของฟิลลิป สตาร์ค การแผ่ขยายอิทธิพลของป๊อปอาร์ต อาจมีผลต่อแนวคิดของฟิลลิป สตาร์ค เพราะความหมายหนึ่งจากการศึกษาเรื่องราวของแนวคิดอย่างป๊อปอาร์ต สามารถอ้างอิงได้กับวัฒนธรรมของการบริโภคอุตสาหกรรม การผลิตอย่างมวลผลิต และการยอมรับในประสิทธิภาพของเครื่องจักรกล ล้วนแต่เป็นข้อสนับสนุนการยอมรับงานออกแบบสร้างสรรค์ทางอุตสาหกรรมผลิตได้อย่างชัดเจน ในอีกทางหนึ่งนั้น หลักสุนทรียภาพของป๊อปอาร์ตก็มีส่วนในการสนับสนุนกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบอุตสาหกรรม

ผลงานป๊อปอาร์ตอาจมิใช่ความงามที่ศิลปินสร้างขึ้นโดยตรง แต่เป็นจากภาพ (Image from Image) ที่ปรากฏ ในสังคมทุนนิยม ภาพที่เราคุ้นเคยและใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ทุกสิ่งล้วนสวยงาม ทุกสิ่งเปิดเผยในสังคม ศิลปะเป็นสิ่งธรรมดาสามัญที่ไม่ต้องเกรงกลัวหรือเข้าถึงยาก ชื่นชมกับป๊อปอาร์ตโดยไม่ต้องแสวงหาความรู้หรือการศึกษาที่ซับซ้อน ทุกคนล้วนสัมผัสสื่อเหล่านี้ได้ ผลปรากฏว่าป๊อปอาร์ตได้รับการชื่นชมต้อนรับจากคนหนุ่มสาวรุ่นใหม่เป็นอย่างมาก ศิลปะได้กลายเป็นปรากฏการณ์ร่วมสมัยที่สดใส ไม่ซับซ้อนหายใจที่แก่ครึ้มในพิพิธภัณฑ์ศิลปะอีกต่อไป ป๊อปอาร์ตเป็นกระบวนการศิลปะที่เปลี่ยนแปลงและต่อต้านศิลปะอย่างที่เคยชิน จากความสูงส่งมาสู่ธรรมดา จากความซับซ้อนมาสู่ความเรียบง่าย จากปรัชญาธรรม อารมณ์ความรู้สึก การมองและเห็น การขบคิด ในแง่มุมต่างๆ มาสู่สภาพชีวิตและวัตถุสิ่งของใกล้ๆ ตัวในชีวิตประจำวัน ในสังคมสมัยใหม่ เหมือนศิลปะกับการดำเนินชีวิตเป็นสิ่งเดียวกัน ทุกสิ่งล้วนสวยงาม (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2544 : 70 – 71)

ภาพรวมของความสัมพันธ์ของศิลปะป๊อปอาร์ต ต่อการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์เช่นฟิลลิป สตาร์ค นั้น อาจยังไม่ชัดเจนนัก ผู้วิจัยขอสรุปพอสังเขปดังนี้ ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ของสตาร์ค ณ วันนี้เป็นงานที่ใช้กระบวนการผลิตทั้งหมดด้วยคอมพิวเตอร์และเครื่องจักรกล แต่การวิเคราะห์งานของสตาร์ค ก่อนการสรุปเป็นการผลิตจริง ล้วนแต่ผ่านการทดลองสร้างและปรับปรุงในแบบอย่างของงานประดิษฐ์หรือหัตถกรรม การสร้างโมเดลหรือหุ่นจำลองแบบ เป็นการสร้างขึ้นเพื่อทดสอบความเป็นไปได้ในการผลิตจริง ซึ่งเท่ากับเป็นการผสมผสานการสร้างสรรค์ที่ต้องอาศัยทั้งทักษะด้านงานช่างต่อเนื่องกับการวิเคราะห์วางแผนอย่างรอบคอบเพื่อการผลิตในกระบวนการอุตสาหกรรม เพียงแต่การเสนอผลงานหรือชิ้นงานสำเร็จของสตาร์ค ไม่จำเป็นต้องมีเรื่องของหุ่นจำลองเข้ามาเกี่ยวข้อง ส่วนศิลปะป๊อปอาร์ตมีทั้งการเสนองานด้วยฝีมือของศิลปินควบคู่ไปกับการผลิตซ้ำ เช่นงานด้านการพิมพ์หรือการสร้างงานด้วยเครื่องจักรกลเช่นกัน ทั้งนี้อาจเป็นกระบวนการนำเสนอซึ่งไม่เพียงแต่มีการผสมผสานทักษะของศิลปินควบคู่กับการอาศัยกระบวนการผลิตด้วยเครื่องจักร เช่นเดียวกับสตาร์ค แต่ยังเป็นสร้างผลงานที่แปลกใหม่ นำเสนอแก่ผู้บริโภค เปิดมุมมองของการยอมรับในความงามของการผลิตที่ไม่ใช่การสร้างอย่างหัตถกรรมเพียงอย่างเดียวเหมือนยุคสมัยที่ผ่านมา

เมื่อพ้นช่วงของป๊อปอาร์ต เกิดอิทธิพลของแนวคิดแบบใหม่ที่เรียกว่า เมมphis (Memphis) ขึ้นในแวดวงการออกแบบ เมมphisคือ กลุ่มของสถาปนิกและนักออกแบบชาวอิตาลี ที่เปิดตัวขึ้นในปี 1981 ขณะนั้นสตาร์คอายุ ได้ 32 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่เขาเข้าสู่วงการของการออกแบบตกแต่งภายใน ควบคู่กับการสร้างสรรค์งานออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง เหตุการณ์ความเคลื่อนไหวของกลุ่มเมมphis ในอิตาลี เป็นผลอย่างชัดเจนต่อการแสวงหาการออกแบบในยุโรป กลุ่มเมมphisมีความมุ่งมั่นในการเสนอแนวทางใหม่ของการเลือกใช้วัสดุในการผลิต ให้ความสำคัญต่อวัสดุที่ใช้ในการผลิตเป็นอย่างมาก หลังจากการศึกษาวิจัยค้นคว้าอย่างจริงจังของกลุ่มเมมphis โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวัสดุหรือสีในการออกแบบ เมื่อกลุ่มเมมphisเปิดตัวขึ้น

และนำผลงานออกแสดงสู่สายตาผู้ชม ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากต่อแนวคิดที่ให้ความสำคัญต่อการเลือกใช้วัสดุพลาสติกลามิเนต (Laminate) เป็นวัสดุหลักในการสร้างงานออกแบบ

อิทธิพลเดิม ณ เวลานั้นหากไม่กล่าวถึงศิลปะป๊อปอาร์ต ในความเคลื่อนไหวของสภาพสังคมโดยรวม แต่กล่าวเฉพาะเจาะจงถึงแวดวงนักร้องแบบตลกแต่งกายในหรือสถาปัตยกรรม การเปิดตัวของกลุ่มเมมphisครั้งนั้น คล้ายเป็นการนำเสนออย่างกล้าหาญและแสดงถึงความก้าวหน้าในแนวคิดเป็นอย่างมาก วงการออกแบบและสถาปัตยกรรมตื่นตัวต่อการปรากฏและกระแสวิพากษ์ต่างๆของการเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องที่ส่งผลทั้งทางบวกและลบให้กับกลุ่มเมมphisอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

แต่อย่างไรก็ดี กลุ่มเมมphis ได้สร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นกับวัสดุที่ถูกมองเหมือนไม่มีค่า เช่นพลาสติกลามิเนต เช่นเดียวกับแนวคิดของป๊อปอาร์ต ที่โน้มนำให้ศิลปะเข้าใกล้กับชีวิตประจำวันมากขึ้น มุมมองของกลุ่มเมมphis วัสดุในการสร้างงาน เปรียบเสมือนตัวแทนของยุคสมัยที่สามารถบอกถึง รสนิยม วัฒนธรรม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในเวลานั้นได้อย่างชัดเจน การสื่อความหมาย การกำหนดคุณค่าหรือการมองถึงความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ส่งผลให้เกิดการวิจัยและศึกษาค้นคว้าในเรื่องของวัสดุในการออกแบบอย่างจริงจังในวงการออกแบบขณะนั้น

นักออกแบบที่ดี ต้องศึกษาให้ลึกซึ้งถึงการเลือกใช้วัสดุ ที่ให้ผลของการสื่อความหมาย ความนึกคิดทางอารมณ์ ความรู้สึก และการรับรู้ที่จะเกิดขึ้นจากการมองหรือสัมผัสวัสดุอีกด้วย ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้วัสดุแสดงค่าในตัวมันเองโดยแยกตัวออกจากรูปแบบอย่างชัดเจนไม่เพียงแต่วัสดุลามิเนตเท่านั้นที่เมมphis เลือกเสนอ กลุ่มเมมphisยังเลือกวัสดุประเภทที่ไม่มีราคา หาได้ง่ายและไม่ค่อยอยู่ในความสนใจเท่าที่ควร เช่น แผ่นสังกะสี หลอดไฟนีออน หรือเซลลูลอยด์ และอื่นๆ โดยเน้นให้วัสดุนั้นมีตัวตนในคุณสมบัติของตัวเอง เช่น ความโปร่งใส โปร่งแสงหรือความมันวาว และเมมphisยังสร้างภาพใหม่ให้กับวัสดุเก่าบางประเภท เช่น หินอ่อน โดยนำมาผสมผสานในรูปแบบของการออกแบบต่างๆ เป็นปรากฏการณ์ใหม่ในวงการขณะนั้น

ดังที่กล่าวว่ากลุ่มเมมphisให้ความสำคัญต่อวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานเป็นหลัก สำหรับเรื่องสีของผลงาน ในช่วงแรกอาจดูเหมือนกลุ่มเมมphisไม่ให้ความสำคัญ แต่ช่วงหลังเมมphisให้ความสนใจต่อสีสันในโลกตะวันออก แม้ว่าสีที่พวกเขาเลือกใช้อาจดูสดและตัดกันรุนแรงจนดูเหมือนไร้การควบคุม แต่ในที่สุดก็มีการปรับให้กลมกลืนและสวยงามมากขึ้น

จากผลงานการออกแบบของเมมphis ได้แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในวัฒนธรรมที่เป็นสิ่งที่ร่วมสมัย และเป็นแนวโน้มของอนาคต ผลงานการออกแบบของพวกเขาสร้างขึ้นภายใต้ความเข้าใจในเรื่องของสังคมอย่างแท้จริง ทำให้การตอบรับในผลงานของพวกเขาเป็นไปอย่างรวดเร็ว เรียกได้ว่าประสบความสำเร็จในทันทีและตกเป็นเป้าความสนใจของสังคมในเวลานั้น ได้มีคนกล่าวว่า เมมphisได้เลือกการปรากฏตัวของพวกเขาคือลักษณะของแฟชั่น คือ การเลือกปรากฏตัวออกมาในลักษณะฉาบฉวย ไม่ได้เป็นไปตามขั้นตอนหรือระเบียบแต่อย่างใด ซึ่งนับเป็นความเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง และส่งผลให้แนวคิดแบบเมมphisกลายเป็นสัญลักษณ์ของความอิสระที่ใครต่างฝันจะได้เป็น (เคนพงษ์ วงศาโรจน์.2544 : 103-104)

กลุ่มเมมphisไม่เชื่อในเรื่องของคำพูดหรือความคิด แต่ให้น้ำหนักความสำคัญในการกระทำหรือการแสดงออก พวกเขาพร้อมที่จะเปิดใจรับกับสิ่งใหม่ตลอดเวลา และการตัดสินใจของเขาเองเป็นสิ่งสำคัญในเรื่องของแนวโน้มทางความคิดในด้านผลงานการออกแบบที่เป็นไปต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมและวัฒนธรรมในเวลานั้น ทั้งที่การเกิดแนวคิดของกลุ่มเมมphisจะเป็นศตวรรษของลัทธิสมัยใหม่ แต่หาก

วิเคราะห์จากแนวคิดแล้ว เมมพีสมิภาพสะท้อนของรอยต่อของลัทธิสมัยใหม่ต่อลัทธิหลังสมัยใหม่อย่างชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยจะขอล่าวในหัวข้อต่อไป

1.5 ลัทธิหลังสมัยใหม่ (Post Modernism)

“ลัทธิโพสต์โมเดิร์น” เป็นคำที่อธิบายกระบวนการแบบศิลปะหรืองานออกแบบโดยทั่วไป มิใช่เพียงงานออกแบบเชิงพาณิชย์หรืองานออกแบบอุตสาหกรรมเท่านั้น งานออกแบบโพสต์โมเดิร์นให้ความรู้สึกอิสระสัมพันธ์กับอดีต ต่างไปจากความรู้สึกเป็นแบบเป็นแผนของเบอาเฮาส์ กระบวนการของโพสต์โมเดิร์นมีอิทธิพลไปสู่งานออกแบบทุกชนิด

นักออกแบบที่ชื่นชมกับลัทธิโมเดิร์นตามเส้นทางอิทธิพลเบอาเฮาส์ จะมีทัศนคติไม่ติดต่อการออกแบบตามแนวทางจากอดีต ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบ อาร์ต นูโว (Art Nouveau) ซึ่งแสดงรูปแบบในเชิงธรรมชาติและอาร์ต ดีโก แสดงรูปแบบตกแต่ง เพราะนักออกแบบลัทธิโมเดิร์นได้รับการสืบทอดทัศนคติในเชิงแบบแผน

ลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) แสดงบทบาทเด่นชัดในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 อีกทั้งยังมีการปฏิวัติอุตสาหกรรมและสังคมอุตสาหกรรม ศิลปะสมัยใหม่มากมายหลายกลุ่มเกิดขึ้นและล่วงเข้าสู่กลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 ลัทธิอเมริกันแอบสแตรก เอกซเพรสชันนิสม์ (American Abstract Expressionism) ส่งผลให้เกิดกระแสความคิดใหม่สู่ระดับสากล

ในช่วงหลังค.ศ. 1960 – 1970 นักวิชาการเรียกว่าลัทธิหลังสมัยใหม่ (Post Modernism) ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดทางการเมือง ประวัติศาสตร์ ศิลปะหรือสังคม ทั้งนี้เนื่องด้วยภาวะทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมมีการเปลี่ยนแปลง ลัทธิหลังสมัยใหม่ซึ่งเชื่อมั่นในเสรีภาพและความหลากหลายทางความคิด อาจเนื่องจากสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ความหมายของ “หลังสมัยใหม่” อาจสรุปได้ว่า

1. ยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernity) หมายถึงยุคทางประวัติศาสตร์ : ยุคหลังสมัยใหม่นั้นแยกขาดออกจากยุคสมัยใหม่โดยสิ้นเชิง เป็นวิสัยทัศน์ที่มองสังคมแบบเบ็ดเสร็จหรืออาจหมายถึง ประสบการณ์ต่อยุคหลังสมัยใหม่ : เป็นการเปลี่ยนแปลงชีวิตเชิงคุณภาพ ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกถึงเวลาที่ไม่มีต่อเนื่อง (fragment of times) มองสิ่งต่างๆว่ามีลักษณะชั่วคราว ซึ่งสอดคล้องกับวัฒนธรรมแบบสมัยใหม่ที่ให้คุณค่ากับความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งประสบการณ์ของยุคหลังสมัยใหม่มักกลับทำให้เรามีความรู้สึกต่อความเป็นจริงว่าเป็นเพียงภาพลักษณ์ (image) ตัวอย่างเช่น สื่อมวลชนยุคปัจจุบัน ประสบการณ์จากการดู MTV ซึ่งมีแสงสีที่วูบวาบ และการตัดภาพอย่างรวดเร็ว เห็นแต่เพียงผิวหน้าที่ฉาบฉวย และปราศจากด้านลึก ไม่มีอดีตไม่มีอนาคต มีแต่ปัจจุบันที่ไม่สิ้นสุด เปรียบเสมือน “อารมณ์ร่วมของยุคสมัย” เกิดจากการไร้ความสามารถที่จะเชื่อมโยงเรื่องราวต่างๆเข้าด้วยกัน ในความหมายของคำว่าภาพลักษณ์ (image) อาร์ สุธิพันธุ์ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

ภาพลักษณ์เป็นสภาพหรือสภาวะอย่างหนึ่ง เป็นสิ่งที่เกี่ยวกับโลกภายนอกหรือสิ่งรอบตัว คือ

- 1.เป็นวัตถุแห่งความทุกข์ทรมาน (Object of suffering) เช่น ธรรมชาติ
- 2.เป็นวัตถุแห่งความใฝ่รู้ (Objects of inquiry) เช่น คน สัตว์ สิ่งมีชีวิต
- 3.เป็นวัตถุแห่งความเบิกบานพอใจ (Objects of delight) เช่น สิ่งที่มีมนุษย์หรือธรรมชาติสร้าง
- 4.เป็นวัตถุแห่งความไม่แน่นอน (Objects of uncertainty)

(อารี สุธิพันธุ์, 2546 : 4)

2.กระบวนการแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodernization) อาจยังไม่เป็นที่ชัดเจน แต่สามารถอธิบาย

ได้ว่า การพัฒนาในการผลิตสินค้าสารสนเทศ อันนำไปสู่ความตกต่ำของวัฒนธรรมเชิงสัญลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา คือ “จุดจบของสังคม” เป็นการทำให้วัฒนธรรมให้เป็นสินค้า

3. หลังสมัยนิยม (Postmodernism) หมายถึงรูปแบบ และลีลา (style) ทางศิลปะ ให้ความสำคัญกับความก้าวหน้า (Avent-gard) และแปลกใหม่ (novelty) มีเนื้อหาที่เน้นถึงการตรวจสอบตนเอง และตรวจสอบความเป็นจริง เผยให้เห็นลักษณะที่ไม่แน่นอนของความจริง ยกเลิกการแบ่งลำดับระหว่างศิลปะชั้นสูง กับศิลปะชาวบ้าน คือไม่จัดศิลปะแบบใดแบบหนึ่งเป็นชั้นสูง มองเพียงแต่ว่ามันคือ “ความแตกต่างที่เท่าเทียม” มีลักษณะเป็น “ศิลปะแบบมวลชน” (popular arts) มีลักษณะเชิงละเล่น(playfulness) ล้อเลียนแบบไม่วิพากษ์วิจารณ์ ไม่เน้นลึกซึ้งทางความคิดหรืออาจหมายถึงความซับซ้อนทางวัฒนธรรม เสนอค่านิยมแบบสุนิยมของการบริโภคแบบมวลชนเข้ามาแทนที่ ก่อให้เกิดลักษณะทางวัฒนธรรมที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เนื่องจากไม่มีคนชั้นกลาง ซึ่งเป็นกลุ่มคนส่วนใหญ่ที่ยึดมั่นในหลักวัฒนธรรมกระแสหลัก

ความหมายของ “หลังสมัยใหม่” ในหัวข้อสุดท้าย อาจเป็นความหมายที่นำไปสู่อิทธิพลของลัทธิหลังสมัยใหม่ต่อวงการศิลปะโดยตรง แต่ก่อนจะกล่าวถึงศิลปะหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยขอกล่าวถึงอิทธิพลของลัทธิหลังสมัยใหม่ที่มีต่อสังคม ตามทฤษฎีของนักวิชาการว่าด้วยอิทธิพลส่วนแรกก่อน คือ ความเปลี่ยนแปลงทางด้านภาวะทางสังคม และส่วนที่สองเป็นการเปลี่ยนแปลงในเชิงปรัชญาว่าด้วยความรู้ ทั้งนี้เพราะนักสังคมวิทยาแสดงความคิดเห็นต่อแนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่นี้แตกต่างกันไป และอาจมีผลที่เชื่อมโยงสู่การวิเคราะห์ถึงภาพรวมของแนวคิดได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

ในที่สุดแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ก็ได้ก่อตัวขึ้น โดยเริ่มปรากฏขึ้นครั้งแรกในแวดวงศิลปะทางวรรณคดีวิจารณ์ เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญในสังคม คือภาษา ในมุมมองของนักวิชาการและนักสังคมวิทยา แสดงความเห็นวาทะที่มีธรรมชาติที่ไร้ระเบียบ และไม่มีเสถียรภาพ ความหมายของมันผันแปรไปตามบริบทที่เปลี่ยนไป ดังนั้นการแสวงหาแบบแผนที่อยู่เบื้องหลังภาษาย่อมเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ สังคมปัจจุบันก้าวเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ที่แยกขาดออกจากยุคสมัยใหม่อย่างสิ้นเชิง การคิดอย่างลัทธิสมัยใหม่ที่มีมองประวัติศาสตร์แบบมีจุดหมายปลายทาง ก่อให้เกิดข้อโต้แย้งจากนักคิดลัทธิหลังสมัยใหม่ซึ่งปฏิเสธประวัติศาสตร์หรือเรื่องราวในตำนานทั้งหมด และปฏิเสธรูปแบบความรู้ทั้งหมดของลัทธิสมัยใหม่ เพราะรูปแบบดังกล่าวนั้นไม่สอดคล้องกับสภาวะที่เปลี่ยนแปลงไปของสังคม และแม้ว่าวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นสิ่งที่มีสถานภาพสูงสุดในลัทธิสมัยใหม่ก็กำลังสูญเสียความชอบธรรม เพราะเรากำลังอยู่ในโลกที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้นความรู้จึงมีลักษณะอย่างดีที่สุด คือเป็นความรู้แบบชั่วคราว ที่ต้องปรับเปลี่ยนอยู่เสมอ “ความรู้เพื่อความรู้” หรือ “ศิลปะเพื่อศิลปะ” การนำสิ่งที่เคยมีคนพูดถึงมาแล้วมาสร้างเป็นข้อโต้แย้งที่วิพากษ์แนวคิดแบบสมัยใหม่อย่างเป็นระบบและทรงพลัง

บทบาทของมวลชนในการเป็นผู้บริโภคกลับเพิ่มสำคัญขึ้น การควบคุมเปลี่ยนจากการกดขี่มาเป็นการเล่นกล ความชอบธรรมที่ทั้งสถาบันการปกครองและสถาบันการศึกษาพยายามสร้างขึ้น กลายเป็นสิ่งที่ไม่สำคัญเท่ากับการปลดปล่อยให้มีความหลากหลาย แนวคิดสุขนิยมที่เชื่อว่าความสุขคือความดีสูงสุด กลับเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับทุนนิยมที่ผลิตซ้ำตัวเองด้วยกลไกการบริโภค เทคโนโลยีใหม่ๆที่เกิดขึ้น ก่อให้เกิดความสามารถในการผลิตซ้ำ เป็นที่มาของสังคมแบบ “ล้าความจริง” ซึ่งเต็มไปด้วยสิ่งจำลอง

ในขณะที่กระบวนการสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการจัดระเบียบทางสังคมของยุคสมัยคือ การผลิต ยุคหลังสมัยใหม่ก็คือการจำลอง สังคมในยุคนี้ต้องเปลี่ยนมาเป็น “สังคมล้าความจริง” นิยามของความจริงกลายเป็นเป้าหมายถึง “สิ่งที่สามารถผลิตซ้ำใหม่ได้อย่างเท่าเทียมกับต้นฉบับ” เราไม่อาจแยกแยะระหว่างของแท้กับของเทียมได้อีกต่อไป ทำให้สิ่งจำลองถูกมองว่าเป็นของจริง

ขั้นแรกของสิ่งจำลอง คือ การกำเนิดแนวคิดประชาธิปไตย ทำให้การแต่งกายเลียนแบบชนชั้นสูงเกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ขั้นที่สองของสิ่งจำลองเกิดขึ้นหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม สิ่งของถูกผลิตได้โดยไม่จำกัดจำนวนและขั้นที่สามของสิ่งจำลอง คือ การผลิตซ้ำโดยเลียนแบบมาจากสิ่งจำลองไม่ใช่ของจริงลัทธิหลังสมัยใหม่เชื่อว่า ความรู้ที่สร้างขึ้นไม่สามารถอ้างว่าเป็นความจริงได้ ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้ความรู้และศาสตร์แบบเดิมล้าสมัย และจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยน

หัวข้อหนึ่งที่ลัทธิหลังสมัยใหม่ให้ความสำคัญและผู้วิจัยคิดว่ามีสิ่งที่น่าสนใจ ที่สนับสนุนต่อการวิเคราะห์แนวคิด คือ เรื่องประวัติศาสตร์ เวลา และพื้นที่ นักคิดแนวหลังสมัยใหม่ได้เสนอการเปลี่ยนมุมมองต่อมันทั้งสามคำนี้ นักคิดแนวหลังสมัยใหม่เสนอให้สนใจประวัติศาสตร์น้อยลง และสนใจเวลาและพื้นที่ให้มากขึ้น นักคิดแนวหลังสมัยใหม่ไม่เชื่อว่าประวัติศาสตร์มีระเบียบเพียงพอ เพราะความคิดดังกล่าวจะเป็นไปได้ก็ต่อเมื่อมีความเป็นจริงที่เป็นหนึ่งเดียว ลัทธิหลังสมัยใหม่เชื่อว่า ประวัติศาสตร์ไม่มีความเป็นจริงในตัวมันเอง เราไม่อาจที่จะแยกประวัติศาสตร์ออกจากปัจจุบันได้ และไม่อาจที่จะกำหนดปัจจุบันได้ นักคิดแนวหลังสมัยใหม่แนวนี้เรียกร้องให้นักประวัติศาสตร์หันมาให้ความสนใจกับชีวิตประจำวัน ของคนธรรมดาสนใจประเด็นเล็กๆ เพราะทัศนะต่อประวัติศาสตร์คือ ไม่ใช่การแสวงหาความจริงในอดีต แต่เป็นเพียงการบอกเล่าเรื่องราว ซึ่งการปฏิเสธประวัติศาสตร์ มีผลกระทบต่องานอย่างมาก เพราะหลักฐานในการศึกษาทางสังคมล้วนมาจากประสบการณ์ในอดีตทั้งสิ้น

ลัทธิหลังสมัยใหม่ส่งผลต่อศิลปะ ให้เกิดเป็น ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post Modern Art) โดยแท้จริงแล้วศิลปะหลังสมัยใหม่ ได้ซึมซับแนวคิดของศิลปะร่วมสมัยที่มีทฤษฎีหลักที่มีได้มุ่งเน้นในด้านกระบวนการ (Style) ดังเช่นศิลปะสมัยใหม่ที่มีความหลากหลาย แสดงทั้งแนวคิด เทคนิค ตลอดจนภาพรวมของความคิด

ทั้งนี้เพราะอิทธิพลของศิลปะสมัยใหม่จะส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อกลุ่มสาระประโยชน์นิยม (Functionalism) ซึ่งศิลปะหลังสมัยใหม่ ไม่เห็นความสำคัญของศิลปะที่จะนำไปใช้งานหรือประโยชน์ ไม่ว่าจะในด้านใดก็ตาม เพราะอิทธิพลที่มากขึ้น ศิลปะหลังสมัยใหม่เชื่อว่า ศิลปะไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งถาวรหรือเกี่ยวข้องกับเวลาในอดีต หลักการ กระบวนการหรือสิ่งต่างๆ ล้วนแล้วแต่เป็นกรอบแนวคิดเดิมที่คร่ำครึ การแสดงงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์เป็นแบบแผนของประเพณีนิยม

ศิลปะหลังสมัยใหม่ในบริบทกระแสดความคิดแบบลัทธิหลังสมัยใหม่ เป็นกระแสความคิดในเชิงบูรณาการที่ผสมผสานสรรพความคิด ชีวิต ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน เป็นแนวคิดแบบองค์รวม (Interdisciplinary) ที่ศิลปะหรือศาสตร์อื่นใดไม่ได้แยกอยู่อย่างรัฐอิสระ ต่างเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน พึ่งพาอาศัยกัน ต่างไปจากระบบความคิดแบบแยกส่วนหรือแบบสายพาน (Assembly line) ในระบบอุตสาหกรรมเก่าที่แยกศาสตร์วิศวกรรม ต่างคนต่างคิด ต่างคนต่างอยู่ ต่างคนต่างทำ และต่างคนต่างฉลาดและไม่ฉลาด (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2544 : 47)

ศิลปะหลังสมัยใหม่ให้ความสำคัญ ในมุมมองที่ว่าศิลปะอาจอยู่ร่วมกับเราในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม สังคม วัตถุที่เป็นสื่ออย่างหลากหลาย ไม่มีข้อจำกัดใดๆเลยในการเชื่อมโยงให้ศิลปินกับศิลปะรวมเป็นสิ่งเดียวกัน และนำเสนอออกมาสู่สายตาผู้ชม เช่น ผลงานสังกัปศิลป์ (Conceptual Art) กลายเป็นศิลปะหลังสมัยใหม่ที่เริ่มบทบาทใน ค.ศ. 1960 – 1980 ผลงานการสร้างภาพสัญลักษณ์สมัยโบราณ กับความสัมพันธ์ด้านการเติบโตตามธรรมชาติและกำเนิดใหม่ เป็นศิลปะที่สร้างแรงกระตุ้นทางความคิดจากการชม ผู้ดูหรือผู้ชมต้องใช้จินตนาการและความคิดต่อสิ่งที่ศิลปินนำเสนอ และเกิดการเชื่อมโยงในระบบการรับรู้จากการมองเห็น (Visual Perception) ซึ่งในปัจจุบันมีผู้เรียกว่า ศิลปะจินตทัศน์ (Imaging Art)

2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์งานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค

2.1 ทฤษฎีทางกระบวนการออกแบบเพื่อกำหนดรูปแบบ

บ่อยครั้งที่นักออกแบบไม่สามารถจะแน่ใจได้ว่าความต้องการของโจทย์คืออะไรเนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นในการออกแบบมีผลกระทบจากกิจกรรมต่างๆตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้งาน ตัวอย่างเช่น การกำหนดความต้องการในการใช้งานของห้องบรรยายย่อมทำได้ง่ายกว่าการกำหนดความต้องการในการใช้งานของร้านอาหารประเภทผับ ความต้องการที่แตกต่างกันเช่นนี้ย่อมส่งผลให้เกิดความแตกต่างในผลงานการออกแบบ คำกล่าวของเกรกอรี่กล่าวถึงการออกแบบว่า "กระบวนการออกแบบนั้นย่อมเหมือนกันไม่ว่าจะเป็นการออกแบบโรงกลั่นน้ำมันแห่งใหม่, การสร้างโบสถ์หลังใหม่ หรือการเขียนบทละครตลกเรื่องใหม่แบบของเดนเต้" (Gregory 1966)

ถ้าคำกล่าวเช่นนั้นเป็นจริงเราก็จะต้องสรุปได้ว่าเดนเต้คงจะสามารถเป็นวิศวกรเคมีอันดับหนึ่งได้ถ้าเขามีชีวิตอยู่จนถึงสมัยนี้ การให้คำนิยามเกี่ยวกับการออกแบบเช่นนี้จะเป็นเรื่องที่ยอมรับกันในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา ได้ปฏิเสธพื้นฐานที่แตกต่างกันของการออกแบบในสาขาต่างๆ และยังเชื่อมโยงสู่ปัญหาอีกอย่างหนึ่งก็คือมันมิได้ชี้ว่าการออกแบบก่อให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่อีกด้วย นับว่าเป็นความทึบตันทางภูมิปัญญาที่ความต้องการขั้นสูงของการออกแบบได้ถูกละเลยไป คงจะมีคำนิยามของคำว่า ดีไซน์ที่สามารถบ่งชี้ถึงลักษณะทั่วไปและความต้องการอย่างยั่งยืนของการออกแบบ โจนส์ได้กล่าวถึงนิยามขั้นสมบูรณ์ของคำว่า ดีไซน์ไว้เมื่อปีค.ศ. 1970 ว่า "การก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้วยสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น"

นักออกแบบทุกคนย่อมเห็นด้วยว่านั่นคือสิ่งที่พวกเขาทำแต่คำนิยามนี้มีได้ช่วยอะไร เพราะมันเป็นการกล่าวถึงอย่างกว้างๆและเป็นนามธรรมเกินกว่าจะช่วยให้เราเกิดความเข้าใจให้ดีขึ้นเราจึงต้องกลับมาหาคำตอบว่าเราต้องการคำนิยามของคำว่าดีไซน์อย่างย่อหรือจริงหรือ หรือเราควรจะยอมรับว่าคำว่าดีไซน์นั้นซับซ้อนเกินกว่าจะสรุปให้น้อยกว่าหนึ่งเล่ม คำตอบที่ได้คงจะเป็นว่าเราคงจะไม่สามารถค้นพบคำนิยามที่น่าพอใจเพียงหนึ่งเดียวแต่ว่าการแสวงหาคำนิยามดูจะเป็นสิ่งสำคัญยิ่งกว่าการค้นพบอยู่มาก อย่างน้อยที่สุดนักคิดผู้มีชื่อเสียงในแวดวงนักออกแบบได้รับการตีพิมพ์ เรื่องราวความยากลำบากของการค้นหาคำจำกัดความของคำว่าดีไซน์ไว้ในบทความเรื่อง "The performing of a very complicated act of faith" (Jones 1966)

2.2 แผนภูมิของกระบวนการออกแบบ

หนทางหนึ่งในการทำความเข้าใจกับกระบวนการออกแบบให้มากขึ้นก็คือการสร้างแผนภูมิของกระบวนการออกแบบตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสิ้น แผนภูมิที่ว่านี้มีอยู่มากมาย และเราก็จะศึกษาแผนภูมิของแนวทางออกแบบที่เป็นที่นิยมใช้กันในบทนี้ ในการสร้างแผนภูมิ เราก็จำเป็นต้องทำการสังเกตการทำงานของนักออกแบบ สิ่งหนึ่งที่เป็นอุปสรรคก็คือกระบวนการที่เกิดขึ้นนั้นมีเพียงไม่กี่อย่างที่เป็นปฏิกิริยาที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาและสิ่งที่เกิดขึ้นก็ยากต่อการเข้าใจอีกด้วย

จริงอยู่ที่นักออกแบบมักจะขีดเขียนควบคู่ไปกับการคิด แต่สิ่งที่เขียนออกมาก็ไม่ได้แสดงถึงทุกสิ่งที่เกิดขึ้นในหัวของนักออกแบบ จึงไม่เอื้อต่อผู้ที่ต้องการเขียนแผนภูมิ และกระบวนการออกแบบที่สำคัญซึ่งอยู่ในใจของนักออกแบบก็ยังคงถูกเก็บเป็นความลับอยู่

แผนภูมิอันแรกที่เราศึกษา เป็นแผนภูมิสำหรับสถาปนิก ในหนังสือคู่มือ practice and management handbook ของ RIBA หนังสือเล่มนี้แบ่งกระบวนการในการออกแบบออกเป็น 4 ระยะ

ระยะที่ 1 การรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนนี้คือการรวบรวมและเรียบเรียงข้อมูลที่ได้ ทั้งข้อมูลทั่วไปและข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กับปัญหาที่เกิดขึ้นในงานออกแบบ

ระยะที่ 2 การศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา

ขั้นตอนนี้เป็นการค้นคว้าหาลักษณะของปัญหาตลอดจนแนวทางการแก้ไขและเกณฑ์การแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น

ระยะที่ 3 การพัฒนาแบบ

เป็นการคัดกรองแนวทางในการแก้ปัญหาที่ได้จากระยะที่ 2 มาพัฒนาเป็นแบบที่เหมาะสม

ระยะที่ 4 การสื่อความหมาย

คือการส่งผ่านแนวทางในการแก้ปัญหาสู่ผู้คนที่มีส่วนร่วมในการออกแบบและบุคคลทั่วไป

ปัญหาที่เกิดขึ้นก็คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นนี้ไม่อาจเรียกว่าแผนภูมิได้ โดยเฉพาะเมื่อคู่มือกล่าวว่า กระบวนการเหล่านี้เกิดขึ้นอย่างไม่เป็นลำดับเสมอไป แม้ว่าจะมีเหตุผลที่โดยทั่วไปการออกแบบจะพัฒนาจากระยะที่ 1 ไปถึงระยะที่ 4 ตามลำดับ แต่ลูกศรที่อยู่บนแผนภูมิก็ชี้ให้เห็นว่าสามารถเกิดสวนทางกันได้ ในทุกขั้นตอน ตัวอย่างเช่น บางครั้งเราไม่สามารถรู้ได้ว่าจะต้องหาข้อมูลอะไรในระยะแรก จนกว่าจะข้ามไปศึกษาปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในงานออกแบบในระยะที่ 2 ก่อน ตั้งแต่มีการนำเอาวิธีการออกแบบอย่างเป็นระบบขั้นตอนมาเผยแพร่ในการเรียนการสอนวิชาการออกแบบก็เกิดความนิยมที่จะกำหนดให้นักศึกษาต้องส่งรายงานประกอบการออกแบบ

บ่อยครั้งที่รายงานเหล่านั้นเต็มไปด้วยข้อมูลมากมายที่รวบรวมมาอย่างท่วมท้นในระยะเริ่มต้น แต่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อผลงานการออกแบบแต่อย่างใด สิ่งหนึ่งที่เป็นอันตรายก็คือเมื่อการรวบรวมข้อมูลนั้นไม่น่าสนใจเท่ากับการแก้ปัญหา ผู้ออกแบบจึงมักจะหลีกเลี่ยงการทำงานตามลำดับจากระยะข้อมูลไปสู่ระยะการศึกษาหาทางแก้ไขปัญหา และเมื่อเข้าสู่ระยะที่ 3 คือการพัฒนาแบบ บางครั้งเมื่อไม่สามารถทำงานอย่างราบรื่นก็มักจะต้องย้อนกลับไประยะที่ 2 คือการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม โดยสรุปแล้วแผนภูมิต่างๆ นั้นไม่ได้บอกให้เราต้องทำการหาข้อมูล ศึกษาข้อมูลเหล่านั้น หาแนวทางการแก้ปัญหา และ เขียนแบบ ตามลำดับเสมอไป ขั้นตอนต่างๆ ทำให้เกิดความตรงไปตรงมาอย่างยิ่งในการสรุปว่ามีการกระโดดข้ามขั้นกลับไปกลับมา ระหว่างระยะต่างๆ ทั้ง 4 ระยะ แต่บอกไม่ได้ว่าการกระโดดข้ามขั้นตอนนั้นจะเกิดขึ้นบ่อยแค่ไหน

การวิเคราะห์นั้นประกอบด้วยการสำรวจความเชื่อมโยง ค้นหารูปแบบในข้อมูลที่มีอยู่และการจัดลำดับความสำคัญของวัตถุประสงค์ในการออกแบบ การวิเคราะห์ที่สำคัญได้แก่ การจัดลำดับขั้นและวางโครงสร้างของโจทย์ ส่วนการสังเคราะห์ก็คือการสร้างลักษณะเฉพาะโดยการทดลองปรับเปลี่ยนสิ่งต่างๆ เพื่อตอบสนองต่อโจทย์ กล่าวคือเป็นการสร้างแนวทางแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น การประเมินก็เกี่ยวเนื่องกับการวัดผลเปรียบเทียบกับข้อเสียของแนวทางต่างๆ กับวัตถุประสงค์ของการออกแบบที่ได้จากขั้นตอนการวิเคราะห์

เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผลในการนำไปใช้จริง เราคงจะต้องศึกษาวิธีคิดแบบคนเล่นหมากรุกที่กำลังจะวางหมาก กรรมวิธีดังกล่าวจะเสนอแนะให้ผู้เล่นต้องวิเคราะห์ตำแหน่งของหมากบนกระดานโดยการเก็บข้อมูลของหมากตัวอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับหมากตัวที่จะเดิน เช่นหมากตัวนั้นสามารถเดินไปในช่องใดได้บ้างและโอกาสที่หมากตัวใดจะเดินมาแทนที่หมากตัวนั้นทั้งในตำแหน่งเดิมและตำแหน่งที่จะเดินไป

งานขั้นต่อไปก็คือการชี้แจงเรื่องวัตถุประสงค์ เห็นได้ชัดว่าเป้าหมายที่สำคัญในระยะยาวของการเล่น

เกมส์ก็คือการเอาชนะ แต่ในขั้นต่างๆของการเล่นก็จำเป็นต้องจัดลำดับความสำคัญของการรุก การรับ รวมทั้งการตัดสินใจเสี่ยงและเข้าแลกหมากกับคู่ต่อสู้

ขั้นตอนการสังเคราะห์ก็จะช่วยในการตัดสินใจกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือสนับสนุนให้สามารถเข้าใกล้วัตถุประสงค์ได้เช่น การเคลื่อนย้ายหมากตัวใดตัวหนึ่ง การครอบครองช่องหนึ่งช่องใดบนกระดาน หรือรุกเข้าหาหมากตัวใดตัวหนึ่ง ฯลฯ การทำเช่นนี้ก็ถือว่าการประเมินผลเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์ของการเล่น

แผนภูมิการออกแบบของเราจะต้องเผื่อเส้นทางที่จะย้อนกลับไประหว่างขั้นตอนการวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างไม่จำกัดจำนวนครั้ง เพราะการตัดสินใจครั้งแรกอาจไม่ใช่ทางเลือกที่ดีที่สุดเช่นเดียวกับการเล่นหมากรุก เช่นเดียวกับเส้นย้อนกลับระหว่างการสังเคราะห์และประเมินผลในลำดับการตัดสินใจของมาคัสและมาเวอร์ ซึ่งทำให้ให้นักออกแบบหาแนวทางแก้ไขมากกว่าหนึ่งทางเสมอ

การที่มีเส้นทางย้อนกลับในแผนผังได้ก่อให้เกิดปัญหาอีกข้อหนึ่งคือ เส้นทางย้อนกลับนั้นมีเพียงแบบเดียวคือกลับไปขั้นตอนก่อนหน้านั้นจริงหรือ ในเมื่อบางครั้งการพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาก็กอาจบ่งชี้ว่าต้องวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมได้ แม้แต่ในเกมส์หมากรุก การเคลื่อนย้ายหมากก็ทำให้เห็นปัญหาที่แตกต่างออกไปจากตอนแรกและบ่งชี้ว่าการรับรู้ถึงสถานการณ์ของเกมส์ในตอนแรกนั้นยังมีข้อบกพร่องและจะต้องทำการวิเคราะห์เพิ่มเติม เหตุการณ์เช่นนี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้บ่อยครั้งในการทำงานออกแบบเมื่อไม่มีการชี้แจงถึงปัญหาต่างๆอย่างถี่ถ้วนครอบคลุม เหมือนบนกระดานหมากรุก

เรื่องนี้ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาเมื่อนานมาแล้วโดยเพจ (ปีค.ศ.1963) ที่กล่าวเตือนหลังการประชุมเรื่องวิธีการดีไซน์ที่จัดขึ้นที่เมืองแมนเชสเตอร์ในปีค.ศ.1962 ว่า"ในสถานการณ์จริงของการทำงานออกแบบส่วนใหญ่ เมื่อถึงตอนที่สร้างงานออกแบบออกมาแล้วก็มักจะค้นพบอีกปัญหาหนึ่งและกลับไปทำการสังเคราะห์ จากนั้นก็จะพบว่าละเลยไม่ได้ทำการวิเคราะห์เรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วก็จะต้องกลับไปสู่วงจรเพื่อทำการปรับเปลี่ยนผลการสังเคราะห์อีกครั้งหนึ่ง" ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องสรุปว่าแผนภูมิของเราจำเป็นต้องมีเส้นทางย้อนกลับไปสู่ขั้นตอนก่อนหน้านั้นครบทุกขั้นตอน

แผนภูมิอย่างที่เราเห็นอยู่นี้ก็จะไม่ชี้นำหรือบังคับให้กระบวนการที่เกิดขึ้นดำเนินไปตามเส้นทางใดเส้นทางหนึ่ง ส่วนใหญ่จะเป็นเส้นทางที่ยืดหยุ่นไม่เป็นระเบียบเหมือนเวลาเล่นเกมส์ที่จะต้องเข้าไปในห้องใดห้องหนึ่งในบ้านเสียก่อนจึงจะรู้ว่าต้องไปห้องใดต่อ ซึ่งแผนภูมิก็เป็นประโยชน์ในการชี้แนะนักออกแบบถึงวิธีการทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปพอกๆกับกับแผนภูมิแสดงวิธีการเดินจะสามารถเป็นประโยชน์ต่อเด็กอายุ 1 ขวบนั้นเอง การที่ได้รู้ว่าการออกแบบประกอบด้วยขั้นตอนการวิเคราะห์ การสังเคราะห์และ การประเมินผลที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกันเป็นวงจรไม่สามารถจะช่วยให้สามารถออกแบบได้พอกๆกับการรู้ว่าการว่ายน้ำท่ากบนั้นต้องเคลื่อนไหวร่างกายอย่างไรแล้วคิดว่าว่ายน้ำเป็นแล้ว อันที่จริงมันเป็นเรื่องที่ต้องทดลองฝึกปฏิบัติด้วยตนเองจึงจะทำได้

เราได้อุทิศพื้นที่ให้กับเรื่องแผนภูมิค่อนข้างมากเนื่องจากมันมักจะปรากฏในข้อเขียนและบทความต่างๆอยู่เสมอ นักเขียนมากมายไม่ได้ชี้ให้เห็นว่าแผนภูมิมีไว้เพื่อประโยชน์ทางวิชาการมากกว่า นักออกแบบส่วนใหญ่ไม่ได้ใช้แผนภูมิช่วยในการทำงานออกแบบ ในระดับนี้ในรูปของนามธรรมพบว่ามีนักออกแบบในสาขาต่างๆ เห็นพ้องว่าเรากำลังหารือเกี่ยวกับกระบวนการซึ่งถูกศึกษาแยกส่วนกันในแง่ของเทคนิคการใช้งาน แผนภูมิการออกแบบที่ได้นั้นมีความคล้ายคลึงกับแผนภูมิที่วิศวกร นักออกแบบอุตสาหกรรมและนักผังเมืองรวมทั้งสถาปนิกอีกหลายคนได้จัดทำขึ้น ในบทต่อไปเราจะมาดูวิธีการที่นักออกแบบทำการออกแบบในการทำงานจริง

3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะสามมิติ

3.1 ความหมายและประเภทของประติมากรรม

ในพจนานุกรมศิลป์ของ น. ณ ปากน้ำ ได้ให้คำจำกัดความว่า ศิลปะ คืองานช่างที่แสดงฝีมือ และความคิดของศิลปิน ศิลปะมีหลายประเภท ที่สูงที่สุดคือศิลปะบริสุทธิ์ มีด้วยกัน 5 สาขา คือ จิตรกรรม (painting) ประติมากรรม (sculpture) สถาปัตยกรรม (architecture) วรรณกรรม (literature) และ คีตกกรรม (music & dramatic)

ศิลปะทั้ง 5 สาขาดังกล่าว สามารถสร้างสรรค์ให้บังเกิดผลสูงสุดทั้งทางด้านอารยธรรม และจิตใจสมคุณค่าตามเกณฑ์มาตรฐานทางสุนทรียศาสตร์ แม้จะมีผลงานบางส่วนอยู่ในระดับศิลปะประยุกต์อยู่บ้าง การกำหนดสาขาศิลปะที่จัดไว้นี้ ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางเป็นสากล และจากคำจำกัดความนี้เราก็ได้คำตอบว่า ประติมากรรมเป็นศิลปะบริสุทธิ์สาขาหนึ่ง

คำว่าประติมากรรมในภาษาไทยเราเขียนได้สองแบบคือ ประติมากรรม และ ปฏิมากรรม ประติมากรรมหมายถึงรูปปั้นทั่วไป เช่น รูปคน รูปสัตว์ ส่วนปฏิมากรรมนั้นหมายถึงรูปปั้นที่เกี่ยวข้องกับศาสนา โดยเฉพาะ เช่น รูปปั้นพระพุทธรูป สำหรับผู้ทำหรือศิลปิน ก็เรียกว่าประติมากรรม และปฏิมากรรมตามลำดับ อย่างไรก็ตามก็ยังมีผู้มีความเห็นตรงกับ ชะลูด นิ่มเสมอ ซึ่งให้ความคิดเห็นในการแบ่งศิลปะออกตามลักษณะของการรับสัมผัส ซึ่งมี 3 กลุ่มด้วยกันคือ

1. ทัศนศิลป์ รับสัมผัสทางตา ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม
2. โสตศิลป์ รับสัมผัสทางหู ได้แก่ ดนตรี วรรณกรรม
3. โสตทัศนศิลป์ รับสัมผัสทางตา และหู ได้แก่ นาฏกรรม การแสดง และภาพยนตร์

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า ประติมากรรมเป็นทัศนศิลป์แขนงหนึ่ง เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) ที่มีลักษณะเป็นสามมิติ คือมีความกว้าง ความยาว ความหนาหรือความสูงในรูปลักษณะกั้นระวางพื้นที่ในอากาศ (Space Art) และเป็นคุณสมบัติของงานศิลปะทุกชนิดที่เป็นทัศนศิลป์ (Visual Art) ประติมากรรมทำด้วยวัสดุที่เปลี่ยนแปลงรูปทรงได้ (Plasticity) ซึ่งบางทีก็เรียกกันว่าศิลปะรูปทรงหรือพลาสติกอาร์ต (Plastic Art)

ประเภทของงานประติมากรรมอาจแบ่งได้ตามลักษณะงาน คือ

1. ประติมากรรมนูนต่ำ (Base-relief)
2. ประติมากรรมนูนสูง (High-relief)
3. ประติมากรรมลอยตัว (Round-relief)

งานประติมากรรมหรือศิลปะสามมิติ มีความหมายครอบคลุมถึงงานปั้น งานแกะสลัก และการผสมผสานต่าง ๆ ขยายความตามวิธีการทำงานได้ดังนี้

1. การแกะสลัก (Carving) ผู้สร้างงานจะใช้วิธีการขจัดวัสดุส่วนที่ไม่ต้องการออกไป จนเหลือแต่รูปทรงเป็นกลุ่มมวลที่ต้องการ อาจเรียกว่ากระบวนการในทางลบ (Subtractive process) คือการเอาส่วนย่อยออกจากส่วนรวม ส่วนใหญ่แล้ววัสดุที่ใช้สร้างงานด้วยวิธีแกะสลัก ได้แก่ วัสดุเนื้อแข็ง และคงรูปอยู่ได้ทนทาน เช่น ไม้ หิน หรือศิลาแลง เป็นต้น

2. การปั้น (Modelling) เป็นกรรมวิธีการสร้างรูปทรง โดยการพอกด้วยวัสดุที่อ่อนตัว และเปลี่ยนรูปทรงได้ง่าย อาจเรียกว่ากระบวนการในทางบวก (Additive process) เป็นการเอาส่วนย่อยเพิ่มเข้าไปเพื่อให้เกิดเป็นส่วนรวม วิธีการนี้เหมาะสมกับวัสดุที่มีคุณสมบัติเปลี่ยนสภาพได้ เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน หรือขี้ผึ้ง

ขลุ่ย ซึ่งเมื่อปั้น ขึ้นรูปเสร็จสมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว ก็จะต้องนำไปทำพิมพ์และหล่อด้วยปูนปลาสเตอร์ โลหะ หรือวัสดุคงทนอื่น ๆ หรือกรณีงานดินเผาจำพวกเทรราคอตตา (Terracotta) ก็จะมีการนำไปเผาเพื่อให้คงทน แข็งแรงมากขึ้น

3. เทคนิคผสม (Assemblage) คือการนำเอาวัสดุหลายอย่างมาประกอบเป็นรูปทรงที่ต้องการด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น งานสามมิติที่สร้างด้วยวิธีการเชื่อม ตี เคาะ ปะติด ปะต่อ งานสามมิติที่มีขนาดเล็กไม่ใหญ่โตมากนัก และทำด้วยโลหะ ศิลปินมักใช้วิธีทุบ เคาะ เพื่อให้โลหะนั้นเปลี่ยนรูปทรงตามความต้องการวิธีทุบหรือเคาะที่เรียกว่า repousse นั้นมักจะทุบพร้อมๆกับออกแบบไปด้วย ในขณะที่ทำก็ต้องคอยเปลี่ยนแปลงแก้ไขพร้อมๆกัน ในการทุบบางทีก็ต้องใช้ความร้อนช่วย วิธีทุบหรือเคาะ ผู้สร้างต้องมีทักษะสูง จะต้องรู้วัสดุจำนวนหนึ่ง เมื่อทำแล้วจะได้ชิ้นงานขนาดไหนยิ่งกว่านั้นจะต้องเข้าใจคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดเป็นอย่างดี เพราะมีโอกาสที่จะเสียหายได้ง่าย และในการทำส่วนละเอียดจะต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ นอกจากวิธีสร้างงานตามที่กล่าวมาแล้วนั้น มีวิธีสร้างงานประติมากรรมหรืองานสามมิติอีกวิธีหนึ่งซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง คือ วิธีหล่อ (Casting) ซึ่งเป็นการกระบวนการทางการผลิตชิ้นงานประติมากรรมหรืองานสามมิติที่ขึ้นรูปสำเร็จแล้ว (Productive Process) เพื่อให้ได้จำนวนมากตามความต้องการ

การหล่อจะช่วยให้ชิ้นงานที่เสร็จแล้วคงทนถาวร แต่ก่อนที่จะเริ่มทำการหล่อ ศิลปินหรือผู้สร้างต้องทำแม่พิมพ์ขึ้นก่อน โดยการทำแม่พิมพ์โดยทั่วไปมีอยู่ 2 วิธี คือ พิมพ์ทุบ (Waste mold) และพิมพ์ขึ้น (Piece mold) พิมพ์ทุบนั้นเวลาถอดพิมพ์ต้องทุบแม่พิมพ์และได้รูปหล่อเพียงรูปเดียว ซึ่งต่างกับพิมพ์ขึ้น เวลาถอดพิมพ์เป็นชิ้นๆ และจะหล่อชิ้นงานกี่ชิ้นก็ได้ วิธีทำแม่พิมพ์ทั้งสองอย่างนี้สัมพันธ์กัน ผู้สร้างงานส่วนมากเมื่อปั้นดินแล้วมักจะทำพิมพ์ทุบก่อน เมื่อแต่งรูปจากแม่พิมพ์ทุบเรียบร้อยแล้ว จึงทำพิมพ์ขึ้น ซึ่งวิธีการทำพิมพ์ขึ้นต้องเข้าใจวิธีแบ่งชิ้นส่วนของแม่พิมพ์ และมีความชำนาญในการถอดพิมพ์

ในกระบวนการผลิต นอกจากวิธีหล่อแบบต่างๆแล้ว ยังมีวิธีการหนึ่ง เรียกว่าวิธีลอก (Pointing) วิธีนี้คล้ายกับวิธีการขยายรูป เขียนรูปเหมือนแต่เป็นวิธีลอกรูปปั้น วิธีการก็คือเอารูปที่ต้องการจำลองแบบมาใส่กล่องสี่เหลี่ยม ซึ่งตารางเชือกด้านบนให้เท่ากัน เมื่อชิงแล้วนำวัสดุที่ต้องการขนาดเท่ากันมาขีดแบ่งตารางให้เท่ากับแบบ วัดความลึกที่แบบจากเชือกที่ติดตารางถึงรูปที่เป็นแบบ แล้วมาเจาะบนวัสดุที่ต้องการปั้นให้ลึกเท่ากับแบบ เลือกวัดความลึกความตื้นจากแบบส่วนที่สำคัญ ศิลปินต้องมีความสามารถมาก ปัจจุบันมีเครื่องมือที่ช่วยทำอย่างละเอียดและแน่นอน เพียงแต่ออกแบบแล้วให้ผู้สนใจทำก็สามารถทำได้อย่างง่ายดาย

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าประติมากรรมหรืองานสามมิติมีวิธีทำได้หลายวิธี เช่น แกะสลัก วิธีปั้น วิธีหล่อ วิธีถอดแบบพิมพ์ และวิธีผสม เป็นต้น การที่ศิลปินจะสร้างด้วยวิธีใดนั้น จะต้องมีการพิจารณาถึงความเหมาะสมของวัตถุ และคุณสมบัติของวัสดุที่จะนำมาประกอบเป็นรูปทรงแต่ละชนิดอย่างรอบคอบ เช่นเดียวกับกระบวนการสร้างงานออกแบบของนักออกแบบผลิตภัณฑ์นั่นเอง ศิลปินหรือนักออกแบบจะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ได้มากน้อยเหมาะสมกับวิธีนั้นๆหรือไม่ เพราะผลที่ได้จากวิธีการสร้างกับวัสดุชนิดหนึ่ง ย่อมแตกต่างกับผลของวัสดุและวิธีการสร้างอีกอย่างหนึ่ง เช่น ประติมากรรมหรืองานสามมิติที่ทำด้วยเหล็กตามวิธีการเชื่อม จะมีรูปทรงต่างกับงานที่ทำด้วยหินตามวิธีแกะสลัก

ทั้งนี้กระบวนการผลิตชิ้นงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ต่างกับผู้สร้างงานประติมากรรมในแง่ของการใช้เครื่องจักรกลและเทคโนโลยีในการผลิต อย่างไรก็ตามนักออกแบบอาจใช้ข้อมูลทางการสร้างงานประติมากรรมในการทดลอง พัฒนาและ ปรับปรุงผลิตภัณฑ์ได้ เพราะหนึ่งในกระบวนการออกแบบ คือการทดลองสร้าง หรือการทำหุ่นจำลอง เพื่อศึกษาวิเคราะห์และปรับปรุงผลิตภัณฑ์ให้มีความสมบูรณ์แบบและเป็นไปได้ในการผลิตด้วยเครื่องจักรกลในทางอุตสาหกรรม

3.2 รูปทรงสามมิติและโครงสร้างของงานประติมากรรม

หากจะกล่าวถึงรูปทรงในงานประติมากรรม หรือรูปทรงในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ก็ตาม รูปทรงสามมิติทุกสิ่งย่อมเป็นไปตามลักษณะของโครงสร้าง ไม่ว่ารูปทรงนั้นจะเล็กน้อย หรือเรียบง่ายเพียงใดก็ตาม คำว่ารูปทรงสามมิติ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอการแบ่งรูปทรงตามลักษณะโครงสร้างได้สองแบบ คือ

1. รูปทรงแบบโครง (Skeleton Form) ได้แก่ รูปทรงที่มีโครงสร้างเหมือนโครงกระดูกคน หรือสัตว์ โครงของต้นไม้ และกิ่งไม้

2. รูปทรงแบบมวล (Mass Form) ได้แก่ รูปทรงที่มีโครงสร้างเป็นปริมาตร (Volume)

ในความหมายที่ไม่อาจแบ่งแยกออกจากกันอย่างเด็ดขาด คือ รูปทรงบางประเภทมีลักษณะผสมระหว่าง 2 ประเภทนี้ คือรูปทรงที่มีโครงสร้างเป็นโครงอาจมีปริมาตรเป็นมวล รูปทรงที่เป็นมวลอาจมีโครงสร้างเป็นโครง ดังนั้นถ้าโครงสร้างแบบใดเด่นกว่าก็จัดรูปทรงนั้นอยู่ในประเภทนั้น

รูปทรง (Form) คือส่วนประกอบที่มองเห็นได้เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในทางภาษาภาพ (Visual Language) รูปทรงมิใช่เพียงรูปร่างที่เรามองเห็นได้เท่านั้น แต่เป็นรูปร่างที่แสดงขนาด สี และลักษณะผิว สิ่งที่เราสร้างสรรค์กำหนดรูปทรง หรือจัดระบบรูปทรงให้ปรากฏขึ้นอย่างมีแบบแผนเราเรียกว่า “โครงสร้าง” (Structure) (วิรุณ ตั้งเจริญ.2537 : 12)

รูปทรงเป็นส่วนที่ศิลปินและนักออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพ ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบของเส้น น้ำหนักอ่อนแก่ที่ปรากฏบนพื้นผิว ลักษณะพื้นผิว ขนาด ที่ว่าง และสี รูปทรงทำให้เกิดความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเรื่องราวให้กับตัวรูปทรง และเป็นสัญลักษณ์ทางการถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดที่เกิดขึ้นของศิลปินและนักออกแบบด้วย รูปทรงกับเรื่องราวจึงไม่อาจแยกจากกันได้ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ดีนั้น ทั้งสองส่วนนี้จะรวมเป็นสิ่งเดียวกัน ทำให้เกิดความเป็นเอกภาพในงานศิลปะนั้น

สงวน รอดบุญ ได้กล่าวถึงศิลปะที่แสดงรูปทรงไว้ว่า Plastic Arts ได้แก่ งานศิลปะที่แสดงรูปแบบ 3 มิติ (Three dimensional Surface) ประกอบด้วยความยาว ความกว้าง ความหนาหรือความลึกเป็นงานที่มีรูปทรง (form) กินพื้นที่ (space) และมีปริมาตร (volume) เช่น ในงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรมหรือในงานที่มีความรู้สึกทางรูปทรง (plastic sense) เช่น ในงานจิตรกรรมและงานภาพพิมพ์ (สงวน รอดบุญ. 2533 : 81)

ดังจะเห็นได้ว่าผู้เชี่ยวชาญหลายท่านให้ความหมายหรือคำจำกัดความของคำว่ารูปทรงไว้ด้วยความสอดคล้องและสัมพันธ์กับความหมายของคำว่าโครงสร้าง มวล ปริมาตร พื้นผิวและองค์ประกอบ โดยมีได้แยกออกจากกันอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากมีความหมายที่ใกล้เคียงกัน แต่ในทางศิลปะคำเหล่านี้มีความตื้นลึก มีความหมายเฉพาะเจาะจงต่างกัน ศิลปินและนักออกแบบจึงจำเป็นต้องเรียนรู้สัมผัสต่าง ๆ เหล่านี้ ดังนั้นผู้วิจัยขอเรียบเรียงความหมายไว้พอสังเขป โดยจัดเป็นกลุ่มของโครงสร้างของงานประติมากรรมดังนี้

โครงสร้างเป็นส่วนสำคัญของสิ่งที่สร้างขึ้นมาทั้งหมด ต้นไม้ ใบไม้ ดอกไม้ ล้วนมีโครงสร้างทั้งนั้น มิใช่มีเพียงในตัวคน หรือสัตว์ องค์ประกอบโดยรวม หรือรูปทรงนั้นจะดูสวยงามก็เมื่อโครงสร้างขององค์ประกอบนั้นเหมาะสม มิฉะนั้นส่วนประกอบต่าง ๆ อาจจะดูเหมือนไม่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเลย ไม่เพียงแต่สิ่งที่เป็นธรรมชาติเท่านั้น สิ่งต่าง ๆ ที่เราสร้างขึ้นไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ดิจสูงหรือเฟอร์นิเจอร์ที่เราใช้ ล้วนแล้วแต่มีโครงสร้างในการสร้างสรรค์ทั้งสิ้น

ผู้วิจัยขอกล่าวถึงรายละเอียดในเรื่องโครงสร้างของงานประติมากรรมหรืองานสามมิติ ในที่นี้เพื่อ

นำมาใช้วิเคราะห์กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ของฟิลลิป สตาร์ค ต่อไป ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านให้ความเห็นว่าโครงสร้างในงานประติมากรรมหรืองานสามมิติ ต้องมีส่วนประกอบของ

1. เส้น (line) หมายถึงเส้นต่าง ๆ ที่ปรากฏในงานศิลปะนั้น ๆ

โครงสร้างประติมากรรมมีส่วนประกอบที่สำคัญคือ เส้น (line) หน้าที่ของเส้นคือการกำหนดที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ เพื่อเน้นรูปทรงให้เห็นเด่นชัด กำหนดขอบเขตของรูปร่างและขนาดของรูปทรง ตลอดจนทำให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา อารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ ตามลักษณะของเส้นแต่ละชนิด เส้นเป็นส่วนสำคัญในงานทัศนศิลป์ (Visual Art) ชะลูด นิยมเสมอ ให้ความเห็นเกี่ยวกับเส้นในงานประติมากรรมไว้ดังนี้

2. ขนาด (size) และ สัดส่วน (proportion)

สัดส่วนเป็นหลักสำคัญหนึ่งของโครงสร้าง เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของขนาด (size) ในส่วนต่าง ๆ ของรูปทรง สัดส่วนของงานสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์แบบใดมักจะมีเกณฑ์หรือขนาดมาตรฐานของสัดส่วนที่เหมาะสมเพื่อความงามทางสุนทรียภาพและทางอุดมคติ

สัดส่วนในงานประติมากรรมหรืองานออกแบบอาจเปลี่ยนแปลงไปได้ ทั้งนี้อาจเป็นผลทางอุดมคติหรือเจตนาของผู้ออกแบบหรือผู้ออกแบบนั่นเอง มิใช่จะต้องสมสัดส่วนตามเกณฑ์มาตรฐานหรือตามธรรมชาติเสียทั้งหมด

3. มวล (mass) และ ปริมาตร (volume) หมายถึง กลุ่มของรูปทรง หรือมวลของรูปทรง และ วัตถุที่มีความแน่นหนัก

4. สี (colour) หมายถึงสีต่าง ๆ ที่ใช้ในงานศิลปะแต่โดยเฉพาะงานประติมากรรม สีเป็นโครงสร้างที่มีความสำคัญน้อยกว่าส่วนอื่น ๆ แม้ในงานประติมากรรมสมัยใหม่บางชิ้น หรือประติมากรรมโบราณของบางชาติ บางสมัยจะนิยมทาสีลงบนรูปปั้น หรือรูปแกะสลัก แต่ก็มิได้ทำให้คุณค่าของงานนั้นเปลี่ยนแปลงไปมากนัก ฉะนั้นความสำคัญของสีในงานประติมากรรมหรืองานสามมิติ จึงจำเป็นน้อยกว่าในทางจิตรกรรม หรือสถาปัตยกรรม ส่วนสำคัญที่มาแทนที่สีนั้นได้แก่ ปริมาตร (volume) ความโค้งนูน ความกลม ทำให้เกิดมวลหรือมิติของชิ้นงาน

5. ค่าของแสงและเงา (chiaroscuro) หมายถึงน้ำหนักอ่อนแก่ของแสง และเงาซึ่งปรากฏอยู่ในงานศิลปะอันเกิดจากแสงสว่างและเงา ค่าของแสงและเงาทำให้เกิดมิติในงานศิลปะสามมิติที่กินระยะเนื้อที่ในอากาศ

น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา คือบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุทำให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่ขึ้นบนผิววัตถุ หรือการระบายสีให้มีผลเป็นความอ่อนแก่ของสีหนึ่งหรือหลายสีในด้านจิตรกรรม ระดับความเข้มของสีหรือแสงเงาเอง ที่มีค่าต่างกัน จึงเกิดเป็นน้ำหนักอ่อนแก่ต่าง ๆ ขึ้น ฉะนั้นคำจำกัดความของน้ำหนักดังกล่าวนี้ ก็คือ

1. บริเวณมืดและสว่างของรูปประติมากรรม ทำให้เกิดแสงเงา

2. ความอ่อนแก่ของสีเทาระดับต่าง ๆ เมื่อเทียบจากภาพขาวดำ ทำให้เห็นว่าน้ำหนักมีความสำคัญต่อโครงสร้างงานประติมากรรมอยู่ด้วย

ความสำคัญของน้ำหนักในโครงสร้างงานประติมากรรม คือ ทำให้เห็นความเป็นมิติในรูปทรงสร้างระยะสูงต่ำ ใกล้ไกล และให้ความรู้สึกด้วยการประสานกันของน้ำหนัก

ลักษณะโครงสร้างของงานประติมากรรมหรืองานสามมิติที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นเพียงองค์ประกอบส่วนหนึ่งที่ให้เกิดผลงานอย่างเป็นรูปธรรม จับต้อง สัมผัส รับรู้ได้ แต่ในองค์ประกอบอีกส่วนหนึ่งที่เป็นนามธรรม คือ เรื่องราว (theme) และเนื้อหา (content) เป็นสิ่งที่มองข้ามไปไม่ได้เลยเช่นกัน แม้ว่าจะมีงาน

ศิลปะบางประเภท ไม่แสดงเนื้อหาใดๆในผลงานนั้น (non-objective art) แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเชื่อมั่นว่า การสร้างสรรค์งานของศิลปินหรือนักออกแบบทุกคน จะต้องมีความหมายของแนวคิด เรื่องราวความเป็นมาในการ สร้างและการแสดงออกในมุมมองที่ต่างกัน ทำให้เกิดผลงานศิลปะที่หลากหลายและมีคุณค่าแตกต่างกันไป จริงอยู่ว่าการให้ความสำคัญต่อรูปทรงหรือรายละเอียดทุกๆส่วนในโครงสร้างของงานสามมิติหรืองาน ประติมากรรม ทางรูปธรรมที่ปรากฏให้เราได้รับรู้ได้นั้น มีน้ำหนักมากกว่าในการสื่อสารถึงผู้ชมทุกคน แต่ เรื่องราวหรือเนื้อหาในงานนั้น เปรียบเสมือนนัยที่แฝงอยู่ในผลงานสร้างสรรค์เหล่านั้น ก่อให้เกิดกระบวนการ คิดวิเคราะห์ พิจารณาขบคิด เพื่อให้เข้าถึงนัยความหมายที่ผู้สร้างหรือศิลปินต้องการสื่อออกมาแท้จริง

งานประติมากรรมหรืองานสามมิติที่ศิลปินสร้างสรรค์ออกมานั้น อาจกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่าง เรื่องราวและรูปทรงได้โดยเริ่มต้นจากที่มาของแนวคิด ภาพร่างที่เป็นหนึ่งในกระบวนการถ่ายทอดความคิด ออกมาเป็นรูปธรรม อาจมีนัยหรือไม่มีนัยแฝงในรูปทรงนั้นก็ตาม แต่ทั้งนี้เมื่อเกิดแนวคิดรวบยอด (concept) และการลงมือสร้างเป็นชิ้นงานสมบูรณ์ เรื่องราว คือความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรงทาง ศิลปะ (Artistic Form) ซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพและเหมาะสมกลมกลืน ทั้งนี้โครงสร้างในรูปทรง สำเร็จไม่ว่าจะเป็นขนาด สัดส่วน ปริมาตร ความกลมกลืนของสี แสงเงาที่เกิดขึ้นเอง จะเป็นคำตอบของ กระบวนการคิดและสื่อถึงผู้ชมให้เกิดความรู้สึกในสถานการณ์ และเวลาที่แตกต่างกันไป ชะลูด นิ่มเสมอ ให้ ความคิดเห็นเรื่ององค์ประกอบของศิลปะและเนื้อหาไว้ว่า

องค์ประกอบของศิลปะนั้น มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่ โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดง ออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนั้นอีกส่วนหนึ่ง เราเรียกองค์ประกอบส่วนแรก ว่า รูปทรง (Form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรมและเรียกส่วนหลังว่า เนื้อหา (Content) หรือ องค์ประกอบทางนามธรรม ดังนั้นองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างของศิลปะก็คือ รูปทรงกับเนื้อหา เนื้อหาในงานประติมากรรมแบบรูปธรรมเป็นเนื้อหาภายนอกซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากเนื้อหา ภายใน เช่น รูปคน สัตว์ สิ่งของ วัตถุ หรือรูปเหตุการณ์ต่าง ๆ นั่นก็คือ ความหมายของเรื่อง และแนวเรื่องที่เปลือยออกมาจากรูปทรงนั่นเอง งานประติมากรรมแบบรูปธรรมจะมีเนื้อหาทั้งภายใน และภายนอก ให้อารมณ์ทางศิลปะและอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจอื่น ๆ คู่กันไปตามแนว เรื่อง เช่น ความรัก ความเศร้า ความเมตตาสงสาร ความเห็นใจ ความรู้สึก รักชาติ เป็นต้น แต่ ในงานประติมากรรมแบบนามธรรมจะมีเนื้อหาภายในอย่างเดียว ให้อารมณ์ทางศิลปะบริสุทธิ์ แม้มีอารมณ์ของบุคคลเข้ามาเจือปน ก็มีแต่ความปิติอิ่มเอิบใจอย่างบริสุทธิ์ และสูงส่งเท่านั้น (ชะลูด นิ่มเสมอ. 2539 : 18)

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้ศิลปินและนักออกแบบได้รับความสะดวกสบายในการใช้ เทคนิค วิธีการ เครื่องมือและอุปกรณ์ใหม่ๆมาใช้ในการสร้างผลงานของตน จึงทำให้เกิดความหลากหลาย เกิดอิสระในการแสดงแนวความคิดและได้แสดงออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ทันต่อยุคสมัยและตอบสนอง เสรีภาพของยุคหลังสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี

4. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีในการออกแบบ

4.1 ทฤษฎีจิตวิทยาการใช้สี

จากการเรียบเรียงข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า สี่ที่ใช้ในการสร้างสร้งงานศิลปะนั้นไม่มีการแบ่งแยกจากกันโดยสิ้นเชิงระหว่างประเภทของการสร้างงาน เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม แต่ทั้งนี้ สี่ที่ใช้ทางการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นสามารถเชื่อมโยงได้โดยข้อสรุปจากการเลือกใช้วัสดุและผลที่เกิดทางจิตวิทยา ดังนี้

1.สี่วัสดุที่ให้ความรู้สึกว่ามีน้ำหนัก ความแวววาว การสะท้อนแสง จะช่วยให้เกิดความรู้สึกขยายตัวของสี่ ไม่ว่าจะเป็นการเคลือบผิว ในงานออกแบบโลหะ เซรามิกส์ หรือการเลือกใช้วัสดุผิวเป็นมันในงานประติมากรรม เช่น บรอนซ์ สแตนเลส เป็นต้น

2.สี่วัสดุที่ให้ความรู้สึกโปร่งใส จะด้วยการเลือกใช้วัสดุเพื่อสร้างภาพลวงหรือสภาพโปร่งใสจริงก็ตาม เช่น ประติมากรรมพลาสติก ไฟเบอร์กลาสหรือเรซินในสภาพโปร่งใส ทำให้เกิดความรู้สึกขยายตัวของพื้นที่และเพื่อประโยชน์ทางสัดส่วนของผลิตภัณฑ์ หรืออาจเป็นการใช้แก้วหรือกระจก เป็นส่วนประกอบในการสร้างชิ้นงาน

นักจิตวิทยาผู้วิจัยต่าง ๆ แต่ละสมีพลังปลุกเร้าการตอบสนองของอารมณ์ (emotional responses) นอกจากคุณภาพด้านอื่นๆแล้ว สียังมีอุณหภูมิเชิงจิตวิทยาอยู่ในตัวของมัน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง ให้ความรู้สึกอบอุ่นและสัมพันธ์กับแสงอาทิตย์หรือไฟ สีน้ำเงินหรือสีเขียวสัมพันธ์กับป่าน้ำ ท้องฟ้า และให้ความรู้สึกเย็น เป็นต้น ศิลปิน นักออกแบบ และนักสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้และเข้าใจในเรื่องจิตวิทยาเกี่ยวกับสี ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับปฏิกิริยาตอบสนองของมนุษย์ และนำประโยชน์จากการเรียนรู้และประสบการณ์ไปสร้างสร้งงานศิลปะหรืองานออกแบบของเขา (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2535 : 22)

การสร้างสร้งงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค นั้น ส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปในทางการใช้คุณสมบัติของวัสดุสร้างสี่สนที่แท้จริง อาจเพราะเขาต้องการนำเสนอความสวยงามที่แท้ของวัสดุนั้นออกมา หากไม่เป็นวัสดุสังเคราะห์เช่นพลาสติกแล้ว ฟิลลิป สตาร์คก็มักเลือกที่จะให้สีของวัสดุที่แท้สร้างคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ให้กับผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสมและลงตัว แต่เมื่อต้องกำหนดสีสนในชิ้นงาน ฟิลลิป สตาร์คก็เลือกให้สีบนผลิตภัณฑ์ได้อย่างงดงามเช่นกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาวิจัยเรื่อง ศิลปะสร้างสรรค์ : การศึกษาผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค นี่เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยการศึกษาวิเคราะห์ผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค นำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ จากนั้นผู้วิจัยจะนำผลการศึกษาวิเคราะห์มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสร้างสรรค์ในรูปแบบของผู้วิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์ กระบวนการสร้างสรรค์ รูปแบบและโครงสร้างงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค โดยศึกษาผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ ช่วงเวลาระหว่างปี ค.ศ. 1980 ถึงปี 2000 ซึ่งมีจำนวนผลงานที่รวบรวมได้ทั้งหมด 128 ชิ้น และนำผลงานมาจัดกลุ่มได้ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ไม่มีกลไก
2. ผลิตภัณฑ์มีกลไก
3. ผลิตภัณฑ์ได้รับรางวัล

ดังนั้นประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ คือ ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ของฟิลลิป สตาร์ค ในระหว่างปี1980-2000 จากการจัดกลุ่มประชากร ผู้วิจัยเลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างงานที่จะใช้ศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ไม่มีกลไก จำนวน10 ชิ้น ดังนี้
 - 1.1 ผลงาน Joe Raspoutine, Alessi, Polished cast Aluminium
W 11 x L 20 cm., 1986
 - 1.2 ผลงาน Joe Cactus, Bakelite in three colour combinations
W 9 x H 20.5 cm., 1990
 - 1.3 ผลงาน Hot Bertaa, Alessi ,Aluminium and Plastic
W 16.5 x H 25 cm., 1990
 - 1.4 ผลงาน Apriti / Sesamo, Kleis, Aluminium
W 5.5 x L 14 cm., 1991
 - 1.5 ผลงาน Ti Tang / Su Mi Tang, Alessi, Porcelain, Aluminium and Resin
W 14 x L22 x H18 cm., 1992
 - 1.6 ผลงาน Teddy Bear Band, Moulin Roty, Cotton covering
H 37cm., 1998
 - 1.7 ผลงาน Os Libraly, Porcelain, Wenge
W 26 x H 32 cm., 1998
 - 1.8 ผลงาน Juicy Salif , Alessi , Aluminium, Thermoplastic and Rubber
Dia 14 / 5.5 x 11.5 x H 29 cm ., 2000
 - 1.9 ผลงาน The tooth, XO ,Polypropylene

W 40 x H 44 cm., 2000

1.10 ผลงาน Stackable Plastic Knife, Polystyrene

L 18 cm., 2003

2. ผลิตภัณฑ์มีกลไกจำนวน 8 ชิ้น ดังนี้

2.1 ผลงาน Walter Wayle, Alessi , Thermoplastic and Resin

Dia 28 / 11 x H 2 cm., 1987

2.2 ผลงาน Miss Yee, Ide , Chrome plate sheet steel and Silk

W 30 x L 90 x H 4.3 cm., 1987

2.3 ผลงาน Walla Walla, Flos , Thermopolymer plastic

W 30 x L 37 x H 10 cm., 1994

2.4 ผลงาน Alo, Translucent Polymer

W 6 x H 14 cm., 1996

2.5 ผลงาน Ola, Thomson , ABS Plastic

W 6 x L 27.5 x H 5.2 cm., 1996

2.6 ผลงาน Hook, Thomson/ Alessi , ABS Plastic

W 6 x L 26 x H 39 cm., 1996

2.7 ผลงาน Oa, Handcrafted Murano glass

W 59 x L 50 x H 50 cm., 1996

2.8 ผลงาน Rock'n Rock, Telefunken , Rocks steine

W 20.8 x H 13.5 cm., 1996

2.9 ผลงาน Starck Watches, Fossil, Rubber and Metal

W 2.8 x H 6.5 cm., 1999

2.10 ผลงาน Baby monitors, Target ,Plastic

W 9 x L 14 x H 4 cm., 2000

3. ผลิตภัณฑ์ได้รับรางวัล 3 ชิ้น

3.1 ผลงาน Pour la vie, OWO, Marble and glass

W 55 x H 72 cm., 1980

3.2 ผลงาน Ray Hollis, XO, Polished aluminium

W 7.5 x L 11.5 x H 10 cm., 1987

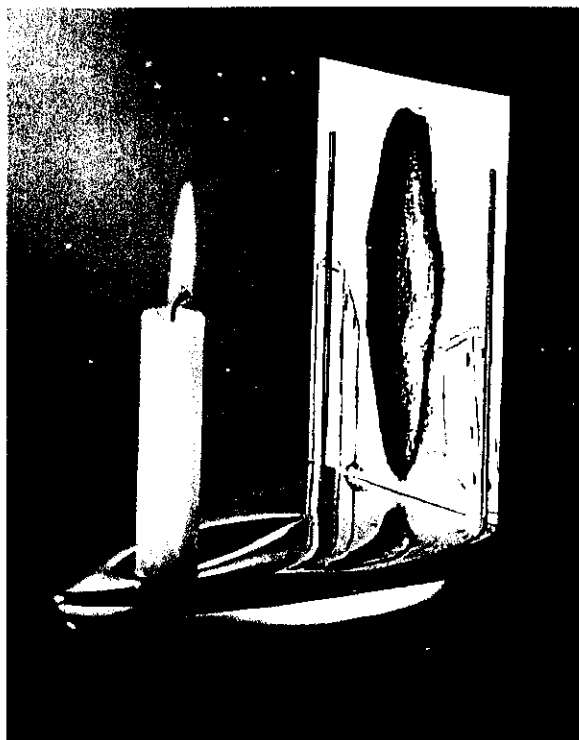
3.3 ผลงาน WW Stool, Vitra, Sand-blasted cast aluminium

W 53 x L 56 x H 97 cm., 1990

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลงานการออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นที่จะศึกษาไว้ดังต่อไปนี้

1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ
แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์
2. โครงสร้างในงานออกแบบ
วัสดุที่ใช้ในการผลิต



1.1 ผลงาน Joe Raspoutine, W 11 x L 20 cm., 1986

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานออกแบบชิ้นนี้ เป็นงานที่ฟิลลิป สตาร์คสร้างสรรค์ขึ้นในระหว่างช่วงเวลาที่เขายังอยู่ในวงการออกแบบตกแต่งภายในอย่างเต็มตัว แต่ทั้งนี้เพื่อนำมาศึกษาถึงพัฒนาการหรือการเปลี่ยนแปลงของที่มาแนวความคิดในบางส่วนที่อาจต้องมีการปรับเพื่อให้เกิดเป็นจุดเด่น หรือมีความเป็นไปได้ทางการออกแบบผลิตภัณฑ์มากขึ้น งานชิ้นนี้เป็นที่ประดับตกแต่งผนังห้องพักในโรงแรมที่ฟิลลิป สตาร์ค ดูแลและออกแบบตกแต่งภายในไว้

หากมองดูภาพรวมแล้วก็สามารถเรียกได้ว่างานชิ้นนี้ถือเป็นผลิตภัณฑ์ชิ้นหนึ่งได้เช่นกัน เพียงแต่นำแนวคิดที่สนองต่อการใช้งานนั้นอาจเป็นไปได้เพื่อประดับตกแต่งอย่างสอดคล้อง ในสถานที่ๆค่อนข้างเฉพาะเจาะจง เช่น โรงแรมหรือ ภัตตาคาร ซึ่งต้องมีเครื่องใช้ไม้อื่นๆ ในรูปแบบที่เหมาะสมกัน

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ความเรียบง่ายที่เกิดขึ้นในทุกๆชิ้นงานของฟิลลิป สตาร์ค อาจกล่าวได้ว่างานตกแต่งภายในเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้แนวคิดหลักที่เขาใช้อยู่เสมอนั้นเป็นไปได้ง่าย เพราะเมื่อนำออกแบบตกแต่งภายใน

มองถึงภาพรวมในห้องๆหนึ่ง หรือสถานที่หนึ่งๆนั้น ต้องมองถึงความเหมาะสมในปริมาณของสิ่งของที่ใช้ประดับตกแต่งด้วย

สถานที่บางแห่งที่เราพบเห็น อาจมีการจัดวางประดับตกแต่งอย่างหรูหราในทุกๆส่วนของพื้นที่ ซึ่งดูแล้วอาจทำให้รู้สึกไม่มีความพอดี มากเกินไป และไม่มีความสบายตา ดังนั้น หากผลิตภัณฑ์ทุกชิ้นที่ประกอบเป็นส่วนตกแต่งอยู่ในพื้นที่ๆหนึ่งนั้น มีความซับซ้อน มากด้วยรายละเอียด หรือเส้นสายที่ยุ่งยากจนเกินไป ก็อาจเป็นจุดที่ทำให้ภาพรวมทั้งหมดเสียไปด้วย

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ผลิตภัณฑ์เพื่อการประดับตกแต่ง เป็นเชิงเทียนติดผนังชิ้นนี้ ฟิลลิป สตาร์ควางโครงสร้างของชิ้นงานไว้เพื่อประโยชน์หลัก คือการใช้งานเป็นเชิงเทียน และมีหน้าที่ใช้สอยรองลงมาได้อีกอย่างหนึ่งด้วยคือ ใช้ใส่รูปขนาดโปสการ์ด 3" x 5" ส่วนหลังของเชิงเทียน

เชิงเทียนมีขนาดของผลิตภัณฑ์ กว้าง 11 ซม. ยาว 20 ซม. เหมาะสมกับการประดับตกแต่งติดผนังเพื่อการใช้งานวางเชิงเทียน เนื่องจากสัดส่วนที่เหมาะสมกับการประดับ ไม่กำหนดระยะการติดตั้งจึงทำให้เกิดจุดเด่นต่อชิ้นงานออกแบบได้โดยผู้ใช้เป็นผู้กำหนดเอง

ฟิลลิป สตาร์ค ใช้รูปทรงสามเหลี่ยมหน้าจั่ว โดยใช้ส่วนฐานเป็นจุดยึดติดกับผนัง โดยเพิ่มความโค้งมนเข้าไปในส่วนของด้านจั่วซึ่งเป็นบริเวณที่วางเชิงเทียน หรือส่วนใช้สอย เพื่อลดความแข็งกระด้างบนตัวผลิตภัณฑ์ การใช้รูปทรงสามเหลี่ยมเชื่อมโยงให้เกิดเป็นโครงสร้างหลักบนตัวผลิตภัณฑ์นั้น จะรวมถึงการรับน้ำหนักและการประกอบติดตั้งได้จากการกำหนดรูปแบบทั้งหมด แต่ในแง่ของการใช้งานจริง ผลิตภัณฑ์นี้ไม่จำเป็นต้องรับน้ำหนักมาก เพราะเป็นไปเพียงเพื่อเป็นเชิงเทียน และเป็นส่วนประดับตกแต่งให้เกิดความสวยงามเป็นหลัก

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

วัสดุที่ฟิลลิป สตาร์คกำหนดให้ใช้ในการผลิตเชิงเทียนติดผนังชิ้นนี้ เป็นอลูมิเนียมซึ่งใช้กระบวนการผลิตด้วยการหล่อและชุบโครเมียม ชัดมัน สร้างความเงาบนพื้นผิว ซึ่งประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์นี้จะทำให้เกิดความสวยงามได้อย่างมาก หากผลิตภัณฑ์มีพื้นผิวที่สะท้อน แวววาวจากแสงเทียนที่ตกกระทบ

การใช้อลูมิเนียมขัดมัน เป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยเสริมให้รูปทรงหรือรูปแบบของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัยด้วยสีและพื้นผิวที่สามารถเข้ากับผลิตภัณฑ์ตกแต่งอื่นๆได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งการทนทานต่อการใช้งานทำความสะอาดได้ง่ายกว่าพื้นผิวอื่นๆ ล้วนเป็นเหตุผลที่สนับสนุนให้งานชิ้นนี้แสดงถึงการสร้างสรรค์อย่างลงตัว



1.2 ผลงาน Joe Cactus, W 9 x H 20.5 cm., 1990

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานชิ้นนี้หากมองดูเพียงผิวเผินอาจไม่ทราบที่มาของแนวคิด หรือแม้แต่จุดประสงค์หลักของการใช้สอยในตัวผลิตภัณฑ์ ที่เขียนุห์ชิ้นนี้เป็นงานออกแบบที่ถูกออกแบบขึ้นในปี 1990 ให้กับ OWO ผลิออกมาด้วยกันทั้งหมด 3 สี บทความชิ้นหนึ่งอ้างอิงที่มาของแนวความคิดได้จากชื่อของผลิตภัณฑ์ที่เขาตั้งขึ้น รูปทรงที่ดูเหมือนกระถางต้นกระบองเพชร ทำให้ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้เกิดความหมายในการมองแนวคิด จากทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยการเชื่อมโยงสิ่งที่เห็นสิ่งหนึ่ง ไปยังอีกสิ่งหนึ่ง โดยใช้แนวคิดจากสิ่งรอบตัวผสมผสานกับจินตนาการได้อย่างเหมาะสม

แม้ว่าเทคนิคต่างๆของการสร้างงานชิ้นนี้ ไม่มีความซับซ้อน ยุ่งยากมากนัก เพราะชิ้นส่วนทั้งหมดมีเพียงสองชิ้น ประกอบเข้าด้วยกัน แต่งานที่ได้หลังจากการผลิตให้ประโยชน์ใช้สอย และความงามได้ในเวลาเดียวกันอย่างน่าสนใจ

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

รูปทรงของงานออกแบบชิ้นนี้สร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นกับงานออกแบบของเขาเป็นอย่างมาก เพราะงานชิ้น

นี้ได้รับความนิยมอย่างสูง เนื่องจากความงดงามลงตัวของรูปทรง ดังที่อาร์ สุธิพันธุ์แสดงทัศนะด้านคุณค่าของงานศิลปะจึงเห็นได้ว่า ใช้รูปทรงของชิ้นงานสร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นอย่างชัดเจน ตามแนวคิดที่วิเคราะห์ได้จากการทดลองสร้างโมเดลเพื่อศึกษารูปทรง งานออกแบบชิ้นนี้มีการพัฒนามาจากรูปทรงทางชีวภาพของต้นไม้และกิ่งไม้

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ที่เขียนรูปชิ้นนี้ มีรูปทรงที่ง่ายต่อการวางโครงสร้างรูปทรงเพราะมีขนาดฐานของที่เขียนรูปรับน้ำหนักในลักษณะเดียวกับกระถางต้นไม้ความสูงที่พอเหมาะแก่การใช้งาน ความกว้างของเส้นผ่านศูนย์กลางและมุมของแกนกลางที่เป็นรูปสัญลักษณ์แทนต้นกระบองเพชร อยู่ในตำแหน่งศูนย์กลาง มีการออกแบบให้เป็นมิติแบบสมมาตร ทำให้มีความมั่นคงในการใช้งาน

ขนาดและมิติ ที่เขียนรูปมีขนาดของผลิตภัณฑ์ กว้าง 9 ซม. สูง 20.5 ซม. เหมาะสมกับการวางเพื่อประดับตกแต่ง หรือการใช้งาน เนื่องจากขนาดความสูงที่ไม่สูงจนเกินไปทำให้เกิดความต่อเนื่องและเกิดจุดเด่นต่อชิ้นงานออกแบบ การใช้งานที่สามารถถอดชิ้นส่วนออกมาทำความสะอาดได้ ทำให้เกิดความสะดวกต่อผู้ใช้และเหมาะสมต่อประโยชน์ใช้สอย

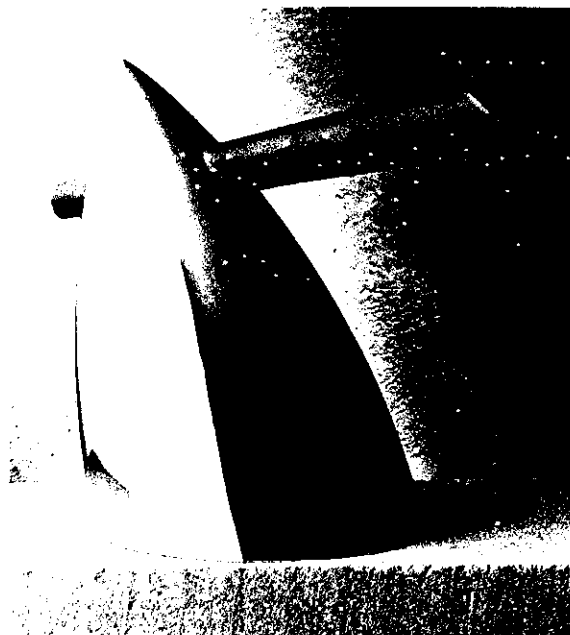
หากสังเกตจากรูปทรงภายนอก หรือลักษณะเส้นขอบของผลิตภัณฑ์จะเห็นว่าฟิลลิป สตาร์ด ใช้หลักความสมดุล สมมาตร ที่เกิดจากรูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิต ในงานชิ้นนี้ เส้นของผลิตภัณฑ์ที่มีเส้นโค้งเป็นส่วนประกอบตรงแกนกลาง ส่วนของสัญลักษณ์ต้นกระบองเพชร ทำให้เกิดความกลมกลืนและเป็นจุดที่ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น

การวิเคราะห์เชื่อมโยงกับรูปทรงของกระถางต้นกระบองเพชร เป็นที่มาที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน นักออกแบบเลือกสิ่งใกล้ตัวที่อาจไม่ค่อยมีความน่าสนใจนัก มาทำให้เกิดความน่าสนใจด้วยการปรับ ลดทอนรายละเอียดของรูปทรง เช่นเดียวกับกระบวนการสร้างงานจิตรกรรม ที่มีการลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก และเพิ่มรายละเอียดบางอย่างเข้าไปแทน นับว่านักออกแบบเข้าใจถึงความเหมาะสมในการเลือกรายละเอียดที่สำคัญ และทำให้ผู้ใช้ติดตามได้อย่างไม่ซับซ้อน

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

วัสดุที่ใช้ในการผลิตทางกระบวนการอุตสาหกรรมสำหรับที่เขียนรูปชิ้นนี้ คือพลาสติกเบคไลท์ ซึ่งเป็นพลาสติกประเภทเทอร์โมพลาสติก สามารถขึ้นรูปด้วยกระบวนการฉีดหรืออัด และสามารถทำสีแบบทึบแสงได้ดี ผิวของชิ้นงานพลาสติกจะมีความเรียบเนียนเสมอกันนั้น ต้องมีแม่พิมพ์ที่ดี และใช้เม็ดพลาสติกเทในพิมพ์เพื่อให้เกิดความหนาในระดับที่เหมาะสม

สีที่เลือกใช้ในผลิตภัณฑ์ชุดนี้ เป็นสีที่เลือกที่จะทำให้อยู่ในรูปแบบทึบแสง สีแดงและเขียวเป็นสีคู่ตรงข้าม แต่เนื้อสีมีความเข้มและอ่อนที่พอดี เกิดค่าน้ำหนักที่สวยงามไม่ทำให้เกิดความขัดแย้งกันจนเกินไป แม้จากรูปทรงที่เห็นจะเป็นรูปทรงที่ง่ายต่อการมองและดูเรียบง่าย แต่ความมีลูกเล่นในการหยิบจับเอาสิ่งใกล้ตัวเข้ามาทำให้เกิดความน่าสนใจ และมีความเหมาะสมตลอดจนการเลือกใช้วัสดุของนักออกแบบ ล้วนแต่ทำให้ผลิตภัณฑ์นี้มีความน่าสนใจและเป็นที่ถูกใจต่อผู้พบเห็น



1.3 ผลงาน Hot Bertaa , W 16.5 x H 25 cm. 1990 – 1991 (Alessi)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

การออกแบบชิ้นงานนี้ของฟิลิป สตาร์ค แม้ไม่มีรายละเอียดข้อมูลที่มาอย่างชัดเจน แต่เมื่อวิเคราะห์ในช่วงเวลาของงานที่สอดคล้องเป็นปีเดียวกันกับงานที่คั่นน้ำส้ม (Juicy Salif) ลักษณะวัสดุ และการผลิตที่เขาออกแบบให้กับบริษัทเดียวกันนั้น เป็นเหตุผลสนับสนุนอย่างหนึ่งที่อาจกล่าวได้ว่า เขามีแนวคิดในแบบเรียบง่ายและนำการผลิตวัสดุต่างชนิดกันเข้ามาใช้ ความแปลกใหม่ที่เกิดขึ้นในชิ้นงานนี้ คือการผลิตวัสดุที่ต่างชนิดกันได้อย่างเหมาะสม แม้ว่ารูปแบบของการนำร้อนใบนี้จะเป็นเพียงกาน้ำร้อนธรรมดา แต่รูปทรงของผลิตภัณฑ์ก็มีความเป็นศิลปะบริสุทธิ์อยู่ค่อนข้างสูง หากเทียบกับผลิตภัณฑ์ทั่วไปแล้ว

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

การสร้างสรรค์กาน้ำร้อนใบนี้อาจเริ่มต้นออกแบบ ด้วยการคิดริเริ่มที่จะนำวัสดุต่างชนิดกันมาใช้และเป็นเหมือนกรณีศึกษาให้กับการทดลองผสมผสานวัสดุต่างชนิดกันในงานออกแบบอื่นๆ ต่อจากนี้ด้วย การเลือกใช้วัสดุชนิดเดียวกับการผลิตที่คั่นน้ำส้ม และให้รูปแบบรูปทรงที่แสดงออกถึงความเรียบง่ายแฝงไว้ด้วยความทันสมัย ทำให้งานออกแบบชิ้นนี้ได้รับการยอมรับกล่าวถึงเช่นเดียวกัน แม้ว่าอาจไม่ได้รับความนิยมทางด้านยอดขายเท่ากับชิ้นงานที่คั่นน้ำส้ม แต่รูปทรงที่มีความโดดเด่นบนความเรียบง่ายของรูปทรงนี้ล้วนแต่เป็นสิ่งที่สำคัญที่ทำให้ผลิตภัณฑ์ของสตาร์คเป็นที่จดจำได้อย่างง่ายดายและเป็นสิ่งที่แสดงถึงแนวคิดที่แปลกใหม่ต่อวงการออกแบบขณะนั้น

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ขนาดและมิติ ขนาดความกว้าง 16.5 ซม.และความสูงเพียง 25 ซม. ไม่ทำให้กาน้ำใบ

นี้ดูเทอะทะ และคุณสมบัติรับกับสัดส่วนในมิติความกว้างตามมาตรฐานผลิตภัณฑ์ในลักษณะเดียวกัน อีกทั้งหากมองความงามตามรูปแบบลักษณะแล้ว มิติที่เกิดบนตัวกาน้ำในระดับระนาบที่ต่างกัน แม้จะดูขัดแย้งกับพวยกาที่ยื่นพ้นออกมาจากตัวกาโดยตรงนั้นกลับมีส่วนทำให้ความเอียงของรูปแบบกาน้ำเกิดความสมดุลขึ้นกว่าเดิม พวยกาที่มีขนาดไม่เท่ากันทั้งสองด้านจะทำให้เกิดความน่าสนใจ และตอบสนองต่อลักษณะการใช้งานได้ในแง่ของประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์

การวางรูปทรงให้มีความเอียง ในมุมมองที่เหมาะสม ไม่เพียงแต่จะทำให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจเท่านั้น แต่ยังเป็นความท้าทายอย่างหนึ่งหากจะมองในแง่ของหลักความสมดุลทางวิทยาศาสตร์ เพราะความเอียงที่มากเกินไป อาจทำให้ กาน้ำไ้สมดุลและตั้งอยู่ไม่ได้ แต่นักออกแบบได้ใช้หลักทางวิทยาศาสตร์คำนวณถึงความสมดุลให้กับตัวผลิตภัณฑ์ และคำนึงถึงความสวยงามบนรูปแบบโครงสร้างของผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นวัสดุใดในการผลิต แต่ความจำเป็นในการออกแบบอย่างหนึ่งคือ ความแข็งแรงของโครงสร้าง ซึ่งฟิลลิป สตาร์คได้พิสูจน์ให้เห็นว่าเขาสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ความงามบนพื้นฐานของความมั่นคงของโครงสร้างได้อย่างสมดุล

รูปทรงปิรามิดยอดแหลม กึ่งสามเหลี่ยมด้านเท่า เป็นรูปทรงที่ไม่ได้แสดงแนวคิดทางธรรมชาติอย่างแน่ชัด แต่กลับมีความหมายที่มาจากรูปทรงพื้นฐานอย่างเรขาคณิตประยุกต์ หากมองจากด้านหน้าจะสังเกตเห็นมิติที่เกิดขึ้นจากเส้นตั้งตรงกลางที่เป็นรอยสันบริเวณผิวของตัวกาน้ำ แสดงการสะท้อนและเป็นจุดทำให้เกิดแสงเงาตกกระทบพื้นผิว เกิดลูกเล่นบนผิวรูปทรงกาน้ำ ประกอบกับความแวววาวของพื้นผิวอลูมิเนียม สร้างสีสันด้วยภาพสะท้อนที่เกิดบนพื้นผิวผลงาน ใช้การสร้างสีสันด้วยสีของตัวเอง หรือแม้แต่การวางพวยกาในลักษณะดังกล่าวก็ทำให้เกิดการตกกระทบของแสงลงบนตัวกา สร้างจุดเด่นได้อย่างน่าสนใจ

กาน้ำมีรูปทรงของฐานเป็นวงรีที่มีมุมโค้งตรงกลาง ดังภาพที่แสดงให้เห็น เป็นการวางฐานของกาน้ำให้เกิดความสมดุล ตามที่สตาร์คได้คำนวณไว้ ซึ่งเปรียบเสมือนวิธีหนึ่งที่ขึ้นรูปทางสองมิติให้เป็นสามมิติอย่างสอดคล้องกลมกลืน

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

การผลิตตัวกาน้ำ สตาร์ค เลือกใช้อลูมิเนียมหล่อชุบเคลือบผิวมันและพลาสติกคุณภาพในการทำพวยกา ทั้งนี้การผลิตด้วยการหล่ออลูมิเนียมและชุบเคลือบผิวเพื่อความแข็งแรง อาจชุบเคลือบด้วย โครเมียมเพื่อการสร้างพื้นผิวให้ดูแวววาวและสวยงาม ด้วยโครเมียมคือวัสดุชุบเคลือบผิวที่มีคุณภาพและนิยมใช้ในวงการอุตสาหกรรมในการ เพิ่มคุณค่าให้กับชิ้นงาน การชุบโครเมียมสามารถกำหนดจำนวนครั้งการชุบเคลือบ และเปอร์เซ็นต์ของโครเมียมต่อการเกิดผลกับพื้นผิวชิ้นงานที่ต่างกัน เพื่อความแข็งแรงของผลิตภัณฑ์ที่ต่างกัน

งานกาน้ำชิ้นนี้ พื้นผิวมีความสะท้อนและมีผิวเรียบตลอดชิ้นงาน และไม่มีตำหนิหรือข้อบกพร่องในรูปทรงมากเกินไป แต่ทั้งนี้การชุบเคลือบจะต้องทำด้วยเครื่องมือที่ทันสมัยและมีคุณภาพ หากสังเกตจากชิ้นงานสำเร็จที่มีความสมบูรณ์ในทางการผลิตด้วยกระบวนการทางอุตสาหกรรม



1.4 ผลงาน Aprite / Sesamo, W 5.5 x L14 cm., 1991 (Kleis)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานออกแบบมือจับประตู ชั้นนี้ มีจุดประสงค์หลักของการใช้สอยในตัวผลิตภัณฑ์เพียงอย่างเดียว
ฟิลลิป สตาร์คออกแบบขึ้นในปี 1991 ให้กับ Kleis

แนวคิดที่มาของการออกแบบงานชิ้นนี้ อาจเป็นเพียงการคำนึงถึงความเหมาะสมทางกายภาพต่อ
การใช้งาน รูปทรงและรายละเอียดต่างๆในการสร้างสรรค์จึงค่อนข้างมีขีดจำกัด นอกจากหน้าที่ใช้สอยหลัก
เพียงอย่างเดียวแล้วนั้น แนวคิดโดยรวมของฟิลลิป สตาร์คยังคงเป็นการเลือกใช้รูปทรงที่พบเห็นได้จาก
ธรรมชาติ และนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดหน้าที่ใช้สอยและตอบสนองผู้ใช้ในด้านมิติทางความงามบนตัว
ผลิตภัณฑ์

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

รูปทรงจากธรรมชาติ ลักษณะของหยดน้ำที่นักออกแบบนำมาใช้เป็นแนวความคิด ใช้ข้อกำหนดด้าน
สัดส่วนทางกายภาพที่จำเป็นต้องเพิ่มหรือลดขนาดของผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสม โดยการปรับแต่งและ
เพิ่มเติมความโค้งมน ให้เกิดความกลมกลืนบนตัวผลิตภัณฑ์ แม้ว่าหน้าที่ใช้สอยเพียงอย่างเดียวจะเป็นตัว
บังคับในด้านของขนาดสัดส่วน แต่การสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจในรูปทรงทางธรรมชาตินั้น ทำให้
ผลิตภัณฑ์มีจุดเด่นและสวยงาม

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

มือจับประตู หน้าที่ใช้สอยคงไม่ต้องกล่าวซ้ำอีก แต่หลักอย่างหนึ่งที่พึงมีคือความแข็งแรงบนผลิตภัณฑ์ มิติความกว้าง 5.5 ซม. ยาว 14 ซม. เป็นสัดส่วนที่อิงเกณฑ์มาตรฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานทางหลักเออร์โกโนมิกส์ (Ergonomic) มือจับที่ดีต้องจับถนัดมือ และใช้งานได้ด้วยความสะดวก นักออกแบบต้องศึกษาวิเคราะห์ถึงมาตรฐานที่เหมาะสมต่อการใช้งาน รวมถึงการคำนึงถึงโครงสร้างที่เหมาะสมในการผลิต เพื่อความแข็งแรงทนทานบนความสวยงามที่จำเป็นไม่แพ้กัน

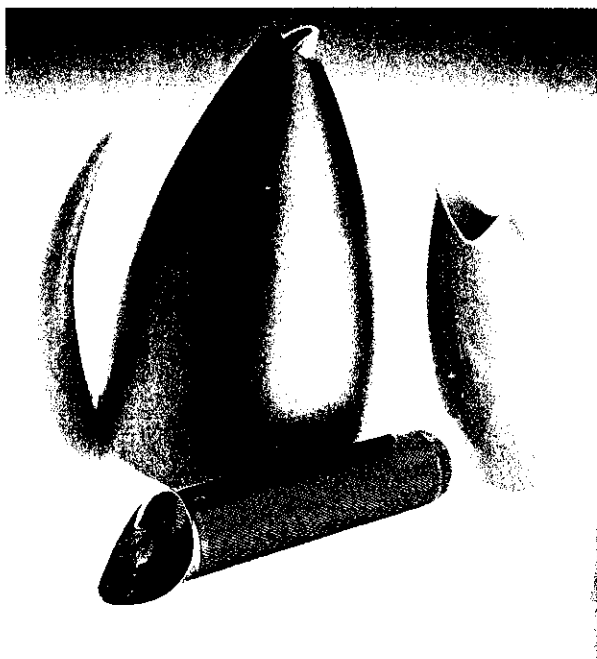
รูปแบบทางธรรมชาติ ในลักษณะสองมิติรูปหยดน้ำ ถูกนำมาใช้เป็นรูปแบบที่มาแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ รูปทรงทางธรรมชาติให้ความสวยงามและสามารถปรับแต่ง เพิ่มหรือลดให้เกิดมิติบนตัวผลิตภัณฑ์ได้อย่างไม่ซับซ้อน

หยดน้ำที่ถูกบิดเบือนและเพิ่มความโค้งมนด้วยเส้นโค้งให้เกิดความเคลื่อนไหวและอ่อนหวานมากขึ้น เป็นพื้นฐานการออกแบบที่นักออกแบบมุ่งให้เกิดความกลมกลืนบนตัวผลิตภัณฑ์ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว หากผลิตภัณฑ์ไม่มีรายละเอียดที่ซับซ้อนหรือมีส่วนประกอบชิ้นงานที่มากเกินไปสองชิ้น การใช้รูปแบบสร้างความกลมกลืนนี้จึงเป็นสิ่งที่ทำได้ไม่ยากและทำให้การผลิตทางกระบวนการทางอุตสาหกรรมเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์แบบด้วย

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

วัสดุที่ใช้คืออลูมิเนียมหล่อขึ้นรูป เช่นเดียวกับงานชิ้นอื่นๆที่ฟิลลิป สตาร์คเลือกอลูมิเนียมเป็นหลักในการผลิต คุณสมบัติของอลูมิเนียมดังที่กล่าวมาแล้วว่า สามารถขึ้นรูปได้โดยกรรมวิธีทางอุตสาหกรรม และเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย อลูมิเนียมสามารถเพิ่มความแข็งแรงลงบนพื้นผิวได้ด้วยการชุบเคลือบด้วยสารชนิดต่างๆ อาทิเช่น โครเมียม เงินหรือทอง ตลอดจนพลาสติก ซึ่งสามารถทำให้เกิดความหลากหลายบนตัวผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างมาก

งานชิ้นนี้ เมื่อวิเคราะห์จากรูปทรงแล้ว กรรมวิธีการผลิตทางอุตสาหกรรมสามารถหล่อขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์หนึ่งหรือสองชิ้น และประกอบเข้ากับชิ้นส่วนมาตรฐานทางอุตสาหกรรมเพื่อการใช้งานจริง คือระบบล็อกภายในประตู ซึ่งไม่ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์รูปแบบและรูปทรงที่นักออกแบบได้สร้างสรรค์ขึ้น ผู้วิจัยจึงของสรุปพอสังเขปเพียงเท่านี้



1.5 ผลงาน Ti Tang and Su Mi Tang , W 14 x L 22 x H 18 cm. 1992 (Alessi)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานออกแบบชุดนี้ถูกพิจารณาว่า มีความเป็นศิลปะบริสุทธิ์ที่ร่วมอยู่ค่อนข้างสูง เพราะกาน้ำชาของ ฟิลลิป สตาร์ค ใช้วัสดุร่วมที่ทั้งแปลกไปจากเดิม และการผลิตที่ซับซ้อนกว่า หากเปรียบเทียบกับชิ้นงาน Hot Bertaa ทั้งนี้ เพื่อตอบสนองต่อความสวยงามตามรูปทรงมากกว่าจุดประสงค์ของการใช้งานนั่นเอง คงไม่ต้องเปรียบเทียบกับลักษณะของงานออกแบบกาน้ำชาโดยทั่วไปมากนัก เพราะกาน้ำชาที่เน้นการใช้งาน จะไม่บรรจงสร้างและออกแบบให้มีความซับซ้อนยุ่งยากทางการผลิตเช่นนี้

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

จากการใช้รูปแบบ รูปทรงจากธรรมชาติ เป็นแนวทางการออกแบบนั้น สตาร์ค มีลูกเล่นในการเลือกใช้วัสดุที่โดดเด่น แต่เป็นจริงได้ ในงานหลายๆด้านของเขา ความแม่นยำในการออกแบบให้ผลงานมีจุดเด่นเป็นรูปแบบที่มีคุณค่ามากกว่าเพียงความงาม เพราะลักษณะรูปแบบการเลือกวัสดุนั้นเอื้อต่อการใช้งานได้อย่างเหมาะสมและชัดเจน

กาน้ำชาชุดนี้ได้รับการพิจารณาว่าเป็นงานศิลปะ เนื่องจากจงใจการให้เส้นโครงสร้างของปริมาตรภายในแสดงมิติบนชิ้นงาน และเส้นที่ใช้ในการออกแบบรูปทรง ทำให้เกิดความงดงามบนความเรียบง่าย หากมองภาพรวมของรูปทรงและสีแล้ว อาจเห็นได้มีความคล้ายดอกไม้ที่กำลังผลิบาน เช่น รูปทรงของดอกทิวลิปหรือดอกบัว

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ขนาดและมิติ ขนาดความกว้าง 14 ซม. ยาว 22 ซม.และความสูงเพียง 18 ซม. แต่ในการมองจากเส้นโครงสร้าง ทำให้ก้าน้ำชาใบนี้มีความสูงที่ดูเพรียวและโปร่งบาง สอดคล้องกับรูปทรงรวมที่ประกอบขึ้นเป็นก้าน้ำ ทำให้เกิดมิติที่มีความพอดีและสะดวกในการใช้งานจริงทั้งนี้ การผลิตที่แม้ว่าจะซับซ้อน มีวัสดุที่เรียกได้ว่าหลากหลายอยู่ในตัวผลงานแล้ว ยังเป็นจุดหนึ่งที่ผู้ออกแบบคิดว่าผู้บริโภคจะได้ประโยชน์จากจุดนั้นอย่างไม่สูญเสียเปล่าในแง่ของความคงทน และมีอายุการใช้งานที่ยาวนาน

แต่ทั้งนี้ก้าน้ำชาชุดนี้มีการออกแบบเป็นชุด มีทั้งตะแกรงใส่ใบชา เพื่อการชงชา ในรูปทรงที่สอดคล้องกัน สิ่งที่น่าสนใจในงานชุดนี้คือ รูปแบบที่สตาร์ออกแบบนั้น มีความกลมกลืนในเรื่องของจังหวะเส้นบนผิวรูปทรงเป็นอย่างมาก ตะแกรงชงชาที่จะใช้ในการชงชา มีความพอเหมาะพอดีกับก้าน้ำชาชั้นในที่สามารถถอดออกได้ และเป็นตัวรับตะแกรงชา พร้อมกับเพิ่มความสวยงามได้ในตัวเองอย่างสมบูรณ์ เรื่องของเส้นที่สอดคล้องสัมพันธ์กันบนผิวรูปทรงนั้น มีรายละเอียดที่น่าสนใจจากคำกล่าวของวิเชียร อินทรกระตึก ดังนี้

งานประติมากรรมโครงสร้างที่เป็นเส้น หรือเส้นที่ให้โครงสร้าง มี 6 อย่างคือ

- 1.เส้นแกนของรูปทรง คือเส้นศูนย์ถ่วง (GRAVITY) หรือเส้นแกนของคน และวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ดังตัวอย่างเช่น คนยืน จะเห็นเป็นเส้นตั้ง ภูเขา จะเห็นเป็นเส้นนอน คนนั่ง จะเห็นเป็นเส้นโค้ง เป็นต้น
- 2.เส้นรูปนอกของกลุ่มรูปทรง
- 3.เส้นที่ลากด้วยจินตนาการจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง
- 4.เส้นที่แสดงความเคลื่อนไหวของที่ว่าง
- 5.เส้นโครงสร้างของปริมาตร เนื่องจากเส้นรูปนอก (EXTERNAL CONTOUR) ไม่สามารถแสดงความโค้งนูนของปริมาตรได้ เส้นภายใน (INTERNAL CONTOUR) จึงเป็นเส้นโครงสร้าง หรือ เส้นจินตนาการอีกชนิดหนึ่งที่แสดงความเคลื่อนไหวบนพื้นผิว และให้ความรู้สึกถึงปริมาตรของรูปทรง
- 6.เส้นโครงสร้างองค์ประกอบ ก็คือเส้นแกนของส่วนต่าง ๆ ที่ประสานกันในการจัดองค์ประกอบ ก่อนจะมีรายละเอียดของรูปทรง ซึ่งมีความสำคัญต่อการสร้างอารมณ์ความรู้สึกส่วนรวมในงานศิลปะเป็นอันมาก การวางเส้นแกนให้เป็นเส้นโครงสร้างองค์ประกอบก่อนที่จะสร้างมวลหรือรูปทรงลงไปจึงเป็นวิธีที่สามารถกำหนดอารมณ์ขั้นต้นของภาพ อันเป็นพื้นฐานสำหรับสานต่อด้วยรูปทรงที่มีรายละเอียด และความสลับซับซ้อนจนสมบูรณ์ต่อไป (วิเชียร อินทรกระตึก . 2539 : 12-13)

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

พื้นผิวชั้นนอกสุดของก้าน้ำชาที่เป็นอลูมิเนียม พ่นด้วยสีอีพ็อกซีเคลือบเรซินนั้น สามารถทำให้เกิดพื้นผิวที่ค่อนข้างหยาบ คล้ายทรายละเอียด และมีประโยชน์ในทางการหยิบจับ เคลื่อนย้าย ไม่ให้สัมผัสต่อเนื้อพอร์ชเลนโดยตรง ป้องกันการกระแทกต่อผิวของพอร์ชเลน และมีความงามจากความเหลื่อมล้ำของสีบนพื้นผิว ส่วนก้าน้ำชาชั้นในที่เป็นชุดกับตะแกรงชงชา ทำจากพอร์ชเลนขาว สร้างความรู้สึกสะอาด นำใช้ให้กับผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้พอร์ชเลนเป็นดินเผาชนิดเดียวที่มีความเหมาะสมในแง่ของคุณภาพความทนทานและเป็นที่นิยมใช้ในกระบวนการผลิต ผลิตภัณฑ์ประเภทถ้วยชา กาแฟ ฟิลลิป สตาร์ค เลือกลงดินเผาเป็นวัสดุทำตะแกรงชงชาเพราะไม่เกิดสนิมและทำความสะอาดได้ง่าย

การเลือกใช้วัสดุและสีในผลงานชิ้นนี้ นอกเหนือไปจากสร้างจุดเด่นให้เกิดกับรูปทรงและมิติของชิ้นงานแล้ว ยังแฝงเอาไว้ด้วยความสวยงามที่ดูหรูหราและมีคุณค่าทางจิตใจต่อผู้ใช้อีกด้วย



1.6 ผลงาน Teddy Bear Band, H 37cm., 1998 , (Moulin Roty)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานออกแบบตุ๊กตาขนสัตว์ชิ้นนี้ของฟิลลิป สตาร์ค แสดงให้เห็นถึงความกล้าในการแสดงความคิดเห็นที่แปลก แตกต่างไปจากงานออกแบบตุ๊กตาขนสัตว์ทั่วไปที่เราเคยพบเห็น แม้ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาจะไม่มีรายละเอียดในการใช้งานอะไร นอกจากเป็นของเล่นสำหรับเด็ก แต่เมื่อเห็นงานชิ้นนี้แล้ว ผู้วิจัยคิดว่า งานออกแบบชิ้นนี้ สามารถดึงดูดความสนใจต่อผู้บริโภคทั้งเด็กและผู้ใหญ่ได้เป็นอย่างดี

ฟิลลิป สตาร์ค เป็นนักออกแบบที่รุ่มรวยอารมณ์ขัน และมักจะนำมาแสดงออกเป็นลูกเล่นในการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆเสมอ เขามักมีแนวคิดในแบบเรียบง่ายและชอบที่จะนำการผสมผสานวัสดุต่างชนิดกันเข้ามาใช้ แม้ว่างานออกแบบชิ้นนี้มีการใช้วัสดุเพียงอย่างเดียว แต่หากศึกษาถึงการแสดงความคิดสร้างสรรค์ที่กล้านำรูปทรงของสัตว์อื่นๆมาผสมกลมกลืนในตุ๊กตาหมีตัวเดียว แล้วอาจวิเคราะห์ได้หลายมุมมอง ซึ่งล้วนแต่น่าสนใจทั้งสิ้น

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ดังที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ช่วงเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานของฟิลลิป สตาร์ค นั้น เป็นช่วงแห่งรอยต่อของลัทธิสมัยใหม่และลัทธิหลังสมัยใหม่ ด้วยความที่ฟิลลิป สตาร์คเป็นนักออกแบบที่กล้าในการนำเสนองาน ด้วยเหตุผลอย่างโพสต์โมเดิร์น คือสิ่งที่ไม่มีความสัมพันธ์กัน สามารถที่จะเกี่ยวข้องกันได้ ในความรู้สึกของศิลปิน และการแสดงออกไม่ว่าจะเป็นการคิดริเริ่มที่จะนำวัสดุต่างชนิดกันมาใช้ หรือการทดลอง

สร้างงานแบบใหม่ๆ ขึ้นอยู่อย่างต่อเนื่องนั้น เป็นสิ่งที่โพสโตโมเดิร์นยอมรับว่ามีคุณค่าและแสดงความเป็นอิสระทางความคิดของศิลปิน นักออกแบบได้อย่างเสรี

งานชิ้นนี้เป็นงานที่แสดงความเป็นตัวตนภายในของเขาชิ้นหนึ่ง ความมีอารมณ์ขันเป็นสิ่งหนึ่งที่สร้างเสน่ห์ให้กับงานออกแบบ และผลิตภัณฑ์หรืองานศิลปะใดๆ หากศิลปินหรือนักออกแบบเข้าใจที่จะนำเสนอ ล้วนแล้วแต่มีคุณค่าและสร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็นได้อย่างไม่ยากเย็น

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ขนาดโดยรวมของตุ๊กตา มีความสูงเพียง 37 ซม. เป็นขนาดที่เหมาะสม ไม่ใหญ่หรือเล็กจนเกินไป แม้ว่าโครงสร้างของตุ๊กตาตัวนี้จะดูขัดแย้ง ผิดแผก แตกต่างกับตุ๊กตาทั่วไป แต่ความแปลกของโครงสร้างกลับช่วยสร้างความน่ารักให้กับผลิตภัณฑ์นี้

ปลายแขนของตัวหมี ถูกแทนที่ด้วยรูปแบบของหัวกระต่าย แพะ และสุนัข ด้วยสัดส่วนที่ไม่ดูเทอะทะจนเกินไป แต่สร้างอารมณ์ขัน เป็นที่สะดุดตาแก่ผู้พบเห็นได้อย่างมาก เราต่างยอมรับว่า ผลิตภัณฑ์บางชิ้นที่มีความธรรมดาจนเกินไป มักจะไม่น่าสนใจ แต่ผลิตภัณฑ์ชิ้นใดที่สร้างความประทับใจเมื่อแรกเห็นได้นั้น จะเป็นผลิตภัณฑ์ที่ถูกกล่าวถึงและสร้างความยอมรับแก่ผู้บริโภคได้อย่างดี

ตุ๊กตาหมีปลายแขนเป็นส่วนหัวของสัตว์ประเภทต่างๆ ในกรณีของงานที่ผลิตจากการตัดเย็บด้วยผ้าหรือขนสัตว์ มักจะต้องมีการออกแบบด้วยรูปทรงทางสองมิติโดยตรงก่อนที่จะนำมาตัดเย็บและประกอบขึ้นเป็นตัวตุ๊กตาสามมิติ ซึ่งความน่าสนใจถูกสร้างขึ้นบนแบบแพทเทิร์นที่เราใช้ในการวางแบบตัดเย็บ เช่นเดียวกันกับการผลิตชิ้นงานอื่นๆ เพียงแต่ว่าเหล่านั้น มีกระบวนการที่ต่างกันไป และต้องคำนึงถึง การใช้งานที่มากกว่า

การวางรูปแบบของตุ๊กตาในภาพสองมิติ เพื่อให้เป็นสามมิตินั้น มีการทดลองทำตัวอย่างหรือหุ่นจำลองขึ้น ไม่ว่าจะเป็นด้วยกระบวนการทางคอมพิวเตอร์หรือขึ้นรูปด้วยการลงมือตัดเย็บตุ๊กตาขึ้นตามแบบก็ตาม ผลงานที่ออกมาชิ้นนี้เป็นงานที่สร้างความประทับใจและอารมณ์ขันได้เมื่อแรกเห็นในขณะนั้น และไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่หรือเด็ก ต่างก็ชื่นชอบตุ๊กตาของฟิลลิป สตาร์คแทบทั้งสิ้น

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

การตัดเย็บตุ๊กตาด้วยกระบวนการทางอุตสาหกรรม แตกต่างทั้งทางกระบวนการผลิตและวัสดุที่ใช้ ทั้งนี้เครื่องมือ เครื่องจักรที่ทันสมัยนั้นจะทำให้ชิ้นงานสำเร็จมีความสวยงาม ประณีตต่างกันเพราะผ้าฝ้ายหรือผ้าขนสัตว์บางประเภทสามารถตัดเย็บได้กับจักรอุตสาหกรรมได้ดีกว่าการตัดเย็บด้วยมือ เนื่องจากความหนาของผ้าหรือประเภทของผ้าที่แตกต่างกัน รวมทั้งการวางแบบ (แพทเทิร์น) เพื่อการตัดเย็บด้วย

ฟิลลิป สตาร์ค เลือกใช้ผ้าขนสัตว์ ชนิดที่ทำจากฝ้าย 100 เปอร์เซ็นต์ ในการตัดเย็บตุ๊กตาชิ้นนี้ เพราะในส่วนของการผลิต สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์ด้วยเครื่องจักร และผ้าที่ทำจากฝ้ายนั้นเป็นผ้าใยธรรมชาติที่เหมาะสมสำหรับเด็ก และมีความปลอดภัยมากกว่าผ้าที่ทำจากใยสังเคราะห์อื่นๆ

ทั้งนี้ข้อกำหนดหนึ่งในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก จะมีข้อจำกัดในด้านความปลอดภัยค่อนข้างสูง นักออกแบบต้องเลือกวัสดุที่ไม่มีอันตราย ปลอดภัยจากสารเคมีที่อาจเป็นอันตรายต่อเด็ก และผลิตภัณฑ์ต้องผ่านการทดสอบทางกระบวนการต่างๆ ทางวิทยาศาสตร์อย่างละเอียด ก่อนที่จะมีการวางจำหน่ายเพื่อผู้บริโภคต่อไป



1.7 ผลงาน Os Libraly, W 26 x H 32 cm. 1998

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ขอบเขตของการเลือกชิ้นงานทั้งหมดในหมวดหมู่ของผลิตภัณฑ์ที่ผู้เชี่ยวชาญและผู้วิจัยได้เลือกมาทั้งหมดมีงานชิ้นนี้เป็นชิ้นงานที่เลือกมาเป็นพิเศษ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญและผู้วิจัยมีความเห็นว่าส่วนประกอบของชิ้นงานที่สร้างให้เป็นชั้นหนังสือนี้ มีความน่าสนใจในแนวคิดตลอดจนรูปทรงและการเลือกใช้วัสดุ

แม้ว่าที่มาของแนวคิดงานชิ้นนี้ นักออกแบบจะมีความตั้งใจในการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นเฟอร์นิเจอร์ชั้นหนังสือก็ตามที แต่จุดรับน้ำหนักบริเวณแผงข้างของชั้นหนังสือ เป็นการผสมผสานความคิดที่น่าสนใจมาก เพราะระบบการคิดที่สอดคล้องกับการผลิตแบบโมดูล (Module) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความร่วมมือระหว่างรูปแบบและการผลิตทางอุตสาหกรรม

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยขอกำหนดถึงเฉพาะส่วนของจุดรับน้ำหนักที่ นักออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นจากรูปทรงทางธรรมชาติ organic form โดยนำมาปรับใช้ได้อย่างสมดุลและน่าสนใจ โดยทั่วไปแล้วนักออกแบบน้อยคนที่จะกล้าแสดง

แนวคิดในการผสมวัสดุที่มีความต่างกันอย่างสิ้นเชิงทั้งทางคุณสมบัติและการผลิต แต่กรณีนี้ เป็นสิ่งที่น่าสนใจในการเลือกใช้พอร์ชเลนเป็นส่วนประกอบในการสร้างชิ้นงาน

แนวคิดจากการดัดแปลงรูปทรงทางธรรมชาติให้กลายเป็นส่วนประกอบในงานที่มีความสำคัญในการรับน้ำหนัก ส่วนใหญ่แล้วเราพบเห็นกันโดยทั่วไปว่าส่วนรับน้ำหนักมักจะมีรูปทรงของสี่เหลี่ยมเพื่อเป็นการเพิ่มความมั่นคงให้เกิดขึ้นงาน การปรับให้จุดรับน้ำหนักมีรูปแบบอื่นๆ นับเป็นสิ่งที่ท้าทายต่อความสามารถของนักออกแบบทั่วไปค่อนข้างมาก เพราะรูปทรงเหล่านั้นอาจมีความมั่นคงได้ไม่เท่ากับสี่เหลี่ยม อย่างไรก็ตามในปัจจุบันนักออกแบบมีคอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วยในการสำรวจความเป็นไปได้ทางการกำหนดรูปแบบรูปทรงของตัวผลิตภัณฑ์ จึงทำให้นักออกแบบสร้างสรรค์งานได้สะดวกรวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

แผงด้านข้างทั้งหมดที่เป็นส่วนรับน้ำหนักบริเวณชั้นหนังสือทั่วไปแล้ว ในทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์เรียกได้หลายอย่าง แต่ในที่นี้ผู้วิจัยขอเรียกว่าส่วนรับน้ำหนักโมดูล เพราะรูปทรงแยกจากกันเป็นชิ้นส่วนแต่ ประกอบเข้าด้วยกันเป็นส่วนของแผงข้าง

ส่วนรับน้ำหนักโมดูลหนึ่งชิ้น กว้าง 26 ซม. สูง 32 ซม. เป็นสัดส่วนที่ทำให้เกิดระยะที่เหมาะสมในการวางหนังสือภายในชั้น อ้างอิงต่อขนาดมาตรฐานของชั้นหนังสือทั่วไปที่มีระยะความสูงของแต่ละชั้น ตั้งแต่ 25-35 ซม.หรืออาจขึ้นกับการปรับใช้งานในกรณีเฟอร์นิเจอร์ถอดประกอบ (Knock-Down) ทั้งนี้ส่วนรับน้ำหนักที่ ฟิลลิป สตาร์ออกแบบขึ้นนี้จะสร้างขนาด ระยะชั้นที่ตายตัว ในระบบคิดแบบโมดูล ที่ผลิตออกมาในขนาดเดียวกัน ลักษณะเดียวกัน แต่ผู้ใช้สามารถเลือกที่จะตัดต่อ เพิ่ม ลดจำนวนชิ้นส่วนประกอบได้ตามความต้องการ

รูปแบบของส่วนรับน้ำหนักชิ้นนี้ หากสังเกตอย่างละเอียด จะเห็นว่าการทำให้เกิดรูปทรงอิสระ เกิดจากรูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิต คือรูปทรงสี่เหลี่ยมนั่นเอง ฟิลลิป สตาร์ใช้ฐานรับน้ำหนักทั้งสี่มุมของสี่เหลี่ยมเป็นจุดสร้างความมั่นคงให้กับชิ้นงาน และเพิ่มเติมเส้นโค้ง ความอิสระกับรูปทรงบริเวณกึ่งกลางของสี่เหลี่ยมทั้งสี่ด้าน ซึ่งในความจริงนั้น แทบไม่มีผลต่อการรับน้ำหนักเลยหากมองรับน้ำหนักทั้งสี่มีความสมดุลอย่างเหมาะสม สิ่งนี้เป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักออกแบบ โดยยังไม่คำนึงถึงวัสดุที่ใช้ในการผลิต การสร้างมิติที่สวยงามจากรูปทรงที่เห็นให้เกิดเป็นส่วนประกอบที่สร้างคุณค่ากับเฟอร์นิเจอร์ชิ้นนี้ ฟิลลิป สตาร์ทำได้ดีมาก

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

ลักษณะงานที่นำเสนอออกมาไม่ว่าจะเป็นรูปทรงที่มีความแปลกใหม่หรือการผลิตที่เลือกใช้วัสดุที่แตกต่างจากงานออกแบบทั่วไป เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความกล้าในการสร้างสรรค์ของนักออกแบบได้เป็นอย่างดี

พอร์ชเลน เป็นผลิตภัณฑ์จากดินเผาประเภทหนึ่งที่มีความแข็งแรงและทนทาน หากกระบวนการผลิตเป็นไปอย่างมีมาตรฐาน ชิ้นงานพอร์ชเลนจะทำให้เกิดคุณค่าทางความงามในตัวเอง สามารถสร้างความหรูหราให้เกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์นั้นๆได้ อาจมีข้อสังเกตว่าพอร์ชเลนมักเป็นวัสดุที่ใช้เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องครัว หรือถ้วยชาม แต่ในครั้งนี้ การหยิบยกเอาคุณสมบัติที่เป็นจุดเด่นของวัสดุมาสร้างความแปลกใหม่ให้เกิดขึ้นในทิศทางที่แปลกใหม่นั้น เป็นสิ่งที่ช่วยในการสร้างมุมมองใหม่ๆให้กับวงการออกแบบ



1.8 ผลงาน Juicy Salif , Dia 14 / 5.5 x 11.5 x H 29 cm. 2000 (Alessi)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

เคยมีผู้กล่าวว่า นักออกแบบที่ดีนั้นจะคิดและสเก็ตช์แบบผลงานอยู่เสมอๆ แม้ว่าจะไม่มีจุดประสงค์ใดใดในขณะนั้น นักออกแบบยังทำการบันทึกและกลั่นกรองรูปแบบ รูปทรงต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่อง เช่นเดียวกับงานที่มีชื่อเสียงชิ้นนี้ ฟิลลิป สตาร์ค ได้ร่างภาพงานชิ้นนี้ไว้ในช่วงเวลาหนึ่ง และปล่อยทิ้งไว้ไม่ได้ให้ความสนใจกับมัน จนกระทั่งวันหนึ่งเขาหยิบมันขึ้นมาเรียบเรียงใหม่อีกครั้ง เกิดเป็นผลงานที่ทันสมัย สวยงามและเป็นที่ยอมรับต่อสังคมตลอดจนวงการนักออกแบบอย่างกว้างขวาง

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

เรื่องเล่าต่อกันมาจนถึงที่มาที่ชัดเจนของงานออกแบบชิ้นนี้ เกิดขึ้นขณะที่วันหนึ่งสตาร์คนั่งอยู่ในร้านอาหารร้านหนึ่งในปารีส ขณะที่ตัวเขาเองเป็นลูกค้า รออาหารที่ตนเองสั่งอยู่นั้น มีบริกรคนหนึ่งยกอาหารที่ปรุงจากปลาหมึกยักษ์ จัดแต่งอยู่บนจานเงินผ่านไป จัปพลันที่เขาเห็นภาพปลาหมึกยักษ์ที่มีหนวดยาวๆ นั้นเอง เขาก็รีบร่างภาพของมันลงในสมุดร่างภาพที่เขาพกติดตัวอยู่เสมอ เหมือนว่าเขาประทับใจกับรูปร่าง

ของมันอย่างมาก และผ่านวันนั้นมาอีกปีหนึ่ง ปลาหมึกยักษ์ตัวนั้นจึงได้กลายมาเป็นที่ยืนน้ำท่วมที่เราเห็น และใช้กันอยู่ในปัจจุบัน

มีทฤษฎีที่สนับสนุนแนวทางการสร้างสรรค์นี้คือ กระบวนการคิดของฟิลลิป สตาร์ค คือ กระบวนการคิดสร้างสรรค์รูปทรงที่นำมาจากธรรมชาติหรือสิ่งที่เห็นอย่างฉับพลัน นับเป็นจุดหนึ่งที่ฟิลลิป สตาร์ค ยึดเป็นแนวทางการทำงานออกแบบเสมอมาในครั้งนี้รูปทรงที่เกิดจากภาพร่างเล็กๆ ได้กลายมาเป็นผลงานออกแบบที่สร้างสรรค์ทั้งความงามและสร้างประโยชน์ให้เกิดต่อผู้บริโภคทั่วไปได้อย่างมาก

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

งานชิ้นนี้อาจเรียกได้ว่า มีมิติที่เป็นไปอย่างงดงาม ลงตัว และเมื่อชิ้นงานสำเร็จออกมาในลักษณะที่แสดงความทันสมัยด้วยวัสดุที่เลือกใช้นั้นทำให้โครงสร้างด้านขนาดและมิติของผลงานเกิดความสมดุลได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่เช่นนั้นแล้วความโดดเด่นที่เกิดจากรูปทรงอาจไม่มีเอกภาพดังลักษณะที่เป็นอยู่

อีกทั้งการเลือกใช้สีของอลูมิเนียมที่หล่อขึ้นรูปและเคลือบผิวให้เงางาม มีวัสดุรองรับน้ำหนักที่สร้างสมดุลในรายละเอียดเล็กน้อยบริเวณปลายขาด้วยสีสันทันเดียวกัน ทำให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์ และสมดุลตั้งแต่รูปแบบ รูปทรง เรื่อยมาจนถึงขั้นสุดท้ายในเรื่องของสีและพื้นผิว

รูปแบบการลดทอน บิดเบือนรูปทรงจากที่มาโดยแท้ย่อมเป็นการสร้างสรรค์กลิ่นรื่องทางความคิดที่นักออกแบบหลายคนเลือกใช้ ทั้งนี้ด้วยกระบวนการเช่นนี้อาจทำให้เกิดรูปทรงที่สวยงามและมหัศจรรย์ได้อย่างมากมายศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ ได้แสดงทัศนะว่า

รูปแบบศิลปะ (Art Form) ในงานเขียนเรื่องนี้หมายถึง ปรากฏการณ์อันเกิดจากการรวมตัวกันของส่วนประกอบศิลปะที่ปรากฏในผลงานทัศนศิลป์เพื่อชีวิตในประเทศไทย ซึ่งมี 3 ลักษณะ ดังนี้

รูปแบบแสดงความเป็นจริง เป็นรูปแบบที่ศิลปินได้พยายามถ่ายทอดเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ

โดยยึดถือรูปแบบที่เป็นจริงตามสภาวะของสิ่งนั้น ๆ เช่น ภาพคน สัตว์ สิ่งของ ฯลฯ การแสดงออก

รูปแบบนี้ศิลปินไม่จำเป็นต้องถ่ายทอดทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏดังเช่นกล้องถ่ายภาพหรือกระจกเงา กล่าวคือ ศิลปินอาจตัดทอนเพิ่มเติม หรือจัดวางส่วนประกอบของงานศิลปะนั้น ๆ ตามที่เห็นว่าเหมาะสม เป็นต้นว่า การเน้นความชัดเจนเพียงบางส่วน การแสดงมวลและปริมาตรอย่างเด่นชัด หรือกลวิธีระบายสีที่แตกต่างกัน แต่ทั้งนี้ศิลปินยังคงยึดถือกฎเกณฑ์ที่เป็นจริงตามสภาวะของสิ่งนั้น ๆ

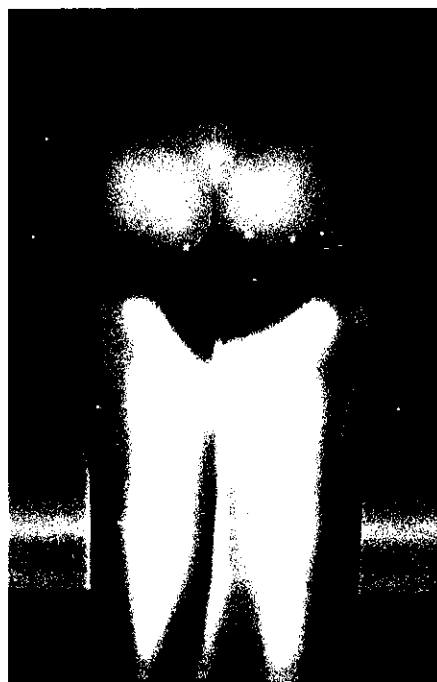
รูปแบบผันแปรความเป็นจริง เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้ยึดถือกฎเกณฑ์ที่เป็นจริงตามสภาวะของสิ่งนั้น ๆ ศิลปินเพียงแต่อาศัยรูปแบบของสรรพสิ่งที่ปรากฏในสภาพแวดล้อมเป็นสื่อทางรูปแบบในการนำเสนอโดยผันแปรรูปแบบของสิ่งนั้น ๆ ไปตามเป้าหมายการทำงานของศิลปินคือการผันแปรด้านรูปทรง เช่น ทำให้รูปร่างผิดส่วนด้วยการยืด บิด ขยาย หรือการบิดเบือนให้ผิดขนาด เช่น เขียนภาพเงินเหรียญให้มีขนาดใหญ่กว่ารถยนต์รวมทั้งการผสมผสานรูปแบบที่เป็นจริงตามสภาวะให้เกิดเป็นรูปแบบใหม่ขึ้นเช่นการนำรูปแบบของมนุษย์กับต้นไม้มาผสมผสานกันเป็นภาพของต้นไม้ที่มีรูปร่าง และผิวพรรณเป็นมนุษย์

รูปแบบสัญลักษณ์ เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ โดยผ่านรูปแบบที่แสดงความเป็นจริงหรือรูปแบบผันแปรความเป็นจริง แต่ศิลปะไม่ได้มีเจตนาที่จะแสดงความหมายไปตามรูปแบบดังกล่าวโดยตรงกล่าวคือ ศิลปินได้ใช้รูปแบบดังกล่าวเป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อไปถึงความหมายอีกอย่างหนึ่ง เช่น นกฟิราบหรือนกเข่า เป็นสัญลักษณ์ของเสรีภาพ อสรภาพ เป็นต้น (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2537 : 19)

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

กระบวนการทางอุตสาหกรรมที่ใช้ในการผลิตที่ถนน้ำส้มชั้นนี้ เป็นกระบวนการหล่อขึ้นรูปด้วย อลูมิเนียม และเคลือบผิวด้วยโครเมียมซึ่งทำให้ผลิตภัณฑ์มีความสวยงามทางพื้นผิว และมีความแข็งแรงใน โครงสร้างมากขึ้น โดยกรรมวิธีดังกล่าวนี้เป็นกรรมวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในทางอุตสาหกรรม

โดยความจริงทางการตลาดนั้น ผลิตภัณฑ์ชั้นนี้ได้รับความนิยมอย่างสูงและมียอดจำหน่ายอย่างต่อเนื่องนับแต่วันแรกที่วางตลาด ชิ้นงานที่ถูกผลิตขึ้นในครั้งหลัง เป็นงานชุดสะสมพิเศษ สำหรับผู้ชื่นชอบ และชื่นชมงานออกแบบสร้างสรรค์ของฟิลลิป สตาร์ต โดยผลิตออกมาในรูปแบบพิเศษ บริเวณเคลือบผิว ภายนอกนั้นเป็นสีทอง บนขนาดและสัดส่วนของผลิตภัณฑ์ขนาดเดิม ซึ่งได้รับความนิยมเทียบเท่ากับทุกๆ ครั้งที่ผลิตในรูปแบบชุบผิวโครเมียม



1.9 ผลงาน The tooth, W40 x H 44 cm., 2000 (XO)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ชิ้นงานอีกชิ้นหนึ่งของฟิลลิป สตาร์ค ที่มีความโดดเด่นเป็นพิเศษ แต่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มเฟอร์นิเจอร์ที่ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างเลือกมาวิเคราะห์เป็นกรณีพิเศษ เนื่องเพราะรูปแบบ รูปทรงที่มีความน่าสนใจ เพียงขนาดสัดส่วนที่อาจสอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอยทางเฟอร์นิเจอร์เท่านั้น

หากวิเคราะห์ถึงการหยิบยกรูปแบบที่ทุกคนอาจมองข้ามมาเป็นที่มาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ก็เป็นสิ่งที่น่าศึกษาถึงการปรับเปลี่ยนแนวคิดให้เกิดความเหมาะสม เพราะที่มาแนวคิดที่ไม่ซับซ้อน คลื่นคลายสู่ความเรียบง่ายแต่สามารถทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นมีจุดเด่นและเป็นที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น เป็นที่ยืนยันความสามารถของนักออกแบบได้

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ฟิลลิป สตาร์ค ใช้รูปทรงของฟันมาเป็นที่มาของแนวคิด ดังที่กล่าวมาแล้วว่านักออกแบบมีความสามารถในการเชื่อมโยงและหยิบยกเอาสิ่งที่หลายคนมองข้าม มาสร้างสรรค์ให้เกิดจุดเด่นบนตัวผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี หากเพียงแต่แนวคิดนั้นมีกระบวนการคิดที่สามารถทำให้เกิดเป็นรูปธรรมได้จริง เช่น การผลิตชิ้นงานชิ้นนี้ออกสู่สายตาทุกคน

การใช้รูปทรงใกล้เคียงมาสร้างเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ๆ นั้น เป็นสิ่งที่ฟิลลิป สตาร์ค ทำอยู่ตลอดเวลาอย่างต่อเนื่อง อาจกล่าวได้ว่าความกล้าในการนำเสนอซึ่งแต่เดิมเขาก็มีอยู่แล้ว เมื่อผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ถูกออกแบบขึ้นในช่วงเวลาที่ตรงกับลัทธิหลังสมัยใหม่พอดี อาจเป็นข้อสนับสนุนว่าแนวคิดของเขาตอบรับสนับสนุนต่อการสร้างสรรค์ตามแนวทางของลัทธิหลังสมัยใหม่อย่างเต็มตัว

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

The tooth เป็นเฟอร์นิเจอร์ชิ้นหนึ่งที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาเป็นกรณีพิเศษ การวิเคราะห์ถึงโครงสร้างต่อไปนี้อย่างจะไม่บอกกล่าวถึงสัดส่วนทางมาตรฐานของเฟอร์นิเจอร์แต่จะขอวิเคราะห์ถึงการปรับเปลี่ยนขนาดและมีตัวอย่างสอดคล้องกันในสัดส่วนเปรียบเทียบ

การกำหนดขนาดตามมาตรฐาน กว้าง 40 ซม. สูง 44 ซม. เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยในการใช้งานเป็นเฟอร์นิเจอร์ ทั้งนี้หากเปรียบเทียบสัดส่วนของฐานที่ปรับจากลักษณะโครงสร้างของรูปแบบพื้น ฐานจะแคบกว่าความกว้างของหน้าตัด ลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า ในแนวดิ่ง ความสูงมากน้อยเป็นสิ่งที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการปรับแบบหรือการออกแบบจะเป็นไปเพื่อใช้งานด้านใด เป็นเฟอร์นิเจอร์หรือไม่ โครงสร้างที่เปรียบเทียบได้นั้นจะมีความเหมาะสมในสัดส่วนที่มาจากรูปทรงธรรมชาติอย่างแท้จริง

รูปทรงของพื้นที่แท้จริงของเรานั้น มีฐานรากที่ให้ความสูงค่อนข้างมาก และความกว้างของหน้าตัด รูปพื้นย่อมน้อยกว่าความสูงโดยรวม ลักษณะพื้นฐานที่เกิดขึ้นคือ สี่เหลี่ยมผืนผ้าที่จัดวางในแนวดิ่ง ไม่ว่าจะใช้เพื่อการออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ใด ความสูงที่มีจะต้องเพิ่มลด ให้เกิดความสมดุลเหมาะสม เพราะหากสี่เหลี่ยมผืนผ้าฐานแคบ มีความสูงมากย่อมไม่เกิดความมั่นคงแข็งแรง การเพิ่ม ลดรูปทรงและขนาดรวมจากรูปทรงพื้นฐาน ควรมาก่อนการเพิ่มเติมรายละเอียดบนพื้นผิวหรือมิติ ดังที่กล่าวมาแล้ว

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

วัสดุที่ใช้ในการผลิตงานชิ้นนี้ คือ พลาสติก เทอร์โมพลาสติก ประเภทโพลีสไตรีน (Polystyrene) คุณสมบัติของพลาสติกประเภทนี้มีความแข็งแรง ทนทานรองลงมาจาก เอบีเอส และนิยมใช้เป็นส่วนประกอบในการผลิตเฟอร์นิเจอร์ต่างๆในกระบวนการผลิตทางอุตสาหกรรม

ทั้งนี้ โพลีสไตรีน เป็นพลาสติกที่พื้นผิวทนทานต่อรอยขีดข่วนและความร้อนได้ดี สามารถทำได้ตามที่ต้องการ กรรมวิธีที่นิยมใช้คือการฉีดเข้าแม่พิมพ์ และตกแต่งรอยต่อบนผิวชิ้นงานได้ง่าย หลังจากกรรมวิธีการฉีดเสร็จสมบูรณ์



1.10 ผลงาน Stackable Plastic Knife, W 2 x L 18 cm., 2003 IPI

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานออกแบบชิ้นนี้ ฟิลลิป สตาร์ค ออกแบบให้กับบริษัท IPI ในปี 2003 ที่ผ่านมา ผลงานชิ้นนี้อาจดูเรียบง่ายและไม่มีรายละเอียดอะไรน่าสนใจ แต่ที่มาของแนวคิดที่สามารถเปลี่ยนแปลงรูปแบบผลิตภัณฑ์จากมีดพลาสติกธรรมดาให้มีความน่าสนใจ นับเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักออกแบบได้เป็นอย่างดี

ตามลักษณะของมีดพลาสติกทั่วไปจะมีความบางค่อนข้างมาก และยากในการเพิ่มเติมรายละเอียดต่างๆ เข้าไปในรูปแบบมาตรฐานเหล่านั้น เนื่องจากการใช้สอยหลักของมีดพลาสติกยังเป็นสิ่งจำเป็นอันดับแรกที่นักออกแบบต้องคำนึงถึง

อย่างไรก็ตาม กรรมวิธีการผลิตก็มีส่วนช่วยในการสร้างความฝันของนักออกแบบให้เป็นรูปธรรมได้สมบูรณ์แบบมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากงานชิ้นนี้

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

หากศึกษาแนวความคิดจากรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ฟิลลิป สตาร์ค สร้างสรรค์ขึ้นมานั้น จะเห็นสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ในตัวของเขาอย่างหนึ่ง คือ ความเรียบง่ายที่แฝงไว้ด้วยลูกเล่นที่คนส่วนใหญ่คาดไม่ถึง อย่างเช่นมีดพลาสติกชิ้นนี้ เขาใช้ประโยชน์จากความเลื่อนไหลของเส้นโค้ง ให้เกิดความน่าสนใจ และสร้างมิติให้เกิดขึ้นบนตัวผลิตภัณฑ์ด้วยแนวคิดที่ไม่ซับซ้อน โดยการเพิ่มและลดความหนา บางของด้ามมีด กับตัวใบมีดให้ตรงข้ามกัน

อาจกล่าวได้ว่าการใช้หลักพื้นฐานในการสร้างความแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์นี้ เป็นสิ่งที่นักออกแบบทุกคนพึงมี แต่การเลือกที่จะนำเสนอออกมาเป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นออกมาตามโอกาส

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ขนาดและมิติ ขนาดกว้าง 2 ซม. ความยาว 18 ซม. ในสัดส่วนที่มีความเป็นมาตรฐานต่อผลิตภัณฑ์ที่ต้องคำนึงถึงลักษณะการใช้งานเป็นหลัก ฟิลลิป สตาร์คแบ่งส่วนใช้งานระหว่างด้ามจับ ไว้ในอัตราส่วน 30 ต่อปลายมีด ด้านที่ใช้งาน 70 เป็นสัดส่วนที่เหมาะสมต่อการใช้งานและทำให้มีดพลาสติกชิ้นนี้ เกิดความงามอย่างพอดีโดยลักษณะการใช้งานนั้นมีผลต่อโครงสร้างทางการออกแบบ แต่มีดพลาสติกต่างจากมีดที่ทำจากโลหะหรือวัสดุอื่น ตรงลักษณะการใช้สอยที่ค่อนข้างเอื้อประโยชน์ได้น้อยกว่ามีดประเภทอื่น แต่ความสะดวกที่เพิ่มขึ้น คือ การใช้งานเพียงเพื่อผ่อนแรง ในกรณีที่ใช้กับงานเบาๆ เช่น ใช้แทนมีดทานยา ใช้ตัดหรือหั่นของอ่อนเช่น ขนมปังหรือขนมเค้ก หรือการใช้งานอาจเป็นมีดใช้ชั่วคราวในเวลาเดินทางหรือปิกนิก มีดพลาสติกแบบนี้จะเป็นที่ต้องการมากกว่ามีดที่ใช้งานหนักทั่วไป นับว่าเป็นการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในกรณีต่างๆ

การใช้เส้นโค้งเป็นส่วนหลักของโครงสร้าง อาจวิเคราะห์ได้สองทาง คือ การใช้ความเคลื่อนไหวของเส้นโค้งทำให้เกิดรูปทรง และการใช้รูปทรงทางเรขาคณิต คือวงรี แบ่งครึ่งเป็นส่วนประกอบให้เกิดรูปทรงขึ้น ทั้งนี้หากใช้รูปแบบของเส้นทำให้เกิดรูปทรง การสร้างมิติทางความหนา บางของมีดเล่มนี้อาจจะเป็นเพียงการกำหนดขึ้นตามความเหมาะสมและเป็นไปได้ทางการผลิต ซึ่งรูปทรงโดยรวมยังคงความเป็นมาตรฐานเพื่อการใช้งานได้

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

การผลิตมีดพลาสติกชิ้นนี้ ฟิลลิป สตาร์ค เลือกพลาสติกชนิดโพลีสไตรีน (Polystyrene) ซึ่งเป็นพลาสติกแบบเทอร์โมพลาสติก สามารถนำมาผลิตซ้ำได้ และสามารถใช้กรรมวิธีการฉีดในการผลิตทางอุตสาหกรรมซึ่งกรรมวิธีนี้มีความสะดวก รวดเร็ว และเป็นกระบวนการที่มีปัญหาน้อย

ชนิดของพลาสติกชนิดนี้ สามารถผสมสีได้ตามความต้องการ เช่นเดียวกับพลาสติกเทอร์โมพลาสติกชนิดอื่นๆ ทั้งนี้การเลือกชนิดของวัสดุที่ใช้ในการผลิต ต้องขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง ทางกระบวนการอุตสาหกรรม ไม่ว่าจะเป็นคุณภาพชิ้นงานสำเร็จ จำนวนชิ้นงานที่ต้องการและลักษณะแบบของผลิตภัณฑ์ที่ต้องเลือกวิธีในการสร้างแม่พิมพ์



2.1 ผลงาน Walter Wayle, Dia 28 / 11 x H 2 cm., 1987/1989 (Alessi)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานชิ้นนี้ฟิลลิป สตาร์คออกแบบขึ้นในช่วงเดียวกับ Joe Raspoutine (เซียงเทียนแชนผนัง) ซึ่งเป็นช่วงที่เขายังทำงานในวงการออกแบบตกแต่งภายใน งานชิ้นนี้มีจุดเด่นที่เป็นที่กล่าวถึงละยอมรับในวงการตกแต่งภายในค่อนข้างมาก เพราะความเสรีในการแสดงออกถึงแนวความคิดที่เขาสร้างสรรค์และนำเสนอ

จากบทวิจารณ์ที่ผู้วิจัยได้เรียบเรียงมา มีผู้กล่าวว่า ครั้งแรกที่เห็นผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ ไม่คิดเลยว่าเป็นผลิตภัณฑ์ แต่คิดว่าเป็นประติมากรรมประดับผนัง คำว่าผลิตภัณฑ์เกิดขึ้นหลังจากที่ได้ทราบว่างานออกแบบชิ้นนี้ คือ นาฬิกาติดผนัง ซึ่งฝังกลไกทั้งหมดไว้ในผนังนั่นเอง

ที่มาแนวคิดของการออกแบบเพียงเพื่อตกแต่งภายในหรืออย่างไรก็ตามที่ ฟิลลิป สตาร์คได้แสดงให้เห็นว่าเขาได้สละกรอบแนวคิดเดิมๆของการสร้างสรรค์นาฬิกาแขวนผนังออกจนหมดสิ้น นาฬิกาของเขามีเพียงเข็มสั้นและเข็มนานสองชิ้น และกลไกนาฬิกาชุดหนึ่งเท่านั้นคือทั้งหมดของผลิตภัณฑ์

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

อาจเป็นความตั้งใจในการสร้างสรรค์และเสนองานที่แตกต่างไปจากนาฬิกาทั่วไปที่อยู่ในกรอบรูปทรงต่างๆ ความเสรีที่ฟิลลิป สตาร์คแสดงออกมานั้น เป็นข้อพิสูจน์ในการนำความคิดที่แปลกใหม่สร้างขึ้นให้เกิดขึ้นจริงได้ แม้ว่างานชิ้นนี้จะเป็นส่วนหนึ่งในงานตกแต่งภายในก็ตาม ผู้คนที่พบเห็นและชื่นชมงานของเขานั้น ต่างยอมรับในรูปแบบที่ให้ความรู้สึกอิสระในการมองนาฬิกาแขวนผนังของเขาแทบทั้งสิ้น

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

นาฬิกาติดผนังชุดนี้ขนาดของเข็มสั้นถูกกำหนดเส้นผ่านศูนย์กลางที่ 11 ซม. และเข็มยาว 28 ซม. ความสูงจากผนังเพียง 2 ซม. กลไกนาฬิกาถูกฝังไว้กับผนังลึกเข้าไปประมาณ 1 - 2.5 ซม. โดยระบบดิจิตอลสามารถถอดประกอบได้ โครงสร้างภายนอกบริเวณเข็มนาฬิกายึดติดเป็นชุดเข็มสั้น ยาว และการใช้งานสามารถตั้งเวลาได้จากกลไกที่ฝังอยู่ในผนัง ทั้งนี้โครงสร้างโดยรวมของนาฬิกา มีความเหมาะสมในเรื่องของความชัดเจนที่มองเห็นได้ในระยะอย่างน้อย 2 เมตร ตามหลักการมองเห็น

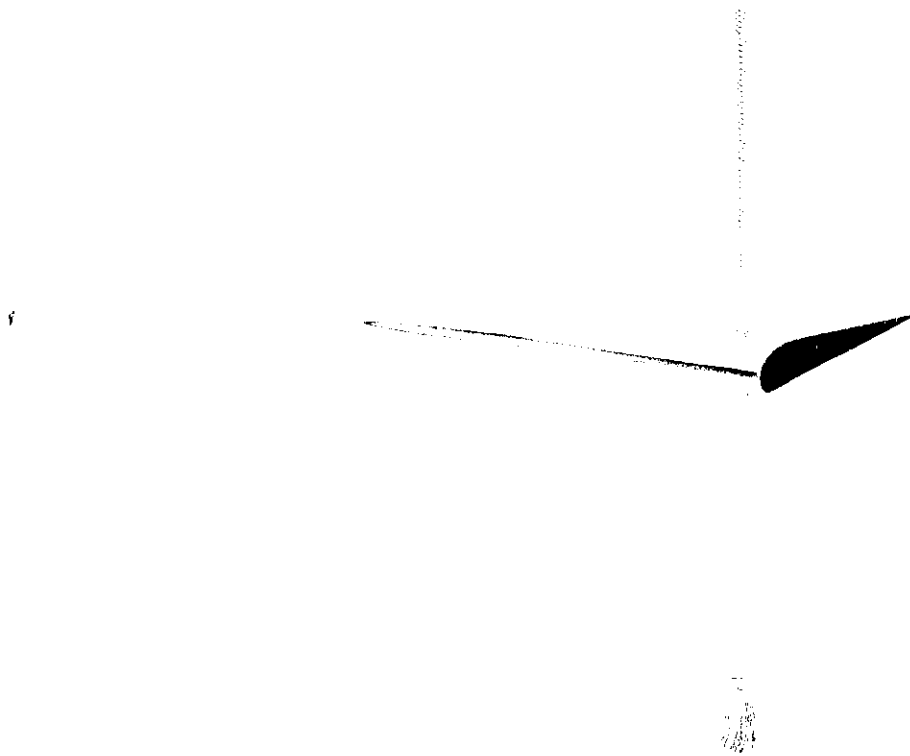
รูปทรงภายนอก ของลักษณะเข็มนาฬิกา อยู่บนพื้นฐานรูปแบบครึ่งวงรี และถูกเพิ่มเติมรายละเอียดด้วยเส้นโค้งผสมกับเส้นหยัก (ซิกแซก) ทำให้เส้นขอบของผลิตภัณฑ์ที่ความน่าสนใจมากขึ้น ทั้งนี้เข็มยาวและเข็มสั้น มีรูปทรงที่ใกล้เคียงกันอย่างมาก แต่ขนาดที่ต่างกันทำให้เกิดความกลมกลืน ไม่มีความขัดแย้ง เส้นของผลิตภัณฑ์ที่มีเส้นซิกแซกเป็นส่วนประกอบตรงแกนกลาง ทำให้เกิดลูกเล่นและดูไม่น่าเบื่อ และเป็นจุดที่ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น

การสร้างรูปทรงเชื่อมโยงกับรูปทรงของครึ่งวงรี เกิดจังหวะจากการเชื่อมซ้อนกันของเข็มสั้นและเข็มยาว และระบบกลไกที่ทำให้นาฬิกาหมุนวนในรอบ 360 องศา ทำให้เกิดมิติที่น่าสนใจจากรูปแบบที่เรียบง่าย สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนว่า นักออกแบบคำนึงถึงจังหวะการตกกระทบของเงาบนพื้นผนังด้วย จึงออกแบบให้รูปแบบ รูปทรงของเข็มนาฬิกา มีรายละเอียดเล็กๆน้อยๆ เพิ่มจุดเด่นให้กับชิ้นงานได้อย่างลงตัว

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

การผลิตงานชุดนี้เป็นพลาสติกประเภทเทอร์โมพลาสติก ไม่ระบุชนิด แต่ทั้งนี้ มีส่วนประกอบของวัสดุเรซิน (Resin) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่า แกนโครงสร้างของนาฬิกาสามารถผลิตได้ทางกระบวนการอุตสาหกรรม แต่เพิ่มเติมรายละเอียดในการตกแต่งชิ้นงานด้วยวัสดุเรซิน เพื่อความแตกต่างบนพื้นผิวของชิ้นงาน

รายละเอียดชิ้นงานที่แสดงผ่านวัสดุเรซิน จะสามารถสร้างความใสได้มากกว่าชิ้นงานที่ฉีดจากแม่พิมพ์พลาสติกหรือปรับน้ำหนักรูปแบบต่างๆได้ในระดับที่มากกว่า เพราะในทางปฏิบัติแล้ว หากใช้เรซินเป็นส่วนแสดงรายละเอียด คุณสมบัติของเรซินจะสร้างพื้นผิวได้หลากหลายมากกว่า



2.2 ผลงาน Miss Yee, W 30 x L 90 x H 4.3 cm., 1987 (Ide)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานชิ้นนี้ ฟิลลิป สตาร์ค ได้แนวคิดมาจากเมื่อครั้งที่เขาเข้าไปชมการแสดงกายกรรมจากนักแสดงจีน ที่มีรูปแบบการแสดงอันเป็นเอกลักษณ์ การนำเสนอความยืดหยุ่นของร่างกาย การดัดตัว บังคับร่างกายในลักษณะของความสมดุล และรายละเอียดหนึ่งจากการแสดงนั้น คือ การที่เขาได้เห็นนักแสดงหญิงวัยเด็กคนหนึ่ง แสดงการดัดตัวและแขวนตัวเองอยู่บนฐานเหล็กแท่งเดียว ในปากของเธอคาบดอกไม้ไว้เป็นเวลาชั่วขณะ เขาจดจำภาพนั้นได้ดีและนำมาเป็นที่มาในการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้

อาจดูเหมือนที่มาของเขาไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับใดๆเลยต่อการออกแบบโคมไฟชิ้นนี้ แต่ทั้งนี้ที่มาของแนวคิดครั้งนี้อาจเป็นสิ่งที่ทำให้หักออกแบบหลายคนทราบว่า เราไม่จำเป็นต้องกำหนดเวลาในการคิดสร้างสรรค์อยู่ตลอดเวลา ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นในเวลาใดก็ได้ สุดแท้แต่เหตุการณ์หรือสถานการณ์จะพาเราไป

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

งานออกแบบชิ้นนี้มีคุณค่าในทางสร้างสรรค์บนความเรียบง่าย แต่ใครจะรู้ว่าที่มาของงานชิ้นนี้มีความซับซ้อนยุ่งยาก และคลี่คลายลงได้ด้วยรูปแบบและสัญลักษณ์ทางการออกแบบฟิลลิป สตาร์ค ใช้ความประทับใจต่อรูปแบบการแสดงกายกรรม มาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์รูปแบบผลงาน ไม่เพียงความเรียบง่ายบนรูปทรงที่เขาออกแบบเป็นโคมไฟชุดนี้ขึ้น เขายังแทนค่าทางสัญลักษณ์ลงบนวัสดุที่ใช้ โดยเชื่อมโยงกับ

เหตุการณ์และสิ่งที่เขาประทับใจไว้ด้วย เช่น เส้นไหมที่เขาใช้ทำเป็นส่วนประกอบในการแขวนก๊ดี นัยที่แฝงอยู่สามารถเป็นสัญลักษณ์อ้างอิงถึงประเทศจีน คนจีนหรือวัฒนธรรมจีนได้เป็นอย่างดี เป็นต้น

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ลักษณะโคมไฟแขวนเพดานที่มีรูปทรงเรียบง่าย แต่เพิ่มความน่าสนใจไปกับเส้นไหมที่ใช้แขวน ทำให้ลดความแข็งกระด้างให้กับโครงสร้างของผลิตภัณฑ์นี้ได้อย่างเหมาะสม

ขนาดความกว้าง 30 ซม. ความยาว 90 ซม. สูง 4.3 ซม. เป็นขนาดที่เหมาะสมกับการวางเพื่อประดับตกแต่ง หรือการใช้งานได้ตามมาตรฐานด้วย ทั้งนี้โคมไฟต้องใช้หลอดไฟที่มีขนาดมาตรฐาน เพื่อการผลิตทางอุตสาหกรรมจึงเป็นการคลี่คลายรูปทรงและโครงสร้างเพื่อประโยชน์การใช้สอยเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม การที่ฟิลลิป สตาร์ค ออกแบบให้ส่วนแขวนเป็นวัสดุไหมไม่เพียงแต่ช่วยลดความแข็งกระด้างให้กับชิ้นงานเท่านั้น แต่ยังมีประโยชน์ในทางการดูแลรักษาอีกด้วย

วิเคราะห์จากรูปทรงทั้งหมด โคมไฟชุดนี้มีหน้าตัดเป็นรูปหยดน้ำ หรือสามเหลี่ยมที่ถูกลมุ่ม เพิ่มเส้นโค้งเข้าไปในรายละเอียด รูปแบบทางสองมิติสอดคล้องสัมพันธ์กับการเลือกใช้วัสดุที่เป็นแผ่นโลหะตัดรูปทรงที่เกิดจะไม่ทึบตันเพราะช่องว่างภายในรูปแบบนั้นจะเป็นส่วนที่ประกอบหลอดไฟเข้าไป ดังจะเห็นได้ว่าประโยชน์จากรูปทรงที่เรียบง่ายทั้งการคลี่คลายแบบและการผลิตนั้นทำให้ผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย อยู่ได้นาน งานชิ้นนี้ฟิลลิป สตาร์คออกแบบไว้เมื่อปีค.ศ.1987 แต่วัสดุและรูปทรงยังคงความทันสมัยตื่อยุคปัจจุบันได้อย่างดี

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

โคมไฟชุดนี้ ฟิลลิป สตาร์ค เลือกใช้โลหะแผ่นในการตัดขึ้นรูป ในโครงสร้างที่ภายในมีช่องสำหรับใส่หลอดไฟและพื้นผิวด้านบนมีส่วนเจาะให้เส้นไหมร้อยเข้าไปเป็นตัวแขวนโดยวิธีการขึ้นรูปลักษณะของการตัดโลหะแบบแผ่นขึ้นรูปนั้น หากมีการเชื่อมรอยต่อ ไม่ว่าจะส่วนโคมบนผิวชิ้นงานหรือการประกอบชิ้นส่วนต่างๆ เข้าด้วยกัน โดยทั่วไปแล้วต้องมีการขัดแต่งและชุบเคลือบผิวอีกขั้นตอนหนึ่ง ซึ่งงานชิ้นนี้ ฟิลลิป สตาร์คเลือกใช้โครเมียมชุบผิว เช่นเดียวกับผลิตภัณฑ์อื่นๆ ส่วนใหญ่ที่เขาออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นมา เพื่อเสริมให้เกิดความแข็งแรงและสวยงามนั่นเอง



2.3 ผลงาน Walla Walla, Flos , Thermopolymer plastic W 30 x L 37 x H 10 cm., 1994

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

โคมไฟนั่งชุดนี้ ฟิลลิป สตาร์ค ออกแบบให้กับบริษัท Flos เป็นชุดเดียวกันกับโคมไฟอีกหลายชิ้น และเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับนาฬิกาติดผนัง ซึ่งการทำงานกับบริษัทนี้เป็นช่วงเวลา ผลงานของฟิลลิป สตาร์ค แสดงความหลากหลายในวัสดุที่ใช้ในการผลิตค่อนข้างมาก

จึงสรุปที่มาแนวคิดได้ว่า เป็นการทดลองใช้วัสดุที่แปลกใหม่เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบ ต่างๆกัน โคมไฟนี้มีการใช้รูปแบบของความโปร่งแสง ซึ่งแตกต่างจากโคมไฟในชุดเดียวกันที่ออกแบบขึ้นใน ช่วงเวลานี้ ผู้เชี่ยวชาญจึงเลือกผลิตภัณฑ์นี้เพื่อเป็นกรณีศึกษาในความเป็นไปได้ทางการเลือกวัสดุในการผลิต ด้วย

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

การใช้แนวคิดหลักในการทดลองวัสดุ อาจทำให้รูปทรงที่สร้างสรรค์ออกมาไม่แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ทั่วไปเท่าไรนัก แต่หากมองแนวคิดในการเลือกใช้วัสดุแล้ว การจัดกระบวนการผลิตและประกอบขึ้นเป็น ชิ้นงานนี้ ล้วนแสดงความชัดเจนถึงศักยภาพทางการผลิต ที่สามารถถ่ายทอดแนวความคิดสร้างสรรค์ของนัก ออกแบบได้อย่างชัดเจน

รูปแบบของผลิตภัณฑ์อาจเป็นรองไปได้ หากผู้บริโภคชื่นชอบในวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์มากกว่า อย่างไรก็ตาม การทดลองวิเคราะห์ในแนวคิดนี้ก็มีพื้นฐานอยู่บนความจริงในช่วงเวลาที่ฟิลิป สตาร์ค ออกแบบสร้างงานให้กับบริษัท Flos

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

รูปทรงและขนาดของโคมไฟชิ้นนี้ มีความกว้าง 30 ซม. ความยาว 37 ซม. และความสูง 10 ซม. (จากผนัง) เป็นโครงสร้างที่อาจดูใหญ่เทอะทะในส่วนของฐานโคมไฟ แต่ตัวของโคมไฟที่ลดหลั่นเข้ามานั้นเป็นสัดส่วนที่พอเหมาะและเป็นมาตรฐานในการวางสัดส่วนของหลอดไฟ

วัสดุที่มีส่วนเกี่ยวข้องในผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ มีผลกับความส่องสว่างของไฟ ทั้งนี้โครงสร้างทั้งหมดของโคมไฟชิ้นนี้จึงอาจเป็นขนาดที่นักออกแบบคิดคำนวณไว้แล้ว สำหรับการส่องสว่างในขณะใช้งานก็เป็นได้

ข้อได้เปรียบของผลิตภัณฑ์อย่างหนึ่งคือ การใช้วัสดุที่โปร่งแสง สร้างความน่าสนใจบนตัวผลิตภัณฑ์ได้ดีกว่าการใช้วัสดุทึบแสงธรรมดา เพราะรูปแบบทางสองมิติที่นักออกแบบใช้ในการสร้างสรรค์นั้น สัมพันธ์สอดคล้องกับรายละเอียดบนชิ้นงานทั้งหมด ฐานของโคมไฟมีลักษณะเป็นลอน คลื่นตามแนวตัดขวาง ส่วนบริเวณด้านหน้าที่มีส่วนครอบหลอดไฟนั้น มีลักษณะเดียวกัน แต่วางลดหลั่นแนวดิ่ง หากเป็นวัสดุทึบแสงที่มีสี อาจดูขัดแย้งและไม่ลงตัว หรือไม่เห็นรายละเอียดเหล่านั้นชัดเจน

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

การเลือกวัสดุในการผลิตครั้งนี้ มีความเหมาะสมในแง่ของความงามด้วย และเป็นการเสนอสิ่งแปลกใหม่ในแนวคิดของนักออกแบบด้วย เพราะเหตุผลดังที่กล่าวมาแล้ว ฟิลิป สตาร์คเข้าใจที่จะเลือกใช้วัสดุ และวางสีให้กับตัวผลิตภัณฑ์ได้อย่างสวยงาม

เทอร์โมโพลีเมอร์เป็นพลาสติกที่ขึ้นชื่อในเรื่องของคุณสมบัติความใส โปร่งแสง และมีน้ำหนักเบา การที่ฟิลิป สตาร์ค เลือกใช้พลาสติกชนิดนี้ ทำให้กระบวนการผลิตเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์ต่อผลงานที่ออกมาและสร้างรายละเอียดได้ตามความต้องการของนักออกแบบ



2.4 ผลงาน Alo, W 6 x H 14 cm., 1996 (Thomson)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

เครื่องควบคุมเสียงโทรศัพท์ชิ้นนี้ ออกแบบให้กับบริษัททอมป์สัน (Thomson) ในปี ค.ศ.1996 ซึ่งช่วงเวลานั้น วงการออกแบบมีความนิยมในการใช้วัสดุประเภทเทอร์โมพลาสติก (โปร่งแสง) ไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์ใดก็ตาม แต่ฟิลลิป สตาร์ค ได้ทดลองใช้วัสดุเหล่านั้นมาก่อนแล้ว ก้าวต่อไปของเขาจึงอาจเป็นก้าวที่ล้ำหน้าขึ้นไปอีกขั้นหนึ่ง

แนวคิดของผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ มีที่มาจากการหยิบรูปทรงเก่า มาดัดแปลงให้มีความทันสมัยและเปลี่ยนวัสดุที่ใช้ในการผลิตไปจากเดิม เนื่องจากเครื่องควบคุมเสียงโทรศัพท์ชิ้นนี้เป็นอุปกรณ์ที่เคยมีรุ่นผลิตภัณฑ์ก่อนหน้านี้มาแล้ว แต่การปรับปรุงจากเดิมจึงเริ่มต้นในแนวคิดของฟิลลิป สตาร์คซึ่งต้องการนำเสนอความแปลกใหม่ทางวัสดุ

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

รูปทรงของงานชิ้นนี้ มีความเป็นไปได้ในทางสร้างสรรค์ที่มาจากรูปทรงธรรมชาติ เพราะลักษณะรูปทรงนี้คล้ายกับปีกของแมลงปอ หรือผีเสื้อที่นักออกแบบนำมาดัดแปลง เพิ่ม ลด รายละเอียดให้มีความเหมาะสมในการสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์

ปีกของแมลงปอที่มีความใส และโปร่งบาง เป็นแนวคิดที่วิเคราะห์ได้ว่า ฟิลลิป สตาร์ค ตั้งใจที่จะให้ความใสและโปร่งบางของลักษณะดังกล่าวเป็นสิ่งปกป้องกลไกของเครื่องควบคุมเสียงโทรศัพท์นี้ โดยเจตนาให้ผู้ใช้ได้เห็นถึงระบบกลไก ตลอดจนตัวเครื่องภายในคล้ายกับการคลี่คลายแนวคิดของการหิบบกรูปทรงของปีกแมลงปอเข้ามาใช้ในการออกแบบ

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ มีขนาดเทียบเท่าเช่นรีโมทคอนโทรลทั่วไป แต่ทั้งนี้ จุดเด่นที่ความใสของโครงสร้างภายนอกทำให้ผลิตภัณฑ์ดูมีรายละเอียดที่น่าสนใจ

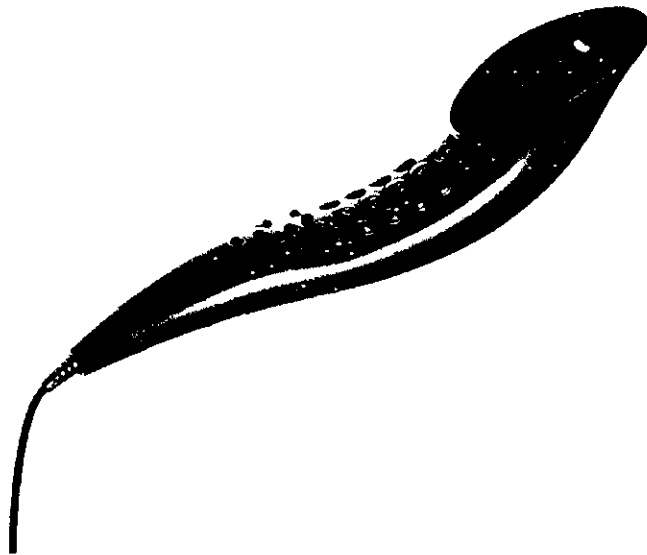
ขนาดและมิติของผลิตภัณฑ์ กว้าง 6 ซม. สูง 14 ซม. เป็นขนาดของโครงสร้างภายนอก และรูปทรงโดยรวมเท่านั้น รายละเอียดผลิตภัณฑ์ทั้งหมดคือกลไกภายใน ซึ่งเป็นสิ่งที่นักออกแบบตั้งใจที่จะเสนอ ทั้งนี้ พื้นผิวบนโครงสร้างภายนอกนั้นไม่มีรายละเอียดใดๆเลย

รูปทรงของปีกแมลงปอหรือปีกผีเสื้อที่ถูกเพิ่ม ลด ขนาดให้เหมาะสม เป็นรูปทรงที่สามารถอ้างอิงทางเรขาคณิตได้เช่นเดียวกัน ทั้งนี้มิติที่เกิดบนผิวระนาบของรูปทรงที่ไม่มีรายละเอียดใดๆเลยอาจเป็นตัวบ่งชี้ว่า ผลิตภัณฑ์นี้มีมิติเพียงด้านเดียว และสิ่งสำคัญที่อยู่ภายในนั้นเป็นสิ่งที่แสดงตัวเป็นรายละเอียด สร้างความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน เพราะการเลือกใช้วัสดุของนักออกแบบมีผลต่อการมองภาพรวมจากสองมิติ ให้เป็นสามมิติด้วย ในเรื่องของพื้นฐานทางการออกแบบในส่วนของการเน้นให้เกิดจุดเด่น ในกรณีนี้อาจเป็นสิ่งที่น่าสนใจในการวิเคราะห์รายละเอียดต่อไป

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

พลาสติกโปร่งแสง Translucent Polymer เป็นพลาสติกตระกูลเดียวกับเทอร์โมพอลิเมอร์ (Thermopolymer) แต่ให้ความโปร่งแสงที่ต่างกัน ลักษณะของพลาสติกโปร่งแสงนี้จะมีพื้นผิวที่ค่อนข้างหยาบ คล้ายฟันทรายและความโปร่งแสงจะไม่มากเท่ากับเทอร์โมพอลิเมอร์ที่ไม่ผสมสีสนใด ๆ

การเลือกวัสดุนี้เข้ามาเป็นโครงสร้างของเครื่องควบคุมเสียงโทรศัพท์ จะให้ผลดีในการใช้สอยอย่างหนึ่งคือ ผิวที่ค่อนข้างหยาบนั่นจะเป็นตัวกันสั่นได้ และความโปร่งแสงที่มีความพอดีจะสร้างความน่าสนใจให้กับชิ้นงานได้มากขึ้น



2.5 ผลงาน Ola, Thomson , W 6 x L 27.5 x H 5.2 cm., 1996 (Thomson)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

แนวคิดหลักซึ่งเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ชิ้นนี้มีที่มาจากโทรศัพท์เพื่อใช้อาศัยภายในบ้าน โดยฟิลลิป สตาร์คออกแบบขึ้นพร้อมกับงานชื่อ Hook ซึ่งนอกจากจะให้ประโยชน์ใช้สอยเป็นเพียงโทรศัพท์แล้ว ฟิลลิป สตาร์ค ยังสร้างแนวความคิดให้กับการใช้งานของโทรศัพท์ลอยตัว ที่ไม่จำเป็นต้องมีเครื่องรับโทรศัพท์ไว้เป็นที่วางหูโทรศัพท์เหมือนโทรศัพท์ทั่วไป เขาออกแบบให้โทรศัพท์นี้ สามารถแขวนไว้กับราวแขวนตามที่ต้องการ และใช้งานได้ดังโทรศัพท์ทั่วไป เพียงแค่ออกแบบให้มีปุ่มกดเลขหมาย และเพิ่มปุ่มรับสาย วางสายขึ้นมาบนตัวเครื่องโทรศัพท์ได้อย่างลงตัว

ก่อนการพัฒนาต่อมาถึงยุคปัจจุบันที่มีโทรศัพท์ไร้สายหรือโทรศัพท์มือถือที่เราใช้กันทั่วไปนั่นเอง และเพื่อให้สะดวกต่อการใช้งานเป็นหลัก รูปแบบและรูปทรงของผลิตภัณฑ์ของโทรศัพท์เครื่องนี้ จึงมีการใช้รูปแบบที่เรียบง่ายแต่ดูทันสมัยและลงตัว

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

โทรศัพท์ลอยตัวเครื่องนี้ มีรูปทรงที่ออกแบบจากมาตรฐานการใช้งานของเครื่องโทรศัพท์ สัดส่วนของหูโทรศัพท์ที่มีใช้กันอยู่ทั่วไปและระบบกลไกภายในตัวเครื่อง ล้วนแต่ทำให้รูปแบบของผลิตภัณฑ์มีข้อจำกัดเรื่องขนาด และการผลิตด้วยการคิดริเริ่มที่จะให้โทรศัพท์เครื่องนี้แขวนได้อย่างอิสระ เป็นหนึ่งในความจำเป็นที่นักออกแบบต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการใช้งานมากขึ้น และเรื่องของความงามที่ยังสามารถแสดงออกได้จากรูปทรงจากธรรมชาติ (organic form) ความโค้งมน หรือความกลมกลืนของเส้นบนผิวรูปทรงก็มีส่วนช่วยส่งผลให้รูปแบบโดยรวมของผลิตภัณฑ์มีความสวยงามและน่าใช้

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

โทรศัพท์แขวนเครื่องนี้มีขนาดความกว้าง 6 ซม. ความยาว 27.5 และความสูงเพียง 5.2 ซม. เป็นสัดส่วนที่สามารถทำให้โทรศัพท์เครื่องนี้สามารถแขวนได้ และมีโครงสร้างที่เหมาะสมต่อการใช้งาน สิ่งสำคัญอีกส่วนหนึ่งคือการเลือกวัสดุ ซึ่งมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการใช้งาน อีกทั้งน้ำหนักที่เบาขึ้นเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเอื้อประโยชน์ให้การใช้งานเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์

ส่วนในเรื่องของมิติ สัดส่วนผลิตภัณฑ์ตามมาตรฐานผลิตภัณฑ์ในลักษณะเดียวกัน ไม่ได้เป็นข้อจำกัดที่ทำให้ความงามของผลิตภัณฑ์ลดลงเลย อีกทั้งหากมองจากรูปแบบลักษณะแล้ว ทำให้เกิดความน่าสนใจ และตอบสนองต่อลักษณะการใช้งานได้ในแง่ของประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกลไกภายในนั้นเป็นเรื่องที่ต้องมีกระบวนการทางวิศวกรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง นักออกแบบต้องเข้าใจถึงการแสดงความคิดสร้างสรรค์ที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นไปได้ทางการผลิต ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่นักออกแบบทุกคนปรารถนาที่จะทำให้สำเร็จอย่างสมบูรณ์

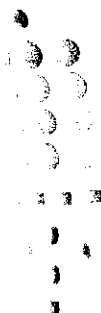
การผสมผสานระหว่างเส้นสายที่โค้งมน เรียบง่ายเข้ากับความเป็นการใช้งาน และสอดคล้องต่อประโยชน์ใช้สอย เป็นสิ่งแสดงให้เห็นว่านักออกแบบมีความเข้าใจในการสร้างสรรค์รูปทรงอย่างมีเหตุผลอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง โทรศัพท์แขวนเครื่องนี้มีการผสมผสานรูปทรงอย่างเรขาคณิตประยุกต์ เข้ากับการเลือกใช้รูปทรงจากเส้นโค้ง

แม้ว่าการใช้สอยจะเป็นไปเพื่อการสื่อสารตามหน้าที่ของโทรศัพท์ทั่วไป แต่ฟิลลิป สตาร์คได้สร้างสรรค์ความงามให้เกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์ธรรมดาๆ ขึ้นหนึ่งให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นทางเลือกใช้สีหรือการวางรายละเอียดของปุ่มกดใช้งาน ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่สร้างความลงตัวเหมาะสมให้กับผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

พลาสติกเอ บี เอส ถูกเลือกมาใช้ในการผลิตชิ้นงานโทรศัพท์แขวนชิ้นนี้ เพราะคุณสมบัติหนึ่งที่โดดเด่นของเอ บี เอส คือ ความแข็งแรงทนทานต่อแรงกระแทกและสารเคมี เป็นพลาสติกที่นิยมนำมาใช้ผลิตผลิตภัณฑ์ที่ต้องการความแข็งแรงทางโครงสร้าง หรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้ป้องกันสิ่งต่างๆ จากแรงกระแทก เป็นพลาสติกที่รับแรงด้านได้ดีมาก

การเลือกใช้เอ บี เอส มีความเหมาะสมในแง่ของการใช้งานของโทรศัพท์ที่ต้องการแขวน และต้องมีโครงสร้างเป็นส่วนห่อหุ้มกลไกภายในเอาไว้ ดังนั้น การผลิตทางอุตสาหกรรมที่มีมาตรฐานจะทำให้งานชิ้นนี้มีความสมบูรณ์ทั้งทางรูปทรงและความแข็งแรงของตัวผลิตภัณฑ์



2.6 ผลงาน Hook, W 6 x L 26 x H 39 cm.,1996, (Thomson/ Alessi)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ช่วงเวลาที่ฟิลลิป สตาร์คออกแบบงานชิ้นนี้ขึ้นเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับงาน Ola ซึ่งออกแบบให้กับบริษัททอมป์สัน ลักษณะแนวคิดและรูปทรงมีความใกล้เคียงกันค่อนข้างมาก แต่ทั้งนี้ การพลิกแพลงและปรับเปลี่ยนมุมมองด้วยการสร้างสรรค์ของฟิลลิป สตาร์ค สามารถทำให้ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ มีจุดเด่นในตัวเอง ซึ่งไม่เหมือนกับงานที่ได้ทำขึ้นมาในช่วงเวลาเดียวกันเลย แม้ที่มาของแนวคิดจะเป็นเรื่องราวเดียวกัน คือการต้องการเสนอความแปลกใหม่ในการใช้งานของผลิตภัณฑ์ให้สามารถแขวนได้ในที่ต่างๆ แทนการตั้งอยู่บนแป้นวางตู้โทรศัพท์เช่นเดียวกับโทรศัพท์ทั่วไป

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

นักออกแบบที่มีผลงานการออกแบบออกมาอย่างต่อเนื่อง และมีแนวทางการสร้างสรรค์ที่แสดงความเป็นตัวของตัวเองอย่างเด่นชัดเช่น ฟิลลิป สตาร์ค นั้น ล้วนแต่ทำให้ทุกคนที่ชื่นชม จีบตามองและรอคอยที่จะเห็นผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของเขาอยู่ตลอดเวลาเช่นนี้ จะเห็นได้ว่าการแสดงออกถึง

เอกลักษณ์ ความเป็นตัวเองในชิ้นงานของเขามีอยู่ตลอดเวลาเช่นกัน แม้รูปทรงและที่มาแนวคิด ก็สามารถวิเคราะห์เชื่อมโยงเมื่อแรกเห็นได้ว่ารูปทรงเช่นนี้ ลักษณะงานแบบนี้ เป็นผลงานของใครอื่นไปไม่ได้ นอกจากฟิลลิป สตาร์ค

แนวคิดที่เขาใช้สร้างงานแต่ละครั้งจริงอยู่ว่าไม่เหมือนกันทุกครั้งในรายละเอียด แต่ท้ายที่สุดเมื่อกระบวนการคิด ผ่านการกลั่นกรองออกมาเป็นผลงาน หรือชิ้นงานสำเร็จแล้ว มักจะไม่เกินเลยไปนักที่จะมองเห็นและวิเคราะห์ รับรู้ได้ทันทีว่างานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีที่มาอย่างไรหรือใครเป็นผู้ออกแบบ

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ผลิตภัณฑ์นี้มีขนาดความกว้าง 6 ซม.ความยาว 26 ซม. และความสูง 3.9 ซม. หากเทียบกับงาน Ola เรื่องขนาดและสัดส่วนแล้วนั้น อาจมองไม่เห็นความแตกต่างในตัวผลิตภัณฑ์ทั้งสองชิ้นมากนัก ทั้งนี้หากวิเคราะห์ถึงโครงสร้างในงานที่เกิดจากขนาดของผลิตภัณฑ์นั้นก็ยังมีเพียงข้อกำหนดของการวางกลไกภายในที่ทำให้ความจำเป็นในการกำหนดขนาด สัดส่วนเป็นเรื่องหลักที่ต้องคำนึงเป็นอันดับแรก

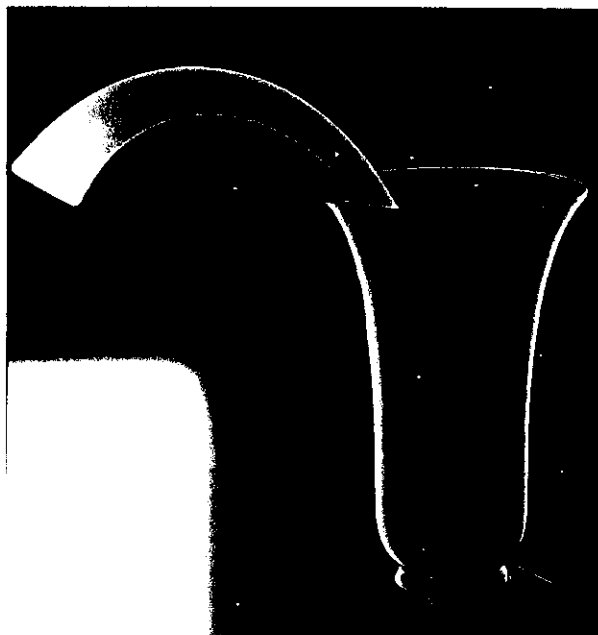
ส่วนที่แสดงถึงการสร้างสรรค์อย่างชาญฉลาด ในการพลิกแพลงให้เกิดความแตกต่างในผลิตภัณฑ์ที่มีการใช้งานแบบเดียวกัน กลไกภายในชุดเดียวกัน และข้อจำกัดด้านขนาด สัดส่วนนั้น คือสิ่งที่นักออกแบบน้อยคนจะทำได้อย่างสมบูรณ์แบบ เพราะการทำงานสร้างสรรค์ภายใต้เงื่อนไขมากมายล้วนแต่ทำให้กระบวนการคิดอย่างเสรีถูกปิดกั้น และส่งผลต่อการสร้างงาน แต่ฟิลลิป สตาร์คได้แสดงให้เห็นว่าเป็นเรื่องที่เขาเองสามารถทำได้อย่างปกติ

ผู้วิจัยขอล่าวต่อจากการวิเคราะห์เรื่องโครงสร้าง ที่ฟิลลิป สตาร์คใช้การพลิกแพลงในรายละเอียดสร้างรูปแบบที่แตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ประเภทเดียวกัน เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในการเลือกใช้วิธีสร้างสรรค์ ตลอดจนการเลือกรูปทรงพื้นฐานในการสร้างรูปแบบที่แปลกใหม่ให้เกิดกับผลิตภัณฑ์ ฟิลลิป สตาร์คใช้การกลับข้างของการวางชุดปุ่มเลขหมาย โดยใช้พื้นผิวด้านหน้าเป็นพื้นที่วางชุดเลขหมาย และนำเอาส่วนฟังก์ชันออกมาไว้ด้านหลังด้วย โดยส่วนบนของผลิตภัณฑ์ก็กลับกลายเป็นรูปทรงโค้งรีคมี่แคบเพื่อให้สามารถคล้องหรือแขวนกับราวหรือที่ต่างๆได้ ต่างกับงานชิ้นก่อน

การเลือกสีและพื้นผิวผลงาน ล้วนแตกต่างจากเดิมอย่างสิ้นเชิง ด้วยอาจเป็นเหตุผลของบริษัทผู้ผลิตหรือการสร้างแตกต่างกับตัวผลิตภัณฑ์ก็ตาม ทั้งนี้หากวิเคราะห์ตามหลักทางการออกแบบจะได้ข้อสรุปที่ต่างไปอีกสิ่งหนึ่ง คือ การเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายหรือการเลือกกลุ่มผู้บริโภคนั่นเอง แต่อย่างไรก็ตาม การเลือกสีที่ดูสะอาดน่าใช้ก็ส่งผลทางด้านอารมณ์ต่อผู้เลือกใช้ด้วย

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

การเลือกวัสดุเพื่อผลิตชิ้นงานนี้ เป็นพลาสติกเทอร์โมพลาสติก ชนิด เอ บี เอส เช่นเดียวกับงาน Ola เพียงเปลี่ยนเฉพาะเรื่องสีเท่านั้น แต่กระบวนการทางอุตสาหกรรมล้วนมีรูปแบบเดียวกันกับงานชุดก่อนนี้ ทั้งประเภทและคุณสมบัติพลาสติก ล้วนแต่ทำให้กรรมวิธีและขั้นตอนต่างๆ ไม่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอสรุปพอสังเขปเพียงเท่านี้



2.7 ผลงาน Oa, W 59 x L 50 x H 50 cm., 1996 (Flos)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ผลงานการออกแบบชิ้นนี้ ฟิลลิป สตาร์คออกแบบให้กับบริษัท Flos ในปีเดียวกับเครื่องโทรศัพท์แขวน แต่การแสดงแนวคิดของเขาในชิ้นงานนี้ มีความเป็นประติมากรรมสูงมาก ทั้งในแง่ของรูปทรงและการผลิต ครั้งแรกที่พบเห็นอาจกล่าวได้ว่า เป็นเพียงรูปทรงที่พัฒนามาจากแก้วน้ำที่มีหลอดทรงโค้งอยู่ในแก้ว โดยนักออกแบบนำมาเพิ่มและลดขนาดความเหมาะสมจนเกิดเป็นผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งโต๊ะได้อย่างสวยงาม แม้ว่ารูปทรงเรียบง่ายธรรมดาของแก้วน้ำขนาดโคมไฟจะไม่มีจุดเด่นในด้านความแปลกใหม่ของรูปทรงเลย เมื่อเทียบกับรูปทรงอื่นๆแล้วก็ตาม แต่เมื่อผลิตภัณฑ์นี้มีการใช้งาน การเปิดไฟแล้วนั้น จะทำให้เกิดความงามอย่างน่าประหลาดใจ

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ฟิลลิป สตาร์ค ใช้การสร้างสรรค์รูปทรงจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว และนำมาจัดแปลง สอดแทรกความแตกต่างให้เกิดขึ้นบนตัวชิ้นงานเป็นวิธีการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ที่เขาใช้เป็นประจำ แม้แนวคิดบางอย่างที่ผ่านการกลั่นกรอง ทบทวน วิเคราะห์แล้วจะกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่เรียบง่ายไม่มีรายละเอียดซับซ้อนเลยก็ตาม ก็ยังมีส่วนใดส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความแปลกใหม่ในการนำเสนออยู่ในตัวผลิตภัณฑ์อย่างไม่รู้ตัว

ชิ้นงานโคมไฟตั้งโต๊ะชิ้นนั้น มีความแปลกใหม่ที่ฟิลลิป สตาร์คเสนอ ด้วยการนำวัสดุใหม่มาใช้ในการผลิต และเลือกใช้การผลิตแบบงานฝีมือ โดยอาศัยทักษะความชำนาญของช่างสร้างชิ้นงานที่มีความ

ประณีตและสวยงามอย่างมีคุณค่าได้อย่างน่าสนใจ เพราะหากเทียบกับงานอื่นๆ ที่ผลิตจากกระบวนการอุตสาหกรรมแล้วนั้น รูปทรงที่เกิดขึ้นมีความซับซ้อนมากกว่า แต่คุณค่าที่เกิดขึ้นไม่สามารถวัดได้เลย

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

โคมไฟตั้งโต๊ะมีขนาดความกว้าง 59 ซม. ความยาว 50 ซม. และความสูง 50 ซม. รูปแบบโครงสร้างของผลิตภัณฑ์มีความเรียบง่าย และมีความมั่นคงจากการวางจุดสมดุลได้อย่างเหมาะสม เพราะการที่ความโค้งของส่วนสองส่วนจะมีความสมดุลในการตั้งอยู่บริเวณนอกเส้นรอบฐานนั้น นักออกแบบต้องมีการคิดและทดลองในการหาจุดศูนย์ถ่วงที่ลงตัวอย่างเหมาะสมที่สุดก่อนที่จะนำมาผลิตจริง

โครงสร้างโคมไฟทั้งชุดนี้เป็นแก้ว มีความเปราะบางมาก ดังนั้นการวางโครงสร้างที่ดีจึงเป็นส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ก่อนที่จะผลิตและประกอบเข้าด้วยกันได้ นักออกแบบต้องมีความเข้าใจในโครงสร้างทุกส่วน แม้ว่ารูปทรงทั้งหมดอาจดูเรียบง่ายไม่ซับซ้อนเลยก็ตาม แต่ทั้งนี้การเดินสายไฟหรือการวางหลอดไฟภายในย่อมเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแก้ไขได้ง่ายนักหากเกิดข้อผิดพลาด งานชิ้นนี้โครงสร้างจึงมีความสำคัญมาก

รูปทรงที่เรียบง่ายในการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ มีพื้นฐานจากรูปทรงเรขาคณิตธรรมดา ซึ่งฟิลลิป สตาร์ค ให้ความสำคัญในการเลือกใช้วัสดุที่แปลกใหม่ในการเน้นให้เกิดจุดเด่นกับผลิตภัณฑ์ เนื่องจากการใช้รูปทรงที่เรียบง่ายมาสร้างสรรค์นั้นอาจทำให้ผลิตภัณฑ์ไม่มีจุดที่สร้างความน่าสนใจ หรืออาจทำให้ดูน่าเบื่อ

ทั้งนี้การเลือกใช้รูปทรงเรขาคณิตมาประยุกต์กับการออกแบบให้เกิดความเหมาะสมนั้น อาจต้องคำนึงถึงแนวทางการนำเสนอที่นักออกแบบตั้งใจจะเป็นด้วย เช่นงานชิ้นนี้ แม้จะมีความเรียบง่ายของรูปทรงเป็นหลักโครงสร้างของชิ้นงาน แต่การเลือกวัสดุที่แตกต่างไปนั้นเป็นข้อสนับสนุนที่ดีอย่างยิ่งในการเพิ่มคุณค่าให้เกิดขึ้นบนตัวผลิตภัณฑ์

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

การผลิตชิ้นงานโคมไฟชิ้นนี้ฟิลลิป สตาร์คใช้แก้วชนิดพิเศษ ที่ต้องอาศัยการขึ้นรูปด้วยฝีมือและความชำนาญของช่าง โดยแก้วพิเศษชนิดนี้เรียกว่าแก้ว Murano ลักษณะการขึ้นรูปเป็นกระบวนการเดียวกันกับการผลิตเครื่องใช้ที่ทำจากแก้วทั่วไป โดยช่างฝีมือต้องนำแก้วไปหลอมให้ร้อนจนได้อุณหภูมิที่สามารถขึ้นรูปได้แล้วจึงนำมาหมุนกับแกนเหล็กเพื่อสร้างรูปทรงต่างๆ ตามขนาดต่างๆ ที่ต้องการ

การผลิตในขั้นตอนดังกล่าวนี้ต้องใช้เวลาและความชำนาญทางช่างค่อนข้างสูง ช่างที่มีความชำนาญจะสามารถกะเกณฑ์ขนาดชิ้นงานที่สำเร็จออกมาได้ตามขนาด สัดส่วนที่เหมาะสมและสวยงาม โดยไม่เสียปริมาณของวัตถุดิบอย่างไร้ความหมาย และชิ้นงานที่ออกมาจากกระบวนการผลิตด้วยมือ หรือใช้ฝีมือช่างล้วนๆ เช่นนี้ แม้อาจจะดูขัดแย้งกับการสร้างสรรค์งานโดยรวมของฟิลลิป สตาร์คไปบ้าง แต่ในความคิดเห็นของผู้วิจัยคิดว่า เป็นข้อพิสูจน์อย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่าบางครั้งการผลิตงานใดๆ ก็ตามด้วยเครื่องจักร ไม่ได้ให้ผลเลิศเสมอไป และทราบได้ก็ตามที่มีการผลิตชิ้นงานจากฝีมือหรืองานช่างนั้น ข้อจำกัดบางอย่างที่เครื่องจักรไม่สามารถสร้างได้เหมือนงานที่ผลิตด้วยฝีมือก็ย่อมไม่สามารถเปรียบเทียบคุณค่าทางความงามได้เลย แม้ในปัจจุบัน ลัทธิหลังสมัยใหม่จะเปิดใจยอมรับกับทุกสิ่งที่ก้าวไป ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหรือความทันสมัยของเครื่องจักรจะเข้ามามีบทบาทต่อทุกวงการ แต่อย่างไรเสียงานที่สร้างจากฝีมือก็ให้ความรู้สึกทางจิตใจได้ดีกว่า



2.8 ผลงาน Rock'n Rock, W 20.8 x H 13.5 cm., 1996 (Telefunken)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ผลิตภัณฑ์ที่มีกลไกภายในชิ้นนี้ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ถูกกล่าวถึงในวงกว้าง และเปรียบเสมือนการจุดประกายแนวความคิดการสร้างสรรค์จากสิ่งรอบตัว แนวคิดที่มาของผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้

ฟิลลิป สตาร์คได้มาจากรูปทรงของก้อนหิน ในธรรมชาติที่วางเรียงรายกันอยู่ทั่วไป แต่การหยิบจับเรื่องราวของรูปทรงมาใช้ในการออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์อะไรก็ตามนั้น นักออกแบบต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ของผลิตภัณฑ์นั้นด้วย

เมื่อฟิลลิป สตาร์คหยิบยกเรื่องราวของก้อนหินมาเป็นที่มาของรูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยเงื่อนไขที่ต้องมีกลไกในส่วนหนึ่งของเครื่องเสียงหรือลำโพง เป็นเพียงความคิดแรกเริ่มเท่านั้น เพราะรายละเอียดต่างๆจากนี้ล้วนเป็นที่มาของการเตรียมเพื่อเข้าสู่กระบวนการผลิตด้วย

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ความเหมาะสมของการนำรูปทรงของก้อนหินมาสร้างสรรค์เป็นเครื่องเสียงหรือลำโพงนั้น คือความสอดคล้องในลักษณะของการใช้งานของเครื่องเสียง ต้องมีอุปกรณ์ในการกระจายเสียงซึ่งก็คือลำโพง ฟิลลิป สตาร์ค นำลูกเล่นของจังหวะการกระจายหรือการวางไว้เพื่อประดับตกแต่งในประโยชน์ใช้สอยที่ได้จากการสร้างสรรค์รูปแบบให้คล้ายกับก้อนหิน แต่เพิ่มคุณค่าทางความงามและประโยชน์ใช้สอยเข้าด้วยกันอย่างสมดุลและลงตัว

ลำโพงก้องหินสามารถที่จะเป็นของประดับตกแต่งในมุมต่างๆของบ้านหรือสวน และเป็นประโยชน์ในการกระจายเสียงตามหน้าที่ของลำโพงได้อย่างดี ช่วยเปลี่ยนความจำเจต่อการพบเห็นรูปลักษณ์ของลำโพงแบบทั่วไปได้อีกด้วย

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ลำโพงก้องหินหนึ่งเครื่องมีมิติของความกว้าง 20.8 ซม.และความสูงเพียง 13.5 ซม. โดยประมาณภายในมีความกลวงเพื่อให้สามารถวางระบบการทำงานของลำโพงได้ การออกแบบให้มีลักษณะของรูปทรงที่ค่อนข้างเรียบ ตรงเสมอกัน เพื่อเอื้อประโยชน์ในการจัดวางแบบการประกอบหลังจากการผลิต ในความจริงนั้นอาจเป็นโครงสร้างที่เกี่ยวข้องกันทั้งคู่ จึงมีการคำนึงถึงกำลังขับของเสียงด้วย เพราะเพียงลำโพงเครื่องเดียวมีกำลังเสียงมากอาจเหมาะสมในการจัดวางให้เหมาะสมต่อพื้นที่ใช้สอย ความเป็นไปได้ในการใช้งานจึงสามารถพลิกแพลงได้หลากหลายและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก

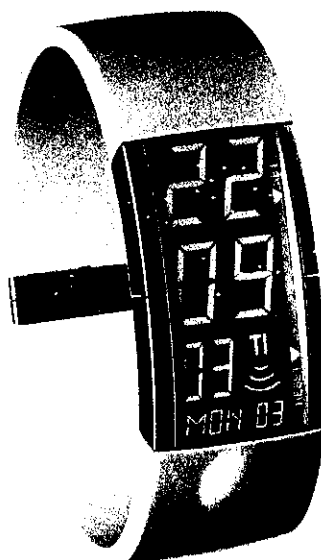
รูปทรงที่เราเห็นได้ชัดในผลิตภัณฑ์ชุดนี้ มีเพียงรูปทรงของวงรี ที่มีขนาดแตกต่างกันเล็กน้อย โดยไม่มีรายละเอียดอื่นๆในรูปแบบของภาพรวม มีเพียงการเจาะรูเล็กๆ ในการออกแบบเพื่อเป็นช่องกระจายของเสียง และมีการฝังหลอดไฟเล็กๆแสดงการทำงานของเครื่องและการเชื่อมโยงกับระบบไฟหรือสแตนด์อโลน กรณีเครื่องต่อเครื่องฟ่วง

รูปทรงจากธรรมชาติที่นำมาดัดแปลง และปรับเปลี่ยนทำให้เกิดความสวยงามอย่างเหมาะสม เพราะรูปทรงที่มาจากธรรมชาตินอกจากมีความงามอยู่ในตัวเองแล้ว การนำมาเพิ่มหรือลดทอนรูปแบบตามความต้องการสร้างสรรค์ของศิลปินหรือนักออกแบบล้วนแต่ทำให้เกิดมุมมองใหม่ต่อชิ้นงานได้เป็นอย่างดี

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

การผลิตลำโพงหินให้มีลักษณะเหมือนหินจริงๆ เป็นผลที่ฟิลลิป สตาร์ต้องการให้เป็น แต่ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย การเลือกใช้วัสดุที่มีอยู่คือ หินทราย ทำให้เกิดชิ้นงานจากการหล่อและมีพื้นผิวที่ตรงตามความต้องการของนักออกแบบได้อย่างสูงสุด

ชิ้นงานหินทรายที่หล่อสำเร็จจะมีผิวหยาบเหมือนกับผิวของก้อนหิน แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการผสมอัตราส่วนในการผลิตจริง สัดส่วนและรายละเอียดบนชิ้นงาน แม้ว่าลำโพงก้องหินจะมีผิวเหมือนกับก้อนหินจริงๆ แต่การนำหินทรายมาหล่อเป็นชิ้นงานนี้ยังเกิดประโยชน์ในการสร้างความเป็นไปได้ในการผลิตด้วยแรงคนและทักษะฝีมือของช่างอีกด้วย ความประณีตและอัตราส่วนต่างๆที่ต้องการให้เป็นสามารถกำหนดได้ชัดเจนและมีผลที่ต่างไปจากการผลิตด้วยเครื่องจักรอุตสาหกรรม



2.9 ผลงาน Starck Watches, W 2.8 x H 6.5 cm., 1999 (Fossil)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้เป็นงานออกแบบที่ฟิลลิป สตาร์ค ได้ออกแบบให้กับ Fossil และมีวางจำหน่ายในห้างสรรพสินค้าให้เราพบเห็นกันได้ทั่วไปในปัจจุบัน เพราะช่วงเวลาของการผลิตงานชิ้นนี้ยังต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันและตลาดที่กว้างขึ้นในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทำให้ผลงานของฟิลลิป สตาร์ค เข้ามาถึงแถบเอเชีย

ที่มาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์รูปแบบนี้ เรียกได้ว่าเป็นการออกแบบที่มุ่งการผลิตทางระบบอุตสาหกรรมอย่างแท้จริง ความเรียบง่ายของรูปทรง และระบบดิจิทัลของนาฬิกา เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าจุดมุ่งหมายหลักข้อหนึ่งคือ การกระจายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคให้มากขึ้น เจือจางทางการตลาดมีส่วนเข้ามาเกี่ยวข้องต่อการสร้างสรรค์ผลงานหากจะเทียบกับชิ้นงานอื่นๆ ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์มาแล้ว

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

การยอมรับการผลิตด้วยระบบอุตสาหกรรมไม่ได้เพิ่งเริ่มขึ้น แต่การวิเคราะห์จากกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริงของนักออกแบบจะมีส่วนทำให้มองภาพรวมได้ว่า การเปลี่ยนแนวคิดบางอย่างเพื่อการสร้างผลิตภัณฑ์ตอบสนองกลุ่มผู้บริโภคที่กว้างขึ้นนั้นเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ และยอมรับได้ แม้ว่านาฬิกาดิจิตอลชุดนี้ของฟิลลิป สตาร์ค จะมีความเป็นศิลปะลดน้อยลงอย่างมากก็ตาม แต่การใช้ความเรียบง่ายทั้งรูปทรงและรายละเอียดอาจเป็นสิ่งหนึ่งที่ยังแสดงความเป็นตัวตนของนักออกแบบเช่นฟิลลิป สตาร์คได้

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

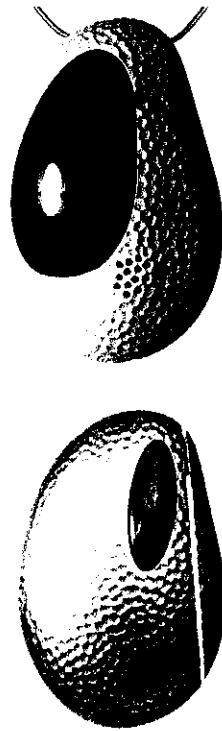
นาฬิกาข้อมือชุดนี้ มีสีสน่มากมายบนขนาดผลิตภัณฑ์เดียวกัน บนมาตรฐานนาฬิกาข้อมือทั่วไป ทั้งนี้วัสดุที่ใช้เป็นยางและตัวล็อกเป็นโลหะ มีความสะดวกในการใช้งานและดูแลรักษา เพราะนาฬิกาชุดนี้พัฒนามาจากนาฬิกาที่เขากออกแบบให้เป็นของสมนาคุณในร้านค้าสะดวกซื้อเมื่อปี 1998 ทั้งนี้ การผลิตในส่วนโครงสร้างของนาฬิกาที่วัสดุเป็นยางและโลหะไม่ใช่เรื่องที่ยากเย็นสำหรับกระบวนการทางอุตสาหกรรมเลย

โครงสร้างของนาฬิกาที่มีความคล้ายกำไลข้อมือ โดยมีตัวล็อกที่ปรับเปลี่ยนขนาดให้เหมาะสมกับข้อมือผู้ใช้ได้ เป็นมาตรฐานขนาดและสัดส่วนของผลิตภัณฑ์ชุดนี้ หน้าปัดดิจิตอลที่ออกแบบไว้หลายสีสนั้นเป็นลักษณะพิเศษที่ได้จากคริสตัลเหลวที่ทำให้เกิดสีสนต่าง ๆ

การสร้างสรรคให้เกิดเป็นตัวเรือนนาฬิกาด้วยรูปทรงง่าย ๆ คล้ายกำไลข้อมือ ทำให้นาฬิกาชุดนี้มีจุดเด่นที่การจัดวางรูปแบบของตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกามากกว่า รูปแบบ รูปทรงของตัวเรือน ทั้งนี้เพราะรูปแบบทางสองมิติที่วิเคราะห์ได้นั้น มุ่งเน้นไปในการผลิตจำนวนมาก และลดทอนรายละเอียดต่าง ๆ ออกเกือบหมด ดังจะเห็นได้ว่า รายละเอียด ลูกเล่นเรื่องสีสนหรือหน้าปัดตัวเลขดิจิตอลนั้นในความจริงแล้วจะอยู่ในเรื่องของวิศวกรรมมากกว่า

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ใช้เป็นวัสดุในการทำส่วนประกอบของสายนาฬิกา ยางสังเคราะห์ที่ใช้ในทางอุตสาหกรรมนั้นมีหลายประเภทและหลายระดับคุณภาพ เนื้อของยางสังเคราะห์ที่มีคุณภาพจะมีความยืดหยุ่นและทนทานต่อแรงดึงได้มาก อีกทั้งไม่ทำปฏิกิริยาต่อสารเคมี ส่วนการผลิตสายนาฬิกาด้วยยางและผลิตตัวยึดด้วยโลหะนั้น ในกระบวนการทางอุตสาหกรรมสามารถผลิตได้ตามแบบและระบบล็อกที่นักออกแบบต้องการ และสร้างความพอใจแก่ผู้บริโภคได้ในท้ายที่สุดนั่นเอง



2.10 ผลงาน Baby monitors, W 14 x L9 x H 4 cm., 2000 (Target)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

แนวคิดของงานชิ้นนี้ การวิเคราะห์จากพฤติกรรมผู้บริโภค กลุ่มแม่บ้านที่ต้องเลี้ยงดูบุตร และต้องการความสะดวกสบายในการเลี้ยงดูให้มากขึ้น กรณีที่ตัวผู้เลี้ยงและตัวเด็กอยู่ห่างกัน ผลิตภัณฑ์มอนิเตอร์ชุดนี้จะช่วยให้ผู้เลี้ยงรับรู้ได้ตลอดเวลาว่าเด็กมีความต้องการใดๆเกิดขึ้นหรือไม่ เวลาใด

ฟิลลิป สตาร์ค ใช้แนวคิดของความจำเป็นในการใช้ประโยชน์เป็นจุดเริ่มในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุดนี้ เพราะโดยความจริงนั้น ผู้ผลิตรายอื่นๆก็มีการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ประเภทนี้ออกมาสู่ท้องตลาดแล้ว เช่นเดียวกัน ทำให้ความต่างของผลิตภัณฑ์เป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้ผู้บริโภคสนใจในผลิตภัณฑ์นั้นได้

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ฟิลลิป สตาร์ค ใช้รูปทรงเรขาคณิตมาสร้างพื้นผิวใหม่ขึ้น ให้เกิดความน่าสนใจ และเพิ่มเติมสีสันในส่วนหน้าปัดให้มีรายละเอียดเพิ่มขึ้น มอนิเตอร์ทั้งสองเครื่องนี้ สามารถเชื่อมสัญญาณกันได้ในระบบการทำงาน แต่แนวคิดของรูปแบบผลิตภัณฑ์ชุดนี้น่าจะเป็นไปเพื่อการเปลี่ยนรูปลักษณะให้ต่างไปจากเดิมเป็นหลัก

การสร้างสรรครูปแบบของผลิตภัณฑ์ในการเพิ่มรายละเอียดลงบนพื้นผิว คงเป็นไปเพื่อการใช้สอยตามลักษณะการใช้งานเป็นหลักเพราะผิวที่ไม่เรียบช่วยในการหยิบจับที่มั่นคงขึ้น

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

สัดส่วนของมอนิเตอร์ชุดนี้ ยึดที่ตัวรับสัญญาณที่ผู้เลี้ยงดูเด็กจะต้องพกติดตัวไว้ตลอดเวลา ขนาดของผลิตภัณฑ์ที่มีความกว้าง 9 ซม. ยาว 14 ซม. และสูง 4 ซม. ซึ่งถือว่ามีความค่อนข้างใหญ่ แต่ทั้งนี้ตัวเครื่องส่งที่จะอยู่ที่ตัวเด็ก จะมีขนาดเล็กกว่า และใช้รับส่งสัญญาณกัน

โครงสร้างหลักของมอนิเตอร์ชุดนี้ แม้ขนาดภายนอกอาจทะอะทะ แต่ภายในพื้นที่บรรจุตัวรับสัญญาณนั้นจะทำให้โครงสร้างภายในกลวงและลดน้ำหนักลงได้ค่อนข้างมาก ทั้งนี้ต่างเป็นผลจากวัสดุที่เลือกใช้ด้วย

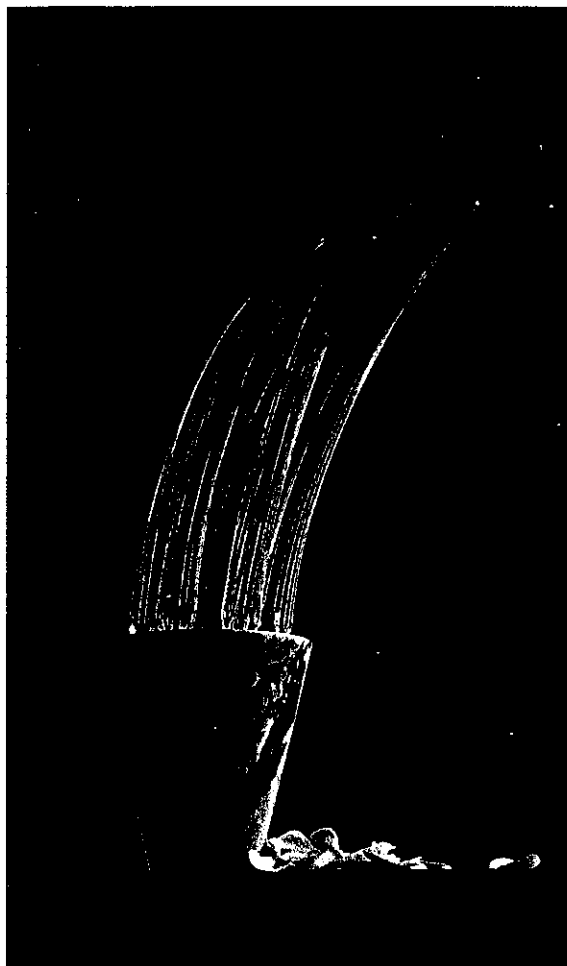
รูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มาจากเรขาคณิต ลักษณะวงรีที่มีการดัดแปลงรูปทรงให้เข้ากับชิ้นงาน เป็นพื้นฐานที่นำมาสร้างสรรค์ กลั่นกรองและสรุปแบบให้เกิดเป็นชิ้นงาน ทั้งนี้การใช้ผลิตภัณฑ์มอนิเตอร์นี้ก็มีผลต่อกระบวนการสร้างรูปแบบจากแนวคิด เนื่องเพราะการปรับเปลี่ยนพื้นผิวและกำหนดสีสันทนชิ้นงานล้วนมีผลต่อผู้ใช้และกระบวนการผลิต

อย่างไรก็ตามการสร้างจุดเด่นให้เกิดบนชิ้นงานนี้ ฟิลลิป สตาร์คทำได้ดี ในเรื่องของทางเลือกใช้พื้นผิวที่น่าสนใจ และสอดคล้องสัมพันธ์กับรูปทรง

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

วัสดุที่ใช้ในการผลิตทางกระบวนการอุตสาหกรรมสำหรับงานชุดมอนิเตอร์นี้ เป็นพลาสติกประเภทเทอร์โมพลาสติก สามารถผลิตทางกระบวนการฉีดหรืออัดขึ้นรูปได้ จากการวิเคราะห์จากรูปทรง เพราะชิ้นงานที่ไม่มีความซับซ้อนมากนัก จะสามารถเลือกกระบวนการผลิตให้เป็นไปได้หลายทาง และไม่ค่อยมีข้อจำกัดทางการผลิตที่อาจทำให้ชิ้นงานไม่สำเร็จออกมาอย่างที่นักออกแบบต้องการ

ข้อหนึ่งที่ต้องมีในการผลิตชิ้นงานพลาสติกที่ต้องมีการวางกลไกภายใน คือการคำนึงถึงการประกอบ ซึ่งเป็นเรื่องที่สามารถเตรียมการได้ล่วงหน้า ในส่วนของแหล่งผลิตที่มีความชำนาญและมีเครื่องมือที่ทันสมัยต่อเทคโนโลยีชิ้นงานสำเร็จจะมีความสมบูรณ์แบบได้ตามที่นักออกแบบต้องการ



3.1 ผลงาน Pour la vie, W 72 x H 55 cm., 1980 (OWO)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับรางวัล ในปี ค.ศ.1982 จากหน่วยงานของฝรั่งเศส โดยตัดสินให้เป็นโคมไฟท์ที่ได้รับรางวัลยอดเยี่ยมในการออกแบบ ฟิลลิป สตาร์ค ออกแบบงานชิ้นนี้ให้กับ OWO และได้คัดเลือกมาร่วมเข้าประกวดจนได้รับรางวัล

ที่มาแนวคิดของงานชิ้นนี้ เป็นงานที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นเป็นชุด และมีการผสมผสานวัสดุที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างความงามจากคุณสมบัติของวัสดุนั่นเอง ฟิลลิป สตาร์คได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้ที่เข้าใจในการเลือกใช้คุณค่าที่มีในตัววัสดุแต่ละชนิดได้อย่างสูงสุด ทั้งนี้จากการวิเคราะห์ชิ้นงานสร้างสรรค์ของเขาทั้งหมดนี้ผู้วิจัยมีความเห็นด้วยกับคำกล่าวนั้น

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

นอกจากการเลือกใช้วัสดุได้อย่างเหมาะสมแล้ว รูปแบบในการสร้างสรรคลงบนตัวผลิตภัณฑ์ของ

ฟิลลิป สตาร์ค นั้น ยังมีความงดงามและลงตัว ทั้งแง่ของประโยชน์ใช้สอยและความงาม แนวคิดของการออกแบบโคมไฟที่ใช้มาของดอกไม้ในแจกัน ที่สามารถจัดแต่งมุมมองได้ในมุมมองต่างๆตามต้องการ เป็นการใช้ความรู้สึทางจิตวิทยาเข้ามาร่วมด้วย เหมือนการแสดงงานศิลปะแบบแฮพเพนนิ่งอาร์ท ที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมนั่นเอง

งานชิ้นนี้ฟิลลิป สตาร์คใช้รูปทรงของชิ้นงานสร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นอย่างชัดเจน ในส่วนส่องสว่างของโคมไฟ ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนมุมมองให้เกิดขึ้นได้หลากหลายและได้ประโยชน์ใช้สอยควบคู่ไปกับความงามอย่างสมบูรณ์

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

โคมไฟชุดนี้มีขนาดและมิติ ความกว้าง 55 ซม. ความสูง 72 ซม. ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับทิศทางการปรับเปลี่ยนส่วนส่องสว่างของตัวผลิตภัณฑ์ด้วย สัดส่วนที่นักออกแบบใช้ไม่มากหรือน้อยกว่ามาตรฐานโคมไฟทั่วไป แต่การสร้างสรรครายละเอียดให้เกิดขึ้นบนตัวผลิตภัณฑ์ สามารถทำได้ โดยการเพิ่มเติมลงไปในส่วนของสีสัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ชุดนี้ ในอีกโมเดลหนึ่งฟิลลิป สตาร์ค เพิ่มเติมสีสันเข้าไปในส่วนส่องสว่าง ทำให้เกิดสีสันออกมาจากแสงไฟด้วย

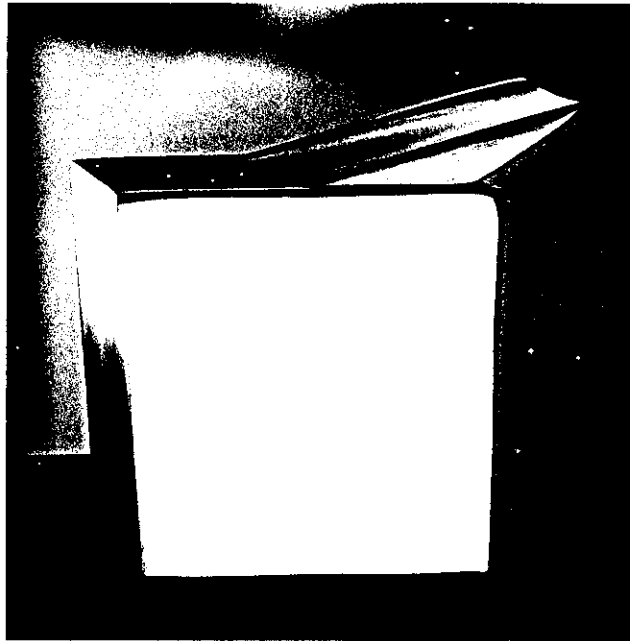
รูปแบบที่สร้างสรรค์เชื่อมต่องต่อเนื่องจากแนวคิดของดอกไม้ในแจกัน ทำให้รูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิตถูกนำมาใช้ในการกำหนดทิศทางความสมดุล หากจะกล่าวถึงรายละเอียดของรูปแบบทางสองมิติในผลิตภัณฑ์นี้ มีความใกล้เคียงกับงานชุด Joe Cactus ซึ่งจุดสมดุลในงานอยู่บริเวณฐานรับน้ำหนักที่มีรูปทรงของกระถางต้นไม้ เพียงแต่งานชุดนี้ มีความกว้างและสูงในสัดส่วนที่มากขึ้นกว่าเดิม อีกทั้งวัสดุที่ใช้เป็นแก้วอาจเกิดความเสียหายได้ หากวางจุดสมดุลไม่เหมาะสม

ทั้งนี้ส่วนส่องสว่างของโคมไฟ มีที่มารูปทรงจากธรรมชาติ แทนดอกไม้ที่อยู่ในแจกันซึ่งมีการนำเส้นโค้งเข้ามาใช้เพื่อสร้างความอ่อนหวานให้กับชิ้นงานได้เป็นอย่างดี คุณค่าที่เกิดจากรูปแบบทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นได้ว่า ผลิตภัณฑ์นี้สามารถเรียกได้ว่าเป็นประติมากรรมที่มีคุณค่าชิ้นหนึ่งเลยทีเดียว

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

การเลือกวัสดุที่ใช้ในการผลิตชิ้นงานนี้ แสดงถึงความประณีตนับตั้งแต่ขั้นตอนแรก เนื่องจากฐานโคมไฟที่เป็นตัวรับน้ำหนักทั้งหมด เป็นหินอ่อน กรรมวิธีการผลิตจะเป็นวิธีอื่นใดไปไม่ได้ นอกจากการแกะสลักให้เกิดเป็นรูปทรงที่ต้องการ งานชิ้นนี้จึงต่างจากงานที่ผลิตด้วยเครื่องจักรและกระบวนการทางอุตสาหกรรม

ส่วนประกอบของตัวโคมไฟที่เป็นส่วนส่องสว่างนั้น ฟิลลิป สตาร์ค เลือกใช้แก้วในการผลิตซึ่งเป็นวัสดุที่ต้องใช้ฝีมือในการผลิตอย่างมาก ช่วงต้องมีทักษะสูงสามารถผลิตได้ในรายละเอียดที่ซับซ้อน เพราะผิวของส่วนส่องสว่างแต่ละชิ้นมีลักษณะไม่เรียบเพื่อผลการสะท้อน ย่อมทำให้เกิดความยุ่งยากในการผลิตยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม กรรมวิธีการผลิตดังกล่าวไม่ทำให้เกิดปัญหาในวิธีทางช่าง ซึ่งช่างฝีมือสามารถผลิตได้ตามความต้องการของนักออกแบบดังที่เกิดเป็นผลงานชิ้นนี้ขึ้นอย่างงดงาม



3.2 ผลงาน Ray Hollis, W 7.5 x L 11.5 x H 10 cm., 1987 (XO)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานชิ้นนี้ได้รับรางวัลในการออกแบบ ในปีค.ศ.1987 สองแห่งด้วยงานชิ้นเดียวกันนี้ คือรางวัลผลิตภัณฑ์ยอดเยี่ยม ที่ชิคาโก และ ผลิตภัณฑ์ดีเด่นที่ โตเกียวประเทศญี่ปุ่น ซึ่งฟิลลิป สตาร์คใช้การสร้างสรรค์ทางรูปแบบที่น่าสนใจบนเรื่องราวของรูปทรงที่เรียบง่าย และสอดคล้องกับประโยชน์ในการใช้งาน โดยมีที่มาจากลักษณะการใช้งานของที่เขียนหรือซึ่งผู้ใช้ต้องมีการวางพักมวนบุหรี่ที่ชอบของที่เขียนหรือโดยส่วนปลายมวนอาจสัมผัสกับพื้นโต๊ะหากวางไม่ได้สมดุล การพัฒนาจากการใช้งานจึงเกิดขึ้นเป็นผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ดังที่กล่าวมาแล้วว่างานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ชิ้นนี้ เป็นการออกแบบเพื่อพัฒนาจากพฤติกรรมการใช้งานของผู้บริโภค และสร้างสรรค์รูปแบบให้ทันสมัยด้วยวัสดุและรูปทรงที่เรียบง่ายสอดคล้องกลมกลืนกันทั้งชิ้นงาน

จะเห็นได้ว่าการใช้รูปทรงธรรมดาๆ ทางเรขาคณิต สามารถทำให้ชิ้นงานเกิดคุณค่าอย่างมาก ตามแนวคิดที่วิเคราะห์ตามการใช้งาน การศึกษาจากพฤติกรรมผู้บริโภคเป็นกรณีที่ใช้ศึกษาวิเคราะห์เป็นตัวอย่างได้อย่างดียิ่ง เนื่องจากหลักสำคัญข้อหนึ่งของการปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์นั้นคือการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการทางการใช้งานของผู้บริโภค กรณีที่ชิ้นงานนั้นมุ่งให้เกิดประโยชน์ใช้สอยสูงสุด

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

ที่เขียบุรีชี่นนี้ ใช้โครงสร้างหลักที่เรียบง่ายและโดดเด่นด้วยลักษณะการวางรายละเอียดในมุมมองที่สามารถทำให้ผลิตภัณฑ์เกิดจุดเด่นได้อย่างพอเหมาะ

ขนาดของผลิตภัณฑ์ที่เขียบุรีชี่น มีความกว้าง 7.5 ซม. ความยาว 11.5 ซม. และสูง 10 ซม. ซึ่งอาจเป็นส่วนที่ต่างไปจากที่เขียบุรีชี่นทั่วไป เพราะสัดส่วนที่กำหนดขึ้นนี้ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่นและน่าสนใจขึ้น แต่ทั้งนี้ การสร้างรูปทรงออกมาในลักษณะที่เรียบง่ายและกลมกลืนกลับเป็นผลดีต่อการเลือกใช้วัสดุ ซึ่งทำให้เกิดความงามบนระนาบด้านต่างๆของพื้นผิวของผลิตภัณฑ์

การใช้รูปทรงทางเรขาคณิตที่เรียบง่ายผสมกับการเพิ่มเติมรายละเอียดเล็กน้อยในส่วนของการใช้งานนั้น สามารถทำให้เกิดเป็นรูปทรงสามมิติที่ดูงดงามลงตัวได้เช่นผลิตภัณฑ์นี้ การสร้างสรรค์ด้วยการใช้วัสดุที่ทันสมัยและสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ แม้จะเป็นเพียงส่วนเสริมให้ภาพรวมของผลิตภัณฑ์ดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แต่ก็เป็นส่วนที่นักออกแบบทุกคนจะลืมเสียไม่ได้เลย เพราะผลิตภัณฑ์บางชิ้นมีความสวยงามทางรูปทรงอย่างมาก แต่วัสดุที่ใช้ในการผลิตทำให้ภาพรวมของงานสร้างสรรค์นั้นดูด้อยค่าลง

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

วัสดุที่ใช้ในการผลิตที่เขียบุรีชี่นนี้ เป็นอลูมิเนียมหล่อขึ้นรูปและมีการพ่นเคลือบ ขัดผิวให้มีความมัน แวววาว ทั้งเพื่อรักษาคุณภาพโครงสร้างของอลูมิเนียมและสร้างความสวยงามได้ในเวลาเดียวกัน ด้วยคุณภาพของผลิตภัณฑ์นี้ แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ทางการผลิตที่ทันสมัย ผิวของชิ้นงานที่เรียบเสมอกัน และไม่มีรอยต่อ การผลิตที่เป็นงานออกแบบในชิ้นงานนี้มีความสม่ำเสมอของพื้นผิวได้ในระดับที่สร้างคุณค่าให้กับชิ้นงานเป็นอย่างมาก แสดงถึงความประณีตในการผลิตทุกขั้นตอน อลูมิเนียมที่เราพบเห็นเป็นโลหะชนิดหนึ่งนั้น เป็นวัสดุที่ใช้อย่างแพร่หลายในวงการออกแบบอุตสาหกรรม และสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆได้อย่างไม่จำกัด ทั้งด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยีและฝีมือช่าง



3.3 ผลงาน W.W Stool, 56 x 53 x 97 cm.,1990 (Vitra)

1.1 ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานออกแบบชิ้นนี้ของ Starck ถูกออกแบบขึ้นในปี 1990 ให้กับ Vitra ซึ่งเป็นช่วงที่งานออกแบบของเขาเริ่มมีแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของเขาเองโดดเด่น ทำให้ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ได้รับรางวัลหลังจากนำออกแสดงในงานเฟอร์นิเจอร์แฟร์ ที่นิวยอร์ก สังเกตได้ว่ารูปแบบในภาพรวมมีความชัดเจนและลงตัวกว้างงานช่วงแรกค่อนข้างมาก และเขาเองได้เปลี่ยนแนวทางการออกแบบโดยใช้แนวคิดจากสิ่งรอบตัวผสมผสานกับจินตนาการได้อย่างเสรีมากกว่างานออกแบบตกแต่งภายในหรืองานออกแบบทางสถาปัตยกรรม

ทั้งนี้เทคนิคต่างๆของการสร้างงานชิ้นนี้ยังต้องอ้างอิงอยู่บนความเป็นไปได้ในการใช้งานจริง เพราะงานออกแบบของเขามีใช้งานประติมากรรมเพื่อประดับตามที่แตกต่างกัน แต่เป็นงานออกแบบที่ให้ประโยชน์ใช้สอยเป็นเก้าอี้สูงที่เราเรียกกันว่าสตูล สำหรับนั่งคู่กับเคาน์เตอร์หรือโต๊ะที่มีระดับความสูงมากกว่าโต๊ะรับประทานอาหาร

แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

รูปทรงของงานออกแบบชิ้นนี้สร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นกับงานออกแบบของเขาเป็นอย่างมาก เพราะงานชิ้นนี้ได้รับความนิยมอย่างสูง เนื่องจากความงดงามลงตัวของรูปทรง ดังที่อาร์ สฤทธิพันธุ์แสดงทัศนะด้านคุณค่าของงานศิลปะว่า

คุณค่า(Value)ทางทัศนศิลป์ มีผู้ให้ความหมายไว้มากมาย เช่น ค่านิยม ความนิยม
 คตินิยม ฯลฯ คุณค่าทางศิลปะอาจแบ่งได้ 2 พวกใหญ่ ๆ คือ

- คุณค่าทางเรื่องราว (Content Value)
- คุณค่าทางรูปทรง (Form Value) (อารี สุทธิพันธุ์ 2535 : 42)

จึงเห็นได้ว่า Philippe Starck ได้ใช้รูปทรงของชิ้นงานสร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นอย่างชัดเจน ตามแนวคิด
 ที่วิเคราะห์ได้จากการทดลองสร้างโมเดลเพื่อศึกษารูปทรง งานออกแบบชิ้นนี้มีการพัฒนามาจากรูปทรงทาง
 ชีวิตของต้นไม้และกิ่งไม้

1.2 โครงสร้างในงานออกแบบ

โครงสร้างของเก้าอี้สูงหรือสตูลโดยทั่วไปนั้นไม่มีข้อจำกัดในทางทฤษฎีมากไปกว่าขนาดมาตรฐาน
 ของเก้าอี้สูง ความกว้างและมุมมองอื่นๆ ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบกำหนดให้กับผู้ใช้ ขนาดและมิติ เก้าอี้สูงตัวนี้มี
 มิติ 56 x 53 x 97 ซม. ซึ่งไม่มากหรือน้อยกว่ามาตรฐาน เก้าอี้สูงทั่วไป เพราะสัดส่วนเหล่านี้สามารถปรับลด
 เพิ่มได้ตามความเหมาะสม แต่ทั้งนี้ การสร้างรูปทรงออกมาเป็นลักษณะสามขา กลับไม่เป็นอุปสรรคต่อการ
 กำหนดสัดส่วน และมุมมองต่างๆ ต่อผู้ออกแบบเลย ผลงานชิ้นนี้ได้รับการยอมรับว่ามีความกลมกลืนทั้ง
 ความงามและเหมาะสมต่อประโยชน์ใช้สอยเป็นอย่างดี

ลักษณะเส้นที่ฟิลลิป สตาร์ค ใช้ในงานออกแบบของเขา จะเห็นว่ามีเส้นโค้งเป็นส่วนประกอบอยู่
 ก่อนข้างมาก แสดงความลื่นไหลให้ความรู้สึกนุ่มนวลไม่แข็งกระด้าง อันเป็นจุดหนึ่งที่เขานำมาใช้ในการ
 กำหนดรูปทรงในงานของเขาส่วนใหญ่ ทั้งความโค้งมนนั้นก็เอื้อให้กับการใช้สอยของเก้าอี้สูงลักษณะนี้ได้เป็น
 อย่างดี

รูปแบบที่เห็นนั้น เชื่อมโยงได้กับรูปทรงของกิ่งไม้ในธรรมชาติที่เขานำมาเป็นส่วนประกอบของเขา
 เก้าอี้ และให้ส่วนเล็กๆของมีลักษณะยื่นคล้ายกิ่งที่เริ่มผลิ แต่จุดประสงค์ทางอ้อมของส่วนกิ่งเล็กๆที่วนนี้เกิด
 ประโยชน์ต่อการเป็นที่พักขาในลักษณะการใช้งานได้อย่างแนบเนียนและกลมกลืน จึงไม่แปลกนักหากจะคิด
 ว่าเก้าอี้สูงของเขา ไม่เพียงแต่เป็นเก้าอี้สำหรับนั่งตามหน้าที่แล้ว นับเป็นการใช้ประโยชน์จากรูปทรงได้สูงสุด
 ในแง่ของความงามที่แสดงให้เห็นถึงที่มาแนวความคิดจากธรรมชาติได้อีกด้วย

1.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิต

วัสดุที่ใช้ในการผลิตทางกระบวนการอุตสาหกรรมสำหรับเก้าอี้ตัวนี้นั้น เป็นอลูมิเนียมหล่อขึ้นรูป
 ในทางคุณสมบัติของอลูมิเนียมนั้นเป็นโลหะชนิดที่ไม่ใช่เหล็ก มีส่วนผสมของธาตุต่างๆที่ไม่ใช่คาร์บอน ซึ่ง
 ในทางการผลิตผลิตภัณฑ์ใดๆจากอลูมิเนียมนั้น หากต้องการความแข็งแรงและป้องกันการเกิดสนิม
 จำเป็นต้องมีการพ่นเคลือบผิววัสดุ ไม่ว่าจะเป็นด้วยสีเคลือบหรือสารกันสนิมก็ตาม ล้วนเป็นประโยชน์ต่อการ
 รักษาคุณภาพโครงสร้างของอลูมิเนียมและสร้างความสวยงามได้ในเวลาเดียวกัน

ด้วยคุณภาพของชิ้นงานที่ออกมา แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าและ
 ทันสมัย ผิวของชิ้นงานที่ไม่มีรอยต่อ แสดงถึงความประณีตในการผลิตทุกขั้นตอน การผลิตที่เป็นงาน
 ออกแบบในชิ้นงานนี้มีความสม่ำเสมอของพื้นผิวได้ในระดับที่สร้างคุณค่าให้กับชิ้นงานเป็นอย่างมาก สีและ
 พื้นผิวที่พ่นเคลือบบนชิ้นงานที่หล่อขึ้นจากอลูมิเนียมด้วยเทคนิคการพ่นทรายทำให้พื้นผิวชิ้นงานดูไม่เรียบลื่น
 จนเกินไป และหลังจากการพ่นเคลือบขั้นตอนสุดท้ายตามหลักการทำสีเพื่อรักษาคุณภาพของสีชั้นใน ทำให้
 ผิวของชิ้นงานดูสวยงามอย่างมาก

แม้แน่นอนว่าผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้จะไม่ได้ออกมาด้วยฝีมือช่าง แต่การควบคุมระบบการผลิตทางอุตสาหกรรมที่สร้างคุณภาพได้ในระดับหนึ่งเช่นนี้ ก็สามารถสร้างการยอมรับจากผู้พบเห็นได้เป็นอย่างดี

สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค

ผู้วิจัยขอสรุปการวิเคราะห์ผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค โดยสรุปจากที่มาของแนวคิด, การศึกษารูปแบบ และโครงสร้างในงานออกแบบด้านวัสดุและการออกแบบพอสั่งเซป ดังต่อไปนี้

ผลิตภัณฑ์ออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ทั้งสามกลุ่มตัวอย่าง มีที่มาแนวคิดที่คล้ายคลึงกัน ในส่วนของงานกลุ่มที่หนึ่ง คือผลงานออกแบบที่ไม่มีกลไกนั้นมีความชัดเจนของที่มาแนวคิดจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวค่อนข้างมาก รูปทรงส่วนใหญ่ มีที่มาจากธรรมชาติ รูปทรงอิสระ ออร์แกนิก ฟอรั่ม โดยเพิ่ม ลด,ตัดทอน รูปทรงตามความเหมาะสม เพื่อตอบสนองการใช้งาน ด้านประโยชน์ใช้สอยควบคู่กันไป

งานกลุ่มที่สองผลิตภัณฑ์ที่มีกลไก ในส่วนของที่มาแนวคิดนั้น รูปแบบ รูปทรง จะมีที่มาจากรูปทรงเรขาคณิต ที่ตัดทอนบางส่วน เพื่อเป็นส่วนประกอบโครงสร้างเพื่อการติดตั้งของกลไกภายใน โดยรูปทรงภายนอก จะเน้นไปในทางเรขาคณิต และงานชุดสุดท้ายที่เป็นผลงานได้รับรางวัลนั้น ลักษณะงานเป็นการผสมผสานระหว่างรูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอิสระ ออร์แกนิกฟอรั่ม อย่างกลมกลืน จนทำให้ผลงานนั้นมีความโดดเด่นและเป็นที่ยึดจำ และเนื่องเพราะส่วนหนึ่งเป็นองค์ประกอบที่เหมาะสมจากการเลือกวัสดุ สีและพื้นผิว ทำให้ผลงานเกิดความสวยงามอย่างลงตัว

รูปทรงภายนอกที่ถูกเพิ่มเติมรายละเอียดด้วยเส้นโค้ง เส้นตรง ในองศาที่ต่างกัน ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่มีความน่าสนใจมากขึ้น แม้ว่าโครงสร้างของชิ้นงานแต่ละชิ้นมีลักษณะที่ใกล้เคียงกันอย่างมาก แต่ขนาดที่ต่างกัน เพื่อตอบสนองการใช้งานที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความกลมกลืน ไม่มีความขัดแย้งในผลิตภัณฑ์นั้นๆ สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัดจากแนวคิดของฟิลลิป สตาร์ค คือการสร้างความรู้สึกร่วมในการมอง สัมผัส หรือใช้งานกับผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ทำให้เกิดลูกเล่นและดูไม่น่าเบื่อ และเป็นจุดที่ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น ผสมผสานรูปทรงได้สอดคล้องกับลักษณะการใช้งานได้อย่างแนบเนียนและกลมกลืน นับเป็นการใช้ประโยชน์จากรูปทรงได้สูงสุดในแง่ของความงาม ทั้งยังสื่อให้เห็นที่มาของแนวความคิดได้อีกด้วย

ขนาดและมิติ ขนาดความกว้าง และความสูงในแต่ละผลิตภัณฑ์ ไม่ทำให้ประโยชน์ใช้สอยบิดเบือนไป ทั้งนี้เพราะฟิลลิป สตาร์ค มีประสบการณ์ในการออกแบบมากมาย หลากหลายประเภทผลงาน ดังที่กล่าวมาแล้วนั้น การกำหนดสัดส่วนของเขาจึงมีความสมเหตุสมผลในทุกๆด้าน เมื่อเทียบกับสัดส่วนในมิติของมาตรฐานผลิตภัณฑ์ในลักษณะเดียวกัน อีกทั้งหากมองความงามตามรูปแบบลักษณะแล้ว แม้ว่าผลิตภัณฑ์บางชิ้นที่เขาสร้างสรรค์ จะดูขัดแย้งกับประโยชน์ใช้สอยไปบ้าง กลับล้วนแต่ทำให้เกิดความน่าสนใจ และตอบสนองต่อลักษณะการใช้งานได้ในแง่ของจิตใจ และความรู้สึกของผู้ใช้ได้มากกว่า

การวางรูปทรงให้มีความเอียง แปรลดตาไป ในด้านโครงสร้างหรือในมุมมองศาที่เหมาะสม ไม่เพียงแต่จะทำให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจเท่านั้น แต่ยังเป็นความท้าทายอย่างหนึ่งหากจะมองในแง่ของหลักความสมดุลทางวิทยาศาสตร์ เพราะความเอียงที่มากเกินไป ความสูงที่เกินสัดส่วน ความเล็ก ใหญ่ ต่างจากมาตรฐาน หากแต่นักออกแบบได้ใช้หลักทางวิทยาศาสตร์คำนวณถึงความสมดุลให้กับตัวผลิตภัณฑ์ และคำนึงถึงความสวยงามแปรลดตาบนรูปแบบโครงสร้างของผลิตภัณฑ์ควบคู่ไปด้วยได้นั้น ย่อมแสดงให้เห็นถึง

ความสามารถทางการออกแบบสร้างสรรค์ของนักออกแบบ ไม่ว่าจะใช้วัสดุใดในการผลิต และความจำเป็นในการออกแบบอีกอย่างหนึ่งคือ ความแข็งแรงของโครงสร้าง ซึ่งฟิลลิป สตาร์คได้พิสูจน์ให้เห็นว่าเขาสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ความงามบนพื้นฐานของความมั่นคงของโครงสร้างได้อย่างสมดุล

การใช้รูปทรงทางเรขาคณิตที่เรียบง่ายผสานกับการเพิ่มเติมรายละเอียดเล็กน้อยในส่วนของการใช้งานนั้น สามารถทำให้เกิดเป็นรูปทรงสามมิติที่ดูงดงามลงตัวได้ในผลิตภัณฑ์ทุกชิ้นของเขา การสร้างสรรค์ด้วยการใช้วัสดุที่ทันสมัยและสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ แม้จะเป็นเพียงส่วนเสริมให้ภาพรวมของผลิตภัณฑ์ดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แต่ก็เป็นส่วนที่นักออกแบบทุกคนจะลืมเสียไม่ได้เลย เพราะผลิตภัณฑ์บางชิ้นมีความสวยงามทางรูปทรงอย่างมาก แต่วัสดุที่ใช้ในการผลิตทำให้ภาพรวมของงานสร้างสรรค์นั้นดูด้อยค่าลง

กระบวนการทางอุตสาหกรรมที่ใช้ในการผลิต ผลงานของเขาทุกชิ้น เป็นกระบวนการที่มีคุณภาพ และ ประณีตด้วยฝีมือ งานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค จะมีส่วนผสมของงานฝีมือ และส่วนงานอุตสาหกรรมจากเครื่องมือ เครื่องจักร ร่วมด้วย ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ใช้การขึ้นรูปด้วยการหล่อขึ้นรูปด้วยอลูมิเนียม และเคลือบผิวด้วยโครเมียมซึ่งทำให้ผลิตภัณฑ์มีความสวยงามทางพื้นผิว และมีความแข็งแรงในโครงสร้างมากขึ้น โดยกรรมวิธีดังกล่าวนี้เป็นกรรมวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในทางอุตสาหกรรม แต่ส่วนงานฝีมือจะอยู่ในส่วนงานของการปรับแต่งรูปทรงและแก้ไขในจุดเล็ก ๆ ที่ต้องการความประณีตบรรจงในชิ้นงาน ก่อนการทำให้พื้นผิวสำเร็จ เป็นขั้นตอนสุดท้าย

ทางการตลาดนั้น ผลิตภัณฑ์ที่ใช้อลูมิเนียมขัดมันเป็นพื้นผิวนั้น เป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยเสริมให้รูปทรงหรือรูปแบบของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัยและมีประโยชน์ที่พื้นผิวสามารถอยู่ร่วมกับผลิตภัณฑ์ตกแต่งอื่นๆได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งการทนทานต่อการใช้งาน ทำความสะอาดได้ง่ายกว่าพื้นผิวอื่นๆ เหตุผลเหล่านี้ล้วนเป็นเหตุผลที่สนับสนุนให้งานชิ้นนี้แสดงถึงการสร้างสรรค์อย่างเหมาะสมลงตัว

บทที่ 4

การพัฒนาสร้างสรรค์

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานทางการออกแบบของฟิลิป สตาร์ค ผู้วิจัยสามารถนำผลจากการศึกษามาประยุกต์พัฒนาสร้างสรรค์ เป็นผลงานการออกแบบตามแนวทางของผู้วิจัย จำนวนทั้งสิ้น 4 กลุ่ม 17 ชิ้น ได้แก่

1. ผลงานทดลอง เพื่อศึกษารูปทรงวัสดุและการผลิต (Pilot Study)

- 1.1 ผลงาน The Crochet Bowl, Thread and Resin, W 24 cms x H 5 cms.
- 1.2 ผลงาน Flowers in the lake, Thread, Wood and Resin , W14 x L14 x H 2.5 cms.
- 1.3. ผลงาน The Candy Tray and Vase, Bamboo and Leather,
W 24 cms x H 35 cms.
- 1.4 ผลงาน Pourri Flower, Rattan, Clay and Theard, W 24 cms x H 45 cms.
- 1.5 ผลงาน Whitening Frames, W 4.5 cms x L 7cms x H 17 cms.

2. ผลงานสร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติแบบมีกลไก

- 2.1 ผลงาน My World, Rattan, Clay, Plywood and Electric bulb, W 25 x H 30 cms.
- 2.2 ผลงาน My World II , Rattan, Ceramic and Electric Bulb, W 17 x H 25 cms.
- 2.3 ผลงาน New World, Rattan, Clay and Electric Bulp , W 15.5 x H 42 cms.
- 2.4 ผลงาน EGG , Rattan and Wood , W 30 x L28 x H 40 cms.
- 2.5 ผลงาน LIGHT LAMP , Rattan and Wood , W 30 x L35 x H 60 cms.
- 2.6 ผลงาน TRIPLE , Rattan and Wood , W 30 x L30 x H 90 cms.

3. ผลงานสร้างสรรค์จากไม้และไม้ไผ่

- 3.1 ผลงาน Zen Cup, Wood and Bamboo, W 12 x L36 x H 3 cms.
- 3.2 ผลงาน Zen Tray, Wood and Bamboo, W 15 x H 12 cms.
- 3.3 ผลงาน Zen Cube, Wood , W 5 x L5 x H 5 cms..

4. ผลงาน CANDLE TEA LIGHT และ ORGANIC FORM

- 4.1 ผลงาน White T-Lite , Iron and Clay W 20 x L 20 x H 34 cms.
- 4.2 ผลงาน See Through I , Wire and Clay W 25 x L 30 x H 32 cms.
- 4.3 ผลงาน See Through II, Wire and Clay W 34 x L 42 x H 51 cms.

1. ผลงานทดลอง เพื่อศึกษารูปทรงวัสดุและการผลิต (Pilot Study)

1.1 ผลงาน The Crochet Bowl, Thread and Resin, W 24 cms x H 5 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานหัตถกรรมที่เกิดจากการถัก ร้อยเส้นไหมหรือเส้นด้ายที่เราคุ้นเคยกันดี คือ นิตติ้ง หรือโครเชต์ นั้น ส่วนใหญ่มีประโยชน์ใช้สอยที่มุ่งเน้นไปในการนุ่งห่ม หรือเป็นของใช้ ประดับตกแต่งเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น กระเป๋าถือ จานรองแก้ว ผ้าปูโต๊ะ หรือรองจาน ซึ่ง คุณสมบัติของวัสดุ ก่อนข้างเป็นตัวบ่งกับการใช้งาน ให้เกิดเป็นข้อจำกัดที่หลีกเลี่ยงได้ยาก

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

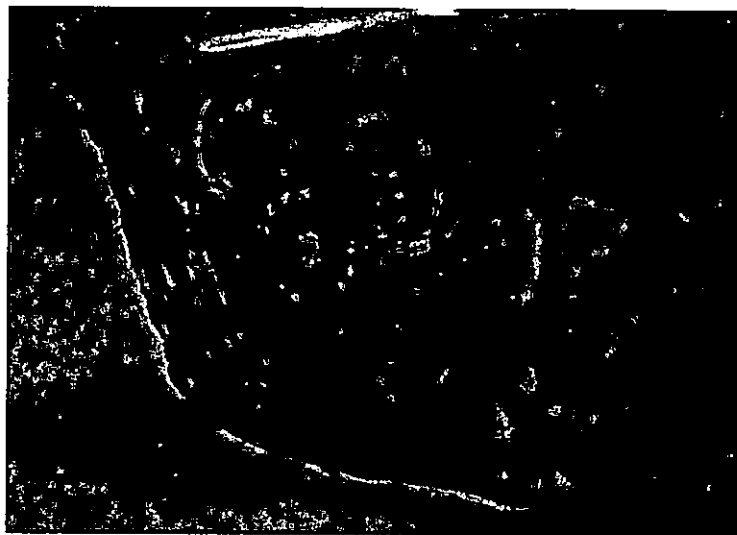
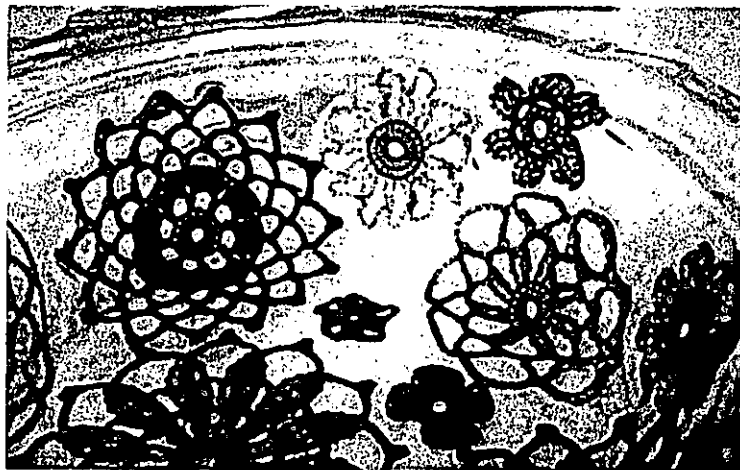
ผู้วิจัยจึงเกิดความคิดที่จะนำวัสดุอื่น ๆ มาผสมผสาน สร้างเป็นงานชิ้นใหม่ขึ้น โดยใช้แนวคิดที่ต้องการจะหลีกเลี่ยงข้อจำกัดที่เกิดขึ้นกับ ตัวชิ้นงานแบบเก่า ซึ่งไม่สามารถใช้ประโยชน์จากชิ้นงานตาม ลักษณะเหล่านี้ได้ จึงได้ทดลองใช้วัสดุเรซินมาผสมผสานสร้างเป็นชิ้นงานที่สามารถเพิ่มเติมประโยชน์ใช้สอย ลักษณะใหม่ขึ้น และยังคงความสวยงามของงานฝีมือ โครเชต์เอาไว้ด้วย

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

ขนาดสัดส่วนที่พอเหมาะสำหรับการใช้งานเป็นลักษณะของประดับตกแต่ง กึ่งภาชนะ ซึ่งสามารถใช้ ในครัวเรือนและสถานที่ทั่วไปได้ ตามความชอบ จากเรื่องของสีสันทและลวดลายบนถ้วยโครเชต์นี้ สามารถปรับเปลี่ยนและประยุกต์ต่อไปได้หลากหลายรูปทรงและ หลากหลายขนาด ผู้วิจัยเลือกที่จะผสมผสานสี และ ลวดลายต่างๆ ของโครเชต์ถักเข้าด้วยกัน ซึ่งจะทำให้เกิดลูกเล่นบนพื้นผิว และจังหวะที่เหมาะสม บนขนาด และโครงสร้างที่ค่อนข้างเป็นมาตรฐานทั่วไป

4.วัสดุที่ใช้ในการผลิต

ผลงานชุดนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เรซินเป็นวัสดุทดลองการผลิต ควบคู่กับด้ายดักขนาดเล็ก สีกันต่างๆ นามาจัดเรียง หมวดยุสรีร้อน เย็น พอสั่งเขป และลวดลายสำหรับดักเป็นลักษณะของดอกไม้ ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางต่างๆ นามารวบรวม และทดลองจัดวางบนแม่พิมพ์ จากนั้นใช้เรซินหล่อใส่ ทาทั่วแบบพิมพ์ ทับชั้นไปหลาย ๆ ชั้น เมื่อชั้นแรกแห้งหมาดและเรซินเริ่มเกาะยึดตัว ใช้เรซินทาทับ เพื่อเพิ่มความหนา ให้กับชิ้นงาน ตามความพอใจ จะได้ผลงานที่ใช้เป็นของประดับตกแต่งและใช้สอยได้



1.2 ผลงาน Flowers in the lake, Thread, Wood and Resin , W 14 x L 14 x H 2.5 cms.

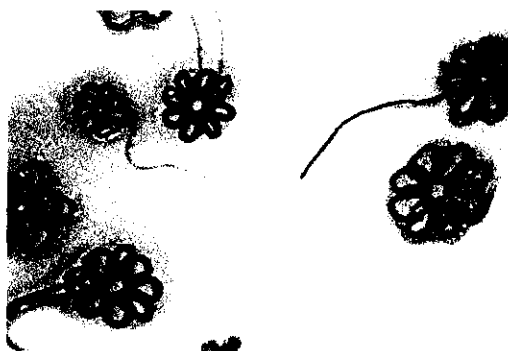


1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานและภาชนะต่างๆ ที่เราใช้ประโยชน์ในทางการตกแต่งเพื่อความสวยงามนั้น ส่วนมากเป็นงานผลิตจากเครื่องจักร ด้วยวัสดุต่างๆ กัน เช่น เมลามีน แก้ว พลาสติก ฯลฯ แต่งงานไม้ที่มีพื้นผิวและสีที่สดใส ก่อนข้างมีน้อยและไม่หลากหลายมากนัก ผู้วิจัยจึงคิดที่จะใช้โครงสร้างของงานไม้ เข้ากับการตกแต่งด้วยวัสดุอื่นๆ โดยเลือกงานถักโครเชต์ มาเป็นส่วนประกอบเช่นเดียวกับงานชุดที่ 1

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ตัวชิ้นงานไม้ เป็นแนวคิดหลักที่ผู้วิจัยตั้งใจที่จะปรับ และตกแต่งเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความต่างและแปลกใหม่ โดยการนำโครเชต์ถักมาเป็นองค์ประกอบ โดยเชื่อมโยงเข้ากับชิ้นงานของชุดที่ 1 โดยการจัดและวางบนพื้นที่ของงานและใช้เรซินเป็นตัวประสาน

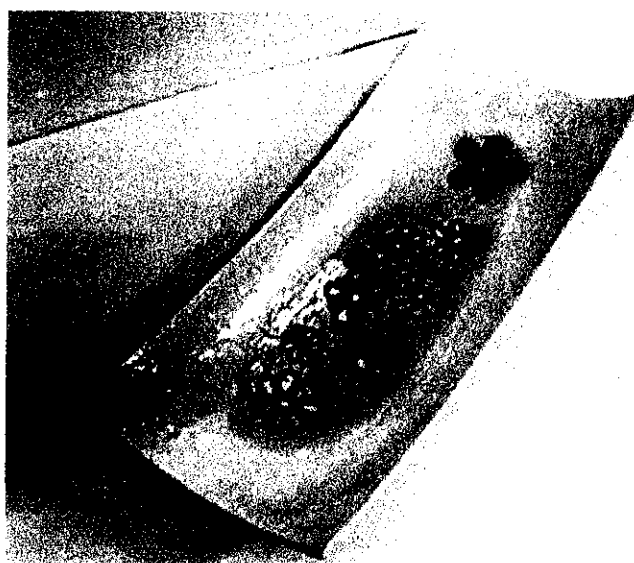
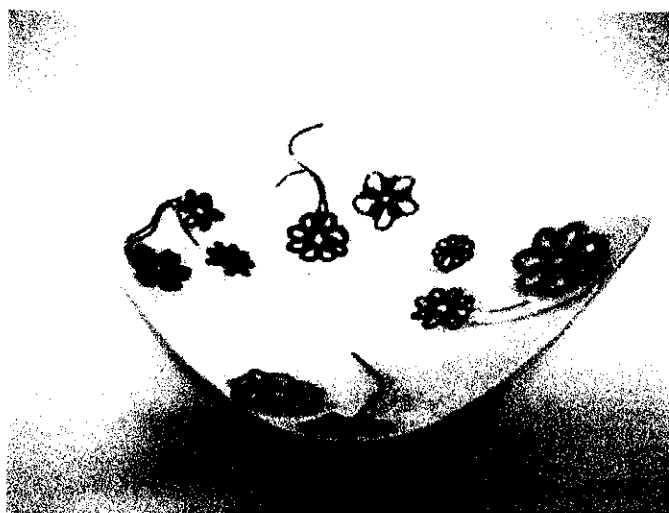


3. โครงสร้างในงานออกแบบ

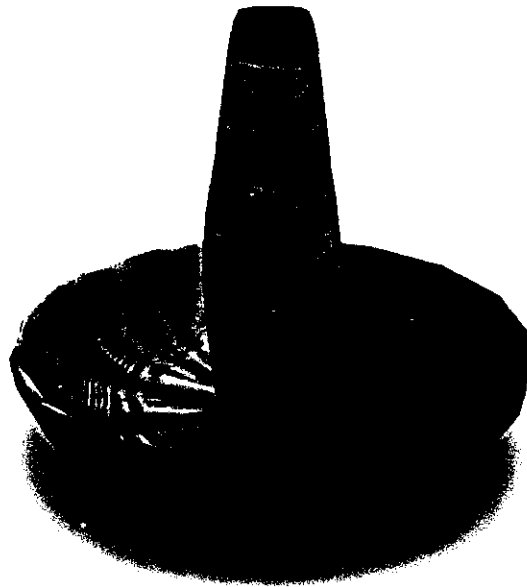
ลักษณะและรูปแบบของงานไม้นี้ เป็นขนาดและรูปทรงที่เรียบง่าย และสามารถนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ได้กับการตกแต่งด้วยงานโครเชต์ถักสีสนัต่างๆ กัน งานที่เป็นไปเพื่อการตกแต่งโดยทั่วไป โครงสร้างไม่มีส่วนต่อการรับน้ำหนัก จึงสามารถใช้การตกแต่งในลักษณะนี้ได้

4.วัสดุที่ใช้ในการผลิต

จานไม้ ใช้ไม้มะม่วงมาขึ้นรูปด้วยวิธีขุดและแกะสลัก ให้ได้ขนาดตามมาตรฐานและขัดเกลาให้พื้นผิวของงานเรียบสม่ำเสมอ หลังจากทำสีแล้ว จึงจัดวางงานถักโครเชต์ในสีสันทึบ และรูปทรงต่างๆ บนจาน ให้องค์ประกอบมีความสมดุล จากนั้น ใช้เรซินเททับเพื่อล็อคให้ชิ้นงานตกแต่งอยู่บนผิวจานและโซว์ลวดลายอยู่ใต้ผิวของเรซิน



1.3 ผลงาน The Candy Tray and Vase, Bamboo and Leather, W 24 cms x H 35 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานไม้ไผ่ขัดหรือสับแบบมู (Spun Bamboo) เป็นงานที่เกิดขึ้นจากวิถีชีวิตและภูมิปัญญาพื้นบ้านของชาวเหนือมาช้านาน เช่นเดียวกับลักษณะของงานเครื่องจักสานทางภาคกลางหรืองานดินเผาของชาวบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ งานไม้ไผ่ขุดนี้ ได้นำมาใช้เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในแต่ละครัวเรือน และเป็นงานหัตถกรรมที่แฝงคุณค่าทางศิลปะอยู่มากมาย

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำวัสดุธรรมชาติ วัสดุพื้นบ้านและหาได้ง่ายนี้ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นชิ้นงานที่มีความร่วมสมัย และเรียบง่ายในการใช้งาน เพื่อสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนทั่วไปในปัจจุบัน ซึ่งวัสดุเหล่านี้สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีรูปทรงแปลกตาได้ หลากหลายรูปทรง ก่อให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจ

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

สัดส่วนที่ผู้วิจัยกำหนด สำหรับชิ้นงานนี้ มีที่มาจากขนาดมาตรฐานของแจกันซึ่งใช้ประดับตกแต่งได้ทั่วไปในบ้านเรือน ส่วนใหญ่แล้ว แจกันขนาดกลางและเล็กจะเป็นขนาดที่เหมาะสมและพอดีกับลักษณะการใช้สอย และความแข็งแรงของงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์จากวัสดุไม้ไผ่ขุดนี้ เหมาะสมที่จะบังคับให้ขนาดของชิ้นงานไม่มีความใหญ่โตจนเกินไป เพราะเกี่ยวข้องกับความแข็งแรงของโครงสร้างหลักและการรับน้ำหนัก

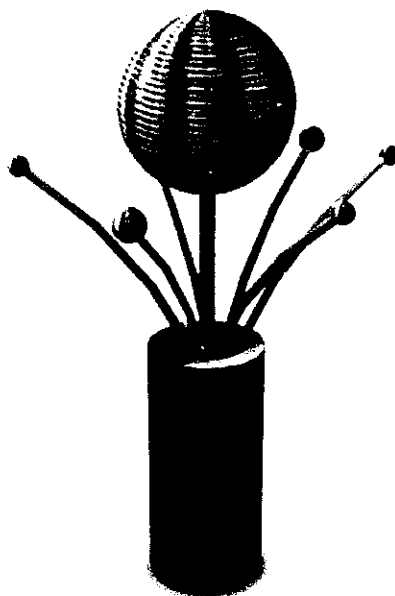
4.วัสดุที่ใช้ในการผลิต

ไม้ไผ่ที่นำมาใช้ในการสร้างสร้งงานชิ้นนี้ เป็นไม้ไผ่ตง พบได้มากตามป่าภาคเหนือและมีขนาดปล้องยาว และเหนียวกว่าไผ่ชนิดอื่น การนำมาสร้างงานชิ้นหนึ่ง ต้องนำไม้ไผ่มาจักให้เป็นเส้นบางๆ ตากแดดให้แห้งและอบความร้อนเพื่อให้เนื้อไม้ไผ่ไม่หดตัว จะสามารถมีความยืดหยุ่นและขึ้นรูปได้ง่ายและเร็ว ขณะขดขึ้นรูป เพื่อให้โครงสร้างหลักแล้วเสร็จ ผู้ทำต้องใช้กาวยึดระหว่างผิวไม้เข้าด้วยกัน และรอให้แห้ง จึงเกิดเป็นชิ้นงานสำเร็จ

การปิดผิวตามร่อง รอยต่อจะใช้ผงซีลี้อยกรองละเอียด ผสมกาวและอุดตามร่อง รอให้แห้งและหลังจากนั้น จะทำการขัดละเอียด และทำสีเป็นขั้นตอนสุดท้าย



1.4 ผลงาน Pourri Flower, Rattan, Clay and Theard, W 24 cms x H 45 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ดอกไม้หอมที่มีขนาดเล็ก ๆ หรือที่เราเรียกว่าบุหงา บรรจุในถุงหรือหีบห่อที่ทำจากผ้า เป็นผลิตภัณฑ์ชิ้นหนึ่งที่มีการใช้งานกันทั่วไปในการตกแต่ง ประดับและสร้างบรรยากาศที่ดีต่อสภาพอากาศโดยรอบ ณ บริเวณนั้น ๆ

2. แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

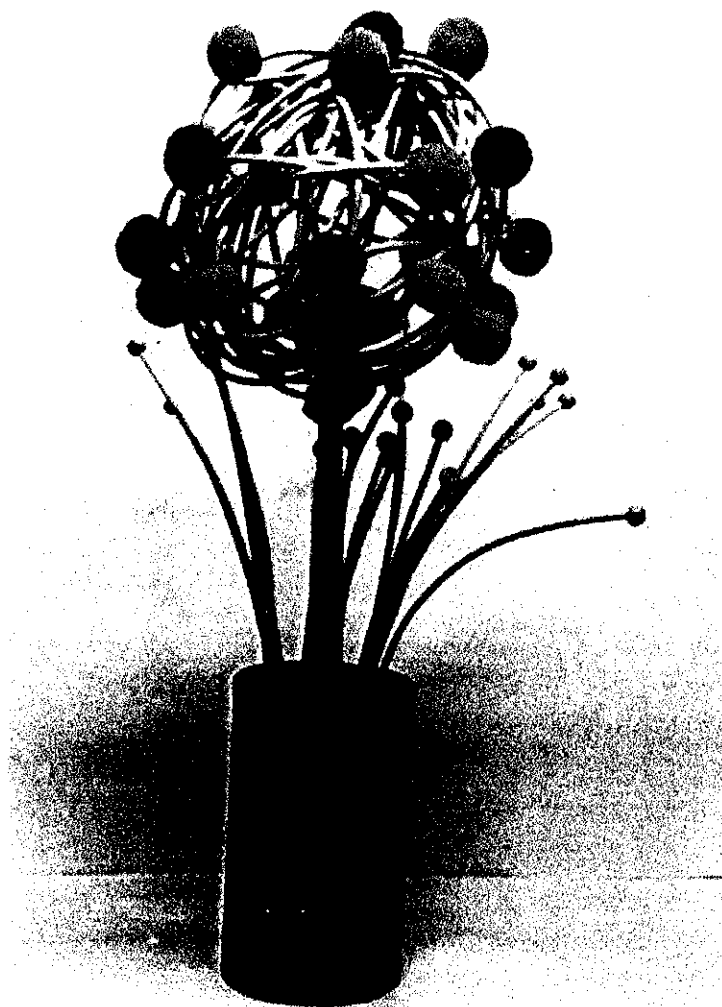
ผู้วิจัยนำรูปแบบของงานตกแต่ง ลักษณะของดอกไม้ประดิษฐ์ที่มีการตั้งโชว์ ในลักษณะเหมือนจริง หรือประยุกต์จากวัสดุต่าง ๆ มา ผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดเป็นผลงานชิ้นนี้ ใช้ในการประดับตกแต่งในลักษณะดอกไม้ประดิษฐ์และบุหงา ในชิ้นเดียวกัน เพื่อความสวยงามและเพื่อปรับสภาพบรรยากาศโดยรอบได้ในเวลาเดียวกัน

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

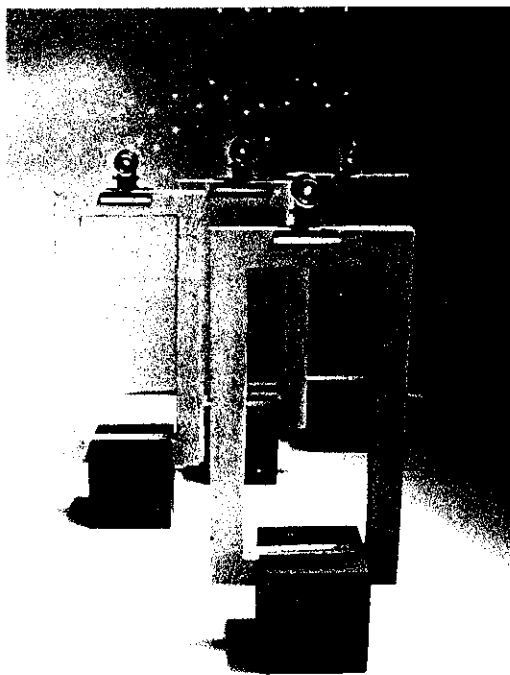
ขนาดที่เหมาะสมของดอกไม้ประดิษฐ์ คือ สัดส่วนจากดอกไม้ประดิษฐ์และธรรมชาติ ที่มีการนำมาจัดวางในแจกันขนาดมาตรฐาน อ้างอิงสู่การกำหนดขนาดและสัดส่วนที่เหมาะสมกับงานชิ้นนี้ โดยผู้วิจัยทดลองทำงาน ลักษณะเดียวกันขึ้นมาหลาย ๆ ขนาด แต่ขนาดที่ให้ความสมดุลมากที่สุด คือขนาดที่มีการอ้างอิงมาจากการจัดดอกไม้ธรรมชาติ และดอกไม้ประดิษฐ์ในแจกัน

4.วัสดุที่ใช้ในการผลิต

ดินเผาที่เป็นตัวกระถาง เป็นการเลือกวัสดุธรรมชาติ ที่ไม่มีการทำสีเพิ่มเติม เข้ามายึดและประกบกับส่วนของโครงสร้างดอกไม้ประดิษฐ์จากหวายทรงกลม ขนาดและรูปทรงที่อ้างมาจากดอกไม้จริง ภายในบรรจุบุหงา ที่เป็นสิ่งกำจายกลิ่น ให้เกิดขึ้นเพื่อปรับบรรยากาศโดยรวม และเม็ดไหมพรมทรงกลมที่ประดับด้านนอกนั้น เป็นส่วนตกแต่งให้เกิดความน่าสนใจและสีสันที่หลากหลายขึ้น ทำให้เกิดความสดใสและแปลกตา



1.5 ผลงาน Whitening Frame , Plywood, Wood , W 4.5 cms x L 7cms x H 17 cms



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานขนาดเล็ก ที่ใช้ประดับตกแต่งทั่วไปภายในบ้าน รูปทรงที่เรียบง่าย และไม่ซับซ้อน หากนำมาจัดเรียง ในจำนวนที่มากขึ้น มีการคำนึงถึงความสัมพันธ์ของพื้นที่ว่าง และรูปทรง สีสนั้ จังหวะ ของผลิตภัณฑ์ จะสร้างความน่าสนใจต่อผู้พบเห็นได้ คล้ายกับลักษณะของงานศิลปะจัดวาง (Installation)

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยนำรูปแบบของงานตกแต่ง ในเรื่องราวที่ใกล้ตัว พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน มาเป็นตัวเชื่อมโยงและหยิบยกขึ้นมาสร้างสรรค์เป็นเรื่องราว เพื่อให้เกิดความน่าสนใจควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย และเนื่องจากผู้วิจัย มีความรู้สึกว่าพื้นผิวที่แท้ของเนื้อไม้ ที่ไม่มีการตกแต่งมากมาย นอกจากการตัดตกแต่งแบบผิวหน้าเรียบ และเปิดเผยพื้นผิวลวดลายในสีสนั้อย่างเนื้อแท้ของไม้ สร้างความรู้สึกเป็นกันเองต่อผู้ใช้ได้ในระดับหนึ่ง

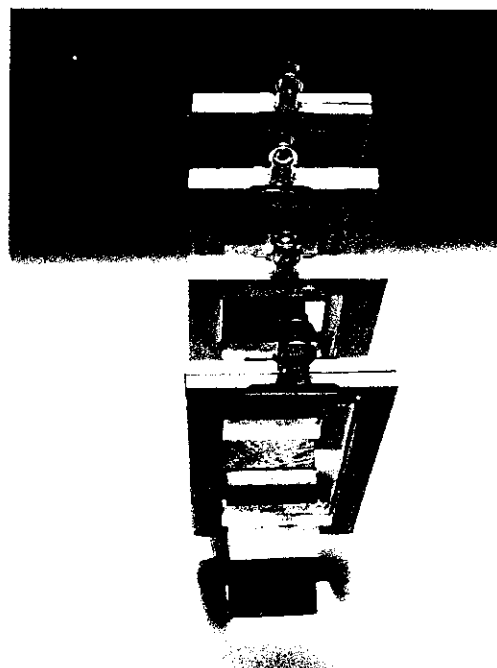
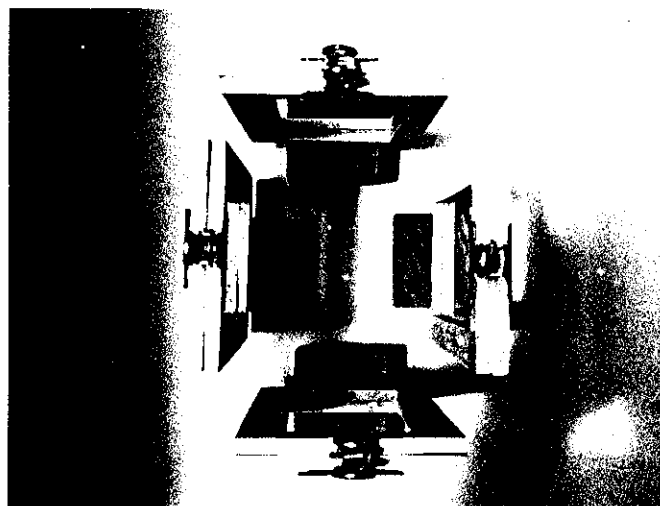
3. โครงสร้างในงานออกแบบ

กรอบรูปที่เราใช้กันทั่วไปในบ้าน หรือสถานที่ต่าง ๆ มีลักษณะต่างกันไปมากมาย และหลากหลายรูปทรง เนื่องจากการวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ เชื่อมโยงต่อการเลือกวัสดุมาใช้สร้างสรรค์กรอบรูป เป็นงานแบบเรียบง่ายแต่เน้นการจัดวาง ใช้รูปแบบซ้ำ ๆ ขนาดเดียวกัน

ผู้วิจัยจึงเลือกแบบและขนาดที่เหมาะสมจากการมองภาพรวมของกรอบรูปที่จะถูกเน้นไปในทางของการศึกษาทดลองแบบศิลปะจัดวาง ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ลักษณะของกรอบรูปขนาดเล็ก ตั้งโต๊ะ และถอดประกอบได้ จากการผลิตแบบกึ่งอุตสาหกรรม และงานฝีมือ

4.วัสดุที่ใช้ในการผลิต

ตัวกรอบรูปสีขาว เป็นไม้อัด MDF ขนาด 4 มม. เจาะรูตรงกลางเป็นกรอบสี่ภาพ และใช้สียอะคริลิคเคลือบ และขัดถูออก เพื่อสร้างพื้นผิวบนแนวกรอบ ติดตั้งบนฐานไม้ก้อนสี่เหลี่ยมจัตุรัส บนสมดุคที่สามารถรักษาความคงที่ของการใช้งานได้ การจัดวาง เพิ่มลด ระยะพื้นที่ว่างและระยะ เติมเต็มของพื้นที่ทั้งหมด ให้เกิดจังหวะที่สวยงาม ตามความรู้สึกของผู้วิจัย ทั้งระยะใกล้และไกล ในจำนวนทดลอง



2. ผลงานสร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติแบบมีกลไก

2.1 ผลงาน My World, Rattan, Clay, Plywood and Electric bulb, W 25 x H 30 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

โคมไฟตั้งโต๊ะ ที่ทำจากวัสดุธรรมชาติเช่นหวาย มีให้พบเห็นทั่วไป แนวคิดการนำมา ผสมผสานกับวัสดุต่างๆ ที่หาได้ง่ายในห้องถิ่นและความเรียบง่ายของรูปทรงเรขาคณิต ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะทดลองเชื่อมโยงรูปทรงเหล่านั้นเข้าด้วยกัน ในแบบเรียบง่าย

2. แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

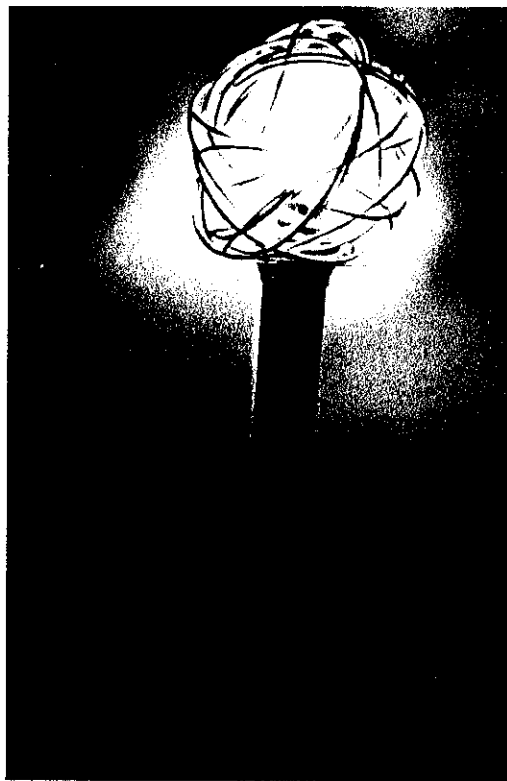
การจัดวางรูปทรงเรขาคณิต เพื่อประโยชน์ใช้สอยและความงาม เป็นจุดเริ่มต้นของงานชุดนี้ ผู้วิจัยพยายามที่จะไม่ตัดแปลงรูปทรงเหล่านี้ เพื่อทดลองความเป็นไปได้ในการจัดวาง องค์ประกอบและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสอดคล้องสัมพันธ์ในตัวผลงาน

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

ฐานโคมไฟและก้านโคม ยึดต่อเป็นชิ้นเดียวกัน ท่อร้อยสายไฟลอดผ่านขึ้นมายึดกับชุดหลอดไฟด้านบน และครอบด้วยหวายขดทรงกลมที่มีน้ำหนักเบา สามารถวางบนฐานและก้านโคมที่ต่อตรงขึ้นมาได้ ระบบไฟมีสวิตช์ปิดเปิด ใช้งานได้กับไฟฟ้ามาตรฐาน 220 โวลท์ทั่วไป

4. วัสดุที่ใช้ในการผลิต

หวายขดทรงกลม เพื่อลดน้ำหนักส่วนครอบโคมให้เหลือน้อยที่สุด ก้านโคมทำจากท่อร้อยสายไฟหุ้มด้วยไส้หวายและเชื่อมกับกระบอกฐานโคมดินเผาสีธรรมชาติ และยึดต่อ ประกอบบนฐานด้านล่างอีกครั้งหนึ่งเพื่อความมั่นคง และสมบูรณ์ทางองค์ประกอบ



2.2 ผลงาน My World II , Rattan, Ceramic and Electric Bulb, W 17 x H 25 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ภาคต่อของโคมไฟตั้งโต๊ะ ที่มีแนวคิดในการนำมา ผสมผสานกับวัสดุต่างๆ ที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น และความเรียบง่ายของรูปทรงเรขาคณิต จากการที่ผู้วิจัยสนใจที่จะทดลองเชื่อมโยงรูปทรงเหล่านั้นเข้าด้วยกัน ในแบบเรียบง่ายดังผลงาน My World I จึงเป็นการเปลี่ยนแปลง ปรับในส่วนของสีสันทันและวัสดุ ในชุดที่สองนี้

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

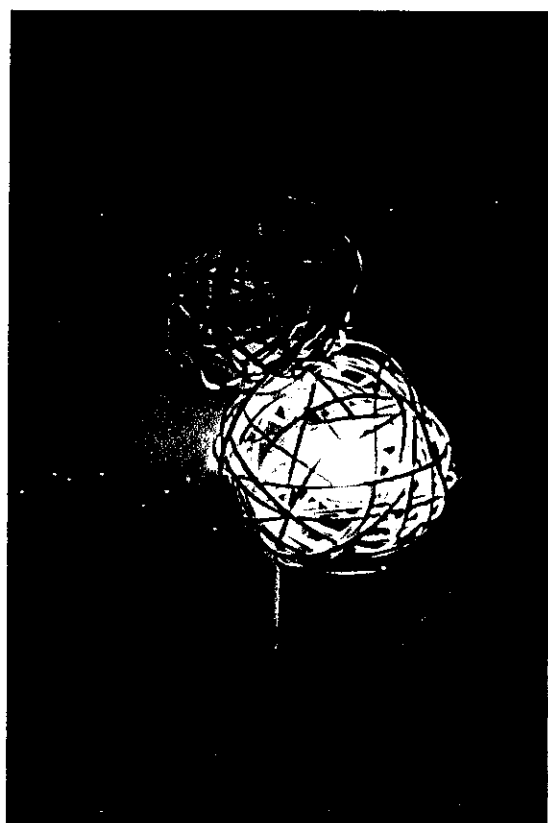
ผลงานที่เกิดจากรูปทรงเรขาคณิตตั้งชิ้นงานแรก สามารถปรับในเรื่องของสัดส่วนของภาพรวมได้ ทั้งในเรื่องของความสูงและ ความสว่างในส่วนประกอบโยชนใช้สอย

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

ฐานโคมไฟและก้านโคม ยึดต่อเป็นชิ้นเดียวกัน ท่อร้อยสายไฟลอดผ่านขึ้นมายึดกับชุดหลอดไฟ ด้านบน และครอบด้วยหอยขดทรงกลมที่มีน้ำหนักเบา สามารถวางบนฐานและก้านโคมที่ต่อตรงขึ้นมาได้ ระบบไฟมีสวิตช์ปิดเปิด ใช้งานได้กับไฟฟ้ามาตรฐาน 220 โวลท์ทั่วไป

4.วัสดุที่ใช้ในการผลิต

หอยขดทรงกลม เพื่อลดน้ำหนักส่วนครอบโคมให้เหลือน้อยที่สุด ก้านโคมทำจากท่อร้อยสายไฟ หุ้มด้วยไส้หวายและเชื่อมกับกระบอกฐานโคมดินเผาสีธรรมชาติ และยึดต่อ ประกอบบนฐานด้านล่างอีกครั้งหนึ่งเพื่อความมั่นคง และสมบูรณ์ทางองค์ประกอบ



2.3 ผลงาน New World, Rattan, Clay and Electric Bulb , W 15.5 x H 42 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานชิ้นนี้ถูกพัฒนาและปรับเปลี่ยนมาจากงานสองชุดแรก โดยผู้วิจัยปรับการใช้การเชื่อมต่อด้วยท่อทรงกระบอก มาเป็นการเชื่อมต่อด้วยรูปทรงกลม จัดวางให้มีความสมดุลและสวยงาม ซึ่ง คุณสมบัติของวัสดุค่อนข้างสามารถใช้เพื่อการเกิดมุมมองของแสงและเงาที่แปลกตาขึ้น

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

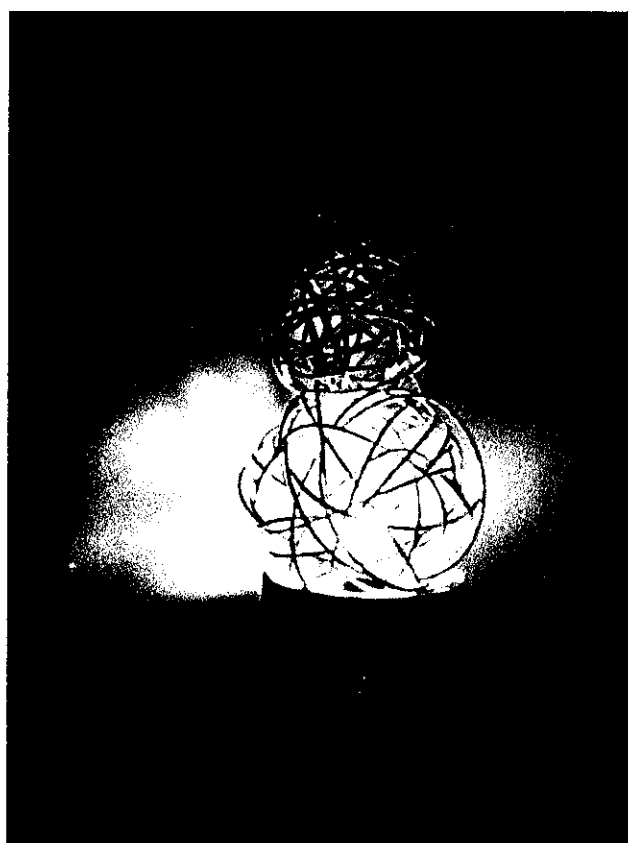
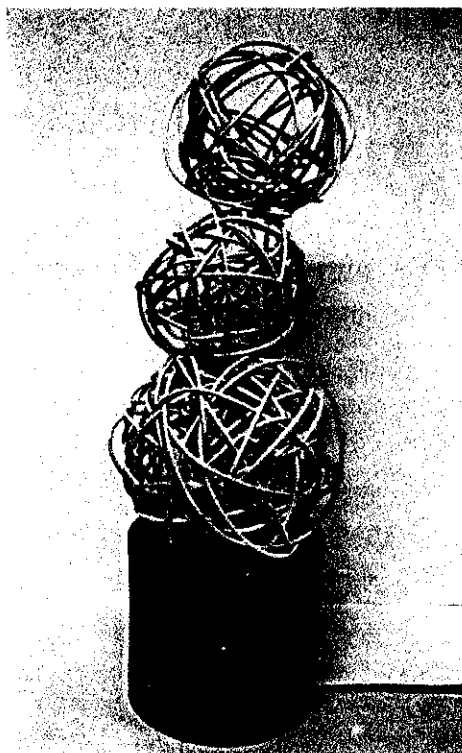
ความเป็นไปได้ในการนำวัสดุอื่น ๆ มาผสมผสาน มีค่อนข้างมาก แต่พื้นผิวที่เกิดจากธรรมชาติ ทำให้เกิดความสวยงามแบบเรียบง่าย และมองดูได้นาน ไม่เบื่อ และการใช้ประโยชน์จากชิ้นงานตามลักษณะเหล่านี้ มีความสะดวกสบายในการรักษาความสะอาดและเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบนรูปทรงได้อีกประกอบใหม่

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

ขนาดสัดส่วนที่พอเหมาะในการใช้รูปทรงกลมของหวายขดมาเรียงซ้อนเป็นองค์ประกอบใหม่และโครงสร้างที่สามารถรับน้ำหนักได้ด้วยรูปทรงเดียว ยึดติดโดยตรงบนฐานดินเผาที่ผู้วิจัยปรับขนาดให้กว้างขึ้นเพื่อรองรับรูปทรงทั้งหมด จะทำให้เกิดลูกเล่นในเรื่องของแสงและเงาที่เกิดจากหวายขด ในจังหวะที่เหมาะสมสวยงาม

4.วัสดุที่ใช้ในการผลิต

หวายขดขนาดเล็ก สามารถขึ้นรูปได้ง่ายและปรับเปลี่ยนได้สะดวก สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นงานลักษณะใหม่ ฐานโคมไฟเส้นผ่านศูนย์กลางต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยสามารถปรับเปลี่ยนมุมมองของภาพรวมได้ พื้นผิวของวัสดุ และองค์ประกอบแต่ละชิ้น จะทำให้เกิดมุมมองของแสงที่ต่างไปในมุมมองศาที่ต่างกัน



2.4 ผลงาน EGG , Rattan and Wood , W 30 x L28 x H 40 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

งานหยาบซดที่มีความอิสระ ในการขึ้นรูปและตัดรูปทรง สร้างสรรค์ได้ผลงานที่มีความสวยงามและแปลกตาได้ จากชุดโคมไฟสามชั้นที่ผ่านมา แนวคิดต่อมาของผู้วิจัยจึงตัดทอนและขยายสัดส่วนให้เป็นงานชุดใหม่

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ภาควิชาในประเด็นของสัดส่วนภาพรวม สร้างให้เกิดชิ้นงานที่มีความเป็นเอกภาพ และตกแต่งในรายละเอียดได้ด้วยไม้กลึงกลมแบบกลวงตรงกลาง ในลักษณะวงกลมให้เป็นส่วนรองรับของการใช้งานในลักษณะของการเก็บเครื่องเสียง หรือลำโพงไว้ภายใน เป็นลูกเล่นของการใช้งานในลักษณะของการตั้งโชว์ เกิดมุมมองที่แปลกใหม่ ดึงดูดสายตาและสร้างลักษณะเงาตกกระทบที่เปลี่ยนไปด้วย

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

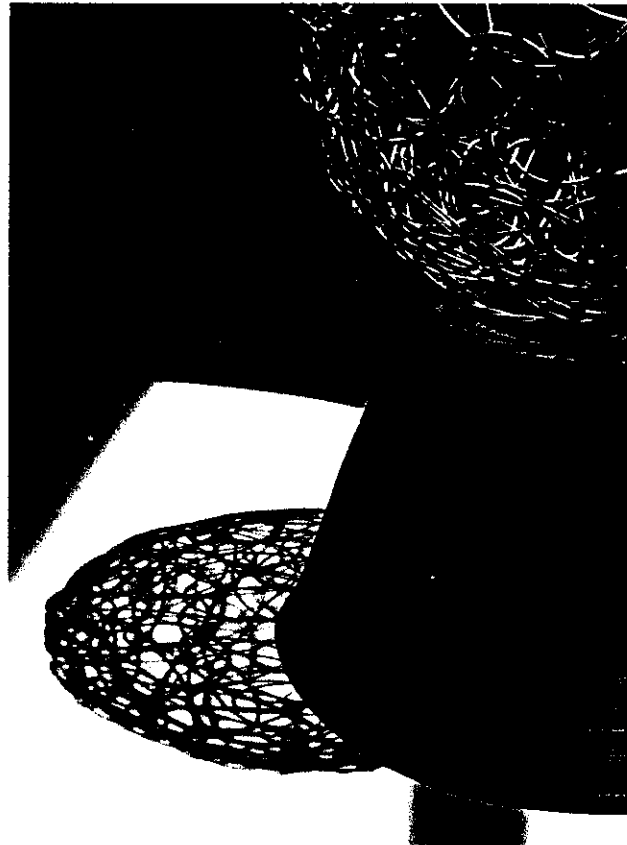
ฐานของไม้ทรงกลมที่ขัดด้วยหวาย ใช้การขึ้นรูปลักษณะของงานทำมือ จึงมิได้มีความกลมในลักษณะของการขึ้นรูปทรงกลมด้วยเครื่องจักร แต่ลักษณะโครงสร้างโดยรวมสามารถยึดกันเป็นรูปทรงได้ด้วยพื้นผิวทั้งหมด ซึ่งมีมิติความหนาและบาง อย่างที่สามารถมองเห็นทะลุได้ด้วย เมื่อวางไม้กลิ้งกลมที่มีความกลวงภายในแล้ว จึงได้น้ำหนักที่สอดคล้องกันพอดี ไม้กลิ้งกลมมีรอยต่อตรงกลาง สามารถเปิดขึ้นและฝังลำโพงเสียงไว้ภายใน และมีช่องทางของเสียงออกมาจากด้านล่างได้ เหมือนลำโพงทั่วไป เพียงแต่รูปทรงภายนอกดูเหมือนของตกแต่งบ้านชิ้นหนึ่งเท่านั้น

4. วัสดุที่ใช้ในการผลิต

หวายขดขนาดเล็ก 3 มม. เมื่อขดเรียงกันเป็นรูปทรงแล้ว ผู้วิจัยไม่ใช้สีสียันใด ๆ เลยนอกจากใช้สีธรรมชาติของพื้นผิววัสดุนั้น และการตกแต่งด้วยวงกลมของไม้กลิ้งกลมในส่วนของลำโพง ทำให้เกิดความประหลาดใจของการรับรู้ครั้งแรกได้ เกิดเป็นมิติความสมดุลทางรูปทรง และวัสดุ เนื่องจากหวายขดไปร้งนั้นสามารถรับน้ำหนักไม้กลิ้งกลมได้อย่างพอเหมาะพอดี



2.5 ผลงาน LIGHT LAMP , Rattan and Wood , W 30 x L35 x H 60 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

การแทนที่ รูปทรงและรูปแบบแนวคิดเดิม ด้วยการสลับการจัดวางและเลือกใช้วัสดุ จากผลงานชุด EGG ได้เกิดเป็นความต่างที่สร้างให้เกิดผลงานอีกชิ้นหนึ่งได้ โดยการปล่อยให้แนวคิดของประโยชน์ใช้สอย ตามมาจากการเลือกจัดวางรูปทรงและโครงสร้าง

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

แนวคิดแรกๆ ที่เลือกคือการเลือกใช้หวายขดเป็นทรงกลมแบบรักษารูปทรงของทรงกลมให้ได้มากที่สุด เพื่อให้เกิดความละเอียดประณีต แต่ต้องมีความโปร่ง ไม่ขดแน่นเกินไป เพื่อการใช้งานที่เหมาะสม

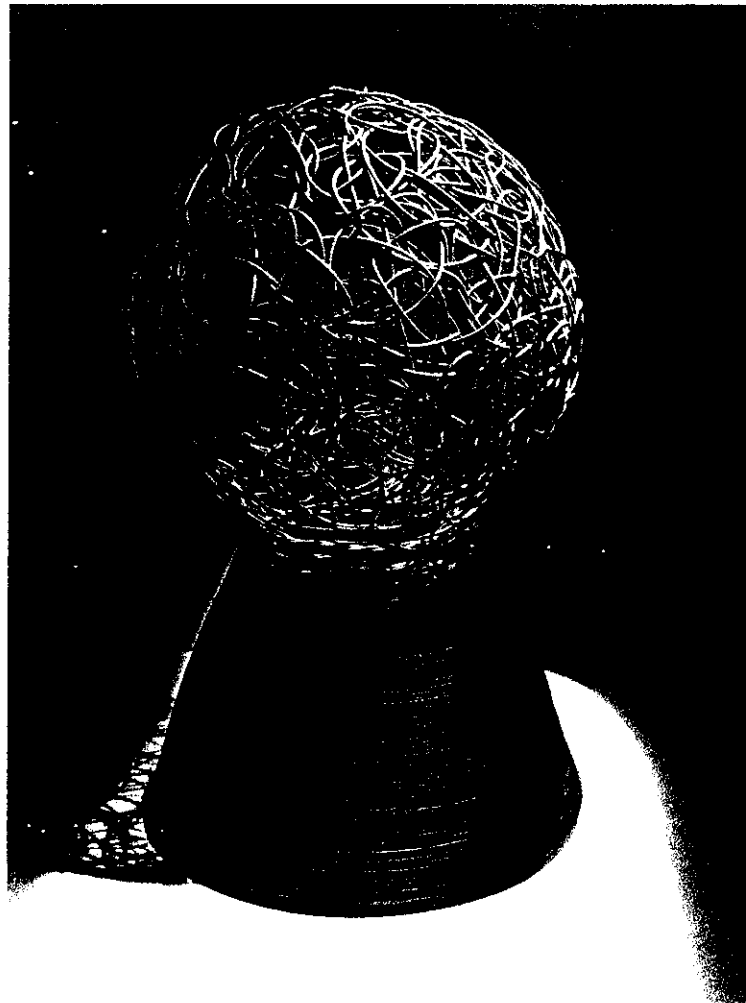
ฐานของชิ้นงานที่จากการสลับปรับเปลี่ยน เลือกวัสดุอื่นๆ มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน เกิดแนวคิดของการใช้ไม้ไผ่ขด เพื่อช่วยให้สามารถควบคุมรูปทรงของหวายขดได้ในระดับหนึ่ง การประกอบขึ้นเป็นโคมไฟชุดนี้ จะไม่ให้มีการใช้ส่วนประกอบเกินความจำเป็น

3. โครงสร้างในพานอกแบบ

การประกอบกันของรูปทรงกลมและรูปทรงกึ่งทรงกระบอก ฐานที่กว้างกว่าจะสามารถรับน้ำหนักได้ และรักษาน้ำหนักของผลิตภัณฑ์รวมได้ดียิ่งขึ้น หากแต่การประกอบส่วนกลไกของงานโคมไฟ ไม่เกี่ยวเนื่องกับโครงสร้างภายนอกได้มากเท่าไร ยิ่งจะทำให้ผลงานมีอิสระมากยิ่งขึ้น

4. วัสดุที่ใช้ในการผลิต

หวายขนาดเล็ก สีสธรรมชาติ ประกอบกับฐานไม้ไผ่ด สีธรรมชาติเช่นเดียวกัน จะทำให้ภาพรวมของงานดูกลมกลืนต่อสิ่งแวดล้อม ในคูสีเอิร์ธโทน น้ำหนักอ่อนแก่ ที่ไม่ฉูดฉาดจนเกินไป ตลอดจนแสงตกกระทบที่มองเห็นได้บนพื้นทำให้งานชิ้นนี้ดูเรียบง่ายแบบธรรมชาติ



2.6 ผลงาน TRIPLE , Rattan and Wood , W 30 x L30 x H 90 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

เช่นเดียวกับชิ้นงานก่อนหน้านี้ ที่การแทนที่ รูปทรงและรูปแบบแนวคิดเดิม ด้วยการสลับการจัดวาง และเลือกใช้วัสดุ จากผลงานชุด EGG ได้เกิดเป็นความต่างที่สร้างให้เกิดผลงานอีกชิ้นหนึ่งได้ โดยการปล่อยให้แนวคิดของประโยชน์ใช้สอย ตามมาจากการเลือกจัดวางรูปทรงและโครงสร้าง หรือในชิ้นงานนี้จะแสดงความอิสระในการเลือกรูปแบบ รูปทรงที่ไม่คำนึงถึงการใช้งานใดๆเป็นหลัก

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

การสลับสับเปลี่ยน เลือกวัสดุอื่นๆ มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน เกิดแนวคิดของการทดสอบความคงตัว ทรงตัว สมดุล น้ำหนัก ของหยาบขรุขระได้ในระดับหนึ่ง เพื่อปล่อยให้รูปทรงโดยรวม บอกเล่าเรื่องราวจากวัสดุ เพื่อให้เส้นสาย ความโปร่งเบา และความโค้งต่อเนื่องกันของรูปทรงอิสระ เป็นผลงานเพื่อประดับตกแต่งตามแนวคิดของธรรมชาติ หรือความสวยงามจากพื้นผิววัสดุ

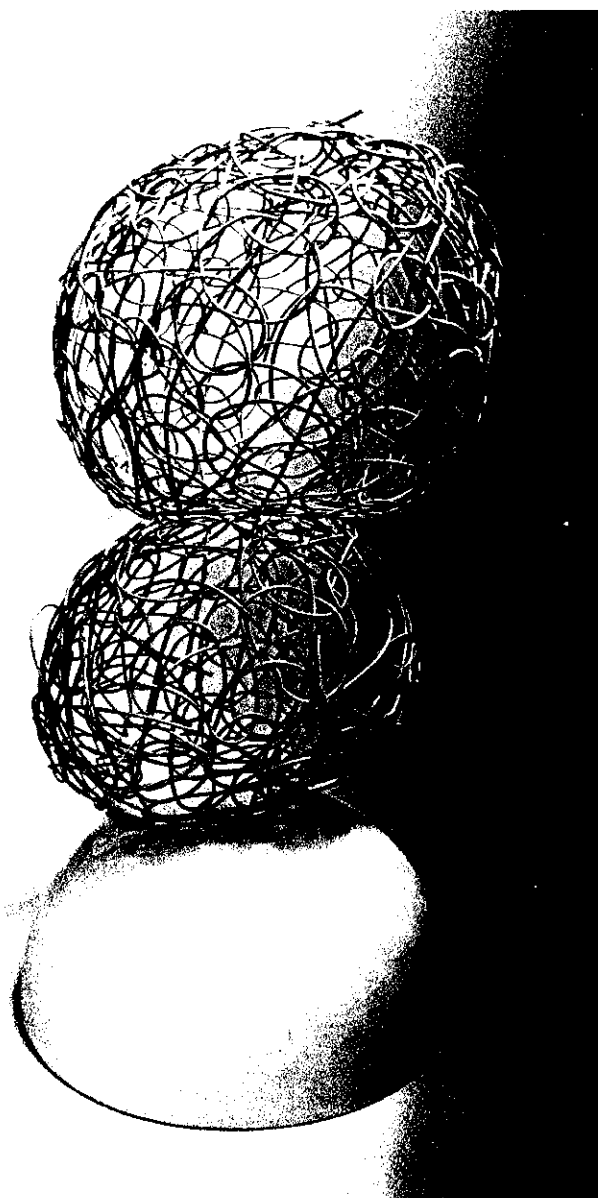
3. โครงสร้างในงานออกแบบ

การใช้รูปทรงอิสระ ประกอบกันขึ้นเป็นผลงานชิ้นหนึ่งๆ นั้น ต้องคำนึงถึง ความสมดุลและสวยงามของโครงสร้างชิ้นงานนั้น ๆ เพื่อให้ชิ้นงานนั้น มีความโดดเด่นและสัมพันธ์อยู่กับสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ได้

โครงสร้างของวงกลมอย่างอิสระที่ซ้อนกันขึ้นไปนั้น สามารถเชื่อมโยงกับงานชุด EGG ได้ หากต้องการปรับให้ประโยชน์ใช้สอยเป็นไปในลักษณะเดียวกัน

4. วัสดุที่ใช้ในการผลิต

หวายขนาดเล็ก สีสธรรมชาติ ประกอบกับฐานครึ่งวงกลม ไม้กลึงกลมทำสีขาว จะทำให้ภาพรวมของงานดูสะอาดตา เรียบง่ายแบบธรรมชาติ และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้ ในกรณีศึกษาต่อไปทางการพัฒนารูปแบบต่อไป

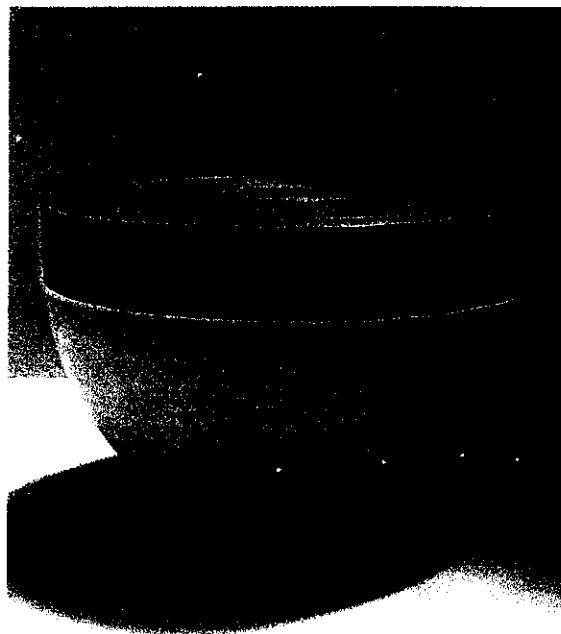


การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ เป็นผลงานที่มีประโยชน์ใช้สอย ในส่วนของการประดับ ตกแต่งเป็นส่วนมาก โคมไฟ หรือเครื่องเสียง เป็นสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันของเราทุกวันนี้ แต่ ลักษณะและรูปแบบทั่วไป อาจไม่ได้มีการเน้นการเลือกใช้วัสดุแบบธรรมชาติ เนื่องจากข้อได้เปรียบของวัสดุสังเคราะห์เป็นเงื่อนไข ที่ทำให้เกิดผลดีกว่าการใช้วัสดุธรรมชาติ ความทนทานและดูแลรักษาง่าย ตลอดจนอายุการใช้งานที่ยาวนานกว่า ความหลากหลายในกรรมวิธีการผลิต และ การทำพื้นผิวสำเร็จที่สวยงามในรูปแบบต่างๆ

ข้อจำกัดของงานแบบหัตถกรรม เกี่ยวข้องกับกรรมวิธีการผลิต ที่บางครั้งไม่อาจดัดแปลงหรือ พลิกแพลงได้มาก มีเหตุผลจากคุณสมบัติวัสดุร่วมด้วย เพราะคุณสมบัติของวัสดุธรรมชาติ บางอย่าง ไม่สามารถสร้างสรรค์ได้ในกรรมวิธีการผลิตนั้นๆ จุดนี้ จึงเป็นอีกจุดหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงและวิเคราะห์ในการเลือกใช้วัสดุ

3. ผลงานสร้างสรรค์จากไม้และไม้ไผ่

3.1 ผลงาน Zen Cup, Wood and Bamboo, W 12 x L36 x H 3 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

การผสมผสานแนวคิดจากงานไม้กลึงกลม เพื่อทดลองใช้ร่วมกับวัสดุอื่น ๆ ที่ต่างออกไป ทำให้เกิดแนวคิดของการเลือกใช้ ไม้ไผ่มาผสมผสานในแง่ของการเน้นให้เกิดประโยชน์ใช้สอย

2. แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

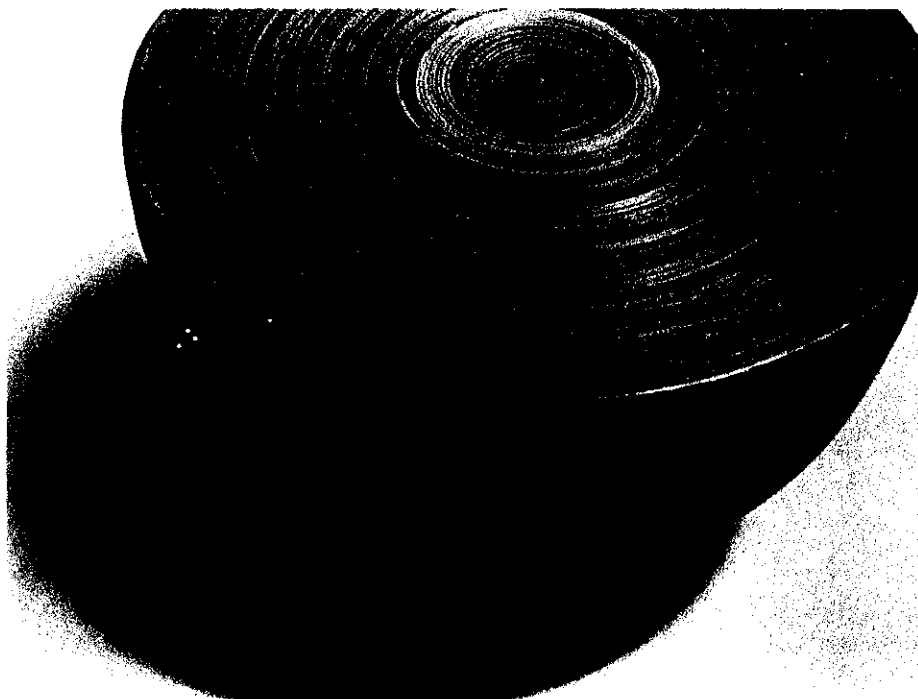
สิ่งของรอบตัว ที่ใช้สมุดจากพื้นผิวทรงกลม และ ระบายของเครื่องวงกลม เมื่อรูปทรงนั้นเข้ามาอยู่ร่วมกัน ด้วยรูปทรง และพื้นผิวที่มีความเป็นธรรมชาติ แสดงให้เห็นถึงความเรียบง่าย ที่งดงามได้ในตัวเอง

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

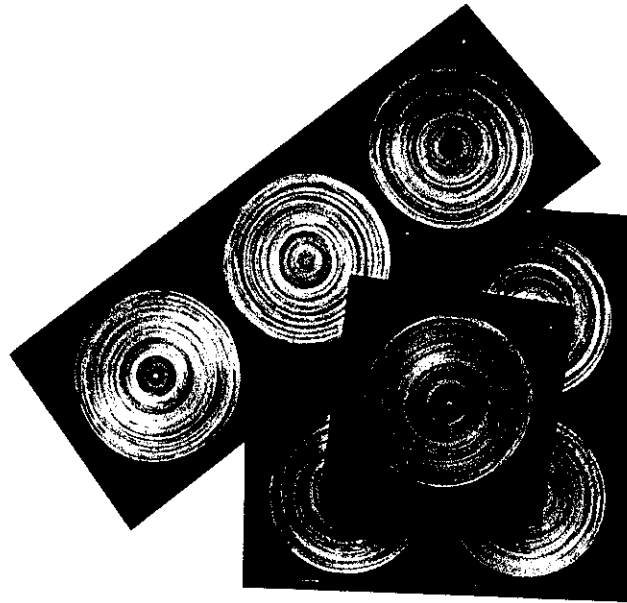
โครงสร้างของงานชิ้นนี้ หากต้องการปรับให้ประโยชน์ใช้สอยเป็นไปในลักษณะเดียวกัน คือการเพิ่มจำนวน สามารถทำให้เกิดลูกเล่นของการจัดวางเรียงซ้อน ในทิศทางเดียวกัน และทิศทางต่างๆ ได้เป็นที่น่าสนใจ ทั้งยังสามารถใช้โครงสร้างนั้น สร้างความน่าสนใจได้เป็นอย่างดี

4. วัสดุที่ใช้ในการผลิต

ลักษณะของฐานเครื่องวงกลม ไม้กลึงกลมทำสีขาว ทำได้จากการกลึงไม้มะม่วง และคว้านเนื้อไม้ด้านในออก เป็นการลดความทึบตันของชิ้นงาน และทำให้เกิดประโยชน์ใช้สอยได้จากพื้นที่ว่างภายใน ทำให้ภาพรวมของงานดูเรียบง่ายแบบธรรมชาติ และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้ ในกรณีศึกษาต่อในทางการพัฒนารูปแบบต่อไป



3.2 ผลงาน Zen Tray, Wood and Bamboo, W 15 x H 12 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

สิ่งของรอบตัว ที่สร้างความโดดเด่นจากลวดลายบนพื้นผิวไม่ว่าจะเป็นพื้นผิวทรงกลมหรือระนาบของสี่เหลี่ยม วงกลม เมื่อรูปทรงนั้นเข้ามาอยู่รวมกัน ด้วยรูปทรง และพื้นผิวที่มีความเป็นธรรมชาติ แสดงให้เห็นถึงความเรียบง่าย ที่งดงามได้ในตัวเอง

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

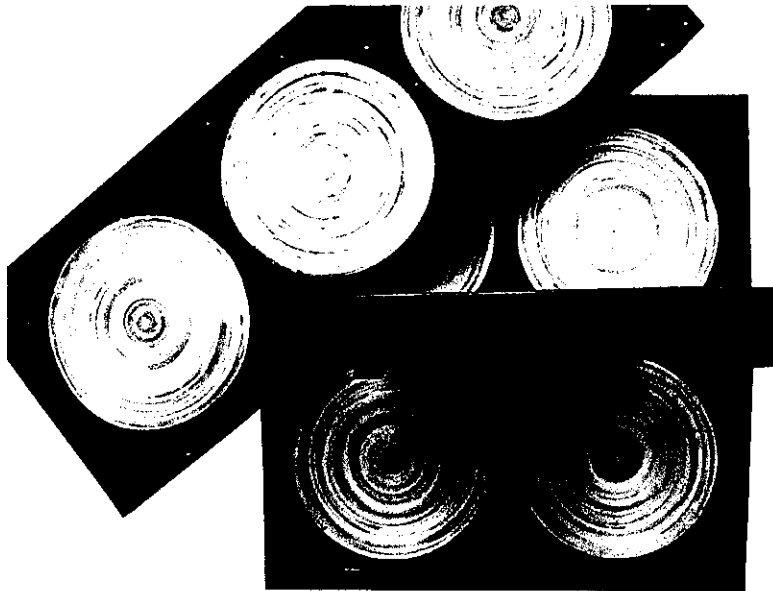
รูปทรงและลวดลายที่เกิดบนพื้นผิวของไม้ไผ่ชุด มีเสน่ห์ของการเรียงตัวของเส้นไม้ไผ่อยู่อย่างโดดเด่น ผู้วิจัยหยิบยกลักษณะของลวดลายนี้มาผสมผสานให้เกิดการใช้งานได้ โดยการรวมการจัดวางและการเปิดเผยลักษณะของลวดลาย รายละเอียดของหวายชุดเอาไว้ บนพื้นผิวของถาดไม้ที่สามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้ได้ ทั้งในแง่ของประโยชน์ใช้สอย และความสวยงามจากรายละเอียดของลวดลายไม้ไผ่ชุด

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

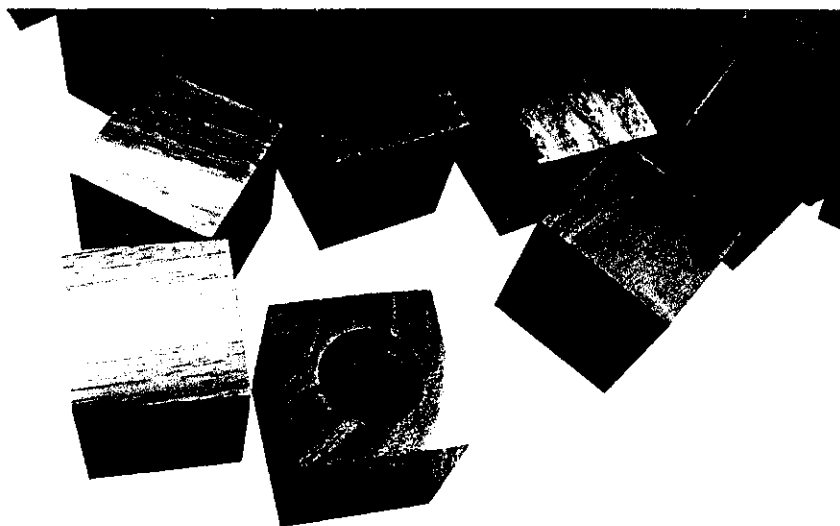
โครงสร้างของงานชิ้นนี้ สามารถปรับให้ประโยชน์ใช้สอยเป็นไปในลักษณะที่หลากหลายได้ เพราะถาดไม้ลักษณะนี้ สามารถใช้งานได้อย่างอเนกประสงค์ สามารถทำให้เกิดลูกเล่นของการใช้สอยในรูปแบบต่างๆ ได้เป็นที่น่าสนใจ ทั้งยังสามารถใช้ลวดลายบนพื้นผิวโครงสร้างนั้น สร้างความน่าสนใจได้เป็นอย่างดี

4.วัสดุที่ใช้ในการผลิต

ลักษณะของภาตสี่เหลี่ยมชุดนี้ ผู้วิจัยออกแบบให้มีทั้งหมดสามชิ้น ฐานของภาตโซว ทำจากไม้อัด MDF ส่วนลวดลายบนพื้นผิวที่มาจากลวดลายไม้ไม้ซด ใช้การฝังลงไปบนพื้นผิวด้วยวัสดุยึดบนพื้นผิวแบบธรรมชาติ ทำสีและเคลือบผิวเพื่อกันน้ำ เพื่อความทนทานต่อการใช้งานได้จริง



3.3 ผลงาน Zen Cube, Wood , W 5 x L5 x H 5 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

ศิลปะการจัดวางที่ผู้วิจัยนำมาผสมผสานกับชิ้นงานนี้ เป็นแนวคิดสำคัญของการสร้างงานชุดนี้ ให้มีทิศทางเป็นไปในทางของการประดับตกแต่ง และใช้สอยร่วมกับการเป็นเชิงเทียนขนาดเล็ก

2. แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ภาพรวมของงานชิ้นนี้ อาจดูไม่เป็นไปในทางประโยชน์ใช้สอยเช่นงานชิ้นอื่นๆ ของผู้วิจัย แต่ลักษณะการจัดวาง สามารถตอบสนองต่อแนวคิดในเรื่องของการตกแต่ง องค์ประกอบ ภาพรวม ของสถานที่ พื้นที่ว่าง หรือการตกแต่งในลักษณะของรายละเอียดในด้านความสมดุล ขององค์ประกอบรวมในพื้นที่ว่าง บนพื้นผิวของสี่เหลี่ยมลูกบาศก์นี้ที่สามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้ได้ในการเป็นเชิงเทียนขนาดเล็กอีกด้วย

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

โครงสร้างของงานชิ้นนี้ สามารถปรับให้ประโยชน์ใช้สอยเป็นไปในลักษณะที่หลากหลายได้ เพราะสามารถใช้งานได้อย่างอเนกประสงค์ ตามจำนวนที่ต้องการ และด้านล่างของลูกบาศก์จะมีแม่เหล็กฝังอยู่ สามารถทำให้เกิดลูกเล่นของการใช้สอยในรูปแบบต่างๆ ได้เป็นที่น่าสนใจและสะดวกในการจัดเก็บ

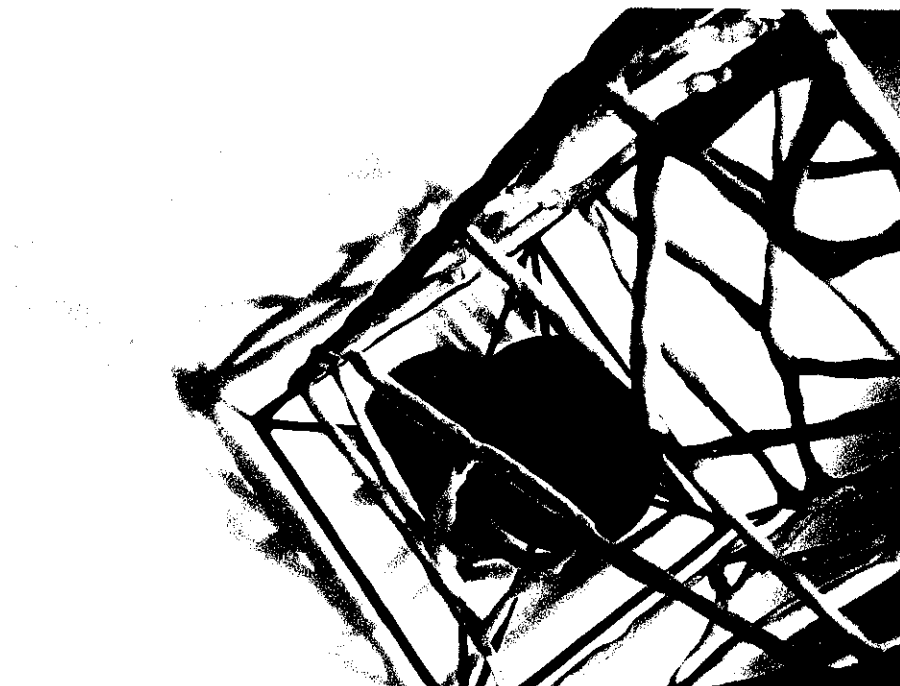
4. วัสดุที่ใช้ในการผลิต

วัสดุหลักคือไม้เนื้อแข็งและเนื้ออ่อน ตัดตรงรอบด้านขัดผิวให้ละเอียด เปิดให้เห็นความต่างของสีเนื้อไม้ ผสมผสานกันให้เกิดความแตกต่างของภาพรวมและการจัดวางในรายละเอียดที่ต่างกันไป ขึ้นกับความต้องการของผู้ใช้



4. ผลงาน CANDLE TEA LIGHT และ ORGANIC FORM

4.1 ผลงาน White T-Lite , Iron and Clay W 20 x L 20 x H 34 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

การมองเห็นและลักษณะของแสงที่ลอดผ่านวัตถุต่างๆ รอบตัว ในเวลาที่ต่างกัน ผสมกับลักษณะของการใช้งานผลิตภัณฑ์อย่างเชิงเทียน หรือตะเกียง ทำให้เกิดแนวคิดของการสร้างรายละเอียดบนพื้นผิวที่สามารถมองเห็นได้ ให้ความสวยงามจากการมองเห็น หรือมองเห็น

2.แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

เชิงเทียนที่พบเห็นได้ทั่วไป สามารถดัดแปลงให้รูปทรง มีความหลากหลายได้ แต่ทั้งนี้ ต้องไม่ยึดติดกับวิธีการใช้งานหรือลักษณะการใช้งาน เนื่องด้วยบางครั้ง ผู้ที่ใช้ประโยชน์จากเชิงเทียน จะไม่ได้เป็นไปเพื่อจุดเทียนหรือ ให้เชิงเทียนเป็นแหล่งให้แสงสว่างเพียงอย่างเดียว การซื้อเพื่อการสะสมแบบตั้งโชว์เพื่อความสวยงาม ก็พบเห็นได้ทั่วไป

3. โครงสร้างในงานออกแบบ

โครงสร้างของงานชิ้นนี้ เป็นเรขาคณิต ที่มีการออกแบบให้เกิดความแตกต่างในส่วนพื้นผิว บนโครงสร้างหลัก เท่านั้น และเพียงเท่านั้น ก็สร้างความน่าสนใจให้กับชิ้นงานได้พอสมควร

4.วัสดุที่ใช้ในการผลิต

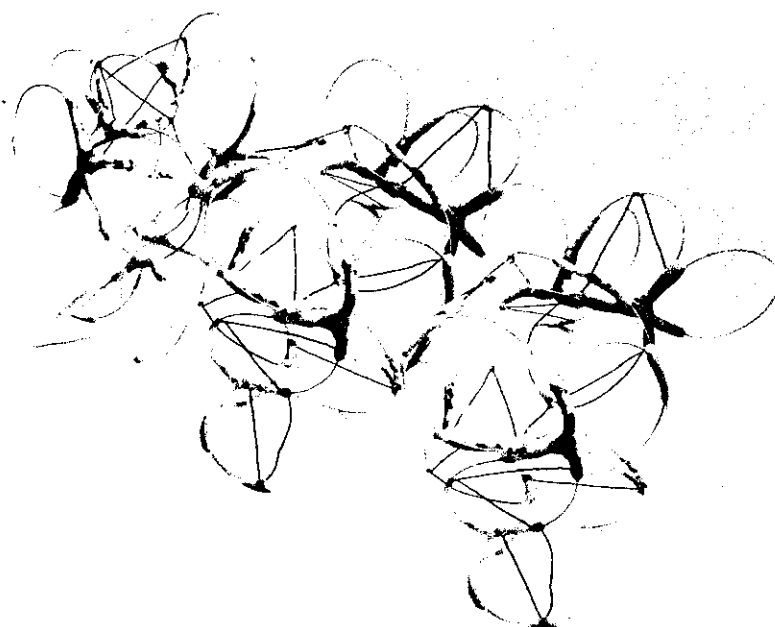
ลักษณะของโครงสร้าง ใช้เหล็กเส้นเล็ก เชื่อมต่อกัน เป็นโครงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ลักษณะแนวตั้ง ฐานเป็นจัตุรัส และมีลวดลายบนพื้นผิวที่สามารถมองเห็นได้ และทำให้เกิดประโยชน์ใช้สอยได้จากพื้นที่ว่างภายในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้ารอบด้าน ด้วยการใช้ดินปั้น ทำสีขาวให้ดูสะอาดตาและช่วยได้ในเรื่องการสะท้อนและตกกระทบของแสงเทียน และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้ ในกรณีศึกษาทางการพัฒนารูปแบบต่อไป



4.2 ผลงาน See Through I , Wire and Clay W 25 x L 30 x H 32 cms.



4.3 ผลงาน See Through II, Wire and Clay W 34 x L 42 x H 51 cms.



1. ที่มาของแนวความคิดและรูปแบบ

จากผลงาน White T-Lite ในชิ้นแรก ทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดต่อเนื่องจากลักษณะของการมองทะลุ และลักษณะของแสงที่ลอดผ่านวัตถุต่างๆ รอบตัว ในเวลาที่ต่างกันและ ลักษณะของการใช้งานผลิตภัณฑ์ อย่างเชิงเทียน หรือตะเกียง ในชุดแรก ทำให้เกิดแนวคิดของการสร้างรายละเอียดบนพื้นผิวที่สามารถมองทะลุได้ ให้ความสวยงามจากการมองผ่าน หรือมองทะลุโดยรูปทรงอิสระ ออร์แกนิก ฟอรั่ม

2. แนวความคิดสร้างสรรค์สู่รูปแบบผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยดัดแปลงให้รูปทรง มีความหลากหลายได้ในขนาดและทิศทางที่ไร้กรอบ และไม่ยึดติดกับวิธีการใช้งานหรือลักษณะการใช้งาน เพื่อผู้ใช้ประโยชน์จากเชิงเทียนอย่างไม่ได้เป็นไปเพื่อจุดเทียนหรือ ให้เชิงเทียนเป็นแหล่งให้แสงสว่าง ได้พบเห็นลักษณะของเชิงเทียนแบบแปลกตา ต่างขนาด และรูปทรง

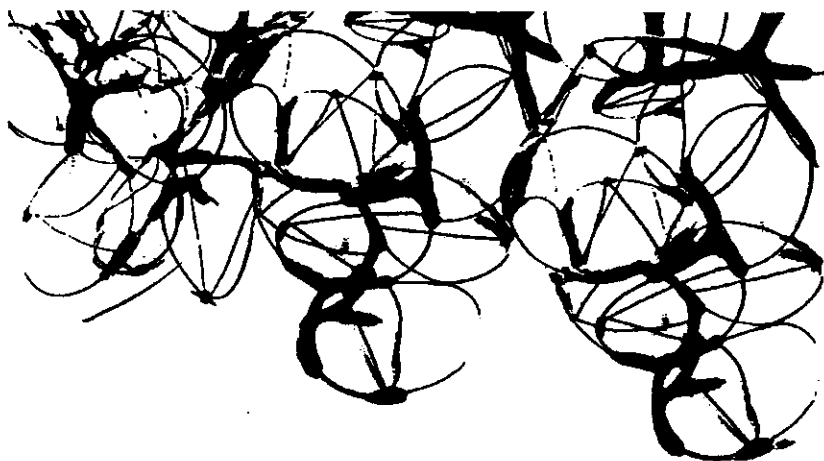
3. โครงสร้างในงานออกแบบ

โครงสร้างของงานชิ้นนี้ เป็นอิสระ แต่มีความสมดุลแข็งแรงได้ บนฐานที่มองเห็นว่าโปร่ง เห็นทะลุ โดยรูปแบบนั้น ทำให้เกิดความแตกต่างในส่วนพื้นผิว บนโครงสร้างหลักในทิศทางที่ต่างกัน และสามารถพัฒนาต่อไปในขนาดและมิติที่ต่างไปจากเดิม

4. วัสดุที่ใช้ในการผลิต

ลักษณะของโครงสร้าง ใช้ลวดพิเศษเส้นเล็ก เชื่อมต่อกัน เป็นรูปทรงอิสระ แบบไร้กรอบ ในทิศทางที่เหมาะสม เอื้อต่อการใช้งานได้ และสร้างลวดลายบนพื้นผิวด้วยการใช้ดินปั้น ที่สามารถมองทะลุได้ และทำให้เกิดประโยชน์ใช้สอยได้จากพื้นที่ว่างภายใน หรือเป็นการปรับเปลี่ยนลักษณะการใช้งานได้ตามความเหมาะสม

4.4 ผลงาน See Through III, Wire and Clay W 42 x L 44 x H 50 cms.





บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปที่มาแนวคิดจากผลงานงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค และพัฒนาให้เป็นผลงานของผู้วิจัยได้ดังต่อไปนี้

สังเขปความมุ่งหมาย สมมุติฐาน และวิธีการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาวิเคราะห์ที่มาแนวคิด รูปแบบ โครงสร้าง จากพื้นฐานการออกแบบ รวมทั้งวัสดุและกรรมวิธีการผลิตในงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค และนำผลการวิเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานตามแนวคิดของผู้วิจัย โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์ กระบวนการสร้างสรรค์ รูปแบบและโครงสร้างงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค

แนวทางค้นคว้าศึกษาผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ ช่วงเวลาระหว่างปี ค.ศ. 1980 ถึงปี 2000 ซึ่งมีจำนวนผลงานที่รวบรวมได้ทั้งหมด 128 ชิ้น และนำผลงานมาจัดกลุ่มผู้วิจัยและเลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างงานที่จะใช้ศึกษาวิเคราะห์ ทั้งหมด 23 ชิ้น

วิธีการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ผลงานการออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ผู้วิจัยจะศึกษาข้อมูล จากข้อมูลชั้นรอง (Secondary Data) คือ โมเดลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค และภาพที่พิมพ์ในหนังสือศิลปะต่างประเทศ และเว็บไซต์ซึ่งน่าจะเชื่อถือได้ว่า มีลักษณะใกล้เคียงกับของจริงมากที่สุด โดยจะทำการศึกษาวิเคราะห์ผลงานในกลุ่มตัวอย่างที่ได้เลือกไว้

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากความมุ่งหมายในงานวิจัยครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบและเข้าใจที่มาแนวคิดในงานออกแบบ ตลอดจนรูปแบบและโครงสร้างในงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ในประเด็นของพื้นฐานการออกแบบวัสดุและกรรมวิธีการผลิตผลงานและสามารถนำผลที่ได้จากการศึกษามาพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ในแนวทางของผู้วิจัย โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับความสอดคล้องทางวิทยาศาสตร์และความงามซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาทางศิลปะ ทั้งในการออกแบบผลิตภัณฑ์และประติมากรรม และสร้างแนวคิดใหม่ให้เกิดขึ้นได้ ผลิตภัณฑ์ออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค ทั้งสามกลุ่มตัวอย่าง มีที่มาแนวคิดที่คล้ายคลึงกัน ในส่วนของงานกลุ่มที่หนึ่ง คือ ผลงานออกแบบที่ไม่มีกลไกนั้นมีความชัดเจนของที่มาแนวคิดจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวค่อนข้างมาก รูปทรงส่วนใหญ่ มีที่มาจากธรรมชาติ รูปทรงอิสระ ออร์แกนิก ฟอรั่ม โดยเพิ่ม ลด,ตัดทอน รูปทรงตามความเหมาะสม เพื่อตอบสนองการใช้งาน ด้านประโยชน์ใช้สอยควบคู่กันไป

งานกลุ่มที่สองผลิตภัณฑ์ที่มีกลไก ในส่วนของที่มาแนวคิดนั้น รูปแบบ รูปทรง จะมีที่มาจากรูปทรงเรขาคณิต ที่ตัดทอนบางส่วน เพื่อเป็นส่วนประกอบโครงสร้างเพื่อการติดตั้งของกลไกภายใน โดยรูปทรงภายนอก จะเน้นไปในทางเรขาคณิต และงานชุดสุดท้ายที่เป็นผลงานได้รับรางวัลนั้น ลักษณะงานเป็นการผสมผสานระหว่างรูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอิสระ ออร์แกนิกฟอรั่ม อย่างกลมกลืน จนทำให้ผลงานนั้นมีความโดดเด่นและเป็นที่น่าสนใจ และเนื่องจากส่วนหนึ่งเป็นองค์ประกอบที่เหมาะสมจากการเลือกวัสดุ สีและพื้นผิว ทำให้ผลงานเกิดความสวยงามอย่างลงตัว

รูปทรงภายนอกที่ถูกเพิ่มเติมรายละเอียดด้วยเส้นโค้ง เส้นตรง ในองศาที่ต่างกัน ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่มีความน่าสนใจมากขึ้น แม้ว่าโครงสร้างของชิ้นงานแต่ละชิ้นมีลักษณะที่ใกล้เคียงกันอย่างมาก แต่ขนาดที่ต่างกัน เพื่อตอบสนองการใช้งานที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความกลมกลืน ไม่มีความขัดแย้งในผลิตภัณฑ์นั้นๆ

สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่เราเห็นได้ชัดจากแนวคิดของฟิลลิป สตาร์ค คือการสร้างความรู้สึกร่วมในการมองสัมผัส หรือใช้งานกับผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ทำให้เกิดลูกเล่นและดูไม่น่าเบื่อ และเป็นจุดที่ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น ผสมผสานรูปทรงได้สอดคล้องกับลักษณะการใช้งานได้อย่างแนบเนียนและกลมกลืน นับเป็นการใช้ประโยชน์จากรูปทรงได้สูงสุดในแง่ของความงาม ทั้งยังสื่อให้เห็นที่มาของแนวความคิดได้อีกด้วย

การใช้รูปทรงทางเรขาคณิตที่เรียบง่ายผสมผสานกับการเพิ่มเติมรายละเอียดเล็กน้อยในส่วนของการใช้งานนั้น สามารถทำให้เกิดเป็นรูปทรงสามมิติที่ดูงดงามลงตัวได้ในผลิตภัณฑ์ทุกชิ้นของเขา การสร้างสรรค์ด้วยการใช้วัสดุที่ทันสมัยและสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ แม้จะเป็นเพียงส่วนเสริมให้ภาพรวมของผลิตภัณฑ์ดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แต่ก็เป็นส่วนที่นักออกแบบทุกคนจะลืมเสียไม่ได้เลย เพราะผลิตภัณฑ์บางชิ้นมีความสวยงามทางรูปทรงอย่างมาก แต่วัสดุที่ใช้ในการผลิตทำให้ภาพรวมของงานสร้างสรรค์นั้นดูด้อยค่าลง

กระบวนการทางอุตสาหกรรมที่ใช้ในการผลิต ผลงานของเขาทุกชิ้น เป็นกระบวนการที่มีคุณภาพ และ ประณีตด้วยฝีมือ งานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค จะมีส่วนผสมของงานฝีมือ และส่วนงานอุตสาหกรรมจากเครื่องมือ เครื่องจักร รวมด้วย ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ใช้การขึ้นรูปด้วยการหล่อขึ้นรูปด้วยอลูมิเนียม และเคลือบผิวด้วยโครเมียมซึ่งทำให้ผลิตภัณฑ์มีความสวยงามทางพื้นผิว และมีความแข็งแรงในโครงสร้างมากขึ้น โดยกรรมวิธีดังกล่าวนี้เป็นกรรมวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในทางอุตสาหกรรม แต่ส่วนงานฝีมือจะอยู่ในส่วนงานของการปรับแต่งรูปทรงและแก้ไขในจุดเล็ก ๆ ที่ต้องการความประณีตบรรจงในชิ้นงาน ก่อนการทำให้พื้นผิวสำเร็จ เป็นขั้นตอนสุดท้าย

อภิปรายผล

เริ่มต้นจากผู้วิจัยมุ่งเน้นแนวทางการวิจัยให้เป็นไปในทิศทางของการศึกษาและทดลองวัสดุต่างๆ เพื่อสร้างให้เกิดเป็นชิ้นงานของผู้วิจัย โดยให้ความสำคัญสอดคล้องกับงานศิลปหัตถกรรมในส่วนของ งานฝีมือ ที่ทำด้วยวัสดุพื้นบ้านหรือวัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่น

ผู้วิจัยเน้นไปในทางของการเลือกใช้วัสดุท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อแสดงถึงความเรียบง่าย และการเลือกใช้วัสดุที่หลากหลายเพื่อปรับให้เข้ากับงานแต่ละชิ้น แต่ละชุด ทำให้เกิดแนวทางการพัฒนาได้ต่อไป และในส่วนของที่มาของวัสดุแต่ละประเภท ผู้วิจัยได้ทำการคัดสรรและเจาะจงให้เป็นวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น จึงเป็นที่มาของงานออกแบบเพื่ออ้างอิงความเป็นมาจากวัฒนธรรมความเป็นอยู่ แม้ในบางหัวข้อ ของงานออกแบบบางชุดนั้นจะเป็นการนำเสนอวัสดุที่มีความแปลกใหม่ และค่อนข้างเป็นแนวทางอุตสาหกรรม แต่ผู้วิจัยก็ได้มีการผสมผสานวัสดุต่างๆ เข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นข้อสรุปของงานหัตถกรรมที่มีการผสมผสานวัสดุสมัยใหม่เข้าไปในชิ้นงานการออกแบบด้วย

การแทนที่ รูปทรงและรูปแบบจากแนวคิดเดิม ด้วยการสลับการจัดวางและเลือกใช้วัสดุ เกิดเป็นความต่างที่สร้างให้เกิดผลงานอีกชิ้นหนึ่งขึ้นได้ อีกทั้งการสลับสับเปลี่ยน เลือกวัสดุอื่นๆ มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้รูปทรงโดยรวมเป็นผลงานเพื่อประดับตกแต่งตามที่มาจากแนวคิดของธรรมชาติ หรือความสวยงามจากพื้นผิววัสดุ ความเป็นไปได้ในการนำวัสดุอื่น ๆ มาผสมผสาน มีค่อนข้างมาก แต่พื้นผิวที่เกิดจากธรรมชาติ ทำให้เกิดความสวยงามแบบเรียบง่าย และมองดูได้นาน ไม่เบื่อ ในองค์ประกอบใหม่ของแต่ละ

ชิ้นงาน ขนาดสัดส่วนที่พอเหมาะ โครงสร้างที่สามารถรับน้ำหนักได้จากรูปทรง เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผลงานเกิดความสวยงามอย่างสมดุลและ เป็นที่แฝงคุณค่าทางศิลปะอยู่ด้วย ผลงานการออกแบบของผู้วิจัยจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค มีทั้งหมด 4 กลุ่ม 17 ชิ้น ดังต่อไปนี้

1. ผลงานทดลอง เพื่อศึกษารูปทรงวัสดุและการผลิต (Pilot Study)

- 1.1 ผลงาน The Crochet Bowl, Thread and Resin, W 24 cms x H 5 cms.
- 1.2 ผลงาน Flowers in the lake, Thread, Wood and Resin , W14 x L14 x H 2.5 cms.
- 1.3. ผลงาน The Candy Tray and Vase, Bamboo and Leather,
W 24 cms x H 35 cms.
- 1.4 ผลงาน Pourri Flower, Rattan, Clay and Theard, W 24 cms x H 45 cms.
- 1.5 ผลงาน Whitening Frames, W 4.5 cms x L 7cms x H 17 cms.

2. ผลงานสร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติแบบมีกลไก

- 2.1 ผลงาน My World, Rattan, Clay, Plywood and Electric bulb, W 25 x H 30 cms.
- 2.2 ผลงาน My World II , Rattan, Ceramic and Electric Bulb, W 17 x H 25 cms.
- 2.3 ผลงาน New World, Rattan, Clay and Electric Bulp , W 15.5 x H 42 cms.
- 2.4 ผลงาน EGG , Rattan and Wood , W 30 x L28 x H 40 cms.
- 2.5 ผลงาน LIGHT LAMP , Rattan and Wood , W 30 x L35 x H 60 cms.
- 2.6 ผลงาน TRIPLE , Rattan and Wood , W 30 x L30 x H 90 cms.

3. ผลงานสร้างสรรค์จากไม้และไม้ไผ่

- 3.1 ผลงาน Zen Cup, Wood and Bamboo, W 12 x L36 x H 3 cms.
- 3.2 ผลงาน Zen Tray, Wood and Bamboo, W 15 x H 12 cms.
- 3.3 ผลงาน Zen Cube, Wood , W 5 x L5 x H 5 cms..

4. ผลงาน CANDLE TEA LIGHT และ ORGANIC FORM

- 4.1 ผลงาน White T-Lite , Iron and Clay W 20 x L 20 x H 34 cms.
- 4.2 ผลงาน See Through I , Wire and Clay W 25 x L 30 x H 32 cms.
- 4.3 ผลงาน See Through II, Wire and Clay W 34 x L 42 x H 51 cms.

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องนี้ ถือเป็นการศึกษาและค้นคว้าในมุมมองใหม่ที่ค่อนข้างไปในทางของศิลปะประยุกต์ แต่เป็นสิ่งที่คาบเกี่ยวกันระหว่างศิลปะหัตถกรรมและงานผลิตภัณฑ์ในลักษณะของ งานออกแบบอุตสาหกรรม แนวทางใหม่ที่เกิดขึ้นนั้น จะเป็นการเปิดแนวคิดใหม่ให้เกิดขึ้นและสามารถสร้างมุมมอง ในการวิเคราะห์และ วิจัยได้หลากหลายมากกว่า หากผู้สนใจศึกษาแนวคิดในลักษณะดังกล่าวที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์มานี้ สามารถนำไปปรับและแก้ไขเพิ่มเติมได้

การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ เป็นผลงานที่มีประโยชน์ใช้สอย ในส่วนของการประดับ ตกแต่งเป็นส่วนมาก โคมไฟ หรือเครื่องเสียง เป็นสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันของเราทุกวันนี้ แต่ ลักษณะและรูปแบบทั่วไป อาจไม่ได้มีการเน้นการเลือกใช้วัสดุแบบธรรมชาติ เนื่องจากข้อได้เปรียบของวัสดุสังเคราะห์เป็นเงื่อนไข ที่ทำให้เกิดผลึกว่าการใช้วัสดุธรรมชาติ ความทนทานและดูแลรักษาง่าย ตลอดจนอายุการใช้งานที่ยาวนานกว่า ความหลากหลายในกรรมวิธีการผลิต และ การทำพื้นผิวสำเร็จที่สวยงามในรูปแบบต่างๆ แต่ความรู้สึกที่เกิดจากการสัมผัสวัสดุที่มาจากธรรมชาติ กับการสัมผัสวัสดุที่มาจากการสังเคราะห์นั้น ให้ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ตลอดจนงานฝีมือ ในลักษณะของหัตถกรรมนั้น ให้คุณค่าทางจิตแก่ผู้พบเห็นและผู้เป็นเจ้าของได้มากกว่า

ข้อจำกัดของงานแบบหัตถกรรม เกี่ยวข้องกับกรรมวิธีการผลิต ที่บางครั้งไม่อาจดัดแปลงหรือ พลิกแพลงได้มาก มีเหตุผลจากคุณสมบัติวัสดุร่วมด้วย เพราะคุณสมบัติของวัสดุธรรมชาติ บางอย่าง ไม่สามารถสร้างสรรค์ได้ในการผลิตนั้นๆ จุดนี้ จึงเป็นอีกจุดหนึ่งที่ควรคำนึงถึงและวิเคราะห์ในการเลือกใช้วัสดุ

ทั้งในแง่มุมมองของการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ เพื่อศึกษารูปทรงและสัดส่วนของชิ้นงานแต่ละชิ้น ก่อนที่จะสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นชิ้นงานจริง ทั้งมีประโยชน์ในแง่ของการประหยัดเวลาและเป็นการปรับปรุงพัฒนาจากรูปแบบงานเดิมนั้น ต่างทำให้มีความชัดเจนในลักษณะของการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนที่เหมาะสม สร้างสรรค์ผลงานแบบมีความคิดรวบยอด (concept) ทำให้ผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของนักออกแบบแต่ละชิ้นนั้น สามารถอ้างอิงที่มาที่ไปของชิ้นงานแต่ละชิ้นได้ เกิดประโยชน์แก่ผู้สนใจค้นคว้าหรือศึกษาต่อ ได้วิเคราะห์อย่างตรงไปตรงมาในแนวทางนั้น ๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

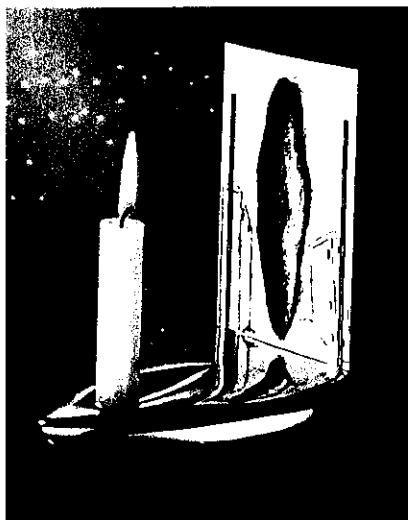
บรรณานุกรม

- จันทน์ เจริญศรี. (2544). *โพสต์โมเดิร์นและสังคมวิทยา*. กรุงเทพมหานคร : วิชาษา.
- ชลุต นิมเสมอ. (2534). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- ดนดี รัตนทัศนีย์. (มปป.). *ขบวนการออกแบบทางศิลปอุตสาหกรรม*. กรุงเทพมหานคร :
บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เด่นพงษ์ วงศาโรจน์. (2543). *แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย*. ศิลปวิจัย
กรุงเทพมหานคร : สันติศิริการพิมพ์.
- _____. (2544). *เมมphis*. การออกแบบทัศนศิลป์. กรุงเทพมหานคร : สันติศิริการพิมพ์.
- _____. (มปป.). *ศิลปะและพื้นที่*. เอกสารประกอบการสัมมนา. กรุงเทพมหานคร :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ธีรยุทธ บุญมี. (2546). *โลกโมเดิร์นและโพสต์โมเดิร์น*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สายธาร.
- นวนน้อย บุญวงศ์. (2539). *หลักการออกแบบ*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- นฤมล อาริสินพิทักษ์. (2545). *Philippe Starck*. ID Magazine ปีที่ 1 ฉบับที่ 4 พฤศจิกายน
กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- นิรัช สุดสังข์. (2543). *ออกแบบอุตสาหกรรม ระบบและวิธีพัฒนาผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพมหานคร
: โครงการตำราคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สจล.
- ปิยะชาติ แสงอรุณ. (2537). *การออกแบบ*. เอกสารประกอบการสอน .กรุงเทพมหานคร :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____. (2538). *กระบวนการออกแบบ*. เอกสารประกอบการสอน .กรุงเทพมหานคร :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2545). *วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพ
มหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล (2546). *มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะและศิลปศึกษา*. กรุงเทพมหานคร :
ธารอักษร.
- พิชิต เลี่ยมพิพัฒน์. (2545). *พลาสติก*. กรุงเทพมหานคร : สัมพันธ์พาณิชย์
- พิริยะ ไกรฤกษ์. (2533). *ประวัติศาสตร์ศิลปะและโบราณคดีในประเทศไทย*.
กรุงเทพมหานคร : บ.อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด
- พีระพงษ์ กุลพิศาล (2546). *มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะและศิลปศึกษา*. กรุงเทพมหานคร :
ธารอักษร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ – ไทย*. กรุงเทพมหานคร :
คุรุสภาลาดพร้าว.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). *ทฤษฎีเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- _____. (2535). *ศิลปะและความงาม*. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- _____. (2537). *มนุษย์กับความงาม*. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.

- วิรุณ ตั้งเจริญและคณะ. (2544). *การรับรู้และจินตภาพ*. กรุงเทพมหานคร : สันติศิริการพิมพ์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). *ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์อ็อนดีไอคิว.
- วิเชียร อินทรกระทีก. (2539). *ประติมากรรม*. กรุงเทพมหานคร : อักษรการพิมพ์.
- ศุภวิช อิศรางกูร ณ อยุธยา. (2543). *รูปแบบสากลในการออกแบบ*. เอกสารประกอบการสัมมนาวิชาการ เรื่อง การออกแบบสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุชาติ สุทธิ. (2535). *เรียนรู้การเห็น พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์*. กรุงเทพมหานคร : โอเคียนสโตร์.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2535). *ศิลปนิยม*. กรุงเทพมหานคร : โอ.เอส พรินติ้งเฮ้าส์.
- Judith C.(1999) . *Philippe Starck* . Dubai : Carmel.
- S. Philippi .(1991) *Starck* . Italy : Benedikt Taschen Verlag GmbH.
- Warren K. Wake .(2000) *Design Paradigms* . USA : John Wiley&Sons,Inc.
- Whitford Frank. (1998) .*Bauhaus* .London : Thames and Hudson Ltd..
- [www./ Philippe Starck.com](http://www.PhilippeStarck.com)

ภาคผนวก ก

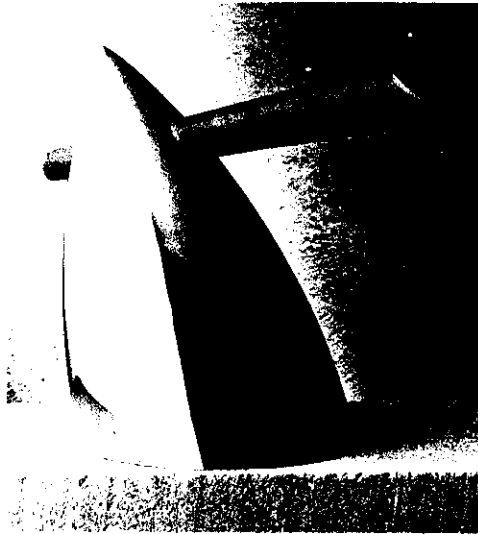
**ภาพผลงานการออกแบบของฟิลลิป สตาร์ค
ระหว่างปี ค.ศ. 1980 – 2000 ที่ใช้ในการศึกษาวิจัย**



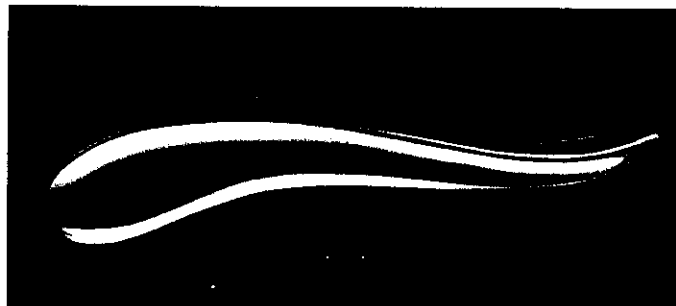
1.1 ผลงาน Joe Raspoutine, W 11 x L 20 cm., 1986
(เชิงเทียนติดผนัง)



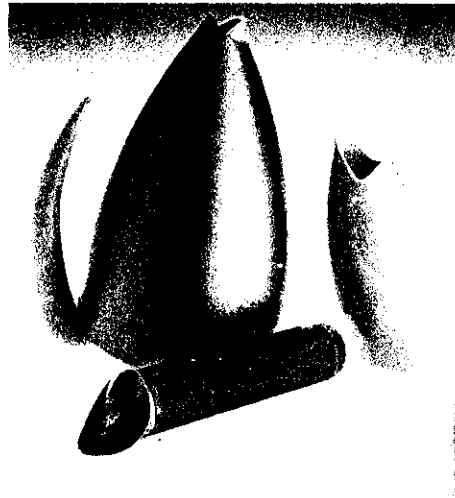
1.2 ผลงาน Joe Cactus, W 9 x H 20.5 cm., 1990
(ที่เขี่ยบุหรี่)



1.3 ผลงาน Hot Bertaa , W 16.5 x H 25 cm. 1990 – 1991 (Alessi)
(กาดัมน้ำ)



1.4 ผลงาน Apriti / Sesamo, W 5.5 x L14 cm., 1991 (Kleis)
(มือจับประตู)



1.5 ผลงาน Ti Tang and Su Mi Tang , W 14 x L 22 x H 18 cm. 1992 (Alessi)
(ชุดกาน้ำชา)

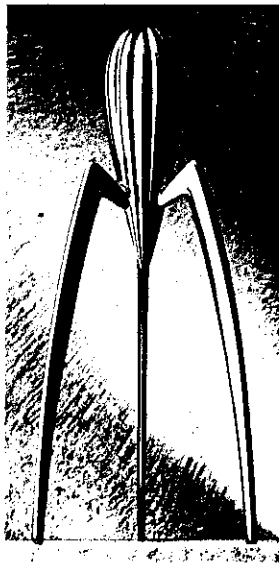


1.6 ผลงาน Teddy Bear Band, H 37cm., 1998 , (Moulin Roty)
(ตุ๊กตาขนสัตว์)



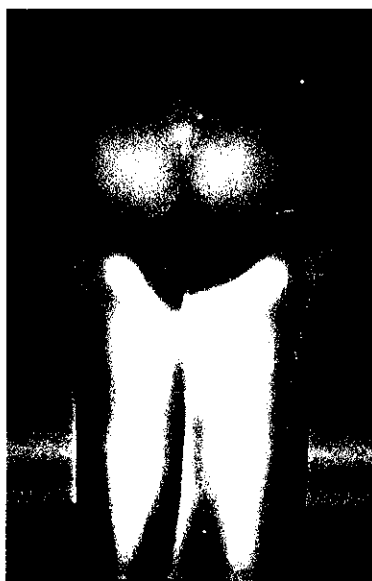
1.7 ผลงาน Os Libraly, W 26 x H 32 cm. 1998

(โมดูลชั้นวางหนังสือ)



1.8 ผลงาน Juicy Salif , Dia 14 / 5.5 x 11.5 x H 29 cm. 2000 (Alessi)

(ที่คั่นน้ำส้ม)



1.9 ผลงาน The tooth, W40 x H 44 cm., 2000 (XO)

(สตูล)

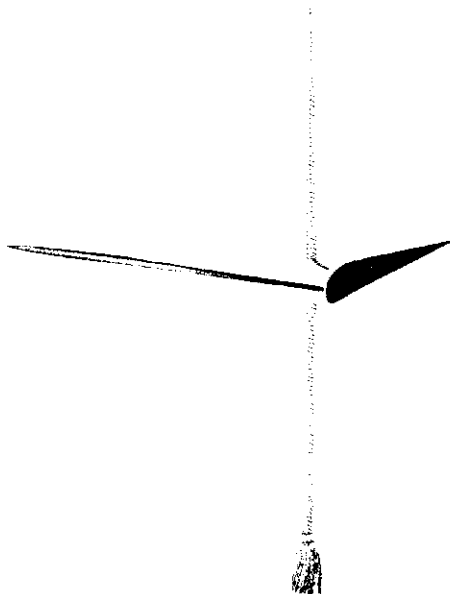


1.10 ผลงาน Stackable Plastic Knife, W 2 x L 18 cm., 2003 IPI

(มิดพลัสติก)



2.1 ผลงาน Walter Wayle, Dia 28 / 11 x H 2 cm., 1987/1989 (Alessi)
(นาฬิกาแขวนผนัง)



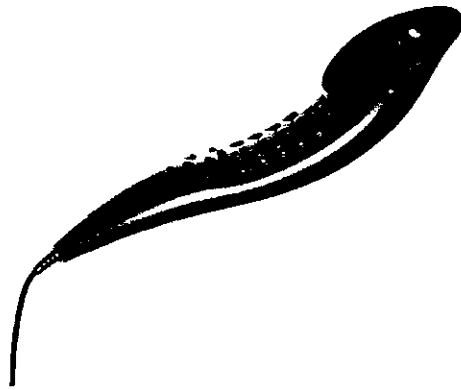
2.2 ผลงาน Miss Yee, W 30 x L 90 x H 4.3 cm., 1987 (Ide)
(โคมไฟ)



2.3 ผลงาน Walla Walla, Flos , Thermopolymer plastic
W 30 x L 37 x H 10 cm., 1994
 (โคมไฟติดผนัง)



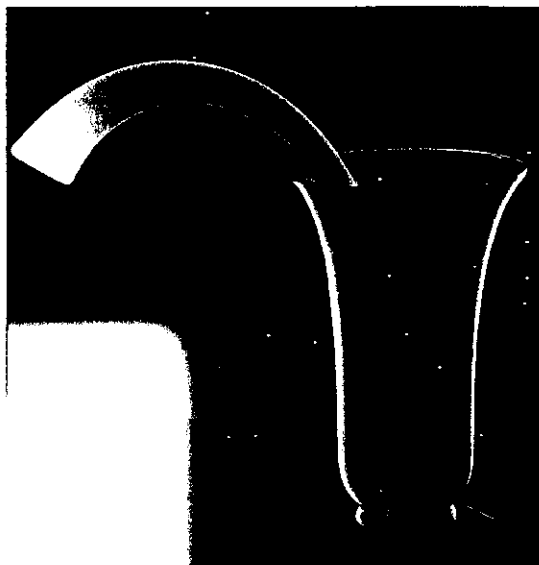
2.4 ผลงาน Alo, W 6 x H 14 cm., 1996 (Thomson)
 (รีโมทคอนโทรล)



2.5 ผลงาน Ola, Thomson , W 6 x L 27.5 x H 5.2 cm., 1996 (Thomson)
(โทเรคัพท์)



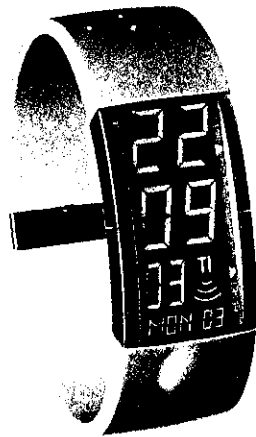
2.6 ผลงาน Hook, W 6 x L 26 x H 39 cm., 1996, (Thomson/ Alessi)
(โทเรคัพท์แชน)



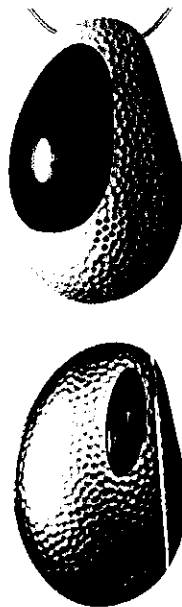
2.7 ผลงาน Oa, W 59 x L 50 x H 50 cm., 1996 (Flos)
(โคมไฟตั้งโต๊ะ)



2.8 ผลงาน Rock'n Rock, W 20.8 x H 13.5 cm., 1996 (Telefunken)
(ลำโพงเครื่องเสียง)



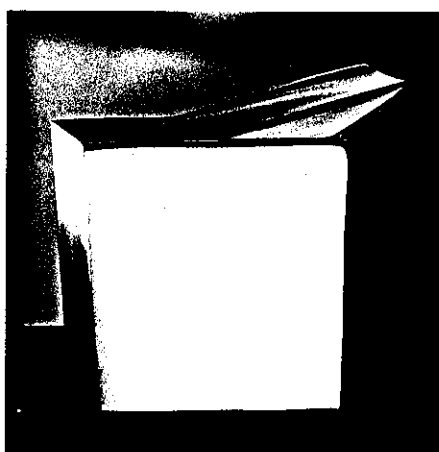
2.9 ผลงาน Starck Watches, W 2.8 x H 6.5 cm., 1999 (Fossil)
(นาฬิกาข้อมือ)



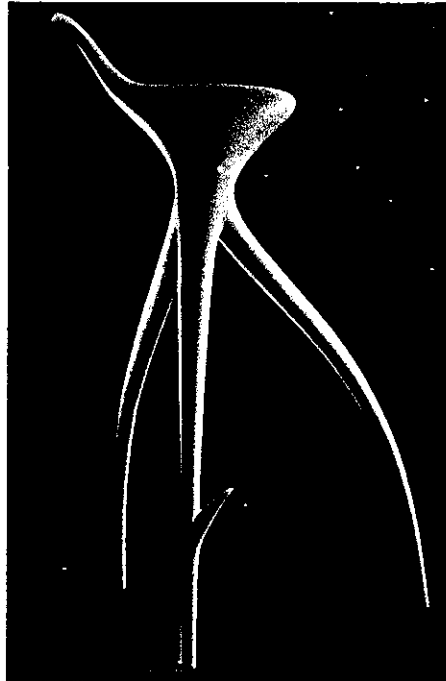
2.10 ผลงาน Baby monitors, W 14 x L9 x H 4 cm., 2000 (Target)
(ชุดวิทยุติดตามตัว)



3.1 ผลงาน Pour la vie, W 72 x H 55 cm., 1980 (OWO)
(คอมไฟตังโต้ะ)



3.2 ผลงาน Ray Hollis, W 7.5 x L 11.5 x H 10 cm., 1987 (XO)
(ที่เขี่ยบุหรี่)



3.3 ผลงาน W.W Stool, 56 x 53 x 97 cm.,1990 (Vitra)

(สตูล)

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวปิยพรรณ ทองอุไร
วันเดือนปีเกิด	17 มกราคม 2521
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	15 ถนนธารทอง ต.ฟ้าฮ่าม อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50000
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	Design Manager บริษัทราชฟลายอิงเอเลเฟนส์ จำกัด
ประวัติการศึกษา	
พศ.2535	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเรยีนาเชลีวิทยาลัย เชียงใหม่
พศ.2538	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคพายัพ เชียงใหม่
พศ.2540	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคพายัพ เชียงใหม่
พศ.2543	คอบ.ครุศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พศ.2538	ศปม. ทศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ