

โครงการออกแบบพื้นที่แห่งการเรียนรู้และสร้างสรรค์งานคราฟต์

A Design of Learning and Creative Crafts Space

นางสาวศิริขวัญ ทมถา¹ และ ณัฐฐิ์ ละเอียดอ่อน²

¹ นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

² อาจารย์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

E-mail: nuttla@kku.ac.th


บทคัดย่อ

โครงการออกแบบพื้นที่แห่งการเรียนรู้และสร้างสรรค์งานคราฟต์ เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อแนวโน้มของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ให้ความสำคัญกับการผสมผสานองค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญา วัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์เข้าด้วยกัน โครงการมีเป้าหมายเพื่อฟื้นฟูและพัฒนาเทคนิคงานหัตถกรรมดั้งเดิม ให้สามารถต่อยอดเป็นงานออกแบบร่วมสมัยที่สอดคล้องกับความต้องการในปัจจุบัน โดยเน้นกระบวนการสร้างสรรค์ที่สะท้อนตัวตนของผู้ผลิต มากกว่าการยึดติดกับวัสดุหรือวิธีการผลิตแบบเดิม

การดำเนินงานเริ่มจากการศึกษางานฝีมือท้องถิ่นและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ได้แก่ การรวบรวมความรู้ด้านงานหัตถกรรมในภูมิภาคอีสาน การส่งเสริมการสร้างสร้งงานออกแบบร่วมสมัย การจัดสร้างพื้นที่กิจกรรมทางศิลปะ และการปลูกฝังความตระหนักรู้และความภาคภูมิใจในมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น

ผลงานออกแบบที่นำเสนอจะใช้เอกลักษณ์เฉพาะของเทคนิคการผลิตงานฝีมือและงานคราฟต์รวมถึงผลผลิตจากงานฝีมือ มาประยุกต์ใช้กับพื้นผิวและพื้นที่ต่างๆ ในสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างรูปแบบที่ร่วมสมัยและน่าสนใจ

คำสำคัญ: งานคราฟต์, งานหัตถกรรม, การออกแบบร่วมสมัย, เศรษฐกิจสร้างสรรค์



Abstract

The design project for a learning and creative space for craft work emerged to respond to the trend of creative economy that emphasizes the integration of knowledge in intellectual property, culture, and creativity. The project aims to revive and develop traditional handicraft techniques to evolve into contemporary design work that meets current needs, by emphasizing creative processes that reflect the identity of the producer rather than adhering to traditional materials or production methods.

The implementation begins with studying local handicrafts and related theories to be applied in design according to the project's objectives, including the collection of knowledge about handicrafts in the northeastern region, promoting the creation of contemporary design work, creating artistic activity spaces, and fostering awareness and pride in local cultural heritage.

The proposed design work will utilize the unique characteristics of handicraft and craft production techniques, including products from handicraft work, to be applied to various surfaces and spaces in architecture to create contemporary and interesting forms.

Keywords: Craft, Handicraft, Contemporary Design, Creative Economy

1. ความสำคัญ

งานคราฟต์ (Craft) หรือ งานฝีมือ คือกระบวนการผลิตที่ใช้ทักษะเฉพาะตัวและความชำนาญในเทคนิคต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์สิ่งของอันมีคุณค่า ซึ่งมีรากฐานมาจากอดีตกาล ผู้คนในแต่ละยุคได้นำความคิดสร้างสรรค์มาผสมผสานกับการใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน งานคราฟต์ในยุคแรกเน้นไปที่การผลิตสิ่งของเพื่อตอบสนองต่อการใช้งาน เช่น การทอผ้า ปั่นดินเผา ทำเครื่องมือต่าง ๆ รวมถึงการสร้างบ้านเรือนและเครื่องประดับที่ทำขึ้นด้วยมือทั้งหมด (Britannica, 2023)

ในยุคก่อนการปฏิวัติอุตสาหกรรม งานคราฟต์ถือเป็นศูนย์กลางของการผลิตสิ่งของในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย เครื่องใช้อุปโภค หรือเครื่องมือเกษตร ผู้คนในยุคนี้ใช้งานวัสดุจากธรรมชาติ เช่น ไม้ หิน ดิน หนั และทองเหลือง โดยมีช่างฝีมือผู้เชี่ยวชาญที่สามารถแปลงวัสดุเหล่านี้ให้กลายเป็นสิ่งของที่มีความคงทนและสวยงาม ผลิตภัณฑ์จากงานคราฟต์ในช่วงเวลานั้นยังสะท้อนถึงวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของท้องถิ่น อีกทั้งความรู้และทักษะด้านงานฝีมือยังถูกส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น ทำให้งานคราฟต์มีความสำคัญไม่เพียงแต่ในเชิงการใช้งาน แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ทางจิตวิญญาณและประวัติศาสตร์ของผู้คนในแต่ละชุมชน เมื่อเข้าสู่ศตวรรษที่ 18 การปฏิวัติอุตสาหกรรมได้เปลี่ยนแปลงกระบวนการผลิตไปอย่างมาก โรงงานขนาดใหญ่ที่ใช้เครื่องจักรเข้ามามีบทบาทแทนที่การผลิตด้วยมือ ช่างฝีมือในชุมชนต้องพบกับความท้าทายจากการแข่งขันของผลิตภัณฑ์โรงงานที่ผลิตได้รวดเร็วและต้นทุนต่ำกว่า ความเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้งานคราฟต์เริ่มสูญเสียบทบาทในด้านการแข่งขันทางเศรษฐกิจ แม้ว่าจะยังคงมีคุณค่าในเชิงวัฒนธรรมก็ตาม

ในปลายศตวรรษที่ 19 และช่วงต้นศตวรรษที่ 20 งานคราฟต์เริ่มกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง ผ่านการเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เรียกว่า “Arts and Crafts Movement” ในสหราชอาณาจักร ซึ่งเริ่มต้นขึ้นในปี ค.ศ. 1860 โดย วิลเลียม มอร์ริส (William Morris) และกลุ่มนักออกแบบ ผู้เคลื่อนไหวนี้ตั้งเป้าหมายที่จะฟื้นฟูความสำคัญของงานฝีมือ พร้อมผลักดันคุณค่าของศิลปะที่ผสมผสานกับงานออกแบบที่มีมาตรฐานสูง เช่น เฟอร์นิเจอร์ เครื่องประดับ และของตกแต่งบ้าน โดยย้ำถึงความสำคัญของทักษะฝีมือ การใช้วัสดุคุณภาพ และกระบวนการผลิตที่ละเอียดประณีตแทนการพึ่งพิงเครื่องจักร (Britannica, 2025)

ปัจจุบันเมื่อเศรษฐกิจโลกกำลังเปลี่ยนแปลงไปสู่ระบบที่ขับเคลื่อนด้วยความรู้และนวัตกรรม แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Design for Creative Economy Research Unit, 2020) ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง ในฐานะกลไกสำคัญที่ช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การนำ “ทรัพย์สินทางปัญญา” ที่มีรากฐานจากวัฒนธรรมดั้งเดิมมาผสมผสานกับ “ความคิดสร้างสรรค์” เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ ทันสมัย และเป็นที่ยอมรับในระดับสากล หนึ่งในองค์ประกอบหลักของเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ที่มีบทบาทสำคัญคือ งานกราฟต์หรือผลงานหัตถกรรมร่วมสมัย ซึ่งสะท้อนถึงการนำทักษะดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดใหม่และเทคโนโลยี เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมและเชิงพาณิชย์ (CEA outlook, 2562)

ประเทศไทยในฐานะประเทศที่มีมรดกทางวัฒนธรรมอันหลากหลายมีศักยภาพสูงในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านงานกราฟต์ อย่างไรก็ตาม สถานการณ์ในปัจจุบันพบว่า งานหัตถกรรมไทยกำลังเผชิญกับปัญหาหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นความนิยมที่ลดลง ข้อจำกัดในการผลิต การแข่งขันจากสินค้านำเข้าราคาถูก รวมถึงการตลาดที่เชื่อมโยงกับตลาดสมัยใหม่ ส่งผลให้ทักษะและองค์ความรู้ดั้งเดิมมีแนวโน้มที่จะสูญหายไปจากความสำคัญดังกล่าว โครงการออกแบบ: พื้นที่แห่งการเรียนรู้และสร้างสรรค์งานกราฟต์จึงถูกริเริ่มขึ้น เพื่อฟื้นฟูและพัฒนาเทคนิคงานหัตถกรรมดั้งเดิมให้กลายเป็นผลงานออกแบบร่วมสมัยที่ตอบโจทย์ผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการรักษาและต่อยอดองค์ความรู้เหล่านี้ให้คงอยู่และสามารถพัฒนาอย่างยั่งยืนในอนาคต งานศึกษานี้จึงมุ่งเน้นการวิเคราะห์บทบาทของงานงานกราฟต์ ในบริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย แนวทางการต่อยอดเทคนิคดั้งเดิม รวมถึงปัจจัยที่เอื้อต่อการฟื้นฟูและผลักดันให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน อันจะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่และข้อเสนอเชิงนโยบายที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

1.1 วัตถุประสงค์โครงการ

- รวบรวมความรู้พื้นฐานทางด้านงานหัตถกรรมที่สำคัญในพื้นที่อีสานและส่งต่อองค์ความรู้ทางด้านงานหัตถกรรมไม่ให้สูญหาย
- ส่งเสริมให้งานหัตถกรรมกลายเป็นผลงานออกแบบที่ร่วมสมัยที่ปัจจุบันเรียกว่า “งานกราฟต์”
- ส่งเสริมให้เกิดพื้นที่กิจกรรมทางด้านศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟต์
- ส่งเสริมพื้นที่สำหรับการตลาดและประชาสัมพันธ์

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- ต้องการทดลองออกแบบพื้นที่ที่มีคุณสมบัติคุณลักษณะพื้นที่และกิจกรรมที่มีความแตกต่างกัน
- ต้องการทดลองออกแบบให้แต่ละพื้นที่มีความเชื่อมโยงกันเพื่อกระตุ้นให้ใช้งานและกระตุ้นให้ไปในตำแหน่งถัดไปให้คบวงจร
- ต้องการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมที่สามารถเข้าไปอยู่ร่วมกับบริบทชุมชนผ่านการทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะของเมือง

1.3 ขอบเขตของศึกษา

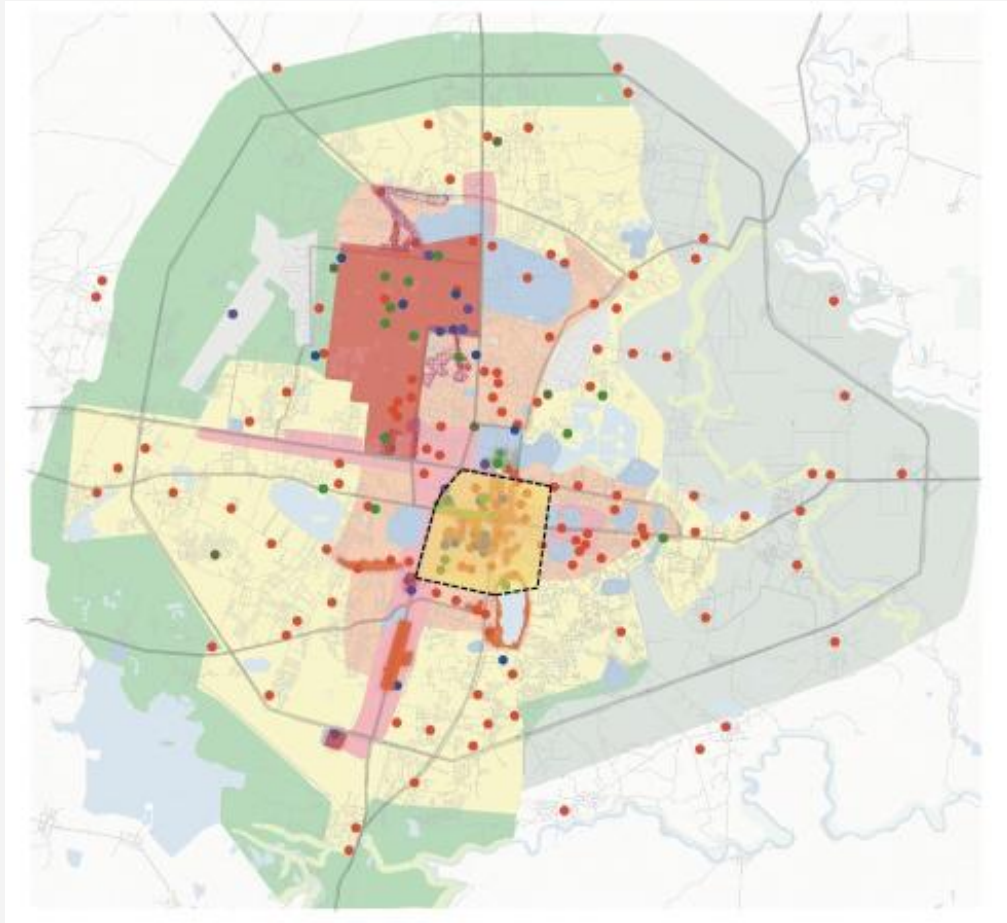
- ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบอาคารสาธารณะ และอาคารประเภท Community
- ศึกษาเกี่ยวกับงานคราฟต์และวิธีการแบ่งงานคราฟต์ตามมาตรฐานสากล และคุณสมบัติและคุณลักษณะแต่ละเทคนิค
- ศึกษาวัสดุที่มีความเกี่ยวข้องกันในแต่ละเทคนิคเพื่อมาใช้ในการออกแบบอาคาร

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- แนวทางการออกแบบพื้นที่ใช้สอยที่เหมาะสมกับโครงการ พัฒนาแนวทางการจัดสรรพื้นที่ให้เกิดการใช้งานที่มีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์
- องค์ความรู้เกี่ยวกับงานคราฟต์และมาตรฐานสากลในการแบ่งประเภทงานคราฟต์ และเทคนิคการสร้างสรรค์งานคราฟต์ทั้ง 10 เทคนิค
- แนวทางการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบอาคารที่เกี่ยวข้องกับงานคราฟต์
- การสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านงานคราฟต์ส่งเสริมและอนุรักษ์งานฝีมือดั้งเดิมให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ส่งผลต่อการกระตุ้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์และโอกาสทางอาชีพในอนาคต

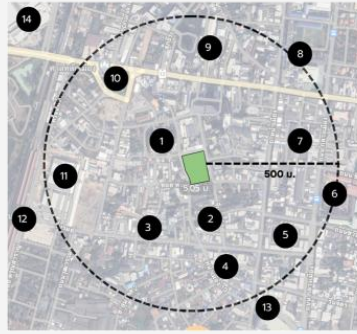
2. ที่ตั้งโครงการ

การพิจารณาที่ตั้งโครงการสำหรับงานคราฟต์สืบนิตในภูมิภาคอีสานนั้นมาจากความต้องการให้โครงการเป็นพื้นที่ส่งต่อความรู้เกี่ยวกับงานคราฟต์ไปยังผู้รับเพื่อต่อยอดเป็นงานสร้างสรรค์ โดยพื้นที่นี้ต้องเป็นศูนย์กลางกับหัตถกรรมดั้งเดิมและเป็นศูนย์กลางการศึกษาที่สำคัญเพื่อทำหน้าที่ สร้างความสำคัญของหัตถกรรมดั้งเดิมของภูมิภาคไปยังการสร้างสรรค์ใหม่ ดังนั้นพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่นนับเป็นพื้นที่ซึ่งตอบสนองกับเป้าหมายดังกล่าว



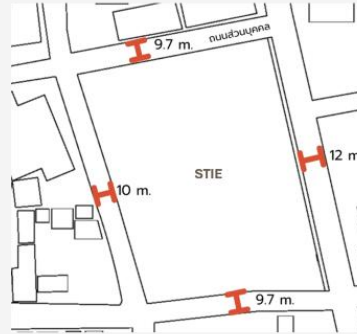
ภาพที่ 1 : ผังซ้อนทับระหว่างพื้นที่ซึ่งสัมพันธ์กับงานกราฟต์และสถาบันการศึกษาและโครงสร้างพื้นฐานของเมืองที่ส่งเสริมโครงการ จุดสีต่างๆแทนตำแหน่งสถาบันทางการศึกษา

ที่ตั้งของโครงการที่ระดับของเมืองมีประเด็นสำคัญที่สอดคล้องกับเป้าหมายตั้งต้นคือการส่งต่อความสร้างสรรค์ไปสู่ผู้คน ดังนั้นสิ่งที่ถูกนำมาพิจารณาคือ ความหนาแน่นของสถาบันทางศิลปะ โรงเรียนและสถาบันทางการศึกษา จากภาพที่ 1 แสดงให้เห็นพื้นที่ที่รอบสีส้มเหลือง คือ พื้นที่ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายทั้งหมด จากภาพที่ 2 จะเห็นได้ว่าที่ตั้งโครงการเป็นพื้นที่ในเมือง แวดล้อมด้วยสถาบันการศึกษาจำนวนมากและพื้นที่ศิลปะเอกชนอื่น เช่น KhonKaen Art Wall ในระยะทางห้าร้อยเมตรซึ่งส่งเสริมให้เกิดการเดินทางด้วยเท้าจากส่วนสถาบันการศึกษาและส่วนศิลปะของเมืองเพื่อให้โครงการทำหน้าที่และสะท้อนแนวคิด การเป็นทางเชื่อมต่อและส่งผ่านความรู้สู่การสร้างสรรค์



สถานที่สำคัญในระยะ 500 เมตร

1. Pullman Khon Kaen
2. ตลาดหนองไม้หอม
3. ตลาดคลองแปด
4. The wall khonkaen family space
5. ตลาดคลองศกบาลา
6. โรงเรียนกัลยาณวิทย์
7. ตลาดบางลำภู Bang Lamphu Market
8. โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน
9. โรงเรียนอัสสัมชัญวิทยายน
10. ศาลากลางเมือง
11. ตลาดรถไฟขอนแก่น
12. สถานีรถไฟ
13. เมย์เฟลอร์ซ่า
14. เซ็นทรัล ขอนแก่น

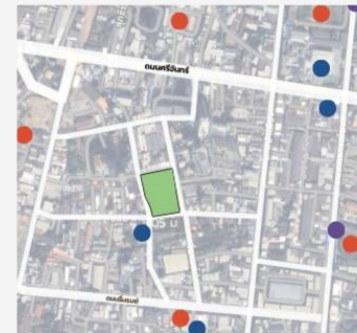


- ตำแหน่ง STIE มีถนนเชื่อมต่อหลายเส้นทางอยู่ระหว่างถนนเส้นใหญ่สองเส้นและมีเส้นทางเชื่อมกันระหว่างสองเส้นใหญ่

- อยู่ตรงใจและชุมชนคนสองข้างขูบ้านเก่า

- พื้นที่ตรงใจดีเป็นสนามกีฬาเก่าที่ถูกรื้อถอนไปทำถังและตีคพาดิซอกครบไปทำ

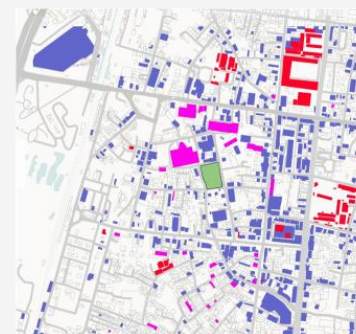
- มีการฟื้นฟูด้านศิลปะบนกำแพงแสดงให้ทราบว่าพื้นที่แควนี้มีคนสนใจเกี่ยวกับศิลปะ



- โรงเรียนอัสสัมชัญขอนแก่นที่ใกล้ที่สุดคือโรงเรียนกัลยาณวิทย์ ห่างจากไซต์ไม่เกิน 500 เมตร

- อยู่ใกล้พื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับงานศิลปะและ CRAFT อยู่ห่างจาก ไซต์ ไม่เกิน 500 เมตร

- สถานีรถไฟ 500-600 เมตร



Pullman Khon Kaen

โรงเรียนกัลยาณวิทย์

The wall khonkaen family space

โรงเรียนกัลยาณวิทย์

ภาพที่ 2 : ที่ตั้งโครงการและสถานที่สำคัญ

3. เกณฑ์และแนวคิดในการออกแบบ

“งานกราฟต์” ไม่ได้ถูกจำกัดด้วยวัสดุหรือวิธีการผลิตแบบดั้งเดิมเท่านั้น หากแต่เน้นไปที่แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และการสะท้อนตัวตนของผู้สร้างสรรค์ผ่านผลงาน โดยการนำทักษะพื้นฐาน อาทิ การเย็บปักถักร้อย การปั้นดิน การตีเหล็ก และการลงรักปิดทอง มาต่อยอดให้เข้ากับวิถีชีวิตร่วมสมัยถือเป็นการสื่อสารทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ ทั้งนี้ การจำแนกงานกราฟต์ ในระดับสากลสามารถทำได้หลายแนวทาง เช่น จำแนกตามวัสดุ เทคนิค หรือการใช้งาน ซึ่งโครงการให้ความสำคัญกับการจำแนกตามเทคนิค เนื่องจากมองว่าเทคนิคการผลิตมีอิทธิพลต่อเอกลักษณ์ของผลงานมากกว่าวัสดุที่ใช้

งานหัตถกรรมพื้นบ้านเคยเป็นส่วนสำคัญในวิถีชีวิตของผู้คน ก่อนที่จะถูกลดบทบาทลงจากการมาถึงของอุตสาหกรรมการผลิตขนาดใหญ่ อย่างไรก็ตาม งานฝีมือเหล่านี้ได้รับการฟื้นฟูและปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัยใหม่ จนเกิดเป็นผลงานที่ผสมผสานเทคนิคดั้งเดิมเข้ากับแนวคิดการออกแบบและการผลิตที่ทันสมัย งานกราฟต์ในปัจจุบันไม่เพียงแต่เป็นงานฝีมือเพื่อการดำรงชีพเท่านั้น แต่ยังเป็นช่องทางในการแสดงออกถึงตัวตนของช่างฝีมือ และเป็นเครื่องมือสำคัญในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสนับสนุนเศรษฐกิจชุมชน อีกทั้งยังเป็นแนวทางที่ส่งเสริมการบริโภคที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

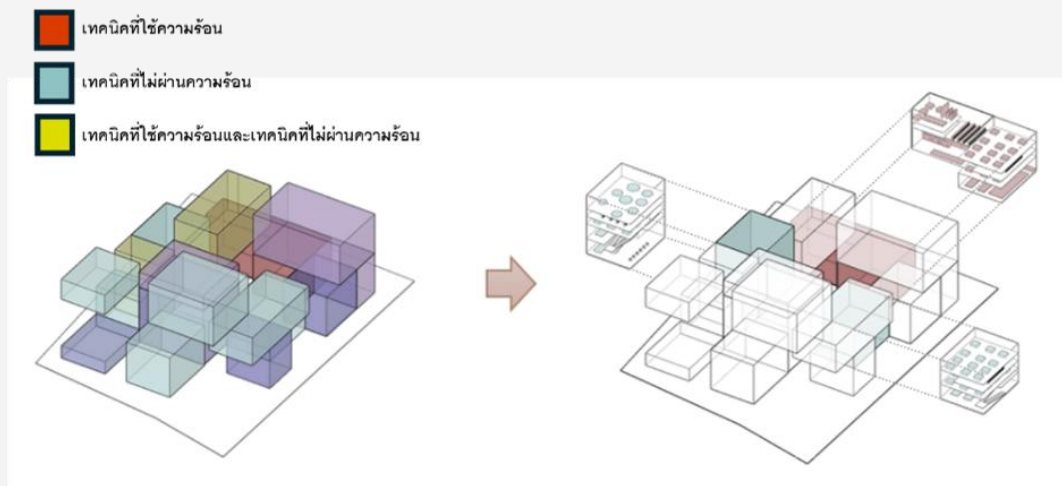
ตารางที่ 1 : ข้อจำกัดของแต่ละเทคนิคงานกราฟต์

ZONE	ความต้องการของพื้นที่		
	ความต้องการพื้นที่	ข้อระวัง	งานระบบพิเศษ
เทคนิคงานทอ	แสงสว่าง: ต้องมีแสงธรรมชาติหรือแสงไฟที่เพียงพอ เพื่อให้เห็นลวดลายและสีของเส้นใยได้ชัดเจน การระบายอากาศ: ควรมีอากาศถ่ายเทเพื่อลดความอับชื้น ป้องกันเส้นใยเปราะและการเกิดเชื้อรา พื้นที่ทำงาน: ควรเป็นพื้นที่โล่ง มีพื้นที่สำหรับวางที่ทอผ้า โต๊ะทำงาน และพื้นที่จัดเก็บเส้นด้าย	ความชื้นจะทำให้เส้นใยขาดง่าย	
เทคนิคงานปั้น	แสงสว่าง: ต้องมีแสงธรรมชาติแบบรุ่มรำไร ไม่ควรโดนแดดโดยตรง เพราะอาจทำให้ดินแห้งหรือแตกเร็วก่อนปั้นเสร็จ	ไม่ชอบแดด	

ZONE	ความต้องการของพื้นที่		
	ความต้องการพื้นที่	ข้อระวัง	งานระบบพิเศษ
	<p>การระบายอากาศ: ต้องดีเพื่อลดความอับชื้นและควบคุมความชื้นของดิน</p> <p>พื้นที่ทำงาน: ควรเป็นพื้นที่ที่สามารถทำความสะอาดได้ง่าย เนื่องจากดินปั้นอาจเลอะพื้นและผนัง</p>	และลมโดยตรง	
เทคนิคงานเย็บปัก	<p>แสงสว่าง: ต้องมีแสงสว่างเพียงพอเพื่อช่วยให้เห็นลวดลายและสีของด้ายได้ชัดเจน</p> <p>การระบายอากาศ: ควรเป็นพื้นที่ที่มีอากาศถ่ายเทดี ไม่ร้อนหรืออับชื้น</p> <p>พื้นที่ทำงาน: ควรมีโต๊ะทำงานขนาดพอเหมาะ พร้อมพื้นที่จัดเก็บอุปกรณ์ เช่น เข็ม ด้าย ผ้า</p>	ฝุ่นจากผ้าที่ตัด	
เทคนิคงานเพ้นท์	<p>แสงสว่าง: ควรมีแสงธรรมชาติหรือไฟที่ปรับระดับได้ เพื่อให้เห็นสีสันทองงานอย่างชัดเจน</p> <p>การระบายอากาศ: ดีโดยเฉพาะหากใช้สีพ่นหรือสีที่มีกลิ่นแรง เช่น อะคริลิก น้ำมัน</p> <p>พื้นที่ทำงาน: ควรอยู่ในพื้นที่สะอาด ห่างจากฝุ่นละอองและมีพื้นผิวที่ง่ายต่อการทำความสะอาด</p>	กลิ่นสี	
เทคนิคงานจักสาน	<p>แสงสว่าง: ควรมีแสงธรรมชาติหรือแสงไฟที่สว่างเพียงพอเพื่อให้เห็นรายละเอียดของชิ้นงาน</p> <p>การระบายอากาศ: ดีและต้องมีแสงแดดเพื่อช่วยให้วัสดุแห้งสนิท ลดการเกิดเชื้อรา</p> <p>พื้นที่ทำงาน: สามารถทำได้ในทุกพื้นที่ ไม่ได้รับผลกระทบจากสภาพอากาศมากนัก แต่ควรมีพื้นที่จัดเก็บวัสดุและเครื่องมือ</p>	แดดส่องถึง	

ZONE	ความต้องการของพื้นที่		
	ความต้องการพื้นที่	ข้อระวัง	งานระบบพิเศษ
เทคนิคงานแกะสลัก	แสงสว่าง: ต้องมีแสงที่ส่องลงตรงจุดทำงานเพื่อให้เห็นรายละเอียดชัดเจน การระบายอากาศ: ต้องดีเพราะอาจมีการใช้สารเคมี เช่น แลคเกอร์ หรือเกิดฝุ่นจากการแกะสลัก พื้นที่ทำงาน: ต้องกว้างขวาง มีโต๊ะหรือแท่นจับที่มั่นคง ลดความเสี่ยงต่ออุบัติเหตุจากเครื่องมือ	กลิ่นสารเคมีและฝุ่น	
เทคนิคงานหล่อ	การระบายอากาศ: ต้องมีระบบดูดควันและถ่ายเทอากาศเพื่อลดไอสารเคมีและควบคุมความร้อน ความปลอดภัย: ห้ามมีวัสดุไวไฟใกล้เคียง ต้องมีพื้นที่สำหรับหล่อและเย็นตัวของชิ้นงาน พื้นที่ทำงาน: ควรเป็นพื้นที่กว้างขวางเพื่อรองรับแม่พิมพ์และอุปกรณ์การหล่อ	ความร้อนและควัน	ระบบบำบัดควัน
เทคนิคงานเผา	การระบายอากาศ: ต้องดีเพื่อลดการสะสมของควันและไอร้อน ความปลอดภัย: ควรอยู่ห่างจากวัสดุไวไฟและมีระบบระบายอากาศหรือปล่องควันที่เหมาะสม พื้นที่ทำงาน: ควรมีเตาเผาที่เหมาะสมกับประเภทของงาน เช่น เตาเผาเซรามิก เตาเผาโลหะ และต้องมีพื้นที่รอบเตาเพียงพอเพื่อความปลอดภัย	ความร้อนและควัน	ระบบบำบัดควัน
เทคนิคงานย้อม	แสงแดด: ต้องมีพื้นที่ที่สามารถตากแดดได้โดยตรง เพื่อให้ชิ้นงานแห้งเร็ว ลดการเกิดเชื้อรา การระบายอากาศ: ต้องดีเพื่อลดความชื้นและระบายกลิ่นจากสีย้อม พื้นที่ทำงาน: ควรมีอ่างล้าง อุปกรณ์สำหรับต้มและย้อมผ้า รวมถึงพื้นที่ตากผ้าให้โดนลมและแดด	กลิ่นสารเคมี	ระบบบำบัดน้ำจากสาเคมี

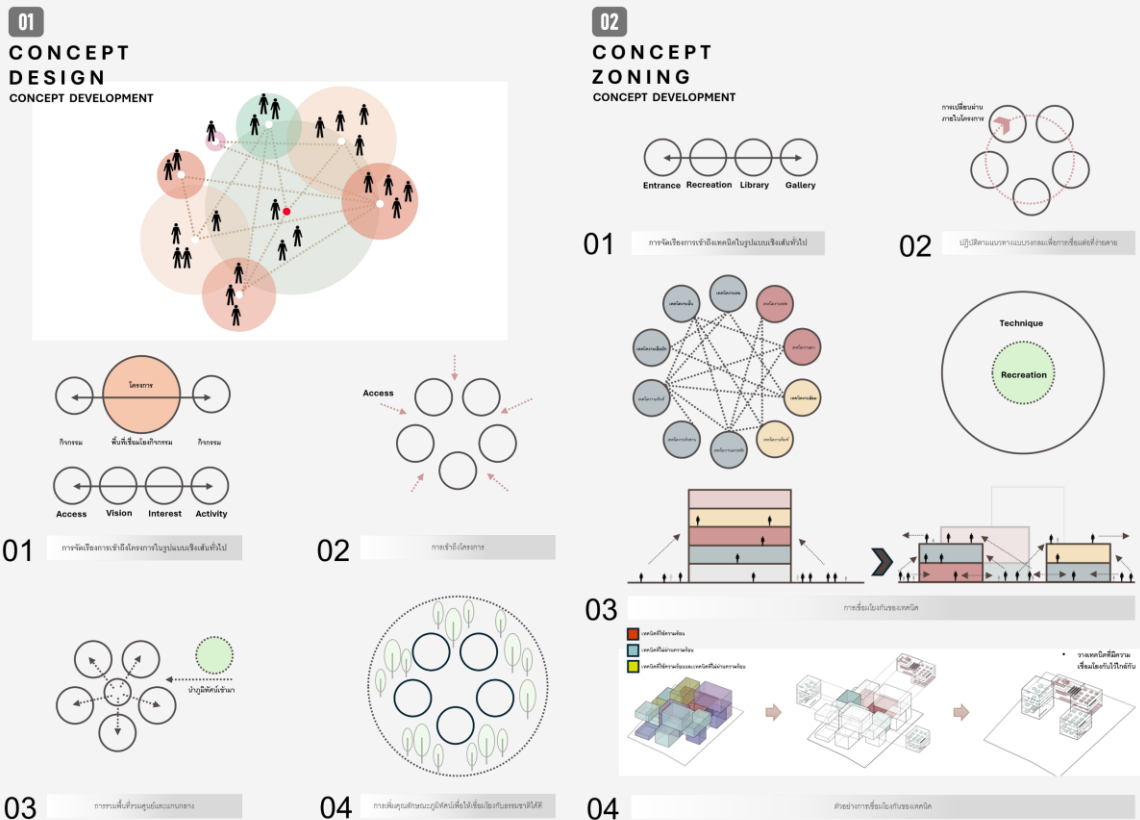
ZONE	ความต้องการของพื้นที่		
	ความต้องการพื้นที่	ข้อระวัง	งานระบบพิเศษ
เทคนิคงานพิมพ์	แสงสว่าง: ควรมีแสงสว่างที่สม่ำเสมอและเพียงพอ การระบายอากาศ: ดีโดยเฉพาะหากใช้สารเคมี เช่น น้ำยาผสมหมึก พื้นที่ทำงาน: ต้องสะอาดแห้ง และมีพื้นที่สำหรับจัดวางแม่พิมพ์และกระดาษพิมพ์	กลิ่นสารเคมี	ระบบบำบัดน้ำจากสาเคมี



ภาพที่ 3 : โซนนิ่งของแต่ละเทคนิค

แนวคิดของการออกแบบประเด็นแรกคือการผสมผสานเทคนิคงานกราฟฟิงบนพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม ดังนั้นจึงเกิดการวิเคราะห์ ความต้องการพื้นที่และข้อจำกัดของเทคนิคงานกราฟฟิงจากตารางที่ 1 การผลิตงานกราฟฟิงในแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะตัวทั้งในด้านกระบวนการผลิต ความต้องการพื้นที่ในการทำงาน และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม รูปภาพที่ 3 ประกอบกับตารางที่ 1 รวมถึงข้อจำกัดต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการส่งเสริมและพัฒนางานกราฟฟิงให้เติบโตในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการสนับสนุนจากภาครัฐที่ต้องคำนึงถึงในการส่งเสริมอุตสาหกรรมกราฟฟิง

วัตถุประสงค์ในการส่งต่อความรู้ไปยังผู้ยุคใหม่จึงนำมาสู่การศึกษาผู้ใช้โครงการ โดยเน้นไปยังผู้ใช้โครงการเช่น นักเรียน นักศึกษา ศิลปินงานกราฟต์ และผู้สนใจทั่วไป โดยกลุ่มผู้ใช้นี้สอดคล้องกับการเลือกที่ตั้งโครงการ ประเด็นทางเทคนิคงานกราฟต์และผู้ใช้โครงการ นำมาสู่แนวคิดของโครงการทำหน้าที่ส่งผ่านและสร้างสรรค์งานกราฟต์นำมาสู่การสร้างแนวคิดในการออกแบบคือการเชื่อมต่อแบบไม่เป็นเส้นตรงและคุณสมบัติที่แตกต่างกันของเทคนิคงานกราฟต์ทั้งสิบ กล่าวคือ การใช้คุณสมบัติพิเศษในแต่ละงานกราฟต์ มาสร้างความสัมพันธ์และการเชื่อมโยงกันทั้งทางการมองเห็นหรือการเข้าถึงดูภาพที่ 4



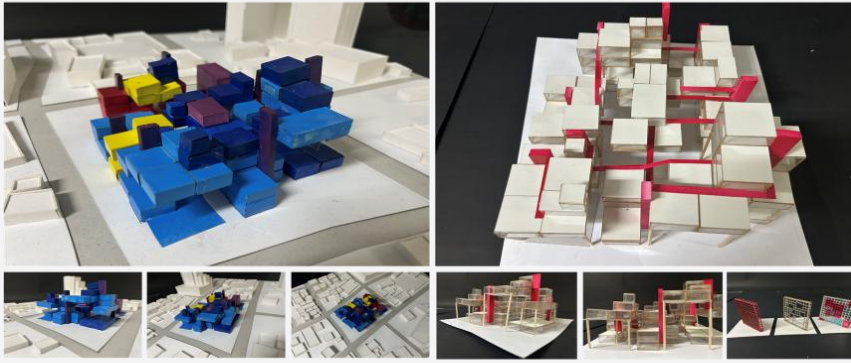
ภาพที่ 4 : แนวคิดของการออกแบบ

4.2 ผังอาคารและรูปทรง

ในการออกแบบระบบพื้นที่ ภาพที่ 5 จะเห็นการลดความซับซ้อนจากช่วงเริ่มต้น ทำให้เกิดความสัมพันธ์ของระบบพื้นที่ของเทคนิคต่างๆมากขึ้นและชัดเจนขึ้น สอดคล้องกับเป้าหมายในการสื่อสารต่อผู้ใช้อาคารเมื่อเข้าสู่โครงการจะเข้าใจพื้นที่แต่ละส่วนของโครงการได้ง่ายขึ้น

จากระบบพื้นที่ในแต่ละครั้งนำมาสู่การออกแบบต้นแบบตัวอาคารครั้งที่หนึ่งและสองตามภาพที่ 6 จะเห็นว่ามีการพัฒนารายเอียดเชิงเทคนิคโดยยังคงรักษาแนวคิดเดิมไว้ งานออกแบบครั้งที่สองตามภาพที่ 6 ชี้ให้เห็นความซับซ้อนของงานออกแบบโดยเกิดเป็นข้อได้เปรียบในการรวมแต่ละเทคนิคเข้าเป็นโครงการเดียวกัน รูปทรงที่ซับซ้อนนี้มากจากการใช้รูปทรงพื้นฐานเช่นสี่เหลี่ยมและการใช้กริดหรือตารางมาประกอบรวมกัน

1ST DESIGN DEVELOPMENT



2ND DESIGN DEVELOPMENT



FINAL DESIGN



ภาพที่ 6 : แบบจำลองในการพัฒนางานออกแบบ

ผังอาคารในการออกแบบครั้งสุดท้าย ภาพที่ 7 จะเห็นความหลวมของอาคารมากขึ้นมากกว่าการออกแบบก่อนหน้านี้เพื่อให้มีระยะของการมองเห็นและการระบายอากาศเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันพื้นที่ระหว่างพื้นที่เทคนิคงานคราฟต์เหล่านี้จะเป็นช่องมองจากภายนอกโครงการ สามารถมองเห็นเทคนิคอื่นด้านหลังเพื่อกระตุ้นให้ผู้คนภายนอกสนใจจะเข้าโครงการ การออกแบบผังพื้นที่บริเวณส่วนกลางให้เป็นพื้นที่เปิดโล่งสอดคล้องกับให้พื้นที่เทคนิคงานคราฟต์ล้อมพื้นที่สันทนาการ (Recreation Area) ตามแผนภาพในภาพที่ 4 เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจของผู้ใช้ให้เห็นทุกๆเทคนิคงานคราฟต์

**1ST FLOOR
PLAN**
FINAL DESIGN



**2ND FLOOR
PLAN**
FINAL DESIGN



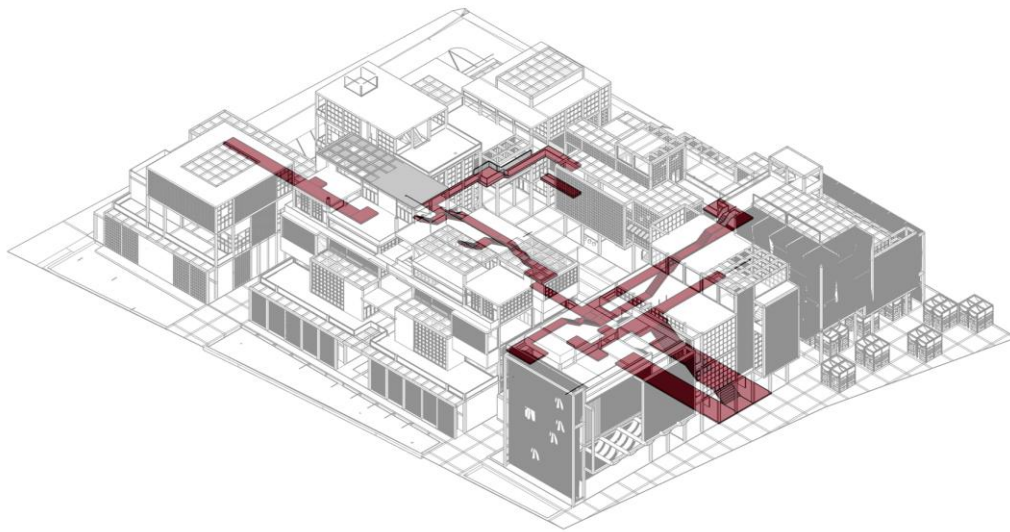
**3RDFLOOR
PLAN**
FINAL DESIGN



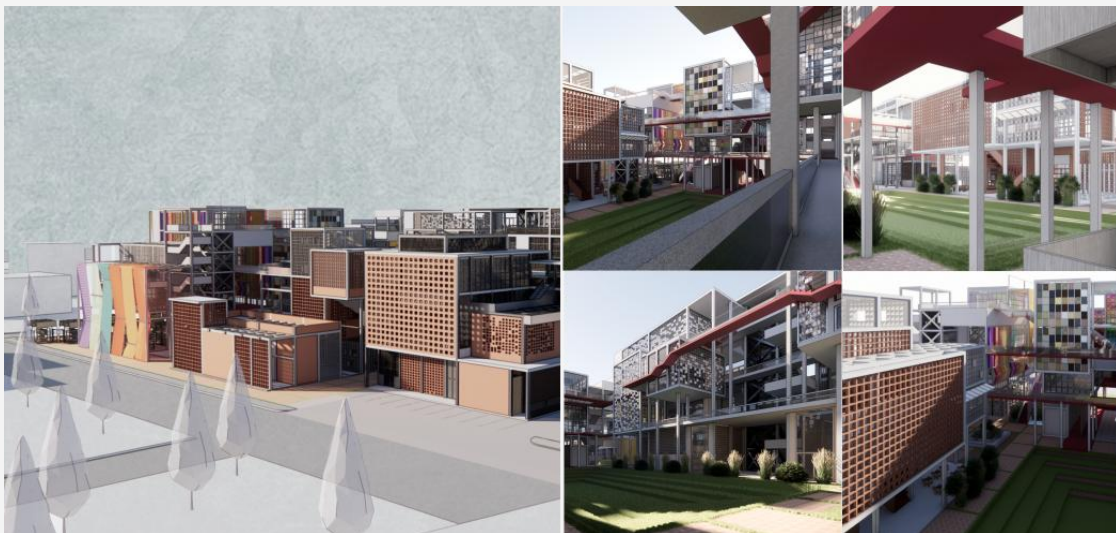
**4TH FLOOR
PLAN**
FINAL DESIGN



ภาพที่ 7 : ผังอาคาร



ภาพที่ 8 : เส้นทางสัญจรและเทคนิคงานกราฟตีในแต่ละพื้นที่



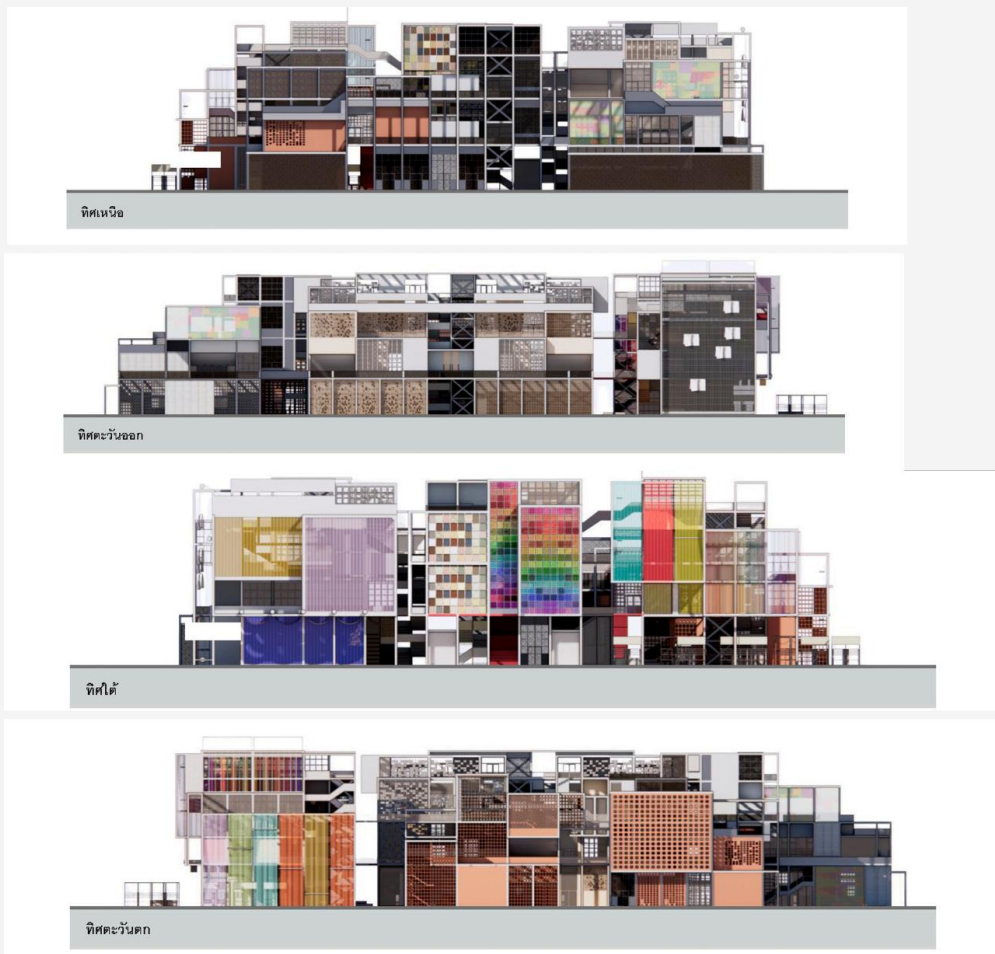
ภาพที่ 9 : เส้นทางสัญจรและเทคนิคงานกราฟตีในแต่ละพื้นที่

4.3 ลักษณะของเทคนิคงานกราฟตีและองค์ประกอบสถาปัตยกรรม

พื้นผิวของตัวอาคารในแต่ละเทคนิคนั้นจะถูกใช้วัสดุที่สอดคล้องในแต่ละเทคนิคนำมาใช้ประกอบสร้างพื้นผิวของอาคาร การออกแบบครั้งสุดท้าย (Final Design) ตามภาพที่ 6 เมื่อเปรียบเทียบกับสองครั้งก่อนหน้านี้นี้จะเห็นได้ว่าสะท้อนอัตลักษณ์ของแต่ละเทคนิคมากขึ้นเนื่องจากการใช้การวัสดุเด่นของเทคนิคนั้นมาใช้เป็นองค์ประกอบอาคาร โดยยังรักษาแนวทางการออกแบบองค์ประกอบพื้นฐานเดิมไว้คือการใช้กริดหรือตารางมาประกอบรวมกัน พื้นที่ภายในและภายนอกจะทุกเชื่อมต่อและแบ่งโดยพื้นผิววัสดุและผลผลิตงานกราฟตีเหล่านี้ ภาพที่ 12



ภาพที่ 10 : พื้นผิวของตัวอาคารในแต่ละเทคนิค



ภาพที่ 11 : รูปด้านพื้นผิวของตัวอาคารเมื่อทุกเทคนิคงานกราฟต์รวมกัน



ภาพที่ 12 : พื้นที่ภายในซึ่งจะมองเห็นพื้นผิวของวัสดุงานกราฟต์

5. สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาออกแบบพบว่า การนำเทคนิคงานหัตถกรรมดั้งเดิมมาปรับประยุกต์กับแนวคิดการออกแบบร่วมสมัยสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ โดยผลงานที่เกิดขึ้นจากโครงการมีลักษณะร่วมสมัยผสมผสานการแสดงออกในประเด็นอัตลักษณ์ท้องถิ่น และมีความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนงานฝีมือในอนาคต นอกจากนี้โครงการนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการถ่ายทอดความรู้ (knowledge transfer) ระหว่างรุ่นและระหว่างภาคส่วน ซึ่งช่วยลดช่องว่างระหว่าง “รากวัฒนธรรม” และ “ความร่วมมือ” ได้อย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตาม การดำเนินโครงการยังพบข้อจำกัด เช่น จำนวนผู้ประกอบการที่มีศักยภาพในการต่อยอดยังมีไม่มาก และโครงสร้างการตลาดยังขาดความยั่งยืน จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาระบบสนับสนุนเชิงนโยบายและแพลตฟอร์มที่สามารถผลักดันผลิตภัณฑ์กราฟต์เข้าสู่ตลาดในวงกว้างอย่างเป็นระบบมากขึ้น

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ควรนำองค์ความรู้ที่ได้จากโครงการนี้ไปใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาโครงการลักษณะเดียวกันในพื้นที่อื่นๆของประเทศ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน การรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น และการประยุกต์ใช้แนวคิดสมัยใหม่อย่างเหมาะสม ทั้งยังสามารถต่อยอดเป็นนโยบายระดับภูมิภาคเพื่อเสริมสร้างเศรษฐกิจฐานรากอย่างยั่งยืน

6. เอกสารอ้างอิง

ภัทรสิริ อภิชิต (2559). *Craft NOW! ตอนที่ 1 : การเดินทางของงานหัตถกรรม*. Retrieved from https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=25459

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2023, November 3). *work*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/money/work-economics>

Design for Creative Economy Research Unit. (2020). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์คืออะไร*. Retrieved from <http://www.dce.arch.chula.ac.th/creative-economy/>

Editors of CEA Outlook. (2562). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนา อุตสาหกรรมงานฝีมือและหัตถกรรม ไทย*. *CEA Outlook*. มกราคม-มิถุนายน 2562. Retrieved from <https://www.cea.or.th/th/single-research/CEA-Outlook-Craft-Industry-2019>

Editors of Encyclopaedia Britannica (2025, May 27). *Arts and Crafts movement*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/Arts-and-Crafts-movement>

Journal of Sustainable Development. (2019). *Crafting Sustainable Futures: The Role of Craft in Sustainable Development*. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/10.1080/20512358.2019.1575894>