

ตามติดโครงการ The Corporation 2 โดยห้องสมุดวัสดุ Material Connexion® Bangkok

(เวิร์คชอปครั้งที่ 2 ตอน Brainstorm and Research)

เรื่อง : สุวิทย์ วงศ์จุฬาราวาณิช และ วิสาร্থ สอตระกุล

คู่ที่หนึ่ง : นวัตกรรมไบโอเซลลูโลส VS แพชั่นแนวทดลอง

ผู้ผลิตวัสดุ : สมบัติ รุ่งศิลป์ (บจก.ไทยนาโนเซลลูโลส) ผู้ผลิตวัสดุไบโอเซลลูโลสแบบแห้ง

นักออกแบบ : กฤษณ์ เย็นสุดใจ

โจทย์ความเป็นไปได้ในการออกแบบ : ผลิตภัณฑ์ในกลุ่มไลฟ์สไตล์ ความงาม และของตกแต่ง



นำเสนอแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดย กฤษณ์ เย็นสุดใจ

กฤษณ์กล่าวว่าในฐานะที่เขาทำงานออกแบบผ้าทอ วัสดุเซลลูโลสแบบแห้งนี้จะเป็น “วัสดุในอุดมคติ” ของเขาเลยก็ว่าได้ กฤษณ์เรียกมันว่า “เทคโนเท็กซ์ไทล์” (Techno textile) เพราะมันก็มีลักษณะการสานของเส้นใยไม่ต่างจากสิ่งทอชนิดอื่นๆ เพียงแต่เส้นใยเซลลูโลสนี้จะถักทอตัวเองได้โดยการให้อาหาร (ใส่แบคทีเรีย) และมีข้อดีที่ไม่ต้องใช้เครื่องจักรใดๆ เข้าช่วยเลย ถือเป็นวัสดุชนิดใหม่ที่อาจเปลี่ยนวิธีคิดในการทำสิ่งทอและเสื้อผ้าไปได้แบบพลิกฝ่ามือ

ในช่วงแรกนี้กฤษณ์ขอใช้เวลา “เล่น” กับความเป็นไปได้ต่างๆ ให้มากที่สุดก่อน เขาย้ำว่าเขาจะยังไม่มุ่งเข้าไปที่ผลลัพธ์ใดๆ ที่เป็นรูปธรรม เพราะวิธีคิดในเชิงแพชั่นนั้นจะต้อง “เล่นให้หน้าใจ” ก่อนแล้วค่อยทำจริงในตอนท้าย ซึ่งกระบวนการแบบนี้มักนำมาซึ่งผลลัพธ์ที่ “ดีกว่า” เสมอ ล่าสุดกฤษณ์ได้ส่งสรวายน้ำเปาลมขนาดใหญ่ 2 สวะไปให้คุณสมบัติ (ผู้ผลิตวัสดุ) ลองเลี้ยงแบคทีเรียเป็นเวลา 2 สัปดาห์ ซึ่งผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นก็ทำให้คุณสมบัติแปลกใจพอสมควร เพราะเส้นใยเซลลูโลสนั้นสามารถเติบโตและขยายขนาดขึ้นได้อีกมหาศาล เมื่อเปรียบเทียบกับสเกลปกติที่คุณสมบัติผลิตอยู่

ข้อควรระวังเกี่ยวกับตัววัสดุ

1. เซลลูโลสแบบแห้งติดไฟง่ายมาก เป็นเชื้อไฟชั้นดีจนบางทีน่ากลัว
2. เซลลูโลสถูกกับน้ำมาก พร้อมดูดซับความชื้นตลอดเวลา ดังนั้นถ้าทำเสื้อผ้าก็肯定不会กันน้ำ แกรมพอเปียกแล้วจะ “ซีทู้” (see-through) ด้วย

แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์

1. ต่อยอดเซลลูโลสแบบแผ่น (แบบเปียกที่เคยผลิตเป็นมาสก์บำรุงหน้าอยู่แล้ว) ให้มีแพทเทิร์นที่แตกต่างออกไป อาจจะทำให้ละเอียดขึ้น ซับซ้อนขึ้น เพื่อเพิ่มความพรีเมียมให้กับผลิตภัณฑ์เดิม หรืออาจปรับแพทเทิร์นเพื่อนำไปใช้งานในรูปแบบใหม่ๆ สรุปคือแนวทางนี้จะเน้นในเรื่องการคิดค้น “แพทเทิร์น” เป็นหลัก
2. นำเซลลูโลสแบบแห้งมาใช้เป็นวัสดุทดแทนกระดาษในกระบวนการพิมพ์ดิจิตอล (Digital print) โดยอาจนำไปต่อยอดเป็นวัสดุปิดผิวสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์บางอย่าง อาทิเช่น ของเล่น ของตกแต่ง หน้ากาก ฯลฯ ทัศนียภาพที่ด้วยผิวสัมผัสของเซลลูโลสที่มีความเนียนนุ่ม ละเอียดคล้ายผิวหนังคน น่าจะทำให้เกิด effect ใหม่ ๆ ที่น่าสนใจกับผลิตภัณฑ์ได้ (นอกจากนั้นแผ่นเซลลูโลสยังมีคุณสมบัติสำคัญอีกข้อคือ แม้ว่าจะทำให้แห้งแล้วก็กลับไปเปียกได้อีก เพราะมีอัตราการดูดความชื้นกลับคืนสูงมาก)
3. ทำวัสดุเซลลูโลสให้เป็นของเหลวด้วยปฏิกิริยาเคมี และนำไปขึ้นรูปในเบ้าพิมพ์ (Mold) เพื่อสร้างเป็นชิ้นงานใหม่ ในกระบวนการนี้สามารถย้อมวัสดุเซลลูโลสได้ ดังนั้นจึงสามารถออกแบบให้เป็นหลายสีหลายเฉดเยอร์ได้เช่นกัน ที่สำคัญปัจจุบันมีเครื่องพิมพ์สามมิติให้ใช้กันแพร่หลายแล้ว การทำ mold เป็นเรื่องง่าย นักออกแบบสามารถทำได้เอง ซึ่งน่าจะช่วยเปิดจินตนาการด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อีกมาก
4. นำโครงสร้างบางอย่างใส่ไปในตัววัสดุเซลลูโลสขณะที่เป็นของเหลว เป็นลักษณะของการผสมผสานวัสดุชนิดอื่นเข้าไปเหมือนเป็นโครงกระดูก เช่น ใยไม้แห้ง ลูกไม้ ฯลฯ จากนั้นค่อยทำตัววัสดุเซลลูโลสให้แห้งและแข็งตัวขึ้น แนวทางนี้ทัศนียภาพก็ยังไม่ทราบว่าจะเหมาะกับผลิตภัณฑ์พวกไหน แต่ที่แน่ๆ การใส่โครงสร้างบางอย่างเพิ่มเข้าไปก็น่าจะทำให้วัสดุเซลลูโลสแบบแห้งมีความแข็งแรงและเปราะแตกยากขึ้น

ข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมเวิร์คชอป

- นอกจากเป็นวัสดุปิดแผลแล้ว เซลลูโลสน่าจะใช้งานเหมือนเป็น “ตัวช่วยลดการเสียดสี” สำหรับผู้ป่วยที่ต้องนอนติดเตียงได้ เพราะสังเกตว่าหลายคนต้องสอดท่อ สอดเข็ม ฯลฯ พอนานวันเข้าก็มักจะทำให้เกิดแผลที่ผิวหนัง
- หากพัฒนาเป็นของเล่นเด็กก็น่าสนใจ เพราะเป็นวัสดุที่มีความเป็นธรรมชาติสูง แม้ใส่สีก็เป็นสีผสมอาหารที่เป็นธรรมชาติได้
- หากเพิ่มคุณสมบัติเรื่องการป้องกัน UV เข้าไปได้ก็น่าจะดี จะได้ประยุกต์ใช้กับไลฟ์สไตล์ Outdoor เช่น ในกรณีที่บางคนไปทำหน้าหรือผัดตมาแล้วหมอสั่งห้ามโดนแสง เป็นต้น
- ไอเดียหน้ากาก (มาสก์) ที่พิมพ์จากเครื่องพิมพ์ดิจิตอลน่าสนใจ เข้าถึงง่าย เหมาะกับตลาดแมส
- ในกรณีต่อยอดจากมาสก์บำรุงหน้า อาจทำให้มีหลายไซส์ หลายแบบ และมีลวดลายให้เลือกมากขึ้น
- ด้วยคุณสมบัติพื้นฐานของวัสดุที่มีความบริสุทธิ์และเป็นธรรมชาติมากๆ ยิ่งงักก็น่าจะสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ในกลุ่มความงามเป็นหลัก

คู่ที่สอง : ปุยนุ่นธรรมชาติ VS งานออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักท์

ผู้ผลิตวัสดุ : วิญญู วรรณัญญ (หจก. ที่นอนจากรุกข์) ผู้ผลิตนุ่นธรรมชาติ

นักออกแบบ : จุฑามาส บุรณะเจตน์ และ ปิติ อัมระรงค์ จาก O-D-A (Object Design Alliance)

โจทย์ความเป็นไปได้ในการออกแบบ : สินค้าเฟอร์นิเจอร์ที่บอกเล่าเรื่องราวและคุณสมบัติพิเศษของนุ่น



นำเสนอแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยทีมงาน O-D-A

ทีมงาน O-D-A ได้รับข้อมูลองค์ความรู้เรื่องวัสดุนุ่นจากผู้ผลิตวัสดุ ทำให้เห็นว่าแนวคิดเรื่องสิ่งแวดล้อมไปถึงคุณสมบัติของนุ่นมีความโดดเด่นมาก นอกจากนี้นุ่นยังสามารถปลูกง่าย โตเร็ว ไม่จำเป็นต้องใช้สารเคมี และสามารถเก็บผลผลิตได้ตั้งแต่ปีที่ 3 หลังจากการปลูก แต่สาเหตุหลักที่นุ่นหายไปจากท้องตลาดก็เพราะผู้ผลิตบางรายนำสารเจือปนเข้าไปผสม เพื่อลดต้นทุนในการผลิต ส่งผลให้นุ่นไม่เป็นที่ยอมรับ ประกอบกับการพัฒนาเส้นใยสังเคราะห์ที่เติบโตอย่างรวดเร็วในระบบอุตสาหกรรม เช่น เส้นใยโพลีเอสเตอร์ เป็นแรงส่งที่ทำให้นุ่นหายไปจากท้องตลาดและกลายเป็นวัสดุที่ไม่มีคนนิยมใช้ ทั้งๆ ที่คุณสมบัติของนุ่นดีกว่าเส้นใยโพลีเอสเตอร์มากในราคาที่เท่าเทียมกัน

O-D-A วางเป้าในการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยมุ่งหวังให้ “นุ่น” สามารถกลับเข้าสู่ตลาดได้อีกครั้ง โดยพวกเขาจะประสานศักยภาพของทั้ง 3 ฝ่ายเข้าด้วยกัน คือ

1. **ตัววัสดุ** : จะต้องดึงศักยภาพและคุณสมบัติของนุ่นมาใช้อย่างสูงสุด
2. **ฝ่ายที่นอนจากรุกข์** มีองค์ความรู้และเป็นผู้ผลิตวัสดุนุ่นอยู่แล้ว มีตลาดเครื่องนอนเดิมอยู่บ้าง และเป็นผู้เชี่ยวชาญในกระบวนการผลิตเครื่องนอน เช่น เตียง หมอน หมอนข้าง ฯลฯ
3. **ฝ่าย O-D-A** มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีช่องทางการขายผ่าน HAT Project (นำเสนอผลิตภัณฑ์ตามงานแสดงสินค้านานาชาติ เช่น TIFF, BIG+BIH) มีช่องทางการนำเสนอผลงานผ่านแบรนด์ Katoji ประเทศญี่ปุ่น (ซึ่งปัจจุบัน O-D-A ร่วมพัฒนาผลิตภัณฑ์อยู่ด้วย) พร้อมทั้งมีทักษะการผลิตชิ้นงานเฟอร์นิเจอร์ได้ด้วยตัวเอง

นอกจากนี้ ทีมงาน O-D-A ได้กำหนดขอบเขตของงานออกแบบไว้ เพื่อให้ตรวจสอบความเป็นไปได้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยคำนึงถึง

1. ผลิตภัณฑ์นั้นๆ จะต้องใช้นุ่นเป็นวัสดุหลัก โดยวางเป้าหมายสูงสุดไว้ที่ราว 80%
2. ร่างกายคนจะต้องสัมผัสกับผลิตภัณฑ์จากนุ่นให้มากที่สุด เพื่อตอกย้ำถึงคุณสมบัติที่โดดเด่นของนุ่น
3. สอดคล้องกับความถนัดของผู้ผลิตวัสดุและทีมออกแบบ
4. เหมาะสมกับแนวทางการขายในท้องตลาด

จากการแบ่งกลุ่มผลิตภัณฑ์ตามหน้าที่การใช้งาน เช่น นึ่ง นอน ถู สวมใส่ และการแบ่งตามลักษณะชิ้นงานสุดท้าย เช่น นวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ การแปรรูปวัสดุ ฯลฯ ทีมงาน O-D-A ได้ตัดสินใจเลือกพัฒนาผลิตภัณฑ์กลุ่ม “เตียงนอน” เพราะสามารถตอบโจทย์เรื่องขอบเขตของงานได้มากที่สุด (เพราะร่างกายต้องสัมผัสกับที่นอนตลอดเวลาจนหลับ ผู้ผลิตที่นอนจรรยาบรรณที่มีจุดแข็งด้านการผลิต และ O-D-A เองก็มีความเชี่ยวชาญในการพัฒนาสินค้ากลุ่มนี้อยู่แล้ว)

ข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมเวิร์คชอป

- น่าจะมองกลุ่มเป้าหมายพิเศษ เช่น เด็กหรือคนชราที่จำเป็นต้องนอนบนที่นอนในระยะเวลาต่างๆ เพื่อเน้นคุณสมบัติความเป็นธรรมชาติของนุ่น ปราศจากสารเจือปนที่เป็นพิษ พร้อมระบายอากาศได้ดี อีกทั้งตลาดกลุ่มนี้เป็นตลาดที่คนยอมจ่ายเงินสูงเพื่อแลกกับคุณสมบัติที่ดีเยี่ยม
- ถ้าเราสามารถสื่อสารให้ผู้บริโภคทราบว่านุ่นสามารถแก้ปัญหาอะไรได้บ้างก็จะทำให้คุณสมบัติของนุ่นมีความชัดเจนมากขึ้น
- จากรูปแบบการยัดนุ่นที่เป็นลักษณะเส้นใย ส่งผลให้การซ่อมแซมหรือการบำรุงรักษาเป็นไปได้ยาก ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญเท่านั้น ดังนั้นถ้าเราสามารถออกแบบถุงใส่นุ่นเป็นส่วนๆ แล้วค่อยนำถุงเหล่านี้ไปยัดลงในผลิตภัณฑ์ เราก็จะสามารถสร้างระบบโมดูล (Modular system) ในการยัดนุ่นเข้าที่นอน แก้อั้ว เบาะนั่ง รวมไปถึงผลิตภัณฑ์อื่นๆ ได้

คู่มือสาม : ไม้อัดปิดผิว VS ดีไซน์เพื่อคุณภาพชีวิต

ผู้ผลิตวัสดุ : บจก. ลีโอดูด อินเทอร์เน็ต ผู้ผลิตวัสดุไม้แปรรูปและไม้เอ็นจิเนียร์

นักออกแบบ : นิพิฐพนธ์ ภูริชญาทรัพย์ จาก Millennium Ducks Design Store

โจทย์ความเป็นไปได้ในการออกแบบ : พัฒนาลวดลายและรูปแบบของวัสดุเพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานที่หลากหลาย



นำเสนอแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดย นิธิฐพนธ์ ภูริชบุญทรัพย์

หลังจากที่ได้ศึกษาทำความเข้าใจกับวัสดุและกระบวนการผลิตของโรงงานลีโอดูมาพักหนึ่ง นิธิฐพนธ์พบว่าโรงงานแห่งนี้มีศักยภาพในการพัฒนาวัสดุหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น

- ไม้เอ็นเจเนียร์กันปลวก ที่มีข้อดีทั้งในด้านความประหยัด ความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การติดตั้งและการควบคุมคุณภาพที่ง่าย รวมทั้งยังให้ความรู้สึกเหมือนไม้จริงด้วย
- พื้นไม้ทนน้ำ 100% (WTC) ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ผลิตขึ้นจากพลาสติกและปิดผิวด้วยฟิล์มลายไม้
- Wood Panel ผิวไม้จริงที่สามารถตัดแบ่งเป็นชั้นๆ เพื่อการใช้งานที่สะดวกและหลากหลาย
- ไม้แปรรูป วงกบประตู พื้นสำเร็จรูป ฯลฯ

นิธิฐพนธ์ให้ข้อสรุปว่าที่ผ่านมาโรงงานลีโอดูจะเน้นพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการใช้งานภายใน (Interior use) เป็นหลัก แต่ที่เขาสนใจเป็นพิเศษคือเรื่องของ “ปรัชญาทางธุรกิจ” ที่โรงงานแห่งนี้มีความตั้งใจที่จะสร้าง “นวัตกรรมใหม่บนจิตสำนึกรักษ์โลก” ส่วนตัวเขาคิดจะจับประเด็นนี้ขึ้นมาเพื่อเป็นโจทย์ในการออกแบบ และตั้งใจที่จะทำผลิตภัณฑ์ใหม่ภายใต้กรอบ “ความถนัด” ของทางโรงงานเท่านั้น

ปัจจุบันนี้โรงงานลีโอดูมีกำลังการผลิตต่อปีประมาณ 3 ล้านตารางเมตร ซึ่งนิธิฐพนธ์มองว่ามีศักยภาพสูงมาก เขาได้เสนอให้ทางลีโอดูลองพัฒนาสินค้าในกลุ่ม Outdoor use เพิ่มมากขึ้น (เพราะเห็นว่าเป็นกลุ่มที่ทางโรงงานยังไม่ได้ผลิตมากนัก) โดยแนวคิดหลักของการพัฒนาครั้งนี้ก็คือ การสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ขึ้นเพื่อทดแทนของที่มีอยู่เดิมในตลาด โดยผลิตภัณฑ์หรือวัตถุดิบนี้ควรมีคุณสมบัติที่ดีกว่าในด้านการใช้งาน มีความสอดคล้องกับทักษะการผลิตของลีโอดู คงความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และท้ายสุดคือต้องเหมาะสมกับการทำตลาดเชิงพาณิชย์ด้วย

เมื่อตกลงร่วมกันได้ว่าจะพัฒนาผลิตภัณฑ์ตัวใหม่ที่มีคุณสมบัติเพื่อการใช้งานภายนอก (Outdoor use) ทางลีโอดูก็ได้นำเสนอวัตถุดิบ 2 ชนิดให้นิธิฐพนธ์กลับไปศึกษา นั่นก็คือ ไม้ยูคาลิปตัส และ ไม้ทาราอูด (ซึ่งเป็นไม้เนื้ออ่อนทั้งคู่ และถือว่าใช้งานค่อนข้างยากสำหรับงาน Outdoor) อย่างไรก็ตาม นิธิฐพนธ์มองว่าจุดเด่นของการทำไม้เอ็นเจเนียร์นั้นอยู่ที่กระบวนการประกอบและการใช้กาว เขาจึงคิดว่าอาจจะลองนำวัตถุดิบทั้งสองชนิดนี้เข้ามาผสมผสานในกระบวนการผลิตได้ นอกจากนั้น เขายังเล็งไปถึงการนำ “ขยะและเศษวัสดุ” ที่เหลือจากการผลิตของโรงงานมาพัฒนาร่วมด้วย อาทิเช่น อาจจะนำเศษขยะมาผสมเป็นแกนกลางของไม้เอ็นเจเนียร์ตัวใหม่ และใช้กาวที่พัฒนาให้มีคุณสมบัติสูงขึ้นเป็นตัวเชื่อม ฯลฯ

ท้ายสุดนิธิฐพนธ์ได้สรุปเป้าหมายคร่าวๆ ให้กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไว้ 3 ข้อ คือ

1. ไม้เอ็นเจเนียร์ตัวใหม่นี้จะมีคุณสมบัติเท่าเทียมหรือใกล้เคียงที่สุดกับไม้เนื้อแข็ง สามารถใช้ทดแทนไม้เนื้อแข็งในงาน Outdoor ได้ และต้องกันปลวกด้วย
2. การผลิตต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่ลีโอดูทำได้เลย ไม่ต้องเพิ่มเครื่องจักรหรือตั้งไลน์การผลิตใหม่
3. สามารถนำไปต่อยอดใช้กับงานเฟอร์นิเจอร์ งานก่อสร้างผนัง พื้น และอื่นๆ ภายนอกอาคารได้อย่างหลากหลาย มีโอกาสเติบโตเชิงพาณิชย์สูง

ข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมเวิร์คชอป

- ในกรณีที่วัสดุนี้จะถูกต่อยอดไปใช้งานในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น อาจถูกตัดต่อ ตัดงอ ฯลฯ จึงควรต้องทดสอบเรื่องการทนน้ำให้ดี เกรงว่าคุณสมบัติข้อนี้จะลดถอยลงเมื่อวัสดุถูกแปรรูป
- น่าจะมีโอกาสพัฒนาไปเป็นผลิตภัณฑ์ขนาดเล็กหรือสินค้า D.I.Y. สำหรับชีวิตแนวตั้งด้วย เพราะคนยุคคอนโดล้วนอยากมีพื้นที่ Outdoor ไว้สัมผัสธรรมชาตินิดๆ หน่อยๆ แต่ที่สำคัญคือต้องไม่เจอปลวกจริงๆ เพราะอาจทำให้เดือดร้อนเพื่อนบ้าน
- ถ้าเป้าหมายในการพัฒนาครั้งนี้จะออกมาเป็น Raw material (วัตถุดิบ) ก็ถือว่าน่าสนใจอย่างยิ่งสำหรับกลุ่มนักออกแบบ/สถาปนิก ลูกค้ำกลุ่มนี้คงตอบรับดีแน่นอน
- ในเรื่องของขนาด น่าจะทำความหนาของตัววัสดุนี้ให้หลากหลายหรือแปลกประหลาดจากทั่วไปด้วย ผู้ใช้จะได้เลือกนำไปต่อยอดได้หลายรูปแบบ หลากวัสดุประสงค์ ฯลฯ

คู่มือ : ผ้าผสมเส้นใยธรรมชาติ VS งานศิลปะเท็กซ์ไทล์

ผู้ผลิตวัสดุ : บัณฑิต พงศาโรจนวิทย์ (บริษัท ไทยนาโซคเท็กซ์ไทล์ จำกัด) ผู้ผลิตวัสดุผ้าผสมเส้นใยธรรมชาติ

นักออกแบบ : ชนิษฐา นวลตรณี

โจทย์ความเป็นไปได้ในการออกแบบ : นำวัสดุเส้นใยธรรมชาติไปประยุกต์ใช้ในแอปพลิเคชันอื่นๆ



นำเสนอแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดย ชนิษฐา นวลตรณี

หลังจากศึกษาแนวทางการประกอบธุรกิจ การใช้งานวัสดุธรรมชาติ และได้เรียนรู้กระบวนการผลิตของไทยนาโซคเท็กซ์ไทล์ ชนิษฐาค้นพบว่าหัวใจหลักในการสร้างความยั่งยืนของโรงงานนี้ ก็คือ การนำแนวความคิดเรื่อง “Eco Trend” มาปรับใช้เพื่อสร้างโอกาสใหม่ๆ ทางการตลาด โดยเฉพาะกับ “ตลาดญี่ปุ่น” และ “ตลาดยุโรป” ซึ่งเป็นตลาดพรีเมียมที่มีความต้องการพิเศษเฉพาะตัว (Niche Market)

หลายปีที่ผ่านมา โรงงานไทยนาโซคเท็กซ์ไทล์ได้ค้นคว้าวิจัยวัสดุจากธรรมชาติเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะกับเศษวัสดุทางการเกษตร เช่น สับปะรด กัญชง ใยตาล ต้นข้าว ฯลฯ นอกจากนั้นทางโรงงานยังได้ทดลองพัฒนา “เครื่องปั่นเส้นใยแบบแห้ง” (Dry Spinning) ขึ้นใหม่ ทำให้สามารถผสมเส้นใยธรรมชาติเข้ากับเส้นใยฝ้าย และเส้นใยที่ปั่นออกมาใหม่จะมีผิวสัมผัสไม่สม่ำเสมอ อันเป็นเอกลักษณ์ของ “เส้นใยผสม” คล้ายกับการปั่นด้ายด้วยมือ

บริษัททำทอผ้าของเธอบริษัทโดยเสนอแนวคิดการนำเส้นใยธรรมชาติ 100% มาสร้างสรรคผลงาน แต่เนื่องจากประเทศไทยยังไม่มีเครื่องจักรที่สามารถปั่นเส้นใยธรรมชาติ 100% ได้ (เพราะต้องใช้ระบบการปั่นแบบเปียก หรือ Wet Spinning) เธอจึงสรุปกับทางไทยนำโชคเท็กซ์ไทล์ว่าจะนำเส้นใยธรรมชาติไปปั่นที่ประเทศจีน เพื่อให้ได้เส้นใยจากธรรมชาติ 100% และขอเลือก “เส้นใยจากใบสับปะรด” มาเป็นโจทย์ในการทำงาน (แม้ว่าเมืองไทยจะมีพืชที่มีเส้นใยเซลลูโลสแบบยาว เช่น ไยบัวหรือใยข้าว แต่เมื่อพิจารณาถึงแหล่งวัตถุดิบ การขนส่ง และอื่นๆ แล้ว ทีมงานเห็นว่าเส้นใยสับปะรดมีความเหมาะสมที่สุด เนื่องจากมีแหล่งวัตถุดิบในปริมาณมาก หาได้ง่ายเมื่อเทียบกับเส้นใยจากพืชชนิดอื่น)

หัวใจของการออกแบบสิ่งทอ

บริษัทกล่าวว่าหัวใจในการออกแบบสิ่งทอนั้นประกอบไปด้วย 3 เรื่องหลัก คือ

1. **Technology** : หมายถึงการค้นคว้าวิจัยเพื่อค้นหาศักยภาพสูงสุดของเส้นใยก่อนนำไปใช้งาน เช่น การหาแนวทางในการผลิตเส้นด้าย กระบวนการย้อมสีขึ้นผ้าหลังจากการทอ ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อให้ได้กับออกแบบทอมาถึงคุณสมบัติและคุณลักษณะของเส้นใยๆ นั้นๆ ก่อนการออกแบบ
2. **Aesthetic** : คือการนำเส้นใยธรรมชาติมาออกแบบลวดลาย (Pattern) สร้างผิวสัมผัส (Texture) และเลือกสีที่เหมาะสม (Colour) เพราะการเพิ่มลูกเล่นในกรรมวิธีย้อมสี การกำหนดโครงสร้างการทอ ฯลฯ นี้ถือว่ามีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างเอกลักษณ์ให้กับเส้นใยนั้นๆ
3. **Function** : หมายถึงการนำคุณลักษณะ คุณสมบัติ รวมไปถึงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของเส้นใยมาจับคู่กับรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม ซึ่งกลุ่มผลิตภัณฑ์ที่บริษัทมองเห็นความเป็นไปได้ ก็มีเช่น กลุ่มสินค้า Accessories เช่นกระเป๋า กลุ่มสิ่งทอเพื่องานตกแต่งภายใน (Interior Textile) เช่นแผ่นปิดผนัง (Wall Covering) พรม ม่าน และของใช้ภายในบ้าน

ท้ายสุดบริษัทวางเป้าว่าจะพยายามสร้างงานจากเส้นใยสับปะรด 100% เพราะต้องการให้ผลิตภัณฑ์นี้มีความเป็นธรรมชาติสูงสุด โดยจะพยายามหลีกเลี่ยงการเคลือบผิวผ้า (Fabric Treatment) และมุ่งหวังให้เส้นใยสับปะรดได้โชว์คุณลักษณะและคุณสมบัติแบบเต็มๆ

ข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมเวิร์คชอป

- ชอบผิวสัมผัสของเส้นใยที่มีเปลือกไม้ซ่อนอยู่ แต่ให้ระวังเรื่องผิวสัมผัสกับการใช้งาน ดังนั้นการเลือกผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง
- เนื่องจากผิวสัมผัสของเส้นใยมีความสาก จึงอาจจะไม่เหมาะกับการทำผลิตภัณฑ์ที่ต้องสัมผัสกับร่างกาย เช่น เสื้อหรือกางเกง
- แนวคิดการย้อมสีเส้นใยก่อนทอเป็นผ้าผืน น่าจะสร้างลูกเล่นและสีสันได้โดดเด่นกว่าการย้อมผ้าเมื่อเสร็จเป็นผืนแล้ว