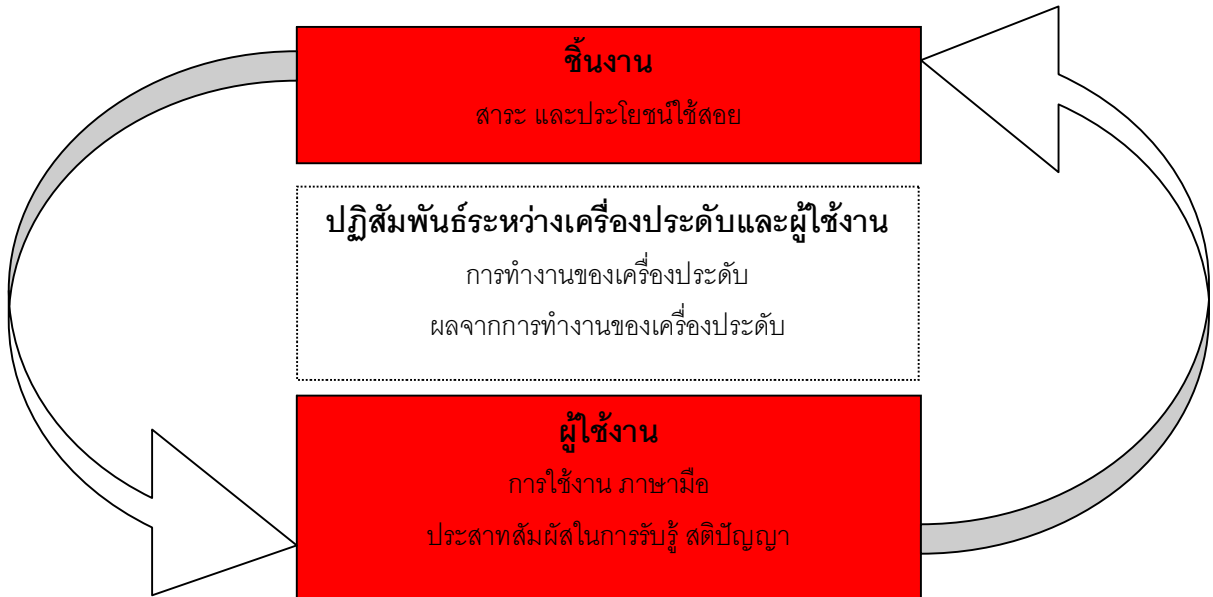


เครื่องประดับเป็นเสมือนเครื่องมือในการสื่อสาร

บทความโดย ภาคภูมิ บุญธรรมช่วย

จิวเวลลรี่ (Jewellery) หรือ เครื่องประดับ ในภาษาไทย อาจจะเคยถูกมองและตีความหมายในหลายๆ ทิศนะแตกต่างมุมมองกันไป บทความนี้จะมองจิวเวลลรี่ ในฐานะผลิตภัณฑ์ (Product) ชิ้นหนึ่ง ซึ่งมีประโยชน์ใช้สอย (Function) มีการใช้งาน (Usage) เกิดประโยชน์และคุณค่า (Value) ในแง่ต่างๆ ให้แก่ผู้ใช้ (User) หรือผู้สวมใส่นั้นเอง โดยจะหยิบเอาชุดผลงานการออกแบบของ อาจารย์ ดร.สุภาวี ศิรินคราภรณ์ แห่งภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในผลงานที่ชื่อว่า "เครื่องประดับเป็นเสมือนเครื่องมือในการสื่อสาร เพื่อการบำบัดจิตใจแก่กลุ่มเด็กผู้มีความบกพร่องทางสติประสาธา"

บทวิเคราะห์นี้จะแสดงให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ของชิ้นงานเครื่องประดับ (Jewellery Piece) กับเด็กผู้มีความบกพร่องทางสติประสาธา (User) ในแง่การทำงานของเครื่องประดับ (Functioning of Jewellery) ผลจากการทำงานของเครื่องประดับ (Result of functioning) และ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้งาน (Interaction between Jewellery and User) ที่เกิดขึ้นขณะถูกใช้งาน (Using) ด้วยภาษามือ (Sign Language) ซึ่งใช้เป็นเสมือนเป็นหนึ่งในเครื่องมือของกระบวนการสื่อสาร (Communication process) แตกต่างไปตามลักษณะการใช้งานที่กำหนดให้และสภาวะ (Context) ที่ให้ไว้ในเครื่องประดับแต่ละชิ้นของงานชุดนี้ ออกมาเป็นแผนภูมิแสดงให้เห็นถึงลำดับขั้นตอน (Procedure) หรือช่วงเวลา (Time) และทิศทาง (Direction) ของปฏิกริยา



กระบวนการสื่อสาร (Communication process) ซึ่งเกิดจากเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้งาน

สารจากภาษามือ ซึ่งนับเป็นภาษาหลักในการสื่อสารสำหรับเด็กผู้มีความบกพร่องทางสติประสาธา เด็กหูหนวก หรือเด็กโด้ นอกเหนือจากการอ่านปาก และภาษาเขียนแบบคนปกติ ซึ่งใช้วิธีการเขียนให้เป็นข้อความโต้ตอบกันบ้างด้วยสมุดคลิก การติดต่อสื่อสารผ่านทางภาษามือ มีลักษณะเป็นภาษา "สัญลักษณ์" มีการใช้ท่าทางและการเคลื่อนไหวของมือและแขน ในการส่งผ่านสาระข้อความต่างๆ โดยอาศัยการอ่านด้วยสายตาซึ่งเปรียบเสมือนเป็นสถานีรับข้อความ วงจรของการสื่อสารแบบนี้ อาจถูกเรียกว่าครบสมบูรณ์แล้วสำหรับกระบวนการในการสื่อสาร แต่ทว่าด้วยเหตุที่ไม่ได้ยินเสียง ทำให้การสนทนา บอกเล่า การอธิบาย การเรียนรู้ ที่ส่งผลถึงการสร้างความเข้าใจ การเกิดขององค์ความรู้ ปัญญา ไปจนถึงสภาวะจิตใจที่แตกต่างไปจากเด็กปกติเกิดขึ้น แม้ว่าจากทางกายภาพ เราจะเห็นว่าเขาเหล่านั้นก็เหมือนกับเด็กปกติ ทั่วๆ ไปก็ตาม

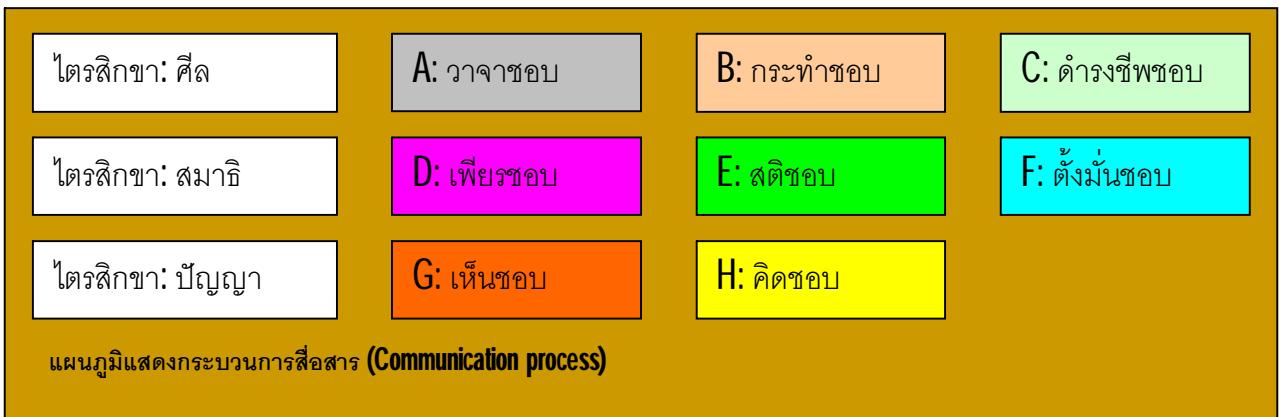
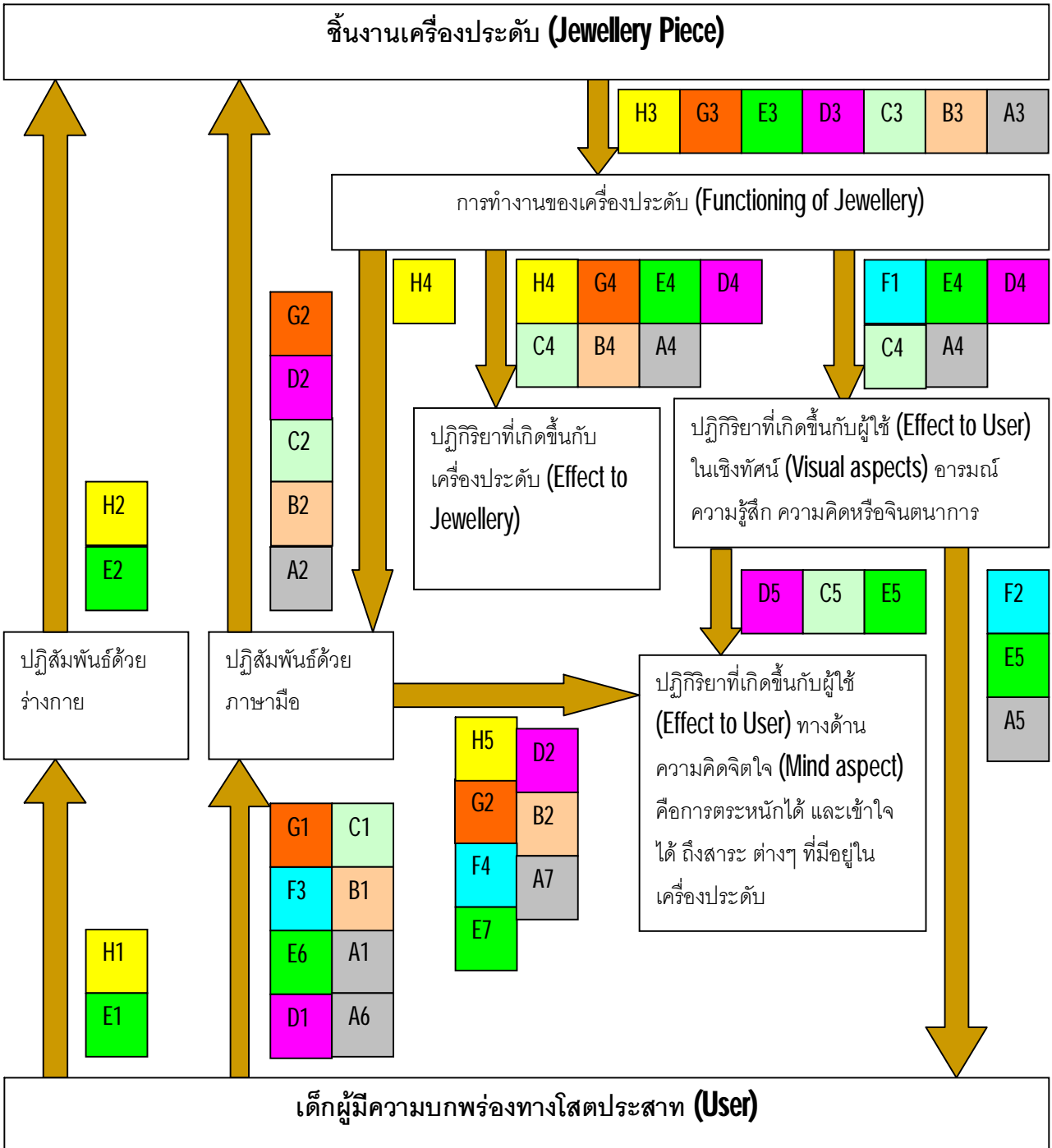
แนวคิด (Concept) ในการที่จะทำให้เครื่องประดับมีหน้าที่ประโยชน์ใช้สอย เป็นเสมือนสื่อกลางหรือเครื่องมือในการสื่อสาร นำเนื้อความหรือสาระ ส่งให้แก่กลุ่มเด็กผู้มีความบกพร่องทางสติประสาธา หรือการทำงานของเครื่องประดับชุดนี้จะช่วยในการบำบัดจิตใจ

(Mind) ที่ไม่เคยสมบูรณ์มาก่อนจึงเกิดขึ้น ซึ่งจะสำเร็จได้จริงหรือไม่นั้น คงต้องอาศัยเวลา ในการเติบโตและพัฒนาทางจิตใจของเด็กเองส่วนหนึ่ง รวมถึงพื้นฐานสติปัญญาในการรับรู้ การเรียนรู้ และการตีความของแต่ละบุคคล เนื้อหาสาระที่ถูกเลือกใส่ลงไป และวิธีการหรือกลยุทธ์ (Tactics) เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญ ที่ถูกออกแบบและแสดงให้เห็นจากผลงานเครื่องประดับชุดนี้ เพื่อที่จะทำให้เกิดกระบวนการแห่งพุทธิปัญญา ทางความคิดและจิตใจ โดยใช้ปฏิกิริยาเริ่มต้นจากการ “ตระหนัก” (Realize) “รู้” (Understand) “ปัญญา” (Wisdom) ไปจนถึงการ “อิมเมม” (Enrichment) และ “กัลด” (Wearing) อยู่ในจิตใจของเด็กได้ นำไปสู่หนทางของการบำรุงและพัฒนาจิตใจของตนเองด้วยตนเอง

กลยุทธ์ทางการออกแบบ ถูกใช้เพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงได้สู่การตระหนักหรือรับเอาสาระที่มากับตัวเครื่องประดับ โดยการออกแบบให้ใช้ร่วมกับภาษามือ มีอยู่ด้วยกัน 3 ลักษณะคือ กลุ่มภาษามือที่จะเกิดขึ้น จากทั้งในการเล่น การควบคุม และท่าทางการสวมใส่กับเครื่องประดับ ถือเป็นกลยุทธ์ที่ถูกออกแบบให้เกิดขึ้น เพื่อให้เกิดการทำงานของเครื่องประดับ กลุ่มภาษามือที่ใช้ในการสื่อสารประกอบการเล่น การควบคุม และท่าทางการสวมใส่ เป็นกลยุทธ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่มีการทำงานของเครื่องประดับ เช่น การพูดคุยซักถามถึงตัวชิ้นงาน การอธิบายวิธีการเล่นซึ่งกันและกัน และกลุ่มภาษามือที่ถูกออกแบบให้ใช้ในการอธิบายผลการทำงานของเครื่องประดับ ทั้งการชื่นชมจากการได้ใช้ หรือความรู้สึกที่เกิดขึ้น เป็นกลยุทธ์ที่เกิดขึ้นภายหลังจากที่มีการทำงานของเครื่องประดับแล้ว ในงานชุดนี้จะเห็นได้ว่าภาษามือได้ถูกใช้อย่างมีกลยุทธ์เป็นเสมือนคำอ่าน (Read) หรือแปลประกาศ (Express) ถึงสาระที่ถูกออกแบบมากับชิ้นงานเครื่องประดับนั้นๆ นั่นเอง

ชิ้นงานเครื่องประดับจะถูกออกแบบมาให้มีประโยชน์ใช้สอย นอกเหนือจากการตกแต่งประดับกาย หรือลักษณะการทำงานของเครื่องประดับในเชิงทัศน์ (Visual working) แต่จะเป็นการทำงานที่มีการกระทำเข้ามาเกี่ยวข้อง (Action working) และจะมีการทำงานเกิดขึ้นเมื่อมีการการใช้งานโดยผู้ใช้ แตกต่างไปตามสาระและกลยุทธ์ของชิ้นงานแต่ละชิ้น เช่น การสวมใส่ การถือ กำ เขย่า การถูกลั่น ถูกเปิด ถูกปิด หรือแม้กระทั่งทำหน้าที่เป็นภาชนะสำหรับการบรรจุ ซึ่งสามารถแบ่งระดับการกระทำออกเป็นทั้ง การทำงานอัตโนมัติจากตัวเครื่องประดับเอง (Self-Active working) เช่นการส่งกลิ่นและแสงสีสะท้อนออกมา ชิ้นงานบางชิ้นจะถูกออกแบบให้ใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับการถือไว้เฉยๆ ในการรอคอยผลของการทำงานของเครื่องประดับที่เกิดขึ้น ซึ่งจะมีการใช้เวลาในการรอคอย (Time consuming) และการทำงานจากการถูกกระตุ้น (Activated working) โดยผู้ใช้ทำให้ชิ้นงานเคลื่อนที่ เล่น เปิด หรือปิด โดยบางชิ้นจะถูกออกแบบให้เป็นอุปกรณ์ที่ทำให้เกิดการคิด (Thinking) หรือเป็นเกมส์นั่นเอง และบางชิ้นจะถูกออกแบบให้เป็นอุปกรณ์สำหรับการช่วยย้ำเตือน (Reminding) จากการสั่นสะท้อนออกมา

โดยปกติผลจากการทำงานของเครื่องประดับ (Result of Functioning) อาจแบ่งเป็นปฏิกิริยาหรือผลที่เกิดขึ้นกับเครื่องประดับ (Effect to Jewellery) คือการเปลี่ยนแปลงของรูปร่าง รูปทรง หรือความสวยงามที่มี และผลที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้ (Effect to User) ซึ่งแบ่งเป็นผลในเชิงทัศน์ (Visual aspect) คือมองเห็นได้ และส่งผล ต่ออารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือจินตนาการ ผ่านทางสายตา แต่ในแผนภูมิที่เครื่องประดับถูกใช้เป็นเสมือนเครื่องมือในการสื่อสารต่อไปนี้จะแสดงให้เห็นภาพรวมของกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้น โดยมีภาษามือและร่างกายเข้ามาเกี่ยวข้อง ของเครื่องประดับชุดนี้ ซึ่งเป็นออกแบบให้ส่งผลต่อผู้ใช้ในแง่มุมมองทางจิตใจ (Mind aspect) ผ่านประสาทสัมผัสที่เหลือทั้ง 4 โดยจะมีความ “ตระหนัก” มาเป็นตัวบ่งชี้ ให้เห็นถึงช่วงเวลา (Time) ที่ปฏิกิริยาของความคิดจิตใจได้เริ่มบังเกิดขึ้นกับตัวเด็ก รวมถึงลำดับ (Order) ของปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการทำงานของเครื่องประดับ ทั้งจากการเปลี่ยนแปลงของ รูปร่าง รูปทรง การสั่นสะท้อน ส่งกลิ่น อุณหภูมิ และอื่นๆ ของเครื่องประดับนั่นเอง



ชิ้นงานเครื่องประดับ "วาจาชอบ" (Right Speech)

ประโยชน์ใช้สอย

- เป็นภาชนะบรรจุขนมหลากรสอยู่ภายใน ใช้ถือประคองในอุ้งมือ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้

- เด็กได้ลิ้มลองกินขนมในภาชนะบรรจุ
- เด็กรับรู้ถึงรสชาติของขนม



กุศโลบายการออกแบบ

มีกุศโลบายให้เด็กจับขนมขึ้นมาชิมด้วยนิ้วชี้เข้าสู่ปาก ซึ่งมีลักษณะท่าทางการใช้นิ้วชี้แตะปากนี้เป็นภาษามือ ลักษณะเดียวกับคำว่า "รสดี และ พุดดี" เป็นการใช้อุปมาอุปมัยซึ่งเข้าใจได้ง่ายเป็นสากล ผลและความกระชุ่มกระชวยที่ได้รับรู้ถึงรสชาติที่ดีของขนมจากประสาทสัมผัส (Senses) นำไปสู่ ในการสร้างความตระหนักถึงสาร ที่ชิ้นเครื่องประดับพยายามส่งถึงผู้ใช้

ชิ้นงานเครื่องประดับ "กระทำชอบ" (Right Action)

ประโยชน์ใช้สอย

- เป็นวัตถุที่ใช้ถือกำด้วยมือทั้งสองข้างในแนวตั้ง

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้

- เด็กกดและยืดชิ้นงานเล่น
- เครื่องประดับเปลี่ยนแปลงรูปและมีหนามที่มึนเบาๆ จากด้ามด้านบนและด้านล่าง



กุศโลบายการออกแบบ

มีกุศโลบายกับท่าทางการเล่น ด้วยการกดและยืดชิ้นงานเครื่องประดับ ซึ่งจะเป็นท่าของภาษามือคำว่า "ทำหรือกระทำ" เมื่อเด็กรับรู้จากประสาทสัมผัส (Senses) ถึงหนามที่มึนมือ ก็จะถามถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ตอนนี้อาจจะต้องช่วยชี้ให้เห็นถึงความหมายอันลึกซึ้งถึงผลของการกระทำ ในแง่ของความดีและความไม่ดี ที่ส่งมาจากสื่อกลางคือชิ้นงานเครื่องประดับได้ ตัวชิ้นงานมีการออกแบบให้ด้ามด้านบนเป็นตัวแทนของสวรรค์ทั้ง 16 ชั้น ด้วยเส้นโลหะสีทอง ส่วนด้ามด้านล่างมีหนามแหลม 4 อันไหลออกมาที่มือเมื่อชิ้นงานถูกกดลง เป็นตัวแทนของนรกทั้ง 4 ชั้น ตัวเด็กเองจะเกิดการตระหนักถึงผลแห่งการกระทำดีหรือชั่ว จากการเล่นชิ้นงานได้

ชิ้นงานเครื่องประดับ "ดำรงชีพชอบ" (Right livelihood)

ประโยชน์ใช้สอย

- เป็นภาชนะสำหรับเพาะปลูก สวมอยู่บนนิ้วหัวแม่มือ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้

- เด็กใช้ภาชนะสำหรับเพาะปลูก
- เด็กเฝ้าดูแลพืชพันธุ์



กุศโลบายการออกแบบ

มีกุศโลบายโดยการออกแบบด้ามจับในการ เปิด-ปิด ฝาภาชนะเพาะปลูก ให้มีลักษณะในการจับด้วยนิ้วหัวแม่มืออีกข้างหนึ่ง และมีทิศทางในการเปิดภาชนะคล้ายกับภาษามือว่า "การทำงาน" และใช้เวลา (Time) ในการ เปิด-ปิด ซ้ำๆ เฝ้าดูแลต้นกล้า เหมือนอาชีพที่ได้ทำกันในทุกๆ วันอย่างสม่ำเสมอ และได้ซึมซับรับรู้ถึงความปิติ พร้อมๆ กับการเจริญเติบโตของพืชพันธุ์นั้น

ชิ้นงานเครื่องประดับ "เพียรชอบ" (Right Effort)

ประโยชน์ใช้สอย

- ภาชนะบรรจุเทียนและแหวนอยู่ภายใน ใช้นิ้วหัวแม่มือและฝ่ามือทั้งสองข้างถือประคอง

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้

- เด็กใช้เป็นเครื่องมือร่วมกับการนั่งทำสมาธิ
- เด็กจะพบกับแหวนภายใน



กุศโลบายการออกแบบ

มีกุศโลบายให้เด็กได้ใช้ชิ้นงานร่วมกับการนั่งทำสมาธิสอดคล้องกับภาษามือ "สมาธิ" เมื่อเทียนถูกจุดขึ้น และระยะเวลา (Time) ในการทำสมาธิผ่านไป ไฟก็จะมอดดับลง แหวนที่พบอยู่ภายในเป็นผลของความเพียร ทำให้เด็กได้ตระหนักถึงสภาวะที่ให้มาของชิ้นงาน

ชิ้นงานเครื่องประดับ "สติชอบ" (Right Mindfulness)

ประโยชน์ใช้สอย

- ภาชนะใช้บรรจุสิ่งของต่างๆ ภายใน ทำหน้าที่คล้ายเข็มกลัด โดยใช้ฝ่าปิดกดยึดกับเนื้อผ้าซ่อนตัวภาชนะอยู่ภายในได้เสีย

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้

- เด็กใส่สิ่งของ หรือวัตถุที่ประทับใจ หรือสิ่งที่มีคุณงามิ น้ำ ก้อนกรวด ลงไป
- ชิ้นงานจะสั่นสะเทือนหรือส่งผ่านอุณหภูมิออกมาจากวัตถุภายในขณะที่ร่างกายเคลื่อนไหว



กุศโลบายการออกแบบ

มีกุศโลบายว่าเมื่อเด็กรับรู้ถึงอุณหภูมิหรือรู้สึกถึงการสัมผัสผ่านประสาทสัมผัส (Senses) จะทำให้เด็กเกิดความจดจำกับสภาวะ หรือมีสติอยู่กับตนเองกับเวลา (Time) ในขณะนั้นๆ เป็นการสร้างความตระหนักถึงสาระแก่ตัวเด็กด้วยวิธีการระลึก (Remind) นอกจากนี้ยังมีฝาปิดหรือตัวกลัดที่มี สัญลักษณ์ รูปแบบและสีหลากหลาย ให้เด็กได้เลือกใช้อย่างสอดคล้อง และย้ำเตือนถึงสิ่งที่ยังบรรจุอยู่ภายใน ไม่ได้ใช้ภาษามือมาเป็นวิธีช่วยในการส่งผ่านสารระดังชิ้นงานเครื่องประดับอื่นๆ

ชิ้นงานเครื่องประดับ "ตั้งมั่นชอบ" (Right Concentration)

ประโยชน์ใช้สอย

- โครงสร้างอยู่บนฝ่าและหน้าอก มีทอกลง 2 ก้านตั้งตรงผ่านบริเวณหน้า ใช้สวมคอ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้

- เครื่องประดับส่งกลิ่นหอมออกมา
- กลิ่นสร้างพื้นที่ (Space) หรือบริเวณที่มีกลิ่นหอมและอธิบายถึงการรับรู้ด้านประสาทสัมผัส (Senses) ที่เกิดขึ้น



กุศโลบายการออกแบบ

มีกุศโลบายให้เด็กได้กลิ่นและสามารถใช้ภาษามือในการบ่งบอกถึงบริเวณที่กำเนิดกลิ่นได้ ภาษามือว่า "ตั้งใจ ตั้งมั่นในจิต แน่วแน่" นำไปสู่การตระหนักถึงสาระจากชิ้นงานเครื่องประดับ

ท่าทางที่เกิดขึ้นมีลักษณะเดียวกับ

ชิ้นงานเครื่องประดับ "เห็นชอบ" (Right Speech)

ประโยชน์ใช้สอย

- วัตถุรูปดวงตา ใช้ถือประคองด้วยนิ้วและอุ้งมือ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้

- ดวงตาสถาสามารถขยับได้จากการกดด้วยนิ้วมือที่ประคอง



กุศโลบายการออกแบบ

มีกุศโลบายการออกแบบให้มีการขยับได้ของชิ้นงาน และการถือประกอบชิ้นงานด้วยนิ้วหัวแม่มือ นิ้วชี้ และนิ้วกลาง ซึ่งทำทางนี้จะเหมือนกับภาษามือคำ "เห็น" ภายในมีดวงธรรมจักรเป็นสัญลักษณ์ของความดีงาม เมื่อเด็กยื่นมือออกไปเพื่อแสดงงานชิ้นนี้ให้เพื่อนเห็นโดยทั่วๆ ยิ่งเปรียบเสมือนเป็นการมองออกไปโดยทั่วรัศมีวงกว้างรอบตน

ชิ้นงานเครื่องประดับ "คิดชอบ" (Right Thought)

ประโยชน์ใช้สอย

- ขึ้นเงินรูปใบโพธิ์ ร้อยเป็นพวงมาลัยครอบมวยผม เพื่อการบูชาขวัญ
- ขึ้นเงินรูปใบโพธิ์ สามารถ ใช้เป็นเกมส์ต่อเรียงเป็นภาพพระพุทธรูป

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้

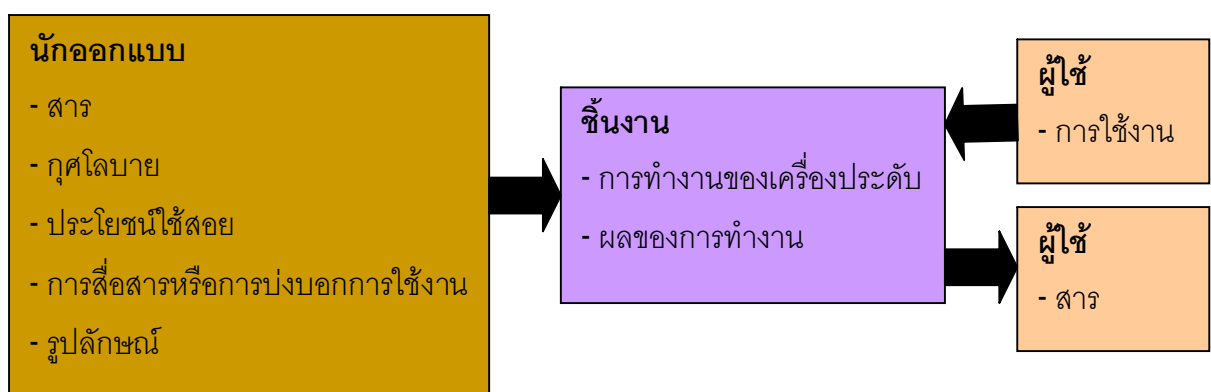
- เด็กค้นหาชิ้นเงินสามเหลี่ยมและมาเรียงกันตามลำดับหมายเลขด้านหลัง
- เด็กเรียงต่อเพื่อสร้างรูปภาพ



กุศโลบายการออกแบบ

มีกุศโลบายให้เด็กได้เล่นชิ้นงานเครื่องประดับเพื่อให้เกิดการใช้ความคิด (Think) โดยจะมีภาษามือคำหนึ่งที่เด็กจะใช้ในการเล่นหรือขณะที่เล่นคือคำว่า "คิด" นำไปสู่การตระหนักรู้อย่างสมบูรณ์เมื่อการเล่นจบลงหรือภาพแห่งคุณงามความดีของพระพุทธรูปถูกประกอบขึ้น

การใช้เครื่องประดับเป็นตัวกลางในการส่งผ่านสาระไปยังผู้ใช้ และจากการใช้งานของผู้ใช้ หรือแม้แต่การกระทำหรือทำงานอัตโนมัติจากตัวเครื่องประดับเอง ทำให้เกิดการทำงานของเครื่องประดับ และผลจากการทำงานของเครื่องประดับหรือจากปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ล้วนส่งผลแก่กับผู้ใช้ให้เกิดการตระหนักได้ถึงสาระต่างๆ ที่มีอยู่ในเครื่องประดับ เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงจุดสุดท้าย ในกระบวนการสื่อสารแล้ว แต่เป็นเพียงจุดเริ่มในการรับรู้ของกระบวนการแห่งแง่มุมทางจิตใจ ผลงานการออกแบบของ อาจารย์ ดร. สุภาวี ชูตัน ได้จุดประกายให้มองเห็นถึงแนวคิดต่างๆ ที่สามารถปรับใช้เป็นโครงสร้างในการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือเครื่องประดับที่มีประโยชน์ใช้สอย ในการทำหน้าที่ที่เป็นเสมือนสื่อกลางหรือเครื่องมือในการสื่อสาร อธิบายได้เป็นแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิแสดงการออกแบบเครื่องประดับเสมือนตัวกลางในการสื่อสาร (Designing of communicative jewellery)

การออกแบบหรือเลือกเอา “หนทางแห่งมรรค” เป็นตัวอย่างของ “สภาวะ” ที่อาจารย์ ดร. สุภาวี เลือกใช้ในผลงานชุดนี้ ในการสื่อสารหรือส่งให้แก่ผู้ใช้ เพื่อให้ผู้ใช้ได้ประจักษ์ถึงวิธีแห่งการดับทุกข์ โดยมี “ความตระหนักถึง” หรือ เป็นจุดบ่งชี้ว่าผู้รับได้รับเอาสภาวะนี้ได้แล้ว และนำไปสู่หนทางแห่งปัญญาในการบำบัดจิตใจของตน การออกแบบหรือสร้าง “กุศโลบาย” เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้งาน หรือพูดอีกนัยหนึ่งว่าเป็นวิธีการเข้าถึงสภาวะ ในผลงานชุดนี้ภาษามือซึ่งถูกใช้ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม โดยอาศัยวิธี รวมไปถึงประโยชน์ใช้สอยหรือการใช้งานของชิ้นงาน ล้วนเป็นหนึ่งในวิธีที่ทำให้ผู้ใช้หรือเด็ก เกิดภูมิปัญญาจากตัวผู้ใช้เองนำไปสู่การตระหนักได้ เป็นการออกแบบ “ประโยชน์ใช้สอยและการใช้งาน” เพื่อส่งเสริมการทำงานและผลของการทำงานของเครื่องประดับ ให้สอดคล้องกับกุศโลบายเช่น การใช้ภาษามือ การออกแบบ “การสื่อสารบ่งบอกท่าทางหรือการใช้งาน” หรืออีกนัยหนึ่ง วิธีการเข้าถึงสภาวะของเครื่องประดับ เพื่อส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องประดับและผู้ใช้งานนับเป็นส่วนสำคัญ มิฉะนั้นแล้ว การใช้ที่ผิดวัตถุประสงค์ตามกุศโลบายนั้นๆ ก็จะมีผิดพลาดไปได้ โดยเฉพาะเรื่องของท่าภาษามือ ตำแหน่งในการจับ หรือทิศทางเคลื่อนที่ของภาษามือที่ผิดเพี้ยนออกไป ความหมายก็จะไม่เกิด ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการสื่อสารระหว่างชิ้นงานและตัวผู้ใช้ที่ล้มเหลว ซึ่งทำให้กระบวนการสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากผู้ใช้จะไม่สามารถรับสารที่ส่งมากับชิ้นงานได้ หรือต้องใช้การอธิบายและช่วยเหลือเสริมในกระบวนการซึ่งมิได้ป้องกันถึงความผิดพลาดนั้นๆ รวมไปถึงการออกแบบ “รูปแบบ รูปทรง” หรือรูปลักษณ์ ให้กับชิ้นงานด้วย วัสดุ สี สัน และความงาม ใหม่ๆ ในอีกหลากหลายแนวทาง