ข่าวประชาสัมพันธ์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๑๑๔ สุขุมวิท ๒๓ แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐ โทรศัพท์ ๐-๒๖๔๙-๕๐๐๐ ภายใน ๑-๕๖๖๖ โทรศัพท์/โทรสาร ๐-๒๒๕๘-๐๓๑๑

ข่าวจากหนังสือพิมพ์ไทยโพสต์ ฉบับประจำวันที่ ๒๗ เดือนมีนาคม พ.ศ.๒๕๕๖ หน้า ๕ มูลค่าข่าว ๒๘๕,๒๖๙.-

ศูนย์สารสนเทศและการประชาสัมพันธ์ ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูที่ได้ http://news.swu.ac.th/newsclips/

ดีไซเนอร์เลือดใหม่
ภูมิปัญญาไทยไอเดียร่วมสมัย

ผลงานชนะเลิศ กระโปรงจากหนังยางและเสื้อโค้ดจากใยไหม

ถือเป็นปีที่ 3 ที่สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยดำเนินโครงการ **"จากเส้นใยสู่ภูมิปัญญา จากภูมิปัญญาสู่อาภรณ์"** ปี 2556 เพื่อเฟ้นหาดีไซเนอร์ไทยหน้าใหม่ ที่นอกจากจะมีฝีมือการออกแบบที่เป็นสุดยอดแล้ว ยังต้องรังสรรค์ผลงานด้วยการนำผ้าไทยและภูมิปัญญาไทยมาประยุกต์ให้ร่วมสมัย และช่วยต่อยอดให้วงการแฟชั่นไทยเป็นที่ยอมรับในระดับสากล

สำหรับทางโครงการจึงได้เผยโฉมผู้ที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศการประกวดทั้ง 12 คน พร้อมแฟชั่นโชว์ทั้งหมด 84 ผลงาน เพื่อให้คณะกรรมการผู้ครำหวอดได้พิจารณาและร่วมกันลงคะแนนตัดสิน ณ หอประชุมเอสซี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตกล้วยน้ำไท

ณัฐเดช เทวีทิวารักษ์ นิสิตชั้นปีที่ 4 จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นผู้คว้ารางวัลชนะเลิศของโครงการไปอย่างไม่น่าเชื่อ จากการนำการละเล่นกระโดดยางของไทย และแรงโน้มถ่วงของโลกมาเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบ โดยเจ้าของผลงานเผยว่า "ใช้ตัวเลข 9.81 เป็นชื่อคอลเลคชั่น คือค่าความเร่งจากแรงโน้มถ่วงของโลกมาอิงกับงานชิ้นนี้ ผนวกกับการละเล่นกระโดดยาง การเล่นของเยาวชนไทยที่มีความนิยมมาตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน นำการเคลื่อนไหวของการละเล่นดังกล่าวที่มีปฏิสัมพันธ์กับแรงโน้มถ่วงโดยตรง โดยเฉพาะเส้นยางที่มีการทั้งตัวเคลื่อนไหวขึ้นลงอย่างต่อเนื่อง ผลงานครั้งนี้จึงนำยางมัดผมที่หาได้ทั่วไปมาคล้องกันเป็นชุด และใช้เป็นส่วนประกอบของเสื้อผ้า ซึ่งถือความท้าทายและแปลกใหม่ ทั้งวัสดุที่ใช้และกระบวนการผลิตผลงาน" ผู้ชนะเผย

ขณะที่ผลงานชนะเลิศมีความแปลกใหม่ทั้งแนวคิดและรูปแบบที่โดดเด่น แต่หากพูดถึงความละเอียดของกระบวนการทำงานและความลึกซึ้งในภูมิปัญญาท้องถิ่นต้องยกให้ผลงาน Pasadise Lost โดย **ภานุพงษ์ อินทะมน** นิสิตชั้นปีที่ 4 จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ที่คว้ารางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 และรางวัล Craftsmanship รางวัลพิเศษที่มอบให้กับผลงานที่มีนำกระบวนการหัตถกรรมท้องถิ่นเข้ามาประยุกต์ใช้

โดยภานุพงษ์เล่าให้ฟังว่า "ได้เล็งเห็นความสำคัญของภูมิปัญญาการทำผ้าไหมมัดหมี่ของจังหวัดมหาสารคามมาผนวกกับแฟชั่นให้เกิดความเป็นร่วมสมัยและสากล โดยเชื่อว่าจะสร้างกลุ่มลูกค้าที่กว้างขึ้น จาก

เดิมที่ผ้าชนิดนี้มีแต่คนในท้องถิ่นใช้ในชีวิตประจำวัน หรือในงานเทศกาลต่างๆ เมื่อเรานำสิ่งที่มีอยู่มาพัฒนาธุรกิจแฟชั่นของไทยให้ขับเคลื่อนไปข้างหน้า ผ้าไหมก็จะมีภาพลักษณ์ที่เปลี่ยนไปในทางที่ดี จึงมีแนวคิดการทอลวดลายใหม่ขึ้นมาในคอลเลคชั่นนี้ ได้แก่ ลายเสือดาวและลายงู ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากตำนานอดัมและอีฟ ตำนานที่คนทั่วโลกรู้จัก ทั้งสองได้นำซากของสัตว์ที่ตายแล้วมาปกคลุมร่างกายที่เปลือยเปล่า จึงนำมาสู่การพัฒนาภูมิปัญญาไทยในการประกวดครั้งนี้

"การผลิตงานชิ้นนี้ใช้เวลากว่า 6 เดือน โดยขอคำปรึกษาจากคนในท้องถิ่นที่มีความรู้ด้านการทอผ้า และการตรวจดูความละเอียดของลาย ซึ่งแรกๆ เราก็ถูกมองว่ากำลังจะเปลี่ยนแปลงลายดั้งเดิมที่ชาวบ้านใช้มาเป็นร้อยปี แต่เมื่อผลงานเริ่มเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น อีกทั้งได้คว้ารางวัลในครั้งนี้ ก็หวังว่าจะสามารถนำไปใช้ได้จริงและเพิ่มมูลค่าให้กับผ้าไหมมัดหมี่ได้ ตลอดจนเปลี่ยนมุมมองของคนในท้องถิ่นให้หันมาต่อยอดภูมิปัญญาที่มีอยู่ต่อไปได้" ภานุพงษ์กล่าว

"วัดอรุณ" คอลเลคชั่นเสื้อผู้ชายสุดเก๋ แปลกใหม่กว่าทุกปี

ภานุพงษ์ อินทะมน คว้า 2 รางวัล จากคอลเลคชั่น Pasadise Lost

ภาณุ อิงคะวัต หนึ่งในคณะกรรมการตัดสิน

ผลการตัดสินดังกล่าว **ภาณุ อิงคะวัต** ครีเอทีฟไดเร็กเตอร์**แบรนด์** Greyhound และคณะกรรมการการประกวด เปิดเผยว่า โครการนี้เป็นการส่งเสริมให้หยิบเอาความเป็นไทยมาพัฒนาผลงานให้มีความเป็นสากลขึ้น ซึ่งตรงนี้เป็นสิ่งที่คนในประเทศต้องการจะเห็นมากๆ โดยเฉพาะหากมองในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่ในขณะเดียวกันก็ถือเป็นโจทย์ที่ยากมากในการออกแบบดีไซน์ให้มีความกลมกลืนและสวยงาม และในการประกวดครั้งนี้ ผู้ประกวดนั้นยังอยู่ในระดับนักเรียนนักศึกษา อาจจะมีความรู้และการทำการบ้านไม่ดีพอ เพราะหลายๆ อย่างที่ผู้ประกวดหยิบมายังไม่ลึกซึ้งในความเป็นไทยมากพอ ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะเด็กไทยปัจจุบันอาจจะมีแนวคิดที่ไปอิงกับกระแส

ณัฐเดช เทวีทิวารักษ์ ผู้ชนะเลิศการประกวด

สากล และห่างไกลกับวัฒนธรรมมากขึ้นทุกวัน ซึ่งวัตถุดิบที่จะนำมาเป็นแรงบันดาลใจนั้น ไม่ได้มีแค่เพียงผ้าไทยเท่านั้น เพราะภูมิปัญญาไทยจริงๆ มีมากกว่าที่เราได้เห็นในปัจจุบัน

"หากลงไปดูเนื้องานของผลงานที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ที่ได้หยิบเอาการละเล่นกระโดดยางของเด็กไทย ที่นอกจากมีแนวคิดที่แปลกใหม่กว่าคนอื่น ยังได้ทำการศึกษาอย่างจริงจัง จนรู้ว่าจุดกำเนิดของการละเล่นนี้อยู่ที่จังหวัดน่าน และนำมาเป็นเทคนิคในการสร้างผลงาน หรือรางวัลพิเศษ Craftsmanship รางวัลที่มีกระบวนการหัตถกรรมในชิ้นงาน แสดงถึงการลงรายละเอียด โดยเจ้าของผลงานได้ลงไปทำงานกับชาวบ้านในภาคอีสานที่ทอผ้าตีนจก จนสามารถพัฒนาลายที่แปลกใหม่ที่มีภูมิปัญญาเป็นวัตถุดิบหลัก และนำความเป็นร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้ได้อย่างลงตัว" กรรมการให้เหตุผลในการตัดสิน.