



ข่าวประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๑๑๔ สุขุมวิท ๒๓ แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐ โทรศัพท์ ๐-๒๖๔๙-๕๐๐๐ ภายใน ๑-๕๖๖๖ โทรศัพท์/โทรสาร ๐-๒๒๕๔-๐๓๑๑

ข่าวจากหนังสือพิมพ์คมชัดลึก(กรอบบ่าย) ประจำวันที่ ๒๑ เดือนมีนาคม พ.ศ.๒๕๕๖ หน้า ๑๓ มุลค่าข่าว ๕๓/๙,๖๐๐ -

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

เสกศิลป์จากภูมิปัญญาสู่อาภรณ์ หน้า 21



เสกศิลป์จากภูมิปัญญา

สู่อาภรณ์



ส่วนหนึ่งของผลงานผู้เข้าประกวด



ผู้ชนะเลิศ (ผู้ชนะเลิศรางวัลที่ 1)

ปิดฉากลงแล้ว สำหรับการประกวดออกแบบเสื้อผ้าที่สะท้อนกลิ่นอายภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย “จากเส้นใยสู่ภูมิปัญญา จากภูมิปัญญาสู่อาภรณ์” ปีที่ 3 เพื่อพัฒนาศักยภาพและองค์ความรู้ของนักออกแบบรุ่นใหม่โดยใช้อุตสาหกรรมแฟชั่นไทยให้เข้าใจและเข้าถึงง่าย ทั้งกระตุ้นและปลูกจิตสำนึกให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักถึงคุณค่าแห่งศิลปวัฒนธรรมไทยในระดับต่างๆ ซึ่งได้จัดงานโชว์ผลงาน

เข้าร่วม 12 คนสุดท้าย ก่อนจะประกาศผลผู้ชนะเลิศ รองอันดับหนึ่ง รองอันดับสอง และรางวัลด้านหัตถกรรม ไปเมื่อวันก่อน ที่หอประชุม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ กล้วยน้ำไท

วิมลลักษณ์ ชูชาติ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านส่งเสริมงานวิจิตรศิลป์ (ทัศนศิลป์) สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม เปิดเผยว่า จากนโยบายของรัฐบาลในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่า และยกระดับความสามารถในการแข่งขันทั้งระบบ “แฟชั่น” ก็เป็นสาขาหนึ่งที่โดดเด่นชัดเจนและเป็นปัจจัยหลักในการสร้างสรรค์เศรษฐกิจใหม่ และในฐานะที่สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เป็นหน่วยงานหนึ่งที่มีหน้าที่ส่งเสริม เผยแพร่ พัฒนา และถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย จึงเกิดแนวคิดในการดำเนินโครงการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรม (การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเครื่องแต่งกาย)

“นอกเหนือจากผลงานแฟชั่นร่วมสมัยอันเป็นผลงานของเด็กรุ่นใหม่ โจทย์ในครั้งนี้ถือว่าเป็นกุศโลบายสำคัญทำให้เด็กขยับและก้าวเข้าไปเรียนรู้ถึงวิถีชีวิตและภูมิปัญญาท้องถิ่นมากขึ้น อย่างน้อยก็ช่วยดึงคนรุ่นใหม่และรุ่นเก่าให้ใกล้ชิดกันมากขึ้นว่า ดีไซน์เนอร์เลือกที่จะหยิบภูมิปัญญา วิถีชีวิต หรือวัฒนธรรมขึ้นมาใช้ อย่างน้อยต้องศึกษารายละเอียด ประวัติความเป็นมาว่ามีเรื่องราวเป็นอย่างไร เพื่อให้เข้าถึงจิตวิญญาณในสิ่งนั้นๆ และนี่คือกุศโลบายประการหนึ่งที่จะทำให้นัก

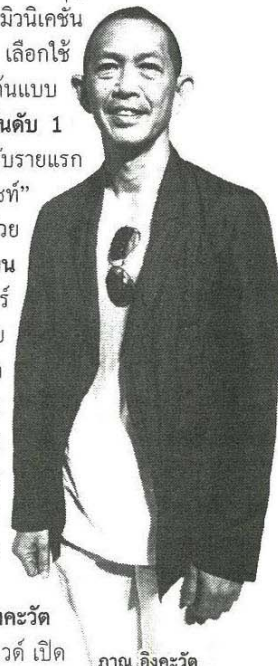


ภานุพงษ์ อินทมะธน รางวัลคราฟต์แมน และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

รุ่นใหม่ก้าวเข้าไปสู่วิถีชีวิตความเป็นไทยของคนรุ่นเก่า และเมื่อสิ่งเหล่านั้นค่อยๆ ซึมซับในวิถีชีวิตดังกล่าวแล้ว เชื่อว่าจะไม่สูญหายไปไหน” ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านส่งเสริมงานวิจิตรศิลป์ (ทัศนศิลป์) แสดงความคิดเห็น

สำหรับผู้คว้า รางวัลชนะเลิศ ไปครอง ตกเป็นของ ณัฐเดช เทวีทิวารักษ์ นิสิตปี 4 คณะสถาปัตยกรรม สาขาคอมมิวนิเคชั่นดีไซน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยเจ้าตัวเล่าว่า เลือกใช้การเล่นของเด็กไทย “กระโดดยาง” มาใช้เป็นต้นแบบสำหรับงานดีไซน์เสื้อผ้า ส่วน รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 เป็นของ รักพงษ์ รัชมธรรพพงษ์ เพื่อนเรียนร่วมคณะกับรายแรก ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานเจ้านำแนวคิด “ไซด์ ไซต์” (Site Sight) มาเป็นตัวเดินเรื่องและสอดแทรกด้วยวัสดุสังเคราะห์ในผ้าไหม ขณะที่ ภานุพงษ์ อินทมะธน นักศึกษาปี 4 คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กินรวบไป 2 รางวัล คือ รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง และ รางวัลหัตถกรรม โดยความโดดเด่นของชิ้นงานอยู่ที่การนำหลักการทอผ้าไหมมัดหมี่ของ จ.มหาสารคาม แบบดั้งเดิมมาสร้างสรรค์ลวดลายใหม่

หนึ่งในคณะกรรมการ ภานุ อิงคะวัต ครีเอทีฟไดเรกเตอร์ แบรินต์ เกรย์ฮาวด์ เป็ด



ภานุ อิงคะวัต

ใจหลังเสร็จสิ้นการประกาศผลรางวัลว่า เวทีนี้เน้นเรื่อง “เส้นใยสู่ภูมิปัญญา” ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันต้องตีโจทย์ให้แตก ว่า ต้องหยิบเอาภูมิปัญญามาผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ให้น่าสนใจได้อย่างไร เป็นความท้าทายเป็นอย่างมาก จะโชว์แต่ภูมิปัญญาอย่างเดียวก็กลายเป็นเรื่องเดิมๆ ครั้นจะเน้นดีไซน์เพียงอย่างเดียวก็ไม่ตอบโจทย์ จึงต้องผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ ถึงจะเกิดงานใหม่ที่ท้าทายและแปลกใหม่



วิมลลักษณ์ ชูชาติ

“ที่ผ่านมามันน้อยๆ รู้สึกว่าสิ่งนี้น้อยๆ ส่วนใหญ่หยิบมาใช้ยังไม่ลึกซึ้ง หรือยังไม่ได้มีความเข้าใจในความเป็นไทยพอ จึงทำให้ผลงานออกมายังไม่โดนตากรรมการมากนัก แต่ถามว่ามีความคิดสร้างสรรค์ ตอบว่ามี เพียงแต่พอมายูบบนเวทีที่มีโจทย์ว่า “จากเส้นใยสู่ภูมิปัญญา จากภูมิปัญญาสู่อาภรณ์” จึงต้องหยิบเอาความเป็นภูมิปัญญาของไทยขึ้นมาพัฒนาอยู่ในเนื้อหาของงานที่ทำได้ด้วย สำหรับความโดดเด่นของผู้ชนะเลิศคว้ารางวัลไปครองได้นั้น เป็นเพราะน้องเลือกหยิบการละเล่น “กระโดดยาง” ของเด็กไทยที่มีมาตั้งแต่ในอดีต จนถึงปัจจุบันมาผสมผสานกับงานดีไซน์ได้อย่างลงตัว เช่นเดียวกับผู้ที่ได้รับรางวัลคราฟต์แมน (หัตถกรรม) เขาก็ลงไปทำงานกับช่างทอผ้าไทยทางอีสานจริงๆ โดยพัฒนาออกแบบลวดลายแปลกใหม่ไปจากสิ่งที่ทำอยู่ทุกวัน อันนี้ภูมิปัญญาไทยคือการทอ แต่หยิบเอาความร่วมมือเข้าไปใส่ในรูปแบบของลวดลายใหม่ๆ ขึ้น” ภานุ ชูณะ