

การค้นหาและถ่ายทอดแรงบันดาลใจในงานออกแบบแฟชั่น

IN SEARCH OF INSPIRATION AND HOW TO CONVEY TO FASHION DESIGN

ณัฐสุภา เจริญยิ่งวัฒนา / NATSUPA JAROENYINGWATTANA

ภาควิชาการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

DEPARTMENT OF FASHION AND TEXTILE DESIGN, SCHOOL OF FINE AND APPLIED ARTS,
BANGKOK UNIVERSITY

บทคัดย่อ

บทความนี้จัดทำขึ้นเพื่ออธิบายถึงการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเครื่องแต่งกาย เริ่มตั้งแต่การค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบ วิธีการเข้าถึงความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดที่มุ่งเน้นเพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมเพียงคำตอบเดียว (Convergent Thinking) และ กระบวนการคิดอย่างอิสระเพื่อหาคำตอบที่เป็นไปได้หลายทาง (Divergent Thinking) รวมถึงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์อย่างชาญฉลาด เพื่อผลิตผลงานที่สามารถสื่อสารแนวคิดในการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำศิลปนิพนธ์โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานครและศิลปะตัดปะ (Collage) มาเป็นกรณีศึกษาประกอบ เมื่อพิจารณาจากโครงการ ดังกล่าว จะเห็นถึงกระบวนการของผู้ออกแบบที่นำแรงบันดาลใจจากสองประเด็น คือ เรื่องราวของกรุงเทพมหานครกับแนวคิดของศิลปะตัดปะมาเชื่อมโยงกันตลอดจนพัฒนาแรงบันดาลใจทั้งสองไปสู่แนวคิดหลักในการออกแบบ ทำให้เกิดเครื่องแต่งกายที่สวยงาม สะท้อนกระบวนการออกแบบแฟชั่นในเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งถือเป็นจุดเด่นที่ทำให้โครงการดังกล่าวได้รับรางวัล Creative Conceptual Award 2010 นอกจากนั้นแล้ว กรณีศึกษาที่เลือกมานี้ยังมีความน่าสนใจในเรื่องการสร้างโครงเรื่องจากสถานที่ต่างๆ ในกรุงเทพฯ โดยใช้แนวคิดของศิลปะแบบตัดปะเป็นตัวเชื่อมโยงเรื่องราวต่างๆ เข้าด้วยกัน รวมถึงการใช้ประโยชน์จากคุณสมบัติของเนื้อผ้าที่ดูคล้ายกระดาษ นำมาตัดเย็บเสื้อผ้า ทำให้การถ่ายทอดแนวคิดยิ่งปรากฏ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแรงบันดาลใจนี้และนำไปสู่การผลิตผลงานสำเร็จได้อย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ : แรงบันดาลใจ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแฟชั่น กระบวนการคิดสร้างสรรค์

Abstract

This article is intended to describe the process of creating a collection of clothing. Beginning with the search for design inspiration. How to access to the creative process by convergent thinking, aiming to find just the right answer, and divergent thinking, allowing ideas of freedom to find many possible answers. Besides, a creative intelligence ability to develop such ideas to finish works. Degree project named Bangkok Collage is selected as a case study to demonstrate the process of designing and how to convey two inspirations,

about Bangkok city and collage art, into fashion designs in practice. This is a unique project that has been awarded the Creative Conceptual Award 2010. Each clothing construction and its silhouette are formed by selected locations in Bangkok, which are linked by the arts of collage. The production of materials uses such as fabric-like paper also helps to communicate this collection clearly and concretely.

Keywords : Inspiration, Fashion Design, Convergent Thinking, Divergent Thinking

บทนำ

แรงบันดาลใจ (Inspiration) ถือเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำมนุษย์ไปสู่ความสำเร็จในหลายๆ ด้านของชีวิต มีตัวอย่างมากมายที่ชี้ให้เห็นว่า แรงบันดาลใจอยู่คู่กับมนุษย์มาโดยตลอด อาจจะหลอหลอมมาจากรูปแบบของจินตนาการ ความประทับใจจากจิตใต้สำนึก ประสบการณ์ หรืออื่นๆ สุดแต่แต่เจ้าของแรงบันดาลใจนั้น จะนำมาใช้สร้างอิทธิพลต่อความคิดของตน รวมถึงการนำแรงบันดาลใจนั้นมาพัฒนาต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ ไม่ว่าศิลปินหรือนักประดิษฐ์ที่มีชื่อเสียง ล้วนอาศัยแรงบันดาลใจเป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนแนวความคิดไปสู่การสร้างสรรคทั้งสิ้น มีเรื่องเล่าตั้งแต่อดีตเกี่ยวกับความใฝ่ฝันอันยิ่งใหญ่ของมนุษย์ที่จะบินได้นานนัก ศิลปินเอกของโลกอย่าง เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo Da Vinci) ได้ทดลองใช้ประดิษฐ์กรรมที่มีลักษณะคล้ายปีกนกขนาดใหญ่ ทำการร่อนลงมาจากที่สูง ซึ่งถือเป็นการเริ่มต้นการบินครั้งแรกที่มาพร้อมกับความล้มเหลว

อย่างไรก็ตาม แรงบันดาลใจในการที่จะบินได้เหมือนนก ไม่ได้หายไปพร้อมกับความล้มเหลวนั้น ในเวลาต่อมา ออวิลล์ ไรท์ (Orville Wright) และ วิลเบอร์ ไรท์ (Wilbur Wright) ได้ร่วมกันประดิษฐ์เครื่องยนต์ต้นแบบสำหรับเครื่องบินที่ใช้ได้จริง สองพี่น้องตระกูลไรท์ได้พิสูจน์ให้เห็นว่า มนุษย์สามารถที่จะสร้างเครื่องบินที่ทำให้จินตนาการที่มีมาตั้งแต่อดีตเป็นจริงได้ โดยมีความมุ่งมั่นเป็นเบื้องหลังแห่งความสำเร็จ [1] (หน้า120) ซึ่งเป็นตัวอย่างในเชิงบวกของการสร้างสรรค์ผลงานที่จับต้องได้จริง

จะเห็นว่ากลไกในการขับเคลื่อนผลงานและนวัตกรรมใหม่ๆ ให้ประสบความสำเร็จได้นั้น จึงล้วนมีรากฐานมาจากแรงบันดาลใจ และจินตนาการของมนุษย์ เพียงแต่มนุษย์เองต้องเป็นผู้แสวงหา แรงบันดาลใจ รวมถึงมีความมุ่งมั่นที่จะแปรเปลี่ยนแรงบันดาลใจ และแนวความคิดที่เป็นนามธรรมเหล่านั้น ไปสู่การปฏิบัติเพื่อสร้าง ผลงานที่มีความเป็นรูปธรรม สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

การค้นหาแรงบันดาลใจสำหรับงานออกแบบแฟชั่น

ไม่ว่าจะเป็นนวัตกรรม ผลงานศิลปะ ดนตรี งานแฟชั่น หรือแม้แต่บทกวี ผู้สร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้ ล้วนต้องค้นหา แรงบันดาลใจเพื่อผลิตผลงานดังกล่าว การสร้างแรงบันดาลใจจึงเป็น สิ่งสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ และ “ความคิดสร้างสรรค์” นั้นเอง จะมีความจำเป็นอย่างมาก ในสังคมปัจจุบัน ยังมี “ความคิดสร้างสรรค์” ที่พิเศษ และ แตกต่าง มากขึ้นเท่าไร คุณค่าของผลงานก็ยิ่งมีมากขึ้นเท่านั้น ในที่นี้ อาจรวมไปถึงมูลค่าตัวยาก็เป็นได้

ดังที่ปรากฏในธุรกิจแฟชั่นมากมายที่นักออกแบบแฟชั่น สามารถเปลี่ยนแรงบันดาลใจส่วนตัว ไปสู่ผลงานที่แสดงออกถึง ความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่าง ประกอบกับจิตสำนึกแห่งความงาม ของนักออกแบบ ช่วยขัดเกลาให้เกิดมุมมองทางด้านสุนทรียะ ที่งดงาม และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย จึงถือเป็นการสร้างความแตกต่าง และเป็นเอกลักษณ์ที่สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับแบรนด์สินค้า ของตนได้ ก่อนที่จะไปสู่จุดนั้นได้ การค้นหาและสร้างแรงบันดาลใจ จึงเปรียบเสมือนเป็นกุญแจดอกแรกที่จะไขเข้าไปสู่การสร้างสรรค์ ผลงานออกแบบ จากการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิธีการค้นหา ที่มาของแรงบันดาลใจสำหรับงานออกแบบแฟชั่น พบว่าส่วนใหญ่ ได้มาจาก

1. แรงบันดาลใจที่มาจากภายใน มักได้มาจากจินตนาการ หรือ ประสบการณ์ส่วนบุคคลที่สั่งสมมา [2] (หน้า17) เช่น Paul Smith นักออกแบบแฟชั่นที่มีชื่อเสียงของอังกฤษ เคยมีความมุ่งมั่น ที่จะเป็นักปั่นจักรยานมืออาชีพ แต่เนื่องจากประสบอุบัติเหตุ ทำให้เขาเปลี่ยนความสนใจมาที่เรื่องของแฟชั่นและศิลปะแทน ปัจจุบันเป็นเจ้าของแบรนด์เสื้อผ้า Paul Smith และได้นำความใฝ่ฝัน เกี่ยวกับการเป็นักปั่นจักรยานมืออาชีพของตน มาใช้เป็น แรงบันดาลใจในการออกแบบเสื้อผ้าแทน



ภาพที่ 1 (ซ้าย) วัยเด็กของ Paul Smith

(ขวา) เครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากชุดนักปั่นจักรยาน ของแบรนด์ Paul Smith

ที่มา : Smith, P.(2003). You can find inspiration in everything* : * and if you can't, look again / Paul Smith. p.155.

2. แรงบันดาลใจที่มาจากสิ่งแวดล้อมภายนอกที่อยู่รอบตัวมนุษย์ บ่อยครั้งได้มาจากการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น หนังสือ นิตยสาร ห้องสมุด งานศิลปะ ดนตรี ภาพยนตร์ นิตรรศการ พิพิธภัณฑ์ ภาพถ่าย ข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ธรรมชาติ และสภาพแวดล้อม การท่องเที่ยว สถาปัตยกรรม เพอร์นิเจอร์ รวมถึงเหตุการณ์ที่สะท้อนเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง หรือ Zeitgeist (Spirit of the times : จิตวิญญาณแห่งยุคสมัย) [3] (หน้า170)



ภาพที่ 2 (ซ้าย) ชุด Oyster Dress จาก Irere collection for Spring/Summer 2003 ผลงานของ Alexander McQueen ได้รับแรงบันดาลใจจากหอยนางเลิม (ขวาบนและล่าง) ภาพหอยนางเลิมในมุมต่างๆ

ที่มา : (ซ้าย) Hodge, B.(2007). Skin + Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture. p.156.

(ขวาบน) <http://topnews.net.nz/content/210640-virus-could-result-huge-shortage-oyster>

(ขวาล่าง) <http://jocieingram.ca/2009/01/all-about-oysters/>

สังเกตว่าวิธีการค้นหาแรงบันดาลใจในงานออกแบบแฟชั่น นำไปสู่การกำหนดประเด็นเริ่มต้น เปรียบเหมือนกับการตั้งโจทย์ การออกแบบตามสิ่งที่กำลังอยู่ในความสนใจของนักออกแบบ ขณะนั้น การสร้างแรงบันดาลใจจะมาจากความประทับใจที่มีต่อ สิ่งใดสิ่งหนึ่งเท่านั้น หรือ อาจมาจากการผสมผสานกันของหลายๆ สิ่งก็ได้ ดังนั้นแรงบันดาลใจในการออกแบบ จึงสามารถหาได้จากทุกสิ่ง ขึ้นอยู่กับการสังเกตและนำสิ่งที่พบเห็นรวมถึงการนำประสบการณ์ ส่วนตัว มาสร้างเป็นแรงบันดาลใจได้ทั้งสิ้น สอดคล้องกับความคิด เห็นของ Paul Smith ที่ว่า “You can find inspiration in everything* : * and if you can't, look again / Paul Smith” [4] (หน้า 4)

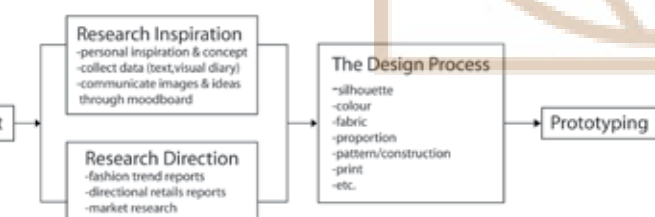
การถ่ายทอดแรงบันดาลใจไปสู่ผลงานออกแบบแฟชั่น ในเชิงปฏิบัติ

เมื่อสามารถค้นหาแรงบันดาลใจได้แล้ว ความท้าทาย ของนักออกแบบแฟชั่นที่ตามมา คือ จะแปรเปลี่ยนแรงบันดาลใจ ให้เป็นแนวความคิดที่มีความชัดเจนมากขึ้นได้อย่างไร ขั้นตอนดังกล่าว จำเป็นต้องอาศัย การตีความหมายของแรงบันดาลใจเพื่อระดมความคิด (Ideas) ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด จากนั้นจึงนำมาผ่านกระบวนการกลั่นกรอง และตกผลึกเป็นแนวคิดในการออกแบบ (Design Concept) ซึ่งเป็น กระบวนการที่สำคัญมาก เนื่องจากแนวความคิดดังกล่าว เป็นสิ่งที่

แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และยังเป็นเครื่องวัดระดับความน่าสนใจของผลงานนั้น ในขั้นตอนนี้ Jones [3] (หน้า 173) ได้แนะนำวิธีการที่จะเข้าถึงความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดสองรูปแบบได้แก่ Convergent Thinking และ Divergent Thinking อ้างอิงมาจากทฤษฎีของ Joy Paul Guilford นักจิตวิทยาชาวสหรัฐ มีชื่อเสียงในด้านการศึกษาวิเคราะห์สติปัญญาและความเฉลียวฉลาดของมนุษย์

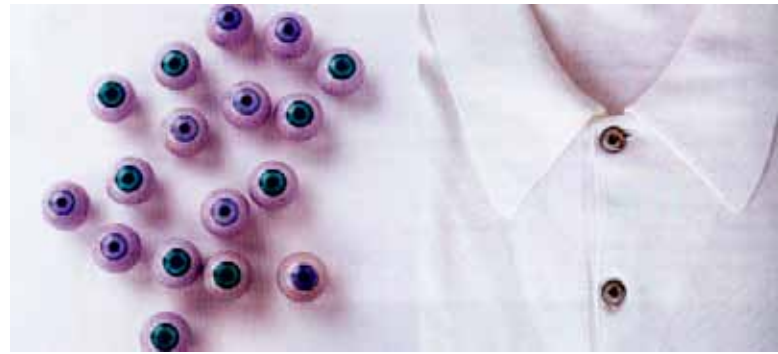
Convergent Thinking แทนลักษณะการคิดที่มุ่งเน้นเพื่อหาคำตอบที่ควรจะเป็น จากข้อมูลที่กำหนดให้เพียงคำตอบเดียว ส่วน Divergent Thinking แทนการคิดอย่างหลากหลาย เป็นการปล่อยความคิดอย่างอิสระ โดยไม่สนใจว่าจะนำไปสู่รูปแบบใด เพื่อหาคำตอบที่เป็นไปได้หลายทาง จะพบว่ามีความคิดสร้างสรรค์ที่แตกยอดออกมาได้อย่างมากมาย มีทั้งที่เป็นไปได้และอาจเป็นไปได้ โดยทั่วไปมักจะถูกนำมาใช้ควบคู่กับ Convergent Thinking เพื่อถ่วงดุลและหาจุดสมดุลทางความคิด นำไปสู่แนวทางของคำตอบที่เป็นไปได้มากที่สุด ผลลัพธ์ที่ได้คือการตกผลึกแนวคิดในการออกแบบที่น่าสนใจนั่นเอง

คำถามสำคัญต่อมาที่นักออกแบบแฟชั่นต้องเผชิญในการทำงานสร้างสรรค์คือ เมื่อได้แนวคิดในการออกแบบที่น่าสนใจแล้วจะนำแนวคิดดังกล่าวไปถ่ายทอดเป็นผลงานออกแบบเครื่องแต่งกายที่เป็นรูปธรรมได้อย่างไร McKelvey และ Munslow [2] (หน้า 3) ได้ให้คำอธิบายถึงลำดับขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบแฟชั่นเริ่มตั้งแต่การค้นหาแรงบันดาลใจ รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดทำแผนภาพแสดงแรงบันดาลใจและแนวคิด (Mood Board) ควบคู่ไปกับการสำรวจแนวโน้มการออกแบบและการตลาด การออกแบบผลงานแฟชั่นไปสู่การผลิตผลงานต้นแบบ ดังที่ได้แสดงไว้ในแผนภาพนี้



ภาพที่ 3 แผนภาพแสดงขั้นตอนการผลิตผลงานออกแบบแฟชั่น
ที่มา : ดัดแปลงจาก McKelvey, K and Munslow, J. (2003) *Fashion Design : Process, Innovation & Practice*. p.3.

วิธีการที่ทำให้ผลงานแฟชั่นสามารถเล่าเรื่องได้ตรงกับแรงบันดาลใจและแนวคิดที่กำหนดไว้มากที่สุด ซึ่งเป็นข้อสังเกตที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงานของนักออกแบบแฟชั่นหลายท่านพบว่า การถ่ายทอดแนวคิดและแรงบันดาลใจของนักออกแบบส่วนใหญ่จะนำเสนอผ่านทางโครงร่างเงา หรือโครงเสื้อผ้า (Silhouette) สี (Colour) เนื้อผ้า (Fabric) ขนาดสัดส่วน (Proportion) เทคนิคการตัดเย็บและโครงสร้างของเสื้อผ้า (Pattern & Construction) ลวดลาย (Print) เป็นต้น



ภาพที่ 4 การนำแรงบันดาลใจเกี่ยวกับดวงตาใช้เป็นกระดุมเสื้อ
ที่มา : Smith, P. (2003). *You can find inspiration in everything* : * and if you can't, look again* / Paul Smith. p.164

ในระหว่างขั้นตอนของการออกแบบและผลิตผลงานเหล่านี้ (Design Process and Prototyping) มีนักออกแบบแฟชั่นจำนวนมากที่ตกอยู่ในภาวะ “หลงทาง” เนื่องจากขั้นตอนดังกล่าวจำต้องอาศัย ความแม่นยำทางความคิด และทักษะในการออกแบบ รวมถึงประสบการณ์การตัดเย็บและเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ เพื่อถ่ายทอดผลงานให้ได้เหมือนกับแนวความคิดที่กำหนดไว้มากที่สุด จึงถือเป็นความท้าทายอย่างมากสำหรับนักออกแบบฯ

นอกจากนั้นแล้ว ขั้นตอนดังกล่าวยังต้องอาศัย ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์อย่างชาญฉลาด (Creative Intelligence) ซึ่ง ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ [5] (หน้า 38-39) กล่าวว่า เปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างความฉลาดสองด้านของมนุษย์เข้าด้วยกันคือ

1. ความฉลาดในการวิเคราะห์ (Analytical Intelligence) เพื่อประเมินข้อดีและข้อเสียจากแนวคิดที่สร้างขึ้น รวมถึง ประเมินแนวทางในการแก้ปัญหาได้ เพื่อคัดเลือกแนวคิดที่มีศักยภาพ และมีแนวโน้มที่จะนำมาใช้ต่อยอดได้
2. ความฉลาดในการปฏิบัติจริง (Practical Intelligence) เพื่อสามารถแปลงแนวคิดที่เป็นนามธรรมไปสู่ผลสำเร็จในภาคปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม

ในความเป็นจริงแล้วการสร้างผลงานออกแบบแฟชั่นยังมีขั้นตอน และรายละเอียดปลีกย่อยอีกมากมาย ที่จำเป็นต้องอาศัยทักษะในการคิดวิเคราะห์ ควบคู่ไปกับความสามารถในการนำไปปฏิบัติได้จริง เพื่อให้เกิดความกระจ่าง จึงขอยกกรณีศึกษามาเป็นตัวอย่างประกอบ ซึ่งจะช่วยให้มองเห็นกระบวนการต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานแฟชั่นได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

กรณีศึกษา : โครงการออกแบบเครื่องแต่งกาย

โดยได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร

และศิลปะปะติดปะ (Collage) โดย นาย อุกฤษ ติษดำ

นายอูกฤษ ติษดำ จบการศึกษาจากภาควิชาการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และเป็นเจ้าของโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายฯ ได้รับรางวัล Creative Conceptual Award จากงาน Thailand Graduate

Fashion Week 2010 ลักษณะของโครงการฯ ดังกล่าว นำเสนอ มุมมองของอุกฤษในฐานะนักออกแบบแฟชั่นที่มีต่อกรุงเทพมหานคร

โดยมีการบูรณาการองค์ความรู้ในด้านการออกแบบ แฟชั่นในเชิงโครงสร้าง รวมถึงการออกแบบลวดลายต่างๆ ภายใต้ แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะตัดปะ (Collage) ซึ่ง อุกฤษได้เลือกนำเสนอผ่านเครื่องแต่งกายสตรี จำนวนทั้งสิ้น 7 ผลงาน เพื่อถ่ายทอดกรุงเทพมหานครในรูปแบบของแฟชั่นร่วมสมัย ที่สะท้อน แนวความคิดในการออกแบบแฟชั่นเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน

แรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากความประทับใจของ อุกฤษที่มีต่อ 2 ประเด็นหลัก คือ กรุงเทพมหานคร (Bangkok) และ ผลงานศิลปะแบบตัดปะ (Collage) จากการวิเคราะห์ประเด็นแรก เกี่ยวข้องกับคำว่า “กรุงเทพมหานคร” พบว่าความสนใจของอุกฤษ ครอบคลุมกรุงเทพฯ ทั้งในเชิงประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประชากร สถาปัตยกรรม การคมนาคม สังคมวัฒนธรรม ตลอดจนสถานที่ สำคัญต่างๆ หลายแห่ง รวมถึงบรรยากาศโดยรวมของกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในฐานะที่ กรุงเทพฯ เป็นเมืองหลวงของ ประเทศไทย และถือเป็นศูนย์กลางความเจริญของประเทศ สิ่งเหล่านี้ นำมาซึ่งความเป็นอารยะ แต่ในขณะเดียวกัน ก็ส่งผลต่อกรุงเทพฯ ในแง่ของความแออัดของประชากร ความวุ่นวายจากสภาพการจราจร ที่ติดขัด ประกอบกับลักษณะการวางผังเมืองของกรุงเทพฯ ตั้งแต่อดีต ทำให้ลักษณะภูมิทัศน์ของกรุงเทพฯ ในปัจจุบันยากต่อการจัดระเบียบ อย่างไรก็ตามในมุมมองของอุกฤษ สิ่งเหล่านี้ก็กลับกลายเป็นเสน่ห์ ของกรุงเทพฯ ที่น่าสนใจ นอกจากนี้อุกฤษยังมีความประทับใจต่อ งานสถาปัตยกรรม ศิลปวัฒนธรรม และสถานที่สำคัญที่แสดงถึง เอกลักษณ์ของกรุงเทพฯ อย่างชัดเจน เช่น สนามหลวง หวัดป่าโพธิ์ การละเล่นว่าวจุฬา เป็นต้น

ประเด็นที่สองเกี่ยวข้องกับคำว่า “ศิลปะแบบตัดปะ” หรือ ที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า ศิลปะแบบคอลลาจ (Collage) เกิดจาก การสร้างผลงานศิลปะชิ้นใหม่ด้วยการตัด และปะภาพ โดยใช้วัสดุ ประเภทกระดาษ และอาจใช้วัสดุอื่นๆ ร่วมด้วย ตามแต่จินตนาการ ของศิลปินที่ต้องการสะท้อนแนวความคิดผ่านผลงานของตน ปัจจุบันรูปแบบของงานคอลลาจได้ขยายไปสู่การใช้คอมพิวเตอร์ และการพิมพ์ในระบบดิจิทัลมาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน ในมุมมองของอุกฤษที่มีต่อศิลปะแบบคอลลาจ พบว่าจุดเด่นของ ผลงานประเภทนี้ คือ ลักษณะของการสร้างผลงานแบบคอลลาจที่ เสริมสมบูรณ์ บางครั้งไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ เนื่องจากผลงานนั้น เกิดขึ้นจากการปะภาพเพื่อสร้างเรื่องราวต่างๆ จึงทำให้ผลงานที่ได้ ดูเหมือนขาดความประณีตเมื่อเทียบกับผลงานจิตรกรรมอื่นๆ ทั้งที่ในความเป็นจริงศิลปินเจ้าของผลงาน อาจจะตั้งใจสร้างรูปแบบที่ “ดูเหมือนไม่เรียบร้อย” ดังกล่าวให้ปรากฏขึ้นบนชิ้นงาน เพื่อแสดงออก ถึงความคิดสร้างสรรค์ คุณค่าของผลงานที่ได้นั้นมีความแปลกใหม่ ด้วยรูปแบบ และเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากผลงานอื่นๆ [6] (หน้า 11-29)



ภาพที่ 5 ภาพบรรยากาศของกรุงเทพมหานครในมุมต่างๆ

ที่มา : (บน) <http://twitter.com/bangkoktime>

(ล่าง) <http://www.jorgetutor.com/tailandia/bangkok/bangkok3/bangkok13.htm>



ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่างผลงานของศิลปินคอลลาจ

ที่มา : อุกฤษ ดิษดำ. (2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้รับ แรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะตัดปะ (Collage). หน้า 24 และ 28.

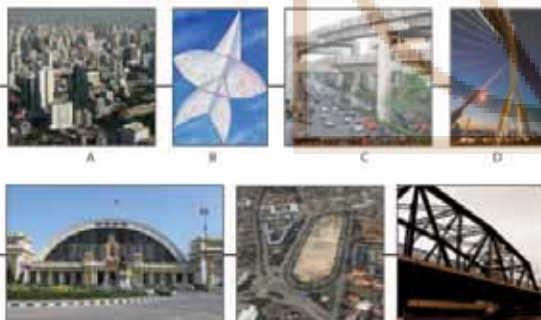
การสร้างเชื่อมโยงและพัฒนาแนวความคิด ในการออกแบบ

จะเห็นว่าแรงบันดาลใจของอุกฤษมีอยู่สองประเด็น ทำให้ขั้นตอนของการระดมความคิดและตีความหมายในช่วงแรกค่อนข้างสับสนและเป็นไปได้หลายทาง ดังนั้นการสร้างเชื่อมโยงระหว่างประเด็นทั้งสอง เพื่อกำหนดแนวความคิดในการออกแบบที่เป็นเอกภาพ จึงเป็นสิ่งสำคัญมาก ความเชื่อมโยงที่อุกฤษพบก็คือ ทั้งความเป็นกรุงเทพมหานครและศิลปะคอลลาจ มีลักษณะที่ คล้ายคลึงกัน เช่น ความไม่เรียบร้อยของผังเมืองกรุงเทพฯ

แสดงนัยยะถึงความวุ่นวายและขาดระเบียบ ในขณะที่ลักษณะของการสร้างงานคอลลาจเอง ก็ไม่จำเป็นต้องดูสมบูรณ์แบบหรือดูประณีตเสมอไป แต่ทว่าในความไม่สมบูรณ์และไร้ระเบียบเหล่านี้ กลับกลายเป็นเสน่ห์ดึงดูดกรุงเทพฯ และศิลปะแบบคอลลาจให้มีคุณค่าที่แตกต่าง นอกจากนั้นแล้วกรุงเทพฯ ยังมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นอื่นๆ เช่น สถาปัตยกรรม รูปแบบการดำรงชีวิตของคนกรุงเทพฯ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นต้น ดังนั้นผู้ออกจะจึงได้เลือกนำรายละเอียดเหล่านี้ มาเชื่อมโยงและผสมผสานกัน เพื่อนำเสนอโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิด Bangkok Collage ดังที่ปรากฏในภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ภาพแสดงแรงบันดาลใจและแนวคิดในการออกแบบ (Mood Board)
ที่มา : อุกฤษ ดิษคำ. (2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะตัดปะ (Collage). หน้า 39.



ภาพที่ 8 แผนภาพสรุปจุดเด่นของกรุงเทพมหานครที่เลือกนำมาใช้ในการนำเสนอแนวคิด Bangkok Collage

ที่มา :

- ภาพ A (ตึก) จาก <http://mblog.manager.co.th/sazzie/----129/>
ภาพ B (ว่าวจุฬา) จาก http://www.kroobannok.com/view.php?article_id=23750&page=2
ภาพ C (รางรถไฟฟ้า) จาก <http://mblog.manager.co.th/sazzie/----129/>
ภาพ D (สะพานพระราม 8) จาก <http://www.thaiphoto.com/forums/showthread.php?i=93424&page=1>
ภาพ E (ห้วลำโพง) จาก <http://www.oknation.net/blog/mrtaweesak-photo/2008/10/16/entry-1>
ภาพ F (สนามหลวง) จาก <http://www.magic vdoclips.com/forum/lofi version/index.php/13147.html>
ภาพ G (สะพานพุทธ) จาก <http://202.28.17.24/60thcelebration/index.php/2010-11-18-02-16-04/101-2010-10-18-02-13-35.html>

จะเห็นว่าผู้ออกได้เลือกนำมาผสมและสถานที่รวม 7 แห่งในกรุงเทพมหานครที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นในด้านต่างๆ ของกรุงเทพฯ มาเป็นตัวแทนในการสื่อความหมายของการออกแบบผลงานเครื่องแต่งกายจำนวน 7 ชุด ดังนี้

1. ชุดที่ 1 นำภาพตึกสูงที่ปลูกสร้างอย่างหนาแน่น สะท้อนถึงความเจริญอย่างไร้ระเบียบแบบแผนของกรุงเทพฯ
2. ชุดที่ 2 นำภาพว่าวจุฬาซึ่งเป็นสัญลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของความเป็นกรุงเทพฯ จากอดีตจนถึงปัจจุบัน
3. ชุดที่ 3 นำภาพรางรถไฟฟ้าซึ่งเป็นตัวแทนของความเป็นเมืองหลวงสมัยใหม่ และเป็นส่วนหนึ่งของการเดินทางของคนกรุงเทพฯ
4. ชุดที่ 4 นำภาพสะพานพระราม 8 เป็นสะพานที่มีสถาปัตยกรรมที่สวยงามแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ
5. ชุดที่ 5 นำภาพห้วลำโพงเป็นสถานีรถไฟและสถาปัตยกรรมที่สื่อถึงความเจริญด้านคมนาคมของกรุงเทพฯ ในอดีต
6. ชุดที่ 6 นำภาพสนามหลวงซึ่งเป็นสัญลักษณ์เชิงวัฒนธรรมที่อยู่คู่กับกรุงเทพฯ มาตั้งแต่ยุคอดีต
7. ชุดที่ 7 นำภาพสะพานพุทธ ซึ่งเป็นสะพานที่มีสถาปัตยกรรมสวยงาม ควรค่าแก่การจารึกอีกแห่งหนึ่งของกรุงเทพฯ

การถ่ายทอดผลงานออกแบบแฟชั่นในภาคปฏิบัติ

เมื่อได้ข้อสรุปในการเลือกสถานที่และมุมมองที่สะท้อนความเป็นกรุงเทพฯ สำหรับเสื้อผ้าทั้ง 7 ชุดแล้ว (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 8) จากนั้นขั้นตอนของการถ่ายทอดแนวคิดให้เกิดเป็นผลงานในเชิงประจักษ์ พบว่าผู้ออกถ่ายทอดผ่านทางโครงเสื้อผ้า (Silhouette) สี (Colour) เนื้อผ้า (Fabric) ขนาดสัดส่วน (Proportion) เทคนิคการตัดเย็บและโครงสร้างของเสื้อผ้า (Pattern & Construction) ลวดลาย (Print)

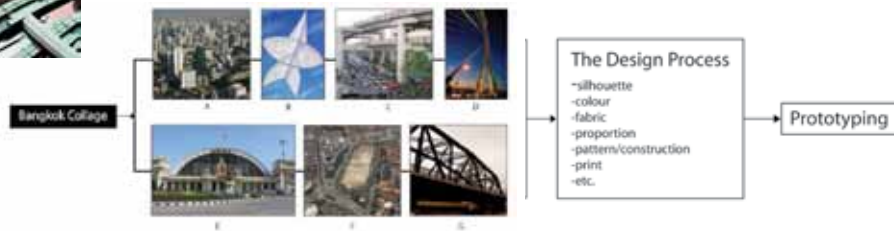
โดยพบว่าเสื้อผ้าทั้ง 7 ชุดมีองค์ประกอบที่เหมือนกัน ได้แก่

1. การเลือกใช้เนื้อผ้าที่ตัดเย็บ เน้นผ้าที่ให้ความรู้สึกคล้ายกับกระดาษ เพื่อสะท้อนลักษณะของศิลปะตัดปะ เช่น โคม กระดาษ และ ผ้าฝ้าย
2. การใช้เทคนิคการสร้างงานแบบตัดปะ (Collage) ในการออกแบบลายพิมพ์ โดยใช้วิธีการพิมพ์ด้วยระบบดิจิทัล และการรีดลายพิมพ์ (Digital Print and Paper Transfer) เพื่อช่วยเพิ่มความแข็งแรงให้กับผิวสัมผัสของเนื้อผ้าและดูคล้ายกับกระดาษมากยิ่งขึ้น

ส่วนองค์ประกอบที่แตกต่างกัน ได้แก่

1. โครงเสื้อ (Silhouette) เทคนิคการตัดเย็บและโครงสร้างของเสื้อผ้า (Pattern&Construction) ทั้ง 7 ชุด ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามรูปแบบของสถานที่ เพื่อแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของสถานที่นั้นๆ โดยมีการออกแบบลายพิมพ์ของแต่ละสถานที่สำหรับแต่ละชุดแตกต่างกัน

ส่วนกลุ่มสีที่ใช้ในการออกแบบ จะทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมโยงให้ผลงานทั้งหมดอยู่ด้วยกันอย่างกลมกลืน และมีความสมบูรณ์แบบในองค์รวมทางแฟชั่น สีที่ใช้มีอยู่สองกลุ่มคือ กลุ่มสีด้า สีเทา สีซีเปีย เป็นตัวแทนของกรุงเทพฯ ในอดีต อีกกลุ่มสีได้แก่ สีฟ้า สีส้ม แทนกรุงเทพฯ ในปัจจุบันที่สับสนวุ่นวาย



ภาพที่ 9 สรุปภาพรวมการผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายทั้ง 7 ชุด
ที่มา : อุกฤษ ดิษดำ. (2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะตัดปะ (Collage). หน้า 42.

ในขั้นตอนการถ่ายทอดผลงานออกแบบไปสู่การตัดเย็บชุดสำเร็จแต่ละชุด มีรายละเอียดแสดงในรูปแบบตารางดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงรายละเอียดการออกแบบและผลงานสำเร็จชุดที่ 1 (ชุดตึก)

			
ตึก	การออกแบบลายพิมพ์	ที่มาของโครงเสื้อ	
			ผลงานสำเร็จ
ภาพ Sketch Design	แบบวาด	ทดลองตัดเย็บชุดต้นแบบ	
แนวคิดชุดตึก ได้โครงเสื้อจากรูปตัดปะของภาพตึกและใช้วิธีการจับม้วนโครงเสื้อบนหุ่น เน้นความแข็งแรง เพื่อยึดมุมและเส้นตรง			

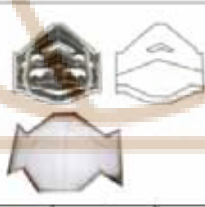
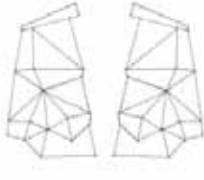
ที่มา: รวบรวมจาก อุกฤษ ดิษดำ. (2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะตัดปะ (Collage). หน้า 30,34,44,51,65.

ตารางที่ 2 แสดงรายละเอียดการออกแบบและผลงานสำเร็จชุดที่ 2
(ชุดว้าวจุฬา)

			
ว้าวจุฬา	การออกแบบลายพิมพ์	ที่มาของโครงเสื้อ	
			
ภาพ Sketch Design	แบบวาด	ทดลองตัดเป็นชุดต้นแบบ	ผลงานสำเร็จ
แนวคิดชุดว้าวจุฬา นำโครงร่างของร่างจุฬามาตัดและต่อกันใหม่เกิดเป็นโครงสร้างของเสื้อที่มีบุษราคัมที่แปลกออกไป			

ที่มา : รวบรวมจาก อุกฤษ ดิษดำ. (2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะตัดปะ (Collage). หน้า 31,34,45,52,66.

ตารางที่ 3 แสดงรายละเอียดการออกแบบและผลงานสำเร็จชุดที่ 3
(ชุดรางรถไฟฟ้า)

			
รางรถไฟฟ้า	การออกแบบลายพิมพ์	ที่มาของโครงเสื้อ	
			
ภาพ Sketch Design	แบบวาด	ทดลองตัดเป็นชุดต้นแบบ	ผลงานสำเร็จ
แนวคิดชุดรางรถไฟฟ้า ได้จากการนำรางรถไฟฟ้ามาเชื่อมต่อกันด้วยเส้นสายที่เรียบง่าย และทดลองกลับด้านสร้างเป็นโครงเสื้อ			

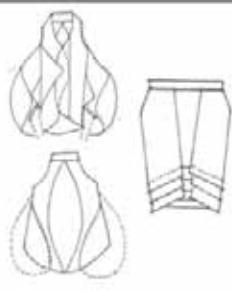
ที่มา : รวบรวมจาก อุกฤษ ดิษดำ. (2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะตัดปะ (Collage). หน้า 31,35,46,58,70.

ตารางที่ 4 แสดงรายละเอียดการออกแบบและผลงานสำเร็จชุดที่ 4
(ชุดสะพานพระราม 8)

			
สะพานพระราม 8	การออกแบบลายพิมพ์	ที่มาของโครงสร้าง	
			ผลงานสำเร็จ
ภาพ Sketch Design	แบบวาด	ทดลองตัดเย็บชุดต้นแบบ	
แนวคิดชุดสะพานพระราม 8 นำเอาเสาของสะพานมีลักษณะแหลมสูงมาวางทแยงมุม เส้นตัดและเส้นรอบนอกที่ได้กลายมาเป็นโครงสร้างเสื้อผ้า			

ที่มา : รวบรวมจาก อุกฤษ ดิษดำ. (2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะดัดปะ (Collage). หน้า 33,36,50,57,71.

ตารางที่ 5 แสดงรายละเอียดการออกแบบและผลงานสำเร็จชุดที่ 5
(ชุดหัวลำโพง)

			
สถานีรถไฟหัวลำโพง	การออกแบบลายพิมพ์	ที่มาของโครงสร้าง	
			ผลงานสำเร็จ
ภาพ Sketch Design	แบบวาด	ทดลองตัดเย็บชุดต้นแบบ	
แนวคิดชุดหัวลำโพง โครงสร้างได้มาจากภาพตัดปะของหัวลำโพง และเส้นโค้งของอาคารสถานที่ที่เป็นเอกลักษณ์ สร้างเป็นโครงสร้างตัวหลวม			

ที่มา : รวบรวมจาก อุกฤษ ดิษดำ. (2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะดัดปะ (Collage). หน้า 32,35,47,55,68.

ตารางที่ 6 แสดงรายละเอียดการออกแบบและผลงานสำเร็จชุดที่ 6
(ชุดสนามหลวง)

สนามหลวง	การออกแบบลายพิมพ์	ที่มาของโครงสร้าง	
			ผลงานสำเร็จ
ภาพ Sketch Design	แบบวาด	ทดลองตัดเย็บชุดต้นแบบ	
แนวคิดชุดสนามหลวง โครงสร้างได้จากการนำมสูงของสนามหลวงมาวางต่อกัน โครงสร้างมีความเป็นอิสระเปลี่ยนแปลงตามสรีระของผู้สวมใส่			

ที่มา : รวบรวมจาก อุกฤษ ดิษดำ. (2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะตัดปะ (Collage). หน้า 32,35,48,54,67.

ตารางที่ 7 แสดงรายละเอียดการออกแบบและผลงานสำเร็จชุดที่ 7
(ชุดสะพานพุทธ)

สะพานพุทธ	การออกแบบลายพิมพ์	ที่มาของโครงสร้าง	
			ผลงานสำเร็จ
ภาพ Sketch Design	แบบวาด	ทดลองตัดเย็บชุดต้นแบบ	
แนวคิดชุดสะพานพุทธ นำลักษณะของโครงสร้างเหล็กจากสะพานพุทธ นำเส้นร่างรอบภาพมาสร้างเป็นแบบเสื้อ			

ที่มา : รวบรวมจาก อุกฤษ ดิษดำ.(2552). โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานคร และศิลปะตัดปะ (Collage). หน้า 33,36,45,56,69.



ภาพที่ 10 ภาพถ่ายผลงานชุดสำเร็จ Collection Bangkok Collage

ที่มา : อุกฤษ ดิษดำ.(2552). สุนัขบัตรงานแสดงศิลปนิพนธ์ School of Bangkok: Degree Project Ultimate Source III. หน้า 29.

สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะ

จากผลงานทั้งหมดในโครงการออกแบบเครื่องแต่งกาย ภายใต้แนวคิด Bangkok Collage จะเห็นว่าอูกฤษพยายามสะท้อนเอกลักษณ์ของกรุงเทพฯ ผ่านวิธีการออกแบบ โดยใช้แนวคิดของศิลปะแบบตัดปะเป็นตัวเชื่อมโยงเรื่องราวต่างๆ เข้าด้วยกัน ตลอดจนการค้นหาวีธีการที่เหมาะสมเพื่อนำมาสร้างผลงาน สามารถสรุปขั้นตอนการทำงานในภาพรวม ได้ดังนี้



นอกจากนั้นแล้ว ยังมีความเป็นไปได้ที่จะนำโครงการฯ ไปพัฒนาต่อยอดเพื่อใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ต่อไป โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ปรับเปลี่ยนรายละเอียดเสื้อผ้าให้มีความเป็นเสื้อผ้าสำเร็จรูป (Ready to Wear) มากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยลดความซับซ้อนและควบคุมต้นทุนในกระบวนการผลิตได้ง่ายขึ้น
2. ปรับเปลี่ยนมาใช้เนื้อผ้าที่เหมาะสมกับการใช้งานในชีวิตประจำวัน ดูแลง่าย สวมใส่สบาย เนื่องจากไหมกระดาดค่อนข้างมีความแข็ง และยากต่อการซักรีด
3. เพิ่มทางเลือกในการแต่งกายให้กับผู้สวมใส่มากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันผู้บริโภคนิยมแต่งกายด้วยเสื้อผ้าแบบผสมผสานกัน (Mix and Match) การเพิ่มเติมรูปแบบของเสื้อผ้าอื่นๆ ในแนวคิด Bangkok Collage ช่วยให้ง่ายต่อการนำไปใช้สวมใส่จริงในชีวิตประจำวัน

บทสรุป

ในความจริงแล้ว กระบวนการในการผลิตผลงานสร้างสรรค์นั้นมีความซับซ้อนและมีกระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมากมาย จากเนื้อหาที่กล่าวมา สามารถสรุปองค์ความรู้ได้ดังนี้

การค้นหาแรงบันดาลใจเบื้องต้น สามารถค้นหาได้จากทุกสิ่งที่อยู่รอบตัว ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ รวมถึงกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล เพื่อนำไปตั้งประเด็นในการออกแบบที่น่าสนใจ แรงบันดาลใจจึงอาจมีได้มากกว่าหนึ่งเรื่องราว อย่างไรก็ตาม

หากนักออกแบบมีแรงบันดาลใจหลายๆ เรื่องที่ต้องการนำมาสร้างเป็นผลงานออกแบบ ควรจะต้องมีการเชื่อมโยงข้อมูลของแรงบันดาลใจต่างๆ เพื่อกำหนดแนวคิดหลักในการออกแบบ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเป็นเอกภาพ และสามารถสื่อสารผลงานไปสู่ผู้ชมได้อย่างตรงประเด็น นอกจากนั้นแล้วนักออกแบบยังสามารถถ่ายทอดแนวความคิดดังกล่าวลงบนผลงานผ่านทางรายละเอียดต่างๆ เช่น โครงสร้าง ลวดลาย กลุ่มสี แม้แต่การเลือกใช้วัสดุและเทคนิคการตัดเย็บที่เหมาะสมจะช่วยสื่อถึงแนวคิดในการออกแบบได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นการจะเป็นนักออกแบบแฟชั่นที่มีคุณภาพได้นั้น จึงไม่สามารถอาศัยทักษะทางด้านศิลปะเพียงด้านเดียว แต่จะต้องมีแรงบันดาลใจ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ และถ่ายทอดแนวความคิดได้อย่างเป็นขั้นตอน ควบคู่ไปกับทักษะในการนำไปปฏิบัติ และสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการได้ เพื่อผลักดันจินตนาการไปสู่การสร้างสรรคที่เป็นรูปธรรมอย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- [1] เฟรดริก แฮเรน.(2552). **The Idea Book - คัมภีร์ความคิด.** แปลโดย นพดล จำปา.กรุงเทพฯ: ขวัญข้าว'94.
- [2] Mckelvey, Kathryn; & Munslow, Janine. (2003). **Fashion Design : Process, Innovation & Practice.** London : Blackwell Science.
- [3] Jones, Sue Jenkyn. (2005). **Fashion Design 2nd ed.** London : Laurence King.
- [4] Smith, Paul. (2003). **You can find inspiration in everything* : *and if you can't, look again / Paul Smith.** London : Thames & Hudson.
- [5] เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์.(2549). **การคิดเชิงสร้างสรรค์.** กรุงเทพฯ : ชัคเชสมิเดีย.
- [6] อุกฤษ ดิษดำ. (2552). **โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยได้รับแรงบันดาลใจจากกรุงเทพมหานครและศิลปะตัดปะ (Collage).** ศิลปนิพนธ์ ศบ. (การออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ) กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. ถ่ายเอกสาร.

