

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์

Clothing design street wear swagger following the concept by design paradox

Received
Revised
Accepted

March 10, 2024
August 13, 2024
September 27, 2024

ณภัทร หอมระเหย¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและหาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลในเชิงปริมาณและคุณภาพ ในเชิงคุณภาพด้านแนวคิดสู่การออกแบบ จากการศึกษาผลงานศิลปินที่ใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เพื่อศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบในการออกแบบ ด้วยการวิเคราะห์ผลงาน penrose stairs ของ M.C.Esher / Lionel sharples penrose และงานทัศนศิลป์สมัยใหม่ Post neo cubism ของศิลปิน Miguel angel belinchon มาวิเคราะห์ เพื่อหาองค์ประกอบในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ในการศึกษาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพด้านพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย โดยการใช้แบบสอบถามกลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์สแวกเกอร์ 100 คน ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยแบบสัมภาษณ์ จากกลุ่มเป้าหมายโดยตรง 3 คน รวมถึงใช้เครื่องมือการสังเกตโดยเก็บข้อมูลจากภาพถ่ายกลุ่มเป้าหมาย ในการวิเคราะห์ paper doll dataset รูปแบบเสื้อผ้าผู้ชาย 100 รูป รูปแบบเสื้อผ้าผู้หญิง 100 รูป จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับมาวิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบในการออกแบบ

ผลวิจัย พบว่า (1.) รูปแบบและการสวมใส่เครื่องแต่งกาย ลักษณะโครงร่างแต่งกายที่มีความใหญ่และหลวม กว่าปกติ น่าสนใจ สีสดใสและสีที่เป็นกระแสนิยม วัสดุแบบใหม่ แปลกตา และรายละเอียดทางแฟชั่น มีการผสมผสานในการแต่งกาย สวมใส่เครื่องประกอบการแต่งกายเพิ่มเติม (2.) เป็นกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายเป็นกลุ่มไม่จำกัดเพศสภาพมีวิถีชีวิตในเมือง ช่วงอายุ 20 – 35 ปี รุ่นเจนเนอร์เรชั่นเอ็ม และซี (3.) สายอาชีพอิสระ นักออกแบบสร้างสรรค์ในสายงานต่างๆ มีรายได้มั่นคงในระดับหนึ่ง (4.) มีทัศนคติในรูปแบบสแวกเกอร์ ที่มีความมั่นใจและเป็นตัวตนเองสูง รักอิสระ ชอบการแต่งตัว บริโภคสินค้าตามกระแสแฟชั่นนิยม รสนิยมดี มีบุคลิกมั่นใจในตัวเอง ต้องการแสดงความเป็นตัวตน และโดดเด่น

คำสำคัญ: ออกแบบเครื่องแต่งกาย , สตรีทแวร์ , สแวกเกอร์ , ดีไซน์พาราด็อกซ์

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



Abstract

This research is to study and find the direction of the street wear swagger following the concept by design paradox. By the quantitative and qualitative. quality, to design from studying the works of artists who use the design paradox concept to see ideas and elements of design. With the works of Penrose stairs by M.C. Esher / Lionel Sharples, Penrose and modern visual art, Post Neo cubism by the artist Miguel Angel belinchon to analyze elements of design. In the quantitative and qualitative survey of clothing in terms of target groups. By using the target group Street wear swagger 100 people. qualitatively. With the target group 3 people are directly and talking about clothing design, especially from the target group in analyzing the paper doll data set, including 100 men wear, and 100 women wear and bringing the data obtained to analyze.

The results of the research found that (1.) Style and wearing the description of the Silhouette Large and looser than usual vivid and trending colors. New materials and fashion details. There is a mix and match style, wearing additional accessories (2.) the target group to be genderless, having age ranges from 20 to 35 years, Generation M and Z (3.) Independent careers that are creative in various fields, having a stable income to a certain extent (4.) Having leadership in swagger with high confidence and becoming oneself, freedom, trendy, tasty, confident identity, stunning.

Keywords: Clothing design, Streetwear, Swagger, Design Paradox

บทนำ

แนวคิด Paradox “ปฏิทรรศน์” หรือ “ความย้อนแย้ง” ราชบัณฑิตยสภา ให้ความหมายว่า สภาวะอย่างหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นเมื่อข้อสรุปที่ได้จากการนิรนัย (deduction) อันสมเหตุสมผล ขัดแย้งกับ ข้อความบางข้อความที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าถูกต้อง ความขัดแย้งนี้ทำให้เกิดความฉงน เพราะยากที่จะอธิบายได้ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2553) คำว่าปฏิทรรศน์ หรือพาราด็อกซ์มักถูกใช้แทนที่ไปมากับคำว่าข้อขัดแย้ง อย่างไรก็ตามแนวคิดทั้งสองนั้นไม่เหมือนกันเลยทีเดียวทั้งหมด

การออกแบบที่มีความย้อนแย้งนั้นตัวอย่างที่เห็นได้ชัดมาจากภาพยนตร์เรื่อง INCEPTION ที่มีการนำเสนอของการออกแบบโครงสร้างสถาปัตยกรรม ที่มีความแปลกใหม่ซับซ้อน ขัดแย้งกัน จนยากที่จะจับจุดสังเกต ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรตามหลักความเป็นจริง ตัวอย่างเหตุการณ์ตอนที่ตัวละครหนึ่งพูดถึงเรื่อง ความ Paradox ของชั้นบันได ซึ่งเป็นลักษณะโครงสร้างเหมือนกับ การออกแบบ

ผลงาน Penrose Stairs ของ Lionel Sharpless Penrose ศิลปินชาวประเทศอังกฤษ หรือถ้าจะพูดถึงในงานทัศนศิลป์สมัยใหม่ก็อาจจะนึกถึงศิลปิน Miguel Angel Belinchon ศิลปิน ในสไตล์ Post Neo Cubism ที่เกิดขึ้นในยุคสองพันในสมัยปัจจุบันนี้ คือการสร้างผลงานในรูปแบบผสมผสานระหว่างลักษณะรูปร่าง รูปทรง ที่มีแนวความคิดลดทอนรูปทรงธรรมชาติแบบ Cubism กับ ลักษณะที่มีความเหนือจริง Surrealism เข้าด้วยกัน แต่ถ้านำแนวคิดความขัดแย้งหรือพาราด็อกซ์ มาประยุกต์แนวทางในการออกแบบ ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หลักการก็จะมีแนวคิดรูปแบบ สไตล์ของ กลุ่ม Anti – Fashion ที่มีความขบถทางแฟชั่น ซึ่งแรกเริ่มต้นจากแนวคิด Anti – Fashion ที่เคยเป็นกระแส ในช่วงยุค 70's ของนักออกแบบชาวอังกฤษ Vivienne Westwood จนมาถึงในยุค 2020 ของ Demna Gvasalia อดีต ดีไซน์เนอร์ Maison Margiela, Balenciaga และ Vetements ก็ให้หลักการความขัดแย้งทั้งรูปแบบ โครงร่างเงาของเสื้อผ้า การสวมใส่แบบไม่มีสภาวะเพศเป็นตัวกำหนด รวมถึงแนวคิดผสมผสานบางอย่าง เช่น แนวคิดสตรีทลัทธูรี ที่มีความขัดแย้งมิติทางสังคมชนชั้นสูงและวัฒนธรรมวัยรุ่นสตรีทในปัจจุบัน

Street fashion คือแฟชั่น ที่ได้รับวัฒนธรรมจากกลุ่มย่อย (Sub culture) ของคนในสังคมเมืองใหญ่ ก่อตัวเริ่มขึ้นทางฝั่ง อังกฤษ London ตั้งแต่สมัยอดีตเริ่มต้นช่วงยุค 60's ที่คนชนชั้นกลางที่มีประชากรหนาแน่นในสมัยนั้น ที่หลีกเลี่ยงวัฒนธรรมแฟชั่นชั้นสูงอย่าง (haute couture) ซึ่งโดดเด่นมากในประเทศฝรั่งเศส ที่มีแต่คนชนชั้นสูงสวมใส่ ด้วยเหตุนี้คนชนชั้นกลาง ที่มีอายุที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นช่วงนั้น จึงเหมือนเป็นตัวแทน การแต่งตัว รูปแบบสไตล์ และการแสดงออกทางแฟชั่น ของคนในประเทศ จนทำให้กระแสแฟชั่นเป็นที่น่าสนใจและสังคมพูดถึง รวมถึงการแต่งตัวตาม ฝั่งวัยรุ่นอเมริกา ก็เริ่มได้รับความนิยมและมีวัฒนธรรมเหล่านี้เกิดขึ้นมากมาย แล้วเป็นกระแสจนถึงทุกวันนี้ อิทธิพลของ street fashion เกิดจากกระแสความนิยมของ ความเชื่อ ความคิด ศิลปะ ดนตรี ที่แสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์หรือลักษณะของบุคลิกภาพ วิถีชีวิต ที่จะแสดงออกภายในสังคมของกลุ่มนั้นๆ เช่น แนวการแต่งตัวรูปแบบสไตล์ พังก์ ร็อค ฮิพฮอป ฮิปปี กรันจ์ อินดี้ ฮิปสเตอร์ อัลเทอร์เนทีฟ นอร์มคอร์ ฯลฯ ซึ่งสไตล์เหล่านี้มีอิทธิพลทั้งทางฝั่งตะวันตกและตะวันออก

Swag (สแวก) คือ คำ หรือวลี ที่เกิดขึ้น จากวัยรุ่นกลุ่มพวกอเมริกันผิวดำ พวกแร็ปเปอร์ เป็นคำแสลงที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ออกตามสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ รวมถึงเนื้อร้องหรือเนื้อหาในเพลง แร็ป ฮิพฮอป อาร์แอนด์บี ก็ยังมีการใช้คำๆ นี้ ออกมา ตีความหมายเอาไว้ยกตนเองข่มคนอื่นให้ดูเหนือกว่า แบบเราดีกว่าพวกแก เจ๋งกว่านาย กลุ่มพวกเราอย่างเท่ มีสไตล์ ที่มาของการใช้คำๆ นี้ในบริบทที่ อ้างถึง คือ มาจากคำว่า “Swagger” เป็นกริยาหมายความว่า ทำอะไรที่ หยิ่งๆ มั่นๆ โอ้อวด กร่าง วางฟอร์ม เดินเชิดหน้า ต่อมาเริ่มนำมาใช้เป็นคำพูด ที่บ่งบอกลักษณะการแต่งตัว สไตล์ที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง บุคลิกลักษณะ เท่ เจ๋ง เร็ด คูล มั่นใจในตัวเอง อิทธิพลแฟชั่นเหล่านี้มาจากฝั่งตะวันตก การแต่งกาย รูปแบบโครงร่างเงาจะมีการสอดแทรกอิทธิพล การแต่งตัวของสไตล์ ฮิพฮอป ผสมผสานกับ การแต่งตัวสไตล์ สपोर्ट ที่เป็น sub culture ของ กลุ่ม บ๊อย ซึ่งรากฐานทั้งสองสไตล์นี้ ก็เริ่มมาจาก วัฒนธรรมแฟชั่นสตรีทแวร์ ศิลปิน ทางฝั่งตะวันตก ที่บรรดาสื่อ



ต่างๆ ยกให้การแต่งตัวหรือแนวทางบุคคลิก ของคนกลุ่มเหล่านี้ เช่น Justin biber, Rihanna ที่วิถีชีวิต และการแต่งกายของบุคคลที่มีสไตล์ที่โดดเด่น เห็นชัด ในชีวิตประจำวัน ที่พบได้ตามท้องถนน

Asian – Swagger คือ กลุ่มคนภูมิภาคเอเชียที่มีอิทธิพลทางแฟชั่นที่ได้รับอิทธิพลแฟชั่น สไตล์จากฝั่งอเมริกา ซึ่งรากฐานแนวคิดก็จะมีลักษณะคล้ายๆทางฝั่งตะวันตก ที่มีลักษณะกลุ่มที่มี สไตล์การแต่งตัวที่เป็นของตนเอง มีลักษณะมั่นใจในตนเอง เท่ วางมาด แต่ยังมีลักษณะ กวนๆ ชนๆ และสนุกสนาน ตามสไตล์วัฒนธรรมของกลุ่มคนเอเชีย จากสื่อและเทคโนโลยี ในปัจจุบันที่มีอิทธิพล ต่อการเข้าถึงแฟชั่นในรูปแบบใหม่ๆ ช่องทางการเสพสื่อของวัยรุ่นยุคนี้ที่มีความทันสมัยตลอดเวลา หรือติดตามช่องทางสื่อเทคโนโลยีต่างๆ เช่น แอปพลิเคชั่น เฟซบุ๊ก อินสตราแกรม ยูทูบ ดิกด็อก คิลปินที่เห็นได้ชัดและมีอิทธิพล ในฝั่งเอเชียคือ กลุ่มศิลปินบอยแบนด์เกิร์ลกรุ๊ป วัยรุ่น ญี่ปุ่น เกาหลี เช่น got7, 2ne1, G-dragon ส่วนรูปแบบสไตล์การแต่งกาย ก็ได้รับอิทธิพลจาก ศิลปิน หรือแนวทาง การแต่งตัวแบบ Swagger ทางฝั่งตะวันตก

จากการสังเกตและสำรวจ กลุ่มคนทางเอเชียสแวกเกอร์ จะมีความผสมผสานระหว่าง บุคลิก ที่ดูลึกลับๆ คุณๆ มั่นใจในตัวเอง กับ ความชอบทางสไตล์ ไฮพีบีท (Hypebeast) ที่ลักษณะรูปแบบการแต่งกายมีลักษณะโครงร่างเงาและรายละเอียดทางแฟชั่นดูมีความตื่นเต้น ดูแปลกใหม่ รายละเอียดของเสื้อผ้า มีการผสมผสานของการสวมใส่ ที่ดูไม่น่าเข้ากันมา จัดรูปแบบใหม่ให้ดูเหมาะสมแล้วน่าสนใจ เหมือนกับแนวคิด Paradox ที่มีความขัดแย้งแต่ดูกลมกลืนและลงตัว ซึ่งรูปแบบเสื้อผ้าที่คนกลุ่มนี้ใฝ่ฝันเป็นในรูปแบบของ Street wear ซึ่งเป็นช่องว่างทางการตลาดในวงการ แฟชั่นของไทยในปัจจุบันที่มีแต่รูปแบบเสื้อผ้า Street wear เบสิคทั่วๆ ไปไม่ตอบโจทย์กลุ่มผู้บริโภค สแวกเกอร์ในประเทศไทย

แนวทางการออกแบบนี้ ยังเป็นช่องว่างทางการตลาดอยู่มาก บางสไตล์อาจไม่เหมาะสม กับกลุ่มเป้าหมาย แต่ด้วยความเป็นปัจเจกบุคคล การแสดงตัวตน การเป็นตัวของตัวเอง โดยการแสดงออก ทางการแต่งกายแฟชั่น หรือเครื่องประดับ ก็พร้อมที่รองรับความต้องการของคนกลุ่มเหล่านี้อยู่ ถ้า พูดถึงแฟชั่นตะวันตกตะวันออกถ้ามองเผินๆ ก็อาจจะดูไม่แตกต่างกันมากแต่ถ้าลงรายละเอียดหรือ แนวความคิดก็มีลักษณะที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของวิถีชีวิต ความเชื่อ สังคมประเพณี ที่ดูมีความเป็นหยินหยาง บนโลกแห่งนี้ แต่ก็ผสมผสานวัฒนธรรมและความคิดที่มีความขัดแย้งกันแต่ก็ ดูกลมกลืนออกมาในรูปแบบเสื้อผ้า ให้เกิดความแปลกใหม่ตามยุคสมัย

ดังนั้นจากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ ในการศึกษาการออกแบบ เครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราไดกซ์ ที่นำแนวความคิดพาราไดกซ์ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายกับกลุ่มเป้าหมายสแวกเกอร์ อีกทั้งรูปแบบของ แนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบกับรูปแบบเสื้อผ้าสตรีทแวร์การสวมใส่ก็ไม่มีสภาวะเพศมาเป็นตัวกำหนด ในการกำหนดรูปแบบการแต่งกายในปัจจุบันนี้ที่ปัจจุบันมีเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในการแสดงออกผ่าน รูปแบบเครื่องแต่งกาย

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์
2. เพื่อหาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เป็นการวิจัยที่ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยมีวิธีการวิจัยทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวิจัยเชิงคุณภาพด้านแนวคิดการออกแบบ ผู้วิจัยศึกษางานศิลปปินที่ใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เพื่อศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบในการออกแบบ ด้วยการวิเคราะห์ผลงานของ M.C.Esher / Lionel sharples penrose / Miguel angel belinchon จากนั้นจึงมาวิเคราะห์หลักการองค์ประกอบทางแฟชั่น แนวคิด รูปแบบ ลวดลาย สี และรายละเอียดทางแฟชั่น และทำแบบสอบถามสำรวจเบื้องต้นกับการนำแนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์
2. การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพด้านพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย โดยการใช้แบบสอบถามกลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์ 100 คนที่อาศัยอยู่ในสังคมเมือง ที่มีการแต่งกายในรูปแบบสตรีทแวร์ จากนั้นใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยแบบสัมภาษณ์ เพื่อเก็บข้อมูลรูปแบบการดำเนินชีวิต ความเชื่อ ความคิด พฤติกรรมการเลือกบริโภคสินค้าเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จากกลุ่มเป้าหมายโดยตรง 3 คน รวมถึงใช้เครื่องมือการสังเกตโดยเก็บข้อมูลจากภาพถ่ายกลุ่มเป้าหมายในการวิเคราะห์ paper doll dataset รูปแบบเสื้อผ้าผู้ชาย 100 รูป รูปแบบเสื้อผ้าผู้หญิง 100 รูป จากนั้นนำข้อมูล ทั้งหมดที่ได้รับมาวิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบในการออกแบบ
3. ศึกษา รวบรวมข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับเทรนด์แฟชั่นของโลก
4. สรุปข้อมูลที่ได้แต่ละส่วนเพื่อนำมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์

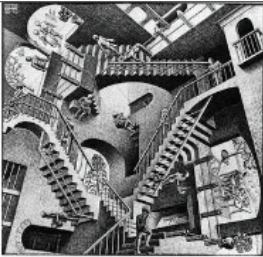
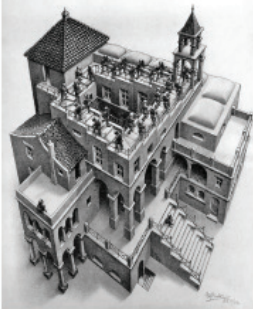
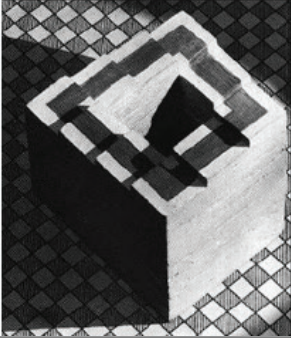
การวิเคราะห์ผล

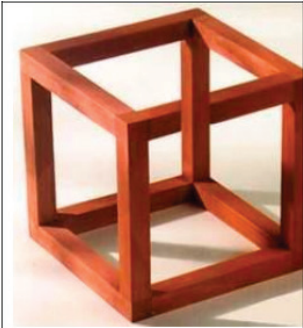
ส่วนที่ 1

ผู้วิจัยศึกษางานศิลปปินที่ใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เพื่อศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบในการออกแบบจากแนวคิดผลงาน Penrose stairs ก่อให้เกิดแนวคิดศิลปะผสมผสานระหว่างแนวคิด Op art กับแนวคิดศิลปะ Surrealism แนวคิดนี้ได้ถูกพัฒนาในการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานหรือทัศนศิลป์มากมาย เช่นผลงานของ ศิลปิน M.C. Escher และ Lionel Sharples Penrose ได้



ตารางสรุปองค์ประกอบ การออกแบบ รูปแบบ design paradox ดังนี้
ตารางที่ 1 :ตารางสรุปองค์ประกอบ การออกแบบ รูปแบบ design paradox (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

ผลงาน	แนวคิด Concept	รูปแบบ/ ลวดลาย Form/ Pattern	สี Color	รายละเอียดทางแฟชั่น Fashion detail
 ศิลปิน M.C. Escher	Surrealism ทิศทางและ จุด เชื่อมโยงมีการ นำสายตาซึ่งแต่ ละจุดมีความ ขัดแย้งดูลงตา ตามสภาวะ ความเป็นจริง	Geometric ผสมผสาน Organic Form แบบ กลมกลืน	Black White Gray	 illusion การสร้างลายและการวาง ลายพิมพ์ลงบนผ้าและการสร้าง แพทเทิร์นเสื้อผ้าให้มีความลวงตา ในการมองของลวดลายที่จัดวาง
 ศิลปิน M.C. Escher	Surrealism แบบกลมกลืน โครงสร้างตัว อาคารมีความ สมจริงแต่ไม่มี ความเป็นจริง ตามหลักการ ออกแบบ สถาปัตยกรรม	Organic Form แบบ กลมกลืน	Black White Gray	 Layer ในการจัดวางของ โครงร่าง เงาให้น่าสายตา แบบกลมกลืน และเคลื่อนไหวตามโครงสร้าง
 ศิลปิน Lionel Sharples Penrose	Op art , Surrealism แต่ ละส่วนของ บันไดมีระดับ ความสูงต่ำที่ สวนทางกัน ทำ ให้เกิดความ	Op art การ วางรูปแบบ รวมถึงมิติ ของแสง และเงาจาก ตัววัตถุ	Black White Gray	 illusion การทำรายละเอียดของ เสื้อผ้าในการจัดวางทำให้เกิด ความลวงตามิติในการมองเห็น

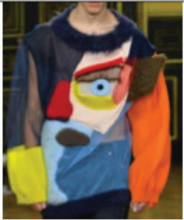
 ศิลปิน Unidentified	Surrealism การ จัดวาง มีระดับ ความสูงต่ำที่ สวนทางกัน ทำ ให้เกิดความ สับสนจุดที่ เชื่อมต่อกัน	Geometric แบบ Op art อย่าง กลมกลืน รูปแบบ ผลงาน Sculpture	Brow n Oak	 Print illusion การจัดวางลวดลาย แบบสามมิติทำให้เกิดมิติที่มี ระดับต่อเนื่องกันอย่างกลมกลืน
--	---	---	---------------	--

จากแนวคิดของศิลปิน Miguel Angel Belinchon ก่อให้เกิดแนวคิดศิลปะผสมผสานระหว่าง แนวคิด Cubism กับแนวคิดศิลปะ Surrealism ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ และพัฒนาไปสู่งานออกแบบอื่นๆอีกมากมาย ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลงานศิลปิน เพื่อหาองค์ประกอบเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้ตารางสรุปองค์ประกอบการออกแบบของ Miguel Angel Belinchon ดังนี้

ตารางที่ 2 : ตารางสรุปองค์ประกอบการออกแบบของ Miguel Angel Belinchon (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

ผลงาน	แนวคิด Concept	รูปแบบ/ ลวดลาย Form/ Pattern	สี Color	รายละเอียดทางแฟชั่น Fashion detail
 ศิลปิน Miguel Angel Belinchon	Surreal and Cubism การผสมผสาน ระหว่าง ภาพเหมือน คนกับรูปทรง Cubism และ การใช้สีที่ เหมือนจริง กับ สีสดใส	Surreal Geometric Cubism ผสมผสาน แบบ กลมกลืน	Neutral Earth tone and Vivid	 Surrealism Cubism การสร้างแพทช์เวคและการจัด วางแพทช์เวคของโครงร่างเงา



ผลงาน	แนวคิด Concept	รูปแบบ/ ลวดลาย Form/ Pattern	สี Color	รายละเอียดทางแฟชั่น Fashion detail
 ศิลปิน Miguel Angel Belinchon	Surreal and Cubism การผสมผสาน ระหว่าง ภาพเหมือน คนกับรูปทรง Cubism	Surreal Geometric Cubism ผสมผสาน แบบ กลมกลืน	Neutral Earth tone and Vivid	 Paradox detail Cubism การ กลับด้านของการสร้างแพทเทิร์น ในรูปแบบปกติส่วนใหญ่ของ โครงร่างเงา จากด้านหลังมาไว้ ด้านหน้า ในการสวมใส่
 ศิลปิน Miguel Angel Belinchon	Surreal and Cubism การผสมผสาน ระหว่าง ภาพเหมือน คนกับรูปทรง Cubism และ การใช้สีที่ตัด กันเป็นสัดส่วน	Surreal Geometric Cubism ผสมผสาน แบบ กลมกลืน	Neutral and Vivid	 Color Block การจัดวางสีในงาน งานออกแบบและการสร้าง ผิวสัมผัสในงานปะติด

จากแนวความคิด Design Paradox ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบเพื่อนำมาใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ตอบโจทย์กับกลุ่มเป้าหมายผู้วิจัยได้ นำแนวคิดทั้งสองมาออกแบบแล้วให้กลุ่มเป้าหมายเลือกรูปแบบเพื่อเป็นแนวทางใน การออกแบบ ดังผลสรุปดังนี้



ภาพที่ 1 : ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ Design Paradox จากแบบสอบถาม
(ณภัทร หอมระเหย, 2024)

สรุปการเลือกผลงาน Design Paradox กับการสร้างสรรค์ผลงานทางแฟชั่น จากกลุ่มเป้าหมาย จากการที่ผู้วิจัยได้ทำแบบสอบถามสำรวจแนวทางการออกแบบเบื้องต้นจากกลุ่มเป้าหมาย 10 คน นำไปสู่ความชอบสไตล์ การออกแบบ รูปแบบที่ 1 ผู้สนใจ 3 คน รูปแบบที่ 2 ผู้สนใจ 3 คน รูปแบบที่ 3 ผู้สนใจ 4 คน รูปแบบที่คนส่วนใหญ่เลือกคือการนำรูปแบบ Design Paradox ตามแนวคิด Penrose กับ Berlin ที่เป็นแนวคิดประยุกต์สมัยใหม่ Post Neo Cubism มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบของผู้วิจัยต่อไป

ส่วนที่ 2

ตารางที่ 3 : ตารางสรุปองค์ประกอบการออกแบบที่ได้จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง style street fashion / style swagger (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

	เนื้อหา Key Concept A Must Item	โครงร่างเงา Silhouette	สี color	รายละเอียด Detail Technique	วัสดุ Material
Street Fashion	 T-shirt Oversize		Vivid, earth tone, black, white	Logo statement, Camouflage Prints,	Cotton , spandex , Polyester , Denim
	 Sweatpants, Skinny Sneaker Shoe	 Top Oversize, Bottom Loose or skinny		Wear Oversize	
Style Swagger	 hoodie, Sweater  T-shirt loose &Detail  Outerwear Oversize  Cap	  Ultra loose mix and match, Layer detail	Vivid, black, white, Fashion Color trend 	Layer clothes, Mix & Match, Mask, Accessories	Cotton , Denim , Polyester , Flannel , velvet , Leather And New material Trend



เสื้อผ้าสไตล์สตรีทแวร์เป็นรูปแบบที่สบายๆสวมใส่ในไลฟ์สไตล์แต่ละบุคคล ลักษณะของการแต่งกายจะมีโครงร่างเงา ที่หลวม Oversize ใหญ่หรือพอดี สบายๆ มีการสวมสกินนี่ตามเทรนด์กระแสแฟชั่น มีการสวมเสื้อผ้าชั้นนอก (Outerwear) สีของกลุ่มคนเหล่านี้มักเป็นสีสั่นสดใส เห็นเด่นชัดแสดงความเป็นตัวตน หรืออาจจะเป็นสีธรรมชาติคุมโทนดูสบายๆ ตามลุคไลฟ์สไตล์ในแต่ละวัน ลวดลายที่นิยม Camouflage ลายพราง รวมถึงการมีโลโก้แบรนด์ หรือข้อความต่างๆ ซึ่งแสดงออกถึงลักษณะเด่นของเสื้อผ้าแนว สตรีทแวร์ การสวมรองเท้าที่เป็นลักษณะทรงสเน็กเกอร์ผ้าใบ เนื้อผ้าส่วนใหญ่จะเป็นเนื้อผ้าที่สวมใส่สบายเช่น ผ้าฝ้าย รวมถึงผ้ายัด ที่มีคุณสมบัติในการยืดหยุ่น

เสื้อผ้าที่กลุ่มสแวกเกอร์สวมใส่โครงร่างเงาจะเป็นลักษณะ Oversize หลวมใหญ่กว่าปกติ ทั้ง การสวมใส่ด้านในแล้วด้านนอกรวมถึงเสื้อผ้าที่มีความเป็น Sport เช่น กางเกงวอร์ม หรือกางเกงที่ตาม เทรนด์กระแสนิยม ในปัจจุบัน การสวมใส่เสื้อผ้าที่มีเลย์เออร์ หลายชั้น การทับซ้อนของตัวรายละเอียดของเสื้อผ้า การเพิ่มเครื่องประดับตกแต่งทั้งบนตัวเสื้อผ้าและสวมใส่ตามร่างกาย การสวมผ้าปิดปากและหมวกแก๊ปเพิ่มความ SWAG เท่ๆ วางมาด มั่นใจ โทนสีจะเป็นคุมโทนสีดำหรือสีสั่นสดใสรวมถึงสีที่มีความแปลกใหม่หรือสีแฟชั่นกระแสนิยม เนื้อผ้าที่สวมใส่มีทั้ง ผ้าฝ้ายและ โพลีเอสเตอร์ สังเคราะห์ต่างๆ และวัสดุใหม่ๆ ที่น่าสนใจตามกระแสนิยม

จากการวิเคราะห์รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ (Street Wear) และสไตล์ สแวกเกอร์ (Style Swagger) สามารถวิเคราะห์สรุปองค์ประกอบความเหมือนและแตกต่างได้ดังนี้

ลักษณะความเหมือนที่เห็นได้ชัดของการแต่งกายสตรีทแวร์และสไตล์สแวกเกอร์ คือ ลักษณะโครงร่างเงาการแต่งกายที่มีความ Oversize ใหญ่และหลวม ส่วนลวดลายการสวมใส่ระหว่างสตรีทแวร์กับสไตล์สแวกเกอร์ ก็มีการผสมผสานของลวดลายและวัฒนธรรม ะหว่างกันอยู่แล้วตามสไตล์สตรีท อย่างเช่นลวดลายพราง ที่เป็นลายคลาสสิกของสตรีทแวร์ สแวกเกอร์ลวดลายก็สามารถใส่ลายพรางได้เหมือนกัน ความแตกต่างเกิดจากการมีดีเทลของรายละเอียดเสื้อผ้าที่สไตล์สแวกเกอร์จะมีการสวมใส่เลย์เออร์ที่ทับซ้อนกัน การผสมผสานที่คิดว่าน่าจะไม่น่าจะเข้ากัน จับคู่มาเข้ากันในการแต่งตัว

การวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายกลุ่มเป้าหมายจากการ ทำ Paper Doll Data Set จากภาพตัวอย่าง Onlineกลุ่มเป้าหมายผู้ชาย 100 คน และผู้หญิง 100 คน





(www.pinterest.com, 2024)



ตารางที่ 4 : ตารางสรุปวิเคราะห์องค์ประกอบทางการออกแบบที่ได้จากแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์การแต่งกายโดย Paper doll dataset ทั้งผู้ชายและผู้หญิง (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

Category	Occasion	Silhouette	Items	Color	Detail	Material
Questionnaire	Casual	Loose	T-Shirt	Dark Tone	Print	Cotton
	Party.	Oversize	Shirt	Earth	Screen	Polyester
	Party,	Fit	Pant Skirt	Tone	Layer	Denim
	Street		Outer	Vivid	Embroidery	
	Sport		wear	Tone	Mix & Match	
Interview	Casual	Loose	T-Shirt	Dark Tone	Print Layer	Cotton
	Business –	Oversize	Shirt	Earth	Embroidery	Polyester
	Casual		Pant Skirt	Tone	Mix &	Leather
	Party		Outer	Vivid	Match	Denim
			wear	Tone	Loose	
Paper doll - dataset	Casual,	Oversize	T-Shirt	Dark Tone	Print	Cotton
	Casual -	Fit & Flare	Shirt	Earth	Screen	Polyester
	Party,	Straight	Pant Skirt	Tone	Layer	Leather
	Party -		Jacket	Vivid	Embroidery	Wool
	Casual		Outer	Tone	Mix &	Denim
			wear	Pastel	Match	New
			Denim	Fashion	Loose	materials
			Overalls	Trend	Geometric	
				Color	Patchwork	

จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มที่คาดว่าจะเป็กลุ่มเป้าหมาย ที่มีแนวโน้มว่าจะบริโภคสินค้าเสื้อผ้า สตรีทแวร์สแวกเกอร์ พบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ที่มีความสนใจในสินค้าเสื้อผ้าสตรีท นั้นเป็นสภาพเพศชายมากกว่าเพศหญิง ซึ่งมีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 20 – 35 ปี ซึ่งอยู่ในกลุ่มนิสิตนักศึกษา ระดับปริญญาตรีเป็นส่วนใหญ่ โดยมีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 10,000 ไปจนถึง 50,000 บาท ในส่วนของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด กลุ่มลูกค้าเป้าหมายมีความเห็นว่า การออกแบบดีไซน์มีผลต่อการเลือกซื้อเสื้อผ้า



สรุปพฤติกรรมผู้บริโภคสตรีทแวร์สแวกเกอร์ จากวิเคราะห์พฤติกรรมในการซื้อสินค้าของกลุ่มผู้บริโภคสตรีทแวร์สแวกเกอร์ มีลักษณะดังต่อไปนี้ (1) เป็นคนทันสมัย (2) อยู่ในกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นเอ็มและซี 20 - 35 ปี (3) มีลักษณะนิสัยที่อยู่ในกลุ่มเทห์ เบิร์ว กล้าแสดงออก พร้อมให้การแต่งกายเป็นการนำเสนอบุคลิกนิสัย (4) ชอบความอิสระ เป็นตัวของตัวเอง มั่นใจในตนเอง (5) มีรสนิยมที่ดี (6) ชอบสินค้าที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ดึงดูด ต่อการเลือกซื้อ แล้วใช้สอย

การวิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายจากการสัมภาษณ์

(1) สายงานอาชีพอิสระ นักออกแบบ สร้างสรรค์ในสายงานต่างๆ มีรายได้มั่นคงในระดับหนึ่ง (2) มีทัศนคติในรูปแบบสแวกเกอร์ มีความเป็นตัวตนเองสูง รักอิสระ ชอบสไตล์การแต่งตัวบริโภคสินค้าตามกระแสแฟชั่นนิยม รสนิยมดี มีบุคลิกมั่นใจในตัวเอง ต้องการแสดงความเป็นตัวตนและโดดเด่น (3) ชอบสวมเสื้อผ้าประเภทสตรีทแวร์ (4) การนำรูปแบบดีไซน์พาราไดคซ์มาผสมผสานในการออกแบบมีความน่าสนใจและตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย

การกำหนดกลุ่มเป้าหมายทางการตลาด

จากวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยเพื่อหาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราไดคซ์ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์และกำหนดกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดเบื้องต้นเพื่อเป็นประโยชน์ และกลยุทธ์ในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย โดยสามารถแบ่งกลุ่มเป้าหมายได้เป็น 2 กลุ่มดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ กลุ่มคนเมืองสตรีทสแวกเกอร์ เพศสภาพไม่ระบุสามารถสวมใส่เครื่องแต่งกายประเภทชายและหญิงได้ โดยเป็นกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นเอ็ม (Generation M) และ (Generation Z) คือมีช่วงอายุระหว่าง 20 – 35 ปี คนกลุ่มนี้ส่วนมากเป็นช่วงชีวิตระหว่างคาบเกี่ยวช่วงวัยของการศึกษาในระดับปริญญาตรี และวัยทำงาน มีฐานะที่สามารถสร้างเนื้อสร้างตัวได้ตามช่วงวัยตามลำดับ ให้รายได้มั่นคงได้ มีการศึกษาดี มีประสบการณ์ชีวิต ทำให้มีมุมมองและทัศนคติที่พร้อมที่จะปรับตัวให้เหมาะสม เริ่มมองเรื่องคุณภาพมากกว่าราคาในการออกแบบ เป็นสิ่งสำคัญ มีพฤติกรรมที่มีลักษณะเฉพาะตัว เนื่องจากได้เติบโตในช่วงยุคคาบเกี่ยวของการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมอย่างมาก รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว

คนกลุ่มนี้เกิดการปรับตัวแล้วสามารถพัฒนาตนเองให้เกิดการเรียนรู้ได้ในสังคม ที่ก้าวหน้าสู่วัยทำงาน มีลักษณะนิสัยชอบแสดงออก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ชอบอยู่ในกรอบไม่ชอบเงื่อนไข เป็นคนทันสมัย ตามกระแสนิยม คนกลุ่มนี้จึงมีบุคลิกที่โดดเด่น กล้าคิด กล้าแสดงออก เป็นผู้บริโภคที่มีเอกลักษณ์เป็นตัวของตัวเอง ตามปัจเจกบุคคล ชอบการทำกิจกรรมพบปะสังสรรค์ กับเพื่อนฝูง มีการจัดลำดับความสำคัญ มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนประมาณ 30,000 บาทขึ้นไปจนถึงประมาณ 200,000 บาท เป็นกลุ่มที่ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ การแต่งกาย เครื่องแต่งกายส่วนใหญ่เป็นลักษณะแบบสวมใส่สตรีทลุคดูลอง หรือสังสรรค์ รวมถึงรูปแบบกึ่งทำงาน เครื่องแต่งกายที่เรียบง่ายแต่โดดเด่น มีการตกแต่งที่ทันสมัยและเป็นสินค้าที่มีคุณค่าอีกด้วย

2. กลุ่มเป้าหมายรอง คือ กลุ่มคนเมืองสวมเครื่องแต่งกายแนวสตรีท ช่วงอายุ 18 – 25 ปี

คนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นนิสิต นักศึกษาอยู่ในช่วงวัยรุ่นวัยเรียน สวมเครื่องแต่งกายประเภทบุรุษและสตรีในกลุ่มเจนเอเรชั่นเอ็ม (Generation z) รายได้ส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง บางคนอาจมีรายได้เสริมจากการทำงาน รายได้เฉลี่ยต่อเดือนประมาณ 20,000 – 100,000 บาท กลุ่มเป้าหมายรองมักจะตามกระแสจากเพื่อน จากสื่อสังคมโลกออนไลน์ ศิลปินดารา เซเลบบริตี้ อินฟลูเอนเซอร์ ครีเอเตอร์บุคคลที่มีชื่อเสียง ตามกระแสนิยม บวกกับการแสดงออกทางตัวตนของตัวเอง รักอิสระ กล้าที่จะลองอะไรใหม่ๆ ทำทนายให้กับชีวิตตัวเอง ชอบทำกิจกรรมที่น่าสนใจ รักเพื่อนฝูง ชอบเข้าสังคม พบปะสังสรรค์ ชอบแต่งตัวแนวสตรีท มีทัศนคติและทิศทางการแต่งกาย และการบริโภคสินค้าใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายหลัก ดังที่กล่าวในข้างต้น



ภาพที่ 4 : ภาพสรุปการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์สแวกเกอร์ (www.pinterest.com)

ส่วนที่ 3

การศึกษารวบรวมข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นจะต้องใช้องค์ประกอบหลายๆ องค์ประกอบในการออกแบบรวมถึง การคาดคะเนแนวโน้มทางแฟชั่นในการออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและตัวตนอัตลักษณ์ของ สินค้าที่ตอบโจทย์กับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้บริโภค โดยการวิเคราะห์นำเทรนด์แฟชั่นจากองค์กรที่นำเสนอแนวโน้มแฟชั่นดับบิวจีเอสเอ็น (WGSN) ที่เป็นองค์กรระดับสากลและใช้กันในงานเครื่องแต่งกาย โดยได้แนวทางและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ข้อสรุปดังนี้



ตารางที่ 4 : ตารางสรุปแนวโน้มแฟชั่นใหม่ (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

แนวคิด (Concept)	 “Samurai Swag” : วัยรุ่นสังคมเมืองโตเกียวในยุค 90’s ประเทศญี่ปุ่น กับ รูปแบบอิสระในความคิดและการใช้ชีวิตในสัง คมผสมผสานวัฒนธรรมเก่าและใหม่ของกลุ่มวัยรุ่นที่แสดงถึงความเป็นตัวตนเองอย่างอิสระ
โครงร่างเงา (Silhouette)	Oversize / 90’s / Surreal / Mix & Macth
สี (Color)	 vivid / denim / soft-grey
รูปแบบที่โดดเด่น (A-Must-Item)	Bomber jacket/ Baggy Trouser/ Tee-Oversize/ Shirt cut-sleeve / item layer
การตกแต่ง (Details)	Padding / Graphic Prints / Dimension Volume / Striped Contrasts / Embroideries
ลวดลาย(Pattern)	Digital Render/ Geometric / Glowing Translucence / shadowed Checks / Dynamic Blocking / Post neo cubism
วัสดุ (Material)	Mix Material / Denim /Glossy / Polyesters

ส่วนที่ 4

สรุปข้อมูลที่ได้แต่ละส่วนเพื่อนำมาสร้างสกรีนเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์ ตามรายละเอียดของการวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละส่วน ดังนี้



ตารางที่ 5 : ตารางสรุปข้อมูลที่ได้แต่ละส่วนเพื่อนำมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีทเวิร์สแวก์เกอร์

วัตถุประสงค์	กระบวนการวิจัย	ผลการวิจัย	การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย
1. เพื่อศึกษา รูปแบบเครื่อง แต่งกายสตรี ทเวิร์สแวก์เกอร์	วิจัยเชิงปริมาณและเชิง คุณภาพด้านพฤติกรรมของ กลุ่มเป้าหมาย โดย แบบสอบถาม สัมภาษณ์ และเครื่องมือแบบสังเกต Paper-doll-data-set	ได้รูปแบบการแต่งกายสตรี ทเวิร์และสแวก์เกอร์โดย ทราบถึงโครงร่างเงา สี รายละเอียดทางแฟชั่น รวมถึง พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย	1. อ้างอิงรูปแบบและแนวทาง ในการออกแบบจากเป้าหมาย ที่ได้ศึกษา 2. ศึกษาแนวโน้มแฟชั่นเพื่อ นำมาประยุกต์ในการ ออกแบบให้เหมาะสม
2. เพื่อหา แนวทางในการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายสตรี ทเวิร์สแวก์เกอร์ โดยใช้แนวคิด ดีไซน์พาราด็อกซ์	การวิจัยเชิงคุณภาพด้าน แนวคิดการออกแบบ	จากการวิเคราะห์ผลงานของ M.C.Esher / Lionel sharples penrose / Miguel angel belinchon ได้องค์ประกอบแนวทางใน การออกแบบแฟชั่น รูปแบบ ลวดลาย สี และรายละเอียด ทางแฟชั่นเพื่อนำมาประยุกต์ ในการออกแบบเครื่องแต่ง กายให้กับกลุ่มเป้าหมาย	3.ร่างออกแบบและสร้างสรรค์ ผลงานต้นแบบ แก๊ซ และ พัฒนาให้เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย 4. สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เครื่องแต่งกายสตรี ทเวิร์สแวก์เกอร์จากแนวคิด ดีไซน์พาราด็อกซ์

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ โดยได้ผลจากการวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นจากองค์กรเทรนด์ WGSN เพื่อนำมาประยุกต์ในการออกแบบให้การกลุ่มเป้าหมายสตรีทเวิร์สแวก์เกอร์ เจนเนอเรชั่นเอ็มและซี โดยใช้องค์ประกอบแนวทางในการออกแบบแฟชั่น รูปแบบลวดลาย สี และรายละเอียดทางแฟชั่น จากการวิเคราะห์ผลงานของศิลปิน ที่สร้างผลงานในรูปแบบดีไซน์พาราด็อกซ์ จากศิลปินในยุค Post neo cubism รวมถึงรูปแบบการแต่งกายสตรีทเวิร์สแวก์เกอร์ มาออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

XODARAP



ภาพที่ 5 : ภาพร่างต้นแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์จากแนวคิดดีไซน์พาราไดกซ์
(ณภัทร หอมระเหย, 2024)



ภาพที่ 6 : ภาพผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์จากแนวคิดดีไซน์พาราไดกซ์
(ณภัทร หอมระเหย, 2024)

อภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์การวิจัยในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เพื่อศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์และหาแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์

ด้านกลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์

(1) รูปแบบและการสวมใส่เครื่องแต่งกาย ลักษณะโครงร่างเงาการแต่งกายที่มีความใหญ่และหลวม กว้างปกติ น่าสนใจ สีสันสดใสและสีที่เป็นกระแสนิยม วัสดุแบบใหม่แปลกตา และรายละเอียดทางแพชั่น มีการผสมผสานในการแต่งกาย สวมใส่เครื่องประกอบการแต่งกายเพิ่มเติม (2) เป็นกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายเป็นกลุ่มไม่จำกัดเพศสภาพมีวิถีชีวิตในเมือง ช่วงอายุ 20 – 35 ปี รุ่นเจนเนอร์เรชั่นเอ็ม และเจนเนอร์เรชั่นซี (3) สายอาชีพอิสระ นักออกแบบสร้างสรรค์ในสายงานต่างๆ มีรายได้มั่นคงในระดับหนึ่ง (4) มีทัศนคติในรูปแบบสแวก์เกอร์ ที่มีความมั่นใจและเป็นตัวตนเองสูง รักอิสระ ชอบสไตล์การแต่งตัว บริโภคสินค้าตามกระแสแฟชั่นนิยม รสนิยมดี มีบุคลิกมั่นใจในตัวเอง ต้องการแสดงความเป็นตัวตน และโดดเด่น

ด้านการออกแบบ

ผู้วิจัยได้ออกแบบจากข้อสรุปแนวทางการออกแบบจากกลุ่มเป้าหมายจากโครงร่างเงา สี รายละเอียดทางแพชั่น วัสดุ รวมถึงข้อสรุปจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะแนวดีไซน์พาราด็อก Penrose stairs และผลงานของ Miquel Angel Belinchon ศิลปินยุคสมัยใหม่ โดยรูปแบบผลงานที่เป็นลักษณะ Surrealism และ Post neo cubism โดยนำมาประยุกต์กับการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีการใช้ลายพิมพ์และการวางแพทเทิร์น ที่สร้างมิติความลวงตา และรูปแบบ การตัดเย็บกลับด้าน กลับหัวหรือวางทับซ้อน ร่วมกับการวิเคราะห์เทรนด์และแรงบันดาลใจในการออกแบบคอลเลคชั่นต้นแบบเพื่อตอบสนองกับกลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์ในประเทศไทย

ข้อเสนอแนะ

ด้านแนวคิดการออกแบบ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นสตรีทแวร์และกลุ่มสแวก์เกอร์ โครงร่างเงาในการสวมใส่ของกลุ่มเป้าหมายยังคงเป็นลักษณะหลวมและใหญ่กว่าปกติของโครงสร้าง แต่ขึ้นอยู่กับเทรนด์และกระแสนิยม วัฒนธรรม สังคม ที่เป็นตัวแปรรายละเอียดทางแพชั่นได้ในอนาคต ผู้วิจัยเลือกใช้ผลงานศิลปินภายใต้แนวคิดศิลปะดีไซน์พาราด็อก Penrose stairs และผลงานของ Miquel Angel Belinchon และประยุกต์ใช้กับแนวโน้มแพชั่นจากองค์กรที่นำเสนอแนวโน้มแฟชั่นระดับสากล องค์กร WGSN ซึ่งสำหรับผู้สนใจในการออกแบบเพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย สามารถนำตัวอย่างผลงานออกแบบของผู้วิจัยไปพัฒนา หรือ สามารถศึกษาแนวคิด ศิลปิน ในผลงานอื่นๆ มาประยุกต์ในการออกแบบได้ เพราะกลุ่มเป้าหมายยังคงชื่นชอบการออกแบบที่มีมิติความแปลกใหม่ และน่าสนใจ เพื่อแสดงถึงความเป็นตัวตนผ่านการแสดงออกทางเครื่องแต่งกาย



บทนำ

- จินดารัตน์ โพธิ์นอก. (2553). ปฏิทรรศน์. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา: <http://www.legacy.orst.go.th/?knowledges=ปฏิทรรศน์-๒๒-มกราคม-๒๕๕๓>
- พัชรา อุทิศวรรณกุล. (2562). การจัดการบริหารสินค้าแฟชั่น (FASHION AND MERCHANDISE). กรุงเทพมหานคร :วิศคอม.
- Douglas R. Hofstadter, Ph.D. (2007). MASTERS OF DECEPTION: ESCHER, DALI & THE ARTISTS OF OPTICAL ILLUSION. New York: Sterling Publishing Co., Inc.
- Greg Foley/Andrew Luecke. (2017). COOL STYLE, SOUND, AND SUBVERSION. New York. KMLITE. (n.d.) PARADOX. Kmlite: <https://kmlite.wordpress.com/2011/04/08/v4i2-11>
- My refers. (2023) UNLOCK YOUR SWAGGER: THE BEST T-SHIRT STYLES FOR MEN IN 2023. Medium: <https://medium.com/@myrefersonline/unlock-your-swagger-the-best-t-shirt-styles-for-men-in-2023-6ea44f47b0d2>
- Nomad609. (2016). “HIPSTER หลบไป สมัยนี้ต้องหล่อแบบๆ แบบ SWAG”. Favforward: <http://www.favforward.com/15430/trend/swag>
- Street style. (2019). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Street_style
- TCDC. (2015). เจาะเทรนด์โลก 2015 โดย TCDC: แฟชั่น วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้นที่ โลฟิสไต์ล. TCDC: https://article.tcdc.or.th/uploads/file/ebook/2564/06/desktop_th/EbookFile_20547_1624_001992.pdf
- TCDC. (2022). Trend 2022 เจาะเทรนด์โลก: READY SET GO. TCDC: https://article.tcdc.or.th/uploads/file/ebook/2564/10/desktop_th/EbookFile_33202_1634128759.pdf

