

การออกแบบร่องเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิเต๋า



ศิลปะนิพนธ์เสนอเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาลัทธิเต๋าศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

ธันวาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

HANDMADE SNEAKER DESIGN INSPIRED BY DADAISM



Art Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University

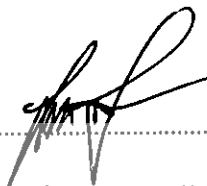
In Partial Fulfillment of the Requirements for the

Bachelor of Fine and Applied Arts Degree in Product and Package design

December 2017

Copyright 2017 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปะนิพนธ์ เรื่องการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา ของ คณาพร คงน้อย เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร


..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์)


..... กรรมการ
(ดร.เจนยุทธ ศรีหิรัญ)



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้า ในหัวข้อ การออกแบบร่องเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์

รศ.ดร. นิรัช สุดสังข์ ประธานที่ปรึกษาศิลปะนิพนธ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้ง คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณในความอนุเคราะห์ต่างๆ จาก รองศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์ และ ดร.เจนยุทธ ศรีหิรัญ กรรมการศิลปะนิพนธ์และอาจารย์ ทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องพร้อมทั้งช่วยเหลือเสนอทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างขั้นตอนดำเนินการวิจัยศิลปะนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่าง สมบูรณ์และทรงคุณค่า

เหนือสิ่งอื่นใดนี้ต้องขอกราบขอบพระคุณ นางอัมพร อินทร์น้อย และ พ.อ.(พิเศษ) อุทัย อินทร์น้อย ลุงและป้าของผู้วิจัย ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนหลักอย่างเป็นทางการ และ นางกฤษณา อินทร์น้อย ป้าของผู้วิจัย ที่คอยให้ทุนทรัพย์สำรองสำหรับทำงานวิจัย และ ขอขอบคุณ นางเกษมศรี อินทร์น้อย มารดาของผู้วิจัย ซึ่งให้ กำลังใจ และการแก้ไขปัญหาระหว่างดำเนินงานวิจัยศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้ ขอขอบพระคุณบริษัทเอมอิวิส จำกัด ที่ให้ตัวอย่างผ้า และ ด้ายเย็บผ้า แก่ข้าพเจ้าโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายใดๆ ขอขอบพระคุณร้านพิโลกชูส์ ที่ช่วยทำให้ ตัวชิ้นงานสำเร็จและยังได้ให้ความรู้ในการทำรองเท้าแก่ข้าพเจ้าอีกด้วย ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ ทุกคนที่คอยให้ คำแนะนำ และความช่วยเหลือในเรื่องต่างๆ

คุณค่าและคุณประโยชน์อันหิ่งห้อยมีจากศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ การการออกแบบร่องเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรง บันดาลใจจากลัทธิดาดา และผู้ที่สนใจไม่มากก็น้อย

คณาพร คงน้อย

ชื่อเรื่อง	การออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิเต๋า
ผู้วิจัย	คณาพร คงน้อย
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปะนิพนธ์ ศป.บ. สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์,มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560
คำสำคัญ	การออกแบบ, รองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด, ลัทธิเต๋า

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและกระบวนการผลิตรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิเต๋า เพื่อออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิเต๋า โดยศึกษาข้อมูลเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมเกี่ยวกับรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด เก็บข้อมูลการศึกษาเอกสาร เว็บไซต์ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและเริ่มคิดออกแบบสร้างสรรค์ ภายใต้แรงบันดาลใจ การล้อเลียนสังคมบริโภคนิยมในประเทศไทย ให้ออกมาในรูปแบบของรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด เมื่อได้รูปแบบที่ต้องการแล้วจึงส่งแบบไปให้ช่างที่รับงานตัดเย็บรองเท้า มีการพูดคุยและแก้ไขระหว่างการทำงานและเมื่อได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์แล้วจึงนำไปสรุปประเมินผล อภิปราย นำเสนอผลงาน แนวทางการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิเต๋า ผลการวิจัยพบว่า ได้ออกแบบ รองเท้าผ้าใบทรงหุ้มข้อ (High top) 1 คู่ รองเท้าผ้าใบทรงหุ้มสัน (Low top) 1 คู่ รองเท้าแบบสวม (Slip on) 1 คู่ โดยได้ใช้วิธีการคิดงานตามหลักแนวคิดของลัทธิเต๋า เพื่อให้งานถ่ายทอด อารมณ์ ความรู้สึก ที่รุนแรง เสียดสีลัทธิบริโภคนิยมในประเทศ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	3
1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ความหมายของการออกแบบ.....	5
2.2 ความหมายของรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด.....	12
2.3 หลักการออกแบบรองเท้า.....	12
2.4 ลัทธิเต๋า.....	20
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต.....	30
2.6 แนวคิดเรื่องสังคมบริโภคนิยม.....	34
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	36
3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	37
3.1 ระเบียบวิธีวิจัย.....	37
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	38
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
4.1 ผลการศึกษารูปแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด.....	43
4.2 ดำเนินการออกแบบ.....	46

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 บทสรุป.....	59
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	59
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	60
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	60
บรรณานุกรม.....	61



สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงวิเคราะห์ข้อมูลของศิลปะลัทธิ ดาดา (Dadaism).....	39
ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด.....	45



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.1 แสดงการใช้เส้น.....	7
ภาพที่ 2.2 แสดงการใช้สี	7
ภาพที่ 2.3 แสดงการใช้รูปร่าง.....	8
ภาพที่ 2.4 แสดงการใช้พื้นที่.....	8
ภาพที่ 2.5 แสดงการใช้พื้นผิว.....	9
ภาพที่ 2.6 แสดงการใช้ตัวอักษร.....	9
ภาพที่ 2.7 แสดงการใช้ขนาด.....	10
ภาพที่ 2.8 แสดงการใช้องค์ประกอบหลักและรอง.....	10
ภาพที่ 2.9 แสดงการใช้ความสมดุล.....	11
ภาพที่ 2.10 แสดงการใช้ความสอดคล้อง.....	11
ภาพที่ 2.11 ส่วนประกอบรองเท้า.....	12
ภาพที่ 2.12 รองเท้าทรง Balmoral.....	15
ภาพที่ 2.13 รองเท้าทรง Brogue.....	15
ภาพที่ 2.14 รองเท้าทรง Loafer.....	16
ภาพที่ 2.15 รองเท้าทรง Demi-boot.....	16
ภาพที่ 2.16 รองเท้าทรง Ranch boot.....	16
ภาพที่ 2.17 รองเท้าทรง Shenandoah.....	17
ภาพที่ 2.18 รองเท้าทรง Oxford.....	17
ภาพที่ 2.19 รองเท้าทรง Blucher.....	18
ภาพที่ 2.20 รองเท้าทรง Dress pump.....	18
ภาพที่ 2.21 รองเท้าทรง Basketball.....	19
ภาพที่ 2.22 รองเท้าทรง Sandal.....	19
ภาพที่ 2.23 เทคนิคภาพปะติด (Collage).....	21
ภาพที่ 2.24 เทคนิคการสร้างภาพประกอบรวม (Photomontage).....	21
ภาพที่ 2.25 เทคนิคการผสมผสาน (Assemblage).....	22

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.26 เทคนิคเรดตี้เมด (Readymades).....	22
ภาพที่ 2.27 มาแซล ดูซอง (Marcell Duchamp).....	23
ภาพที่ 2.28 Fountain (Marcell Duchamp).....	24
ภาพที่ 2.29 L.H.O.O.Q. (Marcell Duchamp).....	24
ภาพที่ 2.30 คริสตัน ซาร่า (Tristan Tzara).....	24
ภาพที่ 2.31 บางส่วนจากแถลงการณ์ดาตา โดยทริสตัน ซาร่า 1918.....	25
ภาพที่ 2.32 มัคซ์ แอนสท์ (Max Ernst).....	26
ภาพที่ 2.33 The Elephant Celebes.....	28
ภาพที่ 2.34 Ubu Inperator.....	28
ภาพที่ 2.35 ฟร็องซิส ปีกาบียา (Francis Picabia).....	38
ภาพที่ 2.36 Fille Née sans Mère 1916-18 - Francis Picabia.....	29
ภาพที่ 2.37 รองเท้าผ้าใบทรง Low top.....	32
ภาพที่ 2.38 รองเท้าผ้าใบทรง High top.....	33
ภาพที่ 2.39 รองเท้าผ้าใบทรง Slip on.....	33
ภาพที่ 3.1 ตารางการวิเคราะห์คู่แข่งทางการตลาด แบรินดร์รองเท้าแฮนด์เมดในประเทศไทย.....	40
ภาพที่ 3.2 การวิเคราะห์แบรินดร์สินค้า.....	40
ภาพที่ 3.3 MOOD & TONE ของผลิตภัณฑ์.....	41
ภาพที่ 3.4 กลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์.....	41
ภาพที่ 3.3.1 อุปนิสัยของกลุ่มเป้าหมาย.....	42
ภาพที่ 3.4 แนวโน้มของ Street Fashion ในปี 2017 – 2018.....	42
ภาพที่ 4.1 ภาพร้านพิโลกซุส อ.เมืองพิษณุโลก จ.พิษณุโลก.....	44
ภาพที่ 4.2 ภาพช่างให้คำแนะนำเกี่ยวกับการทำรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด.....	44
ภาพที่ 4.3 ภาพช่างกำลังทำรองเท้าแฮนด์เมด.....	45
ภาพที่ 4.4 สรุปแนวคิดของลัทธิดาตา ที่นำมาใช้ในการออกแบบ.....	46
ภาพที่ 4.4.1 การใช้ชีวิตของคนในลัทธิดาตา.....	46

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.5 ภาพตารางองค์ประกอบที่นำมาใช้ในการออกแบบ (Scenario).....	47
ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 1.....	47
ภาพที่ 4.7.1 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าหุ้มข้อ ข้างซ้าย.....	48
ภาพที่ 4.7.2 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าหุ้มข้อข้างขวา.....	48
ภาพที่ 4.8.1 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าหุ้มส้น ข้างซ้าย.....	49
ภาพที่ 4.8.2 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าหุ้มส้น ข้างขวา.....	49
ภาพที่ 4.9.1 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าแบบสวม ข้างซ้าย.....	50
ภาพที่ 4.9.2 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าแบบสวม ข้างขวา.....	50
ภาพที่ 4.10.1 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบหุ้มข้อ ข้างซ้าย.....	51
ภาพที่ 4.10.2 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบหุ้มข้อ ข้างขวา.....	51
ภาพที่ 4.11.1 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบหุ้มส้น ข้างซ้าย.....	52
ภาพที่ 4.11.2 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบหุ้มส้น ข้างขวา.....	52
ภาพที่ 4.12.1 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบสวม ข้างซ้าย.....	53
ภาพที่ 4.12.2 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบสวม ข้างขวา.....	53
ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern จับในพื้นที่รองเท้า.....	54
ภาพที่ 4.14.1 แผ่นป้ายติดลิ้นรองเท้าแบบหุ้มข้อ.....	54
ภาพที่ 4.14.2 แผ่นป้ายติดลิ้นรองเท้าแบบหุ้มส้น.....	54
ภาพที่ 4.15.1 แผ่นป้ายติดหุ้มข้อ.....	54
ภาพที่ 4.15.2 แผ่นป้ายติดหุ้มส้น.....	54
ภาพที่ 4.15.3 แผ่นป้ายติด Slip on.....	54
ภาพที่ 4.16 ภาพแสดงการวาง Pattern รองเท้า.....	55
ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงการตัด Pattern รองเท้า.....	55
ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงวัสดุที่ตัดตาม Pattern แล้ว.....	56
ภาพที่ 4.19 ภาพรองเท้านอนเสร็จสมบูรณ์ (หุ้มข้อ).....	56
ภาพที่ 4.20 ภาพรองเท้านอนเสร็จสมบูรณ์ (หุ้มส้น).....	57
ภาพที่ 4.21 ภาพรองเท้านอนเสร็จสมบูรณ์ (แบบสวม).....	57

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.22 ภาพตอนจัดแสดง Mini Exhibition.....	58
ภาพที่ 4.23 ภาพผู้วิจัยพร้อมนิทรรศการผลงานวิจัย.....	58



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหา

รองเท้าผ้าใบ หมายถึง รองเท้าที่ทำจากผ้า หรือ หนัง ชนิดต่างๆ เมื่อก่อนผลิตมาเพื่อใช้ในวงการกีฬา เพราะให้ความกระชับ สวมใส่สบาย ต่อมาในปัจจุบัน รองเท้าผ้าใบนิยมใส่กับชุดลำลอง ซึ่ง รองเท้าผ้าใบเป็น รองเท้าที่สวมใส่สบาย สบายเท้า และยังเสริมสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้สวมใส่ โดยประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่มีการส่งออกรองเท้าผ้าใบจำนวนมาก หลากๆแบรนด์สินค้าต่างเลือกใช้โรงงานผลิตของประเทศไทย เพราะได้ สินค้าคุณภาพดีตามมาตรฐาน และราคาไม่แพงจนเกินไป รองเท้าผ้าใบได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในวงการแฟชั่น ซึ่งเป็นสิ่งที่ทั่วโลกให้ความสนใจ และทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่างๆ เช่นการ ซื้อรองเท้าไว้เกร็งราคาโดยพ่อค้า การตัดแปลงรองเท้าผ้าใบโดย ศิลปิน หรือ นักออกแบบ ไปจนถึงการทำงาน ร่วมกันกับแบรนด์อื่นๆ ซึ่งสร้างกระแสให้กับวงการแฟชั่นเป็นอย่างมาก ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ

แฮนด์เมด (Handmade) หมายถึงสิ่งของที่ถูกผลิตหรือประดิษฐ์ขึ้น ที่มีเอกลักษณ์ที่เป็น สิ่งเดียวในโลก ที่ใช้สองมือของมนุษย์ผลิตขึ้น ถึงแม้ว่าจะเป็นสิ่งเหมือนกันก็ตามกรรมวิธีเดียวกันก็ตาม โดยถ้าหาก เปรียบเทียบกับการผลิตงานเป็นจำนวนมากในโรงงานที่มีกำลังการผลิตสิ่งของที่เหมือนกัน จะไม่เรียกกันว่า เป็นแฮนด์เมด ซึ่งการผลิตประเภทนั้นเป็นการที่ผลิตตามสูตรการผลิตที่ได้ออกแบบไว้ตั้งแต่ต้น ส่วน งานแฮนด์ เมด นั้น จะไม่ได้ให้ความสำคัญในเรื่องของสูตรการผลิต แต่เน้นในเรื่องการเน้นทางด้านจินตนาการของผู้คิดค้น โดยชิ้นงานที่ทำออกมาด้วยมือสองมือและอาจใช้เครื่องมือประกอบด้วยเล็กน้อย เพื่อให้งานออกมารวดเร็วและ สวยงาม แต่ส่วนมากแล้วจะไม่ใช้เครื่องจักรในลักษณะของงานที่ผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก และแน่นอนว่า ชิ้นงานแต่ละชิ้นนั้นจะเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนกัน จึงทำให้ราคาก็สูงขึ้นกว่าสินค้าที่ผลิตจำนวนมากๆ

แต่ในปัจจุบันนั้น สินค้าแฮนด์เมด อย่างเช่น รองเท้าผ้าใบนั้น ไม่ได้มีความหลากหลายแปลกใหม่มากนัก เพราะผู้ประกอบการส่วนมากในประเทศไทยได้มีลักษณะรองเท้าต้นแบบที่คล้ายคลึงกัน โดยจะเน้นเป็น รองเท้าสไตล์ วินเทจ (Vintage) และ สไตล์มินิมอล (Minimal) กันเป็นอย่างมากจึงทำให้เกิดการแข่งขันทางการตลาดเฉพาะกลุ่ม เนื่องจากรูปแบบรองเท้าที่คล้ายกัน โดยกลุ่มผู้บริโภคที่มีรสนิยมแบบอื่น จึงโดนจำกัด รูปแบบรองเท้าประเภทแฮนด์เมดลง

ลัทธิ ดาดา (Dadaism) หรือคิตาดาดาเป็นลัทธิหรือกระแสความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วง ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับศิลปะในลัทธิเหนือจริง (surrealism) ลักษณะโดยรวม ของกลุ่มดาดานั้นจะมีน้ำหนักไปในแนวทางต่อต้านสังคมและกฎเกณฑ์ความงามของศิลปะแบบเดิม ๆ ซึ่งเคย เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป กล่าวได้ว่า ดาดาใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการรบกวนต่อทุกสิ่งที่เคยมีมาในอดีต

ในช่วงต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นช่วงเวลาที่มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างมากมาย เนื่องจากเป็นช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 และการปฏิวัติของรัสเซีย และในช่วงนี้เอง ดาดาก็ได้กำเนิดขึ้นมาจากกลุ่มนักกวี นักประพันธ์ต่าง ๆ ในยุโรป พวกเขาสร้างผลงานแนวใหม่โดยเป็นปฏิปักษ์ศิลปะแบบเก่า และสร้างค่านิยมใหม่ที่มีความเป็นสากล เหตุผลต่าง ๆ มาจากการเกิดสงครามและมีศิลปินกลุ่มหนึ่งต้องการแสดงออกถึงอาการเยาะเย้ย ถากถางสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมและมองโลกในด้านลบว่าคนเลวทำร้ายทุกอย่างได้ กลุ่มดาดาจึงสร้างผลงานที่ผิดจากหลักการความจริงต่อต้านแบบแผนต่างๆที่เคยมีมา ทำให้เป็นเรื่องเหลวไหลน่าหัวเราะ ขณะนั้นเมืองซูริก ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ เป็นแหล่งรวมคนที่หลบหนีและถูกบีบบังคับทางสังคมจากประเทศต่าง ๆ เพราะสวิตเซอร์แลนด์นั้นถูกกำหนดให้เป็นประเทศที่เป็นกลางทางสงคราม ที่เมืองซูริกนี้เอง มีร้านเครื่องดื่มร้านหนึ่งชื่อว่า คาบареต์ วอลแตร์ (Cabaret Voltaire) ซึ่งมีความสำคัญในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของการเริ่มต้น "ดาดา" เมื่อราวเดือนกุมภาพันธ์ 1916 เพราะเป็นแหล่งชุมนุมรวมตัวของศิลปินและกวีที่มาพบปะพูดคุยกัน โดยมี ฮิวโก บอลล์ นักประพันธ์ชาวเยอรมันผู้ลี้ภัยคนหนึ่งเป็นเจ้าของกิจการ ซึ่งเขาได้จัดสถานที่แห่งนี้ให้เป็นแหล่งชุมนุมสำหรับการปรับปรุงพัฒนาศีลธรรม วัฒนธรรม และคุณค่าทางสังคมที่สูญเสียเพราะสงครามขึ้นมา และเมื่อปี 1927 บอลล์เสียชีวิตลง เขาได้รับการยกย่องให้เป็นดุนักบุญทางศาสนาประจำเมืองอีกด้วย และถึงแม้ว่าผลงานของกลุ่มดาดาส่วนใหญ่จะล้อเลียนเสียดสีสังคม ทำทุกอย่างให้เป็นเรื่องน่าขำ จุดประสงค์หนึ่งก็เพื่อเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงผลลัพธ์ของการทำสงคราม แต่ก็มีกลุ่มดาดาที่รวมเอาศาสนาเข้ามาจับกับงานศิลปะ และก็มีกลุ่มของดาดาต่อต้านดาดาที่เอาศิลปะทางโลกมาต่อต้านเรื่องของศาสนา สำหรับหลายคนอาจมองว่า ดาดาไม่ได้เป็นงานประวัติศาสตร์ศิลปะในช่วงศตวรรษที่ 20 แต่มองว่าดาดาเป็นงานศิลปะสมัยใหม่ แนวคิดการล้อเลียน เป็นกระแสแฟชั่นที่กำลังได้รับความนิยมในช่วงปี 2017 - 2018 โดยกระแสการขบถทางแฟชั่นนี้ โด่งดังมาจากแบรนด์สตรีทแวร์ นามว่า VETEMENTS (เวทเมองก์) โดยมีดีไซเนอร์ชื่อ DEMNA GHESSQUTRE ผู้ที่เป็นนักออกแบบให้กับแบรนด์เสื้อผ้าอย่าง BELENCIAGA (บาเลนเซียกา) เป็นการสร้างเอกลักษณ์ การเล่าเรื่อง และ สร้างมูลค่า ให้กับตัวผลิตภัณฑ์ ได้เป็นอย่างดี ในยุคที่ผู้คนต่างต้องการความแปลกใหม่ และไม่อยากซ้ำกับใคร โดยหยิบสิ่งรอบตัวมาหยอกล้อ ด้วยการออกแบบเสื้อผ้า เครื่องประดับต่างๆ รวมไปถึงรองเท้า

แรงบันดาลใจเหล่านี้จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา เพราะเป็นแนวคิดที่นิยมมากสำหรับสตรีทแฟชั่น และคนที่นิยมสตรีทแฟชั่น มักมีทุนทรัพย์ในการซื้อเป็นอย่างมาก อีกทั้งแนวคิดนี้ยังใหม่ในผลิตภัณฑ์อย่างรองเท้าแฮนด์เมด และด้วยความที่เป็นรองเท้าแฟชั่นจึงทำให้มูลค่าของรองเท้าเพิ่มขึ้นจากเดิม นับเป็นการเปิดกลุ่มเป้าหมายใหม่สำหรับรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด ที่อาจเป็นการกระตุ้นวงการสตรีทแฟชั่นไทย และเปลี่ยนมาเป็นรายได้ให้กับงานฝีมือของไทยอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษารูปแบบและกระบวนการผลิตรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา

1.2.2 เพื่อออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิดาดา

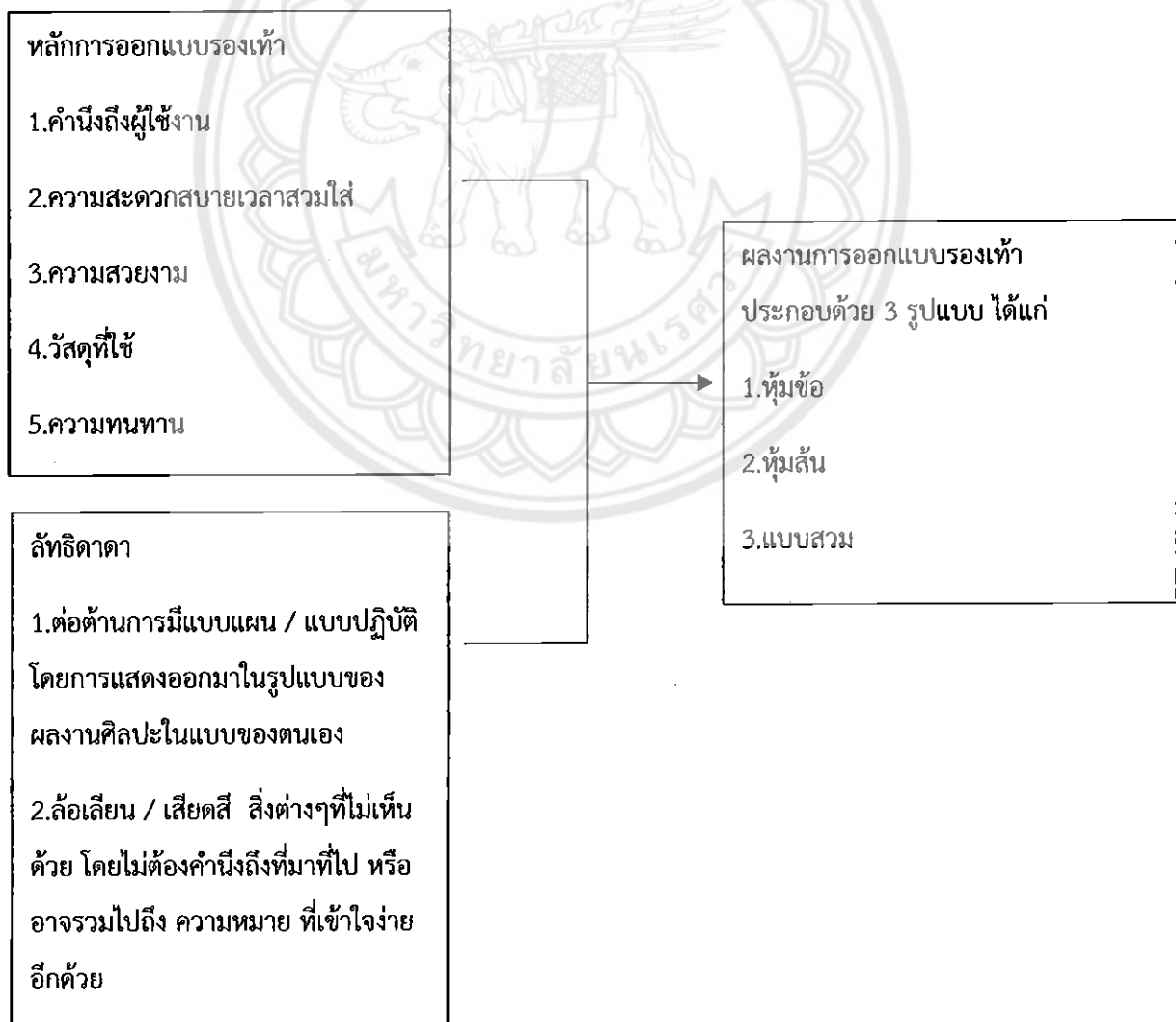
1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย

1.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับหลักการออกแบบรองเท้า

1.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับลัทธิดาดา (Dadaism)

1.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับการล้อเลียนสังคมบริโภคนิยม

1.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต



1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์ การออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา

- ต้นแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด 3 รูปแบบ ประกอบด้วย

1. รองเท้าผ้าใบแฮนด์เมดแบบหุ้มข้อ (High top)	1	โครงสร้าง	1	กราฟิก
2. รองเท้าผ้าใบแฮนด์เมดแบบหุ้มส้น (Low top)	1	โครงสร้าง	1	กราฟิก
3. รองเท้าผ้าใบแฮนด์เมดแบบสวม (Slip on)	1	โครงสร้าง	1	กราฟิก

1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ในงานวิจัยเรื่องการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา เล่มนี้ได้กำหนดคำจำกัดความไว้ดังนี้

การออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด หมายถึง การสร้างสรรค์รองเท้าผ้าใบขึ้นมา รู้จักเลือกใช้วัสดุและวิธีการผลิต เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ ประกอบด้วย รองเท้า 3 รูปแบบ ประกอบด้วย แบบหุ้มข้อ (High top) , แบบหุ้มส้น (Low top) , และแบบสวม (Slip on) โดยมีการผลิตเป็นชิ้นงานต้นแบบ 1 ชุด

ลัทธิ ดาดา หมายถึง กลุ่มการเคลื่อนไหวทางศิลปะ เพื่อต่อต้าน ศิลปะแบบเดิม ต่อต้านการมีแบบแผนแบบปฏิบัติที่ทำกันมานานโดนคนส่วนมาก โดยจะใช้วิธีการนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาใช้ในการสื่อสารผลงาน หรือแม้แต่การคอลลาจรูปภาพ การใช้ตัวหนังสือหลายขนาด หลายรูปแบบ รวมถึงการทำอะไรโดยไม่ต้องมีความหมาย ซึ่งเป็นการระบาย - ปลดปล่อย อารมณ์ หรือ แนวคิดที่ศนคติ ของตัวบุคคล

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบซึ่งได้แบ่งเอกสารและงานวิจัยดังนี้

- 2.1 ความหมายของการออกแบบ
- 2.2 ความหมายของรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด
- 2.3 หลักการออกแบบรองเท้า
- 2.4 ลัทธิ ดาดา
- 2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต
- 2.6 แนวคิดเรื่องสังคมบริโภคนิยมที่ใช้ในการออกแบบ
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น การจะทำโต๊ะขึ้นมาซักหนึ่งตัว เราจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอน โดยต้องเริ่มต้นจากการเลือกวัสดุที่จะใช้ในการทำโต๊ะนั้นว่าจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม ในการยึดต่อระหว่างจุดต่าง ๆ นั้นควรใช้ กาว ตะปู สกรู หรือใช้ข้อต่อแบบใด รู้ถึงวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ความแข็งแรงและการรองรับน้ำหนักของโต๊ะสามารถรองรับได้มากน้อยเพียงใด สีสนควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม และดูมีความแปลกใหม่ขึ้น เช่น โต๊ะที่เราทำขึ้นมาใช้ เมื่อใช้ไปนานๆ ก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง หรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์ด้วย

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

การออกแบบ (Design) คือศาสตร์แห่งความคิด และต้องใช้ศิลปะร่วมด้วย เป็นการสร้างสรรค์ และการแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพอใจ ความน่าพอนั้น แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลักๆ ได้ดังนี้

1. ความสวยงาม เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่อง ความสวยงามกับความพอใจ ในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และไม่มีเกณฑ์ ในการตัดสินใดๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมนั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่นถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ เช่น แก้ว, โคมไฟ นั้นจะต้องออกแบบมาให้นั่งสบาย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟฟิก เช่น งานสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย ถึงจะได้ชื่อว่า เป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

3. มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนองต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนอาจให้ความสำคัญมากหรือน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวความคิดที่ดี อาจจะทำให้ผลงาน หรือสิ่งที่ออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้

การออกแบบ (Design) หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน การออกแบบ เป็นศาสตร์แห่งความคิด การแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพึงพอใจ

คราวนี้ประเด็นอยู่ที่คำว่า " พึงพอใจ " ความพึงพอใจนั้นมองหลัก ๆ มีอยู่ทั้งหมด 3 ประเด็นสำคัญคือ

1. ความสวยงาม (Asthetic)

เป็นความพึงพอใจแรกที่คนเราสัมผัสได้ก่อน มนุษย์เราแต่ละคนต่างมีการรับรู้เรื่องความสวยงามและความพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากัน ความงามจึงเป็นประเด็นที่ถกเถียงกันมาก และไม่มีกฎเกณฑ์การตัดสินใด ที่เป็นตัวกำหนดความแน่ชัดลงไป แต่เชื่อว่างานที่มีการจัดองค์ประกอบที่ดี คนส่วนใหญ่ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือน ๆ กัน

2. มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี (Function)

การมีประโยชน์ใช้สอยที่ดีนั้นเป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น ถ้าเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์เก้าอี้ เก้าอี้มันจะต้องนั่งสบาย ถ้าเป็นบ้าน บ้านนั้นจะต้องอยู่แล้วไม่รู้สึกอึดอัด ถ้าเป็นงานกราฟฟิกสิ่งพิมพ์ ตัวหนังสือที่อยู่ในงาน จะต้องอ่านง่าย ไม่ต้องถึงขั้นเพ่งสายตา ถึงจะเรียกได้ว่าเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้ เป็นต้น

3. มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี (Concept)

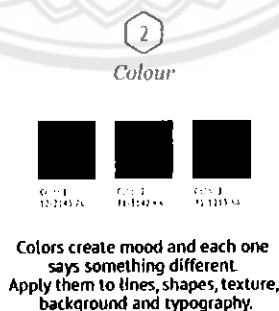
แนวความคิดในการออกแบบที่ดีนั้นคือ หนทางความคิดที่ทำให้งานออกแบบที่ได้ ตอบสนองต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม เรื่องนี้บางคนให้ความสำคัญมาก บางคนให้ความสำคัญน้อย บางคนไม่ให้ความสำคัญให้แค่ 2 ข้อแรกก็พอ แต่เชื่อไหมว่างานออกแบบ บางครั้งจะมีคุณค่า(Value) มากขึ้น

การออกแบบ คือการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ส่วนสำคัญดังต่อไปนี้

1. เส้นในการออกแบบ (Lines) เส้นใช้ในการแบ่งพื้นที่หรือสร้างส่วนประกอบต่างๆขึ้นมา เส้นแต่ละชนิดก็บ่งบอกถึงอารมณ์งานที่ต่างกันได้



2. สี (Color) สีคือสิ่งที่กำหนด Mood and Tone และสร้างความแตกต่างให้กับงานเรา ซึ่งมันจะอยู่ในเส้น รูปทรง พื้นผิว พื้นหนังและตัวหนังสือต่างๆ



ภาพที่ 2.2 แสดงการใช้สี

ที่มา grappik.com/10-basic-elements-of-design/

3. รูปร่างต่างๆ (Shape) รูปร่างเป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานหรือจะใช้เน้นส่วนประกอบใน "งานออกแบบ" ซึ่งรูปทรงแต่ละแบบก็มีความหมายในทางที่ต่างกัน

3

Shape



Shapes add interest, use them to emphasise a portion of your design. Think how various shapes interact with each other.

ภาพที่ 2.3 แสดงการใช้รูปร่าง

ที่มา grappik.com/10-basic-elements-of-design/

4. พื้นที่ในงาน (Space) พื้นที่ที่สามารถสร้างรูปทรงที่แปลกตาขึ้นมาได้ มักจะนำไปใช้ในโลโก้ หรือ งานออกแบบ ที่ต้องการแฝงความหมายต่างๆ เอาไว้

4

Space

U-T Ex

of your design that are left blank add up to an overall image. Negative space can create shape as any other element.

ภาพที่ 2.4 แสดงการใช้พื้นที่

ที่มา grappik.com/10-basic-elements-of-design/

5. พื้นผิว (texture) พื้นผิวสามารถสร้างลักษณะสามมิติให้กับงาน และสร้างสรรค์ให้งานออกมาสมจริงได้

5

Texture



Textures can create a more three-dimensional appearance and build an immersive world.

ภาพที่ 2.5 แสดงการใช้พื้นผิว

ที่มา grappik.com/10-basic-elements-of-design/

6. ตัวอักษร (Typography) การเลือกสไตล์ของตัวอักษรก็มีความสำคัญ เพราะมันก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ยกย่องอาร์ตของงานออกมา

6

Typography

all

Words are important, but their style is equally essential.

ภาพที่ 2.6 แสดงการใช้ตัวอักษร

ที่มา grappik.com/10-basic-elements-of-design/

7. ขนาดต่างๆ (Scale) เล่นกับขนาดของรูปทรงหรือแม้แต่ตัวอักษรจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานได้

7

Scale / Size



Play with scale and size
to add interest and emphasis.

ภาพที่ 2.7 แสดงการใช้ขนาด

ที่มา grappik.com/10-basic-elements-of-design/

8. องค์ประกอบหลักและรอง (Dominance and Emphasis) สร้างองค์ประกอบหลักที่เป็นจุดเด่นของงาน และสร้างองค์ประกอบรองเพื่อส่งเสริมให้งานของเราดูมี Contrast และมันจะยิ่งช่วยให้องค์ประกอบหลักของเราเด่นขึ้นมา

8

Dominance and Emphasis



Make one element dominate over
another to heighten sense of contrast.

ภาพที่ 2.8 แสดงการใช้องค์ประกอบหลักและรอง

ที่มา grappik.com/10-basic-elements-of-design/

9. สมดุล (Balance) สร้างสมดุลให้กับงานเป็นสิ่งสำคัญ ลองสังเกตและมองไปรอบๆ งานของคุณให้ดีๆ เมื่อไหร่ที่รู้สึกว่ามันเอียงหรือดึงดูดสายตาไปทางมุมไหนมากเกินไป นั่นแสดงว่าสมดุลในงานของคุณไม่ดี ลองแก้ไขโดยการวางองค์ประกอบอะไรสักอย่างเข้าไปอีกด้าน

9

Balance

Assymetry has an eye-catching nature,
but symmetry does have its place.

ภาพที่ 2.9 แสดงการใช้ความสมดุล

ที่มา grappik.com/10-basic-elements-of-design/

10. ต้องสอดคล้องกัน (Harmony) รายละเอียดองค์ประกอบในงานเราควรจะมี ความสอดคล้องไปด้วยกันได้ไม่ขัดกัน จะทำให้ งานออกแบบ ของเราดูสมบูรณ์ที่สุด

10

Harmony

All the details should accord
with one another.
Sometimes less is more.

ภาพที่ 2.10 แสดงการใช้ความสอดคล้อง

ที่มา grappik.com/10-basic-elements-of-design/

2.2 ความหมายของรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด

หมายถึง รองเท้าที่ทำขึ้นโดยช่างฝีมือเฉพาะทาง เป็นงานที่ทำด้วยมือ อาจมีการใช้เครื่องจักรบ้างเล็กน้อย เพื่อนำงานออกมาเรียบร้อย โดยตัวงานจะไม่ได้หน้าตาเหมือนกันหมดเหมือนรองเท้าจากโรงงานซึ่งนั่นคือเสน่ห์ของรองเท้าแฮนด์เมด

หมายถึง รองเท้าที่ผลิตทีละคู่ ไม่ใช่เครื่องจักร หรือ ใช้ให้น้อยที่สุด รองเท้าแต่ละคู่ ต่อให้มาจากแบบร่างเดียวกัน ก็จะไม่เหมือนกันเมื่อเวลาทำเสร็จ มักทำจากช่างที่มีประสบการณ์ด้านรองเท้า

2.3 หลักการออกแบบรองเท้า

การที่จะสรุปคำว่า “ออกแบบ” คืออะไรอย่างแน่นอนนั้นนับเป็นเรื่องยุ่งยากพอสมควร เพราะข้อสรุปอาจขึ้นอยู่กับลักษณะงานแต่ละอย่าง แต่ก็ได้ครุ่ความหมายโดยส่วนรวมก็ได้ เช่น สถาปนิก อาจจะเน้นถึงการจัดบริเวณว่างเพื่อการอยู่อาศัย นักออกแบบเครื่องแต่งกาย อาจจะเน้นถึงการออกแบบที่สัมพันธ์กับบุคลิกของผู้สวมใส่แต่ละคน หรือนักออกแบบเครื่องประดับ จะเน้นถึงวัสดุที่จะนำมาใช้ให้มีความสวยงาม และสวมใส่ได้อย่างสบาย เป็นต้น อย่างไรก็ตามพอสรุปความหมายของการออกแบบได้กว้างๆ ดังนี้ การออกแบบ คือการวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ ให้เกิดประโยชน์สัมพันธ์ กับความสวยงาม โดยเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกับรูปแบบนั้นๆ ด้วยงานออกแบบแยกพิจารณาเป็นประเภทต่างๆ ได้กว้างๆ ดังนี้

- การออกแบบตกแต่ง
- การออกแบบผลิตภัณฑ์
- การออกแบบสื่อสาร
- การออกแบบสิ่งพิมพ์
- การออกแบบหัตถกรรม
- การออกแบบทึบห่อ
- การออกแบบเครื่องเรือน
- การออกแบบเครื่องแต่งกาย
- การออกแบบเครื่องประดับ
- การออกแบบทัศนศิลป์

2.3.1 แนวคิดสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย

แนวคิดที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นฐาน

- ความสะดวกสบายของผู้สวมใส่
- ความทนทานและการปกป้อง

- พื้นฐานความงามทางศิลปะด้านการออกแบบ
- ความคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านการออกแบบและวัสดุ

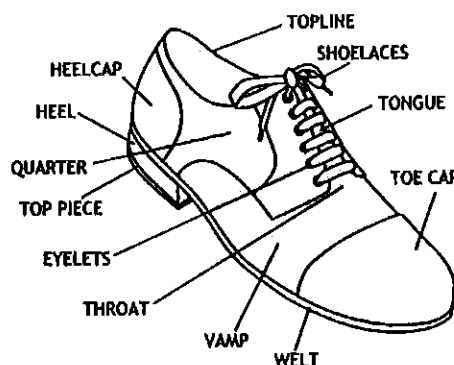
2.3.2 การออกแบบรองเท้าอย่างไรจึงจะได้งานที่มีคุณค่า

การออกแบบรองเท้านั้นต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายๆอย่างตั้งแต่ ความสบายของผู้สวมใส่ ความทนทานที่สามารถปกป้องเท้าของผู้สวมใส่ได้ ความสวยงามตามวัตถุประสงค์ของรองเท้านั้นๆ รูปทรงที่ทำให้ผู้สวมใส่ประทับใจตั้งแต่แรกเห็นจนไปถึงได้สวมใส่ เทคโนโลยีต่างๆก็เป็นสิ่งที่นำมาตัดสินรองเท้าในตลาดรองเท้าในระดับสากล ที่สำคัญในการออกแบบรองเท้าที่ดี ต้องมองตั้งแต่วัสดุว่าตรงตามการใช้งานในรองเท้าแต่ละประเภทหรือไม่ และมีความสวยงามด้วยหรือไม่ เมื่อวัสดุตอบโจทย์การใช้งานของรองเท้าประเภทนั้นนำมาสู่รองเท้าที่พึงประสงค์ ยิ่งการออกแบบมีความสวยงาม ด้วยแล้วยังเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อรองเท้า ทั้งนี้ความเป็นต้นฉบับหรือเป็นเอกลักษณ์ ไม่ซ้ำใคร ยังช่วยให้เกิดภาพจำของผู้บริโภค ที่มีผลอย่างมากในทางการตลาดอีกด้วย ทั้งนี้หลักเกณฑ์ความงามทางด้านการออกแบบเป็นแนวทางประสบการณ์จากการได้ดูมาก คำนึงว่ามาก จะช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น อย่าฝืนความรู้สึก เมื่อรู้สึกเบื่อหน่ายงานที่ทำโดยปราศจากใจรักไม่อาจถึงจุดมุ่งหมายที่ดีได้

นักออกแบบที่ดีต้องเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีความฉับไวทางความคิด และทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม รู้จักนำหลักพื้นฐานความงามทางศิลปะมาช่วยสร้างแบบ รู้จักแก้ไขดัดแปลงผลงาน รักการค้นคว้า ทดลองอยู่เสมอ

ความแตกต่างของการออกแบบรองเท้าในปัจจุบันและในอดีต จะมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดในเรื่องรูปทรง และวัสดุที่นำมาใช้ แต่จะมีสิ่งที่คล้ายคลึงกันคือผู้ประกอบการรองเท้าแต่ละแบรนด์จะแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเอง ทั้งเทคโนโลยี หรือลวดลาย เพื่อให้เกิดภาพจำแก่ผู้บริโภค ทั้งนี้รูปแบบรองเท้าจากสมัยก่อน อาจวนกลับมานิยมได้ในปัจจุบัน ซึ่งนั่นก็คือวงเวียนของแฟชั่น

ส่วนประกอบพื้นฐานของรองเท้า มีรายละเอียดดังนี้
 รองเท้ามีส่วนประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ได้แก่ ส้นรองเท้า พื้นใน หุ้มส้น พื้นรองเท้า ที่ทำหน้าที่ปกป้องเท้า และยังมีส่วนประกอบอื่นๆที่ทำให้รองเท้าสามารถใช้งานตามโอกาสที่เหมาะสม ตลอดจนระดับของข้อเท้าที่แตกต่างกันตามความต้องการ



ภาพที่ 2.11 ส่วนประกอบรองเท้า

- กาวรองเท้า (Adhesives)

กาวในการประกอบรองเท้านั้นส่วนใหญ่แล้วใช้มากกว่า 2 ชนิด ในการประกอบชิ้นส่วนก็ใช้อีกกาวอีกอย่าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านต้นทุนการผลิตเป็นสำคัญ กาวที่ใช้ทำรองเท้า นั้น ส่วนใหญ่เป็นกาวยางสังเคราะห์ เรามักจะได้ยินช่างรองเท้าเรียกกาวว่า "กาวเหลือง" และกาวขาว ซึ่งอันที่จริงแล้วการใช้กาวจะขึ้นกับวัสดุที่ท่านต้องการติดเป็นสำคัญ ซึ่งความทนทานของรองเท้าก็ขึ้นกับกาวที่เลือกใช้ด้วย

- ถุงลมรับแรงกระแทก (Air cushion)

รองเท้าแฟชั่นส่วนใหญ่ไม่มีชิ้นส่วนตัวนี้ ส่วนใหญ่มีการใช้ในรองเท้าที่มีการลงน้ำหนัก ๆ เช่น รองเท้าโรงงานที่มีการยืนตลอดเวลา หรือรองเท้ากีฬา จุดประสงค์ก็เพื่อการรับแรงกระแทกจากเส้นเท้าเพื่อเพิ่มความสะดวกแก่ผู้สวมใส่

- หัวรัด (Buckle) ใช้เป็นส่วนประกอบหน้าหรือรั้งเส้นเท้าให้กระชับ นิยมใช้กับรองเท้าลำลอง
- หุ้มส้น (Counterfort)
- ตาไก่ (Eyelet) วงแหวนเล็ก ๆ มีรูตรงกลาง
- ส้นรองเท้า (Heel)
- ตะขอ (Hook)
- พื้นใน (Insole)
- เชือกผูกรองเท้า (Laces)
- สายรัด (Reinforcement tape)
- พื้นรองเท้า (Sole)
- เหล็กเสริม (Steel shank) ใช้ในรองเท้าส้นสูงเป็นส่วนใหญ่
- หมุด (Tack)
- แผ่นกันนิ้ว chemical sheet (Toe puff) ใช้แผ่นเคมี ชุบสารเคมีแล้วตัดโค้ง
- ปุ่มพื้น (Tread) รองเท้ากีฬาที่ต้องเล่นบนพื้นหญ้า ออกแบบปุ่มที่แหลมพื้นยึดเกาะพื้นสนาม เช่น รองเท้าฟุตบอล
- ก้นขอบรองเท้า (Welt)

ประเภทของรองเท้าบูธ

Balmoral

รองเท้าพื้นหนาและเหมาะสำหรับการเดิน ทำจากหนัง ประดับด้วยตาไก่ทองเหลืองและการเย็บที่ประณีต เกิดขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 โดย Queen Victoria ที่ให้ความสำคัญกับพระราชวัง Balmoral ที่ประเทศสกอตแลนด์



ภาพที่ 2.12 รองเท้าทรง Balmorel

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Brogue

รองเท้าลักษณะแข็งแรง ทำจากแผ่นหนังดิบชั้นเดียว ยึดโดยผูกเชือกเข้าด้วยกัน brogue สมัยใหม่นั้น ผูกเชือก ส้นรองเท้าแบน รองเท้าหนังเย็บ ประดับด้วยการเจาะรู มีต้นกำเนิดในสกอตแลนด์และไอร์แลนด์ คำศัพท์ brogue ยังระบุถึงรองเท้าแบบ Oxford ซึ่งเจาะและเย็บวิธีการเดียวกัน

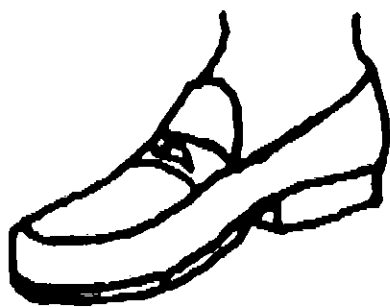


ภาพที่ 2.13 รองเท้าทรง Brogue

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Loafer

รองเท้าสันเตี้ยใช้สวมโดยไม่มีเชือกผูก นักเรียนหญิงในวิทยาลัยไฮเป็นครั้งแรกในทศวรรษ 1940 มีการประดับด้วยโซ่หรืออุปกรณ์เย็บเหนือหลังเท้า Gucci รองเท้าชั้นดีของอิตาลีมีการทำโซ่แบบใหม่ขึ้น เรียกว่า Gucci® loafer มีการเลียนแบบกันอย่างแพร่หลายตลอดทศวรรษ 1960 และต้นทศวรรษ 1970 รองเท้าราคา ถูกมีช่อง สายรัดพาดหนังรองเท้าตอนบนแต่ละข้างมีที่ใส่เหรียญ



ภาพที่ 2.14 รองเท้าทรง Loafer

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Demi-boot

รองเท้าบูทสั้นระดับข้อเท้า half-boot



ภาพที่ 2.15 รองเท้าทรง Demi-boot

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Ranch boot

รองเท้าบูทสำหรับใส่ทำงานในไร่ในฟาร์ม



ภาพที่ 2.16 รองเท้าทรง Ranch boot

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Shenandoah

รองเท้าบูธยาว ต้นกำเนิดจากรัฐเวอร์จิเนีย สหรัฐอเมริกา



ภาพที่ 2.17 รองเท้าทรง Shenandoah

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Oxford

รองเท้าส้นแบนแบบผูกเชือกบริเวณหลังเท้า สำหรับผู้ชาย ผู้หญิง และเด็ก



ภาพที่ 2.18 รองเท้าทรง Oxford

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Blucher

รองเท้าหนังทั่วไปมีเชือกผูกด้านหน้า มีลิ้นและหนังรองเท้าด้านบนตัดเป็นชั้นเดียว



ภาพที่ 2.19 รองเท้าทรง Blucher

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Dress pump

รองเท้าสำหรับใส่ออกงานทางการ



ภาพที่ 2.20 รองเท้าทรง Dress pump ที่มา

thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Basketball

รองเท้าหนังสูงหรือเตี้ย ทำจากผ้าใบหรือลายพรางทหารมีแม่พิมพ์ยางพื้นรองเท้า ผูกเชือกถึงปลายเท้าและบ่อยครั้งทำด้วยแผ่นรองปลายเท้าและ counter แต่เดิมใส่เล่นกีฬาเท่านั้น ในทศวรรษ 1970 โรงเรียนยอมให้ใส่ได้ ในทศวรรษ 1980 และภายหลัง ทำเป็นหนังมีแผ่นรองปกเพิ่มด้านบน



ภาพที่ 2.21 รองเท้าทรง Basketball

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

Sandal

รองเท้ายึดกับเท้าด้วยสายหนังหรือแผ่นหนังระหว่างปลายเท้า ปกติทำเป็นพื้นกลางเปิดและบ่อยครึ่งไว้ปลายเท้าและส้นเท้า หรือประกอบด้วยพื้นรองเท้ายึดกับเท้าด้วยสายรัด ใส่ตั้งแต่ยุคแรก ค้นพบรองเท้าแตะทองคำในสุสานชาวอียิปต์ กรีกและโรมัน ระหว่างยุคกลาง ชวนาเท่านั้นที่ใส่ sandal ในศตวรรษที่ 16 พระตามลำดับในวัด นักเดินทางและกษัตริย์ในพินีสวมมงกุฎ ระหว่างทศวรรษ 1920 และ 1930 เริ่มใช้ใส่งานกลางคืน เล่นกีฬาและใส่เวลากลางวัน มาจากภาษากรีก sandalon



ภาพที่ 2.22 รองเท้าทรง Sandal

ที่มา thaitextile.org/index.php/blog/2016/04/Ebook_shoes_06

2.4 ลัทธิ ดาดา (Dadaism)

ในช่วงต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นช่วงเวลาที่มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างมากมาย เนื่องจากเป็นช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 และการปฏิวัติของรัสเซีย และในช่วงนี้เอง ดาดาก็ได้กำเนิดขึ้นมาจากกลุ่มนักกวี นักประพันธ์ต่าง ๆ ในยุโรป พวกเขาสร้างผลงานแนวใหม่โดยเป็นปฏิปักษ์ศิลปะแบบเก่า และสร้างค่านิยมใหม่ที่มีความเป็นสากล เหตุผลต่าง ๆ มาจากการเกิดสงครามและมีศิลปินกลุ่มหนึ่งต้องการแสดงออกถึงอาการเยาะเย้ย ถากถางสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมและมองโลกในด้านลบว่าคนเลวทำร้ายทุกอย่างได้ กลุ่มดาดาจึงสร้างผลงานที่ผิดจากหลักการความจริง ทำให้เป็นเรื่องเหลวไหลน่าหัวเราะ

ขณะนั้น เมืองซูริก ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ เป็นแหล่งรวมคนที่หลบหนีและถูกบีบคั้นทางสังคมจากประเทศต่าง ๆ เพราะสวิตเซอร์แลนด์นั้นถูกกำหนดให้เป็นประเทศที่เป็นกลางทางสงคราม ที่เมืองซูริกนี้เอง มีร้านเครื่องดื่มร้านหนึ่งชื่อว่า คาบาเรต์ วอลแตร์ (Cabaret Voltaire) ซึ่งมีความสำคัญในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของการเริ่มต้น "ดาดา" เมื่อราวเดือนกุมภาพันธ์ 1916 เพราะเป็นแหล่งชุมนุมรวมตัวของศิลปินและกวีที่มาพบปะพูดคุยกัน โดยมี ฮิวโก บอลล์ นักประพันธ์ชาวเยอรมันผู้ลี้ภัยคนหนึ่งเป็นเจ้าของกิจการ ซึ่งเขาได้จัดสถานที่แห่งนี้ให้เป็นแหล่งชุมนุมสำหรับการปรับปรุงพัฒนาศิลปกรรม วัฒนธรรม และคุณค่าทางสังคมที่สูญเสีย เพราะสงครามขึ้นใหม่ และเมื่อปี 1927 บอลล์เสียชีวิตลง เขาได้รับการยกย่องให้เป็นดุนักบุญทางศาสนาประจำเมืองอีกด้วย และถึงแม้ว่าผลงานของกลุ่มดาดาส่วนใหญ่จะลือเลือนเสียชื่อเสียง ทำทุกอย่างให้เป็นเรื่องน่าขำ จุดประสงค์หนึ่งก็เพื่อเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงผลลัพธ์ของการทำสงคราม แต่ก็มีกลุ่มดาดาที่รวมเอาศาสนาเข้ามาจับกับงานศิลปะ และก็มีกลุ่มของดาดาต่อต้านดาดาที่เอาศิลปะทางโลกมาต่อต้านเรื่องของศาสนา สำหรับหลายคนอาจมองว่า ดาดาไม่ได้เป็นงานประวัติศาสตร์ศิลปะในช่วงศตวรรษที่ 20 แต่มองว่าดาดาเป็นงานศิลปะสมัยใหม่

คำว่า "ดาดา" มาจากกลุ่มศิลปินหลายคน อาทิ ตริสตัน ชารา, ฮิวโก บอลล์, ริชาร์ด ฮูลเซนเบค, คาร์ท ชวิทเทิร์ส, อันส์ อาร์พ โดยพวกเขาใช้มีดพับสอดเข้าไปในพจนานุกรมภาษาเยอรมัน-ฝรั่งเศส ซึ่งเป็นคู่มือกันในสงคราม ผลก็คือพวกเขาสุ่มได้คำว่า "ดาดา" (dada) เป็นสแลงในภาษาฝรั่งเศสแปลว่า ม้าโยก คำนี้จึงกลายเป็นชื่อกลุ่มนับแต่นั้นมา ที่สำคัญ คำว่าดาดานี้ยังสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของศิลปินกลุ่มนี้ที่พยายามเยาะเย้ยสังคมอย่างสนุกสนานกับเป็นเด็ก ๆ ที่ทำตัวไม่มีสาระและยุ่งเหยิง

ผลกระทบต่อสังคมของลัทธิ ดาดา คติดาดากลายเป็นกระแสลัทธิทางศิลปะที่เคลื่อนไหวไปในยุโรปอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นในปารีส เบอร์ลิน โคโลญ อิตาลี ไอร์แลนด์ เนเธอร์แลนด์ รวมไปถึงทางฝั่งสหรัฐอเมริกา ด้วยเหตุที่ว่า ดาดาเป็นรูปแบบที่ไร้กฎข้อบังคับ มีอิสระเสรีในการสร้างผลงาน และต่อต้านขนบเดิมที่เคยมีอยู่ อีกทั้งยังมีปัจจัยเรื่องการต่อต้านสงคราม การต่อต้านสังคมและการเมืองการปกครองมาเกี่ยวข้องเหล่านี้ส่งผลให้ "ผลงานศิลปะ" ในแบบของดาดาถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากวัสดุและวิถีคิดที่หลากหลาย ไม่จำกัดอยู่ในกรอบเดิม ๆ รวมไปถึงเรื่องของความงามหรือสุนทรียภาพของผลงานก็ถูกสร้างความหมายใหม่ขึ้น เรียกได้ว่า วัตถุประสงค์ดาดา ๆ ในชีวิตประจำวันกลายเป็นผลงานศิลปะได้เพียงแค่ตั้งชื่อและจัดแสดงมันในนิทรรศการศิลปะเท่านั้นเอง หรือในอีกทางหนึ่ง ศิลปะอาจเกิดจากความบังเอิญ คำพูด จินตภาพ หรือแม้กระทั่งความคิดต่อต้านศิลปะก็ได้

2.4.1 เทคนิคทางศิลปะที่ได้รับการพัฒนาของลัทธิ ดาดา มีจุดเด่นในเรื่องของการต่อต้านแบบแผนต่างๆ หรือรูปแบบที่มีการยึดปฏิบัติแบบสากล รูปแบบงานจึงมีความแปลก ประหลาด มากในยุคสมัยนั้น รูปแบบของเทคนิคที่กำเนิดในลัทธิ ดาดา ได้แก่

- เทคนิคภาพปะติด (collage) การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ต้องอาศัยพื้นฐานของการวาดภาพเขียน ภาพนั่นเอง แทนที่จะวาดภาพแล้วระบายสี กลับใช้วัสดุที่มีรูปร่าง รูปทรง ซึ่งมีสีเส้นต่างๆ ปะติดลงไปจะได้ภาพตามต้องการ ภาพปะติด เป็นงานสี่ประสมแบบ 2 มิติ เริ่มแรกเป็นการนำเอาวัสดุที่มีลักษณะ 2 มิติ เช่น ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ กระดาษ ภาพเขียนและวัสดุอื่นๆ มาปะติดลงบนแผ่นรองรับให้เกิดเป็นภาพต่างๆ ขึ้น โดยอาจจะแต่งเติมด้วยการระบายสีหรือใช้สีของวัสดุทั้งหมด ภาพปะติดในระยะหลังเริ่มใช้วัสดุที่มีความหนามากขึ้นและหลากหลายชนิดมากขึ้น แต่ยังคงปะติดอยู่บนแผ่นพื้นระนาบเช่นเดิม



ภาพที่ 2.23 เทคนิคภาพปะติด (Collage)

ที่มา craftsy.com/blog/2014/04/paper-collage-techniques/

- เทคนิคการสร้างภาพประกอบรวม (photomontage) คืองานศิลปะที่นำภาพถ่าย หรือ ภาพจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ นำมาติดรวม กันบนพื้นภาพ จัดองค์ประกอบและสาระที่น่าสนใจ



ภาพที่ 2.24 เทคนิคการสร้างภาพประกอบรวม (Photomontage)

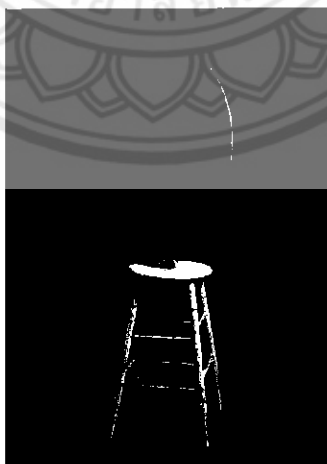
ที่มา wikipedia.org/wiki/Photomontage

- เทคนิคการผสมผสาน (assemblage) คือ งานศิลปะที่นิยมนำวัสดุ 3 มิติมาต่อประกอบจัดรวมกันขึ้น
ในลักษณะของงาน ประติมากรรมนูน หรือประติมากรรมลอยตัว



ภาพที่ 2.25 เทคนิคการผสมผสาน (Assemblage)
ที่มา [wikipedia.org/wiki/Assemblage_\(art\)](http://wikipedia.org/wiki/Assemblage_(art))

- เทคนิคเรดตี้เมดส์ (Readymades) คืองานศิลปะที่เลือกนำเอาวัสดุสำเร็จรูปต่างๆ ที่มีการพบเห็นอยู่
ในชีวิตประจำวัน เช่น แก้วอัดกตา โถส้วม ที่วางขวด ฯลฯ นำมาต่อประกอบ ตกแต่งหรือจัดวางเป็นผลงาน
ศิลปะ เช่น รูปล้อจักรยาน (1951) ของมาเซล ดูซอมป์



ภาพที่ 2.26 เทคนิคเรดตี้เมด (Readymades)
ที่มา rafaelleitao.com/marcel-duchamp-xadrez/

2.4.2 ศิลปินคนสำคัญในลัทธิ ดาดา

- มาร์แชล ดูว์ช็อง (Marcell Duchamp) ชื่อฝรั่งเศส: Henri-Robert-Marcel Duchamp; 28 กรกฎาคม ค.ศ. 1887 – 2 ตุลาคม ค.ศ. 1968) เกิดที่แบล็งวิลล์-ครอวง ประเทศฝรั่งเศส เขาได้เติบโตมาในครอบครัวที่สมาชิกมีความเป็นศิลปินภายในตัวสูง ครอบครัวของดูว์ช็องชอบที่จะเล่นหมากรุก, วาดภาพ, ทำดนตรี ตอนอายุ 10 ขวบ เขาได้เดินตามรอยพี่ชายของเขา เมื่อเขาออกจากบ้านและเริ่มศึกษาที่โรงเรียนปีแยร์-กอร์แนย์ (Lycée Pierre-Corneille) ในรูอ็อง เขาเชี่ยวชาญทางด้านสาขาวิชาคณิตศาสตร์จนได้รับรางวัลทางด้านสาขาวิชานี้ถึงสองรางวัล อีกทั้งยังได้รับรางวัลทางการวาดภาพศิลปะจากคุณครูของเขาที่พยายามจะกันเด็กนักเรียนให้ออกจากศิลปะในลัทธิประทับใจ (impressionism), รวมไปถึงแม้กระทั่งลัทธิประทับใจยุคหลัง (post-impressionism) และอิทธิพลจำพวกอว็อง-การ์ด (avant-garde) อื่น ๆ อย่างไรก็ตาม เขาเริ่มวาดภาพอย่างจริงจังในครั้งแรกเมื่ออายุ 14 ปี โดยเป็นการวาดเส้นและการใช้สีน้ำ ในช่วงฤดูร้อน เขาได้วาดภาพทิวทัศน์ในรูปแบบของลัทธิประทับใจโดยใช้สีน้ำมัน และไม่กี่ปีถัดมาเขาได้กลายเป็นพลเมืองอเมริกันในปี ค.ศ. 1905



ภาพที่ 2.27 มาแชล ดูชอง (Marcell Duchamp)
ที่มา goo.gl/UiqCES

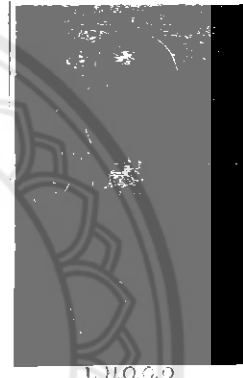
ผลงานของดูว์ช็องทำให้ประเด็นเรื่องสุนทรียะกลายเป็นปัญหา เพราะไม่สามารถที่จะกล่าวได้อย่างง่าย ๆ อีกต่อไปว่า "งานศิลปะชิ้นนี้สวย" เพราะคงไม่มีใครที่จะกล่าวว่า "โถส้วม" ในงานแสดงศิลปะว่าเป็นงานศิลปะ ถึงแม้ว่า "โถส้วม" นั้นจะมีความสวยงามมากก็ตาม แต่งานแสดงศิลปะย่อมไม่ใช่งานแสดงผลิตภัณฑ์สุขภัณฑ์ ทั้งนี้สุขภัณฑ์ที่เข้าไปอยู่ในงานแสดงศิลปะเมื่อต้นศตวรรษที่ยี่สิบก็คงไม่ได้ทำให้ใครเข้าใจได้ว่า "โถส้วม" ที่ว่านี้จะเป็ศิลปะได้อย่างไร การตัดสินใจอะไรเป็นศิลปะในลักษณะแบบนี้ก็เปรียบเสมือนการตั้งชื่อวิสามานยนามให้กับศิลปะวัตถุ สำหรับวิสามานยนามในที่นี้ก็คือ "ศิลปะ" ในแง่นี้ผลงานศิลปะของดูว์ช็องเกิดขึ้น

จากการตัดสินใจด้วยตัวเองล้วน ๆ ในการที่จะจัดให้อะไรเป็นศิลปะ อะไรไม่เป็นศิลปะ การตัดสินด้วยการจัดระเบียบใหม่ด้วยวิสามานยนามอย่างศิลปะก็หมายความถึง ความเป็นสมัยใหม่อย่างเต็มที่ เพราะเขาไม่ได้ตกอยู่ภายใต้ข้อกำหนดความเป็นศิลปะจากภายนอก นี่เป็นการแสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกเทศของศิลปะ ความเป็นเอกเทศของศิลปิน ความเป็นเอกเทศแสดงให้เห็นถึงลักษณะของความเป็นสภาวะสมัยใหม่

เขามีความคิดที่จะต่อต้านศิลปะ จนกลายเป็นเรื่องเป็นราว เกิดแนวทางใหม่ เหมือนเปิดประตูให้ศิลปินได้เข้าไปพบกับโลกใหม่อย่างคาดไม่ถึง เป็นลักษณะงานตามแบบคิตาดาดา เขามักนิยมตั้งชื่อผลงานของเขาเป็นคำผวนหรือเล่นคำให้เกิดความหมายแปลก ๆ หรือประชดประชัน เช่น L.H.O.O.Q. ซึ่งสามารถออกเสียงได้หลากหลาย และมีความหมายแตกต่างกัน โดยผลงานชิ้นนี้เป็นการเขียนหนวดเคราลงไปบนใบหน้าของโมนาลิซาซึ่งเป็นภาพที่มีชื่อเสียงโด่งดัง ในการที่เขากระทำเช่นนี้ ก็เพื่อเป็นการลดความขลังของผลงาน

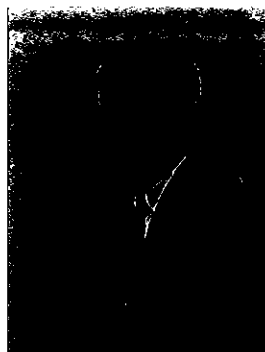


ภาพที่ 2.28 Fountain (Marcell Duchamp)
ที่มา goo.gl/UiqCES



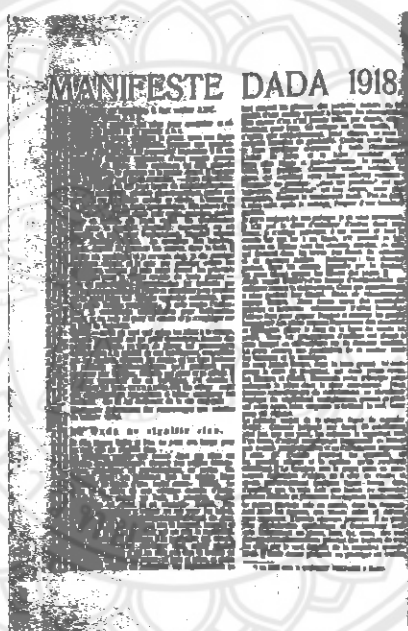
ภาพที่ 2.29 L.H.O.O.Q. (Marcell Duchamp)
ที่มา goo.gl/UiqCES

- คริสตัน ซาร่า หรือ ตริสตัน ซารา โรมานีเย: Tristan Tzara; เป็นกวีและนักเขียนชาวฝรั่งเศส/โรมานีเยเป็นหนึ่งในศิลปินที่ก่อตั้งคิตาดาดา



ภาพที่ 2.30 คริสตัน ซาร่า (Tristan Tzara)
ที่มา goo.gl/DTegXy

ตริสตัน ซารา เกิดเมื่อ ค.ศ. 1896 ในครอบครัวชาวยิว เขาเข้าเรียนที่โรงเรียนประจำในบูคาเรสต์ ขณะที่เรียนในระดับมัธยม ซาราก็ได้พบกับอ็อน วีนอา และมาร์เซล ยันโค ซึ่งมีความสนใจในบทกวีภาษาฝรั่งเศสเช่นเดียวกับเขา ทั้งสามคนได้ร่วมกันก่อตั้งนิตยสาร Simbolul แต่ต่อมาในปี ค.ศ. 1915 ซาราก็ถูกส่งไปเรียนปรัชญาที่ซูริก บทกวีแรกของเขาตีพิมพ์ในชื่อ "ตริสตัน ซารา" (ซารา ในภาษาโรมาเนีย แปลว่า แผ่นดิน) หลังจากนั้นไม่นาน ซารา, ยันโค และพี่ชายของเขา ฌอร์ฌ ก็เข้าร่วมงานเลี้ยงที่ Cabaret Voltaire ที่นั่นเองที่จุดประกายความคิดในการสร้างขบวนการทางศิลปะใหม่ให้แก่เขา ในปี ค.ศ. 1918 ซาราได้ออกแถลงการณ์คาตา เขาเดินทางไปปารีสเพื่อเผยแพร่แนวคิดนี้ แต่ไม่ได้รับการยอมรับมากนัก ต่อมาเมื่อสงครามโลกครั้งที่สองปะทุ เขาเข้าเป็นส่วนหนึ่งในฝ่ายต่อต้านนาซีเยอรมนีอีกด้วย และยังคงประชาสัมพันธ์คาตาอยู่เสมอ ๆ ตริสตัน ซาราเสียชีวิตในปารีส เมื่อ ค.ศ. 1963 ขณะมีอายุได้ 67 ปี



ภาพที่ 2.31 บางส่วนจากแถลงการณ์คาตา โดยตริสตัน ซารา 1918

ที่มา goo.gL/DTegXy

- มักซ์ แอนสท์ (Max Ernst; 2 เมษายน ค.ศ. 1891 – 1 เมษายน ค.ศ. 1976) เป็นศิลปินชาวเยอรมัน เป็นผู้บุกเบิกงานด้านลัทธิเหนือจริงและดาดา



ภาพที่ 2.32 มักซ์ แอนสท์ (Max Ernst)

ที่มา max-ernst.com/

พ่อของมักซ์ แอนสท์ ชื่อฟิลิปส์ แอนสท์ (Philips Ernst) ได้ปลูกฝังให้เขามีใจรักศิลปะ แอนสท์ ได้เข้าศึกษาชั้นสูงสุดที่มหาวิทยาลัยบอนน์ สาขาวิชาปรัชญา เขามีความสนใจในวิชาปรัชญาของกวีนิพนธ์ ทำให้ในช่วงวัยหนุ่มเขาค่อนข้างสับสน จนเกือบบั้นปลายชีวิตที่เขาหันมาทำศิลปะอย่างจริงจัง แอนสท์ค้นพบความจริงเกี่ยวกับกระบวนการสร้างงานอย่างไร้ขอบเขต จากการสร้างงานด้วยเทคนิคอัตโนมัติ ในปี ค.ศ. 1925 ซึ่งเป็นกระบวนการที่แสดงออกของจิตไร้สำนึก จากเทคนิคการทำภาพพิมพ์ (Frottage) ผสมกับการระบายสี ปี ค.ศ. 1919 แอนสท์ได้เข้าร่วมกลุ่มกับพวกจิตรกรและกวีดาดา จนกลายเป็นคนสำคัญระดับผู้นำของกลุ่มด้วยการเสนอแนวความคิด การต่อต้านขั้นพื้นฐานทางสายตาสัมผัส และสร้างผลงานภาพปะติดจนเป็นที่ยอมรับ ปี ค.ศ. 1921 หลังจากกลุ่มดาดาสลายตัวไป แอนสท์ได้ตั้งกลุ่มกับศิลปินคนอื่นๆ ด้วยการก่อตั้งกลุ่ม เซอร์เรียลลิซึม (surrealism) เพื่อค้นหาตัวตนที่แท้จริง การนำเรื่องจิตวิเคราะห์ของ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) มาใช้เป็นแนวทางในการแสวงหาการทำงานด้านศิลปะจนค้นพบเทคนิคพรอททาจ (ในปี ค.ศ. 1925) และได้พัฒนามาเป็นลักษณะเฉพาะตัว ปี ค.ศ. 1939 เกิดสงครามโลก แอนสท์ถูกจับเป็นเชลยในฐานะที่เป็นชาวเยอรมันซึ่งอยู่ฝ่ายตรงข้ามกับฝรั่งเศส ความยากลำบากไม่ได้ทำให้เขาละทิ้งงานเขียนภาพ เขาได้วาดภาพชุด The Robbing of Bride ในปี ค.ศ. 1939-1940 เป็นภาพจินตนาการที่ยิ่งใหญ่ การที่แอนสท์ได้เข้ามาเป็นสมาชิกของกลุ่มดาดา ซึ่งต่อมาเป็นกลุ่มเซอร์เรียลลิซึมนั้นเขาได้นำเอาความคิดแนวทางการลדתอนอย่างง่าย ๆ มาใช้ นำมาซึ่งชิ้นส่วนแบบเขาวงกต มันเหมือนกับการสร้างสรรค์ละครที่ต้องอดทนทุกฉากทุกตอน เป็นแบบความฝันที่มหัศจรรย์ เป็นการค้นพบสิ่งแปลกใหม่ รวมทั้ง แอนสท์ได้เสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวกับเทคนิควิธีการสร้างงานของเขาอย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นผลงานด้านกวีนิพนธ์หรือผลงานศิลปะ สำหรับแอนสท์แล้ว กวีและงานศิลปะเขาถือว่าเป็นสิ่งเดียวกัน แอนสท์เปรียบเทียบการค้นคว้าทางด้านวรรณกรรมกับงานได้นำของนักประดาน้ำ “คำว่ามหาสมุทร ฟังดูแล้วน่าจะล้อมรอบด้วยยอดภูเขาที่ผุดขึ้นมา เพื่อชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่มีอยู่ล้อมรอบสิ่งต่างๆ บรรดาวัตถุที่นักประดาน้ำสามารถนำขึ้นมาบนผิวน้ำ คงเป็นเพียงวัตถุธาตุซึ่งดูเหมือนเป็นความจริงที่ถูกค้นพบ

การดำน้ำคือแอดแลนติกที่ยังไม่ตายถูกโอบไว้ด้วยภูเขาไฟเรือโนอาห์เป็นเพียงพาหนะที่จะนำผู้โดยสารไปสู่จุดมุ่งหมายเท่านั้น ความสำคัญของนัยไม่ได้อยู่ที่การค้นพบอะไร แต่สิ่งที่อยู่และดำเนินไป การแสวงหา การตั้งโจทย์ปัญหา และการหาคำตอบ การคาดหวังด้วยจินตนาการถึงสิ่งที่ยังไม่ได้ถูกค้นพบ เป็นเรื่องน่าสนใจมากกว่า" เซอร์เรย์ลิส์มถือว่าการใช้จินตนาการสร้างผลงานจิตรกรรมมีจุดหมายเดียวกับกวีนิพนธ์ คือทำให้มนุษย์รู้จักโลก เป็นอิสระจากข้อจำกัดของความจริงภายนอก ด้วยมโนภาพของตัวตนภายในและเปลี่ยนชีวิตได้ การให้ความสำคัญกับคุณค่าของชีวิตที่อยู่ในโลกแห่งความฝันที่กลุ่ม เซอร์เรย์ลิส์มได้สร้างสรรค์ขึ้นมา อยู่ในความคิดฝันจินตนาการของแต่ละคน ดังเช่น ประวัตินผลงานที่แอนสท์ได้ถ่ายทอดแนวความคิดไว้มากมาย เสมือนหนึ่งเป็นบทประพันธ์แห่งความจริงจากชีวิตเขา

ที่มาของแนวความคิดและผลงานทางด้านศิลปะของแอนสท์มีความเกี่ยวพันร่วมกับขบวนการกลุ่มดาวจวบจนถึงยุคของ เซอร์เรย์ลิส์มคือจากแนวความคิดที่จะขุดรากถอนโคนศิลปะแบบเดิมที่มีมาก่อนหน้านี้ มาเป็นการเน้นถึงบางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในจิตใจแฝงไว้ และสิ่งนั้นที่ทำให้ศิลปะแบบใหม่ล่วงผ่านสู่การยอมรับในวัฒนธรรมของมวลมนุษยชน นั้นไม่เพียงต่อต้านต่อธรรมเนียมชั้นสูงเท่านั้น ศิลปะแบบเซอร์เรย์ลิส์มยังได้แสดงออกถึงความปรารถนาที่ซ่อนเร้นและสนองตอบต่อความต้องการของมนุษย์ทุกเพศทุกวัยด้วยความไร้เดียงสาของวัยเยาว์ซึ่งง่ายต่อการยอมรับสำหรับทุกคน เซอร์เรย์ลิส์มเป็นการปฏิวัติรูปแบบวัฒนธรรมตะวันตก สามารถทำให้ผู้คนชะงักงันมองโลกในแง่ใหม่อีกครั้งหนึ่งด้วยรูปแบบที่อยู่เหนือจริง นอกจากงานด้านจิตรกรรมแล้ว แอนสท์ยังได้สร้างผลงานด้านภาพพิมพ์ ประติมากรรม สื่อประสม และที่สร้างชื่อเสียงให้แก่เขามากที่สุดคือภาพปะติดในยุคคาดา ผลงานจิตรกรรมอันเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นคือเทคนิคพรอททาจหรือการพิมพ์ดู การปะติดประกอบภาพต่อเศษส่วนต่างๆ ของวัตถุให้กลายเป็นศิลปะขึ้นมาตามทฤษฎีเชื่อว่า สรรพสิ่งทั้งหลายในโลกนี้ล้วนเป็นมายาหรือเป็นภาพลวงตาทั้งสิ้น จากลักษณะการทำงานของแอนสท์นั้น เขาไม่ได้ใช้แบบอย่างของเทคนิคที่เป็นที่นิยมในสมัยนั้น แต่เกิดจากแนวคิดของเขาและกลุ่มเซอร์เรย์ลิส์มที่ต่อต้านความเป็นจริงจากโลกของแบบที่มีอยู่ในโลกปัจจุบัน ให้เป็นโลกแห่งความฝัน หรือโลกแห่งจินตนาการที่มีการเชื่อมโยงอย่างเสรีทางความคิด เทคนิคการสร้างภาพพิมพ์ดูของแอนสท์โดยใช้กระดาษปิดทับผิวหน้าวัตถุแล้วฝนถูบนกระดาษให้เกิดเป็นภาพขึ้นมา รวมทั้งเทคนิคการขูดเซาะสีตลอดทั้งปี ค.ศ. 1920 จนถึงช่วงปี ค.ศ. 1931 เพื่อล้อเลียนสรรพสิ่งที่เป็นอยู่แบบแปลกๆ และจากประเด็นความบังเอิญที่เกิดขึ้น ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าจะเกิดผลอย่างไรของกระบวนการกดทับขี้สี การถ่ายโอนลวดลายสีจากกระดาษไปยังไม้ โลหะ เครื่องเคลือบ หรือเครื่องแก้วอื่นๆ เทคนิคของแอนสท์เป็นแบบอัตโนมัติ กล่าวคือ ผลลัพธ์เกิดจากความบังเอิญโดยลักษณะวิธีการของตัวเอง เขาเพียงแต่เพ่งพิจารณาด้วยจินตนาการ ใช้เทคนิคการระบายสีเข้าไปเสริมเพียงเล็กน้อย เพื่เน้นรูปจากจินตนาการให้ชัดเจนขึ้นด้วยเส้นและสีเท่านั้น



ภาพที่ 2.33 The Elephant Celebes

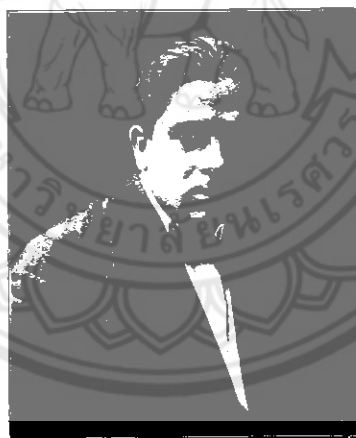
ที่มา max-ernst.com/



ภาพที่ 2.34 Ubu Inperator

ที่มา max-ernst.com/

- ฟร็องซิส ปีกาเบีย (ฝรั่งเศส: Francis Picabia; ชื่อเกิด ฟร็องซิส-มารี มาร์ตีเน เดอ ปีกาเบีย, 22 มกราคม ค.ศ.1879 – 30 พฤศจิกายน ค.ศ.1953) ศิลปิน ช่างภาพ กวี และนักพิมพ์ที่มีชื่อเสียงในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 นอกจากบทบาทในการเป็นหนึ่งในผู้เคลื่อนไหวคนสำคัญของลัทธิดาดาในอเมริกาและฝรั่งเศสแล้ว เขายังมีผลงานในลัทธิประทับใจ ศิลปะนามธรรม และงานในศิลปะลัทธิผสมผสานจุดสี เขายังมีผลงานเกี่ยวข้องกับบาศกนิยมและโดดเด่นในผลงานของลัทธิเหนือจริงอีกด้วย



ภาพที่ 2.35 ฟร็องซิส ปีกาเบีย (Francis Picabia)

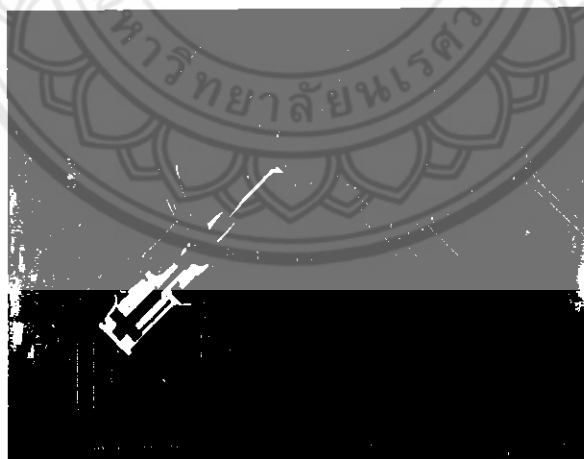
ที่มา da.wikipedia.org/wiki/Francis_Picabia

ช่วงปี ค.ศ. 1910 ปีกาเบียเป็นหนึ่งในศิลปินผู้มีความสนใจลัทธิบาศกนิยม และได้แรงบันดาลใจจากความทันสมัยและวัตถุนิยม ซึ่งความสนใจนี้ถูกแสดงออกผ่านภาพวาดแบบศิลปะนามธรรมของเขา และความสนใจต่อเครื่องจักรกลของเขาได้แสดงออกอย่างชัดเจนผ่านทางด้านผลงานภายใต้ลัทธิดาดาในช่วงต้นของเขาเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงาน *mechanomorphs* ซึ่งเป็นภาพของเครื่องจักรประดิษฐ์ และยังได้รวมไปถึงชิ้นส่วนของเครื่องจักรกลที่มีเจตนาเป็นเหมือนการล้อเลียนเสียดสีอยู่ภายใต้ผลงานของเขาว่า มนุษย์เป็นเพียงเครื่องจักรเท่านั้นที่ถูกสั่งการโดยความกระหายหิว

ช่วงต้นปี ค.ศ. 1920 ปีกาเบียเริ่มเป็นที่รู้จักในปารีสและถือเป็นศูนย์กลางของการเคลื่อนไหวในคาตา โดยเขาได้ละทิ้งเทคนิคและความสนใจแบบเดิมๆไปอย่างรวดเร็ว เขาเริ่มใช้ข้อความในรูปภาพและผลงานคอลลาจของเขาเพื่อเพิ่มความรุนแรงและชัดเจนให้กับงานของเขาที่เป็นการโจมตีความคิดแบบประเพณีนิยมที่มักเกี่ยวข้องกับเรื่องศีลธรรม ศาสนา และกฎหมาย โดยเป็นงานที่ถูกสร้างโดยกลุ่มเคลื่อนไหวในคาตาเพื่อต่อต้านวัฒนธรรมที่กลุ่มผู้นำแถบยุโรปในสงครามโลกครั้งที่หนึ่งได้มีการสนับสนุน การโจมตีของเขามักเป็นการเสียดสีด้วยมุขตลกร้ายและหยาบคาย ซึ่งสะท้อนถึงความไม่เคารพต่อสิ่งใดๆ แม้กระทั่งศิลปะ ที่กลายเป็นเพียงแง่มุมหนึ่งของวัฒนธรรมที่กว้างขึ้นของสังคม ที่เขาปฏิเสธ

ผลงานหลักช่วงกลาง ค.ศ. 1920 จนถึงช่วงกลาง ค.ศ. 1940 เมื่อเขาได้แรงบันดาลใจจากสเปน โรมาเนสก์ และสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ภาพประหลาดต่าง ๆ และภาพนู้ด เขาได้รวมทั้งหมดนี้เข้าด้วยกันภายใต้ผลงานชุด *Transparencies* (ค.ศ. 1928-1931) ซึ่งเป็นภาพที่มีการซ้อนทับกันไปมา ดูประหลาดและสับสน โดยนักวิจารณ์ศิลปะได้อธิบายภาพ *Transparencies* ว่ามันเป็นวิสัยทัศน์ที่ลึกลับ หรือภาพความฝันแบบลัทธิเหนือจริง ปีกาเบียมักจะมีอารมณ์ขันและหัวรุนแรงในการต่อต้านรัฐบาลเสมอในผลงานต่าง ๆ ด้านคาตาของเขา

ปีกาเบียเรียนรู้ว่าศิลปะนามธรรม ไม่ได้เพียงสะท้อนถึงเครื่องจักรกลเท่านั้น แต่ยังสะท้อนความลึกลับและความหมกมุ่นในกามารมณ์ ได้อีกด้วย เขาจึงสร้างผลงานในรูปแบบศิลปะนามธรรมเป็นหลัก แม้กระทั่งในช่วงสุดท้ายของชีวิตเขาก็ได้ย้อนกลับมาสร้างผลงานในรูปแบบนี้อีก ต่อมาในช่วงต้นปีค.ศ.1940 ปีกาเบียได้รับการยกย่องจากจิตรกรร่วมสมัย ให้เป็นหนึ่งในศิลปินที่มีความลึกลับและน่าสนใจที่สุดคนหนึ่งในศตวรรษ



ภาพที่ 2.36 Fille Née sans Mère 1916-18 - Francis Picabia

ที่มา goo.gl/Pnqzj

2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต

รองเท้าที่เราเห็นตามท้องตลาดทั่วไปนั้นทำจากวัตถุดิบหลากหลายและแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับรูปแบบ ประเภทในการใช้งาน ส่วนคุณภาพก็จะลดหลั่นไปตามคุณสมบัติและราคาของรองเท้าในรุ่นนั้น ๆ ถ้ารุ่นใหม่มีคุณสมบัติพิเศษในการใช้งานเฉพาะ หรือมีเทคโนโลยีสูง ราคาของรองเท้าก็จะสูงขึ้น ซึ่งตัววัสดุที่เราจะใช้ทำรองเท้าที่ส่วนที่เป็นหน้าผ้าของรองเท้าก็มีหลาย ประเภทขึ้นกับการใช้งานโดยจะสามารถแบ่งได้ออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. หนังเทียม (Synthetic)

หนังเทียมนั้นมีมากมายหลากหลายชนิด และแต่ละชนิดคุณภาพก็จะแตกต่างกันไปตามราคา และคุณลักษณะเฉพาะ ของหนังเทียมนั้นๆ คุณภาพของหนังเทียมนั้นมีตั้งแต่เป็นไนลอนธรรมดาที่ คุณสมบัติกันน้ำระดับ หนึ่ง หรือความทนทานจนถึง Gore-Tex* ซึ่งถูกพัฒนาให้มีคุณสมบัติกันน้ำได้ดีที่สุด ทั้งมีความทนทานและระบายอากาศได้ดีเยี่ยม หนังเทียมที่ลักษณะเบา จะเหมาะสำหรับใช้ทำรองเท้าวิ่ง และรองเท้ากีฬาประเภทต่างๆ ขณะที่ Gore-Tex นั้นจะใช้ในรองเท้าเดินทางทั่วไปและรองเท้าเดินป่า ในส่วนของราคานั้น ถ้าเป็นไนลอนธรรมดาราคาจะถูกและสมเหตุสมผล แต่ถ้าเป็น Gore-Tex ราคาจะอยู่ในระดับที่ค่อนข้างแพงเลยทีเดียว ปกติแล้ว หนังเทียม จะมีทั้งผลิตในประเทศ และนำเข้าจากต่างประเทศ อาทิเช่น เกาหลี ไต้หวัน หรือ จีน

2. หนังแท้ที่มีการนำชิ้นส่วนด้านในออก (Split Grain Leather)

เป็นหนังแท้ทำจากหนังวัวส่วนบริเวณคอและท้อง ที่ผ่านขั้นตอนการผลิต มีการนำชิ้นส่วนด้านในของแผ่นหนังออก แล้วตัดเป็นแผ่นๆ หนา หรือ บาง ขึ้นอยู่กับว่าจะนำไปเย็บส่วนไหนของหน้าผ้าของรองเท้า มีลักษณะเป็นชั้นๆ คล้ายชั้นของกระดาษแข็ง มีคุณสมบัติเบาและมีความสามารถระบายอากาศได้ดีกว่า หนังวัวที่ตัดมาจากบริเวณสะโพก หรือหนัง Nubuk (Suede) แต่จะไม่ค่อยทนทาน หรือกันน้ำได้ดีถึงแม้จะผ่านกรรมวิธีที่เป็นขบวนการของการกันน้ำแล้วก็ตาม ฉะนั้นหนังวัวประเภทนี้จะไม่เหมาะมาทำรองเท้าที่ต้องการความสมบูรณ์ในการ ใช้งาน แต่จะเหมาะกับรองเท้าวิ่ง และ รองเท้าออกกำลังกายทั่วไปมากกว่า.

3. หนังนุบัค (Nubuk Leather (Suede))

หนัง ชนิดนี้คือหนังวัวส่วนที่มาจากบริเวณสะโพกของวัวที่ผ่านกรรมกรกัดเพื่อให้ หนังมีความนุ่มขึ้น ซึ่งโดยปรกติหนังชนิดนี้จะหนาและแข็งกว่า Split Grain Leather ดังนั้นโรงฟอกหนังจึงต้องนำไปผ่านกรรมวิธีต่างๆก่อนเพื่อให้ได้หนังที่นุ่ม นำใช้ก่อนที่จะนำมาแปรรูปเป็นรองเท้า ซึ่งหนังที่ผ่านกรรมวิธีเหล่านี้เราจะเรียกโดยทั่วไปว่าหนังนุบัค (Nubuk Leather) และมีความทนทานในการใช้งานมากกว่า Split Grain Leather แต่ จะเกิดรอยถลอกและรอยขีดข่วนได้ง่ายอีกทั้งคุณสมบัติในการกันน้ำ ก็น้อยลงด้วยเช่นกัน

4. หนังแท้ที่ไม่มีการนำชิ้นส่วนด้านในออก (Full Grain Leather)

เป็นหนังที่มาจากบริเวณสะโพกของวัว โดยไม่มีการนำชิ้นส่วนใด ๆ ของหนังออกไปในขั้นตอนการผลิต ซึ่งหนังชนิดนี้มีความแข็งแรงทนทานในการใช้งาน และมีราคาแพงที่สุด เป็นหนังวัวที่มีคุณภาพดีกว่าหนัง Nubuk (Suede) และมีความสามารถในการกันน้ำสูงกว่าหนังวัวประเภทอื่น (ถ้าไม่นับถึง Gore-Tex ซึ่งเป็นหนังเทียม) และมีอายุในการใช้งานยาวนานกว่าชนิดอื่น ผิวหน้าของหนังจะถูกเคลือบด้วยวัสดุเคมีบาง ๆ เหมือน ฟิล์ม และผ่านขบวนการอัดลายบนบนผิวหน้าเพื่อความสวยงามและยังมีลักษณะเป็นแบบขัด ด้าน (Dull Finished) และขัดเงา (Shining Finished) อีกด้วย หนังวัวนี้จะนำเข้ามาจากประเทศแถบอเมริกาใต้ เช่น อาเจนตินา หรือ ประเทศ อิตาลี และ สเปน ซึ่งเป็นหนังวัวที่มีคุณภาพดีและราคาค่อนข้างสูง สำหรับนำมาทำรองเท้าแฟชั่น ส่วนรองเท้ากีฬาหรือ ปีนเขาเดินป่า จะใช้หนังวัวที่นำเข้ามาจาก ไต้หวัน หรือ เกาหลีมากกว่า คุณภาพก็จะด้อยกว่าเล็กน้อย ทั้งนี้ ทั้งนี้ ก็ขึ้นอยู่กับประเภทของรองเท้าที่จะนำหนังวัวไปใช้ผลิต

5. ผ้า (Fabric)

รองเท้าบางชนิดจะทำจากวัสดุที่เป็นผ้า เช่นรองเท้าที่มาจากจีนแดง ซึ่งวัสดุที่เป็นผ้าจะมีความสามารถในการระบายอากาศได้ดี น้ำหนักเบา และราคาถูก แต่ก็มีข้อเสียคือ ไม่กันน้ำ และขาดง่าย รองเท้าบางประเภทจะมีการใช้ผ้าผสมกับหนัง เพื่อให้รองเท้ามีความสามารถในการระบายอากาศได้ดีขึ้น

2.3.3 การออกแบบรองเท้าผ้าใบ ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงผู้สวมใส่ก่อนตั้งแต่การวัดรูปแบบของเท้า จากหุ่นเท้า ความสะดวกสบายในการสวมใส่ แต่ยังมีความแข็งแรงทนทาน และต้องดูด้วยว่ารองเท้าผ้าใบนั้น ออกแบบมาเพื่ออะไร เช่นถ้าเป็นรองเท้าวิ่ง ก็จะเน้นที่ความกระชับ การรับน้ำหนักของเท้าเป็นหลัก มีน้ำหนักเบา ถ้าเป็นรองเท้าลำลองก็เน้นที่ความสบายในการสวมใส่ และเน้นความสวยงามเป็นพิเศษ อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบที่ทำให้การออกแบบรองเท้าผ้าใบออกมาสมบูรณ์แบบนั้น มาจากการเลือกวัสดุที่เหมาะสมต่อการ ใช้ข้าม และ ภาพลักษณ์ของรองเท้าเหล่านั้นๆด้วย

โดยจะแบบการออกแบบรองเท้าผ้าใบดังนี้

1. รองเท้าผ้าใบแบบหุ้มข้อ (High top) จะเน้นการออกแบบให้กระชับมากที่สุดเพราะเดิมทีเป็นทรงที่ พัฒนาเพื่อการแข่งขันบาสเก็ตบอล และมีรูร้อยเชือกมากกว่ารองเท้าแบบอื่นๆ ซึ่งรองเท้าผ้าใบแบบหุ้มข้อจะ นิยมสวมใส่โดยคนที่มิชาเรียว หรือขาที่ไม่ใหญ่นัก และเป็นทรงยอดนิยมในรองเท้าแฟชั่นอีกด้วย วัสดุที่นิยมใช้ มีทั้ง หนัง , หนังกลับ , รวมไปถึงผ้า และเป็นรองเท้าที่ดูแลทำความสะอาดได้ยากที่สุดในบรรดารองเท้าผ้าใบ



ภาพที่ 2.37 รองเท้าผ้าใบทรง Low top

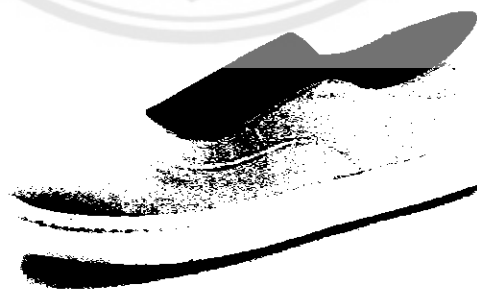
attireclub.org/2014/09/08/different-types-of-sneakers/

2. รองเท้าผ้าใบแบบหุ้มส้น (Low top) เป็นรองเท้าทรงยอดนิยม สวมใส่ได้กับทุกคน เดิม พัฒนามาจากรองเท้าที่ใช้ในการแข่งขัน เทนนิส รองเท้าวิ่ง ที่ให้สวมใส่ได้ง่าย และสวมใส่ได้ทุกโอกาส การ ออกแบบจะเน้นการสวมใส่ที่ง่าย ทนทาน ทำความสะอาดง่าย



ภาพที่ 2.38 รองเท้าผ้าใบทรง High top
attireclub.org/2014/09/08/different-types-of-sneakers/

3. รองเท้าผ้าใบแบบสวม (Slip on) เป็นรองเท้าที่พัฒนารูปแบบมาจาก Loafer อาจมีชื่อเรียกอีกแบบว่า Slipper เป็นรองเท้าที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันเนื่องจากการออกแบบที่เน้นให้สวมใส่ง่าย รวากับใส่รองเท้าแตะ รองเท้าทรงนี้จะมีการออกแบบให้ไม่มีเชือกโดยจะมีเป็นเส้นยางยึดในการรับกับเท้าของผู้สวมใส่ เป็นรองเท้าที่ดูแลรักษาง่าย และมักมีราคาไม่สูงเท่ารองเท้าทรงอื่น



ภาพที่ 2.39 รองเท้าผ้าใบทรง Slip on
attireclub.org/2014/09/08/different-types-of-sneakers/

2.6 แนวคิดเรื่องสังคมบริโภคนิยม

ลัทธิบริโภคนิยม หมายถึงการนิยมบริโภคฟุ่มเฟือยเกินความต้องการที่จำเป็นในชีวิตและเกินกว่าที่ทางด้านฐานะรายได้หรือความสามารถในการผลิตของคนหรือของประเทศ เป็นลัทธิที่แพร่หลายในประเทศไทยมาก ไม่ใช่เฉพาะนิสิต นักศึกษา เยาวชนวัยรุ่นหนุ่มสาวเท่านั้นที่นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือย คนทั่วไปต่างก็นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือยกันเป็นส่วนใหญ่เรามักจะมองว่าปัญหาลัทธิบริโภคนิยมเกิดจากการเลียนแบบวัฒนธรรมทุนนิยมตะวันตก ซึ่งมีส่วนจริง แต่คนในประเทศทุนนิยมตะวันตกเองรวมทั้งญี่ปุ่นก็อาจจะไม่ได้ติดในลัทธิบริโภคนิยมมากเหมือนคนไทยก็ได้ การไปจับจ่ายใช้สอย ซื้อสินค้าที่จำเป็นในชีวิตเป็นเรื่องการบริโภคตามปกติที่คนทุกประเทศทำกัน แต่การจับจ่ายใช้สอยมากเกินไป บ่อยเกินไป แพงเกินกว่าฐานะรายได้และความจำเป็นที่คนไทยนิยมทำกัน ถือว่าอยู่ในขั้นเสพติดลัทธิบริโภคนิยม ลัทธิบริโภคนิยมที่ระบาดในประเทศไทยได้ง่ายมากคงมาจากหลายปัจจัยรวมทั้งรากเหง้าทางวัฒนธรรมเดิมของไทยน่าจะมีส่วนส่งเสริมให้คนไทยนิยมบริโภคฟุ่มเฟือย

ที่มาของการบริโภคนิยมในประเทศไทย ในประเทศไทยก็มีการบริโภคฟุ่มเฟือยเกินความต้องการที่จำเป็นในชีวิตและเกินกว่าฐานะรายได้หรือความสามารถในการผลิตของคนหรือของประเทศ เป็นลัทธิที่แพร่หลายในประเทศไทยมาก ไม่ใช่เฉพาะนิสิต นักศึกษา เยาวชนวัยรุ่นหนุ่มสาวเท่านั้นที่นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือย คนทั่วไปต่างก็นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือยกันเป็นส่วนใหญ่สังคมไทยพัฒนามาจากสังคมชุมชนเกษตรแบบดั้งเดิมที่ตนเองได้แบบมีผลผลิตเหลือเฟือ การจัดงานฉลองตามประเพณี งานบุญทางศาสนา นิยมทำกันใหญ่โตเพื่อแสดงความใจกว้างเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เช่น อาหารการกิน ต้องทำเผื่อเหลือมาก ๆ เพราะกลัวว่าถ้าไม่มากพอ คนที่มาร่วมงานจะหาว่าใจแคบ สมัยก่อนคนไทยในชุมชนเกษตรผลิตอาหารได้เองรวมทั้งเวลาจัดงาน ญาติพี่น้องเพื่อนบ้านเอาอาหารมาช่วยด้วย จึงไม่ได้สิ้นเปลืองมาก แต่วัฒนธรรมแบบนี้เมื่อเอามาใช้ในยุคทุนนิยมอุตสาหกรรมที่ต้องใช้เงินซื้อหา การจัดงาน เช่น บวชนาค แต่งงาน ฯลฯ จึงกลายเป็นเรื่องฟุ่มเฟือยกว่าสมัยก่อนมาก

วัฒนธรรมคักคินา เจ้าขุนมูลนาย แสดงฐานะด้วยเครื่องแต่งตัว ของใช้, การทำบุญทำทาน ฯลฯ ก็คงมีส่วนทำให้คนไทยชอบอวดเวลาไปวัด ไปงาน คนต้องแต่งตัวดี ๆ ภาคเหนือมีภาษิตว่า แต่งตัวไม่ดีคนเห็นได้ง่าย แต่ท้องทิวไม่มีใครส่องไฟเห็น คนไทยจึงนิยมการบริโภคที่สูงกว่าฐานะจริง แบบที่เรียกว่า “รายได้ต่ำรสนิยมสูง” เช่น คนที่พอมีฐานะเป็นคนชั้นกลางต้องซื้อรถยนต์ส่วนตัว แม้จะต้องกัดฟันผ่อนส่ง สำหรับคนไทย รถไม่ได้เป็นแค่ยานพาหนะไว้ใช้สอยตามจำเป็น แต่เป็นเครื่องประดับเพื่อแสดงฐานะต่อคนภายนอกด้วย คนไทยจึงนิยมใช้รถส่วนตัวกันมาก รัฐบาลก็ไม่สนใจจะพัฒนาระบบการขนส่งสาธารณะ

ทุนนิยมไทยเป็นการนำเงินทุนต่างชาติแบบสำเร็จรูปและเข้ามาในยุคที่บริษัทข้ามชาติเติบโตมาก มีสินค้าบริการอำนวยความสะดวกมาก มีสื่อวิทยุโทรทัศน์และพวคามีเครื่องมือเครื่องไม้ในการกระตุ้นการขายสินค้ามาก เช่น การซื้อแบบผ่อนส่ง เอาของไปก่อนจ่ายทีหลังพร้อมดอกเบี้ย ทำให้ประเทศไทยเป็นทุนนิยมที่ล่าช้าหรือเป็นทุนนิยมบริวารที่เน้นการซื้อเพื่อการบริโภคมากกว่าการผลิตด้วยตนเอง โดยเฉพาะวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่ตื่นตัวทางเพศ ชอบแต่งตัว ชอบสนุกสนาน ทำอะไรใหม่ ๆ อยู่แล้วยังเป็นเหยื่อของลัทธิบริโภคนิยมที่พวกนายทุนต้องการส่งเสริมเพราะ ต้องการกำไรได้ง่าย ยิ่งนักศึกษาที่มาจากคนรวยคนชั้นสูงหรือถือว่าตนมีฐานะสูงกว่าคนงานยิ่งฟุ่มเฟือยมาก ค่านิยมแบบต้องการอำนาจ ความมั่งคั่งยังนำไปสู่การทุจริตฉ้อฉลและการหาผลประโยชน์ทับซ้อน เพื่อจะได้บริโภคฟุ่มเฟือย เลี้ยงลูกน้องบริวาร เพื่อแสดงฐานะอำนาจ กลายเป็นวงจรที่ชั่วร้ายที่นักการเมืองและข้าราชการชั้นสูงของไทยต้องอยู่ใน วงจรนี้อย่างไม่มีใครกล้าเปลี่ยนแปลง

รัฐบาลซึ่งเป็นตัวแทนของคนรวยและคนชั้นกลางทุกรัฐบาลได้รับอิทธิพลจากการพัฒนาทุนนิยมอุตสาหกรรม คิดในกรอบการส่งเสริมการลงทุน การค้าอย่างเสรี กระตุ้นการค้าขาย กระตุ้นการใช้จ่ายมาก ส่วนหนึ่งเพราะพวกเขาหวังประโยชน์ในการหาเสียงและเพื่อธุรกิจของตน ส่วนหนึ่งเพราะชนชั้นนำของไทยส่วนใหญ่ค่อนข้างโง่ ไม่มีความคิดเชิงชาตินิยม สังคมนิยม การอนุรักษ์ทรัพยากรสภาพแวดล้อม การพัฒนาคุณภาพชีวิตเพื่อความสุข รัฐบาลไทยไม่ว่าชุดไหนก็ตามไม่มีนโยบายเก็บภาษีสินค้าฟุ่มเฟือย ในอัตราก้าวหน้า ไม่มีนโยบายอนุรักษ์ฟื้นฟูสภาพแวดล้อม บางรัฐบาล

นี่คือทุนนิยมผูกขาดแบบสุดโต่ง ซึ่งบางคนเรียกว่าทุนนิยม সামานย์ ในประเทศทุนนิยมอุตสาหกรรมอื่น ๆ รัฐบาลมักจะใช้ระบบเศรษฐกิจแบบผสม คือรัฐบาลแทรกแซงดูแลเก็บภาษีคนรวยในอัตราก้าวหน้า ลดการฟุ่มเฟือย ลด ป้องกันการทำลายธรรมชาติสภาพแวดล้อม ส่งเสริมวิถีชีวิตชุมชนและวัฒนธรรมค่านิยมที่ดี ไม่ได้ปล่อยให้เป็ทุนนิยมแบบกอบโกยล้างผลาญกันสุด ๆ แบบรัฐบาลทักษิณ และสมัครซึ่งมีวิธึคิดและการมุ่งผลประโยชน์ส่วนตัวเหมือน ๆ กัน

ระบบการศึกษาและสื่อมวลชนของไทยล้วนส่งเสริมลัทธิบริโภคนิยมมากกว่าจะทำให้ประชาชนฉลาดรู้เท่าทันระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม ระบบการศึกษาสอนแบบท่องจำและทักษะบางอย่างเพื่อให้คนออกไปทำงานรับใช้ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมอุตสาหกรรมที่เน้นการหาเงินเพื่อการบริโภค แต่ไม่ได้สอนให้คนรู้จักตัวเองภูมิใจในตัวเอง รู้จักชุมชนและสังคม คิดวิเคราะห์สังเคราะห์ ประยุกต์ใช้เป็น มีวินัยในตัวเอง มีเหตุผล รู้ประมาณตน พ่อแม่ก็ไม่ได้สอนให้ลูกมีนิสัยในการอดออม เห็นคุณค่าของเงินและการทำงาน แต่ชอบเลี้ยงลูกแบบใช้เงินซื้อความรักจากลูก ทำให้นักเรียน นักศึกษาไทยนิยมการบริโภคฟุ่มเฟือยและการโอ้อวดกัน

ด้วยปัจจัยที่กล่าวมาทั้งหมด ลัทธิบริโภคนิยมจึงงอกงามในไทยมากกว่าหลายประเทศ จริงอยู่ที่สมัยปัจจุบันแทบทุกประเทศก็นิยมการซื้อของและบริการหรือการบริโภคด้วยกันทั้งนั้น แต่หลายประเทศเขามุ่งทำการผลิตและมีรายได้พอเพียงที่จะบริโภคด้วย และถ้าประเทศที่มีคนมีการศึกษาฉลาดหน่อย เขาก็จะมีวินัยในการบริโภคของที่จำเป็นที่ไม่ฟุ่มเฟือยจนเกินไป รวมทั้งการตระหนัก เรื่องการอนุรักษ์สภาพแวดล้อมด้วย เช่น คนในยุโรปเหนือนิยมใช้รถจักรยานไปทำงาน ใช้พลังงานลม พลังงานแสงอาทิตย์และพลังงานทางเลือกอื่น แต่ประเทศไทยนิยมบริโภคมากกว่าผลิตหรือทำงาน เช่น คนไทยส่วนใหญ่เป็นหนี้เพิ่มขึ้นในอัตราสูงกว่าการเพิ่มขึ้นของรายได้ คนไทยใช้น้ำมันเพื่อการเดินทางเพื่อความบันเทิงมาก จนใช้น้ำมันรวมกันทั้งประเทศในรอบ 5-6 ปีที่ผ่านมาเพิ่มขึ้นในอัตราสูงกว่าการเพิ่มขึ้นของผลผลิต (GDP) ของประเทศ ทั้ง ๆ ที่ไทยต้องสั่งเข้าน้ำมันมากและน้ำมันก็มีราคาสูงขึ้นมาก

การนำระบบบริโภคนิยมมาใช้ในการออกแบบนั้นเกิดจากทัศนคติส่วนตัวของผู้ออกแบบที่เป็นประชาชนในระบอบประชาธิปไตย จึงเลือกที่จะใช้การนำเทคนิคต่างๆตามหลักการออกแบบ มาใช้เป็นการนำเสนอทัศนคติ ความรู้สึก ที่ผู้ออกแบบมีต่อสังคมบริโภคนิยม โดยวิธีการล้อเลียน เสียดสีนั้น เป็นแนวคิดที่นิยมในกลุ่มลัทธิ ดาดา - ฟังก์ เป็นที่นิยมในกลุ่ม สตรีท แพนชั่น ดีไซน์เนอร์ ในช่วงปี 2017 -2018 อีกด้วย

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม เพื่อศึกษาเป็นแนวทางในการออกแบบ รองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา

รุจิรา ถาวรศักดิ์ (พ.ศ.2557) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบรองเท้าแฟชั่นบุรุษจากผ้าทอมือโครงการหลวงดอยตุง อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย โดยแนวคิดมาจากการแต่งกายของชาวเขา ที่ตัดทอนโครงสร้างรูปแบบเครื่องแต่งกายออกมาในรูปแบบของ รองเท้าได้อย่างสมบูรณ์ และใช้วัสดุจากผ้าทอมือสามารถสร้างมูลค่าได้หลากหลาย ก่อให้เกิดประโยชน์และความพึงพอใจแก่ผู้บริโภค

รัตติกาล ไชยแก้ว (2558) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบรองเทาลำลองจากวัสดุผ้าจากเชียงแสน บ้านสบคำ อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย โดยได้หยิบเอา ผ้าตีนจกที่เป็นเอกลักษณ์ของ บ้านสบคำ มาออกแบบให้ทันสมัยมากขึ้น ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงผ้าตีนจกได้มากขึ้น เป็นการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผ้าตีนจก และยังเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมไทยอีกด้วย

โดยข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนี้เป็นข้อมูลที่ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงขั้นตอนตลอดจนถึงกรรมวิธีต่างๆ กว่าที่จะมาเป็นผลงานวิจัยในเรื่องของรองเท้า ตลอดไปจนถึงการได้ทราบถึงปัญหา และวิธีการแก้ไข ปัญหาในเรื่องของการออกแบบรองเท้าอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การศึกษาค้นคว้าดำเนินงานวิจัยในเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา เพื่อศึกษาถึงปัญหาและความต้องการในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์ในครั้งนี้ เพื่อสร้างกลุ่มเป้าหมายให้กว้างขึ้นและสร้างเอกลักษณ์ให้แก่ตัวผลิตภัณฑ์ ซึ่งขั้นตอนการวิจัยประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้ ผู้วิจัยกำหนดหัวข้อวิธีการวิจัย ดังหัวข้อต่อไปนี้

ระเบียบวิธีวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างเป็นแนวคิดในการคิดวิเคราะห์ เพื่อออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจัดเก็บข้อมูล ศึกษา เอกสาร เว็บไซต์ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของการศึกษารองเท้าผ้าใบ

ขั้นตอนที่ 3 การเก็บข้อมูลภาคสนาม จัดเก็บข้อมูลโดยการเก็บเป็นการเก็บข้อมูลภาคสนาม ภายใต้แนวคิดการศึกษาเอกสารและเว็บไซต์ เข้าพื้นที่ผู้ผลิตรองเท้าแฮนด์เมด อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก

ขั้นตอนที่ 4 รวบรวมแนวความคิดทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา การสร้างสรรค์คุณภาพผลิตภัณฑ์ และการผลิต เพื่อผลิตภัณฑ์ที่มีรูปแบบที่น่าสนใจ สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 5 สรุป จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา อุปสรรค ในการผลิต ผลิตภัณฑ์รองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะด้วยวิธีพรรณนาวิธีวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้ศึกษา ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปตามประเด็นการศึกษาที่ว่า การออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ การศึกษาจากเอกสาร เป็นการศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบรองเท้า รูปแบบของรองเท้าผ้าใบ และกระบวนการผลิตรองเท้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ จากการสอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ การลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาความสำคัญของการผลิต โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลช่วงแรกเพื่อศึกษาข้อมูลเบื้องต้นด้านสภาพทั่วไปของผู้ผลิต โดยทำการศึกษาประวัติความเป็นมาของกลุ่ม นโยบายในการดำเนินงานของกลุ่มผลิต แนวคิดในการออกแบบ การดำเนินการทางการตลาดและจัดจำหน่ายข้อจำกัดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการที่ได้ศึกษาจากเอกสารการสัมภาษณ์ และการค้นหาข้อมูลทางเว็บไซต์ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้แก่ ข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นข้อมูลจากเอกสารจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง และการสอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ข้อมูลขั้นพื้นฐานประกอบไปด้วยข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับหลักการออกแบบรองเท้า รูปแบบรองเท้า พฤติกรรมความชอบ การผลิต

1.1 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการศึกษาจากเอกสาร สอบถามผู้เชี่ยวชาญ และลงพื้นที่จริง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการประกอบการทำงาน

1.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อความชัดเจนของกระบวนการออกแบบ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

1.3 วิเคราะห์ข้อมูล ที่ได้จากการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจในกระบวนการคิดเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ

1.4 ประมวลผล จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดสรุปผลออกมาเป็นผลออกมาเป็นผลงานการออกแบบให้ตรงตามวัตถุประสงค์

2. แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่มีผู้รวบรวมไว้แล้ว ได้แก่ ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องเป็นงานวิจัย ข้อมูลทางงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการสรุปผลแนวทางการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา จากการสืบค้นข้อมูลต่างๆ จากเอกสาร จากหนังสือที่เกี่ยวข้อง จากอินเทอร์เน็ต จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ และลงพื้นที่สำรวจ โดยได้นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดแนวทางความคิดในการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลของการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมดโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิดาดา

ลัทธิดาดา (Dadaism)
<p>ลัทธิดาดา (Dadaism) หรือคติดาดาเป็นลัทธิหรือกระแสความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับศิลปะในลัทธิเหนือจริง (surrealism) ลักษณะโดยรวมของกลุ่มดาดานั้นจะมีน้ำหนักไปในแนวทางต่อต้านสังคมและกฎเกณฑ์ความงามของศิลปะแบบเดิม ๆ ซึ่งเคยเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป กล่าวได้ว่า ดาดาใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการกบฏต่อทุกสิ่งที่เคยมีมาในอดีต</p>
ผลงาน
<p>เทคนิคทางศิลปะที่ได้รับการพัฒนาของลัทธิ ดาดา มีจุดเด่นในเรื่องของการต่อต้านแบบแผนต่างๆ หรือรูปแบบที่มีการยึดปฏิบัติแบบสากล รูปแบบงานจึงมีความแปลก ประหลาด มากในยุคสมัยนั้น รูปแบบของเทคนิคที่กำเนิดในลัทธิ ดาดา ได้แก่ การปะติด (Collage) , การสร้างภาพประกอบรวม (Photomontage) เทคนิคการผสมผสาน (assemblage) , เทคนิคเรดตี้เมด (Readymades)</p>
หลักการที่ใช้ในการสร้างสรรค์
<p>มีแนวทางในการออกแบบโดยใช้หลักการต่อต้านบริโภคนิยม โดยการใช้การปฏิเสธแบบแผนรวมไปจนถึงการวางแผนในการออกแบบ โดนผ่านเทคนิค Collage และการใช้การสื่อข้อความที่ไม่มี ความหมาย แต่เน้นในเรื่องของการระบายความอัดอั้นในอารมณ์ โดยการหยิบเรื่องของ</p> <ul style="list-style-type: none"> - การบริโภคนิยม - อำนาจอันไม่เป็นธรรมในประเทศ - การประชดประชันในทางทัศนคติ
บทสรุป
<p>จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า สาระสำคัญของลัทธิ ดาดา คือการ ต่อต้านกฎเกณฑ์ หรือแบบแผนแบบปฏิบัติที่มีมาอย่างสากล และการปลดปล่อย ความรู้สึก และอารมณ์ของศิลปิน โดยไม่จำเป็นต้องมีแก่นสารสาระก็ได้</p>

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงวิเคราะห์ข้อมูลของลัทธิดาดา (Dadaism)

การวิเคราะห์คู่แข่งทางการตลาด

LOGO	NAME	PRODUCT	PLACE	PROMOTION	PRICE
	ROMPBOY	LOWTOP VINTAGE SNEAKER	- ONLINE - RETAILER MADE BY ORDER	- SOCIAL MEDIA - COLLABORATION	2,950 ฿
	MORE'S FRIDAY	LOWTOP MINIMAL SNEAKER	- ONLINE - RETAILER MADE BY LOT	- SOCIAL MEDIA - DISCOUNT - COLLABORATION	1,900 - 2,400 ฿
	HORSELEG MARKING	HIGHTOP CONCEPTION SNEAKER	- ONLINE - OWNER STORE MADE BY LOT	- SOCIAL MEDIA - SPECIAL GIFT - HOLYDAY DISCOUNT	3,800 - 6,500 ฿
	MUPER'S BANGKOK	LEATHER FORMAL - CASUAL SNEAKER	- ONLINE - OWNER STORE MADE BY LOT	- SOCIAL MEDIA - DISCOUNT - COLLABORATION	2,590 - 3,290 ฿
	MYWARISA	LOWTOP CUTIES SNEAKER 'EXPORT JP	- ONLINE - OWNER STORE MADE BY LOT	- SOCIAL MEDIA - FREE TRANSPORTATION - HOLYDAY DISCOUNT	1,850 - 2,250 ฿

ภาพที่ 3.1 ตารางการวิเคราะห์คู่แข่งทางการตลาด แบรินด์รองเท้าแฮนด์เมดในประเทศไทย

MARKETING MIX (4P)



PRODUCT	PRICE	PLACE	PROMOTION
HANDMADE STREET FASHION SNEAKERS 'LOW, HI, SLIP ON	2,700 - 4,200 ฿ MADE BY ORDER	ONLINE STORE EVENT , EXHIBITION	- VIRAL MEDIA - UNDERGROUND MUSIC VIDEO (UP TO CONECTION)

SWOT ANALYSIS

- S (จุดแข็ง) :**
- มีความคิดแตกต่าง มีไอเดียใหม่ๆเสมอ
 - มีผู้ประกอบการที่รับผลิตรองเท้า Handmade อยู่ไม่ไกล
- W (จุดด้อย) :**
- มีคู่แข่งที่ทำการรองเท้า Handmade จำนวนมาก
- O (โอกาส) :**
- ยังไม่มีรองเท้าผ้าใบ Handmade ในไทย ที่เน้นลูกค้ากลุ่ม Street Fashion โดยส่วนมากจะเน้น Timeless Sneaker
 - ส่วนมากจะมีแต่รองเท้าผ้าใบทรงหุ้มส้น LOWTOP
- T (อุปสรรค) :**
- ใช้ระยะเวลาผลิตนาน เนื่องจากที่ผลิตไม่ใช่ผู้ประกอบการรายใหญ่

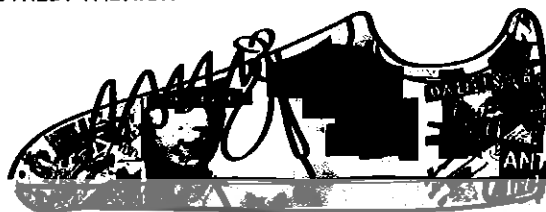
ภาพที่ 3.2 การวิเคราะห์แบรนด์สินค้า

MOOD & TONE

VISION จะเป็นรองเท้า HANDMADE แนว STREET FASHION อันดับ 1 ในประเทศไทย

MISSION ออกแบบและผลิตรองเท้าผ้าใบ HANDMADE ให้แก่กลุ่ม STREET FASHION

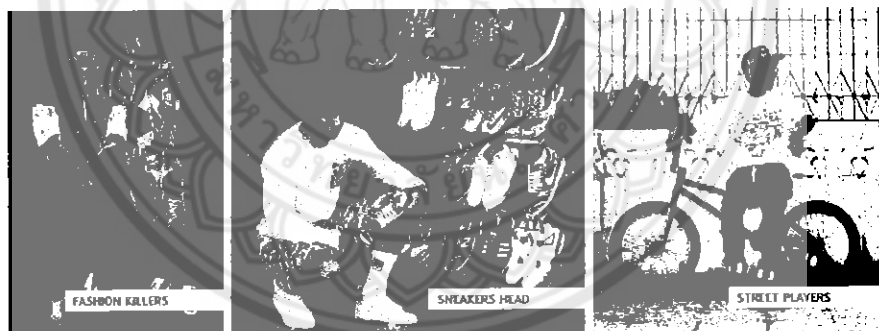
KEY VISUAL



KEYWORD SEEK AND DESTROY การแสวงหาแรงบันดาลใจ เพื่อทำลาย*

ภาพที่ 3.3 MOOD & TONE ของผลิตภัณฑ์

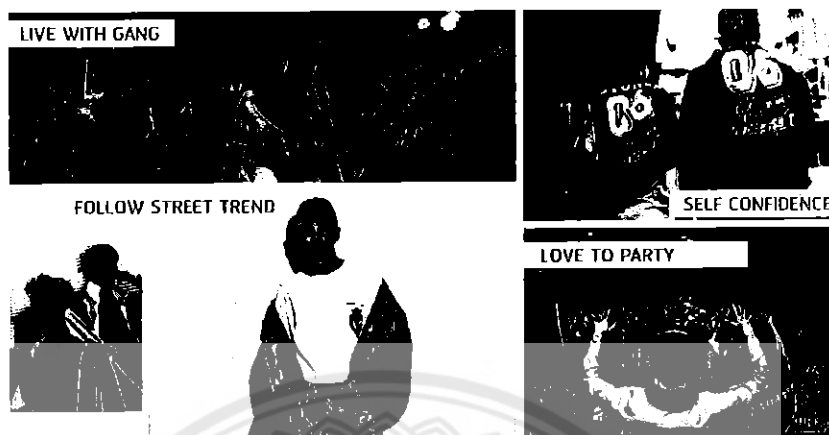
TARGET GROUP



กลุ่มชายที่ชื่นชอบใน รองเท้าผ้าใบ , สตรีทแฟชั่น , ความแปลกใหม่ โดยมีช่วงอายุระหว่าง 20-30 ปี

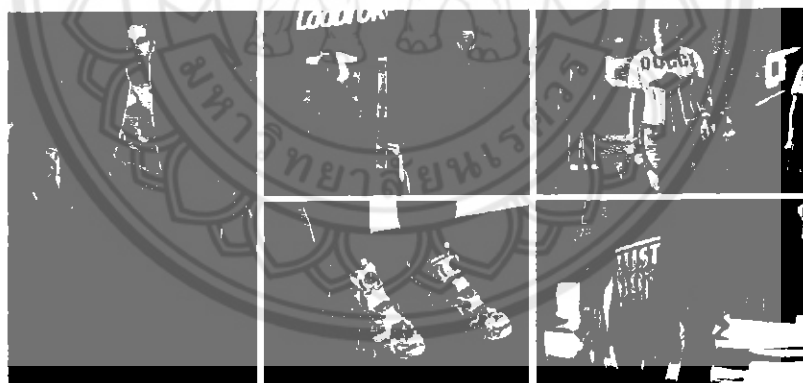
ภาพที่ 3.4 กลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์

STREET FASHION LIFESTYLE



ภาพที่ 3.3.1 อุปนิสัยของกลุ่มเป้าหมาย

STREET FASHION 2017 - 2018



ภาพที่ 3.4 แนวโน้มของ Street Fashion ในปี 2017 - 2018

บทที่ 4

ผลการวิจัย

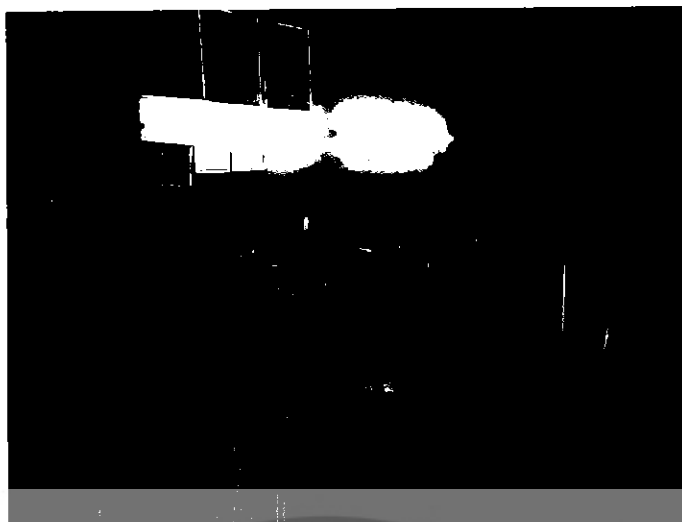
จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ เกี่ยวกับการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิเต๋า ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากที่ศึกษามาเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และออกแบบมาเป็นผลิตภัณฑ์รองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ เต๋า ซึ่งได้ทำการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิเต๋า โดยมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ เต๋า
2. เพื่อออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิเต๋า มีขั้นตอนการปฏิบัติงานให้ตรงตามวัตถุประสงค์ดังนี้

- 2.1 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 2.2 ขั้นตอนการออกแบบ
- 2.3 ผลงานการออกแบบ

1. ผลจากการศึกษารูปแบบของรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด

ตัวผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ไปศึกษาพูดคุยกับช่างทำรองเท้าแฮนด์เมดที่ ร้านพิโลกซุส ซึ่งตั้งอยู่ที่อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก โดยช่างผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการทำรองเท้ามานานกว่า 20 ปี ได้ให้ความรู้ตั้งแต่การเลือกวัสดุว่าวัสดุแบบไหนเหมาะหรือนิยมกับรองเท้าสไตล์ไหน การวัดขนาดเท้าเพื่อขึ้นหุ่นเท้า และใช้สำหรับทำแพทเทิร์นแต่ละชิ้นในขั้นตอนต่อมาตลอดจนไปถึงการตัดเย็บไปจนถึงการใส่พื้นรองเท้าและเทคนิคต่างๆสำหรับการทำรองเท้า โดยช่างได้ให้นิยามความหมายของรองเท้าแฮนด์เมดไว้ว่า เป็นรองเท้าที่ทำมือ ใช้ความปรานีของช่างอย่างสูง ใช้ความชำนาญอย่างมากในการสร้างรองเท้าแฮนด์เมดขึ้นมาแต่ละคู่ ซึ่งรองเท้าแฮนด์เมดแต่ละคู่จะออกมาหน้าตาไม่เหมือนกัน ถึงแม้จะมีแบบมาจากแบบเดียวกัน และยังแนะนำสถานที่ในการขายวัสดุที่ใช้ในการทำรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมดที่มีค่าใช้จ่ายที่ไม่แพงนักให้กับผู้วิจัยอีกด้วย



ภาพที่ 4.1 ภาพร้านทีโลกซุส อ.เมืองพิษณุโลก จ.พิษณุโลก

2. ภาพการลงพื้นที่สำรวจงานวิจัย



ภาพที่ 4.2 ภาพช่างให้คำแนะนำเกี่ยวกับการทำรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด



ภาพที่ 4.3 ภาพช่างกำลังทำรองเท้าแฮนด์เมด

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด (SWOT analysis)

จุดแข็ง (Strength)	เป็นรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด ที่เป็นแนวสตรีท แฟชั่น ซึ่งยังใหม่ในประเทศไทย
จุดอ่อน (Weakness)	รองเท้าแนวสตรีท แฟชั่น ยังเป็นที่นิยมในเฉพาะคนบางกลุ่มเท่านั้น แม้กำลังได้รับความนิยมน้อยอย่างแพร่หลายก็ตาม
โอกาส (Opportunity)	กระแสสตรีท แฟชั่น กำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น จากกลุ่มผู้นิยมการแต่งตัวตามแฟชั่นในไทย และสตรีทแฟชั่นกำลังสร้างรายได้ให้กับวงการแฟชั่นเป็นอย่างมาก
อุปสรรค (Threat)	เนื่องจากเป็นรองเท้าแฮนด์เมด ที่ผลิตทีละคู่โดยช่างฝีมือ จึงใช้เวลานานในการผลิต

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด

ดำเนินการออกแบบ

DADAISM

ART ANTI ART



TIMELINE 1915 - 1922

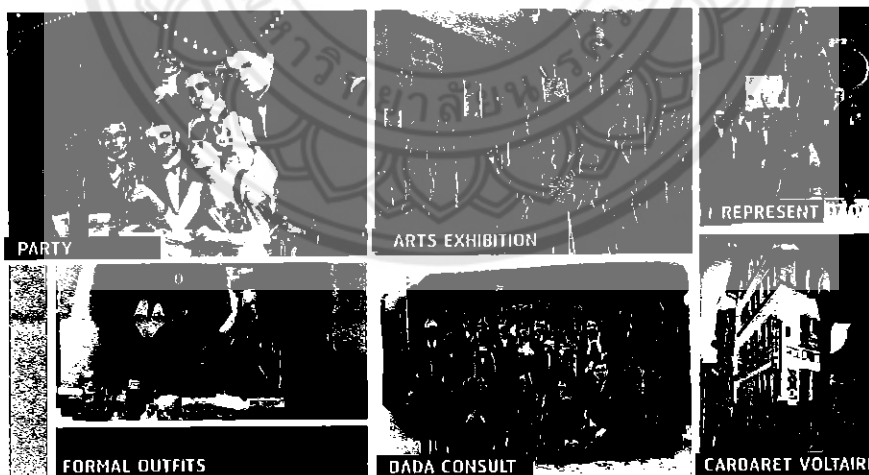
CONCEPT DESTROY IS CREATIVE / การทำลายเป็นการสร้างสรรค์อย่างหนึ่ง

SYNOPSIS ดาดาอิสซึม (DADAISM) เป็นลัทธิเคลื่อนไหวทางศิลปะกรรมในฝรั่งเศส โดยมีแนวคิดคัดค้านศิลปะกรรมที่มีมาแต่อดีต เพราะคิดว่าศิลปะแต่เดิมเกิดขึ้นมาจากความคับแค้นทางความคิดของมนุษย์ พวกเขาจึงต้องสร้างสรรค์ศิลปะแบบใหม่ขึ้น

ARTWORK ผลงานของดาดาอิสซึมเป็นศิลปะของการประชดประชัน เยาะเย้ย โดยต่อต้านในเรื่องสุนทรียภาพ ความเสื่อมโทรมทางเศรษฐกิจ โดยมีกิจกรรมผลงานโดยนำวัสดุสำเร็จรูปมาจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างเป็นงานศิลปะชิ้นใหม่

ภาพที่ 4.4 สรุปแนวคิดของลัทธิดาดา ที่นำมาใช้ในการออกแบบ

LIFESTYLE



ภาพที่ 4.4.1 การใช้ชีวิตของคนในลัทธิดาดา

HIGH TOP / ข้างซ้าย



ภาพที่ 4.7.1 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าหุ้มข้อ ข้างซ้าย

HIGH TOP / ข้างขวา



ภาพที่ 4.7.2 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าหุ้มข้อ ข้างขวา

LOW TOP / ข้างซ้าย

ด้านนอก



ด้านหน้า



ด้านใน



ด้านหลัง



ภาพที่ 4.8.1 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าหุ้มส้น ข้างซ้าย

LOW TOP / ข้างขวา

ด้านนอก



ด้านหน้า



ด้านใน

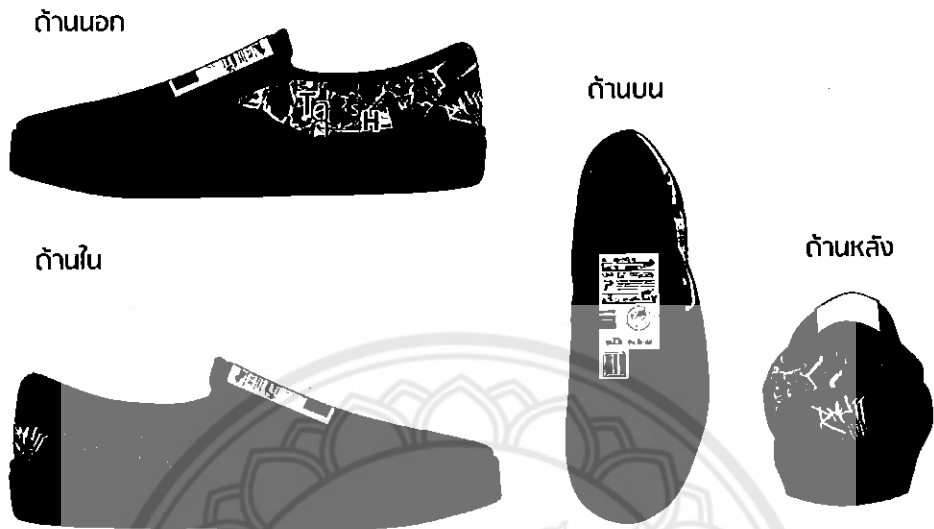


ด้านหลัง



ภาพที่ 4.8.2 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าหุ้มส้น ข้างขวา

SLIP ON / ข้างซ้าย



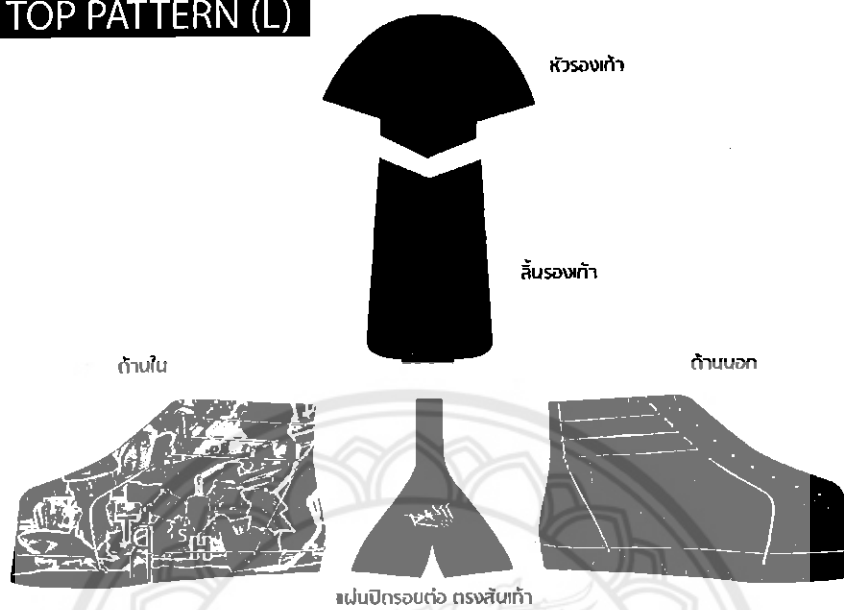
ภาพที่ 4.9.1 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าแบบสวม ข้างซ้าย

SLIP ON / ข้างขวา



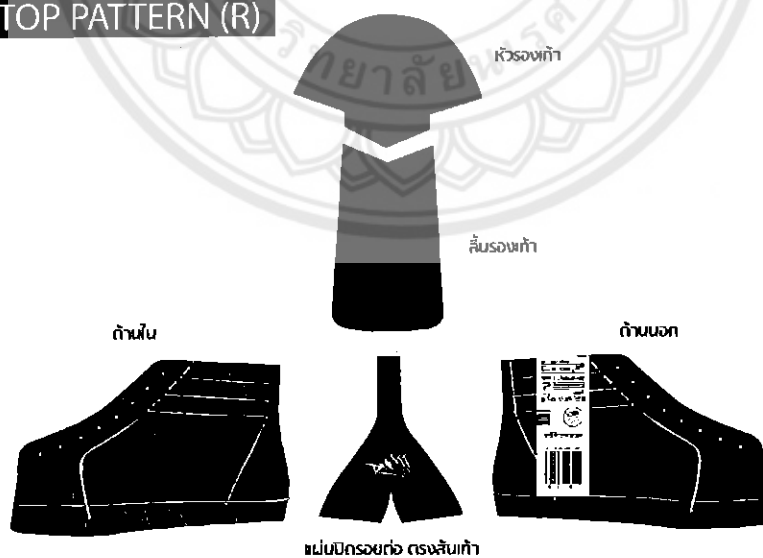
ภาพที่ 4.9.2 ภาพแสดงแบบร่างครั้งที่ 2 รองเท้าแบบสวม ข้างขวา

HI TOP PATTERNS (L)



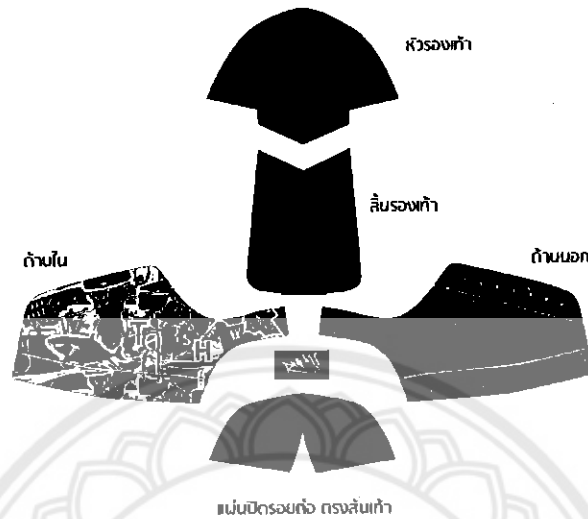
ภาพที่ 4.10.1 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบหุ้มข้อ ข้างซ้าย

HI TOP PATTERNS (R)



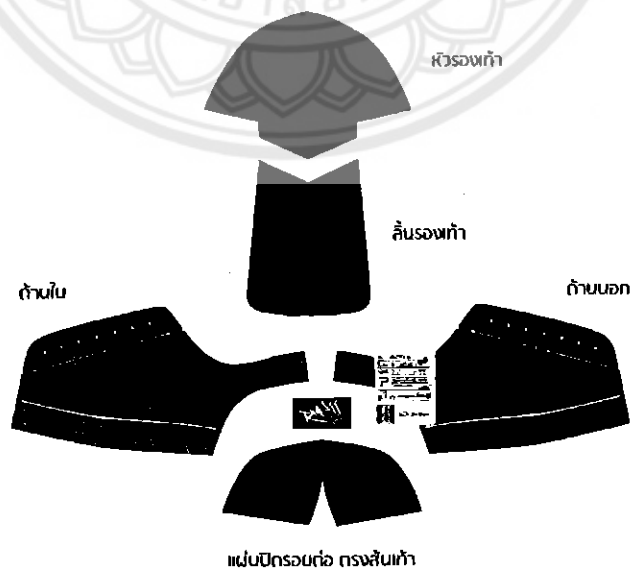
ภาพที่ 4.10.2 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบหุ้มข้อ ข้างขวา

LO TOP PATTERN (L)



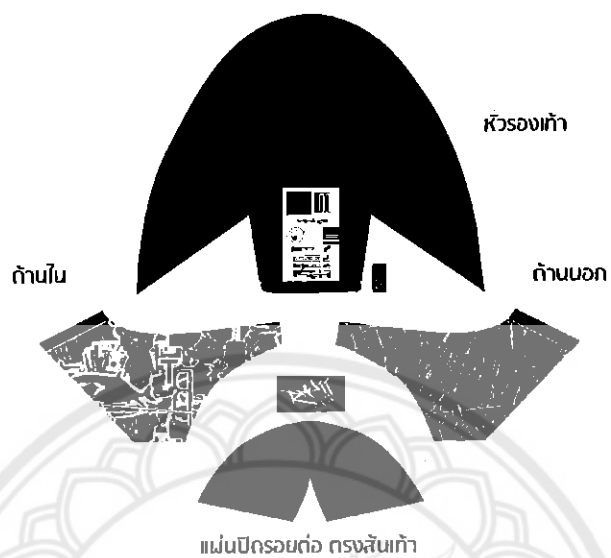
ภาพที่ 4.11.1 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบหุ้มสั้น ข้างซ้าย

LO TOP PATTERN (R)



ภาพที่ 4.11.2 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบหุ้มสั้น ข้างขวา

SLIP ON PATTERN (L)



ภาพที่ 4.12.1 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบสวม ช้างซ้าย

SLIP ON PATTERN (R)



ภาพที่ 4.12.2 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern รองเท้าแบบสวม ช้างขวา

INSOLE / พื้นซับในรองเท้า



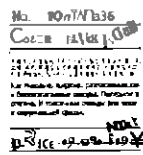
ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงตัวอย่างแบบร่าง Pattern ซับในพื้นรองเท้า



ภาพที่ 4.14.1 แผ่นป้ายติดลิ้นรองเท้า
แบบหุ้มข้อ

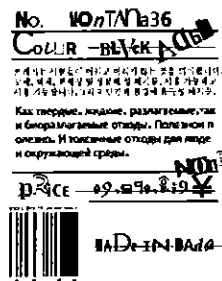


ภาพที่ 4.14.2 แผ่นป้ายติดลิ้นรองเท้า
แบบหุ้มส้น



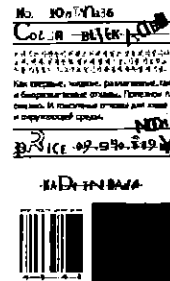
ภาพที่ 4.15.1

แผ่นป้ายติดหุ้มข้อ



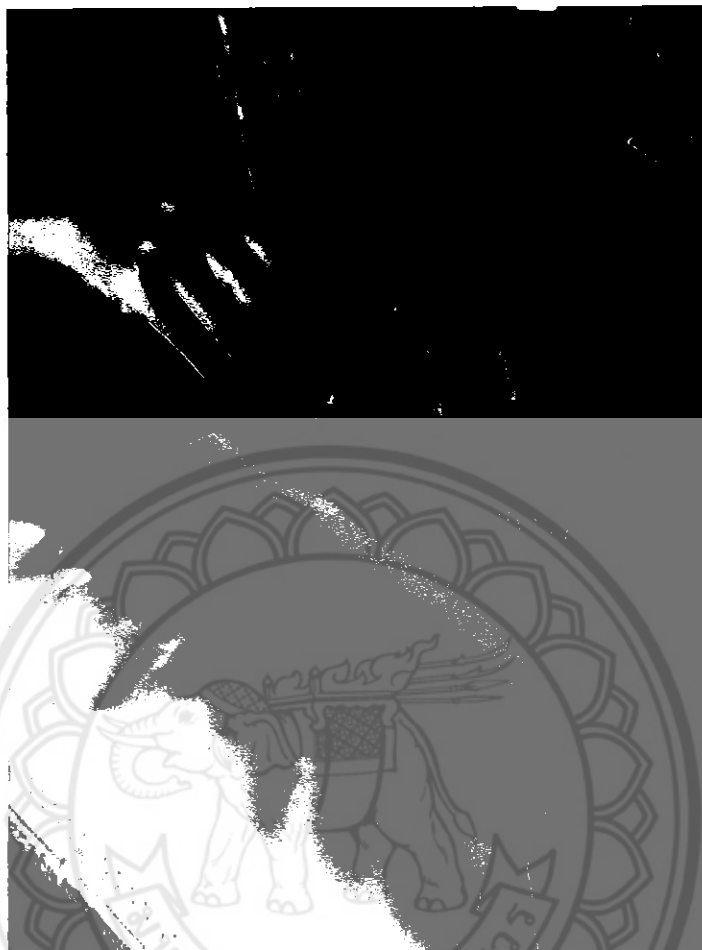
ภาพที่ 4.15.2

แผ่นป้ายติดหุ้มส้น



ภาพที่ 4.15.3

แผ่นป้ายติด Slip on



ภาพที่ 4.16 ภาพแสดงการวาง Pattern รองเท้า



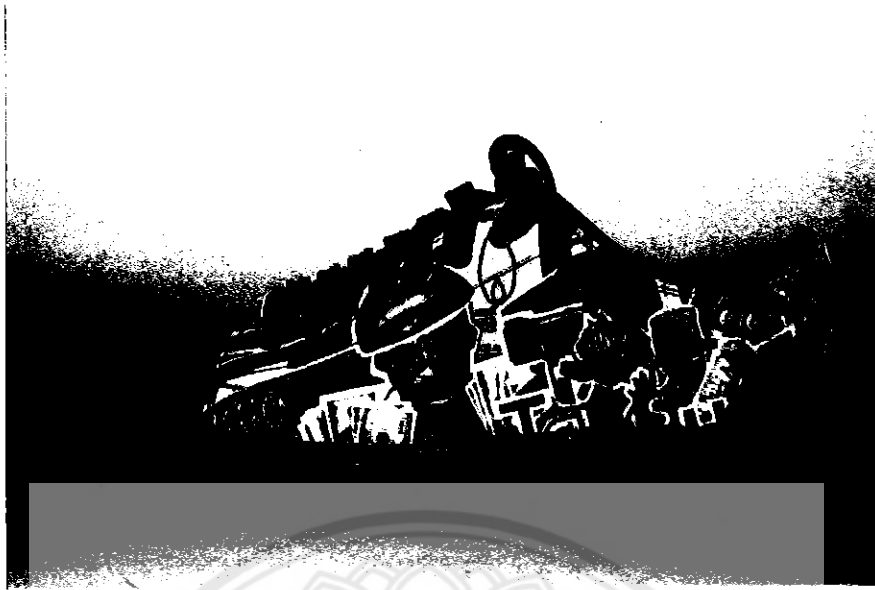
ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงการตัด Pattern รองเท้า



ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงวัสดุที่ตัดตาม Pattern แล้ว



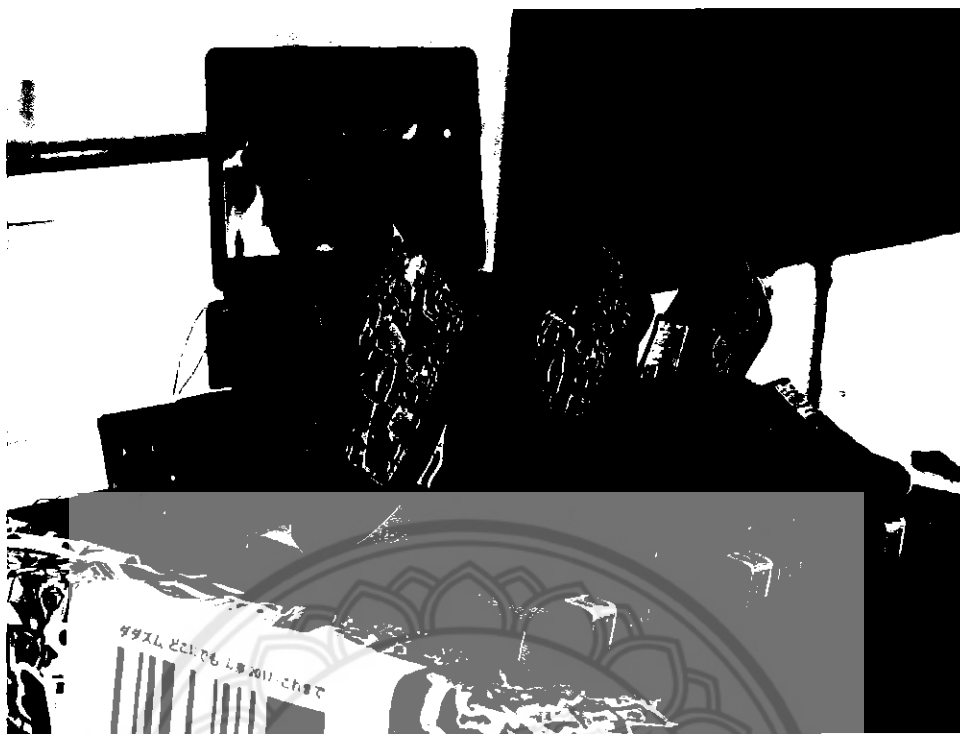
ภาพที่ 4.19 ภาพรองเท้าตอนเสร็จสมบูรณ์ (หุ้มข้อ)



ภาพที่ 4.20 ภาพรองเท้าตอนเสร็จสมบูรณ์ (หุ้มสัน)



ภาพที่ 4.21 ภาพรองเท้าตอนเสร็จสมบูรณ์ (แบบสวม)



ภาพที่ 4.22 ภาพตอนจัดแสดง Mini Exhibition



ภาพที่ 4.23 ภาพผู้วิจัยพร้อมนิทรรศการผลงานวิจัย

บทที่ 5

บทสรุป

จากการศึกษาค้นคว้าเพื่อดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ได้ดำเนินงานวิจัยในหัวข้อเรื่องการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา เป็นการนำเอาสตรีทแฟชั่นที่กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย มาพัฒนาเข้ากับ งานช่างฝีมือไทย โดยการทำรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงคุณประโยชน์ในการเพิ่มมูลค่าทางการตลาด ความปลอดภัย และความสวยงาม และพร้อมเป็นแบบอย่างธุรกิจที่ตอบรับกับโลกในยุคที่หมุนตามกระแสแฟชั่นอย่างต่อเนื่อง โดยออกแบบให้ตอบโจทย์สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญในการดำเนินงาน ทั้งการเลือกวัสดุที่เหมาะสมไปจนถึงเทคนิคการผลิตรองเท้าแฮนด์เมด รูปแบบของลวดลายและลายละเอียดของรองเท้ามีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และตามเทรนด์สตรีทแฟชั่นในปัจจุบันอีกด้วย จากการทำดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ได้สรุปผลวิจัยได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การดำเนินการศึกษาผลงานวิจัยในหัวข้อเรื่องการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา ผู้วิจัยได้ศึกษาเพื่อดำเนินงานวิจัยเป็นระยะเวลาประมาณ 4 เดือน เริ่มจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ และได้ลงพื้นที่เพื่อสำรวจ จนได้กำหนดหัวข้องานวิจัย คือ การออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิดาดา ศึกษาอย่างเจาะลึกถึงกระบวนการและเทคนิคการผลิต การออกแบบลวดลายกราฟฟิก และลายละเอียดต่างๆของรองเท้า เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบรองเท้าที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นที่น่าจดจำ และได้ศึกษาไปจนถึงกระบวนการผลิตรองเท้า เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์เป็นแนวคิดทางการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา และสามารถใช้งานได้จริงตามที่ออกแบบเอาไว้ โดยคำนึงถึงความปลอดภัย ความสวยงาม และความแข็งแรงทนทานของรองเท้า จนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการทำงาน และได้ผลงานออกมาเป็นรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา อย่างสมบูรณ์

อภิปรายผลการวิจัย

ผลงานวิจัยจากการศึกษาเพื่อออกแบบเป็น รองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา เป็นผลงานออกแบบรองเท้าจำนวน 3 คู่ ประกอบด้วย รองเท้าผ้าใบแบบหุ้มข้อ (High top) , รองเท้าผ้าใบแบบหุ้มสัน (Low top) , รองเท้าผ้าใบแบบสวม (Slip on)

การออกแบบกราฟิกภายนอกของรองเท้า จากการล้อเลียนลัทธิบริโกนิยม โดยการนำเสนอผ่านการออกแบบที่ไม่มีการวางแผน ทำเลย โดยใช้การระบายในทัศนคติของตัวผู้วิจัย โดยได้หยิบเทคนิคทั้งการ Collage , ไปจนถึงการใช้กลุ่มคำที่แสดงออกถึงเรื่องที่จะเล่าได้โดยไม่ต้องเข้าใจ หรือมีความหมาย ใช้คู่สีที่มีความรุนแรงตุน อย่างสี ดำ แดง ขาว รวมถึงการล้อกับป้ายราคาสินค้า เพื่อสร้างให้เป็นเอกลักษณ์และจุดสนใจให้กับตัวผลิตภัณฑ์

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในหัวข้อ “การออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ ดาดา” ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาค้นคว้าถึงการออกแบบรองเท้าผ้าใบแฮนด์เมด ที่ใช้วัสดุจากผ้าคานวาสและผ้าหนังกลับ ซึ่งเดิมเป็นรองเท้าแนว สวมใส่ทั่วไป (Life style) ซึ่งก็เป็นการขยายการตลาดในด้านรองเท้าแฮนด์เมดในประเทศไทยอยู่แล้ว แต่ต่อไปอาจมีการขยายประเภทของรองเท้าเพิ่มขึ้น เพื่อเพิ่มกลุ่มทางการตลาดหรือกลุ่มเป้าหมายใหม่ เช่น กลุ่มรองเท้ากีฬา

ในขั้นตอนของกระบวนการประเมินผลทางการศึกษาในครั้งนี้ ได้เป็นไปอย่างถูกต้องตามระบบที่คณะกรรมการได้กำหนดไว้ สามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่ได้รับข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์จากอาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยช่วยเหลือ และให้คำแนะนำอย่างเต็มที่

บทสรุปของการศึกษาวิจัยถือว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ในเรื่องการแก้ไขปัญหาในด้านต่างๆ ซึ่งไม่ใช่วิสัยทัศน์ทางการศึกษาเท่านั้น แต่ยังเป็นการมองให้กว้างออกไปยังภายนอก เป็นการเปิดโลกทัศน์ให้กว้างอาศัยพื้นฐานของหลักความเป็นจริง การศึกษา การค้นคว้า การสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ ได้ลงพื้นที่สำรวจจริงตลอดจนการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเจาะลึก เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างแท้จริง อันจะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางการทำงานต่อตัวผู้วิจัยเป็นอย่างมาก

บรรณานุกรม

นวนน้อย บุญวงษ์. (2542). หลักการออกแบบ. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ.โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รัตติกาล ไชยแก้ว (2558). การออกแบบรองเท้าจำลองจากวัสดุผ้าจากเชียงแสน บ้านสบคำ อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย. ศิลปะนิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก

รุจิรา ถาวรศักดิ์ (2557). การออกแบบรองเท้าแฟชั่นบุรุษจากผ้าทอมือโครงการหลวงดอยตุง อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย. ศิลปะนิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก

ทรงยศ บัวสำลี (2555). การออกแบบรองเท้าหนังจำลองสุภาพบุรุษของกลุ่มชุมชนท่าซุง อำเภอเมืองจังหวัดอุทัยธานี. ศิลปะนิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก

QUAY. (2560). เมดอินไทยแลนด์: 6 แบรินทร์องเท้าสัญชาติไทย ที่คุณภาพดี หน้าตาเด่น คู่มาคา. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม, 2560, จากเว็บไซต์ : <https://pepperr.net/th/articles/2892>

สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ. (2559). ส่วนประกอบพื้นฐานของรองเท้า. สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม, 2560, จากเว็บไซต์ : <http://www.thaitextile.org/index.php/blog/2016/03/Knowledge2016-03-24-01>

Arkat Vinyapiroath. (2559). ลัทธิ DADA หยุคตัดจริตโลกสวย แล้วเผชิญความจริงบนโลกที่ไม่สมบูรณ์แบบ. สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม, 2560, จากเว็บไซต์ : <https://moontonerecords.weebly.com/articles/dada>