

อภินิพนธ์นาถการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์
เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน



สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี
รับลงทะเบียนเมื่อ 22 ก.ย. 2558
เลขทะเบียน 18846622
เลขเรียกหนังสือ.....

ศิลปนิพนธ์เสนอคณะกรรมการศาสตร มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
พฤษภาคม พ.ศ. 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

Design of Accessories inspiration by The Devil Wears

Prada for Working Women



**Arts 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**

May 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปนิพนธ์เรื่องการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจาก
ภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน ของ นางสาว กิ่งฉัตร บุญจันทร์ เห็นสมควรรับ
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และ
บรรจุภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ชัชวาล .. ประธาน

(อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวิจน์)

วรภรณ์ .. กรรมการ

(อาจารย์ วรภรณ์ มামী)

ประกาศคุณูปการ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะได้รับความอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่านที่สละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำแนะนำ คำปรึกษา คอยชี้แนะในตลอดระยะเวลาที่เริ่มดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของผู้มีพระคุณทุกท่าน ณ โอกาสนี้

ขอบพระคุณ อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์ อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ที่ได้อุทิศสละเวลาอันมีค่า และให้ความกรุณามาเป็นที่ปรึกษา คอยให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทางในการดำเนินงาน แนะนำปรับแก้ไข ข้อบกพร่อง ตลอดจนช่วยกระตุ้นให้ผู้วิจัยเกิดความมานะ อดทน เพื่อที่จะสร้างวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและขอขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปะนิพนธ์อันประกอบไปด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภกรักร สุวรรณวัจน์ และอาจารย์ วราภรณ์ มามี ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องพร้อมทั้งช่วยเสนอแนะแนวทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการดำเนินการวิจัยของศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

เหนือสิ่งอื่นใดขอขอบพระคุณ บิดา มารดา พี่ชายของผู้วิจัยที่เป็นแรงบันดาลใจคอยยืนหยัดเคียงข้าง ไม่ให้ย่อท้อ คอยให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา นอกจากนี้ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณเพื่อนๆ ในสาขาออกแบบบรรจุภัณฑ์ทุกคนที่ให้ความร่วมมือและช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี เป็นกำลังใจที่ดีสนับสนุนผู้วิจัยในระหว่างการทำงานเพื่อให้งานวิจัยออกมาดีและมีคุณภาพทุกขั้นตอนตั้งแต่เริ่มตลอดจนเสร็จสมบูรณ์

กิ่งฉัตร บุญจันทร์

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน
ผู้วิจัย	นางสาว กิ่งฉัตร บุญจันทร์
ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุบลัมภ์
กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวิจน์ อาจารย์ วราภรณ์ มามี
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ.สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557
คำสำคัญ	การออกแบบเครื่องประดับ, นางมารร้ายสวมปราด้า, สตรีวัยทำงาน

บทคัดย่อ

เครื่องประดับแต่งกายสตรี มีหลากหลายรูปแบบ แต่ละชนิดแต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการเลือกใช้งานในแต่ละชนิดให้เข้ากับบุคลิกและชุดแต่งกายที่สวมใส่ให้ดูเหมาะสมกับเข้ากับสภาพแวดล้อม เครื่องประดับ ถือเป็น การแสดงสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง ที่แสดงถึงฐานะในสังคมและความพึงพอใจของผู้ใช้ เป็นทั้งคุณค่าแห่งความงาม ทั้งทางกายและทางจิตใจ เปรียบเสมือนสิ่งแทนความรู้สึก แทนอารมณ์ ความคิด ฐานะ และรสนิยม เครื่องประดับสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของผู้สวมใส่ได้อย่างง่ายดาย เช่นเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า ที่สะท้อนให้เห็นถึง บทบาท หน้าที่การงาน และตัวตนในการวางตัวของตัวละครที่อยู่ในยุคของสังคมนิยม แกร่งแย่งชิงสูง

ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีแนวคิดและข้อมูลพื้นฐานประกอบไปด้วย หลักการและแนวคิดการออกแบบเครื่องประดับ ประเภทและรูปแบบของเครื่องประดับสตรี ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องประดับ เทรนด์การแต่งกาย แนวโน้มของผู้บริโภค เป็นต้น เพื่อนำข้อมูลที่ศึกษาทั้งหมดนี้มาวิเคราะห์และนำไปใช้ในการออกแบบ สรรสร้างผลงาน

จากการศึกษาข้อมูลเชิงลึกของเนื้อหาและบทบาทของตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สู่กระบวนการออกแบบ คอลเลคชั่นเครื่องประดับสำหรับสตรีวัยทำงาน 3 โอกาสในการเลือกใช้ จะสะท้อนให้เห็นความเป็นตัวตนของตัวละครอย่าง แอนเดรีย แซกส์ ผสมผสานกับเสน่ห์และความอ่อนร้าย และคลาสิกของเนื้อหาของภาพยนตร์ ผ่านรูปทรง ฟังก์ชันการใช้งาน สีส้นของเครื่องประดับแต่ละชิ้น ในคอลเลคชั่น ความงามที่อ่อนร้าย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	3
ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	4
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	4
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
หลักการและแนวคิด การออกแบบเครื่องประดับ.....	7
ประเภทและรูปแบบของเครื่องประดับสตรี.....	17
ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ นางมารร้ายสามปราด้า.....	42
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องประดับ.....	45
3 วิธีการดำเนินวิจัย.....	53
กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตการวิจัย.....	53
ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	54
วิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลและภาพประกอบที่ใช้ในการออกแบบ.....	55
จัดทำแผนผังภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบ.....	55
ออกแบบและพัฒนาแบบ.....	55
ผลิตงาน.....	56
อภิปรายและนำเสนอผลงาน.....	56

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย	57
ความคิดรวบยอดทางการออกแบบ.....	57
เหตุผลและความคิดรวบยอดของการออกแบบ.....	57
ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย.....	58
กระบวนการวิเคราะห์ ออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นาง มารร้ายสวมปราดัว สำหรับสตรีวัยทำงาน.....	59
ออกแบบและพัฒนาแบบ.....	62
ขั้นตอนการผลิต.....	66
5 บทสรุปการวิจัย	67
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	67
สรุปผลและอภิปราย.....	68
ข้อเสนอแนะ.....	68
บรรณานุกรม.....	69
ภาคผนวก.....	70
ประวัติผู้วิจัย.....	82

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.1 กระเป๋าแบบ Flap.....	18
ภาพที่ 2.2 กระเป๋าแบบ Hobo.....	18
ภาพที่ 2.3 กระเป๋าแบบ Luggage Frame.....	19
ภาพที่ 2.4 กระเป๋าแบบ Luggage Handle.....	19
ภาพที่ 2.5 กระเป๋าแบบ Satchel.....	20
ภาพที่ 2.6 กระเป๋าแบบ Shoulder.....	20
ภาพที่ 2.7 กระเป๋าแบบ Structured.....	21
ภาพที่ 2.8 กระเป๋าแบบ Tote.....	21
ภาพที่ 2.9 กระเป๋าแบบ Trapezoid.....	22
ภาพที่ 2.10 กระเป๋าแบบ Wire Frame.....	22
ภาพที่ 2.11 กระเป๋าแบบ Back Pack.....	23
ภาพที่ 2.12 กระเป๋าแบบ Bucket.....	23
ภาพที่ 2.13 กระเป๋าแบบ Barrel.....	24
ภาพที่ 2.14 กระเป๋าแบบ Camera.....	24
ภาพที่ 2.15 กระเป๋าแบบ Clutch.....	25
ภาพที่ 2.16 กระเป๋าแบบ Double Handle.....	25
ภาพที่ 2.17 กระเป๋าแบบ Drawstring.....	26
ภาพที่ 2.18 กระเป๋าแบบ Facile.....	26
ภาพที่ 2.19 High heels รองเท้าส้นสูง.....	28
ภาพที่ 2.20 Kitten heels รองเท้าส้นเตี้ย.....	28
ภาพที่ 2.21 Canvas รองเท้าผ้าใบ.....	29
ภาพที่ 2.22 Wedge Sandals รองเท้าลำลอง.....	29
ภาพที่ 2.23 Mules.....	30

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.24 Slingbacks.....	30
ภาพที่ 2.25 Espadrilles.....	31
ภาพที่ 2.26 Pumps.....	31
ภาพที่ 2.27 Sandal รองเท้าแตะ.....	32
ภาพที่ 2.28 ประวัติความเป็นมาของหมวก Panama Hat.....	34
ภาพที่ 2.29 หมวกทรง Fedora.....	35
ภาพที่ 2.30 หมวกทรง Optimo.....	35
ภาพที่ 2.31 หมวกทรง Gambler Brim.....	36
ภาพที่ 2.32 หมวกทรง Boater.....	37
ภาพที่ 2.33 หมวกทรง Trilby.....	37
ภาพที่ 2.34 ผ้าพันคอไหมพรมถัก (Knitted Scarves).....	38
ภาพที่ 2.35 ผ้าพันคอทอมือ (Handwoven Scarves).....	38
ภาพที่ 2.36 ผ้าพันคอแบบเพ้นท์ลาย (Hand Painted Scarves).....	39
ภาพที่ 2.37 ผ้าพันคอแบบปักลาย (Embroidered Scarves).....	40
ภาพที่ 2.38 ผ้าพันคอแบบพิมพ์ลาย (Machine Printed Scarves).....	40
ภาพที่ 2.39 ผ้าพันคอแบบร่วมสมัย (Vintage Scarves).....	41
ภาพที่ 2.40 ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า.....	43
ภาพที่ 2.41 แอนเดรีย แซคส์.....	45
ภาพที่ 4.1 แสดงภาพข้อมูลกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มเป้าหมาย.....	58
ภาพที่ 4.2 Mood and Tone ของงานออกแบบ.....	60
ภาพที่ 4.3 ตารางวิเคราะห์การแต่งกายของ แอนเดรีย แซคส์.....	61
ภาพที่ 4.4 ตารางวิเคราะห์การแต่งกายของ แอนเดรีย แซคส์.....	62
ภาพที่ 4.5 แบบร่างกระเป๋าคาด.....	63
ภาพที่ 4.6 รองเท้าส้นสูง	63

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.7 แบบร่างกระเป๋าดู- สะพาย.....	64
ภาพที่ 4.8 แบบร่างรองเท้าหุ้มส้น.....	64
ภาพที่ 4.9 แบบร่างหมวกปีกกว้างและผ้าพันคอ.....	65
ภาพที่ 4.10 แบบร่างกระเป๋าคลัทช์.....	65
ภาพที่ 4.11 แบบร่างรองเท้าส้นสูง.....	66



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ผู้หญิงวัยทำงาน (Working Women) ในยุคสังคมปัจจุบัน มีบทบาทหน้าที่ทางสังคมและมีระดับการศึกษาที่สูงขึ้น สามารถทำงานที่มีหน้าที่ตัดสินใจได้เทียบเท่ากับผู้ชายมากขึ้น โดยส่วนใหญ่การดำเนินชีวิตของผู้หญิงวัยทำงานจะใส่ใจเรื่องความบันเทิงและกิจกรรมนอกบ้าน อาทิ เข้าร่วมงานเลี้ยงสังสรรค์และงานรื่นเริงตามเทศกาล ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อน และมีอำนาจในการใช้จ่ายกับสินค้าประเภทแฟชั่น ดังนั้น เพื่อให้รู้สึกผ่อนคลายหลังจากเครียดจากการทำงาน ผู้หญิงส่วนมากในกลุ่มนี้ขาดการให้ความสำคัญกับร้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่พวกเขาสนใจสวมใส่มากนัก โดย 60% เลือกซื้อเสื้อผ้าและเครื่องประดับต่างๆ ผ่านเว็บไซต์ ขณะที่ทางเลือกหลักอย่างห้างสรรพสินค้า ศูนย์การค้าแบบดั้งเดิม และเลือกซื้อเฉพาะสินค้าที่มีชื่อเสียง (Brand Name) ล้วนเป็นสถานที่ที่ผู้หญิงวัยทำงานนิยมเลือกซื้อมากที่สุด ลักษณะของผู้หญิงกลุ่มนี้มีความคล้ายคลึงกับบุคลิกและแนวคิดของตัวละครนำ แอนเดรีย แซคส์ (Andrea Sachs) จากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราดา ที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับสตรีวัยทำงาน การดำเนินชีวิตของ แอนเดรีย แซคส์ ในภาพยนตร์คือ หญิงสาวที่เพิ่งได้รับการตอบรับเข้าทำงานจากกองนิตยสารแฟชั่นชื่อดังอันดับ 1

แอนเดรียคิดว่าเครื่องแต่งกายให้ดูดีนั้นไม่ได้เป็นปัญหาสำหรับหน้าที่การงาน ไม่จำเป็นต้องตามแฟชั่นที่กำลังมา สินค้าที่ขายช่วงลดราคาตกยุคตามห้างสรรพสินค้าก็เป็นสินค้าชื่อดังเช่นกัน แอนเดรียมีการแต่งกายที่ดูไม่ทันสมัย ขาดการเอาใจใส่ทางด้านแฟชั่นการแต่งกาย จึงทำให้แอนเดรีย ตระหนักถึงการปรับเปลี่ยนการแต่งกายของตัวเองเพื่อให้เหมาะสมกับหน้าที่การงาน แอนเดรียต้องเจองานสังคมที่พบปะผู้คน ทั้งที่ทำงานและวันหยุดพักผ่อน การแต่งกายที่ต้องดูดีขึ้น มีความทันสมัย ดูเป็นระเบียบ ทำให้แอนเดรียสามารถนำไปใช้ได้กับชีวิตประจำวันและการทำงานได้อย่างลงตัวในการแต่งกายและการเลือกใช้เครื่องประดับที่เหมาะสมในการแต่งกาย

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับสำหรับสตรีวัยทำงาน โดยนำบุคลิกของ แอนเดรีย แซคส์ มาออกแบบเป็นเครื่องประดับที่เหมาะสมกับโอกาสที่จะเลือกใช้ โดยนำบุคลิกภาพก่อนการเปลี่ยนแปลงมาผสมกับหลังการเปลี่ยนแปลง เป็นเครื่องประดับสตรีวัยทำงาน 1 ชุด ประกอบไปด้วย หมวก รองเท้า กระเป๋าและผ้าพันคอ สามารถเลือกใช้งานได้ 3 เช่น สถานที่ทำงาน วันหยุดพักผ่อน และปาร์ตี้งานสังสรรค์ เพื่อเสริมสร้างให้บุคลิกภาพของผู้สวมใส่ดูดีหรือน่ามอง มีเสน่ห์ มีภาพลักษณ์ที่ดี

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดทางการออกแบบเครื่องประดับจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน
2. เพื่อออกแบบการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน

กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย



ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบเครื่องประดับสตรีจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน มีขอบเขตของการวิจัยดังนี้

ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบเครื่องประดับสตรีจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า แบ่งออกเป็น 1 คอลเลคชั่น
3 โอกาส ดังนี้

1. ออฟฟิศ – สถานที่ทำงาน (Formal)

- กระเป๋าถือ (Shoulder bag) 1 โครงสร้าง
- รองเท้าส้นสูง (High-heeled shoes) 1 โครงสร้าง

2. วันหยุดพักผ่อน (Casual)

- กระเป๋าถือ – สะพาย (Handbag) 1 โครงสร้าง
- รองเท้าหุ้มส้น (Sandal) 1 โครงสร้าง
- ผ้าพันคอ (Scarves) 1 โครงสร้าง
- หมวกปีกกว้าง (Panama) 1 โครงสร้าง

3. ปาร์ตี้ – งานสังสรรค์ (Party)

- กระเป๋าคลัทช์ (Clutch Bags) 1 โครงสร้าง
- รองเท้าส้นสูง (High-heeled shoes) 1 โครงสร้าง

ขอบเขตด้านระยะเวลา

เพื่อศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องประดับเป็นเวลา 5 เดือน เริ่มตั้งแต่ มกราคม พ.ศ.2558 – พฤษภาคม 2558

วิธีการดำเนินงานวิจัย

กิจกรรม	ม.ค	ก.พ	มี.ค	เม.ย	พ.ค
1. รวบรวมข้อมูลการออกแบบเครื่องประดับสตรี	←→				
2. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากภาพยนตร์ “นางมารร้ายสวมปราด้า”	←→				
3. วางแผนการดำเนินงาน	←→				
4. ออกแบบรูปทรง		←→			
5. พัฒนารูปแบบและรูปทรง			←→		
6. สรุปรูปข้อมูลและเนื้อหาและจัดทำรายงาน				←→	
7. เผยแพร่ผลงาน					←→

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. กระบวนการในการออกแบบเครื่องประดับ

- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องประดับ
- ศึกษาวัสดุที่จะใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ศึกษาโครงสร้างและรูปทรง
- ศึกษากระบวนการและหลักการออกแบบ
- ศึกษาขั้นตอนการผลิตเครื่องประดับ

2. ข้อมูลจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า

- ศึกษาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์
- ศึกษาเอกลักษณ์ตัวละคร แอนเดรีย แซคส์ (Andrea Sachs) เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับ

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร	คือ	เพศ	หญิง
		อายุ	25 – 30 ปี
		รายได้	25,000 – 35,000 บาท
		อาชีพ	พนักงานออฟฟิศ, ทำงานอิสระ
		วิถีการดำเนินชีวิต	มีสังคมเข้าร่วมงานเลี้ยงสังสรรค์และงานรื่นเริงตามเทศกาล ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อน และมีอำนาจในการใช้จ่ายกับสินค้าประเภทแฟชั่น
			มีความชื่นชอบภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย (ในแบบฉบับของผู้วิจัย)

การออกแบบเครื่องประดับสตรี (Design of Accessories) หมายถึง การออกแบบเครื่องประดับเพื่อเพิ่มความโดดเด่นภายในตัวโดยประกอบไปด้วย กระเป๋า รองเท้า หมวก ผ้าพันคอ ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า สามารถสวมใส่ได้ในแต่ละโอกาส เช่น สถานที่ทำงาน , วันหยุดพักผ่อน และงานปาร์ตี้ – สังสรรค์

นางมารร้ายสวมปราด้า (The Devil Wears Prada) หมายถึง การนำเอกลักษณ์บุคลิกภาพของแอนเดรีย แซคส์ (Andrea Sachs) นักศึกษาจบใหม่เข้ามาทำงานในกองนิตยสารชื่อดังแต่ไม่เคยสนใจเรื่องแฟชั่นการแต่งกายให้เหมาะสมกับหน้าที่การงาน ลักษณะการแต่งกายออกไปทางด้าน เซย ไม่ทันสมัย และหลังจากที่ แอนเดรีย แซคส์ (Andrea Sachs) ทำงานที่กองนิตยสารได้ไม่นานเธอก็เริ่มที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อให้เหมาะสมกับหน้าที่การงานที่เธอได้รับมอบหมาย จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับสำหรับสตรีวัยทำงานที่ชื่นชอบภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า

สตรีวัยทำงาน (Working Women) หมายถึง กลุ่มผู้หญิงวัยทำงานอายุระหว่าง 25 – 30 ปี มีรายได้ตั้งแต่ 25,000 – 30,000 บาท ที่มีบุคลิกภาพชอบเข้าสังคมและชื่นชอบภาพยนตร์นางมารร้ายสวม ปราด้า มีความสนใจในรูปแบบของการดำเนินชีวิตของตัวละครที่ แอนเดรีย แซคส์ (Andrea Sachs) เป็น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. เพื่อทราบถึงปัญหาและแนวคิดวิเคราะห์การออกแบบ
2. ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องประดับสตรี



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและรวบรวมข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อกระบวนการออกแบบการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาระเบียบและเรียบเรียงข้อมูลที่สำคัญในการดำเนินงานวิจัยตามลำดับดังนี้

1. หลักการและแนวคิด การออกแบบเครื่องประดับ

- 1.1 ความหมายของการออกแบบ
- 1.2 ประวัติและความเป็นมาของเครื่องประดับ
- 1.3 แนวคิดสำหรับการออกแบบเครื่องประดับ
- 1.4 ส่วนประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องประดับ
- 1.5 พื้นฐานของนักออกแบบเครื่องประดับ
- 1.6 การออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบัน
- 1.7 ลักษณะของเครื่องประดับที่ดี

2. ประเภทและรูปแบบของเครื่องประดับสตรี

- 2.1 กระเป๋า
- 2.2 รองเท้า
- 2.3 หมวก
- 2.4 ผ้าพันคอ

3. ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า

- 3.1 ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า
- 3.2 ประวัติ แอนเดรีย แซคส์

4. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมแฟชั่นในอนาคต
- 4.2 แนวโน้มเทรนด์ ปี 2015
- 4.3 การแต่งกาย street fashion
- 4.4 งานสัมมนาทางวิชาการเรื่อง เครื่องประดับ : ศิลปะบ่อเกิดแห่งวัฒนธรรม
ปัจจัยในการเลือกซื้อเครื่องประดับของคนยุคใหม่
- 4.5 รายงาน วิเคราะห์ ผู้หญิงในเมืองใหญ่: อิทธิพลของการงานและแฟชั่นใน นางมารร้ายสวมปราด้า

1. หลักการออกแบบเครื่องประดับ

1.1 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ คือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นโดยการเลือกเอาองค์ประกอบมาจัดเรียงให้เกิดรูปทรงใหม่ที่สามารถสนองความต้องการตามจุดประสงค์ของผู้สร้าง และสามารถผลิตได้ด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตในการออกแบบการออกแบบนั้นมีความจำเป็นที่ต้องพิจารณาด้านสุนทรียศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอย หลักเศรษฐศาสตร์ และมุมมองสังคม ทั้งในสิ่งที่ออกแบบและขั้นตอนการออกแบบ การออกแบบอาจเกี่ยวข้องกับ การค้นหาข้อมูล ความคิด การทำแบบจำลอง การปรับเปลี่ยนให้ทำงานร่วมกันได้ (วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ. 2526)

1) หน้าที่ใช้สอย ถือเป็นหลักการออกแบบเครื่องประดับที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกที่ต้องต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือออกแบบให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพและสะดวกสบาย จะถือว่ามีประโยชน์ใช้สอยดี คือ (HIGH FUNCTION) แต่ถ้าหากออกแบบไม่สามารถสนองความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพก็จะถือว่ามีประโยชน์ใช้สอยไม่ดีเท่าที่ควรคือ (LOW FUNCTION)

2) ความปลอดภัยและความแข็งแรง นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้ และต้องรู้ถึงคุณสมบัติวัสดุ และปริมาณของโครงสร้างที่ใช้ในการออกแบบ อีกทั้งต้องไม่ทิ้งเรื่องของความ

สวยงามทางศิลปะ พร้อมทั้งต้องคำนึงถึงความประหยัดควบคู่กันไปด้วย

3) ความสะดวกสบายในการใช้ นักออกแบบต้องออกแบบกำหนดขนาดส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบ ของงานออกแบบต่างๆ ได้อย่างพอดี เพื่อความสะดวกสบายในการใช้สอยของผู้บริโภค

4) ความสวยงาม ผลผลิตทันทีในยุคปัจจุบันนี้ความสวยงามนับว่ามีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าหน้าที่ใช้สอย ความสวยงามจะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการตัดสินใจซื้อเพราะประทับใจ ส่วนหน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่ ต้องใช้เวลาอีกระยะหนึ่งคือใช้ไปเรื่อยๆ ก็จะเกิดข้อบกพร่องในหน้าที่ใช้สอยให้เห็นภายหลัง ความ

สวยงามจะเกิดมาจากหลักสำคัญคือ FDCM มาจาก

F FORM รูปร่าง

D Detail รายละเอียด

C COLOR สี

M Material วัสดุผลิตภัณฑ์

5) ราคา ย่อมต้องคำนึงถึงข้อมูลด้านผู้บริโภคและการตลาดที่ได้มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ว่าเป็นประชากรกลุ่มเป้าหมายใด อาชีพฐานะเป็นอย่างไร มีความต้องการใช้สินค้าหรือผลิตภัณฑ์นี้เพียงใด ซึ่งนักออกแบบจะเป็นผู้กำหนดแบบ กำหนดราคาขายให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่จะซื้อ อย่างไรก็ตาม ถ้านักออกแบบกำหนดราคาแล้ว ราคาค่อนข้างสูงเกินกว่าความต้องการหรืออำนาจการซื้อของผู้บริโภคก็อาจจะมี การออกแบบโดยการลดค่าใช้จ่าย' โดยเปลี่ยนแปลงหรือปรับองค์ประกอบใหม่ แต่ยังคงคงไว้ซึ่งคุณค่าของผลิตภัณฑ์นั้นๆ

6) **วัสดุและวิธีการผลิต** นักออกแบบต้องศึกษาเรื่องวัสดุและขั้นตอนการผลิตหลาย ๆ แบบและเลือกดูวิธีใดที่จะเหมาะสมที่สุด ที่จะไม่ทำให้ต้นทุนการผลิตสูงกว่าที่กำหนดไว้ และในยุค สมัยนี้ มีการรณรงค์ช่วยกันพิทักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการใช้วัสดุที่นำกลับมาใช้ใหม่ ยิ่งทำให้นักออกแบบย่อมต้องมีบทบาทเพิ่มขึ้นอีกคือ การเป็นผู้ช่วยพิทักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการรีไซเคิล หรือการเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้

7) **การซ่อมแซม** นักออกแบบต้องคำนึงถึงผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ เมื่อชำรุดเสียหาย จะต้องสามารถหรือใช้สิ่งอื่นมาทดแทนได้

1.1.1 คุณประโยชน์ของการออกแบบ

- ปรับปรุงภาพลักษณ์ขององค์กร ให้เกิดความแตกต่างอย่างชัดเจนจากคู่แข่ง สะดุดตา และง่ายต่อการจดจำ
- สร้างเอกลักษณ์สินค้า ให้เกิดสัมผัสและการรับรู้ที่ดีต่อองค์กรผ่านการใช้ผลิตภัณฑ์
- รูปลักษณ์ผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ สามารถสื่อสารกับลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- พัฒนาผลิตภัณฑ์เดิม ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยที่ดีขึ้นทั้งทางกายภาพและทางจิตใจ
- เพิ่มคุณค่างานออกแบบให้สูงขึ้น เพื่อการเพิ่มราคาสินค้าได้
- ลดต้นทุนเพิ่มผลกำไร เช่น ออกแบบให้ผลิตง่าย ลดขั้นตอน เลือกใช้วัสดุภายในประเทศ ฯลฯ
- ขยายตลาดสินค้า เช่น สร้างงานออกแบบที่สนองประโยชน์ใช้สอยใหม่ สร้างความต้องการใหม่ สร้างตลาดกลุ่มเป้าหมายใหม่

1.1.2 คุณสมบัติของการออกแบบที่ดี

ความแปลกใหม่ (Innovative) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่ซ้ำซาก มีการนำเสนอความแปลกใหม่ในด้านต่างๆ เช่น ประโยชน์ใช้สอยที่ต่างจากเดิม รูปแบบใหม่ วัสดุใหม่ หรืออื่นๆ ที่เหมาะสมกับสภาพความต้องการของผู้บริโภคในตลาดนั้น

มีที่มา (Story) เป็นงานที่มีประวัติ มีที่มาหรือ เล่าเรื่องได้ไม่ว่าจะเป็นต้นกำเนิดความคิดรวบยอดของการออกแบบให้ผู้บริโภคทราบถึงเรื่องราวเหล่านั้นได้ เช่น นาฬิกาของประเทศสวิตเซอร์แลนด์ กล่าวถึงต้นกำเนิดมาจากงานช่างฝีมือในหมู่บ้านที่เก่าแก่หมู่บ้านหนึ่งที่มีการสืบทอดกันต่อๆมาจนถึงปัจจุบัน เป็นต้น

ระยะเวลาเหมาะสม (Timing) การนำผลิตภัณฑ์ออกสู่ตลาดนั้นเหมาะสมตามฤดูกาล หรือตามความจำเป็น ความเหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภคในช่วงเวลานั้นๆ เช่น ผลิตภัณฑ์เสื้อกันฝนหรือร่ม ก็ควรจะออกสู่ตลาดช่วงฤดูฝน ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดนักเรียนก็ควรออกสู่ตลาดช่วงฤดูกาลก่อนเปิดภาคเรียน เป็นต้น

ราคาพอสมควร (Price) เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีราคาขายเหมาะสมกับกำลังซื้อของผู้บริโภคในตลาดนั้นๆ โดยอาศัยการศึกษาวิจัยกลุ่มผู้บริโภคให้ได้ข้อมูลก่อนทำการออกแบบและผลิต

มีข้อมูลข่าวสาร (Information) ข้อมูลข่าวสารของตัวผลิตภัณฑ์ควรจะสื่อให้ผู้บริโภคได้ทราบ และเข้าใจอย่างถูกต้องในด้านประโยชน์และวิธีการใช้งาน เป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่องค์กรและผลิตภัณฑ์

เป็นที่ยอมรับ (Regional acceptance) ผลิตภัณฑ์นั้นจะต้องมีความแข็งแรง คงทนต่อสภาพการใช้งาน หรือมีอายุการใช้งานที่เหมาะสมกับลักษณะของผลิตภัณฑ์และราคาที่จำหน่าย

1.2 ประวัติและความเป็นมาของเครื่องประดับ

เครื่องประดับ ถือเป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่งควบคู่กับการแต่งกายของสุภาพสตรี ตั้งแต่ยุคก่อนจวบจนกระทั่งปัจจุบันนี้ไม่มีชนชาติไหนๆ ที่จะปฏิเสธความงามของเครื่องของประดับได้ เครื่องประดับมีหลากหลายสไตล์ แต่ละชนิดก็มีรูปแบบที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับว่าคุณจะเลือกอย่างไร ให้เข้ากับบุคลิกของคุณและชุดที่คุณสวมใส่ เครื่องประดับร่างกายมนุษย์เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงฐานะในสังคมและความพึงพอใจของผู้ใช้เป็นประติมากรรม ซึ่งแฝงอยู่กับศิลปกรรมอื่นๆ เป็นเครื่องประดับตกแต่งศิลปสถานและศิลปวัตถุให้เกิดคุณค่าความงามทั้งทางกายและจิตใจ

“เครื่องประดับ” อาจจำแนกออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ เครื่องประดับอัญมณีและเครื่องตกแต่งทำด้วยผ้าหรือของใช้ในการแต่งกาย เช่น ถุงมือหรือกระเป๋า รวมเรียกว่า เครื่องประดับ (Accessories) ไม่ว่าจะเป็นเครื่องประดับของบุรุษหรือสตรีล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งช่วยเสริมสร้างให้บุคลิกภาพของผู้สวมใส่ดูดีหรือน่ามอง มีเสน่ห์, น่าเลื่อมใส เครื่องประดับจะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในภาพลักษณ์ของคุณมากขึ้น เสริมแต่งรูปร่างภายนอกให้ผู้สวมใส่ดูดีได้ มีเสน่ห์แก่ผู้ที่พบเห็น เครื่องประดับทำให้สตรีดูสวย ดูสง่าในชุดที่สวมใส่ ความมั่นใจในตัวเองจะเกิดขึ้นจากความรักตัวเองอยากให้ตัวเองสวยหรือภาคภูมิใจในตัวเองเครื่องประดับไม่จำเป็นต้องชิ้นใหญ่ไม่จำเป็นต้องมีราคาแพงแต่มีความเหมาะสมและความพอดีในการเลือกเครื่องประดับมีความสำคัญมากกว่าราคาเสียอีก การเลือกเครื่องประดับควรเลือกอัญมณีที่ดูแลรักษาง่ายใช้ได้ในทุกโอกาส ถ้าเป็นเพชรก็เลือกแบบที่ไม่ล้ำสมัยเร็ว สำหรับผู้หญิงอาจพิจารณาการใช้ต่างหู แหวน เข็มกลัด หรือเพิ่มเติมด้วยกำไลข้อมือที่ดูโดยรวมแล้วไม่มากเกินงาม สำหรับผู้ชายอาจจะใช้เข็มกลัดเนคไทที่ใช้เพชรเป็นเครื่องประดับ โดยเน้นแบบเก๋ เรียบและเท่ รวมทั้งกระดุมกลัดแขนเสื้อที่สามารถเลือกได้หลายแบบในโอกาสต่าง ๆ กัน เครื่องประดับคือ สิ่งแทนความรู้สึก แทนอารมณ์ แทนความคิด ที่แต่ละคนสะท้อนออกมา นอกเหนือจากนี้เครื่องประดับยังเสริมแต่ในด้านภาพลักษณ์ให้เป็นที่น่านับถือ น่ามอง เป็นจุดสนใจของผู้คนรอบข้าง

ในปัจจุบันเครื่องประดับนอกจากจะเป็นของตกแต่งที่ทำให้ร่างกายสวยงามแล้ว เครื่องประดับยังสามารถเป็นสิ่งที่คอยรักษาโรคภัยไข้เจ็บได้ โดยดูอย่างพวกหินที่คอยรักษาโรคนี้ก็มีกันมานานและก็นำมาดัดแปลงเป็นเครื่องประดับที่ทำให้สวมใส่ได้ง่ายขึ้น เช่น พวกสร้อยคอแพชั่น แหวนแพชั่น หรือจะเป็น ต่างหูแพชั่น เป็นต้น พวกนี้ก็สามารถนำมาสวมใส่ได้โดยที่ผู้ที่ใส่ก็มีความเชื่อว่าสวมของพวกนี้จะทำให้ร่างกาย

แข็งแรง ไม่เจ็บไม่ไข้ แต่มันก็เป็นความเชื่อส่วนบุคคลเท่านั้นและยังมีความเชื่อในเรื่องของการ เสริมดวง เสริมมงคล เสริมบารมี เสริมงาน ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของเครื่องประดับประเภทนั้นๆ

1.3 แนวคิดสำหรับการออกแบบเครื่องประดับ

แนวคิดที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบเครื่องประดับขั้นพื้นฐาน

- พื้นฐานความงามทางศิลปะด้านการออกแบบ
- ความเรียบง่ายของรูปทรงและมีความสมบูรณ์ในตัวเอง
- ความคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านการออกแบบและวัสดุ
- เทคนิคทางการผลิตที่ไม่ซ้ำของเดิม
- รักษาคุณสมบัติของโลหะ หิน และวัสดุอื่นๆ

1.3.1 ออกแบบเครื่องประดับอย่างไรจึงจะได้งานที่มีคุณค่า

รุธ นิโวล่า (Ruth Nivola) ได้กล่าวถึงการออกแบบเครื่องประดับไว้ว่า “การออกแบบเครื่องประดับ เป็นการทำให้สวยงามด้วยตนเอง แม้จะทำจากวัสดุที่ไม่มีราคา ยิ่งดีกว่าเพชรที่ออกแบบอย่างไร้รสนิยม ก่อนอื่นนักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์โดยส่วนร่วม เมื่อมองส่วนรวมทั้งหมด งานจะมีลักษณะเป็นเอกภาพ แม้จะใช้วัสดุต่างชนิดกันก็ตาม ไม่รู้สึกแบ่งแยก หรือกระจัดกระจาย มีความกลมกลืนกันระหว่างความงามและประโยชน์ใช้สอยก่อนอื่น เมื่อพบสิ่งใดที่มีความประทับใจ ให้ถามตัวเองก่อนว่า ทำไมจึงชอบ อะไรคือจุดดลใจ ประทับใจ ให้เกิดความชอบใจในสิ่งที่มองเห็นนั้น เป็นรูปทรง พื้นผิว หรือเส้นรอบนอก หรือความเรียบง่ายในรูปทรง ความหรรษา สีสั่น หรือความมีค่าของวัสดุที่ทำให้เวลาสำหรับตัวเองที่จะศึกษาสิ่งที่ชอบนั้น และเริ่มหัดที่จะขีดเขียนสเกตภาพเกี่ยวกับเครื่องประดับ โดยยึดแนวทางที่เคยเห็น และชอบก่อน และค่อยๆ ตัดแปลงแก้ไขไปเรื่อยๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ความงามทางด้านการออกแบบเป็นแนวทางประสบการณ์จากการได้ดูมาก ค้นคว้ามาก จะช่วยให้ เข้าใจง่ายขึ้น อย่าฝืนความรู้สึก เมื่อรู้ตัวว่าเบื่อหน่ายงานที่ทำโดยปราศจากใจรักไม่อาจถึงจุดมุ่งหมายที่ดีได้ นักออกแบบที่ดีต้องเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีความฉับไวทางความคิด และทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม รู้จักนำหลักพื้นฐานความงามทางศิลปะมาช่วยสร้างแบบรู้จักแก้ไขตัดแปลงผลงานรักการค้นคว้าทดลองอยู่เสมอความแตกต่างของการออกแบบ

เครื่องประดับในปัจจุบันและเครื่องประดับในอดีต จะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดในเรื่องรูปทรง วัสดุที่นำมาใช้ เครื่องประดับในอดีตการออกแบบจะมีความหรรษา โครงสร้างซับซ้อน วัสดุที่ใช้ส่วนใหญ่ เป็นวัสดุที่มีราคาแพง มีความประณีต และละเอียดอ่อนอย่างชัดเจน เป็นงานที่ต้องใช้ความประณีตอย่างจริงจัง ส่วนงานเครื่องประดับ ในปัจจุบันรูปทรงเรียบง่าย รูปแบบสัมพันธ์กับวัสดุและโครงสร้าง มีความสำคัญมากกว่าลวดลายปลีกย่อย

1.4 ส่วนประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องประดับ

1.4.1 เส้น (Line)

เส้นในการออกแบบเครื่องประดับ หมายถึง เส้นที่มีความยาว ความกว้าง ความหนา ซึ่งมองเห็นด้วยตาเปล่า และมีเนื้อที่ เส้นมีหลายลักษณะ เช่น

- 1) เส้นตรง ซึ่งมีความกว้าง ความยาว และความราบเรียบ ให้ความเสมอด้านเสมอปลาย ไม่มีสูงต่ำ
- 2) เส้นคลื่น เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไร้ความสนใจ
- 3) เส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว อ่อนโยน ไม้รู้จบสิ้น
- 4) เส้นประ ให้ความรู้สึกขาดเป็นช่วง หยุดชะงัก ไม่คงที่
- 5) เส้นมุมแหลม ให้ความรู้สึกแตกหัก เจ็บปวดรุนแรง

เส้นมีหลายลักษณะ แต่ละลักษณะจะให้อิทธิพลด้านความรู้สึกที่แตกต่างกัน เส้นที่ใช้เครื่องมือ เช่น ไม้บรรทัด จะให้ความรู้สึกตายตัว แข็งกระด้าง มั่นคง ไม้มีความรู้สึกอ่อนไหว จะต่างกับเส้นตรงที่เกิดขึ้นโดยใช้มือขีดอย่างอิสระ หรือเส้นตรงที่เกิดจากการใช้พู่กันเขียน มีน้ำหนักเข้ม เบา ไม่เหมือนกัน จะให้ความรู้สึกอ่อนไหวมีความรู้สึกมากกว่าการนำเส้นต่างๆ มาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ ต้องพิจารณาถึงโครงสร้างของส่วนรวมทั้งหมด และผู้ออกแบบจะต้องระบุให้ชัดเจนว่า จะใช้วัสดุอะไร เทคนิคของการผลิตสามารถช่วยให้เส้นมีการเคลื่อนไหว ได้แก่ เส้นลวด เส้นโลหะอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นเส้น หรือจะใช้วิธีการหล่อเข้าช่วยก็ได้ ก่อนนำเส้นมาใช้ จะต้องมีการออกแบบให้ชัดเจน อาจมีการทดลองออกแบบเส้นชนิดต่างๆไว้ก่อน และเลือกเส้นที่มีความเหมาะสมกับแบบไป เส้นเรขาคณิต เป็นเส้นที่ได้รับความนิยมนำมาใช้ในการออกแบบในปัจจุบันมาก เพราะให้ลักษณะรูปทรงที่เรียบง่าย แข็งแรง เส้นเรขาคณิต ได้แก่ เส้นโค้ง เส้นตรง ที่มาบรรจบกันเป็นรูปร่างสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม เป็นต้น

1.4.2 รูปร่าง รูปทรง และบริเวณว่าง (Shape, Form, and Space)

รูปทรง และรูปร่าง เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ มีความหมายใกล้เคียงกันมาก ความหมายของรูปทรงคือ ส่วนรวมทั้งหมดของงานมีทั้ง ความกว้าง ยาว และสูง ส่วนบริเวณว่าง หมายถึง พื้นที่ว่างซึ่งสัมพันธ์อยู่กับรูปร่าง และรูปทรง รูปทรงที่ใช้ในงานออกแบบเครื่องประดับ มีทั้งรูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ และรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงที่นักออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นเอง รูปทรงเลียนแบบธรรมชาติ เช่น รูปทรงคน รูปทรงสัตว์ รูปทรงพืช รูปทรงที่ได้จากการส่องกล้องจุลทรรศน์ รูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และรูปทรงสร้างสรรค์ส่วนใหญ่จะเป็นรูปทรงนามธรรม(AbstractForm)

การออกแบบเครื่องประดับรูปทรงธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เน้นการเลียนแบบหรือลดตัดทอนให้ง่ายขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ โดยคำนึงถึงวัสดุที่จะนำมาใช้ ให้มีความสัมพันธ์กับการออกแบบให้มาก

ที่สุด ดังนั้น การออกแบบจะต้องเน้นเรื่อง สี วัสดุ การผลิต อาจจะทำแบบทำเป็นหุ่นจำลองก่อนก็ได้ขนาดของหุ่นจำลองควรมีลักษณะเท่าของจริง

การออกแบบเครื่องประดับที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงเสรีจะเน้นความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับรูปทรงใหม่ๆขึ้นมา ในวงการประดิษฐ์เครื่องประดับในปัจจุบันที่เป็นงานศิลปะเครื่องประดับ ไม่ใช่งานช่างหรือมวลผลิตเพื่อการค้า นิยมการออกแบบรูปทรงเสรี และออกแบบเฉพาะผลงานแต่ละชิ้น เพราะทำให้ได้ผลงานแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับรูปแบบเดิมที่มีอยู่ ผู้ออกแบบเครื่องประดับในแต่ละรูปทรงจะต้องคำนึงถึงความงดงามน่าสนใจในตัวของมันเองรูปทรงจะต้องมีความสัมพันธ์กับส่วนรวมทั้งหมดและควรคำนึงถึงความสัมพันธ์กับบริเวณว่างอีกด้วย

1.4.3 สี(Color)

โดยทั่วไปแล้วสีจะสร้างความประทับใจต่อผู้พบเห็นได้มากพอๆ กับการสร้างแบบการเลือกวัสดุตลอดจนความประณีตในการทำงานแต่สีเป็นสิ่งที่เรารู้สึกได้มากที่สุด สีที่ใช้ในเครื่องประดับ จะเป็นสีจากหิน เพชร พลอย โลหะ และวัสดุประเภทต่างๆ อย่างไรก็ตามหินที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติย่อมมีค่ากว่าหินหรือพลอยที่เกิดจากการสร้างขึ้นทางวิทยาศาสตร์การใช้สีในการทำเครื่องประดับจึงต่างกับการใช้สีทางการเขียนภาพ เพราะสีของงานเครื่องประดับ เป็นสีจากวัสดุซึ่งผสมผสานกันเองตามธรรมชาติ เป็นการตกผลึกที่ยาวนาน อย่างไรก็ตาม ผู้ออกแบบควรจะต้องรู้เกี่ยวกับเรื่องของสีไว้บ้าง เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบต่อไป

1) ค่าของสี

- 1.1 สีแท้ (Hue) คือสีสดใสที่ยังไม่ได้ผ่านการผสมให้ความเข้มของสีเปลี่ยนไป เช่น สีเขียว สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีส้ม
- 1.2 สีค่าอ่อน (Tint) คือสีที่ถูกผสมด้วยสีขาวหรือมีตัวละลายที่ทำให้สีอ่อนลง
- 1.3 ค่าสีแก่ (Shade) คือสีที่ถูกผสมด้วยสีดำและทำให้เข้มและแก่ขึ้น
- 1.4 สีค่าคล้ำ (Tone) คือสีที่ผสมด้วยสีเทาให้ค่าของสีคล้ำลง

2) การใช้สีให้กลมกลืนและตัดกัน

2.1 สีกลมกลืนกัน (Harmony) ได้แก่ การใช้สีที่คล้ายๆ กันมารวมกลุ่มๆไว้ด้วยกันให้เหมาะสมกลมกลืน แต่ก็ต้องไม่ให้รู้สึกจืดชืด ไม่น่าสนใจ

2.2 สีตัดกัน (Contrast) ได้แก่การใช้สีให้รู้สึกตัดกันสดใส การใช้รวมกันควรคำนึงความเหมาะสมกลมกลืนกันที่จะไปกันได้ ไม่รู้สึกตัดกันรุนแรงจนดูน่าเกลียด

3) ความรู้สึกที่มีต่อสี

3.1 สีแดง (Red) ให้ความรู้สึกตื่นเต้น แสดงจุดเด่นอันน่าสนใจ สะดุดตา มีลักษณะเร้าความสนใจตลอดเวลาที่พบเห็น แต่ถ้าใช้สีแดงมากเกินไป ให้ความรู้สึกจะเปลี่ยนเป็นอึดอัด สีแดงเข้ากับสีม่วง สีน้ำตาล สีดำ สีทอง สีเขียวเข้ม แต่อย่างไรก็ตาม ย่อมขึ้นอยู่กับปริมาณการใช้สีให้เหมาะสมด้วย สำหรับเครื่องประดับแล้ว สีแดงจะได้แก่ หับทิม พลอยสีแดง สีที่เข้ากันได้แก่ สีเงิน สีทอง สีดำ สีเขียว สีน้ำเงินเข้มแต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับรูปแบบเป็นสำคัญด้วย

3.2 สีดำ (Black) มีลักษณะสงบเยียบ อับทึบ น่ากลัว สง่า ถ้าอยู่ในบริเวณกว้างๆ จะให้ความรู้สึกอ้างว้าง เยียบสงบ มากกว่า อยู่ในบริเวณแคบๆ สำหรับเครื่องประดับที่เป็นสีดำ ได้แก่ นิล หินประเภทข้าวตอกพระร่วงหรือหินอุกกาบาต เป็นต้น สีที่จะใช้ให้เข้ากับสีดำเมื่อเป็นเครื่องประดับ ได้แก่ สีเงิน สีทอง เป็นต้น

3.3 สีเขียว (Green) มีลักษณะเป็นสีให้ความรู้สึกเย็น ให้ความรู้สึกเป็นกลาง สบายตา สดชื่น เป็นสีที่เข้ากับสีเทา สีน้ำตาล เป็นสีที่ตรงกันข้ามกับสีแดง เครื่องประดับที่เป็นสีเขียว ได้แก่ หินสีเขียวที่เรียก เขียวส่อง พลอยสีเขียวมรกต สีที่เข้ากับสีเขียวได้ดีเมื่อเป็นเครื่องประดับ ได้แก่ สีขาว สีเงิน สีดำ

3.4 สีน้ำเงิน (Blue) เป็นสีเย็น เมื่อมีความเข้มจัดจะให้ความรู้สึกเยือกเย็น สีสงบ เข้ากับสีเขียว สีเหลือง สีน้ำตาล และกลมกลืนกับสีดำ เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกับสีส้ม เครื่องประดับที่เป็นสีน้ำเงิน ได้แก่ หินสีน้ำเงิน พลอยหินสีน้ำเงินที่เรียกว่า ไพลิน นับว่าเป็นหินที่มีราคาแพง ชาวยุโรปใช้เป็นแหวนหมั้นราคาแพงมาก ถ้าได้รับการเจียรไนอย่างดี

1.4.4 การสร้างความสมดุล

ความสมดุล (Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบให้สัมพันธ์กัน มีน้ำหนัก หรือความสมดุลกลมกลืนไปด้วยกัน ความสมดุลทำให้เกิดความกลมกลืนสวยงาม ความสมดุลพิจารณาได้เป็น 2 ลักษณะ คือ สมดุลซ้ายขวาเท่ากัน (Symmetry) และสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน (Asymmetry) ความสมดุลซ้ายขวาเท่ากัน เป็นการสมดุลด้วยขนาด หรือรูปร่างที่คล้ายกัน หรือการใช้สีที่มีความกลมกลืนกัน ส่วนลักษณะสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน เป็นการสมดุลที่แตกต่างกันด้านรูปทรง เนื้อที่ สี แต่ดูแล้วรู้สึกกลมกลืนสมดุลกัน การออกแบบ 3 มิติเช่นเครื่องประดับ ถ้าออกแบบไม่สมดุลจะเห็นสีน้ำหนักเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งได้อย่างชัดเจน วิธีแก้ปัญหาเรื่องความสมดุลในเครื่องประดับอาจจะแก้ปัญหาได้ดังนี้

- สมดุลด้วยรูปทรงแก้ปัญหาให้ขนาดรูปทรงเท่ากัน
- สมดุลด้วยสีแก้ปัญหาด้วยการใช้สีให้กลมกลืนกัน
- สมดุลด้วยลักษณะผิว ทำให้เกิดลักษณะผิวที่แตกต่างกันเล็กน้อย

1.4.5 การเลือกลักษณะผิว

ผิว (Texture) คือส่วนที่มองเห็นได้รอบๆ รูปทรงหรือรูปร่างนั้นๆ ซึ่งอาจจะเป็นลักษณะ ขรุขระ มัน หยาบ ด้าน โปรงใส ฯลฯ ลักษณะผิวให้ความรู้สึกต่อการพบเห็นอย่างยิ่ง ทำให้เกิดความรู้สึกอยาก จับต้องลูบคลำ ลักษณะผิวจะให้ความรู้สึกตอบสนองต่างกัน ตามแต่ความรู้สึกของแต่ละบุคคลว่าจะตอบสนอง ไปในด้านใดอย่างไร ลักษณะผิวจึงมีความสำคัญต่อรูปทรงมาก ในด้านการสัมผัสลักษณะผิวมีส่วนช่วยในการ ออกแบบรูปทรงเป็นอย่างยิ่ง สิ่งของเครื่องใช้ตามบริเวณที่เป็นด้าม หรือที่จับถือ มักจะออกแบบให้ผิวขรุขระ จับถือกระชับมือ และถ้าสิ่งของนั้นเป็นเครื่องประดับ ลักษณะผิวจะต้องมีความกลมกลืนกับส่วนรวมทั้งหมด ของรูปทรง ผิวจะเรียบ หรือขรุขระมักจะขึ้นกับแบบ และการไปกันได้หรือไม่กับวัสดุโดยส่วนรวมตลอดจนสี และการนำไปใช้เป็นสำคัญด้วย

การออกแบบเครื่องประดับให้ลักษณะผิวสอดคล้องกันนั้น ไซ้จะเน้นที่ลักษณะผิวอย่างเดียว แต่ จะต้องคำนึงถึง แบบ และวัสดุที่จะนำมาใช้ด้วย ถ้าผู้ออกแบบต้องการจะเน้นผิวของโลหะ ที่จะนำมาใช้ทำเป็น เครื่องประดับอย่างเดียว จะต้องให้สัมพันธ์กับรูปทรง ไม่ควรมีหินสีหรือสิ่งอื่นๆ มาร่วมในแบบนั้นอีก เพราะจะ ทำให้เครื่องประดับ มีจุดสนใจ หรือจุดเร้าสับสน แต่ในขณะเดียวกัน หากจะให้ผิวเรียบ และขรุขระต่างกัน ไม่ ควรให้ปริมาณเนื้อที่ที่จะใช้เท่ากัน

1.4.6 การเลือกวัสดุมาใช้ทำเครื่องประดับ

ถ้าคิดในด้านประโยชน์อย่างจริงจังแล้วเครื่องประดับจะให้ประโยชน์น้อยแต่มีประโยชน์ โดยตรงด้านความสวยงามและความสุขทางใจให้แก่ผู้เป็นเจ้าของ ดังนั้นวัสดุที่นำมาใช้ส่วนใหญ่มักจะใช้สิ่งของ ที่มีความสวยงาม หรือมีราคาแพง แต่สิ่งของที่สวยงามบางครั้งราคาไม่แพง หรืออายุไม่คงทน สิ่งของที่มีราคา แพงเป็นสิ่งของที่มีอายุการใช้งานยืนนานดังนั้น จะเห็นได้ว่าการเลือกวัสดุ ข้างทำเครื่องประดับจะเลือกหิน หรือโลหะที่มีราคาแพง ไม่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย เช่น หินที่มีอายุ การตกผลึกนาน ได้แก่ เพชร, บุษราคัม, โกเมน, ทับทิม, มรกต, พลอยสีต่างๆ เป็นต้น

ในปัจจุบันนี้ค่านิยมในการเลือกวัสดุมาใช้ทำเครื่องประดับเปลี่ยนไปมากประกอบกับ นักวิทยาศาสตร์เจริญก้าวหน้ามีการสังเคราะห์วัสดุต่างๆ ขึ้นใช้ บางครั้งเลียนแบบของจริงจนใกล้เคียงเกือบจะ ดูไม่ออกต้องใช้เครื่องมือกล้องขยาย และความชำนาญพิเศษในการพิจารณาจึงจะรู้ได้ เช่น เพชรรัสเซีย ทับทิม อัด มรกตอัด และหินอัด ชนิดอื่น ๆ อีกมาก แต่เครื่องประดับที่ทำปลอมเหล่านี้ จะมีราคาถูกกว่าของจริงมาก และมีอายุการใช้งานไม่นานเท่าของจริง ด้วยเหตุนี้จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เครื่องประดับแพร่หลายไปสู่ชนชั้น กลาง และสามัญชนมากขึ้น และในขณะเดียวกัน นักออกแบบก็มุ่ง มาสู่วัสดุที่ไม่มีราคามากขึ้น เช่น การทำ เครื่องประดับจากกระดูกสัตว์ จากผิวไม้ เปลือกไม้ จากขนสัตว์ จากพลาสติก จากเมล็ดพืช ฯลฯ ทั้งนี้

เนื่องจากสภาวะความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ และค่านิยม หรือรสนิยมที่เปลี่ยนไป การใช้วัสดุราคาถูก ทำให้ต้นทุนการผลิตถูก

1.4.7 การออกแบบให้สัมพันธ์กับวัสดุ

การเลือกวัสดุมาใช้ให้สัมพันธ์กับการออกแบบเป็นปัญหาสำคัญมากสำหรับผู้ที่ยังไม่เคยมีประสบการณ์ในการออกแบบและการทำเครื่องประดับมาก่อนดังนั้นจึงขอให้พิจารณาจากข้อเสนอแนะต่อไปนี้

- พิจารณาจากวัสดุที่มีอยู่ก่อนเป็นสำคัญ เช่น จากหินสีอะไร รูปทรงแบบใด โลหะชนิด และสีอะไร เป็นต้น
- ออกแบบให้สัมพันธ์กับวัสดุที่มีอยู่ การออกแบบควรเริ่มจากสเกตช์ง่ายๆก่อน และเมื่อได้แบบที่ดีแล้วจึงเขียนแบบจริง
- พิจารณาถึงกระบวนการผลิตเป็นอันดับสุดท้ายว่าจะมีขั้นตอนการผลิตอย่างไร ถ้าออกแบบไว้ก่อน แล้วหาวัสดุที่จะนำมาใช้ให้เหมาะสมกับแบบก็ได้ แต่ที่ไม่นิยมเพราะการทำวัสดุให้ตรงกับแบบเป็นเรื่องยุ่งยาก และเสียเวลากว่าหาวัสดุได้เหมือนกับแบบ การเตรียมวัสดุ เช่น หิน โลหะ หรือวัสดุอื่นๆ ไว้ก่อนแล้วจึงออกแบบ ให้สัมพันธ์กับวัสดุ จึงเป็นวิธีที่นิยมและสะดวกกว่าวิธีรุ่นเป็นวิธีที่เหมาะสมกับเครื่องประดับที่ทำจากวัสดุราคาถูก ดังนั้น เครื่องประดับที่ทำจากวัสดุราคาถูกจึงมีรูปแบบใหม่ๆ เปลี่ยนแปลงไปตามรสนิยมและแบบเครื่องประดับ จะเป็นแบบใช้ในเวลากลางวัน ใช้ได้ทั้งเครื่องแต่งกายแบบกางเกง หรือ กระโปรง การออกแบบที่ดีจะช่วยให้เครื่องประดับนั้นมีราคา มีคุณค่าเพิ่มขึ้น

1.4.8 การเลือกวัสดุให้สัมพันธ์กับแบบ

การเลือกวัสดุมาใช้ทำเครื่องประดับต้องพิจารณา คือ

- การออกแบบ เหมาะสมกลมกลืนกันโดยสภาพส่วนรวมทั้งหมด
- ประโยชน์ใช้สอย โดยเน้นว่าเครื่องประดับนั้นจะใช้เวลาใด เช่น เวลากลางคืนควรเลือกหิน หรือโลหะที่มีแสงเป็นประกาย รับแสงไฟ
- กระบวนการผลิตที่สัมพันธ์กับการออกแบบและประโยชน์ใช้สอย การบำรุงรักษา สะดวก ง่าย และรวดเร็ว ไม่ยุ่งยากเกินความจำเป็น

1.5 พื้นฐานของนักออกแบบเครื่องประดับ

นักออกแบบจะต้องเรียนกฎเกณฑ์ ทฤษฎีของการออกแบบก่อน เพื่อจะนำไปใช้ให้เกิดความสวยงาม ความกลมกลืน ฯลฯ สำหรับรูปแบบที่จะเป็นโครงสร้างของเครื่องประดับชิ้นนั้นๆ นักออกแบบเครื่องประดับจะต้องรู้ว่า เครื่องประดับชิ้นนั้น ใช้วัสดุอะไรทำ และมีกระบวนการทำอย่างไร การออกแบบให้จะเพียงเขียนภาพระบายสีสวยงาม เพราะแบบบางแบบออกแบบได้สวยงามแต่ไม่อาจทำอะไรได้ตามแบบเพราะนัก

ออกแบบออกแบบได้แต่ไม่รู้กระบวนการทำนั่นเอง เช่นเดียวกับนักออกแบบเสื้อผ้า ที่เขียนรูปเสื้อผ้าสวยๆ ได้ออกแบบตามที่ตนจินตนาการ แต่ไม่รู้โครงสร้างของเสื้อผ้า แบบที่ออกไป จึงไม่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง เป็นเพียงภาพประกอบเท่านั้นซึ่งคุณค่าของงานก็แตกต่างกันด้วยการศึกษาด้วยการดูหลายๆ พิจารณาการออกแบบจากของจริงจากหนังสือการออกแบบเครื่องประดับมีส่วนช่วยให้เห็นข้อดีข้อเสียจากการออกแบบเครื่องประดับได้อย่างมาก

1.6 การออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบัน

จะเน้นเรื่องความเรียบง่ายของรูปทรง ลักษณะงานออกแบบที่เรียบง่ายคือ งานออกแบบไม่ควรมีความซับซ้อน ไม่ต้องใช้ลวดลายมาก เหตุผลที่งานออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบันเน้นเรื่องความง่าย ขึ้นอยู่กับสาเหตุหลายอย่างคือ

- 1) งานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตใช้เครื่องมืออุปกรณ์มากขึ้นและบางชนิดผลิตด้วยเครื่องจักร
- 2) การออกแบบให้สัมพันธ์กับสภาพของสังคมที่เปลี่ยนไปนำเอาวัสดุราคาถูกลงมาใช้มากขึ้น
- 3) รสนิยมในการออกแบบเกี่ยวกับเครื่องประดับที่เปลี่ยนไปจากความยุ่งยากมาสู่ความเรียบง่าย
- 4) เสรีภาพทางความคิดสร้างสรรค์มีมากขึ้นและเพื่อให้สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็ว

1.7 ลักษณะของเครื่องประดับที่ดี

1. ความสัมพันธ์กันระหว่างแบบและวัสดุ
2. มีความสวยงามและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง แต่คุณประโยชน์ที่ใช้ไม่จำเจเพียงด้านเดียวสามารถดัดแปลงไปใช้กรณีอื่นๆ ได้บ้างตามความเหมาะสม
3. แบบเรียบง่ายไม่รุงรังเกะกะ ไม่เกาะเกี่ยวเสื้อผ้า ใช้สบายไม่เป็นอันตรายต่อผู้ใช้
4. ราคาไม่สูงหรือแพงจนเป็นอันตรายต่อผู้ใช้
5. สร้างความสง่าภาคภูมิใจให้กับผู้ใช้ เสริมบุคลิกของผู้ใช้ให้ดีขึ้น
6. ทำความสะอาดง่าย วัสดุที่ใช้ทำมีความทนทาน ทนต่อดินฟ้าอากาศที่เปลี่ยนแปลงและไม่เปลี่ยนแปลงสภาพได้ง่ายเมื่อเปลี่ยนอุณหภูมิ
7. มีความสมดุลกันในรูปร่าง สี สันกลมกลืน มีจุดเร้าความสนใจที่ดี

2. ประเภทและรูปแบบของเครื่องประดับสตรี

2.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกระเป๋า

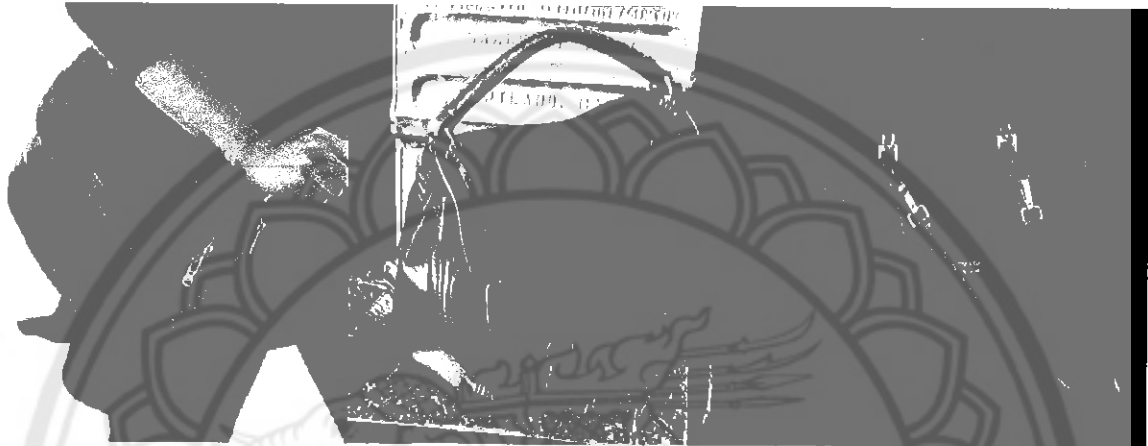
2.1.1 ประวัติความเป็นมาของกระเป๋า

ต้นกำเนิดของกระเป๋าเกิดขึ้นในยุคสมัยใดนั้นยังไม่มีข้อมูลใดระบุได้แน่ชัด มีเพียงแหล่งข้อมูลที่บ้านทีกซึ่งเป็นภาษาอียิปโบราณได้มีการกล่าวถึง กระเป๋าคาดเอวในศตวรรษที่ 14 ว่าวัสดุที่ใช้ในสมัยนั้นรวมไปถึงการตัดเย็บกระเป๋าเป็นตัวบ่งบอกสถานะภาพทางสังคมของผู้ใช้ในยุคสมัยนั้น ต่อมาในศตวรรษที่ 16 เริ่มมีวิธีการตัดเย็บกระเป๋าจากหนังสัตว์เข้ามามากขึ้นส่วนกระเป๋าด้านนั้นจะนิยมเย็บเป็นกระเป๋าใบใหญ่เพื่อใช้สำหรับการเดินทางซึ่งจะออกมาในรูปแบบของกระเป๋าสะพายหลัง ในศตวรรษที่ 17 เป็นยุคที่กุลสตรีเริ่มติดค่านิยมแห่งความเป็นกุลสตรี งานบ้านงานเรือนต้องเด่นและเพียบพร้อม สุภาพสตรีในยุคสมัยนั้นจึงมีความเชี่ยวชาญในงานด้านเย็บปักถักร้อย จึงเริ่มมีการเย็บกระเป๋ากระเป๋าใส่สตางค์ที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ในยุคสมัยนี้จึงมีรูปแบบกระเป๋าสวยงามและรูปทรงที่หลากหลายมากกว่ายุคก่อนๆ และในต่อมา ในศตวรรษที่ 18 เริ่มมีการแต่งกายในรูปแบบที่เรียบง่ายเพื่อให้เกิดความคล่องตัว การพกพากระเป๋ายักษ์จึงทำให้ไม่สะดวก จึงทำให้เกิดกระเป๋าล้อขึ้นมา โดยในช่วงแรกนั้นจึงเป็นรูปแบบของกระเป๋าถักออกมา ซึ่งก็ยังไม่สะดวกต่อการพกพา น้ำหอม พัด หรือเครื่องสำอาง เหตุเพราะกระเป๋าถักมักเกิดรอยขีดข่วน หรือไปเกี่ยวเข้ากับสิ่งของที่พกพาเสมอ ในศตวรรษที่ 19 เป็นยุคแฟชั่นนิยม ทำให้เกิดแฟชั่นกระเป๋าแบบต่างๆออกมาเป็นจำนวนมาก และมีรูปแบบในการใช้งานจำเพาะมากยิ่งขึ้น พอเข้าสู่ยุคสงครามโลก เริ่มมีความต้องการในการใช้หนังสัตว์ในด้านอื่นๆเพิ่มมากขึ้น จึงเป็นเหตุให้เกิดสภาวะขาดแคลนหนังสัตว์ จึงเริ่มมีผู้ประดิษฐ์ค้นคิดหนังเทียมขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ทดแทนหนังสัตว์ที่เป็นที่ต้องการในยุคนั้น และในเวลาต่อมาหนังเทียมเริ่มเป็นที่ยอมรับในสังคมกว้างอย่างรวดเร็วและเป็นที่นิยมมากยิ่งขึ้นในวงการกระเป๋า ซึ่งถือว่าเป็นประวัติศาสตร์หน้าใหม่ของวงการกระเป๋า จนมาถึงปี ค.ศ. 1950 กระเป๋าแบรนด์เนมได้เริ่มก่อกำเนิดขึ้น และในศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบันเป็นยุคที่กระเป๋าเป็นที่นิยมมากที่สุดกระเป๋าล้อกลายเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นในการใช้ชีวิตประจำวัน และต้องมีความสอดคล้องไปกับแฟชั่นเสื้อผ้า การแต่งกาย จึงเป็นเหตุให้มีการออกแบบและผลิตกระเป๋าเป็นจำนวนมาก มีรูปแบบที่หลากหลายเพื่อสอดคล้องและรองรับไปถึงแฟชั่นที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (A history of handbags. 2001: online)

2.1.2 รูปแบบของกระเป๋าสตรี

สินีนาด เลิศไพรวรรณ (2549 :140-150) ได้กล่าวถึงรูปแบบของกระเป๋าตั้งแต่ดั้งเดิมเพื่อเป็นพื้นฐานทางการผลิตเพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบการใช้งานต่างๆ

1) กระเป๋าแบบ Flap รูปแบบกระเป๋าสะพายแบบทรงอ่อนและอิสระ สามารถเก็บสิ่งของได้เต็มพื้นที่ โดยส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบเปิดปิดกระเป๋าด้วยซิป



ภาพที่ 2.1 กระเป๋าแบบ Flap

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Flap%20bag>

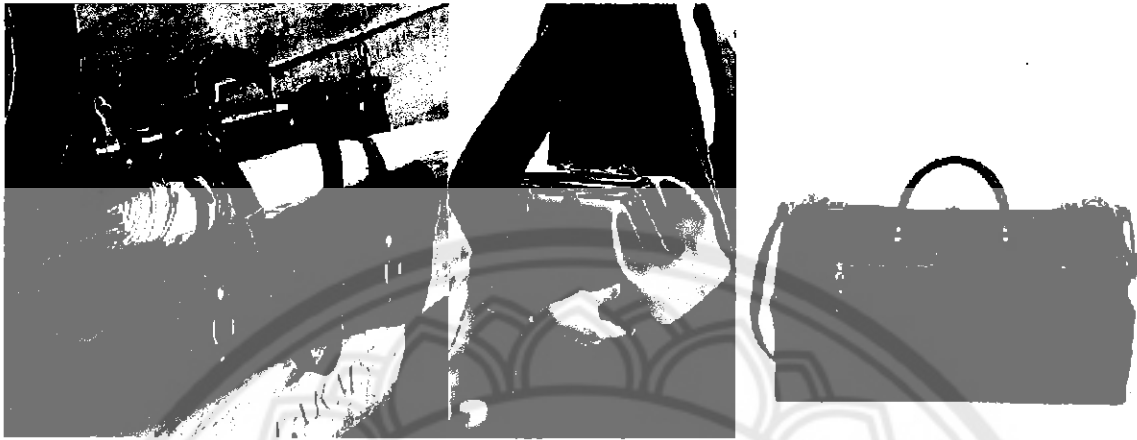
2) กระเป๋าแบบ Hobo รูปแบบกระเป๋าที่มีรูปทรงอิสระ คล้ายกับแบบ Flaps จะแตกต่างตรงที่ไม่มีฝาเปิดปิดของกระเป๋า เป็นกระเป๋าประเภทลำลอง สะดวกสบายในการใช้งาน



ภาพที่ 2.2 กระเป๋าแบบ Hobo

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=hobo%20bag>

3) กระเป๋าแบบ Luggage Frame รูปแบบกระเป๋ามีขนาดใหญ่ มีรูปทรงอิสระ สามารถเก็บสิ่งของได้มาก ส่วนใหญ่นิยมทำเป็นกระเป๋าเดินทางไกลเพราะมีโครงสร้างที่ใหญ่และแข็งแรง



ภาพที่ 2.3 กระเป๋าแบบ Luggage Frame

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Luggage%20Frame%20bag>

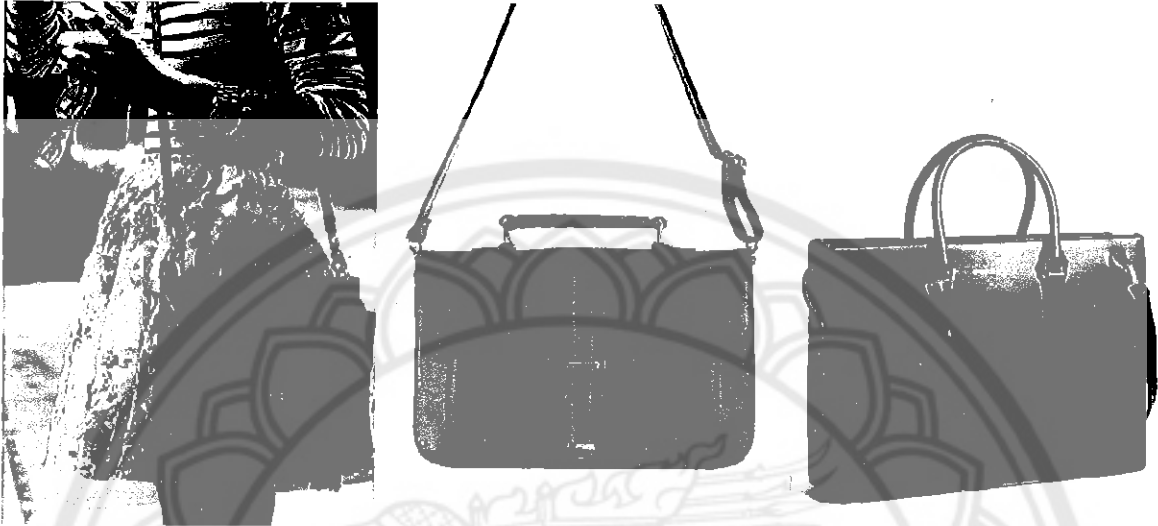
4) กระเป๋าแบบ Luggage Handle รูปแบบกระเป๋าเป็นแบบถือโดยใช้มือจับติดกับตัวโครงสร้างกระเป๋า เน้นความแข็งแรงของการใช้มือจับ ซึ่งส่วนใหญ่จะออกแบบให้เหมาะสมกับการใช้งานที่รวดเร็ว



ภาพที่ 2.4 กระเป๋าแบบ Luggage Handle

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Luggage+Handle+bag>

5) กระเป๋าแบบ Satchel รูปแบบกระเป๋าที่เน้นการใช้งานแบบเปิดปิด เน้นการรัดซิปรอบตัว เพื่อการเปิดใช้งานที่กว้างของบริเวณปากกระเป๋า จะเห็นได้ชัดในรูแบบของกระเป๋าใส่เอกสาร กระเป๋าใส่ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์



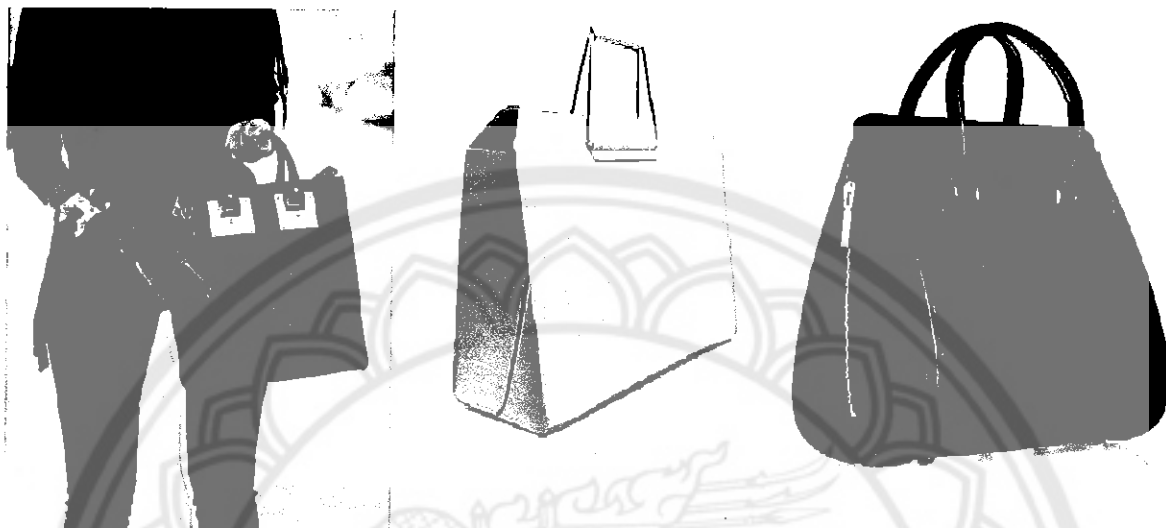
ภาพที่ 2.5 กระเป๋าแบบ Satchel
ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Satchelbag>

6) กระเป๋าแบบ Shoulder รูปแบบกระเป๋าแบบสะพาย มีทั้งรูปทรงอ่อนและเสริมทรงแข็ง ซึ่งกระเป๋าประเภทนี้เป็นที่นิยมมากตามท้องตลาด



ภาพที่ 2.6 กระเป๋าแบบ Shoulder
ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Shoulder%20bag>

7) กระเป๋าแบบ Structured รูปแบบกระเป๋าเน้นการใช้โครงสร้างที่อยู่ตรง เพื่อช่วยในการรับน้ำหนักและเป็นจุดสำคัญหลักในการออกแบบ รูปแบบกระเป๋าจะมีการเสริมอุปกรณ์ที่สามารถระบุการใช้งานได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 2.7 กระเป๋าแบบ Structured

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Structured%20bag>

8) กระเป๋าแบบ Tote รูปแบบกระเป๋าเป็นแบบถือมาตรฐานมีหูที่คล้องกับกระเป๋า Shopping bag เน้นการใช้งานแบบเก็บใส่สิ่งของได้เป็นจำนวนมาก สามารถออกแบบการใช้งานเพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยได้มาก



ภาพที่ 2.8 กระเป๋าแบบ Tote

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Tote%20bag>

9) กระเป๋าแบบ Trapezoid รูปแบบกระเป๋านำเน้นการออกแบบที่มีรูปทรงเป็นสี่เหลี่ยมคางหมู สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีการเจาะจงใช้รูปทรงที่เปรียบเสมือนจุดยืนของการออกแบบผลิตภัณฑ์นี้



ภาพที่ 2.9 กระเป๋าแบบ Trapezoid

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Trapezoid%20bag>

10) กระเป๋าแบบ Wire Frame รูปแบบเน้นการใช้วัสดุที่ออกแบบมาเฉพาะการเปิดปิดกระเป๋า รูปทรงจะมีขนาดใหญ่กว่ากระเป๋าประเภทงานราตรี สามารถใช้เก็บสิ่งของได้มากขึ้น เน้นการสะพายข้างมากกว่าการถือ



ภาพที่ 2.10 กระเป๋าแบบ Wire Frame

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Wire%20Frame%20bag>

11) กระเป๋าแบบ Back Pack รูปแบบกระเป๋าแบบลำลองมีลักษณะเป็นแบบสะพายหลัง หรือเรียกว่า กระเป๋าเป้สะพายหลัง สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวกสบาย



ภาพที่ 2.11 กระเป๋าแบบ Back Pack

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Back%20Pack%20bag>

12) กระเป๋าแบบ Bucket รูปแบบกระเป๋าน้นรูปทรงที่เหมือนถังตะกร้า มีการเสริมทรงให้โครงสร้างมีความเด่นชัด โดยส่วนมากกันกระเป๋ายกกำหนดให้มีการขึ้นทรงตามแบบโครงสร้างกระเป๋า



ภาพที่ 2.12 กระเป๋าแบบ Bucket

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Bucket%20bag>

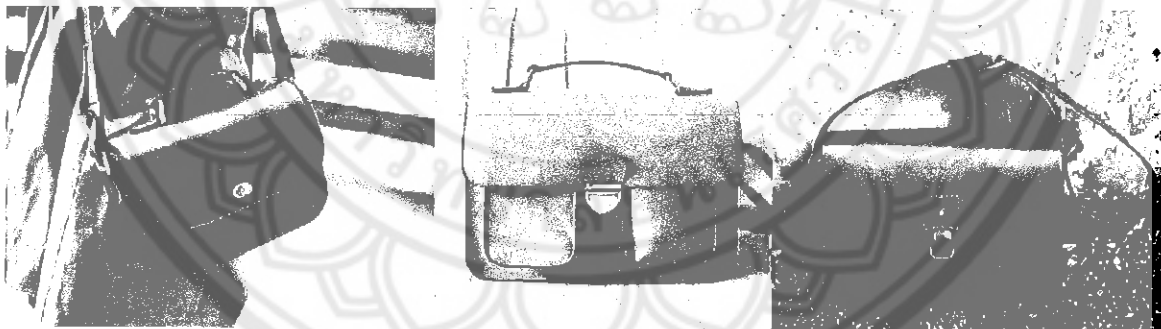
13) กระเป๋าแบบ Barrel รูปแบบกระเป๋าเป็นทรงกระบอกกลมหรือตัดทอนเป็นรูปแบบเหลี่ยม ซึ่งยังมีให้เห็นอยู่ทั่วไป



ภาพที่ 2.13 กระเป๋าแบบ Barrel

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Bucket%20bag>

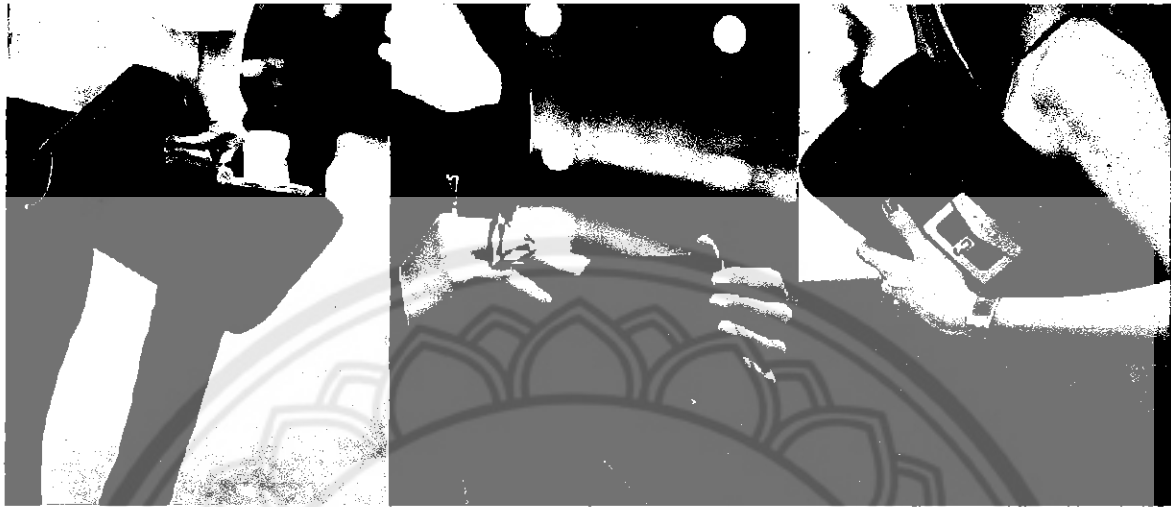
14) กระเป๋าแบบ Camera รูปแบบกระเป๋าที่เน้นเฉพาะทาง เช่น ใช้สำหรับใส่กล้องถ่ายรูป โดยส่วนใหญ่จะถูกออกแบบให้เป็นรูปสี่เหลี่ยม



ภาพที่ 2.14 กระเป๋าแบบ Camera

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Camera%20bag>

15) กระเป๋าแบบ Clutch รูปแบบกระเป๋าที่มีขนาดเล็กและเบา เน้นความบางใส่ของไม่มาก คล้ายรูปแบบกระเป๋าใส่สตางค์ ใช้ในโอกาสงานราตรีสังสรรค์กลางคืน มีการใช้งานเป็นแบบถือ 22 ก.ย. 2558



ภาพที่ 2.15 กระเป๋าแบบ Clutch

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Clutch%20bag>

16) กระเป๋าแบบ Double Handle รูปแบบกระเป๋าที่ใช้สายพายเป็นทั้งสองข้าง มีจุดเด่นของรูปแบบกระเป๋าคือสายสะพาย



ภาพที่ 2.16 กระเป๋าแบบ Double Handle

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Double%20Handle%20bag>

17) กระเป๋าแบบ Drawstring รูปแบบกระเป๋าที่เน้นการเปิดปิดบริเวณปากกระเป๋า โดยใช้วิธีแบบดึงรูตปากกระเป๋าเป็นจุดสำคัญ



ภาพที่ 2.17 กระเป๋าแบบ Drawstring

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Drawstring%20bag>

18) กระเป๋าแบบ Facile รูปแบบกระเป๋าเน้นการใช้งานแบบเปิดปิดด้วยกระดุมแม่เหล็กหรือหัวเข็มขัด เพื่อเปิดปิดการใช้งานได้ง่าย รูปทรงมีขนาดใหญ่มีความสะดวกสบายในการใช้งาน



ภาพที่ 2.18 กระเป๋าแบบ Facile

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Facile%20bag>

การแบ่งรูปแบบกระเป๋าตามกลุ่มผลิตภัณฑ์ จะเห็นได้ว่าผลิตภัณฑ์กระเป๋าแต่ละรูปแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งการแบ่งตามลักษณะดังกล่าวสามารถบ่งบอกถึงรูปทรงได้อย่างชัดเจน เช่น การใช้โครงสร้างและวัสดุที่ใช้ประกอบการผลิต การใช้ซิปหรือแม่เหล็กในการใช้เปิด ปิดกระเป๋า รวมถึงการนำกระเป๋าไปใช้งานในสถานการณ์ต่างๆ สถานที่ต่างๆ

2.2 รองเท้า

2.2.1 ข้อมูลรองเท้า

รองเท้า เป็นเครื่องใช้ที่มนุษย์นำมาใช้กับเท้า เพื่อป้องกันอันตรายอันเกิดจากการสัมผัสกับพื้นผิวต่างๆ หรือการเจ็บเท้าจากการเดินหรือ การวิ่ง รองเท้ามีหลายประเภทตามวัสดุและประโยชน์การใช้งาน ในปัจจุบันรองเท้าจัดเป็นเครื่องแต่งกายที่มีความหลากหลายตามสมัยนิยม เช่น รองเท้าแตะ รองเท้าผ้าใบ รองเท้าส้นสูง รองเท้าสำหรับการเล่นกีฬา ซึ่งได้แยกตามประเภทของกีฬาแต่ละชนิดอีกด้วย เช่น รองเท้าสำหรับตีกอล์ฟ รองเท้าสำหรับเล่นฟุตบอล รองเท้าเพื่อสุขภาพ รองเท้าปีนเขา

มนุษย์เรานั้นได้มีการใช้รองเท้ากันมานานหลายพันปี รูปแบบของรองเท้าก็แตกต่างกันไปตามภูมิอากาศและขนบธรรมเนียมของแต่ละประเทศหรือท้องถิ่น เช่น ประเทศจีนทำรองเท้ามาจากผ้า ประเทศฮอลแลนด์ทำรองเท้ามาจากไม้ที่เรียกว่า ซาบ็อตส์ หรือ คล็อค ชาวอเมริกันอินเดียเดินทางเหนือทำรองเท้ามาจากหนังสัตว์

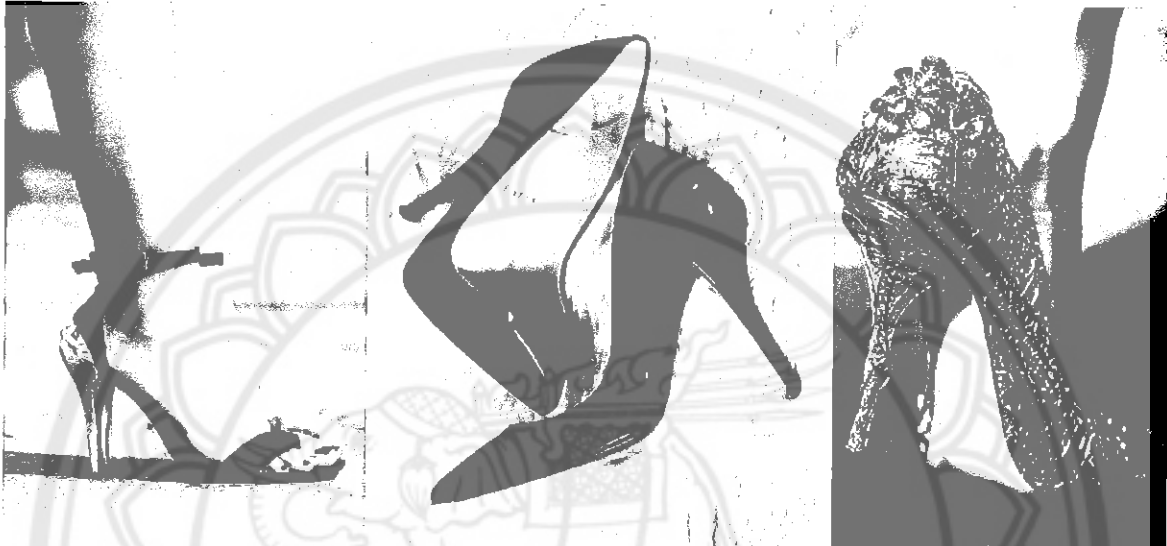
ในปี 1830 ชาร์ลส์ กู๊ดเยียร์ ชาวอเมริกันได้ทำการวิจัยเรื่องยาง ในระหว่างวิจัย ชาร์ลส์ได้ค้นพบกระบวนการอบยางขึ้นอย่างบังเอิญ เมื่อนำส่วนผสมของยางรวมกันกับกำมะถันในเตาที่มีความร้อน จึงทำให้ส่วนผสมนั้นแข็งตัวและสามารถยืดหยุ่นได้ จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้ ชาร์ลส์ คิดค้นและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากยางออกมาได้หลากหลายรูปแบบ จนออกมาเป็นรองเท้ากีฬาที่นับได้ว่าเป็นคู่แรกของโลก ต้นศตวรรษที่ 19 จึงเริ่มมีการพัฒนาตัดเย็บด้วยมือเป็นเครื่องจักร จนกลายมาเป็นอุตสาหกรรมรองเท้าจวบจนถึงปัจจุบัน

2.2.2 ส่วนประกอบของรองเท้า

- 1) Vamp หรือ ส่วนบน บริเวณที่เป็นรูร้อยเชือกรองเท้า บริเวณส่วนนี้จะใช้ผ้าหรือหนังที่อ่อนนุ่ม เพื่อถนอมเท้าต่อการสวมใส่
- 2) Toe Box หรือ ส่วนที่หุ้มนิ้วเท้า ซึ่งมีทั้งรูปร่างกลม รูปร่างเหลี่ยม เมื่อสวมใส่รองเท้าบริเวณนี้ ควนจะเหลือพื้นที่สำหรับขยับนิ้วได้ ถ้าบีบอัดแน่นเกินไป อาจจะทำให้นิ้วเท้าผิดรูปได้
- 3) Heel Couter คือ ส่วนพื้นบริเวณส้นรองเท้า เป็นส่วนรองรับน้ำหนักจากบริเวณส้นเท้า วัสดุที่ใช้ควรมีความอ่อนนุ่ม รับน้ำหนักได้เป็นอย่างดี เพื่อในเวลาก้าวเดินเท้าจะได้มีความมั่นคง ไม่ทำให้ศูนย์เสียการทรงตัว
- 4) Heel Tab คือ ส่วนของรองเท้าที่ล้อมรอบเอ็นร้อยหวาย ควรใช้วัสดุที่นุ่มและไม่มีตะเข็บ เพื่อป้องกันการเสียดสีผิวหนังบริเวณนั้น
- 5) Sole คือ ส่วนพื้นรองเท้า ประกอบไปด้วย Insole พื้นด้านในที่เท้าสัมผัส Outsole พื้นรองเท้าด้านนอก และ Midsole แผ่นที่รองรองรับแรงกระแทก อยู่ระหว่างกลางพื้นรองเท้า พื้นรองเท้าที่ดีควรจะอ่อนนุ่มเพื่อป้องกันการกระแทก และไม่ควรรหนาจนเกินไป
- 6) Heel คือ ส่วนส้นเท้า เป็นส่วนสำคัญ เป็นส่วนที่รองรับน้ำหนักเวลาทรงตัว ควรเลือกส้นเท้าที่กว้างอ่อนนุ่ม ส้นรองเท้าไม่ควรเกิน 2 นิ้ว เพราะยิ่งสูงจะทำให้รู้สึกเจ็บฝ่าเท้าได้มากขึ้น

2.2.3 รูปแบบรองเท้า

1) High heels รองเท้าส้นสูง รองเท้าที่สูง 4 นิ้วหรือสูงมากกว่านั้น การสวมใส่รองเท้าส้นสูงมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างบุคลิกภาพและความมั่นใจของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี เหมาะสำหรับสตรีวัยทำงาน การสวมใส่รองเท้าส้นสูงทำให้ขาดูเรียวและยาว แต่ก็มีข้อเสียในการสวมใส่ระยะนานหรือเดินบ่อยๆ ควรเลือกให้เหมาะสมกับโอกาสต่าง ๆ



ภาพที่ 2.19 High heels รองเท้าส้นสูง

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=High%20heels%20shoe>

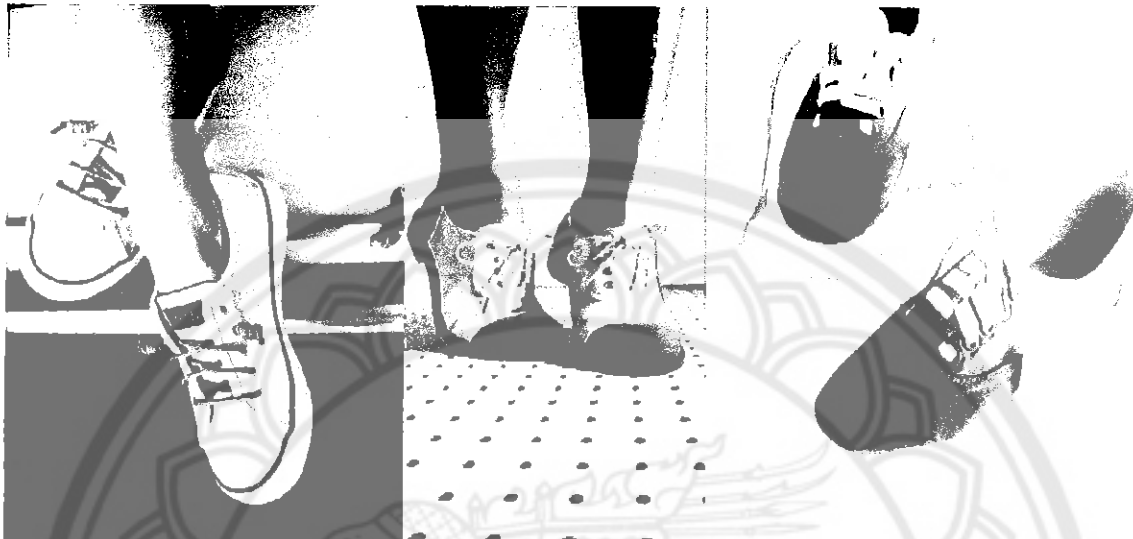
2) Kitten heels รองเท้าส้นเตี้ย สูงประมาณ 1.5 ถึง 2 นิ้ว เรียกอีกแบบว่ารองเท้าบัลเลต์ สวมใส่สบายเพราะส้นที่ไม่สูงมาก ทำให้กระจายรับน้ำหนักได้ดี เหมาะสำหรับงานที่ต้องเดินหรือยืนทั้งวัน



ภาพที่ 2.20 Kitten heels รองเท้าส้นเตี้ย

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Kitten%20heels>

3) Canvas รองเท้าผ้าใบ เป็นรองเท้าที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เหมาะสำหรับการเล่นกีฬา หรือสวมใส่ในการเดินทางไกล ส่วนใหญ่จะมีลักษณะไม่มีส้นที่สูงมาก เหมาะสำหรับการแต่งกายแบบลำลอง



ภาพที่ 2.21 Canvas รองเท้าผ้าใบ

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Canvas%20shoes>

4) Wedge Sandals รองเท้าลำลอง รองเท้าที่มียกข้อเท้าให้สูงเหมือนการใส่ส้นสูง เหมาะสำหรับสวมใส่ในวันหยุดพักผ่อน



ภาพที่ 2.22 Wedge Sandals รองเท้าลำลอง

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Wedge%20Sandals%20shoes>

5) Mules ลักษณะเป็นรองเท้าส้นสูงลำลอง ที่ปล่อยด้านส้นว่างเปล่าเพื่อถ่ายและสะดวกต่อการสวมใส่



ภาพที่ 2.23 Mules

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Mules%20shoes>

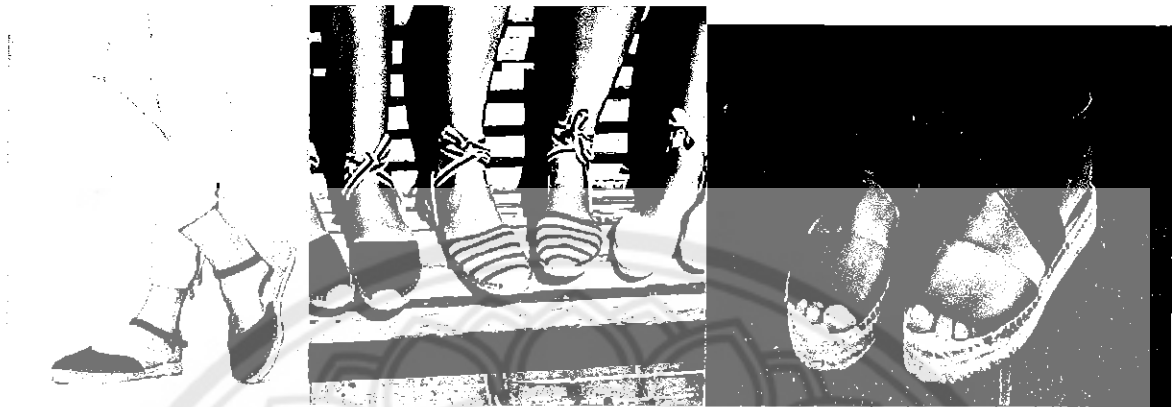
6) Slingbacks รองเท้าที่สายรัดข้อเท้าด้านหลัง เป็นรองเท้าลำลองถึงทางการสามารถสวมใส่ไปทำงาน ปาร์ตี้สังสรรค์ หรือสวมใส่ในวันหยุดพักผ่อนได้



ภาพที่ 2.24 Slingbacks

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Slingbacks%20%20shoes>

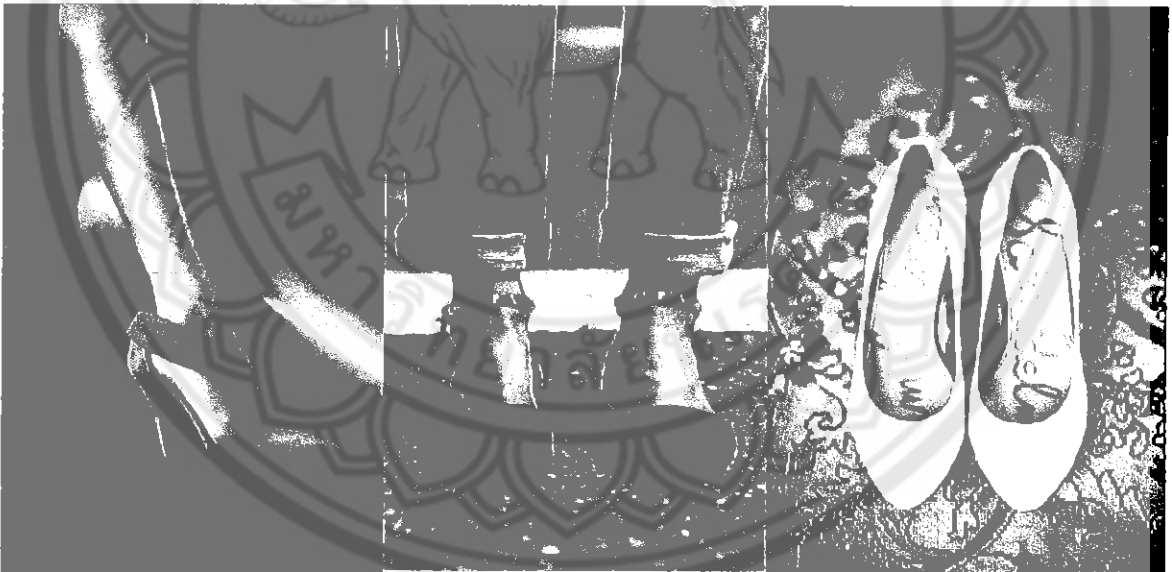
7) Espadrilles รองเท้าส้นตึกที่มีหนังหน้าเป็นผ้าฝ้าย และมีพื้นที่ยืดหยุ่นได้เช่น พียู อีวีเอ



ภาพที่ 2.25 Espadrilles

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/plns/?q=Espadrilles%20shoes>

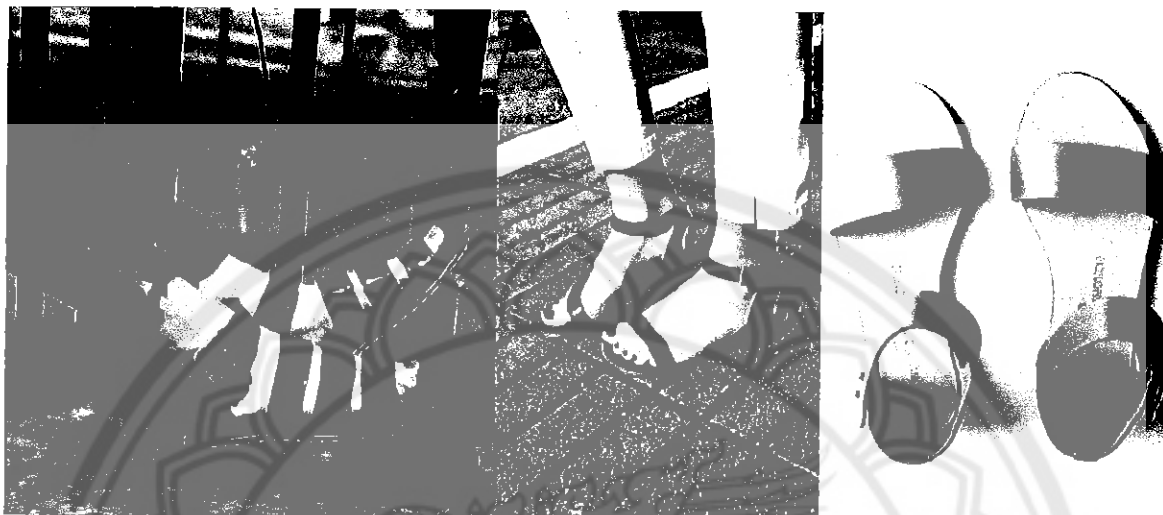
8) Pumps รองเท้าที่มีส้นไม่สูงมากนัก สัมพันธ์กับหนังที่ส้น เหมาะกับการสวมใส่ในแถบร้อน ซึ่งจะดูสบายกว่าการใส่ส้นสูง



ภาพที่ 2.26 Pumps

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Pumps%20shoes>

9) Sandal รองเท้าแตะ เป็นรองเท้าที่สวมใส่สบาย มีลักษณะสันที่ไม่สูงมาก โดยจะไม่เกิน 3 นิ้ว เหมาะสำหรับสวมใส่อยู่บ้านหรือท่องเที่ยว ไม่เหมาะสำหรับสวมใส่ไปงานที่เป็นทางการ



ภาพที่ 2.27 Sandal รองเท้าแตะ

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Sandal%20shoes>

2.3 หมวก

2.3.1 ข้อมูลทั่วไปของหมวก

หมวก คือ เครื่องสวมศีรษะที่มีรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นเครื่องประดับหรือป้องกันแดดกันฝน เป็นต้น หมวกมีหลายรูปแบบ มีทั้งสามารถบ่งบอกถึงตำแหน่งหน้าที่การงานของอาชีพนั้นๆ เช่น พยาบาล ทหาร ตำรวจ และพ่อครัว เป็นต้น และในปัจจุบันได้มีการออกแบบหมวกมากมายหลายรูปแบบให้ได้เลือกสวมใส่กับการใช้งานและโอกาสต่างๆ

หมวกในยุคแรกๆ นั้นได้ถูกทำขึ้นมาจากหนังสัตว์ แล้วนำเอามาคลุมศีรษะไว้เพื่อปกป้องอันตรายต่างๆ ถ้าจะให้เรียกว่าหมวกก็คงยังไม่ได้ เพราะรูปทรงคงจะไม่เหมือนหรือคล้ายกับหมวกในสมัยนี้เท่าที่ควร

อาณาจักรกรีกโบราณถือได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของหมวกในยุคแรกๆ ซึ่งเรียกว่า Pileus มีรูปร่างคล้ายกับศีรษะของมนุษย์ มากกว่าการนำผ้ามาคลุมไว้บนศีรษะ ในเวลาต่อมา The Phrygian cap ถือได้ว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งการปลดปล่อยอิสรภาพที่ชาวกรีกและโรมันได้ให้อิสรภาพกับทาสเพื่อแสดงว่า ทาสเหล่านั้นได้ถูกปลดปล่อยเป็นอิสระ และในต่อมาหมวก The Peatasos เป็นหมวกที่มีปีกใบแรก ซึ่งได้ถูกค้นคิดโดยชาวกรีกโบราณนั่นเอง หมวกทั้ง 3 ชนิดนี้มีลักษณะไม่ค่อยจะแตกต่างกันมากเท่าไรนัก ออกแบบมาเพื่อสำหรับบุรุษสวมใส่เท่านั้น

ในสมัยแรกเริ่ม หมวกนั้นเป็นเครื่องบ่งบอกสถานภาพทางสังคมเพียงอย่างเดียว เช่น ในพระราชวงศ์ ชนชั้นขุนนาง เท่านั้นที่มีสิทธิ์สวมใส่หมวก อีกทั้งหมวกยังถูกจำกัดอยู่แต่เฉพาะในหมู่ของผู้ชาย จนมาถึงช่วงปลายศตวรรษที่ 16 จึงมีการคิดค้นหมวกสำหรับผู้หญิงโดยหยิบต้นแบบมาจากหมวกของผู้ชาย

ต้นศตวรรษที่ 17 มีการค้นคิดหมวกสำหรับผู้หญิง โดยช่างชาวเมืองมิลาน ประเทศ อิตาลี ใช้วัสดุพื้นฐานแบบง่าย ๆ ในการทำ คือ ริปบิ้น ถูมือ เส้นฟาง มาประกอบรวมกันให้เป็นรูปทรงของหมวก บางใบนำเอาดอกไม้ประดิษฐ์ ผลไม้ปลอม หรือผ้าลายลูกไม้ มาประดับตกแต่งบนหมวกให้เกิดความสวยงาม ซึ่งมีชื่อเรียกว่า Millaner เมื่อผู้หญิงเริ่มเข้ามามีบทบาททางสังคมมากขึ้น จึงเริ่มมีการพัฒนารูปแบบหมวกทรงต่าง ๆ ไว้เพื่อสำหรับผู้หญิงไว้สวมใส่โดยเฉพาะ ออกแบบมาเพื่อไว้ใช้สำหรับการออกงานสังคม หรือแม้แต่การใช้สำหรับเล่นกีฬา ต่อมาในช่วงครึ่งแรกของศตวรรษที่ 19 หมวกประเภท บอนเน็ต (มีสายผูกไว้และไม่มีขอบ) ได้รับความนิยมอย่างสูงในช่วงเวลานั้น ผู้หญิงในยุคสมัยนั้นก็จะมีสวมใส่กันเกือบทุกคน ซึ่งไม่ต่างอะไรกับแฟชั่นในยุคสมัยนี้แบบที่วัยรุ่นในปัจจุบันชอบใส่ให้เห็นกันทั่วไป หลังจากที่หมวกทรง บอนเน็ต ได้รับความนิยมเป็นจำนวนมาก ก็ได้มีการเริ่มพัฒนาเป็นหมวกทรงสไตล์เลดีในรูปแบบต่างๆขึ้นมา ด้วยการเพิ่มความกว้างของปีกหมวก หรือจะมีการตกแต่งประดับประดาด้วยวัสดุต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ริปบิ้น ดอกไม้ ขนนก หรือผ้าแพรเป็นต้น ในช่วงกลางทศวรรษ 1920 ผู้หญิงในยุคสมัยนี้หันมาเปลี่ยนลุคตัดผมสั้น เพื่อให้ดูกระฉับกระเฉงมากขึ้น ขนาดของหมวกก็เล็กลงๆ รัศมีลดลงไปตามทรงผมด้วย โดยส่วนใหญ่จะนิยมหมวกสไตล์เฮลเม็ต มีลักษณะทรงคล้ายกับหมวกดับเพลิง จนกระทั่งผ่านช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 แฟชั่นหมวกจึงพัฒนาไปสู่ขั้นสูงสุด มีหมวกให้เลือกหลากหลายรูปแบบ แต่หลังจากเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ผู้หญิงส่วนใหญ่เริ่มต้องทำงานนอกบ้านกันมากขึ้น จึงไม่มีเวลาสนใจกับเรื่องความสวยความงามมากนัก จึงทำให้แฟชั่นหมวกเป็นที่นิยมน้อยลง

จนถึงช่วงศตวรรษที่ 1980 - 1990 เป็นช่วงยุคทองของแฟชั่นหมวกอีกครั้งหนึ่ง เมื่อผู้นำเทรนด์คนสำคัญของโลก คือ เจ้าหญิงไดอาน่า นำเอาแฟชั่นหมวกกลับมาอีกครั้ง จึงมีนักออกแบบแฟชั่นหมวกรุ่นใหม่ ๆ ได้รับความนิยมกันอย่างถล่มทลาย จวบจนทุกวันนี้ แฟชั่นหมวกมีการออกแบบและผลิออกมาให้เลือกสวมใส่กันอย่างมากมาย

2.3.2 ประวัติความเป็นมาของหมวก Panama Hat

หมวกปานามา หรือ Panama Hat เป็นหมวกประเภท Straw Hat หรือ หมวกสานจาก Toquilla(อ่านว่าโท-คี-ย่า)ซึ่งมีด้วยกันหลายแบบหลายทรง มีจุดกำเนิดมาจากประเทศเอกวาดอร์ ไม่ใช่ประเทศปานามา อย่างชื่อของมัน แต่สาเหตุที่มันชื่อ Panama Hat นั้นก็เพราะว่า สินค้าส่งออกจากทวีปอเมริกาใต้ในยุคนั้น ประมาณปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 นั้นต้องถูกส่งไปพักอยู่ ณ คอคอดปานามา ก่อนที่จะลงเรือไปยังจุดหมายอื่น นี่จึงเป็นที่มาของชื่อหมวกชนิดนี้

หมวกปานามาแพร่หลายไปในระดับนานาชาติครั้งแรกเมื่อ ภาพของประธานาธิบดี Theodore “Teddy” Roosevelt สวมหมวกปานามา ครั้งไปเยี่ยมชมการขุดคลองปานามาถูกพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์และนิตยสารต่างๆ ปัจจุบันจะเห็นได้ว่า หมวกปานามามีทรงออกมามากมาย จนยากที่จะนำมา กล่าวถึงได้หมด โดยเฉพาะของสุภาพสตรีมีทรงในลักษณะปีกกว้างมากๆ มีลักษณะดั้งเดิมให้ลูกที่ดูดีมีเสน่ห์

สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งสำหรับคนที่นิยมใส่หมวกก็คือ โดยเฉพาะสุภาพบุรุษก็คือ การสวมหมวกในที่ร่ม ถือว่าไม่สุภาพ หากเป็นบางประเทศโดยเฉพาะประเทศอังกฤษนั้น อาจถูกขอให้ถอดหมวกได้ หากเดินเข้าไปในบาร์ หรือร้านอาหาร แต่ในส่วนของเมืองไทยอาจไม่มีข้อบังคับใดๆ แต่บางครั้งการใส่หมวกในที่ร่มก็ดูแปลกตาอยู่บ้าง

หมวกปานามานั้นสามารถนำมาสวมใส่เพื่อเข้ากับชุดต่างๆ ได้ดี สิ่งสำคัญอยู่ที่การเลือก ลักษณะทรง ให้เข้ากับใบหน้าของผู้สวมใส่ การเลือกหมวกมาสวมใส่บนศีรษะก็เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง เช่น สวมใส่อย่างไรให้ดูดีและเข้ากับการแต่งกาย ไม่ได้แค่สวมไว้เพื่อกันแดดเพียงอย่างเดียว

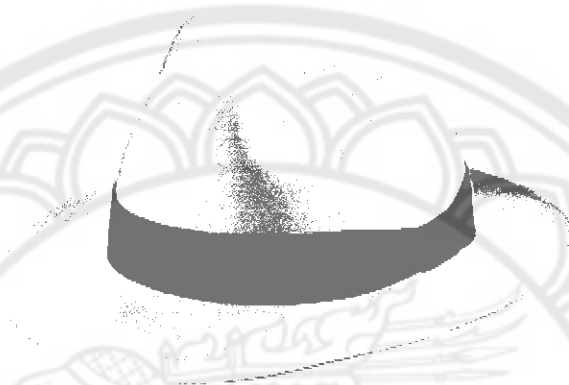


ภาพที่ 2.28 ประวัติความเป็นมาของหมวก Panama Hat

ที่มา <http://tarmmratt.tumblr.com/post/60981037949>

2.3.3 รูปทรงของหมวก Panama Hat

1) หมวกทรง Fedora ถือว่าเป็นทรงยอดนิยมของหมวกปานามา คนดังในอดีตหลายคนต่างให้ความนิยมกับหมวกปานามาทรง Fedora เป็นอย่างมาก รูปแบบหลักของหมวกทรงนี้คือ มีรอยจิกตรงด้านหน้าของหมวกด้านบน ส่วนปีกหมวกนั้นไม่กว้างมากนัก (ถือว่ากว้างในระดับกลาง)



ภาพที่ 2.29 หมวกทรง Fedora

ที่มา Panadorhats.com

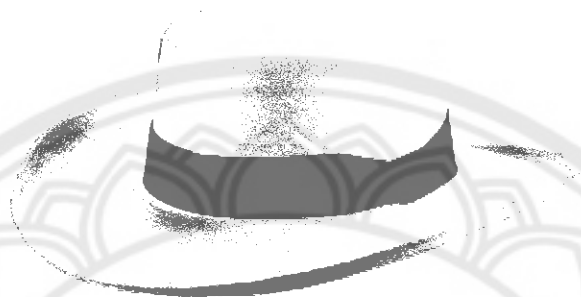
2) หมวกทรง Optimo ทรงนี้มีชื่อเรียกว่า Optimo โดยทรง Optimo นั้นมีลักษณะกลมมน มีขีดนูนตรงกลาง เป็นที่นิยมสำหรับนักเดินทางชาวอังกฤษ ที่ต้องเดินทางไปในประเทศเขต Tropical ต่างๆ เพื่อใช้สวมใส่เวลาอยู่กลางแจ้ง



ภาพที่ 2.30 หมวกทรง Optimo

ที่มา Panadorhats.com

3) หมวกทรง Gambler Brim หรือ Plantation Brim หมวกทรงนี้มีลักษณะปีกงอนกว้าง ถือว่าเป็นทรงที่สามารถป้องกันแสงแดดได้ดีที่สุด



ภาพที่ 2.31 หมวกทรง Gambler Brim

ที่มา Panadorhats.com

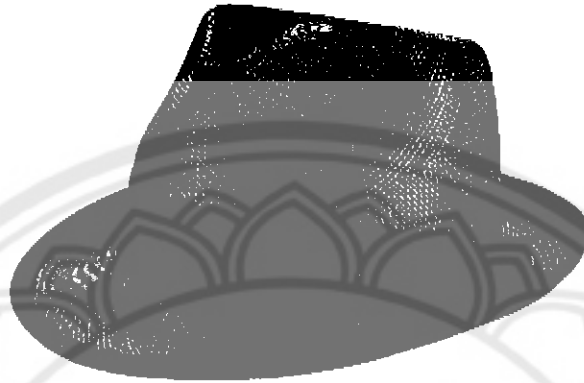
4) หมวกทรง Boater ทรง Boater มีลักษณะปีกและช่วงบนของหมวกที่สั้น ด้านบนของหมวกแบนราบ และมีลักษณะกลมโดยรอบ



ภาพที่ 2.32 หมวกทรง Boater

ที่มา Panadorhats.com

5) หมวกทรง Trilby มีลักษณะคล้ายทรง Fedora แต่ มีปีกและช่วงบนของหมวกที่แคบกว่าถือว่าเป็นทรงที่ดูร่วมสมัยมากที่สุด



ภาพที่ 2.33 หมวกทรง Trilby

ที่มา Panadorhats.com

2.4 ผ้าพันคอ

2.4.1 ข้อมูลทั่วไปของผ้าพันคอ

ย้อนหลังกลับไปช่วงยุคโรม ผู้ชายชาวโรมันจะพกผ้าเช็ดหน้าเพื่อใช้ซับเหงื่อที่คอและใบหน้า มีชื่อที่เรียกกันในยุคสมัยนั้นว่า Sudarium และต่อมาชาวโรมันได้ริเริ่มพัฒนาผ้าพันคอให้เป็นที่นิยมโดยใช้การผูกปมเป็นเข็มขัดหรือนำสวมใส่รวบคอ ส่งผลให้ในยุคนั้นเริ่มมีการนิยมใช้ผ้าพันคอมากขึ้น จวบจนมีการพัฒนาไปสู่การแต่งกายของผู้หญิงในยุคนั้นอีกด้วย

ผ้าพันคอที่ทำมาจากขนสัตว์เป็นสัญลักษณ์การแสดงตำแหน่งในสมัยจักรพรรดิจีน Shin Huang Ti ในเวลาต่อมาก็เริ่มเป็นที่แพร่หลายในวงการค้าของชาวโครเอเชีย ซึ่งมีการริเริ่มใช้ผ้าพันคอที่ทำมาจากผ้าฝ้ายธรรมดาแทนการใช้ขนสัตว์ จนถึงศตวรรษที่ 19 ผ้าพันคอหรือเน็คไทเริ่มกลับมาเป็นกระแสนิยมอีกครั้งและกลายเป็นสิ่งที่ผู้ชายทุกคนต้องมีติดอยู่ในตู้เสื้อผ้าจวบจนถึงปัจจุบัน

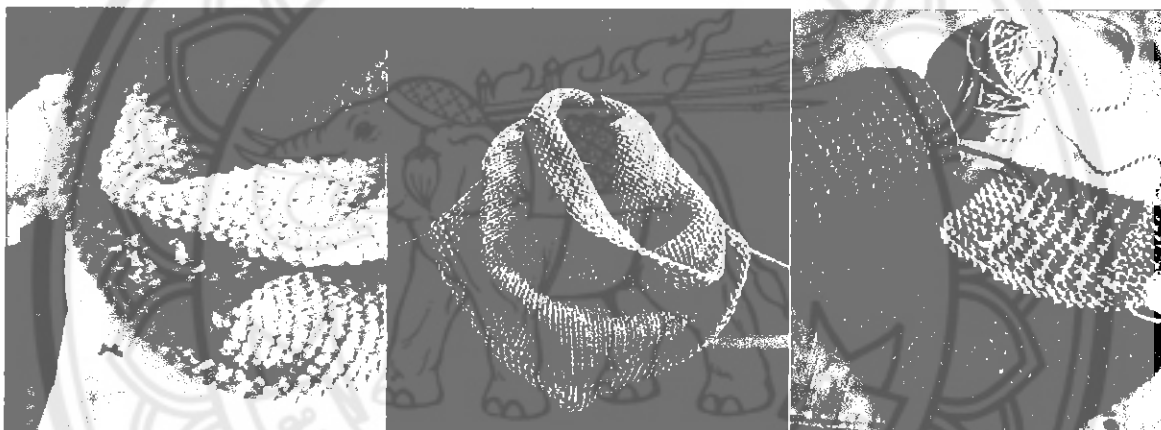
ผ้าพันคอ มีความแพร่หลายในประเทศแถบฝั่งยุโรป อเมริกา และในเอเชียตะวันออก เช่น จีน ญี่ปุ่น เกาหลี จะเป็นที่นิยมมากกว่าประเทศแถบเส้นศูนย์สูตร จนถึงปัจจุบันผ้าพันคอก็กลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง จึงทำให้มีผ้าพันคอหลายหลายรูปแบบ หลากหลายสไตล์ที่นักออกแบบออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในแต่ละกลุ่ม มีการปรับเปลี่ยนวัสดุที่ใช้ในการผลิตเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพอากาศหรือ

ฤดูกาลของแต่ละประเทศ จึงทำให้ผ้าพันคอกลายเป็นแฟชั่นเครื่องแต่งกายอีกหนึ่งชนิดที่เพิ่มสีสันให้กับการแต่งตัว

2.4.2 รูปแบบผ้าพันคอ

1) ผ้าพันคอไหมพรมถัก (Knitted Scarves)

ผ้าพันคอไหมพรมถัก เหมาะสำหรับสภาพอากาศที่ค่อนข้างเย็นและหนาวมากหรือหิมะตก จะเหมาะสำหรับประเทศแถบยุโรป อเมริกา หรือบางประเทศทางฝั่งเอเชีย เช่น ญี่ปุ่น เกาหลี เพราะผ้าพันคอไหมพรมถักจะให้ความอบอุ่นได้ดี วัสดุที่นำมาใช้ถักคือ ผ้าพาชิมิน่า Pashmina (เป็นผ้าชนิดหนึ่งในตระกูลผ้าขนสัตว์แคชเมียร์) หรือ ผ้าพันคอเส้นใยฝ้าย (Cotton) นอกจากผ้าพันคอไหมพรมถักจะเป็นที่ให้ความอบอุ่นมากแล้ว ยังสามารถใช้ประโยชน์จากไหมพรมถักมาถักทอให้เป็นรูปแบบของหมวกไหมพรม ถุงมือ และเสื้อกันหนาวได้อีกด้วย

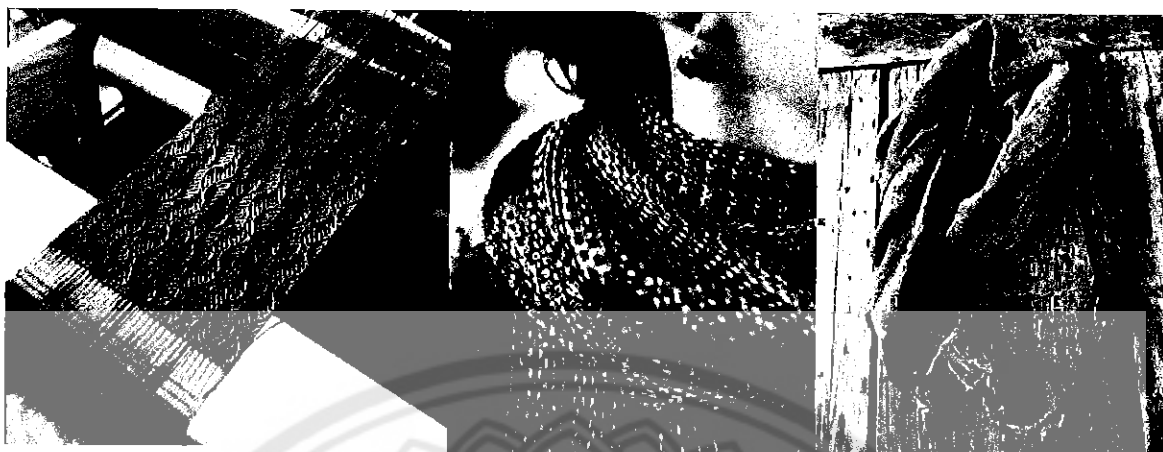


ภาพที่ 2.34 ผ้าพันคอไหมพรมถัก (Knitted Scarves)

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Knitted%20Scarves>

2) ผ้าพันคอทอมือ (Handwoven Scarves)

ผ้าพันคอทอมือ วัสดุที่ใช้จะเป็นผ้าไหมหรือผ้าฝ้ายและผ้าซาตินทอมือ เพราะมีความสวยงามของเนื้อผ้า เหมาะสำหรับคลุมไหล่เพื่อเน้นให้เห็นการทอลายของผ้าพันคอ

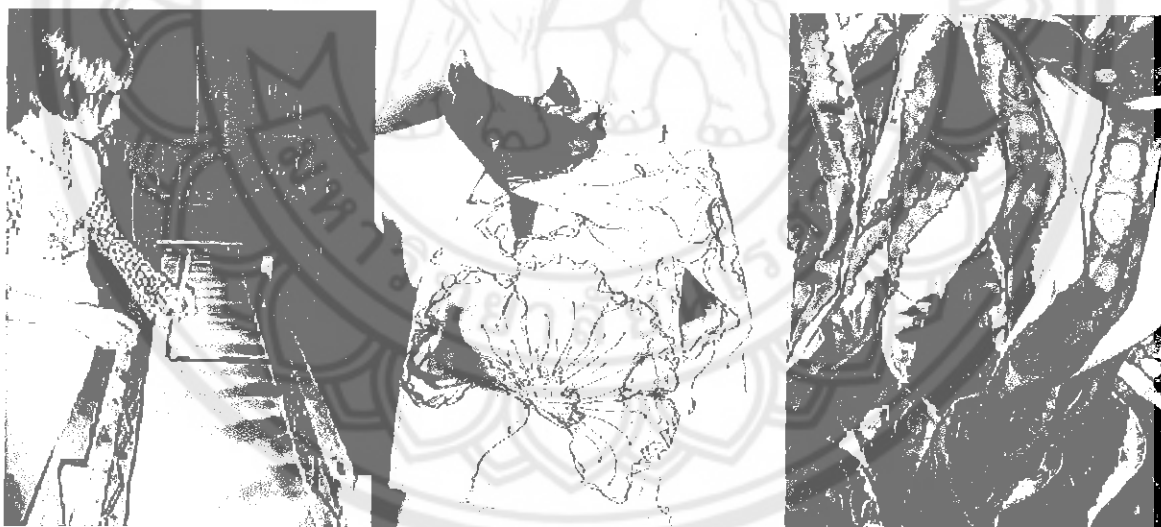


ภาพที่ 2.35 ผ้าพันคอทอมือ (Handwoven Scarves)

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Handwoven%20Scarves>

3) ผ้าพันคอแบบเพ้นท์ลาย (Hand Painted Scarves)

ผ้าพันคอแบบเพ้นท์ลายจะมีลักษณะบางเพื่อเหมาะกับการวางดลวยลายลงที่พื้นผ้า วัสดุที่นำมาใช้จะเป็น ผ้าฝ้าย ด้ายกำมะหยี่ ผ้าชีฟอง ผ้าซาติน โดยผ้าพันคอแบบเพ้นท์ลายจะโดดเด่นตรงที่มีหลากหลายสีสันและลวดลายที่ไม่เหมือนใครแตกต่างกันออกไปตามความนิยม

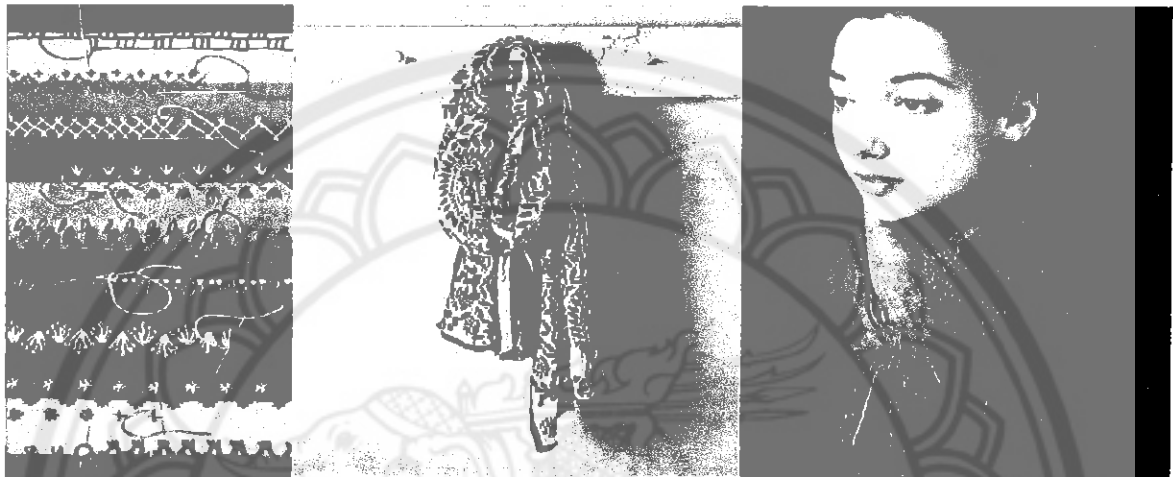


ภาพที่ 2.36 ผ้าพันคอแบบเพ้นท์ลาย (Hand Painted Scarves)

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Hand%20Painted%20Scarves>

4) ผ้าพันคอแบบปักลาย (Embroidered Scarves)

ผ้าพันคอแบบปักลาย นิยมปักลงบนผ้าสีพื้น สามารถออกแบบการปักได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การปักแบบใช้ลูกไม้ธรรมดา การปักตกแต่งด้วยโลหะ ลูกปัด หรือกระจก รูปแบบของผ้าพันคอแบบปักลายจะมีลักษณะเป็นสีเหลี่ยมด้านเท่า สีเหลี่ยมผืนผ้า หรือสามเหลี่ยม จะเน้นปักบริเวณมุมของเหลี่ยมผ้าหรือริมขอบผ้าด้านใดด้านหนึ่ง



ภาพที่ 2.37 ผ้าพันคอแบบปักลาย (Embroidered Scarves)

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Embroidered%20Scarves>

5) ผ้าพันคอแบบพิมพ์ลาย (Machine Printed Scarves)

ผ้าพันคอพิมพ์ลาย เป็นผ้าพันคอที่ใช้เครื่องจักรในการพิมพ์ลายลงบนผืนผ้า ซึ่งเป็นวิธีที่ง่าย สะดวกและรวดเร็ว มีรูปแบบที่ชัดเจนและสามารถผลิตได้เป็นจำนวนมาก ลวดลายที่นิยมใช้ในการพิมพ์ลายมักจะนิยมใช้รูปคอคโค้ง รูปสัตว์ รูปดอกไม้ และรูปทรงเรขาคณิต วัสดุที่นิยมนำมาใช้ผลิตจะเป็นผ้าที่มีลักษณะบางเหมาะสำหรับการพิมพ์ลายเพื่อความชัดเจน ได้แก่ ผ้าไหมกำมะหยี่ ผ้าฝ้าย ผ้าชีฟอง ผ้าซาติน เส้นใยโพลีเอสเตอร์ ผ้าไนลอน ไหมสังเคราะห์



ภาพที่ 2.38 ผ้าพันคอแบบพิมพ์ลาย (Machine Printed Scarves)

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Machine%20Printed%20Scarves>

6) ผ้าพันคอแบบร่วมสมัย (Vintage Scarves)

ผ้าพันคอแบบร่วมสมัยเป็นรูปแบบเฉพาะของการร่วมสมัย มีลวดลาย สีเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ สามารถสื่ออารมณ์บางอย่างออกมาจากตัวงานได้ จะเป็นการใช้ลวดลายของลายลูกไม้ ดอกไม้กราฟฟิกแบบล้ำสมัย



ภาพที่ 2.39 ผ้าพันคอแบบร่วมสมัย (Vintage Scarves)

ที่มา <https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Vintage%20Scarves>

ผ้าพันคอ หรือผ้าคลุมไหล่ไม่จำเป็นต้องนำมาสวมใส่แค่ในช่วงฤดูหนาวอย่างเดียว ในปัจจุบันผ้าพันคอสามารถนำปรับมาใช้ได้กับทุกสภาพอากาศ ผสมผสานกับการแต่งตัว เช่น สามารถนำมาผูกผม คาดผม คาดเอวได้ หรือนำไปประดับสายกระเป๋า หูหิ้ว เพื่อเพิ่มลูกเล่นที่แปลกตาได้ดีอีกด้วย

3. ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า

3.1 ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า

สังคมทุนนิยมในยุคปัจจุบันเข้ามามีอิทธิพลต่อมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในเมืองใหญ่ ที่ความสุขสงบและอารมณ์ความรู้สึกล้วนถูกกดทับไว้ด้วยหน้าที่การงาน ซึ่งแรงงานมนุษย์กลายเป็นหนึ่งในปัจจัยการผลิต และมีมูลค่าไม่ต่างจากวัตถุชิ้นหนึ่ง ขณะที่ภาพความฝันมากมายถูกป้อนให้กับผู้ที่ทำงานในเมืองใหญ่ ภายใต้คำว่า ‘สมัยนิยม’ และ ‘แฟชั่น’ วรรณกรรมกลุ่มหนึ่งที่ได้รับความนิยมสูงในยุคนี้จึงถ่ายทอดอิทธิพลของทุนนิยมและเลือกตีแผ่ชีวิตจริงของผู้หญิงในสังคมเมืองอันรีบเร่ง จนกลายเป็นภาพยนตร์สะท้อนวงการแฟชั่นสตรีที่เรียกว่า *The Devil Wears Prada* หรือ นางมารร้ายสวมปราด้า (ค.ศ. 2006) ได้มีการดัดแปลงเนื้อหาบางส่วนโดยใช้มุมมองและความคิดเห็นจากทั้งโปรดิวเซอร์ ผู้กำกับและการแสดง รวมทั้งนักแสดงหลัก จึงมีความแตกต่างจากบทประพันธ์ดั้งเดิมอยู่ในบางจุดจากวรรณกรรมของ ลอเรน ไวส์เบอร์เกอร์ ที่ได้ประพันธ์ไว้ จัดอยู่ในกลุ่มวรรณกรรมที่สะท้อนภาพการทำงานในเมืองใหญ่ภายใต้อิทธิพลของทุนนิยมในลักษณะของการเสียดสี ไวส์เบอร์เกอร์ เขียนเรื่องนี้หลังจากลาออกจากตำแหน่งผู้ช่วยบรรณาธิการบริหาร แอนนา วินทัวร์ ของนิตยสาร *โว้ก* ในประเทศอเมริกา และอาจเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์การทำงานของตน เนื่องจากบุคลิกตัวละครเอก มิแรนดา พรีสต์ลีย์ ที่ดำรงตำแหน่งบรรณาธิการบริหารของ *รันเวย์* นิตยสารแฟชั่นสมมุติในเรื่องนั้น คล้ายคลึงกับวินทัวร์เป็นอย่างมาก

แอนเดรีย แซคส์ ตัวละครเอกของเรื่อง หญิงสาวที่เพิ่งเรียนจบ ออกตระเวนสมัครงานไปตามที่ต่างๆ แอนเดรียมีความฝันอยากทำงานเป็นนักหนังสือพิมพ์ เธอจึงส่งจดหมายสมัครงานไปยังสำนักพิมพ์ต่างๆ หลายแห่ง แต่โชคร้ายที่ไม่มีแห่งใดตอบรับเธอกลับมาเลย วันหนึ่งแอนเดรียก็ได้รับแจ้งเรียกตัวเข้ารับการสอบสัมภาษณ์จาก อีเลียส คลาร์ก ซึ่งเป็นเจ้าของนิตยสารและวารสารชายตีหลายฉบับ แอนเดรียตื่นเต้นเป็นอย่างมาก แต่เมื่อเธอไปถึง ก็ได้พบว่างานที่ถูกเรียกมาสัมภาษณ์นั้น เป็นตำแหน่งงานผู้ช่วยของมิแรนดา พรีสต์ลีย์ บรรณาธิการบริหารของนิตยสารแฟชั่นอันดับ 1 อย่าง *รันเวย์* ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นตำแหน่งที่หญิงสาวนับล้านคนยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มา แอนเดรียซึ่งไม่เคยสนใจในเรื่องแฟชั่นมาก่อน ถึงกับหมดหวังที่จะผ่านการสอบสัมภาษณ์ แต่ทว่าความแตกต่าง ไม่เหมือนใครของแอนเดรีย กลับทำให้มิแรนดาสนใจ และตกลงรับเข้าทำงาน แต่แล้วแอนเดรียก็รู้ว่าฝันร้ายเพิ่งจะเริ่มขึ้นเท่านั้น เมื่อตำแหน่งงานผู้ช่วยนี้ ทำให้แอนเดรียแทบจะไม่มีเวลาเป็นของตนเอง นอกจากนี้เธอยังต้องคอยทำงานทุกอย่างที่มิแรนดาส่งมาให้ ไม่ว่าจะงานนั้นจะเกี่ยวกับงาน หรือเรื่องส่วนตัวของมิแรนดา

อย่างไรก็ตาม แอนเดรียได้เรียนรู้ว่า การทำงานในวงการแฟชั่นนั้น แม้ออกนอกจะดูสวยงาม เลิศหรู แต่เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งเหล่านี้ กลุ่มคนที่ทำงานอยู่เบื้องหลัง ล้วนแต่ต้องใช้ความพยายาม และความทุ่มเทอย่างเต็มที่ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับออกมา ความร้ายกาจ ความเข้มงวด ความจุกจิกจู้จี้ และเอาแต่ใจจนดูเหมือนไร้เหตุผลของมิแรนดา กลับเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ทำให้นิตยสารอย่าง *รันเวย์* ยังคงครองความนิยมเป็นอันดับ 1 อยู่ได้ แต่แอนเดรียจะทำอย่างไร เมื่องานในวงการแฟชั่นไม่ได้ต้องการแค่คนตั้งใจทำงานเพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีทั้งความทุ่มเท และจิตใจที่มุ่งมั่นและรักในงานแฟชั่นอย่างจริงจัง

นางมารสวมปราด้า เน้นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับหน้าที่การทำงานและการรับผิดชอบคำสั่งของ ‘เจ้านายสุดโหด’ โดยมีประเด็นเรื่องความรักมาเกี่ยวข้อย่อยมาก ซึ่งต่างจากวรรณกรรมชิลิธิเรื่องอื่นๆ ทำให้สามารถมองเห็นลักษณะการทำงานในสังคมทุนนิยมได้อย่างเด่นชัด ไวส์เบอร์เกอร์นำเสนออิทธิพลของหน้าที่การทำงานที่คุกคามชีวิตส่วนตัว แสดงให้เห็นว่าในพื้นที่การผลิตเช่นในเมืองใหญ่ ความปรารถนาส่วนตัวและความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติหรือเพื่อนและคนรักล้วนถูกปฏิเสธเพื่อให้การผลิตมีประสิทธิภาพสูงสุด ขณะเดียวกันก็สร้างความเครียดความกดดันแก่ผู้ทำงานอย่างมาก ทั้งในด้านการปรับเปลี่ยนรูปลักษณะตามสังคมรอบข้าง และการปฏิบัติตามคำสั่งเพื่อตอบสนองความต้องการของเจ้านาย ความพยายามในการรักษาอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลจึงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความขัดแย้งในพื้นที่การทำงาน เพราะเป็นการปฏิเสธอิทธิพลของทุนนิยม และลดทอนประสิทธิภาพการผลิต ขณะเดียวกันก็ทำให้บุคคลสามารถแสดงความปรารถนาออกมาโดยการตอบโต้แบบแอบซ่อน หรือต้องออกจากพื้นที่การทำงานนั้นเพื่อรักษาความสัมพันธ์ส่วนตัวไว้

ไวส์เบอร์เกอร์ให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ของปัจเจกมากกว่าการยอมสูญเสียตัวตนเพื่อยอมรับอุดมการณ์ทุนนิยม ดังจากที่แอนเดรีย แซกส์ พยายามตอบโต้และต่อต้านการถูกครอบงำโดยการทำงานและแพชั่นตลอดเวลา นางมารสวมปราด้า จึงแสดงอิทธิพลของทุนนิยมต่อบุคคล ทั้งในด้านหน้าที่การทำงานและวงการแฟชั่น รวมถึงการแสวงหาทางออกจากการถูกคุกคามโดยสิ่งเหล่านี้



ภาพที่ 2.40 ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า

ที่มา <https://splatteronfilm.files.wordpress.com/2011/10/prada20pic.jpg>

3.2 ประวัติ แอนเดรีย แซคส์

แอนเดรีย แซคส์ หญิงสาวที่เพิ่งเรียนจบเอกภาษาอังกฤษจากมหาวิทยาลัยบราวน์ และเริ่มต้นเข้าทำงานในนิตยสาร รันเวย์ โดยไม่มีความรู้เกี่ยวกับแฟชั่นเลย เมื่อแรกที่ก้าวเข้ามาในกองบรรณาธิการ เธอจึงรู้สึกแปลกตาและแปลกถิ่นกับทั้งสถานที่และผู้คนรอบข้าง บรรดาหญิงสาวที่ทำงานในนิตยสารแฟชั่นนั้นถูกบรรยายรูปลักษณ์ภายนอกว่า ทุกคนล้วนดูสวยเก๋จนชวนหลงใหล แทบทุกคนอายุประมาณยี่สิบห้า ห่าที่เกินเลขสามแทบไม่เจอ และเรียกได้ว่าเกือบทุกคนจะต้องมีเสื้อผ้าหรือสินค้าแบรนด์เนมอยู่ในการแต่งตัวสามารถเดินอย่างสวยสง่าบนรองเท้าส้นผอมเพรียวสูงส้นนิ้ว

ในช่วงแรก แอนเดรียยังคงต่อต้านค่านิยมเรื่องรูปลักษณ์ภายนอกเหล่านี้ โดยการสวมใส่เสื้อผ้าแบบเดิม เพื่อประกาศก้องให้ทุกคนรับทราบว่า ฉันทไม่หลงระเห็จไปกับความเป็นรันเวย์ และย้ำเตือนตนเองว่า ปกติแต่งกายเหมือนคนทั่วไป ผู้หญิงพวกนั้นสิขาต้องวุ่นกับแฟชั่นรักสวยรักงาม ขณะเดียวกัน การต่อต้านนั้นก็สร้างความกดดันแก่ตัวเธอเองในระยะเวลาที่ทำงาน แอนเดรียถูกมิเรนด้าตำหนิในแฟชั่นด้านการแต่งกาย จึงทำให้แอนเดรียเริ่มรู้สึกอับอายในการแต่งตัวของตนมาก รู้สึกอับอายในรูปลักษณ์ตลอดเวลา ขาดความมั่นใจในตนเองเพราะเกิดความรู้สึกด้อยกว่า แอนเดรียจึงไปขอความช่วยเหลือจาก ดีไซเนอร์ของรันเวย์เพื่อช่วยปรับเปลี่ยนสไตล์ของแอนเดรียให้ดูเป็นแฟชั่นมากขึ้น จนในที่สุดก็เริ่มถูกครอบงำ และต้องเปลี่ยนไปตามกระแสสังคม แอนเดรียในช่วงต่อมาจึงให้ความสำคัญกับการแต่งกาย และอุทิศเวลาให้แก่สิ่งเหล่านี้ ไม่ต่างจากพนักงานรันเวย์ทั่วไป จนในที่สุดชีวิตส่วนตัวของแอนเดรียพังไม่เป็นท่า เพราะอุทิศตัวในการทำงานให้กับมิเรนด้าจนมากเกินไปทำให้ไม่มีเวลาเป็นของตัวเองและมองข้ามคนรอบตัว มีสิ่งหนึ่งที่แอนเดรียยังมีอยู่เสมอคือความจริงใจ เมื่อแอนเดรียคิดว่าสิ่งที่มีเรนด้ากำลังทำอยู่มันคือการเอาเปรียบและเห็นแก่ตัว แอนเดรียจึงขอลาออกเพราะตระหนักได้ว่าตนคงไม่เหมาะกับการทำงานที่มีการแก่งแย่งชิงอยู่ตลอดเวลาแบบนี้ได้ จนกระทั่งเมื่อเธอออกจากตำแหน่งผู้ช่วยจูเนียร์ แอนเดรียจึงคิดว่าเธอคงไม่เหมาะกับการแต่งตัวตามแฟชั่นที่เปลี่ยนผันอยู่ตลอดเวลาเช่นนี้ได้อีก เธอจึงยกเครื่องแต่งกายยี่ห้อดังทั้งหมดที่มีให้แก่เอมิลีที่เหมาะสมกับสิ่งของพวกนี้ และหน้าที่การงาน



ภาพที่ 2.41 แอนเดรีย แซคส์

ที่มา <https://joeyash1.files.wordpress.com/2011/02/protagonist-andrea-sachs.jpg>

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องประดับ

4.1 แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมแฟชั่นในอนาคต

ในยุคโลกาภิวัตน์มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี รวมไปถึง กระแสการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศซึ่งส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมแฟชั่นโดยรวม ทำให้ความต้องการของผู้บริโภคสินค้า มีความเปลี่ยนแปลงไปจากในอดีตและทำให้ผู้ผลิตจำเป็นต้องมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงทั้งด้านการออกแบบสินค้า และช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้า เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมแฟชั่น สามารถจำแนกได้เป็น 2 แนวทางหลักคือ แนวโน้มการบริโภคสินค้าแฟชั่น และแนวโน้มทางการผลิตสินค้าแฟชั่น

4.1.1 แนวโน้มการบริโภคสินค้าแฟชั่นของผู้บริโภค

การบริโภคสินค้าแฟชั่นในอดีตจะเป็นไปตามกระแสนิยมในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งอาจถูกกำหนดโดยกลุ่มผู้ผลิต หรือผู้ออกแบบสินค้ามากกว่าเป็นการบริโภคตามความต้องการของผู้ใช้สินค้าแฟชั่น กาลเวลาเปลี่ยนผันไป ในยุคปัจจุบันแนวโน้มของผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นได้มุ่งเน้นการบริโภคเพื่อความสะดวกสบายของผู้บริโภคมากขึ้น สามารถจำแนกได้เป็น 6 ประเภท ดังนี้

1) การบริโภคเพื่อความสนุกสนานและสร้างประสบการณ์ร่วม

กระแสความต้องการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความรู้สึกนึกคิดจากการบริโภคสิ่งของต่างๆร่วมกับผู้อื่น มีแนวโน้มมากขึ้นเรื่อยๆในอนาคต ซึ่งนับเป็นวิถีการดำเนินชีวิตรูปแบบใหม่ของคนในสังคมปัจจุบัน ซึ่งจะเห็นได้จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมาก เพื่อเป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นของผู้บริโภค เช่น การสั่งซื้อสินค้าผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

2) การบริโภคที่แสดงรสนิยมของผู้บริโภค

แนวโน้มการบริโภคสินค้าแฟชั่นในอนาคตเริ่มมีการเลือกใช้สินค้าที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติเพิ่มมากขึ้น โดยเป็นการบริโภคสินค้าที่มีการพัฒนามาจากอดีต มีการผสมผสานเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ และความเก่าแก่ของแต่ละวัฒนธรรม ความคุ้นเคยที่มีต่อขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อมั่นในสินค้าบนพื้นฐานของวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของแต่ละชนชาติ ซึ่งการบริโภคสินค้าประเภทนี้จะเป็นการแสดงออกถึงรสนิยมของผู้บริโภค มากกว่าการบริโภคตามกระแส เช่น การใช้สินค้าที่ทำมาจากผ้าทอพื้นบ้าน หรือสินค้าที่มีเอกลักษณ์พื้นเมืองต่างๆ เป็นต้น

3) การบริโภคแบบร่วมสมัย

กระแสความนิยมในการบริโภคสินค้าที่มีการออกแบบอย่างร่วมสมัยมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นในอนาคต โดยเป็นการบริโภคสินค้าแฟชั่นที่มีความเชื่อมโยงการถ่ายเปลี่ยนระหว่างยุคสมัย มีรูปแบบดั้งเดิมแต่สามารถนำมาใช้สอยได้ในทุกโอกาส ทุกเพศทุกวัยโดยผ่านทางสินค้าที่มีรูปแบบแปลกใหม่ เช่น สินค้าที่มีการออกแบบร่วมสมัย สามารถใช้ได้ทั้งชายและหญิง เป็นต้น

4) การบริโภคแฟชั่นย้อนยุค

ปัจจุบันการบริโภคแฟชั่นย้อนยุคสามารถพบเห็นได้ทั่วไปและมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆอนาคตสินค้าประเภทนี้จะกลายเป็นสินค้าแฟชั่นที่ได้รับความนิยมจากคนรุ่นใหม่ มาผสมผสานร่วมกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อให้ได้สินค้าที่มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์ และยังมีมีการบริโภคสินค้าที่ใช้วัตถุดิบจากแหล่งต่างๆ มาผสมผสานเพื่อให้ได้รูปแบบใหม่ รวมไปถึงสินค้าแฟชั่นย้อนยุค ที่มีการออกแบบลวดลายและปรับทาสินค้าให้ดูทันสมัยมากขึ้น

5) การบริโภคเป็นครั้งคราว

การบริโภคสินค้าแฟชั่นเป็นครั้งคราวเป็นการบริโภคในโอกาสพิเศษต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ และความสนุกสนานให้กับตนเอง ซึ่งจะเป็นทั้งการบริโภคสินค้าเพิ่มเติมในชีวิตประจำวัน หรือเป็นการสร้างโอกาสพิเศษใหม่ๆเกิดขึ้น โดยเฉพาะการบริโภคในกลุ่มคนที่มีวิถีการดำรงชีวิตคล้ายคลึงกัน เช่น การแต่งกายของกลุ่มคนที่เล่นกีฬาเฉพาะทาง การสวมใส่เสื้อยืดที่ออกแบบมาสำหรับกลุ่มคนที่พกพาเครื่องเล่นไอพอด เป็นต้น

6) การบริโภคเพื่อความสบายในการใช้งาน

ในปัจจุบันแนวคิดเรื่องการบริโภคสินค้าเพื่อสุขภาพได้กลายเป็นปัจจัยหลักในการเลือกซื้อสินค้าและมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นในอนาคต รวมไปถึงการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่น ซึ่งแนวโน้มของผู้บริโภคสินค้าจะมุ่งเน้นไปที่การใช้งาน มีการเสริมสร้างคุณภาพของการใช้สินค้าทั้งในทางด้าน สุขภาพกาย สุขภาพจิต ความสะดวกสบายในการใช้งาน และความปลอดภัยในการบริโภคสินค้า เพื่อสร้างความสมดุลให้กับชีวิต เช่น การเลือกซื้อผลิตภัณฑ์รองเท้าที่สวมใส่สบายเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

4.1.2 แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงการผลิตสินค้าแฟชั่นของผู้ผลิต

การดำเนินชีวิตในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของยุคโลกาภิวัตน์ มีแรงขับเคลื่อนมาจากเทคโนโลยีและการเข้าถึงข้อมูลต่างๆทั่วโลก ทำให้ผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นจำเป็นต้องมีการปรับ เปลี่ยนแปลงไปเพื่อสามารถรองรับความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น รวมทั้งมีการคำนึงถึงสังคมและสิ่งแวดล้อม ทั้งในด้านการออกแบบสินค้า รวมไปถึงกระบวนการผลิต ซึ่งจากการศึกษาแนวโน้มในอนาคตของการผลิตสินค้าแฟชั่นพบว่าแนวโน้มหลักของผู้ผลิตสามารถจำแนกได้เป็น 4 แนวทางดังนี้

1) การเปลี่ยนแปลงด้านช่องทางการเข้าถึงข้อมูล

ในปัจจุบันการเข้าถึงข้อมูลของผู้บริโภคมีความสะดวกสบายมากขึ้นตามการพัฒนาของเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยมากขึ้น โดยผ่านทางสื่อต่างๆ อย่างคอมพิวเตอร์ และเครื่องมือสื่อสาร และมีแนวโน้มที่จะพัฒนาให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้นในอนาคต ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกสินค้าได้อย่างสะดวกสบายสามารถจับจ่ายผ่านช่องทางออนไลน์ได้มากขึ้น ผู้ผลิตจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาช่องทางการจัดจำหน่ายเพิ่มขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค เพื่อตอบสนองต่อวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในอนาคต

2) แฟชั่นตามท้องถิ่น

ในอดีตการออกแบบสินค้าแฟชั่นนั้นจะได้รับอิทธิพลมาจาก ตราสินค้าหรือห้องเสื้อใหญ่ๆ ที่มีการออกแบบตามฤดูกาล แต่ในยุคปัจจุบันได้มีแนวโน้มการผลิตสินค้าแฟชั่นที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบๆตัว เช่น รูปปั้น หรือ การ์ตูนต่างๆเพื่อนำมาใช้เป็นสีสันท ลวดลายบนผืนผ้า รวมทั้งรูปแบบของสินค้า เพื่อให้ผู้บริโภคได้แสดงออกถึงเสรีภาพในการจับจ่ายและเอกลักษณ์ของตนเองโดยไม่จำกัดว่าเป็นการสวมใส่ตามสมัยนิยมหรือฤดูกาล ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคเหล่านี้ สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปตามท้องถิ่น สถานที่ท่องเที่ยว เป็นต้น

3) การรวบรวมวัฒนธรรมต่างๆ

การนำเอาวัฒนธรรมมารวบรวมไว้ในการออกแบบสินค้าแฟชั่นนับเป็นแนวโน้มที่ยังเป็นที่นิยมอยู่ในปัจจุบัน และคาดว่าจะมีเพิ่มมากขึ้นอีกในอนาคตอันใกล้นี้ การนำเอาวัฒนธรรมจากทางฝั่งตะวันตก มาผสมผสานร่วมกับวัฒนธรรมจากฝั่งตะวันออก จะเห็นได้จาก สีเส้นและรูปแบบของสินค้า วัฒนธรรมส่วนมากที่ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในการออกแบบ และสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปคือ วัฒนธรรมจากประเทศ อินเดีย กลุ่มประเทศอาเซียน และแอฟริกา

4) การตระหนักถึงสิ่งแวดล้อม

ปัจจุบันกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกรวมถึงสภาวะโลกร้อนส่งผลให้การเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศและภัยพิบัติทางธรรมชาติเริ่มส่งผลกระทบรุนแรงขึ้นและไม่สามารถคาดการณ์ล่วงหน้าได้ ทำให้ทุกอุตสาหกรรมเริ่มตระหนักถึงผลกระทบที่ตามมาต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม รวมทั้งอุตสาหกรรมแฟชั่น โดยมีการคำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมจากทั้งกระบวนการผลิต การออกแบบ ตลอดจนรูปแบบในการบริโภค สินค้าในปัจจุบัน นอกเหนือจากนั้นผู้ผลิตได้มีการคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมเพื่อเป็นที่ยอมรับและได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มผู้บริโภคหรือองค์กรใหญ่ๆ จึงทำให้ แนวโน้มการคำนึงถึงสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมของอุตสาหกรรมแฟชั่นให้มีบทบาทมากขึ้นต่อไปอีกในอนาคต ส่งผลให้อุตสาหกรรมต้องมีการปรับเปลี่ยนทิศทางเพื่อให้สอดคล้องกับกระแสโลกาภิวัตน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตเป็นอย่างมาก โดยปัจจุบันผู้คนในสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิต ดังนั้นอุตสาหกรรมแฟชั่นจึงจำเป็นต้องยกระดับขีดความสามารถของอุตสาหกรรมขึ้น เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภค ทั้งในด้านการออกแบบตามความต้องการของตลาด การให้บริการที่มีการพัฒนาตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยมากขึ้น ตลอดจนกระบวนการผลิตซึ่งจำเป็นต้องคำนึงถึงสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมควบคู่กันไป

การจัดกลุ่มอุตสาหกรรมแฟชั่นตามกลุ่มผู้บริโภคเป็นการจัดแบ่งกลุ่มตามประเภทและความต้องการ ไม่ว่าจะเป็นผู้บริโภคที่มีความต้องการสินค้าแฟชั่น เครื่องแต่งกาย ผลิตภัณฑ์ความงาม กลุ่มเครื่องประดับ ซึ่งการจัดกลุ่มแฟชั่นตามกลุ่มผู้บริโภคสามารถจำแนกได้หลากหลาย เช่น ช่วงอายุของผู้บริโภค สถานการณ์มีครอบครัว วิถีการดำเนินชีวิต ตลอดจนอาชีพทำงาน สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้วัตถุประสงค์การใช้สินค้าแฟชั่นมีความต้องการที่แตกต่างกันไป และในบางปัจจัยจึงกลายเป็นเงื่อนไขหรือข้อจำกัดการจับจ่ายของผู้บริโภค ซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมในการบริโภคที่แตกต่างกัน

4.2 แนวโน้มเทรนด์ ปี 2015

การหยิบยืมอดีตมาใช้ไม่ใช่เรื่องใหม่เทรนด์และแฟชั่นมักหมุนทวนวงล้อเดิมโดยเปลี่ยนตัวละครและวัสดุไปตามบริบทและค่านิยมของแต่ละยุคสมัย เช่นเดียวกับเทรนด์หลักปี 2015 ที่หยิบสินทรัพย์ทางปัญญา 4 รูปแบบประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ชีวิต ข้อมูล และธรรมชาติมาต่อยอด ดีความ และสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่แห่งยุค สำหรับทุกสาขาอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ไม่ว่าจะเป็นนักออกแบบ นักการตลาด นักบริหารแบรนด์ นักจัดซื้อ นักบริหารจัดการสินค้า ผู้ผลิต ผู้นำเข้าและส่งออก ฯลฯ ไปจนถึงผู้ประกอบการในทุกแวดวงธุรกิจ การรู้ทันกระแสความเคลื่อนไหวที่จะมีอิทธิพลต่อผู้บริโภคทั้งในประเทศไทยและทั่วโลกจะช่วยชี้ช่องทางให้คุณก้าวล้ำหน้าคู่แข่ง

แฟชั่นไม่ได้มีความหมายเดียวตายตัว แต่จะแตกต่างกันไปสำหรับคนแต่ละกลุ่ม แต่ละช่วงเวลา แต่ละสถานที่หรือบริบท ยกตัวอย่างเช่น เด็กวัยรุ่นในกรุงเทพฯ กับ แม่บ้านอาศัยอยู่ต่างจังหวัด ในระดับประเทศหรือสังคมแฟชั่นเป็นมากกว่าเสื้อผ้า มันหมายถึง วิถีการดำรงชีวิต การบริโภค มุมมอง ไม่ได้เป็นแค่เสื้อผ้า มันสามารถเป็น รถยนต์ โทรศัพท์และอื่นๆ อาจสรุปได้ ณ ตอนนี่ว่า แฟชั่น คือ ทุกสิ่ง (Fashion is everything) แต่สำหรับบางคน การจะกล่าวลอยๆว่า "แฟชั่น หมายถึง ทุกสิ่ง" นั้น มันก็คงกว้างเกินไป เราจึงลองค้นหาคำจำกัดความของคำ ซึ่งพบว่าภาพที่แคบลงของแฟชั่นนิยมใช้แทนความหมายของรูปแบบ หรือสไตล์การแต่งตัว มากกว่าสิ่งอื่น นั่นหมายความว่าเมื่อพูดถึงแฟชั่น คนทั่วไปจะนึกถึง "เสื้อผ้า" ก่อนสิ่งอื่นเสมอ เพราะเสื้อผ้าเป็นสิ่งจำเป็น เป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ของมนุษย์เราจำเป็นต้องใส่เสื้อผ้า ในขณะที่ accessories อื่นๆ ไม่ใช่สิ่งจำเป็นแบบขาดไม่ได้ เสื้อผ้าเป็นสิ่งที่ผิวเผินที่สุด ชัดเจนที่สุด เป็นวิถีชีวิตของคน เสื้อผ้าแฟชั่นสมัยก่อน บ่งบอกได้ถึงสถานะทางสังคม เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายบางอย่าง และบอกอัตลักษณ์ของคนทีใส่ได้ด้วย แม้จะไม่ยอมรับว่าหลงใหลในแฟชั่นแต่ก็คงปฏิเสธไม่ได้เช่นกันว่าทุกวันนี้สิ่งที่เลือกสวมใส่คือคำประกาศตัวตนจากตัวเรานั่นหนึ่งก็คือการสร้างเอกลักษณ์ของตัวเรานั้นเอง เอกลักษณ์นี้เชื่อมต่อกับคุณค่าของแบรนด์ผ่านกลไกการตลาด ไม่ว่าจะเป็นคนบุคลิกแบบไหน เก๋ไก๋ สง่างาม นุ่มนวล ติดดิน สุขุมลุ่มลึก หรืออยู่ในอารมณ์เช่นไรแฟชั่นแบรนด์สามารถตอบทุกอย่างตรงตามที่คุณต้องการได้ แฟชั่นคือภาพสะท้อนของสังคม วัฒนธรรม ความคิด และวิถีชีวิตของคนในแต่ละยุคสมัย เช่นในยุค 50's เราจะเห็นผู้หญิงในอังกฤษใส่กระโปรงสุ่ม สวมถุงมือ หมวก สะท้อนถึงวิถีชีวิตในระบบจารีตของช่วงเวลานั้น แต่พอมาในช่วงหลังสงครามโลก(จนถึงยุคฮิปปี้) หญิงสาวชาวอังกฤษเริ่มแต่งกายแบบเสรีใส่กระโปรงสั้น แหกกฎเกณฑ์ทุกอย่าง สะท้อนสภาพสังคมแห่งเสรีภาพในช่วงเวลาดังกล่าวได้ชัดเจนเช่นกัน ในสมัยโบราณสิ่งสะท้อนความงามของหญิงสาวนั้นมีมาตรฐานที่ไม่เหมือนกับทุกวันนี้ นั่นคือผู้หญิงที่สวยงามจะต้องมีเอวเล็กและสะโพกผาย ค่านิยมนี้ทำให้เกิดนวัตกรรมตัวช่วยทางแฟชั่นที่เรียกว่า คอร์เซ็ท (Corset) หรือ ที่รัดทรงเพื่อทำให้หญิงสาวทั่วไปมีเอวและสะโพกที่สวยงามยุคหนึ่งเองคอร์เซ็ทมีหน้าที่รัดเอวให้เล็กตามมาตรฐานของยุคนั้น (ประมาณ 15 - 20 นิ้ว) และช่วยดันหน้าอก ให้เด่นชัดขึ้นมา ในช่วงแรกคอร์เซ็ทต้องทำขึ้นจากเหล็ก ซึ่งสำหรับหญิงที่มีรูปร่างใหญ่ การใส่คอร์เซ็ทเหล็กก็ไม่ต่างอะไรกับการใส่เครื่องทรมานนั่นเอง ต่อมาจึงมีการพัฒนาเปลี่ยนวัสดุหลักเป็นผ้า และสอดโครงเหล็กหรือกระดูกสัตว์เอาไว้ข้างใน ทำให้สามารถจินตนาการถึงความงามของหญิงสาวในยุค

วิคตอเรียนได้ ไม่ว่าจะจากภาพยนตร์เรื่อง Titanic หรือจากตัวละครในวรรณกรรมของ เจน ออสเตน (Jane Austen) จะเห็นคอร์เซ็ทถูกใช้เป็นแฟชั่นหลักที่สะท้อนการอยู่ในชนบประเพณีของหญิงสาวยุคนั้นได้เป็นอย่างดี กลับมาสู่คนปัจจุบัน ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาสิ่งที่แฟชั่นสนองให้ไม่ได้เป็นเพียงแค่เสื้อผ้าไว้สวมใส่ แต่มันได้เข้าไป เกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิตคนเมือง โทรศัพท์มือถือ รถยนต์ เครื่องครัว สถานที่นัดพบเพื่อน สื่อประเภทต่างๆ สิ่งเหล่านี้ นี่ต่างก็ผันแปรไปตามกระแสแฟชั่นที่เข้าไปจับ Fashion online

โลกยุคอินเทอร์เน็ตได้ให้กำเนิดเว็บไซต์แฟชั่นขึ้นมากมายเช่น ทำให้ผู้คนหันมาสนใจและรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับแฟชั่นได้อย่างรวดเร็วง่ายดาย ความนิยมของ Social Networking ก็ทำให้บล็อก (Blog) กลายเป็นช่องทางใหม่ในการนำเสนอแฟชั่นบล็อกที่ถูกพูดถึงอย่างมาก ซึ่งนำเสนอภาพแฟชั่นของคนเดินถนนตามเมืองใหญ่ๆของโลก บล็อกนี้กำลังได้รับความนิยมจากคนทั่วไป จนได้รับ การจัดอันดับจากนิตยสารไทม์ ให้เป็นหนึ่งใน 100 ผู้มีอิทธิพลด้านงานออกแบบ (Top 100 Design Influencers) ไม่เพียงแค่นั้น ในอดีตคงไม่มีใครคาดคิดว่าในสื่อโทรทัศน์จะมีการเกิดขึ้นของช่องแฟชั่น แต่ในวันนี้เราก็ได้เห็นโทรทัศน์ช่องแฟชั่น 24 ชั่วโมง อาทิ FTV (Fashion TV) ซึ่งทำให้คอแฟชั่นสามารถติดตามความเคลื่อนไหวของวง การแฟชั่นได้ตลอดทั้งวัน Chic channel ในบ้านเราก็เช่นเดียวกัน

4.3 การแต่งกาย street fashion

Street Fashion มีต้นกำเนิดมาจากกรุงลอนดอนประเทศอังกฤษ ลอนดอนเป็นเมืองที่ก่อกำเนิด แนวแฟชั่นที่โดดเด่นกว่าที่อื่นๆใดในโลกและยังเป็นต้นกำเนิดบัญญัติศัพท์ Street Fashion อีกด้วยเพราะเนื่องจากโครงสร้างของประชากรในประเทศอังกฤษนั้นสามารถแบ่งชั้นของประชากรได้ด้วยระบบภาษี จึงทำให้คนชนชั้นกลางเป็นประชากรหลักของประเทศ และมีคนชั้นล่าง (หรือคนรายได้น้อยกว่าเกณฑ์) มีบ้างเล็กน้อย จึงทำให้ผู้คนส่วนใหญ่ค่อนข้างมีวิถีชีวิตในระดับที่ไม่ได้แตกต่างกันมากนัก เมื่อคนชั้นสูงมีน้อยก็ทำให้วิถีชีวิตแฟชั่นแบบคนชั้นสูง(Aristocrat) ไม่ได้เป็นแบบแผนให้คนทั่วประเทศปฏิบัติตามเฉกเช่นแบบชาวฝรั่งเศสคนชนชั้นกลางจำนวนมากจึงได้มีบทบาทในการแสดงออกทางแฟชั่นและเหมือนเป็นตัวแทนภาพลักษณ์ของชาวอังกฤษในเรื่องรสนิยมด้านแฟชั่นประกอบกับนโยบายผลิตประชากร ในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้เกิดปรากฏการณ์ (baby boom) เกิดหนุ่มสาววัยรุ่นยุค 60's มากมายที่ไม่มีกำลังซื้อแฟชั่นหรูหรา ซึ่งช่วงนั้นจะได้รับอิทธิพลจาก Haute Couture ของฝรั่งเศส ทำให้แฟชั่นยุคนั้นจะดูหรูหราไฮโซ เป็นงานเฉพาะบุคคล (Exclusive) กระโปรงยาวบานรุ่มร่าม จับเครปตีเกล็ดแยกย้ายด้วย คอร์เซ็ทรัดหน้าท้องจนกั้วคอด ทำให้วัยรุ่นยุคเบบี้บูมก่อนปฏิริยาปฏิเสศแฟชั่นชั้นสูงเหล่านั้นเพราะใส่แล้วก็ทำให้ดูสูงวัยขึ้นทันตาเห็นจึงเห็นพ้องกันว่าทำไม่ถึงไม่มีชุดที่ดูเก๋ๆมีสไตล์ให้วัยรุ่นใส่บ้าง ผลปรากฏว่าทุกคนมีปฏิริยาออกมาในทิศทางเดียวกันทั้งหมด คือปฏิเสศความหรูหรา ปฏิเสศเรือนร่างแบบเอวคอดอกชันสะโพกผาย มาสู่เรือนร่างแบบใหม่ไม่เน้นเอวสะโพกเล็กตัวผอม ซึ่งเป็นเรือนร่างแบบเด็กๆที่ยังไม่ค่อยจะมีทรวดทรง ซึ่งผู้ที่มีชื่อเสียงและเป็นสัญลักษณ์คนสำคัญในยุคนั้นก็คือ Twiggy แฟชั่นยุค 60's นั้นจึงเป็นรูปทรงเสื้อผ้าที่ดูเด็ก สั้นกุด ชุด sack กระโปรงทรงเอ และมีดีเทลเก๋ๆเรียกๆไม่ฉวัดเฉวียนหรือรุ่มร่าม แต่สีสันสดจัดจืดจืด ตรงข้ามกับคำว่า Good Taste โดยสิ้นเชิง ซึ่งสมัยนี้ก็มีพวกไฮโซที่คลังค์ hi-brand กัดแหวะแนวสตรีทเหมือนกันว่า ไม่

มี taste หรือไร้ซึ่งรสนิยม เมื่อกระแสแฟชั่นชนชั้นกลางได้ก่อตัวและลูกกลามไปทั่วเกาะอังกฤษ หน้าซ้าไม่พอยังได้ข้ามน้ำข้ามทะเลไปยังฝั่งยุโรป และลูกกลามไปจนถึงอเมริกา ยิ่งทำให้บทบาทแฟชั่นของชนชั้นกลางยิ่งชัดเจน และมีพลังมาก และสามารถพูดได้เลยว่าจวบจนบัดนี้ยังไม่มีแบรนด์ใด หรือนักออกแบบคนไหน ห้องเสื้อชั้นสูงที่ใด สามารถเปลี่ยนความคิดของคนอังกฤษให้แต่งตัวแนวอื่นได้ ทั้งนี้เป็นเพราะคนอังกฤษจะมีทัศนคติที่ค่อนข้างปฏิเสธสังคม มีความรุนแรงและชัดเจนทางความคิดการแสดงออกมีใจรักเสรีภาพแบบสุดขีด ที่สำคัญที่สุดคือ รู้จักตัวตนของตนเองอย่างชัดเจน นั้นยิ่งทำให้ยิ่งเกิดการรวมกลุ่มแก๊งค์เป็นชนกลุ่มเล็กกลุ่มน้อยในสังคม (sub-culture) ที่มีวิถีปฏิบัติตามครรลองของตนเองมากมายนับไม่ถ้วน ไม่ว่าจะ คือการแต่งตัวในรูปแบบของตัวเองและไม่มีคำกำหนดกรอบของแฟชั่นแนวสตรีที่ได้อย่างชัดเจนๆ ว่าจะต้องแต่งในรูปแบบไหนอย่างไร เพราะ Street Fashion คือ การผสมผสานเสื้อผ้าในแบบต่างๆ ที่อยู่ในลักษณะที่เฉพาะตัวตามแบบของคนที่สวมใส่ให้ออกมาเป็นตัวของตัวเองมากที่สุด

4.4 งานสัมมนาทางวิชาการเรื่อง เครื่องประดับ : ศิลปะบ่อเกิดแห่งวัฒนธรรม ปัจจัยในการเลือกซื้อเครื่องประดับของคนยุคใหม่

ศิลปะเครื่องประดับตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนกระทั่งปัจจุบันถูกสร้างขึ้นสำหรับมนุษย์ ไม่ใช่แค่เพียงจุดมุ่งหมายในการแสดงทักษะทางฝีมืออันวิจิตรงดงามหรือเพื่อตกแต่งร่างกายภายนอกเท่านั้น เครื่องประดับเป็นภูมิปัญญาที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่สะท้อนความคิดวิถีชีวิตประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา เพียงแต่แตกต่างกันไปตามแต่ละเชื้อชาติ ภาษา ขึ้นอยู่กับสภาพภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมความเชื่อ รวมถึงการติดต่อสัมพันธ์กับต่างชาติ นอกจากนี้เครื่องประดับยังถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศอย่างมาก เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมที่ต้องใช้แรงงานเป็นจำนวนมากและยังเป็นการที่ต้องอาศัยช่างฝีมือแรงงานที่มีความชำนาญ ในปัจจุบันอุตสาหกรรมเครื่องประดับได้มีการพัฒนาทั้งด้านการผลิตและการค้าขึ้นอย่างรวดเร็ว จนมีบทบาทสำคัญในการนำรายได้เข้าประเทศ และปัจจุบันมีการซื้อขายแลกเปลี่ยนเครื่องประดับกันอย่างแพร่หลาย โดยปัจจัยในการเลือกซื้อนั้นก็แตกต่างกันออกไปทั้งทางด้านสภาพสังคมเศรษฐกิจและการเมืองรวมไปถึงรสนิยมอีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ รายวิชาสัมมนาทิศทางและแนวโน้มทางสารสนเทศศาสตร์ ได้เห็นถึงความสำคัญของเครื่องประดับ และเครื่องประดับไทย จึงเกิดโครงการสัมมนา เครื่องประดับ : ศิลปะบ่อเกิดแห่งวัฒนธรรม เพื่อรวบรวม และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับเครื่องประดับที่เป็นเอกลักษณ์แห่งความเป็นไทยบ่งบอกถึงวัฒนธรรมประเพณีในสังคมที่เป็นมรดกตกทอดสืบเนื่องกันมานับร้อยปี จนปัจจุบันเครื่องประดับไทยมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักแพร่หลายไปทั่วโลก

4.5 รายงาน วิเคราะห์ ผู้หญิงในเมืองใหญ่: อิทธิพลของการงานและแฟชั่นใน นางมารสวมปราด้า

บทสรุปของ นางมารสวมปราด้า อาจเป็นการสนับสนุนการตอบโต้ต่อความไม่ชอบธรรมอย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา เป็นการเหยียดยวาท์ผู้เขียนเองผ่านการแสดงออกทางอารมณ์มากมายในเรื่อง และตั้งคำถามต่อ อิทธิพลของการงานและแฟชั่นต่อชีวิตในเมืองใหญ่ โดยเสนอทางออกให้แก่ผู้ที่กำลังตกอยู่ในสภาวะ ความเครียดความกดดันจากสิ่งเหล่านี้ แม้ผู้ประพันธ์จะให้ความสำคัญกับการรักษาอัตลักษณ์ของบุคคลไม่ให้ ถูกกลืนโดยกระแสสังคม และเปิดเผยมุมมองของตนผ่านเรื่องราวที่ได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ชีวิต แต่ก็ ไม่ได้ปฏิเสธทุนนิยมโดยสิ้นเชิง เพราะการเน้นย้ำชื่อของดีไซเนอร์และร้านดังมากมาย และการอุทิศชีวิตแก่' ทำงานของตัวละครเอกตลอดเรื่อง ล้วนนับเป็นการสนับสนุนอุดมการณ์ของทุนนิยมทั้งสิ้น



บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

การดำเนินการออกแบบครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบเครื่องประดับสตรี เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง นางมารร้ายสวมปราดา เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับสำหรับสตรีตามแรงบันดาลใจและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีขั้นตอนการดำเนินวิจัยดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตการวิจัย
2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. วิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลและภาพประกอบที่ใช้ในการออกแบบ
4. จัดทำแผนผังภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบ
5. ออกแบบและพัฒนาแบบ
6. ผลงาน
7. อภิปรายและนำเสนอผลงาน

1. กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตการวิจัย

เพื่อกำหนดขอบเขตและแนวทางของงานวิจัย ให้มีการดำเนินการไปได้อย่างเป็นแบบแผนและมีจุดมุ่งหมายในการออกแบบที่แน่นอน รวมไปถึงการจัดตารางเวลาเพื่อให้สามารถจัดดำเนินการทำวิจัยภายในระยะเวลาที่กำหนดโดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตการวิจัยดังนี้

1.1 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดทางการออกแบบเครื่องประดับจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราดา สำหรับสตรีวัยทำงาน

- เพื่อออกแบบการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราดา สำหรับสตรีวัยทำงาน

1.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- เพศ หญิง อายุ 25 – 30 ปี

- รายได้ 25,000 – 35,000 บาท

- อาชีพ พนักงานออฟฟิศ, ทำงานอิสระ

- มีสังคมเข้าร่วมงานเลี้ยงสังสรรค์และงานรื่นเริงตามเทศกาลใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อน และมี

อำนาจในการใช้จ่ายกับสินค้าประเภทแฟชั่น มีความชื่นชอบภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราดา

1.3 ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบเครื่องประดับสตรีจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้าแบ่งออกเป็น 1 collection
3 โอกาส ดังนี้

1) ออฟฟิศ – สถานที่ทำงาน (Formal)

- กระเป๋าถือ (Shoulder bag) 1 โครงสร้าง
- รองเท้าส้นสูง (High-heeled shoes) 1 โครงสร้าง

2) วันหยุดพักผ่อน (Casual)

- กระเป๋าถือ – สะพาย (Handbag) 1 โครงสร้าง
- รองเท้าหุ้มส้น (Sandal) 1 โครงสร้าง
- ผ้าพันคอ (Scarves) 1 โครงสร้าง
- หมวกปีกกว้าง (Panama) 1 โครงสร้าง

3) ปาร์ตี้ – งานสังสรรค์ (Party)

- กระเป๋าคลัทช์ (Clutch Bags) 1 โครงสร้าง
- รองเท้าส้นสูง (High-heeled shoes) 1 โครงสร้าง

1.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

เพื่อศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน เป็นเวลา 5 เดือน เริ่มตั้งแต่ มกราคม พ.ศ.2558 – พฤษภาคม 2558

2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา เว็บไซต์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาข้อมูลต่างๆ ดังนี้

- ศึกษาการออกแบบเครื่องประดับแต่งกายสตรี
- ศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า โดยนำตัวละครมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน
- ศึกษาเทรนแฟชั่นเครื่องประดับแต่งกายสตรี เพื่อนำมาวิเคราะห์เพื่อใช้ในการออกแบบให้ตรงกับความเป็นไปได้ในการผลิตและตรงต่อกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน

3. วิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลและภาพประกอบที่ใช้ในการออกแบบ

ข้อมูลที่ทำกรรวบรวมและวิเคราะห์ ประกอบไปด้วยข้อมูลเชิงอักษรและรูปภาพประกอบ อาทิเช่น หลักการและแนวคิด การออกแบบเครื่องประดับ ประเภทและรูปแบบของเครื่องประดับสตรี ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องประดับ เทรนด์การแต่งกาย แนวโน้มของผู้บริโภค เป็นต้น เพื่อนำข้อมูลที่ศึกษาทั้งหมดนี้มาวิเคราะห์และนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องประดับสตรีต่อไป

4. จัดทำแผนผังภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบ

เพื่อสื่อถึงแรงบันดาลใจในการออกแบบ อารมณ์ โทนสี ในการออกแบบ เป็นการสรุปแนวคิดทางการออกแบบได้โดยง่ายและแม่นยำ

5. ออกแบบและพัฒนาแบบ

รวบรวมข้อมูลและเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์ นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับสตรีจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้าแบ่งออกเป็น 1 collection 3 โอกาส ดังนี้

1) ออฟฟิศ – สถานที่ทำงาน (Formal)

- กระเป๋าถือ (Shoulder bag) 1 โครงสร้าง
- รองเท้าส้นสูง (High-heeled shoes) 1 โครงสร้าง

2) วันหยุดพักผ่อน (Casual)

- กระเป๋าถือ – สะพาย (Handbag) 1 โครงสร้าง
- รองเท้าหุ้มส้น (Sandal) 1 โครงสร้าง
- ผ้าพันคอ (Scarves) 1 โครงสร้าง
- หมวกปีกกว้าง (Panama) 1 โครงสร้าง

3) ปาร์ตี้ – งานสังสรรค์ (Party)

- กระเป๋าคลัทช์ (Clutch Bags) 1 โครงสร้าง
- รองเท้าส้นสูง (High-heeled shoes) 1 โครงสร้าง

โดยออกแบบศึกษาและพัฒนาความเป็นไปได้ของผลงานจริง ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุด มีความเป็นไปได้จริง และตรงต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

6. ผลงาน

เลือกแบบผลงานที่เหมาะสมที่สุดเพื่อเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตชิ้นงานจริง โดยวิเคราะห์และอธิบายโดยนำโมเดลตัวอย่างขนาดเท่าจริงให้แก่ช่างหรือผู้ชำนาญให้เข้าใจ เพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาดในการผลิต และมองเห็นภาพรวมจริงของชิ้นงาน ทั้งนี้ต้องเข้าไปตรวจสอบความคืบหน้าของชิ้นงาน เพื่อป้องกันปัญหาและการผิดพลาดในกระบวนการผลิต เพื่อควบคุมให้ถูกต้องตามแบบที่ได้ออกแบบไว้ให้ได้ผลงานชิ้นที่สมบูรณ์แบบ และถูกต้องตามแบบ

7. อภิปรายและนำเสนอผลงาน

สรุปและอภิปรายผลจากการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน พร้อมนำเสนอผลงานจริงที่ได้ผลิตสมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์ที่ข้อมูลวิจัยดังต่อไปนี้

1. ความคิดรวบยอดทางการออกแบบ
2. เหตุผลและความคิดรวบยอดของการออกแบบ
3. ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย
4. กระบวนการวิเคราะห์ ออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้าย

สวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน

- 4.1 วิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิดของภาพยนตร์ เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า
- 4.2 อารมณ์และความรู้สึก บุคลิกของงานออกแบบ (Mood and Tone)
- 4.3 วิเคราะห์ลักษณะบุคลิกของ ตัวละครจาก ภาพยนตร์ เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า
- 4.4 สรุปและวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครจากภาพยนตร์ เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า เพื่อ

เป็นตัวกำหนดลักษณะของชิ้นงาน

5. ออกแบบและพัฒนาแบบ
6. ขั้นตอนการผลิต

1. ความคิดรวบยอดทางการออกแบบ

การวิเคราะห์เชิงลึกของเนื้อหาและบทบาทของตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า เพื่อนำมาสู่กระบวนการออกแบบคอลเล็กชั่นเครื่องประดับสำหรับสตรีวัยทำงาน สื่อความหมายให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครหลักผสมผสานอย่างลงตัวกับเสน่ห์ความคลาสสิกของภาพยนตร์ ผ่านรูปแบบการใช้งาน รูปทรง ที่แฝงไปด้วยความอ่อนเร้น

2. เหตุผลและความคิดรวบยอดของการออกแบบ

ในปัจจุบันการติดต่อสื่อสาร มีความรวดเร็วผ่านทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ทำให้ผู้คนเริ่มมีการแสดงออกถึงความเป็นตัวตน ผ่านการแสดงออกต่างๆ เช่นการแสดงความคิดเห็น การแต่งกาย การเลือกใช้สินค้า สังเกตได้จากการจับจ่ายใช้สอยสินค้าประเภทแฟชั่นมากขึ้น ผ่านทางการซื้อสินค้าออนไลน์ และผู้บริโภคเริ่มให้ความสนใจกับสินค้าแฟชั่นที่มีเฉพาะหรือมีน้อยชิ้นที่ตรงตามรสนิยมหรือไลฟ์สไตล์

เฉพาะตัว และเครื่องประดับจึงกลายเป็นทางเลือกอีกหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน อีกทั้งเครื่องประดับต่างกายยังสามารถแทนความรู้สึก อารมณ์ ฐานะ และรสนิยมที่ผู้บริโภคเลือกสวมใส่และใช้งาน เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า ที่สื่อและสะท้อนให้เห็นถึงบทบาท หน้าที่ และตัวตนที่แฝงแง่ของความคิด ความรู้สึกผ่านตัวละครในภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า

3. ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

จากการกลุ่มเป้าหมายได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน คือ ผู้หญิง อายุระหว่าง 25- 30 ปี ประกอบอาชีพที่ต้องพบปะผู้คน มีความสำคัญกับรูปลักษณ์การแต่งกาย เช่น พนักงานบริษัท, ทำงานอิสระ มีรายได้ 25,000 - 35,000 บาท/เดือน มีอำนาจในการจับจ่ายสินค้าประเภทแฟชั่นได้อิสระ มีสังคมเข้าร่วมงานเลี้ยงสังสรรค์และงานรื่นเริงตามเทศกาล ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อน และมีอำนาจในการใช้จ่ายกับสินค้าประเภทแฟชั่น มีความชื่นชอบภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า



ภาพที่ 4.1 แสดงภาพข้อมูลกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มเป้าหมาย

ที่มา

https://www.google.co.th/search?blw=1366&bih=677&tbn=isch&q=fashionable+working+woman&revId=627548326&sa=X&ei=JNZgVf_nD5bnuQT1_oOgCA&ved=0CCMQ1QloAg

4. กระบวนการวิเคราะห์ ออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน

4.1 วิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิดของภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า

จากการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า ที่มีทั้งข้อมูลเชิงอักษร ข้อมูลภาพ พบว่าเนื้อหาของภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า คือรูปแบบการดำเนินเรื่องราวของแฟชั่นและสังคมนิยม แอนเดรีย แซคส์ หญิงสาวที่เพิ่งได้รับการตอบรับเข้าทำงานจากกองนิตยสารแฟชั่นชื่อดังอย่าง รันเวย์ นิตยสารชื่อดังอันดับ 1 ของนิวยอร์ก แอนเดรียคิดว่าการแต่งกายให้ดูดีนั้นไม่ได้เป็นปัญหาสำหรับหน้าที่การงาน ไม่จำเป็นต้องตามแฟชั่นที่กำลังมา สินค้าที่ขายช่วงลดราคาตกยุคตามห้างสรรพสินค้าก็เป็นสินค้าชื่อดังเช่นกัน แอนเดรียมีการแต่งกายที่ดูไม่ทันสมัย ขาดการเอาใจใส่ทางด้านแฟชั่นการแต่งกาย จึงทำให้แอนเดรีย ตระหนักถึงการปรับเปลี่ยนการแต่งกายของตนเองเพื่อให้เหมาะสมกับหน้าที่การงาน แอนเดรียต้องเจองานสังคมที่พบปะผู้คน ทั้งที่ทำงานและวันหยุดพักผ่อน การแต่งกายที่ต้องดูดีขึ้น มีความทันสมัย ดูเป็นระเบียบ ทำให้แอนเดรียสามารถนำไปปรับไปใช้ได้กับชีวิตประจำวันและการทำงานได้อย่างลงตัวในการแต่งกาย และการเลือกใช้เครื่องประดับให้เหมาะสมในการแต่งกาย

ภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนให้เห็นถึงสังคมทุนนิยมในยุคปัจจุบันเข้ามามีอิทธิพลต่อมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในเมืองใหญ่ ที่ความสุขสงบและอารมณ์ความรู้สึกล้วนถูกกดทับไว้ด้วยหน้าที่การงาน ซึ่งแรงงานมนุษย์กลายเป็นหนึ่งในปัจจัยการผลิต และมีมูลค่าไม่ต่างจากวัตถุดิบหนึ่ง ขณะที่ภาพความฝันมากมายถูกบ่อนทำลายกับผู้ที่ทำงานในเมืองใหญ่ ภายใต้คำว่า 'สมัยนิยม' และ 'แฟชั่น'

จากข้อมูลดังกล่าวจึงสรุปเป็นแนวคิดของภาพยนตร์ได้ว่า ไม่ว่าจะการดำเนินชีวิตจะเป็นรูปแบบใด สิ่งสำคัญที่เราไม่ควรมองข้ามคือการแต่งกายให้เหมาะสม เพราะสิ่งแรกที่ทุกคนสามารถพบเห็นได้เป็นอย่างแรกคือรูปลักษณ์ภายนอก แต่กระนั้นรูปลักษณ์ภายในก็สำคัญเป็นอย่างมากเช่นกัน อย่าให้กระแสนิยมทางสังคมมาเปลี่ยนผันตัวเรา จงยึดมั่นในความเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด

4.2 อารมณ์และความรู้สึก บุคลิกของงานออกแบบ (Mood and Tone)

ผลจากการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ นำมาสู่การกำหนดอารมณ์ สี ความรู้สึก ของงานออกแบบ เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการดำเนินการออกแบบเป็นดังนี้

- แนวความคิด ความงามที่ซ่อนเร้น (Beautiful Conceal) สื่อถึงผู้หญิงทุกคนมีความงามที่แตกต่างกันออกไป อยู่ที่เราจะมองเห็นเสน่ห์ที่ซ่อนไว้มุมไหน เปรียบเสมือนสิ่งของที่ภายนอกอาจจะดูธรรมดา แต่ข้างในกับมีสิ่งน่าค้นหาชวนให้หลงเสน่ห์

- โทนสี สีที่เลือกใช้คือ สีดำ สีน้ำตาล และสีครีม ซึ่งให้อารมณ์และความรู้สึกที่ใกล้เคียงกัน ทั้งความน่าหลงใหลและความซ่อนเร้น



ภาพที่ 4.2 Mood and Tone ของงานออกแบบ

ที่มา <http://lookbook.nu/chic>

4.3 วิเคราะห์ลักษณะบุคลิกของ ตัวละครจาก ภาพยนตร์ เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า

วิเคราะห์ตัวละคร แอนเดรีย แซคส์ ในภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า เพื่อหาความเชื่อมโยงและความเป็นตัวตนของตัวละคร เพื่อวิเคราะห์ออกมาเป็นเครื่องประดับ 1 คอลเลคชั่น 3 โอกาสในการใช้งาน ดังนี้

BEFORE	วัสดุ/พื้นผิว (MATERIAL /TEXTURE)	BM 1	BM 2	BM 3	BM 4	BM 5	BM 6
	สี (COLOUR)	BC 1	BC 2	BC 3	BC 4	BC 5	BC 6
AFTER	วัสดุ/พื้นผิว (MATERIAL /TEXTURE)	AM 1	AM 2	AM 3	AM 4	AM 5	AM 6
	สี (COLOUR)	AC 1	AC 2	AC 3	AC 4	AC 5	AC 6

ภาพที่ 4.4 ตารางวิเคราะห์การแต่งกายของ แอนเดรีย แซคส์

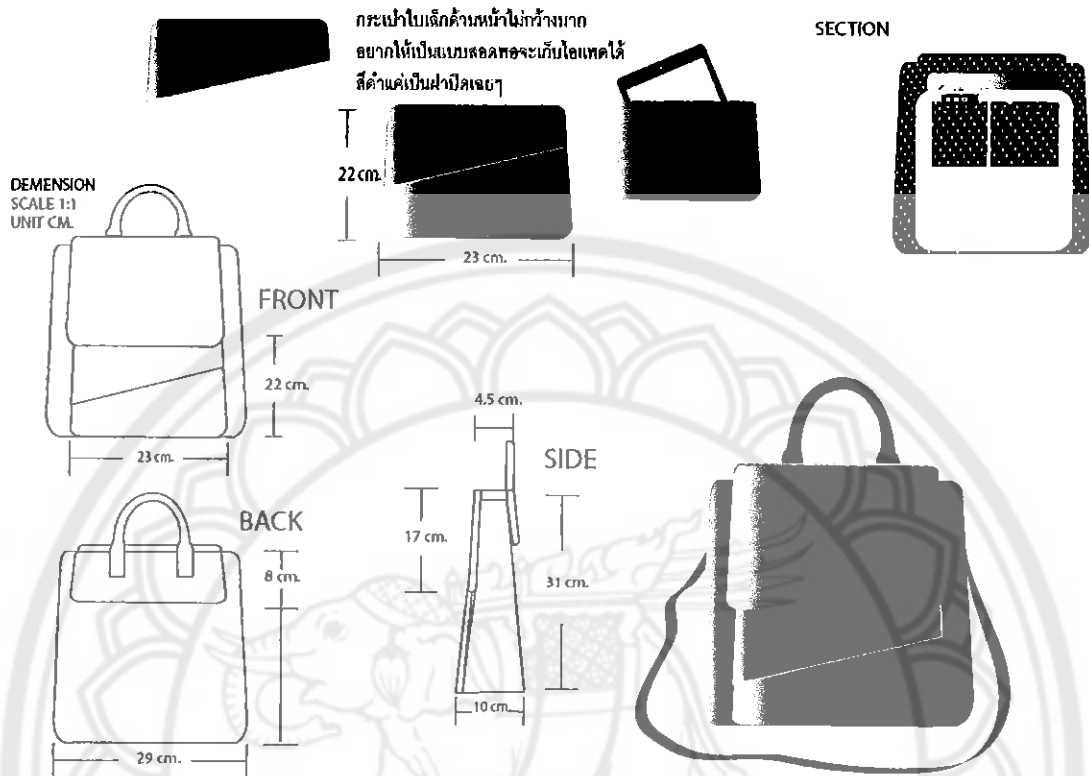
4.4 สรุปและวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครจากภาพยนตร์ เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า

สรุปและวิเคราะห์ลักษณะการแต่งกาย อารมณ์และโทนสีของตัวละคร เพื่อนำไปสู่การออกแบบที่สื่อถึงความเป็นตัวของ แอนเดรีย แซคส์ ในรูปแบบของรูปธรรม

5. ออกแบบและพัฒนาแบบ

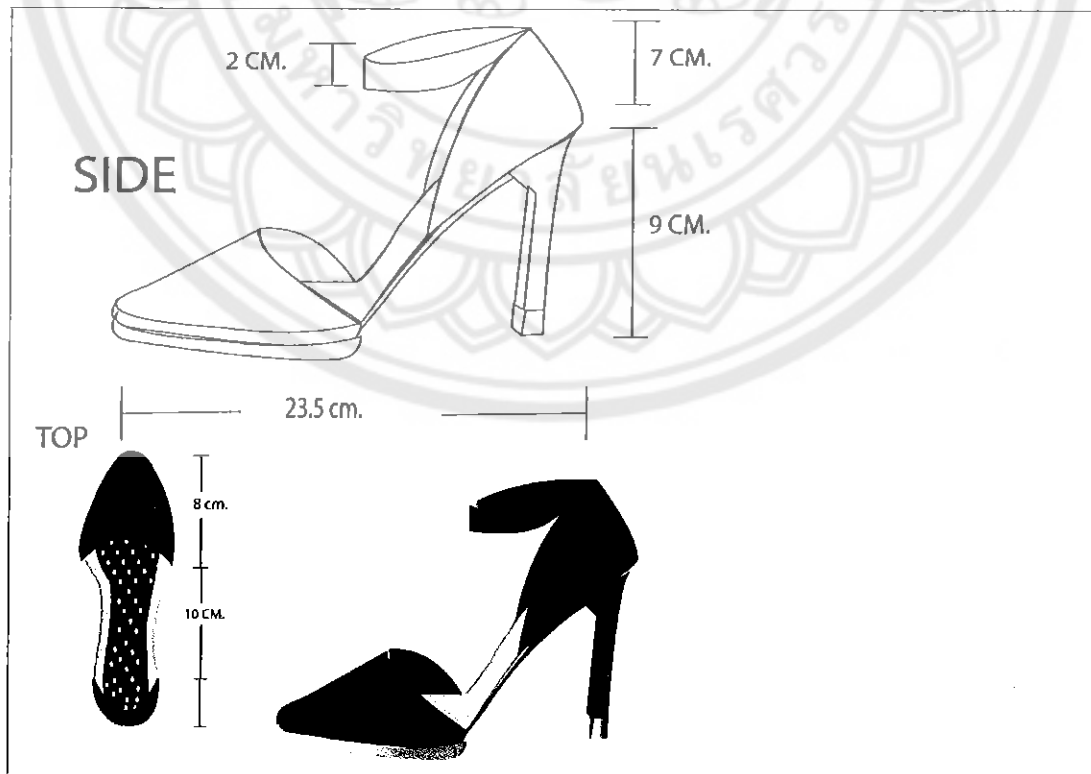
ออกแบบโครงสร้าง มีความเรียบง่าย เน้นฟังก์ชันการใช้งาน เพื่อสื่อความหมายของแนวคิด สร้างความแตกต่างและเป็นเอกลักษณ์ของชิ้นงาน ให้เห็นถึงประโยชน์ใช้สอยที่หลากหลายของตัวผลิตภัณฑ์

กระเป๋าทู (Shoulder bag)



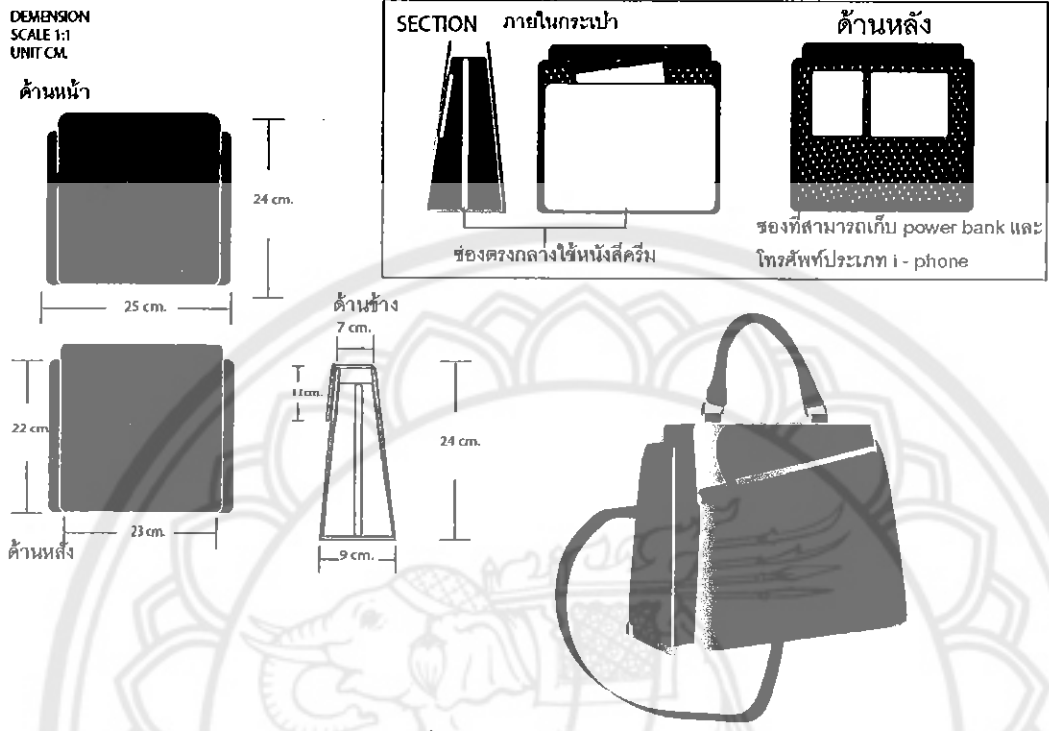
ภาพที่ 4.5 แบบร่างกระเป๋าทู

รองเท้าตื้นสูง (High-heeled shoes)



ภาพที่ 4.6 รองเท้าส้นสูง

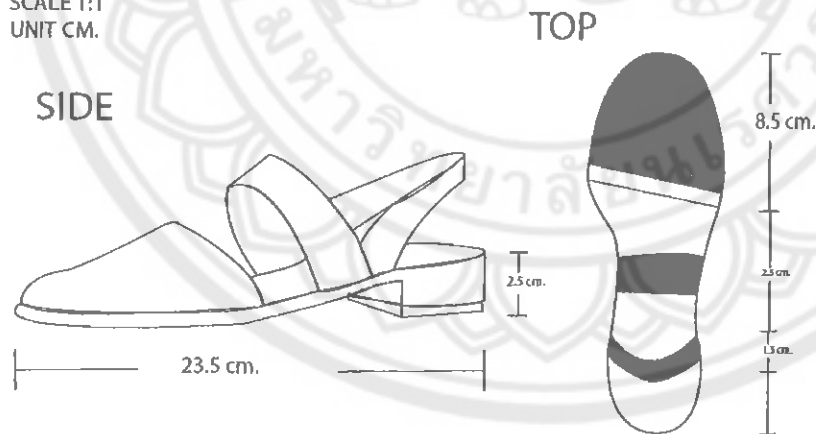
กระเป๋าทือ - สะพาย (Handbag)



ภาพที่ 4.7 แบบร่างกระเป๋าทือ- สะพาย

รองเท้าหุ้มส้น (Sandal)

DEMEINION
SCALE 1:1
UNIT CM.

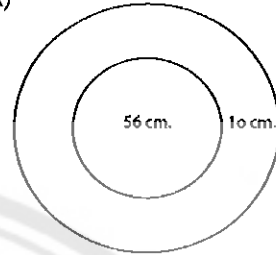


ภาพที่ 4.8 แบบร่างรองเท้าวหุ้มส้น

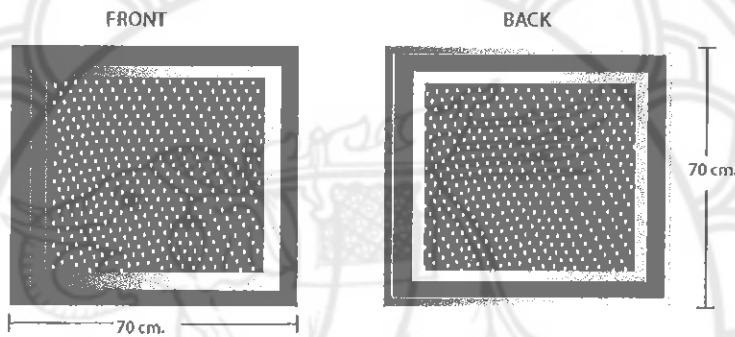
หมวกปีกกว้าง และ ผ้าพันคอ



หมวกปีก (PANAMA)



ผ้าพันคอ (SCARVES)



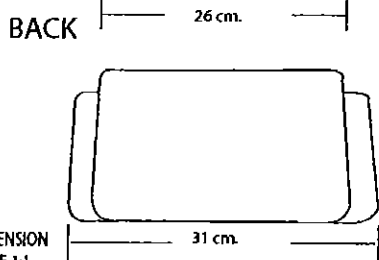
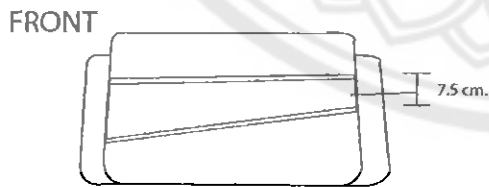
ภาพที่ 4.9 แบบร่างหมวกปีกกว้างและผ้าพันคอ

กระเป๋าคลัทช์ (Clutch Bags)

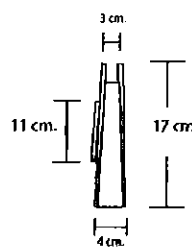
ด้านในมีกระเป๋าแบบสอดสอดสำหรับเก็บโทรศัพท์ประเภท i phone ใช้หนังสีควีน



SECTION



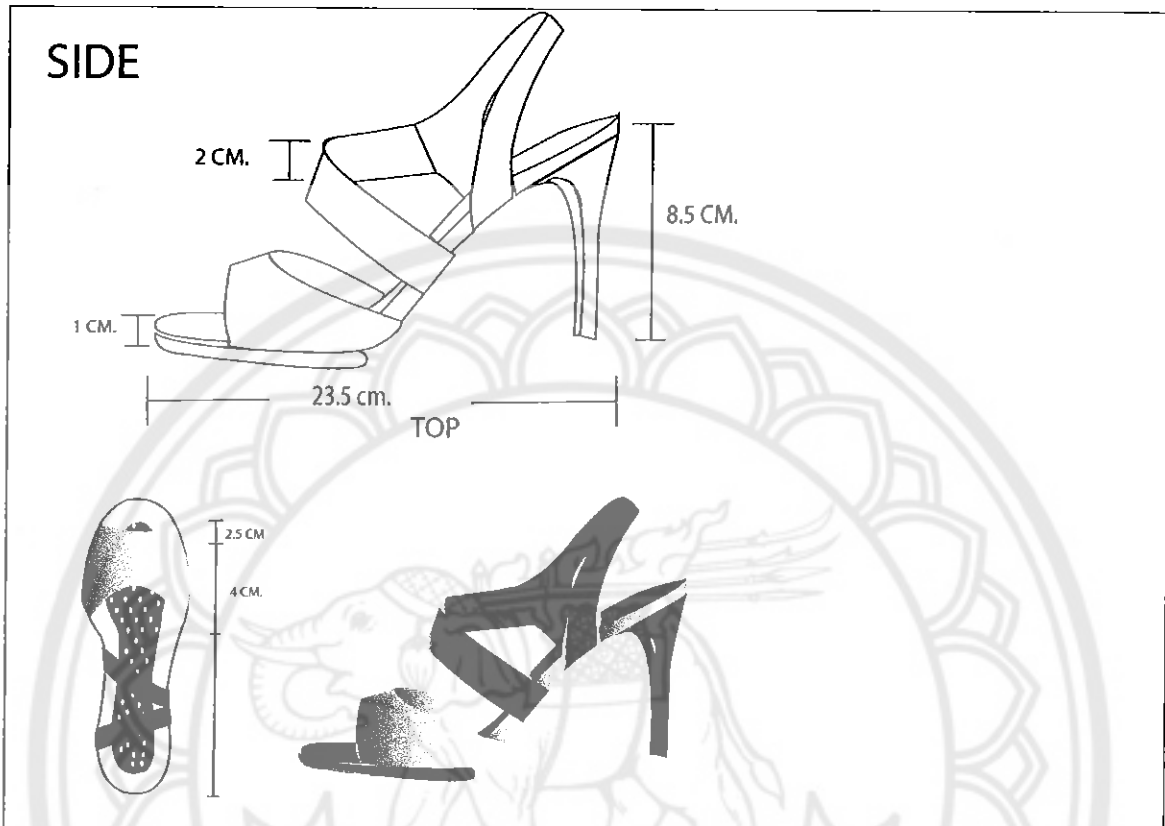
SIDE



DEMENSION SCALE 1:1 UNIT CM.

ภาพที่ 4.10 แบบร่างกระเป๋าลัทซ์

รองเท้าส้นสูง (High-heeled shoes)



ภาพที่ 4.11 แบบร่างรองเท้าส้นสูง

6. ขั้นตอนการผลิต

- 6.1 จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ ทั้งการเลือกประเภทหนัง อะไหล่
- 6.2 ขึ้นแพทเทิร์นด้วยกระดาษ และตัดเป็นชิ้นส่วน ระบุจำนวนและขนาดที่ใช้
- 6.3 นำแพทเทิร์นต้นแบบมาวางวัดขนาดกับวัสดุจริง
- 6.4 ขึ้นรูปทรง สำหรับกระเป๋าลัทซ์และรองเท้า
- 6.5 ประกอบชิ้นส่วน ตกแต่งด้วยการเย็บ และประกบกาว ทาขอบ
- 6.6 ตรวจสอบเก็บความเรียบร้อยของงาน

บทที่ 5

บทสรุปงานวิจัย

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

การดำเนินการศึกษาวิจัยในหัวข้อ การออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน เพื่อเป็นทางเลือกให้กับสตรีวัยทำงานได้เลือกใช้ตามโอกาสที่เหมาะสม โดยสรรค์สร้างแนวความคิดแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากสตรีผู้ชื่นชอบภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า จึงเกิดเป็นเครื่องประดับที่แฝงไปด้วยเสน่ห์ของความหรูหราจากภายนอก และแฝงไปด้วยความไม่ทันสมัยจากรูปลักษณ์ภายใน ที่สื่อถึงตัวละคร แอนเดรีย แซคส์ เน้นรูปทรงที่ดูแตกต่างและเกิดความโดดเด่น ทำให้ผู้ที่พบเห็นสามารถจดจำได้มากที่สุด โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

5.1.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดทางการออกแบบเครื่องประดับจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน

5.1.2 เพื่อออกแบบการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน

โดยใช้วิธีการศึกษาดังนี้

- 1) ศึกษาการออกแบบเครื่องประดับแต่งกายสตรี
- 2) ศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า โดยนำตัวละครมาเป็นแนวทางในการสรรสร้างผลงาน
- 3) ศึกษาเทรนด์แฟชั่นเครื่องประดับแต่งกายสตรีในปี 2015 เพื่อนำมาวิเคราะห์เพื่อใช้ในการออกแบบให้ตรงกับความเป็นไปได้ในการผลิตและตรงต่อกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน
- 4) วิเคราะห์วัสดุที่จะนำมาผลิต
- 5) สรุปลักษณะและวิเคราะห์ลักษณะการแต่งกาย อารมณ์และโทนสี เพื่อนำไปสู่การออกแบบที่สื่อถึงความเป็นตัวของ แอนเดรีย แซคส์
- 6) ออกแบบและปรับแบบเพื่อให้สมบูรณ์ได้ตรงความต้องการมากที่สุด
- 7) ทำการผลิตชิ้นงานเพื่อออกมาเป็นงานออกแบบที่ใกล้เคียงความต้องการมากที่สุด

5.2 สรุปผลและอภิปราย

วิเคราะห์จากการดำเนินชีวิตของผู้หญิงวัยทำงานในยุคปัจจุบันที่มีไลฟ์สไตล์การพักผ่อน ความชื่นชอบในการชมภาพยนตร์ชื่นชอบแฟชั่น จากการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน ให้สอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ในข้อที่ 5.1 ที่ได้กล่าวมาข้างต้น โดยมีการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์เครื่องประดับเพื่อเป็นทางเลือกสำหรับสตรีที่มีความชื่นชอบภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับสตรีนี้เกิดจากเสน่ห์ความทันสมัยร่วมกัน ทำให้เกิดผลงานที่เรียบหรู ดูแปลกตาและเกิดความโดดเด่นทำให้ผู้ที่พบเห็นสามารถจดจำได้มากที่สุด

โดยเลือกวัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับสตรี จากหนังแท้ผสมกับหนังเทียมเพื่อสื่อถึงความหรูหรา เลือกใช้ ผ้าฝ้ายญี่ปุ่นลายจุดซับซ้อนด้านในกระเป๋าเพื่อสื่อถึงความไม่ทันสมัย แอบแฝงภายใต้เปลือกด้านนอกที่เป็นความเนียบและหรูหรา จึงเป็นวัสดุที่เหมาะสมสำหรับสตรีวัยทำงานที่มีอำนาจการตัดสินใจในการจับจ่ายใช้สอยสินค้าประเภทแฟชั่นและชื่นชอบภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า ทำให้เกิดเป็นชิ้นผลงานที่มีความหมายสื่อถึงตัวละคร แอนดริยา แซคส์ ในภาพยนตร์เรื่องนางมารร้ายสวมปราด้า

5.3 ข้อเสนอแนะ

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อ การออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน ตลอดระยะเวลาการดำเนินการวิจัยนี้ ซึ่งพบกับปัญหาในการทำงาน คือในขั้นตอนการผลิตกระเป๋าและรองเท้า ตั้งแต่การเลือกซื้อวัสดุประเภทหนังแท้ หนังเทียม หนังมีหลายประเภทในรูปแบบผิวสัมผัส ความหนาบาง จึงอาจจะทำให้เกิดปัญหาในการตัดเย็บได้ เพราะหนังบางประเภทมีความหนามากเกินไปทำให้เกิดปัญหาในการตัดเย็บการตัดเย็บ ทางผู้วิจัยจึงได้นึกถึงปัญหาที่จะเกิดตามมานั้นจึงได้มีการสอบถามและขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการในตรวจงานวิจัย และช่างตัดเย็บ ดังนั้นจึงได้ข้อสรุปว่า ควรขอคำแนะนำจากช่างที่ตัดเย็บอย่างละเอียดถี่ถ้วนในการเลือกใช้วัสดุที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่เราต้องการและสามารถนำมาผลิตให้ใกล้เคียงกับชิ้นงานจริงมากที่สุดสามารถแก้ไขปัญหได้ตามความเหมาะสมและงานเสร็จสมบูรณ์และมีคุณภาพที่ดี

บรรณานุกรม

โครงการการสัมมนาทางวิชาการเรื่องเครื่องประดับ.(2554). ศิลปะบ่อเกิดแห่งวัฒนธรรม หัวข้อสัมมนา ปัจจัยในการเลือกซื้อเครื่องประดับของคนยุคใหม่ สืบค้นเมื่อ 9 มีนาคม 2558,

จาก <https://preciouspieces.wordpress.com>

FINDARATO (2554) ผู้หญิงในเมืองใหญ่: อิทธิพลของการทำงานและแฟชั่นใน นางมารสวมปราด้า.

สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2558, จาก <http://findarato.exteen.com/20100308/entry>

สะท้อนมุมมอง "นางมารสวมปราด้า" (The Devil Wears Prada) (2554). สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2558,

จาก <https://www.gotoknow.org/posts/533022>

เทพปรณ จิตรมทรณพ. (2555). การออกแบบกระเป๋าแฟชั่นสำหรับวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก. สืบค้นเมื่อ 16 มีนาคม 2558

เมธี ฉัตรทอง. (2556). การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินิยูค. วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

สืบค้นเมื่อ 7 เมษายน 2558

เทรนด์โลก 2015 แฟชั่น วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้น ที่ โลฟส์สไตล์ (2558). สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2558,

จาก <http://forum.eduzones.com/topic/1088>

บทความยูทูปงศ์ จิว.Fashion's World เมื่อการตลาดเปลี่ยนโลกแฟชั่น (2558). สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน

2558, จาก <http://www.tcdcconnect.com/article/Know-What/3710-Fashion's-World-เมื่อ>

การตลาดเปลี่ยนโลกแฟชั่น.

Bangkok Fashion Shoes (2557). สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2558,

จาก <http://www.bangkokfashionshoes.com/type/women/>



แบบสัมภาษณ์เชิงลึก

แบบสัมภาษณ์เชิงลึกสำหรับการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้าย
สวมปราด้าสำหรับสตรีวัยทำงาน

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ให้การสัมภาษณ์

1. ผู้ให้การสัมภาษณ์ ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี

2. อาชีพ.....ตำแหน่ง.....

3. สถานที่ทำงาน.....ระดับการศึกษา.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเชิงลึก

1. คุณมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้าอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

2. คุณมีความเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า

.....

.....

.....

3. คุณมีความคิดเห็นอย่างไรสำหรับกลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มผู้หญิงวัยทำงานที่เป็นแฟนภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า มาเป็นกลุ่มผู้บริโภค(Target Group)ในการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า

.....

.....

.....

4. คุณคิดว่าการออกแบบเครื่องประดับตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง นางมารร้ายสวมปราด้า สำหรับสตรีวัยทำงาน จะได้รับผลตอบรับอย่างไร หลังจากได้มีการผลิตแล้ว

.....

.....

.....

5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

-ขอขอบคุณทุกท่านเป็นอย่างยิ่งสำหรับการให้สัมภาษณ์และตอบคำถามแสดงความคิดเห็น-

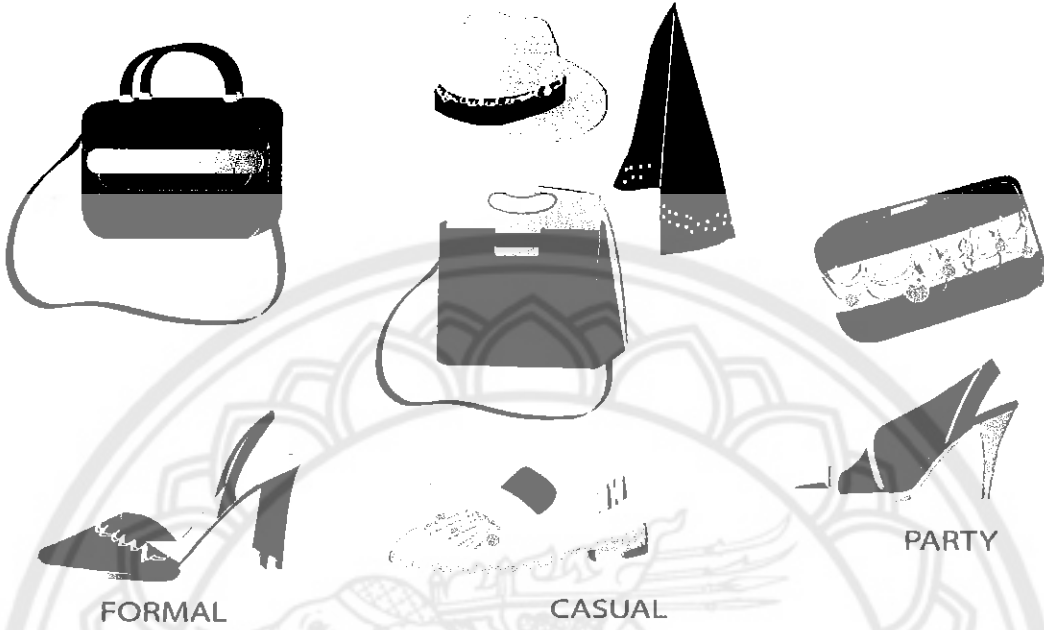
ลงชื่อ

.....
(.....)

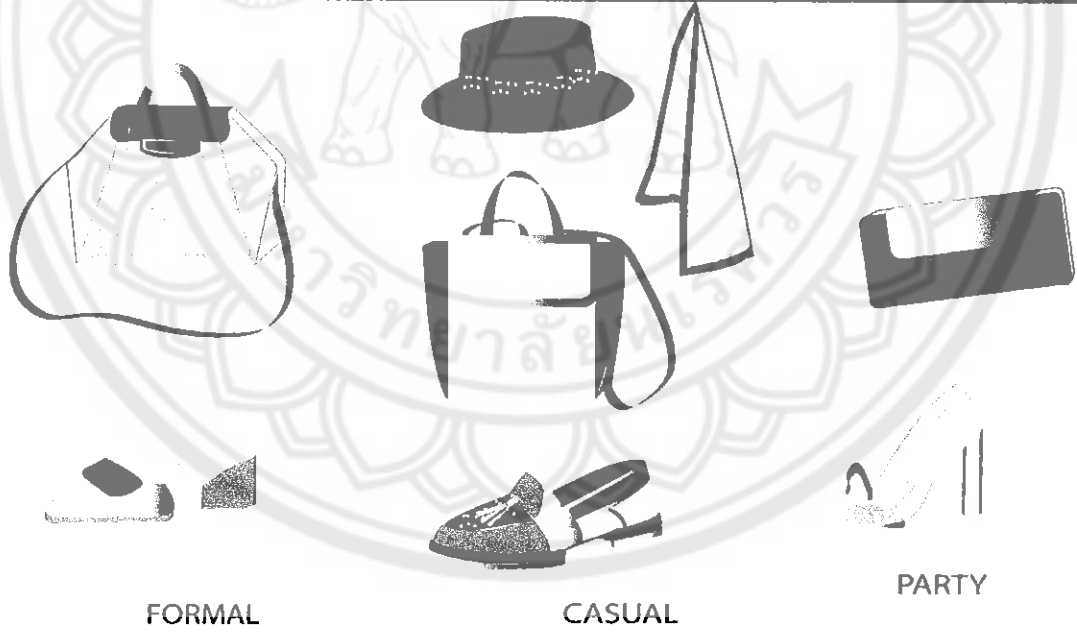
ผู้ให้สัมภาษณ์เชิงลึก
วันที่ 27 มกราคม 2558



SKETCH DESIGN 1



SKETCH DESIGN 2



SKETCH DESIGN 3



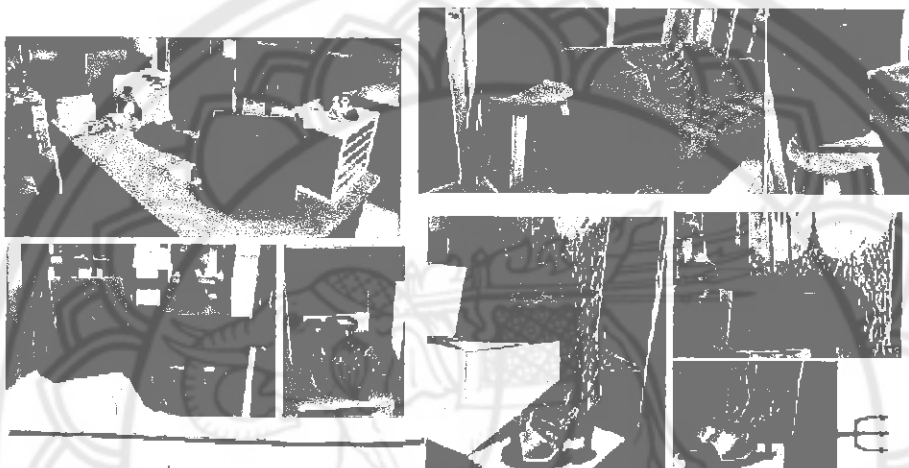
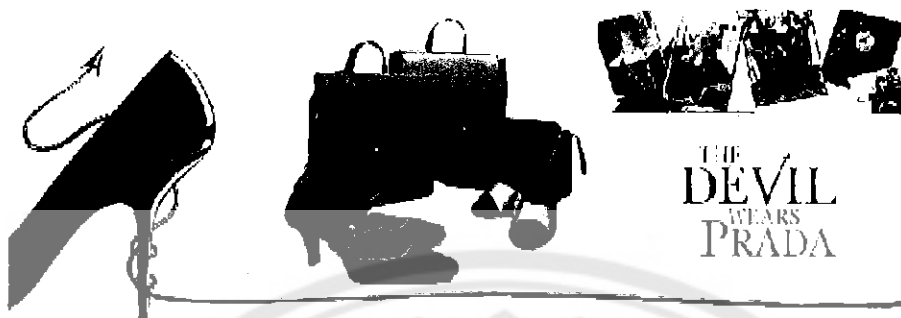


แสดงขั้นตอนการผลิต



ภาพผลงานโดยรวม

นางสาวกษิราภรณ์ งามวิจิตร (นางสาวกษิราภรณ์ งามวิจิตร) ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 15



54711308

กษิราภรณ์ บุญจันทร์ / Miss Kingchat Boonchan
135 น.4 คมพิสัย อ.เมือง จ.หนองคาย 43000
02-4034-8882 / super_yazah@hotmail.com

การออกแบบเครื่องประดับ

ตามแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า
สำหรับสตรีวัยทำงาน

Design of Accessories inspiration by The Devil Wears Prada
for Working Women.

ที่ปรึกษา : อาจารย์ จโรธรณ์ ทิพย์อุบลรัตน์

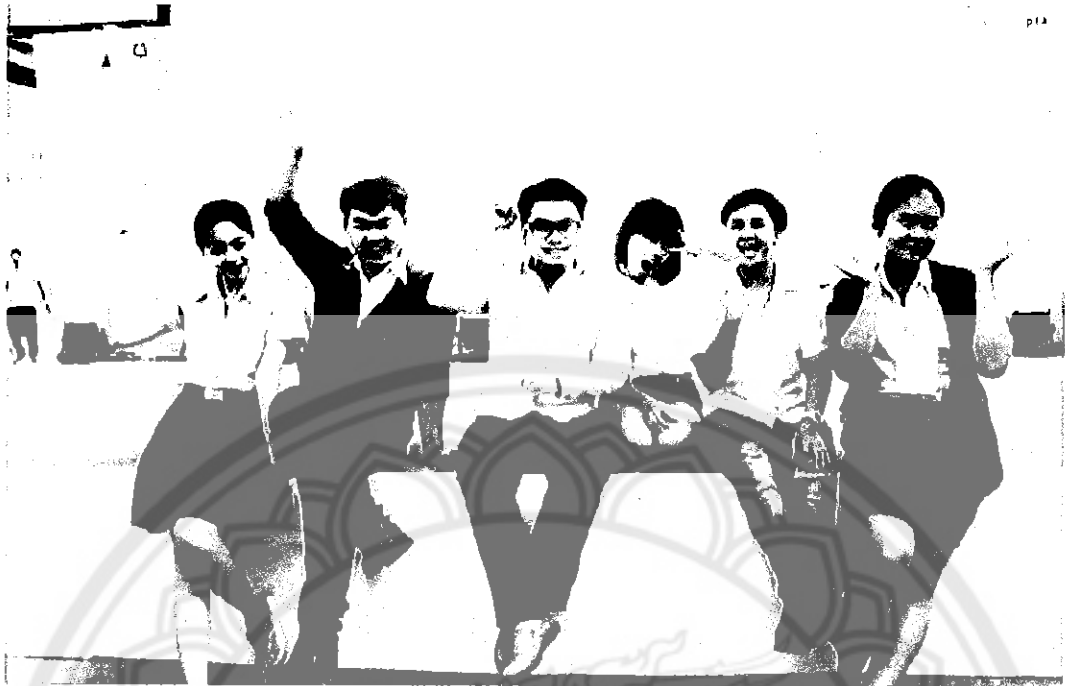
ออกแบบเครื่องประดับเพื่อความโดดเด่นภายในตัว โฉบเฉี่ยวเอกลักษณ์ของ แอมแลร์รี่ แอสส์
มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับสำหรับสตรีวัยทำงานที่ชื่นชอบ
ภาพยนตร์ นางมารร้ายสวมปราด้า

PPD

การนำเสนอผลงาน ภาพถ่ายการใช้งาน ลงในสื่อบัตร



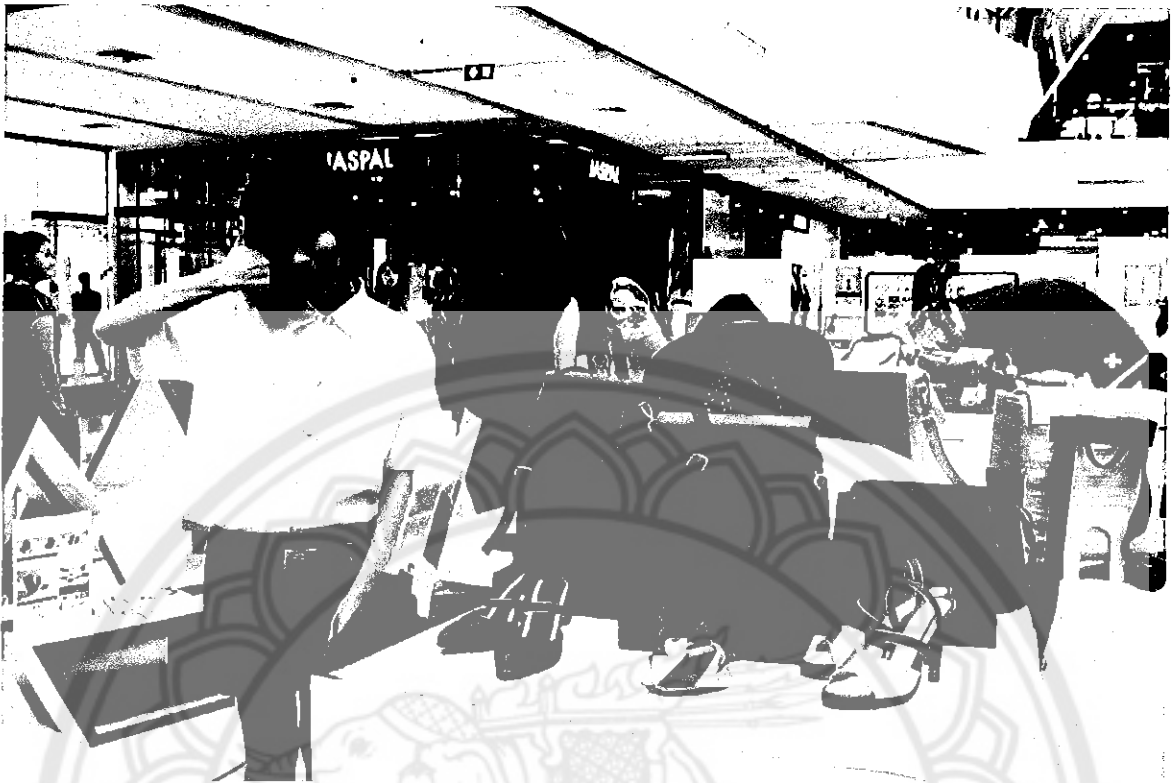
การนำเสนอผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิชญ์โลก



ภาพผลงานโดยรวม



ภาพผลงานโดยรวม



ภาพเจ้าของผลงาน



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล นางสาว กิ่งฉัตร บุญจันทร์

เกิดเมื่อ 16 ธันวาคม 2535

สถานที่อยู่ในปัจจุบัน 135 หมู่ 4 ตำบล มีชัย อำเภอ เมือง จังหวัด หนองคาย 43000

ตำแหน่งหน้าที่ นิสิตปริญญาตรี

สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบล ท่าโพธิ์ อำเภอ เมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547 ประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียน เทศบาล 2 ชำนาญอนุเคราะห์

พ.ศ. 2550 มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียน ปทุมเทพวิทยาคาร

พ.ศ. 2553 มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร

พ.ศ. 2557 ศศ.บ. (การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์) มหาวิทยาลัยนเรศวร

