

การออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิด IREZUMI



ศิลปนิพนธ์เสนอเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

ธันวาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร


FASHION DESIGN INSPIRED BY IREZUMI





An Art Thesis Submitted Partial Fulfillment  
of the Requirements for the Bachelor Degree of Fine and Applied Arts  
In Product and Package Design  
December 2015  
Copyright 2015 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปนิพนธ์เรื่อง “ การออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้  
แนวความคิด IREZUMI ” ของนางสาวชนากานต์ มูลเมือง แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่ง ของ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์  
ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
.....ประธาน  
( ดร.ตติยา เทพพิทักษ์ )

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

  
.....กรรมการ  
( อาจารย์ศุภเดช หิมะมาน )



## ประกาศคุณูปการ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะได้รับการอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่านที่อุตสาหะ  
สละเวลาอันมีค่ายิ่งคอยให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง  
ความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์ และ อาจารย์ศุภเดช หิมะมาน  
ที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ทุกท่านในสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ที่ให้ความ  
กรุณาให้คำปรึกษา และคอยแนะนำปรับแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนช่วยกระตุ้นพลังความความของ  
ผู้วิจัยเกิดการพัฒนาด้านความคิด ที่สำคัญทำให้ผู้วิจัยเกิดความมานะ อดทน และสร้างสรรค์  
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณลุงคุณป้าร้านตัดผ้าผู้เชี่ยวชาญที่คอยให้คำปรึกษาด้านการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย  
ทั้งเครื่องแต่งกายสตรีและบุรุษ

ขอกราบขอบพระคุณ ญาติ พี่น้อง ที่เป็นแรงผลักดันวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้ประสบผลสำเร็จ  
และเป็นผู้ที่คอยให้การสนับสนุนงบประมาณและให้คำปรึกษาตลอดจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ประสบ  
ผลสำเร็จ

ชนากานต์ มูลเมือง

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI
ผู้วิจัย	ชนากานต์ มูลเมือง
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์
กรรมการที่ปรึกษา	ดร.ตติยา เทพพิทักษ์ อาจารย์ศุภเดช ทิมะมาน
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบ ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ , มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ. 2558
คำสำคัญ	การออกแบบ เครื่องแต่งกาย รอยสักญี่ปุ่น

#### บทคัดย่อ

โครงการศึกษาวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI โดยผู้วิจัยมีจุดประสงค์ เพื่อศึกษาค้นคว้างานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI เพื่อประเมินความพึงพอใจของการออกแบบ วิธีดำเนินการวิจัย คือ การเก็บรวบรวมข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI หรือที่เรารู้จักกันว่า รอยสักแบบญี่ปุ่น ซึ่งมีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน รวมถึงความสวยงามจนได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน โดยนำเอาข้อมูลแนวคิด และความเชื่อมาเป็นแนวทางในการวางแผนการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI และศึกษาวิเคราะห์เทคนิคในการตัดเย็บเครื่องแต่งกายในรูปแบบต่างๆ จากการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงกระบวนการออกแบบและผลิต เครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI และยังได้ทราบถึงความพึงพอใจของการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI อีกทั้งยังได้ศึกษากลุ่มเป้าหมายในการเลือกซื้อเสื้อผ้า

## สารบัญ

บทที่	หน้า
1. บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	2
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องของการวิจัย.....	5
หลักการออกแบบ.....	18
งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง.....	41
3. วิธีดำเนินการวิจัย.....	49
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	49
4. ผลการวิจัย.....	52
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
ดำเนินการออกแบบ.....	53
5. บทสรุป.....	70
สรุปผลการวิจัย.....	70
อภิปรายผลการวิจัย.....	71
ข้อเสนอแนะ.....	72

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	73
ประวัติผู้วิจัย.....	75



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1.1 ตารางแสดงขอบเขตของการวิจัย .....	2
ภาพที่ 2.1 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 1-3 .....	7
ภาพที่ 2.2 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 4 .....	8
ภาพที่ 2.3 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 5 ตอนต้น .....	10
ภาพที่ 2.4 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 5 ตอนกลาง .....	11
ภาพที่ 2.5 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 5 ตอนปลาย .....	12
ภาพที่ 2.6 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 6 .....	13
ภาพที่ 2.7 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 7 .....	14
ภาพที่ 2.8 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 8 .....	15
ภาพที่ 2.9 เส้นตรงแนวตั้งที่เกิดจากลวดลายผ้า .....	23
ภาพที่ 2.10 เส้นตรงแนวตั้งที่เกิดจากลวดลายผ้า .....	23
ภาพที่ 2.11 เส้นตรงแนวนอนที่เกิดจากลวดลายผ้า .....	24
ภาพที่ 2.12 เส้นตรงแนวนอนที่เกิดจากลวดลายผ้า .....	24
ภาพที่ 2.13 เส้นตรงแนวเฉียงหรือเส้นทแยง .....	25
ภาพที่ 2.14 เส้นตรงแนวเฉียงหรือเส้นทแยง .....	26
ภาพที่ 2.15 เส้นโค้งในตัวเสื้อ .....	26
ภาพที่ 2.16 เส้นโค้งในตัวเสื้อ .....	27
ภาพที่ 2.17 ชุดทรงตรง .....	28
ภาพที่ 2.18 แขนเสื้อทรงกระดิ่ง .....	28
ภาพที่ 2.19 ชุดเดรสทรงกระดิ่ง .....	29
ภาพที่ 2.20 กระโปรงทรงหางกระรอก .....	29
ภาพที่ 2.21 กระโปรงชุดแต่งงานทรงหางกระรอก .....	30
ภาพที่ 2.22 คู่สีตรงกันข้าม .....	31
ภาพที่ 2.23 คู่สีข้างเคียง .....	32
ภาพที่ 2.24 การใช้สี 3 สี .....	32
ภาพที่ 2.25 การใช้สีเอกรงค์ .....	33
ภาพที่ 2.26 สีอ่อน – เข้มที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก .....	34



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 2.27	ผ้าพื้น .....	35
ภาพที่ 2.28	ผ้าลายเรขาคณิต .....	36
ภาพที่ 2.29	ผ้าลายธรรมชาติ .....	36
ภาพที่ 2.30	ผ้าลายรวม .....	37
ภาพที่ 2.31	ผ้าลายจุด .....	37
ภาพที่ 2.32	ชาวญี่ปุ่นกับรอยสัก .....	41
ภาพที่ 2.33	ชาวญี่ปุ่นกับรอยสัก .....	42
ภาพที่ 2.34	ชาวญี่ปุ่นกับรอยสัก .....	43
ภาพที่ 2.35	ตำนานรอยสัก .....	44
ภาพที่ 2.36	รอยสักลายปลาการ์ฟ .....	45
ภาพที่ 2.37	รอยสักลายปลาการ์ฟ .....	48
ภาพที่ 3.1	แสดงขั้นตอนการออกแบบภายใต้แนวความคิด IREZUMI .....	50
ภาพที่ 4.1	แสดงการวิเคราะห์แรงบันดาลใจและแนวคิดในการออกแบบ .....	52
ภาพที่ 4.2	แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบาย .....	53
ภาพที่ 4.3	แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบาย .....	54
ภาพที่ 4.4	กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 1 .....	55
ภาพที่ 4.5	กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 2 .....	56
ภาพที่ 4.6	กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 3 .....	57
ภาพที่ 4.7	กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 4 .....	58
ภาพที่ 4.8	กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 1 (สมบูรณ์) .....	59
ภาพที่ 4.9	กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 2 (สมบูรณ์) .....	60
ภาพที่ 4.10	กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 3 (สมบูรณ์) .....	61
ภาพที่ 4.11	กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 4 (สมบูรณ์) .....	62
ภาพที่ 4.12	แบบสเก็ตเครื่องแต่งกายสตรี .....	63
ภาพที่ 4.13	แบบสเก็ตเครื่องแต่งกายบุรุษ .....	63
ภาพที่ 4.14	แบบสเก็ตเครื่องแต่งกายสตรีที่เลือก .....	64
ภาพที่ 4.15	แบบสเก็ตเครื่องแต่งกายบุรุษที่เลือก .....	64

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.16 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (1) .....	65
ภาพที่ 4.17 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (2) .....	66
ภาพที่ 4.18 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (3) .....	66
ภาพที่ 4.19 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (4) .....	67
ภาพที่ 4.20 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (5) .....	68
ภาพที่ 4.21 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (6) .....	68
ภาพที่ 4.22 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (7) .....	69
ภาพที่ 4.23 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (8) .....	69



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาของปัญหา

รอยสักที่มีลวดลายสวยงามไม่ว่าจะเป็นมังกรหรือดอกไม้ ล้วนแต่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายมานานแล้ว ตั้งแต่ในยุคกลางของสมัยเอโดะ (ประมาณศตวรรษที่ 18) ในสมัยนั้นรอยสักถูกนำมาใช้เป็นการลงโทษโดยมีจุดประสงค์เพื่อจะลดจำนวนของอาชญากรรมลง หลังจากนั้นรอยสักกลายเป็นที่ถูกอกถูกใจของบรรดา ช่างไม้ ช่างทาสี นักผจญเพลิง จึงได้แพร่หลายออกไปอย่างรวดเร็ว ต่อมาพวกเขาถูกฆ่าและกลุ่มอันธพาลจึงนำรอยสักมาใช้เพื่อแสดงถึงความน่าเกรงขามและใช้เป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มที่ตนเองสังกัดอยู่ ดังนั้นจึงทำให้เกิดอคติและการปลุกฝังภาพพจน์ที่ว่า “ รอยสัก = พวกนอกรีตพวกไร้สังคม ” กลายเป็นภาพฝังลึกในใจที่ถูกทุกคนจดจำอย่างต่อเนื่อง เป็นต้นมา

แต่เดิมาแล้วไม่ได้เกิดขึ้นมาในฐานะเป็นผลงานด้านศิลปะ นอกจากนี้รอยสักยังแฝงความหมายและภาพลักษณ์ในแง่ลบไว้อีกด้วย รอยสักจึงเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ของคนบางกลุ่มเท่านั้น ซึ่งคนส่วนใหญ่ทั่วไปในสังคมยังไม่อาจยอมรับได้ รอยสักจึงเปรียบเสมือนกับความมดงามที่อ้างว้างยากที่จะมีคนมาเชยชมดังคำที่ว่า “ แม้รอยสักจะงดงามแค่ไหน แต่ใครต่อใครก็มิอยากจะเข้าไปยุ่งเกี่ยว ”

รอยสักของญี่ปุ่นได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในเอเชียและประเทศทางแถบตะวันตกในฐานะของ JAPANESE TATTOO ซึ่งตรงข้ามกับภาพลักษณ์ในแง่ลบของรอยสักอย่างสิ้นเชิง ไม่ว่าจะเป็นรอยสักที่ได้แรงจูงใจมาจากปลาการ์ฟ ซากุระ มังกร เสือ แต่ฝีมือและความชำนาญทางเทคนิคที่นำมาแกะสลักบนผิวหนังมนุษย์เองก็สุดยอดไม่แพ้กัน ดังนั้นรอยสักของญี่ปุ่นจึงถือเป็นสัญลักษณ์แห่งความภาคภูมิใจที่น่ายกย่องของญี่ปุ่นที่ต่างชาติยังต้องยอมชุกให้เลยทีเดียว

ในปี 1867 ซึ่งเป็นยุคของซามูไรได้ถูกบันทึกไว้ว่าเป็นยุคจุดจบของรอยสัก เนื่องจากรัฐบาลญี่ปุ่นต้องการจะเข้าเป็นหนึ่งในกลุ่มของประเทศที่พัฒนาแล้ว จึงได้สั่งห้ามมิให้ไว้ทรงผมแบบซามูไร ห้ามหนีบดาบที่เอว และรวมถึงห้ามสักด้วย แต่ทว่าหลังจากที่ญี่ปุ่นได้เปิดประเทศแล้ว ได้มีผู้คนมากมายจากหลายประเทศมาเยือนญี่ปุ่น และได้เห็นรอยสักที่สักอยู่บนร่างกายของพวกเขาเหล่านั้น จนถึงกับตะลึงในความมดงามของรอยสักและเพื่อเป็นที่ระลึกในการมาเยือนญี่ปุ่นจึงได้สักรอยสักของญี่ปุ่นไว้ด้วย ในบรรดาบุคคลที่สักรอยสักของญี่ปุ่นไว้เป็นที่ระลึกนั้น มีมกุฎราชกุมารแห่งอังกฤษและมกุฎราชกุมารแห่งรัสเซียทรงรวมอยู่ด้วย

ในระยะหลังนี้ค่อยๆเริ่มพบเห็นคนที่สักรอยสักเพิ่มมากขึ้น แม้แต่คนในวงการบันเทิง นักร้อง นักกีฬาเองก็ตาม และพวกเขาเหล่านี้จะต้องซ่อนรอยสักในขณะที่กำลังออกอากาศทางทีวีอยู่

เพราะถูกบังคับว่าห้ามเผยแพร่รอยสักต่อหน้าสาธารณชนอย่างเด็ดขาด เนื่องจากผู้คนส่วนใหญ่ยังคงมองว่ารอยสักถึงแม้จะมีความงดงามและความประณีตแค่ไหน แต่ก็ยังเป็นสัญลักษณ์ของคนบางกลุ่ม เช่น พวกยาสูบ และพวกชอบใช้ความรุนแรง ทั้งๆที่เหตุผลและแรงจูงใจของการสักรอยสักของผู้คนในสมัยนี้จะเปลี่ยนแปลงไปจากในอดีตแล้วก็ตาม แต่อคติและภาพต่างๆในอดีตที่เคยมีก็ยังคงฝังใจและมีได้เลือนหายไปจากจิตใจของผู้คน

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า วัฒนธรรมการการสักของชาวญี่ปุ่น ถึงแม้ว่าจะได้รับความนิยมมาก แต่ก็ยังถูกมองในแง่ลบ ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะนำเอารอยสัก ซึ่งมีความงดงามและความประณีตที่แสดงออกถึงการผสมของสีสันท่านาน รวมถึงความเชื่อ และ อารยธรรม มาใช้ในงานออกแบบแฟชั่นเครื่องแต่งกาย

#### จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาแนวคิดและคติในเรื่องของ IREZUMI
2. เพื่อศึกษาวัสดุและกรรมวิธีการผลิตเครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิด IREZUMI
3. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิด IREZUMI

#### ขอบเขตของงานวิจัย



ภาพที่ 1.1 ตารางแสดงขอบเขตของการวิจัย

## 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกาย
- 1.2 ประวัติความเป็นมา แนวคิดและคติในเรื่องของรอยสักญี่ปุ่น
- 1.3 เนื้อหาของเครื่องแต่งกายบุรุษ และ สตรี
- 1.4 รูปแบบ (โครงสร้าง) การออกแบบ
- 1.5 เทคนิคการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย

## 2. ขอบเขตด้านเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวเนื่องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิดรอยสักญี่ปุ่น เป็นระยะเวลา 4 เดือน เริ่มตั้งแต่ สิงหาคม พ.ศ.2558 – พฤศจิกายน พ.ศ. 2558

## 3. ขอบเขตด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิดรอยสักญี่ปุ่น จำนวน 1 Collection (4 โครงสร้าง)

ดังนี้

- |                       |                              |
|-----------------------|------------------------------|
| 1 เครื่องแต่งกายบุรุษ | จำนวน 2 โครงสร้าง ประกอบด้วย |
| - เสื้อบุรุษ          | จำนวน 1 ตัว                  |
| - กางเกง              | จำนวน 1 ตัว                  |
| 2 เครื่องแต่งกายสตรี  | จำนวน 2 โครงสร้าง ประกอบด้วย |
| - เสื้อสตรี           | จำนวน 1 ตัว                  |
| - กระโปรง             | จำนวน 1 ตัว                  |

## 4. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร

- เพศ : ชาย หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 18 – 25 ปี

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม และดูมีความแปลกใหม่ขึ้น เช่น โต๊ะที่เราทำขึ้นมาใช้ เมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง หรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบาย ในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น
2. เครื่องแต่งกาย หมายถึง สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกาย การแต่งกายของ มนุษย์แต่ละเผ่าพันธุ์สามารถค้นคว้าได้จาก หลักฐานทางวรรณคดีและประวัติศาสตร์ เพื่อให้เป็น เครื่องช่วยชี้นำให้รู้และเข้าใจถึงแนวทางการแต่งกาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสภาพของการดำรงชีวิตของ มนุษย์ในยุคสมัยนั้นๆ
3. รอยสักญี่ปุ่น หมายถึง การใช้วัตถุปลายแหลมจิ้มแทงลงบนผิวหนัง ซึ่งทำให้เกิดรูปลาย หรือลวดลายต่างๆ ซึ่งรูปลายที่สักลงไปนั้น จะเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงคุณลักษณะที่เป็นของตนเอง หรือเพื่อความสวยงามขึ้นอยู่กับทัศนคติ

### สมมติฐานของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจ จาก IREZUMI
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI มีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าซึ่งแบ่งออกเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

#### 1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องของเครื่องแต่งกาย

1.1 ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกาย

#### 2. หลักการออกแบบ

2.1 ความหมายของการออกแบบ

2.2 ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.3 ความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.4 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.5 องค์ประกอบในการออกแบบเสื้อผ้า

#### 3. งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI

#### 1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องของเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกาย หรือ เครื่องนุ่งห่ม เป็นสิ่งที่มนุษย์สวมใส่เพื่อปกป้องร่างกายจากสภาวะอากาศ สภาพแวดล้อม ความปลอดภัย ความสะอาดสบาย ความสวยงาม และเพื่อสะท้อนถึง สังคม ศาสนา วัฒนธรรม รวมถึง รสนิยมเฉพาะตัวบุคคลด้วย เสื้อผ้าบางชนิดอาจออกแบบให้สวมใส่ เฉพาะเพศ แต่ไม่นับกรณีการแต่งตัวข้ามเพศ เสื้อผ้าที่ใส่เพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐาน ใส่ไว้ เพื่อป้องกันร่างกายไม่ให้เกิดความอันตรายจากสิ่งแวดล้อมอย่างอากาศ แสงแดดที่รุนแรง ความหนาวสุดขีด ฝน กันแมลง สารเคมี อาวุธ และอันตรายอย่างอื่น

มนุษย์ยังประดิษฐ์เสื้อผ้าเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา ที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ต่าง ๆ การใช้งาน เช่น ชุดอวกาศ, ชุดเกราะ, ชุดว่ายน้ำ, ชุดดำน้ำ, ชุดกันผึ้ง, เสื้อหนังขับมอเตอร์ไซค์ เป็นต้น คนเรายังประดิษฐ์ ประดับสิ่งต่างๆ ในร่างกาย อย่าง หมวก ก็อาจจะเรียกว่าเครื่องแต่งกาย

### 1.1 ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกาย

วิชาประวัติเครื่องแต่งกายเป็นวิชาที่ว่าด้วยการทำความเข้าใจในเรื่องเกี่ยวกับการแต่งกายของมนุษย์และเผ่าพันธุ์โดยอาศัยหลักฐานจากประวัติศาสตร์และวรรณคดีเป็นเครื่องมือในการรับรู้และเข้าใจ อีกทั้ง ยังสะท้อนถึงสภาพของการดำรงชีวิตมนุษย์ในยุคนั้น ๆ

มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์แต่งกายด้วยเครื่องห่อหุ้มร่างกายที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ใบหญ้า หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์ใช้สีจากพืชนำมาเขียน มาสั๊ก เพื่อ เป็นเครื่องตกแต่งแทนการห่อหุ้มร่างกาย ระยะต่อมามนุษย์รู้จักวิธีดัดแปลงสิ่งที่มีตามธรรมชาติ มาใช้ทำเป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกายให้เหมาะสม เช่น การผูก มัด สาน ถัก ทอ ฯลฯ ตลอดจนถึงการใช้วิธีการตัดและเย็บในปัจจุบัน

จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปความหมายของคำ ว่า “เครื่องแต่งกาย” หมายถึง สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกาย โดยที่มนุษย์มีความ จำเป็นต้องแต่งกายด้วยเหตุผลที่สำคัญ คือ

1. ใช้ปกปิดร่างกาย
2. ให้ความอบอุ่น
3. เพื่อป้องกันสัตว์ และแมลง

### การแต่งกายสมัยรัตนโกสินทร์

การแต่งกายไทยในสมัยรัตนโกสินทร์นั้นแบ่งได้ตามสมัยในช่วงรัชกาลต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้  
รัชกาลที่ 1-3 ระยะเวลา 69 ปี (พ.ศ. 2325-2394)

การแต่งกายของผู้หญิง : ผู้หญิงจะนุ่งผ้าจีบ ห่มสไบเฉียง ตัดผมไว้ปีกประบ่า กั้นไรผมวงหน้า โคง หากเป็นชาวบ้านอาจนุ่งผ้าถุงหรือโจงกระเบน สวมเสื้อรัดรูปแขนกระบอก ห่มตะเบงมาน หรือผ้าแถบคาดรัดอก แล้วห่มสไบเฉียง

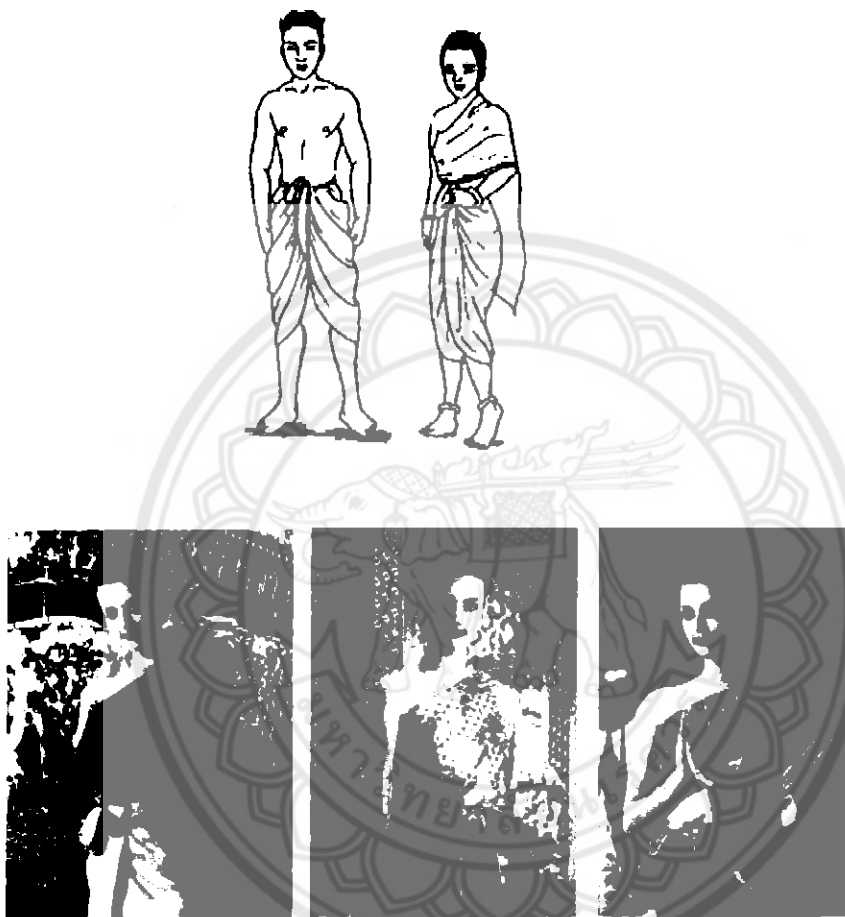
การแต่งกายของผู้ชาย : ผู้ชายจะนุ่งผ้าม่วง โจงกระเบน สวมเสื้อนอกคอเปิด ผ่าอก กระดุม 5 เม็ด แขนยาว หากเป็นชาวบ้านจะไม่สวมเสื้อ

การแต่งกายของชาววังและชาวบ้านจะไม่แตกต่างกันมาก จะมีแตกต่างกันก็ตรงส่วนของเนื้อผ้าที่สวมใส่ ซึ่งหากเป็นชาววังแล้วจะห่มผ้าไหมอย่างดี ทอเนื้อละเอียด เล่นลวดลาย สอดดินเงิน-ทอง ส่วนชาวบ้านทั่วไปจะนุ่งผ้าพื้นเมือง หรือผ้าลายเนื้อเรียบๆ หากเป็นราษฎรทั่วไปที่มีอาชีพเกษตรกร ทำไร่ ทำนาแล้วจะนุ่งผ้าในลักษณะถกเขมร คือจะนุ่งเป็นโจงกระเบนแต่จะถกสั้นขึ้นมาเหนือเข่า เพื่อความสะดวก ไม่สวมเสื้อ หากอยู่บ้านจะนุ่งลอยชาย หรือโสร่งแล้วมีผ้าคาดพุง แต่ถ้าแต่งกายไปงานเทศกาลต่างๆ มักนุ่งโจงกระเบนด้วยผ้าแพรสีต่างๆ และห่มผ้าคล้องคอปล่อยชายทั้งสอง



ยาวไว้ด้านหน้า การตัดผมของสตรีสาวจะตัดผมทรงดอกกระพุ่ม ปล่อยท้ายทอยยาวถึงบ่า หากเป็นผู้ใหญ่แล้วจะตัดผมปีกแบบโกนท้ายทอยสั้น

### การแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 1-3



ภาพที่ 2.1 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 1-3

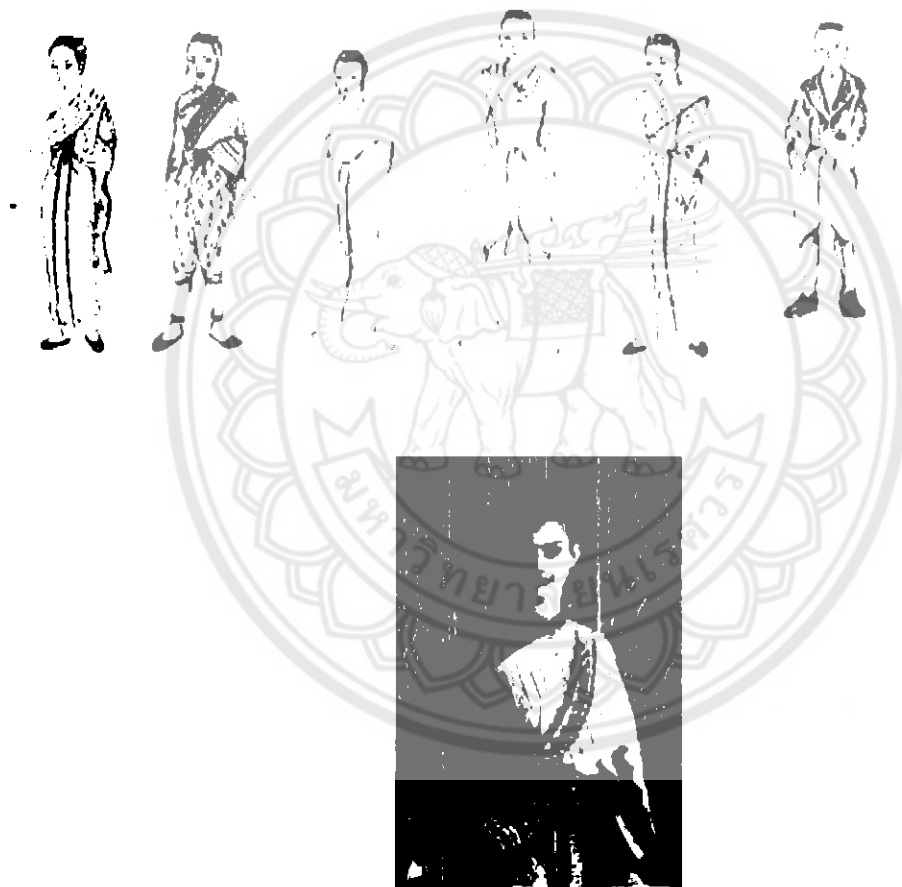
### สมัยรัชกาลที่ 4 ระยะเวลา 17 ปี (พ.ศ. 2394-2411)

เนื่องจากสมัยโบราณคนไทยไม่นิยมสวมเสื้อแม้แต่เวลาเข้าเฝ้า ในสมัยรัชกาลที่ 4 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว จึงประกาศให้ข้าราชการสวมเสื้อเข้าเฝ้า และทรงสนับสนุนให้มีการศึกษาภาษาอังกฤษ จึงทำให้มีการรับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา การแต่งกายของสตรีจึงมีการเปลี่ยนแปลงไป

การแต่งกายของผู้หญิง : ผู้หญิงจะนุ่งผ้าลายโจงกระเบน หรือนุ่งผ้าจีบ ใส่เสื้อแขนยาว ผ่าอก ปกคอตั้งเตี้ยๆ (เสื้อกระบอก) แล้วห่มผ้าแพรสบีจีบเฉียงทับบนเสื้อ ตัดผมไว้ปีกเช่นเดิม แต่ไม่ยาว ประป่า

การแต่งกายของผู้ชาย : ผู้ชายจะนุ่งผ้าม่วงแพรโจงกระเบน สวมเสื้อเปิดอกคอเปิด หรือเป็น เสื้อกระบอกแขนยาว เรื่องของทรงผมผู้ชายยังไว้ทรงมหาดไทยอยู่ ส่วนรัชกาลที่ 4 จะไม่ทรงไว้ทรง มหาดไทย

#### การแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 4



ภาพที่ 2.2 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 4

#### สมัยรัชกาลที่ 5 ระยะเวลา 42 ปี (พ.ศ. 2411-2453)

ในสมัยรัชกาลที่ 5 นี้ ถือเป็นยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงการแต่งกายของคนไทย เนื่องจาก รัชกาลที่ 5 ทรงเสด็จประพาสยุโรป และมีการนำแบบอย่างการแต่งกายของชาวยุโรปกลับมา

ประยุกต์ใช้ในประเทศไทย อีกทั้งในสมัยนี้ยังมีกำเนิดชุดชั้นในรุ่นแรกที่เกิดแปลงจากเสื้อพรีนเซส ซึ่งต่อมาได้พัฒนาให้เป็นเสื้อชุดชั้นในที่เรียกว่า เสื้อคอกระเช้า ที่ยังคงเป็นที่รู้จักกันในปัจจุบันนี้

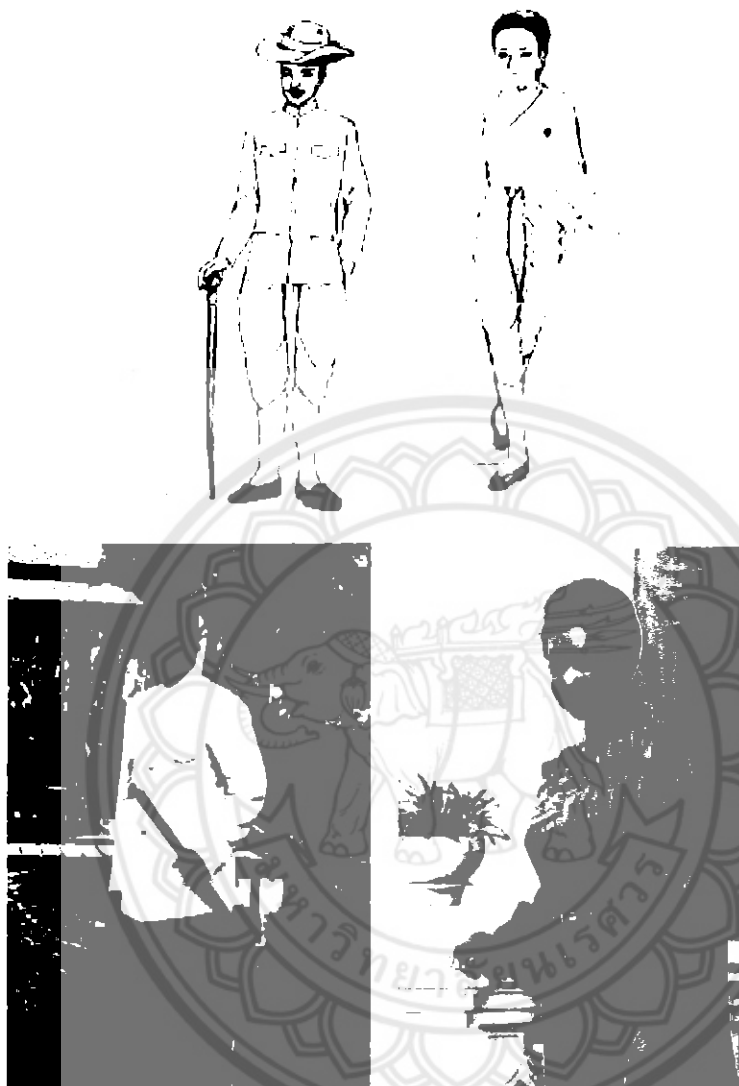
#### สมัยรัชกาลที่ 5 ตอนต้น

การแต่งกายของหญิง : ผู้หญิงจะนุ่งผ้าลายโจงกระเบน เสื้อกระบอก แขนยาว ผ่าอก ห่มผ้าแพร จีบตามขวาง สไบเฉียงทับบนเสื้ออีกชั้นหนึ่ง ถ้าอยู่บ้านจะห่มแต่สไบ ไม่สวมเสื้อ เมื่อมีงานพิธีจะนุ่งห่ม ผ้าตาด เลิกไว้ผมเปีย และหันมาไว้ผมยาวประป่า

การแต่งกายของชาย : ผู้ชายจะนุ่งผ้าม่วงโจงกระเบน สวมเสื้อราชประแตน สวมหมวกหางนกยูง ถือไม้เท้า และไว้ผมรองทรง หากไปงานพิธีจะสวมถุงเท้าและรองเท้าด้วย การสวมเสื้อแพรสีจะสวมตามกระทรวงและหมวดต่างๆ ดังนี้

- ชั้นเจ้านาย สวมเสื้อสีไพล
- ชั้นขุนนางกระทรวงมหาดไทยสวมเสื้อแพรสีเขียวแก่
- ชั้นขุนนางกระทรวงกลาโหม สวมเสื้อแพรสีลูกหว้า
- ชั้นขุนนางกรมท่า (กระทรวงต่างประเทศ) เสื้อแพรสีน้ำเงิน (สีกรมท่า)
- ชั้นมหาดเล็ก สวมเสื้อแพรสีเหล็ก
- พลเรือน สวมเสื้อปัก เป็นเสื้อคอปิด มีชายไม่ยาวมาก คาดเข็มขัดไว้นอกเสื้อ

### การแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 5 ตอนต้น



ภาพที่ 2.3 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 5 ตอนต้น

#### สมัยรัชกาลที่ 5 ตอนกลาง

การแต่งกายของหญิง : ผู้หญิงจะนุ่งผ้าจีบไว้ชายพกแต่หากมีงานพิธีก็ยังคงให้นุ่งโจงกระเบน อยู่ สวมเสื้อแบบตะวันตกแขนยาว ตันแขนพองแบบหมูแฮม ปกคอตั้ง มีผ้าแพรหรือผ้าห่มสไบเฉียงทับ ตัวเสื้ออีกที ไว้ผมยาวเสมอต้นคอสตรีชาววังจะมีผ้าแพรชมพูปักดิ้น มีลวดลายตามยศพระราชทาน สวมรองเท้าบูตและถุงเท้า

การแต่งกายของชาย : การแต่งกายจะเหมือนสมัยต้นรัชกาล ฝ่ายพลเรือนจะมีเครื่องแบบเต็มยศ เป็นเสื้อแพรสีกรมท่า ปีกทองที่คอและที่ข้อมือ เวลาปกติจะสวมเสื้อคอปิด ผูกผ้าพันคออย่าง

ชาวตะวันตก นุ่งผ้าไหมสีน้ำเงินแก่ สวมหมวกเฮลเม็ต (Helmet) สวมถุงเท้าขาวและรองเท้าหนังสีดำ

การแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 5 ตอนกลาง



ภาพที่ 2.4 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 5 ตอนกลาง

### สมัยรัชกาลที่ 5 ตอนปลาย

การแต่งกายของหญิง : ผู้หญิงจะนุ่งโจงกระเบน สวมเสื้อแพรไหม ลูกไม้ ตัดแบบตะวันตก แขนยาว พองฟู เอวเลื้อยเข้ารูป มีการคาดเข็มขัดหรือสายห้อยนาฬิกา มีสายสะพายผ้าแพร สวมถุงเท้า มีลวดลายและรองเท้าส้นสูงให้ไว้ผมทรงดอกกระพุ่ม และมักนิยมเครื่องประดับมุกสายสร้อยหลายชั้น

การแต่งกายของชาย : ผู้ชายจะนุ่งกางเกงแบบฝรั่งแทนโจงกระเบน สวมหมวกกะโล่ ข้าราชการจะแต่งเครื่องแบบเหมือนอารยประเทศ (แบบพระราชกำหนด)

#### การแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 5 ตอนปลาย



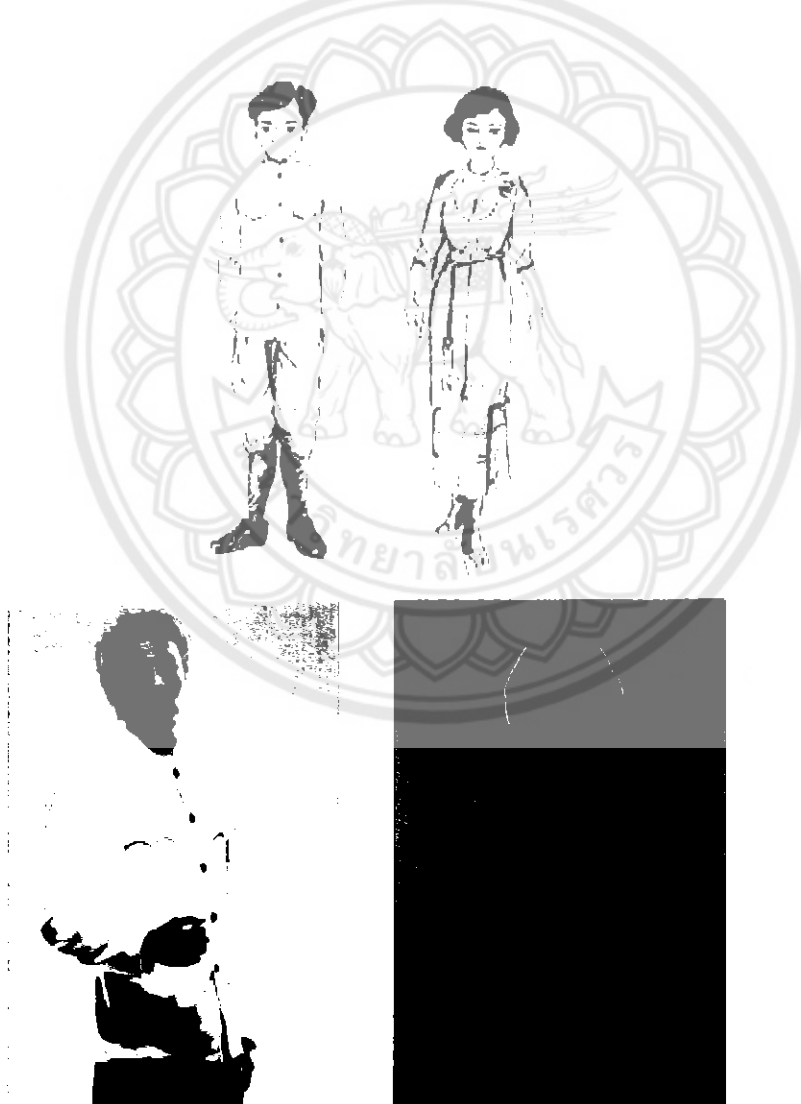
ภาพที่ 2.5 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 5 ตอนปลาย

### สมัยรัชกาลที่ 6 ระยะเวลา 15 ปี (พ.ศ. 2453-2468)

การแต่งกายของหญิง : ผู้หญิงเริ่มมีการนุ่งผ้าขึ้นตามพระราชนิยม สวมเสื้อแพรโปร่งบาง หรือ ผ้าพิมพ์ดอก คอกว้างขึ้น หรือแขนเสื้อสั้นประมาณต้นแขน ไม่มีการสะพายแพร ส่วนทรงผมจะไว้ยาว เสมอต้นคอ ตัดเป็นลอน หรือเรียกว่า ผมหีบอบ มีการตัดผมด้านหลังให้โค้งเข้าหาต้นคอเล็กน้อย นิยมคาดผมด้วยผ้าหรือไข่มุก

การแต่งกายของชาย : ผู้ชายยังคงนุ่งผ้าม่วงโจงกระเบน สวมเสื้อราชประแตน แต่เริ่มมีการนุ่งกางเกงแบบชาวตะวันตกในภายหลัง แต่ประชาชนธรรมดาจะนุ่งกางเกงผ้าแพรของจีน สวมเสื้อคอกลมสีขาว (ผ้าบาง)

#### การแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 6



ภาพที่ 2.6 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 6

### สมัยรัชกาลที่ 7 ระยะเวลา 9 ปี (พ.ศ. 2468-2477)

การแต่งกายของหญิง : ผู้หญิงเล็กนุ่งโจงกระเบน แต่จะนุ่งเป็นผ้าชิ้นแค่เข้า สวมเสื้อทรงกระบอก ไม่มีแขน ใ้ผมสั้นตัดลอน ซึ่งจะตัดลอนมากขึ้น

การแต่งกายของชาย : ผู้ชายจะนุ่งกางเกงเป็นสีต่างๆ แต่ข้าราชการจะผ้าม่วงหรือสีน้ำเงิน สวมเสื้อราชประแตน สวมรองเท้ายาวและรองเท้า แต่ในปี 2475 มีการเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครองเป็นระบอบประชาธิปไตย ทำให้อารยธรรมตะวันตกมีอิทธิพลต่อการแต่งกายของคนไทยมากขึ้น ผู้ชายจึงจะมีการนุ่งกางเกงขาวแทนการนุ่งผ้าม่วง

แต่ถึงอย่างไร สามัญชนทั่วไปยังคงแต่งกายแบบเดิมคือ ผู้ชายสวมกางเกงแพรหรือกางเกงไทย สวมเสื้อธรรมดา ไม่สวมรองเท้ายาว ส่วนผู้หญิงสวมเสื้อคอกระเช้าเก็บชายไว้ในผ้าชิ้นหรือโจงกระเบน เวลาออกนอกบ้านจึงแต่งกายสุภาพ

การแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 7



ภาพที่ 2.7 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 7



### สมัยรัชกาลที่ 8 ระยะเวลา 12 ปี (พ.ศ. 2477-2489)

โดยสรุปแล้วในสมัยนี้จะมีการแต่งกายที่เป็นสากลมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นยุครัฐนิยม ซึ่งจอมพล ป. พิบูลสงคราม ได้กำหนดเครื่องแต่งกายออกเป็น 3 ประเภท

1. ใช้ในที่ชุมชน
2. ใช้ทำงาน
3. ใช้ตามโอกาส

ผู้หญิงจะสวมเสื้อแบบโหนกก็ได้ แต่ต้องคลุมไหล่ มีการนุ่งผ้าถุง แต่ต่อมาจะเริ่มนุ่งกระโปง หรือผ้าถุงสำเร็จสวมรองเท้า สวมหมวก และเลิกกินหมาก ส่วนผู้ชายจะสวมเสื้อมีแขน คอปิดหรือจะเปิดก็ได้

#### การแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 8



ภาพที่ 2.8 แสดงการแต่งกายสมัยรัชกาลที่ 8

## ความแตกต่างในการแต่งกาย

มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่อ่อนแอที่สุดในทางฟิสิกส์ เพราะผิวหนังของมนุษย์มีความบอบบาง จึงจำเป็นต้องมีสิ่งปกคลุมร่างกายเพื่อสามารถที่จะดำรงชีวิตอยู่ได้ จากความจำเป็นนี้จึงเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญในอันที่จะแต่งกาย เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์เอง โดยมีสังคมและสิ่งอื่นๆ ประกอบกัน และเครื่องแต่งกายก็มีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามสาเหตุต่างๆ คือ

### 1. สภาพภูมิอากาศ

ประเทศที่อยู่ในภูมิอากาศแถบเส้นอาร์คติก ซึ่งมีอากาศที่หนาวเย็นมาก มนุษย์ในแถบภูมิภาคนี้จะสวมเสื้อผ้าซึ่งทำมาจากหนังหรือขนของสัตว์ เพื่อให้ความอบอุ่นแก่ร่างกาย ส่วนในภูมิภาคที่มีอากาศร้อนอบอ้าว เสื้อผ้าที่สวมใส่จะทำจากเส้นใย ซึ่งทำจากฝ้าย แต่ในทวีปแอฟริกา เสื้อผ้าไม่ใช่สิ่งจำเป็นสำหรับการป้องกันจากสภาพอากาศ แต่เขากลับนิยมใช้พวกเครื่องประดับต่างๆ ที่ทำจากหินหรือแก้วสีต่างๆ ซึ่งมีอยู่ในธรรมชาตินำมาตกแต่งร่างกาย เพื่อใช้เป็นเครื่องรางหรือเครื่องป้องกันภูติผีปีศาจอีกด้วย

### 2. ศักดิ์ทางธรรมชาติ

ในภูมิภาคเขตร้อน มนุษย์จะได้รับความรำคาญจากพวกสัตว์ปีกประเภทแมลงต่างๆ จึงหาวิธีขจัดปัญหาโดยการใช้โคลนพอกร่างกายเพื่อป้องกันจากแมลง ชาวฮาวายเอี้ยนแถบทะเลแปซิฟิก สวมกระโปรงซึ่งทำด้วยหญ้า เพื่อใช้สำหรับป้องกันแมลง แต่ก็ได้กลายเป็นที่เก็บแมลงเสียมากกว่า ชาวพื้นเมืองโบราณของญี่ปุ่นรู้จักใช้กางเกงขายาว เพื่อป้องกันสัตว์และแมลง

### 3. สภาพของการทำงานและอาชีพ

หนังสัตว์และใบไม้สามารถใช้เพื่อป้องกันอันตรายจากภายนอก เช่น การเดินป่าเพื่อหาอาหาร มนุษย์ก็ใช้หนังสัตว์และใบไม้เพื่อป้องกันการถูกหนามเกี่ยว หรือ ถูกสัตว์กัดต่อย ต่อมาสามารถนำเอาใยจากต้นแฟล็กซ์ ( Flax ) มาทอเป็นผ้าที่เรียกกันว่า ผ้าลินิน เมื่อความเจริญทางด้านวิทยาการมีมากขึ้น ก็เริ่มมีสิ่งทีผลิตเพิ่มขึ้นอีกมากมายหลายชนิด สมัยศตวรรษที่ 19 เสื้อผ้ามีการวิวัฒนาการเพิ่มมากขึ้น มีผู้คิดประดิษฐ์เสื้อผ้าพิเศษ เพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้สวมใส่ โดยเฉพาะผู้ที่ทำงานประเภทต่างๆ เช่น กลาสีเรือล่าปลาวาฬ คนงานเหมืองแร่ เกษตรกร คนงานอุตสาหกรรม ข้าราชการทหาร ตำรวจ พนักงานดับเพลิง เป็นต้น

อันตรายต่างๆที่อาจเกิดขึ้นได้ในระหว่างปฏิบัติงาน ทำให้ความต้องการของมนุษย์ในด้านเสื้อผ้ามีมากยิ่งขึ้น จนกระทั่งในปัจจุบันนี้ เสื้อผ้าที่ผลิตขึ้นมานั้นได้มีการปรับปรุงและตกแต่งพิเศษเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับอาชีพต่างๆ เช่น ให้มีความคงทนต่อสารเคมี ทนต่อพิษ และอุณหภูมิ นอกจากนี้ยังมีการตกแต่งพิเศษอื่นอีก อาทิเช่น ทนต่อการซักและทำความสะอาด ไม่เป็นสีอไฟฟ้า ไม่ดูดซึมน้ำ และไม่เป็นตัวนำความร้อน เป็นต้น

#### 4. ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและศาสนา

เมื่อมนุษย์มีสติปัญญามากยิ่งขึ้น มีการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มชน และจากการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะนี้เอง จึงจำเป็นต้องมีระเบียบและกฎเกณฑ์ในอันที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข โดยไม่มีการรุกรานซึ่งกันและกัน จากการปฏิบัติที่กระทำสืบต่อกันมาในที่สุดได้กลายมาเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมขึ้น

ในสมัยโบราณ เมื่อมีการเฉลิมฉลองประเพณีสำคัญต่างๆ เช่น การเกิด การตาย การเก็บเกี่ยวพืชผล หรือเริ่มมีการสังคมกับกลุ่มอื่นๆ ก็จะมีการประดับหรือตกแต่งร่างกายให้เกิดความสวยงามด้วยเครื่องประดับต่างๆ เช่น ขนนก หนังสัตว์ หรือทาสีตามร่างกาย มีการสักหรือเจาะ บางครั้งก็วาดลวดลายตามส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อแสดงฐานะหรือตำแหน่ง ซึ่งในปัจจุบันก็ยังมีหลงเหลืออยู่ ส่วนใหญ่ก็จะเป็นชาวพื้นเมืองของประเทศต่างๆ ศาสนาก็มีบทบาทสำคัญในการแต่งกายด้วยเหมือนกัน ในสมัยสงครามทางศาสนา เช่น สงครามครูเสด ซึ่งเป็นสงครามที่ยืดเยื้อนานกว่า 300 ปี การสงครามที่ยาวนานทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างข้าศึกเกิดขึ้น ทำให้ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดและวัฒนธรรมซึ่งกันและกันตามมา

#### 5. ความต้องการดึงดูดความสนใจจากเพศตรงข้าม

ธรรมชาติของมนุษย์เมื่อเจริญเติบโตขึ้น ย่อมมีความต้องการความสนใจจากเพศตรงกันข้าม โดยจะมีการแต่งกายเพื่อให้เกิดความสวยงาม มีการจับจ่ายใช้สอยในเรื่องเสื้อผ้ามากยิ่งขึ้น ผู้ที่ทำหน้าที่สนองความต้องการนี้ได้ดีที่สุดในยุคนี้คือ นักออกแบบเสื้อผ้า ซึ่งได้พยายามออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามระดับของสังคมและเศรษฐกิจของผู้สวมใส่

#### 6. เศรษฐกิจและสภาพแวดล้อม

สถานะสภาพทางเศรษฐกิจและสังคมของมนุษย์ แต่ละบุคคลย่อมไม่เหมือนกัน จึงทำให้เกิดการแต่งกายที่แตกต่างกันออกไป สังคมทั่วไปมีหลายระดับชนชั้น มีการแบ่งแยกกันตามฐานะทางเศรษฐกิจ เช่น ชนชั้นระดับเจ้านาย ชาวบ้าน และกรรมกร การแต่งกายสามารถบอกได้ถึงสถานภาพทางสังคมของผู้สวมใส่ได้อีกด้วย

## 2. หลักการออกแบบ

### 2.1 ความหมายของการออกแบบ

ได้มีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่า “ การออกแบบ ” ไว้แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภูมิหลังทางการศึกษาประสบการณ์โลกทัศน์และความสนใจของแต่ละบุคคล ซึ่งจากการศึกษาเอกสารวิชาการต่างๆ ความหมายของการออกแบบ มีดังนี้

ศิริพรรณ ปีเตอร์ (2550) ได้ให้ความหมายของคำว่า การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งๆ อย่างมีวัตถุประสงค์

วัฒน์ จูชะวิทภาต ( 2527 ) ได้ให้ความหมายของคำๆ นี้ไว้ 2 ลักษณะคือ การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานขึ้น โดยไม่ลอกเลียนของเดิมหรือความคิดเดิมที่มีมาก่อน เพื่อตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย หรือความต้องการด้าน อื่นๆ การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์ผลงานในรูป 2 มิติ และ 3 มิติ ให้เกิดความสวยงาม และสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่างๆ

นอกจากนั้น รัตน์ อุทัยผล ( 2523 ) ยังได้อธิบายความหมายของการออกแบบไว้ อีก คือ การออกแบบ ( design ) หมายถึง การเลือกสรร ( selecting ) และการจัดสรร ( arranging ) วัสดุต่างๆ ให้เหมาะสมเพื่อประโยชน์ 2 ประการ คือ เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย ของการจัดโครงสร้างและเพื่อความสวยงาม ( beauty ) ซึ่งย่อมจะแสดงให้เห็นลักษณะและความคิด ( idea ) ของแต่ละบุคคล

จากความหมายของการออกแบบ จะเห็นว่า งานออกแบบเป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ และระหว่างมนุษย์กับวัตถุ หรือวัสดุต่างๆ งานการออกแบบมีมาตั้งแต่ใน อดีต ตั้งแต่การออกแบบเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ จนถึงการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อผล ทางความงามหรือความพึงพอใจ จนถึงปัจจุบันงานออกแบบก็ยังคงเป็นสื่อกลางที่มีคุณค่าต่อมนุษย์ เพิ่มมากขึ้น

### 2.2 ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ในวงการ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ได้มีการนำคำศัพท์ เหล่านี้มาใช้เรียกทับศัพท์อยู่เสมอ ซึ่งความหมายคำศัพท์ที่นิยมนำมาใช้ ได้แก่ คำว่า Fashion , Costume , Design ดังนี้ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง, 2543 )

2.2.1 Fashion หมายถึง การวางรูป ทำแบบ รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆที่

ประชาชน ส่วนใหญ่นิยมในห้วงเวลาหนึ่ง

2.2.2 Costume หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา โดยมีจุดมุ่งหมาย เป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ สำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

2.2.3 Design หมายถึง การออกแบบ แบบแผน ลวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็น วิธีการหรือแนวทางในการทำบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการทำบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่าง ซึ่งเป็นที่มาของแบบหรือการตกแต่ง โดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

กล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรงสิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆในปัจจุบัน หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ ตลอดจนการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคน ในยุคนั้นๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจน ค่านิยม ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย

## 2.3 ความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่มามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทั้งในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ ตลอดจนการแสดงบทบาทและฐานะทางสังคม ตั้งแต่ในอดีตมนุษย์ได้คิดค้น โดยการนำวัสดุที่มีตามธรรมชาติ มาทอห่มและปกปิดร่างกาย เพื่อวัตถุประสงค์ในการดำรงชีพ การปกป้องร่างกายจากสภาพภูมิอากาศและอันตรายจากพืช แมลง และสัตว์ ต่อมาได้มีพัฒนาการ เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน นอกจากเสื้อผ้าจะให้ประโยชน์ในด้านกายภาพแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมกรรมการแต่งกายได้หลายแง่มุม ซึ่งสามารถจำแนกความสำคัญของเสื้อผ้าเครื่องแต่ง กายได้ ดังนี้ (มาลา ฤทธิ์น่ม, 2536 )

- 1) เพื่อการปกป้องร่างกาย
- 2) เพื่อแสดงสถานภาพและชื่อเสียง
- 3) เพื่อแสดงบทบาทในสังคม
- 4) เพื่อการแสดงออกและบอกพฤติกรรมของบุคคล
- 5) เพื่อแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง
- 6) เพื่อใช้แสดงประเพณีและวัฒนธรรม
- 7) เพื่อแสดงอิทธิพลของความเสมอภาคทางสังคม

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจัดเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต ของคนในสังคมเป็นอย่างยิ่งด้วยความต้องการที่แตกต่างและเพิ่มมากขึ้น ทำให้การออกแบบเข้ามา มีบทบาทอย่างมากต่อรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการ และด้วย ความเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ สภาพสังคมและเศรษฐกิจ ประโยชน์ใช้สอย รวมถึงความต้องการดึงดูดเพศตรงข้ามแล้วนั้น อาจกล่าวได้ว่า การออกแบบมีบทบาทสำคัญต่อความสามารถในการตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ ของสังคมได้อย่างแท้จริง ในการออกแบบเสื้อผ้ายังสามารถเกิดจากมูลเหตุต่างๆได้ ดังนี้ คือ

1. การเติบโตของสังคม เมื่อประชากรเพิ่มมากขึ้น การออกแบบเสื้อผ้าจึงต้องมีการ ปรับปรุงและสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง
2. การศึกษาและความก้าวหน้าทางการศึกษา ทำให้กระบวนการออกแบบได้ถูกปรับปรุงและ ทดลอง เพื่อพัฒนาให้มีคุณค่าตรงตามความต้องการ
3. ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสิ่งประดิษฐ์ใหม่
4. สภาพสังคมปัจจุบันความต้องการของมนุษย์มุ่งเน้นที่ความต้องการของตนเอง
5. ทักษะคติของสังคมที่ต้องการรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิม นิยมความเรียบ สะดวก ประหยัด และชอบเปลี่ยนแปลงรูปแบบ ตามเวลาและสถานที่ของการนำไปใช้
6. มนุษย์มีการคิดค้นวิสัยทัศน์ใหม่ๆ ทำให้รูปแบบและลักษณะการออกแบบเปลี่ยนแปลง ไปเพื่อให้สอดคล้องกับคุณสมบัติของวัสดุต่างๆ จากมูลเหตุของการออกแบบเสื้อผ้าส่งผล ให้งานออกแบบเสื้อผ้ามี่คุณค่าในด้านต่าง ๆ 3 ด้าน ดังนี้
  - 1) คุณค่าทางกาย คือ คุณค่าที่มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง
  - 2) คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกคือคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ พึงพอใจ ความมั่นใจ
  - 3) คุณค่าทางทัศนคติ คือ การออกแบบที่ส่งผลต่อทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่งต่อผู้พบเห็น

## 2.4 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

หลักในการออกแบบเสื้อผ้า แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

### 2.4.1 การออกแบบโครงสร้าง ( structure design )

ในการออกแบบเสื้อผ้าส่วนใหญ่ จะต้องมีการออกแบบจากโครงสร้างเป็นพื้นฐาน หมายถึง การออกแบบที่ประกอบด้วย ขนาด ( size ) รูปทรง ( form ) สี ( color ) และผิวสัมผัส ( texture ) ของเสื้อผ้า รวมถึงชนิดของตะเข็บ ปก แขน กระเป๋ และส่วนรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ซึ่งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับเสื้อผ้านั้นๆ จะขาดส่วนใดไปไม่ได้ อาจกล่าวได้ว่า การนำชิ้นส่วน อัน

เป็นโครงสร้างแต่ละชิ้นมาเย็บตะเข็บต่อกันจะสามารถเป็นเสื้อผ้าที่สมบูรณ์ได้ การออกแบบโครงสร้างในการออกแบบเสื้อผ้านั้นนับว่ามีความสำคัญอันดับแรก เพราะถ้าเสื้อผ้าที่ได้รับการออกแบบด้วยโครงสร้างที่ดี มักจะจัดเป็นเสื้อผ้าชั้นสูง และยังได้รับความนิยมเป็นเวลานาน

การออกแบบโครงสร้างที่ดีนั้น นอกจากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญแล้ว ( form follows function ) ยังต้องคำนึงถึงด้านอื่นๆ ประกอบด้วย ดังนี้

- 1 ) มีความสวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย
- 2 ) เป็นรูปแบบง่าย ๆ เรียบ ๆ
- 3 ) มีสัดส่วนที่ดี
- 4 ) เหมาะสมกับวัสดุที่ใช้และกรรมวิธีในการผลิต

#### 2.4.2 การออกแบบตกแต่ง ( decorative design )

การออกแบบตกแต่ง เป็นการตกแต่งเพิ่มเติมจากแบบโครงสร้างเพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับเสื้อผ้า การปัก การติดระบาย การติดกระดุม การติดฝากระเป๋าวัวหลอกๆ โป ผ้าพันคอ ตลอดจนเข็มขัด โดยไม่ได้คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ซึ่งการออกแบบตกแต่งในลักษณะนี้มักใช้กับงานที่ไม่ต้องการฝีมือการตัดเย็บเท่าใดนัก เพราะสามารถปกปิดความบกพร่องของฝีมือตัดเย็บที่ไม่ชำนาญได้ สิ่งที่น่ามาตกแต่งเพิ่มเติม สามารถเปลี่ยนย้ายไปใช้กับเสื้อผ้าตัวอื่นได้ การออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

- 1 ) ส่วนตกแต่งจะต้องช่วยเสริมแบบเสื้อจากโครงสร้างเดิมให้เด่นขึ้น
- 2 ) ส่วนตกแต่งต้องสัมพันธ์กับเส้นบนโครงสร้างของแบบเสื้อ
- 3 ) ส่วนตกแต่งเพิ่มเติมจะต้องสัมพันธ์กับผิวสัมผัสของผ้าที่ใช้การตัดเย็บ
- 4 ) การใช้ส่วนตกแต่งควรรู้ไม่เกิน 1 หรือ 2 แห่ง ในแบบเสื้อ
- 5 ) สีของวัสดุตกแต่ง ควรเลือกใช้สีที่มีความผสมผสานกับสีและลวดลายของผ้าที่เป็นโครงสร้างของเสื้อ
- 6 ) ขนาดของวัสดุตกแต่ง ควรมีความสัมพันธ์กับขนาดพื้นที่ที่ต้องการ ออกแบบตกแต่ง
- 7 ) การตกแต่งต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของวัสดุและประโยชน์ใช้สอย

## 2.5 องค์ประกอบในการออกแบบเสื้อผ้า

องค์ประกอบในการออกแบบเสื้อผ้าประกอบด้วย

### 2.5.1 เส้นและรูปโครง ( lines, forms )

เส้นและรูปโครง ในการออกแบบจะต้องพิจารณาไปพร้อมๆ กัน เพราะเส้นเป็นสิ่งที่ใช้กำหนดบริเวณหนึ่งๆ ให้เกิดรูปร่างขึ้น ทั้งในรายละเอียดบนตัวเสื้อและเส้นกรอบนอกของเสื้อผ้า การเลือกใช้เส้นบนแบบเสื้ออย่างมีประสิทธิภาพ ย่อมสามารถลวงตาได้ เช่น สามารถทำให้ดูสูงขึ้นหรือเตี้ยลงได้ เป็นต้น นอกจากนั้นผลของการใช้เส้นต่างๆ บนแบบเสื้อยังสามารถทำหน้าที่ เน้นสีของผ้า และผิวสัมผัสของผ้าได้ ตลอดจนความถี่ห่างของตำแหน่งที่ตั้งของเส้นเหล่านั้น ได้ ตามความต้องการว่าจะเน้นหรือไม่ต้องการเน้นให้สะดุดตา

การเลือกใช้เส้น อาจจะใช้ตามลักษณะรูปร่างของร่างกาย หรือเลือกเส้นที่ตรงกันข้ามกับ ลักษณะรูปร่างของร่างกาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่นำไปใช้และจุดประสงค์ในการออกแบบเส้น บนเสื้อผ้ามี 2 ชนิด คือ เส้นตรงและเส้นโค้ง

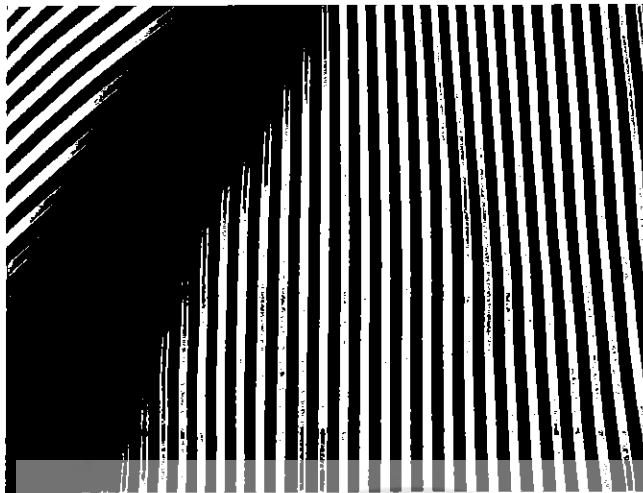
#### 2.5.1.1 เส้นตรง

เส้นตรงมีทิศทางการใช้ อยู่ 3 ทิศทาง ได้แก่ ตรงแนวราบ ตรงแนวตั้ง และตรงแนวเฉียงหรือทแยง ส่วนเส้นโค้งไม่สามารถจำกัดทิศทางการใช้ได้แน่นอน แต่ไม่ว่าจะเป็นเส้นแนวตรงหรือแนวโค้งก็ตามย่อมสามารถทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ กันไป เส้นตรงเป็นเส้น ที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับลักษณะเส้นของร่างกาย ให้ความรู้สึกที่แข็งแรงกระด้างซึ่งในบางครั้งถ้า ต้องการลดความรู้สึกแข็งกระด้างลง อาจจะใช้วิธีเลียงไปใช้กับผ้าเนื้ออ่อนนุ่ม เส้นตรงนั้นๆ จึงจะดู คล้อยตามส่วนเว้าส่วนโค้งของร่างกาย ผ้าที่มีเนื้อผ้าที่แข็งกระด้างจะมีความเป็นเส้นตรงในตัวเอง เส้นตรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโครงสร้างของแบบเสื้อ ได้แก่ แนวตะเข็บ แนวเกล็ด และแนวตำแหน่ง รอยเปิดของเสื้อผ้า แต่ละทิศทางของเส้นตรงสามารถลวงตาให้เกิดความรู้สึกต่างๆ กันได้ ซึ่งใน การเลือกใช้ควรคำนึงถึงรูปร่างของแต่ละคนที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป

#### 1) เส้นตรงแนวตั้ง

โดยปกติจะให้ความรู้สึกในทางเพิ่มความสูง เป็นเส้นที่นิยมกันมากในหมู่ผู้ที่ต้องการมีรูปร่างที่สูงโปร่ง เส้นตั้งในเสื้อผ้า ได้แก่ เส้นจากลวดลายผ้า เส้นภายในโครงสร้างของเนื้อผ้า เส้นในโครงสร้างของแบบเสื้อ เส้นที่เกิดจากส่วนตกแต่งภายในตัวเสื้อ





ภาพที่ 2.9 เส้นตรงแนวตั้งที่เกิดจากลวดลายผ้า  
( ที่มา : <http://e.lnwfile.com/> )



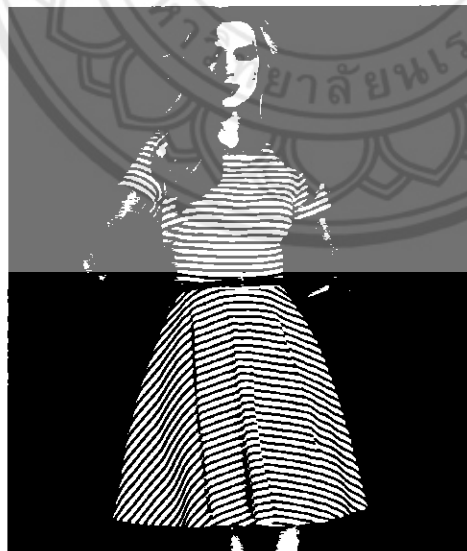
ภาพที่ 2.10 เส้นตรงแนวตั้งที่เกิดจากลวดลายผ้า  
( ที่มา : <http://www.lotusnoss.com> )

## 2) เส้นตรงแนวนอน

มักให้ความรู้สึกช่วยเพิ่มความกว้าง แต่ไม่จริงเสมอ ไปนัก เพราะทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความถี่ห่างหรือช่องไฟของเส้นเหล่านี้ด้วย เส้นตรงแนวนอน ในแบบ เสื้อ ได้แก่ เส้นจากลวดลายผ้า เส้นเอว เส้น yoke เส้นชายกระโปรง และส่วนตกแต่งที่เป็น แนวราบกับร่างกาย เป็นต้น ดังนั้นเมื่อความเข้มของสีและขนาดของเส้นหรือช่องไฟมากเท่าไร ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกกว้างขึ้นตามไปด้วย



ภาพที่ 2.11 เส้นตรงแนวนอนที่เกิดจากลวดลายผ้า  
( ที่มา : <http://www.menocean.com> )



ภาพที่ 2.12 เส้นตรงแนวนอนที่เกิดจากลวดลายผ้า  
( ที่มา : <http://img.tarad.com> )

### 3) เส้นตรงแนวเฉียงหรือเส้นทแยง

เป็นเส้นที่นิยมนำมาใช้กับเสื้อผ้ามาก อีกเส้นหนึ่ง ซึ่งนอกจากจะให้ความรู้สึกสดชื่นกระปรี้กระเปร่ามีชีวิตชีวาแล้ว ยังช่วยอำพรางส่วนที่ บกพร่องของรูปร่างได้อีกด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ องศาของแนวเส้นเฉียงที่นำไปใช้ว่า อยู่ในองศาใด ถ้าองศาของเส้นน้อยก็จะให้ความรู้สึกเช่นเดียวกับ เส้นตรงแนวราบ แต่ถ้าองศาของเส้นมากขึ้นจน ใกล้เคียงกับ 90 องศา เท่าไรก็จะให้ความรู้สึก เช่นเดียวกับเส้นตรงแนวตั้ง เส้นซิกแซกจัดเป็นเส้นที่เกิดจากแนวเส้นทแยง สามารถลวงตาไปตาม ทิศทาง และองศาของเส้น เส้นเฉียงหรือเส้นทแยง เส้นซิกแซกในเสื้อผ้าได้แก่ ลวดลายผ้า โครงสร้าง การ ทอของผ้า แนวเส้นเหล่านี้ถ้านำไปใช้ในการออกแบบเสื้อผ้ามักจะให้ความรู้สึกเพิ่มขนาดขึ้น



ภาพที่ 2.13 เส้นตรงแนวเฉียงหรือเส้นทแยง

( ที่มา : <http://n.nwfile.com/> )



ภาพที่ 2.14 เส้นตรงแนวเฉียงหรือเส้นทแยง  
( ที่มา : <http://plaza.ladysquare.com/> )

#### 4) เส้นโค้ง

จัดเป็นเส้นที่มีความคล้อยตามเส้นของรูปร่างมากที่สุด และเป็นเส้นที่ถูกนำไปใช้ในกรณีที่ต้องการให้เกิดความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล นอกจากนั้นยังให้ความรู้สึก คล่องแคล่วมากขึ้น ตามแนวเส้นโค้งที่ขยายกว้างเพิ่มขึ้นจนเป็นแนววงกลม เส้นโค้งในตัวเสื้อมีความสัมพันธ์กับส่วนโค้งของรูปร่าง ดังนั้นถ้ารูปร่างโค้งเว้ามากเท่าไรก็ทำให้เป็นการเน้นสัดส่วน ให้เด่นชัดมากขึ้น



ภาพที่ 2.15 เส้นโค้งในตัวเสื้อ  
( ที่มา : <http://static.weloveshopping.com/> )



ภาพที่ 2.16 เส้นโค้งในตัวเสื้อ  
( ที่มา : <http://static.weloveshopping.com/> )

การนำเส้นมาใช้ในการออกแบบโครงร่างของแบบเสื้อแล้ว ก็จะได้เส้นกรอบนอก ( silhouettes ) ของแบบเสื้อนั้นๆ ซึ่งเส้นกรอบนอกจะเป็นสิ่งแรกที่สร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็น ดังนั้นเส้นกรอบนอกของแบบเสื้อที่ดีก็จะส่งผลให้เสื้อผ้าและรูปทรงของส่วนประกอบในตัวเสื้อ เช่น แขนเสื้อ ปกเสื้อ กระโปรง ดูดีและสร้างความประทับใจต่อผู้พบเห็นมากยิ่งขึ้น

เส้นกรอบนอกของเสื้อผ้า ได้มีวิวัฒนาการจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีเพียง 3 แบบ เท่านั้นที่มีการนำไปใช้และดัดแปลงไปบ้างตามสมัยนิยม ได้แก่

- 1) ทรงตรง ( tubular )
- 2) ทรงกระดิ่ง ( bouffant )
- 3) ทรงหางกระรอก ( bustle )

ในเสื้อผ้าชั้นสูงมักนิยมใช้เส้นกรอบนอกที่เป็น ทรงตรง หรือทรงกระดิ่ง เช่น ชุดไทย ชุดราตรี เป็นต้น แต่ถ้าเสื้อผ้าที่ผลิตจำนวนมากๆ ก็จะใช้เส้น กรอบนอกรูปทรงระดับปานกลางที่อยู่ระหว่างรูปทรง 2 แบบ เช่น ทรงตรงกับทรงกระดิ่ง และจะเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยมในแต่ละปี



ภาพที่ 2.17 ชุดทรงตรง  
( ที่มา : <http://static.weloveshopping.com> )



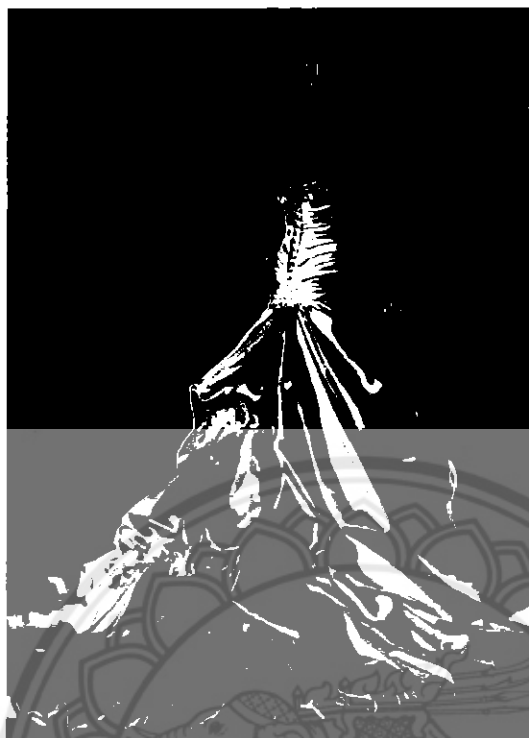
ภาพที่ 2.18 แขนเสื้อทรงกระดิ่ง  
( ที่มา : <http://cs.lnwfile.com> )



ภาพที่ 2.19 ชุดเดรสทรงกระดิ่ง  
( ที่มา : <http://i00.i.aliimg.com> )



ภาพที่ 2.20 กระโปรงทรงทางกระรอก  
( ที่มา : <http://in1.ccio.co> )



ภาพที่ 2.21 กระโปรงชุดแต่งงานทรงหางกระรอก  
( ที่มา : <https://www.starbridalapparel.com> )

#### 5. สี ( color )

สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบเสื้อผ้า เช่นเดียวกับเส้น นับว่าเป็นปรากฏการณ์ ทางธรรมชาติที่เราสามารถมองเห็นสีต่างๆ ได้ในความรู้สึกที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากสภาพความเข้ม ของแสงที่ตกกระทบและสะท้อนกับสีที่มีความอ่อนแก่ที่แตกต่างกันเข้าสู่สายตา ไม่ว่าจะ เป็นแสง ที่เกิดจากธรรมชาติหรือแสงที่เกิดจากไฟฟ้าถ้าแสงมากก็ทำให้สีมีความสว่างและชัดเจน มาก แต่ถ้าแสงน้อยก็จะทำให้สีหม่นและลดความสดใสลงได้ และที่สำคัญสีเป็นสิ่งแรกที่สร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็นและสร้างอารมณ์หรือความรู้สึกต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วกว่าองค์ประกอบ อื่นๆ บนตัวเสื้อ

สีเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการออกแบบเสื้อผ้า เนื่องจากสีทำให้สะดุดตา และเป็น สิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำเราได้ หากเลือกใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคลิก กาลเทศะ และ สภาพแวดล้อม และจะช่วยให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อตนเองอีกด้วย ผู้ที่ประสบความสำเร็จในการนำสี มาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าได้นั้น นอกจากจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับ พื้นฐาน



ของสีแล้ว ยังจะต้องรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีไปใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า ดังนี้ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง, 2543)

### 5.1 หลักการนำสีมาใช้ร่วมกัน ( color combination )

หลักการนำสีมาใช้ร่วมกัน มีอยู่ 4 วิธี คือ

#### 5.1.1 การใช้สีคู่ประกอบ

การนำสีคู่ประกอบซึ่งเป็นสีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงจรัสสี เช่น สีเขียว กับสีแดง หรือสีน้ำเงินกับสีส้ม มาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า เราต้องทำความเข้าใจว่า สีเหล่านี้เป็นสีที่ตัดกันอย่างรุนแรง สามารถทำให้ประสาทสัมผัสเกิดการตื่นตัวอย่างฉับพลัน ในขณะเดียวกัน ก็ช่วยทำให้ดูมีชีวิตชีวา แต่ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบต้องมีความชำนาญในการใช้สี เพราะหากใช้สีได้ไม่ถูกวิธี จะลดคุณค่าของความสวยงามของแบบเสื้อผ้าทั้งหมด



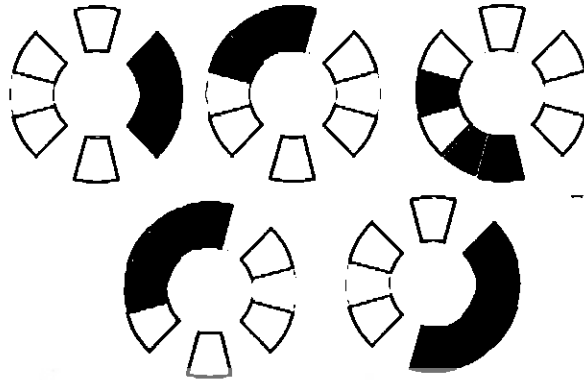
ภาพที่ 2.22 คู่สีตรงกันข้าม

( ที่มา : <http://topicstock.pantip.com> )

#### 5.1.2 การใช้สีข้างเคียง

การนำสีข้างเคียงซึ่งเป็นสีที่อยู่ใกล้กันในวงจรัสสี เช่น สีเขียว สีน้ำเงินกับ สีเขียวน้ำเงิน มาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าจะทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืนของสี

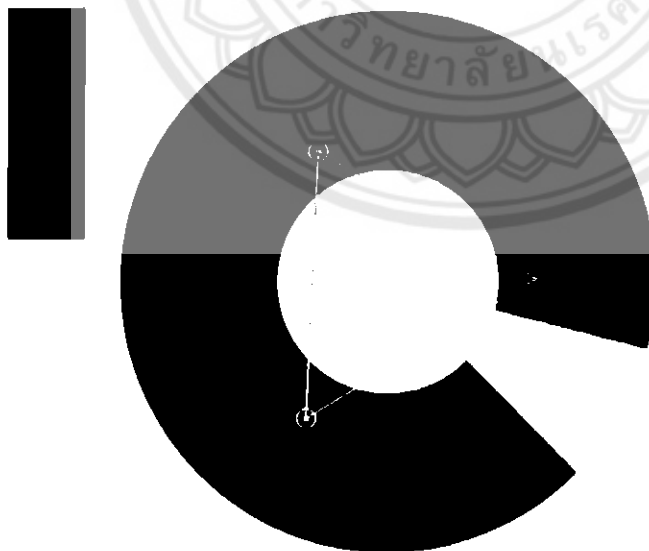
### Analogus โทรงสีข้างเคียง



ภาพที่ 2.23 คู่สีข้างเคียง  
( ที่มา : <http://www.thai3dviz.com> )

### 5.1.3 การใช้สี 3 สี ( triad colors )

การใช้สี 3 สี ที่อยู่ในกรอบสามเหลี่ยมของวงจรสี เช่น สีม่วง สีส้ม และสี เขียว มาใช้ร่วมกัน เมื่อดูครั้งแรกอาจจะดูไม่เข้ากัน แต่ในความจริงอย่างเข้ากันได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากนักออกแบบรู้จักเลือกใช้สีในสัดส่วนที่เหมาะสม



ภาพที่ 2.24 การใช้สี 3 สี  
( ที่มา : <http://dab1nmslwnntp.cloudfront.net> )

#### 5.1.4 การใช้สีเอกรงค์ ( monochrome color )

เป็นการใช้สีแท้เดียวในการออกแบบเสื้อผ้า ซึ่งสามารถทำให้น่าสนใจ โดยการทำให้สีเดียวนั้นมีความเข้มของสีที่หลากหลาย เช่น สีน้ำเงิน ก็ใช้ความอ่อนเข้มของสีในการออกแบบ เพื่อให้สีน้ำเงินที่ดูเรียบง่ายดูน่าสนใจขึ้นได้ถ้ารู้จักนำไปใช้ให้เหมาะสม



ภาพที่ 2.25 การใช้สีเอกรงค์  
( ที่มา : <http://colorpalettes.net> )

#### 6. หลักการใช้สีเพื่ออำพรางรูปร่าง ( contrast illusion )

โดยปกติสีแต่ละสีจะมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของตนเองและผู้พบเห็นที่แตกต่างกันออกไป เช่น สีขาวหรือสีอ่อนมากๆ ( very light value ) จะทำให้เกิดความรู้สึกไกลและมีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าที่เป็นจริง ในขณะที่สีดำหรือสีเข้ม ให้ความรู้สึกใกล้และมีขนาดเล็กลง ดังนั้นนักออกแบบควรเลือกใช้น้ำหนักของสี หรือค่าของสีกับเสื้อผ้าให้เหมาะสม



ภาพที่ 2.26 สีอ่อน - เข็มที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก  
( ที่มา : <http://www.affirmationsforpositivethinking.com> )

### 2.5.2 ความรู้เรื่องผ้าและเส้นใย

นักออกแบบเสื้อผ้าจะต้องเป็นผู้กำหนดทั้งแบบ เนื้อผ้า วัสดุตกแต่ง ดังนั้นจึงจำเป็นต้อง มีความรู้ทางด้านผ้าและเส้นใย เพื่อให้สามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม สิ่งที่นักออกแบบเสื้อผ้า จำเป็นต้องรู้มากกว่าชนิดของผ้า ก็คือ ความรู้ทางด้านเส้นใย

เส้นใยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ เส้นใยธรรมชาติ และเส้นใยสังเคราะห์ เส้นใย และ ผ้าแต่ละชนิดมีบทบาทต่อแฟชั่นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นอย่างยิ่ง

ก่อนที่จะมีเส้นใยสังเคราะห์ใช้ มนุษย์รู้จักเพียงเส้นใยธรรมชาติเท่านั้นที่จะนำมาทำเป็นผ้า ได้แก่ ขนสัตว์ ฝ้าย ลินิน ไหม ผ้าขนสัตว์จะใช้สำหรับเสื้อผ้าประเภท โค้ท ( coat ) สูท ( suit ) ผ้าฝ้ายจะใช้สำหรับเป็นเสื้อผ้าที่มีน้ำหนักเบา

คุณสมบัติของเส้นใย เส้นด้าย และผ้า ขึ้นอยู่กับกระบวนการผลิต ที่มีกรรมวิธีในการผลิต หลายวิธี เช่น การถัก การทอ การอัด ทำให้ได้โครงสร้างผ้าและผิวสัมผัสของผ้ามีความแตกต่างกัน ออกไป

### การเลือกผ้าให้เหมาะกับแบบเสื้อ

การเลือกผ้าเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบเสื้อผ้า ถ้าเลือกได้เหมาะสมก็จะทำให้ผลงาน ที่ออกแบบมีความสมบูรณ์และได้รับการยอมรับโดยมีหลักในการพิจารณา 3 ประการ คือ

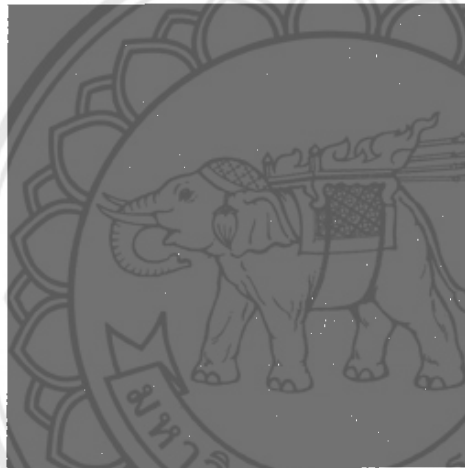
### 1. ความเหมาะสมกับโอกาสที่ใช้

นักออกแบบจะต้องพิจารณาว่าจะออกแบบเสื้อผ้าเพื่อใช้ในฤดูกาลใด ก็ต้อง เลือกผ้าให้เหมาะสม ถ้าฤดูหนาวก็ควรเลือกใช้ผ้าเนื้อหนา และถ้าฤดูร้อนก็ควรผ้าที่มีเนื้อบางเบา ระบายอากาศได้ดี หรือผ้าที่เนื้อหนามีโครงสร้างการทอธรรมดาควรตัดเย็บเป็นชุดทำงาน หรือผ้าที่มีการตกแต่งพิเศษให้มีความหรูหราที่เหมาะสมกับแบบเสื้อผ้าใช้ในโอกาสพิเศษ เป็นต้น

### 2. ลวดลายของผ้า

นักออกแบบเสื้อผ้าควรมีความพิถีพิถันต่อการเลือกลวดลายของผ้าให้มาก เพื่อผลงานที่ออกมาจะได้เป็นที่ยอมรับและสวยงามเหมาะสม ลักษณะของลวดลายผ้า แบ่งได้ 5 ชนิด คือ

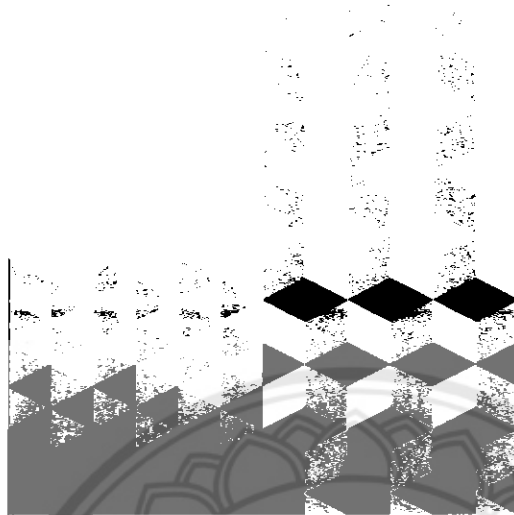
#### 2.1 ผ้าพื้น ( plain fabrics )



ภาพที่ 2.27 ผ้าพื้น

( ที่มา : <http://housetohome.media.ipcdigital.co.uk> )

## 2.2 ผ้าลายเรขาคณิต ( geometric pattern )



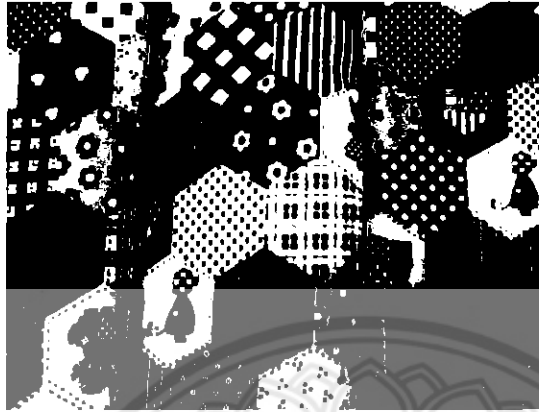
ภาพที่ 2.28 ผ้าลายเรขาคณิต  
( ที่มา : <http://images.fineartamerica.com> )

## 2.3 ผ้าลายธรรมชาติ ( naturalistic pattern )



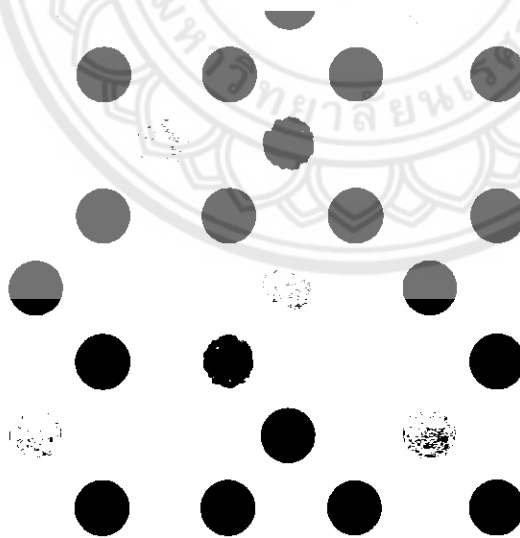
ภาพที่ 2.29 ผ้าลายธรรมชาติ  
( ที่มา : <http://365psd.com> )

## 2.4 ผ้าลายรวม ( conventional pattern )



ภาพที่ 2.30 ผ้าลายรวม  
( ที่มา : <http://f.ptcdn.info> )

## 2.5 ผ้าลายจุด ( dot or spot pattern )



ภาพที่ 2.31 ผ้าลายจุด  
( ที่มา : <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com> )

### 3. ผิวสัมผัสของผ้า

ผิวสัมผัสของผ้าไม่สามารถสัมผัสได้จากการมองเพียงอย่างเดียว แต่อาจเกิดจากการสัมผัสด้วยมือ ซึ่งแบ่งตามลักษณะของแต่ละผิวสัมผัส ได้ 2 ลักษณะ คือ

3.1 ความนุ่มและความกระด้าง ซึ่งแบ่งออกตามการใช้งานได้ 3 ชนิด ได้แก่

- 1) ชนิดปานกลาง เหมาะกับการออกแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกปกติ
- 2) ชนิดกระด้างมากเหมาะกับแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกพิเศษหรือการใช้งาน

เฉพาะทาง

3) ชนิดอ่อนนุ่มมาก เหมาะกับแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกพิเศษ เช่น พองพุ่มากๆ

3.2 ความหนาและความบาง ผ้าแต่ละชนิดนอกจากมีความหนาความบางที่แตกต่างกันแล้ว ยังมีผิวสัมผัสที่แตกต่างกันอีกด้วย ผิวสัมผัสของเนื้อผ้าบอกให้ทราบถึงโอกาสที่จะใช้ได้อย่างเหมาะสม ผิวสัมผัสมีทั้งขรุขระ เรียบเกลี้ยง มันหรือด้าน นุ่มหรือกระด้าง หยาบหรือละเอียด ผิวสัมผัสมีผลต่อเส้น กรอบนอกของเสื้อผ้า นักออกแบบที่ดีควรรู้จักเลือกผิวสัมผัสของผ้าให้มีความสัมพันธ์และ เหมาะสมกับแบบเสื้อ สิ่งนี้นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงเพื่อยึดเป็นแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้า ประเภทต่างๆ คือ

- 1) ความสัมพันธ์ระหว่างวัยกับแบบ
- 2) ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับแบบ
- 3) ความสัมพันธ์ระหว่างโอกาสและเวลาที่ใช้กับแบบ
- 4) ความสัมพันธ์ระหว่างเส้นกรอบนอกกับแบบ

นอกจากทั้ง 4 ข้อ ข้างต้นแล้ว ยังมีสิ่งที่เกี่ยวข้อง และมีความสำคัญมากเช่นกัน คือ เนื้อผ้า ลวดลาย สี ซึ่งนักออกแบบเสื้อผ้าจะต้องเลือกใช้ให้มีความสัมพันธ์กันด้วย

#### การเลือกซื้อผ้า

การเลือกซื้อผ้ามีความสำคัญ เพราะถ้าได้ผ้าที่เหมาะสมกับแบบตัดเหมาะกับบุคลิกของผู้ใช้ สถานที่และโอกาส ผ้ามีความสำคัญเพราะจะทำให้ผู้สวมใส่ดูดีขึ้นในขณะที่เดียวกันก็อาจจะทำให้ผู้สวมใส่ดูแย่ลงถึงแม้ว่าผ้านั้นจะราคาแพงก็ตาม เนื้อผ้าสีของผ้า ลวดลายผ้าช่วยทำให้เสื้อ กางเกงและกระโปรงดูมีราคา ถ้าเลือกแบบได้เหมาะสมกับผ้า ผสมกับการตัดเย็บด้วยฝีมือประณีต ชวนให้สวมใส่และใช้ได้นาน หลายโอกาส ไม่เปลืองง่าย



## การเลือกซื้อผ้าสำหรับสวมใส่

1. เลือกคุณสมบัติของผ้าตามวัตถุประสงค์ที่ต้องใช้ เช่น เสื้อผ้าใส่ทำงาน เครื่องแบบนักเรียน เสื้อผ้าใส่ลำลองอยู่บ้าน เหล่านี้ควรเลือกผ้าที่เหมาะสม ไม่เพอะเพหรือเบาบางจนเห็นชั้นใน

2. ศึกษาข้อความที่เขียนติดมากับผ้าและริมผ้าอย่างละเอียด ถ้าหน้าผ้าหรือริมผู้เขียนไว้ว่าผ้าฝ้าย หรือ Cotton 65 % หมายความว่าผ้าชิ้นนั้นมีคุณสมบัติของผ้าฝ้ายมากกว่าเทโรร่อน ดังนั้นผ้าชิ้นนี้จะสวมใส่สบาย ไม่ยับมากและรีดแต่น้อย หรือข้อความเขียนบอกว่าเป็นผ้าเรยอน 100% ซึ่งหมายความว่าผ้าชิ้นนั้นเป็นผ้าเรยอนล้วน ซึ่งเมื่อยังใหม่สามารถจับต้องหรือมองดูสวยงามน่าใช้แต่พอนำมาตัดเย็บจะยับมาก เวลาซักถ้าขยี้ไปมาจะขาด ทั้งนี้เพราะคุณลักษณะของผ้าเรยอนเป็นเช่นนั้น

3. สังเกตด้วยตาและการจับต้อง ผ้าทอเนื้อดีเส้นด้ายยืนและเส้นด้ายพุ่งจะตัดกันเป็นมุมฉาก ถ้าเส้นด้ายทั้งสองโยเยหรือรวนเป็นผ้าที่คุณภาพต่ำ หรือด้อยจะตัดเย็บลำบาก ผ้าที่ทอด้วยมือ เช่น ผ้าไหมไทย ถ้านำมาส่องทวนแสงดูจะมองเห็นฝีมือการทอที่ห่างไม่เสมอกันเป็นเพราะฟันหวีกระทบด้ายพุ่งไม่เสมอ แสดงว่าเป็นผ้าที่มีคุณภาพด้อย

การจับต้องผ้า เช่น กำผ้าเพื่อทดสอบการยับ ถ้ากำแล้วผ้าไม่คลายตัว และคงรอยยับเป็นเส้นอยู่อย่างนั้นแสดงว่าไม่ทนยับและต้องการรีดหรือขยี้ผ้าเพื่อดูว่ามีการเพิ่มเนื้อ เช่น ตกแต่งเนื้อผ้าด้วยการลงแป้งหรือไม่

ดังนั้นเพื่อให้ได้ผ้าตรงกับประโยชน์ใช้สอย จึงควรเลือกซื้อตามความรู้สึก จากการสังเกตด้วยตาหรือจากการจับต้องให้ตรงกัน เช่น การเลือกซื้อผ้าตัดชุดนอน ควรเลือกผ้าเนื้ออ่อนนุ่ม ทนยับ เป็นต้น

4. กะปริมาณของผ้าให้พอดีกับงานที่ใช้ ให้เกินได้บ้างเล็กน้อย แต่อย่าให้ขาดต้องศึกษาและรู้จักความกว้างของหน้าผ้าที่ขายในท้องตลาด เพื่อจะเปรียบเทียบราคากับจำนวนผ้าที่ซื้อ เช่น ผ้าฝ้ายที่ตกแต่งให้มีคุณสมบัติคล้ายลินินหน้ากว้าง 36 นิ้ว ราคาเมตรละ 80 บาท ถ้าต้องการตัดกระโปรง 1 ตัว จะต้องซื้อสองเท่าของความยาวซึ่งราคาอาจแพงกว่าซื้อผ้าอย่างเดียวกัน แต่หนากว่าเล็กน้อยและกว้าง 60 นิ้ว เพราะซื้อเพียงเท่าเดียวของความยาว เป็นต้น

5. โอกาสใช้สอย พิจารณาให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และงบประมาณที่มีถ้าหากมีงบประมาณจำกัด ควรเลือกผ้าที่เป็นกลาง ๆ ไม่แสดงถึงโอกาสใช้สอยให้เห็นเด่นชัด เช่น เสื้อคอกลม ผ่าก่ามะหยี่ไม่เหมาะสมที่จะใช้เวลากลางวัน ควรใช้ผ้าอื่นที่ไม่จำกัดโอกาสเช่น ผ้าฝ้ายปนใยสังเคราะห์หรือผ้าป๊อปปลิน ซึ่งใช้ได้ทุกโอกาส

6. ความทนทาน เลือกเนื้อผ้าให้เหมาะสมกับระยะเวลาที่จะใช้ผ้าบางชนิดทอเนื้อหลวม ลู้ง่าย สีซีดเร็วใช้ไม่กี่ครั้งก็เก่า แม้จะราคาถูกแต่เมื่อเอาจำนวนครั้งที่ใช้หารกับราคาผ้าแล้วมักแพงกว่าผ้าเนื้อดีราคาสูง ดังนั้นจึงควรเลือกผ้าเนื้อดีและทนทานเพื่อให้ใช้ได้นาน และเลือกเนื้อผ้าพอใช้ได้

สำหรับที่จะใช้เพียงชั่วคราว

7. ความสบาย การเลือกซื้อผ้าไม่ควรคิดถึงความสะดวกเพียงอย่างเดียว เพราะเสื้อผ้าที่สบายบางชนิดสวมแล้ว ทำให้รู้สึกไม่สบายกาย ร้อน อึดอัด และเป็นผื่นคันได้ ดังนั้นจึงต้องคำนึงถึงเมื่อตัดสวมใส่แล้วมีความสบายทั้งกายและใจ สบายกายคือไม่ร้อน ไม่อึดอัด ไม่คัน สบายใจคือไม่กระดากว่าเสื้อผ้าที่สวมอยู่ทำให้คนมองอย่างที่ไม่ต้องการให้มอง เช่น สีฉูดฉาด และลวดลายแปลกจากธรรมดาไม่เข้ากับลักษณะของผู้สวม

8. ความสวยงาม ความเหมาะสมกับรูปร่าง ผิวพรรณลักษณะ ท่าทาง และกิริยาของผู้สวมใส่ เช่น คนที่มีลักษณะอ่อนโยนนุ่มนวล ควรสวมเสื้อผ้าที่มีลวดลายกระจุมกระจิม หรือลวดลายในตัว ผู้ที่มีข้อบกพร่องบางอย่างในร่างกายควรระวังจะได้ด้วยการสวมเสื้อผ้า เช่น สะโพกใหญ่มากไม่ควรเลือกผ้าตัดกระโปรงที่มีสีอ่อนเนื้อบางเบา

9. ความทันสมัย ลวดลายผ้าและเนื้อผ้า ย่อมเป็นที่นิยมกันเป็นช่วงเวลาหนึ่ง ผ้าชนิดที่มีอยู่ในระยะเวลาอันสั้นเมื่อนำมาตัดเสื้อผ้าก็ใช้ได้ไม่กี่ครั้ง แม้จะยังดีอยู่ก็ไม่สามารถใช้ได้อีกต่อไป ซึ่งเป็นการใช้เงินไม่คุ้มค่าฉะนั้นควรเลือกใช้ผ้าลวดลายและเนื้อผ้าชนิดที่ใช้ได้นานกว่าผ้าที่ตามสมัยนิยม

10. งบประมาณ แม้จะไม่รู้ราคาผ้า ก็ควรคิดไว้ก่อนว่าจะเลือกผ้าในวงเงินเท่าใด ถ้ามีทุนทรัพย์จำกัดควรเลือกผ้าราคาแพงในจำนวนพวงผ้าราคาถูก อย่าเลือกผ้าราคาถูกในจำนวนผ้าราคาแพง เช่น ผ้าฝ้ายมีราคาไม่แตกต่างกันมากนักจากเมตรละ 20 กว่าบาท ถึง 90 - 100 บาท ถ้าซื้อผ้าฝ้ายราคา 50 บาท นับว่าราคาแพงในจำนวนผ้าราคาถูก ผ้าลูกไม้มีราคาตั้งแต่ยี่สิบกว่าบาทไปจนถึงหลายพันบาท นับว่าเป็นผ้าที่มีราคาแพงมากถ้าซื้อผ้าลูกไม้ราคาเมตรละ 100 บาท ถือว่าได้ผ้าราคาถูกในจำนวนผ้าราคาแพง

11. แหล่งผลิต ควรพิจารณาเลือกซื้อของที่ผลิตได้ในประเทศเป็นอันดับแรกและหลีกเลี่ยงการซื้อผ้าที่หาข้อมูลแหล่งผลิตไม่ได้ เพราะผู้ผลิตมักไม่ยอมบอกความจริงทั้ง ๆ ที่ปัจจุบันผ้าแทบทุกชนิดผลิตขึ้นเองในประเทศทั้งนี้เพื่อให้ผู้ซื้อเข้าใจผิดว่าเป็นผ้าที่สั่งมาจากต่างประเทศจึงทำให้ราคาสูง ดังนั้นจึงควรเปลี่ยนค่านิยมเสียใหม่ คือ เลือกซื้อแต่ผ้าที่ผลิตจากภายในประเทศ

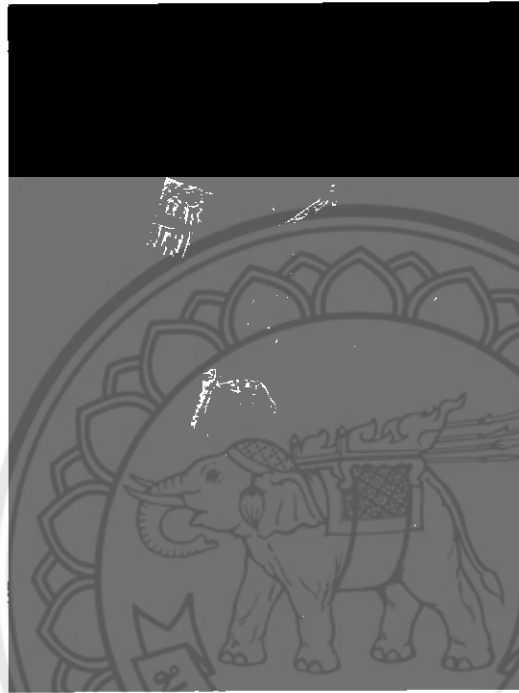
สรุป

พื้นฐานการออกแบบเสื้อผ้า ประกอบด้วยหลักวิชาการที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ความหมายของการออกแบบ และการออกแบบเสื้อผ้า ความสำคัญของการออกแบบเสื้อผ้า หลักการออกแบบเสื้อผ้า และองค์ประกอบของการออกแบบเสื้อผ้า เนื่องจากเนื้อหาดังกล่าวเป็นหลักการที่จำเป็นต่องาน ออกแบบเสื้อผ้าทุกประเภทและเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ออกแบบต้องนำไปใช้ประกอบในการออกแบบ เสื้อผ้า เพื่อให้ผลงานการออกแบบมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

### 3. งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจาก IREZUMI

IREZUMI ( รอยสักญี่ปุ่น )



ภาพที่ 2.32 ชาวญี่ปุ่นกับรอยสัก  
( ที่มา : <http://mcha-th.com> )

ประวัติศาสตร์และเสน่ห์อันน่าพิศวงของรอยสักญี่ปุ่น ความงดงามทางศิลปะหรือแค่สัญลักษณ์ของพวกนอกรีต

ความสวยงามมักจะแฝงความอันตรายไว้ด้วยเสมอ ดังเช่นดอกกุหลาบที่สวยงาม แต่มีหนามแหลม ทั้งๆที่รู้ว่ายิ่งสวยงามมากเท่าไรก็ยิ่งอันตรายมากเท่านั้น แต่ทำไมถึงกลับดึงดูดใจของใครต่อใครหลายคนได้ เป็นเรื่องเหนือสามัญของมนุษย์ที่ไม่สามารถอธิบายด้วยคำพูดได้ หรืออาจจะเป็นสุนทรียภาพที่รับรู้ได้ด้วยสัญชาตญาณกันแน่นะ



ภาพที่ 2.33 ชาวญี่ปุ่นกับรอยสัก  
( ที่มา : <http://mcha.jp> )

ถ้าพูดถึงรอยสัก ชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะมีทัศนคติที่ไม่ค่อยดีเท่าไหร่นักต่อรอยสักรวมถึงภาพลักษณ์ของคนที่สักรอยสักเองก็เช่นกัน แต่วัฒนธรรมรอยสักที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวตามแบบประเทศที่พัฒนาแล้วอย่างญี่ปุ่นนั้น มีความเป็นศิลปะที่สูงมากเสียจนยากที่จะหาสิ่งใดในโลกนี้มาเปรียบเทียบ

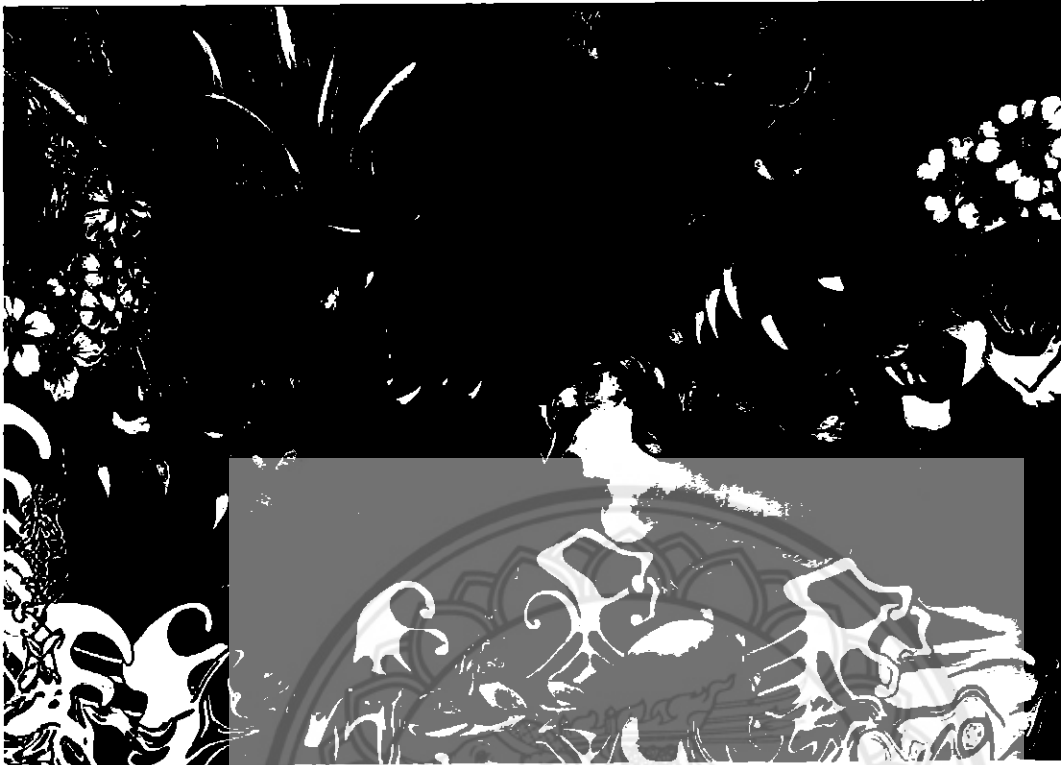
เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของรอยสักนั้น ถ้าอ้างอิงจากหลักฐานที่เก่าแก่ที่สุดที่ถูกบันทึกเอาไว้ พบว่ามีมาตั้งแต่เมื่อ 5300 ปีก่อน



ภาพที่ 2.34 ชาวญี่ปุ่นกับรอยสัก  
( ที่มา : [http://mcha.jp/15418/mummy\\_of\\_the\\_ukok\\_princess](http://mcha.jp/15418/mummy_of_the_ukok_princess) )

ในอดีตได้มีการพบเห็นลวดลายที่คล้ายกับรอยสักอยู่บนร่างกายของมนุษย์น้ำแข็งที่ถูกค้นพบจากธารน้ำแข็งของภูเขาลป์ และนี่ถือว่าเป็นรอยสักที่เก่าแก่ที่สุดของโลกก็ว่าได้ และมีมีของนักบวชคริสตจักรและเจ้าหญิงอัลไตที่มีชีวิตอยู่เมื่อ 2500 ปีก่อนที่ถูกขุดพบได้ในปี 1993 นั้น ที่บริเวณท่อนแขนก็มีร่องรอยที่สมบูรณ์แบบของรอยสักหลงเหลืออยู่อย่างชัดเจน

ดังนั้นจึงเป็นหลักฐานพิสูจน์ได้ว่ารอยสักถือกำเนิดมานานแล้วตั้งแต่ในสมัยอดีตอันไกลโพ้นเกินกว่าที่พวกเราจะจินตนาการได้



ภาพที่ 2.35 ตำนานรอยสัก  
( ที่มา : <http://tattoos.net/japanese-tattoo/> )

เป็นเวลากว่าหลายพันปี รอยสักได้มีบทบาทสำคัญอย่างมากในวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น ตั้งแต่สัญลักษณ์ของมาเฟีย ไปจนถึงงานปั้นรูปร่างมนุษย์ที่รวมการสักบนใบหน้าเข้าไปด้วย

ญี่ปุ่นได้มีประวัติเกี่ยวกับการสักอย่างกว้างขวาง เป็นเวลากว่าหลายพันปี รอยสักได้มีบทบาทสำคัญอย่างมากในวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น ตั้งแต่สัญลักษณ์ของมาเฟีย ไปจนถึงงานปั้นรูปร่างมนุษย์ที่รวมการสักบนใบหน้าเข้าไปด้วย การสักได้ทำหน้าที่ๆแตกต่างกันไปหลากหลายจุดประสงค์มาโดยตลอด “อิระซุมิ” (Iremuzi) คือคำในภาษาญี่ปุ่น หมายถึงประเพณีการสักโดยการทิ่ม เพื่อที่จะสร้างรอยสักที่คงทนถาวร น้ำหมึกจำเป็นต้องถูกใส่ลงไปในผิวหนังในความลึกที่เหมาะสม ถึงแม้ว่าการสักในสมัยใหม่จะมีการใช้เครื่องจักรที่มีเข็มอัตโนมัติ รอยสักแบบโบราณ และการสักอื่นๆที่สร้างขึ้นในแบบยุคก่อน ถูกสร้างขึ้นโดยการทิ่มวัตถุที่จุ่มหมึกลงไปบนผิวหนังอย่างประณีต

นักวิชาการและนักโบราณคดีหลายคนเชื่อว่าในประเทศญี่ปุ่น การสักน่าจะมีการเริ่มมานานกว่า 10,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช รอยสักเหล่านี้มีความเรียบง่ายกว่ารอยสักในปัจจุบันมาก และจะสักด้วยหมึกสีดำ ขี้เถ้า หรือวัตถุดิบอื่นๆที่หาได้ในเวลานั้นเท่านั้น มีความเชื่อว่ารอยสักแรกเริ่มเหล่านี้มีเพื่อจุดประสงค์ทางศาสนา หรือเพียงแค่การตกแต่งทั่วไป ต่อมาในสมัยเอโดะ (ช่วงคริสต์ศักราช 1600 - 1800) รอยสักได้กลายมาเป็นเครื่องหมายของการถูกลงโทษ

บางคนเชื่อว่านี่คือจุดเริ่มต้นของการสักตกแต่งแบบสมัยใหม่ หลายคนยืนยันว่ารอยสักที่มีเพื่อการตกแต่ง เป็นที่รู้จักในฐานะเครื่องมือเพื่อการอำพรางในการฟ่องร้องการสัก อีกทั้งในช่วงเวลานั้น ภาพประกอบหนังสือต่างๆ ได้เริ่มวาดรอยสักของเหล่านักรบและวีรบุรุษ รอยสักจึงได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ของเกียรติยศ ความภาคภูมิใจ และความกล้าหาญ ของนักรบชาวมุไร

น่าเสียดายสำหรับคนที่มียอยสัก ไม่ว่าจะถือเป็นอาชญากรรมหรือไม่ การสักถือว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายในยุคสมัยเมจิ ซึ่งเริ่มใช้ในปีคริสต์ศักราช 1868 ประเทศญี่ปุ่นได้พยายามที่จะเปลี่ยนกฎหมาย ความคิดและการปฏิบัติให้เป็นไปแบบตะวันตก ซึ่งรัฐบาลที่นำโดยจักรพรรดิ “เมอจิ เท็นโนะ” (Meiji Tenno) คิดว่ารอยสักนั้นดูป่าเถื่อนและเป็นที่น่ารังเกียจ ผู้คนที่มียอยสักจึงถูกขับไล่ โดยไม่สนว่ารอยสักเหล่านั้นจะเกิดจากกิจกรรมที่ผิดกฎหมายหรือเป็นความต้องการของพวกเขาเอง แม้แต่เหล่ายาคุซ่า (Yakuza) ในช่วงปีคริสต์ศักราช 1600 ก็ต้องหลบไปอยู่ใต้ดิน เนื่องจากผู้คนจำนวนมากที่ถูกขับไปอยู่สุดขอบของสังคม ได้เริ่มก่ออาชญากรรมเนื่องจากต้องการมีชีวิตรอด “ยาคุซ่า” ถูกมองมาคือกลุ่มมาเฟียของญี่ปุ่น

คนกลุ่มนี้คือหนึ่งในกลุ่มองค์กรอาชญากรรมที่ใหญ่ที่สุดและมีมาอย่างยาวนานมากที่สุดในโลก โดยพวกเขา มักจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนัน ยาเสพติด การค้าประเวณี และการชู้กรรโชก เป็นที่น่าสนใจว่ายาคุซ้ามักจะเข้าไปมีส่วนร่วมในเชิงบวกแก่สังคมอีกด้วย และเป็นที่รู้กันว่าพวกเขามักจะบริจาคเงินและยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือในช่วงเวลาที่คับขัน

ถึงแม้ว่าการสักจะถูกทำให้ถูกกฎหมายในญี่ปุ่นมาเป็นเวลานาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งรอยสักขนาดใหญ่หรืองานสักต่างๆ รอยสักรยังคงถูกความเกี่ยวข้องกัวยาคุซ่าและกิจกรรมอันเป็นอาชญากรรมต่างๆ ในที่สาธารณะหรือสถานที่ทางการบางแห่ง การเผยให้เห็นรอยสักเป็นการกระทำต้องห้าม ด้วยเหตุผลเพื่อการจำกัดจำนวนของเหล่ายาคุซ่าในการใช้สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ หรือเพื่อลดความกลัวของผู้คนที่อาจจะเกิดขึ้นได้

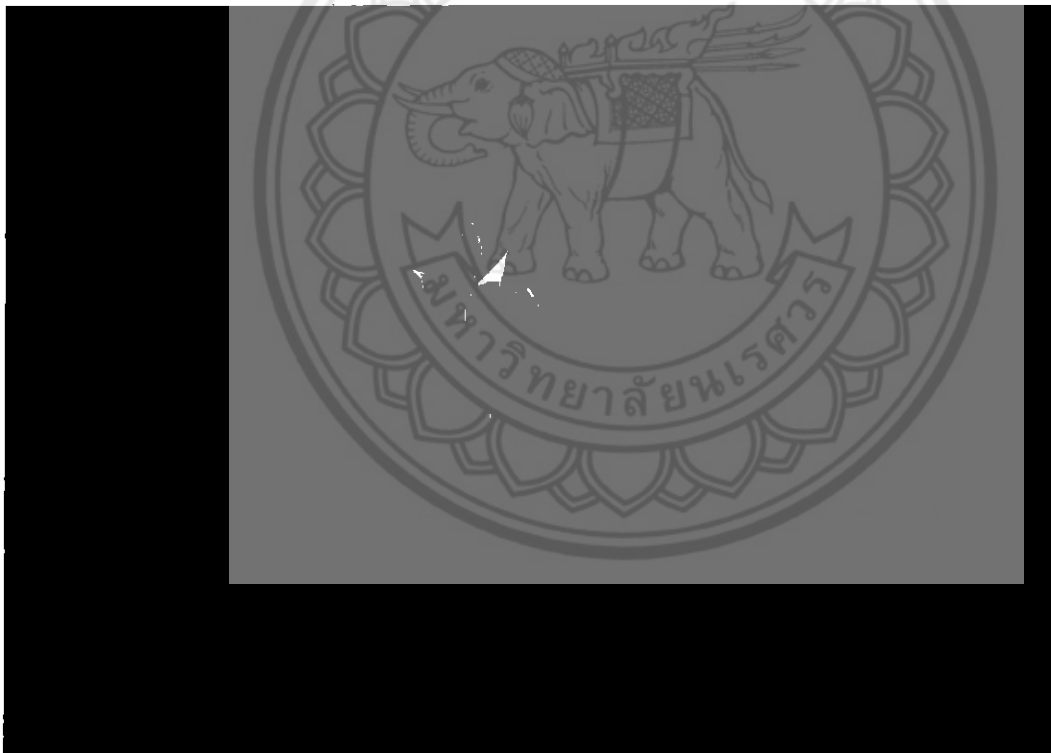
โชคยังดีที่การสักสไตร์ญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ได้รับความสนใจนอกเหนือไปจากเรื่องราวเกี่ยวกับอาชญากรรม การสักแบบอิเรซุมิ ยังคงมีการทำอยู่ในญี่ปุ่นภายใต้รูปแบบเดิมในอดีต อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสักจะรับเอาลูกศิษย์ ที่ทำหน้าที่ช่วยเหลือเรื่องต่างๆหลายปี ทั้งทำความสะอาด อุปกรณ์ ฝนเข็มสำหรับสัก ฝีกออกแบบลวดลาย และเรียนรู้เทคนิคต่างๆ จนในที่สุดลูกศิษย์คนนั้นเกิดความเชี่ยวชาญและกลายเป็นอาจารย์ที่ได้รับสมญานามใหม่ และสามารถมีลูกศิษย์เป็นของตนเองได้

ในลวดลายรอยสักแบบดั้งเดิมต่างๆ ก็มีกฎดั้งเดิมสำหรับการสักแบบญี่ปุ่น กฎเหล่านี้มิได้ถูกกำหนดเอาไว้อย่างแน่นอน แต่มันคือธรรมเนียมของสังคม รูปแบบดั้งเดิมส่วนใหญ่คือลวดลายอย่างดอกไม้ อสูรในตำนาน เช่น มังกร ฟินิกซ์ ไบไม้ ปลา หน้ากาก ชามูโร และอื่นๆ ดอกไม้มักจะเกี่ยวข้องกับฤดูใบไม้ผลิหรือฤดูร้อน เช่นดอกซากุระ ที่มักจะมีความเกี่ยวข้องกับฤดูใบไม้ผลิ หรือเป็นสัญลักษณ์

ของความอบอุ่นและความร้อน เช่น ลายมังกร อีกทั้งลวดลายรอยสักแบบญี่ปุ่นยังสามารถเป็นลายง่ายๆแบบตัวอักษรญี่ปุ่นในแบบคันจิได้อีกด้วย

ในทางตรงกันข้ามรอยสักลายปลาการ์ฟ มักจะหมายถึงฤดูใบไม้ร่วง เพราะปลาการ์ฟมักจะวางไข่ในช่วงเวลานี้ และมักจะมาคู่กับใบเมเปิ้ลอีกด้วย ปลาการ์ฟมักจะคู่กับมังกร เพราะว่ามีเรื่องเล่าในตำนานว่าเมื่อปลาการ์ฟว่ายไปถึงต้นน้ำของลำธาร พวกมันจะกลายร่างเป็นมังกร นอกจากนี้มังกรและฟีนิกซ์มักจะถูกจับคู่กันเพื่อเป็นตัวแทนของ “หยินหยาง” หรือความสมดุลของจักรวาล อีกหนึ่งการรวมตัวที่พบเห็นได้ทั่วไปคือสิงโตกับดอกโบตั๋น ที่สร้างความสมดุลระหว่างความงามกับความดุร้าย

จะเห็นได้ว่าลวดลายตามธรรมเนียมสำหรับการสักแบบญี่ปุ่นมักจะมีเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในประวัติศาสตร์อย่างสูง ซึ่งสามารถสร้างสรรค์การออกแบบลวดลายได้โดยปราศจากการทำการค้นคว้าที่ยุ่งยาก



ภาพที่ 2.36 รอยสักลายปลาการ์ฟ  
( ที่มา : <http://tattoos.net/koi-tattoo/> )



นอกเหนือไปจากภาพลักษณ์ของความเชื่อและความล่อตัว ในญี่ปุ่น “โคย” หรือปลาคาร์ฟ ก็ยังมีความเกี่ยวข้องกับความกล้าหาญ ความพยายาม และการประสบความสำเร็จตามที่ตั้งใจ ความเชื่อเหล่านี้ยังสามารถพบได้แม้แต่ในปัจจุบันและได้ถูกปลูกฝังมาอย่างยาวนานต่อประเพณีและความเชื่อของผู้คน

“โคย” (Koi) คือปลาคาร์ฟญี่ปุ่น ซึ่งเดิมที่มีแหล่งกำเนิดในจีน และตอนนี้เป็นที่นิยมอย่างมาก ในฐานะสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ในประเทศแถบตะวันตก โคยไม่ได้มีความหมายพิเศษเชิงสัญลักษณ์ใดๆมากกว่าปลาที่เลี้ยงเพื่อความสวยงามในสระหรือในสวน

อย่างไรก็ตามในโลกของการสัก เบื้องหลังขนบประเพณีดั้งเดิมของโคยเป็นที่รู้จักดีในเชิงของประเพณีและความเชื่อของผู้คน อีกทั้งความหมายของมันก็ได้ถูกนำไปเผยแพร่ผ่านศิลปินช่างสักในโลกตะวันตกอีกด้วย

นอกจากธรรมชาติของความเชื่อ โคยเป็นนักระโดดที่ทรงพลังอย่างน่าประหลาดใจ และยังมีชื่อเสียงในเรื่องของการว่ายน้ำในแม่น้ำที่เชี่ยวกราก ซ้ำยังสามารถว่ายน้ำขึ้นไปบนน้ำตกได้อีกด้วย มีสำนวนจีนกล่าวว่า “โคยกระโดดข้ามประตูมังกร” ซึ่งอธิบายถึงตำนานที่ว่า การข้ามประตูมังกรจะเปลี่ยนปลาให้กลายเป็นมังกร ด้วยความดีใจและอดกลั้นของปลา มันได้กลายเป็นสิ่งมีชีวิตใหม่โดยสมบูรณ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับความคิดที่ว่า การก้าวผ่านไปสู่อะไรที่สูงขึ้นอย่างทันทีทันใด

โคยยังถูกพูดถึงในแง่ของการเผชิญหน้ากับความตายอย่างกล้าหาญเฉกเช่นซามูไร เพราะเมื่อมันถูกจับขึ้นมาจากน้ำและวางลงบนเชิงพวกมันไม่แม้แต่จะบิดตัวขัดขืน พวกมันเผชิญหน้ากับมีดของพ่อครัวอย่างสงบเยือกเย็น และด้วยเหตุนี้โคยจึงถูกโยงเข้ากับความกล้าหาญและความไม่เกรงกลัวต่อสิ่งใด ปลาโคยมันจะมีการเพิ่มเข้าไปในรอยสักลายซามูไรแบบต่างๆ

ในญี่ปุ่นธงปลาคาร์ฟมักจะถูกชักขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองวันเกิด เช่นเดียวกับการเฉลิมฉลองของเด็กชายที่เกิดใหม่ ธงปลาคาร์ฟจะแหวกว่ายไปกับสายลมเพื่อเป็นการกล่าวถึงโคยที่ว่ายน้ำขึ้นไปเพื่อกลายร่างเป็นมังกร เช่นเดียวกับรอบสักลายดอกซากุระ โคยมักจะถูกผสมผสานเข้าไปบนแขนเสื้อหรือทั้งตัวในการสักแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น เมื่อเวลาผ่านไปโคยได้รับความนิยมมากขึ้น ในเชิงของภาพลักษณ์ของการยึดหยัดอย่างโดดเดี่ยวและสันโดษ ซึ่งมีความเรียบง่ายกว่าในเชิงของลายสักแบบญี่ปุ่นทั่วไป เพราะศิลปะการสักได้มีความเกี่ยวข้องกับยาสูบที่น้อยลง และเป็นที่ยอมรับสำหรับคนทั่วไปมากขึ้น

ตำแหน่งที่ผู้คนมักจะสักโคยคือแขนและไหล่ เพราะความโค้งและรูปร่างของตัวปลาจะไปกับได้ดีกับความโค้งของแขน และมักจะสักที่ขาด้านข้างลำตัวเช่นเดียวกัน โดยทั่วไปปลาโคยมักจะถูกวางตำแหน่งให้ดูเหมือนกำลังว่ายน้ำขึ้นไปและถูกล้อมรอบด้วยเกลียวคลื่น เพื่อแสดงถึงปลาโคยที่ต่อสู้กับการว่ายน้ำทวนกระแสน้ำ

ลวดลายปลาโคยส่วนใหญ่มักจะถูกวางในส่วนของร่างกายที่ยาวและตั้งตรงไล่เป็นแนวขึ้นไปตามร่างกายส่วนบน นี่คือตัวอย่างของวิธีการที่จะทำให้มันสามารถรวมเข้ากับพื้นที่ในแนวนอน ในที่นี้ความสนใจจะถูกดึงไปที่พื้นหลังของปลาโคย ที่มักจะเป็นสีเทาและน้ำเงินอ่อน เพื่อให้ชัดกับสีส้มสว่างของตัวปลาอย่างฉียบคมและชัดเจนอย่างน่ามอง

ลายโคยสีส้มคือลายสักที่มีทั่วไป แต่แท้จริงแล้วโคยได้ถูกวาดเอาไว้ในทุกๆสีและประเภท ซึ่งเปิดโอกาสให้คนสามารถที่จะเลือกสีของหมึกที่ช่วยเสริมรอยสักของเขา หรือเพื่อให้เป็นไปตามที่เจ้าตัวชอบ และอื่นๆ

ลายสักปลาโคย สามารถสักได้ทั้งชายและหญิง ไม่ว่าจะขนาดเล็กและขนาดใหญ่ อีกทั้งยังสามารถสักได้แทบทุกส่วนของร่างกาย ทำให้ลายนี้เป็นตัวเลือกที่แข็งแกร่งต่อคนที่สนใจในการสัก ลวดลายแบบญี่ปุ่น หรือลวดลายที่มีความเกี่ยวข้องกับความหมายเชิงวัฒนธรรมประเพณี ที่เกี่ยวกับความพยายามความกล้าหาญ และความปรารถนาที่จะเป็นบุคคลที่ดีขึ้น



ภาพที่ 2.37 รอยสักลายปลาคาร์ฟ  
( ที่มา : <https://www.flickr.com> )

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

##### 1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

- ขั้นตอนที่ 1 เสนอหัวข้อในการวิจัย ศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสร้างกรอบแนวความคิดเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิดรอยสักญี่ปุ่น
- ขั้นตอนที่ 2 การเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูล เพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิดรอยสักญี่ปุ่น
- ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาข้อมูลและสังเกตร่าง โครงสร้างการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิดรอยสักญี่ปุ่น
- ขั้นตอนที่ 4 พัฒนารูปแบบ และสร้างสรรค์งานออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิดรอยสักญี่ปุ่นโดยรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐาน
- ขั้นตอนที่ 5 เสนอผลการศึกษาค้นคว้าโดยการสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

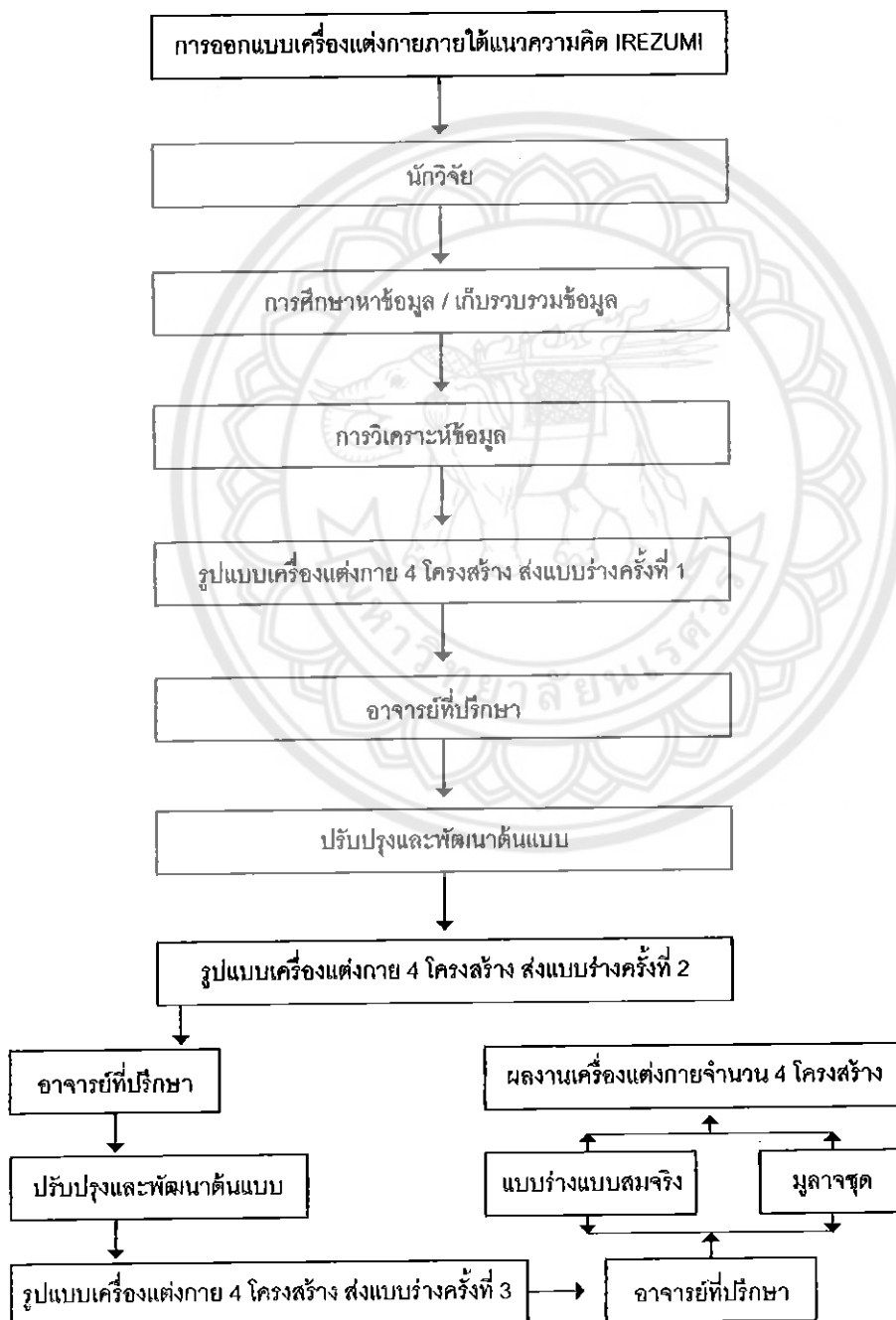
##### 2. ขอบเขตด้านประชากรการสุ่มตัวอย่างประชากรเพศชายและเพศหญิงช่วงอายุ 18-25 ปี ตารางวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด

จุดแข็ง	เป็นการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับกลุ่มวัยรุ่น โดยการนำลักษณะการสักแบบชาวญี่ปุ่นที่สักด้านซ้ายและด้านขวาของตัวเอง มาประยุกต์ใช้เป็นลายปักคอเสื้อและตัวเสื้อ ซึ่งพฤติกรรมของนักออกแบบจะเป็นตัวชี้แนะผู้บริโภคให้มีความสนใจในสินค้านั้นๆ ได้เป็นอย่างดี
จุดอ่อน	ผู้บริโภคส่วนมากยังไม่กล้าที่จะแต่งกายแปลกใหม่
โอกาส	เป็นการออกแบบที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร เป็นจุดสำคัญในการกระจายรายได้ และสร้างมุมมองใหม่ๆ ในการออกแบบเสื้อผ้า เพื่อเป็นการแสดงจุดขายของแบรนด์เสื้อผ้าตนเอง
อุปสรรค	รสนิยมด้านการแต่งกายของผู้บริโภคต่างกัน ตลอดจนความต้องการและรายได้ไม่เท่าเทียมกัน

### 3. การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิด IREZUMI

การออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI โดยการนำลักษณะการสักแบบชาวญี่ปุ่นที่สักด้านซ้ายและด้านขวาของตัวเอง มาประยุกต์ใช้เป็นลายปักคอเสื้อและตัวเสื้อ

ภาพที่ 3.1 แสดงขั้นตอนการออกแบบภายใต้แนวความคิด IREZUMI



#### 4. สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับรอยสักญี่ปุ่น และศึกษาแนวความคิดของผู้ที่ชื่นชอบการสัก เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิดรอยสักญี่ปุ่น และตอบโจทย์กลุ่มวัยรุ่น นอกจากนี้ยังเป็นการแสดงถึงเอกลักษณ์ของผู้ออกแบบด้วย



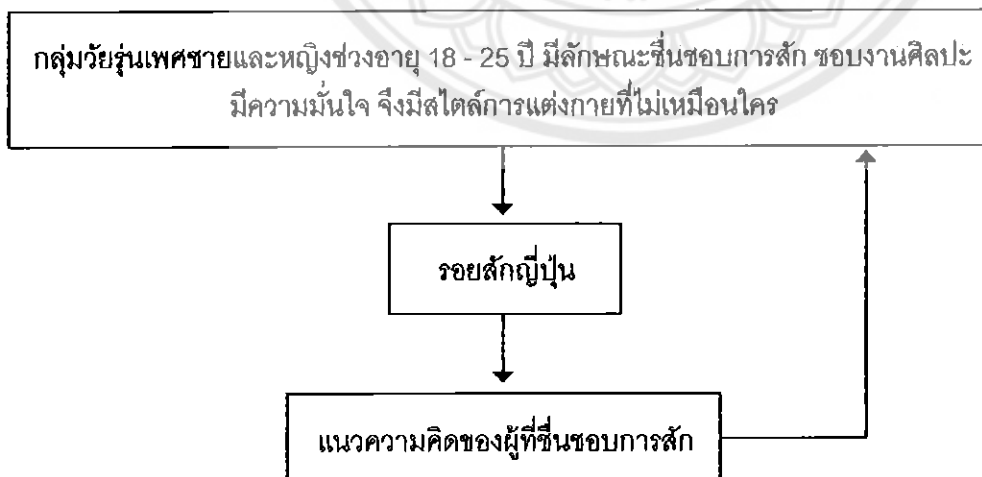
## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

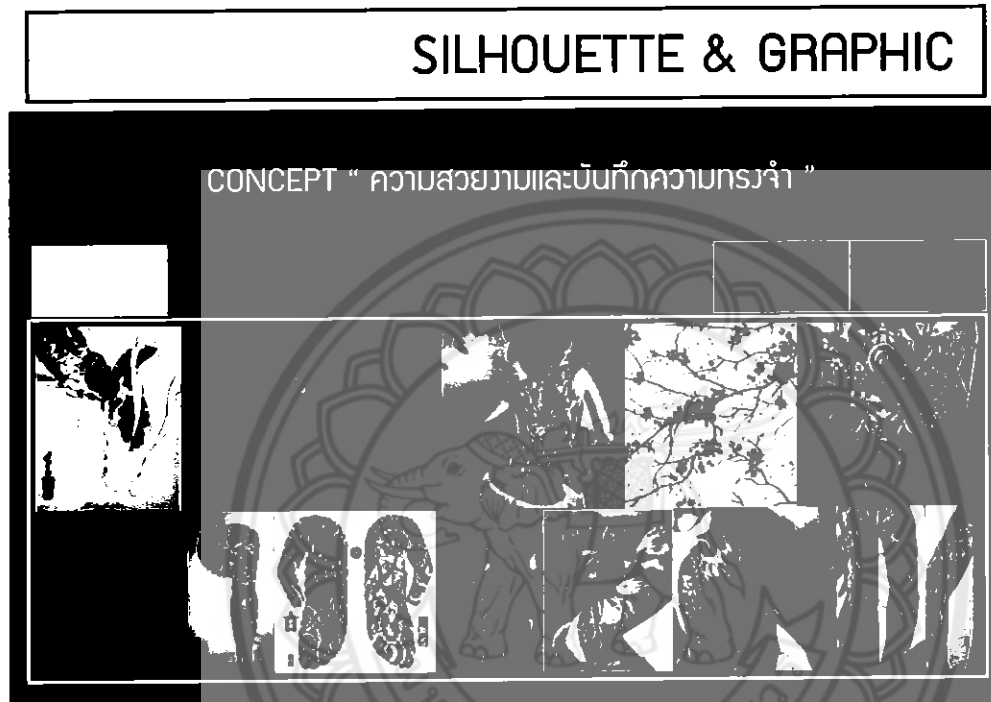
จากกระบวนการรวบรวมข้อมูลของสภาพทั่วไปของเครื่องแต่งกายวัยรุ่น รวมถึงแนวคิด แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่น ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ในศิลปนิพนธ์ฉบับนี้แล้วนำผลวิเคราะห์มาเป็นแนวทางในการออกแบบ ผลการวิจัยดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI โดยการนำลักษณะการสักแบบชาวญี่ปุ่นที่สักด้านซ้ายและด้านขวาของตัวเอง มาประยุกต์ใช้เป็นลายปักคอเสื้อและตัวเสื้อ
  2. ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI โดยการนำลักษณะการสักแบบชาวญี่ปุ่นที่สักด้านซ้ายและด้านขวาของตัวเอง มาประยุกต์ใช้เป็นลายปักคอเสื้อและตัวเสื้อ
1. การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI โดยการนำลักษณะการสักแบบชาวญี่ปุ่นที่สักด้านซ้ายและด้านขวาของตัวเอง มาประยุกต์ใช้เป็นลายปักคอเสื้อและตัวเสื้อ

ภาพที่ 4.1 แสดงการวิเคราะห์แรงบันดาลใจและแนวคิดในการออกแบบ



จากภาพแสดงการวิเคราะห์กลุ่มวัยรุ่นเป้าหมายเพศชายและหญิงช่วงอายุ 18 - 25 ปี มีลักษณะชื่นชอบการสัก ชอบงานศิลปะ มีความมั่นใจ จึงมีสไตล์การแต่งกายที่ไม่เหมือนใคร นำแนวความคิดกลุ่มคนที่การชื่นชอบการสักซึ่งกลุ่มวัยรุ่นเพศชายและหญิงช่วงอายุ 18 - 25 ปี มีความสนใจเป็นอย่างมากเกี่ยวกับศิลปะการสัก จากนั้นนำแนวความคิดกลุ่มคนที่การชื่นชอบการสักมาตีความเพื่อทำภาพประกอบในการทำกราฟิก อีกทั้งยังตอบโจทย์สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ชอบงานศิลปะ



ภาพที่ 4.2 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบาย


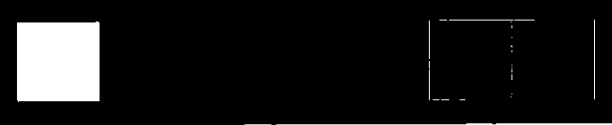
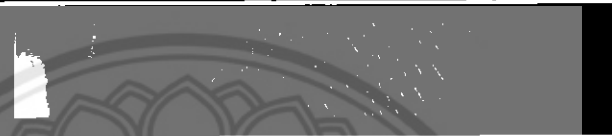

แนวความคิดกลุ่มคนที่การชื่นชอบการสัก

มีการวิเคราะห์ แบ่งออกได้ ดังนี้

- วัสดุ : ลายสัก
- สี : สีแดง สีส้ม สีฟ้า สีเขียว สีดำ
- สัญลักษณ์ : สัตว์ตามความเชื่อ ดอกไม้ นักรบ

ดังนั้น ผลลัพธ์ที่ได้จะมีการผสมผสานระหว่างลวดลายการสักสัตว์ตามความเชื่อ ดอกไม้ นักรบ และสีเส้นของลายสัก

## ตารางข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบ

GROUP : A - โครงสร้าง GROUP : B - โทนสี GROUP : C - วัสดุ GROUP : D - ฟังก์ชัน	A	
	B	
	C	
	D	

ภาพที่ 4.3 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบาย

กลุ่ม A ภาพแถวที่ 1 คือ โครงสร้าง

1. ใช้โครงสร้างที่เรียบง่าย

กลุ่ม B ภาพแถวที่ 2 คือ โทนสี

2. ใช้โทนสีที่มีกพบเห็นได้ในรอยสักแบบญี่ปุ่น

กลุ่ม C ภาพแถวที่ 3 คือ วัสดุ

3. วัสดุที่ใช้ คือ ผ้าคอตตอนยืดสีพื้นขาว

กลุ่ม D ภาพแถวที่ 4 คือ ฟังก์ชัน

4. ฟังก์ชันอยู่ที่ปกคอเสื้อ ที่มีลวดลายและสามารถถอดออกได้

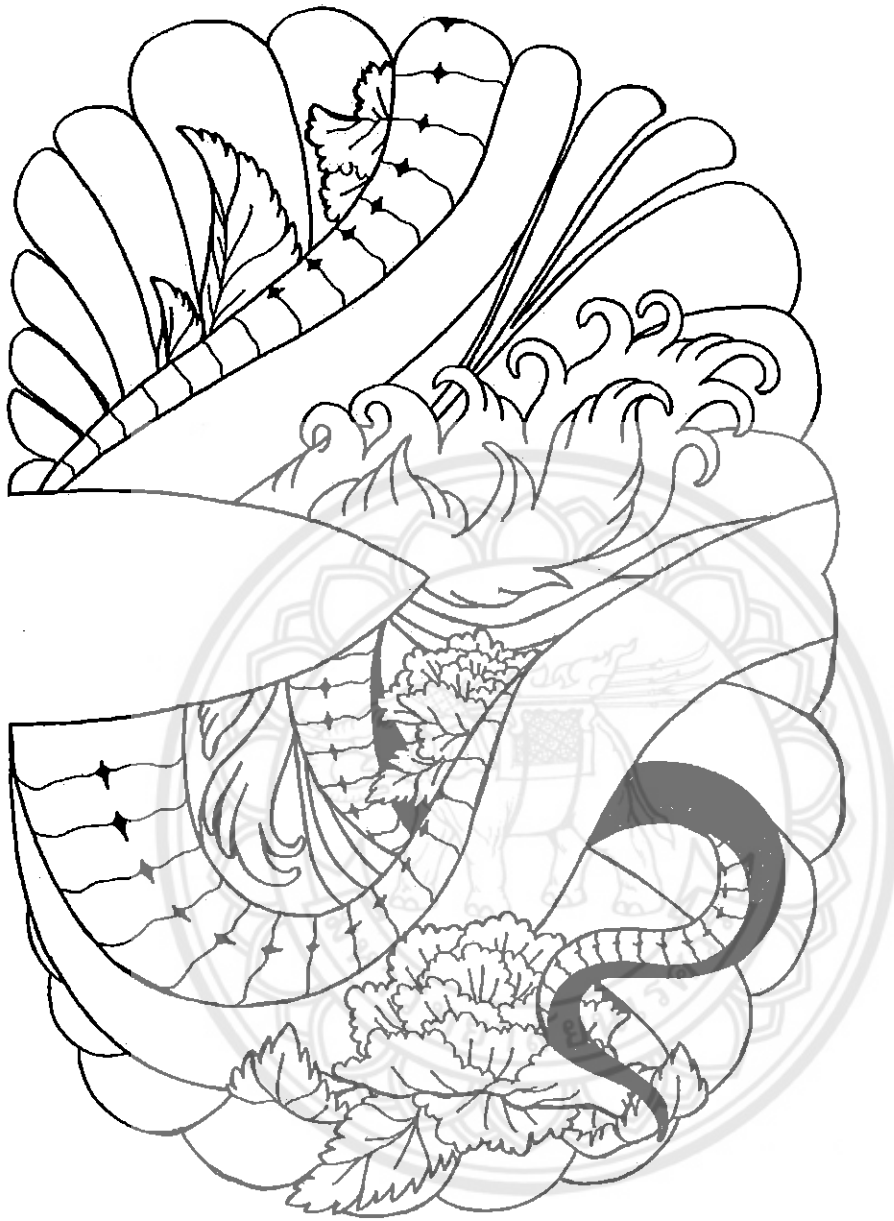




ภาพที่ 4.4 กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 1



ภาพที่ 4.5 กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 2



ภาพที่ 4.6 กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 3



ภาพที่ 4.7 กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 4



ภาพที่ 4.8 กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 1 (สมบูรณ์)



ภาพที่ 4.9 กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 2 (สมบูรณ์)



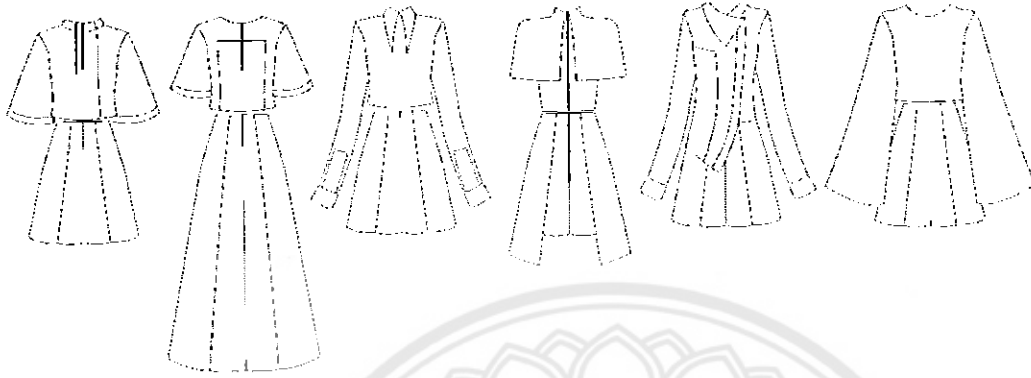
ภาพที่ 4.10 กราฟิกลงนปลกคอเสื่อแบบที่ 3 (สมบูรณ)



ภาพที่ 4.11 กราฟิกส่วนปกคอเสื้อแบบที่ 4 (สมบูรณ์)

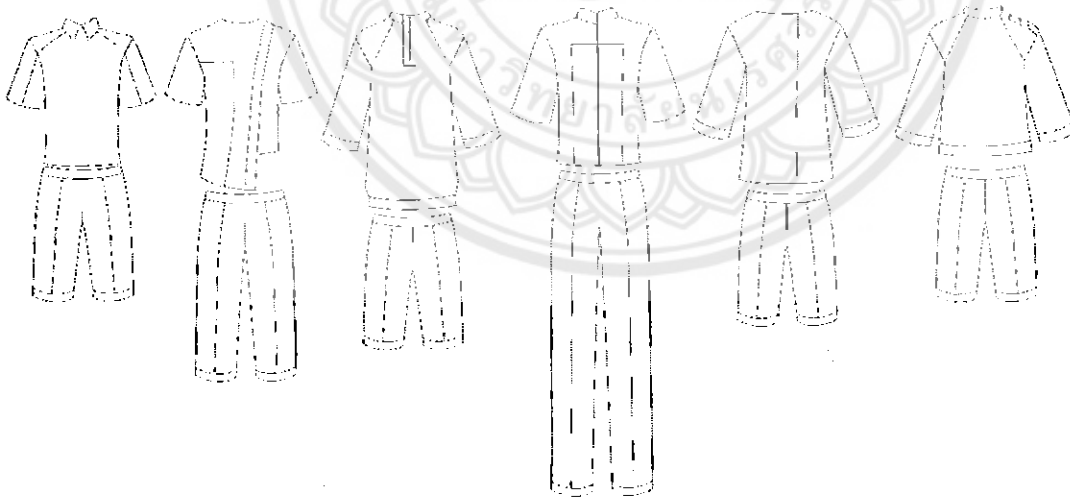


# WOMEN



ภาพที่ 4.12 แบบสเก็ตเครื่องแต่งกายสตรี

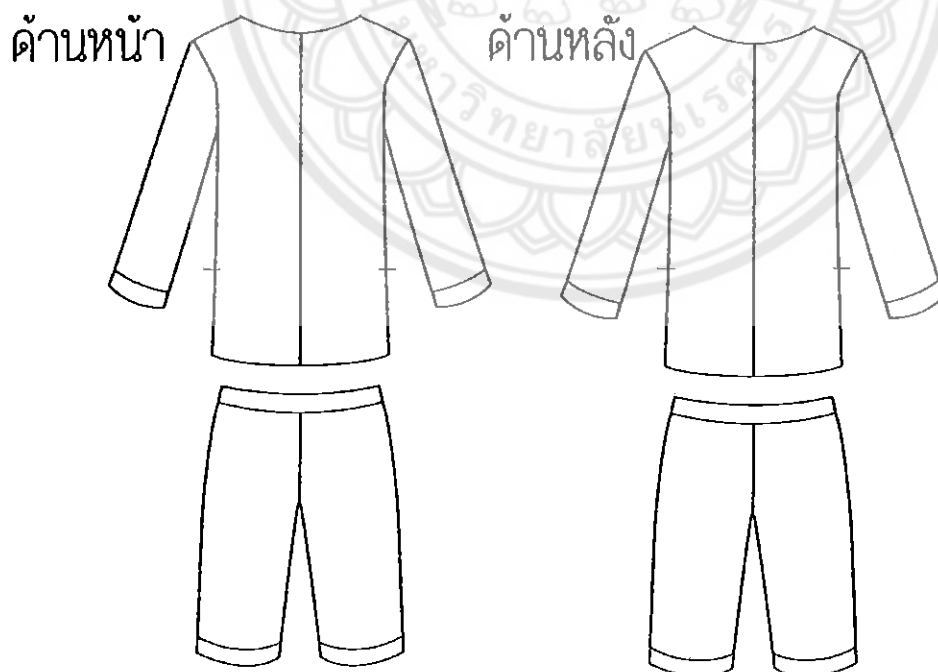
# MEN



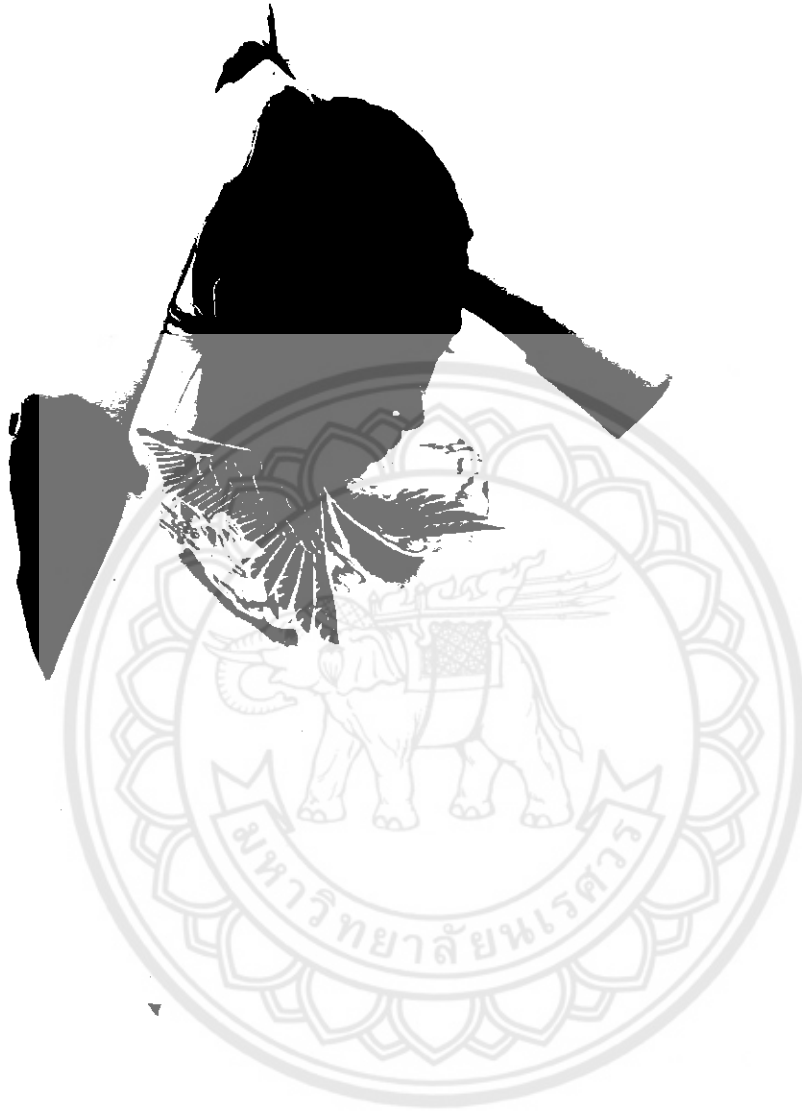
ภาพที่ 4.13 แบบสเก็ตเครื่องแต่งกายบุรุษ



ภาพที่ 4.14 แบบสเก็ตเครื่องแต่งกายสตรีที่เลือก



ภาพที่ 4.15 แบบสเก็ตเครื่องแต่งกายบุรุษที่เลือก



ภาพที่ 4.16 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (1)



ภาพที่ 4.17 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (2)



ภาพที่ 4.18 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (3)



ภาพที่ 4.19 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (4)



ภาพที่ 4.20 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (5)



ภาพที่ 4.21 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (6)



ภาพที่ 4.22 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (7)



ภาพที่ 4.23 เครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI (8)

## บทที่ 5

### บทสรุป

การดำเนินการศึกษาศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อ การออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวคิด IREZUMI เพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มวัยรุ่น โดยการนำลักษณะการสักแบบชาวญี่ปุ่นที่สักด้านซ้ายและด้านขวาของตัวเอง มาประยุกต์ใช้เป็นลายปักคอเสื้อและตัวเสื้อ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาแนวคิดและคติในเรื่องของ IREZUMI
2. เพื่อศึกษาวัสดุและกรรมวิธีการผลิตเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิด IREZUMI
3. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิด IREZUMI

#### สรุปผลการวิจัย

##### 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกาย
- ประวัติความเป็นมา แนวคิดและคติในเรื่องของรอยสักญี่ปุ่น
- เนื้อหาของเครื่องแต่งกายบุรุษ และ สตรี
- รูปแบบ (โครงสร้าง) การออกแบบ
- เทคนิคการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย

##### 2. ขอบเขตด้านเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิดรอยสักญี่ปุ่น เป็นระยะเวลา 4 เดือน  
เริ่มตั้งแต่ สิงหาคม พ.ศ.2558 – พฤศจิกายน พ.ศ 2558



### 3. ขอบเขตด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายภายใต้แนวความคิดรอยสักญี่ปุ่น จำนวน 1 Collection ( 4 โครงสร้าง )

ดังนี้

- |                        |                              |
|------------------------|------------------------------|
| 1. เครื่องแต่งกายบุรุษ | จำนวน 2 โครงสร้าง ประกอบด้วย |
| - เสื้อบุรุษ           | จำนวน 1 ตัว                  |
| - กางเกง               | จำนวน 1 ตัว                  |
| 2. เครื่องแต่งกายสตรี  | จำนวน 2 โครงสร้าง ประกอบด้วย |
| - เสื้อสตรี            | จำนวน 1 ตัว                  |
| - กระโปรง              | จำนวน 1 ตัว                  |

### 4. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร

- เพศ : ชาย หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 18 – 25 ปี

### อภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI จากขั้นตอนในการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การออกแบบชุดแต่งกายสำหรับกลุ่มวัยรุ่น โดยการนำลักษณะการสักแบบชาวญี่ปุ่นที่สักด้านซ้ายและด้านขวาของตัวเอง มาประยุกต์ใช้เป็นลายปกคอเสื้อและตัวเสื้อ โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI นั้นมีโครงสร้างของชุดที่ส่งเสริมรูปร่างของผู้สวมใส่และมีรูปแบบชุดที่แปลกใหม่ที่น่าสนใจ
2. จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแรงบันดาลใจในการออกแบบ และศึกษาเรื่องราวละเอียดของการสักแบบญี่ปุ่น ซึ่งเล็งเห็นถึงความสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI ได้ศึกษาด้านรูปแบบโครงสร้าง สี และวัสดุ ที่จะนำมาใช้กับงานของผู้วิจัยเอง
3. ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI โดยมุ่งเน้นด้านโครงสร้างของชุด กราฟิก และออกแบบตามแรงบันดาลใจตามแนวความคิดรอยสักแบบญี่ปุ่น และผสมผสานแนวความคิดของผู้วิจัยเอง ทำให้ได้ผลงานที่ร่วมสมัยและสามารถสวมใส่ได้จริง

### ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบเครื่องแต่งกายวัยรุ่นภายใต้แนวความคิด IREZUMI มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลรูปแบบ และขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งการเก็บข้อมูล เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบนั้นนำมาศึกษา และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการ ซึ่งการเก็บข้อมูลเป็นไปด้วยดีและง่ายต่อการสอบถาม
2. ขั้นตอนการทำแบบจำลองมุลาจมีกระบวนการทำที่ค่อนข้างยากและซับซ้อน หากไม่มีการวางแผนระยะเวลาในการทำแบบจำลองงานอาจล่าช้าไม่เสร็จตามกำหนด
3. ขั้นตอนการตัดเย็บค่อนข้างซับซ้อน และมีข้อจำกัดหลายอย่างโดยเฉพาะด้านระยะเวลาดังนั้นการออกแบบควรคำนึงถึงขั้นตอนการตัดเย็บ
4. การตัดสินใจในการออกแบบควรใช้เหตุผลกับข้อมูลประกอบสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกาย
5. การทำศิลปะนิพนธ์ครั้งนี้ไม่สามารถทำได้ด้วยตนเองทั้งหมด จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีส่วนช่วยจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ให้ความช่วยเหลือทั้งในด้านข้อมูล การตัดเย็บและคำปรึกษาชี้แนะ





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยนเรศวร

## บรรณานุกรม

นิรนาม. ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกาย. แหล่งที่มา :

[www.human.cmu.ac.th/home/hc/ebook/006216/006216-01.pdf](http://www.human.cmu.ac.th/home/hc/ebook/006216/006216-01.pdf)

ผศ.ดร.อัจฉรา สโรบล. ประวัติเครื่องแต่งกาย. สืบค้นวันที่ 30 มีนาคม 2558. แหล่งที่มา

: [www.human.cmu.ac.th/home/hc/ebook/006216/006216-03.pdf](http://www.human.cmu.ac.th/home/hc/ebook/006216/006216-03.pdf)

นิรนาม. ความแตกต่างในการแต่งกาย. กองวัฒนธรรม. การแต่งกายไทย สำนักปลัดกระทรวง  
ศึกษาธิการ.

พวงผกา คุโรวาท. คู่มือประวัติเครื่องแต่งกาย รวมสาสน์. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ 2535

นิรนาม. หลักการออกแบบ. แหล่งที่มา :

[www.nwvoc.ac.th/nwvoc/images/stories/teacher\\_working/.../unit\\_4.pdf](http://www.nwvoc.ac.th/nwvoc/images/stories/teacher_working/.../unit_4.pdf)

นิรนาม. งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง. แหล่งที่มา :

<http://mcha-th.com/1768>

<http://tattoo-navi.jp/guide/entry2.html>

<http://tattoos.net>