

ศิลปนิพนธ์ทางการ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหม



สำนักนิตยสารศิลปวัฒนธรรม

ภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนนคร

พฤษภาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยรัตนนคร

Teenager's Costume Design Made from Silk

Inspired by Origami – Kirigami Concept

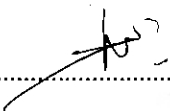


An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor Degree of Fine and Applied Arts
in Product and Package Design
Faculty of Architecture, Naresuan University

May 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปนิพนธ์เรื่อง “การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหม
ภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัย
นเรศวร

.....ประธาน

(อาจารย์ ศุภเดช หิมะมาน)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จิรวัดน์ พิระสันต์)

.....กรรมการ

(ดร. ตติยา เทพพิทักษ์)



ชื่อเรื่อง : การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหม

ภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ

ผู้ศึกษาค้นคว้า : นางสาวรัตนพร สุธีรางกูร

รหัสนิสิต 54711629 สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

ที่ปรึกษา : อาจารย์ ศุภเดช หิมะมาน

ประเภทภาคินพนธ์ : ศิลปนิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, 2558

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา รูปแบบ ขั้นตอนการผลิต และความสำคัญของผ้าไหมไทย จากการศึกษาดังกล่าวจะนำไปสู่แนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ โดยใช้วิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยจากเอกสาร (Documentary Research) ทำการเก็บข้อมูลของผลิตภัณฑ์จากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ โดยจากการสังเกต โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แล้วสร้างเป็นกรอบแนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ ผลวิจัยพบว่า

1. ด้านผลิตภัณฑ์ควรมีรูปแบบที่ทันสมัย สามารถดึงดูดความสนใจ และส่งเสริมการขายได้เป็นอย่างดี
2. ด้านกราฟิกควรออกแบบให้เหมาะสมกับวัยและควรมีที่มาที่ไป ส่งเสริมภาพลักษณ์สามารถสร้างเอกภาพให้กับผลิตภัณฑ์ โดยการสร้างความโดดเด่นในการใช้สี และพื้นผิวของผ้าในการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ภาคนิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลงได้ด้วยดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความรู้สึกซาบซึ้ง ในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ศุภเดช หิมะมาน อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ที่ได้สละเวลาช่วยแนะนำในการทำภาคนิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. จิรวัดน์ พิระสันต์ ดร. ตติยา เทพพิทักษ์ และอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาให้คำปรึกษา และแนะนำแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนช่วยกระตุ้นพลังความคิดของผู้วิจัย ให้เกิดการพัฒนาด้านความคิด สติปัญญา ที่สำคัญทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจ ความมานะ ความอดทน และทำให้สร้างสรรค์ภาคนิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ น้องๆ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ทุกท่าน ที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษาและแนะนำในหลายๆ ด้าน รวมถึงคอยให้กำลังใจและช่วยเหลือตลอดมาในการทำวิจัยในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่ คุณยาย และครอบครัว ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ก้าวต่อไป ไม่ท้อถอย อดทนสู้ในการทำวิจัยฉบับนี้ และที่สำคัญเป็นผู้ให้การสนับสนุนงบประมาณและเป็นกำลังใจเสมอ

รัตนาพร สุธีรางกูร

สารบัญ

บทที่	หน้า
1. บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตการวิจัย.....	2
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	3
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	5
ข้อมูลวิธีการพับ-ตัดกระดาษ (Origami-Kirigami).....	15
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผ้าไหม.....	19
3. วิธีดำเนินการวิจัย.....	26
เก็บรวบรวมข้อมูล.....	26
วิเคราะห์ปัญหา.....	26
ดำเนินการออกแบบ.....	26
อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	27

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4. ผลการวิจัย.....	28
บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ.....	28
ขั้นตอนแบบร่าง.....	30
การพัฒนาและการสร้างสรรค์.....	33
ผลงานที่สร้างสรรค์.....	36
5. สรุปผลการวิจัย.....	41
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	41
สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบ.....	41
ข้อเสนอแนะ.....	42
บรรณานุกรม.....	43
ภาคผนวก.....	44
ประวัติผู้วิจัย.....	49

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 ตาราง Design Concept.....	29



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
2.1 ภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นแนวตั้ง.....	8
2.2 ภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นแนวนอน.....	8
2.3 ภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นทแยง.....	9
2.4 ภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นโค้ง.....	9
2.5 ภาพตัวอย่างประกอบการใช้สีคู่ตรงข้าม.....	11
2.6 ภาพตัวอย่างประกอบการใช้สีเอกรงค์.....	11
2.7 ภาพตัวอย่างประกอบการใช้สีกลมกลืน.....	12
2.8 ภาพตัวอย่างประกอบการใช้สีกลาง.....	13
2.9 ภาพตัวอย่างวิธีการพับพื้นฐาน.....	18
2.10 ภาพตัวอย่างวิธีพับรูปทรงพื้นฐาน.....	19
4.1 ภาพของกลุ่มเป้าหมาย.....	29
4.2 ภาพ Mood & Tone.....	30
4.3 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 1.....	30
4.4 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 2.....	31
4.5 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 3.....	31
4.6 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 4.....	32
4.7 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 5.....	32

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
4.8 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 1.....	33
4.9 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 2.....	33
4.10 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 3.....	34
4.11 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 4.....	34
4.12 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 5.....	35
4.13 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 1.....	36
4.14 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 2.....	37
4.15 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 3.....	38
4.16 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 4.....	39
4.17 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 5.....	40

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การแต่งกายของวัยรุ่นไทยปัจจุบันได้รับอิทธิพลทั้งจากทางตะวันตกและตะวันออก ในปัจจุบันเมื่อเทคโนโลยีได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทั้งโทรทัศน์ วิทยุ โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต จึงทำให้การติดตามข่าวสารในเรื่องการแต่งกายทำได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น ซึ่งแนวทางการติดตามข่าวสารดังกล่าวนี้ ทำให้วัยรุ่นซึมซับวัฒนธรรมเหล่านั้นมาโดยไม่รู้ตัวจนกลายมาเป็นวัฒนธรรมผสมผสานซึ่งบ่อยครั้งที่แยกไม่ออกกว่าเป็นวัฒนธรรมของชาติไหน สื่อและเทคโนโลยีต่างๆ ถือว่าเป็นตัวนำหลักของการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้าน การแต่งกายที่ชัดเจนมากที่สุด เพราะไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต ต่างก็พยายามหาข้อมูล ที่ผู้คนให้ความสนใจมาเผยแพร่ ยกตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมเกาหลีที่เข้ามามีบทบาทมากในหมู่วัยรุ่น เนื่องมาจากละครของประเทศเกาหลีที่นำมาเผยแพร่ผ่านทางรายการโทรทัศน์ของไทย ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากทั้งทางด้าน การแต่งกาย อาหาร วัฒนธรรม นอกจากนี้ ยังมีการโฆษณาเพลงของนักร้อง และดาราเกาหลี ที่การแต่งกายมีความแปลกใหม่และแปลกตาเป็นอย่างมาก อินเทอร์เน็ตก็เป็นสื่ออีกแขนงหนึ่งที่มี ข้อมูลข่าวสารด้านแฟชั่นต่างๆ ของเกาหลี ที่จะมีการรายงานข้อมูลอยู่เสมอๆ ทำให้วัยรุ่นไทยเกิดการลอกเลียนแบบ อยากที่จะแต่งตัวตามดาราหรือนักแสดงเกาหลีบ้าง นี่เป็นเพียงตัวอย่างจากวัฒนธรรมการแต่งกายเพียงแค่ชาติเดียวเท่านั้น แท้จริงแล้วพบว่าวัยรุ่นไทยได้ซึมซับวัฒนธรรมการแต่งกายมาจากหลากหลาย ประเทศ จึงทำให้ปัจจุบันประเทศไทยมีแฟชั่นการแต่งกายใหม่ๆ ออกมาเสมอ

ซึ่งการปรับปรุงแก้ไขด้านการแต่งกายของวัยรุ่นนั้น เป็นเรื่องที่ทำได้ยากพอสมควร เพราะมักจะถือเป็นสิทธิส่วนบุคคล อีกทั้งร้านค้าขายเสื้อผ้าแฟชั่นจะมีเสื้อผ้าใหม่ๆ ที่น่าสนใจออกมาขายให้กับวัยรุ่นอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นห้างสรรพสินค้าที่มีสินค้าจากต่างประเทศวางขาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้วัยรุ่นแต่งกายกันตามแฟชั่นอยู่ตลอด เพราะฉะนั้นควรที่จะปลูกฝังค่านิยมการแต่งกายที่เป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมไทยให้กับวัยรุ่น

ด้วยจุดเด่นและมนเสน่ห์ของเอกลักษณ์ผ้าไหมไทย พร้อมทั้งรัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอของไทยส่งผลให้ผ้าไหมไทยเป็นที่น่าจับตามองในตลาด AEC ทั้งนี้ในปี 2555 ประเทศไทยมีการส่งออกสินค้าประเภทไหมดิบไปยังกลุ่มประเทศอาเซียน ประมาณ 3,466 ตัน หรือ 3,100,000 บาท สินค้าผ้าไหม ประมาณ 1,319 ตัน มูลค่า 400,000 บาท และส่งออกสินค้าที่เป็นผลิตภัณฑ์จากผ้าไหม จำนวน 2,778 ตัน คิดเป็นมูลค่า 1,900,000 บาท และมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ แต่ประเทศไทยยังมีความกังวลเกี่ยวกับความนิยมผ้าไหมในกลุ่มวัยรุ่นอยู่ หากแก้ไขเรื่องความนิยมผ้าไหมในกลุ่มวัยรุ่นได้ อุตสาหกรรมผ้าไหมจะเติบโตได้ง่ายขึ้น แต่ยังมีปัจจัยหลายด้านที่ทำให้ไม่เป็นที่นิยม เช่น ราคาค่อนข้างสูง ดูแลยาก เป็นต้น

ด้วยปัจจัยหลายด้านที่ทำให้ผ้าไหมไทยไม่เป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่นอาจต้องใช้การออกแบบด้วยเทคนิคเฉพาะและประณีต ที่ทำให้เกิดความน่าสนใจอย่างเช่นเทคนิคจากศิลปะการพับและตัดกระดาษที่มีความเป็นเอกลักษณ์ควบคู่กับผ้าไหมที่ต้องใช้ฝีมือในการทอจะทำให้เครื่องแต่งกายที่ได้มีความงดงามแปลกใหม่และทันสมัยเหมาะสมกับสตรีวัยรุ่นไทยสมัยใหม่ ทำให้ปัญหาเรื่องความนิยมของสตรีวัยรุ่นที่มีต่อผ้าไหมไทยในหลายๆ ปัจจัยลดน้อยลงและทำให้สตรีวัยรุ่นหันมาสนใจเครื่องแต่งกายจากผ้าไหมกันมากขึ้น

ดังนั้นด้วยเหตุผลที่แสดงถึงความสำคัญและจำเป็นของเรื่องที่ศึกษาดังกล่าวจึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจศึกษาเรื่อง “การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ” ประโยชน์จากการศึกษานี้ไม่เพียงแต่จะเกิดแก่ตัวผู้ศึกษาเองเท่านั้นแต่ยังจะเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ภายในประเทศไทยอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการพับ - ตัดกระดาษ (Origami - Kirigami)
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ

ขอบเขตการวิจัย

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ มีขอบเขตในการศึกษา ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 ศึกษาข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกาย

1.2 ศึกษาวิธีการพับ-ตัดกระดาษ (Origami - Kirigami)

1.3 ศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผ้าไหม

2. ขอบเขตด้านการออกแบบ

2.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่น งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบประกอบด้วยชุดเครื่องแต่งกายสตรีวัยรุ่นทั้งหมด 5 ชุด

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวเนื่องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยรุ่น เป็นเวลา 4 เดือน เริ่มตั้งแต่ มกราคม พ.ศ. 2558 – เมษายน 2558

ข้อจำกัดของการวิจัย

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ มีข้อจำกัดในการวิจัยดังนี้

1. ข้อจำกัดด้านระยะเวลา มีระยะเวลาการวิจัยประมาณ 4 เดือน
2. ข้อจำกัดด้านข้อมูล อาจมีข้อมูลที่ไม่มากพอเกี่ยวกับเรื่องงานวิจัย เพราะยังไม่ค่อยมีข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์อักษรที่ชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องที่วิจัยอยู่

คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบ คือ การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยความสะดวกสบายและความสวยงามเข้ากับวัย อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองความคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์

เครื่องแต่งกาย คือ สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกายเพื่อป้องกันร่างกายจากสภาพอากาศหรือสิ่งต่างๆ รอบตัว การแต่งกายของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันทางด้านพันธุกรรมและโครงสร้างของสรีระ

โอริกามิ-คิริกามิ คือ ศิลปะการพับ-ตัดกระดาษ เพื่อสร้างสรรค์รูปทรงหรือวัตถุต่างๆ ขึ้นมาจากการพับกระดาษ โดยทั่วไปการพับกระดาษจะเริ่มจากกระดาษแผ่นสี่เหลี่ยม ซึ่งอาจใช้สีเดียวกัน สีต่างกัน หรือกระดาษที่มีลวดลายต่างๆ และทำการพับทบไปจนเกิดเป็นรูปร่าง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้วิธีการพับ-ตัดกระดาษ (Origami - Kirigami)
2. ได้เครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะเป็นการค้นคว้าและศึกษาข้อมูลในด้านต่าง ๆ ที่เป็นแนวทางและมีผลต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ โดยครอบคลุมเนื้อหา แบ่งข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- 2.1 ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- 2.2 ข้อมูลวิธีการพับ-ตัดกระดาษ (Origami - Kirigami)
- 2.3 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผ้าไหม

2.1 ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.1.1 ความสำคัญของเครื่องแต่งกาย

เมื่อมนุษย์ถือกำเนิดขึ้นในโลก มนุษย์ดำรงชีวิตในร่างเปลือยเปล่าเช่นเดียวกับสัตว์โลกชนิดอื่นๆ แต่ด้วยเหตุที่มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่มีผิวหนังบอบบางมากจึงประสบความยากลำบากในการดำรงชีวิตเนื่องมาจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เช่น ในยุคหินเก่า (Old Stone Age) มนุษย์ต้องเผชิญกับภูมิอากาศที่หนาวเย็นของโลกในยุคน้ำแข็งได้รับความทุกข์ทรมานจากการถูกหิมะปกคลุม การกัดต่อยของสัตว์ หนอน และแมลงต่างๆ ที่เป็นอันตรายต่อผิวหนังมนุษย์ บางครั้งถึงขั้นทำให้ต้องเสียชีวิต มนุษย์จึงต้องปรับตัวโดยนำเอาสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ใบไม้ หนังสัตว์ มาห่อหุ้มร่างกายเพื่อความอยู่รอด

ครั้นถึงยุคหินใหม่ (New Stone Age) มนุษย์มีความเจริญทางด้านวิทยาการมากขึ้นจึงค้นคิดได้ถึงวิธีการนำเอาใยจากต้นแฟลกซ์ (Flax) มาทอเป็นผ้า "ลินิน" (Linen) และรู้จักวิธีนำใยจากต้นไม้อื่นๆ มาทอผ้าเพิ่มชนิดขึ้นเรื่อยๆ เพื่อนำมาใช้ตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการใยจากต้นไม้อื่นๆ มาทอผ้าเพิ่มชนิดขึ้นเรื่อยๆ เพื่อนำมาใช้ตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบให้มีรูปแบบแตกต่างกันไป เนื่องจากความแตกต่างด้านขนบธรรมเนียมประเพณีออกแบบให้มีรูปแบบแตกต่างกันไป เนื่องจากความแตกต่างด้านขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนาสภาพกิจการงาน และอาชีพที่ทำ สภาพสังคมและเศรษฐกิจ ประโยชน์ใช้สอย รวมถึงความต้องการดึงดูดใจเพศตรงข้าม

กล่าวได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นได้มีบทบาทสำคัญต่อการตัดเย็บเครื่องแต่งกายของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณ เพียงแต่เป็นไปในลักษณะของความตกลงเห็นพ้องร่วมกันในเรื่องของแบบที่จะตัดเย็บเป็นคราวๆไป ระหว่างผู้สั่งตัดเสื้อผ้า ผู้ตัดเย็บ และผู้ออกแบบ ซึ่งอาจจะเป็นผู้สั่งตัดเองหรือผู้ตัดเย็บเองเป็น

ผู้ออกแบบโดยที่ไม่ได้มีการเผยแพร่แบบเสื้อผ้านั้นๆออกสู่สาธารณชน จนกระทั่งในปี พ.ศ.2313 จึงมีการจัดพิมพ์ “แผ่นแฟชั่น” (Fashion Plates) ขึ้นเป็นครั้งแรก เพื่อนำเสนอแบบเสื้อผ้าที่สวยงามให้สตรีที่ร่ำรวยสั่งตัดเสื้อผ้าให้ทันสมัยตามแผ่นแฟชั่นการตัดเย็บเสื้อผ้าในยุคนั้นต้องประดิษฐ์ด้วยมือ เนื่องจากยังไม่มีจักรเย็บผ้าใช้ ครั้นถึงปี พ.ศ.2383 จึงได้มีการประดิษฐ์จักรเย็บผ้าขึ้น แม้จะยังมีคุณภาพไม่ดีเท่ากับปัจจุบัน แต่ก็ทำให้การผลิตเสื้อผ้ารวดเร็วขึ้นและค่าแรงถูกลง จึงเริ่มมีการผลิตเสื้อผ้าครั้งละมากๆ ความต้องการ ภาพวาดแสดงแบบอย่างจริงจังจึงเริ่มต้นขึ้น นิตยสารแฟชั่นเป็นสิ่งพิมพ์ที่คนทั่วไปให้ความสนใจมากขึ้น การออกแบบเครื่องแต่งกายจึงกลายเป็นอาชีพหนึ่งที่มีความสำคัญในสังคมสร้างรายได้และชื่อเสียงให้แก่ผู้ประกอบการอาชีพ แม้ในปัจจุบันนิตยสารแฟชั่นจะใช้รูปถ่ายแทนภาพวาดมากขึ้นเพราะสะดวกและรวดเร็วกว่า แต่นิตยสารชั้นนำยังคงใช้รูปถ่ายและภาพวาดผสมกัน เพราะภาพวาดให้ความรู้สึกในเรื่องศิลปะมากกว่าวัฒนธรรมในการแต่งกายมีการเปลี่ยนแปลง โดยผู้ที่ได้รับอิทธิพลด้านการแต่งกายจะนำรูปแบบการแต่งกายที่ตนถือเป็นต้นแบบไปดัดแปลงแก้ไขเพิ่มเติมในรายละเอียดให้เหมาะสมกับสภาวะการดำเนินชีวิตที่ดำรงอยู่ในสังคมของตนและสอดคล้องกับความต้องการของผู้สวมใส่ การนำเอารูปแบบการแต่งกายของชนชาติอื่นที่มีอารยธรรมสูงกว่ามาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมดังกล่าว ทำให้ผู้คนในแต่ละชนชาติมีวิวัฒนาการด้านการแต่งกายของตนเองอย่างต่อเนื่องและมีรูปแบบการแต่งกายที่แตกต่างกันออกไปโดยตลอด แม้ในยุคปัจจุบันซึ่งเรียกกันว่า “ยุคโลกไร้พรมแดน” เนื่องจากมีความทันสมัยด้านระบบสื่อสารที่ช่วยให้ชนชาติต่างๆ สามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ได้อย่างรวดเร็ว การลอกเลียนรูปแบบการแต่งกายสามารถกระทำได้ง่ายขึ้นกว่าเดิมมาก ดังจะเห็นได้จากการยอมรับเอาชุดสูทสากลชุดทำงานที่สวมเสื้อเชิ้ต ผูกเนคไท และนุ่งกางเกงขายาว ซึ่งได้รับอิทธิพลจากประเทศแถบตะวันตกมาใช้ในชีวิตประจำวันของผู้คนในเกือบทุกประเทศทั่วโลก แต่ชนทุกชาติยังคงมีชุดแต่งกายประจำชาติที่เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอง และมีวิวัฒนาการเพื่อให้เหมาะสมกับความนิยมตามยุคสมัยของคนในชาติมาโดยตลอด นักออกแบบเครื่องแต่งกายจึงควรให้ความสนใจศึกษาวิวัฒนาการด้านการแต่งกายของชนชาติต่างๆ เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการคิดสร้างสรรค์ออกแบบเครื่องแต่งกายให้สวยงาม เหมาะสมกับยุคสมัย และความนิยมของผู้สวมใส่และผู้คนในสังคมตลอดไป (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุณ, 2543:2)

2.1.2 วัตถุประสงค์สำคัญในการออกแบบเสื้อ

2.1.2.1 เพื่อป้องกันความร้อนหนาวจากสภาพอากาศ (Protection) ในแต่ละสถานที่แต่ละภูมิภาคย่อมมีสภาพอากาศที่แตกต่างกัน เช่น ขั้วโลกเหนือ ขั้วโลกใต้ มีอากาศหนาว การออกแบบต้องมีลักษณะป้องกันความหนาว ดังนั้น การออกแบบจะต้องเลือกผ้าและแบบเพื่อป้องกันความหนาว ดังนั้น การออกแบบจะต้องเลือกผ้าและแบบเพื่อป้องกันความหนาวให้กับผู้สวมใส่ เช่นเดียวกับการออกแบบเสื้อให้กับประเทศเขตร้อนจะต้องเลือกใช้ผ้าที่ระบายอากาศได้ดีและลักษณะต้องเป็นแบบสวมใส่สบาย

2.1.2.2 เพื่อประโยชน์ใช้สอย (Function) เนื่องจากสังคมแต่ละสังคมประกอบไปด้วยคนต่างฐานะ ต่างอาชีพ ต่างกิจกรรม ซึ่งลักษณะการแต่งกายของคนแต่ละสังคมย่อมแตกต่างกันไปด้วย ดังนั้น การออกแบบเสื้อผ้าจึงต้องคำนึงถึงอาชีพ ลักษณะของแบบเสื้อผ้าต้องออกแบบให้มีประโยชน์ใช้สอย สอดคล้องกับอาชีพด้วย เช่น ช่างเทคนิคต้องการชุดทำงานที่ให้ความปลอดภัยและคล่องตัวในการทำงาน

2.1.2.3 เพื่อเป็นสื่อแห่งสัญลักษณ์ (Communication) การออกแบบเสื้อผ้าโดยเฉพาะชุดทำงาน ชุดกีฬา บางครั้งการแต่งกายต้องการแสดงออกให้ผู้อื่นรู้ถึงหน้าที่ สถาบันหรือกลุ่มเพื่อให้คนในสังคมรับรู้ ดังนั้น การออกแบบเสื้อผ้าจะเป็นสื่อเฉพาะเพื่อเป็นสื่อแห่งสัญลักษณ์นั้น ๆ เช่น ชุดข้าราชการ ชุดตำรวจ ชุดทหาร เป็นต้น

2.1.2.4 เพื่อการตกแต่งสวยงาม (Decoration) สิ่งสำคัญที่สุดในการออกแบบเสื้อผ้าคือความสวยงามซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนมีความต้องการที่สุด ดังนั้น ไม่ว่าเสื้อผ้าที่ใช้ในโอกาสใด นักออกแบบจะนำสิ่งต่าง ๆ มาตกแต่งให้เกิดความสวยงามและเหมาะสมกับโอกาสสวมใส่

2.1.3 แนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้า

การออกแบบเสื้อผ้ามีแนวคิดหลายประการที่นักออกแบบควรศึกษา เพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในเรื่องของวัตถุประสงค์ในการออกแบบเสื้อผ้า องค์ประกอบการออกแบบเสื้อผ้า หลักการใช้สี หลักการออกแบบโครงสร้างของเสื้อผ้า หลักการออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมภายหลัง คุณสมบัติของผ้าที่จะนำมาตัดเย็บ คุณสมบัติที่สำคัญของนักออกแบบจะต้องเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นคนทันสมัยตามการเปลี่ยนแปลงในวงการแฟชั่นตลอดเวลา เพื่อให้เกิดงานออกแบบที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้ง

2.1.4 องค์ประกอบของการออกแบบเสื้อผ้า

การออกแบบของการออกแบบเสื้อผ้าที่สำคัญ ต้องอาศัยอาศัยในการออกแบบต่าง ๆ คือ

2.1.4.1 เส้น (line)

2.1.4.2 สี (Color)

2.1.4.3 ผิวสัมผัส (Texture)

2.1.4.1 เส้น (Line) เส้นมีความสำคัญต่อการออกแบบมากเพราะรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏต่อสายตาอาศัยเส้นเป็นตัวนำ เส้นมีคุณสมบัติมากต่อความรู้สึกของอารมณ์ซึ่งสามารถลวงตาและสร้างคุณค่าของแบบเสื้อผ้าได้ เส้นในแบบเสื้อผ้า หมายถึง เส้นที่ทำให้เกิดรูปร่างลักษณะของตัวเสื้อผ้าเส้นที่เป็นรูปร่างรอบนอก เรียกว่า เส้นกรอบนอก เส้นที่ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้ามีดังนี้

- เส้นแนวตั้ง (Vertical Lines) ให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง เป็นเส้นที่แสดงถึงความสง่าเหมาะสมกับคนอ้วนเตี้ย



ภาพที่ 2.1 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นแนวตั้ง

- เส้นตรงแนวนอน (Horizontal Lines) เป็นเส้นแสดงถึงความกว้าง ความสงบ ความนิ่งเฉย แบบเสื้อที่ใช้เส้นตรงแนวนอน เหมาะสำหรับคนผอมสูง ซึ่งจะพรางตาให้ดูอ้วนขึ้นหรือเตี้ย



ภาพที่ 2.2 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นแนวนอน

- เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม (Diagonal Lines) เป็นเส้นที่แสดงถึงความเคลื่อนไหว ไม่อยู่นิ่ง เส้นเฉียงจะช่วยพรางตาได้หลายความรู้สึก เช่นทำให้สูงขึ้น เตี้ยลง อ้วนขึ้นหรือผอมลง



ภาพที่2.3 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายขุดลายเส้นทแยง

- เส้นโค้ง (Curve Lines) ให้ความรู้สึกนุ่มนวลและอ่อนช้อยนิ่มนวล ร่าเริง แบบเสื้อที่ใช้เส้นโค้ง
เหมาะสำหรับเสื้อเด็กและเสื้อวัยรุ่น



ภาพที่2.4 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายขุดลายเส้นโค้ง

2.1.4.2 สี (Colors) สีเป็นสิ่งที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน สัมพันธ์กับชีวิต ให้อิทธิพลทางด้านจิตใจเป็นอย่างมาก ซึ่งทุกๆสี จะมีความหมายทั้งสิ้นสีมีอิทธิพลต่อการออกแบบแฟชั่นเป็นอย่างมาก เสื้อผ้าสำเร็จรูป เสื้อผ้าอุตสาหกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่วนมากจะเปลี่ยนในเรื่องของสีก่อนการเปลี่ยนแปลงด้านรูปแบบ สีมีผลต่อรูปร่างของผู้สวมใส่ได้ จะทำให้ผู้สวมใส่ใหญ่หรือเล็กลงได้ เช่น สีร้อนจะทำให้ดูตัวตันหรือใหญ่ขึ้นมากกว่าสีเย็นหรือสีสว่าง (Bright colors) จะทำให้รูปร่างดูใหญ่กว่าสีมัวๆ (Dull colors)

- ความหมายของสี หมายถึง แสงที่มากกระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าตาเรา ทำให้เห็นเป็นสีต่างๆ การที่เรามองเห็นวัตถุเป็นสีใดๆ ได้ เพราะวัตถุนั้นดูดแสงสีอื่น สะท้อนแต่สีของมันเอง เช่น วัตถุสีแดง เมื่อมีแสงส่องกระทบ ก็จะดูดทุกสี สะท้อนแต่สีแดง ทำให้เรามองเห็นเป็นสีแดงซึ่งลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสี มีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสง ที่อารมณ์ และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตา

สายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ตาม อิทธิพลของสี เช่น สดชื่น เร้าร้อน เยือกเย็น หรือตื่นเต้น มนุษย์เราเกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะ ทุกสิ่ง ที่อยู่รอบตัวนั้น ล้วนแต่มีสีสันทันแตกต่างกันมากมาย

สีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของเราอย่างมาก นับแต่สมัยดึกดำบรรพ์จนถึงปัจจุบัน เราได้นำสีมาใช้ให้เกิดประโยชน์โดยใช้เป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง สีจึงเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อใช้ประโยชน์กับวิถีชีวิตของเราเพราะสรรพสิ่งทั้งหลายที่แวดล้อมตัวเราประกอบไปด้วยสีทั้งสิ้นในงานศิลปะสีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งและในวิถีชีวิตของเราสีเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อ ความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน
3. ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้สีต่าง ๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่าง ๆ
4. ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศ สมจริงและ

น่าสนใจ

6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของ มนุษย์
- หลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการแต่งกายนั้น สีเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากสีทำให้สะดุดตา และจะเป็นสิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำเราได้ หากเรารู้จักเลือกใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคลิก กาลเทศะและสภาพแวดล้อม และจะยังช่วยให้เราเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตัวเองอีกด้วย

ผู้ที่ประสบความสำเร็จในเรื่องการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับพื้นฐานของสีข้างต้นแล้ว ยังจะต้องรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1. สีคู่ตรงข้าม (Complementary Colors) จะทำให้ความรู้สึกที่ตัดกันรุนแรง สร้างความเด่น และเร้าใจได้มากแต่หากใช้ไม่ถูกหลัก หรือ ไม่เหมาะสม หรือใช้จำนวนสีมากเกินไป ก็จะทำให้ความรู้สึกพร่ามัว ลายตา ขัดแย้ง ควรใช้สีตรงข้าม ในอัตราส่วน 80% ต่อ20% หรือหากมีพื้นที่เท่ากันที่จำเป็นต้องใช้ ควรนำสีขาว หรือสีดำ เข้ามาเสริม เพื่อ ตัดเส้นให้แยกออก จาก กันหรืออีกวิธีหนึ่งคือการลดความสดของสีตรงข้ามให้หม่นลงไป



ภาพที่ 2.5 แสดงภาพตัวอย่างประกอบการใช้สีคู่ตรงข้าม

2. การใช้สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง การใช้สี สีเดียว หรือการใช้สีที่แสดงความเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว แต่มีการลดหลั่นกันในเรื่องน้ำหนักสีเพื่อให้เกิดความแตกต่าง วิธีการใช้สีเอกรงค์ คือจะใช้สีใดสีหนึ่งที่เป็นสีแท้ (Hue) หรือมีความสด (Intensity) เป็นตัวยืนเพียงสีเดียวให้เป็นจุดเด่นของภาพ ส่วนประกอบรอบ ๆ นั้นจะใช้สีเดียวกันแต่ลดความสดของสีให้น้อยกว่าสีหลัก สีที่นำมาเป็นส่วนประกอบอาจแบ่งน้ำหนักได้ตั้งแต่ 3 - 6 สี



ภาพที่ 2.6 แสดงภาพตัวอย่างประกอบการใช้สีเอกรงค์

3. การใช้สีกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การเรียงคู่กันของสีต่างๆ ซึ่งไปด้วยกันโดยไม่ขัดแย้ง หรือ ตัดกัน ความกลมกลืนของสีทำได้หลายลักษณะคือ

3.1 กลมกลืนด้วยค่าของน้ำหนักของสีๆเดียว (Total Value Harmony)คือการใช้สียืนเพียง สีเดียว แต่มีค่าหลายน้ำหนัก หรือเป็นแบบเดียวกับ สีเอกรงค์ อาจใช้การผสมสีขาวให้น้ำหนักอ่อนลง และผสม ดำให้น้ำหนักเข้มข้น

3.2 กลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียง (Simple Harmony) เป็นการใช้สีข้างเคียงกันในวงจรสีซึ่งมี ลักษณะสีใกล้เคียงกัน เช่น ม่วง - ม่วงน้ำเงิน - น้ำเงิน หรือ เขียวเหลือง - เขียว - เขียวน้ำเงิน

3.3 สีกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสม (Two Colors Mixing) หมายถึง สีคู่ใดคู่หนึ่งที่ผสมกันแล้วได้สี ที่ 3 เช่น สีน้ำเงิน ผสมกับสีเหลืองได้สีเขียว แล้วนำทั้ง 3 สี มาใช้ในงานเดียวกัน

3.4 สีกลมกลืนโดยใช้วรรณะของสี (Tone) หมายถึง นำสีในกลุ่มวรรณะเดียวกันมาจัดอยู่ ด้วยกัน เช่น สีในวรรณะร้อน เช่น แดง ส้ม เหลือง ม่วงแดง หรือสีในวรรณะเย็น ได้แก่ น้ำเงิน ม่วง เขียว เขียว น้ำเงิน เป็นต้น



ภาพที่ 2.7 แสดงภาพตัวอย่างประกอบการใช้สีกลมกลืน

4. การใช้สีกลาง คือ สีดำกับขาว สีขาวกับครีม เป็นการแต่งกายยอดนิยมของคนที่ชอบแนวมินิมอล (Minimal) เรียบๆ น้อยๆ



ภาพที่ 2.8 แสดงภาพตัวอย่างประกอบการใช้สีกลาง

5. สีของแพ้นันต์ : ทฤษฎีสี (Theory of color)

ตามทฤษฎีสีจำแนกสีแท้ตามวงจรสีธรรมชาติออกเป็น 12 สี และแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- สีขั้นที่ 1 (Primary Color) คือ แม่สีวัตถุธาตุมี 3 สี คือ สีแดง (Crimson Lake) สีเหลือง (Gamboge Tint) และสีน้ำเงิน (Prussian Blue)
- สีขั้นที่ 2 (Secondary Color) คือ การนำเอาแม่สีมาผสมกัน เช่น

สีแดง ผสมกับ สีเหลือง เป็นสีส้ม (Orange)

สีเหลือง ผสมกับ สีน้ำเงิน เป็นสีเขียว (Green)

สีน้ำเงิน ผสมกับ สีแดง เป็นสีม่วง (Violet)

สีขั้นที่ 2 (Secondary Color) คือ การนำเอาแม่สีมาผสมกัน เช่น

สีแดง ผสมกับ สีเหลือง เป็นสีส้ม (Orange)

สีเหลือง ผสมกับ สีน้ำเงิน เป็นสีเขียว (Green)

สีน้ำเงิน ผสมกับ สีแดง เป็นสีม่วง (Violet)

สีขั้นที่ 3 (Tertiary Color) คือ การนำสีขั้นที่ 2 มาผสมกับแม่สี เช่น

สีเขียว ผสมกับ สีเหลือง เป็นสีเขียวเหลือง (Yellow Green)

สีเขียว ผสมกับ สีน้ำเงิน เป็นสีเขียวแก่ (Blue Green)

สีม่วง ผสมกับ สีน้ำเงิน เป็นสีม่วงน้ำเงิน (Ultramarine)

สีม่วง ผสมกับ สีแดง เป็นสีม่วงแดง (Purple)

สีส้ม ผสมกับ สีเหลือง เป็นสีส้มเหลือง (Yellow Orange)

สีส้ม ผสมกับ สีแดง เป็นสีส้มแดง (Vermillion)

6. วรรณะของสี (Tone) ในวงจรสีทั้ง 12 สี แบ่งออกเป็น 2 วรรณะคือ

- วรรณะสีร้อน (Warm Tone) คือ สีในวงจรสีที่มีส่วนผสมของสีแดงเป็นหลัก ได้แก่ สีส้ม
เหลือง, สีส้ม, สีส้มแดง, สีแดง และสีม่วงแดง

- วรรณะสีเย็น (Cool Tone) คือ สีในวงจรสีที่มีส่วนผสมของสีน้ำเงินเป็นหลัก ได้แก่ สีเขียว
เหลือง, สีเขียว, สีเขียวแก่, สีน้ำเงิน และสีม่วง

- ส่วนสีเหลืองมีคุณสมบัติได้ทั้งวรรณะสีร้อนและวรรณะสีเย็น

7. ความเข้มของสี (Intensity) คือ ความสดใสบริสุทธิ์ของสี ถ้านำไปผสมด้วยสีดำความเข้มของสี (Intensity) คือ ความสดใสบริสุทธิ์ของสี ถ้านำไปผสมด้วยสีดำจะทำให้ความเข้มของสีหม่นลง ถ้าเติมสีดำลง
ไปในสีใดสีหนึ่งที่ละน้อยๆ จะทำให้สีค่อยๆ หม่นลงทีละน้อย

8. น้ำหนักของสี (Value) คือ ความสว่างและความมืดของสี ถ้าผสมสีขาวลงไปสีจะช่วยให้สีสว่างขึ้น
ถ้าเติมสีขาวลงไปอีกทีละน้อยๆ จะได้ค่าน้ำหนักของสีจากสีแก่ที่สุดไปหาสีอ่อนที่สุด

2.1.4.3 ผิวสัมผัส (Texture) หมายถึง ลักษณะพื้นผิวของวัสดุที่นำมาใช้ในการ
ออกแบบเสื้อผ้า ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกได้โดยการมอง จับต้อง ซึ่งผิวสัมผัสเหล่านั้นมักเกิดจากเนื้อผ้าที่นำมาตัด
เย็บหลังจากออกแบบเสื้อผ้าแล้ว เพราะผิวสัมผัสของผ้าจะนำมาเป็นสิ่งสำคัญเพื่อพิจารณาออกแบบเสื้อผ้าให้
เหมาะสมกับโอกาสใช้สอย ซึ่งเนื้อผ้าแต่ละชนิดจะมีผิวสัมผัสต่างกัน เช่น ความลื่น ความมัน ความหยابกระด้าง
ความเรียบ ความละเอียด เป็นต้น ความรู้สึกเช่นนี้เกิดจากกลดลวดลายที่ปรากฏบนผ้า สีสันของผ้า โครงสร้างของ
ผ้าเช่น ลักษณะการทอและการพิมพ์ ดังนั้น การออกแบบเสื้อผ้าต้องพิจารณาให้เหมาะสมจึงจะทำให้แบบเสื้อ
นั้นมีความสวยงาม หลักในการพิจารณามีดังนี้

ผ้าผิวสัมผัสนุ่มมาก เช่น ผ้าป่าน ผ้าชีฟอง ผ้าฝ้าย ผ้าเนื้อบาง ฯลฯ ควรออกแบบเส้นที่มีเส้นกรอบ
นอกทั้งตัว ตกแต่งด้วยระบายหรือจีบรูด

ผ้าผิวสัมผัสปานกลาง เช่น ผ้าไหม ผ้าฝ้ายเนื้อบางปานกลางหรือผ้าอื่นๆ ที่มีความทรงตัวเหมาะสม
สำหรับออกแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกทรงตรง

2.2 ข้อมูลวิธีการพับ-ตัดกระดาษ (Origami - Kirigami)

2.2.1 การพับกระดาษ (Origami)

โอริกามิ ซึ่งมีความหมายมาจากคำว่า โอริ ซึ่งแปลว่า “การพับ” และ กามิ ที่แปลว่า “กระดาษ” งานศิลปะที่เรียกว่าโอริกามิ เป็นศิลปะที่ใช้กระดาษพับขึ้นมาเป็นรูปร่างต่างๆ โดยเป็นศิลปะดั้งเดิมในประเทศญี่ปุ่นมานานมากแล้ว ประวัติเกี่ยวกับโอริกามิ เริ่มมาตั้งแต่สมัยศตวรรษที่ 17 และในที่สุดก็โด่งดังไปทั่วโลก ในช่วงกลางศตวรรษของปี 1900 เป็นต้นมา ซึ่งในปัจจุบันนี้ ศิลปะการพับกระดาษแบบญี่ปุ่นได้พัฒนาขึ้นมา กลายเป็นงานศิลปะสมัยใหม่ ที่มีรูปแบบเกิดขึ้นมากมาย งานศิลปะที่จัดเป็นโอริกามินั้นจะต้องเป็นการนำเอากระดาษมาพับหรือตัดงอให้เป็นรูปทรงต่างๆโดยการใช้เทคนิคคล้ายกับการปั้นและการจัดแต่งชิ้นงาน และจะต้องไม่มีการตัดกระดาษหรือใช้กาวยึดติดใดๆ ในกรณีที่ทำการตัดกระดาษและติดกาวในชิ้นงาน จะเรียกว่าเป็นศิลปะแบบ คิริกามิ (kirigami) อย่างเช่นการทำ โมเดลกระดาษ แบบต่างๆ (Papercraft Model) เป็นต้น

การพับกระดาษโดยพื้นฐานดั้งเดิมแล้วจะเป็นการพับแบบง่ายๆ แต่สามารถสร้างรูปทรงขึ้นมาเป็นงานออกแบบที่สวยงามได้ ต่างกับงานโอริกามิสมัยใหม่ ที่สลับซับซ้อนขึ้น และท้าทายกับศิลปินที่จะต้องใช้ฝีมือและสมาธิในการสร้างชิ้นงานมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งถ้าจะพูดถึงแบบการพับกระดาษที่อาจจะเรียกได้ว่าเป็นการพับกระดาษที่โด่งดังที่สุด ก็คงจะหนีไม่พ้นการพับกระดาษเป็นรูปนกกระเรียน (Japanese paper crane) ที่น่าจะพบเห็นได้บ่อยที่สุด โดยทั่วไปแล้ว งานโอริกามิ จะเริ่มจากการใช้กระดาษสี่เหลี่ยมจัตุรัส โดยสองด้านอาจจะมียี่ด้ายด้านใดด้านหนึ่ง มีสีและลายทั้งสองด้าน หรืออาจจะไม่มีสีหรือลวดลายก็ได้ แบบและวิธีพับโอริกามิในสมัยก่อน อาจจะไม่ได้เริ่มจากการใช้กระดาษสี่เหลี่ยมจัตุรัส อย่างเช่น อาจจะใช้กระดาษสี่เหลี่ยมผืนผ้า เช่น การพับเรือใบ หรือการพับดอกไม้จากกระดาษห้าเหลี่ยม เป็นต้น สำหรับในปัจจุบัน กระดาษที่เราพบเห็นกันบ่อยๆและหาได้ง่ายก็จะเป็นกระดาษถ่ายเอกสาร หรือกระดาษ A4 ที่ซื้อได้เป็นริมหตามร้านเครื่องเขียนทั่วไป กระดาษที่ใช้ในการพับโอริกามิ ที่จริงแล้วสามารถใช้กระดาษชนิดใดก็ได้ สำหรับกระดาษ A4 ธรรมดา ก็สามารถเอามาตัดเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส แล้วสามารถใช้งานได้เหมือนกัน

2.2.1.1 กระดาษที่ใช้สำหรับการพับ

ตามประเพณีเดิมของการพับกระดาษแบบญี่ปุ่นแล้ว กระดาษที่ใช้ในการพับจะเป็นกระดาษเฉพาะที่ใช้เพื่องานศิลปะการพับ เรียกว่ากระดาษกามิและกระดาษชิโยกามิ แต่สำหรับกระดาษที่น่าจะเห็นได้บ่อยและหาง่ายกว่า ก็คือกระดาษกามิ กระดาษชนิดนี้จะมีลักษณะที่บาง เหนียว และมักจะพิมพ์สีด้านหนึ่ง ราคาจะค่อนข้างถูก สามารถหาซื้อได้ตามร้านขายกระดาษใหญ่ๆ ส่วนสำหรับกระดาษวาชิ จะเป็นการเรียกกระดาษที่ทำขึ้นเองโดยตัวศิลปินเพื่อใช้สำหรับงานพับโอริกามิ ในปัจจุบันก็มีขายอยู่ แต่จะมีราคาแพงมาก กระดาษวาชิจะมีลักษณะพิเศษที่มีความเหนียวมาก แต่ก็ยังคงนุ่ม กระดาษวาชิจะพับในส่วนที่เป็นมุมแหลมได้ยากกว่ากระดาษแบบอื่นๆเนื่องจากว่าจะไม่ค่อยครอพับไว้ และกระดาษแบบสุดท้ายคือกระดาษชิโยกามิ เป็นกระดาษที่มีเนื้อคล้ายกระดาษวาชิ แต่บางกว่าและพับมุมได้ง่ายกว่า มีราคาถูกกว่า และโดยทั่วไปจะพิมพ์ลาย

ต่างๆที่เป็นลายดั้งเดิมของญี่ปุ่นอยู่ด้านหนึ่ง กระดาษชิวโยกามีจะมีลักษณะคล้ายๆกระดาษปอนด์ทั่วไป สำหรับกระดาษชนิดอื่นๆที่หาได้ง่ายกว่า ซึ่งอาจจะเอามาพับกระดาษได้อย่างเช่น

- กระดาษปอนด์

กระดาษชนิดนี้เป็นกระดาษที่หาได้ตามร้านเครื่องเขียนทั่วไป จะขายเป็นรีม อาจจะเรียกว่ากระดาษถ่ายเอกสาร จะมีหลายขนาด แต่ที่พบบ่อยๆก็คือ กระดาษ A4 ซึ่งเป็นกระดาษที่ใช้กันทั่วไป กระดาษปอนด์จะมีขนาดอื่นๆอีกอย่างเช่น กระดาษ A3, กระดาษ A2 หรือ กระดาษขนาด Letter เป็นต้น กระดาษชนิดนี้จะมีเนื้อสีขาว พับง่าย คงรูปได้ดี มีน้ำหนักของกระดาษและคุณสมบัติความเหนียวแตกต่างกันไปตามแต่ละยี่ห้อ แต่โดยทั่วไปแล้ว ข้อเสียของกระดาษชนิดนี้คือ จะนำมาพับแบบพับกระดาษที่สลับซับซ้อนและมีการพับส่วนเล็กๆหักมุมมากๆไม่ได้ เนื่องจากกระดาษจะมีความเปราะ และถ้าพับทบไปมามากๆกระดาษก็มักจะขาดได้ เราสามารถนำเอากระดาษปอนด์มาตัดเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส กระดาษ A4 เมื่อตัดแล้วก็จะได้สี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดประมาณแปดนิ้ว ซึ่งค่อนข้างเหมาะกับการพับแบบต่างๆไป สำหรับแบบพับที่ยากๆ เราสามารถใช้กระดาษขนาด A3 ซึ่งเมื่อตัดเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสแล้ว จะได้ขนาดประมาณ 11 นิ้วครึ่ง ซึ่งใหญ่พอที่จะใช้พับแบบที่ซับซ้อนขึ้นได้ นอกจากนั้นแล้วเรายังสามารถใช้กระดาษปอนด์พิมพ์ลายผ่านเครื่องพิมพ์ต่างๆ เพื่อให้ได้สีและลายที่เราต้องการก่อนที่จะนำมาพับ จึงค่อนข้างเหมาะกับการใช้พับคุซุดามะ (ลูกบอลกระดาษ) ที่เราสามารถทำเป็นสีและลายที่เราต้องการได้ กระดาษปอนด์สามารถหาซื้อได้ง่ายตามร้านเครื่องเขียนต่างๆไป การเลือกซื้อกระดาษปอนด์ให้เหมาะกับการนำมาพับกระดาษควรที่จะเลือกกระดาษที่มีน้ำหนักต่ำๆ บาง ๆ แต่มีความเหนียวและคงรูปได้ดี

- กระดาษปรู๊ฟ

กระดาษชนิดที่สามเรียกว่ากระดาษปรู๊ฟ จะขายเป็นม้วนๆเหมือนกัน มีราคาถูก คุณสมบัติของกระดาษคือจะเป็นกระดาษที่ค่อนข้างบาง และเนื้อเหนียว เป็นเนื้อกระดาษแบบเดียวกับที่ใช้พิมพ์หนังสือพิมพ์ สามารถใช้พับได้ดีพอใช้ในกรณีที่พับเป็นอยู่แล้ว เพราะกระดาษชนิดนี้ถึงแม้ว่าเนื้อจะเหนียว แต่จะยุ่ยได้ง่าย ทำให้ถ้าพับไปๆมาๆนานๆ กระดาษจะยุ่ยได้ กระดาษชนิดนี้จะพิมพ์ผ่านเครื่องพิมพ์อิงค์เจตท์ทั่วไปไม่ได้ เพราะเนื้อกระดาษจะเปื่อยเมื่อโดนหมึก

โดยรวมแล้ว สำหรับคนที่หากซื้อกระดาษชิวโยกามีไม่ได้ ทางเลือกที่ดีก็คือสามารถใช้กระดาษปอนด์เนื้อดีๆประมาณ 70 – 100 แกรม ซึ่งอาจจะนำมาพิมพ์ลายด้วยเครื่องพิมพ์ทั่วไป ก็จะใช้แทนกันได้

2.2.2 เทคนิคการพับกระดาษ

ข้อมูลวิธีการพับกระดาษจะเริ่มต้นด้วยการแนะนำภาพสัญลักษณ์และวิธีพับขั้นพื้นฐานเพื่อที่จะพับเป็นรูปร่างต่าง ๆ เช่น การพับภูเขา การพับหุบเขา การพับตลบหลัง การพับตลบใน การเปิดและพับ การพับหลุมจมกระดาษ การพับกลีบดอกไม้ การพับกระดาษบางพวกจำนวนมากจะเริ่มต้นด้วยขั้นพื้นฐานเฉพาะซึ่งมีชื่อเรียก เช่น พื้นฐานนก พื้นฐานกบ พื้นฐานปลา พื้นฐานระเบิดน้ำ ก่อนที่จะพับไปสู่รูปร่างสุดท้ายแบบต่าง ๆ กัน และมีเทคนิคที่สำคัญในการพับกระดาษให้สวย ดังนี้

1. กรีดรอยเส้นพับให้เรียบ

ความสวยงามของรอยเส้นพับ จะแสดงให้เห็นเมื่อทำชิ้นงานนั้นเสร็จแล้ว จรดเล็บแล้วตั้งใจกรีดรอยเส้นพับกรีดให้เรียบ สำหรับผู้ฝึกพับใหม่ ๆ มักจะตั้งใจพับ โดยใช้นิ้วด้านซ้ายนิ้วมือกดไปตามรอยพับเท่านั้น ถ้าทำเพียงแค่นั้นรอยเส้นพับก็จะไม่เรียบและผิดรูป ทำให้ชิ้นงานที่พับออกมาไม่สวยงาม โดยเฉพาะในชิ้นงานที่ต้องทำรอยพับไว้ กางออก แล้วพับต่อ ความง่ายในการพับจะเปลี่ยนไปเป็นความยากทันที ขึ้นอยู่กับว่ารอยพับที่ทำไว้ในตอนแรกชัดเจนหรือไม่ หากพับด้วยความใจเย็น ไม่รีบร้อน กรีดรอยให้ชัดเจน การพับต่อจากนั้นก็ง่ายขึ้น

2. จรดขอบกระดาษให้สนิท

เมื่อต้องพับครึ่งหรือพับเฉียง 45 องศา ขอให้จรดขอบกระดาษให้สนิทพอ ขอบของกระดาษจากรูปส่วนใหญ่พับได้พอดีกันแต่เหลื่อมกันเล็กน้อย ถ้าพับรอยเหลื่อมนั้นต่อไปอีก ชิ้นงานก็จะมีรูปทรงที่เปลี่ยนไป ควรทาบขอบกระดาษให้พอดีจนมองไม่เห็นกระดาษอีกด้านหนึ่งไม่ว่าจะมองจากด้านไหน การพับจรดขอบกระดาษให้เรียบร้อยพอดีกันโดยไม่คิดว่าเป็นเรื่องยุ่งยากนั้น ถือเป็นเคล็ดลับในการพับชิ้นงานให้สวยงาม

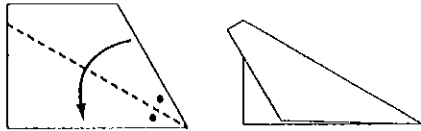
3. อ่างอิงรูปในขั้นตอนต่อไป

รูปแสดงการพับเป็นภาพแบบไม่มีมิติ แต่ชิ้นงานจะออกมาเป็นรูปทรง ดังนั้นสำหรับผู้ที่ยังไม่คุ้นเคย อาจดูแล้วเข้าใจยากเมื่อมองผ่านตาในครั้งแรก หากเป็นเช่นนั้นขอให้ใจเย็นแล้วดูรูปในขั้นตอนต่อไปให้ดี ต่อจากนั้นจำส่วนที่สะดุดตา แล้วพับตามรอยเส้นพับภูเขา หรือรอบเส้นพับหุบเขาให้ถูกต้อง ก็จะได้งานพับที่ง่ายตายอย่างคาดไม่ถึง อย่างไรก็ตาม ขอให้ลองพับโดยไม่คิดว่าเป็นเรื่องยากเกินไป

(คาวาซากิ โทชิคาสึ.(2552).โลกของโอริกามิ ศิลปะการพับกระดาษรูปดอกไม้และสัตว์.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ภาษาและวัฒนธรรม)

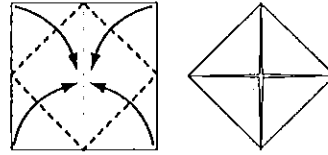
วิธีพับพื้นฐาน

พับแบ่งครึ่งมุม



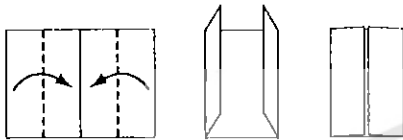
พับด้านประชิดมุมให้จรดกัน

พับเกาะร่องน้ำ

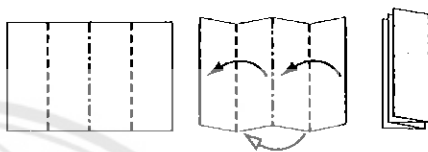


พับมุมทั้งสี่เข้าหาจุดกึ่งกลาง

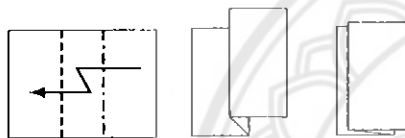
พับบานประตู



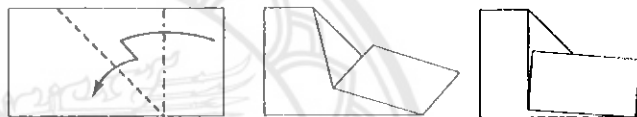
พับซิกแซก



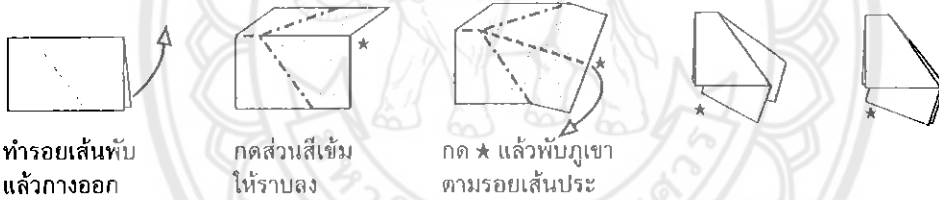
พับชั้นบันได ①



พับชั้นบันได ②



พับทำกล่องปิด

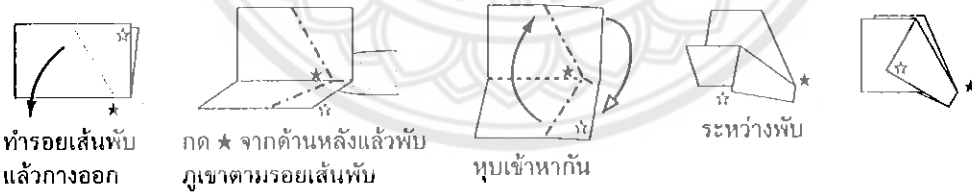


ทำรอยเส้นพับแล้วกางออก

กดส่วนสี่เหลี่ยมให้ราบลง

กด * แล้วพับภูเขาตามรอยเส้นประ

พับหยาบพลิกปิด



ทำรอยเส้นพับแล้วกางออก

กด * จากด้านหลังแล้วพับภูเขาตามรอยเส้นพับ

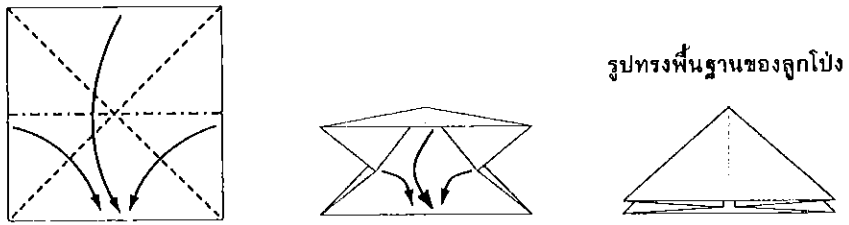
หุบเข้าหากัน

ระหว่างพับ

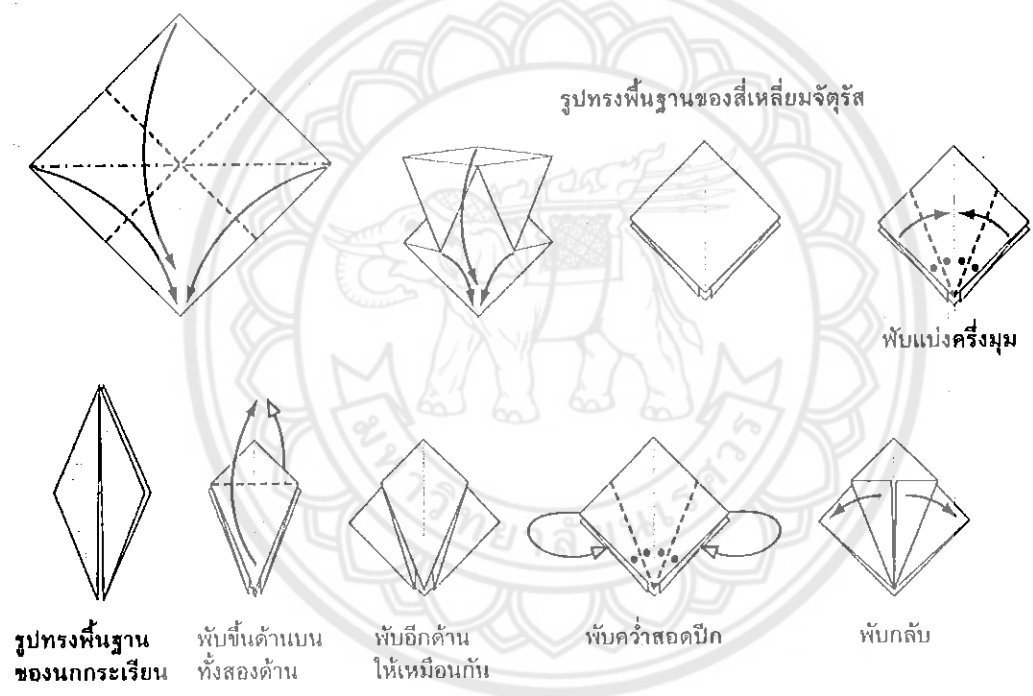
ภาพที่ 2.9 แสดงภาพตัวอย่างวิธีพับพื้นฐาน

วิธีพับ "รูปทรงพื้นฐาน"

รูปทรงพื้นฐานของลูกโป่ง



รูปทรงพื้นฐานของสี่เหลี่ยมจัตุรัสและรูปทรงพื้นฐานของนกกระเรียน



ภาพที่ 2.10 แสดงภาพตัวอย่างวิธีพับรูปทรงพื้นฐาน

2.3 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผ้าไหม

2.3.1 ประวัติผ้าไหมไทย

ไหมเป็นแมลงประเภทผีเสื้อตัวหนอนไหมกินพืชได้หลายชนิด แต่ชอบกินใบหม่อนมากที่สุด ทว่าหม่อนจัดเป็นพืชยืนต้นซึ่งเจริญเติบโตค่อนข้างช้า ด้วยเหตุนี้ชาวบ้านที่เลี้ยงไหม จึงมักปลูกสวนหม่อนควบคู่ไปด้วยอยู่เสมอ เชื่อกันว่ามนุษย์เริ่มเลี้ยงไหมเป็นครั้งแรก ในประเทศจีนเมื่อประมาณ 5,000 ปีมาแล้ว

วงจรชีวิตของไหมประกอบด้วย ระยะที่เป็นไข่ระยะตัวหนอนระยะดักแด้ และระยะผีเสื้อคุณสมบัติพิเศษของตัวไหมคือ ช่วงระยะซึ่งเป็นดักแด้ ตัวหนอนจะสร้างรังไหมห่อหุ้มตัวเอง และรังไหมนี้เองที่สามารถสาวออกมาเป็นเส้นใยเส้นเล็กๆ ซึ่งมีความเหนียว และเป็นมันวาวสวยงาม เหมาะต่อการนำไปทอเป็นผืนผ้า พันธุ์ไหม ในประเทศไทยที่ชาวบ้านนิยมเลี้ยงกันมีอยู่ 3 ชนิด ได้แก่

1. ไหมพันธุ์ไทย

เป็นไหมพื้นเมือง ชาวบ้านเลี้ยงเพื่อใช้ทอผ้าไหมพื้นบ้าน รังไหมของไหมพันธุ์ไทยสีออกเหลืองตุ่น มีขนาดเล็ก หัว ท้ายแหลม คล้ายกระสวยให้ผลผลิตต่ำ เส้นไหมมีขนาดโต แต่ก็ความแข็งแรงเหนียวแน่น

2. ไหมพันธุ์ไทยลูกผสม

เป็นพันธุ์ไหมที่เกิดจากการผสมระหว่างพันธุ์ไทยกับไหมพันธุ์ต่างประเทศ รังไหมพันธุ์นี้มีสีเหลืองสด ขนาดใหญ่ ให้ผลผลิตสูงกว่าไหมพันธุ์ไทย และเส้นใยมีขนาดเล็กกว่าไหมพื้นเมือง

3. ไหมพันธุ์ต่างประเทศลูกผสม

เป็นพันธุ์ไหมจากการผสมระหว่างพันธุ์ญี่ปุ่นและพันธุ์จีน รังไหมมีสีขาว ขนาดใหญ่ ลักษณะกลมรี คล้ายรูปไข่ เปลือกรังหนา ให้ผลผลิตสูง เส้นใยละเอียดเหนียวแน่น นิยมเลี้ยงเพื่อส่งไปจำหน่ายยังโรงงานสาวไหม.

2.3.2 กรรมวิธีการทำผ้าไหมไทย

ด้วยกรรมวิธีการผลิตที่พิถีพิถันละเอียดอ่อนมาก นับแต่การเลือกหม่อนซึ่งเป็นพืชยืนต้น ลำต้นเป็นทรงพุ่ม เพื่อใช้เป็นอาหารให้แก่หนอนไหม ที่กินแล้วลอกคราบเป็นไหมออกมา จากนั้นจึงนำไปอบแห้ง ต้มน้ำที่สะอาดเพื่อให้รังไหมพองตัว แล้วสาวเส้นไหมนี้เก็บรักษาด้วยวิธีการดั้งเดิมแต่โบราณ ทั้งอุปกรณ์และขั้นตอน เพื่อให้ได้คุณภาพที่ดีที่สุดเป็นธรรมชาติอย่างแท้จริง กรรมวิธีการทำผ้าไหมประกอบไปด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. การเลี้ยงไหม

วงจรชีวิตของไหมหรือหนอนไหมใช้เวลาประมาณ 45 - 52 วัน หนอนไหมจะกินใบหม่อนหลังจากฟักออกจากไข่ประมาณวันที่ 10 จากนั้นจะหยุดกินอาหารและลอกคราบ ระยะนี้เรียกว่า “ ไหมนอน ” ต่อจากนั้นจะกินนอนและลอกคราบประมาณ 4 ครั้งเรียกว่า “ ไหมตื่น ” ลำตัวจะมีสีขาวเหลืองใสหัดสั้น และหยุดกินอาหาร ระยะนี้เรียกว่า “ หนอนสุก ” ช่วงนี้ผู้เลี้ยงไหม ต้องรีบแยกหนอนไหมสุกออกจากกองใบหม่อน และเตรียม “ จ่อ ” คืออุปกรณ์ที่จะให้ตัวไหมเกาะ เพื่อชักใยห่อหุ้มตัวหนอนจะเริ่มพันใยได้ประมาณ 6-7 วัน ก็จะสามารถเก็บรังไหมออกจากจ่อได้ เส้นใยของหนอนเกิดจากการขับของเหลวชนิดหนึ่ง มีสารโปรตีนเป็นองค์ประกอบ ใยไหมที่เห็นแต่ละเส้นจะประกอบด้วยเส้นใยเล็กๆ สองเส้นรวมกัน สามารถฉีกแยกออกจากกันได้ ทั้งนี้รังไหมแต่ละรังจะให้สายไหมที่มีขนาดแตกต่างกัน ชั้นนอกสุดของรังจะมีความละเอียดพอสมควร ชั้นกลางจะเป็นเส้นหยาบและชั้นในสุดจะเป็นเส้นไหมที่ละเอียดที่สุด ซึ่งหนอนไหมแต่ละตัวจะชักใยยาวไม่เท่ากัน อาจสาวได้ยาวตั้งแต่ 350-1,200 หนอนไหมจะเจาะรังออกมาเป็นผีเสื้อเมื่ออยู่ในรังครบ 10 วัน ซึ่งผู้เลี้ยงจะคัดไหมที่สมบูรณ์ไว้ทำพันธุ์ ส่วนที่เหลือนำไปสาวไหมก่อนที่ผีเสื้อจะเจาะรังออกมา ซึ่งเส้นจะขาดและทำเส้นไหม

2. การสาวไหม

เมื่อได้รับไหมสดจะต้องนำไปอบให้แห้ง จากนั้นนำไหมที่อบแห้งไปต้มในน้ำที่สะอาดที่มีคุณสมบัติเป็นกลาง รังไหมจะเริ่มพองตัวออก ใช้ปลายไม้เกี่ยวเส้นใยออกมารวมกันหลายๆ เส้น การสาวต้องเริ่มต้นจากขุ่ยรอบนอกและเส้นใยภายในรวมกัน เรียกว่า “ ไหมสาว ” หรือ “ ไหมเปลือก ” ครั้นสาวถึงเส้นใยภายในแล้วเอารังไหมที่มีเส้นใยภายในแยกไปสาวต่างหากเรียกว่า “ เส้นไหมน้อย ” หรือ “ ไหมหนึ่ง ” ผู้สาวไหมต้องมีความชำนาญและทักษะจึงจะได้เส้นไหมที่มีคุณภาพดี เมื่อเติมรังไหมลงไปอีก รังไหมใหม่สามารถรวมเส้นกับรังไหมเก่าได้ โดยไม่ทำให้เส้นไหมขาด

3. การตีเกลียว

การตีเกลียวไหมจะช่วยทำให้ผ้าที่จะทอมีความหนา หลังจากเอาไหมสองไหมสามออก ใช้ไม้คืบลักษณะคล้ายไม้พาย มีร่องกลางสำหรับคืบ เกลี้ยรังไหมกดให้เส้นไหมตีเกลียวแน่นดูเล็ก ต้องระมัดระวังและต้องอาศัยความชำนาญ และมีเทคนิคในการทำให้รังที่ต้มเกาะกันเป็นเส้นตามขนาดที่ต้องการ ทำให้เส้นไหมพันหรือไขว้กันหลายๆ รอบ แล้วพักไว้ในกระบุง ต่อจากนั้นจะนำมากรอเข้า “ กง ” แล้วนำไปหมุนเข้า “ อัก ” เพื่อตรวจหาปุ่มบวม หรือตัดแต่งเส้นไหมที่ไม่เท่ากันออก จึงเอาเข้าเครื่องปั่นเพื่อให้เส้นไหมแน่นขึ้นก่อนที่จะหมุนเข้ากงอีกครั้ง เพื่อรวมเป็นใจ ซึ่งหนึ่งใจจะต้องหมุนกง 80 รอบ เรียกว่า “ ไหมดิบ ” เส้นไหมดิบที่ได้จะต้องทำการชุบให้อ่อนตัว โดยนำไปชุบน้ำสบู่อ่อนๆ ประมาณ 15-20 นาที แล้วนำไปสไลด์และผึ่งลมให้แห้ง โดยหมั่นกระตุกให้เส้นไหมแยกตัวเพื่อนำไปเข้าระวิงได้ จากนั้นก็กรอเส้นไหมเข้าหลอดๆ ละเส้น แล้วดึงปลายไหมแต่ละหลอดเข้าไปรวมกัน ม้วนเข้าหลอดควบคุมตามขนาดที่ต้องการ จากนั้นก็นำไปตีเกลียวประมาณ 330 รอบ ต่อความยาว 1 เมตร จากนั้นก็นำไหมไปนิ่งหรือลวก เพื่อป้องกันมิให้เกลียวเส้นไหมหมุนกลับ หลังจากนั้นก็จะชุบน้ำเย็นแล้วกรอเข้าระวิง เรียกว่า “ ทำเช็ด ” ซึ่งจะทำให้เกลียวอยู่ตัว

4. การย้อมสี

การย้อมสีไหมจะต้องนำไหมดิบมาฟอกเพื่อไม่ให้มีไขมันเกาะ โดยจะใช้ด่างจากขี้เถ้าไปฟอกไหม เรียกว่า “ การดองไหม ” จะทำให้เส้นไหมขาวนวลขึ้น แล้วจึงนำไปย้อม ในสมัยก่อนนิยมใช้สีจากธรรมชาติ เช่น สีแดงจากครั่ง , ผลและใบคำแสด , รากยอป่า , มะไฟป่า หรือรากของต้นเข็ม สีเหลืองจากแก่นของต้นเขยสีจำปาหรือสีส้มจากดอกคำแสดหรือดอกกรรณิการ์ สีนํ้าเงินจากต้นคราม สีเขียวจากเปลือกไม้มะพูด สีเขียวมะกอกจากแก่นไม้ขนุน เปลือกนนทรีและเปลือกต้นตะแบก สีโพลจากใบสับปะรดอ่อนกับนํ้ามะนาว สีนํ้าตาลจะตันหมาก สีม่วงจากต้นหว่า สีดําจากมะเกลือ รากต้นชะพลูและสมอ แต่ปัจจุบันการย้อมด้วยสีธรรมชาติเริ่มหายไป เนื่องจากมีสีวิทยาศาสตร์เข้ามาแทนที่ ที่หาซื้อง่ายตามร้านขายเส้นไหมหรือผ้าไหม เมื่อละลายน้ำจะแตกตัว ย้อมง่าย สีสดใส ราคาค่อนข้างถูก ทนต่อการซักค่อนข้างดี การย้อมด้วยสีธรรมชาติมีข้อดี คือ สีไม่จืดจาง สีอ่อนเย็นตากว่าสีสังเคราะห์ จึงทำให้สีของผ้างดงามสัมพันธ์กับรูปแบบของผ้าพื้นเมือง สีธรรมชาติจะติดสีได้ดีในเส้นไหมและฝ้าย วิธีย้อมคือ การนำคั้นเอานํ้าจากพืชที่ให้สีนั้นๆ ต้มให้เดือด จากนั้นนำไหมชุบน้ำให้เปียกบิดพอหมาด กระตุกให้เส้นไหมเรียงเส้นจึงแช่ในนํ้าย้อมสี นำไปผึ่งให้แห้ง จะได้ไหมสีตามต้องการ

5. การทอผ้า

ขั้นตอนสุดท้ายก่อนที่จะออกมาเป็นผ้าผืนงาม การทอผ้าไหมจะประกอบไปด้วยเส้นด้าย 2 ชุด คือ “ เส้นด้ายยืน ” จะวิ่งไปตามความยาวผ้าอยู่ติดในเครื่องทอ หรือแกนม้วนด้านยืน อีกชนิดหนึ่งคือ “ เส้นด้ายพุ่ง ” จะถูกรอเข้ากระสวย เพื่อให้กระสวยเป็นตัวนำเส้นด้ายพุ่งสอดขัดเส้นด้ายยืนเป็นมุมฉาก ทอสลับกันไปตลอดความยาวของผืนผ้า การสอดด้ายพุ่งแต่ละเส้นต้องสอดให้สุดถึงริมแต่ละด้าน แล้วจึงวกกลับมา จะทำให้เกิดริมผ้าเป็นเส้นตรงทั้งสองด้าน ส่วนลวดลายของผ้านั้น ขึ้นอยู่กับการวางลายผ้าของแต่ละท้องถิ่น

2.3.3 ภูมิปัญญาการทำลวดลายผ้าไหมไทย

ผ้าไหมไทยนับเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดต่อเนื่องกันมาเป็นระยะเวลายาวนาน มีความหลากหลายทั้งรูปแบบ ลวดลาย และสีสันทันแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ตามความเชื่อและประเพณีวัฒนธรรมในพื้นที่ โดยกรรมวิธีทำให้เกิดลวดลายในผ้าไหมไทยแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ลวดลายจากกรรมวิธีการทอ เช่น จก ยก ขิด ขัด ลวดลายจากกรรมวิธีการเตรียมลวดลายเส้นด้ายก่อนทอ เช่น การมัดหมี่ และลวดลายจากกรรมวิธีการทำลวดลายหลังจากเป็นผืนผ้า เช่น การย้อม การมัดย้อม อย่างไรก็ตามหากเราจำแนกผ้าไหมไทยตามกรรมวิธีเทคนิคการทอสามารถจำแนกได้โดยสังเขป ดังนี้

1. การทอขัด

การทอขัด เป็นวิธีการเบื้องต้นของการทอผ้าทุกชนิด คือมีเส้นพุ่งและเส้นยืนซึ่งอาจเป็นเส้นเดียวกันหรือต่างสีกัน ซึ่งจะทำให้เกิดลวดลายในเนื้อผ้าต่างกัน เช่น การทอเส้นยืนสลับสีก็จะเกิดผ้าลายริ้วทางยาว หรือถ้าทอเส้นพุ่งสลับสีก็ได้ผ้าลายขวาง การทอเส้นยืนและเส้นพุ่งสลับสีก็ได้ลายตาราง เป็นต้น ผ้าไหมที่ใช้เทคนิคการทอขัด เรียงตามความหนาของเนื้อผ้า เช่น ผ้าไหมหนึ่งเส้น หมายถึง ผ้าไหมที่ขัดด้วยเส้นยืนและเส้นพุ่งเพียงเส้นเดียวไม่ได้มีการควบเส้นใยเพิ่มเข้าไป ผ้าไหมสองเส้น หมายถึง ผ้าไหมที่ทอขัดด้วยเส้นยืนเส้นเดียว ส่วนเส้นพุ่งจะมีการควบเส้นไหมเพิ่มเป็นสองเส้น เนื้อผ้าจะมีความหนามากกว่าผ้าไหมหนึ่งเส้น ผ้าไหมสี่เส้น หมายถึง ผ้าไหมที่ทอขัดด้วยเส้นยืนเส้นเดียว ส่วนเส้นพุ่งจะมีการควบเพิ่มเป็นสี่เส้น จะได้ผ้าเนื้อหนานอกจากนี้การทอผ้าไหมที่หนามากกว่าสี่เส้นขึ้นไป อาจทำได้โดยไม่จำเป็นต้องใช้เส้นยืนเพียงเส้นเดียว หรืออาจใช้เส้นพุ่งมากกว่าสี่เส้นก็ได้ ขึ้นกับวัตถุประสงค์และประโยชน์ใช้สอย ผ้าทอลายขัดที่เป็นเอกลักษณ์ในกลุ่มวัฒนธรรมต่างๆ ได้แก่ ชิ่นก่าน ชิ่นทิว ชิ่นลายแดงโม ผ้าขาวม้า ผ้าสะมอ ผ้าตาสมุก (ผ้าลายเกล็ดเต่า) ผ้าลายเมลิ์ดงา เป็นต้น

2. มัดหมี่

มัดหมี่ เป็นศิลปะการทอผ้าที่เกิดจากการมัดเส้นด้ายหรือเส้นไหม ผูกให้เป็นลวดลายเป็นเปลาะๆ แล้วนำไปย้อมสี ลวดลายที่เกิดขึ้นเกิดจากการซึมของสีไปตามส่วนของเส้นไหมหรือเส้นด้ายที่เว้นไว้ไม่ถูกมัดขณะย้อม เมื่อย้อมสีแล้วแกะเชือกออกจะเกิดเป็นลวดลายตามช่องของการมัดสีเชือก ดังนั้นหากต้องการมัดหมี่หลายสีก็ต้องทำการมัดย้อมสีหรือเรียก โอบหมี่ โดยมัดเส้นเชือกบริเวณส่วนที่ย้อมแล้วเพื่อรักษาสีที่ย้อมครั้งแรกในบริเวณที่ไม่ต้องการย้อมทับสีใหม่ แล้วนำมาย้อมสีทับหลายครั้งเพื่อให้ได้ลวดลายสีสันทันตามต้องการ ลักษณะเฉพาะของผ้ามัดหมี่อยู่ที่รอยซึมของสีที่วิ่งตามบริเวณของลวดลายที่ถูกมัด ถึงแม้จะใช้ความแม่นยำ

ในการทอมากเพียงไรก็จะเกิดลักษณะความเลื่อมล้ำของสีบนเส้นไหมให้เห็นแตกต่างกันไป ดังนั้นการมัดหมี่จึงนับเป็นศิลปะบนผืนผ้าซึ่งยากที่จะลอกเลียนให้เหมือนเดิมได้ในแต่ละผืนผ้า ลวดลายมัดหมี่ที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ เป็นลวดลายที่มาจากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณี และความเชื่อ เช่น ลายดอกแก้ว ลายต้นสน ลายนาค ลายใบไม้ ลายโคมห้า ลายชั้นหมากเป็น (ลายบายศรี) เป็นต้น การทอผ้าโดยใช้เทคนิคการทอแบบมัดหมี่เพื่อให้เกิดลวดลายบนผืนผ้า นั้นมีอยู่เกือบทุกจังหวัดในประเทศไทย โดยเฉพาะทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เทคนิคการทอผ้าแบบมัดหมี่แบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. มัดหมี่เส้นพุ่ง เป็นมัดหมี่ที่มีด้ายมัดลวดลายเฉพาะเส้นพุ่งเท่านั้น
2. มัดหมี่เส้นยืน เป็นมัดหมี่ที่มีด้ายมัดลวดลายเฉพาะเส้นยืนเท่านั้น
3. มัดหมี่ซ้อนหรือมัดหมี่สองทาง เป็นผ้ามัดหมี่ที่มีด้ายมัดลวดลายทั้งเส้นพุ่งและเส้นยืน

ในประเทศไทยมีการทอผ้ามัดหมี่ทั้ง 3 ประเภทแต่ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการทอมัดหมี่เส้นพุ่ง

3. ชิด

การชิดเป็นภาษาพื้นบ้านของภาคอีสาน หมายถึง สะกิดหรือจัดซ้อนขึ้น ดังนั้นการทอ ผ้าชิดจึงหมายถึงกรรมวิธีการทอที่ผู้ทอใช้ไม้ เรียกว่า “ไม้เก็บชิด” สะกิดหรือซ้อนเส้นยืนยกขึ้นเป็นช่วงระยะตามลวดลายตลอดหน้าผ้า แล้วพุ่งกระสวยสอดเส้นพุ่งพิเศษและเส้นพุ่งเข้าไปตลอดแนว ทำให้เกิดเป็นลวดลายยกตัวบนบนผืนผ้า ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นลวดลายซ้ำๆ ตลอดแนวผ้า โดยสีของลวดลายที่เกิดขึ้นเป็นสีของด้ายพุ่งพิเศษ ผ้าชิดมีการทอในหลายพื้นที่ ลวดลาย สีเส้น และการใช้งานแตกต่างกันไปตามกลุ่มวัฒนธรรมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น กลุ่มชาวภูไท ไทลาว และไทยกูยหรือส่วยเขมร ในภาคเหนือ เช่น กลุ่มไทยวนและไทลื้อ ในภาคกลาง เช่น กลุ่มไทครั้งหรือลาวครั้ง และในภาคใต้ที่บ้านนาหมื่นศรี จังหวัดตรัง ในชาวอีสานโดยทั่วไป นิยมทอผ้าชิดด้วยฝ้ายเพื่อใช้ทำหมอน โดยลวดลายส่วนใหญ่จะเป็นลายจากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และความเชื่อ เช่น ลายหอปราสาทหรือธรรมาสัน ลายพญานาค ลายช้าง ลายม้า ลายดอกแก้ว เป็นต้น ลวดลายชิดจะอยู่บริเวณส่วนกลางของตัวหมอน ส่วนหน้าหมอนนั้น นิยมเย็บปิดด้วยผ้าฝ้ายสีแดง ในจังหวัดสุรินทร์ ศรีสะเกษ บุรีรัมย์ มีการทอทั้งหมอนชิด ชิดหัวขึ้น ชิดตีนขึ้น สไบลายชิด และผ้าขาวม้าไหมเชิงชิด โดยส่วนใหญ่ นิยมใช้เส้นไหมทอมากกว่าฝ้าย

4. จก

จก หมายถึง การควัก ขุด ค่อย ลักษณะการทอผ้าจกจึงเป็นลักษณะของการทอที่ผู้ทอต้องใช้วิธีถักดึงเส้นด้ายพุ่งพิเศษขึ้นลงเพื่อสร้างลวดลาย จกเป็นเทคนิคการทำลวดลายบนผืนผ้าคล้ายการปักด้วยวิธีการเพิ่มด้ายพุ่งพิเศษเข้าไปเป็นช่วงๆ ไม่ติดต่อกันตลอดหน้ากว้างของผ้า โดยใช้ไม้หรือขนเม่น หรือนิ้วมือจกเส้นด้ายเส้นยืนยกหรือจกเส้นด้ายเส้นยืนขึ้น แล้วสอดใส่ด้ายพุ่งพิเศษเข้าไปเป็นช่วงๆ สลับสีตามต้องการคล้ายกับการปักไปในขณะทอ ซึ่งสามารถออกแบบลวดลายและสีเส้นของผ้าได้ซับซ้อนและหลากหลายสี ซึ่งแตกต่างจากผ้าชิดที่มีการใช้เส้นพุ่งพิเศษสีเดียวตลอดหน้ากว้างของผืนผ้า การทำลวดลายในผ้าจกจะแตกต่างกันออกไปตาม

ประโยชน์ใช้สอย โดยการทอจกในประเทศไทยส่วนใหญ่นิยมทอเป็นตีนซิ่น เพื่อนำไปประกอบกับตัวซิ่นจึงเรียก
ผ้าที่ทอด้วยเทคนิคจกว่า ผ้าซิ่นตีนจก หรือผ้าเชิงจก จะมีลวดลายที่นิยมอย่างหนึ่งต่างจากลวดลายผ้าจก เพื่อ
ใช้ประโยชน์อื่นๆ เช่น ทอเพื่อกิจกรรมทางศาสนา เช่น ผ้านวมศิวะระนาถ ผ้าห่อคัมภีร์ ธงในงานบุญต่างๆ
จะเป็นลวดลายเกี่ยวกับศาสนาหรือสัตว์ในหิมพานต์ ผ้าจกในแต่ละท้องถิ่นมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไปทั้ง
ลวดลาย สีเส้น และการใช้สอย นอกจากจะทอจกเพื่อตกแต่งผ้าซิ่นแล้ว ยังนิยมทอเป็นหมอน ผ้าห่ม และสไบ

5. ยก

การทอผ้ายกคือ การเพิ่มลวดลายในเนื้อผ้าให้พิเศษขึ้น โดยใช้เทคนิควิธีเก็บตะกอลอย เช่น
เดียวกับขีด โดยยกตะกอลอยเพื่อแยกเส้นด้ายยืนครั้งละกี่เส้นก็ได้ตามลวดลายที่วางไว้แล้ว ให้เส้นด้ายพุ่งผ่านไป
เฉพาะเส้น เมื่อทอพุ่งกระสวยไปมาครบคู่ไปกับการยกตะกอลอยจะเกิดเป็นลวดลายนูนขึ้นจากผืนผ้า เนื่องจากการ
ยกเป็นการเพิ่มลวดลายเข้าไปพิเศษจึงสามารถเลาะลายออกทั้งหมดโดยไม่เสียเนื้อผ้า ถ้าทอยกด้วยไหมจะ
เรียก ยกไหม ถ้าทอยกด้วยเส้นทองจะเรียก ยกทอง ถ้าทอยกด้วยเส้นเงินจะเรียก ยกเงิน ในประเทศไทยมี
แหล่งที่ทอผ้ายกหลายภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ที่จังหวัดลำพูน มีชื่อเสียงและรู้จักกันในนามผ้ายกดอกเมือง
ลำพูน เชียงใหม่ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่จังหวัดร้อยเอ็ด สุรินทร์ ภาคใต้ที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่รู้จักกันใน
นามผ้ายกพุมเรียง นครศรีธรรมราช ที่รู้จักกันในนามผ้ายกเมืองนครศรีธรรมราช สงขลา ที่รู้จักกันในนามผ้า
ทอนาหมื่นศรี เป็นต้น

6. การควบเส้น

การควบเส้นเป็นวิธีสร้างลวดลายและสีเหลืองกันของเส้นใยในผืนผ้า โดยใช้เส้นไหมหรือเส้นใยฝ้าย
สองสีที่มีน้ำหนักสีอ่อนแก่แตกต่างกันมาปั่นตีเกลียวรวมเป็นเส้นเดียวกัน โดยสี ที่เป็นเอกลักษณ์ในการควบ
คือ สีเหลือง นำมาควบกับสีต่างๆ และนำมาใช้เป็นเส้นพุ่งหรือเส้นยืน ในการทอโดยใช้เทคนิคทอขัดแบบ
ธรรมดา โดยผ้าที่ทอจะเป็นผ้าพื้นสีเหลืองเรียกว่า ผ้าหางกระรอก หรือในภาษาอีสานเรียก ผ้ามับไม หรือ ผ้า
กะเนียวในภาษาเขมร มีการทอมาก ในจังหวัดที่มีกลุ่มชนเชื้อสายเขมร เช่น สุรินทร์ บุรีรัมย์

การทอผ้าควบเส้นใช้วิธีการทอทำให้เกิดลวดลายได้ 3 แบบ ได้แก่

1. ลวดลายหางกระรอกที่พุ่งไปด้านขวา เป็นการทอด้วยเส้นใยที่ตีเกลียวด้านขวา
2. ลวดลายหางกระรอกที่พุ่งไปด้านซ้าย เป็นการทอด้วยเส้นใยที่ตีเกลียวด้านซ้าย
3. ลวดลายหางกระรอกที่มีสายพุ่งเป็นหยักแหลม เป็นการใช้กระสวย 2 อัน พุ่งทอย้อนสลับซ้าย-ขวา

เทคนิคการควบเส้นในแต่ละท้องถิ่นมีการเรียกชื่อแตกต่างกันไปตามภาคของกลุ่มวัฒนธรรม ได้แก่
กลุ่มภูไท และไทลาว เรียกเทคนิคนี้ว่า เข็น กลุ่มไทยเชื้อสายเขมร และชาวส่วย เรียกเป็นภาษาเขมรว่า
กะเนียว กลุ่มไทยวนเรียก ปั่นไก กลุ่มไทพวนเรียกมะลั้งไมหรือมับไม กลุ่มไทภาคกลาง ภาคใต้ และอีสาน
ทั่วไปเรียกว่า หางกระรอก โดยผ้าที่นิยมทอจากเทคนิคการควบเส้น ได้แก่ ผ้าโสร่งตาดาราง ผ้าขาวม้า ผ้าโจง
กระเบน เป็นต้น

1684666



นอกจากนี้ยังมีผ้าที่ทอจากการผสมผสานหลายเทคนิค เช่น ผ้ากาบบัว ซึ่งใช้เทคนิคการมัดหมี่ จก ชิด และควบเส้น ผนวกกับลักษณะการทอให้เส้นยืนเป็นริ้ว ทอเป็นผ้าที่รวมเอาเอกลักษณ์อันโดดเด่นของผ้าพื้นเมืองของจังหวัดอุบลราชธานี และเป็นผ้าที่มีชื่อเสียงของจังหวัด ผ้าแพรวา วิธีการทอจะใช้เทคนิคของการจกผสมชิดด้วยลวดลายต่างๆ ในผืนเดียวกัน เป็นต้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

การศึกษาเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-คิริกามิ เป็นรูปแบบของการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำการศึกษารูปแบบและแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ตามแนวทางและหลักเกณฑ์ที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ในลักษณะกรณีศึกษา โดยเลือกศึกษาซึ่งมีระเบียบวิธีการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาวิธีการพับ-ตัดกระดาษ (Origami - Kirigami) เกี่ยวกับเทคนิควิธีการพับกระดาษ ซึ่งผู้วิจัยจำเป็นต้องใช้ข้อมูลที่ได้ในการออกแบบ
2. ศึกษาข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกาย เกี่ยวกับความเป็นมาของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งผู้วิจัยจำเป็นต้องใช้ข้อมูลที่ได้ในการออกแบบ
3. ศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผ้าไหม การทอลายผ้าไหม กรรมวิธีการทำผ้าไหม ซึ่งผู้วิจัยจำเป็นต้องใช้ข้อมูลที่ได้ในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ปัญหา

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ปัญหาทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหม ตามประเด็นที่ได้ทำการศึกษาข้อมูลเพื่อทำการออกแบบและแก้ไขปัญหามาให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการออกแบบ

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลและทำการวิเคราะห์ปัญหาทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหม ผู้วิจัยได้เริ่มดำเนินการออกแบบโดยการทำเงื่อนไขการออกแบบ (Design Brief) เพื่อใช้ในการออกแบบทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหม โดยการให้อาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้ตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 4 อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะด้วยวิธีพรรณนา วิเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นที่ศึกษาคือ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผ้าไหม ผ้าไหมเป็นผ้าที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำมาจากเส้นใยธรรมชาติ มีวิธีการทำที่ประณีต ส่งผลให้ผู้สวมใส่ผ้าไหมมีความสง่างาม จึงออกแบบเครื่องแต่งกายผ้าไหมที่สามารถดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมาย เป็นการส่งเสริมสินค้าภายในประเทศ เพิ่มมูลค่า โดยการออกแบบให้มีความสวยงาม มีความน่าสนใจด้วยการนำเอาศิลปะการประดับกระดาษมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสื่อให้เห็นว่าผ้าไหมไทยเป็นศิลปะที่สวมใส่ได้ด้วยความภาคภูมิใจ



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การนำเสนอในบทนี้เพื่อการออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามี-ศิริกามี โดยการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น มาวิเคราะห์และออกแบบผลิตภัณฑ์ตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย มีรายละเอียดดังนี้

- ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ
- ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง
- ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์
- ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์

4.1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ

1. ชื่อโครงการ

การออกแบบเครื่องแต่งกายจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามี-ศิริกามี

2. ข้อมูลพื้นฐาน

เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามี-ศิริกามี (การพับ-ตัดกระดาษ) โดยออกแบบโครงสร้างที่สามารถทำให้คลายร้อนได้ซึ่งเหมาะกับสภาพภูมิอากาศร้อนของประเทศไทย

3. ขอบเขตในการออกแบบ (design scope)

ออกแบบเครื่องแต่งกายจำนวน 5 ชุด

4. ข้อมูลผลิตภัณฑ์ (Product Data)

ประเภทผลิตภัณฑ์ : เครื่องแต่งกายผ้าไหม

5. กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

Demographics : เพศ หญิง อายุ 20-25 ปี รายได้ประมาณ 10,000-15,000 บาท / เดือน

Psychographics : รักสวยรักงาม ชื่นชอบการแต่งตัว ชอบเสื้อผ้าที่มีความแปลกใหม่

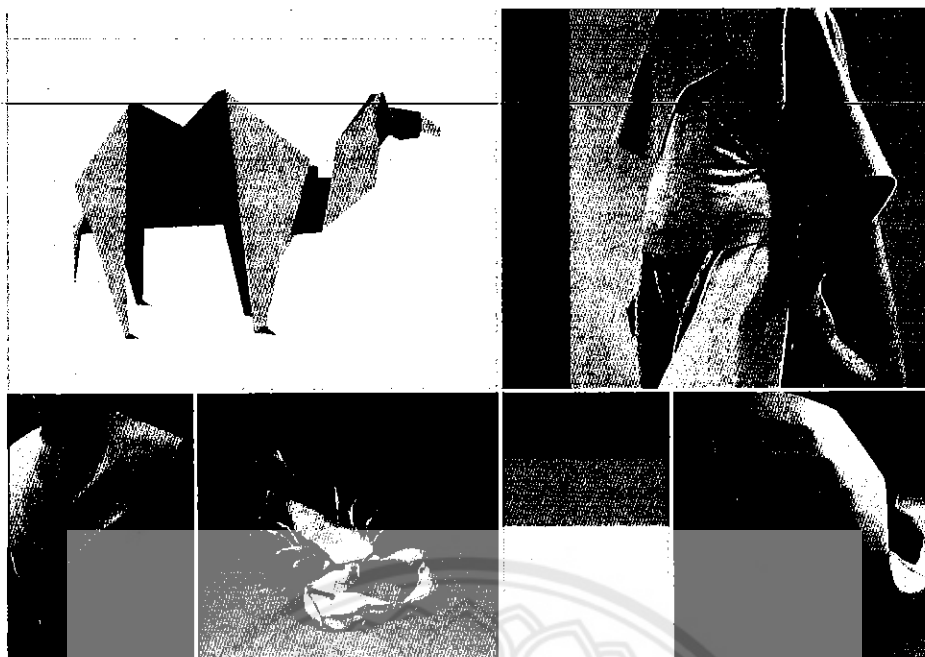


ภาพที่ 4.1 รูปภาพของกลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

6. Design Concept

Design Concept	Amazing	Paper
Mood & Tone	ลักษณะพิเศษของ สัตว์ในทะเลทราย	Origami / Kirigami
Product Design Elements	รูปร่าง / รูปทรง	สี / โครงสร้าง

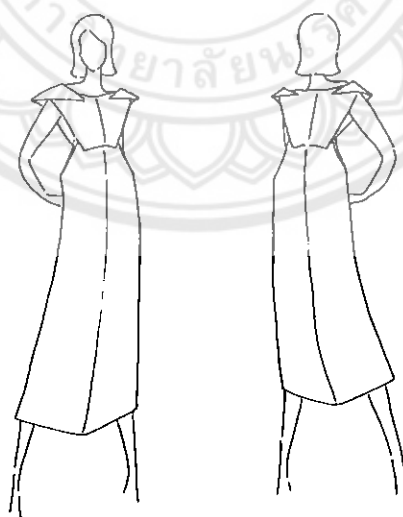
ตารางที่ 4.1 ตาราง Design Concept



ภาพที่ 4.2 รูปภาพ Mood & Tone

4.2 ขั้นตอนแบบร่าง

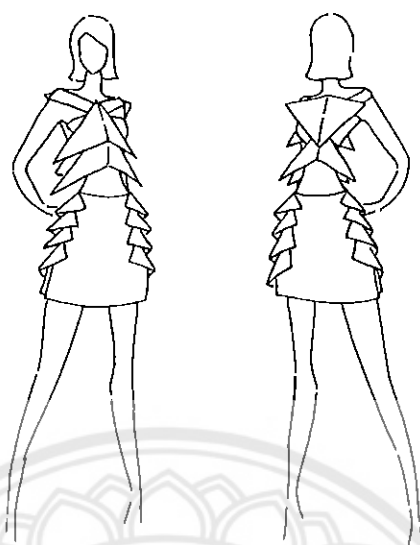
1. แบบร่าง



FRONT

BACK

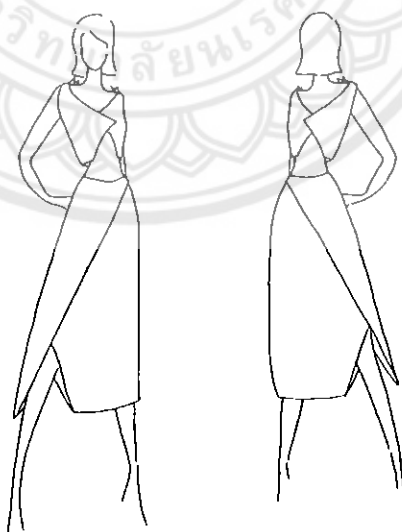
ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 1



FRONT

BACK

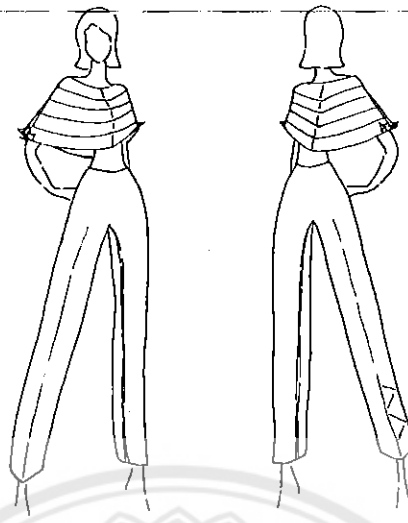
ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 2



FRONT

BACK

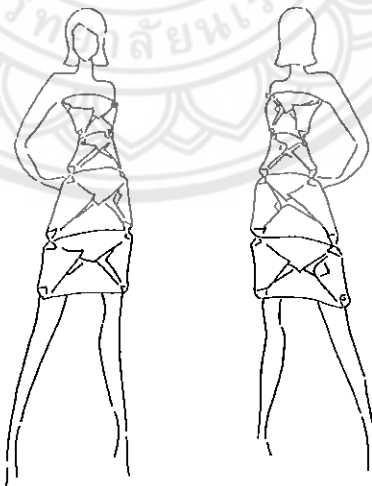
ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 3



FRONT

BACK

ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 4



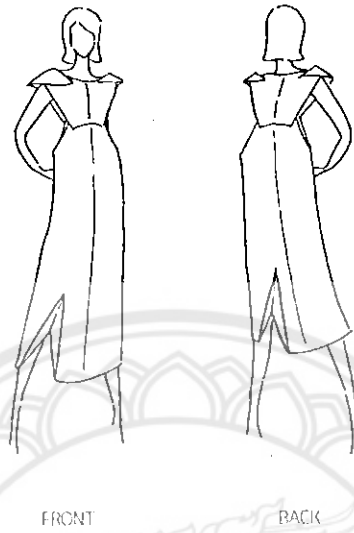
FRONT

BACK

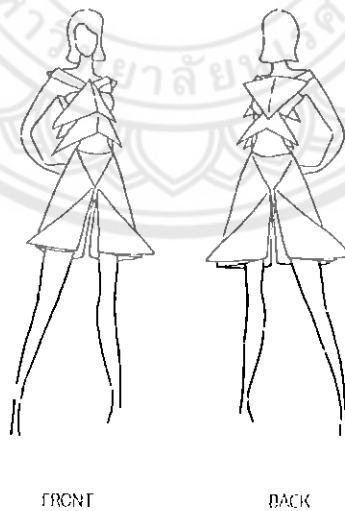
ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 5

4.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์

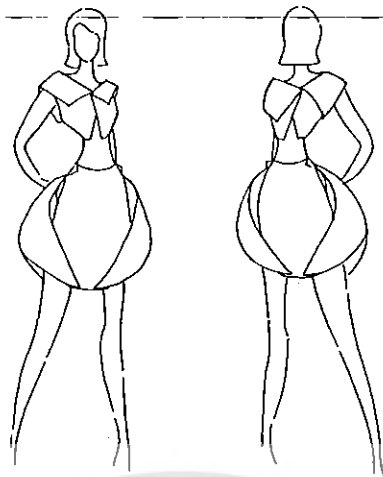
1. แบบร่าง



ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 1



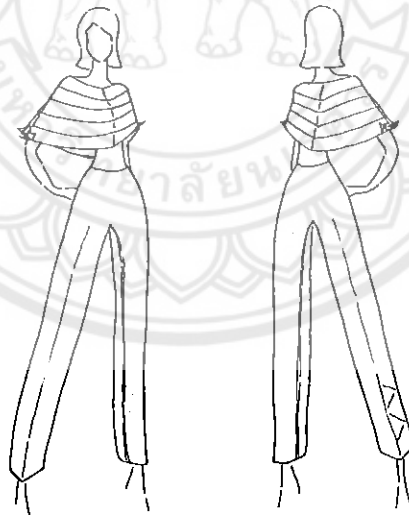
ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 2



FRONT

BACK

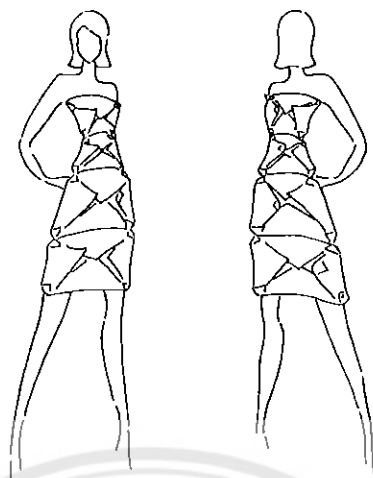
ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 3



FRONT

BACK

ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 4



FRONT

BACK

ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายชุดที่ 5



4.4 ผลงานที่สร้างสรรค์



ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 1



ภาพที่ 4.14 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 2



ภาพที่ 4.15 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 3



ภาพที่ 4.16 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 4



ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายชุดที่ 5

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

5.1 ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อ ออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหม ภายใต้แนวคิดโอริกามิและคิริกามิ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมสำหรับสตรีวัยรุ่น และสามารถนำข้อมูลจากการค้นคว้าครั้งนี้มาสร้างสรรค์และออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริม สนับสนุน และสร้างภาพลักษณ์ที่สวยงามให้กับตัวผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหม อีกทั้งยังสามารถเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ผ้าไหมของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย และความโดดเด่นทำให้ผู้ที่พบเห็นสามารถจดจำได้ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา รูปแบบ และความสำคัญของผ้าไหม

เพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิและคิริกามิ ให้มีรูปแบบที่ทันสมัย แปลกใหม่และสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย โดยมีวิธีการศึกษา คือ

- ศึกษาวิธีการพับ-ตัดกระดาษ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ
- ศึกษาข้อมูลเรื่องผ้าไหม และเทคนิคการตัดเย็บ
- ศึกษาความนิยมของผู้บริโภค และคู่แข่งทางการตลาดเพื่อที่จะได้ออกแบบเครื่องแต่งกายที่แปลก

และทันสมัย

5.2 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบ

จากการศึกษาข้อมูลต่างๆ และได้ออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิและคิริกามิ เป็นการออกแบบเพื่อเป็นการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ผ้าไหมของไทย โดยเจาะกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัยรุ่นอายุ 20 - 25 ปี ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ ส่งเสริมการขาย และสร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ โดยสามารถสรุปผลงานการออกแบบได้ดังนี้

1. สรุปข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหม โดยออกแบบผลิตภัณฑ์ 5 ชุด เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความน่าสนใจและทำให้กลุ่มเป้าหมายหันมาสนใจผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายจากผ้าไหมมากขึ้น

2. สีของผลิตภัณฑ์ ได้แนวความคิดมาจากสีของกระดาษสีถึงความมีเสน่ห์และความสวยงามของธรรมชาติ

3. โครงสร้างผลิตภัณฑ์ ได้ทำเป็นลักษณะของการพับกระดาษ โดยผู้วิจัยได้เน้นไปที่ความเป็นเอกลักษณ์ ความแปลกใหม่ และเป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวผลิตภัณฑ์

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิและคิริกามิ ในครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นภายใต้แนวคิดโอริกามิและคิริกามิ เพื่อศึกษาข้อมูลรูปแบบ และขั้นตอนการผลิตซึ่งการเก็บข้อมูล เอกสารเกี่ยวกับผ้าและการตัดเย็บที่นำมาศึกษา และข้อมูลได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการ ซึ่งการเก็บข้อมูลเป็นไปด้วยดีและง่ายต่อการสอบถาม

2. ขั้นตอนการทำแบบจำลองมีกระบวนการทำที่ค่อนข้างยากและซับซ้อน หากไม่มีการวางแผนระยะเวลาในการทำแบบจำลองงานอาจล่าช้าไม่เสร็จตามกำหนด ควรให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง จำเป็นจะต้องใช้ความพยายาม ความตั้งใจ และอดทนเป็นอย่างดี

3. ขั้นตอนการตัดเย็บค่อนข้างซับซ้อน และมีข้อจำกัดหลายอย่าง ดังนั้นการออกแบบควรคำนึงถึงขั้นตอนการตัดเย็บ

4. ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาแบบ ควรให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นจุดสำคัญที่สุดของการทำศิลปนิพนธ์ ผลจะออกมาดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับความตั้งใจ และจริงจังของผู้ทำ ความขยันเป็นสิ่งจำเป็นมากในขั้นตอนนี้

5. การจัดลำดับความสำคัญของการทำงาน หรือการวางแผนการทำงานที่ดีนั้นจะทำให้การทำศิลปนิพนธ์เป็นไปอย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จ

บรรณานุกรม

คาวาซากิ โทชิคาสึ.(2552).โลกของโอริกามิ ศิลปะการพับกระดาษรูปดอกไม้และสัตว์.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ภาษาและวัฒนธรรม.

กองงานวิทยาเขต.(2550).การศึกษาวิจัยสภาพการดำเนินงานของผู้ผลิตวัตถุดิบ ช่างทำผลิตภัณฑ์ ผู้ทอ และ ผู้บริโภคมผ้าไทย. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

นวลน้อย บุญวงษ์.(2539).หลักการออกแบบ.กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คุ้มครอง ใจงาม.(2555).การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีตามแนวความคิดของนักออกแบบแฟชั่น ลี อเล็กซานเดอร์แม็คควีน.ศป.บ., มหาวิทยาลัยนเรศวร, จังหวัดพิษณุโลก.

พวงผกา คุโรวาท.(2535).คู่มือประวัติเครื่องแต่งกาย.กรุงเทพฯ: รวมสาสน์.

จิตรพี ชวลาวิทย์.(2555).การออกแบบเครื่องแต่งกายสมัยใหม่.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.



ภาคผนวก

การจัดแสดงงานของผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยรุ่นจากผ้าไหมภายใต้แนวคิดโอริกามิ-ศิริกามิ







