

การออกเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช



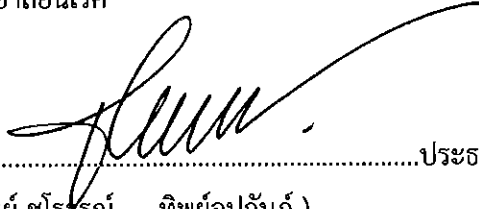
ศิลปนิพนธ์เสนอเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
ธันวาคม 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยจฬนเรศวร

FASHION DESIGN FOR WORKING WOMEN INSPIRED BY KITSCH STYLE




**Art Thesis Submitted In Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts
In Product and Package Design
December 2015
Copyright 2016 by Naresuan University**


คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปนิพนธ์เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดย
ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช ของนางสาวสิริวรรณ สุขนิยม แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ของ
มหาวิทยาลัยนเรศ



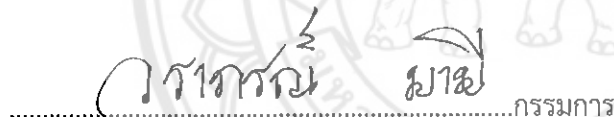
.....ประธาน
(อาจารย์ ชัยจรณ์ ทิพย์อุปลัมภ์)



.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภรัก สุวรรณวงษ์)



.....กรรมการ
(ดร.เจนยुทธ์ ศรีหิรัญ)



.....กรรมการ
(อาจารย์วราภรณ์ มামী)



ประกาศคุณูปการ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์ช่วยเหลือจากคณาจารย์สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชโรธรณ์ ทิพย์อุปลัมภ์ ซึ่งเป็นประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ที่ได้สละเวลาอันมีค่าเป็นที่ปรึกษา พร้อมทั้งคำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ และกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภรัก สุวรรณวัจน์ ดร.เจนยุทธ์ ศรีหิรัญ และ อาจารย์วารากรณ์ มามี ที่คอยสนับสนุน ให้คำปรึกษา ตรวจสอบความบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีมาตลอดตั้งแต่ต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ขอกราบขอบพระคุณมากค่ะ

ขอบคุณเพื่อนฝูงงานต่างมหาวิทยาลัยที่ให้คำแนะนำเรื่องวัสดุ และคำปรึกษาต่างๆ ขอขอบคุณมากๆ ค่ะ ขอขอบคุณป้าทินร้านเย็บผ้าที่ทำให้แบบสเก็ตของผู้วิจัย กลายเป็นชุดจริงๆ ขึ้นมา ขอขอบคุณที่ใส่ใจทุกขั้นตอนช่วยกันแก้ปัญหา ให้คำแนะนำที่ดี และขอขอบคุณขนมและอาหารกลางวันทุกมื้อ ที่นำมาให้รับประทานตลอดทั้งวัน ขอขอบคุณ เกரியงชัย ธนวัฒน์ ณิชชา วริศรา ชญานิษฐ์ เพื่อนร่วมการเดินทางที่สวยที่สุดที่เดินตามช่วยกันถือของและตามหาวัตถุดิบที่ทรหด และขอขอบคุณหญิงนางแบบกิตติมาศักดิ์ที่ฟิตตั้งชุดให้ และน้องเอเซียที่ช่วยเป็นนางแบบและหานางแบบให้ขอบคุณมากจริงๆ ค่ะ

นอกเหนือสิ่งอื่นใดต้องขอขอบคุณพ่อและแม่ที่เป็นกำลังเสริมและให้กำลังใจที่ดีแก่ผู้วิจัย และยังเป็นแหล่งสนับสนุนทุนทรัพย์ และความช่วยเหลือต่างๆที่ไม่สามารถทำได้ด้วยตัวเองแม้ว่าจะมีบ่นบางบ้างที่ แต่รักพ่อกับแม่มากๆนะ

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงมีศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานและผู้สนใจไม่มากนักน้อย

สิริวรรณ สุขนิ่ม

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ
ผู้วิจัย	นางสาวสิริวรรณ สุขนิ่ม
สถานที่ปรึกษา	อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุบลัมภ์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์ อาจารย์ เจนยุทธ ศรีหิรัญ อาจารย์ วราภรณ์ มามี
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ. 2558
คำสำคัญ	เครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน, ศิลปะแนวคิซ

บทคัดย่อ

โครงการศึกษาวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ โดยผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อ ศึกษาลักษณะเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานในรูปแบบใหม่ เพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

วิธีการดำเนินงานวิจัยคือ การศึกษาแนวคิดที่ตนสนใจรวบรวมข้อมูลต่างๆนำมาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน โดยผลงานที่ออกมานั้นจะต้องแสดงถึงความสนุกสนาน แปลกตา สร้างประโยชน์และคุณค่ามากที่สุดโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ ซึ่งเป็นยุคที่มีการแสดงอารมณ์เกินจริง ซ่อนความตลกขบขันและเรื่องไร้สาระในชีวิตประจำวัน จึงนำไปสู่กระบวนการออกแบบโครงสร้างที่แปลกใหม่ สามารถ สวมใส่ได้จริงชีวิตประจำวัน และยังสามารถปรับเปลี่ยนลักษณะการสวมใส่ได้ตามต้องการ

จากการวิจัยในครั้งนี้ให้ทราบถึงรูปแบบของเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีวัยทำงานในปัจจุบัน และทราบถึงรูปแบบของเครื่องแต่งกายสตรีในศิลปะแนวคิซ จึงเกิดเป็นโครงการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้หญิงที่มีความมั่นใจในตัวเอง และชอบอารมณ์เกินจริง เป็นสาวเปรี้ยวช่อนหวาน มีลักษณะการแต่งกายเป็นแนวของตนเอง มีรสนิยมและสนใจด้านแฟชั่น การออกแบบจึงเน้นเครื่องแต่งกายที่มีความเกินจริงที่ยังสวมใส่ได้จริงทั้งในชีวิตประจำวันและงานสังสรรค์ และสามารถสร้างความพึงพอใจแก่ผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาของปัญหา.....	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
	ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
	ขอบเขตด้านการออกแบบ.....	3
	ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	3
	วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย.....	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
	หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	7
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป.....	23
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแนวคิซ.....	24
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	46
3	วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	61
	ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	61
	รวบรวมข้อมูลทางการออกแบบ.....	62
	ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการออกแบบ.....	62
	กำหนดแนวความคิดของการออกแบบและนำเสนอแบบร่าง.....	62
	ออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน.....	62

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
สรุปผลการวิจัยการออกแบบ.....	64
4 ผลการวิจัย.....	65
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
ดำเนินการออกแบบ.....	68
5 บทสรุป.....	76
สรุปผลการวิจัย.....	76
อภิปรายผลการวิจัย.....	77
ข้อเสนอแนะ.....	78
บรรณานุกรม.....	79
ภาคผนวก.....	82
ประวัติผู้วิจัย.....	89

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	2
2 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นแนวตั้ง.....	9
3 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นนอน	9
4 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นโค้ง	10
5 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นซิกแซก	10
6 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นทแยง	11
7 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 1 : 1 ส่วน	11
8 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 3 : 5 ส่วน	12
9 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 2 : 8 ส่วน	12
10 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดผสมกลมกลืน	13
11 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลแท้	13
12 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลเทียม	14
13 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดจังหวะ.....	14
14 แสดงภาพตัวอย่างผ้าชีฟอง	15
15 แสดงภาพตัวอย่างผ้าแก้ว	15
16 แสดงภาพตัวอย่างผ้าไหม	15
17 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างผ้าอแกนซ่า	15
18 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างผ้ายีนส์.....	16
19 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างผ้าลูกฟูก.....	16
20 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างผ้าขน.....	16
21 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างกามะหยี่	16
22 แสดงภาพตัวอย่างชุดสี่คู่ตรงข้าม	18
23 แสดงภาพตัวอย่างชุดสี่ข้างเคียง	18

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
24 แสดงภาพตัวอย่างชุดสามสี	19
25 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีเอกรงค์	19
26 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีเอกรงค์	20
27 แสดงภาพรุ่งอรุณ (Dawn) โดย Nerdrum 1990	28
28 แสดงภาพสาวหนุ่มปกป้องตัวเองกับความรักโดย William-Adolphe	29
29 แสดงภาพ On Kitsch,by Odd Nerdrum, Jan-Ove Tuv and others.....	30
30 แสดงภาพ Poster for the Kitsch Catacomb exhibition 2002	31
31 แสดงภาพ Poster for the Kitsch Annual, 2005	32
32 แสดงภาพ Poster for the Kitsch Annual 2006	33
33 Kitsch Posters from Brandon Kralik's Fresh Kitsch exhibition, 2008 ..	33
34 ภาพแสดงผลงานทั้งหมดของ Milan Kundera	34
35 ภาพแสดงแฟชั่นการแต่งกายของญี่ปุ่น	35
36 ภาพแสดงแฟชั่นของ Walter Van Beirendonck	36
37 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซ.....	37
38 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Dolce & Gabbana	37
39 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Meadham Kirchhoff	38
40 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Meadham Kirchhoff	38
41 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ romance was born	39
42 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ romance was born	39
43 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ maryme-jimmypaul	40
44 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Manish Arora	40
45 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Manish Arora	41
46 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Manish Arora.....	42

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
45 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Manish Arora	41
46 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Manish Arora	42
47 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Natalie Dawson	43
48 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Camilla Grimes	43
49 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Jylle Navarro	44
50 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Moschino	44
51 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Moschino	45
52 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Moschino	46
53 ภาพแสดงผลงานทั้งหมดของ “ผิด” ในกรุงเบอร์ลิน	46
54 แสดงภาพขวดใส่เกลือและพริกไทย” รูป “นมสาว”	47
55 แสดงภาพรองเท้าดิออร์ปลอม (Fake Dior)	47
56 แสดงภาพ Thumb drive สยองขวัญ	48
57 แสดงภาพกาน้ำร้อนหุด่า.....	48
58 แสดงภาพ ถ้วยชุปแสนเศร้า	49
59 แสดงภาพแปรงสีฟันซ่อม.....	49
60 แสดงภาพ โทนสี Spring 2016	50
61 แสดงภาพ โทนสี Rose Quartz	51
62 แสดงภาพ โทนสี Peach Echo	52
63 แสดงภาพ โทนสี Serenity	53
64 แสดงภาพ โทนสี Serenity	54
65 แสดงภาพ โทนสี Buttercup	55
66 แสดงภาพ โทนสี Limpet Shell	56
67 แสดงภาพ โทนสี Lilac Gray	57

สารบัญญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
68 แสดงภาพ โทนสี Fiesta	58
69 แสดงภาพ โทนสี Iced Coffee	59
70 แสดงภาพ โทนสี Green Flash	60
71 แสดงภาพแผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี.....	63
72 แสดงภาพประกอบแรงบันดาลใจ	66
73 แสดงภาพข้อมูลที่นำมาใช้ประกอบ	66
74 แสดงภาพรายละเอียดข้อมูลที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ.....	67
75 แสดงภาพแนวความคิดความฝันที่หายไป.....	69
76 แสดงภาพการออกแบบแนวความคิดความฝันที่หายไป.....	70
77 แสดงภาพแนวความคิดคู่วัยรุ่น	71
78 แสดงภาพการออกแบบแนวความคิดคู่วัยรุ่น	71
79 แสดงภาพแนวความคิด 24.7(Twenty four seven)	72
80 แสดงภาพการออกแบบแนวความคิด 24.7(Twenty four seven).....	73
81 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดความฝันที่หายไป	73
82 แสดงภาพการออกแบบครั้งที่ 1.....	74
83 แสดงภาพการออกแบบครั้งที่ 2.....	74
84 แสดงภาพการออกแบบครั้งที่ 3.....	75
85 แสดงชุดโครงร่างผ้าดิบ	83
86 แสดงภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง	84
87 แสดงภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง	85
88 แสดงภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง	86
89 แสดงบอร์ดพีธีเซ็นและสเก็ที่พัฒนาแล้ว	87
90 แสดงผลงานภาพถ่ายแบบ	88

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นในรูปแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้สวมใส่มีหลายหลายรูปแบบอาจแบ่งด้วยช่วงเวลา ความเหมาะสม สถานที่และโอกาสในการสวมใส่ โดยส่วนมากการแต่งกายของมนุษย์แต่ละคนนั้นก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเองที่ไม่เหมือนใคร อาจเกิดจากเหตุการณ์แต่ละช่วงที่ถูกให้ความสนใจและความสำคัญที่ทำให้เกิดมีเรื่องราวที่ทำให้ยุคสมัยของการแต่งกายของคนแต่ละคนในยุคนั้นมีความเปลี่ยนไป การแต่งกายในช่วงประมาณปี ค.ศ.1960 - 1970 มีศิลปะที่ทำให้เกิดเรื่องราวของเสื้อผ้าและแฟชั่นที่มีการได้รับความนิยมและเชื่อว่าดีเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นในหมู่มวลชนที่สนใจศิลปะแนวคิช (kitsch) ศิลปะที่สร้างความแตกต่างจากผู้คนที่ทั่วไปกับศิลปะที่มีมาเน้นความเป็นตัวตนของตนเองมากขึ้น

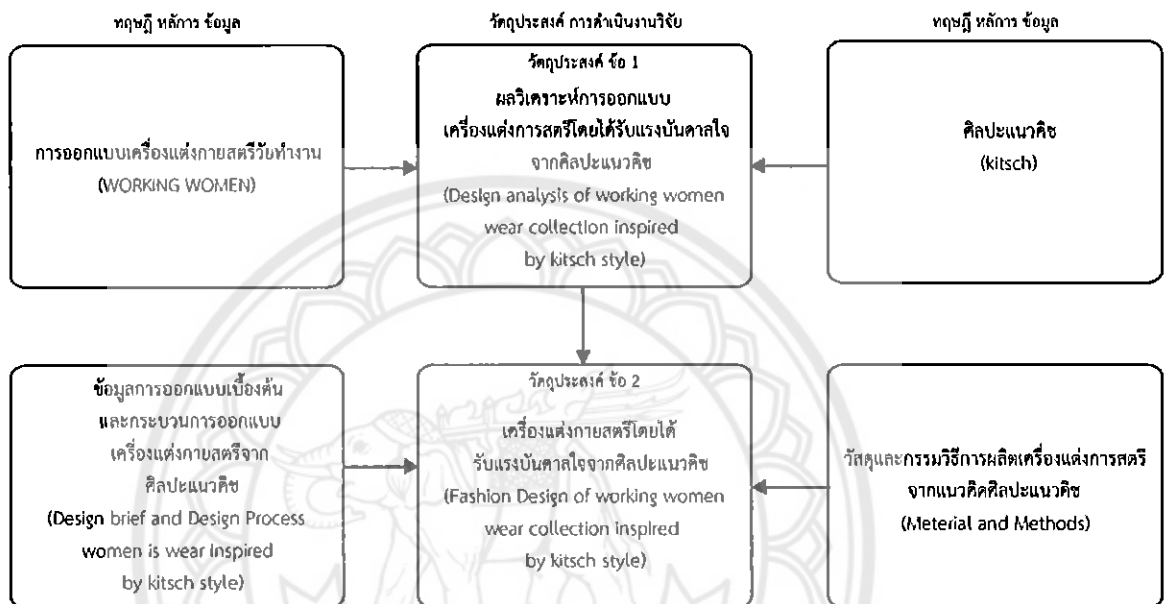
เนื่องจาก คิช เป็นรูปแบบของศิลปะมวลผลิตหรือการออกแบบโดยใช้ที่นิยมหรือวัฒนธรรมไอคอนคิชโดยทั่วไปรวมถึงผลงานที่เป็นเนื้อเป็นหนังหรืออู๊ดคาดหรือตกแต่งหรืองานที่มีการคำนวณที่จะมีความนิยม นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้กับเพลงเป็นยุคที่ศิลปะแสดงออกมาในรูปแบบของการแสดงอารมณ์เกินจริง (sentimental) ศิลปะแนวนี้เลยถูกมองว่านำเสนออะไรที่เป็นแบบอารมณ์เกินจริง และแนวคิดเรื่อง kitsch ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่แสดงออกมาเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้แต่อาจดำรงอยู่ในทุกๆ สิ่ง เพราะว่า ความเป็นตัวของตัวเองในศิลปะแนวนี้ เหมาะสมกับประเทศที่ชอบนำเสนอความแบบชัดแจ้ง ตรงไปตรงมาสื่อตรงตัวไม่ต้องใช้ความคิดมากมีส่วนสำคัญมากในงานสร้างสรรค์ที่อยู่ภายใต้กระบวนทัศน์ที่เรียกรวมๆว่า postmodernism เป็นแนวคิดเชิงขบขัน (มุกหอม วงษ์เทศ .2542. หน้า.83 พรหมแดนทดลอง) พยายามทำเรื่องไร้สาระหรือไร้รสนิยมที่คนอื่นมองข้าม ไปมาทำให้เป็นเรื่องเป็นราวมากขึ้น ซึ่งการแต่งกาย คิช สไตล์เหมาะกับสาวที่มีความเป็นสาวซ่าเล่นเปรี้ยวๆ โดยมีการแต่งกายเป็นของตัวเอง ความมั่นใจในตัวเอง และการดำเนินชีวิตในแต่ละวันที่มีความสนุกสนาน

ดังนั้นงานวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช เพื่อสะท้อนรสนิยมและสถานภาพทางการเงิน ในปัจจุบันที่ต้องการความแปลกใหม่ ความทันสมัย นักวิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะสร้างภาพลักษณ์ของรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช เนื่องจากศิลปะแบบคิช ยังใหม่อยู่สำหรับทุกคนจึงอยากนำเสนอความแตกต่าง การผสมผสานเพื่อเปิดมุมมองใหม่ให้กับเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีให้มีคุณค่าที่สุดให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น จึงต้องการศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดองค์ประกอบของศิลปะแนวนี้ พร้อมกับนำเสนอแนวคิดความสำคัญผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ
2. เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษางานวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 1.2 แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี
 - 1.3 กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี
 - 1.4 รูปแบบของเครื่องแต่งกายสตรีแนวคิซ
 - 1.5 เทคนิคการตัดเย็บเครื่องแต่งกายสตรี

2. ขอบเขตด้านการออกแบบ

การออกแบบเครื่องแต่งการสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซจำนวน 1 ชุด (Collection) มีดังนี้ชุดงานเลี้ยงค็อกเทล (Cocktail Dress) 1 ชุด(collection) โครงสร้าง 5 โครงสร้าง

2.1 แจ็คเก็ต (Jacket)	2	โครงสร้าง
2.2 กางเกง (Pant)	2	โครงสร้าง
2.2 กระโปรง (Pencil Skirt)	2	โครงสร้าง
2.3 เดรส (Dress)	1	โครงสร้าง
รวม	5	โครงสร้าง

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นเวลา 4 เดือน เริ่มตั้งแต่ สิงหาคม พ.ศ. 2558 – ธันวาคม พ.ศ. 2558

4. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

- เพศ : หญิง

- อายุ : 25-35 ปี

- รายได้ : 30,000 - 50,000 บาท/เดือนขึ้นไป

- อาชีพ : บรรณาธิการหนังสือแฟชั่น, นักออกแบบเสื้อผ้า

- วิธีการดำเนินชีวิต : เป็นกลุ่มแฟชั่นนิสต้า (Fashion Nista) ที่มีแนวการแต่งตัวเป็นของตัวเอง ซึ่งมีลักษณะการใช้ชีวิตที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และชอบการสร้างสรรค์หรือพักผ่อนในวันหยุดสุดสัปดาห์ มีความแฉะที่ตลอดเวลา เป็นสาวซีเลนที่มีความเปรี้ยวซ่าและปรับตัวเข้ากับสังคมได้รวดเร็ว ตัวอย่างเช่น การผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานในวันสุดท้ายของสัปดาห์ หรือไปสถานที่ต่างๆที่มีผู้คนเยอะได้สนทนาและแลกเปลี่ยนทางความคิด โดยมีลักษณะการใช้ชีวิตที่รักการแต่งกาย รักการใช้ชีวิต มีความมั่นใจในตัวเองมาก มีความสนใจด้านแฟชั่นที่สร้างความแตกต่างจากผู้คนทั่วไป(unique)

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช
2. ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช
3. กำหนดแนวความคิดของการออกแบบและนำเสนอแบบร่าง
4. ออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช
5. สรุปผลการวิจัย

แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.
1. รวบรวมข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี	←→			
2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี	←→	→		
3. วางแผนการดำเนินงาน		←→		
4. ออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีต้นแบบ			←→	
5. พัฒนารูปแบบของผลงานต้นแบบ			←→	→
6. สรุปผลและจัดทำรายงาน				←→
7. เผยแพร่ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี				←→

นิยามศัพท์เฉพาะ

เครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน (WORKING WOMEN) หมายถึง เพศหญิง มีอายุ 25 – 35 ปี รายได้ 30,000-50,000 บาท/เดือนขึ้นไปวิถีการดำเนินชีวิตเป็นกลุ่มแฟชั่นนิตต้า(Fashion Nista) ที่มีแนวการแต่งตัวเป็นของตัวเอง ซึ่งมีลักษณะการใช้ชีวิตที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และใช้ชีวิตปาร์ตี้หรือพักผ่อนในวันหยุดสุดสัปดาห์ มีความแอกทีฟตลอดเวลา เป็นสาวซีเล่นที่มีความเปรี้ยวซ่าและปรับตัวเข้ากับสังคมได้รวดเร็ว ตัวอย่างเช่น การผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานในวันสุดท้ายของสัปดาห์ หรือไปสถานที่ต่างๆที่มีผู้คนเยอะได้สนทนาและแลกเปลี่ยนทางความคิด โดยมีลักษณะการใช้ชีวิตที่รักการแต่งกาย รักการใช้ชีวิต มีความมั่นใจในตัวเอง มีความสนใจด้านแฟชั่นที่สร้างความแตกต่างจากผู้คนทั่วไป(unique)

ศิลปะแนวคิช (KITSCH ART) หมายถึง เป็นรูปแบบของศิลปะมวลผลิตหรือการออกแบบ โดยใช้ที่นิยมหรือวัฒนธรรมไอคอน ที่มีแรงบันดาลใจในการออกแบบศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้โดยศิลปะแนวคิช เป็นผลงานที่เป็นเนื้อเป็นหนังหรืออุตสาหกรรมหรือตกแต่งหรืองานที่มีการคำนวณที่จะมีความนิยม นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้กับเพลงเป็นยุคที่ศิลปะแสดงออกมาในรูปแบบของการแสดงอารมณ์ที่มีความมากกว่าปกติ ศิลปะแนวนี้เลยถูกมองว่าเป็นการนำเสนอที่มีความมากกว่าที่เกินความพอดี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. ได้ทราบถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช
2. ได้เครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช ที่มีความเหมาะสมมาก

ที่สุด



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะเป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในด้านต่างๆ ที่จะเป็นแนวทางและมีผลต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ โดยการรวบรวมข้อมูลและทำการวิจัย วิเคราะห์ อภิปราย เพื่อหสรูปในแต่ละหัวข้อ ก่อนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนการออกแบบและแบบร่าง โดยแบ่งข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

1. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
 - 1.1 หลักการและองค์ประกอบการออกแบบเครื่องแต่งกาย
2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน
 - 2.1 หลักการออกแบบเสื้อผ้าวัยทำงาน
 - 2.2 การสร้างแบบตัดเสื้อผ้าวัยทำงานสำเร็จรูป
 - 2.3 ขั้นตอนการสร้างแบบตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป
3. ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะแนวคิซ
 - 3.1 ความหมายของศิลปะแนวคิซ
 - 3.2 ประวัติความเป็นมาของศิลปะแนวคิซ
 - 3.3 แฟชั่นเกี่ยวกับศิลปะแนวคิซ
4. เอกสารผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 ทัวร์พิพิธภัณฑ์ของ "มิด" ในกรุงเบอร์ลิน
 - 4.2 PANTONE FASHION COLOR REPORT SPRING 2016 FASHION COLOR REPORT SPRING 2016

1. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ในวงการ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ได้มีการนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้เรียกทับศัพท์อยู่เสมอ ซึ่งความหมายคำศัพท์ที่นิยมนำมาใช้ ได้แก่ คำว่า Fashion, Costume , Design ดังนี้ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง, 2543)

แฟชั่น (Fashion) หมายถึง การวางรูปแบบ รูปร่างของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมในห้วงเวลาหนึ่ง

เครื่องแต่งกาย (Costume) หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา โดยมีจุดมุ่งหมาย เป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ สำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

ออกแบบ (Design) หมายถึง การออกแบบ แบบแผน ลวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการหรือแนวทางในการทาบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการทาบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่าง ซึ่งเป็นที่มาของแบบหรือการตกแต่ง โดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

กล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรงสิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ในปัจจุบัน หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมา ดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสิ่งสำคัญ ตลอดจนการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคนในยุคนั้นๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจน ค่านิยม ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย

ความสำคัญของการออกแบบเสื้อผ้า เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทั้งในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ ตลอดจนการแสดงบทบาทและฐานะทางสังคม ตั้งแต่ในอดีตมนุษย์ได้คิดค้น โดยการนำวัสดุที่มีตามธรรมชาติ มาห่อหุ้มและปกปิดร่างกาย เพื่อวัตถุประสงค์ในการดำรงชีพ การปกป้องร่างกายจากสภาพภูมิอากาศและอันตรายจากพืช แมลง และสัตว์ ต่อมาได้มีพัฒนาการ เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน นอกจากเสื้อผ้าจะให้ประโยชน์ในด้านกายภาพแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมและการแต่งกายได้หลายแง่มุม

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจัดเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต ของคนในสังคมเป็นอย่างยิ่งด้วยความต้องการที่แตกต่างและเพิ่มมากขึ้น ทำให้การออกแบบเข้ามา มีบทบาทอย่างมากต่อรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการ และด้วย ความเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ สภาพสังคมและเศรษฐกิจ ประโยชน์ใช้สอย รวมถึงความต้องการดึงดูดเพศตรงข้ามแล้วนั้น อาจกล่าวได้ว่า การออกแบบมีบทบาทสำคัญ ต่อความสามารถในการตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ ของสังคมได้อย่างแท้จริง

1.1 หลักการและองค์ประกอบของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายต้องอาศัยพื้นฐานการออกแบบซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ(Element of design) ต่างๆ คือ

- 1.1.1 เส้น (Line)
- 1.1.2 สัดส่วน (Proportion)
- 1.1.3 ความกลมกลืน (Harmony)
- 1.1.4 สมดุล (Balance)
- 1.1.5 จังหวะ (Rhythm)
- 1.1.6 พื้นผิว (Texture)
- 1.1.7 สี (Color)
- 1.1.8 พื้นที่ (Spaces)
- 1.1.9 รูปแบบและรูปร่าง (Form and Shape)
- 1.1.10 เส้นกรอบนอก (Silhouettes)

1.1.1 เส้น (Line) เส้นมีความสำคัญต่อการออกแบบเพราะรูปร่างต่างๆ ที่ปรากฏต่อสายตาอาศัยเส้นเป็นตัวนารูปแบบ เส้นเกิดจากการต่อจุด 2 จุดหรือเกิดจากจุดๆเดียวเป็นจุดเริ่มต้นของเส้นเกิดจากจุดหลายจุดร้อย หลายพัน หลายหมื่น หลายล้าน จุดที่ต่อกันไปจนแสดงเป็นเส้นตั้ง เส้นนอน เส้นโค้ง เส้นหัก แสดงทิศทางให้เกิดรูปร่าง ทำให้เกิดเนื้อที่ มีขนาด น้ำหนัก เกิดลักษณะพื้นผิว เส้นสามารถแสดงให้เห็นความเคลื่อนไหวแสดงความเร็วได้เส้นในลักษณะต่างๆ เพื่อนามาบรรจบกันก็จะทำให้เกิดรูปร่างได้ เส้นจะต้องมีความสัมพันธ์กับขนาด รูปร่างและทิศทาง เช่น เส้นตรงในแนวราบแสดงอาการเยียบสงบ แต่เส้นในแนวตั้งแสดงความมั่นคง เส้นในลักษณะต่างๆมีอิทธิพลต่ออารมณ์ เช่น เส้นโค้ง เป็นเส้นที่คั่นตา ถ้าจะเขียนใบหน้าคนในลักษณะง่ายๆให้มีตาและปากเป็นเส้นโค้งที่คว่ำจะมีลักษณะเป็นคนที่มีความทุกข์ ในการออกแบบเสื้อผ้า เส้นเป็นสิ่งที่ใช้วาดเป็นรูปร่างหรือเส้นกรอบนอกและใช้วาดส่วนที่ตกแต่ง เช่น ลูกไม้ ยางยืด การกั้น ฯลฯ

เส้นที่มีลักษณะต่างๆ ก็มีความหมายและคุณค่าของเส้นแต่ละลักษณะไม่เหมือนกัน นักออกแบบจึงแยกลักษณะคุณค่าของเส้นแต่ละชนิด ดังนี้

- เส้นตั้ง (Vertical Lines)
- เส้นนอน (Horizontal Lines)
- เส้นโค้ง (Curved Lines)
- เส้นซิกแซก (Zigzag Lines)
- เส้นทแยง (Diagonal Lines)

เส้นตั้ง (Vertical Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความสูงความแข็งแรง
ความสง่าความ มีระเบียบเหมาะสมสำหรับคนอ้วนเตี้ย



ภาพที่ 2 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นแนวตั้ง

ที่มา : <http://www.chanel.com>

เส้นนอน (Horizontal Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความกว้าง ความ
สงบ ความราบเรียบ เหมาะสำหรับคนสูงผอมจะพรางตาให้ตัวอ้วนขึ้นและเตี้ยลง



ภาพที่ 3 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นนอน

ที่มา: <http://www.chanel.com>

เส้นโค้ง (Curved Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความอ่อนช้อย นุ่มนวล รำเริง บางครั้งทิศทาง การเคลื่อนไหวที่นิ่มนวลละมุนละไม ให้ความรู้สึกเศร้าซึม ลักษณะของเส้นที่มี การเลี้ยวพันซ่ายพันขวาให้ความรู้สึกอ่อนหวานสวยงาม แต่ถ้าใช้มากเกินไปบางครั้งทำให้ความรู้สึก วุ่นวายไม่เป็นระเบียบ



ภาพที่ 4 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นโค้ง

ที่มา: <http://www.chanel.com>

เส้นซิกแซก (Zigzag Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความตะกุกตะกัก ความไม่เรียบร้อย ความรู้สึกแปลกตาคำตันตัน



ภาพที่ 5 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นซิกแซก

ที่มา: <http://2.bp.blogspot.com>

เส้นทแยง (Diagonal Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความเคลื่อนไหว หรือ การไม่อยู่นิ่ง ไม่แน่นอน



ภาพที่ 6 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นทแยง

ที่มา: <http://www.missoni.com>

1.1.2 สัดส่วน (Proportion) ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสัดส่วนในการออกแบบ เครื่องแต่งกายนั้น สัดส่วนใช้ในการแบ่งเส้นช่วงตัวด้านบนและด้านล่าง ถือว่ามีความสำคัญที่ใช้นำเสนอรูปร่างหรือใช้แก้ไขความสูงของผู้สวมใส่ โดยส่วนใหญ่รูปแบบสัดส่วนได้ดังนี้

สัดส่วน 1 : 1 ส่วนที่เป็นเสื้อจะมีสัดส่วนความยาวเท่ากับ 1 ส่วน ในขณะที่กระโปรงจะอยู่ที่ 1 ส่วน จึงมีสัดส่วนค่อนข้างจะเท่ากันทั้งบนและล่าง



ภาพที่ 7 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 1 : 1 ส่วน

ที่มา: <http://www.valentino.com>

สัดส่วน 3 : 5 ในส่วนของเสื้ออยู่ที่ 2 ส่วนในช่วงบนและกระโปรงจะยาวประมาณ 5 ส่วน ซึ่งสัดส่วนนี้เหมาะกับผู้ที่ผิวขาวหรือต้องการให้ร่างกายดูสูง



ภาพที่ 8 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 3 : 5 ส่วน

ที่มา: <http://row.burberry.com>

สัดส่วน 2 : 8 สัดส่วนนี้จะมีช่วงบนที่สั้นกว่าช่วงล่างค่อนข้างมาก เป็นการเพิ่มส่วนล่างซึ่งมี 8 ส่วน ทำให้ดูสูงมากขึ้น นิยมให้สัดส่วนนี้กับชุดราตรีส่วนใหญ่



ภาพที่ 9 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 2 : 8 ส่วน

ที่มา : <http://www.albertaferretti.com>

1.1.3 ความกลมกลืน (Harmony) ซึ่งงานทุกชิ้นจะต้องมีความกลมกลืนเป็นหลัก เพื่อให้ชิ้นงานไม่ได้ดูแตกต่างมากนัก ความสมดุล เช่น การใช้โทนสี เดียวกันทั้งชุด ดูสวยงามแบบเรียบง่าย



ภาพที่ 10 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดผสมกลมกลืน
ที่มา: <http://row.burberry.com>

1.1.4 สมดุล (Balance) คือ การจัดองค์ประกอบสองข้างเท่ากันซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ สมดุลแท้และสมดุลเทียม

สมดุลแท้ ซึ่งมีการวางองค์ประกอบสองข้างเท่ากัน ทำให้ภาพลักษณ์ที่ได้ดูมั่นคง แข็งแกร่ง ซึ่งจะใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าที่ใช้ในการทำงาน ที่ต้องการความน่าเชื่อถือ เช่น สูทหรือ กระโปรงบางทรง ที่เสื้อผ้าขึ้นบนและลงมีรายละเอียดที่เหมือนกัน



ภาพที่ 11 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลแท้
ที่มา: <http://www.chanel.com>

สมดุลเทียบ - ซึ่งเป็นการสมดุลโดยไม่จำเป็นจะต้องจัดองค์ประกอบที่เท่ากันทั้งสองข้าง หรือไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง แต่เมื่อมองโดยรวมแล้วมีความลงตัวสวยงาม มักจะเห็นในงานที่สนุกสนาน เป็นเป็นที่สะดุดตา เช่น ชุดราตรี หรือชุดที่ให้โอกาสพิเศษต่างๆ แม้แต่เสื้อผ้าชั้นสูง



ภาพที่ 12 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลเทียบ

ที่มา: <http://www.stephanerolland.com>

1.1.5 จังหวะ (Rhythm) การใช้จังหวะในการออกแบบเสื้อผ้า เพื่อให้เสื้อผ้ามีความน่าสนใจมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันจังหวะจำทำให้รายละเอียดต่างๆ นั้นมีความลงตัวอีกด้วยซึ่งจังหวะในการออกแบบมีทั้ง จังหวะที่เสมอกันและจังหวะที่ไม่เท่ากัน

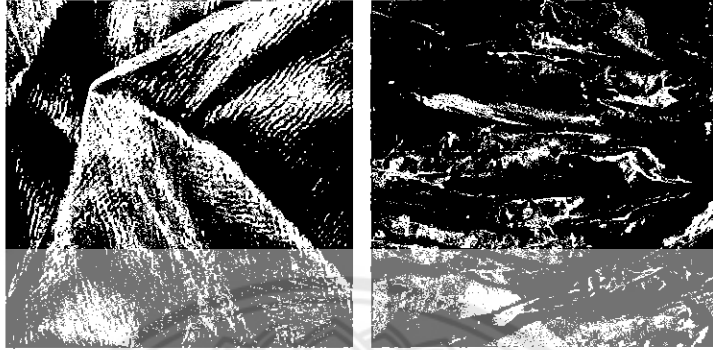


ภาพที่ 13 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดจังหวะ

ที่มา: <http://www.alexandermcqueen.com>

1.1.6 พื้นผิวหรือผิวสัมผัส (Texture) ผิวสัมผัสของผ้าซึ่งเกิดจากการสัมผัสผ้า โดยอาจใช้
 หลังมือในการสัมผัส เช่น กรอบ แห้ง นุ่ม เป็นต้น ผิวหยาบกระด้าง หรือบางเบา เป็นต้น

ผ้าผิวสัมผัสนุ่ม เช่น ผ้าป่าน ผ้าชีฟอง ผ้าฝ้าย ผ้าเนื้อบาง ฯลฯ ควรออกแบบเสื้อผ้าที่มี
 เส้นกรอบนอกทั้งตัว ตกแต่งด้วยจีบระบายหรือจีบรูด



ภาพที่ 14 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างผ้าชีฟอง

ภาพที่ 15 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างผ้าแก้ว

ที่มา: <http://www.fabriccounty.com>

ที่มา: <http://www.fabricandart.com>

ผ้าผิวสัมผัสปานกลาง เช่น ผ้าไหม ผ้าอเนกซ่า ผ้าฝ้ายเนื้อปานกลางหรือผ้าอื่นๆ ที่มี
 ความทรงตัวสำหรับออกแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอทรงตัว



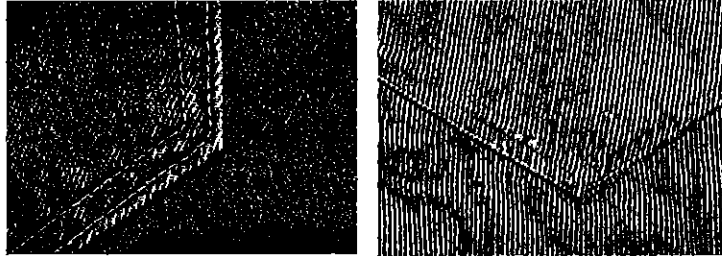
ภาพที่ 16 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างผ้าไหม

ภาพที่ 17 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างผ้าอเนกซ่า

ที่มา: <http://www.fabriccounty.com>

ที่มา: <http://www.fabriccounty.com>

ผ้าผิวสัมผัสหยาบ เช่น ผ้ายีน ผ้าลูกฟูก หรือผ้าที่มีเนื้อค่อนข้างหนาทรงตัวเหมาะสม สำหรับออกแบบเสื้อผ้าประเภทที่ต้องการความคงทน เช่น เสื้อแจ็คเก็ต เสื้อเทเลอร์ เป็นต้น



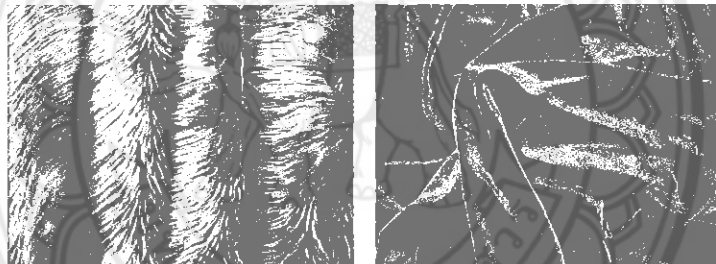
ภาพที่ 18 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างผ้ายีนส์

ภาพที่ 19 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างผ้าลูกฟูก

ที่มา: <http://www.featurepics.com>

ที่มา: <http://www.123rf.com>

ผ้าผิวสัมผัสขนฟู เช่น ผ้าขน ผักกามะหยี่มีความมันวาว(ด้านเดียว) และนุ่มเหมาะสำหรับทำเสื้อกันหนาว ผ้าพันคอ หรือเป็นชุดทำให้รู้สึกถึงความหรูหรา นำสัมผัส



ภาพที่ 20 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างผ้าขน

ภาพที่ 21 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างกามะหยี่

ที่มา: <http://www.annie-on-a-budget.blogspot.com>

ที่มา: <http://www.aliexpress.com>

ผิวสัมผัสของผ้านั้นเป็นหัวใจสำคัญในการเลือกผ้าให้เหมาะกับรูปแบบเสื้อผ้าที่ออกแบบมา เช่น ในการออกแบบเสื้อผ้าที่ต้องการความแนบตัว เน้นรูปร่าง จำเป็นต้องเลือกเนื้อผ้าที่มีผิวสัมผัสนุ่มนวล ส่วนที่มีผิวสัมผัสแข็งควรใช้ตัดเสื้อสูท หรือเสื้อที่ต้องการโครงสร้างให้กับร่างกาย แม้กระทั่งความหนาของผ้า ที่ใช้ในการซับในหรือรองปก จำเป็นต้องเลือกเนื้อผ้าให้เหมาะสมทำให้การผลิตเป็นไปตามรูปแบบที่ออกแบบไว้

1.1.7 สี (Color) เป็นส่วนหนึ่งของแฟชั่น เป็นส่วนประกอบของแฟชั่นเสื้อผ้า แม้กระทั่งผม และเครื่องประดับยังคงต้องใช้สีให้เข้ากับเสื้อผ้าที่ใส่ สีอาจเป็นสิ่งสำคัญสำหรับ High fashion ของฤดูกาลหนึ่งและไปสู่อีกฤดูกาลต่อไป เป็นเพราะว่าสีนั้นเป็นปัจจัย(Factor)อย่างหนึ่ง ที่ถือว่ารากหญ้าที่สุดก็ได้ของการเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าอุตสาหกรรม ที่มีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วส่วนมากจะเปลี่ยนในเรื่องของสีก่อนที่จะเปลี่ยนรูปแบบ แฟชั่นแต่ละสมัยออกมาในลักษณะที่หลากหลาย สีสีใหม่ๆ ซึ่งแตกต่างจากสมัยที่ผ่านมา สีที่เป็นแฟชั่นที่ออกมาเป็นสีแท้ๆ จะน้อย ส่วนมากจะออกเป็นลำดับขั้นของสี(Shade) ที่หลากหลายในตัวของแต่ละสี (เป็นสีที่ผสมสีเข้าไปในแต่ละสี)

ในการเลือกเสื้อผ้าสำหรับผู้สวมใส่ จึงจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องสีที่ผู้สวมใส่ชอบ และเหมาะสมกับสีผิว ผมของผู้สวมใส่ เมื่อรู้ถึงพื้นฐานของสีแล้ว นอกจากจะเลือกสีที่ใช้แล้ว ยังสามารถนำไปประยุกต์หรือผสมกับสีต่างๆได้อย่างเหมาะสมด้วย

ความสำคัญของสี

สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสารวมมองเห็น ในทางศิลปะสีคือ ทศนธาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของ งานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์และจิตใจได้มากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ในชีวิตมนุษย์ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่างๆ อย่างแยกไม่ออก โดยสีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้ชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
3. ใช้ในการจักกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้สีต่างๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่างๆ
4. ใช้ในการสื่อสารความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศสมจริงและน่าสนใจ

6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่างๆ ของมนุษย์

หลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการแต่งกายนั้น สีเป็นสิ่งที่ทำให้สะดุดตา และจะเป็นสิ่งแรกที่คุณจะมองเห็นและจดจำเราได้ หากเรารู้จักเลือกการใช้สีให้ถูกต้องและเหมาะสมกับบุคลิกกาลเทศะและสภาพแวดล้อม และจะยังช่วยให้เราเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตัวเองอีกด้วย

ผู้ที่ประสบความสำเร็จในเรื่องการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับพื้นฐานของสีข้างต้นแล้ว ยังจะต้องรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1. การใช้สีคู่ตรงข้าม คือ การนำสีคู่ประกอบซึ่งเป็นที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีเขียวกับสีแดง หรือน้ำเงินกับสีส้ม หรือสีเหลืองกับสีม่วง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เราต้องทำความเข้าใจว่าสีเหล่านี้เป็นสีตัดกันอย่างรุนแรงทำให้ประมาทสัมผัสเกิดขึ้นตัวอย่างแบบพลันในขณะเดียวกันก็ช่วยให้เราแลดูมีชีวิตชีวา แต่ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบต้องมีความชำนาญในการใช้สี เพราะหากใช้สีไม่ถูกวิธีจะลดคุณค่าความสวยงามของเครื่องแต่งกายทั้งหมด



ภาพที่ 22 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีคู่ตรงข้าม

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2015-couture/viktor-rolf>

2. การใช้สีข้างเคียง คือ การนำสีข้างเคียงซึ่งเป็นที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี เช่น สีเขียว เขียวน้ำเงิน และน้ำเงิน หรือสีแดง ม่วงแดง และม่วง มาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืน



ภาพที่ 23 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีข้างเคียง

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/marni>

3. การใช้สี 3 สี คือ การใช้สี 3 สีในกรอบสามเหลี่ยมของวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีน้ำเงิน สีแดงและสีฟ้า มาใช้ร่วมกัน เมื่อมองดูครั้งแรกอาจจะแลดูไม่เข้ากัน แต่ในความจริงกลับเข้ากันได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเรารู้จักเลือกสีให้มีสัดส่วนที่เหมาะสมในการออกแบบ



ภาพที่ 24 แสดงภาพตัวอย่างชุดสามสี

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/pre-fall-2015/marni>

4. การใช้สีเอกรงค์ คือ การใช้สีเอกรงค์เป็นการใช้สีแท้เดียวในการแต่งกาย ซึ่งสามารถทำให้แลดูน่าสนใจได้ โดยการนำสีแท้เดียวนั้นให้มีความเข้มของสีหลากหลาย เช่น สีน้ำเงิน ก็ใช้ความอ่อนเข้มของสี มาใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 25 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีเอกรงค์

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/burberry-prorsum>

5. การใช้สีกลาง คือ สีดำกับสีขาว สีขาวกลับครีม เป็นการแต่งกายยอดนิยมของคนแนวมินิมอล เรียบๆ น้อยๆ เทรนด์ฮิตประมาณ ยุค 90's และยังคงความนิยมมาถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 26 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีเอกรงค์

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/burberry-prorsum>

สีกับขนาดรูปร่าง

สีของเสื้อผ้าที่เราสวมใส่มีอิทธิพลต่อรูปร่างของผู้สวมใส่ได้ สามารถทำให้รูปร่างใหญ่และเล็กลงได้ สีร้อนจะทำให้ดูตัวอ้วนหรือใหญ่ขึ้น มากกว่าใส่สีเย็น หรือสีสว่าง(Bright color) จะทำให้รูปร่างใหญ่กว่าสีมืดๆ (Dull color) เช่น ถ้าใส่เสื้อผ้าสีแดงสดสว่างจะดูตัวใหญ่กว่าถ้าใส่เสื้อผ้าสีแดงเข้ม ฉะนั้นคนที่รูปร่างใหญ่หรืออ้วนควรพยายามหลีกเลี่ยงสีที่สว่าง เพราะจะได้ไม่ดึงดูดความสนใจ และจะทำให้รูปร่างไม่ดูอ้วนมากขึ้น ควรจะสวมเสื้อผ้าที่มีสีอ่อนนุ่ม และถึงแม้ว่าสีสดสว่างจะทำให้รูปร่างใหญ่ขึ้นแต่ผู้หญิงที่มีรูปร่างเล็ก ก็ไม่สวมใส่เพราะสีดูเด่นมากกว่าตัวผู้สวมใส่เอง

1.1.8 พื้นที่ (Spaces) เป็นพื้นที่ ที่อยู่ภายในโครงร่างของเสื้อผ้า หรือเหมือนกับอยู่ในเส้นกรอบของเสื้อผ้า เส้นจึงเป็นส่วนที่จะสร้างสิ่งต่าง ๆ เข้าไปใน space ต่าง ๆ ที่อยู่ภายในโครงร่างของเสื้อผ้าหรือโครงร่างกรอบนอกนี้ จะโดยการทำเป็นตะเข็บต่างๆ และการตกแต่งด้วยโบว์ ลูกไม้ ซิปต่างๆ ที่อยู่บนพื้นที่ของเสื้อผ้า เส้นตกแต่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายใน space นี้มีทั้ง structural lines หรือ decorative lines structural lines

Structural lines เป็นเส้นที่เกิดจากการเย็บตกแต่งขึ้นภายในโครงร่างรอบนอก ของเสื้อผ้า เป็นการทำให้เกิดตะเข็บต่างๆ dart คือพวกเกร็ดช่วยทรงต่าง ๆ ไม่ว่าจะขยายเกร็ดไปอยู่ ตรงส่วนใดของตัวเสื้อ การพับเย็บริมต่างๆ เช่นพับชายเสื้อ ชายกระโปรง แขนเสื้อ ไม่ว่าจะ เป็น โครงแขนเสื้ออะไรในแต่ละแบบ ขากางเกง ไม่ว่าจะทรงขาเดรป ขากระบอก ขาบาน แล้วแต่รูปทรงของกางเกงทรงนั้น กระโปรงพลีท รูปลักษณะของแนวคอเสื้อหรือลักษณะของปกเสื้อแต่ละแบบ ช่องแขนเสื้อ แนวของเอว การเย็บขลิบริมผ้าหรือการกันลู่ย ตะเข็บบางตะเข็บ เช่น การต่อ yoke หรือการต่อชิ้นผ้า

ที่เป็นการออกแบบของเสื้อผ้าชุดนั้น ซึ่งเป็นการที่อยู่ในโครงสร้างของชุดนั้น เช่น การต่อตะเข็บของเสื้อเชิ้ต ต่อไหล่ ซึ่งยังคงรักษาการเป็น structural lines อยู่

Decorative lines เป็นการตกแต่งเสื้อผ้าให้ สวยงามด้วยการติดโบว์ ลูกไม้ หรือมีการใช้ไหมหรือผ้าแพรมาถักเป็นเปียตกแต่งหรือใช้ผ้ามาสานเป็นเปียตกแต่งเข้าไป มีการ ตกแต่งขอบหรือริมผ้า เช่น การกุนผ้าสีต่างๆ การเดินเส้นตามขอบปกขอบแขน หรือเดินเส้นติดแถบตามขากางเกงหรือชายกระโปรง ขอบแขน ติดลูกไม้ ระบายตามสาบคอ ชายกระโปรง หรือ ตกแต่งตามบริเวณในตัวเสื้อหรือกระโปรง หรือการใช้กระดุมสีต่างๆ มาตกแต่งตามเสื้อ และกระโปรงเพื่อให้กระโปรง หรือเส้นนั้นไม่ดูเรียบจนเกินไป หรือการใช้ซิปที่มีสีติดกันกับเนื้อผ้าที่ นามาตัดมาติดตกแต่งให้ดูสมัยนี้กำลังนิยมกันในเสื้อผ้าสตรี แต่การตกแต่งนั้นจะต้องไม่มากจนเกินไปหรือเบียดเสียดกันจนเกินไปดูไม่งาม แต่จะดูยุ่งเหยิงบางที่สายตาของคนเราก็ชอบที่จะ มองดูอะไรที่มันโล่งๆ หรือให้สะดุดสายตาเป็นจุดก็จะดูก็เก๋ดีทำให้ เสื้อผ้าไม่ เรียบจนเกินไป การ ตกแต่งบนพื้นผิวของเสื้อผ้านี้ควรจะอยู่ใน style ของเสื้อผ้าในแบบนั้นด้วย

การใช้ structural lines และ decorative lines ในการตกแต่งเสื้อผ้านั้นก็สามารถใช้ในการลวงตาหรือปกปิดสัดส่วนที่มีปัญหาของร่างกายได้ เช่นการย้ายเกร็ดหรือ dart มาอยู่ตรงแนวโค้งข้างๆ ของเอวจะช่วยทำให้ดูเอวเล็กลงได้ หรือการต่อผ้าหรือตะเข็บ เพื่อตกแต่งหรือลวงตา ให้ดูหน้าอกใหญ่ขึ้นหรือต่อผ้าหรือตะเข็บโดยการใช้เส้นลวงตาขึ้นไปเหนือเอวเล็กน้อยจะทำให้ ดูตัวสูงขึ้นในการที่จะเลือกแบบของเสื้อผ้าควรจะดูลักษณะการตกแต่งของเส้นต่างๆ ภายในเสื้อผ้านั้น เพื่อให้สามารถเน้นให้ดูสวมใส่แล้วช่วยทำให้รูปร่างดีขึ้น เช่น กางเกงหรือกระโปรงที่ต่อ yoke เพื่อจะเน้นให้เห็นแนวสะโพก เราต้องการจะเน้นหรือต้องการจะลวงตาโดยการใช้เส้นตกแต่งตาม รูปร่างของเสื้อผ้าหรือโครงสร้างของเสื้อผ้า หรือจะตกแต่งเสื้อผ้าตรงส่วนไหนมากน้อยแค่ไหน แล้วแต่ความต้องการ การออกแบบคอเสื้อเมื่อได้คอเสื้อแล้วจะต้องคิดถึง silhouette ที่ตามมา form ของแขน รูปทรงควรจะตามไปด้วยกัน เช่น ปกคอจีน Silhouette ควรจะเข้ารูป แขนล้า

1.1.9 รูปแบบและรูปร่าง (Form and Shape) เป็นลักษณะรูปร่างที่แสดงได้ 3 มิติคือ หน้า หลัง ด้านข้าง ความลึก ความสูง รูปร่างของคนจะเป็นตัวอย่างของ form ได้ดีซึ่งแต่ละคนจะมีรูปร่างที่แตกต่างกันออกไป ลักษณะรูปร่างของร่างกายของแต่ละคน ก็จะทำให้เกิดเป็น shape ของเสื้อผ้า designer แต่ละคนจะออกแบบ ลายละเอียดต่าง ๆ ของเสื้อผ้า หรือจะต้องมีการออกแบบที่ต้องการให้ ลวงตาหรืออำพรางรูปร่างที่ แตกต่างกันในกรออกแบบนั้น form กับ shape จะไม่แตกต่างกัน เพราะเวลาออกแบบก็จะเขียนเป็นเส้นโครงสร้างหรือ Out line ส่วนลักษณะรูปร่างของแต่ละคน ซึ่งจะมีรูปร่างแตกต่างกัน เช่น สูง เตี้ย ผอม อ้วน รูปร่างมีสัดส่วน หรือรูปร่างตรงๆ การออกแบบเสื้อผ้าเพื่อให้เหมาะสมกับ แต่ละลักษณะรูปร่าง ซึ่งจะต้องใช้เส้นสาย การลวงตาบนรูปร่างและยังรวมถึงลักษณะของเนื้อผ้า ด้วย การที่จะรู้ว่าลักษณะรูปร่างของเราจะมีลักษณะอย่างไร เพื่อที่จะให้เกิดความผิดพลาดน้อยที่สุดคือ การสวมชุดเนื้อผ้ายืดรัดรูป เช่น ชุดว่ายน้ำ หรือชุดแอโรบิค จะเห็น รายละเอียดของรูปร่างอย่างชัดเจน ซึ่งควรจะเป็นสีเรียบสีเดียว ไม่ควรมีลวดลาย เพื่อจะได้ไม่เกิด ความไขว้เขวในการลวงตา

คนที่รูปร่างลักษณะตรง ไม่ค่อยมีสัดส่วนมากจะเป็นคนตัวผอมสูง สะโพกเล็ก แบน ไหล่กว้าง หน้าอกเล็ก มีส่วนโค้งน้อย หรือคนที่รูปร่างไม่ผอมสูง แต่มีสะโพกแบน ไหล่ตั้ง ลักษณะลาตัวเป็นรูปเหลี่ยมทรงตั้งหรือทรงกว้าง ในที่นี้ยังไม่เน้นส่วนสูงหรือน้ำหนัก จะดูรูปร่าง ก่อน ส่วนมาก รูปร่างก็จะเป็นเหลี่ยมมุม จมูกยาว โหนกแก้มสูง คางเหลี่ยม

คนที่มึลักษณะรูปร่างในแนวเส้นโค้ง มีสัดส่วน หรือไม่กี่ลักษณะกลมแต่มีสัดส่วนเส้น รูปร่างจะปรากฏเป็นทรงกลม ทรงรี สะโพกผายออก เอวเล็ก ออกอิม ส่วนรูปร่างจะมีลักษณะเป็นรูป ไข่ กลม หัวใจ บางคนอาจจะมีรูปร่างผสมเป็นลักษณะตรง แต่มีสัดส่วน พบได้ในคนที่รูปร่างและ รูปร่างที่ตรงกันข้ามกันคือ มีรูปหน้ากลม แต่รูปร่างตรง หรือไม่กี่รูปร่างค่อนข้างกลมมีสัดส่วน แต่มีรูป หน้าเป็นแนวตรง แนวเหลี่ยม เป็นการผสมกันทำให้เกิดความสมดุล ระหว่างเส้นตรงและเส้นโค้ง จึงอาจแบ่งประเภทของรูปร่างของคนได้เป็น 3 ประเภท คือรูปร่างตรง รูปร่างตรงแต่มีสัดส่วน และ รูปร่างกลมแบบมีสัดส่วน

ลักษณะของเสื้อผ้ากับรูปร่าง

คนที่รูปร่างตรง เส้นสายในเสื้อผ้าส่วนมากจะเป็นรูปแบบที่มีเส้นตรง

คนที่รูปร่างกลมมีสัดส่วน รูปแบบของเสื้อผ้าจะเน้นความกลมแบบมีสัดส่วน เนื้อผ้าจะเบา ละเอียดหรือมีความหนาปานกลาง เป็นผ้าที่มีน้ำหนัก ผิวของผ้ามีลักษณะขรุขระเล็กน้อย

คนที่รูปร่างตรงแต่มีสัดส่วน รูปแบบของเสื้อผ้าควรให้มีสัดส่วนประกอบที่มีเป็นเส้นตรงที่ กลมกลืนกับรายละเอียดที่มีความโค้งมน นุ่มนวล หรือเป็นการ ผสมผสานทั้งเส้นตรงและเส้นโค้งใน เสื้อผ้าชุดเดียวกันก็ได้

ไม่ว่าจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร form ต่างๆ ที่ออกแบบในตัวเสื้อผ้าการใช้เส้นต่างๆ ควรจะ ไปด้วยกันได้ แต่ถ้าคล้ายตามกันมากเกินไป ในเรื่องของ form ก็จะทำให้ดูไม่เหมาะสม เช่น คนที่มีรูป หนาคางแหลม ถ้าใส่เสื้อคอแหลมก็จะยิ่งเน้นรูปหนามากเกินไป หรือคนที่ รูปหน้ากลมแบบถ้าใส่เสื้อ คอกลมก็จะยิ่งเน้นใบหน้ามากเกินไป แต่ก็ไม่ควรจะออกแบบให้ตรงข้ามกันเลยที่เดียวจะดูขัดแย้งมาก เกินไป (รูปใบหน้า)

การออกแบบบางที่ไม่ใช่ดูแต่ที่ลักษณะรูปร่างอย่างเดียวควรดูลักษณะบุคลิกของผู้สวมใส่ด้วย การใส่เสื้อผ้าที่ขัดกับบุคลิกอาจจะทำให้คนๆ นั้นขาดความมั่นใจได้ ลักษณะของบุคลิกของผู้หญิงจะมี อยู่ 2 อย่าง คือ

1. yang เป็นลักษณะบุคลิกที่จะออกไปทางผู้ชายนิดๆ ไม่ใช่อยากจะเป็นผู้ชายแต่ชอบแต่งตัว แบบที่จะออกไปทางผู้ชายนิดๆ ไม่ใช่รูปแบบที่เรียบร้อยหรือหวาน ๆ เหมือนผู้หญิง ทั่วไป

2. yin เป็นลักษณะบุคลิกที่จะเป็นผู้หญิงจริงๆ ชอบแต่งกายรูปแบบที่เรียบร้อย หวาน ๆ เป็นผู้หญิง

1.10 เส้นกรอบนอก (Silhouettes) เป็นสิ่งสำคัญพื้นฐานของการออกแบบเสื้อผ้า สิ่งหนึ่งที่ แสดงลักษณะรูปร่างของเสื้อผ้าให้ผู้สวมใส่ เส้นกรอบนอกเกิดจากนำเอารูปทรงหรือรูปร่างบวกกับเส้น ที่ทำให้เกิดเป็นรูปทรง เป็นเส้นกรอบของลักษณะรูปทรงของเสื้อผ้าขึ้นมา ซึ่งลักษณะโครงสร้างของ รูปทรงเสื้อผ้าจะเป็นสิ่งที่เรามองเห็นได้เป็นอันดับแรก จากการที่มองเห็นในระยะของช่วงสายตาที่

รูปทรงนั้นเกิดการ Contrasted กับ background จะมองเห็นเส้นกรอบนอกของรูปทรงเสื้อผ้าได้ชัดเจนหรือเวลาที่เรายู่ในที่ที่มีแสงสว่างจะมีเงาของรูปร่าง และเสื้อผ้าปรากฏออกมากับผนังหรือพื้น นั่นคือเส้นกรอบนอก เป็นรูปทรงของเสื้อผ้าและรูปร่าง เช่น รูปทรงของแขน เสื้อ กางเกง กระโปรง เส้นกรอบนอกหรือรูปทรงของเสื้อผ้าจะทำให้เสื้อผ้านั้นแสดงความเป็นแฟชั่นชั้นนำในขณะเดียวกันก็สามารถจะเป็นตัวกำหนดทางด้านการขายได้ นักออกแบบได้ศึกษาลักษณะของรูปทรงของเครื่องแต่งกายจากประวัติศาสตร์และมีการพัฒนาการมาจนถึงปัจจุบันนี้ ก็สามารถสรุปได้ว่า เส้นกรอบนอกหรือลักษณะรูปทรงของเสื้อผ้าจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป

2.1 หลักการออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภท ประกอบด้วย

2.1.1 ประเภทที่เน้นแนวคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก (Fashion Design) รูปแบบที่ได้ส่วนใหญ่ทำขึ้นเพื่อโชว์แนวคิด มีความเป็นเอกลักษณ์สูงแต่อาจไม่เหมาะสมกับการใช้สวมใส่เลยและมักพบว่าเป็นไปได้ยากในแง่ของการจัดทำเพื่อจำหน่าย อันเป็นผลมาจากตัวผู้ออกแบบที่ได้รับการสอนให้พยายามแสดงแนวคิดจากแรงบันดาลใจ แต่ขาดการทำความเข้าใจถึงหลักการชีวิตสำคัญบางประการ และพบว่าปัญหาเหล่านี้ เกิดขึ้นอย่างมากกับนักออกแบบทั่วไปที่ยังขาดประสบการณ์ ซึ่งจะเห็นได้จากการโชว์ผลงานออกแบบของนักเรียนนักศึกษาจากสถาบันต่างๆ และตามงานประกวดการออกแบบ เป็นต้น

2.1.2 ประเภทที่เน้นแนวคิดการวิเคราะห์เพื่อการค้า (Ready Made Clothing Design) เป็นหลักการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อจำหน่าย มี “กระบวนการคิดตามหลักการจัดหาสินค้า” โดยแบ่งประเด็นหลัก คือ

- ความเป็นไปได้ด้านการขาย (เพราะถ้าขายไม่ได้จะเป็นสินค้าตกร้าง)
- ความเป็นไปได้ด้านการตัดเย็บและการผลิต (เพราะถ้าผลิตหรือจัด ทำไม่ได้การออกแบบก็เปล่าประโยชน์)
- ความเป็นไปได้ด้านต้นทุน (เพราะถ้ามีต้นทุนสูงเกินไปจะขายไม่ได้กำไร)

2.2 การสร้างแบบตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป

แพทเทิร์น (Pattern) หมายถึง แบบแผน หรือ แม่แบบ และแบบตัดเสื้อผ้า สามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

2.2.1 แพทเทิร์นสำหรับตัดเสื้อผ้าเฉพาะบุคคล หรือ ราย บุคคล เป็นการสร้างแบบตัดตามขนาดตัวที่วัดได้จากเฉพาะคน มีข้อดีที่เสื้อผ้าที่ได้จะพอดีกับบุคคลนั้นๆ เพราะเป็นการถอดแบบ จากสรีระ ทั้งส่วนดีส่วนด้อยจากบุคคลนั้นๆ อาจมีการปรับแก้ส่วน ด้อยได้บ้างแต่จะเป็นไปตามข้อจำกัดเฉพาะคน

2.2.2 แพทเทิร์นสำหรับตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป หรือ แพทเทิร์น อุตสาหกรรม เป็นการสร้างแบบตัดเพื่อตัดเย็บเสื้อผ้าจำหน่าย ใช้ ขนาดตาม Spec Size เสื้อผ้ามาตรฐาน ผู้สร้างแบบตัดต้องคำนึง ถึงความเป็นไปได้ในเชิงการค้า ความยุ่งยากที่อาจเกิดขึ้นและ มาตรฐานของเสื้อผ้า ซึ่งมีหลักเกณฑ์การพิจารณาชัดเจน (ไม่ใช่ คาดเดาจากประสบการณ์)

แพทเทิร์นอุตสาหกรรม หมายถึง แม่แบบสำหรับตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป ซึ่งมักนิยมนำไปตัดเย็บแบบละหลาย ตัว หรืออาจมีแบบละหลายไซส์ (XS , S , M , L , XL) หรือนำ ไปตัดเย็บเพียงตัวเดียวก็ได้

หลายคน อาจเข้าใจว่าแพทเทิร์นอุตสาหกรรมใช้ทำเสื้อผ้าแบบ หยาบๆ หรือเป็นงานเกรดไม่ดี ในความเป็นจริงด้วยวิธี การสร้างแพทเทิร์นอุตสาหกรรมที่ถูกต้อง สามารถ ทาได้ตั้งแต่ชุดเสื้อฝ้ายง่าย จนถึงเสื้อผ้าชั้นสูง เพียงแต่หลักการของแพทเทิร์นอุตสาหกรรมเป็นไปในทางธุรกิจ มากกว่างานฝีมือ ดังนั้นในการสร้างแบบจึงจำเป็นต้อง มีความแม่นยำสูง

2.2.3 ขั้นตอนการสร้างแบบตัดมีลำดับมาตรฐาน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1. การสร้างเค้าโครงรูปทรงตาม Design และ Spec Size เป็นขั้นตอนที่กำหนดโครงสร้างรูปทรงทั้งหมด มีข้อ บังคับสำคัญที่ต้องได้รูปทรงมาตรฐาน ซึ่งในการทำงานจริงหาก รูปทรงมาตรฐานไม่ผ่าน แพทเทิร์นชุดนั้นจะต้องแก้ไขหรือถูกยกเลิก ไม้ใช้

ขั้นตอนที่ 2. การทำ Pattern Fitting ตามกฎของสรีระเป็นขั้นตอนที่ปรับแพทเทิร์น ให้สอดคล้องกับเนื้อผ้าและ ร่างกายผู้สวมใส่ ถือเป็นขั้นตอนสำคัญ ที่ทำให้แพทเทิร์นสามารถนำไปทา เสื้อผ้าสวมใส่ได้จริง ในกรณีของเสื้อผ้าสำเร็จรูป ไซก๊วนของ สรีระเข้ามาช่วยในการปรับแพทเทิร์น

ขั้นตอนที่ 3. การกำหนด Cutting หรือ การกำหนดการ แยกแบบ เป็นการกำหนด ชิ้นส่วนต่างๆ ตามรูปแบบ Design เพื่อ แยกออกเป็นชิ้นส่วนในรูปแบบ Design แปะชิ้น ชิ้นส่วนบาง ชิ้นจะ นำไปทากันพิเศษ เช่น ระบายย้วย รูด จับจีบ ฯลฯ ซึ่งนับอยู่ใน ขั้นตอนนี้เช่นเดียวกัน ซึ่ง ทางสถาบันสอนเทคนิคการแยกแบบ ตั้งแต่พื้นฐานจนถึงขั้นประยุกต์เทคนิค และเป็นวิธีการแยกแบบ ที่ พัฒนาขึ้นใหม่เพื่อให้ทำได้ง่ายและสามารถใช้กับโปรแกรมสร้าง แพทเทิร์นได้ดี

ขั้นตอนที่ 4. การกำหนดการเย็บเย็บ เป็นขั้นตอนที่เผื่อเนื้อผ้าเพื่อใช้เย็บประกอบ ชิ้นส่วน มีหลักสำคัญบางประการที่ต้องอ้างอิงกับมาตรฐานการใช้เครื่องจักร ซึ่งผู้เรียนไม่จำเป็นต้อง เย็บผ้าเป็นแต่ต้องเข้าใจการใช้งาน เครื่องจักรเย็บผ้าอย่างถูกต้องโดยทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการสร้าง แพทเทิร์นแม่แบบ เพื่อนำไปขึ้นตัวอย่างและขยายไซส์ต่อไป โดยในปัจจุบันศูนย์อบรมแพทเทิร์น อุตสาหกรรม แพทเทิร์น ไอที เป็นสถาบันแห่งเดียวที่วิจัยและพัฒนาวิธีการสร้าง แพทเทิร์นสำหรับ งานเสื้อผ้าสำเร็จรูป หรือแพทเทิร์นอุตสาหกรรม รวมถึงองค์ความรู้เชิงเทคนิคงานเสื้อผ้า เช่น วิธีการ การทำงาน / ทักษะฝีมือช่างในแต่ละแผนกงาน กระบวนการทำงานแบบแยกแผนกกระบวนการ ทำงานทั้งระบบ เป็นต้น ทั้งในระดับตลาดล่าง และ แบนด์ชั้นสูง เพื่อจัดระบบให้ความรู้เหล่านี้มี หลักเกณฑ์ถูกต้อง สอดคล้องต่อการนำไปใช้ ส่งเสริมให้ธุรกิจเสื้อผ้าสำเร็จรูปใน เมืองไทยสามารถ แข่งขันในระดับสากลได้

3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแนวคิช

3.1 ความหมายของศิลปะแนวคิช

คำว่า “Kitsch” แปลว่า ศิลปะไร้ค่า (มาจากกริยาภาษาเยอรมัน verkitschen คือ to make sth. cheap ขาดรสนิยมที่ดี) เป็นภาษาที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 19 ของเยอรมัน เกิดขึ้นมาราวยุคโรแมนติก ประมาณปี 80 รูปแบบของศิลปะมวลผลิตหรือการออกแบบโดยใช้ที่นิยมหรือวัฒนธรรมไอคอน Kitsch (วิกิพีเดีย, 2558) โดยทั่วไปรวมถึงผลงานที่เป็นเนื้อเป็นหนังหรืออุตสาหกรรมหรือตกแต่งหรืองานที่มี

การคำนวณที่จะมีความนิยม นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้กับเพลงเป็นยุคที่ศิลปะแสดงออกมาในรูปแบบของการแสดงอารมณ์แบบเวอร์เวิน (sentimental) ศิลปะแนวนี้เลยถูกมองว่านำเสนออะไรที่เป็นแบบอารมณ์เกินจริง ศัพท์คำนี้มักสงวนไว้สำหรับงานชนิดที่มีความพุ่งเพื่อ ไร้สาระ ที่มีการคิดคำนวณมาแล้วว่าจะเข้าถึงกลุ่มคนได้ทุกกลุ่มและดังนั้นจึงถูกมองว่าเป็นงานที่เสแสร้งและตันเขินทางความคิด มากกว่าจะเป็นผลผลิตของความทุ่มเททางศิลปะอย่างแท้จริง ทั้งนี้ ยังใช้ได้กับงานศิลปะที่ผลิตในเชิงอุตสาหกรรม ที่มองว่าเป็นของธรรมดาทั่วไป ไม่น่าสนใจเพราะฉะนั้นงาน Kitsch ดึงดูดสนิยมของชนชั้นกลางที่มีเงินของเมืองมิวนิคซึ่งคิดว่าพวกเขาจะสามารถบรรลุสถานะของชนชั้นที่มีวัฒนธรรมสูงที่นำอิทธิพลจากการลอกเลียนลักษณะเด่นของพฤติกรรมทางวัฒนธรรมต่อมาภายหลัง Kitsch ถูกให้นิยามว่าเป็นวัตถุชิ้นล่างที่ผลิตแบบหยาบๆค่อนข้างจะเน้นกลุ่มผู้บริโภคประเภทเศรษฐีใหม่มากกว่าจะเป็นการตอบสนองต่อความงามอย่างจริงจัง ในนัยยะเช่นนี้ คำศัพท์คำนี้จึงกลายมามีความหมายว่า “การเอางานศิลปะมาละเลงเข้าด้วยกัน”

Kitsch ยังนับรวมถึงประเภทของงานศิลปะที่เป็นแบบ “ละม้ายคล้ายคลึง” และด้อยทางด้านสุนทรียะ (ไม่ว่าจะมีหรือไม่มีอารมณ์ประโลมโลก ความเย้ายวนสายตา ความอลังการ หรือ ความคิดสร้างสรรค์) ความพยายามสร้างสรรค์เล็กๆ น้อยๆ อันเป็นการลอกเลียนรูปลักษณะอันฉาบฉวยของงานศิลปะ โดยการใช้ “สูตรสำเร็จ” อย่างใดอย่างหนึ่งความหมายที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับคำนี้อีกประการหนึ่งก็คือ การแสดงออกถึงอารมณ์ประโลมโลกอย่างเกินพอดี ถูกมองว่าเป็นความย่ำแย่ทางสุนทรียะและเคลือบแคลงทางจริยธรรมและเป็นการละทิ้งชีวิตแห่งความงามไปสู่การเลียนแบบชีวิตแห่งความงามและบ่อยครั้งเพื่อประโยชน์ของการแสดงฐานะ

Kitsch มักจะถูกใช้ในเชิงลบ ใช้แสดงถึงงานชนิดที่สร้างขึ้นเพื่อฉวยผลประโยชน์จากกระแสความนิยมของคนกลุ่มมากเท่านั้น และมีวัตถุประสงค์เชิงพาณิชย์อย่างเต็มที่ มากกว่าจะเป็นงานที่ศิลปินสร้างขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ของตัวเอง (ฮิวซีย์, 2552. Cliché, Kitsch, Authentic, Irony or bad taste”)

ศิลปะไร้ค่า เป็นความก้าวร้าวที่เกิดจากการที่มีการตอบสนองต่อการเป็นระดับต่ำของการดำรงอยู่ของมนุษย์ ศิลปะที่ไร้ค่าแบบสามารถใช้ในทุกอย่างของคุณ รูปแบบนี้เป็นตัวแทนของทุกอย่างที่ไม่พอดีกับภายในขอบเขตที่กำหนดรูปแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะที่ไร้ค่าแบบนี้เกิดขึ้นเป็นปฏิกิริยาที่เปลี่ยนแปลงขนาดใหญ่ทางสังคมที่มาพร้อมกับการผลิตสร้างวัฒนธรรมย้อนยุคก็คือ การที่ผู้คนพุ่มพวยโหยหาอดีตหรือวัฒนธรรม “เทียม” ที่พวกเขาไม่รู้จักและลุ่มหลงอยู่ในอุดมการณ์ โดยมีความซาบซึ้งทางอารมณ์อันเป็นตัวปิดกั้นไม่ให้เกิดการตั้งคำถาม หรือที่เรียกว่าคือ “รสนิยมสาธารณณ์เบ็ดเสร็จ” “ความรู้สึกลับรสนิยมสาธารณณ์ เป็นความรู้สึกลับแบบที่มวลชนส่วนใหญ่คล้อยตามได้ง่าย ฉะนั้น รสนิยมสาธารณณ์จึงไม่เน้นสภาพการณ์ที่ผิดธรรมดา แต่ต้องมาจากภาพพจน์พื้นฐานที่คนทั่วไปจดจำฝังแน่น”(คุนเดอร์รา, หน้า 235) อีกทั้งตัวอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังนี้ก็ไม่เปิดโอกาสให้มีการตั้งคำถามใดใดและแนวคิดเรื่อง kitsch ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่แสดงออกมาเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ แต่อาจดำรงอยู่ในทุกๆ สิ่ง สื่อตรงตัวไม่ต้องใช้ความคิดมากมีส่วนสำคัญมากในงาน

สร้างสรรค์ที่อยู่ภายใต้กระบวนทัศน์ที่เรียกรวมๆว่า postmodernism เป็นแนวคิดเชิงขบขัน พยายามทำเรื่องไร้สาระหรือไร้รสนิยมให้เป็นเรื่องเป็นราวมากขึ้น

คิช (Kitsch)

Kitsch เป็นคำที่มีความหมายใกล้เคียงกับ Camp บางครั้งอาจจะเป็นไปได้ที่จะเกิดความสับสน เพราะงานบางชิ้นสามารถเป็นได้ทั้ง Camp และ Kitsch ทั้งสองคำมีส่วนที่ร่วมกันก็คือผู้ออกแบบนั้นมีความตั้งใจที่จะผลิตงานที่ดี แต่ไม่ประสบความสำเร็จในเชิงของการออกแบบ ความแตกต่างของสองคำนี้อยู่ที่ว่า Kitsch เป็นการออกแบบที่เกินงาม เช่นการที่ตั้งใจออกแบบทำให้น่ารักแล้วออกมาน่ารักเกินไป ตั้งใจจะทำให้ขริ่ม แต่งานออกมาเป็นการตั้งใจให้ขริ่มมากเกินไป หรือการออกแบบอย่างไรก็ตามที่ไม่อยู่บนความพอดี (Over Design) สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เข้าข่ายของ Kitsch ทั้งสิ้น ตัวอย่างที่จะช่วยให้เข้าใจ และเกิดความจดจำก็เห็นจะเป็น ตัวการ์ตูนอย่าง Hello Kitty ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจที่จะทำให้น่ารักมากๆ จนบางครั้งไม่ได้คำนึงถึงการออกแบบ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เช่นเดียวกับ Camp กล่าวคือ นักออกแบบบางคนอาจตั้งใจหยิบเอาความรู้สึก แบบ Kitsch มาสร้างงานออกแบบที่ดีได้เช่นกัน อาจกล่าวได้ว่ายุคเฟื่องฟูของงานลักษณะที่เรียกว่า Kitsch คือยุคที่เรียกว่า Atomic Age นั่นก็คือยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งเป็นยุคที่คนเริ่มให้ความสำคัญกับความสำเร็จในการพัฒนาวิทยาศาสตร์ การออกแบบในยุคนี้จึงเน้นการใส่จินตนาการเกี่ยวกับวิวัฒนาการทางวิทยาศาสตร์ ส่งผลทำให้เกิดลักษณะงานออกแบบที่เกินจริง จะเห็นได้ชัดเจนจากของเล่นสังกะสี หรือข้าวของเครื่องใช้ รวมไปถึงเครื่องประดับ ทำออกมาในยุคนี้มักจะมีลักษณะดังที่กล่าวมา แต่ในขณะเดียวกันงานออกแบบในลักษณะของ Kitsch หลายๆชิ้นในยุค Atomic Age ก็กลายมาเป็นแรงบันดาลใจให้กับการพัฒนาเทคโนโลยีในปัจจุบัน ในเรื่องของแนวความคิดหรือรูปร่างหน้าตา เช่นเรื่องของหุ่นยนต์ หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ

แคมป์ (Camp)

Camp คำนี้อาจจะทำให้สับสนว่ามันคืออะไร หมายความว่าอะไรกันแน่ คำนี้นั้นสามารถแปลได้ตรงตัว ซึ่งความหมายตรงตัวก็คือ ค่าย หรือที่เรานิยมเรียกทับศัพท์ว่า แคมป์ แต่ในความหมายที่ postmodernist มีต่อคำนี้นั้นแตกต่างออกไปโดยสิ้นเชิง คำว่า Camp นั้นจะใช้เรียกแทนความรู้สึกที่มีต่องานลักษณะที่ เมื่อรสนิยมแย่ง พยายามที่จะทำงานออกมาให้ได้ดี แสดงความพยายามอย่างมากในงาน แต่ยังไงก็ไม่สามารถทำออกมาให้ดีได้ นอกจากนี้ยังสามารถใช้คำนี้ในการเรียกสไตล์การทำงาน ที่ตั้งใจหยิบเอาความรู้สึกที่ไม่ดีมาสร้างเป็นเนื้อหาอื่น อีกทั้งรวมไปถึงการลอกเลียนหรือเลียนแบบในลักษณะที่จงใจทำให้ดูไม่ดี จะเพื่อเป็นการประชดหรืออย่างไรก็ตาม ตัวอย่างเช่น การล้อเลียนฉากอาบน้ำของภาพยนตร์ Psycho ในภาพยนตร์เรื่องอื่น ก็สามารถเรียกว่าเป็น Camp ได้ หรือภาพยนตร์บางเรื่องอย่าง Naked Gun หรือ Austin Power ล้วนแล้วแต่เป็นตัวอย่างเด่นชัดที่แสดงให้เห็นถึงการนำเอาความรู้สึกของ Camp มาใช้ในการสร้างงาน สำหรับ Camp ในงานออกแบบก็อย่างเช่นการนำเอาถุงช็อคดี ซึ่งมีความเป็น Camp อยู่แล้ว มาออกแบบใหม่เพื่อเป็นการล้อเลียนความเป็น Camp ของตัวมันเอง หรือนำมาตอบโต้บางอย่างในการออกแบบ

ก็นับได้ว่าเป็นการตั้งใจที่หยิบเอาความรู้สึก Camp มาสร้างเป็นงานออกแบบ จะเห็นได้ว่าหากเรา รู้จักการใช้ความรู้สึกของ Camp ในงานออกแบบ เราก็สามารถที่จะทำงานออกมาไม่ให้ Camp ได้เช่นกัน (อนุทิน วงศ์สรรครกร .2542. 10 คำที่ควรรู้จัก สำหรับนักออกแบบในยุค Postmodern)

3.2 ประวัติความเป็นมาของศิลปะแนวคิซ

ในช่วงปีแรกของศตวรรษที่ 20 ศิลปะเข้าช่วงของการปฏิวัติ พอหนีที่ธรรมเนียม ดังกล่าว ศิลปะต้องแสดงให้เห็นชีวิตที่ทันสมัยอย่างที่มีนัยเป็น เฉพาะในวิธีการที่จะสามารถนำเสนอ ปลอบใจจริง เครื่องประดับเป็นอาชญากรรมประกาศสถาปนิกอดอล์ฟฟลูสและถนนทุกคน อาคารบร็อกที่สายของกรุงเวียนนาที่หุ้มห่อด้วยลูกบิดหมายและ curlicues เป็นจำนวนมากดังนั้น การปฏิเสธรของโลกรที่เราอาศัยอยู่ พวกเขาบอกว่า เป็นความงามในอดีตที่ผ่านมาหายไป ในหน้าของ ข้อความนี้ลู่สออกไปค้นพบความงามที่บริสุทธิ์ ความงามที่เป็นชีวิตที่ทันสมัยและรับรองมันลู่สร่วม สมัยของอาร์โนลเบิร์กก่อนกฎต่อต้านเพลงโรแมนติกในช่วงปลายของการที่เขาเป็นเช่นเจ้านายบอกว่า เพลงวรรณยุกต์ได้กลายเป็นซ้ำและการเขียนในวิธีการแบบเก่าที่นำไปสู่ซ้ำซากดนตรี เบิร์ทดำเนินการ ต่อไปบูรณาการภาษาของเพลงหวังที่จะกู้คืนความบริสุทธิ์และความแม่นยำของโมซาร์ท หรือเป็นโสด เอเลียตและปอนด์ก่อนกฎต่อต้านบทกวีเทพนิยายของเฮาส์แมนและวอลเตอร์เดอลาแมร์ งานของกวีที่ พวกเขายืนยันไม่ได้ที่จะให้ความฝันคิดถึง แต่จะปลุกเราขึ้นกับความเป็นจริง บทกวีของทรูแสดงให้เห็น ถึงสิ่งที่พวกเขาและกรอบของกวีของการอ้างอิงจะต้องสร้างขึ้นใหม่เพื่อให้เป็นไปได้ ผลที่ได้จะไม่ ง่ายที่จะเข้าใจ แต่แตกต่างจากบทกวีของ Escapist วิกตอเรียที่มันจะเป็นความเข้าใจที่คุ้มค่า

ในการโจมตีในวิธีการเดิมของการทำสิ่งหนึ่งคำโดยเฉพาะอย่างยิ่งมาเป็นสกุลเงิน นั่นคือคำว่า "ศิลปะที่ไร้ค่า" เมื่อนำคำว่าติดอยู่ สิ่งที่คุณทำมันต้องไม่เป็นศิลปะที่ไร้ค่า เรื่องนี้กลายเป็นศิลปะแรกของ ศิลปินสมัยใหม่ในทุกสื่อ ในการเขียนเรียงความที่มีชื่อเสียงที่ตีพิมพ์ในปี 1939 นักวิจารณ์อเมริกันผอน ผันกรีนเบิร์กบอกกับผู้อ่านของเขาว่ามีเพียงสองเป็นไปได้ที่มีให้กับศิลปินในขณะนี้ "ไม่ว่าคุณจะอยู่ใน เปรี้ยวจัดทำหายวิธีการเดิมของภาพวาดเป็นรูปเป็นร่างหรือคุณผลิตศิลปะที่ไร้ค่า และความกลัวของ ศิลปะที่ไร้ค่าเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ไม่พอใจภาคบังคับของศิลปะมากผลิตในวันนี้ มันไม่สำคัญว่าการ ทำงานของคุณเป็นลามกอนาจารตกตะลึงรบกวน ทราบใดที่มันไม่ได้เป็นศิลปะที่ไร้ค่า

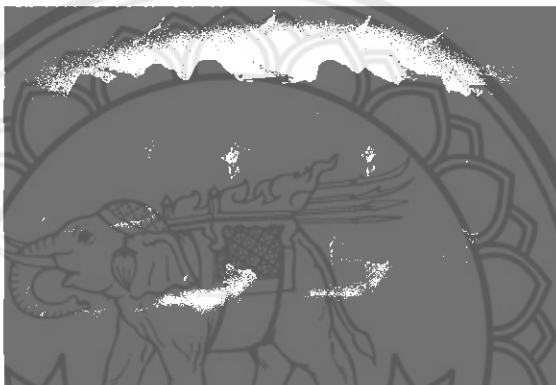
โดยไม่มีใครค่อนข้างรู้ที่คำว่า "ศิลปะที่ไร้ค่า" มาจากแม้ว่ามันจะเป็นปัจจุบันในประเทศเยอรมนี และออสเตรเลียในตอนท้ายของศตวรรษที่ 19 ไม่มีใครรู้ว่าค่อนข้างวิธีการกำหนดคำว่าอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่เราทุกคนรับรู้ศิลปะที่ไร้ค่าเมื่อเจมส์ ตักตาบาร์บี้, วอลท์ดิสนีย์ของแบบบี, ซานตาคลอสใน ซูเปอร์มาร์เก็ตปังแพนด้าร้องเพลงคริสต์มาสสี่ขาวภาพของฟุตเติ้ลด้วยริบบิ้นในผมของพวกเขา ในวัน คริสต์มาสเราถูกล้อมรอบด้วยศิลปะที่ไร้ค่า สวมใส่ออกซ้ำซากซึ่งได้สูญเสียความบริสุทธิ์ของพวกเขา โดยการบรรลุมปัญญา เด็กที่เชื่อในซานตาคลอสลงทุนอารมณ์จริงในนิยาย ที่เราได้หยุดที่จะเชื่อว่า มี อารมณ์ปลอมเท่านั้นที่จะนำเสนอ แต่แกล้งเป็นที่พอใจ มันให้ความรู้สึกที่ดีที่จะหลอกและเมื่อเราทุก คนเข้าร่วมก็เกือบจะเหมือนว่าเราไม่ได้แกล้งเลย

จุดเริ่มต้นของการเคลื่อนไหวของศิลปะแนวคิทช์

ศิลปินที่มีชื่อเสียงในศิลปะยุคคิทช์

- ออด เนอร์ดรัม (Odd Nerdrum)

การเคลื่อนไหว Kitsch เริ่ม 15 ปีที่ผ่านมาเมื่อแปลก Nerdrum ประกาศตัวเองว่าเป็นจิตรกร Kitsch เรื่องนี้เกิดขึ้นในการเปิดตัวของขนาดใหญ่ 1998 ย้อนหลังจัดแสดงภาพวาดของเขาที่ Astrup Fearnley พิพิธภัณฑ์ในออสโล มันเป็นจุดที่ Nerdrum ยอมรับว่าผู้ที่ได้รับการเรียกภาพวาดศิลปะที่ไร้ค่าของเขามีความถูกต้องในการทำเช่นนี้และเขาขอโทษที่ปลอมตัวเป็นศิลปิน Nerdrum ไม่จิตรกรเท่านั้นที่จะมีตราสินค้าที่มีป้ายศิลปะที่ไร้ค่ามันก็ถูกนำไปใช้มากของเรา แต่เขาเป็นคนแรกที่จะยอมรับชื่อเล่นและสวมใส่มันด้วยความภาคภูมิใจ



ภาพที่ 27 แสดงภาพรุ่งอรุณ (Dawn) โดย Nerdrum 1990

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/550354016942985490/>

ไมเคิล Gormley แก่ไขแล้วของนิตยสารอเมริกันศิลปินฉะฉานชี้ให้เห็นในการแนะนำของเขา Nerdrum ที่พูดในนิวยอร์กที่วันหยุดสุดสัปดาห์กับปรัชญาโทในปี 2011 ที่มีการทำ Nerdrum สำหรับ Kitsch คำว่า LGBT ได้สำหรับคำว่าประหลาด ปลอดภัยแน่นอน ตามที่การเคลื่อนไหว Kitsch หน้าวิกิพีเดียจิตรกร Kitsch โอบกอดมันเป็นคำที่เป็นบวก : ไม่ได้อยู่ในความขัดแย้งกับศิลปะ แต่เป็นติกที่เป็นอิสระของตัวเอง ดังนั้นจิตรกร Kitsch ยืนยันว่า Kitsch ไม่ได้เป็นศิลปะการเคลื่อนไหว แต่การเคลื่อนไหวปรัชญา : เสริมสร้างค่านิยมและปรัชญาซึ่งแยกออกจากศิลปะ Nerdrumอ้างว่า "Kitsch ความหมายตรงกันข้ามของศิลปะสมัยใหม่ Kitsch กลายเป็นแนวคิดแบบครบวงจรสำหรับทุกสิ่งที่ไม่ได้ทางปัญญาหรือใหม่สำหรับทุกสิ่งที่คุณคิดว่ามันเป็นสีน้ำตาล, ล้าสมัยซาบซึ่งดูดีและน่าสงสาร." เขาอ้างนักปรัชญา Broch แฮร์มันน์ (1886 - 1951) เป็นนักแสดงชั้นนำของสมัยในเวลาของเขาที่มีบางสิ่งบางอย่างที่จะพูดเกี่ยวกับเรื่องนี้ชอบ "Kitsch เป็นต่อต้านพระคริสต์เมื่อย่ำและความตาย" นั่นคือบางคำศัพท์ที่แข็งแกร่งสำหรับภาพสวย Broch เขียนถึงความแตกต่างระหว่างศิลปะและศิลปะที่ไร้ค่า แต่ยังมีความรู้สึกที่จะยอมรับว่ามีอัจฉริยะภายในศิลปะที่ไร้ค่าเช่นแรวีกเนอร์และไซคอฟสกี Ilya Repin อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นอัจฉริยะของศิลปะที่ไร้ค่าในขอบเขตการวาดภาพที่ Zorn และได้รับการ

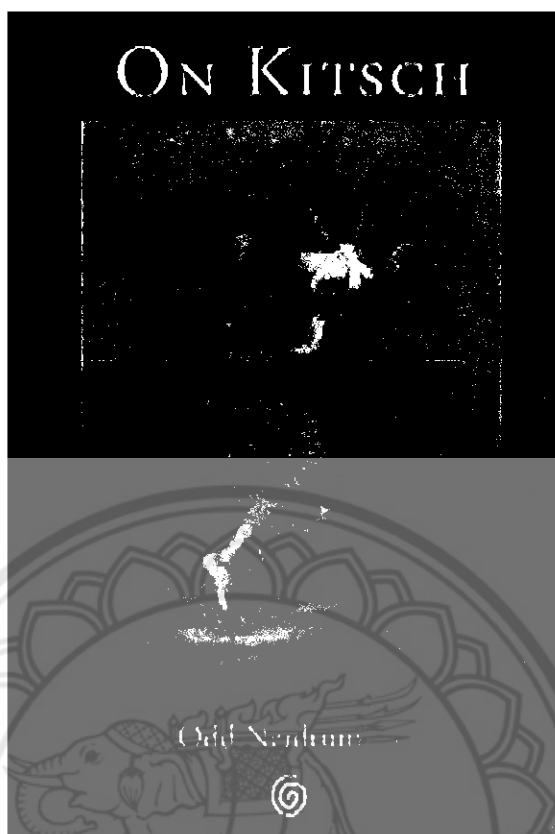
ยกย่องในขณะนี้เป็นหนึ่งในต้นแบบที่ดีของประเทศสวีเดนโดยมาก Bouguereau เป็นเกือบแน่นอนจิตรกรที่มีผลงานส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวข้องกับปายศิลป์ที่ไร้ค่า แต่อย่างชัดเจนอย่างน้อยในบางวงการ เขาเป็นที่ยอดเยี่ยม สำหรับที่ผ่านมา 100 ปีระยะได้นำไปใช้กับภาพวาดวิคตอเรียและถอดแบบมาจากพวกเขาเพื่อโปสเตอร์โฆษณาชวนเชื่อแม้กระทั่งภาพวาดเป็นรูปเป็นร่างในทั่วไป แอนดรูวเอทเป็นหนึ่งในจิตรกรที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของอเมริกาถูกตราหน้าว่าเป็นศิลป์ที่ไร้ค่า



ภาพที่ 28 แสดงภาพสาวหนุ่มปกป้องตัวเองกับความรักโดยWilliam-Adolphe Bouguereau

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/134756213826827941/>

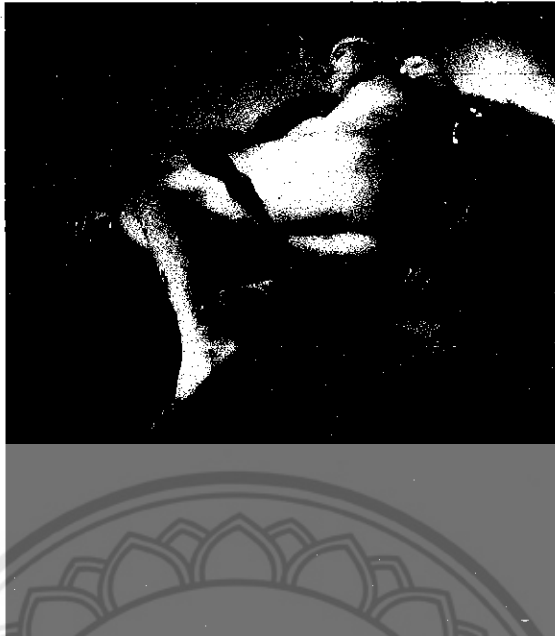
Nerdrum ชี้ให้เห็นในหนังสือของเขาในKitschซึ่งได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 2000 ว่า "Kitsch เป็นเรื่องเกี่ยวกับนิรันดรคำถามมนุษย์รูปแบบใดที่เกี่ยวกับสิ่งที่เราเรียกว่ามนุษย์." เขาปกป้องสาวยิปซีและเด็กที่มีการฉีกขาดตัวอย่างคลาสสิกของศิลป์ที่ไร้ค่าเพราะพวกเขาตั้งจุดความรู้สึกของเรา กับธรรมชาติของมนุษย์เรา จุด Nerdrum เพื่อหวังโดยเฟรดเวิร์ดต์เป็นภาพ Kitsch คลาสสิกและเป็นจุดเด่นบนหน้าปกของหนังสือที่เขาเขียนร่วมกับนักเขียนอีกหลาย บทความโดยแจจ OveTuv-Jan-และเอริก Ebbestad แอนเซน Dag Solhjell, Sindre Mekjan และNerdrumตัวเองให้ความรู้สึกของเหตุผลที่ว่าทำไม Nerdrum เหมาะสมอีกครั้งคำว่าศิลป์ที่ไร้ค่า



ภาพที่ 29 แสดงภาพ On Kitsch, by Odd Nerdrum, Jan-Ove Tuv and others

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/550354016942985497/>

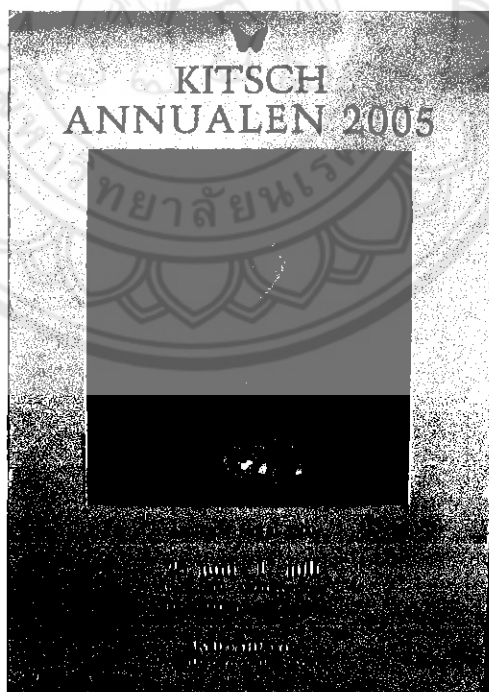
กลุ่มที่ยอดเยียมอย่างแท้จริงของจิตรกรที่ประชุมกันที่หันของศตวรรษที่ในวันแรกของสิ่งที่เรียกว่าการเคลื่อนไหวคิซ Nanne Nyander, Jan-Ove Tuv, Helene Knoop, Monika Helgesen, Hege Elizabeth Haugen, and Carlos Madrid บางส่วนของจิตรกรที่ได้ทำงานร่วมกับ Nerdrum เมื่อฉันมาถึงครั้งแรกในฤดูร้อนของปี 2000 ใน ช่วงฤดูร้อนของปี 2002 สองนิทรรศการถูกจัดขึ้นที่มีภาพวาดของกลุ่มนี้ Stefan Boulter, Kjetil Jul, Irena Jovic, Brad Silverstein และตัวเอง สุนทรพจน์ได้รับจาก Nerdrum และ TUV, และร่วมกันพวกเขาประเด็นของ Kitsch ในช่วงเวลานี้แปลกและ Jan-Ove ก็ยังเดินทางไปเพนซิลและนิวยอร์กและถือพูดคุยเกี่ยวกับปรัชญาของการ Kitsch Nerdrum เป็นสิ่งที่ดีที่ถือศาลเพื่อที่จะพูดและคอลเลกชันมากมายของเขาของความรู้ในเรื่องนี้เป็นที่น่าอัศจรรย์



ภาพที่ 30 แสดงภาพ Poster for the Kitsch Catacomb exhibition, 2002
ที่มา : <https://www.pinterest.com>

ในฤดูใบไม้ร่วงปี 2002 จัดแสดงนิทรรศการครั้งแรกภายใต้ชื่อ Kitsch ถูกจัดขึ้นที่ Haugar Vestfold Kunst พิพิธภัณฑ์ Tonsberg นอร์เวย์ และมีชื่อว่า Kitsch Katacomben ศิลปะที่ไร้ค่า สู่สถานที่หลายสนทนาครอบครัวแรกที่จำได้ว่ากลุ่มที่พูดถึงวิธมันเป็นสิ่งสำคัญที่จะมีการจัดนิทรรศการ Kitsch ด้านนอกของนอร์เวย์เป็นอย่างดีการจัดนิทรรศการที่มีและไม่มี Nerdrum ที่จะช่วยให้การเคลื่อนไหวขยายตัวและให้ความสนใจกับ Kitsch สำหรับสิ่งที่มันเป็นที่ เป็นมากการดำเนินชีวิตเป็น ขบวนการปรัชญามากกว่าศิลปะ และนั่นคือสิ่งที่เกิดขึ้น Kitsch อย่างต่อเนื่อง อดทนยิ้มออกมาที่พวกเขาออกมาจากเงามืดแทนที่จะเป็นศิลปะการเคลื่อนไหวอีก Kitsch ยืนอิสระที่มีเกณฑ์ของตัวเอง สำหรับความยิ่งใหญ่ที่มีความแตกต่างจากศิลปะ เกณฑ์ซึ่งรวมถึงความสามารถที่ทักษะความเห็นอกเห็นใจและความสามารถในการบอกเล่าเรื่องราวที่มีทางเดินที่สวยงามของแสงในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก องค์ประกอบความงามและความปรารถนาสำหรับนิรันดร์รัฐอมตะปัจเจกเล่นใน กระบวนทัศน์ Kitsch แต่แม้จะไม่ได้เป็นหนึ่งในปรัชญาเห็นภาพหนึ่งได้ยืนเสียงวงออกเคสตราและมันเป็นความรู้สึกทันทีและเข้าใจในอารมณ์มากกว่าระดับสติปัญญา อ้อดกล่าวว่ "Kitsch ยืนแม้แต่ผู้ชมได้รับการศึกษามากที่สุด" "งานของศิลปะที่ไร้ค่า" การกล่าวว่ Nerdrum "คือการสร้างความรุนแรงในชีวิตที่ดีที่สุดเพื่อให้ประเสริฐก็จะนำเสียงหัวเราะที่จะเจียบสงบ. Kitsch แสวงหาชีวิตและดังนั้นจึงพยายามที่บุคคลที่อยู่ในความขัดแย้งที่จะประชดศิลปะและอคติ " ความแตกต่างระหว่างศิลปะที่ไร้ค่าและศิลปะถูกนำขึ้นโดย Broch และได้รับการเขียนเกี่ยวกับการผ่อนผันกรีนเบิร์กในหนังสือที่มีชื่อเสียงของเขาจัด Avante และ Kitsch และข้อโต้แย้งเหล่านี้ตาม Nerdrum สามารถตรวจสอบกลับไป Hegel และคานท์ที่แยกจากกันและยก ความสำคัญของความคิดขึ้นไปข้างบนของช่าง ตั้งแต่การตีพิมพ์

หนังสือ Nerdrum ของนักเขียนคนอื่นได้ดียังอยู่กับความคิดของการแยกเดี่ยวกันนี้ ที่สะดุดตาที่สุด แลร์รีเทรียญทองในการประดิษฐ์ของศิลปะและอื่นๆ แพทริก Doorly ในหนังสือของเขาความจริงเกี่ยวกับศิลปะเพื่อให้เป็นวิธีการเคลื่อนไหวเริ่ม Kitsch ซึ่งก็ resonated กับประสบการณ์ของผม เมื่อครั้งแรกที่ผมได้ยืนมัน ผมเข้าใจวิถีชีวิต Kitsch สักทรมใจ ผมเคยมีมาในหลายชั้นของปริศนาที่ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ที่นี้และมีตลอดศตวรรษที่ 20 แต่แปลกเอาเรื่องราวที่ไกลออกไปกลับมาที่กรีนเบิร์กก่อนที่จะประพันธ์กลับไปที่นี่ที่นักปรัชญาเยอรมันและเย็บด้วยกันกับ กระทั่งของอัจฉริยะที่มีเบาะแสเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและสิ่งที่เราอาจจะทำเกี่ยวกับ reintroducing ความงามและคุณภาพในวัฒนธรรมของเรามีจิตรกรอื่น ๆ ก่อนที่เวลาของฉันทิสตูดิโอ Nerdrum และคนอื่น ๆ ที่มีมาตั้งแต่ที่ทำงานในโรงเรียน Nerdrum และฉันทิมีความสุขที่จะตอบสนองความต้องการจำนวนมากของพวกเขา จิตรกรที่อยู่ที่นี่ในวันแรกของการประกาศ Kitsch นี้การเคลื่อนไหวนี้วิถีชีวิตนี้อยู่ที่นี่ในเวลาที่เหมาะสมและกลายเป็นส่วนหนึ่งของการสาดที่เรายังคงเห็นผลกระทบระลอกจาก สเตฟาน Boulter จัดแสดงเดี่ยวแค่หัวข้อKitschเมื่อเขากลับไปไอซ์แลนด์ในปี 2003 และผมจำได้ว่าแปลกชื่นชมความกล้าหาญของมัน ผมจำได้ฟังพร้อมกับบ้านบรรจุเป็น Nanne Nyander ให้พูดเกี่ยวกับ Kitsch ที่ Jonkopings Lans พิพิธภัณฑ์ที่ชุดของภาพวาด Kitsch เธอถูกจัดแสดงในปี 2002 และผม Nanne จัดนิทรรศการ Kitsch ร่วมกันในปี 2004 และการแสดงนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกของฉันทิจัดขึ้นใน Jonkoping, สวีเดนในปี 2008 และมีชื่อว่าKitsch



ภาพที่ 31 แสดงภาพPoster for the Kitsch Annual, 2005

ที่มา : <https://www.pinterest.com>



ภาพที่ 32 แสดงภาพ Popster for the Kitsch Annual, 2006, painting by Boris Koller

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

ศิลปะที่ไร้ค่าประจำปีเริ่มต้นขึ้นในประเทศนอร์เวย์ในปี 2004 และถูกจัดขึ้นที่นั่นในปี 2005 และ 2006 ก่อนที่จะขยายเข้าไปใน Kitsch Biennale ซึ่งได้รับการจัดขึ้นในประเทศเยอรมนี (2008) และในเวนิซ (2010) การจัดนิทรรศการศิลปะที่ไร้ค่าถูกจัดขึ้นในประเทศสวีเดนในปี 2009 และ Galleri แพนออสโลจัดขึ้นก็เป็นครั้งแรกของการจัดนิทรรศการหลาย Kitsch ในปีนั้นเช่นกันชื่อ titled Fall Kitsch



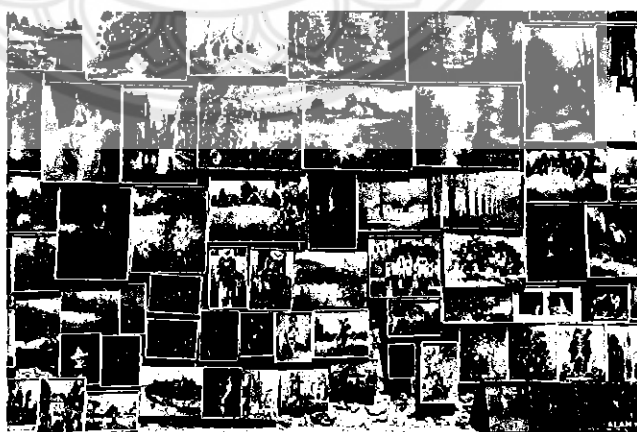
ภาพที่ 33 Kitsch Posters from Brandon Kralik's Fresh Kitsch exhibition, 2008

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

กลุ่มที่มีการรวมตัวกันรอบ Kitsch และโรงเรียน Nerdrum เป็นหนึ่งของความฉลาด นิด ๆ ความคิดที่กำหนดขบวนการ Kitsch กระจายอยู่โดยความพยายามของจิตรกร Kitsch เหล่านี้ในช่วงต้นและตอนนี้ Kitsch คือการหาการสนับสนุนในประเทศสหรัฐอเมริกาในประเทศจีนและทั่วโลก หนังสือของการทำงานที่เรียกเก็บจากโรงเรียน Nerdrum จะได้รับการตีพิมพ์ในภายหลังฤดูใบไม้ร่วงนี้ กลุ่ม Kitsch ได้ขยายเพื่อรวมจิตรกรเช่นริชาร์ดตสกอตต์ที่มีผลงานได้นำไปสู่การแพร่กระจายของปรัชญา Kitsch ในสหรัฐอเมริกามาเรีย Kreyk ซึ่งให้สัมภาษณ์กับ Nerdrum ปรากฏในหนังสือ Kitsch มากกว่าศิลปะ (2011) และโรแบร์โต Ferri ที่จัดแสดงที่ Biennale เดครัว 2010 ในเวนิสประเทศอิตาลี นอกจากนี้ยังมีจิตรกรหลายคนที่ยังไม่ได้รับการกล่าวถึงนอกจากนี้ยังมีนักดนตรีหลายคนนักเขียนและนักแสดงที่มีบทบาทในการเคลื่อนไหวของ Kitsch

- มิลาน คุนเดรา (Milan Kundera)

นักประพันธ์ เช็กมิลานคันเดรา ทำให้มีชื่อเสียง "Kitsch" เขาเขียนไว้ว่า "สาเหตุที่ทำให้ทั้งสองน้ำตาไหลอย่างรวดเร็วคือ : วิธีที่ดีที่จะเห็นเด็ก ๆ วิ่งอยู่บนพื้นหญ้าที่มีขนาดที่ส่องกล่าวว่าวิธีที่ดีที่จะย้ายไปพร้อมกับมนุษย์ทุกคนโดยเด็ก ๆ วิ่งบนพื้นหญ้า "Kitsch" ในคำอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับสิ่งที่สังเกตเห็น แต่เกี่ยวกับผู้สังเกตการณ์ มันไม่ได้เชิญชวนให้คุณรู้สึกโดยตุ๊กตาที่คุณกำลังก่อกำเนิดร่างกายเพื่อให้นุ่มนวล แต่ด้วยตัวเองรวมทั้งการตกแต่งตุ๊กตา ความเห็นอกเห็นใจทุกคนเป็นเช่นนี้ เปลี่ยนเส้นทางจากวัตถุอารมณ์กับเรื่องเพื่อที่จะสร้างจินตนาการของอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่มีต้นทุนที่แท้จริงของความรู้สึกมัน วัตถุศิลปะที่ไร้ค่าส่งเสริมให้คุณคิดว่า "มองที่ผมรู้สึกนี้ วิธีการที่ดีและวิธีการที่น่ารัก" นั่นคือเหตุผลที่ Oscar Wilde หมายถึงหนึ่งในผีที่ตายมากที่สุด ฉากที่บอกว่า "คนเราต้องมีหัวใจของหินไม่หัวเราะเยาะความตายของเล็ก ๆ น้อย ๆ"



ภาพที่ 34 ภาพแสดงผลงานทั้งหมดของ Milan Kundera

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

–และที่สั้น ๆ ว่าทำไมคนสมัยใหม่มีความน่ากลัวของศิลปะที่ไร้ค่า ศิลปะ พวกเขาเชื่อว่ามี ในระหว่างหลักสูตรของศตวรรษที่ 19, สูญเสียความสามารถที่จะแยกแยะชัดเจน และอารมณ์ที่แท้จริงของคลุมเครือและตนเองพอใจแทน ในที่โซวตภาพ เสียงเพลงในบทกวีของความรักซ้ำซากขึ้นกล้าหาญและเทพนิยายสง่าราศีเราพบโรคเดียวกัน ศิลปินไม่ได้สำรวจจิตใจมนุษย์ แต่การพองตัวขึ้นแทน อย่างไรก็ตามเพื่อหลีกเลี่ยงศิลปะที่ไร้ค่าไม่ได้เป็นเรื่องง่ายมากที่เป็นลักษณะ คุณอาจจะลองทำสิ่งที่ไม่มีความคิดว่าจะมีการดำเนินการและเรียกมันว่าศิลปะ บางทีในบางเหยียบย่ำความรู้สึกหวงแหนเหมาะสมหรือศาสนา แต่ที่ฉันเป็นที่ถกเถียงกันเมื่อสัปดาห์ที่แล้วด้วยวิธีนี้ยังนำไปสู่การริเริ่มปลอมปลอมอย่างมีนัยสำคัญและเป็นชนิดใหม่ของถ้อยคำที่เบื้อหูในขณะที่มากหนุ่มศิลปะอังกฤษ คุณสามารถก่อให้เกิดเป็นสมัย แต่ที่จะไม่จำเป็นต้องนำคุณไปสู่บรรลุสิ่งที่โกลเลียตเบิร์กหรือติสประสบความสำเร็จซึ่งก็คือการสัมผัสหัวใจที่ทันสมัยในภูมิภาคที่ลึกที่สุดของ สมัยเป็นเรื่องยาก มันต้องมีความสามารถในศิลปะ ประเพณีและศิลปะของการออกจากประเพณีในการที่จะพูดอะไรบางอย่างใหม่

3.3 แฟชั่นเกี่ยวกับศิลปะแนวคิช

Popular Culture ที่ได้รับการยอมรับในวงการแฟชั่นและเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง โดยถ้าสังเกตให้ดี จะมีประเทศใกล้เคียงที่อยู่กับกระแสแฟชั่นลักษณะนี้มายาวนาน นั่นก็คือ ‘ประเทศญี่ปุ่น’ โดยเด็กญี่ปุ่นนั้นเป็นกลุ่มที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าได้หยิบเอา Popular Culture มาใช้ จนกลายเป็น Kitsch (คำวิจารณ์ในทางลบ) หมายถึงสีสันเยอะ จัดจ้าน จนบางที่ดูไม่เข้ากัน เพราะเด็กญี่ปุ่นมักจะนำสีสันเยอะๆ มาใช้ในการแต่งกายเสมอ ทั้งตุ๊กตาตัวใหญ่สีสดๆ ที่คล้องกระเป๋าแบรนด์เนมราคาแพง ทั้งเครื่องประดับหลากสีสัน ทั้งโซ่คล้องโทรศัพท์มือถือ หรือแม้กระทั่งแฟชั่นที่เป็น street wear ของเด็กญี่ปุ่น ก็ยังสะท้อนภาพเหล่านี้อยู่เสมอ จนกลายเป็นเอกลักษณ์ Popular Culture ของเด็กญี่ปุ่นไปโดยปริยาย



ภาพที่ 35 ภาพแสดงแฟชั่นการแต่งกายของญี่ปุ่น

ที่มา : <https://www.ministryoffashion.co.uk>

ช่วงทศวรรษที่ 1960-1970 แฟชั่น pop art ก็เป็นที่นิยมสูงสุด ในขณะที่เดียวกันก็เกิด kitsch fashion ซึ่งใช้สีที่สดใส และสีน้อนที่ปกติจะถูกนำไปใช้กับเครื่องแต่งกายแนว Sport เพื่อสร้างความกระตือรือร้น และปลุกความสดใส ก็ได้รับความนิยมและถูกหยิบมาใช้ในงาน Kitsch เช่นกัน โดยแฟชั่น kitsch มีส่วนคล้ายแฟชั่น Pop Art ตรงที่มีสีฉูดฉาด และจะดูเกินๆ ออกแนวเฉิ่มๆ อย่างเครื่องประดับที่ใช้พลาสติกที่เลียนแบบธรรมชาติต่างๆ ซึ่งหากใครออกแบบงานที่มีสีฉูดฉาดจัดจ้าน ในสมัยนี้ก็จะเรียกรวมๆ ว่าแนว pop art แต่ถ้าตั้งใจให้ดูเกินจริงมากเกินไป งานก็จะกลายเป็น kitsch ไปแทบจะในทันที ตัวอย่างเช่นงานที่ทำจากมือของเด็กๆ บางกลุ่ม ที่นำเอาเปิดพลาสติกมาทำเป็นเครื่องประดับ ก็ถือเป็นงาน kitsch ด้วยเหตุผลที่เป็นของที่ทำเลียนแบบธรรมชาติ ดูเฉิ่ม และแปลก นอกจากนี้ยังมีสีฉูดฉาดจัดจ้าน ดิบและฉูดฉาด จนไม่ลุ่มลึกนั่นเอง หากถูกนำมาจัดหมวดหมู่ตามหลักการแล้ว เราอาจจะเรียกเครื่องประดับพวกนี้ได้ว่า Kitsch Fashion ซึ่งหมายถึง Mass product art นั่นคือ การทำ Mix Media จนเกิดเป็นงานศิลปะที่ดูแปลกและมีสีฉูดฉาด แม้คำว่า Kitsch จะเกิดขึ้นมาตั้งแต่ปี 1860 แต่ก็กลับถูกหยิบขึ้นมาใช้ในวงการแฟชั่นอยู่เสมอ ทั้งนี้คำว่าแฟชั่นนั้น ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเราเฉพาะเครื่องประดับหรือเสื้อผ้าเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องไปถึงทุกสิ่งที่เป็น Life Style ทั้งหมดของคนในช่วงเวลาหนึ่งด้วย เช่น เฟอร์นิเจอร์, ของใช้ในบ้าน, กระเป๋าและรองเท้า เป็นต้น โดยตัวอย่างที่ชัดเจนของคนที่ออกแบบผลงานในสไตล์ Pop art ซึ่งบางครั้งก็มากเกินไป จนดูเหมือน Kitsch Style และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในยุคนี้ ก็คือ 'Walter Van Beirendonck' ดีไซน์เนอร์ชื่อดัง ที่นิยมใช้สีฉูดฉาดๆ ในงานของเขาอย่างสม่ำเสมอจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง



ภาพที่ 36 ภาพแสดงแฟชั่นของ Walter Van Beirendonck
ที่มา : <https://www.waltervanbeirendonck.com>



ภาพที่ 37 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิทช์

ที่มา : <http://www.redalicerao.com/2015/08/why-kitsch-fashion-is-everything-but.html>



ภาพที่ 38 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิทช์ของ Dolce & Gabbana

ที่มา : <http://thezoereport.com/fashion/fashion-week/what-you-missed-on-the-runway-over-the-weekend/>



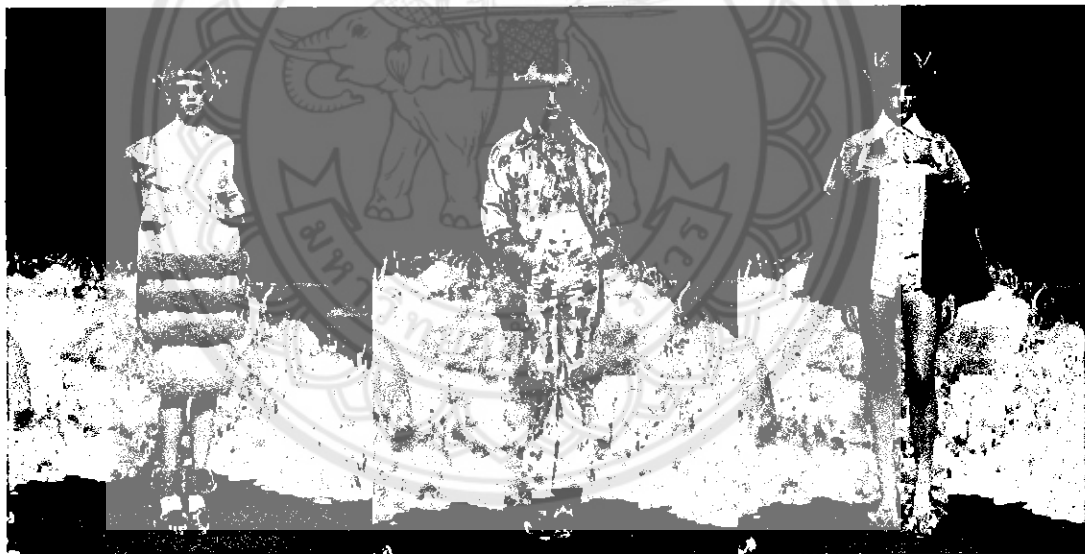
ภาพที่ 39 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Meadham Kirchhoff
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/123637952245334357/>



ภาพที่ 40 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Meadham Kirchhoff
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/409546159837464762/>



ภาพที่ 41 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ romance was born
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/293085888225830089/>



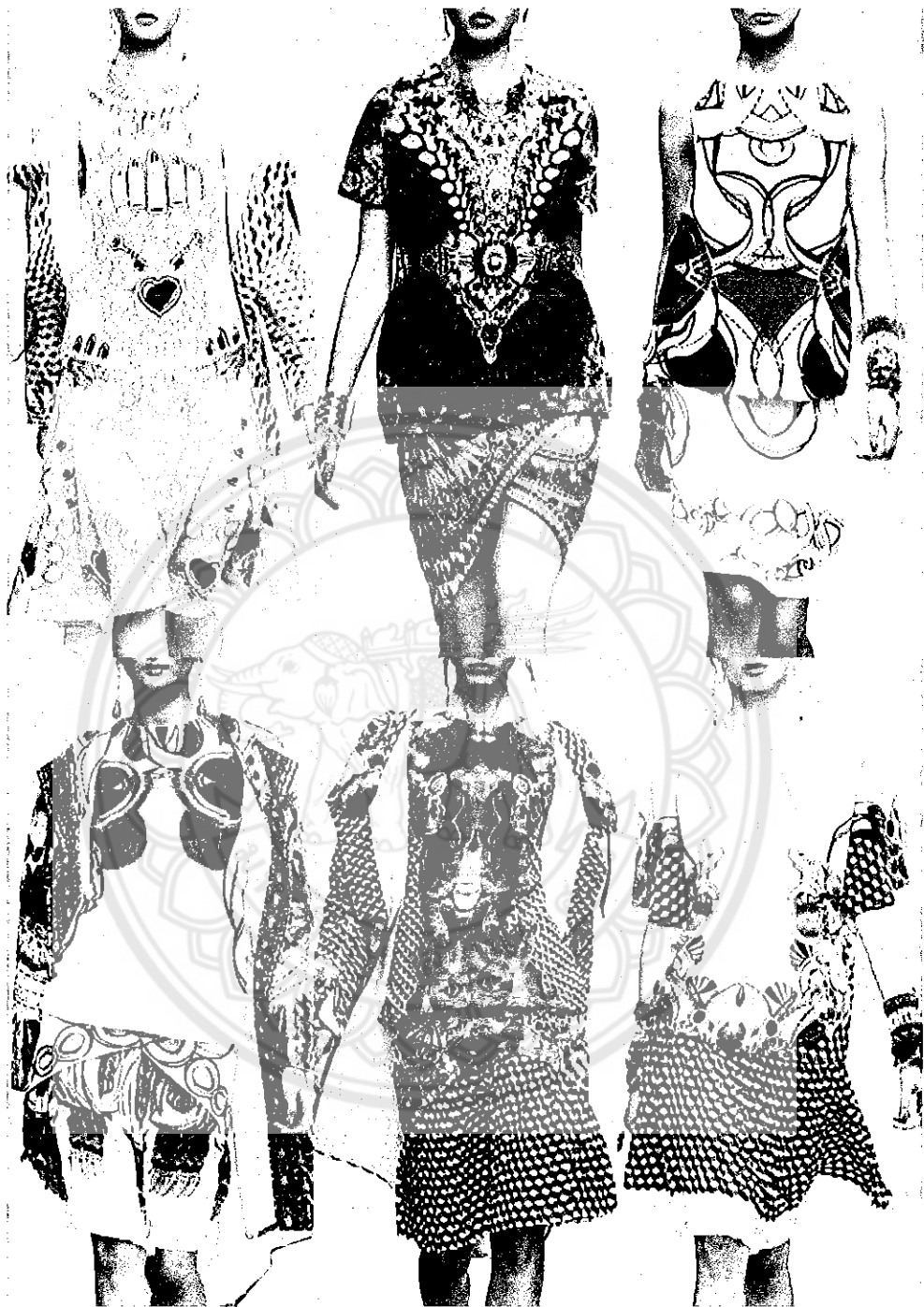
ภาพที่ 42 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ romance was born
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/375206212679087756/>



ภาพที่ 43 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ maryme-jimmypaul
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/337558934546767576/>



ภาพที่ 44 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Manish Arora
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/322570392037759741/>



ภาพที่ 45 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวติชของ Manish Arora

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/273453008599146620/>



ภาพที่ 46 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Manish Arora

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/273453008599146620/>



ภาพที่ 47 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Natalie Dawson

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/388928117793658103/>



ภาพที่ 48 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Camilla Grimes

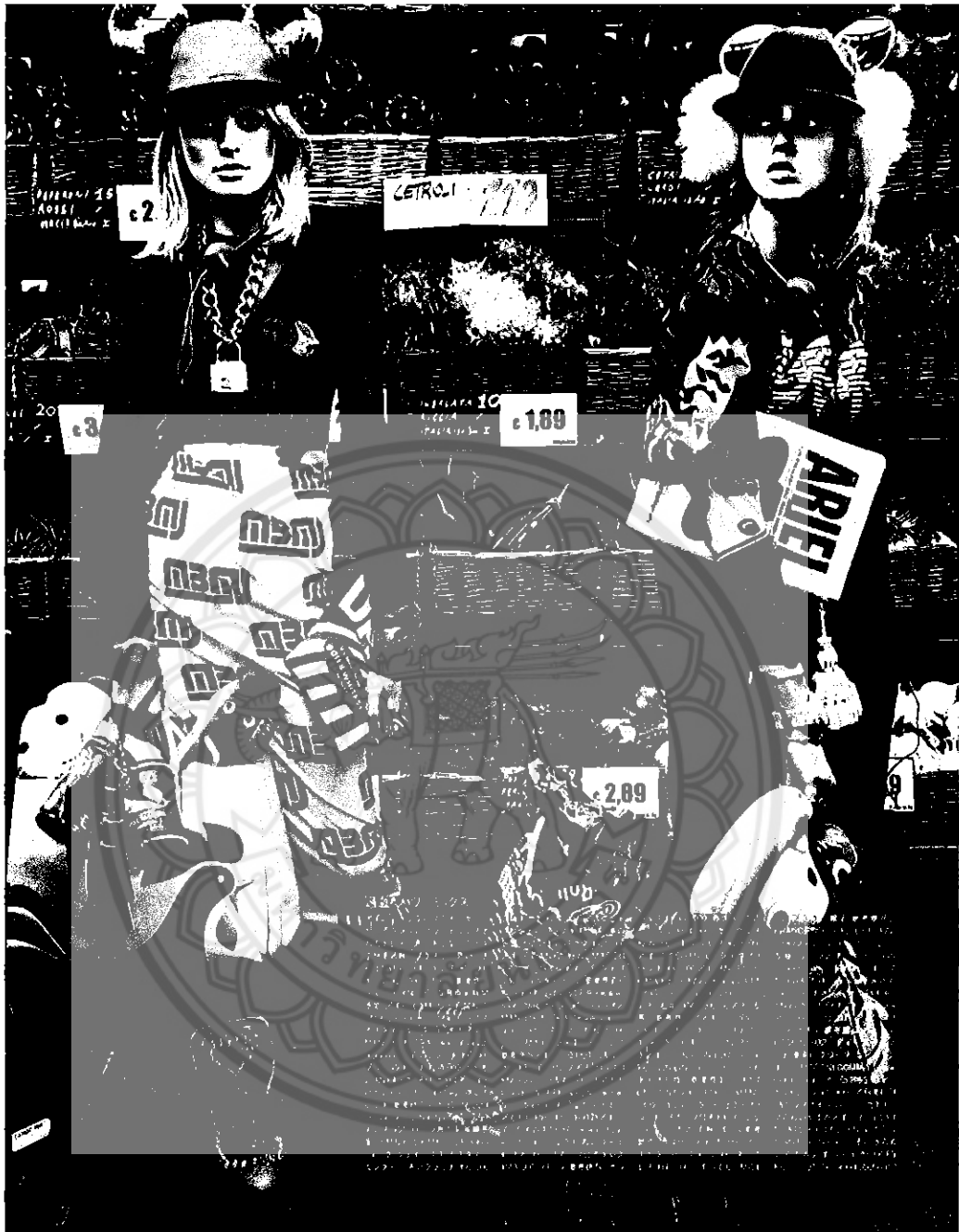
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/388928117793658103/>



ภาพที่ 49 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Jylle Navarro
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/88242473923300955/>



ภาพที่ 50 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Moschino
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/193514115216263853/>



ภาพที่ 51 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Moschino

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/303711568594669998/>



ภาพที่ 52 ภาพแสดงแฟชั่นศิลปะแนวคิซของ Moschino
ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/295971006741879213/>

4. เอกสารผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 บทความเกี่ยวกับศิลปะแนวคิซ วิเคราะห์โดย TCDC

ทัวร์พิพิธภัณฑ์ของ “มิด” ในกรุงเบอร์ลิน



ภาพที่ 53 ภาพแสดงผลงานทั้งหมดของ “มิด” ในกรุงเบอร์ลิน
ที่มา : <http://www.tcdc.or.th/src/14981/>

ศิลปิน นักออกแบบ หรือนักประดิษฐ์ ผู้ใฝ่ฝันว่าวันหนึ่งจะได้เห็นผลงานของตนถูกจัดแสดง เป็นนิทรรศการหรือได้ไปอวดโฉมอยู่ในพิพิธภัณฑ์สักแห่ง แต่จนแล้วจนเล่าวันนั้นของคุณก็ยังไม่ถึงสักที เราขอบอกว่า “อย่าเพิ่งเสียใจไปเลย” เพราะการที่ผลงานของคุณเข้าไปตั้งหราวอยู่ในพิพิธภัณฑ์

นั้น อาจหมายถึงว่างานของคุณถูกจัดอยู่ในประเภท "ยอดแย่" ที่ Museum of Things ในกรุงเบอร์ลิน ไข่เพียงแต่ผลงานศิลปะทรงคุณค่าหรือสิ่งประดิษฐ์อันชาญฉลาดเท่านั้นที่จะได้รับการคัดเลือกมาจัดแสดงเป็นนิทรรศการ แต่พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ยังมีพื้นที่พิเศษสำหรับศิลปะหรือสิ่งประดิษฐ์ที่ได้ชื่อว่าเป็นเจ้าแห่ง "Bad Taste" อีกด้วย

ด้วยแรงบันดาลใจจาก "Cabinet of Bad Taste" ของ Gustav E. Pazaurek ที่เคยรวบรวมเอาเครื่องใช้ไม้สอยในชีวิตประจำวันซึ่งจัดได้ว่าเป็น "งานออกแบบห่วยแตก" ไว้ตั้งแต่เมื่อร้อยปีที่แล้ว Bad Taste Exhibition 2009 ที่ Museum of Things ได้ชุบชีวิตนิทรรศการนี้ขึ้นมาอีกครั้ง โดยได้จัดแสดงผลงาน "Bad Taste ร่วมสมัย" ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มด้วยกัน อันได้แก่ 1. วัสดุ "ผิด" (Material Mistakes) 2. ดีไซน์ "ผิด" (Design Mistakes) 3. ตกแต่ง "ผิด" (Decorative Mistakes) และ 4. ของคิซ "เน่าๆ" (kitsch) นอกจากนั้นก็ยังมีส่วนของเครื่องใช้ผิดๆจากอดีตอีกหลายรายการมาร่วมแสดงในนิทรรศการครั้งนี้ด้วย แม้ว่าของ "ผิด" ที่เตะตาเราจะมีอยู่หลายชิ้นเหลือเกิน แต่ที่ต้องออกปากว่า "ไร้รสนิยม" สุดๆ ก็เห็นจะเป็น "ขวดใส่เกลือและพริกไทย" รูป "นมสาว" ที่นอกจากจะไม่ช่วยให้เจริญอาหารแล้ว ยังจะพาลทำให้นึกไปถึงของเล่นหน้าตาประหลาดๆ ในร้าน Sex shop เอาเสียด้วย เรียกได้ว่า "ผิด" ทุกอย่างนับตั้งแต่การออกแบบ ความมีรสนิยม ไปจนกระทั่งถึงกาลเทศะเลยทีเดียว



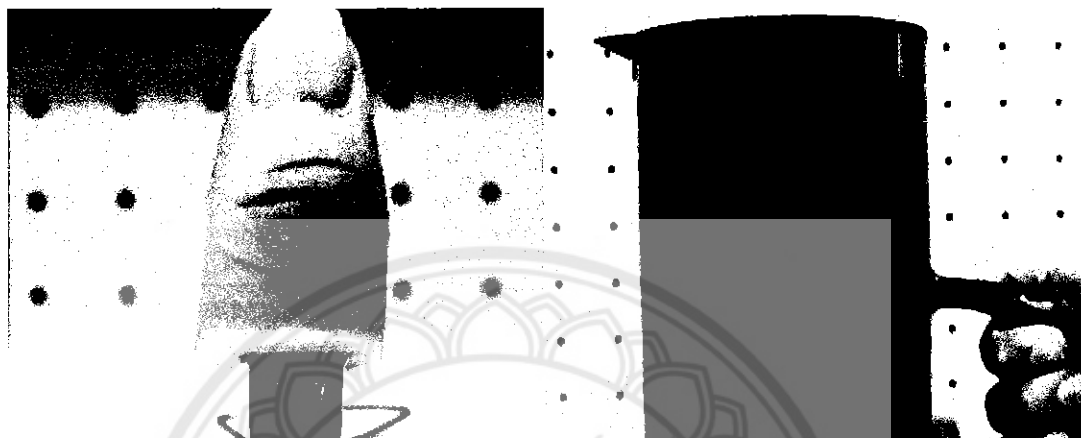
ภาพที่(ซ้าย) 54 แสดงภาพขวดใส่เกลือและพริกไทย" รูป "นมสาว"

ภาพที่(ขวา) 55 แสดงภาพรองเท้าดิออร์ปลอม (Fake Dior)

ที่มา : <http://www.tcdc.or.th/src/14981/>

อีกชิ้นที่สะดุดตาไม่แพ้ใครก็คือ "รองเท้าดิออร์ปลอม" (Fake Dior) จากประเทศจีน ที่ทำเลียนแบบหนังงูแต่ใช้วัสดุ สี และแอคเซสซอรีที่ผิดเสียยิ่งกว่าผิด หากจะจัดเกรดฝีมือการเลียนแบบกันแล้ว จะเรียกว่าเป็น "ของก๊อปเกรด Z" เลยก็น่าได้ อันนี้ต้องขอใช้คำว่า "ผลิตมาเพื่อให้โลกร้อนขึ้นโดยแท้"

อีกชิ้นที่เห็นแล้วอดขยักไม่ได้เพราะว่าผิดอย่าง “น่ากลัวมาก” ก็คือ “Thumb drive สยองขวัญ” ไม่แน่ใจว่าของชิ้นนี้เคยถูกใช้เป็นของพรีเมียมในงานโปรโมตหนังเกรดบีหรือเปล่า แต่เท่าที่เห็นนอกจากจะไม่ช่วยสร้างบรรยากาศเวลาทำงานแล้ว ถ้านั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์คนเดียวดึกๆ อาจรู้สึกเสียวสันหลังวาบก็เป็นได้



ภาพที่(ซ้าย) 56 แสดงภาพ Thumb drive สยองขวัญ
ภาพที่(ขวา) 57 แสดงภาพกาน้ำร้อนหุตุ่ำ

ที่มา : <http://www.tcdc.or.th/src/14981/>

ยังมีข่าวของที่มีฟังก์ชันการใช้งานผิดๆ อย่าง “กาน้ำร้อนหุตุ่ำ” ที่ก็ไม่เข้าใจเหมือนกันว่า ออกแบบมาได้อย่างไร เพราะเห็นกันชัดๆ อยู่แล้วว่าการถ่ายน้ำหนักเวลารินน้ำ (โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากน้ำเต็มกา) มันไม่ได้สมดุลเอาเสียเลย ที่แย่ที่สุดคือกาน้ำเป็นกาดัมน้ำร้อน ซึ่งหากขาดสมดุลแล้ว เวลารินน้ำก็ไม่ต้องสงสัยว่าผู้ใช้จะต้องวิ่งไปทำแผลน้ำร้อนลวกแทนที่จะได้ดื่มกาแฟ

ส่วนส้อมซึ่งปลายข้างหนึ่งเป็นแปรงสีฟันนี้ก็ไม่แพ้ใคร ไม่เข้าใจเหมือนกันว่าจะช่วยเจริญอาหารหรือไม่ (โดยเฉพาะถ้าแปรงสีฟันใช้มาระยะหนึ่งจนจนแปรงเริ่มบานแล้ว) ขอเรียกว่าเป็นส้อมที่ ออกแบบมาเพื่อทำลายความเจริญอาหารโดยเฉพาะ หากจะพยายามมองในแง่ความสะดวก ก็ไม่เห็นว่าจะสะดวกตรงไหนอยู่ดี เพราะถึงอย่างไรคุณก็ต้องล้างส้อมที่อ่างล้างจานก่อนแล้วจึงเข้าไปแปรงฟัน ในห้องน้ำ นอกเสียจากว่า จะล้างจานในอ่างล้างหน้าหรือไม่ก็แปรงฟันในอ่างล้างจานชั้นสุดท้ายที่ นำมาฝากขอตั้งชื่อให้ว่าเป็น “ถ้วยชุปแสนเศร้า” ก็แล้วกัน ถ้วยใบนี้อายุราวๆ 100 ปี และเคยได้รับเกียรติให้อยู่ใน “Cabinet of Bad Taste” ของ Gustav E. Pazaurek มาก่อน ถ้วยใบนี้ผิดตรงที่หูจับ ซึ่งแทนที่จะตั้งขึ้นเพื่อให้ถือสะดวก กลับคว่ำหัวลง (เพื่อให้จับไม่สะดวก?) เช่นเดียวกับกาน้ำร้อนหุตุ่ำ ถ้วยชุปย้อมมีไว้ใส่ชุปร้อนๆ และการออกแบบอะไรที่เกี่ยวกับของร้อนๆ ก็ควรจะคำนึงถึงเรื่องความปลอดภัยเป็นพิเศษ (ซึ่งทูลกว่าไม่น่าจะให้ทั้งความสะดวกและความปลอดภัย ซ้ำยังให้อารมณ์เศร้า หมองอย่างบอกไม่ถูก) นอกจากนี้ การจัดวางลวดลายดอกไม้บนถ้วยชุปก็ยิ่งเติบโตแบบหัวทิ่มสวนทางกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ (จะว่าเป็นไม้เลื้อยก็ไม่ใช่) พาให้เศร้าหนักขึ้นไปอีก

(อีกทั้งยังไม่ได้สัดส่วนกับดอกไม้บนฝาถ้วย) หากใครกำลังเศร้าแล้ว ถ้วยใบนี้คงทำให้คุณรับประทาน
ชุปเคล้าน้ำตา



ภาพที่(ซ้าย) 58 แสดงภาพ ถ้วยชุปแสนเศร้า

ภาพที่(ขวา) 59 แสดงภาพแปรงสีฟันข้อม

ที่มา : <http://www.tcdc.or.th/src/14981/>

เรื่องของ “Taste” ว่าเป็นเรื่องที่ “แล้วแต่ใครจะมอง” (subjective) แต่เราคิดว่าบรรดาข้าวของที่
ภัณฑารักษ์ยินดีที่จะประกาศว่าเป็นผลงานที่ “ผิด” (mistakes) และ “ไร้รสนิยม” (bad taste) นั้น
ใช้ว่าจะตัดสินกันที่ความเห็นส่วนตัวแต่เพียงอย่างเดียว เพราะเมื่อมองถึงฟังก์ชันการใช้งาน (กาน้ำร้อน
หูด้า, ถ้วยชุปแสนเศร้า) หรือรสนิยมที่ผิดกาลเทศะ (ขวดเกลือ-พริกไทยนมสาว) แล้ว เราก็คงพอจะ
ตัดสินกันได้เบื้องต้นโดยไม่ต้องอาศัยสายตาจากผู้เชี่ยวชาญเลยด้วยซ้ำ

4.2 PANTONE FASHION COLOR REPORT SPRING 2016 FASHION COLOR REPORT SPRING 2016

INTRODUCING ROSE QUARTZ & SERENITY

ความนุ่มสีสำหรับ 2016 ครั้งแรกผสมทั้งสองสีโรสควอตซ์และสงบจะเลือกเป็นสี PANTONE
ของปีเป็นผู้บริโภคแสวงหาสติและความเป็นเป็นยากแก่การเครียดสมัย จะกลายเป็นสื่ออบอุ่นที่
ตอบสนองเราโหยหาและความปลอดภัยของ การรับรองในจิตวิทยาโดดเด่นมากรวมกัน โรส- ควอตซ์
และสงบแสดงให้เห็นถึงการสมดุลโดยธรรมชาติระหว่างโทนสีทุกหลายแต่อุ่นและสีฟ้าเย็นเงียบสงบ
สะท้อนให้เห็นถึงการเชื่อมต่อ และสุขภาพ รวมทั้งความรู้สึกผ่อนคลายสงบและสิ่งการ ชุดที่แพร่หลาย
ของโรสควอตซ์และสงบยังท้าทายแนวคิดเดิมสีสมาคม ในหลายส่วนของโลก เรากำลังประสบเบลอเพศ
เกี่ยวข้องกับแฟชั่น ซึ่งมีจะผลกระทบต่อแนวโน้มสีทั่วพื้นที่อื่น ๆ ทั้งหมดของการออกแบบ วิธีการนี้
มากกว่าฝ่ายสีเป็นเนื่องนิยมย้ายไปเท่าเทียมทางเพศ และการไหล ความสะดวกสบายเพิ่มขึ้นของ

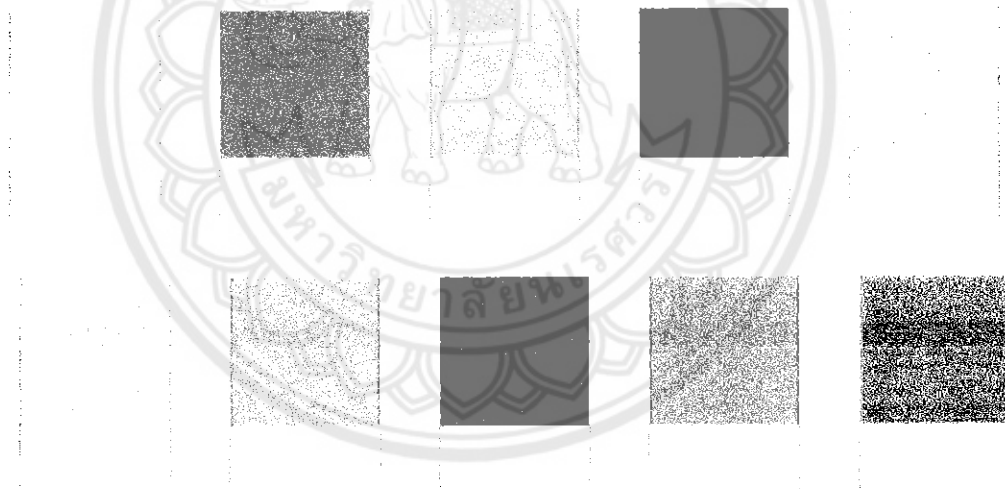
ผู้บริโภค ด้วยการใช้สีเป็นแบบรุ่นที่มีน้อยลงกังวลเรื่อง typecast หรือตัดสิน และแลกเปลี่ยนข้อมูลดิจิทัลที่ได้เปิดตาจะใช้สีแตกต่างกัน

สีของแพนโทนแห่งปีคืออะไร (WHAT IS THE PANTONE COLOR OF THE YEAR ?)

เลือกสีสัญลักษณ์ สแนปช็อตสีของเราเห็นใช้ในวัฒนธรรมของเราที่ทำหน้าที่เป็นนิพจน์เป็นอารมณ์และทัศนคติเป็น Pantone แนะนำสองสี โรสควอตซ์และความสงบเป็นสี PANTONE 2016 ปีครั้งแรก โรสควอตซ์เป็นเสียง สิ่งโน้มน้ำหนักใจยังอ่อนโยนที่สื่อถึงความเมตตาและความรู้สึกของความสงบ เซเรนิตีเป็น weightless และโปร่งสบาย เช่นหลากฟ้าเหนือ นำความรู้สึกเลยและผ่อนคลายในเวลา

Spring 2016: A Transporting and Transformative Canvas

สีของฤดูกาลนี้ อยู่เหนือวัฒนธรรม และบรรทัดฐานเพศ ความสดใสให้ความตื่นเต้นและมองในแง่ดี ว่าเสถียรภาพเงียบแสดงในสีของฤดูกาลนี้



ภาพที่ 60 แสดงภาพ โทนสี Spring 2016

ที่มา : <http://www.pantone.com/pages/fcr/?season=spring&year=2016&pid=11#rose-quartz>

PANTONE 13-1520 Rose Quartz



ภาพที่ 61 แสดงภาพ โทนสี Rose Quartz

ที่มา : <http://www.ritalifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

การฝ่าฝืนธรรมชาติของสีในฤดูใบไม้ผลิที่นำคอลเลคชั่น โดย PANTONE 13-1520 โรสควอตซ์ เสียง ที่นุ่มนวลยังอ่อนโยนที่สื่อถึงความเมตตาและความรู้สึกของความสงบ เช่นพระอาทิตย์ตกเงิบสงบ ล้างแก้มหรือดอกไม้ โรสควอตซ์ทำให้นึกถึงในสภาพแวดล้อมของช่วงเบิกบานใจ ฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อน

PANTONE 16-1548 Peach Echo



ภาพที่ 62 แสดงภาพ โทนสี Peach Echo

ที่มา : <http://www.ritalifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

แฟชั่นและออกแบบชุมชน และดังนั้น ผู้บริโภค ได้รักกับสีส้มสำหรับหลายซีซั่น มาลำเลียงฤดูใบไม้ผลินี้เป็น PANTONE 16-1548 พีช Echo เฉดสีที่กระจายหรือฟุ้ง และคุณภาพ ทำให้เกิดความอบอุ่น และการเข้าถึง

PANTONE 15-3919 Serenity



ภาพที่ 63 แสดงภาพ โทนสี Serenity

ที่มา : <http://www.ritallifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

ภาวะไร้น้ำหนัก และโปร่ง สบาย เช่นหลากสีฟ้าสกายเหนือ PANTONE 15-3919 สงบสบาย มีผลสงบนำความรู้สึกของลูกค้าแม่ในปั่นป่วน สีสฟ้าทำให้สงบ เยือกเย็น เรามีความรู้สึกตามธรรมชาติ เชื่อมต่อพื้นที่

PANTONE 19-4049 Snorkel Blue



ภาพที่ 64 แสดงภาพ โทนสี Serenity

ที่มา : <http://www.ritalifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

ทะเล แร้งบันดาลใจสีฟ้า PANTONE 19-4049 เล่นดำน้าสีฟ้า ในครอบครัวกองทัพเรือ แต่ด้วยบริบทที่มีความสุข มีพลังมากขึ้น คนหมายถึงการผ่อนคลาย และให้หลบหนี มันจะโดดเด่นอย่างยิ่ง มีชีวิตชีวาจากกิจกรรม

PANTONE 12-0752 Buttercup



ภาพที่ 65 แสดงภาพ โทนสี Buttercup

ที่มา : <http://www.ritallifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

ขณะที่ส่วนใหญ่ในฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อนสีแนวโน้มความเจียบ การทำให้ต่างกันเกิดที่มีความคมชัด พืชไม้ดอกที่เป็นรูป ถ้วยสีเหลืองจำพวก Ranunculus ด้วย PANTONE 12-0752 นักร้องแบบเปิดเผยว่าสัญญาณไฟที่ส่องผู้สวมใส่ทำให้มีความสุขกับแสงแดดที่มีมาก

PANTONE 13-4810 Limpet Shell



ภาพที่ 66 แสดงภาพ โทนสี Limpet Shell

ที่มา : <http://www.ritalifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

เฉดสีของที่ค่อนข้างเหลือบไปตระกูลสีเขียวสีเขียว PANTONE 13-4810 เปลือกหอยหวมก
แจ็ก ชัดเจน สะอาด และให้คำจำกัดความที่เรามอบให้มีความคมชัด และทันสมัยที่ขึ้นนำความคมชัดที่มี
อิทธิพลต่อเรามอบความสนใจและระวังความเยียบสงบ

PANTONE 16-3905 Lilac Gray



ภาพที่ 67 แสดงภาพ โทนสี Lilac Gray

ที่มา : <http://www.ritalifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

ในฤดูกาลใดมากที่สุด ความต้องการในความเป็นกลางเกิดขึ้นในหลักพื้นฐาน ถึงความละเอียดอ่อนของสิ่งที่แฝงอยู่ในพืชไม้ดอกสีม่วงแดงหรือ สีขาวที่มีกลิ่นหอมดอกเป็นช่อขนาดใหญ่ PANTONE 16-3905 เป็นสีเทาม่วง เพิ่มชอบที่โดดเด่นการแรเงาสีเทานี้คลาสสิก

PANTONE 17-1564 Fiesta



ภาพที่ 68 แสดงภาพ โทนสี Fiesta

ที่มา : <http://www.ritallifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

ผู้ชายที่พลังงานสูง PANTONE 17-1564 การเฉลิมฉลองในวันเทศกาลของเพื่อนบ้านและความตื่นเต้น ส่งเสริมให้กำลังใจการต้อนรับแต่ไม่ระบุพื้นที่ที่แน่ชัด แต่ต้อนรับตำแหน่งความแข็งแกร่ง ใช้สีเหลืองแดง สว่างเต็มไปด้วยสีส้มแตกต่างสิ้นเชิงกับธรรมชาติสงบ นุ่มของสีของฤดูกาลนี้

PANTONE 15-1040 Iced Coffee



ภาพที่ 69 แสดงภาพ โทนสี Iced Coffee

ที่มา : <http://www.ritallifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

สีที่จะนำผ่านฤดูกาล PANTONE 15-1040 กาแฟปราศจากน้ำตาลเป็นกลางอีกแรงสำหรับฤดูกาล ด้วยคุณภาพของพลังธรรมชาติ ความนุ่มนวลและถึงความละเอียดอ่อนของกาแฟเย็นสร้างรากฐานที่มั่นคง เมื่อรวมกับส่วนที่เหลืออื่นของฤดูกาลนี้สี

PANTONE 15-0146 Green Flash



ภาพที่ 70 แสดงภาพ โทนสี Green Flash

ที่มา : <http://www.ritalifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>

PANTONE 15-0146 สีเขียวแฟลชเรียกร้องให้ผู้สวมใส่ในการสำรวจผลักดันของจดหมาย และหลบหนีทางโลกแผ่เปิดกว้างที่รวมกับส่วนที่เหลือของงานสีในรูปแบบที่ไม่คาดคิดแต่มีโชคในการ ค้นพบสิ่งต้องการโดยบังเอิญ ความนิยมของสีที่ยอดเยี่ยมนี้เป็นตัวแทนของธรรมชาติอิทธิพลถาวรแม้ ในสภาพแวดล้อมในเมืองมีแนวโน้มอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้หนักออกแบบ

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ โดยมีมุ่งเน้นทางด้านการออกแบบโครงสร้างของเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีความสนุกสนาน และออกแบบให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ ซึ่งปัจจุบันชีวิตมีแต่ความวุ่นวายทั้งการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันจึงต้องการเครื่องแต่งกายที่จะตอบสนองต่อชีวิตที่มีแต่ความวุ่นวายให้มีสีสัน ตูสนุกสนาน และเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีโครงสร้างที่สนุกสนานเพื่อยกระดับเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้ดูเป็นที่น่าสนมมากยิ่งขึ้น จึงเกิดมาเป็นโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ ตอบสนองความต้องการของผู้หญิงยุคใหม่ มีแนวทางการแต่งกายเป็นของตัวเอง รักความสนุกสนานต้องการเครื่องแต่งกายสามารถสวมใส่แล้วมีความโดดเด่นทั้งในช่วงกลางวันและเวลาสังสรรค์ในยามค่ำคืน เป็นแนวเสื้อผ้าที่สร้างมาเพื่อคนรักการแต่งตัว สนุกสนาน ให้ทันสมัยของแฟชั่น

ผลการวิจัยในครั้งนี้ได้รวบรวมแนวคิดที่ตนสนใจและทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆและวิเคราะห์แนวคิดข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน โดยผลงานที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีความสนุกสนาน ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ และสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังใช้วิธีการดำเนินงานวิจัยเชิงปริมาณมาใช้ในการทำงานวิจัยเป็นหลักโดยผู้วิจัยได้มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ
2. ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ
3. กำหนดแนวความคิดของการออกแบบและนำเสนอแบบร่าง
4. ออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ
5. สรุปผลการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมข้อมูลทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

รวบรวมข้อมูลแรงบันดาลใจในการออกแบบ เช่นศึกษา แนวคิดศิลปะแนวคิซ ความหมาย แนวความคิด องค์ประกอบศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีความสอดคล้อง ลงตัว และเหมาะสมมากที่สุด

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

1. ศึกษาแนวคิดและรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานในยุคศิลปะแนวคิซ
2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ เช่น โครงร่างเสื้อผ้า หรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องและได้ถูกตีความออกมาเป็นรูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีให้เข้ากับยุคสมัยและเหมาะสมที่สุด

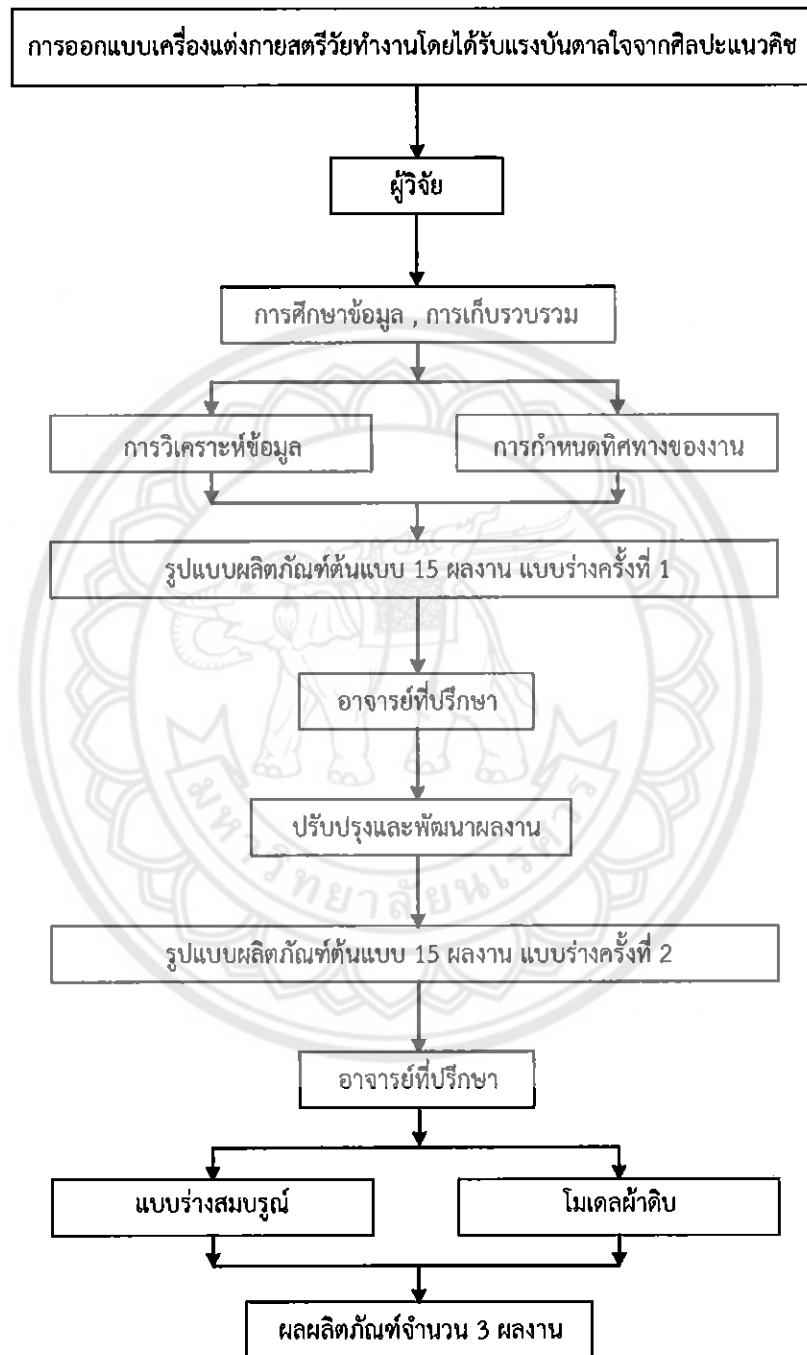
ขั้นตอนที่ 3 กำหนดแนวความคิดของการออกแบบและนำเสนอแบบร่าง

กำหนดแนวความคิดเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแนวคิซเพื่อนำมาตีความให้เป็นสัญลักษณ์หรือนำไปออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีเอกลักษณ์เฉพาะ เพื่อง่ายต่อการนำเสนอแบบร่างในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ เป็นการนำเหตุการณ์หรือสัญลักษณ์ที่ใช้แทน มาออกฉายแพทเทิร์นในการทำเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน และเกิดความแปลกใหม่ ดูแปลกตา จึงได้ศึกษาข้อมูลโดยการสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านแนวคิดยุคศิลปะแนวคิซ เพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานในขั้นต่อไป

แผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน
โดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ



ภาพที่ 71 แสดงภาพแผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน
โดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

ขั้นตอนที่ 5 สรุปผลการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิช

เนื่องจากการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานที่ธรรมดาแต่ในปัจจุบันชุดทำงานมีความแปลกและดูน่าสนใจมากขึ้น โดยในยุคศิลปะแนวคิชนั้นเครื่องแต่งกายจะมีสีสันที่สดใส และเครื่องแต่งกายดูมีความสุขสนุกสนานเวลาที่ถูกรวมเป้าหมายนำมาสวมใส่ ทำให้เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจในชีวิตประจำวันมากขึ้น จากวันที่ดูน่าเบื่อก็กลายเป็นเรื่องสนุกในการเลือกเครื่องแต่งกายมาสวมใส่เวลาทำงาน ทำให้การทำงานทุกวันดูเปลี่ยนไป

จากการศึกษาและวิเคราะห์ยุคศิลปะแนวคิช รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีมีลักษณะที่หลากหลายไม่มีอะไรเฉพาะเจาะจง ในเรื่องของทรงจั่วและวัสดุการตัดเย็บ จะถูกสร้างเอกลักษณ์ขึ้นมาใหม่ให้กับผู้สวมใส่ โดยโครงสร้างที่สนุกสนาน แปลกตา ทำให้เครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานในรูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้นกว่ารูปแบบเดิมโดยทั่วไป

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ได้นำข้อมูลที่ศึกษาเหล่านี้มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานที่มีความสนุกสนาน แปลกใหม่ แตกต่างจากเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานทั่วไปโดยใช้ข้อมูลจากการศึกษาศิลปะแนวคิชมาใช้ในการออกแบบ



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน รวมถึงแนวคิดแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่น ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นในศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ แล้วนำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางในการออกแบบ ผลงานวิจัยดังนี้

1. วิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ
2. ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

การวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

1. วิเคราะห์แนวคิดของแรงบันดาลใจของศิลปะแนวคิซ

ในยุคที่ศิลปะนั้นกำลังได้รับความนิยม ทุกคนต่างให้ความสนใจศิลปะแนวใหม่ที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ในหลายแขนง ศิลปะแนวคิดเป็นการนำอารมณ์ ความแปลก ความตลกขบขัน ผสมกับเรื่องไร้สาระ (Nonsenes - story) เพื่อนำเสนอศิลปะแนวใหม่ให้ประชาชนทั่วไปเข้าใจแนวทาง และส่งเสริมศิลปะแนวใหม่ให้ประชาชนทั่วไปเข้าไปอยู่ในกลุ่มของคนไทยได้รวดเร็วขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานและทำให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายผู้หญิงวัยทำงานอายุ 25 – 35 ปี กลุ่มแฟชั่นนิสต้า (Fashion Nista) ที่มีแนวการแต่งตัวเป็นของตัวเอง ซึ่งมีลักษณะการใช้ชีวิตที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และชอบการสังสรรค์หรือพักผ่อนในวันหยุดสุดสัปดาห์ มีความแอคทีฟตลอดเวลา เป็นสาวซีเล่นที่มีความเปรี้ยวซ่าและปรับตัวเข้ากับสังคมได้รวดเร็ว ตัวอย่างเช่น การผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานในวันสุดท้ายของสัปดาห์ หรือไปสถานที่ต่างๆที่มีผู้คนเยอะได้สนทนาและแลกเปลี่ยนทางความคิด โดยมีลักษณะการใช้ชีวิตที่รักการแต่งกาย รักการใช้ชีวิต มีความมั่นใจในตัวเองมาก มีความสนใจด้านแฟชั่นที่สร้างความแตกต่างจากผู้อื่นทั่วไป(unique)



ภาพที่ 72 แสดงภาพประกอบแรงบันดาลใจ

ตารางภาพของข้อมูลที่น่ามาใช้ประกอบ

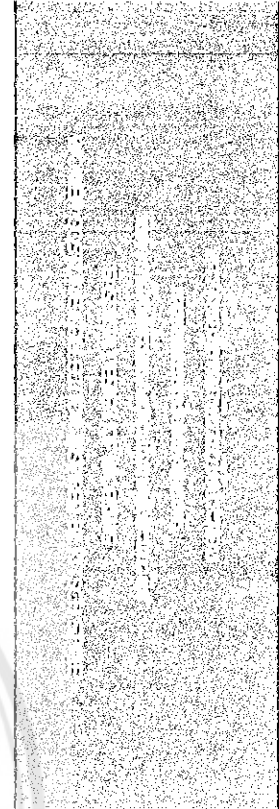
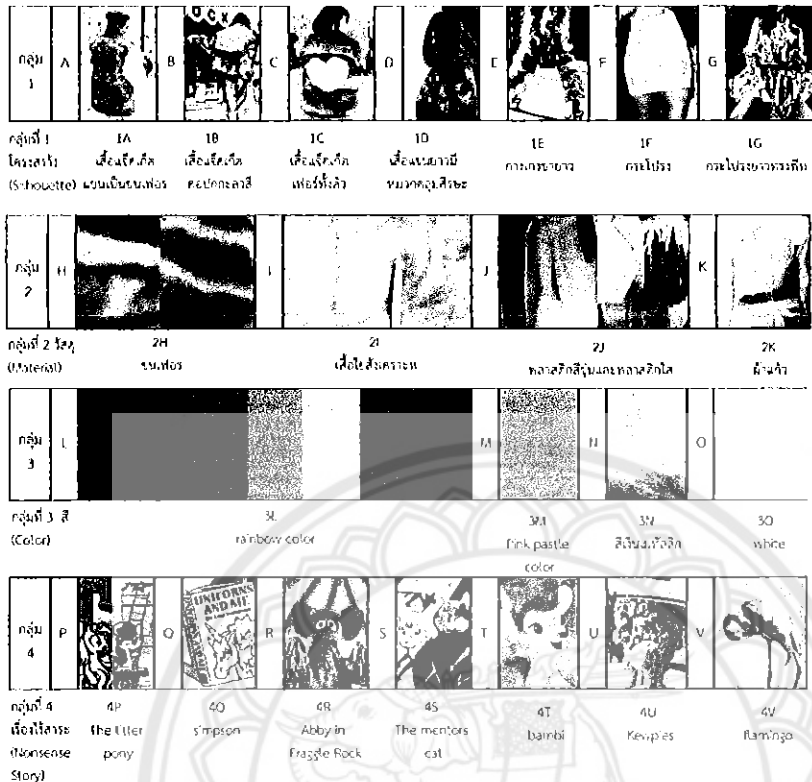
การออกแบบเรื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิทช์

กลุ่ม 1	A	B	C	D	E	F	G
กลุ่ม 2	H	I	J	K	L	M	N
กลุ่ม 3	O	P	Q	R	S	T	U
กลุ่ม 4	V	W	X	Y	Z	AA	AB

กลุ่มที่ 1 โครงสร้าง (Silhouette) , กลุ่มที่ 2 วัสดุ (Material) , กลุ่มที่ 3 สี (Color) , กลุ่มที่ 4 เรื่องไร้สาระ (Nonsense Story)

ภาพที่ 73 แสดงภาพข้อมูลที่น่ามาใช้ประกอบ

การออกแบบเรื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิทช์



ภาพที่ 74 แสดงภาพรายละเอียดข้อมูลที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบเรื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

กลุ่มที่ 1 (ภาพ A-G) โครงสร้างของเครื่องแต่งกายที่น่าสนใจศิลปะแนวคิซ (Structure) คือ

- 1A. เสื้อแจ็คเก็ตแขนเป็นขนเฟอร์
- 1B. เสื้อแจ็คเก็ตคอปกกะบาศี
- 1C. เสื้อแจ็คเก็ตเฟอร์ทั้งตัว
- 1D. เสื้อแขนยาวมีหมวกคลุมศีรษะ
- 1E. กางเกงขายาว
- 1F. กระโปรงยาวทรงพีท

กลุ่มที่ 2 (ภาพ H-K) วัสดุศิลปะแนวคิซ (Material) คือ

- 2H. ขนเฟอร์
- 2I. เส้นผมสังเคราะห์
- 2J. พลาสติกสีขุ่นและพลาสติกสีใส
- 2K. ผ้าแก้ว

กลุ่มที่ 3 (ภาพ L-o) โทนีสีศิลปะแนวคิซ (Color) คือ

- 3L. Rainbow missing dreaming
- 3M. Pink-Pastel missing dreaming
- 3N. Metallic missing dreaming
- 3O. White missing dreaming

กลุ่มที่ 4 (ภาพ P-V) เรื่องไร้สาระของศิลปะแนวคิซ (Nonsense-Story) คือ

- 4P. The litter pony
- 4Q. Simpson
- 4R. Abby in Fraggles Rock
- 4S. The Mentors Car
- 4T. Bambi
- 4U. Kewpies
- 4P. Flamingo

โดยทำการออกออกโดยการผสมผสานข้อมูลที่วิเคราะห์จากตาราง จากนั้นแบ่งการออกแบบเป็น 3 แนวทาง แนวทางละ 5 แบบ รวมเป็น 15 แบบ โดยกำหนดรูปแบบต่างๆ ดังแผนภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบดังนี้

แนวทางที่ 1 ความฝันที่หายไป (Missing Dreaming)

ได้มาจาก 1B + 1D + 1E + 2H + 2I + 2K + 3L + 3M + 4Q + 4R

แนวทางที่ 2 คู่ขวัญ (Twin Twing Tween)

ได้มาจาก 1A + 1C + 1F + 2H + 3L + 2I + 4P

แนวทางที่ 3 24.7(Twenty four seven)

ได้มาจาก 1A + 1B + 1C + 1F + 2H + 2I + 2K + 3L + 3N + 3O + 4K

2. ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซจำนวน 1 ชุด (Collection) มีดังนี้ ชุดงานเลี้ยงค็อกเทล (Cocktail Dress) 1 ชุด(collection) โครงสร้าง 5 โครงสร้าง

2.1 แจ็คเก็ต (Jacket)	2	โครงสร้าง
2.2 กางเกง (Pant)	2	โครงสร้าง
2.2 กระโปรง (Pencil Skirt)	2	โครงสร้าง
2.3 เดรส (Dress)	1	โครงสร้าง
รวม	5	โครงสร้าง

จากการศึกษาศิลปะแนวคิดจึงได้แนวคิดทางการออกแบบเป็น 3 แนวคิด คือ

1. ความฝันที่หายไป (Missing Dreaming)
2. คู่ขวัญรุ่น (Twin Twing Tween)
3. 24.7(Twenty four seven)

แนวความคิดที่ 1 ความฝันที่หายไป (Missing Dreaming)

อธิบายแนวความคิด : มาจากเหตุการณ์ช่วงสงครามโลก ที่ผู้นำมีสิทธิในการออกคำสั่งให้แรงงานเท่านั้นที่ไม่ได้มีวันหยุดพักผ่อนเพื่อที่จะทำประโยชน์และความสุขมาสู่ตัวของผู้นำ จึงทำให้ชนชั้นแรงงานหยุดทำงานและหันมาประท้วงเพื่อทวงถามหาวันหยุดที่ตนควรจะได้รับ และโยยหาธรรมชาติ เพราะแรงงานนั้นไม่มีสิทธิออกจากที่พักที่ผู้นำบังคับให้อยู่ จึงเป็นแนวทางในการออกแบบ คือการนำวัสดุที่ให้ความรู้สึกเบาและโปร่งมาเป็นส่วนประกอบ และมีการออกแบบโครงสร้างที่ใหม่ แปลกตา และน่าสนใจ และมีฟังก์ชันการใช้งานของผู้บริโภคอย่างเหมาะสม

อารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบ (mood & tone)

แนวความคิด (Concept)	การเชื่อมต่อ (Missing)	ความฝัน (Dreaming)
อารมณ์และสี (Mood & Tone)	ว่างเปล่า (Empty)	อิสระ (Freedom)
ส่วนประกอบสำคัญ (Elements)	วัสดุ (Material)	สี (Color)



ภาพที่ 75 แสดงภาพแนวความคิดความฝันที่หายไป

ผลงานการออกแบบ แนวความคิดที่ 1 ความฝันที่หายไป (Missing Dreaming)



ภาพที่ 76 แสดงภาพการออกแบบแนวความคิดความฝันที่หายไป

แนวความคิดที่ 2 คู่วัยรุ่น (Twin Twing Tween)

อธิบายแนวความคิด : การรวมตัวของวัยรุ่นที่มากกว่า 2 คนขึ้นไป เพื่อทำกิจกรรมรวมกันที่จะปลดปล่อยความรู้สึกไปกับสิ่งที่ตนชอบและเรื่องไร้สาระที่ผ่อนคลาย กับกลุ่มเพื่อนสนิทจึงเป็นแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้าให้มีโครงสร้างที่สวมใส่สบาย และออกแบบฟังก์ชันให้มีความสะดวกสบายต่อผู้บริโภคมากที่สุด

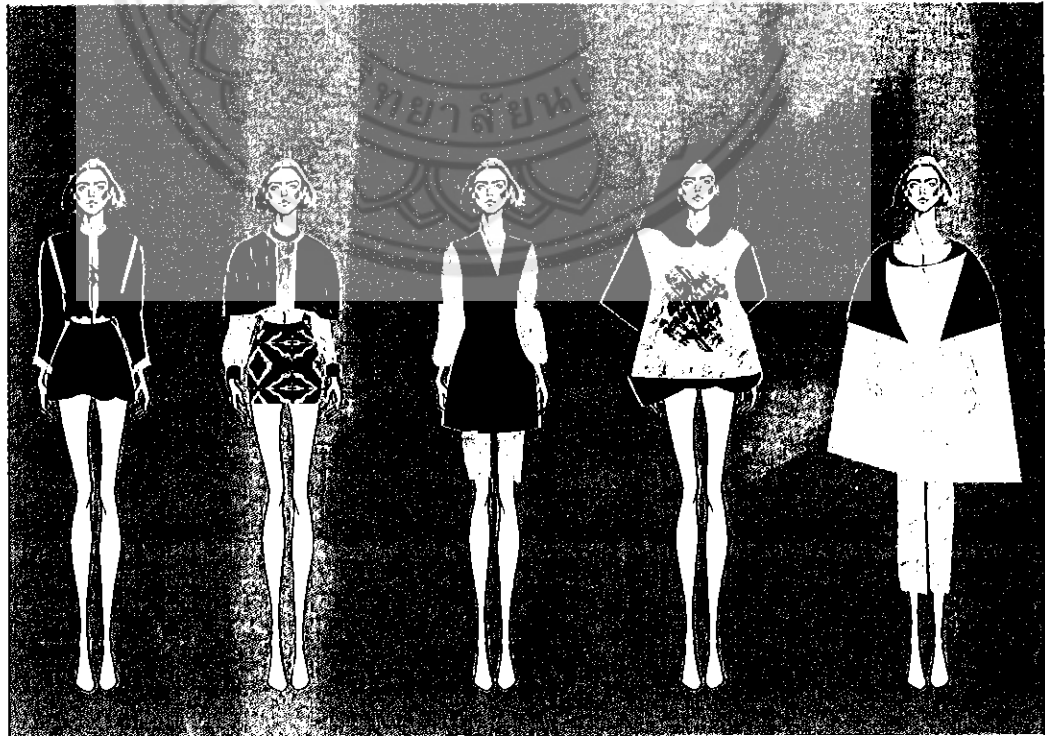
อารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบ (mood & tone)

แนวความคิด (Concept)	คู่ (Twin)	วัยรุ่น (Tween)
อารมณ์และสี (Mood & Tone)	รวมตัว (Gang)	สนุกสนาน (Funny)
ส่วนประกอบสำคัญ (Elements)	สี (Color)	วัสดุ (Material)



ภาพที่ 77 แสดงภาพแนวความคิดคู่วัยรุ่น

ผลการออกแบบแนวความคิดที่ 2 คู่วัยรุ่น (Twin Twing Tween)



ภาพที่ 78 แสดงภาพการออกแบบแนวความคิดคู่วัยรุ่น

แนวความคิดที่ 3 24.7(Twenty four seven)

อธิบายแนวความคิดที่ 3 : มาจากการทำงานที่เราชอบภายในหนึ่งวันและ 24.7 มาจาก 24 ชั่วโมงเท่ากับ 1 วัน และใน 7 วันเป็น 1 สัปดาห์ ซึ่งตรงกับลักษณะกลุ่มเป้าหมายของสาววัยทำงานที่ต้องทำงานตลอดภายในหนึ่งสัปดาห์ เหนื่อยแต่ไม่เบื่อเพราะเป็นสิ่งที่ชอบ แต่ก็ยังอยากจะหาเวลาพักผ่อนให้กับตัวเอง จึงเป็นแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้าให้มีโครงสร้างที่สวมใส่สบาย สีที่ใช้จะดูสดใสและมีสีล้วน และออกแบบฟังก์ชันให้มีความสะดวกสบายต่อผู้บริโภคมากที่สุด

อารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบ (mood & tone)

แนวความคิด (Concept)	ยี่สิบสี่ (Twenty-four)	เจ็ด (seven)
อารมณ์และสี (Mood & Tone)	วุ่นวาย (Flurry)	ผ่อนคลาย (Relax)
ส่วนประกอบสำคัญ (Elements)	วัสดุ (Material)	สี (Color)



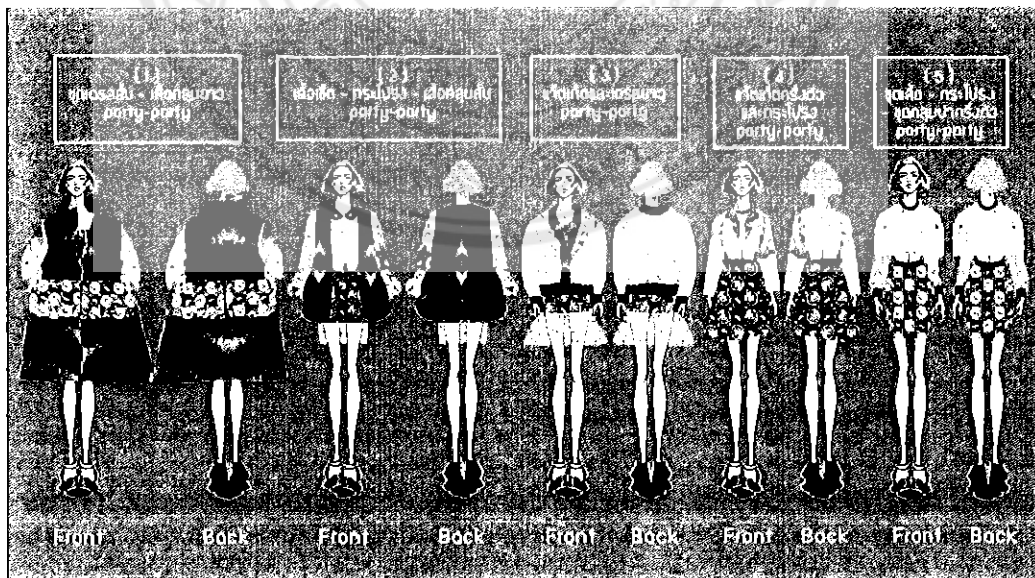
ภาพที่ 79 แสดงภาพแนวความคิด 24.7(Twenty four seven)

ผลงานการออกแบบ แนวความคิดที่ 3 24.7(Twenty four seven)



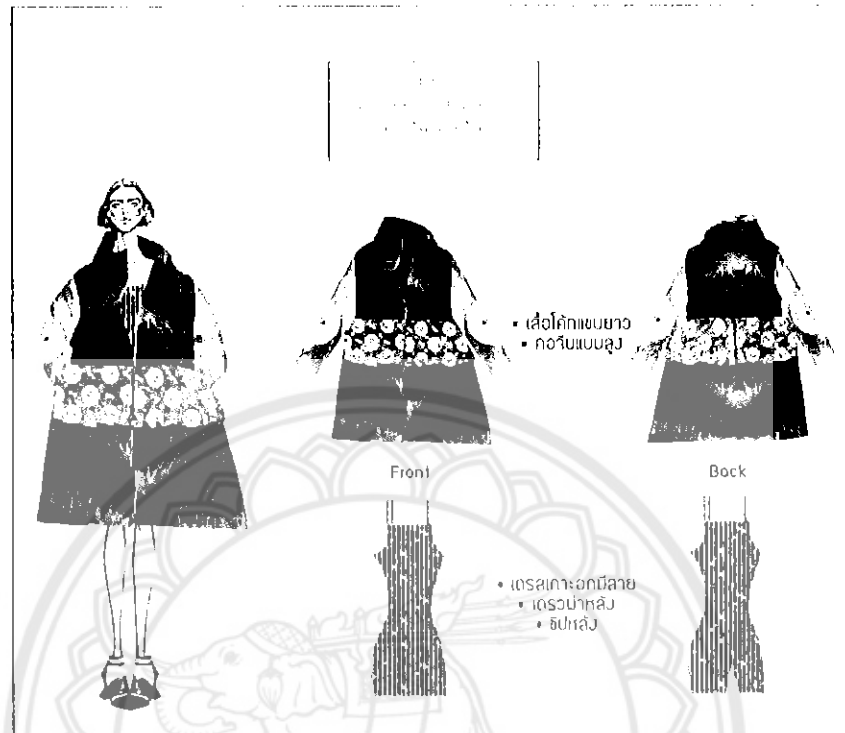
ภาพที่ 80 แสดงภาพการออกแบบแนวความคิด 24.7(Twenty four seven)

นำแนวคิดที่ 1 ความฝันที่หายไป (Missing Dreaming) มาพัฒนาต่อ 5 ชุดได้ดังนี้

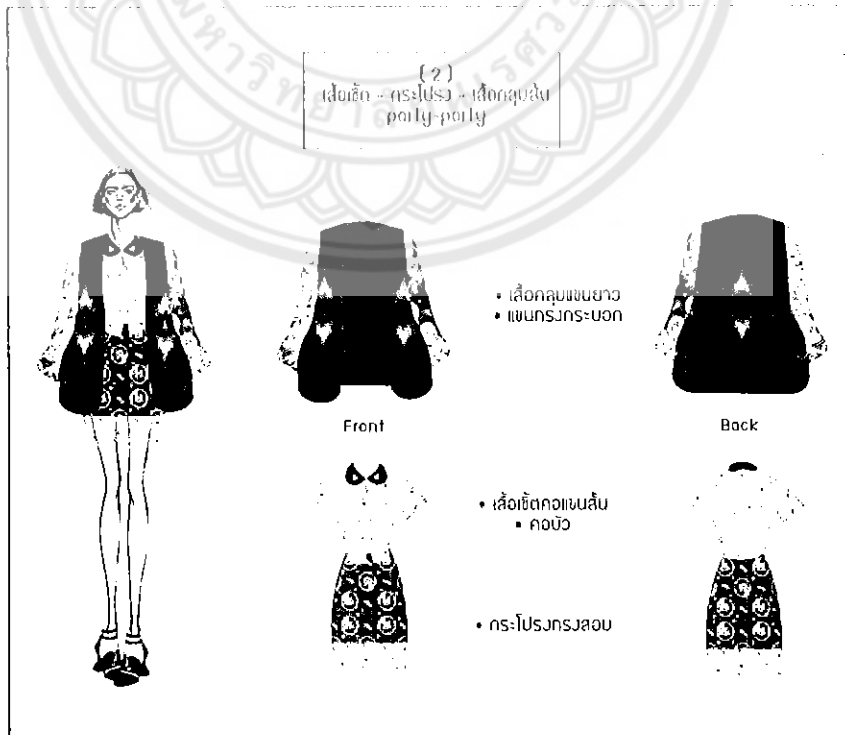


ภาพที่ 81 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดความฝันที่หายไป

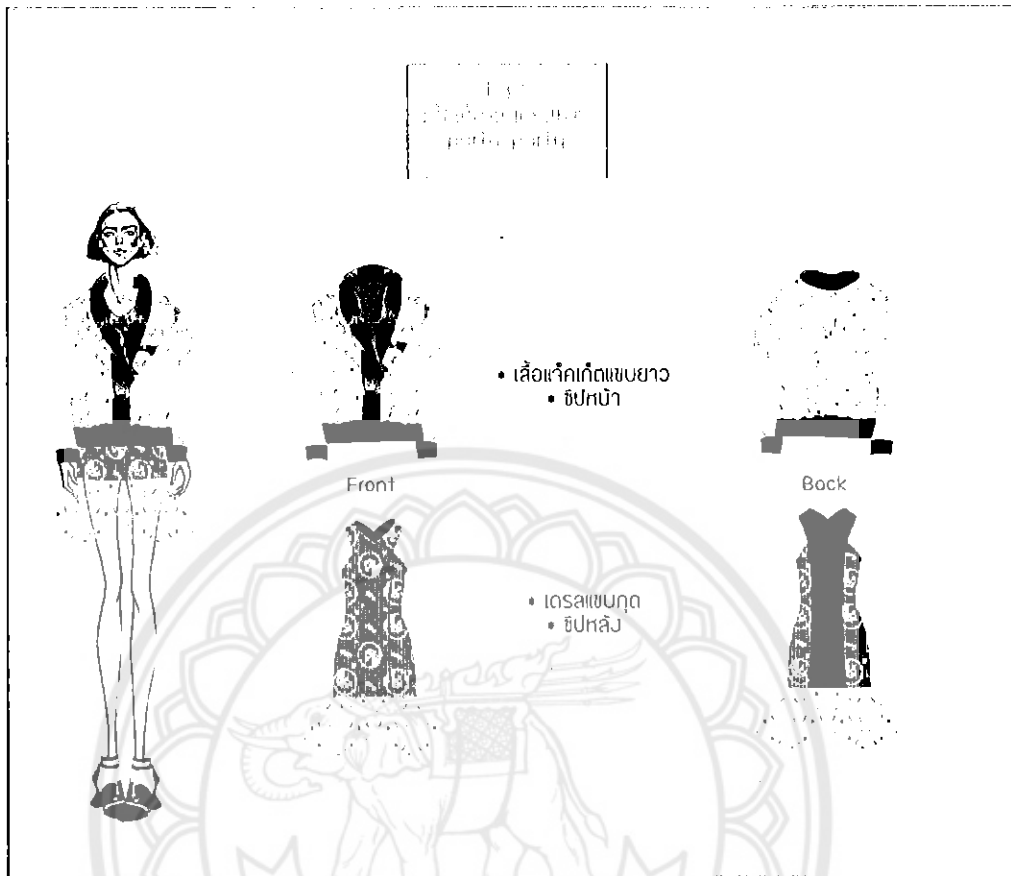
รายละเอียดแต่ละชุด



ภาพที่ 82 แสดงภาพการออกแบบครั้งที่ 1



ภาพที่ 83 แสดงภาพการออกแบบครั้งที่ 2



ภาพที่ 84 แสดงภาพการออกแบบครั้งที่ 3

บทที่ 5

บทสรุป

การดำเนินการศึกษาศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ เป็นการถ่ายทอดแรงบันดาลใจลงบนวัสดุพิเศษที่พิมพ์ลวดลายกราฟิกทำให้ผลงานที่ออกมาดูแปลกใหม่สามารถสวมใส่ได้ชีวิตจริง โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ
2. เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ

สรุปการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 ประวัติความเป็นมาศิลปะแนวคิซ
- 1.2 แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี
- 1.3 กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี
- 1.4 รูปแบบของเครื่องแต่งกายสตรีแนวคิซ
- 1.5 เทคนิคการตัดเย็บเครื่องแต่งกายสตรี

ขอบเขตด้านการออกแบบ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซจำนวน

1 ชุด (Collection) มีดังนี้ชุดงานเลี้ยงค็อกเทล (Cocktail Dress) 1 ชุด (collection) โครงสร้าง 5 โครงสร้าง

2.1 แจ็คเก็ต (Jacket)	2	โครงสร้าง
2.2 กางเกง (Pant)	2	โครงสร้าง
2.2 กระโปรง (Pencil Skirt)	2	โครงสร้าง
2.3 เดรส (Dress)	1	โครงสร้าง
รวม	5	โครงสร้าง

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นเวลา 4 เดือน เริ่มตั้งแต่ สิงหาคม พ.ศ. 2558 – ธันวาคม พ.ศ. 2558

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

- เพศ : หญิง
- อายุ : 25-35 ปี
- รายได้ : 30,000 - 50,000 บาท/เดือนขึ้นไป
- อาชีพ : บรรณาธิการหนังสือแฟชั่น, นักออกแบบเสื้อผ้า

- วิธีการดำเนินชีวิต : เป็นกลุ่มแฟชั่นนิสต้า (Fashion Nista) ที่มีแนวการแต่งตัวเป็นของตัวเอง ซึ่งมีลักษณะการใช้ชีวิตที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และชอบการสร้างสรรค์หรือพักผ่อนในวันหยุดสุดสัปดาห์ มีความแอคทีฟตลอดเวลา เป็นสาวซีเล้นที่มีความเปรี้ยวซ่าและปรับตัวเข้ากับสังคมได้รวดเร็ว ตัวอย่างเช่น การผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานในวันสุดท้ายของสัปดาห์ หรือไปสถานที่ต่างๆที่มีผู้คนเยอะได้สนทนาและแลกเปลี่ยนทางความคิด โดยมีลักษณะการใช้ชีวิตที่รักการแต่งกาย รักการใช้ชีวิต มีความมั่นใจในตัวเองมาก มีความสนใจด้านแฟชั่นที่สร้างความแตกต่างจากผู้คนทั่วไป(unique)

อภิปรายผลการวิจัย

วิเคราะห์จากรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซจากขั้นตอนในการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. เครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานในปัจจุบันยังคงดูธรรมดา เป็นการออกแบบที่ยังไม่ค่อยดึงดูดหรือน่าสนใจ แต่เครื่องแต่งกายสตรีของศิลปะแนวคิซนั้นจะมีลูกเล่นและวัสดุที่น่าสนใจมากกว่าเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานทั่วไปในปัจจุบัน

2. จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยได้หาแรงบันดาลใจในการออกแบบ และได้มีการศึกษาเรื่องรายละเอียดของศิลปะแนวคิซ ซึ่งเห็นว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดย ได้มีการศึกษารูปแบบโครงสร้าง, สีวัสดุ มาใช้กับผลงานของผู้วิจัย แล้วจึงได้นำแบบร่างไปเสนอ

3. ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ โดยมุ่งเน้นทางด้านโครงสร้างของเครื่องแต่งกายและออกแบบตามแรงบันดาลใจศิลปะแนวคิซ และผสมผสานกับแนวคิดในการออกแบบของผู้วิจัยเอง ทำให้ได้ผลงานที่ร่วมสมัย และสามารถสวมใส่ได้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะแนวคิซ ปัญหาในการดำเนินงานวิจัย คือ การค้นคว้าเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน เนื่องจากในปัจจุบันมีให้ศึกษาค้นคว้าหลายทาง จึงต้องเจาะเฉพาะกลุ่มเป้าหมายในการศึกษา คือกลุ่มหญิงวัยทำงาน ได้เก็บข้อมูลรูปแบบการแต่งกาย ทั้งนี้ได้ใช้ความพยายามและความตั้งใจในการศึกษาค้นคว้าและเรียบเรียง ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
2. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับ Ready to wear 2016 และ Trend 2016 ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษา ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่ได้วิเคราะห์ แยกแยะ ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสับสนในข้อมูลนั้น
3. ขั้นตอนกระบวนการตัดเย็บที่ต้องระยะเวลาในการขึ้นแบบโครงสร้างทั้ง ตัด พับ ซับ รีด เย็บ และการสื่อสารกับช่างเป็นสิ่งสำคัญอีกหนึ่งขั้นตอน ทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการที่ยากและซับซ้อนควรมีการวางแผนระยะเวลาให้ดี มิฉะนั้นอาจทำให้เกิดความล่าช้าและไม่ทันตามเป้าหมายที่ตั้งไว้
4. การวิจัยไม่สามารถดำเนินได้ด้วยตัวคนเดียวได้ทั้งหมด อาจจะต้องมีที่ปรึกษาชี้แนะที่ให้ทั้งข้อมูลและคำแนะนำ
5. การดำเนินการวิจัย ในการตัดสินใจในการออกแบบควรใช้เหตุผลและข้อมูลที่ได้ศึกษารวบรวมทั้งหมดมาประกอบในการตัดสินใจโดยมากกว่าใช้ความรู้สึกของตนเองตัดสินใจ



บรรณานุกรม

- โกทูโน ดอท โออาร์จี.(2553). ว่าด้วยเรื่อง Kitsch คืออะไร? แล้วอะไรคือ Kitsch?
 สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/326590>
- ไทยแพทเทิร์น ดอท คอมฯ. (2545). แพทเทิร์นอุตสาหกรรม, สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2558
 จาก <http://www.thaipattern.com/page1.php?id=14>
- ปีปีซี ดอท คอม.(2557). A Point of View: The strangely enduring power of kitsch.
 สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://www.bbc.com/news/magazine-30439633>
- เมียวใจดัม ดอท เวิลด์เพลส ดอท คอม.(2552). รสนิยมสาธารณชนในความเบาหวิวา.
 สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <https://goo.gl/Z2WeS5>
- เมียวใจดัม ดอท เวิลด์เพลส ดอท คอม.(2552). ความหนักอึ้ง(เหลือทน)กับความเบาหวิว(เหลือทน).
 สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <https://goo.gl/4aNola>
- เลนเซนส์ ดอท เวิลด์เพลส ดอท คอม.(2555). CG+ magazine Art Of Kitsch issue 54.
 สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <https://lensenth.wordpress.com/2012/05/08/cg-magazine-art-of-kitsch-issue-54/>
- วิซวลอาร์ตดิพาสเม้น ดอท เวิลด์เพลส ดอท คอม.(2557). Graphic Design History Kitsch.
 สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558,
 จาก <https://visualartsdepartment.wordpress.com/kitsch/>
- ศกุนตลา .(2557).Kitsch กับวัฒนธรรมไทยหาอดีต. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558,
 จาก <https://lannatimes.wordpress.com/2014/04/06/kitsch-กับวัฒนธรรมไทยหาอดีต/>
- อนุทิน วงศ์สรรคกร.(2542). 10 คำที่ควรรู้จัก สำหรับนักออกแบบในยุค Postmodern.
 สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://goo.gl/F3qGN4>
- เอ็นดับเบิลยูวีไอซี ดอท เอซี ดอท ทีเอชฯ. (2545). หลักการออกแบบเสื้อ.
 สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2558,
 จาก http://www.nwvoc.ac.th/nwvoc/images/stories/teacher_working/chittima/unit_4.pdf
- Brandon Kralik.(2556). The Dawn of the Kitsch Movement. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558,
 จาก http://www.huffingtonpost.com/brandon-kralik/the-dawn-of-the-kitsch-mo_b_4013483.html
- Denis Dutton.(2542). Kitsch. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558,
 จาก http://www.denisdutton.com/kitsch_macmillan.htm

- Margarita Maslova.(2558). *Fashion color report Spring 2016*. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://www.ritalifestyle.com/2015/11/2016-pantone-fashion-color-report.html>
- Roger Scruton.(2557). *A fine line between art and kitsch*. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://www.forbes.com/sites/rogerscruton/2014/02/21/a-fine-line-between-art-and-kitsch/>
- Whitney Rugg.(2002). *Kitsch*. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/kitsch.htm>
- Broch, Hermann.(1968). "Kitsch" (1933) and "Notes on the Problem of Kitsch" (1950). In *Kitsch: The World of Bad Taste*, edited by Gillo Dorfles. New York: Universe Books.
- Calinescu, Matei.(1987). *Five Phases of Modernity: Modernism, Avant-Garde, Decadence, Kitsch, Postmodernism*. Durham, North Carolina: Duke University Press.
- Dorfles, Gillo,(1968). ed. *Kitsch: The World of Bad Taste*. New York: Universe Books.
- Greenberg, Clement. (1939) "Avant-Garde and Kitsch." *Partisan Review* 6: 34-49.
- Kulka, Thomas.(1996). *Kitsch and Art*. University Park, Pennsylvania: Pennsylvania University Press.

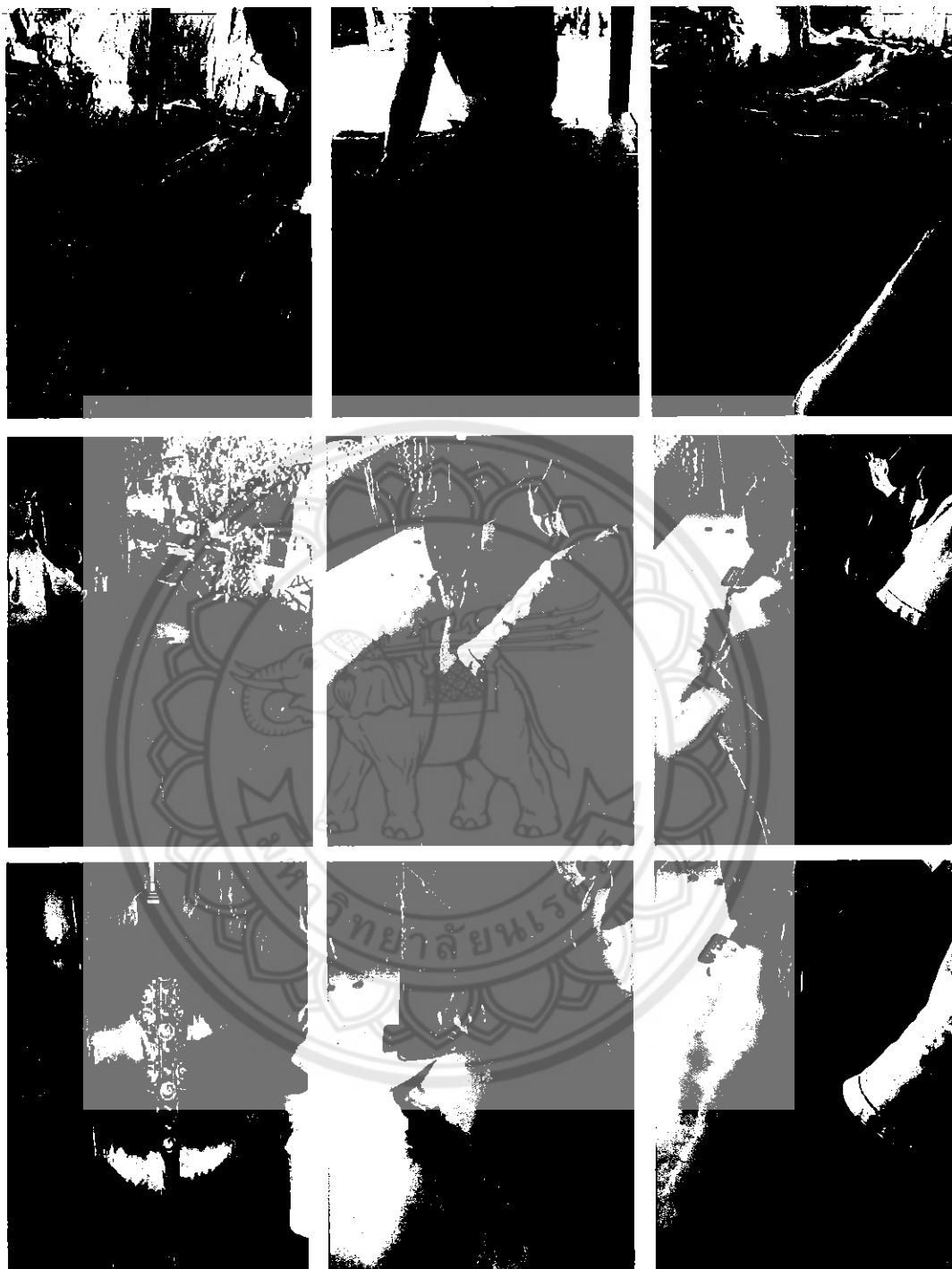




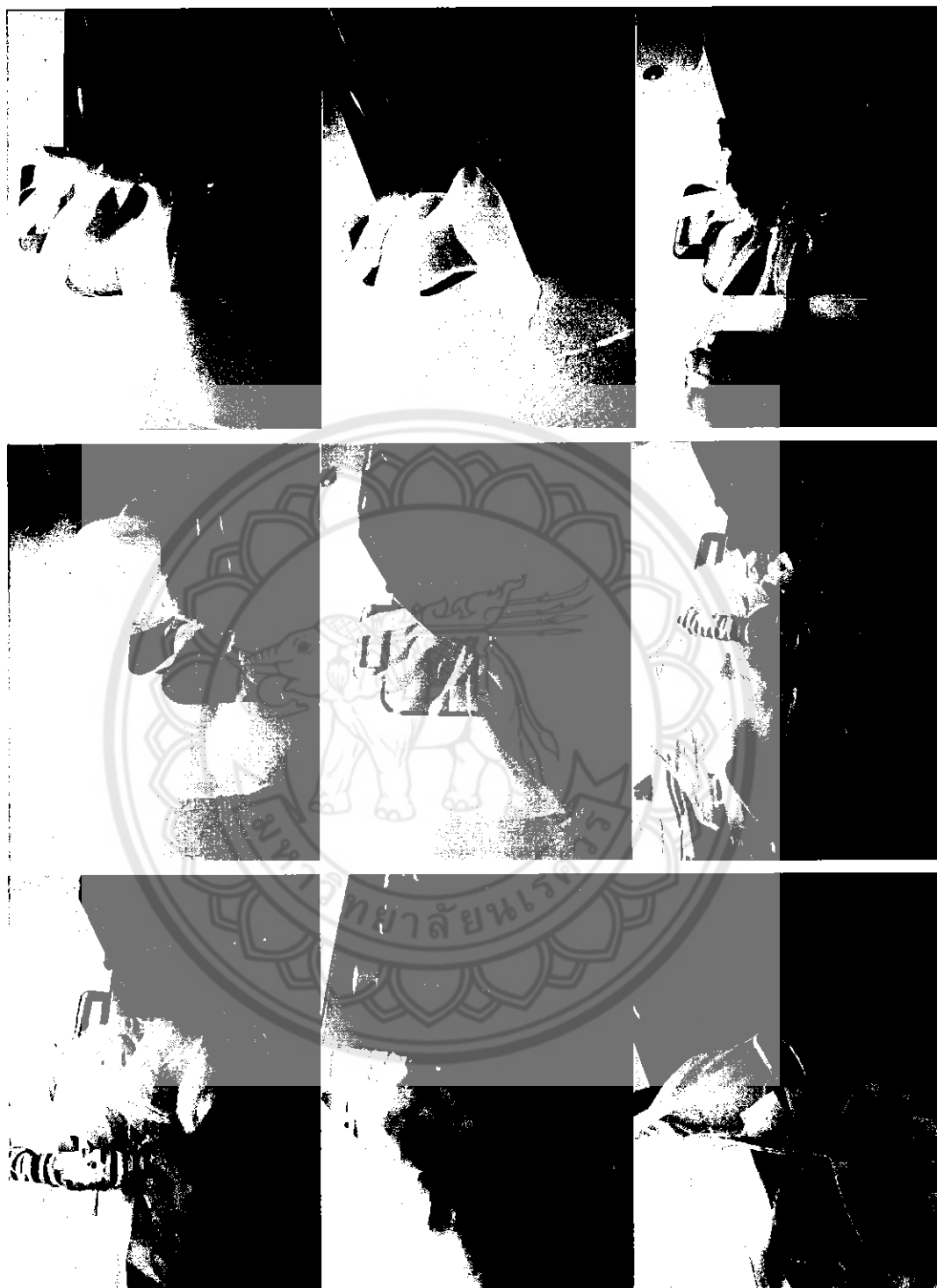
ภาพที่ 85 แสดงชุดโครงร่างผ้าดิบ



ภาพที่ 86 แสดงภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง



ภาพที่ 87 แสดงภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง



ภาพที่ 88 แสดงภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง

missing dreaming missing dreaming missing dream

"MISSING DREAMING"
spring summer 2010



เครื่องแต่งกายสำหรับวันพักผ่อนที่สนุกสนานเฉพาะตัว
ฤดูร้อน โดยดีเทล: เบนทซ์ (Kirsch) เป็นแรงบันดาลใจจาก
ความนึกทลายไปในช่วงวันหยุด โดยเน้นเรื่องราวของวันฤดูร้อน เรื่องปริศนา
ของวัยเยาว์ และปรับเปลี่ยนที่แตกต่างจากศิลปะแบบทิวาในช่วง ค.ศ. 1960
โดยตีความโดดเด่นในการดึงอารมณ์ ความสนุกสนาน ความปรารถนา

mood & tone color way

missing + dreamin
=
empty + freedom





SS11C434 strawen skin product and package design

missing dreaming missing dreaming missing dream

ภาพที่ 89 แสดงบอร์ดฟรีเซ็นและสเก็ตที่พัฒนาแล้ว



ภาพที่ 90 แสดงผลงานกาถ่ายแบบ