การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

สุวภัทร พิมพ์ระเบียบ

ศิลปนิพนธ์เพื่อเสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
ธันวาคม 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

THE FASHION DESIGN FOR LADIES INSPIRED BY POP ART

SUWAPHAT PHIMRABIAP

An Art Thesis Submitted In Partial Fulfillment

of the Requirements for the Bachelor Degree of Fine and Applied Arts

in Product and Package Design

December 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

ศิลปนิพนธ์ เรื่อง "การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต"ของ นางสาว สุวภัทร พิมพ์ระเบียบ ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....(ประธาน)

(ดร. สมาพร คล้ายวิเชียร)

.....(กรรมการ)

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์)

.....(กรรมการ)

(อาจารย์ พัชรวัฒน์สุริยงค์)

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต
ผู้วิจัย	สุวภัทร พิมพ์ระเบียบ
ประธานที่ปรึกษา	ดร. สมาพร คล้ายวิเชียร
กรรมการที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
	อาจารย์ พัชรวัฒน์สุริยงค์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปะนิพนธ์ ศป.บ. สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ.2558
คำสำคัญ	เครื่องแต่งกายสตรี ศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

บทคัดย่อ

โครงการการศึกษาวิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต เพื่อผลิตผลงานโดยมีความโดดเด่นเรื่องความงาม และเพื่อสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ตามแนวความคิดศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

วิธีการดำเนินวิจัย เพื่อศึกษาความเป็นมาและรูปแบบต่างๆของศิลปะป๊อปอาร์ต และออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต แล้วนำมาประมวลวิเคราะห์เป็นแนวความคิดโดยนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี โดยที่จะเลือกใช้รูปแบบลักษณะแฟชั่นปัจจุบันผสมผสานแฟชั่นยุค 1960s ที่นักออกแบบจะต้องพยายามดึงเอาเทคนิคของ ศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต มาออกแบบเครื่องแต่งกายที่แฝงการเสียดสีสังคมในยุคปัจจุบันให้เกิดความพิเศษไม่เหมือนใครให้ลงตัวมากที่สุด

จากการศึกษาพบว่าศิลปะป๊อปอาร์คมีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนวการ์ตูนหรือแนวเสียดสี ล้อเลียนสังคม เช่น การยิบยืมรูปแบบสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่องๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดภาพลายเส้นด้วยเส้นทึบดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเม็ดสี แถบริ้วสี ซึ่งผลงานที่ปรากฏจะสวยงามมีคุณค่านั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการออกแบบ เป็นการสร้างความพอใจแก่ผู้พบเห็น

ประกาศคุณูประการ

ศิลปนิพนธ์นี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์ช่วยเหลือจาก ดร. สมาพร คล้ายวิเชียร ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในการทำศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้ และคณาจารย์ท่านอื่นๆที่คอยสนับสนุนให้คำปรึกษา และตรวจสอบความบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีตลอดการทำศิลปะนิพนธ์ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จเรียบร้อย

ขอขอบพระคุณเพื่อนๆพี่ และน้องๆ ทั้งในคณะและต่างคณะที่คอยให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือต่างๆที่ผู้วิจัยไม่สามารถทำเองคนเดียวได้

ขอขอบพระคุณนางแบบ น้องไวน์ นางสาวณัฐชริฎาเมฆประยูรที่มีจิตอาสามาช่วยถ่ายแบบผู้วิจัยสำหรับศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้

ท้ายที่สุดผู้วิจัยมีความประสงค์ให้ ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ได้เป็นใบเบิกทางให้น้องรุ่นต่อไปที่ต้องการทำศิลปะนิพนธ์ หรือศึกษาข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับการวิจัยเพื่อให้เกิดประโยชน์ไม่มากก็น้อย

สุวภัทร พิมพ์ระเบียบ

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	**บทนำ**	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	วัตถุประสงค์	1
	ขอบเขตงานวิจัย	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
	นิยามศัพท์เฉพาะ	2
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกาย	3
	ประวัติเครื่องแต่งกาย	3
	ลักษณะรูปร่างของผู้หญิงและวิธีการแต่งตัวตามรูปร่างให้ดูสวยงาม	5
	แฟชั่นยุค 1950s-1960s	10
	แนวโน้มการแต่งกายในอนาคต	19
	ศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art)	26
3	วิธีดำเนินการวิจัย	40
	วิธีการดำเนินงานวิจัย	40
	แผนผังวิธีการดำเนินการวิจัย	40

สารบัญ(ต่อ)

บทที่		หน้า
4	ผลการวิจัย	43
	บทสังเขปเงื่อนไขการออกแบบ (Design Brief)	43
	ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)	46
	การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)	49
	ผลงานที่สร้างสรรค์ (Package Design)	50
5	บทสรุป	54
	สรุปผลการวิจัย	54
	ข้อเสนอแนะ	54
บรรณานุกรม		51
ภาคผนวก		54
ภาคผนวก ก		55
ภาคผนวก ข		56
ประวัติผู้วิจัย		57

สารบัญตาราง

ตาราง หน้า

1 แสดงตารางแผนผังการดำเนินวิจัย..... 42

สารบัญภาพ

ภาพ หน้า

1 ภาพลักษณะรูปร่างของผู้หญิงแบบละเอียดและวิธีการแต่งตัวตามรูปร่าง..... 9
2 ภาพทวิกกี้ (Twiggy) นางแบบยุค 1960s..... 11
3 ภาพวง เดอะบีเทิลส์ (The Beatles)..... 12
4 ภาพการแต่งกายยุค 1960s..... 12
5 ภาพการแต่งกายยุค 1961s..... 13
6 ภาพการแต่งกายยุค 1962s..... 13
7 ภาพการแต่งกายยุค 1963s..... 14
8 ภาพการแต่งกายยุค 1964s..... 14
9 ภาพการแต่งกายยุค 1965s..... 15
10 ภาพการแต่งกายยุค 1966s..... 15
11 ภาพการแต่งกายยุค 1967s..... 16
12 ภาพการแต่งกายยุค 1968s..... 16
13 ภาพการแต่งกายยุค 1969s..... 17
14 ตัวอย่างชุด สัดส่วน 2:8..... 19
15 ภาพตัวอย่างชุด สัดส่วน 3:5..... 19
16 ภาพตัวอย่างชุด สัดส่วน 2:8..... 20
17 ภาพตัวอย่างสีคู่ตรงข้าม..... 20
18 ภาพตัวอย่างการเลือกสีเอกรงค์..... 21
19 ตัวอย่างสีกลมกลืน..... 22
20 ตัวอย่างการใช้สีกลาง..... 22
21 ภาพมาร์แซล ดูว์ช็อง (Marcel Duchamp)..... 24
22 ภาพรอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein)..... 27
23 ภาพ Torpedo Los,c. 1963 by Roy Lichtenstein..... 27
24 ภาพ M-Maybe,c. 1965 by Roy Lichtenstein..... 28
25 ภาพ The Kiss V, 1964 by Roy Lichtenstein..... 28
26 ภาพ Drowning Girl, 1963 by Roy Lichtenstein..... 29

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
27	ภาพแอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol).....	30
28	ภาพ Campbell's Soup Cans by Andy Warhol in 1962.....	30
29	ภาพ แคลส โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg).....	31
30	ภาพ Coosje van Bruggenby Claes Oldenburg.....	31
31	ภาพ เจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosequist).....	32
32	ภาพผลงาน Nasturtium Salad 1961 และ Castelli Gallery poster1965.....	32
33	ภาพ ทอม เวสเซลมันน์ (Tom Wesselmann).....	33
34	ภาพSummer beauty inspiredby Tom Wesselmann.....	33
35	ภาพ ริชาร์ต แฮมิตัน (Richard Hamilton).....	34
36	ภาพ Just What Is it Makes Today's Homes So Different, So Appealing?..	34
37	ภาพคีย์ของแฟชั่นยุค 1960s เป็นแนว ม๊อดลุค (Mod look)	35
38	ภาพ แมรี ควอนต์ (Mary Quant).....	36
39	ภาพแฟชั่นแนวอ๊อป อาร์ต (Op art).....	37
40	ภาพแสดงอารมณ์ความรู้สึกของงานที่ออกแบบ (Mood/Tone).....	45
41	ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch) ครั้งที่ 1 รูปที่1.....	46
42	ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch) ครั้งที่ 1 รูปที่2.....	46
43	ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch) ครั้งที่ 1 รูปที่3.....	47
44	ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch) ครั้งที่ 2 รูปที่ 1.....	47
45	ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch) ครั้งที่ 2 รูปที่ 2.....	48
46	ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch) ครั้งที่ 2 รูปที่ 3.....	48
47	ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch) ครั้งที่ 2 รูปที่ 4.....	48
48	ภาพลวดลายกราฟิกที่ออกแบบครั้งที่ 1.....	49
49	ภาพลวดลายกราฟิกที่ออกแบบเสร็จสมบูรณ์.....	49
50	ภาพบรรยากาศการนำเสนองานตัวอย่างจริงก่อนขึ้นแสดงนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ รูปที่1.....	50
51	ภาพบรรยากาศการนำเสนองานตัวอย่างจริงก่อนขึ้นแสดงนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ รูปที่2.....	50

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ หน้า

52 ภาพการถ่ายแบบชุดที่ 1 55
53 ภาพการถ่ายแบบชุดที่ 2 55
54 ภาพการถ่ายแบบชุดที่ 3 56
55 ภาพการถ่ายแบบชุดที่ 4 56

มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มเป็น 1 ในปัจจัย 4 ที่มนุษย์ต้องการในการดำรงชีวิตเพื่อปกปิดร่างกายและให้ความอบอุ่น ความเจริญของมนุษย์ทำให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เสื้อผ้ายังบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ได้ด้วย เช่น ฐานะ เชื้อชาติ เป็นต้น แฟชั่นเครื่องแต่งกายในปัจจุบันมีหลายรูปแบบต่างกันไป แล้วแต่ความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ ในปัจจุบันแฟชั่นมีอิทธิพลอย่างมากต่อผู้หญิงยุคใหม่ ซึ่งใส่ใจดูแลภาพลักษณ์ตัวเองกันมากยิ่งขึ้น สนใจตามแนวโน้ม (Trend) แฟชั่นใหม่ๆอยู่เสมอ เพื่อต้องการดึงดูดใจเพศตรงข้ามหรือเพศเดียวกัน ลักษณะการแต่งกายของผู้หญิงจะเน้นชุดที่มีจุดเด่นและความงาม

ปัจจุบันเพศหญิงจะมีพฤติกรรมการซื้อเสื้อผ้ามากกว่าเพศชายสถานที่ที่ไปซื้อบ่อยที่สุดคือห้างสรรพสินค้า โดยที่เพศหญิงจะเป็นผู้ตัดสินใจเลือกซื้อเองมากที่สุด สาเหตุที่ทำให้ซื้อเสื้อผ้าสตรีมีให้เลือกซื้อมากที่สุด คือแบบและดีไซด์ของเสื้อผ้าที่ตรงกับความต้องการ แต่ทัศนคติที่แตกต่างกัน พฤติกรรมการซื้อเสื้อผ้าที่แตกต่างกันไป พบว่าพฤติกรรมการซื้อเสื้อผ้าของเพศหญิงแตกต่างกัน เมื่อจำแนกตามเพศ ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ยของครอบครัวและประสบการณ์การท่องเที่ยวต่างประเทศ แต่พฤติกรรมการซื้อเสื้อผ้าของเพศหญิงนั้นมีความต้องการเดียวกัน

ความต้องการดึงดูดใจเพศตรงข้ามและเพศเดียวกันในการแต่งกายนั้น มีความสอดคล้องกับแนวคามคิดของศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ตที่มีความเชื่อว่า ศิลปะต้องสร้างความตื่นเต้นอย่างฉับพลันแก่ผู้พบเห็นล้อไปกับบริบทสังคมเล่าเรื่องราวที่ปรากฏในปัจจุบัน ให้ความรู้สึกในความเป็นปัจจุบัน โดยเพาะอย่างยิ่งเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คน และสังคมในปัจจุบันที่กำลังได้รับความสนใจ หรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น

ผู้วิจัยจึงสนใจในรูปแบบและแนวคิดของศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ตจึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบในครั้งนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความเป็นมา และรูปแบบของศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต
2. เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาข้อมูลที่ใช้สาหรับการออกแบบคือ

1.1 ศึกษาความเป็นมา และรูปแบบของศิลปะป๊อปอาร์ต

1.2 ศึกษาข้อมูลของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี

2. ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์

ประเภทของผลิตภัณฑ์ การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

.	2.1 ชุดลำลอง	2	โครงสร้าง	2	รูปแบบ
	2.2 ชุดลำลองปาร์ตี้	1	โครงสร้าง	1	รูปแบบ
	2.3 ชุดปาร์ตี้	1	โครงสร้าง	1	รูปแบบ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.ได้ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

2.ได้เครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

3.เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่สนใจในการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกาย หรือนำไปต่อยอดวิจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

นิยามศัพท์เฉพาะ

ศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต หมายถึง ศิลปะประชานิยม ศิลปินกลุ่มนี้มีความเชื่อทางศิลปะว่าศิลปะจะต้องสร้างความตื่นเต้นอย่างฉับพลันทันใดแก่ผู้พบเห็น เนื้อหาศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ตจึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนและสังคมในปัจจุบันที่กำลังได้รับความสนใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น จะถูกหยิบนำมาสร้างเป็นศิลปะในรูปแบบที่มีความโดดเด่นและแปลกสะดุดตา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะเป็นการค้นคว้าและศึกษาข้อมูลในด้านต่างๆ ที่เป็นแนวทางและมีผลต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต โดยการรวบรวมข้อมูลและทำการวิจัย วิเคราะห์ อภิปราย เพื่อหาบทสรุปในแต่ละหัวข้อ ก่อนจะนำไปประมวลผลร่วมกับการทดสอบจากแบบร่าง โดยแบ่งข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1.การออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2. ศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art)

3.งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

1.ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกาย

1.1 ประวัติเครื่องแต่งกาย

มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์แต่งกายด้วยเครื่องห่อหุ้มร่างกายที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่นใบไม้ ใบหญ้า หนังสัตว์ ขนนก หนังสัตว์ ดิน สี ฯลฯ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์ใช้สีจากพืชนำมาเขียนมาสัก เพื่อเป็นเครื่องตกแต่งแทนการห่อหุ้มร่างกาย ระยะต่อมามนุษย์รู้จักวิธีดัดแปลงสิ่งที่มีตามธรรมชาติมาใช้ทำเป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกายที่เหมาะสม เช่น การผูก มัด สาน ถัก ทอ ฯลฯ ตลอดจนการใช้วิธีการตัดและเย็บในปัจจุบัน จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปความหมายของคำว่า "เครื่องแต่งกาย" หมายถึง สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกาย โดยที่มนุษย์มีความจำเป็นต้องแต่งกายด้วยเหตุผลที่สำคัญคือ ใช้ปกปิดร่างกายให้ความอบอุ่นเพื่อป้องกันสัตว์ และแมลง

สาเหตุที่มนุษย์มีการแต่งกายแตกต่างกันในทางฟิสิกส์มนุษย์เป็นสัตว์ที่อ่อนแอที่สุด ผิวหนังมนุษย์จะบอบบางกว่าสัตว์อื่นๆจึงมีความจำเป็นที่ต้องมีสิ่งปกปิดร่างกายเพื่อดำรงชีวิตอยู่ได้ (พวงผกา คุโรวาท, 2540;2)สิ่งนี้จึงเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญที่ให้มนุษย์ขวนขวายที่จะแต่งกายเพื่อสนองความต้องการของตนเอง สังคมและอื่นๆ ประกอบกัน ซึ่งความต้องการของมนุษย์นักออกแบบได้แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์(Biological Needs) ได้แก่ปัจจัย 4 คือ อาหารเครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค ความต้องการความต้องการด้านร่างกาย (Physical Needs) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐาน เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่มนุษย์ต้องการความต้องการด้านจิตวิทยา (Psychological Needs) เป็นความต้องการทางด้านจิตใจของมนุษย์ด้านความงาม นอกจากนี้อาจกล่าวได้ว่า มนุษย์ในยุคโบรณต้องแก้ปัญหา

พื้นฐานในเรื่องปัจจัย 4 เป็นอย่างมาก(พวงผกา คุโรวาท, 2540:2) และเป็นความพยายามในการควบคุมสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับตนเอง ดังนั้น การแต่งกายของมนุษย์ก็จะแตกต่างกันออกไปตามมูลเหตุต่อไปนี้

1) สภาพภูมิอากาศ ภูมิอากาศของประเทศเป็นเหตุใหญ่ที่ทำให้การแต่งกายของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน คนท้องถิ่นอยู่ในประเทศที่มีอากาศหนาวมากจะแต่งกายเพื่อห่อหุ้มร่างกายจากสภาพอากาศ พวกที่อาศัยอยู่ในเขตอากาศร้อน ก็จะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่ทำจากใยฝ้ายเพื่อช่วยให้ระบายความร้อนได้ดี หรือไม่ก็จะหาวิธีเพื่อป้องกันความร้อนจากดวงอาทิตย์โยใช้เชือกย้อมด้วยสีเข้มมาพันตัว เช่น ชนเผ่า (Blue men)ใช้เงาของเขาใหญ่บังอาทิตย์ หรือใช้คบไฟป้องกันความหนาวแทนการสวมใส่เสื้อผ้า ชนเผ่าบางเผ่ามักถูกสัตว์และแมลง รบกวนจึงหาวิธีพอกร่างกายด้วยโคลนเพื่อป้องกันแมลงศัตรูทางธรรมชาติ ชาวฮาไวเอียนและพวกโมชั่นนิคใช้หญ้ามาทำกระโปรงเพื่อป้องกันแมลง ชนเผ่าไอนุซึ่งเป็นชาวพื้นเมืองญี่ปุ่นใช้กางเกงขายาวป้องกันสัตว์และแมลงได้

2) สภาพงานและอาชีพ ในการปฏิบัติงานของแต่ละอาชีพ ความต้องการเสื้อผ้าสวมใส่ในการทำงานจะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละอาชีพ มนุษย์จึงคิดประดิษฐ์เส้นใยต่างๆขึ้นมา เพื่อให้มีคุณสมบัติต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับงานแต่ละอาชีพนั้นๆ เช่น การทนต่อสารเคมี ไม่เป็นสื่อไฟฟ้า และไม่นำความร้อน

3) ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม การที่มนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างเป็นหมู่ จึงจำเป็นต้องมีกฎระเบียบ เพื่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ไม่มีการรุกรานซึ่งกันและกัน การปฏิบัติสืบต่อกันมานี้เองจึงกลายเป็นขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม มนุษย์เริ่มรู้จักการเข้าสังคม รู้จักแต่งตัว ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยโบราณแล้ว เช่น การทาสี การสัก การทำลวดลายตามส่วนต่างๆของร่างกาย ดังจะเห็นได้จากการทาสีร่างกายได้เป็นการประดับร่างกาย อย่างหนึ่งของหญิงสาวนิวกีนีจะเขียนลวดลายบนใบหน้าถือว่างาม นักรบชาวเกาะกิวกีนีใช้สีทาหน้าจนดำแสดงความแข็งแรงและความเป็นลูกผู้ชาย จากพัฒนาการดังกล่าวจนถึงปัจจุบันได้มีการนำมาประยุกต์ในการแต่งหน้าโดยผลิตเป็นเครื่องสำอางที่มีสีสัน เช่น ลิปสติก อายแชร์โดว์ เป็นต้น นอกจากนี้การสักตัวตามร่างกายก็ถือว่าเป็นศิลปะในสมัยอียิปต์โบราณและปัจจุบันนี้ การสักก็เป็นแฟชั่นของการแต่งกายอย่างหนึ่งเหมือนกัน เช่นหญิงสาว "เผ่ามาคอนด์" จำทำลวดลายบนแผ่นหลัง โดยการแหวะผิวหนังให้เป็นร่องแล้วอัดด้วยหินให้นูนขึ้นมาเหมือนผืนผ้าที่ปักด้วยไหม หญิงสาวที่มีลวดลายเช่นนี้ถือว่าเป็นคนสวยของชนเผ่าเดียวกัน หรือการสักใบหน้าของหญิงสาวเผ่ามาคอนด์เพื่อให้ดุน่าเกลียดแลป้องกันพวกค้าทาสจับตัวไปทำทารุณทางเพศ(พวงผกา คุโรวาท,2540: 4)

4) ศาสนา ศาสนามีบทบาทสำคัญในการแต่งกายเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการเกิดสงครามทางศาสนาในยุโรปที่เรียกว่า "สงครามครูเสด" อันเป็นสงครามที่สู้รบยืดเยื้อมาเป็นเวลากว่า 300ปี มีการรบพุ่งกันตลอดเวลา (พวงผกา คุโรวาท,2540: 5) การประทะตัวต่อตัว และกินเวลา

ยาวนานมากความสัมพันธ์ระหว่างข้าศึกก็เกิดขึ้น มรการแลกเปลี่ยนความคิดและวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน เมื่อเหตุการณ์สงบลงผลจากสงครามทำให้ทรัพยากรต่างๆสูญเสียไปมาก ทางประวัติศาสตร์จึงเรียกยุโรปสมัยนั้นว่า "สมัยมืด" กล่าวคือวัฒนธรรมต่างๆศิลปะวิชาการตลอดจนความเจริญในด้านต่างๆได้ปิดเงียบลง ลักลับมาเฟื่องฟูอีกครั้งในสมัยศตวรรษที่16 ความเจริญในด้านต่างๆดังกล่าว ได้วิวัฒนาการขึ้นรวมทั้งการแต่งกายก็เฟื่องฟูมากในสมัยนี้

5) ความต้องการดึงดูดเพศตรงข้ามมนุษย์เราเมื่อเริ่มเติบโตเข้าในวัยรุ่นหนุ่มสาว มีความสมบูรณ์ทางเพศเป็นธรรมชาติที่ต้องการมีความงดงามขึ้น เพื่อที่จะดึงดูดใจเพศตรงข้ามซึ่งเป็นสิ่งสิ่งสำคัญที่มนุษย์ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นด้วย โดยเฉพาะด้านร่างกาย เพื่อสนองความต้องการนี้จึงได้มีวิวัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายของมนุษย์ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอวัสดุที่นำมาใช้ก็มีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงให้เข้ากับความเจริญด้านเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ ผู้ที่มีบทบาทที่จะสนองความต้องการเหล่านี้ คือบรรดานักออกแบบ (Designers)เขาเหล่านี้เป็นผู้คอยกำหนดรูปแบบ และแนวทางการแต่งกายให้กับมนุษย์เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะกับลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามระดับของสังคม และเศรษฐกิจ

6) สภาพทางสังคมและเศรษฐกิจสภาพของสังคมและเศรษฐกิจของแต่ละแห่งแต่ละประเทศมีความไม่เหมือนกัน และมีบทบาทต่อการแต่งกายที่ต่างไปด้วย สังคมทั่วไปขณะนี้มีหลายระดับชั้น และแบ่งกันตามฐานะทางเศรษฐกิจอีกด้วย เช่น ชนชั้น ระดับเจ้านาย ชาวบ้าน กรรมกร ซึ่งแต่ละลักษณะจะบ่งชัดว่าผู้แต่งนั้นอยู่ในฐานะระดับใด และยังบ่งบอกถึงสภาพสังคมเขาด้วย ความเจริญทางด้านวัฒนธรรม และการแต่งกายมีการวิวัฒนาการมาเรื่อยๆชนชาติแรกที่ถือว่าเป็นต้นฉบับการแต่งกาย คือ ชาวอียิปต์ รองลงมาคือ กรีก โรมัน

1.2 ลักษณะรูปร่างของผู้หญิง แบบละเอียด และวิธีการแต่งตัวตามรูปร่างให้ดูสวยงาม

อย่างที่รู้ว่ารูปร่างของผู้หญิงแต่ละคนไม่เหมือนกัน บางคนก็มีหุ่นทรงกล้วย แอปเปิล ลูกแพร นาฬิกาทราย แล้วก็อะไรต่อมิอะไรเยอะไปหมด บางทีก็ยากที่จะตัดสิน ว่าคนๆ หนึ่งมีรูปร่างที่แท้จริงเป็นแบบไหนกันแน่ เนื่องจากว่ารูปร่างของคนเราก็เปลี่ยนไปเปลี่ยนมาได้ตลอด ถ้าหากกินเยอะหน่อย ก็ลงพุง สะโพกบาน ขาใหญ่ กลายเป็นคนอ้วนล่ำ แต่ถ้าเกิดฟิตลดน้ำหนัก ควบคุมปริมาณอาหาร ออกกำลังกายสม่ำเสมอ จากหุ่นอ้วนตัน ก็สามารถกลายเป็นหุ่นผอมเพรียวได้เหมือนกันเราอาจจะเคยได้ยินมาบ้าง ว่ารูปร่างของสาวๆ นั้นมีความแตกต่างกันออกไปแต่ที่เห็นเด่นๆ เลย ก็เห็นจะมี รูปร่างทรงกล้วย แอปเปิล ลูกแพร นาฬิกาทราย หรืออาจจะมีศัพท์คำอื่นเอาไว้บรรยายถึงรูปร่างของผู้หญิง ที่อาจจะแตกต่างกันไปบ้างตามตำรา และคนเขียนที่ต่างกัน สำหรับวันนี้ ผู้วิจัยจะเอาลักษณะรูปร่างตามหนังสือ Trinny& Susannah the Body Shape Bible หรือคัมภีร์รูปร่างของ Trinny& Susannah ที่แบ่งย่อยประเภทของหุ่นผู้หญิงเราออกมาถึง 12 แบบด้วยกัน

1.2.1 รูปร่างทรงนาฬิกาทราย(Hour Glass)เป็นคนเหน้าอกใหญ่ เอวเล็กแต่สั้น ก้นและสะโพกใหญ่ แต่ส่วนเป้าลงไปถึงขาจะยาว ทำให้ดูแล้วเหมือนมีรูปร่างเล็กกว่าคนที่มีรูปร่างแบบแจกัน ถึงแม้ว่าจะมีรูปร่างใกล้เคียงกันก็ตาม ที่ได้จัดอยู่ในคนหุ่นนาฬิกาทรายก็เป็นเพราะช่วงเอวที่ดูเล็กกว่าหน้าอก และสะโพก

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :สาวหุ่นรูปทรงนาฬิกาทราย อาจใส่เสื้อได้ลำบากหน่อย เพราะว่ามีรูปร่างที่ค่อนข้างใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่มีเอวสั้น จะทำให้ดูเตี้ยกว่าความเป็นจริง ควรหาเสื้อที่มีความยาวปิดลงมา เพื่อหลอกตา ไม่ให้คนสังเกตเห็นช่วงเอว และขาว่ามีสัดส่วนที่แท้จริงยังไงนั่นเอง

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :ชุดที่มีอยู่ในตู้เสื้อผ้าส่วนใหญ่ควรจะเน้นรูปร่างส่วนโค้งเว้าที่มีอยู่ในตัวเราให้ชัดเจน ควรเลือกทรงเดรสแบบตรงๆ ที่สามารถช่วยเก็บหน้าท้อง และช่วยยืดส่วนเอวให้ยาวขึ้นด้วย ส่วนหน้าอกของชุดเดรสจะช่วยยกให้เต้านมดูได้สัดส่วน และอยู่ห่างจากเอวมากที่สุด และยังทำให้ช่วงตัวดูยาวขึ้นด้วย ควรเลือกเนื้อผ้าแบบที่มีความกระชับ อย่าสวมเสื้อเนื้อผ้ายืด เพราะมันจะยิ่งทำให้ก้นย้อย และไม่สามารถยกกระชับสัดส่วนอะไรได้เลย และพยายามว่าใส่เสื้อคลุมตัวหลวม เพราะมันจะยิ่งเน้นให้ทั้งตัวดูใหญ่ไป

1.2.2 รูปร่างทรงแจกัน (Vans)หน้าอกใหญ่ มีส่วนโค้งส่วนเว้าในร่างกาย แต่มีเอวที่ค่อนข้างยาว ส่วนสะโพกเท่ากับหน้าอก ส่วนก้นและขาค่อนข้างเล็ก คนรูปร่างทรงแจกัน เหมือนกับคนหุ่นนาฬิกาทรายในแบบยืดตัว เพราะจะดูแล้วตัวสูงกว่า

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :คุณสามารถใส่กางเกงยีสต์ได้ในวันสบายๆ และเป็นชุดเก่งที่จะใส่ไปไหนก็ดูดี ลองหาเสื้อคลุม แบบยาวมาสวมทับ ดีกว่าการใส่เสื้อจัมพ์เปอร์ หรือเสื้อแบบสั้นๆ สิ่งที่ควรระวังก็คือ อย่าใส่เสื้อที่มีลายเยอะๆ กับเสื้อชิฟฟอน หรือชีฟอง ที่ดูบานๆ พองๆ หากกลัวว่าอาจจะจะดูเรียบเกินไป ก็ให้หาซื้อเสื้อผ้าที่มีการออกแบบดีไซน์การตัดเย็บแปลกใหม่ หรือว่าเนื้อผ้าที่มีลายละเอียด

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :ให้เลือกเสื้อผ้าที่โชว์ส่วนขา และเน้นที่รูปร่างไปพร้อมๆ กัน ในขณะที่ต้องพรางส่วนหน้าท้อง และแขนที่มีเนื้อส่วนเกินออกมามากกว่าปกติ ปัญหาส่วนใหญ่คือการใส่เสื้อแล้วพอดีกับหน้าอก แต่กลับหลวมที่พุง วิธีแก้คือการหาเสื้อกล้าม มาสวมทับหรือจะเป็นอะไรก็ได้ที่ไม่ทำให้ส่วนเอวหลวมโครก เพื่อการแบ่งสัดส่วนรูปร่างที่ชัดเจน

1.2.3 รูปร่างทรงเซลโล่(Cello)คนหุ่นแบบเซลโล่ มีหน้าอกใหญ่ เอวสั้น ก้นใหญ่ สะโพกใหญ่ ต้นขาเล็ก คนรูปร่างแบบเซลโล่ และนาฬิกาทราบ มีจุดเด่นคือตัวกลางลำตัวค่อนข้างใหญ่ จึงทำให้เอวที่ดูเล็กดูใหญ่ตามไปด้วย

วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :ควรเลือกใส่กางเกงทรงหลวม ขาบาน ที่ไม่รัดเน้นสัดส่วนและไม่มีกระเป๋ากางเกง และจะต้องมีความยาวพอที่จะทำให้เรียวขาดูยาวขึ้น ยิ่งเลือกใส่เสื้อผ้าสีเข้ม หรือสีดำ

เลยจะทำให้รูปร่างดูผอมลง ถ้าต้องการใส่เสื้อเชิ้ต ควรเลือกแบบที่ไม่มีปก และเปิดเผยส่วนไหปลาร้า ไม่ให้ดูอึดอัด หรือถ้าจะเป็นเสื้อยืดแบบคอวีก็ได้เช่นกัน

วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :การเลือกใส่เสื้อที่มีความเงา และวาวที่มีลวดลาย ก็สามารถทำได้ เพราะมันจะช่วยพรางตาไม่ให้คนไปสนใจรูปร่างของเรามากนัก แต่ให้ระวังอย่าเลือกเสื้อผ้าที่แนบเนื้อ ไปกับช่วงสะโพกและต้นขา ส่วนของกระโปรง หรือเดรสไม่จำเป็นต้องยาวถึงตาตุ่ม เพราะคุณมีช่วงขาที่ดูดี เลือกรองเท้าแบบส้นเตารีด ที่สามารถรองรับน้ำหนักตัวได้ดี และดูเข้ากับรูปร่าง

1.2.4 รูปร่างทรงลูกแพร (Pear) คนรูปร่างทรงลูกแพร มีหน้าอกเล็ก ช่วงเอวยาว ไม่มีหน้าท้อง ช่วงขาค่อนข้างใหญ่ คนหุ่นทรงลูกแพรสังเกตได้จากช่วงสะโพกที่มากกว่าส่วนอื่นในร่างกาย

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :เคล็ดลับในการแต่งตัวในครั้งนี้ก็คือ การทำให้ช่วงไหล่ดูกว้างเท่ากับช่วงต้นขา เพราะเป็นคนที่ไม่มีหน้าอก ก็เลยต้องเน้นการใส่เสื้อตัวสั้น หรือเสื้อด้านบนที่ดูพอง มีระบาย หรือโวลุ่มขึ้นมาซักหน่อย คนรูปร่างแบบนี้จะมีช่วงขาที่สั้น การสวมเสื้อที่มีระดับ หลายชั้น จะสามารถแก้ปัญหานี้ได้ และการใส่กางเกงที่มีความยาวเกือบถึงพื้น ก็สามารถทำให้ขาดูเรียวยาวขึ้นได้

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :คนรูปร่างแบบนี้เหมาะกับเสื้อผ้าที่ไม่มีเข็มขัด อาจจะเลือกใส่เครื่องประดับประเภทสร้อยคอ ที่ช่วงดึงดูดสายตาไปที่ส่วนบนของรูปร่าง หรือจะเลือกเป็นเสื้อยืดแขนยาว กับกระโปรงบาน ที่ช่วยปิดบังสะโพกใหญ่ๆ ได้ดี

1.1.5 รูปร่างทรงพินโบว์ลิ่ง (Skittle) คนรูปร่างทรงพินโบว์ลิ่ง มีหน้าอกขนาดปกติ เอวเล็ก หน้าท้องขนาดปกติ สะโพกใหญ่ มีส่วนน่องที่ค่อนข้างตัน คนรูปร่างแบบนี้พูดง่ายๆ ก็คือมีส่วนลำตัวท่อนบนเล็กกว่าท่อนล่าง

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :จุดมุ่งหมายของเราก็คือการลดความใหญ่ของต้นขา และทำให้ขาดูยาวขึ้น โดยเลือกกางเกงที่เป็นทรงหลวมทรงตรงๆ และควรเลือกสีโทนเข้มๆ คนที่มีรูปร่างแบบนี้ จะมีปัญหาที่ขาดูสั้นกว่าส่วนอื่น การเลือกกางเกงขายาว ที่ยาวจนเกือบถึงพื้นก็สามารถช่วยเรื่องนี้ได้ หรือไม่ก็ต้องใส่รองเท้าส้นสูงช่วย

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :สิ่งสำคัญก็คือการทำให้ส่วนบนมีความกว้างและดูโดดเด่น จนคนอื่นไม่สนใจเรื่องความใหญ่ของสะโพกและต้นขา โดยการสวมเสื้อหรือเดรสคอลึก และใช้เครื่องประดับเด่นสร้อยคอมาทำให้ดูน่าสนใจขึ้น ตรงส่วนเอวสามารถใช้เข็มขัดเส้นเล็ก ทำให้ดูมีเอวได้สัดส่วน และเลือกกระโปรงที่ดูไม่รัดกับต้นขา

1.1.6 รูปร่างทรงระฆัง(Bell) คนรูปร่างแบบนี้เป็นคนที่มีไหล่เล็ก หน้าอกเล็ก สะโพกและก้นใหญ่ พูดง่ายๆ ก็คือมีหน้าอกและเอวขนาดใกล้เคียง แต่ช่วงก้นใหญ่

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :สิ่งที่ต้องทำก็คือปรับให้ร่างกายทั้งส่วนบนและล่าง เกิดความสมดุลกัน อาจเลือกเสื้อผ้าที่มีดีเทลพองๆ หรือมีลูกเล่นที่ส่วนบน ส่วนกางเกงควรจะเป็นแบบหลวม ไม่เข้ารูป และควรมีความยาวเกือบถึงพื้น และเป็นโทนสีดำ เพื่อพรางไม่ให้ขาดูใหญ่

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :สามารถเลือกใส่ชุดเก่ง กางเกงขายาวสีดำทรงหลวม แต่เพิ่มความพิเศษขึ้นที่เสื้อแจ็คเก็ตตัวนอก ที่มีความสว่างกว่ากางเกง เพื่อดึงจุดสนใจไปที่รูปร่างส่วนบน คนที่ใส่กางเกงแบบนี้ถ้าเลือกใส่รองเท้าส้นสูง ก็ควรใส่ใจกับกางเกงขายาว ที่ควรจะมีความยาวมากกว่าตอนที่ใส่รองเท้าส้นเตี้ย

1.1.7 รูปร่างทรงแอปเปิล (Apple)คนรูปร่างทรงแอปเปิล เป็นคนที่มีหน้าอกขนาดปกติ หน้าท้องใหญ่กว่าสะโพก ก้นค่อนข้างแบน ช่วงขาขนาดปกติ คนรูปร่างทรงแอปเปิลจะมีช่วงหน้าท้องที่ยื่นเด่นออกมากว่าส่วนอื่น

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :เป้าหมายสำคัญของการแต่งตัวสำหรับคนมีรูปร่างทรงแอปเปิลนั้น ก็คือการเน้นส่วนบนของร่างกาย และให้คนเลิกสนใจที่หน้าท้องที่ยื่นออกมา ควรเลือกเสื้อผ้าคอกว้าง โชว์ไหปลาร้า การเลือกกางเกงก็ไม่ควรเลือกแบบที่มีกระเป๋าหรือซิปตกแต่ง ระวังการใส่รองเท้าหนาๆ เพราะอาจทำให้รูปร่างดูตัน

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :คนที่มีรูปร่างใหญ่ ไม่จำเป็นต้องใส่เสื้อสีดำหรือโทนเข้มเสมอไป การเลือกเข้ากับเสื้อผ้า สีโทนเข้ม กับอ่อนเข้าด้วยกันก็สามารถทำได้ อาจเลือกเสื้อสีเทาใส่ที่ด้านใน แล้วใช้เสื้อคลุมยาวทับที่ด้านนอก โดยไม่ต้องติดกระดุม จะทำให้ดูผอมเพรียวลงได้

1.1.8 รูปร่างทรงจอกน้ำ (Goblet) คนรูปร่างทรงจอกน้ำจะมีช่วงไหล่กว้าง หน้าอกใหญ่ ไม่มีเอว สะโพกแคบ ขายาว หรือเป็นคนที่มีช่วงลำตัวท่อนบนใหญ่

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :คนรูปร่างแบบนี้เหมาะกับการใส่ยีสต์มาก เนื่องจากมีท่อนขาที่เรียวสวย ปัญหาหลักก็คือส่วนหน้าอกที่ใหญ่ ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีลวดลาย และไม่ให้หน้าอกเป็นจุดสนใจมากนัก โดยเลือกเสื้อคอทับซ้อนกัน เพื่อรับกับหน้าอก

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :เสื้อคอวีเว้าลึกเหมาะสำหรับคนที่มีรูปร่างแบบนี้ เพราะนอกจากจะทำให้คอดูไม่สั้น ไม่ตันแล้ว ยังทำให้ช่วงเอวดูเล็กลง ควรเลือกกระโปรงที่ทำจากเนื้อผ้าหนักๆ หน่อย ให้ทิ้งตัวลงที่ด้านล่าง เพราะมันจะช่วยซ่อนหน้าท้องที่ยื่นออกมาได้

1.1.9 รูปร่างทรงอมยิ้ม (Lollipop)คนที่มีรูปร่างทรงอมยิ้ม เป็นคนที่มีหน้าอกใหญ่ เอวเล็ก สะโพกเล็ก ขายาว ส่วนใหญ่แล้วพวกดารานางแบบ จะอยู่ในประเภทนี้

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :ที่จริงแล้วผู้หญิงที่มีรูปร่างแบบนี้ ก็ไม่ควรจะต้องกังวลเรื่องการแต่งตัวอะไรให้มากมาย เพราะหุ่นแบบนี้คือสิ่งที่ผู้หญิงส่วนใหญ่ และผู้ชายใฝ่ฝัน สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง ก็คือการทำให้ร่างกายมีส่วนโค้งส่วนเว้ามากขึ้น โดยเฉพาะช่วงอก และสะโพก

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :อย่างที่ได้บอกไปก่อนหน้านี้ สิ่งสำคัญการแต่งตัว คือการสร้างส่วนโค้งส่วนเว้า จากคนที่มีรูปร่างแบบตรงๆ ให้มีความเซ็กซี่ขึ้น อาจเลือกเข็มขัดมาช่วย หรือการเลือกแขนเสื้อที่มีความพอง และบาน เช่นเดียวกันกับส่วนกระโปรง

1.1.10 รูปร่างทรงกรวยไอศกรีม (Cornet)คนรูปร่างทรงกรวยไอศกรีม หรือทรงแตรเป็นคนที่มีไหล่กว้าง หน้าอกเล็ก ไม่มีเอว สะโพกเล็ก ขายาวและเรียว ถ้าไม่มีหน้าอก ก็จะรูปร่างเหมือนผู้ชาย

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :คนรูปร่างแบบนี้ให้เน้นที่การพรางส่วนบนของลำตัว ไม่ควรใส่เสื้อตัวสั้น แต่ให้เน้นไปที่การใส่เสื้อแขนยาว ที่มีลายละเอียดส่วนคอเสื้อเป็นรูปเพชร เพราะมันจะช่วยลดความกว้างของช่วงไหล่ได้ กระโปรงที่ดูบานออก จะช่วยให้เอวดูเล็ก และเป็นการสร้างสมดุลให้กับเสื้อท่อนบนและล่างได้เป็นอย่างดี

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :คนที่มีรูปร่างแบบนี้ไม่จำเป็นต้องสวมเสื้อคลุม เพราะมันจะดูแน่น และอึดอัดเกินไป ชุดเดรสที่มีทั้งส่วนบนและล่างติดกันจะทำให้ปัญหาเรื่องสัดส่วนหมดไป จากนั้นก็แค่เลือกรองเท้าส้นสูงที่เข้ากันเท่านั้นก็สวยได้แล้ว

1.1.11 รูปร่างทรงอิฐ (Brick)คนที่มีรูปร่างทรงอิฐ เป็นคนที่มีช่วงไหล่กว้าง ไม่มีเอว หน้าท้องขนาดปกติ ก้นแบน ต้นขา และน่องหนาและสั้น จะคล้ายคลึงกับคนที่มีรูปร่างแบบเสา แต่จะเตี้ย และดูตัวใหญ่กว่า

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดา :คนที่มีรูปร่างแบบนี้ ต้องเน้นที่การสร้างส่วนโค้งส่วนเว้าให้กับร่างกายอาจเลือกเสื้อผ้าลายขวาง เพื่อทำให้เกิดภาพลวงตา และพยายามหาซื้อชุดชั้นในที่สามารถดันทรง ให้หน้าอกดูอวบอิ่มขึ้นมา และอย่าใส่กางเกงที่ฟิตรัดรูป แต่ให้เลือกเป็นทรงหลวมแทนจะดูดีกว่า

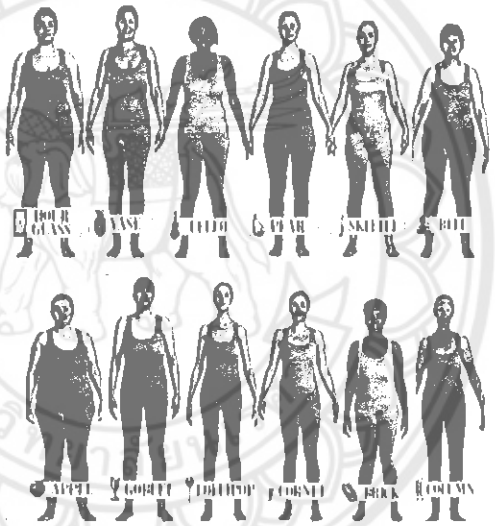
2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :เช่นเดียวกันกับการแต่งตัวในวันว่าง การสร้างส่วนโค้งเว้าเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่ต้องคำนึงถึง เริ่มตั้งแต่การใส่เครื่องประดับทรงกลม และใส่เสื้อท่อนบนที่ปิดบังรูปร่างที่แท้จริง แต่จะเปิดเผยให้เห็นแค่เฉพาะช่วยท่อนขาเท่านั้น

1.1.12 รูปร่างทรงเสา (Column)

คนที่มีรูปร่างทรงเสา เป็นคนที่มีช่วงไหล่กว้างพอๆ กับช่วงสะโพก เอวเล็ก ขายาว คนที่มีรูปร่างทรงเสา ก็เหมือนกับชื่อเรียก ที่เป็นคนตัวสูง ไม่มีเอว มีจุดเด่นที่รูปร่างสูงตรงๆ แบบเสา

1) วิธีการแต่งตัวในวันธรรมดคนรูปร่างแบบนี้มีดีที่ขายาว แขนยาว แต่ถ้าจะให้ใส่ชุดเดรสสีขาวเรียบๆเลยก็คงไม่เหมาะ อาจเลือกเป็นกางเกงขาบานและเสื้อคลุม ตามด้วยเครื่องประดับเส้นใหญ่ๆ อย่างสร้อยคอจะทำให้รูปร่างเหมือนแท่งเสาดูมีจุดเด่นขึ้นมาได้

2) วิธีการแต่งตัวในวันพิเศษ :จุดมุ่งหมายในการแต่งตัวแบบนี้ก็คือการใส่กระโปรงเอวสูง และเครื่องประดับชิ้นใหญ่ ที่สามารถสร้างส่วนโค้งเว้าให้กับร่างกายขึ้นมาได้ การใส่กระโปรงเอวสูง สามารถช่วยเน้นให้มีรูปร่างที่ดีขึ้น (www.lady108.com, 2557)



ภาพ 1 ภาพลักษณะรูปร่างของผู้หญิงแบบละเอียดและวิธีการแต่งตัวตามรูปร่าง

ที่มา : (panache-lingerie.com, 2557)

1.2 แฟชั่นยุค 1950s-1960s

แฟชั่นยุค 1960s เริ่มต้นขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่2 ซึ่งข้าวของมีราคาแพง ผู้คนเลิกสนใจความหรูหรา แบบยุคก่อนๆ แต่ใช้การตัดเย็บที่เรียบง่ายขึ้น จากเครื่องประดับที่เป็นมุข พลอยเพชร ต่างๆ ประยุกต์เป็น เครื่องประดับพลาสติกหลากสีสัน ซึ่งแฟชั่นยุคนี้คือการแต่งตัวสไตล์ตุ๊กตาบาร์บี้ที่กำลังมีอิทธิพลในตอนนั้น ซึ่งมีคนให้คำนิยามแฟชั่นยุค 1960sไว้ว่า เป็นยุคแฟชั่นที่มีความสนุกสนาน อุดมไปด้วยลวดลายกราฟิก มีสไตล์โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์นอกจากนี้ยังมีแฟชั่นที่ได้รับอิทธิพลลวดลายดอกไม้จากยุค 1950s อีกด้วย เสื้อผ้าในยุค 1960s เรียกรวมๆว่าเป็น แนวม๊อด(Mod

Look) โดยรวมจะมีสีสันที่จัดจ้าน ใช้ลาย เรขาคณิต ใช้สีเมทัลลิก นิยมมินิเสกิร์ต หรือเดรส และนิยมถุงน่องหลากสี

1) ถุงน่องหลากสีซึ่งทำให้มินิเสกิร์ตกลายเป็นที่ยอมรับด้วย เพราะถุงน่องจะช่วยเพิ่มความมั่นใจเวลาใส่ กระโปรงที่สั้น

2) มินิเสกิร์ต ซึ่งมาฮิตในช่วง1966 หรือยุค60s ตอนปลาย ก่อนหน้านั้นฮิตแฟชั่นกระโปรงบานเท่าเข่า ตั้งแต่สมัยยุค1950s

3) รองเท้า ปี1961 รองเท้าคัทชูส้นเตี้ยปลายมน ปี1963 คัชชูปลายทรงอัลมอนด์ ปี1965 รองเท้าบู๊ทส้นเตี้ยสูงถึงเข่า นิยมสวมใส่กับชุดเดรสสั้น ช่วงปลายยุค 1960s รองเท้าแตะสกอลล์ก็ได้รับความนิยม

4) ชุดเดรสสั้น คอวีคอเหลี่ยม และคอกลม ทำจากผ้าวูลลายเรียบๆ ใส่กับเข็มขัดเส้นใหญ่ๆเพื่อเพิ่มสีสัน

5) ชุดถักนิตติ้ง โดยนิยมใส่แบบแยกชุด

6) กางเกงที่ได้รับความนิยมคือกางเกงขาบาน และกางเกงขาสั้น

7) เสื้อกันหนาว (Sweater) แบบคอเต่าแขนกุด ที่มักใส่กับมินิเสกิร์ตหรือเดรสสั้น

8) ถุงมือ โดยเฉพาะถุงมือสั้น

แนวม๊อด (mod look) คำว่า <u>ม็อด</u> (MOD) นั้นมาจากคำว่า ความคิดสมัยใหม่ (Modernism) ซึ่งแปลว่าสมัยใหม่ หรือ รุ่นใหม่ เป็น วัฒนธรรมการใช้ชีวิต ของวัยรุ่นที่เกิดขึ้นในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ในยุค 1950s ม๊อดเป็นวัฒนธรรมย่อยของชนชั้นกลาง ประกอบด้วยหนุ่มสาวเป็นหลัก รูปแบบชีวิตในสังคมจะเป็น ลักษณะคนเมืองที่ใช้ชีวิตกลางคืน โดยคนกลุ่มนี้นิยมแฟชั่นและดนตรีมาก ในตอนแรก ม็อด ถูกใช้เรียกกับ กลุ่มแฟนเพลงโมเดิร์นแจ๊ส แต่ต่อมากลุ่มนี้เริ่มแต่งตัวและมีรูปแบบการใช้ชีวิตเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น ในปี1690 วิถีการดำเนินชีวิตหนุ่มสาวผู้มั่งคั่งได้เกิดขึ้นในอังกฤษ ซึ่งเป็นช่วงเดียวกับยุคเริ่มปฏิวัติทาง เศรษฐกิจและสังคม จึงเป็นสาเหตุให้คนหนุ่มสาวมีรายได้มาก ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสื่อหลายๆสิ่ง แฟชั่นที่ม็อด นิยมใส่ก็เช่น สูท โดยจะเป็นเสื้อสูทคล้ายแจ็คเก็ตที่มักทำด้วยขนกระต่าย ซึ่งโดยรวมแล้ว ลักษณะการแต่งกายจะไปในแนวแฟชั่นสมัยใหม่แบบอิตาลี สำหรับการแต่งตัวสบายๆ กลุ่มม็อดมักจะสวมกางเกงขาตรงเกือบรัดรูป เสื้อโปโลเช่นของ เบน เชอร์แมน (Ben Sherman) ไว้ทรงผมสไตล์ฝรั่งเศส ผู้หญิงจะใส่เสื้อคลุมหนังสีดำแบบสปอร์ กระโปรงสั้น รัดรูป หรือ กางเกงรัดรูป และ รองเท้าบู๊ต นอกจากนี้แล้ว เสื้อโค้ดยี่ห้อปาก้า (Parkas) ที่นิยมใส่ขี่เล่น สกู๊ตเตอร์ (Scooter) ก็ ยังเป็นที่รู้จักกันมาก ซึ่งเสื้อโค้ดตัวหนักนี้นอกจากเป็นเครื่องบ่งบอกความเป็นชาวม็อด ของพวกเขาแล้ว ยัง ช่วยป้องกันความหนาวเย็นขณะขี่สกู๊ตเตอร์

การแต่งหน้าก็จะเน้นที่ดวงตา โดยเขียนขอบตาและปัดขนตาสีดำ ทรงผมเป็นมันวาวและทำให้ดูพองๆหนาๆ โดยการยีผมและใส่เจลตกแต่งผมเพื่อให้ผมอยู่ทรง บุคลิกผู้หญิงจะดูคล่องแคล่ว

และดูเหมือนผู้ชายซึ่ง แตกต่างอย่างมากกับแฟชั่นของผู้หญิงในยุคนั้น ต่อมาชาวม็อดนิยมใส่เสื้อผ้าที่มีชีวิตชีวาและเป็นตัวของ ตัวเองมากขึ้น ม็อดนิยมที่จะใช้สกูตเตอร์เป็นยานพาหนะ โดยเฉพาะที่ผลิตจากอิตาลี่ ยี่ห้อเวสป้า หรือ แลมเบรตต้า (Lambretta) ม็อดนิยมที่จะใช้สกู๊ตเตอร์เป็นยานพาหนะโดยเฉพาะที่ผลิตจากอิตาลี่ ยี่ห้อเวสป้า หรือ แลมเบรตต้า (Lambretta) ซึ่งออกแบบให้เหมาะสมกับการขับขี่ในเมือง ด้วยแบบรถที่ดูเรียบๆ แต่มีสีสันเป็นประกาย และท่านั่งขับขี่ที่ ตัวตั้งตรง เป็นเสน่ห์ที่ทำให้ชาวม็อดเห็นว่าเข้ากันได้กับสไตล์ของพวกเขา พวกเขาจะตกแต่งสกู๊ตเตอร์ด้วยกระจกและไฟจำนวนมาก โดยส่วนมากไม่ได้ใช้ไฟและกระจกเหล่านั้น การที่มีอดเลือกสกู๊ตเตอร์เป็นยานพาหนะเหตุผลส่วนหนึ่งก็มาจากที่การเดินทางโดยสาธารณะไม่สะดวกนัก และราคาของสกู๊ตเตอร์ก็ถูกกว่ารถยนต์และเหตุผลที่พวกเขาประดับรถด้วยกระจกและไฟ จำนวนมากก็มีสาเหตุมาจากการประชดกฎหมายอังกฤษ ที่ออกกฎหมายใหม่ให้รถมอเตอร์ไซค์ทุกคันต้องมี กระจกอย่างน้อย 1 อัน

ดนตรีที่ชาวม็อดนิยมจะเป็นแนว โมเดิร์นแจ๊ส และ ริทึมแอนด์บลูส์ (R&B) หลังจากนั้นเมื่อกลุ่มชาวม็อดขยายใหญ่ขึ้น ก็มีการขยับขยายแนวเพลงไปเป็นเพลง โซล,สกา, และ บลู (Blue beat) ด้วย ทำให้เกิดวงดนตรีดังๆหลายต่อ หลายวงที่กลายมาเป็นวงระดับตำนาน อาทิเช่น เดอะฮู (The Who), เดอะ คิงค์ส (The Kinks), เดอะสมอล์เฟส (The Small Faces) และ เดอะแจมม็อด (The Jam Mod) ชื่นชอบในศิลปะสมัยใหม่ และมีสถานที่ที่ใช้รวมตัวกันบ่อยๆ เป็นพวกไนต์คลับยกตัวอย่างเช่น The Scene หรือ The Flamingo ในลอนดอนหรือจะเป็น Twisted Wheel Club ใน Manchester เพื่อ ที่จะโชว์เอกลักษณ์ที่กล่าวมา

การเสพยาเป็นเรื่องปกติของชาวม็อด โดยเฉพาะแอมเฟตามีนยาเหล่านี้เข้ากันได้กับวิถีชีวิตของพวกเขา โดยทำให้พวกเขาทำอะไรได้นานขึ้น เช่น เต้นรำ สังสรรค์หรือ ขี่สกู๊ตเตอร์ ยาหัวใจสีม่วง (Purple Hearts) หรือ บลูส์ (Blues) ทำให้หนุ่มสาวชาวม็อด ทำงานได้ทั้งวันและยังมีแรงพอที่จะออกไปสนุกสนานยามค่ำคืนจน เกือบรุ่งเช้า ส่วนวันรุ่งขึ้นพวกเขาก็จะใช้เวลางานในที่ทำงานสำหรับการพักฟื้น ชาวม็อดถูกมองว่าชอบทำสิ่ง ที่คนรุ่นก่อนไม่เคยได้ทำหรือสัมผัส สำหรับคนบางกลุ่มแล้วพฤติกรรมนี้ดูเหมือนขาดความรับผิดชอบเป็นอย่างมาก และคุกคามผู้นำเทรนด์แฟชั่นผู้หญิงของยุคนั้น เลสลี่ โลวซัน (Lesley Lawson) หรือที่รู้จักกันในชื่อ ทวิ้กกี้ (Twiggy) นั้นเป็นนางแบบ นักร้อง นักแสดง ชาวอังกฤษ ที่โด่งดัง มากในยุค1960s เธอเป็นนางแบบที่ผอมแห้งแต่ทุกคนยอมรับว่าดูดีการแต่งหน้าจะต้องปากชีดๆและ ตาดูน่ารัก เขียนตาสองเส้น และติดขนตาทั้งบนและล่าง ซึ่ง ทวิ้กกี้ (Twiggy) เธอเป็นนางแบบผู้นำแฟชั่นการแต่งกายทุกอย่างใน ยุคนี้

ภาพ 2 ภาพทวิกกี้ (Twiggy) นางแบบยุค 1960s

ที่มา : (http://women.kapook.com, 2558)

ส่วนวงดนตรีดังอย่าง เดอะบีเทิลส์ (The Beatles) ก็เป็นต้นแบบของผู้ชายในยุค 1960 ที่มาพร้อมกับผมทรงหน้าม้าหัวเห็ด

ภาพ 3 ภาพวง เดอะบีเทิลส์ (The Beatles)

ทีมา : (https://ascannotdo.wordpress.com, 2554)

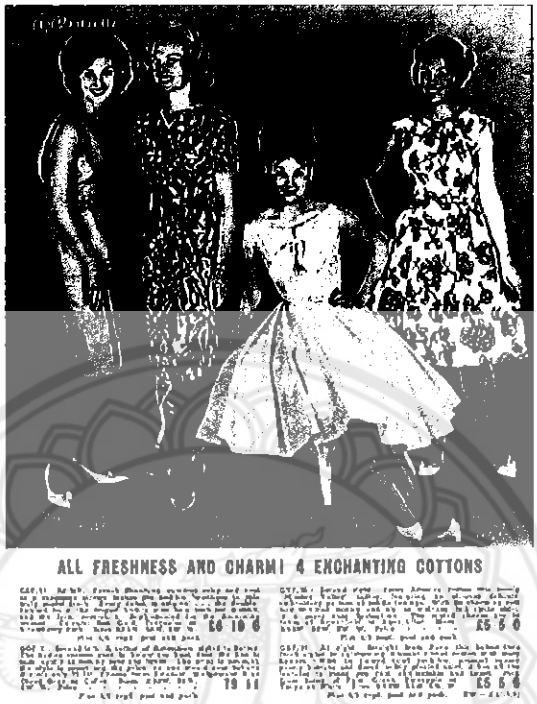
ช่วงต้น ของยุค 1960 เป็นช่วงของแฟชั่นที่รุ่งเรืองมาก เป็นยุคที่มีอิทธิพลกับวงการแฟชั่นก็ว่าได้ มีการแต่งตัวที่มีลักษณะเฉพาะตัว และมีความสง่างามด้วย ทำให้หญิงสาวดูมีเสน่ห์ แม้ในยุคนั้นอาจจะไม่ได้ใช้การตกแต่งด้วยผ้าซาตินและผ้าไหม แต่พวกเขาก็มีแนวคิดที่นิยมมาก โดยการใช้ผ้าสักหลาด หรืออาจใช้ผ้าสีขาวนำมาทำเป็นดอกกุหลาบเพื่อตกแต่งบนเสื้อผ้าของผู้หญิงนั่นเอง เป็นชุดที่สามารถใส่ได้ในทุกๆวัน และนอกจากนี้ผู้ผลิตสิ่งทอก็ยังมีการใช้พลาสติกเคลือบลงบนผ้าด้วย เป็นเรื่องที่ยอดเยี่ยมมากๆ ดังนั้นในยุค 1960 จึงเป็นยุคที่แฟชั่นมีการเปลี่ยนแปลง และพัฒนาไปได้ไกลเลยทีเดียว

ภาพ 4 ภาพการแต่งกายยุค 1960s

ที่มา : (http://vintageblog.scf-vintage.com, 2557)

ภาพ 5 ภาพการแต่งกายยุค 1961s

ที่มา : (http://vintageblog.scf-vintage.com, 2557)

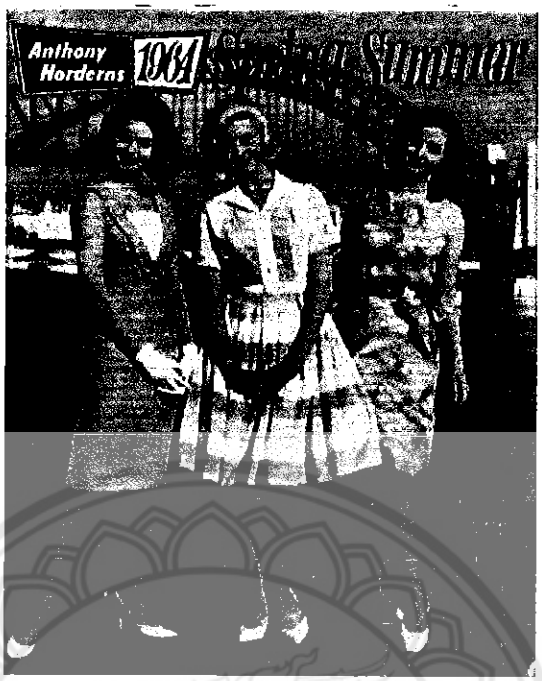


ภาพ 6 ภาพการแต่งกายยุค 1962s

ที่มา : (http://vintageblog.scf-vintage.com, 2557)

ภาพ 7 ภาพการแต่งกายยุค 1963s

ที่มา : (http://vintageblog.scf-vintage.com, 2557)

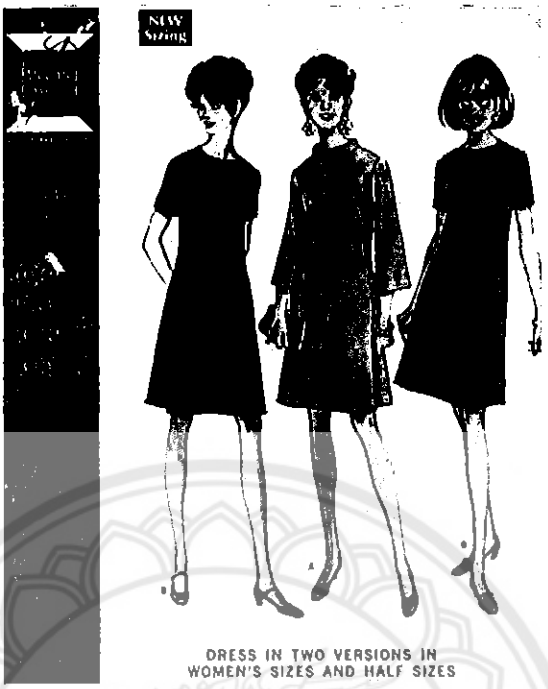


ภาพ 8 ภาพการแต่งกายยุค 1964s

ที่มา :(http://vintageblog.scf-vintage.com, 2557)

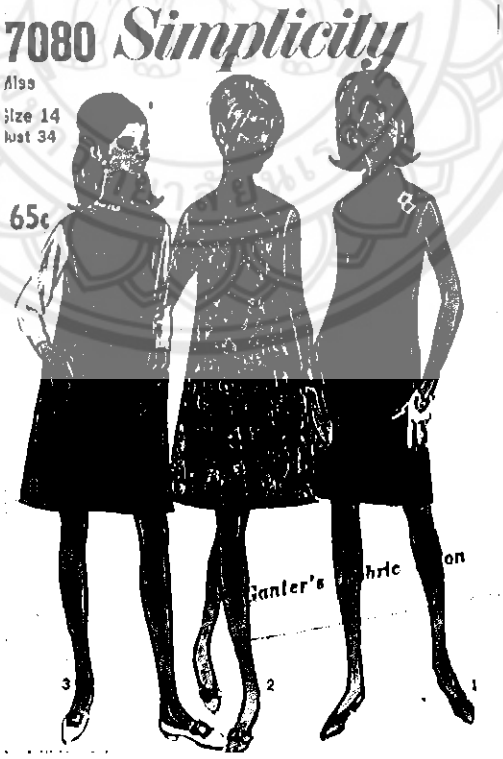
ภาพ 9 ภาพการแต่งกายยุค 1965s

ที่มา :(http://vintageblog.scf-vintage.com, 2557)



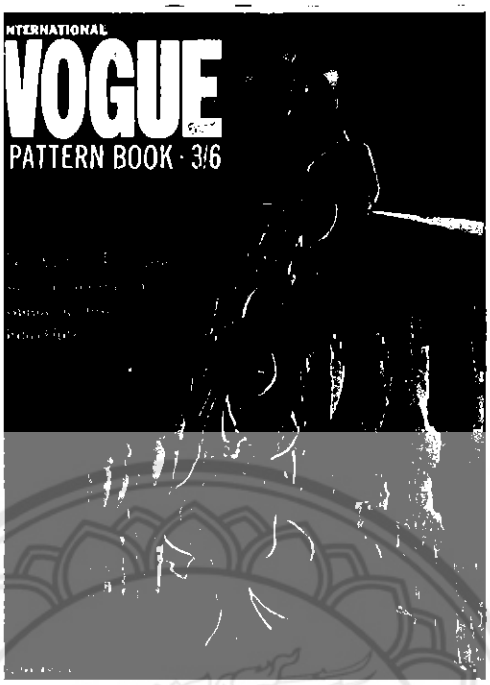
ภาพ 10 ภาพการแต่งกายยุค 1966s

ที่มา : (http://vintageblog.scf-vintage.com, 2557)



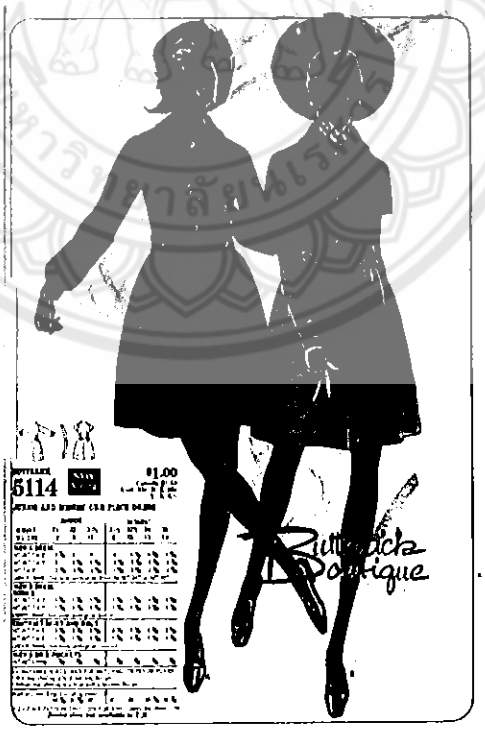
ภาพ 11 ภาพการแต่งกายยุค 1967s

ที่มา : (http://vintageblog.scf-vintage.com, 2557)



ภาพ 12 ภาพการแต่งกายยุค 1968s

ที่มา : (http://vintageblog.scf-vintage.com, 2557)



ภาพ 13 ภาพการแต่งกายยุค 1969s

ที่มา : http://vintageblog.scf-vintage.com/blogvintage/vintage-knowledge/,2557

1.3 แนวโน้มการแต่งกายในอนาคต

ในโลกของอนาคตนั้น กล่าวกันว่าเป็นยุคแห่งวิทยาศาสตร์ความเจริญในด้านอุตสาหกรรม และเทคโนโลยีจะมีบทบาทมากดังนั้น แนวโน้มของการแต่งกายในอนาคต ควรมี การวิเคราะห์จากองค์ประกอบ ต่อไปนี้ วิเคราะห์จากสภาพแวดล้อม โดยคำนึงถึง อาชีพ ฤดูกาล เพศ วัย บุคลิก นิสัย เศรษฐกิจ การเมือง ค่านิยม เวลา ความสะดวกสบายในการสวมใส่ และการ พกพา กาลเทศะ โอกาส การดูแลรักษา คุณภาพ ราคา ความนิยม และระดับของผู้บริโภค จากการวิเคราะห์ของผู้ที่มีประสบการณ์ ได้วิเคราะห์ว่าระดับราคาสินค้ามี ผลต่อการเลือกใช้ของผู้บริโภค เช่น

1. สินค้าราคาสูงสุด ผู้บริโภคเป็นคนในสังคมชั้น สูง มีรายได้สูง เจ้านายใน ราชสำนัก ซึ่งเสื้อผ้าจะเป็นแบบไม่โลดโผน สีเรียบ สง่างาม ดูไม่ล้าสมัย วัสดุตกแต่งอย่างดี

2. สินค้าราคาสูง เป็นสินค้าเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมประจำท้องถิ่น ผู้บริโภคเป็นผู้มีรายได้สูง สังคมชั้นสูง พึงพอใจกับการอนุรักษ์ของครั้งเดิมเสื้อผ้าจะมีแบบที เน้นเอกลักษณ์เฉพาะ มีความประณีตด้วยฝีมือและสีสัน

3. สินค้าราคาปานกลาง ผู้บริโภคเป็นคนในสังคมชั้น กลาง เป็นข้าราชการมี รายได้พอตัว สินค้าประเภทนี้ แบบจำซ้ำกันมาก ทั้งวัสดุตกแต่ง ฝีมือไม่ด้อยมีความประณีต

4. สินค้าราคาถูก ผู้บริโภคมีรายได้จำกัด ส่วนใหญ่เป็นคนส่วนมากของ ประชากร เสื้อผ้ามีลักษณะคุณภาพพอใช้ทั้ง วัสดุตกแต่ง เนื้อผ้า และราคา รูปแบบไม่มีเฉพาะ บุคคล ไม่จำกัดขนาด ใช้ได้ทุกเพศ ทุกวัย มีให้เลือกใช้หลายโอกาส

การแต่งกายแต่ละรูปแบบขึ้น อยู่กับพฤติกรรมการแต่งกายของมนุษย์ ซึ่งมนุษย์มีพฤติกรรมการแต่งกายที่แตกต่างกัน หลากหลายตามสถานที่ โอกาส เวลา นักออกแบบจึงได้กำหนด แบบและประเภทของการใช้เสื้อผ้าในโอกาสต่างๆ ตามความเหมาะสม เช่น ชุดบ่ายถึงค่ำ แบบไม่หรูหรา ไม่เป็นพิธีการ ชุดกลางวัน มีชุดทำงาน ชุดตรวจการ ชุดเดินทาง ชุดราตรี เป็นแบบพิธีการและไม่เป็นพิธีการ ชุดสูท มีการใช้ตามสำนักงานที่มีเครื่องปรับอากาศ ชุดกันหนาว ชุดแต่งงาน แล้วแต่วัฒนธรรมของแต่ละชาติ ชุดคลุมท้อง เลือกตามความเหมาะสมของผู้สวมและฐานะ ชุดนอน ควรมีความสบายในการสวมใส่ ชุดกีฬา ให้มีความเหมาะสมกับประเภทของกีฬา ชุดลำลอง สวมง่าย สบาย ๆเหมาะสมกับสถานที่

1.3.1 การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องใช้ประเภทผ้า เป็นการกำหนดลักษณะของเสื้อผ้าหรือของชิ้นงานประเภทผ้าตามแนวความคิดหรือ จินตนาการ ซึ่งผลงานที่ปรากฏจะสวยงามที่คุณค่านั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการของการออกแบบ และรู้จักนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ เพื่อให้การออกแบบที่ปรากฏออกมามีความสวยงาม เหมาะสม องค์ประกอบทางศิลปะที่นำมาใช้ ในการออกแบบงานตัดเย็บ (Element design) มีดังนี้

ขนาดและสัดส่วน (Size and proportion) ความกลมกลืน (Harmony) การตัดกัน (Contrast) เอกภาพ (Unity) การซ้ำ (Repetition) จังหวะ (Rhythm) การเน้น (Emphasis) ความสมดุล (Balance) ผ้าและพื้นผิว (Fabrics and surface) สี (Color)

สัดส่วน (Proportion) สัดส่วน เป็นขนาดของรูปร่างที่กำหนดเป็นแบบ โดยในแบบจะต้องมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กัน เช่นกระเป๋าเสื้อ ปกเสื้อ กระดุมเป็นต้น โดยทั่วไปเสื้อผ้านิยมใช้สัดส่วนไม่เท่ากัน ที่นิยมคือ 5 ต่อ 8 ส่วน เช่น เสื้อสั้นกว่ากระโปรง การระบายเพื่อตกแต่งชั้นบนสั้นกว่าชั้นล่าง เป็นต้น เพราะว่าสวยงามกว่า 2 ส่วนเท่ากัน

สัดส่วน 1:1 ส่วนที่เป็นเสื้อจะมีสัดส่วนความยาวเท่ากับ 1 ส่วน ในขณะที่กระโปรงจะอยู่ที่1 ส่วน จึงมี สัดส่วนที่ค่อนข้างจะมีความสัมพันธ์กันบนละล่าง

ภาพ 14 เป็นตัวอย่างชุดเครื่องแต่งกายสัดส่วน 1:1 ส่วนที่เป็นเสื้อจะมีสัดส่วนความยาวเท่ากับ 1 ส่วน ในขณะที่กระโปรงจะอยู่ที่1 ส่วน จึงมี สัดส่วนที่ค่อนข้างจะมีความสัมพันธ์กันบนละล่าง

ที่มา : (https://www.pinterest.com, 2558)

ภาพ 15 ภาพตัวอย่างชุดสัดส่วน 3:5 ส่วนที่เป็นเสื้ออยู่ที่ 3 ส่วน ในช่วงบนและกระโปรงจะยาวประมาณ 5 ส่วน ซึ่งสัดส่วนนี้จะเหมาะกับผู้ที่มีเอวยาวหรือต้องการทำให้ร่างกายดูสูง

ที่มา : (https://www.pinterest.com, 2558)

สัดส่วน 2:8 สัดส่วนนี้จะมีช่วงบนที่สั้นกว่าช่วงล่างค่อนข้างมาก เป็นการเพิ่มส่วนล่างค่อนข้างมาก เป็นการเพิ่มช่วงล่าง 8 ส่วน ทำให้ดูสูงมากขึ้น นิยมใช้สัดส่วนนี้กับชุดราตรีเป็นส่วนใหญ่

ภาพ 16 ภาพตัวอย่างชุด สัดส่วน 2:8 สัดส่วนนี้จะมีช่วงบนที่สั้นกว่าช่วงล่างค่อนข้างมาก เป็นการเพิ่มส่วนล่างค่อนข้างมาก เป็นการเพิ่มช่วงล่าง 8 ส่วน ทำให้ดูสูงมากขึ้น นิยมใช้สัดส่วนนี้กับชุดราตรีเป็นส่วนใหญ่

ที่มา : (https://www.pinterest.com/, 2558)

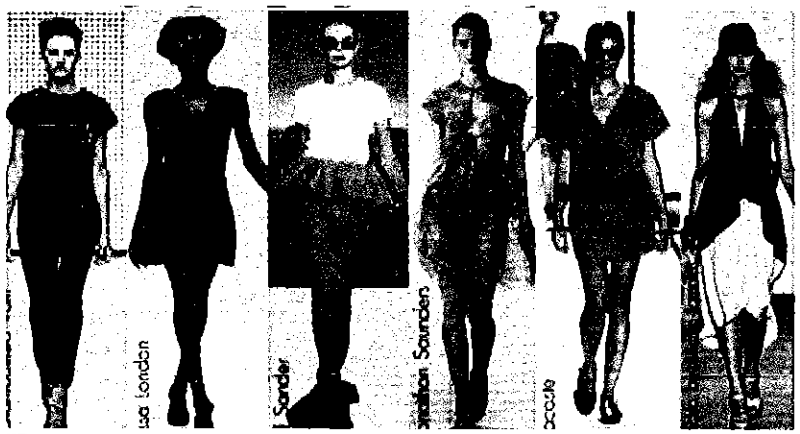
1.3.2 หลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการแต่งกายนั้น สีเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากสีทำให้สะดุดตา และจะเป็นสิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำเราได้ หากเรารู้จักเลือกใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคลิกกาลเทศะและสภาพแวดล้อม และจะยังช่วยให้เราเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตัวเองอีกด้วย

1.3.2.1 สีคู่ตรงข้าม (Complementary colors) จะทำให้ความรู้สึกที่ตัดกันรุนแรง สร้างความเด่น และเร้าใจได้มากแต่หากไม่ถูกหลัก หรือไม่เหมาะสม หรือใช้จำนวนมากสีจนเกินไป ก็จะทำให้เกิดความพร่ามัวลายตา ขัดแย้ง ควรใช้สีตรงข้ามในอัตราส่วน 80% ต่อ 20% หรือหากมีพื้นที่เท่ากันจำเป็นต้องใช้ ควรนำสีขาว หรือสีดำ เข้ามาเสริม เพื่อตัดเส้นให้แยกออก จากกันหรืออีกวิธีหนึ่งคือการลดความสดของสีตรงข้ามให้หม่นลงไป

ภาพ 17ภาพตัวอย่างสีคู่ตรงข้าม

ที่มา :(http://www.dek-d.com, 2553)

1.3.2.2 การเลือกสีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง **การใช้สีสีเดียว** หรือการใช้สีที่แสดงความเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว แต่มีการลดหลั่นกันในเรื่องน้ำหนักสีเพื่อให้เกิดความแตกต่าง วิธีการใช้สีเอกรงค์ คือจะใช้สีใดสีหนึ่งที่เป็นสีแท้ (Hue) หรือมีความสด (Intensity) เป็นตัวยืนเพียงสีเดียวให้เป็นจุดเด่นของภาพ ส่วนประกอบรอบๆนั้นจะใช้สีเดียวกันแต่ลดความสดของสีให้น้อยกว่าสีหลัก สีที่นำมาเป็นส่วนประกอบอาจแบ่งน้ำหนักได้ 3-6 สี



ภาพ 18 ภาพตัวอย่างการเลือกสีเอกรงค์

ที่มา :(http://women.sanook.com, 2554)

1.3.2.3 การใช้สีกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การเคียงคู่กันของสีต่างๆซึ่งไปด้วยกันโดยไม่ขัดแย้ง หรือตัดกัน ความกลมกลืนของสีทำได้หลายลักษณะคือ

1) กลมกลืนด้วยค่าของน้ำหนัก หรือเป็นแบบเดียวกับ สีเอกรงค์ อาจใช้การผสมสีขาวให้น้ำหนักอ่อนลง และผสมสีดำให้น้ำหนักเข้มขึ้น

2) กลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียง (Sympel Harmony) เป็นการใช้สีข้างเคียงกันในวงจรซึ่งมีลักษณะสีใกล้เคียงกัน เช่น ม่วง - ม่วงน้ำเงิน - น้ำเงิน หรือ เขียวเหลือง - เขียว - เขียวน้ำเงิน

3) สีกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสม (Two Color Mixing) หมายถึง สีคู่ใดคู่หนึ่งที่ผสมกันแล้วได้สีที่ 3 เช่น สีน้ำเงิน ผสมกับสีเหลืองได้สีเขียว แล้วนำทั้ง 3 สี มาใช้ในงานเดียวกัน

4) สีกลมกลืนโดยใช้วรรณะของสี (Tone) หมายถึง นำสีในกลุ่มวรรณะเดียวกันมาจัดอยู่ด้วยกัน เช่น แดง ส้ม ม่วงแดง หรือสีในวรรณะเย็นได้แก่ น้ำเงิน ม่วง เขียว เขียวน้ำเงิน เป็นต้น

ภาพ 19 ตัวอย่างสีกลมกลืน

ที่มา : (http://www.trb-education.org, 2558)

1.3.2.4 การใช้สีกลาง คือ สีดำกับขาว สีขาวกับครีม เป็นการแต่งกายยอดนิยมของคนที่ชอบแนวมินิมอล เรียบๆน้อยๆ

ภาพ 20 ตัวอย่างการใช้สีกลาง

ที่มา : (http://issue247.com, 2558)

รูปแบบและรูปร่าง (Style and shape) รูปร่าง หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และ พืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้างและความยาว รูปร่างแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1) รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น

2)รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น

3. รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรีไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น ในกาออกแบบนั้น รูปทรง (From) และ รูปร่าง(Shape) จะไม่แตกต่างกันเพราะเวลาออกแบบก็เขียนโครงร่างหรือ Outline ส่วนลักษณะรูปร่างของแต่ละบุคคลจะมีรูปร่างแตกต่างกันไป เช่น สูง เตี้ย ผอม อ้วน รูปร่างมีสัดส่วน หรือรูปร่างตรงๆ ดังนี้

คนที่มีรูปร่างลักษณะตรงๆไม่ค่อยมีสัดส่วน มักจะเป็นคนผอมสูง สะโพกเล็ก ไหล่กว้าง หน้าอกเล็ก มีส่วนโค้งน้อย หรือคนที่มีรูปร่างไม่ผอมสูง แต่มีสะโพกแบนไหล่ตั้ง ลักษณะลำตัวเป็นรูปสามเหลี่ยมทรงตั้ง หรือทรงกว้าง รูปหน้าจะเป็นเหลี่ยมมุม จมูกยาว โหนกแก้มสูง คางเหลี่ยม

คนที่มีลักษณะรูปร่างในแนวโค้ง มีสัดส่วน หรือลักษณะวงกลม แต่มีสัดส่วน เส้นรูปร่างจะปรากฏเป็นทรงกลม รงรี สะโพกผายออก เอวเล็กอกอิ่ม รูปหน้าจะมีลักษณะเป็นรูปไข่กลมหัวใจ บางคนจะมีรูปร่างมาผสมเป็นลักษณะตรงๆ แต่มีสัดส่วน พบได้ในคนที่มีรูปหน้าและรูปร่างที่ตรงกันข้าม คือ มีรูปหน้ากลม แต่รูปร่างตรงๆ หรือไม่ก็รูปร่างค่อนข้างกลม มีสัดส่วน แต่มีรูปหน้าเป็นแนวตรงแนวเหลี่ยม เป็นการผสมกันทำให้เกิดความสมดุลระหว่างเส้นตรงและเส้นโค้งดังนั้นอาจจะแบ่งประเภทของรูปร่างของคนได้เป็น 3 ประเภท คือ รูปร่างตรง รูปร่างตรงแต่มีสัดส่วน และรูปร่างกลมมีสัดส่วน

ลักษณะของเสื้อผ้ากับรูปร่างคนที่มีรูปร่างตรง เส้นสายในเสื้อผ้าส่วนมากจะเป็นรูปแบบที่มีเส้นตรงคนที่มีรูปร่างกลมมีสัดส่วน รูปแบบของเสื้อผ้าจะเน้นความกลมแบนมีสัดส่วนเนื้อผ้าจะเบาละเอียด หรือมีความหนาปานกลาง เป็นผ้าที่มีน้ำหนัก ผิวของผ้ามีลักษณะขรุขระเล็กน้อย

คนที่มีรูปร่างตรงแต่มีสัดส่วน รูปแบบของเสื้อผ้าควรให้มีสัดส่วนประกอบที่มีเส้นตรงที่กลมกลืนกับรายละเอียดที่มีความโค้งมน นุ่มนวล หรือเป็นการผสมผสานทั้งเส้นตรง เส้นโค้งในเสื้อผ้าชุดเดียวกันได้ รูปแบบการตัดเย็บมีผลต่อสัดส่วนของรูปแบบ นอกจากการตัดเย็บแล้ว รูปทรงของเสื้อผ้าอาจจะแตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจากการตัดเย็บ สีและคุณสมบัติของผ้าที่เลือกใช้การเลือกผ้าหลายสีและหลายรูปแบบ การเลือกสิ่งตกแต่งเพิ่มเติม เช่น ระบาย การจีบผ้า แบบคอเสื้อ แขนเสื้อแบบต่างๆ

2. ศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art)

2.1 ศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art)

ประวัติความเป็นมาศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต หรือ ศิลปะประชานิยม (Pop art) เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ประมาณ พ.ศ. 2498 มีพลวัตทางศิลปะประมาณ 10 ปีเศษ ล้อไปกับรากฐานบริบทสังคมที่เป็นแบบบริโภคนิยม ศิลปินกลุ่มนี้มีความเชื่อทางศิลปะว่าศิลปะจะต้องสร้างความตื่นเต้นอย่างฉับพลันทันใดแก่ผู้พบเห็น ดังนั้น เนื้อหาศิลปะของป๊อปอาร์ตจึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนและสังคมในปัจจุบันที่กำลังได้รับความสนใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น ซึ่งอาจนับว่าเป็นผลต่อยอดของการเปลี่ยนทิศทางแนวทางศิลปะมาตั้งแต่ศิลปะแนวสัจนิยม (realism) ในช่วงกลางพุทธศตวรรษที่ 25 ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาจะเริ่มไม่เกี่ยวข้องกับเทพนิยาย ประวัติศาสตร์ หรือศาสนา เหมือนกับงานศิลปะในยุคก่อนหน้า เพื่อให้การสะท้อนเรื่องราวที่ปรากฏในปัจจุบัน ให้ความรู้สึกในความเป็นปัจจุบันอย่างแท้จริง ศิลปินป๊อปอาร์ตได้ใช้วัสดุจริง การปะติด และกลวิธีการดังศิลปินก่อนหน้าได้เคยทดลองทำเอาไว้ ดังเช่นที่กลุ่ม ดาดา (dada) บาศกนิยม (cubism) ลัทธิเหนือจริง (surrealism) และลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม (abstract expressionism) ปฏิบัติกัน ซึ่งนับเป็นกลวิธีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในขณะนั้นนั่นเอง ทั้งนี้การหยิบนกมาใช้ก็ขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนเช่น บางคนสนใจภาพโฆษณา บางคนสนใจดาราภาพยนตร์ บางคนสนใจเครื่องจักรกล บางคนสนใจเรื่องเครื่องนุ่งห่ม ก็มักจะนำสิ่งต่างๆ ที่ตนสนใจดังกล่าวมาจัดวางตำแหน่งอย่างง่าย ๆ ดั่งที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป

ผู้บุกเบิก มาร์แซล ดูว์ช็อง (ศิลปินกลุ่มดาดา) ได้รับการยกย่องว่า เป็นผู้บุกเบิกแนวทางนี้ให้กับศิลปินรุ่นหลัง ผลงานที่ชื่อ น้ำพุ (Fountain) ซึ่งเป็นผลงานที่นำโถปัสสาวะมาจัดแสดงของเขาเป็นที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก การที่ดูชองป์นำเอาสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันมาจัดแสดงในงานนิทรรศการศิลปะชื่อ อาร์มอรีโชว์ ครั้งที่ 2 ที่นิวยอร์กในปี พ.ศ. 2460 ก็หมายที่จะกระตุ้นปฏิกิริยาของคนซึ่งเป้าหมายทางสุนทรียศาสตร์ของเขาคือ "การหาสิ่งอื่นมาแทนที่ศิลปะที่เคยได้รับคำนิยมว่างดงาม" หรือที่ ดูว์ช็องเรียกว่า ศิลปะที่ต้องตา สิ่งสำคัญของผลงานของเขาคือ ความคิดที่ได้จากบริบทใหม่ที่ไม่คุ้นเคย โรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก หนึ่งในผู้เบิกทางให้กับป๊อปอาร์ตเคยกล่าวไว้ว่า เขาไม่เคยเห็นผลงานชิ้นใดงดงามไปกว่าชิ้นงานของดูว์ช็อง

ภาพ 21 ภาพ มาร์แซล ดูว์ช็อง (Marcel Duchamp)

ที่มา : (http://stavenhagen.net)

นิยามป๊อปอาร์ตเป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ชั่วขณะหนึ่ง เช่น ดารายอดนิยม คุณภาพอันเลอเลิศของสินค้าคำขวัญ ฯลฯ ศิลปะในกลุ่มนี้แสดงความวุ่นวายของสังคมซึ่งพลุ่งพล่าน สว่างวาบขึ้นมาเหมือนพลุนิยมในช่วงเวลาที่ไม่นานพอถึงวันรุ่งขึ้นก็อาจจะลืมไปเสียแล้ว อย่างไรก็ตามมีผู้กล่าวเอาไว้ว่าศิลปะที่สร้างขึ้นจากสิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบัน ชีวิตปัจจุบัน เป็นการแสดงความรู้สึกสะท้อนประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในชั่วขณะเวลาหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ให้ปรากฏ

รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) จิตรกรชาวอเมริกัน (ประสบความสำเร็จจากการนำภาพการ์ตูนที่กำลังนิยมมาใส่ไว้บนงานศิลปะของเขา) ได้ให้คำนิยามของป๊อปอาร์ตเอาไว้ว่า ในความคิดของฉัน เป็นศิลปะที่ไร้ยางอายมากที่สุดแห่งวัฒนธรรมของพวกเรา กล่าวคือ สิ่งต่าง ๆ ที่เราเกลียดชังมัน แต่บางสิ่งก็มีพลังเหมือนจะทำอะไรๆ ให้เราดีขึ้นได้เหมือนกันป๊อปอาร์ตก็เป็นจิตรกรรมที่เป็นอุตสาหกรรมอย่างมาก ความหมายของผลงานของผมคือการเป็นอุตสาหกรรม ซึ่งอีกไม่ช้าโลกทั้งมวลก็จะกลายเป็นโลกของอุตสาหกรรม

แอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol; พ.ศ. 2471-2530) สะท้อนสังคมอย่างตรงไปตรงมาด้วยการแสดงออกทางจิตรกรรม เขาเป็นคนเดียวเท่านั้นที่นำเอาระบบการผลิตในอุตสาหกรรมมาใช้กับงานจิตรกรรม เขาเลือกเทคนิคการพิมพ์ฉลุลายผ้า (silk screen) ซึ่งเป็นกระบวนการผลิตแรกๆ ที่คิดขึ้นมาเพื่อผลิตสินค้าได้ครั้งละหลายชิ้น เขาประกาศอย่างติดตลกว่า จะดีมากถ้าทุกคนเปลี่ยนมาพิมพ์ซิลค์สกรีนกันให้หมด คนอื่นๆ จะได้แยกไม่ออกว่ารูปนี้เป็นงานศิลปะของเขาของแท้หรือเปล่า สำหรับประเด็นที่เขายกมาเป็นหัวข้อในการทำงานนั้นก็มีกิ่งก้านแตกออกมาจากสังคมบริโภคนิยมและจากนิตยสารปกมันของศิลปะเชิงพาณิชย์เช่นกัน เทคนิคในการทำงานของเขาได้ตอกย้ำในเรื่องมาตรฐานของการผลิตจำนวนมากทางอุตสาหกรรม

ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) ได้สร้างสรรค์ผลงานโปสเตอร์ภาพตัดปะที่มีตำพูดแดกดันอย่าง Just what is it that makes today's homes so different, so appealing? ผลงานชิ้นนี้เป็นการรวมเอาหลากหลายภาพ และหลากหลายวัสดุ เพื่อสร้างสรรค์ออกมาเป็นสิ่งใหม่

มุมมองนักวิจารณ์ นักวิจารณ์ศิลปะบางคนให้ความเห็นว่าป็อปอาร์ตไม่ใช่ศิลปะ แต่เป็นได้เพียงเรื่องราว หรือรูปแบบการโฆษณาง่ายๆ เท่านั้น จึงไม่มีคุณค่าที่ลึกซึ้งเพียงพอที่จะจัดให้เป็นศิลปะได้ ในขณะเดียวกันก็มีนักวิชาการบางกลุ่มจัดให้เป็นศิลปะได้แต่ก็ไม่ลงลอยกับกระแสใหญ่ เพื่อให้ได้ข้อยุติเกี่ยวกับศิลปะนี้จึงได้มีการจัดประชุมเกี่ยวกับศิลปะป็อปอาร์ตขึ้นโดยตรงในวันที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2505 ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ในอเมริกา (The Museum of Modern Art) การจัดประชุมครั้งนั้น ผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะบางท่านให้ความเห็นว่า ควรจัดให้ป็อปอาร์ตเป็นศิลปะได้ และควรเรียกแบบอย่างศิลปะที่สะท้อนความเป็นจริงนี้ว่าเป็น ศิลปะสัจนิยมใหม่ (The New Realism) แต่ในที่สุดก็ได้มติให้ใช้ชื่อว่า ป็อปอาร์ต ตามที่นักวิจารณ์ศิลปะชาวอังกฤษชื่อว่า ลอว์เรนซ์ แอลโลเวย์ (Lawrence Alloway)เป็นผู้คิดคำและเสนอชื่อแก่ศิลปะแนวทางนี้ ในการประชุมที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institution of Contemporary Art) ในกรุงลอนดอน เมื่อ พ.ศ. 2497 - 2498 (การจัดแสดงที่มีลักษณะของการถกเถียงกันครั้งนี้ กลายเป็นแม่แบบของนิทรรศการศิลปะในสมัยต่อมา)

ลอว์เรนซ์ แอลโลเวย์ เป็นหนึ่งในผู้ปกป้องศิลปะแบบป็อปอาร์ตจากการถูกเข้าใจผิด ในเวลานั้นทุกคนไม่ศรัทธาศิลปินป็อปอาร์ตเท่าใดนัก แต่เขาอยากให้สาธารณชนมีความเข้าใจศิลปินที่ถูกต้อง เขาพยายามวิเคราะห์และหาข้อสรุปได้ว่า ป็อปอาร์ตนั้นมีความเชื่อมโยงกับสื่อสารมวลชน แต่เป็นเชิงขบขันและในเชิงโต้แย้งตรงๆผลงานของศิลปินกลุ่มป็อปอาร์ตถูกสร้างขึ้นในบริบทใหม่ นี่คือข้อแตกต่างของศิลปินกลุ่มนี้ที่สำคัญ

ศิลปะป็อบอาร์ตที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา ป็อบอาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบันตามความรู้สึกความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ในชั่วขณะหนึ่ง เวลาหนึ่ง เป็นศิลปะที่เกี่ยวกับความชุลมุนวุ่นวายของสังคม พลุ่งประดุจพลุ ชอบวันนี้ พรุ่งนี้ลืม กลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์งานชนิดนี้เชื่อว่า ศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระ ของชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ที่พบเห็นของศิลปินในช่วงเวลานั้น ขณะนั้น ณ ที่แห่งนั้น เรื่องราวที่ศิลปินนำเสนอมีแตกต่างกันไป เช่น บางคนเขียนเรื่องเกี่ยวกับดารายอดนิยม เขียนภาพโฆษณา เรื่องง่ายๆใกล้ๆ ตัวจึงทำให้หลายๆ คนเห็นว่างานแนวนี้ไม่ควรค่าแก่คำว่าศิลปะ เพราะเป็นความนิยมแค่ชั่ววันชั่วคืน ตื่นเต้น ฮือฮา พักหนึ่งก็จางหาย อย่างไรก็ตามกลุ่มที่นิยมในแนวนี้ก็ยังคงยืนยันว่า ป็อบอาร์ตคือศิลปะ เขาอ้างว่า สิ่งเหล่านี้เป็นศิลปะแน่นอน เพราะผลงานนั้นกระตุ้นให้เราตอบสนองทางความรู้สึกอย่างนั้น ที่จริงแล้ว สิ่งที่เรารู้ว่าเป็นศิลปะ คือ สิ่งที่ศิลปินสร้างสรรค์ พวกเขามีความเชื่อเกี่ยวกับสุนทรียภาพว่าสุนทรียภาพ คือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่างๆ ที่ปรากฏในโลกของ

อุตสาหกรรม โลกชนบท และโลกเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อมภายนอกเหล่านี้ โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งใช้วิธีการของแอบแสตรกเอ็กซเพรสชั่นนิสม์ คิวบิสม์ ตามความเหมาะสม

2.2 ศิลปินลัทธิป๊อปอาร์ตที่มีชื่อเสียง

รอย ลิกเทนสไตน์ (Rpy Lichtenstein) มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนวการ์ตูน รูปแบบของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่องๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดเส้นภาพลายเส้นด้วยเส้นทึบ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเม็ดสีแถบริ้วสี บางครั้งเขาถึงกับนำภาพจากหนังสือการ์ตูนที่วางขายในท้องตลาดมาดัดแปลงเล็กน้อยให้เป็นผลงานของตัวเอง จุดที่พิเศษไปจากการ์ตูนสิ่งพิมพ์อุตสาหกรรมราคาถูกก็คือ เขานำลักษณะดังกล่าวมาทำเป็นงานจิตกรรมขนาดใหญ่ เรียกได้ว่าทำสิ่งพิมพ์ให้เป็นจิตรกรรม ทำศิลปะระดับล่าง (โลว์อาร์ต) ให้เป็นศิลปะชั้นสูง (ไฮอาร์ต) หรือกลับกันที่ขาดไม่ได้คือการหยอกล้องานศิลป์คลาสสิกบรมครู ลิกเทนสไตน์นำภาพชั้นยอดอย่างงานสีน้ำมันภาพโบสถ์อันโด่งดังของโกลด มอแน ภาพนามธรรมเรขาคณิตของปีต โมนดรียาน และภาพปลาในโหลแก้วของอ็องรี มาติส มาทำเป็นจิตรกรรม และภาพพิมพ์ในลักษณะที่เป็นสิ่งพิมพ์อุตสาหกรรม ดูเหมือนสินค้าแบบประชานิยมในตลาด ผลงานที่เป็นที่รู้จักของเขาเช่น ภาพ อะ-อาจจะ (M-Maybe) ซึ่งเป็นภาพสาวผมบลอนด์ นัยน์ตาสีฟ้า กำลังจ้องมองมาที่เราหรืออาจจะกำลังมองผ่านเหมือนกำลังคิดอะไรอยู่ เธอสวมถุงมือสีขาว เอียงศีรษะมาทางซ้ายซึ่งเป็นภาพที่เห็นได้ทั่วไป และใช้สื่อถึงภาวะที่เศร้าหมองว่าทำไมเธอถึงต้องมารออยู่อย่างนี้

ภาพ 22 ภาพ รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein)

ที่มา : (https://www.paintyourlife.com, 2558)

ในช่วง ค.ศ.1940 และ 1950 หนังสือการ์ตูนที่อยู่ในความนิยมของคนในยุคนั้น ซึ่งกลายมาเป็นแหล่งภาพที่สำคัญให้ รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein ค.ศ.1923) เขานำภาพแบนๆที่ตัดจากหนังสือพิมพ์การ์ตูนมีการใช้ บอลลูน สำหรับบรรจุคำพูดในภาพชื่อ ตอร์ปิโด ลอส (Torpedo Los) เป็นภาพที่ เขาขยายมาจากหนังสือการ์ตูนสงคราม เป็นภาพกัปตันเรือดำน้ำกำลังตั้งท่ายิงตอร์ปิโดลักษณะที่แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงคืออาการของคนกำลังอ้าปาก ที่เขาพยายามดึงเข้ามาให้ใกล้ผู้ดูจนเห็นรอยบากอยู่ที่แก้ม การไม่ใช้วิธีการแรเงา แต่ใช้เพียงเส้นที่ดูเป็นรอยข่วน และการใช้เส้นตัดขอบรูปทรงชัดเจนเป็นลักษณะของภาพที่ได้มาจากหนังสือการ์ตูน

ภาพ 23 ภาพ Torpedo Los,c. 1963 by Roy Lichtenstein

ที่มา : (http://mediation.centrepompidou.com, 2556)

ภาพ 24 ภาพ M-Maybe,c. 1965 by Roy Lichtenstein

ที่มา : (http://mediation.centrepompidou.com, 2556)

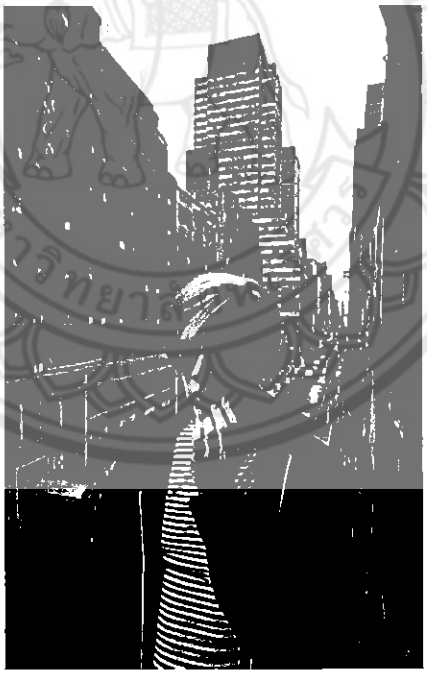
ภาพ 25 ภาพ The Kiss V, 1964 by Roy Lichtenstein

ที่มา : (http://panamarte.net, 2555)

ภาพ 26 ภาพ Drowning Girl, 1963 by Roy Lichtenstein

ที่มา : (http://www.theartstory.org)

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ถือได้ว่าเป็นศิลปินชั้นนำระดับซูเปอร์สตาร์ของอเมริกา หรือของโลกเลยทีเดียว นอกจากจะเป็นศิลปินที่มีผลงานยอดเยี่ยมเป็นที่ชื่นชอบแล้ว วอร์ฮอลยังเป็นดาวสังคมของนครนิวยอร์กด้วย เรียกได้ว่าทั้งชีวิตและผลงานของเขาเป็น “ป๊อป” มากๆเลยทีเดียว ลักษณะเฉพาะตัวของ วอร์ฮอล ที่ทุกคนรู้จักดีคือ การทำงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคการพิมพ์ฉลุลายผ้าฉลุ เทคนิคดังกล่าวเป็นวิธีสร้างงานพิมพ์ในระดับอุตสาหกรรม มักจะใช้ในแวดวงโฆษณาขายสินค้า เช่นทำโปสเตอร์ บิลบอร์ด และพิมพ์ลวดลายลงบนเสื้อยืด ในสมัยนั้นเทคนิคนี้ยังถือว่าค่อนข้างใหม่ เขาใช้เทคนิคอุตสาหกรรมนี้พิมพ์ภาพดารา นักร้อง และคนดังระดับตลาดมหาชน เช่น พิมพ์ภาพมาริลีน มอนโร,เอลิซาเบท เทย์เลอร์ และเอลวิส เพรสลีย์ บ้างก็พิมพ์ผลงานจิตรกรรมระดับคลาสสิกที่ขึ้นหิ้งของโลก เช่นภาพโมนาลิซา ภาพกำเนิดเทพีวีนัส ฝีมือบอตตีเชลลี ภาพทั้งหมดนี้วอร์ฮอลนำมาพิมพ์ด้วยสีฉูดฉาดเตะตาในจำนวนเยอะๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า เรียงกันเป็นพรืดแบบสินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตซ้ำได้ทีละมากๆและมีผลงานที่เป็นที่รู้จักเช่น กระป๋องซุปแคมป์เบลล์ (Campbell’s Soup 1) ธนบัตร 2 ดอลลาร์ 80 ใบ (ด้านหน้าและด้านหลัง) (80 Two Dollar Biills(Front and Rear)) เป็นต้น



ภาพ 27 ภาพ แอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol)

ที่มา : (https://www.pinterest.com, 2554)

ภาพ 28 ภาพ Campbell's Soup Cans by Andy Warhol in 1962

ที่มา : (https://www.pinterest.com, 2553)

แคลส โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg) ศิลปินชาวอเมริกัน นำเสนอประติมากรรมขนาดใหญ่อันแปลกประหลาดตา และยังมีการทำประติมากรรมนุ่มนิ่ม (Solf sculpture) ตัวอย่างเช่นการนำเอาลักษณะรูปร่างของอาหารซึ่งนิยมในสมัยนั้น เช่น แฮมเบอร์เกอร์ มาขยายขนาดและจำลองด้วยการใช้ผ้ายัดนุ่นคล้ายหมอนให้กลายเป็นแฮมเบอร์เกอร์ยักษ์ ผลงานของเขานั้นล้วนแต่สร้างความเร้าใจให้แก่ผู้พบเห็น

ภาพ 29 ภาพ แคลส โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg)

ที่มา : (https://www.pinterest.com, 2553)

ผลงานที่เป็นที่รู้จักเช่น ตู้ใส่ขนม 1 เป็นการนำขนมอบที่แตกต่างกัน 9 ชนิด ทำจากผ้าใบหยาบๆหรือผ้าฝ้ายชุบกับปูนปลาสเตอร์ จากนั้นนำไปวางลงบนโครงลวดดัด และลงสีเป็นขั้นตอนสุดท้าย

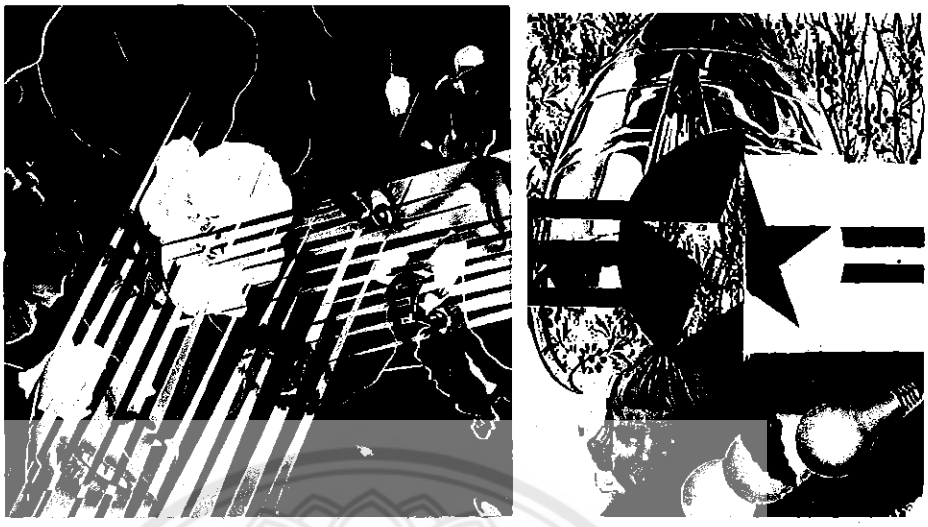
ภาพ 30 ภาพ Coosje van Bruggen by Claes Oldenburg

ที่มา : (https://www.pinterest.com, 2555)

เจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosequist) นำเสนอโดยการใช้ตราโฆษณาสินค้าขนาดใหญ่และนำมาปรุงแต่งให้สลับซับซ้อนยิ่งขึ้นมีผลงานที่เป็นที่รู้จัก เช่น ภาพไม่มีชื่อ (โจน ครอว์ฟอร์ด) (Untitled(Joan Crawford) เป็นภาพในเชิงล้อเลียนของโจน ครอว์ฟอร์ด ดาราภาพยนตร์ผู้ยิ่งใหญ่โดยภาพของเธอมีลักษณะเหมือนการ์ตูนล้อเลียน เช่น ดวงตากลมโตกับคิ้วโก่งได้รูป ขนตาปลอมรอยยิ้มที่กระด้าง ผมที่แข็งเป็นลอน แต่เดิมภาพนี้มีที่มาจากโฆษณาขายบุหรี่

ภาพ 31 ภาพ เจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosequist)

ที่มา : https://www.pinterest.com/pin/46513808621460598/, 2555



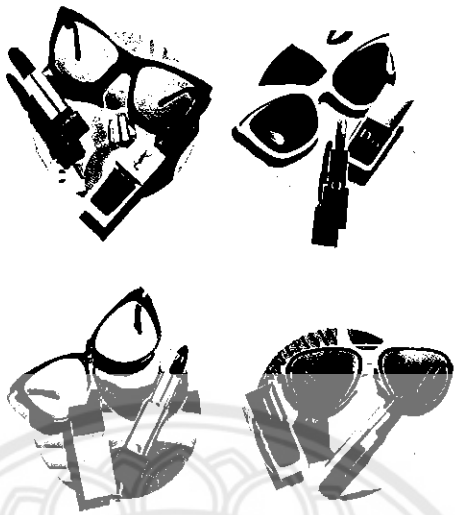
ภาพ 32 ภาพผลงาน Nasturtium Salad 1961 และ Castelli Gallery poster 1965

ที่มา : (https://www.pinterest.com, 2557)

ทอม เวสเซลมันน์ (Tom Wesselmann) แสดงออกทั้งด้วยการภาพจิตรกรรมและภาพปะติดซึ่งประกอบด้วยการใช้วัสดุผสานกันอย่างมีชั้นเชิง ผลงานที่เป็นที่รู้จัก เช่น อ่างอาบน้ำ 3 (Bathtub 3) เป็นการผสมผสานระหว่างภาพเขียน และวัสดุจริง คือ ประตู ผ้าเช็ดตัว ผ้าเช็ดหน้า ตระกร้าผ้า และผ้าม่านห้องน้ำ เทคนิคดังกล่าวเป็นการเพิ่มความเป็นภาพลวงตามากยิ่งขึ้น หุ่นนิ่งหมายเลข 20 (Still Life No.20)เป็นการนำภาพเลียนแบบของโมนดรียานมาผสมผสานกับวัสดุจริง คือ ตู้ หลอดฟลูออเรสเซนซ์ ก๊อกน้ำ สบู่ ที่วางสบู่

ภาพ 33 ภาพ ทอม เวสเซลมันน์ (Tom Wesselmann)

ที่มา : (http://atelierlog.blogspot.be, 2555)



ภาพ 34 ภาพSummer beauty inspired by Tom Wesselmann

ที่มา : (https://www.pinterest.com, 2557)

ริชาร์ต แฮมิตัน (Richard Hamilton) สร้างผลงาน "อะไรทำให้บ้านในวันนี้ดูต่างจากเมื่อก่อน, ช่างน่าอยู่เหลือเกิน?" (Just what is it makes today's homes so different, so appealing?) เป็นภาพประติดซึ่งมีชื่อเสียงที่สุดภาพหนึ่งของงานป๊อปอาร์ต และเต็มไปด้วยการเสียดสีด้วยการใช้ภาพร่างกายของชายและหญิงมาแต่งให้สวยงามแต่ไม่เป็นธรรมชาติ บรรยากาศภายในบ้านเต็มไปด้วยความทันสมัย และองค์ประกอบในภาพเป็นการรวบรวมสื่อทัศนศิลป์สมัยใหม่แทบทุกชนิด เช่น โปสเตอร์ตราสัญลักษณ์ของบริษัท ใบปิดภาพยนตร์

ภาพ 35 ภาพ ริชาร์ต แฮมิตัน (Richard Hamilton)

ที่มา : (http://www.thewhitealbumproject.com)

ภาพ 36ภาพ Just What Is it Makes Today's Homes So Different, So Appealing?

ที่มา : (https://www.pinterest.com, 2558)

2.3 การออกแบบเสื้อผ้าป๊อป(Pop Clothing)

กฎบัตรทางจริยธรรม "ใช้แล้วทิ้ง" ปรากฏขึ้นครั้งแรกทางด้านพัสตราภรณ์ ในตอนต้นๆ ค.ศ. 1960การออกแบบเสื้อผ้าก้าวตามประโยชน์ใช้สอยของวัฒนธรรมมวลชนใหม่ ซึ่งเป็นเรื่องของความเป็นหนุ่มสาวและความสนุกสนาน ทำให้เกิดอาชีพทางการออกแบบที่เป็นทางเลือกหนึ่ง ซึ่งคว่ำบาตรสังคมชนชั้นคนรุ่นก่อน และพาตัวเองไปผูกติดอยู่กับวิจิตรศิลป์ นักวิจารณ์โทนิ เดลเรนซิโอ (Toni del Renzio) อธิบายความสำคัญตรงจุดนี้ไว้ว่า เสื้อผ้าเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะมีลักษณะทีเล่นทีจริงแฝงอยู่บนเสื้อผ้าเป็นศิลปะใช้แล้วทิ้ง ในยุคที่เทคโนโลยีประสบความสำเร็จและคนสามารถเดินทางได้รวดเร็วที่สุดเสื้อผ้าเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวคนมากที่สุด ที่อาจนำมาใช้เพื่อการแปลงทัศนคติของยุคสมัยออกมาเป็นรูปทรงนักออกแบบหลาย คนฉวยโอกาสนี้สร้างสื่อวิจิตรศิลป์ใหม่โดยใช้เสื้อผ้ามาเป็นภาษา

ภาพ 37ภาพคีย์ของแฟชั่นยุค 1960s เป็นแนว Mod look

ที่มา :(https://www.pinterest.com, 2559)

กูร์แรช (Courreges) ในฝรั่งเศสกับ แมรี ควอนต์ (Mary Quant) ในอังกฤษ เป็นนักออกแบบคลื่นลูกใหม่ที่มองเห็นลักษณะเพ้อฝันในเสื้อผ้าว่ามีความสำคัญไม่น้อยกว่า หรืออาจจะมากกว่าประโยชน์ใช้สอยด้านการปกปิดร่างกาย และพยายามใช้ประโยชน์จากจุดนี้ เมื่อควอนต์เปิดร้านชื่อ บาซาร์ (Bazaar) ที่ถนนคิงส์เมื่อ ค.ศ. 1995 เธอได้เสนอเสื้อผ้าให้ลูกค้าที่ปฏิเสธลักษณะความหรูหราของการตัดเย็บชั้นสูงที่เรียกว่า โอ กูตูร์ (Haute Couture)ของฝรั่งเศสซึ่งยึดวิถีทางของยุคกลางที่เคร่งครัด เธอหันไปเน้นส่วนประกอบที่สนุกสนาน เหมือนที่อยู่ในชุดของเด็กที่แต่งตัวเต็มรูปแบบ ชุดเสื้อผ้าสำเร็จรูปส่วนหนึ่งที่กลายเป็นสัญลักษณ์เฉพาะตัวของเธอคือ ชุดคริสโตเฟอร์รอบิ้น ชุดธนาคารชาติอังกฤษ และชุดโคล-ฮีฟเว่อร์ (Coal-Heaver) ซึ่งนับเป็นการเสนอประโยชน์ใช้สอยของเสื้อผ้าใหม่ที่ไม่มีชนชั้นและเป็นการใช้แล้วทิ้ง พร้อมกันนั้นก็ถือเป็นการปลดแอกให้เสื้อผ้าเป็นอิสระจาความรู้สึกที่เคยเป็นเพียงเสื้อคลุม ควอนต์ยังได้ดัดแปลงรูปทรงทางธรรมชาติของเสื้อผ้า เธอนำชุดมินิสเกิร์ต (Mini-skirt) ของกูร์แรชมาดัดแปลง เช่น ชุด ฮอต-แพนต์ส (Hot-pants) เพื่อเพิ่มอิสระและการเคลื่อนไหวตรงตามความหมายของคำที่ใช้เรียกชื่อและมีรูปทรงเป็นสัญลักษณ์

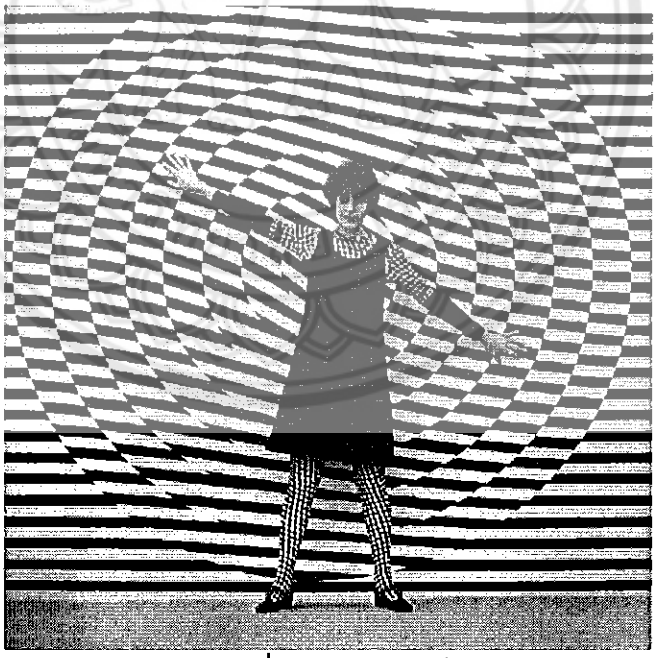
ภาพ 38 ภาพ แมรี ควอนต์ (Mary Quant)

ที่มา :(https://www.pinterest.com, 2559)

นักออกแบบที่สำเร็จการศึกษาจากราชวิทยาลัยศิลปะสองคนคือ แมเรียน โฟล (Marion Foale) กับซัลลี ทัฟฟิน (Sally Tuffin)นับเป็นหนึ่งในจำนวนนักออกแบบเสื้อผ้าของยุคบูติก (ร้านขายของ,ร้ายขายเสื้อผ้า) ที่ก่อตั้งขึ้นในอังกฤษช่วงต้นๆ ค.ศ. 1960เหล่าบูติกนำวิธีการคิดของควอนซ์มาใช้ทำเสื้อผ้าผู้หญิง ส่วนเสื้อผ้าผู้ชายนั้นเริ่มต้นเมื่อจอห์น สตีเฟน (John Stephen) เปิดร้านแรกที่ถนนคาร์นาบี เมื่อ ค.ศ.1959 โฟลกับทัฟฟินนำอิทธิพลจิตรกรรมอ๊อปของ เดริค โบเชียร์ (Derek Boshier)

และไบร์อัน ไรซ์ (Brian Rice) มาออกแบบเสื้อผ้า โดยใช้สีสันสดใส มีรูปร่างเรขาคณิตอยู่ตรงเอว คอ และปลายแขน เป็นแบบหนึ่งที่ทำเป้าซ้อมยิงธนูของศิลปะป๊อป มาใช้โดยตรง ซึ่งจัสเปอร์จอห์นส์ นำมาใช้ครั้งแรกเมื่อช่วง ค.ศ. 1950 นอกจากนั้นเขายังใช้ภาพธงซึ่งมีความชวนมองเพราะไม่มีความหมายที่ชัดเจนว่าเป็นอะไร และเพราะเป็นภาพที่มีพลังวิจิตรศิลป์กับการออกแบบมักจะส่งอิทธิพลถึงกันและกัน ในช่วงนี้เสื้อผ้าแนวป๊อปก็แพร่หลายอย่างรวดเร็วในช่วง ค.ศ. 1965 และ 1966 ภาพอ๊อปขาวดำของจิตรกรบริดจิต ไรลีย์ (Bridget Riley) ถูกนำมาพิมพ์บนผ้าเพื่อใช้ในการตัดเย็บ (ซึ่งเธอคัดค้ายอย่างรุนแรง) ปรากฏอยู่ตามหน้านิตรยสารเสื้อผ้าทั้งในประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา ส่วนกูร์แรซได้สร้างภาพเหมือนหุ่นยนต์ขึ้น เป็นชุดเสื้อผ้ารูปทรงเรขาคณิตที่ดูเป็นมนุษย์อวกาศ นับเป็นการบุกเบิกการใช้เส้นใยสังเคราะห์โดยเฉพาะพลาสติกมาทำเป็นเสื้อผ้า

สรุปจากการศึกษา ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเสื้อผ้าป๊อป (Pop Clothing) ได้พบว่า มีรูปแบบเสื้อและสไตล์ที่ชัดเจน ซึ่งงานออกแบบเสื้อผ้าป๊อปสอดคล้องกับงานวิจัยที่กำลังศึกษาอยู่ จึงเป็นแรงบันดาลใจและเทคนิค แนวความคิดสร้างสรรค์ ที่จะนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต



ภาพ 39ภาพแฟชั่นแนวอ๊อป อาร์ต (Op art)

ที่มา :(https://www.pinterest.com, 2559)

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักคือ การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต เพื่อศึกษาความเป็นมาและรูปแบบต่างๆกับศิลปะป๊อปอาร์ต และออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสำหรับกลุ่มผู้บริโภคที่ชื่นชอบการแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ตที่ตอบสนองรูปแบบการใช้งาน ซึ่งนักวิจัยในที่นี่หมายถึงนิสิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้วิจัยได้ดำเนินงานวิจัยโดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดข้อมูลและแบบสอบถาม

ขั้นตอนที่ 3 การทำแบบร่างผลิตภัณฑ์ภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

ขั้นตอนที่ 5 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์ พัฒนาแบบและการนำเสนอผลการศึกษา

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมข้อมูลแรงบันดาลใจในการออกแบบ เช่น ศึกษาแนวคิดศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต ความหมาย แนวความคิด องค์ประกอบศิลป์ และการออกแบบเครื่องแต่งการสตรี

2. ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาข้อมูลภาคสนามและกำหนดพื้นที่ในการวิจัย

1. ศึกษาสภาพทั่วไป
2. ศึกษากระบวนการผลิต
3. ศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3 ขั้นตอนที่ 3 การทำแบบร่างเครื่องแต่งกายสตรีจากการศึกษาข้อมูลและกำหนดรูปแบบเครื่องแต่งกายผู้วิจัยได้กำหนดแนวความคิดในการทำแบบร่างเครื่องแต่งกายดังนี้

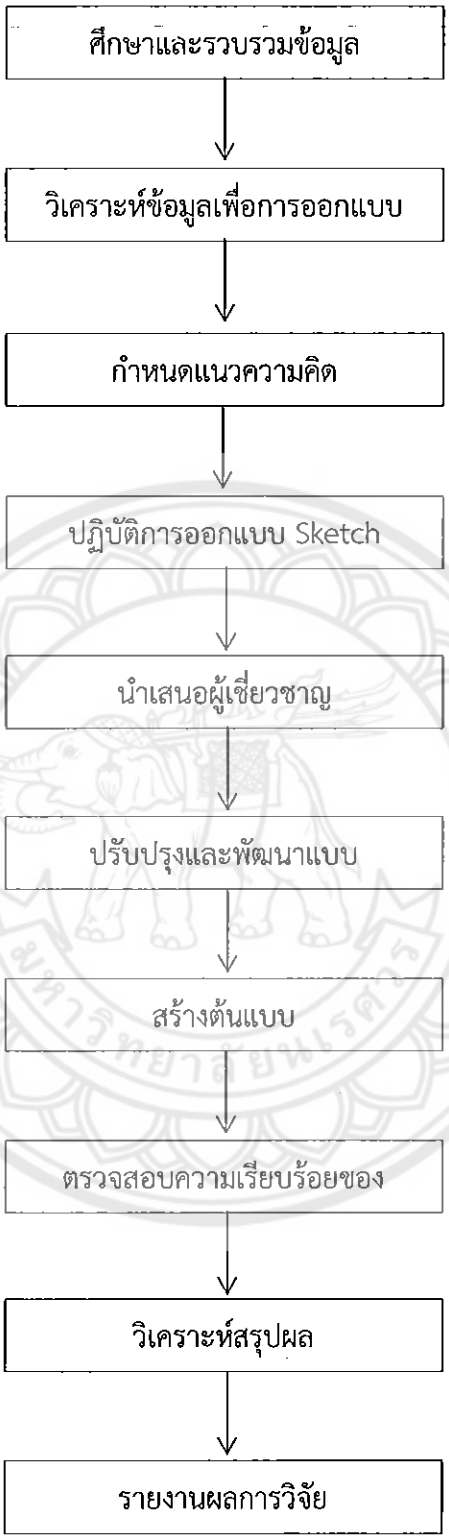
1. ชุดลำลอง	2	โครงสร้าง	2	รูปแบบ
2. ชุดปาร์ตี้ลำลอง	1	โครงสร้าง	1	รูปแบบ
3. ชุดปาร์ตี้	1	โครงสร้าง	1	รูปแบบ

4. ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ตจากการทำแบบร่างเครื่องแต่งกายจึงได้ข้อสรุปสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยผู้วิจัยสร้างแบบเครื่องแต่งกายดังนี้

1. ชุดลำลอง	2	โครงสร้าง	2	รูปแบบ
2. ชุดปาร์ตี้ลำลอง	1	โครงสร้าง	1	รูปแบบ
3. ชุดปาร์ตี้	1	โครงสร้าง	1	รูปแบบ

5. ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอผลการศึกษา อภิปรายผลและข้อเสนอแนะด้วยวิธีพรรณนาข้อมูลตามประเด็นที่ศึกษา คือ การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

2 แผนผังวิธีการดำเนินการวิจัย



ภาพ 3.1ภาพแสดงแผนผังวิธีการดำเนินการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของสภาพทั่วไปของเครื่องแต่งกาย รวมถึงแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่น ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นในศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว นำผลวิเคราะห์มาเป็นแนวทางในการออกแบบ มีผลวิจัยดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1เป็นการศึกษาความเป็นมา และรูปแบบของศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

ส่วนที่ 1 บทสังเขปเงื่อนไขการออกแบบ (Design Brief)

1. **ชื่อโครงการ :** การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต
2. **ข้อมูลผลิตภัณฑ์**
   - 2.1 ชื่อผลิตภัณฑ์: เครื่องแต่งกายสตรี
   - 2.2 ประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ : เพื่อสวมใส่ปกปิดร่างกาย เพื่อความสวยงาม
   - 2.3 วิธีการใช้งาน : สวมใส่ปกปิดร่างกาย
   - 2.4 ข้อมูลช่องทางการจัดจาหน่าย : จำหน่ายตามเว็บไซต์และโซเชี่ยลมีเดีย
   - 2.5 ลักษณะพื้นที่การเก็บรักษา : ผลิตภัณฑ์เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าระวังการฉีกและขาดของชุด
3. **ข้อมูลผู้บริโภคเป้าหมาย**

   3.1 คุณลักษณะของผู้บริโภค(Demographic / Psychographic Description):

   ผู้ที่ชื่นชอบการแต่งตัวสีสันสดใส มีความมั่นใจในตัวเองสูง

   3.2 ลักษณะทางกายภาพ:

   สุภาพสตรีอายุ 20 – 25 ปี รายได้ 15,0000 – 20,000 บาท/เดือน

4. **เงื่อนไขและข้อสรุปด้านเรขศิลป์**

   4.1 สถานะของผลิตภัณฑ์

(Product/SWOT/Strength/Weakness/Opportunity/Threat)

   4.1.1 จุดแข็ง (Strength)

      1) ราคาไม่แพง

      2) มีการปรับเปลี่ยนพัฒนารูปแบบ

3) สินค้ามีความคงทนไม่เสื่อสลายสามารถเก็บไว้ได้นาน

4.1.2 จุดอ่อน (Weakness)

1) การผลิตใช้เวลานาน

2) สินค้ามีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม

3) เป็นงานฝีมือไม่สามารถผลิตได้จำนวนมาก

4.1.3 โอกาส (Opportunity)

1) การออกแบบเครื่องแต่งกายที่ไม่ซ้ำใคร จึงเป็นการเปิดโอกาสงานออกแบบของเราเป็นอย่างดี

4.1.4 อุปสรรค์ (Threat)

1) รสนิยมของแต่ละบุคคลไม่เหมือนกัน จะมีเพียงกลุ่มเล็กที่ชื่นชอบงานลักษณะนี้

2) กำลังการผลิตค่อนข้างน้อย

3) มีการแข่งขันทางการตลาดสูง และไม่มีหน้าร้าน

4.2 ข้อสรุปในการออกแบบ

4.2.1 ชื่อโครงการ :การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

4.2.2 ผลิตภัณฑ์ : เครื่องแต่งกายสตรี

4.2.3 ปัญหา : ผลิตภัณฑ์มีต้นทุนการผลิตสูง ทำให้ผลิตครั้งละจำนวนมากไม่ได้

4.2.4 จุดมุ่งหมาย : การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ตเพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และสร้างแรงจูงใจในการซื้อให้กับผู้บริโภค สร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ ที่สามารถสื่อถึงความเป็นแฟชั่นป๊อปอาร์ตได้อย่างชัดเจนโดยออกแบบเครื่องแต่งกาย ทั้งหมด 4 โครงสร้างและกราฟิก 4 กราฟิก

4.2.5 แนวคิดในการออกแบบ :สนุก เซ็กซี่

4.2.6 แนวคิดสนับสนุน : เพื่อนำเสนอรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีแบบใหม่ ที่จะช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผู้บริโภค เพื่อความสวยงาม และมีเอกลักษณ์ทั้งลายกราฟิกหรือสีสันของเครื่องแต่งกายก็สื่อถึงความเป็นศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ตได้อย่างชัดเจน

4.3 อารมณ์ความรู้สึกของงานที่ออกแบบ (Mood/Tone)

ภาพ 40 ภาพแสดงอารมณ์ความรู้สึกของงานที่ออกแบบ (Mood/Tone)

4.4 กลุ่มเป้าหมาย

4.4.1 ด้านกายภาพ

1) เพศหญิง

2) มีอายุระหว่าง 20-25 ปี

3) เงินเดือน 10,000 – 15,000 บาท/เดือน

4.4.2 ด้านจิตภาพ

1) สำหรับสตรีที่ชอบแต่งตัว

2) ต้องการเพิ่มจุดสนใจ

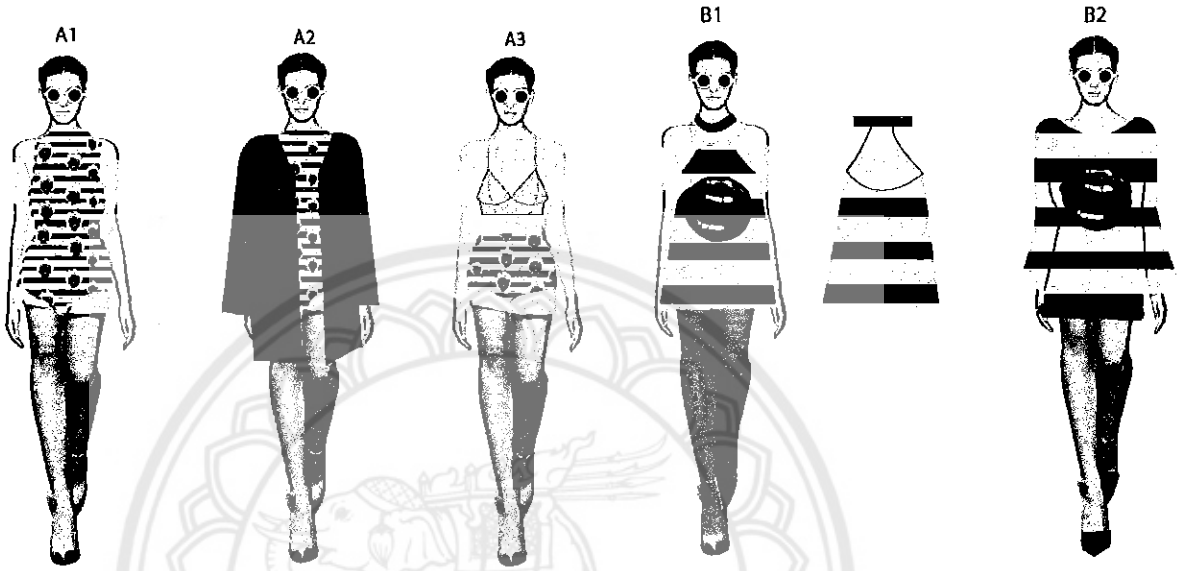
3) สำหรับสตรีที่ชอบการแต่งกายสีสันสดใส

4.5 ขอบเขตของการออกแบบ

4.5.1 ชุดลำลอง	2	โครงสร้าง	2	กราฟิก
4.5.2 ชุดปาร์ตี้กึ่งลำลอง	1	โครงสร้าง	1	กราฟิก
4.5.3 ชุดปาร์ตี้	1	โครงสร้าง	1	กราฟิก

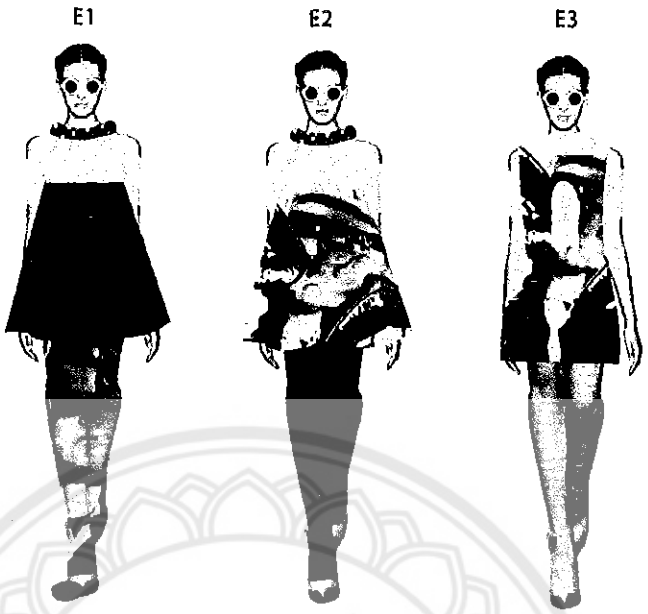
วัตถุประสงค์ข้อที่ 2เป็นการการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)

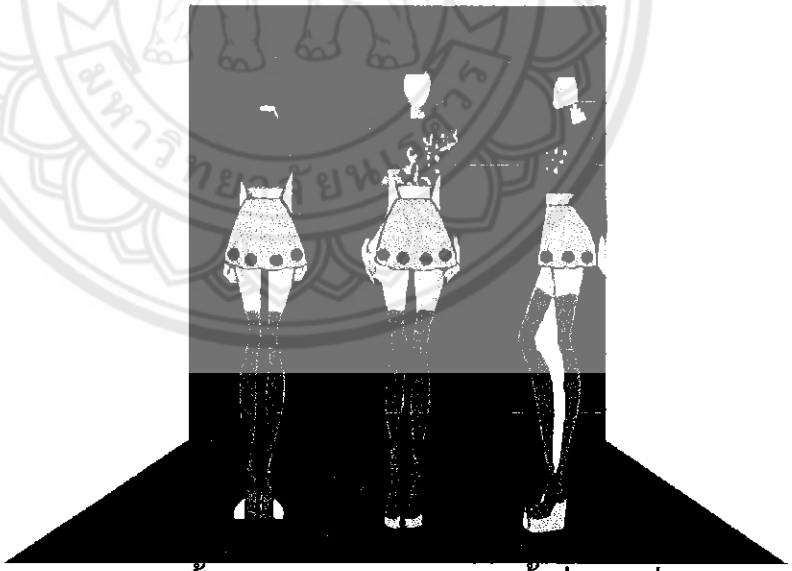


ภาพ 41 ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)ครั้งที่ 1 รูปที่1

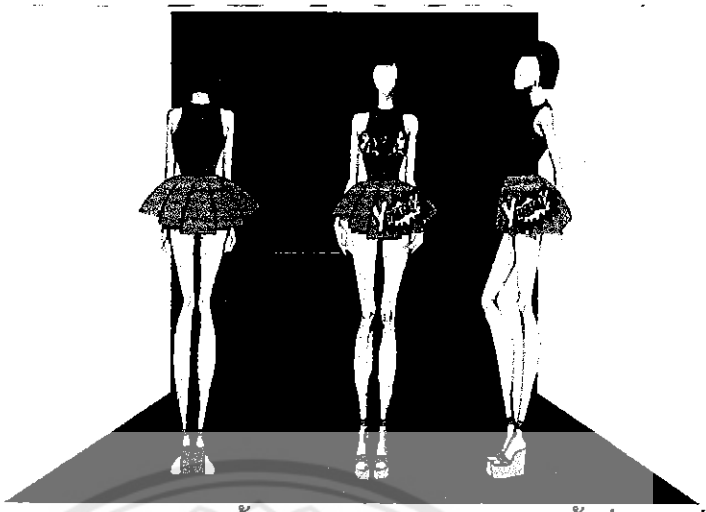
ภาพ 42 ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)ครั้งที่ 1 รูปที่ 2



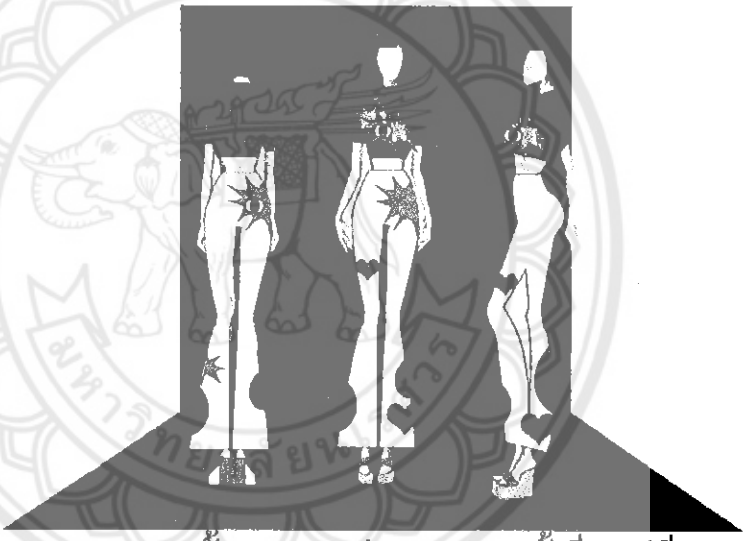
ภาพ 43 ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)ครั้งที่ 1 รูปที่ 3



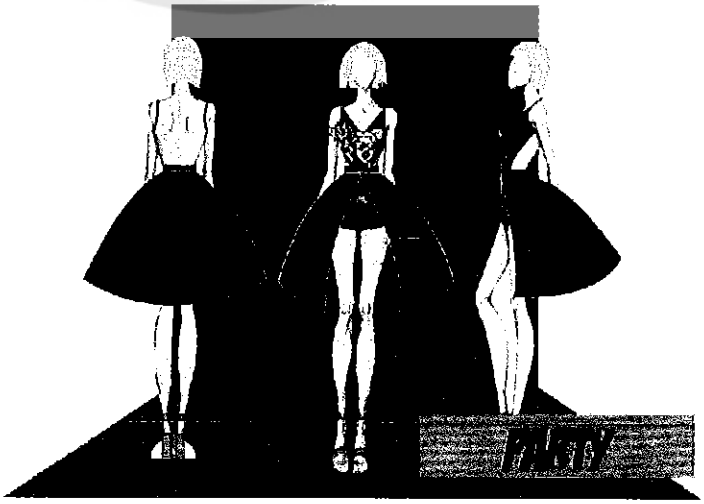
ภาพ 44 ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)ครั้งที่ 2 รูปที่ 1



ภาพ 45 ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)ครั้งที่ 2 **รูปที่** 2



ภาพ 46 ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)ครั้งที่ 2 รูป**ที่** 3



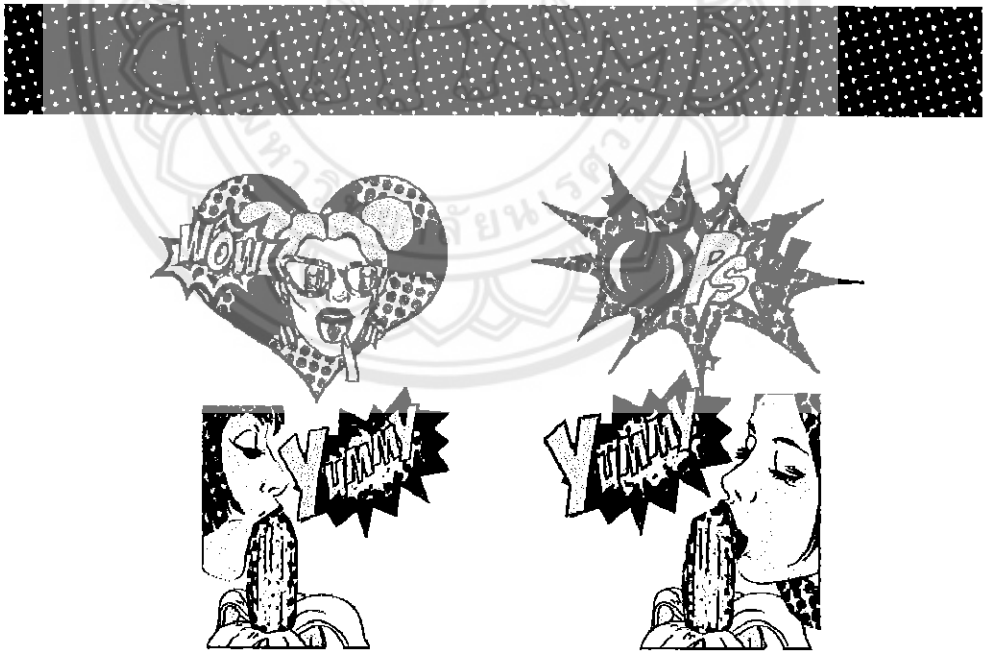
ภาพ 47 ภาพขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)ครั้งที่ 2 รูปที่ 4

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)

การพัฒนากราฟิก

GRAPHIC

ภาพ 48 ภาพลวดลายกราฟิกที่ออกแบบครั้งที่ 1



ภาพ 49 ภาพลวดลายกราฟิกที่ออกแบบเสร็จสมบูรณ์

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Package Design)

ภาพ 50 ภาพบรรยากาศการนำเสนองานตัวอย่างจริงก่อนขึ้นแสดงนิทรรศก**ารศิลปะนิพนธ์**

รูปภาพ 51 ภาพบรรยากาศการนำเสนองานตัวอย่างจริงก่อนขึ้นแสดงนิทรรศการศิลปะนิพนธ์

บทที่ 5

บทสรุป

1. สรุปผลการวิจัย

วิเคราะห์จากรูปภาพของผลงานศิลปะลัทธิป๊อป จากขั้นตอนในการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1.1 จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแรงบันดาลใจในการออกแบบ และศึกษาเพิ่มเติมเรื่องของรายละเอียดผลงานของศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต ว่าเขาใช้เทคนิคใดบ้างและเลือกบางเทคนิคของ ศิลปะป๊อปอาร์ตมาใช้กับผลงานของผู้วิจัยเอง แล้วจึงทำแบบร่างไปเสนอ

1.2 ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต โดยมุ่งเน้นทางด้านการเสียดสีสังคม ล้อเลียนสังคม ให้ออกมาเป็นเครื่องแต่งกายสตรี และออกแบบให้ตรงกับแนวความคิดของ ศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต และผสมผสานกันระหว่างแนวความคิดจากตัวผู้วิจัย ทำให้ได้ผลงานที่มีสุนทรียภาพทางศิลปะ และมีความแปลกใหม่นำเสนอแก่ผู้ชม

2. ข้อเสนอแนะ

3.1 ขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา ควรให้ความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นจุดสำคัญที่สุดของการศึกษาอิสระ ผลจะออกมาดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับความเอาใจใส่ และความตั้งในการศึกษา

3.2 ขั้นตอนการทำแบบจำลองหากต้องมีกระบวนการที่ทำยากและซับซ้อน ควรมีการวางแผนระยะเวลาให้ดี เพราะงานอาจล่าช้าไม่ทันตามเป้าหมายที่วางไว้

3.3 การจัดลำดับความสำคัญและวางแผนการทำงานที่ดี จะช่วยให้การทำการศึกษาอิสระเป็นไปด้วยความราบรื่นและประสบความสำเร็จ

3.5 การทำวิจัยไม่สามารถทำได้ด้วยตนเอง จำเป็นอย่างยิ่งต้องมีผู้ให้ความช่วยเหลือทั้งในด้านข้อมูลและให้คำปรึกษาชี้แนะ

3.6 การตัดสินใจในการออกแบบควรใช้เหตุผลกับข้อมูลเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการตัดสินใจมากกว่าความรู้สึกตนเอง

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

บ้านจอมยุทธ. **ประวัติเครื่องแต่งกาย.** สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2558, จาก

http://www.baanjomyut.com

บ้านจอมยุทธ. **สาเหตุที่มนุษย์มีการแต่งกายแตกต่างกัน.** สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2558, จาก

http://www.baanjomyut.com

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.ป๊อปอาร์ต.สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2558, จาก

https://th.wikipedia.org

Groof&Jeab. 1950's Make Up Guide. สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2558, จากh

http://groofjeab.bloggang.com

Kapook.com. **แฟชั่นยุค 60 แต่งตัวแบบสดใสผสมกลิ่นอายเรโทร.** สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2558, จากh

http://women.kapook.com

Lady108. **ลักษณะรูปร่างของผู้หญิง แบบละเอียด และวิธีการแต่งตัวตามรูปร่างให้สวยงาม.** สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2558, จาก

http://www.lady108.com

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ภาพการถ่ายแบบชุดการออกแบบเครื่องแต่งสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

ภาพ 52ภาพการถ่ายแบบชุดที่ 1

ที่มา : สุวภัทร พิมพ์ระเบียบ, 2558

ภาพ 53ภาพการถ่ายแบบชุดที่ 2

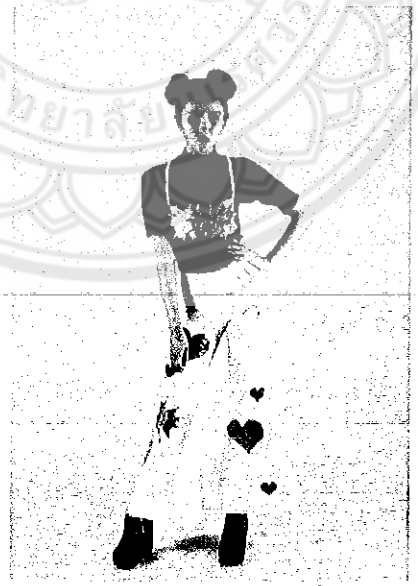
ที่มา : สุวภัทร พิมพ์ระเบียบ, 2558

ภาคผนวก ข

ภาพการถ่ายแบบชุดการออกแบบเครื่องแต่งสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต

ภาพ 54ภาพการถ่ายแบบชุดที่ 3

ที่มา : สุวภัทร พิมพ์ระเบียบ, 2558



ภาพ 55ภาพการถ่ายแบบชุดที่ 3

ที่มา : สุวภัทร พิมพ์ระเบียบ, 2558