

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม



ศิลปนิพนธ์เสนอเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
ธันวาคม 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**FASHION DESIGN OF WORKING WOMEN INSPIRED
BY SUPPREMATISM ART**




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

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปะนิพนธ์ เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดย
ได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม ของ นางสาวณิชา สุขนรินทร์ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
ของมหาวิทยาลัยนเรศวร


.....ประธาน

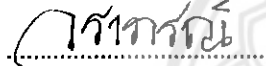
(อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุดมภ์)


.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุภรค์ สุวรรณวัฒน์)


.....กรรมการ

(ดร. เจนยุทธ ศรีหิรัญ)


.....กรรมการ

(อาจารย์ วราภรณ์ มามี่)



ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก ลัทธิอนุตรนิยม
ผู้วิจัย	นางสาว ณิชชา สุขนรินทร์
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์
กรรมการที่ปรึกษา	อาจารย์ วราภรณ์ มามี
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ. 2558
คำสำคัญ	เครื่องแต่งกายสตรี, สตรีวัยทำงาน, ลัทธิอนุตรนิยม

บทคัดย่อ

โครงการการศึกษาวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม โดยผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะของเครื่องแต่งกายสตรีในยุคปัจจุบัน อาทิเช่น ชุดทำงานหรือชุดลำลอง อีกทั้งยังมีการสร้างสรรค์งานออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

วิธีดำเนินการวิจัยคือ การรวบรวมแนวคิดที่ตนเองสนใจและทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆ และวิเคราะห์แนวคิดและข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน โดยมุ่งเน้นทางด้านการออกแบบโครงสร้างของเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีความทันสมัยและออกแบบให้ตรงกับแรงบันดาลใจ ซึ่งกิจกรรมในแต่ละวันในปัจจุบันนี้มีความเร่งรีบทั้งการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน จึงได้มีการออกแบบเครื่องแต่งกายตอบสนองชีวิตที่เร่งรีบ และเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีความทันสมัยมากขึ้น จึงเกิดมาเป็นโครงการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม ตอบสนองความต้องการของผู้หญิงยุคใหม่ที่มีความสนใจทางด้านแฟชั่น มีความมั่นใจในตัวเองสูงและต้องการเครื่องแต่งกายที่สามารถสวมใส่ได้คล่องตัวและโดดเด่นทั้งในช่วงกลางวันจนกระทั่งงานสังสรรค์ในยามค่ำคืน

จากการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย ตั้งแต่ยุคประวัติศาสตร์จนถึงยุคปัจจุบัน จึงเกิดมาเป็นโครงการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้หญิงที่มีความสนใจในเรื่องการแต่งกาย สามารถสวมใส่ได้ทั้งในชีวิตประจำวันและงานปาร์ตี้ เป็นเสื้อผ้าที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อคนที่รักในการแต่งตัว

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปลัมภ์ประธานที่ปรึกษาศิลปะนิพนธ์ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ วราภรณ์ มามี กรรมการศิลปะนิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนการแก้ไขข้อบกพร่องพร้อมทั้งช่วยเสนอแนะทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนดำเนินการวิจัยศิลปะนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จะทำให้ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า ขอกราบขอบพระคุณช่างตัดเย็บมากประสพการณ์ ที่ถ่ายทอดแนวความคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายจากแบบสเก็ตซ์ของผู้วิจัยออกมาเป็นชิ้นงานจริง ซึ่งตรงตามแนวความคิดออกแบบมากที่สุด

เหนือสิ่งอื่นใด ต้องขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดาแล้วครอบครัวของผู้วิจัยตามลำดับ ที่คอยเป็นกำลังใจและให้การสนับสนุนในด้านทุนทรัพย์เพื่อสร้างสรรค์งานวิจัยออกมาครั้งนี้ คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงมีจากศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายและผู้สนใจทุกท่านไม่มากนัก

ณิชา สุขนรินทร์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของงานวิจัย.....	3
ขอบเขตงานวิจัย.....	3
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน.....	7
ศิลปะลัทธิอนุตรนิยม.....	45
งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง.....	55
3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	76
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	76
4 ผลการวิจัย.....	80
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
ดำเนินการออกแบบ.....	81
5 บทสรุป.....	94
สรุปผลการวิจัย.....	94
อภิปรายผลการวิจัย.....	95
ข้อเสนอแนะ.....	96

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	98
ภาคผนวก.....	100
ประวัติผู้วิจัย.....	104



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการเขียนวิจัย.....	3
2 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายเส้นแนวตั้ง.....	8
3 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดหลายเส้นนอน.....	8
4 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดหลายเส้นโค้ง.....	9
5 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดหลายเส้นซิกแซก.....	9
6 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดหลายเส้นทแยง.....	10
7 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 1 : 1.....	10
8 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 2 : 5.....	11
9 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 2 : 8.....	11
10 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดผสมกลมกลืน.....	12
11 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลแท้.....	12
12 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลเทียม.....	13
13 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการวางจังหวะชุด.....	13
14 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สีคู่ตรงข้าม.....	15
15 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สีข้างเคียง.....	16
16 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สี 3 สี.....	16
17 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สีเอกรงค์.....	17
18 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สีกลาง.....	17
19 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุครีเจนซี่.....	28
20 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุครีเจนซี่.....	28
21 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุคโรแมนติก.....	29
22 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุคโรแมนติก.....	29
23 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรีควิกตอเรียนตอนต้น.....	29
24 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรีควิกตอเรียนตอนต้น.....	30
25 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรีควิกตอเรียนตอนต้น.....	30

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
51 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1980s.....	41
52 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1980s.....	41
53 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1990s.....	42
54 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบาย Donna Karen (DKNY).....	42
55 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค2000s.....	43
56 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค2000s.....	43
57 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายวิวัฒนาการของเครื่องแต่งกาย.....	44
58 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายวิวัฒนาการของเครื่องแต่งกาย.....	44
59 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์.....	51
60 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์.....	51
61 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์.....	52
62 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์.....	52
63 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์.....	52
64 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์.....	52
65 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์ในการออกแบบแฟชั่น.....	53
66 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์ในการออกแบบแฟชั่น.....	53
67 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์ในการออกแบบแฟชั่น.....	53
68 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์ในการออกแบบแฟชั่น.....	53
69 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์ในการออกแบบแฟชั่น.....	54
70 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์ในการออกแบบแฟชั่น.....	54
71 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์ในการออกแบบแฟชั่น.....	54
72 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายแฟชั่นสไตล์แมสคิวลีน.....	56
73 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายแฟชั่นสไตล์แมสคิวลีน.....	56
74 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายแฟชั่นสไตล์แมสคิวลีน.....	57
75 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016.....	58

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
101 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016.....	75
102 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016.....	75
103 แผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน.....	78
104 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	81
105 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	82
106 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	83
107 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	84
108 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	85
109 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	86
110 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	87
111 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	88
112 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	89
113 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	90
114 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	91
115 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	91
116 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	92
117 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	92
118 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ.....	93
119 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายขั้นตอนการตัดเย็บ.....	101
120 แสดงงานการออกแบบ.....	102
121 การจัดแสดงงาน.....	102
122 แสดงตัวอย่างการถ่ายแฟชั่น.....	103

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์แต่งกายด้วยเครื่องทอหุ้มร่างกายที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์ใช้สีจากพืชนำมาสร้างลวดลายมาสีกัดเพื่อเป็นเครื่องตกแต่งแทนการทอหุ้มร่างกาย ระยะเวลาต่อมามนุษย์รู้จักวิธีดัดแปลงสิ่งที่มีตามธรรมชาติมาใช้ทำเป็นเครื่องทอหุ้มร่างกายให้เหมาะสม เช่น การผูก มัด สาน ถัก ทอ ฯลฯ ตลอดจนถึงการใช้วิธีการตัดและเย็บในปัจจุบัน จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปความหมายของคำว่า “เครื่องแต่งกาย” หมายถึง สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องทอหุ้มร่างกาย โดยที่มนุษย์มีความจำเป็นต้องแต่งกายด้วยเหตุผลที่สำคัญ คือ ใช้ปกปิดร่างกายให้ความอบอุ่นเพื่อป้องกันสัตว์และแมลง โดยเครื่องแต่งกายในแต่ละยุคนั้นจะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามลักษณะสภาพแวดล้อมรวมถึงสถานะทางเศรษฐกิจในยุคสมัยนั้น

เมื่อกล่าวถึงงานศิลปะในปัจจุบันนี้ศิลปะมีหลายประเภท แต่ศิลปะที่เป็นที่คุ้นเคยตามนิทรรศการศิลปะ ที่มีการจัดวางงานศิลปะและมีการบรรยายตัวงาน นั่นคือศิลปะแนวความคิด (conceptual art) หรือเรียกอีกอย่างว่า ศิลปะการจัดวาง โดย ศิลปะแนวความคิด (conceptual art) ถือเป็นศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่ (post modern) เป็นงานศิลปะสมัยใหม่ศิลปินชาวอเมริกันโซล เลวิทท์ (Sol LeWitt) เป็นศิลปินแรกที่บุกเบิกศิลปะแนวความคิด ได้ให้นิยามไว้ว่า "การสร้างศิลปะเชิงแนวความคิด ความคิดหรือไอเดียเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของการสร้างงาน เมื่อศิลปินใช้รูปลักษณ์ของศิลปะแนวความคิด นั้นหมายความว่า การวางแผนและการตัดสินใจที่จะสร้างงานได้รับการทำไปแล้ว การสร้างงานจริงจึงเป็นการทำอย่างเป็นพิธีเท่านั้น ความคิดกลายเป็นเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะ" งานประติมากรรมของเขาส่วนใหญ่ใช้หลักการแยกส่วน (Modular) ลักษณะงานเป็นรูปทรงรูปบาศก์ (cube) รูปแบบฟอร์มแบบนี้ช่วงหลังมีอิทธิพลต่อศิลปินอื่นๆในการทำงานศิลปะ โซล เลวิทท์ (Sol LeWitt) มีชื่อเสียงในเรื่องการใช้ภาษาของรูปทรงเรขาคณิต งานวาดผนังของโซล เลวิทท์ (Sol LeWitt) จะเป็นรูปแบบกราฟิก (graphic) ใช้ดินสอสีหรือหมึก เป็นเส้น ใช้หมึกขาวดำ ไม่ก็เป็นสีเส้นสดใส จริงๆทุกคนสามารถทำงานแนวศิลปะแนวความคิด (conceptual art) ได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีฝีมือทางศิลปะมากนัก เพียงแค่มีความคิดมีไอเดียกลั่นกรองออกมา เพียงเท่านี้ ซึ่งงานศิลปะแนวความคิด (conceptual art) สามารถสร้างสรรค์งานได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการเขียน ท่อ พับ แสดง ถ้ามีไอเดียล้วนเป็นงานศิลปะแนวความคิด (conceptual art) ซึ่งกลุ่มแรกๆที่ทำศิลปะแนวนี้คือ กลุ่มลัทธิอนุตรนิยม (Suprematism) สร้างสรรค์โดยศิลปินชาวรัสเซีย คาซิมิร์ มาเลวิช (Kashmir Malevich) ค.ศ. 1878-1935 เป็นศิลปะนามธรรมที่มีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยนักวิจารณ์กลุ่มหนึ่งได้กล่าวไว้ว่า ศิลปะซูพรีมาติสม์ (suprematism) จะดีกว่าทุกศิลปะของอดีตที่ผ่านมาและมันจะนำไปสู่ "อำนาจสูงสุดของความรู้สึกที่บริสุทธิ์หรือการรับรู้ในศิลปะได้." มาเลวิช (Malevich) ได้รับความสนใจจากความท้าทายในการแหวกกฎของภาษา เขาเชื่อว่าการเชื่อมโยงที่ละเอียดอ่อนระหว่างคำหรือสัญญาณและวัตถุที่พวกเขาแสดงและเขาเห็นความเป็นไปได้สำหรับศิลปะนามธรรมทั้งหมด และเช่นเดียวกับกวีและนัก

วิจารณ์วรรณกรรมได้ให้ความสนใจในสิ่งที่มาเลวิช (Malevich) บัญญัติ แม้ว่าจะมีลัทธิใหม่เกิดขึ้นมา แต่ลัทธิอนุตรนิยม (suprematism) ยังคงมีอิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวอย่างแพร่หลายในวงการศิลปะของรัสเซียจนถึงต้นปี ค.ศ. 1920 คตินิยมนี้มีอิทธิพลต่อสถาบันเบาเฮาส์ในเยอรมนีและมีความคิดแนวดียวกับลัทธิโครงสร้าง (constructivism) ซึ่งพัฒนาเป็นศิลปะนามธรรมแบบเรขาคณิต (geometric abstraction) ออกไปอย่างกว้างขวางเช่นเดียวกับที่จะได้รับในศิลปะนามธรรมสร้างแรงบันดาลใจจนปัจจุบันนี้วันนี้โดยวางทฤษฎีภาพเขียนไว้ว่า กำหนดวิธีเขียนและกรรมวิธีอื่นๆให้อยู่ในรูปทรงเรขาคณิตแบบไม่ซับซ้อน เช่นสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม หรือกากบาท ศิลปินยึดหลักที่ว่าปรากฏการณ์ต่างๆในโลกไม่มีความหมายในตัวเองเลย จุดสำคัญส่วนใหญ่คือความรู้สึกของผู้ดูเมื่อพบสิ่งต่างๆในโลกรอบๆตัวต่างหาก ความรู้สึกนี้จะปรากฏเด่น สร้างความคิดสร้างสรรค์ สะท้อนใจมนุษย์มากกว่ารูปร่างของวัตถุ นั้นๆ ซึ่งนอกจากจะเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ศิลปะทางด้านสถาปัตยกรรมหรือภาพเขียนแล้ว ในปัจจุบันได้เกิดการออกแบบที่หลากหลายและผสมผสานการศิลปะแขนงต่างๆเข้าด้วยกันมากมาย ยกตัวอย่างเช่นการนำเอาศิลปะลัทธิอนุตรนิยม (suprematism) มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานภายใต้สไตล์แมสคิวลิน (masculine) แมสคิวลินสไตล์ (masculine) คือสไตล์การแต่งตัวของหญิงสาวที่หยิบยืมลักษณะการแต่งกายของผู้ชายมาใช้ เสื้อผ้าในแบบผู้ชายเมื่อถูกนำมาปรับใช้กับรูปร่างของผู้หญิง แม้จะดูอ่อนโยนลงแต่ก็ยังคงความแข็งแกร่ง ทะมัดทะแมง ช่วยเสริมลุคให้มีพลังได้ทุกครั้งที่สวมใส่ เสื้อผ้าสไตล์นี้ปกตินี้แล้วจะไม่เน้นส่วนเว้าส่วนโค้งมาก แต่จะให้ความสำคัญในเรื่องเค้าโครงเสื้อผ้าที่แข็งแรง อย่างโครงเสื้อที่ชัดเจนมีการเสริมแผ่นหนุนไหล่ (shoulder pads) ช่วยให้ไหล่บอบบางของสาว ๆ ดูหนาขึ้นอย่างน่ามอง แจ็กเก็ตสูทตัวหลวมแบบผู้ชาย เนกไท เสื้อสีเรียบ เข็มขัดหนัง รองเท้าเดอร์บี ฯลฯ

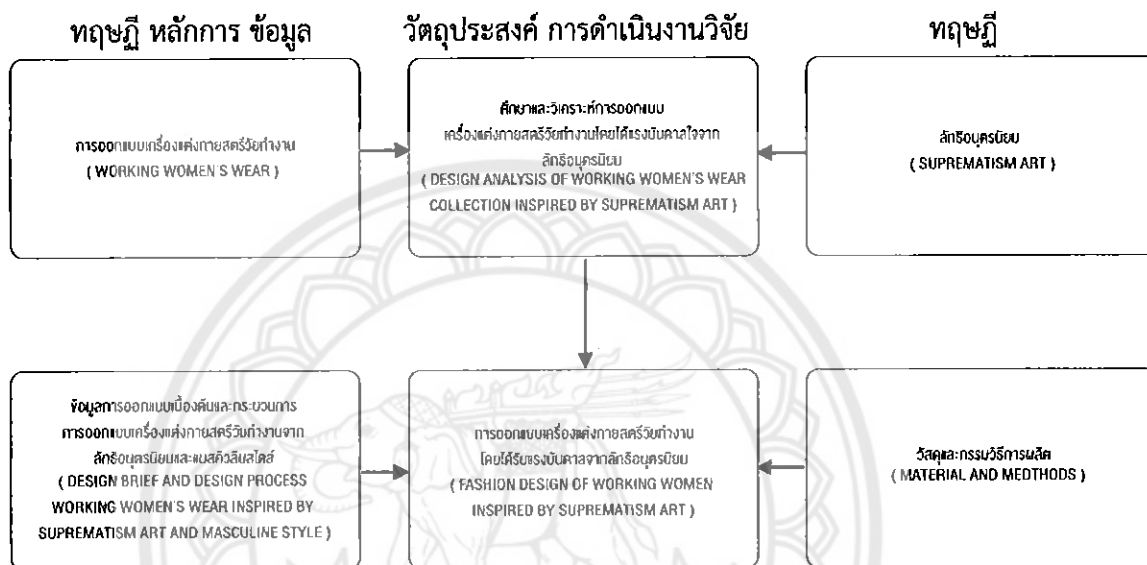
กลุ่มผู้หญิงวัยทำงานในช่วงอายุ 25-30 ปี ผู้หญิงวัยทำงานเป็นกลุ่มที่นักการตลาดสนใจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากจำนวนผู้หญิงที่ทำงานนอกบ้านมีมากขึ้น อีกทั้งเป็นกลุ่มที่มีอำนาจในการซื้อสูง สามารถตัดสินใจซื้อด้วยตนเอง จากข้อมูลในอดีต พบว่าผู้หญิงมีบทบาทเต็มๆในการดูแลบ้านในขณะที่ช่วงทศวรรษที่ 1970 เหตุการณ์เริ่มเปลี่ยนแปลงไป ผู้หญิงมีบทบาทเต็มๆกับการทำงานนอกบ้านและช่วงทศวรรษที่ 1980 เป็นต้นมา ผู้หญิงมีบทบาทมากขึ้นโดยครอบคลุมทั้ง 2 หน้าที่ในเวลาเดียวกัน (พรรณฤดี ช.ยิ่งเจริญ, 2545) ผู้หญิงวัยทำงานในประเทศไทย จากนิตยสาร 4P (First Jobber Spending, 2547) ได้สำรวจพฤติกรรมการใช้จ่ายใช้สอยเกี่ยวกับเสื้อผ้าของผู้ที่เพิ่งเริ่มต้นทำงาน พบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้หญิงมีการซื้อเสื้อผ้ามากกว่าผู้ชาย โดยมีพฤติกรรมการซื้อเพิ่มขึ้นเป็นลำดับเมื่อจบการศึกษาและเพิ่มความถี่ในการซื้อเพิ่มขึ้นในปีถัดไป (จิรวุฒิ หลอมประโคนและประพล เปรมทองสุข)

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นสถานภาพทางสังคมในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความเจริญเติบโตของ สังคม การศึกษา เทคโนโลยี มีความสมบูรณ์ มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อสะท้อนรสนิยมและสถานภาพทางการเงิน ที่ต้องการความแปลกใหม่ ความทันสมัย ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะสร้างภาพลักษณ์ของรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม (suprematism) เพื่อให้เกิดความแตกต่าง ด้วยการออกแบบ การผสมผสาน เพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรี

จุดมุ่งหมายของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม
2. เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

ขอบเขตของงานวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการเขียนวิจัย

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 ประวัติความเป็นมาของลัทธิอนุตรนิยม
- 1.2 แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานจากลัทธิอนุตรนิยม
- 1.3 กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานจากลัทธิอนุตรนิยม
- 1.4 รูปแบบของเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานจากลัทธิอนุตรนิยม
- 1.5 เทคนิคการตัดเย็บเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานจากลัทธิอนุตรนิยม

2. ขอบเขตด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

จำนวน 1 ชุด (Collection) มีดังนี้

2.1 ชุดทางการ (Business Formal)	1	โครงสร้าง
2.2 ชุดทำงานลำลอง (Casual Business)	2	โครงสร้าง
2.3 ชุดลำลอง (Casual)	1	โครงสร้าง
2.4 ชุดงานเลี้ยง (Business Party)	1	โครงสร้าง
รวม	5	โครงสร้าง

3. ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลา 4 เดือน เริ่มตั้งแต่ กันยายน พ.ศ. 2558 – ธันวาคม พ.ศ. 2558

แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ (4 เดือน)

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ส.ค	ก.ย	ต.ค	พ.ย
1. รวบรวมข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน	↔			
2. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี	↔			
3. วางแผนการดำเนินงาน		↔		
4. ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน		↔		
5. พัฒนารูปแบบของผลงานต้นแบบ			↔	
6. สรุปผลงานและจัดทำรายงาน				↔
7. เผยแพร่ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน				↔

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน
2. ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน
3. กำหนดแนวความคิดของการออกแบบและนำเสนอแบบร่าง
4. ออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน
5. สรุปผลการวิจัย

4. ขอบเขตด้านประชากร

- เพศ : หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 25-30 ปี
- รายได้ 30,000 บาท/เดือนขึ้นไป
- อาชีพ : พนักงานบริษัทหรือองค์กร
- วิธีการดำเนินชีวิต : เป็นกลุ่มสตรีที่ใช้ชีวิตในสังคมเมือง ได้รับการศึกษาที่อยู่ในระดับสูง มี

สไตล์การแต่งตัวที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความมั่นใจในตัวเองสูง มีความสนใจในเรื่องแฟชั่นสูง ทำงานในองค์กรหรือบริษัทที่สามารถแต่งกายลักษณะแบบกึ่งทางการ (Casual Business) ในการทำงานได้

คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

การออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Design) หมายถึง รูปแบบที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบศิลปะในครั้งนี้อยู่โดยแมสคูลินสไตล์ คือ การแต่งตัวของหญิงสาวที่หยิบยืมลักษณะการแต่งกายของผู้ชายมาใช้ เสื้อผ้าในแบบผู้ชายเมื่อถูกนำมาปรับใช้กับรูปร่างของผู้หญิง แม้จะดูมีความเป็นผู้หญิงแต่ก็ยังคงความแข็งแกร่ง ทะมัดทะแมง ช่วยเสริมให้มีพลังได้ทุกครั้งที่สวมใส่

สตรีวัยทำงาน (Working Women) หมายถึง เพศหญิง เชื้อชาติไทย มีอายุ 25-30 ปี รายได้ 30,000 บาท/เดือนขึ้นไป ทำงานในองค์กรหรือบริษัท มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความมั่นใจในตนเองสูง เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว มีพฤติกรรมที่กระตือรือร้น

ลัทธิอนุตรนิยม (Suprematism Art) หมายถึง การนำศิลปะลัทธิอนุตรนิยมมาร่วมในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยการใช้เครื่องหมายเรขาคณิตมาร่วมในการออกแบบด้วยเทคนิคการตัดแปะผ้า (patchwork) เพื่อให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่ของเครื่องแต่งกายสตรีที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้หญิงที่มีความสนใจในเรื่องการแต่งกาย สามารถสวมใส่ได้ในวันทำงาน ในชีวิตประจำวันและงานเลี้ยงสังสรรค์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม
2. ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะเป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในด้านต่างๆ ที่จะเป็นแนวทางและมีผลต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม โดยการรวบรวมข้อมูลและทำการวิจัย วิเคราะห์ อภิปราย เพื่อทสรุปลงในแต่ละหัวข้อ ก่อนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนของการออกแบบและแบบร่าง โดยแบ่งข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน
 - 1.1 หลักการและองค์ประกอบของการออกแบบเครื่องแต่งกาย
 - 1.2 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน
 - 1.3 การสร้างแบบตัดเครื่องแต่งกายสตรี
 - 1.4 ขั้นตอนการสร้างแบบตัดมีลำดับมาตรฐาน
 - 1.5 ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกาย
 - 1.6 ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกายสตรี
2. ศิลปะลัทธิอนุตรนิยม
 - 2.1 ประวัติศาสตร์ศิลป์
 - 2.2 การศึกษาศิลปะลัทธิอนุตรนิยม
3. งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 การแต่งตัวสไตล์แมสคูลิน
 - 3.2 เจาะเทรนด์โลกปี 2016

1. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

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

แฟชั่น (Fashion) หมายถึง การวางรูปแบบ รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆที่ประชาชน ส่วนใหญ่นิยมในห้วงเวลาหนึ่ง

เครื่องแต่งกาย (Costume) หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา โดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ สำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

การออกแบบ (Design) หมายถึง การออกแบบ แบบแผน ลวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการหรือแนวทางในการทำบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการทำบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่าง ซึ่งเป็นที่มาของแบบหรือการตกแต่ง โดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

กล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างรอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรงสิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ในปัจจุบัน หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสิ่งสำคัญ ตลอดจนการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคนในยุคหนึ่งๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจนค่านิยม ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย

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 ที่ปรากฏต่อสายตาอาศัยเส้นเป็นตัวนำรูปแบบ เส้นเกิดจากการต่อจุด 2 จุดหรือเกิดจากจุดๆเดียวเป็นจุดเริ่มต้นของเส้นเกิดจากจุดหลายร้อยจุด หลายพัน หลายหมื่น หลายล้าน จุดที่ต่อๆกันไปจนแสดงเป็นเส้นตั้ง เส้นนอน เส้นโค้ง เส้นหัก แสดงทิศทางให้เกิดรูปร่าง ทำให้เกิดเนื้อที่มีขนาด น้ำหนัก เกิดลักษณะพื้นผิว เส้น สามารถแสดงให้เห็นความเคลื่อนไหวแสดงความเร็วได้เส้นในลักษณะต่างๆเพื่อนำมาบรรจบกัน ทำให้เกิดรูปร่าง

ได้ เส้นจะต้องมีความสัมพันธ์กับขนาด รูปร่างและทิศทาง เช่น เส้นตรงในแนวราบ แสดงอาการเยียบสงบ แต่เส้นในแนวตั้งแสดงความมั่นคง เส้นในลักษณะต่างๆมีอิทธิพลต่ออารมณ์ เช่น เส้นโค้ง เป็นเส้นที่คุ้นตา ถ้าจะเขียนใบหน้าคนในลักษณะง่ายๆให้มีตาและปากเป็นเส้นโค้งที่คว่ำ จะมีลักษณะเป็นคนที่มีความทุกข์ ในการออกแบบเสื้อผ้า เส้นเป็นสิ่งที่ใช้วาดเป็นรูปร่างหรือเส้นกรอบ นอกและใช้วาดส่วนที่ตกแต่ง เช่น ลูกไม้ ยางยืด การกุด ฯลฯ

เส้นที่มีลักษณะต่างกันมีความหมายและคุณค่าของเส้นแต่ละลักษณะไม่เหมือนกัน นักออกแบบจึงแยกลักษณะคุณค่าของเส้นแต่ละชนิด ดังนี้

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

เส้นตั้ง (Vertical Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความสูงความแข็งแรง ความสง่าความมีระเบียบเหมาะสำหรับคนอ้วนเตี้ย

เส้นนอน (Horizontal Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความกว้าง ความสงบ ความราบเรียบ เหมาะสำหรับคนสูงผอมจะพรางตาให้ตัวอ้วนขึ้นและเตี้ยลง



ภาพที่ 2 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายเส้นแนวตั้ง

ภาพที่ 3 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นนอน

ที่มา: <https://www.pinterest.com>

เส้นโค้ง (Curved Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความอ่อนช้อย นุ่มนวล ราบเรียบ บางครั้งทิศทางการเคลื่อนไหวที่นุ่มนวลละมุนละไมให้ความรู้สึกเศร้าซึม ลักษณะของเส้นที่มีการเลี้ยวพันซ้ายพันขวาให้ความรู้สึกอ่อนหวานสวยงาม หากใช้มากเกินไปก็อาจจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกวุ่นวายไม่เป็นระเบียบ



ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นโค้ง
ที่มา : <https://www.pinterest.com>

เส้นซิกแซก (Zigzag Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความขลุขลุ ความไม่เรียบร้อย ความรู้สึกแปลกตา น่าตื่นเต้น



ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นซิกแซก
ที่มา : <https://www.pinterest.com>

เส้นทแยง (Diagonal Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความเคลื่อนไหว หรือการไม่อยู่นิ่ง ความไม่แน่นอน



ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นทแยง

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

1.1.2 สัดส่วน (Proportion) ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสัดส่วนในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น สัดส่วนใช้ในการแบ่งเส้นช่วงตัวด้านบนและด้านล่าง ถือว่ามีความสำคัญที่ใช้นำเสนอรูปร่างหรือใช้แก้ไขความสูงของผู้สวมใส่ โดยส่วนใหญ่รูปแบบสัดส่วนได้ดังนี้

สัดส่วน 1 : 1 ส่วนที่เป็นเสื้อจะมีสัดส่วนความยาวเท่ากับ 1 ส่วน ในขณะที่กระโปรงจะอยู่ที่ 1 ส่วน จึงมีสัดส่วนค่อนข้างจะเท่ากันทั้งบนและล่าง



ภาพที่ 7 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 1 : 1

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

สัดส่วน 2 : 5 ในส่วนของเสื้ออยู่ที่ 2 ส่วนในช่วงบนและกระโปรงจะยาวประมาณ 5 ส่วน ซึ่งสัดส่วนนี้เหมาะกับผู้ที่ผิวขาวหรือต้องการให้ร่างกายดูสูง



ภาพที่ 8 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 2 : 5

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

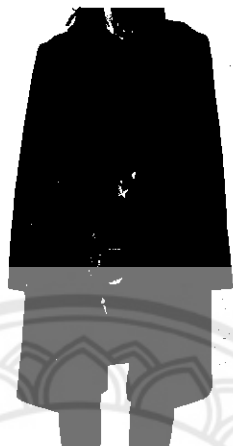
สัดส่วน 2 : 8 สัดส่วนนี้จะมีช่วงบนที่สั้นกว่าช่วงล่างค่อนข้างมาก เป็นการเพิ่มส่วนล่างซึ่งมี 8 ส่วน ทำให้ดูสูงมากขึ้น นิยมให้สัดส่วนนี้กับชุดราตรีส่วนใหญ่



ภาพที่ 9 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 2 : 8

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

1.1.3 ความกลมกลืน (Harmony) ซึ่งงานทุกชิ้นจะต้องมีความกลมกลืนเป็นหลักเพื่อให้ชิ้นงานไม่แตกต่างกันมากนัก ความสมดุล เช่น การใช้โทนสีเดียวกันทั้งหมดทำให้ดูสวยงามแบบเรียบง่าย



ภาพที่ 10 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดผสมกลมกลืน

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

1.1.4 สมดุล (Balance) คือ การจัดองค์ประกอบสองข้างเท่ากันซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ สมดุลแท้และสมดุลเทียม

สมดุลแท้ ซึ่งมีการวางองค์ประกอบสองข้างเท่ากัน ทำให้ภาพลักษณ์ที่ได้ดูมั่นคง แข็งแกร่ง ซึ่งจะใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าที่ใช้ในการทำงานที่ต้องการความน่าเชื่อถือ เช่น สูทหรือกระโปรงบางทรงที่เสื้อผ้าชิ้นบนและล่างมีรายละเอียดที่เหมือนกัน



ภาพที่ 11 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลแท้

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

สมดุลเทียม ซึ่งเป็นการสมดุลโดยไม่จำเป็นจะต้องจัดองค์ประกอบที่เท่ากันทั้งสองข้าง หรือไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง แต่เมื่อมองโดยรวมแล้วมีความลงตัวสวยงาม มักจะเห็นในงานที่ สนุกสนาน เป็นที่สะดุดตา เช่น ชุดราตรี หรือชุดที่ให้โอกาสพิเศษต่างๆ แม้แต่เสื้อผ้าชั้นสูง



ภาพที่ 12 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลเทียม

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

1.1.5 จังหวะ (Rhythm) การใช้จังหวะในการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อให้เสื้อผ้ามีความน่าสนใจมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันจังหวะจะทำให้รายละเอียดต่างมีความลงตัวอีกด้วย ซึ่งจังหวะในการออกแบบมีทั้งจังหวะที่เสมอกันและจังหวะที่ไม่เท่ากัน



ภาพที่ 13 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการวางจังหวะชุด

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

1.1.6 พื้นผิวหรือผิวสัมผัส (Texture) ผิวสัมผัสของผ้าซึ่งเกิดจากการสัมผัสผ้า อาจใช้หลังมือในการสัมผัส เช่น กรอบ แห้ง นุ่ม เป็นต้น ผิวหยาบกระด้างหรือบางเบา เป็นต้น

ผ้าผิวสัมผัสนุ่ม เช่น ผ้าป่าน ผ้าชีฟอง ผ้าฝ้าย ผ้าเนื้อบาง ฯลฯ ควรออกแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกทั้งตัว ตกแต่งด้วยจีบระบายหรือจีบรูด

ผ้าผิวสัมผัสปานกลาง เช่น ผ้าไหม ผ้าอเนกซ่า ผ้าฝ้ายเนื้อปานกลางหรือผ้าอื่นๆที่มีความทรงตัวสำหรับการออกแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกทรงตัว

ผ้าผิวสัมผัสหยาบ เช่น ผ้ายีน ผ้าลูกฟูก หรือผ้าที่มีเนื้อค่อนข้างหนาทรงตัว เหมาะสำหรับการออกแบบเสื้อผ้าประเภทที่ต้องการความคงทน เช่น เสื้อแจ็กเก็ต เสื้อเทเลอร์ เป็นต้น

ผ้าผิวสัมผัสขนฟู เช่น ผ้าขน ผ้ากำมะหยี่ มีความมันวาว(ด้านเดียว)และนุ่มเหมาะสำหรับทำเสื้อกันหนาว ผ้าพันคอหรือเป็นชุดที่ให้ความรู้สึกถึงความหรูหรา น่าสัมผัส

ผิวสัมผัสของผ้านั้นเป็นหัวใจสำคัญในการเลือกผ้าให้เหมาะกับการออกแบบเสื้อผ้าที่ เช่น ในการออกแบบเสื้อผ้าที่ต้องการความแนบตัวเน้นรูปร่าง จำเป็นต้องเลือกเนื้อผ้าที่มีผิวสัมผัสนุ่มนวล ส่วนที่มีผิวสัมผัสแข็งควรใช้ตัดเสื้อสูท หรือเสื้อที่ต้องการโครงสร้างให้กับร่างกาย แม้กระทั่งความหนาของผ้าที่ใช้ในการซับในหรือรองปก จำเป็นต้องเลือกเนื้อผ้าให้เหมาะสม ทำให้การผลิตเป็นไปตามรูปแบบที่ออกแบบไว้

1.1.7 สี (Color) เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้า ไม่เว้นแม้กระทั่งสีผมและเครื่องประดับยังคงต้องใช้สีให้เข้ากับเสื้อผ้าที่ใส่ การเลือกใช้สีเป็นสิ่งสำคัญสำหรับ High fashion ของฤดูกาลหนึ่งและไปสู่อีกฤดูต่อไป เพราะสีเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ส่งผลในเรื่องต้นทุนการผลิตมากที่สุดก็ว่าได้ของการเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าอุตสาหกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วส่วนมากจะเปลี่ยนในเรื่องของสีก่อนที่เป็นอันดับอื่นๆ แฟชั่นแต่ละสมัยออกมาในลักษณะที่หลากหลายสีสันใหม่ๆซึ่งแตกต่างจากสมัยที่ผ่านมา สีที่เป็นแฟชั่นที่ออกมาเป็นสีต่างๆจะน้อย ส่วนมากจะออกเป็นลำดับชั้นของสี (Shade) ที่หลากหลายในตัวของแต่ละสี (เป็นสีที่ผสมสีดำเข้าไปในแต่ละสี)

ในการเลือกเสื้อผ้าสำหรับผู้สวมใส่จึงจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องสีที่ผู้สวมใส่ให้ความสนใจและเหมาะสมกับสีผิว สีผมของผู้สวมใส่ นอกจากจะเลือกสีที่ใช้แล้ว ยังสามารถนำไปประยุกต์หรือผสมกับสีต่างๆได้อย่างเหมาะสมด้วย

ความสำคัญของสี

สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่ สายตาสามารถมองเห็น ในทางศิลปะสีคือ ทักษะอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะและใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริงเด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ เป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกอารมณ์และจิตใจได้มากกว่าองค์ประกอบอื่นๆในชีวิตมนุษย์ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่างๆ อย่างแยกไม่ออก โดยสีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้ชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
3. ใช้ในการจัดกลุ่ม คณะ ด้วยการใส่สีต่างๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่างๆ
4. ใช้ในการสื่อสารความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศสมจริงและน่าสนใจ
6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่างๆ ของมนุษย์

หลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการแต่งกายนั้น สีเป็นสิ่งที่สามารถสร้างความโดดเด่น เป็นสิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำเราได้ หากเรารู้จักเลือกการใส่สีให้ถูกต้องและเหมาะสมกับบุคลิก กาลเทศะและสภาพแวดล้อม จะช่วยให้เราเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตัวเองอีกด้วย

ผู้ที่จะประสบความสำเร็จในเรื่องการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับพื้นฐานของสีข้างต้นแล้ว ยังจะต้องรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1. การใช้สีคู่ตรงข้าม คือ การนำสีคู่ประกอบซึ่งเป็นที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีเขียวกับสีแดง หรือสีน้ำเงินกับสีส้มหรือสีเหลืองกับสีม่วง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เราต้องทำความเข้าใจว่า สีเหล่านี้เป็นสีตัดกันอย่างรุนแรง ทำให้ประมาทสัมผัสเกิดขึ้นตัวอย่างฉับพลัน ในขณะที่เดียวกันก็ช่วยให้เราแลดูมีชีวิตชีวา แต่ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบต้องมีความชำนาญในการใช้สี เพราะหากใช้สีไม่ถูกวิธีจะลดคุณค่าความสวยงามของเครื่องแต่งกายทั้งหมด



ภาพที่ 14 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สีคู่ตรงข้าม

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

2. การใช้สีข้างเคียง คือ การนำสีข้างเคียงซึ่งเป็นสีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี เช่น สีเขียว เขียวน้ำเงิน และน้ำเงิน หรือสีแดง ม่วงแดงและม่วง มาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืน



ภาพที่ 15 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สีข้างเคียง

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

3. การใช้สี 3 สี คือ การใช้สี 3 สีในกรอบสามเหลี่ยมของวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีน้ำเงิน สีแดงและสีฟ้า มาใช้ร่วมกัน เมื่อมองดูอาจจะดูไม่เข้ากัน แต่ในความจริงกลับเข้ากันได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเรารู้จักเลือกสีให้มีสัดส่วนที่เหมาะสมในการออกแบบ



ภาพที่ 16 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สี 3 สี

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

4. การใช้สีเอกรงค์ คือ การใช้สีแท้สีเดียวในการแต่งกาย ซึ่งสามารถทำใหุดูน่าสนใจได้ โดยการนำ สีแท้สีเดียวนั้นให้ความเข้มข้นของสีหลากหลาย เช่น การใช้สีเขียวปานกลาง เขียวเข้มและสีเขียวอ่อนในการสร้างลวดลาย



ภาพที่ 17 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สีเอกรงค์

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

5. การใช้สีกลาง คือ การใช้สีดำกับสีขาว สีขาวกลับครีม เป็นการแต่งกายสไตล์มินิมอล เน้นความเรียบแต่มีความลงตัวและไม่เหมือนใคร ได้รับความนิยมตั้งแต่ยุค 90's และยังคงความนิยมมาถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 18 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายการใช้สีกลาง

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

สีกับขนาดรูปร่าง

สีของเสื้อผ้าที่เราสวมใส่มีอิทธิพลต่อรูปร่างของผู้สวมใส่ได้ สามารถทำให้รูปร่างใหญ่และเล็ก ลงได้ สีโทนร้อนจะทำให้รูปร่างดูใหญ่ขึ้น มากกว่าการใส่สีโทนเย็น หรือโทนสีสว่าง (Bright color) จะทำให้รูปร่าง ใหญ่กว่าสีโทนสีทึบ (Dull color) เช่น ถ้าใส่เสื้อผ้าสีแดงสดสว่างจะดูตัวใหญ่กว่าถ้าใส่เสื้อผ้าสีแดงเข้ม ฉะนั้นคนที่มีรูปร่างใหญ่หรืออ้วนควรพยายามหลีกเลี่ยงสีที่สว่าง เพื่อหลีกเลี่ยงการดึงดูดความสนใจและทำให้รูปร่างไม่ดูอ้วนมากขึ้น ควรจะสวมใส่เสื้อผ้าที่มีสีอ่อนนุ่ม ในทางกลับกัน สำหรับคนที่มีรูปร่างเล็กควรหลีกเลี่ยงการใส่เสื้อผ้าสีสดเพราะจะทำให้สีของเสื้อผ้าดูเด่นกว่าผู้สวมใส่

1.1.8 พื้นที่ (Spaces) เป็นพื้นที่ ที่อยู่ภายในโครงร่างของเสื้อผ้าหรือเหมือนอยู่ในเส้นกรอบของเสื้อผ้า เส้นจึงเป็นส่วนที่จะสร้างสิ่งต่างๆ เข้าไปใน Space ต่างๆ ที่อยู่ภายในโครงร่างของเสื้อผ้าหรือโครงร่างกรอบนอกนี้ จะโดยการทำเป็นตะเข็บต่างๆ และการตกแต่งด้วยโบว์ ลูกไม้ จีบ ต่างๆ ที่อยู่บนพื้นที่ของเสื้อผ้า เส้นตกแต่งต่างๆ ที่อยู่ภายใน space นี้มีทั้ง structural lines หรือ decorative lines structural lines

Structural lines เป็นเส้นที่เกิดจากการเย็บตกแต่งขึ้นภายในโครงร่างรอบนอก ของเสื้อผ้า เป็นการทำให้เกิดตะเข็บต่างๆ dart คือพวกเกร็ดช่วยทรงต่างๆ ไม่ว่าจะย้ายเกร็ดไปอยู่ ตรงส่วนใด ของตัวเสื้อ การพับเย็บริมต่างๆ เช่น พับชายเสื้อ ชายกระโปรง แขนเสื้อ ไม่ว่าจะ เป็น โครงแขนเสื้ออะไรในแต่ละแบบ ขากางเกง ไม่ว่าจะทรงขาเดรป ขากระบอก ขาบาน แล้วแต่รูปทรงของกางเกงทรงนั้น กระโปรงพลีท รูปลักษณะของแนวคอเสื้อหรือลักษณะของปกเสื้อแต่ละแบบ ช่องแขนเสื้อ แนวของเอว การเย็บขลิบริมผ้าหรือการกันลู่ย ตะเข็บบางตะเข็บ เช่น การต่อ yoke หรือการต่อชิ้นผ้าที่ เป็นการออกแบบของเสื้อผ้าชุดนั้น ซึ่งเป็นการที่อยู่ในโครงสร้างของชุดนั้น เช่น การต่อตะเข็บของเสื้อเชิ้ต ต่อไหล่ ซึ่งยังคงรักษาการเป็น structural lines อยู่

Decorative lines เป็นการตกแต่งเสื้อผ้าให้สวยงามด้วยการติดโบว์ ลูกไม้ หรือการใช้ไหมหรือผ้าแพรมาดักเป็นเปียตกแต่งหรือใช้ผ้ามาสานเป็นเปียตกแต่งเข้าไป มีการตกแต่งขอบหรือริมผ้า เช่น การกั้นผ้าสีต่างๆ การเดินเส้นตามขอบปก ขอบแขน หรือเดินเส้นติดแถบตามขากางเกงหรือชายกระโปรง ขอบแขน ติดลูกไม้ ระบายตามสาบคอ ชายกระโปรงหรือตกแต่งตามบริเวณในตัวเสื้อหรือกระโปรง หรือการใช้กระดุมสีต่างๆ มาตกแต่งตามเสื้อ และกระโปรงเพื่อให้กระโปรงหรือเส้นนั้นไม่ดูเรียบจนเกินไป หรือการใช้จีบที่มีสีติดกันกับเนื้อผ้าที่ นำมาตัดมาติดตกแต่ง เป็นที่นิยมกันในเสื้อผ้าสตรี แต่การตกแต่งนั้นจะต้องไม่มากจนเกินไปหรือเบียดเสียดกันจนเกินไป ทำให้ดูยุ่งเหยิงบางที่สายตาของคนเราก็ชอบที่จะมองดูอะไรที่มันโล่งๆ หรือให้สะดุดสายตาเป็นจุด จะทำให้เสื้อผ้าไม่เรียบจนเกินไป การตกแต่งบนพื้นที่ของเสื้อผ้าควรจะอยู่ใน style ของเสื้อผ้าในแบบนั้นด้วย

การใช้ structural lines และ decorative lines ในการตกแต่งเสื้อผ้านั้น สามารถใช้เพื่อการลวงตาหรือปกปิดสัดส่วนที่มีปัญหาของร่างกายได้ เช่น การย้ายเกร็ดหรือ dart มาอยู่ตรงแนวโค้ง ข้างๆ เอวจะช่วยทำให้ดูเอวเล็กลงได้ หรือการต่อผ้าหรือตะเข็บ เพื่อตกแต่งหรือลวงตาให้ดูหน้าอกใหญ่ขึ้นหรือต่อผ้าหรือตะเข็บโดยการให้เส้นลวงตาขึ้นไปเหนือเอวเล็กน้อยจะทำให้รูปร่างดูสูงขึ้น ในการที่จะเลือกแบบของเสื้อผ้าควรจะดูลักษณะการตกแต่งของเส้นต่างๆ ภายในเสื้อผ้านั้นเพื่อให้สามารถเน้นให้ดูสวมใส่แล้วช่วยทำให้รูปร่างดีขึ้น เช่น กางเกงหรือกระโปรงที่ต่อ yoke เพื่อจะเน้นให้เห็นแนวสะโพก เราต้องการจะเน้นหรือต้องการจะลวงตาโดยการให้เส้นตกแต่งตามรูปร่างของเสื้อผ้า หรือโครง

ร่างของเสื้อผ้า หรือจะตกแต่งเสื้อผ้าตรงส่วนไหนมากน้อยแค่ไหนแล้วแต่ความต้องการ การออกแบบคอเสื้อ เมื่อได้คอเสื้อแล้วควรจะต้องคิดถึง silhouette ที่ตามมา form ของแขน รูปทรงควรจะไปด้วยกัน เช่น ปกคอจีน Silhouette ควรจะเข้ารูป แขนสั้น

1.1.9 รูปแบบและรูปร่าง (Form and Shape) เป็นลักษณะรูปร่างที่แสดงได้ 3 มิติ คือ หน้า หลัง ด้านข้าง ความลึก ความสูง รูปร่างของคนจะเป็นตัวอย่างของ form ได้ดีซึ่งแต่ละคนจะมีรูปร่างที่แตกต่างกันออกไป ลักษณะรูปร่างของแต่ละคน ก็จะทำให้เกิดเป็น shape ของเสื้อผ้า designer แต่ละคนจะออกแบบ ลายละเอียดต่างๆ ของเสื้อผ้า หรือจะต้องมีการออกแบบที่ต้องการให้ลวดตาหรืออำพรารูปร่างที่แตกต่างกัน ในการออกแบบนั้น form กับ shape จะไม่แตกต่างกัน เพราะการออกแบบจะเขียนเป็นเส้นโครงร่าง (Out line) ส่วนลักษณะรูปร่างของแต่ละคน ซึ่งจะมีรูปร่างแตกต่างกัน เช่น สูง เตี้ย ผอม อ้วน รูปร่างมีสัดส่วน หรือรูปร่างตรงๆ การออกแบบเสื้อผ้าเพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละลักษณะรูปร่าง ซึ่งจะต้องใช้เส้นสาย การลวดตาบนรูปร่าง และยังรวมถึงลักษณะของเนื้อผ้าด้วย การที่จะรู้ว่าลักษณะรูปร่างของเราจะมีลักษณะอย่างไร เพื่อที่จะให้เกิดความผิดพลาดน้อยที่สุดคือ การสวมชุดเนื้อผ้ายืดรัดรูป เช่น ชุดว่ายน้ำ หรือชุดแอโรบิก จะเห็น รายละเอียดของรูปร่างอย่างชัดเจน ซึ่งควรจะเป็นสีเขียวเดียว ควรหลีกเลี่ยงชุดที่มีลวดลาย เพื่อลดความไขว้เขวในการลวดตา

คนที่มีรูปร่างลักษณะตรง ไม่มีสัดส่วนมากจะเป็นคนตัวผอมสูง สะโพกเล็ก แขน ไหล่ กว้าง หน้าอกเล็ก มีส่วนโค้งน้อย หรือคนที่มีรูปร่างไม่ผอมสูง แต่มีสะโพกแบน ไหล่ตั้ง ลักษณะลำตัวเป็นรูปเหลี่ยมทรงตั้งหรือทรงกว้าง ในที่นี้ยังไม่เน้นส่วนสูงหรือน้ำหนัก จะดูรูปร่างก่อนเป็นส่วนมาก รูปร่างหน้าก็จะเหลี่ยมมุม จมูกยาว โหนกแก้มสูง คางเหลี่ยม

คนที่มีลักษณะรูปร่างในแนวเส้นโค้ง มีสัดส่วน หรือไม่มีก็ลักษณะกลมแต่มีสัดส่วนเส้น รูปร่างจะปรากฏเป็นทรงกลม ทรงรี สะโพกผายออก เอวเล็ก ออกอิม ส่วนรูปหน้าจะมีลักษณะเป็นรูปไข่กลม หัวใจ บางคนอาจจะรูปร่างผสมเป็นลักษณะตรงแต่มีสัดส่วน พบได้ในคนที่มีรูปหน้าและรูปร่างที่ตรงกันข้ามกันคือ มีรูปหน้ากลม แต่รูปร่างตรง หรือไม่มีก็รูปร่างค่อนข้างกลมมีสัดส่วน แต่มีรูปหน้าเป็นแนวตรง แนวเหลี่ยม เป็นการผสมกันทำให้เกิดความสมดุลระหว่างเส้นตรงและเส้นโค้ง จึงอาจแบ่งประเภทของรูปร่างของคนได้เป็น 3 ประเภท คือ รูปร่างตรง รูปร่างตรงแต่มีสัดส่วน และรูปร่างกลมแบบมีสัดส่วน

ลักษณะของเสื้อผ้ากับรูปร่าง

คนที่มีรูปร่างตรง เส้นสายในเสื้อผ้าส่วนมากจะเป็นรูปแบบที่มีเส้นตรง

คนที่มีรูปร่างกลมมีสัดส่วน รูปแบบของเสื้อผ้าจะเน้นความกลมแบบมีสัดส่วน เนื้อผ้าจะเบาละเอียดหรือมีความหนาปานกลาง เป็นผ้าที่มีน้ำหนัก ผิวของผ้ามีลักษณะขรุขระเล็กน้อย

คนที่มีรูปร่างตรงแต่มีสัดส่วน รูปแบบของเสื้อผ้าควรให้มีสัดส่วนประกอบที่มีเป็นเส้นตรงกลมกลืนกับรายละเอียดที่มีความโค้งมน นุ่มนวล หรือเป็นการผสมผสานทั้งเส้นตรงและเส้นโค้งในเสื้อผ้าชุดเดียวกันก็ได้

ไม่ว่าจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร form ต่างๆ ที่ออกแบบในตัวเสื้อผ้าการใช้เส้นต่างๆ ควรจะไปด้วยกันได้ แต่ถ้าคล้อยตามกันมากเกินไป ในเรื่องของ form ก็จะทำให้ดูไม่เหมาะสม เช่น คนที่มีรูปหน้าคางแหลม ถ้าใส่เสื้อคอแหลมก็จะยิ่งเน้นรูปหน้ามากเกินไป หรือคนที่มีรูปหน้ากลมแบนถ้าใส่ เสื้อคอกลมก็จะยิ่งเน้นใบหน้ามากเกินไป แต่ก็ไม่ควรจะออกแบบให้ตรงข้ามกันเลยที่เดียวจะดูขัดแย้ง มาก

เกินไป (รูปใบหน้า) การออกแบบบางที่ไม่ใช่ดูแต่ที่ลักษณะรูปร่างอย่างเดียวควรดูลักษณะบุคลิกของผู้สวมใส่ด้วย การใส่เสื้อผ้าที่ขัดกับบุคลิกอาจจะทำให้คนๆ นั้นขาดความมั่นใจได้ ลักษณะของบุคลิกของผู้หญิงจะมีอยู่ 2 อย่าง คือ

1. yang เป็นลักษณะบุคลิกที่จะออกไปทางผู้ชายนิดๆ ไม่ใช่อยากจะเป็นผู้ชาย ชอบแต่งตัวแบบที่จะออกไปทางผู้ชายนิดๆ ไม่ใช่รูปแบบที่เรียบร้อยเหมือนผู้หญิง ทั่วไป

2. yin เป็นลักษณะบุคลิกที่จะเป็นผู้หญิงจริงๆ ชอบแต่งกายรูปแบบที่เรียบร้อย มีความเป็นผู้หญิง

1.10 เส้นกรอบนอก (Silhouettes) เป็นสิ่งสำคัญพื้นฐานของการออกแบบเสื้อผ้า สิ่งหนึ่งที่แสดงลักษณะรูปร่างของเสื้อผ้าให้ผู้สวมใส่ เส้นกรอบนอกเกิดจากการนำเอารูปทรงหรือรูปร่างบวกกับเส้นที่ทำให้เกิดเป็นรูปทรง เป็นเส้นกรอบของลักษณะรูปทรงของเสื้อผ้าขึ้นมา ซึ่งลักษณะโครงร่าง ของรูปทรงเสื้อผ้าจะเป็นสิ่งที่เรามองเห็นได้เป็นอันดับแรก จากการที่มองเห็นในระยะของช่วงสายตาที่รูปทรงนั้นเกิดการ Contrasted กับ background จะมองเห็นเส้นกรอบนอกของรูปทรงเสื้อผ้าได้ชัดเจน หรือเวลาที่เรายืนในที่ที่มีแสงสว่างจะมีเงาของรูปร่าง และเสื้อผ้าปรากฏออกมากับผนังหรือพื้นนั้น คือ เส้นกรอบนอก เป็นรูปทรงของเสื้อผ้าและรูปร่าง เช่น รูปทรงของแขน เสื้อ กางเกง กระโปรง

เส้นกรอบนอกหรือรูปทรงของเสื้อผ้าจะทำให้เสื้อผ้านั้นแสดงความเป็นแฟชั่นชั้นนำ ในขณะเดียวกันก็สามารถเป็นตัวกำหนดทางด้านการขายได้ นักออกแบบได้ศึกษาลักษณะ ของรูปทรงของเครื่องแต่งกายจากประวัติศาสตร์และมีการพัฒนาการมาจนถึงปัจจุบันนี้ สามารถสรุปได้ว่า เส้นกรอบนอกหรือลักษณะรูปทรงของเสื้อผ้าจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1.2 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภท ประกอบด้วย

1.2.1 ประเภทที่เน้นแนวคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก (Fashion Design) รูปแบบที่ได้ส่วนใหญ่ทำขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิด มีความเป็นเอกลักษณ์สูง แต่อาจไม่เหมาะสมกับการใช้สวมใส่เลย และมักพบว่า เป็นไปได้ยากในแง่ของการจัดทำเพื่อจำหน่าย อันเป็นผลมาจากตัวผู้ออกแบบที่ได้รับการสอนให้พยายามแสดงแนวคิดจากแรงบันดาลใจ แต่ขาดการทำความเข้าใจถึงหลักการชีวิตสำคัญบางประการ และพบว่าปัญหาเหล่านี้ เกิดขึ้นอย่างมากกับนักออกแบบทั่วไปที่ยังขาดประสบการณ์ ซึ่งจะเห็นได้จากการโชว์ผลงานออกแบบของนักเรียนนักศึกษาจากสถาบันต่างๆ และตามงานประกวดการออกแบบ เป็นต้น

1.2.2 ประเภทที่เน้นแนวคิดการวิเคราะห์เพื่อการค้า (Ready Made Clothing Design) เป็นหลักการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อจำหน่าย มี “กระบวนการคิดตามหลักการจัดทำสินค้า” โดยแบ่งประเด็นหลัก คือ

- ความเป็นไปได้ด้านการขาย (เพราะถ้าขายไม่ได้จะเป็นสินค้าตกค้าง)
- ความเป็นไปได้ด้านการตัดเย็บและการผลิต (เพราะถ้าผลิตหรือจัดทำไม่ได้ การออกแบบก็เปล่าประโยชน์)
- ความเป็นไปได้ด้านต้นทุน (เพราะถ้ามีต้นทุนสูงเกินไปจะขายไม่ได้กำไร)

1.3 การสร้างแบบตัดเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน

แพทเทิร์น (PATTERN) หมายถึง แบบแผนหรือแม่แบบ และแบบตัดเสื้อผ้า สามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆได้ 2 ประเภท คือ

1.3.1 แพทเทิร์นสำหรับตัดเสื้อผ้าเฉพาะบุคคลหรือรายบุคคล เป็นการสร้างแบบตัดตามขนาดตัวที่วัดได้จากเฉพาะคน มีข้อดีที่เสื้อผ้าที่ได้จะพอดีกับบุคคลนั้นๆ เพราะเป็นการถอดแบบจากสรีระ ทั้งส่วนดีส่วนด้อยจากบุคคลนั้นๆ อาจมีการปรับแก้ส่วน ด้อยได้บ้างแต่จะเป็นไปตามข้อจำกัดเฉพาะคน

1.3.2 แพทเทิร์นสำหรับตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป หรือ แพทเทิร์นอุตสาหกรรม เป็นการสร้างแบบตัดเพื่อตัดเย็บเสื้อผ้าจำหน่าย ใช้ขนาดตาม Spec Size เสื้อผ้ามาตรฐาน ผู้สร้างแบบตัดต้องคำนึง ถึงความเป็นไปได้ในเชิงการค้า ความยุ่งยากที่อาจเกิดขึ้นและมาตรฐานของเสื้อผ้า ซึ่งมีหลักเกณฑ์การพิจารณาชัดเจน (ไม่ใช่การคาดเดาจากประสบการณ์)

1.3.3 แพทเทิร์นอุตสาหกรรม หมายถึง แม่แบบสำหรับตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป ซึ่งมักนิยมนำไปตัดเย็บแบบละหลายตัวหรืออาจมีแบบละหลายไซส์ (XS , S , M , L , XL) หรือนำไปตัดเย็บเพียงตัวเดียวก็ได้

หลายคนอาจเข้าใจว่าแพทเทิร์นอุตสาหกรรมใช้ทำเสื้อผ้าแบบหยาบๆ หรือเป็นงานเกรดไม่ดี ในความเป็นจริงแล้ว ด้วยวิธีการสร้างแพทเทิร์นอุตสาหกรรมที่ถูกต้อง สามารถทำได้ตั้งแต่ชุดเสื้อฝ้ายๆ จนถึงเสื้อผ้าชั้นสูง เพียงแต่หลักการของแพทเทิร์นอุตสาหกรรมเป็นไปในทางธุรกิจมากกว่างานฝีมือ ดังนั้นในการสร้างแบบจึงจำ เป็นต้องมีความแม่นยำสูง

1.4 ขั้นตอนการสร้างแบบตัดเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน

ขั้นตอนการสร้างแบบตัดมีลำดับมาตรฐานมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1. การสร้างเค้าโครงรูปทรงตาม Design และ Spec Size เป็นขั้นตอนที่กำหนดโครงสร้างรูปทรงทั้งหมด มีข้อบังคับสำคัญที่ต้องได้รูปทรงมาตรฐาน ซึ่งในการทำงานจริงหากรูปทรงมาตรฐานไม่ผ่าน แพทเทิร์นชุดนั้นจะต้องแก้ไขหรือถูกยกเลิก

ขั้นตอนที่ 2. การทำ Pattern Fitting ตามกฎของสรีระฯ เป็นขั้นตอนที่ปรับแพทเทิร์นให้สอดคล้องกับเนื้อผ้าและร่างกายผู้สวมใส่ ถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่ทำให้แพทเทิร์นสามารถนำไปทำเสื้อผ้าสวมใส่ได้จริง ในกรณีของเสื้อผ้าสำเร็จรูป ใช้กฎของสรีระฯเข้ามาช่วยในการปรับแพทเทิร์น

ขั้นตอนที่ 3. การกำหนด Cutting หรือ การกำหนดการแยกแบบ เป็นการกำหนดชิ้นส่วนต่างๆ ตามรูปแบบ Design เพื่อแยกออกเป็นชิ้นส่วนในรูปแบบ Design แปะชิ้น ชิ้นส่วนบาง ชิ้นจะนำไปทำขั้นตอนพิเศษ เช่น ระบายย้วย รูด จับจีบ ฯลฯ ซึ่งนับอยู่ในขั้นตอนนี้เช่นเดียวกัน ซึ่งทางสถาบันสอนเทคนิคการแยกแบบตั้งแต่พื้นฐานจนถึงขั้นประยุกต์เทคนิค และเป็นวิธีการแยกแบบที่พัฒนาขึ้นมาใหม่เพื่อให้ทำได้ง่ายและสามารถใช้กับโปรแกรมสร้างแพทเทิร์นได้ดี

ขั้นตอนที่ 4. การกำหนดการเผื่อเย็บ เป็นขั้นตอนที่เผื่อเนื้อผ้าเพื่อใช้เย็บประกอบชิ้นส่วน มีหลักสำคัญบางประการที่ต้องอ้างอิงกับมาตรฐานการใช้เครื่องจักร ซึ่งผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเย็บผ้าเป็น แต่ต้องเข้าใจการใช้งานเครื่องจักรเย็บผ้าอย่างถูกต้องโดยทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการสร้างแพทเทิร์นแม่แบบเพื่อนำ ไปขึ้นตัวอย่างและขยายไซส์ต่อไป โดยในปัจจุบันศูนย์อบรมแพทเทิร์นอุตสาหกรรม แพทเทิร์นไอที เป็นสถาบันแห่งเดียวที่วิจัยและพัฒนาวิธีการสร้างแพทเทิร์นสำหรับงานเสื้อผ้าสำเร็จรูป หรือแพ

ทเทิร์นอุตสาหกรรม รวมถึงองค์ความรู้เชิงเทคนิคงานเสื้อผ้า เช่น วิธีการการทำงาน / ทักษะฝีมือช่างใน แต่ละแผนกงาน กระบวนการทำงานแบบแยกแผนกกระบวนการทำงานทั้งระบบ เป็นต้น ทั้งในระดับ ตลาดล่างและ

แบรนด์ชั้นสูง เพื่อจัดระบบให้ความรู้เหล่านี้มีหลักเกณฑ์ถูกต้องสอดคล้องต่อการนำไปใช้ส่งเสริมให้ ธุรกิจเสื้อผ้าสำเร็จรูปในเมืองไทยสามารถแข่งขันในระดับสากลได้

1.5 ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกาย

มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์แต่งกายด้วยเครื่องทอหุ้มร่างกายที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ใบ หญ้า หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์ใช้สีจากพืชนำมาเขียน มาสีก เพื่อ เป็นเครื่อง ตกแต่งแทนการทอหุ้มร่างกาย ระยะต่อมามนุษย์รู้จักวิธีดัดแปลงสิ่งที่มีตามธรรมชาติ มาใช้ทำเป็นเครื่อง ทอหุ้มร่างกายให้เหมาะสม เช่น การผูก มัด สาน ถัก ทอ ฯลฯ ตลอดจนถึงการใช้วิธีการตัดและเย็บใน ปัจจุบัน จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปความหมายของคำว่า “เครื่องแต่งกาย” หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องทอหุ้มร่างกายโดยที่มนุษย์มีความจำเป็นต้องแต่งกายด้วยเหตุผลที่สำคัญ คือ

1. ใช้ปกปิดร่างกาย
2. ให้ความอบอุ่น
3. เพื่อป้องกันสัตว์ และแมลง

สาเหตุที่มนุษย์มีความแตกต่างกัน

ในทางฟิสิกส์มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่อ่อนแอที่สุด ผิวหนังมนุษย์จะบอบบางกว่าสัตว์อื่น ๆ จึงมีความจำเป็นต้องมีสิ่งมาปกปิดร่างกายเพื่อการดำรงชีวิตอยู่ได้ (พวงผกา คุโรวาท, 2540: 2) สิ่งนี้จึงเป็น แรงกระตุ้นที่สำคัญที่ห้มนุษย์ชวนช่วยที่จะแต่งกายเพื่อสนองความต้องการของ ตนเอง สังคม และอื่น ๆ ประกอบกัน ซึ่งความต้องการของมนุษย์นักออกแบบได้แบ่งความ ต้องการของมนุษย์ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Biological Needs) ได้แก่ ปัจจัย 4 คือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค
2. ความต้องการด้านร่างกาย (Physical Needs) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้น เพื่อ ตอบสนอง ความต้องการพื้นฐาน เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่มนุษย์ต้องการ
3. ความต้องการด้านจิตวิทยา (Psychological Needs) เป็นความต้องการทางด้านจิตใจ ของมนุษย์ด้านความงาม

นอกจากนี้ อาจกล่าวได้ว่า มนุษย์ในยุคโบราณต้องแก้ปัญหาพื้นฐานในเรื่องปัจจัย 4 เป็น อย่าง มาก(พวงผกา คุโรวาท, 2540: 2) และเป็นความพยายามในการควบคุมสิ่งแวดล้อมให้ เหมาะสมกับ ตนเอง ดังนั้น การแต่งกายของมนุษย์ก็จะแตกต่างกันออกไปตามมูลเหตุต่อไปนี้

สภาพภูมิอากาศ

ภูมิอากาศของประเทศเป็นเหตุใหญ่ที่ทำให้การแต่งกายของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน คนท้องถิ่นอยู่ในประเทศที่มีอากาศหนาวมากจะแต่งกายเพื่อห่อหุ้มร่างกายจากสภาพอากาศ พวกที่ อาศัยอยู่ในเขตอากาศร้อน ก็จะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่ทำจากใยฝ้ายเพื่อช่วยให้ระบายความร้อนได้ดี หรือไม้อีกจะหาวิธีเพื่อป้องกันความร้อนจากดวงอาทิตย์โดยใช้เชือกย้อมด้วยสีเข้มมาพันตัว เช่น ขนเผ่า

Blue men ใช้เงาของเขาใหญ่บังแสงอาทิตย์หรือใช้คบไฟป้องกันความหนาวแทนการสวมใส่เสื้อผ้า คนเผ่าบางเผ่ามักถูกสัตว์และแมลงรบกวนจึงหาวิธีพกร่างกายด้วยโคลนเพื่อป้องกันแมลงศัตรูทางธรรมชาติ ชาวฮาไวเอียนและพวกโมซันนิคใช้หญ้ามาทำกระโปรงเพื่อป้องกันแมลง คนเผ่าไออนุซึ่งเป็นชาวพื้นเมืองญี่ปุ่นใช้กางเกงขายาวป้องกันสัตว์และ แมลงได้

สภาพงานและอาชีพ

ในการปฏิบัติงานของแต่ละอาชีพ ความต้องการเสื้อผ้าสวมใส่ในการทำงานจะมีลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละอาชีพ มนุษย์จึงคิดประดิษฐ์เส้นใยต่างขึ้นมาเพื่อให้มีคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละอาชีพนั้นๆ เช่น การทนต่อสารเคมี ไม่เป็นสื่อไฟฟ้าและไม่นำความร้อน

ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม

การที่มนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างเป็นหมู่ จึงจำเป็นต้องมี กฎ ระเบียบ เพื่อให้การเป็นอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ไม่มีการรุกรานซึ่งกันและกัน การปฏิบัติสืบต่อกันมานี้เองจึงกลายเป็นขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม มนุษย์เริ่มรู้จักการเข้าสังคม รู้จักแต่งตัว ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยโบราณแล้ว เช่น การทาสี การสัก การทำลวดลายตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ดังจะเห็นได้จากการทาสีร่างกายเป็นการประดับร่างกายอย่างหนึ่งของหญิงสาวนิวกินีจะเขียนลวดลายบนใบหน้าถือว่ามีความสวยงาม นักรบชาวเกาะนิวกินี ใช้สีทาหน้างานดำแสดงความแข็งแรงและความเป็นลูกผู้ชาย จากพัฒนาการดังกล่าวจนถึงปัจจุบันได้มีการนี้ นำมาประยุกต์ในการแต่งหน้า โดยผลิตเป็นเครื่องสำอางที่มีสีสันทัน เช่น ลิปสติก อายแชร์โดว์ เป็นต้น นอกจากนี้ การสักตามร่างกายก็ถือว่าเป็นศิลปะในสมัยอียิปต์โบราณและจนปัจจุบันนี้ การสักก็เป็นแฟชั่นของการแต่งกายอย่างหนึ่งเหมือนกัน เช่น หญิงสาว “เผ่ามาคอนด์” จะทำ ลวดลายบนแผ่นหลัง โดยการแหะผิวหนึ่งให้เป็นร่องแล้วอัดด้วยหินให้นูนขึ้น มาเหมือนผืนผ้าที่ปักด้วยไหม หญิงสาวที่มีลวดลายเช่นนี้ถือว่าเป็นคนสวยของชนเผ่าเดียวกัน หรือการสักใบหน้าของหญิงสาวเผ่ามาคอนด์เพื่อให้น่าเกลียดและป้องกันพวกค้าทาสจับตัวไปทำทารუნทางเพศ (พวงผกาคุโรวาท,2540:4)

ศาสนา

ศาสนามีบทบาทสำคัญในการแต่งกายเช่นกันดังจะเห็นได้จากการเกิดสงครามศาสนาในยุโรปที่เรียกว่า “สงครามครูเสด” อันเป็นสงครามที่สู้รบแบบยึดเอื้อมาเป็นเวลานานกว่า 300 ปี มีการรบพุ่งกันตลอดเวลา(พวงผกา คุโรวาท, 2540: 5) การปะทะกันตัวต่อตัวและกินระยะเวลา ยาวนานมาก ความสัมพันธ์ระหว่างข้าศึกก็เกิดขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความคิดและวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน และเมื่อเหตุการณ์สงบลงผลจากสงครามทำให้ทรัพยากรต่างๆ สูญเสียไปมาก ทางประวัติศาสตร์จึงเรียกยุโรปสมัยนั้น ว่า “สมัยมืด” กล่าวคือวัฒนธรรมต่างๆ ศิลปะ วิชาการ ตลอดจนความเจริญในด้านต่างๆได้ปิดเงียบลงและกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้ง ในสมัยศตวรรษที่ 16 ความเจริญในด้านต่างๆดังกล่าวได้วิวัฒนาการขึ้นรวมทั้งการแต่งกายก็เฟื่องฟูมากในสมัยนี้

ความต้องการดึงดูดเพศตรงข้าม

มนุษย์เราเมื่อเริ่มเติบโตเข้าในวัยรุ่นหนุ่มสาว มีความสมบูรณ์ทางเพศเป็นธรรมชาติที่ต้องการมีความงดงามขึ้น เพื่อที่จะดึงดูดใจแก่เพศตรงข้าม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่มนุษย์ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นด้วย โดยเฉพาะด้านร่างกาย เพื่อสนองความต้องการนี้จึงได้มีการวิวัฒนาการของ การออกแบบเครื่องแต่งกายของมนุษย์ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ วัสดุที่นำมาใช้ก็มีการ

เปลี่ยนแปลงปรับปรุงให้เข้ากับความจริงด้านเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ ผู้ที่มีบทบาทที่จะสนองความต้องการเหล่านี้คือบรรดานักออกแบบ (Designers) เขาเหล่านี้เป็นผู้คอยกำหนดรูปแบบและแนวทางการแต่งกายให้กับมนุษย์ เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะกับลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามระดับของสังคมและเศรษฐกิจ

สภาพภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ

สภาพของสังคมและเศรษฐกิจของแต่ละแห่งแต่ละประเทศมีความไม่เหมือนกัน และมีบทบาทต่อการแต่งกายที่ต่างไปด้วย สังคมทั่วไปในขณะนี้หลายระดับชั้น และแบ่งกันตามฐานะทางเศรษฐกิจอีกด้วย เช่น ชนชั้น ระดับเจ้านาย ชาวบ้าน กรรมกร ซึ่งแต่ละลักษณะจะบ่งชี้ว่าผู้แต่งนั้นอยู่ในฐานะระดับใด และยังบ่งถึงสภาพสังคมของเขาด้วย ความเจริญทางด้านวัฒนธรรมและการแต่งกายมีการวิวัฒนาการมาเรื่อย ๆ ชนชาติแรกๆ ที่ถือว่าเป็นต้นฉบับการแต่งกาย คือ ชาวอียิปต์ รองลงมาคือ กรีก โรมัน

แนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายจากสมัยต่าง ๆ

จากประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับการแต่งกายของไทยเอเชียและยุโรปดังกล่าวจะพบว่า การแต่งกายของมนุษย์ไม่ว่าเป็นชาติไหนจะเริ่มตั้งแต่เมื่อมนุษย์รู้จักนำหนังสัตว์หรือใบไม้มาใช้ เพื่อเป็นเครื่องนุ่งห่ม (นฤมล ปราชญ์โยธิน, 2525 : 5) ต่อมารู้จักตัดแปลงนำผ้ามานุ่ง มาห่ม ซึ่งการนุ่งการห่มก็จะแตกต่างกันออกไปของแต่ละประเทศ หรือไม่ก็เป็นการที่มนุษย์รู้จักนำผ้ามาผูกหรือขดแทนการพัน มีการห่ม มีการนำมาพับมาจีบให้เกิดความสวยงาม นำสิ่งของเช่น กระดุกมาทำเป็นกระดุม (พวงผกา คุโรวาท, 2535 : 541) รวมทั้งการรู้จักนำผ้ามาเย็บต่อกันให้สวมใส่ได้และพัฒนามาเป็นรูปทรงต่าง ๆ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตัดแปลงเพื่อให้เหมาะสม กับสภาพแวดล้อม สภาพดินฟ้าอากาศภาวะทางเศรษฐกิจ การเมืองและเหมาะสมกับสภาพ การปฏิบัติหน้าที่ ทั้งนี้ยังขึ้นอยู่กับเปลี่ยนแปลงไปของโลกเนื่องจากการพัฒนาทำให้ประเทศเจริญขึ้นและมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเครื่องแต่งกายประเทศต่าง ๆ สามารถรับวัฒนธรรมใหม่ ๆ จากทั่วโลกได้รวดเร็วขึ้น มีการรับเอาวัฒนธรรมใหม่ ๆ เข้ามารู้จักตัดแปลงให้เข้ากับสภาพวิถีชีวิตของตนเองจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะได้ อีกทั้งยังได้รับอิทธิพลจากผู้นำประเทศที่เป็นแบบอย่างของการแต่งกายหรือคนชั้นสูง ทำให้เกิดออกแบบตัดแปลง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เหมาะสมกับเป็นเครื่องแสดงลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ของประเทศนั้น โดยอาจจะเป็นการนำลักษณะเด่นของเครื่องแต่งกายของแต่ละยุคแต่ละสมัยมา ปรับปรุง ตัดแปลงผสมผสานกับสิ่งใหม่เพื่อให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและความนิยมตามสมัย

หลังจากสงครามโลกครั้งที่สองสงบลงแล้ว บ้านเมืองมีความสงบขึ้น เศรษฐกิจทั่วโลกมีสภาพดีขึ้น คนเราเริ่มหันมาสนใจกับการแต่งกาย การออกแบบ จึงมีนักออกแบบเกิดขึ้นมากมายจนถึงปัจจุบัน ซึ่งนักออกแบบเหล่านี้จะเป็นผู้กำหนดและออกแบบการใช้เสื้อผ้าให้ เหมาะสมกับโอกาสสถานที่ เพศ และวัยของผู้สวมใส่ และอันเนื่องมาจากของความจำใจ ความเบื่อหน่ายและไม่เหมาะสมจึงเป็นเหตุทำให้แฟชั่นของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต้องมีการเปลี่ยนแปลงและหมดความนิยมไป แล้วระยะหนึ่งก็หมุนเวียนกลับมาใหม่เป็นวัฏจักรเช่นนี้เรื่อยไป ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสมัยใหม่ การออกแบบส่วนหนึ่งนักออกแบบจะมีแรงบันดาลใจของตนเอง แรงบันดาลใจจากแบบเครื่องแต่งกายในอดีตผสมผสานกันโดยอาศัยองค์ประกอบต่างๆดังนี้คือ

- 1.เส้นกรอบนอกของรูปทรง
- 2.ลักษณะของผ้าเช่นผิวสัมผัสสลาดลายผ้า

- 3.ประโยชน์ใช้สอยและความสะดวกสบาย
- 4.จุดเด่นหรือจุดเน้นของรูปแบบเสื้อผ้า

แนวโน้มการแต่งกายในอนาคต

ในโลกของอนาคตนั้นกล่าวกันว่าเป็นยุคแห่งวิทยาศาสตร์ความเจริญในด้านอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีจะมีบทบาทมากดังนั้นแนวโน้มของการแต่งกายในอนาคตควรมีการวิเคราะห์จากองค์ประกอบ ต่อไปนี้

1. วิเคราะห์จากสภาพแวดล้อมโดยคำนึงถึง อาชีพ ฤดูกาล เพศ วัย บุคลิก นิสัย เศรษฐกิจ การเมืองค่านิยม เวลา ความสะดวกสบายในการสวมใส่และการพกพา กาลเทศะ โอกาส การดูแลรักษา คุณภาพราคาความนิยมและระดับของผู้บริโภค

2. จากการวิเคราะห์ของผู้ที่มีประสบการณ์ ได้วิเคราะห์ว่าระดับราคาสินค้ามีผลต่อการเลือกใช้ของผู้บริโภค เช่น

- สินค้าราคาสูงสุด ผู้บริโภคเป็นคนในสังคมชั้นสูง มีรายได้สูง เจ้านายในราชสำนัก ซึ่งเสื้อผ้าจะเป็นแบบไมโลดโผน สีเรียบ สง่างาม ดูไม่ลำสมัย วัสดุตกแต่งอย่างดี

- สินค้าราคาสูง เป็นสินค้าเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมประจำท้องถิ่น ผู้บริโภคเป็นผู้มีรายได้สูง สังคมชั้นสูงพึงพอใจกับการอนุรักษ์ของดั้งเดิมเสื้อผ้าจะมีแบบที่ เน้นเอกลักษณ์เฉพาะมีความประณีตด้วยฝีมือและสีสัน

- สินค้าราคาปานกลาง ผู้บริโภคเป็นคนในสังคมชั้นกลาง เป็นข้าราชการมีรายได้พอตัว สินค้าประเภทนี้ แบบจำจ้ำก้นมากทั้งวัสดุตกแต่ง ฝีมือไม่ต้องมีความประณีต

- สินค้าราคาถูก ผู้บริโภคมีรายได้จำกัด ส่วนใหญ่เป็นคนส่วนมากของประชากร เสื้อผ้ามีลักษณะคุณภาพพอใช้ทั้ง วัสดุตกแต่ง เนื้อผ้าและราคา รูปแบบไม่มีเฉพาะบุคคล ไม่จำกัดขนาด ใช้ได้ทุกเพศ ทุกวัย มีให้เลือกใช้หลายโอกาส

3. รูปแบบขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการแต่งกายของมนุษย์ ซึ่งมนุษย์มีพฤติกรรมการแต่งกายที่แตกต่างกัน หลากหลายตามสถานที่ โอกาส เวลา นักร้องแบบจึงได้กำหนดแบบและประเภทของการใช้เสื้อผ้าในโอกาสต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เช่น

- ชุดกลางวัน มีชุดทำงาน ชุดตรวจการ ชุดเดินทาง
- ชุดบ่ายถึงค่ำ แบบไม่หรูหรา ไม่เป็นพิธีการ
- ชุดราตรี เป็นแบบพิธีการและไม่เป็นพิธีการ
- ชุดสูท มีการใช้ตามสำนักงานที่มีเครื่องปรับอากาศ
- ชุดกันหนาว
- ชุดแต่งงาน แล้วแต่วัฒนธรรมของแต่ละชาติ
- ชุดคลุมท้อง เลือกตามความเหมาะสมของผู้สวมและฐานะ
- ชุดนอน ควรมีความสบายในการสวมใส่
- ชุดกีฬา ให้มีความเหมาะสมกับประเภทของกีฬา
- ชุดลำลอง สวมง่าย สบาย ๆ เหมาะสมกับสถานที่

สำหรับความคิดเห็นของผู้เรียบเรียงแล้ว ในการวิเคราะห์แนวโน้มการแต่งกาย ในอนาคตคาดว่าจะมีลักษณะ ดังนี้

1. รูปแบบของเสื้อผ้ามีความเหมาะสมกับรูปร่างและบุคลิกของผู้สวมใส่เพื่อ สร้างความมั่นใจให้ผู้สวมใส่แสดงถึงความมีรสนิยมที่ดีในการแต่งกาย
2. เสื้อผ้าควรมีสัดส่วน (Proportion) ที่เหมาะสมกับรูปร่างของผู้สวมใส่ซึ่ง จะช่วยเสริมในส่วนที่เป็นข้อบกพร่องของรูปร่างผู้สวมใส่ได้
3. ลักษณะของรูปแบบเสื้อผ้าควรเรียบง่ายโดยเน้นที่เนื้อผ้า สี ดูแลรักษา ง่าย และสวมใส่สบาย ไม่ควรตกแต่งมากไม่ล้ำสมัยง่าย
4. ราคาไม่สูงมาก ถ้าราคาสูงควรเน้นที่คุณภาพของผ้าและรูปแบบมากกว่า การใช้ วัสดุตกแต่งที่ฟุ่มเฟือย
5. รูปแบบของเสื้อผ้าไม่ควรเป็นแบบที่ใช้ผ้าสิ้น เปลืองมาก
6. สามารถสวมใส่สลับเปลี่ยนกันได้หลายโอกาส เช่น เลิกใส่กับเสื้อ กระโปรง หรือกางเกงได้หลายตัว โดยให้มีความเหมาะสมกับโอกาสและสถานที่

สังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้คนในสังคมมีการเปลี่ยนแปลงมีความเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม ที่เน้นความเจริญทางด้านวัตถุ มีการติดต่อรับข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว สังคมมีการแข่งขันกันมากขึ้น การปฏิบัติการกิจทั้งในบ้านและนอกบ้านมีความจำเป็นต้องรวดเร็ว ผู้หญิงปัจจุบันนี้ต้องออกทำงานนอกบ้าน มีตำแหน่งการงานสูง ต้องเข้าสังคม ดังนั้น แนวโน้มการแต่งกายในอนาคตน่าจะเป็นลักษณะ แต่งอย่างไรให้ดูมี รสนิยม บุคลิกดี รวดเร็ว ดูแลรักษาง่าย สวมใส่สบาย พกพาสะดวก ถูกต้องตามกาลเทศะ จากตัวอย่างที่ได้นำเสนอเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเพราะมีอีกมากมายหลากหลายวิธี เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้

1.6 ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกายสตรี

แฟชั่น เป็นคำที่มาจากภาษาอังกฤษว่า fashion ราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายของคำนี้ว่า “สมัยนิยมหรือวิธีการที่นิยมกันทั่วไปชั่วระยะเวลาหนึ่ง” เป็นการยอมรับจนเกิดเป็นค่านิยม มีกระบวนการเกิดภาษาใหม่ ซึ่งเป็นช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากคำว่า “วิวัฒนาการ” ที่ทฤษฎีของ ชาร์ลส์ ดาร์วินระบุไว้ว่าวิวัฒนาการ คือ การเปลี่ยนแปลงที่ต้องใช้เวลายาวนานและสามารถถ่ายทอดสิ่งนั้นไปสู่ลูกหลานได้ โดยมากแล้วคำว่าแฟชั่น มักมีความหมายเกี่ยวกับการแต่งตัว

เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มเป็น 1 ในปัจจัย 4 ที่มนุษย์ต้องการในการดำรงชีวิตเพื่อปกปิดร่างกาย และให้ความอบอุ่น ความเจริญของมนุษย์ทำให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เสื้อผ้ายังบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ได้ด้วย เช่น ฐานะ, เชื้อชาติ, ฯลฯ

การพัฒนาของแฟชั่นในแต่ละยุคสมัยแตกต่างกันมาก ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆอย่าง เช่น การเมือง, เศรษฐกิจ, ภูมิอากาศ, ฯลฯ ในศตวรรษที่ 20 แฟชั่นโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัดเจน โดยเฉพาะปี ค.ศ. 1920 – 1930 หรือเรียกว่ายุค แฟลปเปอร์ (Flapper) ผู้หญิงสวมกระโปรงสั้นเป็นครั้งแรก และหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ผู้หญิงต้องออกจากบ้านเพื่อทำงานหาเลี้ยงชีพ ดังนั้นเสื้อผ้าที่สวมใส่ย่อมเปลี่ยนไปเพื่อเอื้อประโยชน์ในผู้สวมใส่มากขึ้น กางเกงจึงเป็นที่นิยม

ตั้งแต่ยุคแฟลปเปอร์เป็นต้นมา แฟชั่นของโลกได้ก้าวเข้าสู่ความเป็นสากล เพราะการติดต่อสื่อสารของโลกตะวันตกและตะวันออกเป็นได้เปิดกว้างมากขึ้น มีการไปมาหาสู่กัน แฟชั่นของโลกตะวันตกจึงเข้ามา มีบทบาทกับโลกตะวันออก เช่น คนไทยทรงเครื่องให้สวมหมวก หรือ ผู้หญิงไทยเลิกสวมโจงกระเบน เพื่อความเป็นสากล ลักษณะหรือแบบแผนของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของแต่ละยุคสมัย เรียกว่า สไตล์ (Style) แต่ละคนมีสไตล์การแต่งตัวไม่เหมือนกัน เช่น บางคนชอบแต่งตัวสไตล์ พังก์ (Punk) หรือเด็กสาวๆชอบสไตล์เซ็กซี่ ที่ฝรั่งเรียกว่า ราชี (Racy or Provocative) ส่วนคำว่า เทรนด์ (Trend) คือ แฟชั่นล่าสุดที่กำลังเป็นที่นิยม สไตล์การแต่งตัวสามารถจำแนกได้เป็นประเภทนับไม่ถ้วน ต่อไปนี้เป็นสไตล์เด่นๆ หลักๆ ที่เป็นที่นิยมในอดีตจนปัจจุบัน บางสไตล์ถือว่าล้าสมัยไปแล้วในปัจจุบัน บางสไตล์ถือว่าเป็นคลาสสิก เพราะแต่งเมื่อไร ก็ไม่ถูกมองว่าเชยหรือตกรุ่น อย่างไรก็ตามยังมีบางสไตล์ที่เคยล้าสมัยไปแล้วอาจเวียนกลับมาเทรนด์อีกครั้ง

ยุคอาณานิคมหรือรีเจนซี(1795-1815)

เป็นยุคของการเปลี่ยนแปลง มีการปฏิวัติในอเมริกาและฝรั่งเศส สาวในยุคนี้จึงได้รับอิทธิพล การแต่งกายแบบกรีกโบราณ เพราะเชื่อว่าเป็นภาพลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงประชาธิปไตยทางอ้อม สตรีในยุคนี้นิยมใส่ชุดยาวกรอมพื้น ทำจากผ้าฝ้ายมีลวดลายหรือผ้าไหมเนื้อบาง เบา นุ่มและพลิ้ว เน้นใส่สบาย และไม่นิยมสวมใส่คอร์เซ็ทเป็นชุดชั้นใน จุดเด่นของเครื่องแต่งกายสตรียุครีเจนซีคือ ตัวชุดจะมีลักษณะ การนุ่งแบบเอวสูงผูกมัดรัดต่อนอก โดยเหล่าสตรีชั้นสูงจะสวมใส่ชุดสีขาวตลอดเพื่อแสดงถึงความฉลาด การใช้ชีวิตที่สุขสบายไม่จำเป็นต้องทำภารกิจในแต่ละวันมากมาย ส่วนสตรีที่มีฐานะลดหลั่นต่ำลงมาจะ สวมใส่ชุดสีพาสเทลเพื่อง่ายต่อการบำรุงรักษาทำความสะอาด นิยมใส่ชุดสีขาวเฉพาะงานเลี้ยง มักใส่ผ้าคลุมไหล่และถุงมือยาว จับเกล้าผมสั้นและใส่หมวก นอกจากนี้แล้ว ในยุคนี้ยังเป็นยุคที่กำเนิดแฟชั่นเสื้อคลุมแขนยาวของผู้หญิง (Short Spencer Jacket) เสื้อสไตล์นี้เดิมที่เป็นเสื้อคลุมแขนยาวของเหล่า ทหาร ชายเสื้อด้านหลังมีลักษณะยาวกว่าชายเสื้อด้านหน้า นิยมใส่คลุมเพื่อติดยศของงานทหาร แต่ ต่อมาท่านเอิร์ลนามว่า “Spencer” เป็นคนริเริ่มสร้างสรรค์ที่จะปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับการสวมใส่ของ สตรี โดยตัดชายเสื้อข้างหน้าและข้างหลังให้สั้นประมาณได้รวนวม เกิดเป็นเสื้อคลุมสตรีแบบใหม่ เป็นที่ นิยมกันอย่างแพร่หลาย จึงเรียกขานตามชื่อท่านเอิร์ลมาตั้งแต่นั้น สตรีในยุคนี้ได้ประยุกต์ใส่กับชุด ยาวเอวสูงซึ่งเสื้อคลุมนี้นิยมทำจากผ้าไหมหรือขนแกะที่สามารถให้ความอบอุ่นได้



Evening dress and walking dress
c. 1815

ภาพที่ 19 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุคริเจนซี
ภาพที่ 20 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุคริเจนซี

ที่มา : [http://monolurf.exteen.com/20081114/entr](http://monolurf.exteen.com/20081114/entry/1815-1840)
ยุคโรแมนติก (1815-1840)

หลังสงครามผ่านพ้น คนก็หันให้ความสนใจการแต่งกายสไตล์อังกฤษ (เรียกอีกอย่างว่า แองโกลมานี Anglomania) ศิลปินและนักปราชญ์ต่างหันมาให้ความสนใจศิลปะโรแมนติก อย่างที่ทราบกันว่าศิลปะแนวนี้เน้นอารมณ์ความรู้สึก เครื่องแต่งกายสตรียุคนี้จะถูกเน้นให้สื่อถึงความเป็นเพศที่อ่อนแอกว่า สวยงามและเฝ้าฝันไปด้วยอุปนิสัยรักการแต่งตัวเป็นชีวิตจิตใจ

ชุดยุคนี้ มีลักษณะพิเศษคือไหล่ลู่ลง เอวคอด ผายออกที่สะโพกเพื่อเน้นความเป็นสตรีเพศจะเห็นได้ว่าชุดเดรสแบบเดิมถูกแต่งเติมให้มีรายละเอียดที่อลังการมากขึ้น เอวสูงค่อๆต่ำลงมาอยู่ที่เอวปกติ รัดส่วนเอวด้วยคอร์เซ็ทเพื่อให้ส่วนเอวคอดเล็กที่สุด กระโปรงค่อๆ พองขึ้นแบบอลังการ ตกแต่งประดับประดาหรูหรา สตรีชั้นสูงผู้มีมียศฐาบรรดาศักดิ์จะสวมใส่โครงกันเพื่อช่วยให้ชุดดูสง่างามยิ่งขึ้น



ภาพที่ 21 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุคโรแมนติก
ภาพที่ 22 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุคโรแมนติก

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ยุควิกตอเรียนตอนต้น (1840-1870)

ปี 1837 พระราชินีวิกตอเรียขึ้นครองราชย์ พระองค์เป็นต้นแบบของผู้หญิงแบบถ่อมตน อุทิศ
ตนเพื่อครอบครัว ยึดมั่นในศีลธรรม รสนิยมเธอเป็นแรงบันดาลใจให้กับสาวๆ ยุคนั้น



ภาพที่ 23 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุควิกตอเรียนตอนต้น
ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ลักษณะชุดในยุคนี้จะเน้นรายละเอียดที่ดูมีความเป็นผู้หญิง มีความอ่อนหวาน เน้นงานผ้าลูกไม้ งานปักฝีมือ มีความเป็นผู้ดีที่ไม่แก่มาจนเกินไป เน้นความพอดีเพื่อให้ดูมีความสง่างาม ลักษณะชุดนี้โดยรวมจะเน้นโครงไหลที่แคบและรูดลง บวกกับช่วงลำตัวที่แคบมากมากด้วยการรัดคอร์เซ็ท ส่วนกระโปรงที่ระบายยาวกรอมพื้นและพองขึ้น เพื่อให้กระโปรงพองจึงต้องใส่กระโปรงถึงหกชั้น จนเกิดเป็นปัญหาที่ทำให้ชุดมีน้ำหนักมากเกินไป จึงได้มีการคิดค้นอุปกรณ์ช่วยแก้ปัญหาโดยการทำสุมโครงเหล็ก (Cage Crinoline) ขึ้นมา



ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุควิกตอเรียนตอนต้น

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ในส่วนของแฟชั่นการใส่หมวกใบใหญ่เริ่มหายไป เหล่าสตรีนิยมยุคนี้นิยมใส่หมวกแบบ deep bonnets ซึ่งเป็นหมวกปกปิดหน้า จะมองเห็นหน้าเต็มเมื่อหันหน้าเข้าหากันตรงเท่านั้น เป็นการแสดงถึงความถ่อมตัว



ภาพที่ 25 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุควิกตอเรียนตอนต้น

ภาพที่ 26 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุควิกตอเรียนตอนต้น

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

bertha neckline คอเสื้อแบบโหว่อกใช้สำหรับชุดงานกลางคืน เนื่องจากชุดแบบนี้มีการรัดคอหรือเช็ท ทำให้ผู้หญิงทำอะไรไม่สะดวก นักประดิษฐ์ชาวอเมริกันชื่อ Mrs.Bloomers คิดชุด Bloomers ขึ้นมา ลักษณะเป็นกางเกงชั้นในแบบขายาวพองๆ แต่ก็ไม่ใช่เป็นที่นิยมในกลุ่มสตรีเท่าที่ควร ใส่กันในหมู่เด็กๆ เท่านั้น



ภาพที่ 27 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุควิกตอเรียนตอนต้น

ภาพที่ 28 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุควิกตอเรียนตอนต้น

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ยุควิกตอเรียนตอนปลาย (1870-1890)

ในช่วงเวลาต่อมาสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียทรงเสียดูพระสวามีด้วยเหตุนี้ จึงนำความโศกเศร้าเสียดูพระราชกษัตริย์อย่างมากสู่พระองค์ หลังจากเหตุการณ์ในครั้งนี้ พระองค์ทรงเก็บตัวและสวมใส่ฉลองพระองค์สีดำ จึงทำให้เกิดกระแสนิยมการสวมใส่ชุดสีดำของสตรีในยุคนั้น รูปทรงของชุดเริ่มเน้นไปที่สัดส่วนมากขึ้น แต่ยังคงปกปิดร่างกายในเวลาเดียวกัน จะเห็นว่าส่วนของชุดด้านบนจะเข้ารูปมากขึ้น สีของชุดมีลักษณะเฉดสีเข้ม เป็นที่นิยมมากในยุคนี



ภาพที่ 29 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุควิกตอเรียนตอนปลาย

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

มีการเปลี่ยนแปลงจากการใส่สู่มโครงเหล็ก มาใส่ "ที่ถ่างกระโปรง" (bustle) ทำให้กระโปรงจะไม่กาง รอบด้านเหมือนแบบเดิม แต่จะถูกดันไปด้านหลังแทน ช่วงแรกเป็นแบบ soft bustle ใส่แล้วก็พอง ช่วงหลังหันมานิยม hard bustle ใส่แล้วจะลักษณะการเดินเหมือนม้า



ภาพที่ 30 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุควิกตอเรียนตอนปลาย
ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ยุคอาร์ตนูโว (1890-1911)

ยุคทองของชนชั้นสูงผู้มีฐานะร่ำรวย เนื่องจากสตรีในยุคนี้มีบทบาททางสังคมมากขึ้น เข้างานหรือกิจกรรมทางสังคม มีบทบาทในการทำงานนอกบ้านหาเลี้ยงตัวเอง เมื่อบทบาทของผู้หญิงเปลี่ยนการแต่งกายก็เปลี่ยนตามความเหมาะสมและความต้องการแสดงให้เห็นถึงฐานะ ดังนั้นเครื่องแต่งกายในยุคนี้จึงเป็นการแต่งกายที่เน้นความหรูหราฟุ่มเฟือย ความสง่าผ่าเผย รูปทรงรับกับสรีระมากขึ้นเพื่อสะดวกในการสวมใส่และการเคลื่อนไหวร่างกาย จะเห็นได้ชัดว่าเป็นยุคที่ได้รับอิทธิพลการแต่งกายในยุควิกตอเรียในการเน้นรูปทรงของผู้หญิงและความสง่างามที่น่าหลงใหล โดยรวมแล้วชุดใส่สบายมากขึ้น ไหล่ของชุดตั้งตรงสง่าผ่าเผย ไม่ลู่ลงแบบแต่ก่อนแล้ว มีการตัดชุดสูทแบบกระโปรง ยังใส่คอร์เซต (Corset) แต่มีการเปลี่ยนรูปแบบให้เข้ากับสรีระเพื่อความสะดวกในการเคลื่อนไหวร่างกายมากขึ้น



ภาพที่ 31 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุคอาร์ตนูโว
ภาพที่ 32 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุคอาร์ตนูโว
ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

“The Gibson Girl ตัวการ์ตูนที่สื่อภาพลักษณ์หญิงยุคนั้นที่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน มีความสามารถหลากหลาย เล่นกีฬาเป็น เป็นผู้หญิงที่รักความอิสระ และในขณะเดียวกันก็ต้องมีความสง่างามในคราวเดียว”

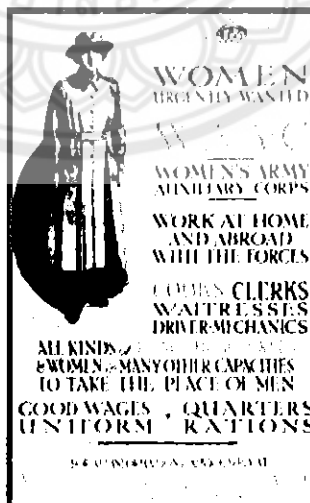


ภาพที่ 33 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุคอาร์ตนูโว

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ยุค 1910s – สงครามโลกครั้งที่ 1 (WORLD WAR I) (1911-1919)

เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมขนานใหญ่ ผู้ชายส่วนใหญ่ถูกเกณฑ์ไปรบและเสียชีวิตจากการทำสงครามจำนวนมาก ทำให้ผู้หญิงต้องมามีบทบาทในทำหน้าที่ที่เคยเป็นของผู้ชาย ทั้งการเข้ามาเป็นผู้นำครอบครัว การขับรถบรรทุกขนาดใหญ่ หรือการทำหน้าที่ในสนามรบก็มีบทบาทของผู้หญิงเข้าไปมีส่วนร่วมไม่น้อย อีกทั้งยังประสบกับปัญหาเงินเฟ้อรุนแรงจากภาวะสงคราม



ภาพที่ 34 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค 1910s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ดังนั้น การแต่งกายของผู้หญิงในยุคนี้จึงมีลักษณะการแต่งกายของทหาร (military) เข้ามา มีอิทธิพลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้หญิง ดังจะสังเกตจากคอเสื้อ และปกเสื้อแบบทหาร กระโปรงสั้นลงเล็กน้อย และแคบลงเพื่อความสะดวกในการเคลื่อนไหวได้อย่างกระฉับกระเฉง เครื่องประดับไม่เป็นที่นิยมในการสวมใส่มากนักเนื่องจากภาวะ การขาดแคลน นับได้ว่าเป็นการเน้นการใช้งานที่คงทน และใช้งานได้ยาวนานมากกว่าที่จะสวมใส่เพื่อความสวยงาม

ยุค 1920s (1920 -1929)

ภายหลังสงครามสงบ ก็เข้าสู่ยุค Jazz Age เป็นยุคที่ศิลปะกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้ง เศรษฐกิจที่เคยซบเซากลับมาเจริญรุ่งเรือง ผู้คนกลับมามีฐานะที่มั่นคงมากขึ้น การเข้ามามีบทบาทของผู้หญิงในหน้าสังคมไม่มีแนวโน้มที่ลดน้อยลงและยังคงเพิ่มขึ้นอยู่เป็นลำดับ นอกจากนี้สังคมยังยอมรับค่านิยมใหม่ นี้ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 35 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1920s

ภาพที่ 36 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1920s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ช่วง '20s หลังสงคราม ชุดที่ได้รับความนิยมจากผู้หญิงจำนวนมาก คือ "Flapper dress" เป็นชุดลำตัวตรง ที่เผยให้เห็นบริเวณกลางหน้าอกที่ราบเรียบ กระโปรงสั้นลงเหนือเข่าแสดงให้เห็นถึงความกระฉับกระเฉง ชุบชนแบบหนุ่มสาว นอกจากนี้ชุดแบบ flapper dress ก็ยังได้รับความนิยมมาถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 37 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายมาตามโคโค่ ชาแนล (Coco Chanel)

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ยุค 1930s (1930 -1939)

เมื่อถึงจุดสูงสุด ก็มาถึงจุดตกต่ำของระบบเศรษฐกิจ แต่ไม่มีผลกระทบต่อชนชั้นสูงมากนัก ยังนิยมพบปะตามงานสังสรรค์ การแต่งกายนิยมแบบคล่องตัว สपोर्ट เน้นเรื่องสุขภาพที่ดี ผิวแทน ผมสีบลอนด์วิทยาการเพื่อความงามใหม่ๆ ถูกคิดค้นเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นผ้า ไนลอน ผ้าเรยอง ซิป ศัลยกรรมพลาสติก การตัดผม ฯลฯ การแต่งกายของผู้หญิงมีความหลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะกระโปรงที่เน้นความเหมาะสม เข้ารูป แสดงถึงความเป็นผู้หญิงอ่อนหวาน ทรงผมและหมวกปีกกว้างที่รับกับใบหน้า



ภาพที่ 38 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1930s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ในยุคนี้ให้ความสำคัญกับช่วงเวลา โดยจะแบ่งชุดกลางวันกับกลางคืนออกจากกัน แม้จะเป็นเพียงแม่บ้านที่ไม่ได้ออกไปไหนก็ตาม ก็ต้องการที่จะทำให้ตัวเองนั้นดูดีและสวยในทุกสถานการณ์ โดยในตอนกลางวัน จะเป็นการแต่งกายแบบเรียบง่ายเพื่อให้สะดวกในการทำกิจกรรมอย่างงานบ้าน เลี้ยงลูก และส่วนกลางคืนจะเป็นชุดที่หรูหรา ชุดที่เป็นสัญลักษณ์คือเดรสยาวคอวี ไซส์หลังสี่แทนที่ได้รับการอาบแดดมาอย่างดี ที่เหมาะแก่การออกงานสังสรรค์

ยุค 1940s สงครามโลกครั้งที่ 2 (World War II) (1940 -1949)

เป็นช่วงเวลาของสงครามโลกครั้งที่สอง ภาวะขาดแคลนและเงินเฟ้อรุนแรงกว่าในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ต้องใช้ระบบปันส่วนอาหาร เสื้อผ้า รูปแบบเสื้อผ้าถูกทำให้เข้ากับการใช้งาน สีมองมัว รูปทรงเหมือนกันทั้งหมด กระโปรงทรงแคบมีความก้าวหน้าเพียงเทคโนโลยีในการรับในทางตรงกันข้ามความก้าวหน้าของศิลปะ แฟชั่น หยุตหนึ่งไป เครื่องแต่งกายที่ได้รับความนิยมคือหมวกผ้าคาดสำหรับกันฝุ่นละอองขณะนอกสถานที่หลบภัย และรองเท้าพื้นยาง ที่ผู้คนสามารถเข้าถึงได้เท่านั้น



ภาพที่ 39 (ชาย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1940s

ภาพที่ 40 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1940s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ภายหลังการสงบของสงคราม ปี 1947 Christian Dior สร้างชื่อด้วย "นิวลุค" เป็นสูทขนาดฟิตพอดีตัว เข้ารูปกับเอว กับกระโปรงบาน เป็นวิภาควิจารย์อย่างหนักเนื่องจากการใช้ผ้าอย่างสิ้นเปลือง ซึ่งขัดต่อกระแสความประหยัดช่วงหลังสงครามอย่างสิ้นเชิง

ยุค 1950s (1950 -1959)

ภายหลังสงครามความเศรษฐกิจรุ่งเรืองกลับมาอีกครั้ง คนชั้นสูงและกลางเริ่มมีกำลังทรัพย์ในการจับจ่ายใช้สอยสินค้าได้มากขึ้น ยุคห้าศูนย์นี้กลุ่มวัยรุ่นมีความเป็นปัจเจก นิยมแต่งกายตามแฟชั่นของตัวเองที่โดดเด่นมีเอกลักษณ์ความเป็นยุโรปอย่างเห็นได้ชัด การโปรงทรงดินสอได้รับความนิยมอย่างมาก ยุค '50s มีสัญลักษณ์ที่โดดเด่นอีกอย่างคือ กระโปรงทรงกว้าง ความยาวคลุมเข่า ข้างในกระโปรงเสริมผ้าตาข่ายหลาย ชั้น เน้นทรวดทรงองค์เผยความเป็นเฟมินีน



ภาพที่ 41 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1950s

ภาพที่ 42 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1950s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ยุค 1960s(1960-1969)

สืบเนื่อง จากสงครามโลกครั้งที่สองสิ้นสุดลง เกิดเหตุการณ์ที่ประชากรมีการเจริญเติบโตเพิ่มมากขึ้น จากครอบครัวขนาดเล็กกลายเป็นครอบครัวขนาดกลางและใหญ่ขึ้นไปตามลำดับอย่างก้าวกระโดด ขาดการคุมกำเนิดเนื่องจากพื้นฐานทางชีวิตในครัวเรือนมีสภาพดีขึ้น คนจึงมีลูกมีหลานกันมากมาย จึงเข้าสู่ยุค “Baby boomers” กลายเป็นกลุ่มวัยรุ่นกว่า 70 ล้านคน ส่งผลให้มีการพัฒนาทางด้านวิทยาการต่างๆ ทั้งศิลปะ ดนตรี เศรษฐกิจรวมถึงทางด้านแฟชั่น



ภาพที่ 43 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1960s

ภาพที่ 44 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1960s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ลักษณะของแฟชั่นยุค 60's เรียกรวมๆว่าเป็นแนว "Mod look" คือมินิสเกิร์ตหรือเดรสสีเข้มทึบ ลุมน่อง หลากสี สดสวยเรขาคณิต ภาพโดยรวมจะมีลักษณะที่โดดเด่นมาก



ภาพที่ 45 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1960s

ภาพที่ 46 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1960s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ชุดเดรสสั้นของสตรีในนิวยอร์กจะใส่สูงเหนือเข่าเพียง 4-5 นิ้ว ส่วนสตรีลอนดอนนิยมใส่เหนือเข่าถึง 7-8 นิ้วเลยทีเดียว และชุดถักนิตติ้งได้รับความนิยมจากสตรียุคนั้น มักจะสวมใส่แบบยกชุด เช่น ชุดเดรส เสื้อคลุม กระเป๋า รองเท้า หมวก รวมทั้งต่างหูมักใส่ในโทนสีเดียวกัน การแต่งหน้าจะเน้นไปที่ดวงตา เน้นเขียนขอบล่างเพื่อดวงตาที่กลมโตและติดขนตาทั้งบนและล่าง

ยุค 1970s (1970 -1979)

ยุคสงครามเวียดนาม สงครามในตะวันออกกลาง กระทบการต่อสู้เพื่อเรียกร้องสิทธิพลเมือง คนให้ความสนใจเรื่องมลภาวะ ภัยพิบัติทางธรรมชาติ ธรรมชาติในปัญหาของโลกกันมากขึ้น มีการรับเอาวัฒนธรรมหลากหลายของตะวันออกเข้ามาด้วย ยุคนี้เป็นยุคที่คนเริ่มใช้แฟชั่นเป็นการแสดงออกถึงตัวตน เลยมีการแต่งตัวสไตล์ต่างๆที่หลากหลาย "แล้วแต่อารมณ์" คงเป็นวิธีการเลือกของสาวยุคนี้ ในยุค 70s

สังเกตว่ากระโปรงจะเป็นทรงเอ ไม่บานฟูเหมือนยุค 50 อย่างไรก็ตามสิ่งที่โดดเด่นมากๆในยุค 70s ก็คือ "ฮิปปี้" เป็นแนวแฟชั่นที่ผสมผสานความเป็น Ethnic style (พื้นเมือง) จุดเด่นคือลายผ้าที่ดูซับซ้อน แนวตะวันออก สีสดใส แฟชั่นฮิปปี้ ประกอบด้วย เสื้อเชิ้ตผ้ามัดย้อมแขนยาว กางเกง



ภาพที่ 47 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1970s

ภาพที่ 48 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1970s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>



ภาพที่ 49 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1970s

ที่มา : <https://www.google.co.th>

ยุค 1980s (1980 -1989)

เศรษฐกิจเฟื่องฟู สงครามทั้งหลายสงบ ยุคนี้วัยรุ่นไม่ได้กำหนดเทรนด์ด้วยตัวเอง อำนาจเงินตกอยู่ในมือเจ้าของกิจการ กลุ่มคนมีอำนาจ คนหันมานิยมสินค้าแบรนด์เนม ตั้งแต่ น้ำหอม เสื้อผ้ากีฬา ไปจนถึงรถยนต์ ผู้หญิงหันมาแต่งกายให้ดูภูมิฐาน นำเชื่อดือ เรียกว่า "Power dressing" เน้นไปที่ไหล่กว้าง เมื่อก้าวถึงยุค 80s สิ่งที่จะลืมไม่ได้เลย ก็คงเป็นแฟชั่นแนว "Punk" ฟังก์มีมาตั้งแต่ปลายยุค 1970 แต่มาได้รับความนิยมในช่วง 80 จุดกำเนิดมาจากกลุ่มวัยรุ่นประมาณ 200 คนในลอนดอน เดิมทีฟังก์เป็นพวกต่อต้านสังคม ต่อต้านแฟชั่น



ภาพที่ 50 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1980s

ภาพที่ 51 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1980s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

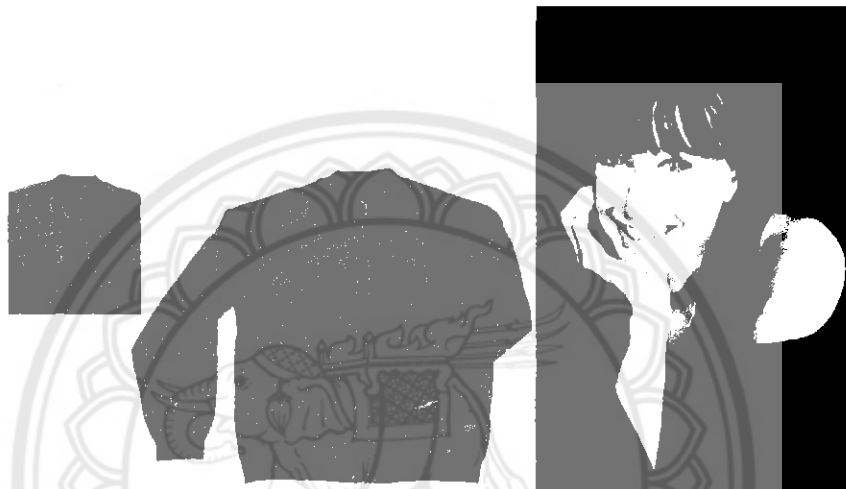


ภาพที่ 52 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1980s

ที่มา : <https://www.google.co.th>

ยุค 1990s (1990 -1999)

ในยุคนี้จะเป็นเสื้อผ้าที่เน้นการสวมใส่ที่ง่าย (Ready to wear) เริ่มมีเทรนด์ Minimalism = Less is more ชุดเข้ารูปเรียบเท่ เสื้อแจ็กเก็ตเข้ารูป เสื้อไหมพรมและคาร์ดิแกน ฉ้ายืดแบบเสื้อวอร์ม ถ้าจะพูดถึงดีไซเนอร์ที่แห่งยุคก็ต้องยกให้ Donna Karan (แบรนด์ DKNY) เธอได้ชื่อว่าเป็นดีไซเนอร์ที่รู้จักสรีระผู้หญิงดีที่สุด เป็นผู้เริ่มการจัดตู้เสื้อผ้าแบบ Capsule Dressing ซึ่งจัดมาให้เหมาะกับ lifestyle ที่เร่งรีบ ประกอบด้วยชุดสีเรียบเท่ หลากหลายชิ้น(ส่วนใหญ่จะสีดำ)



ภาพที่ 53 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค1990s

ภาพที่ 54 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบาย Donna Karen (DKNY)

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

ยุค 2000s

ต้นทศวรรษปี 2000-2003 เราได้เห็นความต่อเนื่องของแฟชั่นเสื้อผ้าทศวรรษ 1990 และในขณะเดียวกันก็มีความนิยมใหม่ๆบางอย่าง เช่น แฟชั่นเสื้อผ้าแนวเฮวีเมทัลที่ได้แรงบันดาลใจจากวงดนตรีชื่อดัง แฟชั่นป๊อปฟังก์ ที่เป็นการใส่ยีนส์หลวม รวมถึงแฟชั่นแนวฮิปฮอป (โดยเฉพาะเสื้อมีฮูดและกางเกงวอร์มแบบหลวมๆ) ที่ได้แรงผลักดันมาจากความนิยมของดนตรีแนวนี้ในยุคนี้เรายังได้เห็นการใส่สายรัดข้อมือที่ได้รับการนิยมนต่อเนื่องมาอีกหลายปี ช่วงกลางทศวรรษปี 2004-2006 กางเกงหลวมๆที่นิยมในหมู่แร็ปเปอร์เริ่มลดความนิยมลงในช่วงนี้ขณะที่ยีนส์ของดีไซเนอร์เริ่มพุ่งสู่ความนิยม โดยเฉพาะในหมู่ผู้ชายและกางเกงแบ็กก็ก็ต้องหลีกเลี่ยงให้ทรงบู๊ตตัดกางเกงขาบาน ผู้หญิงและผู้ชายเริ่มใส่กางเกงยีนส์แบบเนื้อเอาตัว ที่เริ่มต่ำสุดเท่าที่จะต่ำได้ ส่วนแฟชั่นฮิปฮอปกางเกงหลวมๆ แบบเดิมก็ถูกแทนที่ด้วย

ลุคแบบผู้ชายที่ "เป็นผู้ใหญ่"ซึ่งถูกนำเข้ามาโดยแร็ปเปอร์ คานเย เวสต์ ต่อเนื่องถึงปี 2007 และก็ไม่โน้ปุ่นกับเครื่องประดับลงยาาก็เริ่มเข้ามาในปี 2006 ด้วยแรงบันดาลใจจากหนังสือเรื่อง "Memoirs of a Geisha"เช่นเดียวกับเสื้อผ้าสไตล์ทหารที่เริ่มเป็นที่นิยมในหมู่พวกอินดี้และทำให้ลายพรางกลับมาเป็นที่นิยมกันในวงกว้าง สไตล์ Boho-Chic ของทศวรรษ 60/70 กับเครื่องประดับแบบพื้นเมืองก็เริ่ม





















แพร่หลายในช่วงนี้ และเป็นที่ยอมรับอย่างต่อเนื่องไปจนถึงหน้าร้อนปี 2008 และในปี 2005 เราก็ได้เห็นกางเกง

ทรงคาปริที่ยาวแค้ได้เข้า ที่ใส่กับรองเท้าแตะหรือส้นสูง หรือใส่กับบูตก็ได้ในหน้าหนาว รวมถึงรองเท้าพลาสติกสี ๆ ยี่ห้อ Crocs ก็เป็นแฟชั่นอยู่ช่วงหนึ่งในหน้าร้อนปี 2006 ปลายทศวรรษ ปี 2007-2009 ในปี 2007 เราได้เห็นการกลับมาของเลกกิ้งเสื้อทูนิกตัวยาวหรือเดรสทรงเบียดอลล์ โดยหัวรองเท้าจะเริ่มม่นๆ แทนที่หัวรองเท้าแหลมที่นิยมในช่วงกลางทศวรรษ เช่นเดียวกับรองเท้าส้นคอร์กที่เริ่มกลับมาอีก และรองเท้าแนวกลาติเอเตอร์แบบกรีกโรมันเรายังได้เห็นการนำเอาองค์ประกอบพื้นฐานของแฟชั่นช่วงปลายทศวรรษ 1960 และต้น 1970 เข้ามาใช้เป็นอย่างมากและในปลายปี 2008 เราได้เห็นสไตล์แฟชั่นจากทศวรรษ 1940,1950,1980 และ 1990 กลับมามากขึ้นเรื่อย ๆ























ภาพที่ 55 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค 2000s
ภาพที่ 56 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเครื่องแต่งกายสตรียุค 2000s

ที่มา : <http://monolurf.exteen.com/20081114/entry>

	เสื้อสูท (JACKET SUIT)	เสื้อเชิ้ต (SHIRT)	เนคไท (TIE)	กางเกง (PANT)
1910s				
1920s				
1930s				
1940s				
1950s				

ภาพที่ 57 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายวิวัฒนาการของเครื่องแต่งกาย

1960s				
1970s				
1980s				
1990s				
2000s				

ภาพที่ 58 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายวิวัฒนาการของเครื่องแต่งกาย

2. ศิลปะลัทธิอนุตรนิยม

2.1 ประวัติศาสตร์ศิลปะ

อารยธรรมของมนุษย์ดำเนินมาอย่างยาวนานมีวิวัฒนาการมาเรื่อย เราอาจจะศึกษาประวัติศาสตร์ได้จากบันทึกทางตัวอักษร แต่ไม่เสมอไป บางยุคบางสมัย ไม่พบหลักฐานในการใช้ตัวหนังสือ บางยุคก็เป็นอักษรโบราณที่คนปัจจุบันอ่านไม่ออกแล้ว ดังนั้น การศึกษาประวัติศาสตร์จึงทำได้อีกทางหนึ่ง นั่นคือ ศึกษาจากหลักฐานทางด้านศิลปกรรม เพราะงานศิลปะ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมนุษย์โดยแท้จริง มนุษย์นำศิลปะมาใช้เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิต ความเชื่อทางศาสนา และการตกแต่งประดับประดาเพื่อความสวยงาม หรือแม้กระทั่งความรื่นรมย์

ยุคก่อนประวัติศาสตร์

ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ก็คือ ยุคที่มนุษย์ยังไม่มีตัวอักษรใช้กัน ได้แก่ ยุคหิน และยุคโลหะ ศิลปกรรมในยุคนี้สร้างขึ้นด้วยแรงบันดาลใจทางด้านความเชื่อ และสัญชาตญาณ

ยุคอียิปต์

ในยุคอียิปต์มีตัวอักษรใช้กันแล้ว เรียกว่า อักษรภาพ ดังนั้นจึงจัดอยู่ในยุคประวัติศาสตร์ ศิลปกรรมของชาวอียิปต์สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนว่าสร้างขึ้นตามแรงบันดาลใจทางศาสนาและความเชื่อ ศิลปกรรมมีลักษณะมั่นคง

ยุคเมโสโปเตเมีย

อาณาจักรนี้ตั้งอยู่ระหว่างแม่น้ำไทกริสและยูเฟรติส ประกอบด้วยชนชาติ ซูเมอเรียน บาบิโลเนีย แอสซีเรีย และเปอร์เซีย ตามลำดับ เริ่มจากซูเมอเรียนและบาบิโลเนีย ชนกลุ่มนี้เป็นพวกที่วางรากฐานความเจริญด้านวัฒนธรรมไว้มากมาย พวกเขารู้จักสร้างกำแพงเมืองและทำบันกั้นน้ำ มีความสามารถในการเพาะปลูก

ยุคกรีก

ศิลปกรรมของกรีกจะยึดมั่นในเหตุผลและความสมบูรณ์ของมนุษย์ ชาวกรีกถือว่า ร่างกายของมนุษย์เป็นความงามตามธรรมชาติดูเช่นเดียวกับภูเขา ต้นไม้ สายน้ำ ดังนั้น ศิลปกรรมของชาวกรีกจึงแสดงถึงความสมบูรณ์ของร่างกายมนุษย์อย่างชัดเจน

ยุคอิทรัสคันและโรมัน

อิทรัสคัน เป็นชนชาติที่อยู่บนแหลมอิตาลี พวกเขา มีความเป็นนักรบชั้นยอดในขณะเดียวกันก็เป็นศิลปินชั้นเยี่ยมด้วย ลักษณะงานทางสถาปัตยกรรมนิยมวางผังเป็นรูปแบบสี่เหลี่ยมง่าย ๆ ใช้โครงสร้างแบบวงพาด (อีกเช่นเคย) มีการนำอิฐมาก่อสร้าง มีการสร้างท่อส่งน้ำ ท่อระบายน้ำ ภายหลังพัฒนาจนมีประตูกิ่ง เพดานโค้ง มีการเปลี่ยนแปลงหัวเสามาเป็นแบบของตัวเอง

ยุคกลาง

ยุคกลางนี้บางครั้งก็จะเรียกว่า ยุคมืด นั่นเพราะว่ายังไม่ได้มีการค้นพบลักษณะเด่นๆมากนัก สถาปัตยกรรมที่มีชื่อเสียงคือ วิหารเซนต์มาร์ติน ในฝรั่งเศส ซึ่งแสดงว่ายังใช้โครงสร้างแบบวางพาดอยู่ สถาปัตยกรรมที่เป็นส่วนบุคคลมักจะทำสร้างให้ใหญ่โต มีกำแพงสูงและหนา มันคงแข็งแรง พยายามสร้างความสมบูรณ์ของชีวิตมากที่สุด

ยุคโกธิค

นักวิจารณ์ในยุคฟื้นฟูเห็นว่ายุคนี้เป็นความต่ำต้อย ขาดธรรมเนียมทางศิลปะ เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับกรีก และโรมัน แต่พวกเขาศิลปินเห็นว่านี่เป็นศิลปะแบบใหม่ที่มีแบบเฉพาะของตัวเอง เป็นสิ่งที่น่าชื่นชม

สมัยฟื้นฟู

ในยุคนี้มีศูนย์กลางอยู่ที่อิตาลี เป็นการนำศิลปะของกรีกและโรมันมาปัดฝุ่นใหม่ อีกทั้งยังมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวิชาการด้านอื่นๆทุกแขนง ด้วยความเชื่อที่ว่ามนุษย์คือศูนย์กลางของจักรวาล เป็นผู้ควบคุมธรรมชาติ ยึดมั่นในเหตุผลและถือว่าคุณค่าของมนุษย์อยู่ที่ความรู้ ความคิด ความสามารถของตนเอง

สมัยบารอก

ศิลปะแบบบารอกจะเน้นหนักไปทางธรรมชาติ แสดงความอ่อนไหว มีลวดลายประติมากรรมมาก ซับซ้อน คำว่า บาโรค มาจากภาษาโปรตุเกส ที่แปลว่า รูปร่างของไข่มุกที่มีสีฐานเบี้ยว เป็นคำที่ใช้เรียกลักษณะงานสถาปัตยกรรม และจิตรกรรมที่มีการตกแต่งประดับประดา และให้ความรู้สึกอ่อนไหว หลังจากบารอกก็มีศิลปะแบบ รอคโคโค ตามมา มีลักษณะคล้ายคลึงกับบาโรคเพียงแต่นำความรู้สึกมากยิ่งขึ้น จิตรกรที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ได้แก่ รูเบนส์ , เรมบรานด์ , เวลาสเควช เป็นต้น ศิลปะในแบบบาโรค และรอกโคโคนั้นใกล้เคียงกันมาก มีบางคนได้เปรียบเทียบว่าถ้าบาโรคเหมือนกับบุรุษเพศที่มีความองอาจ สง่างาม รอกโคโคก็เหมือนกับสตรีเพศที่มีความงดงามที่นุ่มนวลและอ่อนช้อย

สมัยคลาสสิก

ในสมัยคลาสสิกเป็นยุคที่ยุโรปมีความตื่นตัวในเรื่องประชาธิปไตยเป็นอย่างมาก เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองโดยมีสงครามเป็นแรงผลักดันในทางปรัชญาถือว่ายุคนี้เป็นยุคแห่งเหตุผล ดังนั้นงานศิลปะในยุคนี้จึงเป็นงานที่เน้นทางด้านเหตุผลด้วยเช่นกัน Jacques Louis David จิตรกรผู้ที่ถือว่าเป็นผู้นำในศิลปะคลาสสิกนี้ กล่าวไว้ว่า ศิลปะคือดวงประทีปของเหตุผล ลักษณะงานต้องมีความถูกต้องตามหลักกายวิภาค มีความคิดสร้างสรรค์ตามเรื่องราวที่มีเหตุผล ให้ความสำคัญกับการจัดภาพ

สมัยโรแมนติก

แนวความคิดของศิลปะโรแมนติกนั้นต่างจากยุคคลาสสิก เพราะโรแมนติกยึดมั่นในเรื่องของจิตใจ ถือว่าจิตเป็นตัวกำเนิดของต้นหา อารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งเป็นความจริงของมนุษย์มากกว่าการยึดมั่นในเหตุผลตามแนวคิดของคลาสสิก พวกศิลปินเชื่อว่า ศิลปะสร้างสรรค์ตัวของมันเองได้ และต้องมีคุณค่าทางอารมณ์มากกว่าเหตุผล ศิลปะต้องสร้างอารมณ์ร่วมระหว่างผู้เสพและผู้สร้าง มุ่งสร้างศิลปะเพื่อให้กลมกลืนกับชีวิต งานทางด้านจิตรกรรมจะแสดงความตัดกันของน้ำหนักแสงและเงา ใช้สีที่ตัดกัน

สมัยเรียลลิสม์

ศิลปะมักเปลี่ยนแปลงตัวเองให้กลมกลืนกับสภาพชีวิตในแต่ละยุคสมัย ศิลปะคลาสสิก และโรแมนติก ยังคงยึดแนวของกรีกและโรมันอยู่ไม่น้อย ศิลปินรุ่นหลังเห็นว่า ศิลปะทั้งสองไม่ได้แสดงความกลมกลืนของชีวิต ยังคงลักษณะความเป็นอุดมคติอยู่ หากใช้ความจริงไม่ ดังนั้นการสร้างงานในยุคต่อมา ซึ่งเราเรียกกันว่า เรียลลิสม์ นั้น จึงสร้างงานตามสภาพความเป็นจริงศิลปินเชื่อว่าความงามอยู่ในทุกหนทุกแห่ง ไม่ว่าจะในที่เลิศจนหรือพระราชา หรือที่เรียบง่ายตามชนบทก็ตาม อีกทั้งยังเชื่อกันว่าศิลปะนั้นสอนกันไม่ได้ เพราะศิลปะเป็นเรื่องเฉพาะตัวที่แต่ละคนมีความสามารถต่างกัน ศิลปะ คือ การเลียนแบบตามตาเห็น ศิลปินควรบันทึกเหตุการณ์ที่เป็นความจริงในยุคสมัยของตนเอาไว้ ไม่ใช่สร้างงานแบบโบราณนิยม (ถือว่าเป็นการปฏิเสธแนวคลาสสิกและโรแมนติกอย่างเห็นได้ชัด)

สมัยอิมเพรสชันนิสม์

ศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ เป็นศิลปะที่เขียนภาพทิวทัศน์ได้อย่างสมจริงสมจังที่สุด กล่าวคือสามารถสะท้อนบรรยากาศ เวลา ความเคลื่อนไหวของผิวน้ำ อากาศ ออกมาได้เป็นอย่างดี แต่เทคนิคในการเขียนนั้นหยาบกระด้าง โข่วมีแปร่งให้เห็นชัด ๆ โดยไม่มีการเกลี่ย ต่างจากการเขียนรูปในแบบเดิม ๆ อย่างสิ้นเชิง

สมัยโพสท์ – อิมเพรสชันนิสม์

หลังจากอิมเพรสชันนิสม์ก็ยังมีโพสท์-อิมเพรสชันนิสม์ตามมา ศิลปินกลุ่มนี้ได้เกิดปฏิกิริยาต่องานอิมเพรสชันนิสม์ พวกเขาทำงานตามความคิด ความเชื่อมั่นของตนเอง ไม่มีความสัมพันธ์หรือจัดเป็นกลุ่ม งานแตกต่างกันไปคนละอย่าง แต่ในความต่างนั้นมีความเหมือนอยู่ที่แนวความคิดในการค้นหาและเน้นความสำคัญของรูปทรงใหม่ ๆ สีทุกสีย่อมมีคุณค่าในตัวของมันเอง ภาพจะต้องมีความเป็นเอกภาพ และที่สำคัญก็คือ มีการแสดงออกของอารมณ์เฉพาะตน

สมัยนีโอ – อิมเพรสชันนิสม์

นีโออิมเพรสชันนิสม์ เป็นงานที่เกิดขึ้นจากแนวคิดทางทฤษฎีวิทยาศาสตร์ ซึ่งกล่าวถึงแสงว่าเป็นทั้งพลังงานและอนุภาค นีโออิมเพรสชันนิสม์ใช้แนวคิดที่ว่าแสงเป็นอนุภาค มาสร้างงานในลักษณะการแต้มสีเป็นจุดเล็ก ๆ ลงบนภาพ โดยใช้สีบริสุทธิ์ที่ไม่มีการผสม แต่พวกเขาจะให้สีผสมกันที่สายตาผู้ดู เช่นว่าถ้าต้องการสีเขียว เขาก็จะแต้มสีน้ำเงินกับสีเหลืองคละเคล้ากัน แล้วสีทั้งสองก็จะมาผสมกันเป็นสีเขียวที่สายตาเอง ผู้นำในแนวนี้ได้แก่

สมัย โพรวิสม์

งานแสดงศิลปะที่ซาลงโดตอน ในปีค.ศ.1905 การแสดงครั้งนี้เป็นการแสดงผลงานที่คละเคล้ากันไประหว่างงานยุคเก่าและงานยุคใหม่ ในงานยุคเก่าคือผลงานประติมากรรมแบบ Renaissance ของศิลปินโดนาเตลโล กับงานยุคใหม่โดยจิตรกรร่วมสมัยในยุคนั้นซึ่งมีรูปแบบและสีสันทันทีรุนแรง ดุดัน อันเป็นลักษณะตรงกันข้ามกับศิลปะ Renaissance เลยทีเดียว

สมัยเอ็กซ์เพรสชันนิสม์

ในช่วงเวลาเดียวกันกับที่ กลุ่มโพรวิสม์ อุบัติขึ้นที่ฝรั่งเศสนั้น ที่เยอรมัน ก็มีกลุ่มเอ็กซ์เพรสชันนิสม์เกิด นั่นคือการแสดงออกถึงอารมณ์ภายในอันเร้าร้อนรุนแรง การใช้สีและการตัดเส้นรอบนอกเพื่อให้รูปทรงดูเด่นชัดและแข็งกร้าว พวกเขาสะท้อนแนวคิดที่เกี่ยวกับสังคม การเมือง แสดงความสทกปรก ความหลอกลวง ความเลวร้ายของสังคม

สมัยคิวบิสม์

เริ่มต้นมาจาก พอล เซซานน์ ที่ค้นหาความงามจากรูปทรงต่าง ๆ ในธรรมชาติ เซซานน์ ว่าศิลปินควรดูความงามของธรรมชาติจากรูปทรงของเหลี่ยม ลูกบาศก์ ค้นหาโครงสร้างตามความจริงที่เป็นแท่ง ๆ มากกว่าจะไปเน้นที่รายละเอียด พาโบล ปิกัสโซ นำแนวความคิดนี้มาพัฒนาต่อจนเป็นรูปแบบของตนเองและทำให้เขาโดดเด่นเป็นผู้นำในศิลปะแนวนี้ เขาสร้างรูปทรงเป็นแบบเรขาคณิต หาโครงสร้างมาแยกย่อยแล้วประกอบเข้ากันใหม่ ใช้สีแบน ๆ บางทีเอาด้านหน้าและด้านหลังมาประกอบพร้อม ๆ กันเพื่อให้ผู้ดูได้เห็นวัตถุนั้นทั้งสองด้านในคราวเดียวกัน เป็นการแก้ปัญหาของภาพเขียนที่มีเพียงสองมิติและตาเห็นได้แค่ด้านเดียว หลักสุนทรียศาสตร์อยู่ที่ กฎของการควบคุมความรู้สึก อารมณ์ การแสดงออกต้องมีการพิจารณาถ่วงถ่วงเสียก่อน ใช้สีมืด ไม่สด ไม่รุนแรงมากขึ้น

สมัยฟิวเจอริสม์

ศิลปะเพื่ออนาคต ฟิวเจอริสม์ ถือเป็นคำประกาศของการสิ้นสุดยุคสมัยศิลปกรรมในอดีต และเป็นการเกิดใหม่ของศิลปะอีกยุคหนึ่ง ศิลปินกลุ่มนี้เกิดขึ้นที่อิตาลี นับถือความเร็วเป็นพระเจ้า ว่ากันว่ารถจักรยานยนต์ที่ส่งเสียงคำรามก็ก้องร่าวกับปืนกลนั้น มีความสวยงามยิ่งกว่ารูปประติมากรรมสลักหินอ่อนที่ชื่ออนุสาวรีย์ชัยชนะแห่งซาโมเธอสเสียอีก พวกเขาคัดค้านความคิดในสุนทรียภาพตามแบบฉบับของคลาสสิกโบราณ ดังนั้นจึงควรรื้อเมืองโบราณ เผาพิพิธภัณฑ์และห้องสมุดซึ่งเป็นที่รวมความคิดมอมเมาประชาชนในยุคปัจจุบันของคนโบราณเสียให้หมด พวกเขาชิงชังความคิดอันเพ้อฝัน ความงามของพวกเขาขึ้นอยู่กับสิ่งที่เป็วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี อย่างพวกเครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องจักร เครื่องยนต์ เครื่องบิน สิ่งที่เคลื่อนไหวด้วยความเร็ว พวกเขายึดหลักอยู่สองประการคือ ความเคลื่อนไหวของร่างกายในอากาศ และความเคลื่อนไหวของวิญญาณในร่างกาย

ศิลปะนามธรรม

ศิลปะนามธรรมนี้ยังแบ่งออกเป็นสองแบบด้วยกัน ได้แก่ แบบโรแมนติก เป็นงานที่แสดงความรู้สึกอย่างมีอิสระ มีอารมณ์เป็นพื้นฐาน แสดงความรู้สึกภายในออกมาเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า In formalist (ไม่มีระเบียบกฎเกณฑ์) แบบคลาสสิก ซึ่งมีสิ่งดลใจจากรูปทรงเรขาคณิต มีการวางแผน มีกฎเกณฑ์ กฎที่ว่าอาจคิดขึ้นเองได้ พวกนี้เรียกว่า Formalist (มีระเบียบกฎเกณฑ์)

ศิลปะดาดา

ดาดาอิสต์ เป็นศิลปะอีกกลุ่มหนึ่งที่มีปฏิกิริยาต่อต้านคัดค้านศิลปกรรมเก่า ๆ ในอดีต พวกเขาคิดว่าสิ่งเหล่านั้นล้าแล้วแต่มีจิตใจคับแคบ ดังนั้นต้องสร้างสรรค์งานแนวใหม่ซึ่งเป็นปฏิปักษ์กับศิลปะแบบเก่า แนวความคิดของกลุ่มนี้อยู่บนพื้นฐานทางอารมณ์ อันต้องการปลดปล่อยความคิดผิด ๆ แบบเก่าให้หมดไป และเป็นผลมาจากความเสื่อมโทรมในสังคมและศิลปะวิทยา สืบเนื่องจากสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง การแสดงออกของศิลปินกลุ่มนี้ออกไปทางแตกตื่น เยาะเย้ย ถากถาง มองโลกในแง่ร้าย เห็นว่าโลกนี้เลว สมควรถูกทำลายได้แล้ว พวกเขาแนะนำให้มีการสร้างงานที่ผิดหลักความจริง สร้างศิลปะอยู่ที่การโกหก หลอกลวงเป็นสิ่งสำคัญ พวกเขาไม่เชื่อหลักตรรกวิทยา หากแต่ต้องการปลดปล่อยจิตใจสำนึกให้แสดงพฤติกรรมอย่างอิสระเต็มที่ แม้ว่าจิตใจสำนึกจะมีแนวโน้มเอียงไปในทางวิถถาวร ดุพิลึก พิสดารก็ตาม พวกเขายังได้รับอิทธิพลมาจากพวกฟิวเจอริสต์ ในเรื่องของความเร็วและเครื่องจักรกลด้วย แต่สิ่งที่แตกต่างออกไปคือ ฟิวเจอริสต์ยังคงมีรูปแบบการแสดงออกแบบเก่า ส่วนดาดาชอบการประชดประชัน ตูถูกเหยียดหยาม

ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์

เซอร์เรียลลิสม์ มีความหมายว่าเหนือความจริง จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการ คือ จิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซง ความงามของพวกเขาคือ ความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์

ศิลปะซูพรีมาติสม์

ซูพรีมาติสม์ เป็นรูปแบบของศิลปะที่แสดงความรู้สึกบริสุทธิ์อย่างสูงส่ง ปรากฏเป็นศิลปะที่ก่อให้เกิดความสร้างสรรค์ ไม่คำนึงถึงรูปร่างแท้จริงของวัตถุที่อยู่รอบ ๆ แต่คำนึงถึงความรู้สึกของวัตถุนั้น ๆ เป็นส่วนใหญ่ เมื่อไม่คำนึงถึงรูปร่าง เห็นว่ารูปร่างนั้นไม่แน่นอน การเขียนภาพจึงยึดบริเวณว่างเป็นหลัก เรื่องราวที่แสดงจะเกี่ยวกับอวกาศ แสงดึงดูด แม่เหล็กไฟฟ้า เรขาคณิต ทิศทาง และลักษณะพื้นผิว

Kashmir Malevich เป็นศิลปินผู้วางแนวทาง เขาวางทฤษฎีไว้ว่า กำหนดวิธีเขียน และกรรมวิธีอื่น ๆ อยู่ในรูปทรงเรขาคณิตแบบง่าย เช่นรูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม หรือกากบาท ศิลปินยึดหลักที่ว่าปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในโลก ไม่มีความหมายในตัวเองเลย จุดสำคัญส่วนใหญ่คือ ความรู้สึกของผู้ดู เมื่อพบสิ่งต่าง ๆ ในโลกรอบ ๆ ตัวต่างหาก ความรู้สึกนี้จะปรากฏเด่น สร้างความคิดสร้างสรรค์ สะท้อนใจมนุษย์มากกว่ารูปร่างของวัตถุนั้นๆ ศิลปะสมัยก่อน เป็นศิลปะที่สอนคนส่วนใหญ่ มีความมุ่งหมายเพื่อสนองความไม่พอใจของมนุษย์ แต่ซูพรีมาติสม์เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับโลกแห่งความรู้สึก ซึ่งเป็นสิทธิ

ของแต่ละบุคคลจะพึงใช้ความรู้สึกของตนสร้างความสดชื่นให้ชีวิต ดังนั้นภาพ Suprematism ผู้ชมต้องปล่อยความคิดให้มีอิสระเสรี สร้างความรู้สึกร่วมไปกับมัน การตีความภาพนั้นขึ้นอยู่กับภูมิปัญญาและประสบการณ์ของตน ผู้ชมจะไม่ถูกบังคับให้ต้องเห็นอย่างที่ศิลปินอยากให้เห็น ศิลปินจะปล่อยให้ผู้ชมมองเห็นได้อย่างเสรีโดยไม่มีการครอบงำความคิดจากรูปทรงวัตถุ

ศิลปะป๊อป อาร์ต

ป๊อปอาร์ตถือกำเนิดขึ้น เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้สึกความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ในช่วงหนึ่ง เวลานั้น เป็นศิลปะที่เกี่ยวกับความสนุกสนาน วุ่นวายของสังคม พลังประจักษ์ชัด ขอบวันนี่ พรุ่งนี้ล้มอะไรทำนองนี้ กลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์งานชนิดนี้ เชื่อว่า ศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระ ของชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ที่พบเห็นของศิลปินในช่วงเวลานั้น ขณะนั้น ณ ที่แห่งนั้น เรื่องราวที่ศิลปินนำเสนอมีแตกต่างกันไป เช่น บางคนเขียนเรื่องเกี่ยวกับ ดารายอดนิยม บ้างก็เขียนเรื่องเครื่องจักร บ้างก็เขียนภาพโฆษณา เรื่องง่าย ๆ ใกล้เคียง ๆ ตัวจริงทำให้หลาย ๆ คนเห็นว่างานแนวนี้ไม่ควรค่าแก่คำว่าศิลปะ เพราะมันเป็นความนิยมแค่ชั่ววันชั่วคืน ดิ้นเด่นฮือฮาพักหนึ่งก็จางหาย

ศิลปะอ็อบ อาร์ต

อ็อบอาร์ตได้รับอิทธิพลจากกลุ่มฟิวเจอริสม์ ซึ่งย้ำเน้นถึงความเคลื่อนไหว ความเร็ว และวิทยาศาสตร์แขนงฟิสิกส์เป็นอันมาก อ็อบอาร์ตจะเน้นความเคลื่อนไหวของรูปแบบให้เป็นจิตรกรรม โดยวิธีการซ้ำๆกันของส่วนประกอบทางศิลปะ เพื่อให้ผู้ดูตระหนักในความเปลี่ยนแปลงของรูปแบบ ศิลปะที่สะท้อนภาพสังคมปัจจุบัน แบบอย่างของอ็อบอาร์ตนอกจากจะเป็นจิตรกรรมแล้ว ในวงการอุตสาหกรรมแบบอย่างของอ็อบอาร์ตก็มีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันอยู่มาก ในรูปแบบของลายผ้า การตกแต่ง เเวที การจัดร้านต่างๆ เป็นต้น

2.2 การศึกษาศิลปะอนุตรนิยม (Suprematism)

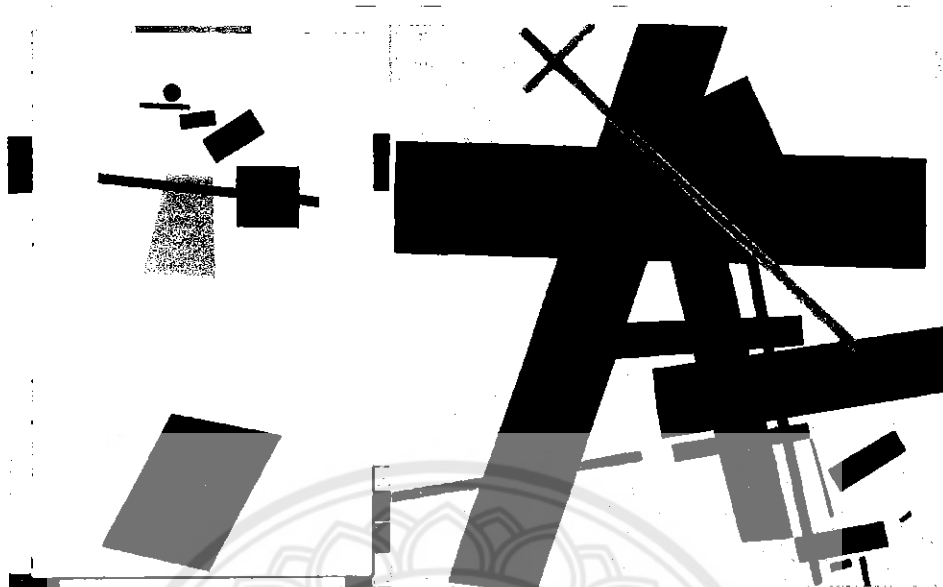
เมื่อกล่าวถึงงานศิลปะในปัจจุบันนี้ศิลปะมีหลายประเภท แต่ศิลปะที่เป็นที่คุ้นเคยตามนิทรรศการศิลปะ ที่มีการจัดวางงานศิลปะและมีการบรรยายตัวงาน นั่นคือศิลปะแนวความคิด (conceptual art) หรือเรียกอีกอย่างว่า ศิลปะการจัดวาง โดย ศิลปะแนวความคิด (conceptual art) ถือเป็นศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่ (post modern) เป็นงานศิลปะสมัยใหม่ศิลปินชาวอเมริกันโซล เลวิทท์ (Sol LeWitt) เป็นศิลปินแรกๆที่บุกเบิกศิลปะแนวความคิด ได้ให้นิยามไว้ว่า "การสร้างศิลปะเชิงแนวความคิด ความคิดหรือไอเดียเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของการสร้างงาน เมื่อศิลปินใช้รูปลักษณ์ของศิลปะแนวความคิด นั้นหมายความว่า การวางแผนและการตัดสินใจที่จะสร้างงานได้รับการทำไปแล้ว การสร้างงานจริงจึงเป็นการทำอย่างเป็นพิธีเท่านั้น ความคิดกลายมาเป็นเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะ" งานประติมากรรมของเขาส่วนใหญ่ใช้หลักการแยกส่วน (Modular) ลักษณะงานเป็นรูปทรงรูปบาศก์ (cube) รูปแบบฟอร์มแบบนี้ช่วงหลังมีอิทธิพลต่อศิลปินอื่นๆในการทำงานศิลปะ โซล เลวิทท์ (Sol LeWitt) มีชื่อเสียงในเรื่องการใช้ภาษาของรูปทรงเรขาคณิต งานวาดผนังของโซล เลวิทท์ (Sol LeWitt) จะเป็นรูปแบบกราฟิก (graphic) ใช้ดินสอสีหรือหมึก เป็นเส้น ใช้หมึกขาวดำ ไม่ก็เป็นสีเส้นสดใส จริงๆทุกคนสามารถทำงานแนวศิลปะแนวความคิด (conceptual art) ได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีฝีมือทางศิลปะ

มากนัก เพียงแค่มีความคิดมีไอเดียกลั่นกรองออกมา เพียงเท่านั้น ซึ่งงานศิลปะแนวความคิด (conceptual art) สามารถสร้างสรรค์งานได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการเขียน ท่อ พับ แสดง ถ้ามีไอเดีย ล้วนเป็นงานศิลปะแนวความคิด (conceptual art) ซึ่งกลุ่มแรกๆที่ทำศิลปะแนวนี้คือ กลุ่มลัทธิอนุตรนิยม (Suprematism) สร้างสรรค์โดยศิลปินชาวรัสเซีย คาซิมิร์ มาเลวิช (Kashmir Malevich) ค.ศ. 1878-1935 เป็นศิลปะนามธรรมที่มีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยนักวิจารณ์กลุ่มหนึ่งได้กล่าวไว้ว่า ศิลปะซูพรีมาติสม์ (suprematism) จะดีกว่าทุกศิลปะของอดีตที่ผ่านมาและมันจะนำไปสู่ "อำนาจสูงสุดของความรู้สึกที่บริสุทธิ์หรือการรับรู้ในศิลปะได้." มาเลวิช (Malevich) ได้รับความสนใจจากความท้าทายในการแหวกกฎของภาษา เขาเชื่อว่าการเชื่อมโยงที่ละเอียดอ่อนระหว่างคำหรือสัญญาณและวัตถุที่พวกเขาแสดงและเขาเห็นความเป็นไปได้สำหรับศิลปะนามธรรมทั้งหมด และเช่นเดียวกับกวีและนักวิจารณ์วรรณกรรมได้ให้ความสนใจในสิ่งที่มาเลวิช (Malevich) บัญญัติ แม้ว่าจะมีลัทธิใหม่เกิดขึ้นมา แต่ลัทธิอนุตรนิยม (suprematism) ยังคงมีอิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวอย่างแพร่หลายในวงการศิลปะของรัสเซียจนถึงต้นปี ค.ศ. 1920 คตินิยมนี้มีอิทธิพลต่อสถาบันเบาเฮาส์ในเยอรมนีและมีความคิดแนวเดียวกับลัทธิโครงสร้าง (constructivism) ซึ่งพัฒนาเป็นศิลปะนามธรรมแบบเรขาคณิต (geometric abstraction) ออกไปอย่างกว้างขวางเช่นเดียวกับที่จะได้รับในศิลปะนามธรรมสร้างแรงบันดาลใจจนปัจจุบันนี้วันนี้โดยวางทฤษฎีภาพเขียนไว้ว่า กำหนดวิธีเขียนและกรรมวิธีอื่นๆให้อยู่ในรูปทรงเรขาคณิตแบบไม่ซับซ้อน เช่นสามเหลี่ยม สีเหลี่ยม วงกลม หรือกากบาท ศิลปินยึดหลักที่ว่าปรากฏการณ์ต่างๆในโลกไม่มีความหมายในตัวเองเลย จุดสำคัญส่วนใหญ่คือความรู้สึกของผู้ดูเมื่อพบสิ่งต่างๆในโลกรอบๆตัวต่างหาก ความรู้สึกนี้จะปรากฏเด่น สร้างความคิดสร้างสรรค์ สะท้อนใจมนุษย์มากกว่ารูปร่างของวัตถุ นั้นๆ ซึ่งนอกจากจะเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ศิลปะทางด้านสถาปัตยกรรมหรือภาพเขียนแล้ว ในปัจจุบันได้เกิดการออกแบบที่หลากหลายและผสมผสานการศิลปะแขนงต่างๆเข้าด้วยกันมากมาย



ภาพที่ 59(ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์
ภาพที่ 60 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์

ที่มา : <https://www.google.co.th>



ภาพที่ 61 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์
ภาพที่ 62 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์

ที่มา : <https://www.google.co.th>



ภาพที่ 63 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์
ภาพที่ 64 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสม์

ที่มา : <https://www.google.co.th>



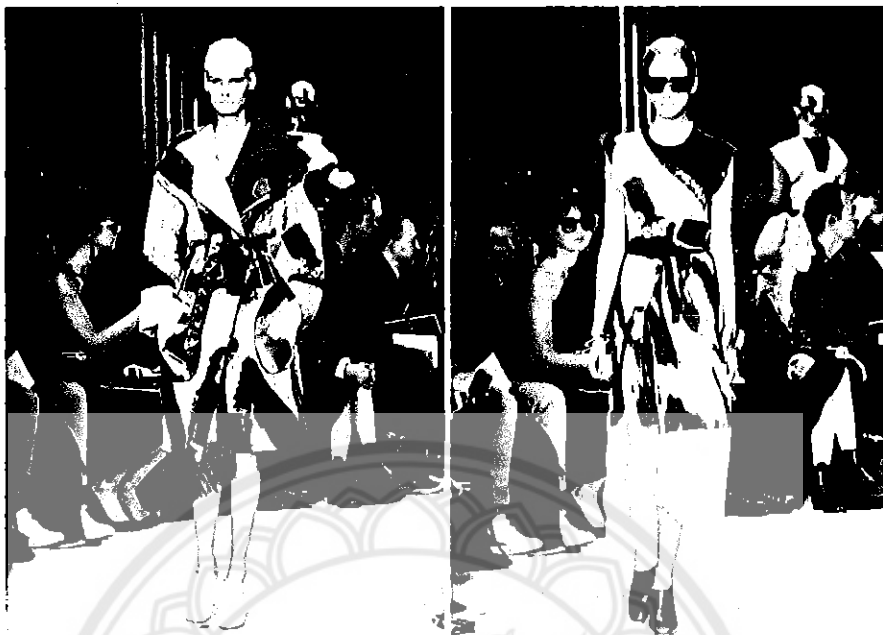
ภาพที่ 65 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะพหุมาตราตติสมในการออกแบบแฟชั่น
ภาพที่ 66 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะพหุมาตราตติสมในการออกแบบแฟชั่น

ที่มา : <https://www.google.co.th>



ภาพที่ 67 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะพหุมาตราตติสมในการออกแบบแฟชั่น
ภาพที่ 68 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะพหุมาตราตติสมในการออกแบบแฟชั่น

ที่มา : <https://www.google.co.th>



ภาพที่ 69 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสมในการออกแบบแฟชั่น
 ภาพที่ 70 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสมในการออกแบบแฟชั่น
 ที่มา : <https://www.google.co.th>



ภาพที่ 71 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายศิลปะซูพรีมาติสมในการออกแบบแฟชั่น
 ที่มา : <https://www.google.co.th>

3. งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

3.1 การแต่งตัวสไตล์แมสคิวลีน

สไตล์แมสคิวลีน คือ สไตล์การแต่งตัวของหญิงสาวที่หยิบยืมลุคของผู้ชายมาใช้ เสื้อผ้าในแบบผู้ชายเมื่อถูกนำมาปรับใช้กับรูปร่างของผู้หญิง แม้จะดูซอฟต์ลงแต่ก็ยังคงความแข็งแกร่ง ทะมัดทะแมง ช่วยเสริมลุคให้เท่และมีพลังได้ทุกครั้งที่สวมใส่ เสื้อผ้าสไตล์นี้ปกติกแล้วจะไม่เน้นส่วนเว้าส่วนโค้งมาก แต่จะให้ความสำคัญในเรื่องเค้าโครงเสื้อผ้าที่แข็งแรง อย่างโครงเสื้อที่ชัดเจนมีการเสริมแผ่นหนุนไหล่ (shoulder pads) ช่วยให้ลาดไหล่บอบบางของสาว ๆ ดูหนาขึ้นอย่างน่ามอง แจ็กเก็ตสูทตัวหลวมแบบผู้ชาย เนกไท เสื้อสีเรียบ เข็มขัดหนัง รองเท้าเดอรับี ฯลฯ

สไตล์แมสคิวลีนได้รับอิทธิพลมาจาก สไตล์แฟชั่นแบบแอนโดรจีนัส Androgynous นั้นไม่ได้เป็นสไตล์ที่เพิ่งเกิดขึ้นในยุคที่ความหลากหลายทางเพศจะเป็นที่คนเริ่มยอมรับและเปิดกว้างอย่างเสรีแล้ว ถือกำเนิดขึ้นมาตั้งแต่ปี 1960 ยุคสมัยที่การยอมรับ ในความหลากหลายทางเพศนั้นยังไม่มากเหมือนในปัจจุบันนี้ เป็นการสตัลล์การแต่งตัวที่มีความกำกวมคงความเป็นผู้หญิง (เฟมินีน) และความเป็นชาย (แมสคิวลีน) ไว้ทั้งสองอย่าง แนวคิดนี้เป็นอิทธิพลที่สืบเนื่องมาจาก มาดมัวแซล โคโค่ ชาแนล สตรีที่มีหัวคิดริเริ่มสวมกางเกง สร้างปรากฏการณ์ใหม่ในยุค 1920 ด้วยการเริ่มผลิตเสื้อผ้ารูปทรงของผู้ชายให้กับผู้หญิงสวมใส่ เมื่อแนวคิดนี้เกิดขึ้นมาและได้รับความนิยมของมวลชนในสมัยนั้น พร้อมกับเป็นที่กล่าวขานเลื่องลือไปในวงกว้างอย่างเป็นนัยว่า

“ผู้หญิงได้ปลดปล่อยจากพันธนาการ ที่ถูกรัดตึงขังไว้ในความคิดแบบอนุรักษ์นิยมแล้ว”

ต่อมาจนกระทั่งปี1966 ยุคทองของการปฏิวัติอุตสาหกรรมดีไซเนอร์คนดังอย่าง อีฟ แซง โลรองด์ Yves Saint Laurent's ได้มีการออกแบบชุดทักซิโดสำหรับผู้หญิงขึ้น โดยมีชื่อชุดว่า Le Smoking เป็นสูทรูปแบบของผู้ชายแต่ถูกตัดขึ้นในซิลูเอทของผู้หญิงที่เต็มไปด้วยความสง่าอำงค์ ให้สุภาพสตรีใช้สำหรับสวมใส่เข้าสังคม แทนที่จะใส่แต่ชุดราตรียาว บ่งบอกถึงวิถีทางเพศ และความเป็นเฟมินิสต์ นำมาผสมความเป็นแมสคิวลีนเข้าไปให้ดู อีฟแซงโลรองด์ก็ยังบอกไว้ในบทสัมภาษณ์หนังสือพิมพ์ Woman's Wear Daily อีกด้วยว่า“ชุดเลอสมอกิ่งLe Smoking นั้นเป็นอะไรที่มีความโมเดิร์นล้ำสมัยมากกว่าชุดราตรีที่โชว์สัดส่วนและหนักเครื่องด้วยแอสเซสเซอร์ี่ มันคือการเล่นสนุกระหว่างความคลุมเคลือบางอย่าง และผมก็มีความต้องการที่จะสร้างสรรค์บางสิ่งขึ้นมาระหว่าง เพศชาย กับ เพศหญิง ที่มันควรจะมี ความเท่าที่เท่าเทียมกัน” จนมาถึงปี 1970 ยุคบุพผาชน แอนโดรจีนัสแฟชั่น ก็ยังคงซึบซาบอยู่ในสไตล์การแต่งตัว คนดังในอดีตต่างก็มีส่วนส่งเสริมให้สไตล์แฟชั่นแบบแอนโดรจีนัสได้รับการยอมรับ และเป็นที่ยอมรับมากขึ้นเป็นสิ่งที่ต้องการหลายอัตลักษณ์ทางเพศสภาพออกไป ทำลายความเหลื่อมล้ำ รวมทั้งมายาคติที่คอยตัดสินผู้อื่นออกทิ้งไปโดยที่ไม่ยอมจำนนสยบยอมต่ออำนาจจารีตเดิม

(<http://blogazine.pub/blogs/chayaaof/post/5566#sthash.8KPdMdF3.dpuf>)



ภาพที่ 72 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายแฟชั่นสไตล์แมสคิวลีน
ที่มา : <https://www.google.co.th>

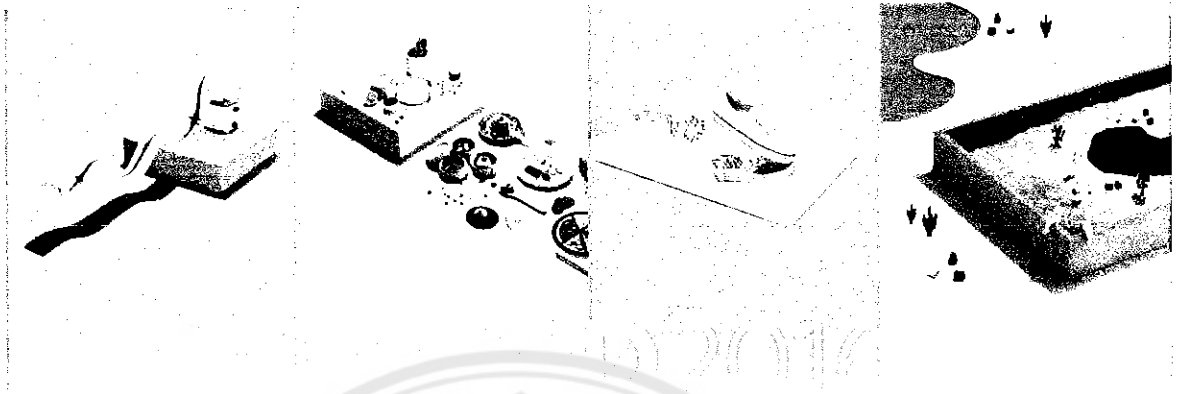


ภาพที่ 73 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายแฟชั่นสไตล์แมสคิวลีน
ที่มา : <https://www.google.co.th>



ภาพที่ 74 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายแฟชั่นสไตล์แมสคิวลิน
ที่มา : <https://www.google.co.th>

4.1 เจาะเทรนด์โลกปี 2016 โดย TCDC



ภาพที่ 75 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : <http://www.tcdc.or.th/projects/trend/>

คาดว่าประชากรทั่วโลกจะเพิ่มขึ้นราว 7,500 ถึง 10,500 ล้านคนในปี 2050 หากย้อน จากจุดเริ่มต้นตามตำนานอดัมและอีฟคือ มนุษย์คู่แรกและยังเป็นสัญลักษณ์ทาง เพศสภาพที่มีเพียงหญิงและชาย ในทิศทาง เดียวกัน การศึกษาทางธรณีวิทยาแผ่น เปลือกโลกเคยรวมเป็นแผ่นเดียวในนาม แพนเจีย ก่อนถูกความร้อนและหินหนืด ยกตัวจนกระจายเป็นเจ็ดทวีป โดยมีหกในเจ็ดทวีปเป็นที่อยู่อาศัยอย่างถาวรในปัจจุบัน ซึ่งยังมีพื้นที่อีกมากมายทั้งใต้มหาสมุทร กว่า 70% และทะเลทรายกว่า 20% ที่รอ การสำรวจ

แน่นอนว่าจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้นอย่าง ต่อเนื่องส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงบริบทต่างๆ ในสังคมไม่เพียงเชิงปริมาณเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความหลากหลายของผู้คนตั้งแต่การผสมผสาน ระหว่างเชื้อชาติจนกลายเป็นกลุ่มเลือดผสม รสนิยมทางเพศที่กำลังพรว้าเลือนจนมิได้แบ่ง ด้วยเพศสภาพหญิงหรือชาย รสนิยมความงามที่ ไปไกลกว่าความขาวนวลหรือสูงเพรียว ทุกองค์ประกอบหล่อหลอมให้ผู้คนได้ขึ้นชื่อว่า เป็นประชากรของโลกอย่างแท้จริง ซึ่งโครงสร้างพื้นฐานโดยเฉพาะการคมนาคมขนส่ง เทคโนโลยี ดิจิทัลต่างเอื้ออำนวยส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ ก่อรูปก่อร่างเป็นความร่วมมือระหว่างคนแปลกหน้าที่มีเป้าหมายเดียวกันไม่ว่าจะเป็นโครงการระดมทุนเพื่อผลักดันให้เกิดผลงาน ใหม่ๆ การรณรงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงหรือสร้างความ ชอบธรรม เช่นเดียวกับการนำความไว้เนื้อเชื่อใจ สู่แนวทางเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน ไม่เพียงแค่นั้น ผลจากข้อมูลมหาคาลหรือ Big Data กำลังเป็นผลสะท้อนกลับทั้งในรูปแบบประเมินพฤติกรรมการใช้งานไปจนถึงสะกดรอยผู้ใช้ ซึ่งนี่เป็นส่วน สำคัญให้ผู้คนได้ตระหนักถึงการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างรับผิดชอบมากขึ้น ทั้งยังส่งต่อไปสู่ ระบบการจัดเก็บความปลอดภัยของข้อมูลที่ต้องรัดกุมกว่าที่เป็นอยู่เพราะตั้งแต่เริ่มกดแป้นนั้น หมายถึง เรากำลังเข้าสู่โลกแห่งข้อมูลซึ่งสามารถถูกสะกดรอยการใช้อย่างไม่ยากเย็น ทุกวันนี้เขตกั้นและระยะทางกำลังสั่นคลอนลงด้วยเทคโนโลยีอยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน และเราในฐานะหนึ่งในประชากรโลกมองเห็นความแจ่มชัดบนความทับซ้อนนี้มากน้อยแค่ไหน (เจาะเทรนด์โลก 2016 โดย TCDC บทหน้า)

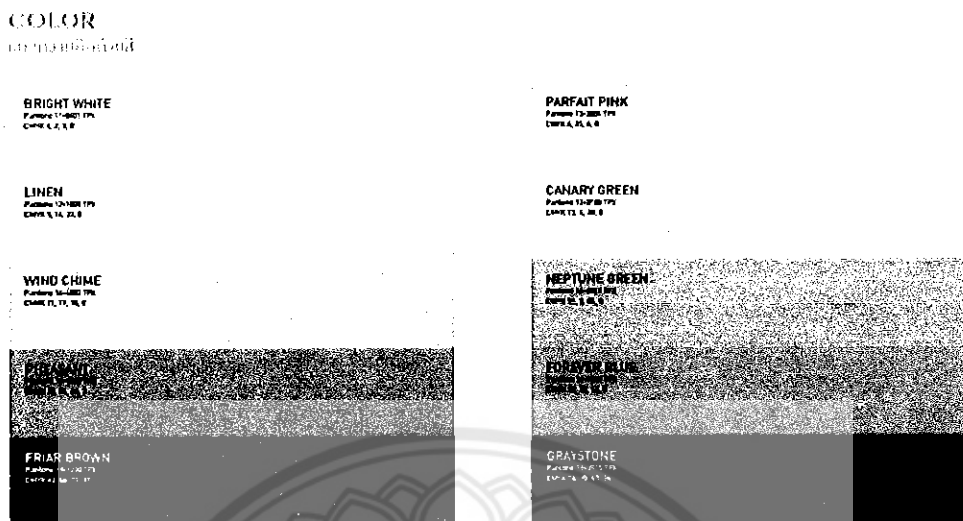
TREND 01: OPEN-MINDED WORLD ดินแดนที่เปิดกว้าง



ภาพที่ 76 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 11

ในสิบปีที่ผ่านมา ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศได้นำเราก้าวข้ามมาสู่วิถีใหม่ แห่งการใช้ชีวิตซึ่งผู้คนจากทั่วทุกมุมโลก สามารถร่วมมือและแบ่งปันกันในทุกหลายมิติ ตั้งแต่เว็บไซต์ Wikipedia ที่คนนับล้านทั่วโลก ร่วมกันสร้างเนื้อหาจนเกิดเป็นเอนไซโคลพีเดีย ออนไลน์ที่ใครๆก็เข้าถึงได้ ซึ่งนับเป็นตัวอย่าง หนึ่งในที่แสดงให้เห็นพลังอำนาจของการเชื่อมต่อทางเทคโนโลยี เช่นเดียวกันกับ Airbnb แพลตฟอร์ม ให้เช่าที่พักในบ้านไม่ว่าจะเป็นห้องว่างหรือแม้กระทั่งโซฟาตัวเดียว Couchsurfing คอมมูนิตี้ แลกเปลี่ยนที่นอนระหว่างสมาชิกโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายและยังได้เรียนรู้วัฒนธรรมจากเจ้าบ้านไปในตัว แอปพลิเคชันผู้ให้บริการรถแท็กซี่อย่าง Uber และ Lyft ธุรกิจแบ่งปันรถยนต์ของ RelayRides ซึ่งเจ้าของรถสามารถลงทะเบียนเพื่อให้เช่า ยานพาหนะในเวลาที่ไม่ได้ใช้งาน ไปจนถึงซอฟต์แวร์แบบโอเพนซอร์สที่เปิดเผยแพร่ซอร์ซโค้ด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สนใจสามารถเข้ามาพัฒนาและต่อยอดซอฟต์แวร์ร่วมกันได้อย่างอิสระ หนังสือ What's Mine Is Yours (2010) เขียนโดย Bachel Botsman ได้เสนอแนวคิดเรื่องการบริโภคร่วมกัน (Collaborative Consumption) ซึ่งหมายถึงการแบ่งปันหรือแลกเปลี่ยนสารพัดสมบัติในระดับกว้างขวางอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน ซึ่งทั้งหมดเป็นไปได้ก็ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นหัวใจสำคัญ โดยรูปแบบการแบ่งปันที่พักอาศัย รถยนต์ ข้าวของเครื่องใช้ เวลา ไปจนถึงองค์ความรู้เหล่านี้มีพื้นฐานอยู่บนแนวคิดใหม่ เกี่ยวกับระบบเศรษฐกิจและสังคมซึ่งเพิ่งจะเกิดขึ้นในทศวรรษแรกของศตวรรษที่ 21 ที่เรียกกันว่า “เศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (Sharing Economy)” นั่นคือการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ที่มีอยู่ให้เต็มที่มากยิ่งขึ้น และด้วยกระบวนการที่คนนี้เอง คุณค่าของการแบ่งปันและ การร่วมมือจึงกำลังขยับเน้นให้โดดเด่นเหนือความเป็นปัจเจกและการเป็นเจ้าของ



ภาพที่ 77 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 14-15

องค์กรศึกษาและวิจัยเทรนด์ที่ขับเคลื่อนด้วยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี Fast Future ได้ทำนายอาชีพที่เป็นผลพวงจากยุคอินเทอร์เน็ตไว้ว่า ปี 2015-2020 จะมีคนงานยุคดิจิทัล (Social Networking Worker) ที่ทำงานแบบ 24/7 ไม่ว่าจะวันไหนและเมื่อไหร่ก็สามารถทำงานได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นทุกวัน การทำงานเป็นเวลานานผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์นี้ ทำให้บ่อยครั้งผู้คนอยากจะหลีกเลี่ยงสิ่งที่อยู่ตรงหน้าและเริ่มโยยหาธรรมชาติมากขึ้น การเข้าถึงสถานที่ในจินตนาการเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ อาจเริ่มจากสิ่งที่ไม่ได้ง่าย อย่างการเปลี่ยนภาพพื้นหลังหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นภาพธรรมชาติ ไปจนถึงการจัดสถานที่ทำงานรอบตัวให้กลมกลืนกับธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น งานออกแบบกระถางเซรามิกใส่ต้นไม้เล็กๆ ที่สามารถวางอุปกรณ์ ออฟฟิศของคนงานยุคดิจิทัลได้ซึ่งเรียกว่า “Statera” มาจากภาษาละตินที่แปลว่า ความสมดุล โดยมีแนวคิดคือ การเข้าถึงธรรมชาติเป็นการคืน ความสมดุลกับสัจจัตถิญาณเพื่อเป็นพลังในการทำงานได้ต่อไป แนวคิดแบบนี้มีให้เห็นลดหลั่นตั้งแต่ในระดับมหภาคไม่ว่าจะเป็นการออกแบบตึกอาคารต่างๆ ที่สร้างภายใต้แนวคิดของอาคารสีเขียวไปจนถึงของใช้ในบ้านเล็กๆ น้อยๆ ที่มีการปรับการใช้งานในรูปแบบผสมผสาน (Mixed-use) มากยิ่งขึ้น โปรเจกต์ที่ชื่อว่า “King Street Live/Work/Grow” ที่เมืองฮาลิแฟกซ์ (Halifax) ประเทศแคนาดา ของ Susan Fitzgerald สถาปนิกที่ออกแบบอาคารหน้าตาธรรมดาๆ ให้เป็นทั้งบ้าน ที่ทำงาน สตูดิโอและสวนผักรวมทั้งแปลงดอกไม้บนหลังคาตึกอาคาร จนเรียกได้ว่าสถานที่แห่งนี้คือ ยูโทเปียในโลกของเธอก็ว่าได้ สิ่งเหล่านี้สอดคล้องไปกับงานประพันธ์กว่า 500 ปีที่แล้วของ Sir Thomas More ที่กล่าวถึง ยูโทเปีย (Utopia) สถานที่ในอุดมคติที่เล่าเรื่องราวผ่านความเชื่อ ศาสนา และการปกครอง อันเป็นองค์ประกอบ ของ “สังคมที่สมบูรณ์แบบ ทว่าไม่มีจริง” และหากย้อนกลับมามองให้ลึกเข้าไปในองค์ประกอบที่ย่อยกว่าสังคมจะพบว่าผู้คนทั้งหลายต่างก็ต้องการสถานที่ที่สมบูรณ์แบบสำหรับตัวเอง ซึ่งสถานที่เหล่านี้จะมีอยู่จริงได้ก็ต่อเมื่อ แต่ละคน ยอมรับในความธรรมดาและสามัญจากสิ่งที่มีอยู่ผ่านกระบวนการรับรู้ใหม่ ตีความหมายใหม่และจะทำให้ผู้คนเหล่านั้นรู้สึกถึงความพิเศษใน สิ่งสามัญที่เรียบง่าย



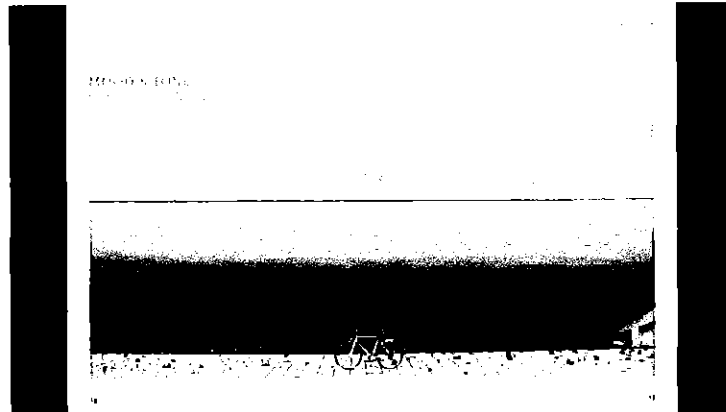
ภาพที่ 78 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ภาพที่ 79 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 16,17



ภาพที่ 80 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 20-21



ภาพที่ 81 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 18-19



TREND 02: GRAND WORLD MIX โลกที่หลอมรวม



ภาพที่ 82 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 53

ผู้คนทั่วโลกกว่า 50% อาศัยในเมืองใหญ่ โดยในปี 2030 องค์กรสหประชาชาติคาดการณ์ว่าจะมีประชากรที่เลือกพื้นที่ในเมืองลงหลักปักฐานเกินกว่า 60% ซึ่งเป็นตัวเลขที่กลับกันอย่างชัดเจนหากเทียบกับช่วงปี 1950 โดยเมืองใหญ่ไม่ว่าจะเป็นลอนดอน มหานครนิวยอร์ก กระทั่งเซี่ยงไฮ้กำลังเป็นภาพสะท้อนเมืองใหม่ที่เต็มไปด้วยความแตกต่างทั้งภาษา เชื้อชาติและชาติพันธุ์ แน่ใจว่าการย้ายถิ่นเพื่อโอกาสทางด้านการงานและคุณภาพชีวิตจะเป็นเงื่อนไขลำดับต้นๆ ประเด็นที่น่าสนใจอยู่ที่จะมีวิธีการใดในการสร้างความร่วมมือและลดความ ตึงเครียดระหว่างพื้นที่หลังที่แตกต่างก่อนการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมใหม่ การปฏิสัมพันธ์เป็นเครื่องมือ สำคัญอย่างหนึ่ง หากจะแบ่งกลุ่มคนเป็น 2 กลุ่ม ระหว่างกลุ่มคนร่วมสมัยที่อยู่ประจำที่และกลุ่มที่มีการย้ายถิ่นหรือเดินทางอยู่เสมอโดยจะพบว่า คนกลุ่มที่ 2 จะมีความยืดหยุ่นกว่า สอดคล้องกับด้านเจเนอเรชันและมีมิติด้านสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป เจเนอเรชันเอ็กซ์จะมีความร่วมสมัย ส่วนเจเนอเรชันวายที่เติบโตมาในยุคเทคโนโลยีสื่อสารยุคต้น ก่อนจะเข้าสู่เจเนอเรชันแซดที่โตมาพร้อมยุคดิจิทัลแบบเต็มรูปแบบที่จะมีแนวโน้มเข้าใจเรื่องความแตกต่างมากขึ้น ซึ่งความรวดเร็วด้านเทคโนโลยีเหล่านี้เปลี่ยนวิธีคิดและรูปแบบการใช้ชีวิตสู่บทใหม่ ผู้คนสามารถติดต่อตั้งแต่สร้างมิตรภาพยันเรื่องธุรกิจคนละฟากทวีป แม้กระทั่งทำงานร่วมกันผ่านโอเพนซอร์สกับคนที่ห่างออกไปหลายพันไมล์ รวมทั้งโครงสร้างพื้นฐานที่อำนวยความสะดวกไม่ว่าจะเป็นถนนหนทาง สายการบินราคาประหยัดที่มีบริการแบบเต็มรูปแบบ ที่ล้วนส่งผลต่อไลฟ์สไตล์ของผู้คนที่มีการเดินทางอย่าง สมำเสมอ การทำงานในต่างประเทศทั้งชั่วคราว หรือถาวร เกิดธุรกิจสร้างสรรค์ตั้งแต่โรมแรม รุมเซอวิสไปจนถึง Co- working Space มากมาย เพื่อรองรับคนทำงานได้ในทุกที่ทุกเวลาแบบ Digital Nomad หรือ Nomad 3.0 ที่

เปลี่ยนหมุดหมายการทำงานจากโต๊ะสี่เหลี่ยมกลายเป็นที่โชนก็ได้บนโลก พร้อมเพื่อนร่วมงานหน้าใหม่ อยู่เสมอ ความแตกต่างของผู้คนจึงแปรสภาพเป็นผู้ร่วมงานหรือคู่หูธุรกิจที่สามารถสร้างผลงาน หรือ ความเปลี่ยนแปลงให้กับโลกใบนี้ได้ ไม่เว้นแม้แต่องค์กรภาครัฐอย่างสิงคโปร์ซึ่งเป็นเมืองพหุวัฒนธรรม เป็นทุนเดิม ยังมีแนวทางในการเพิ่มจำนวนประชากรและดึงดูดให้ชาวต่างชาติเข้ามาอาศัยทำงานและ ลงทุนในสิงคโปร์ ภายใต้ โครงการ Contact Singapore ซึ่งมีส่วนทำให้เมืองสามารถเพิ่มกลุ่มคนวัยทำงาน และเพิ่มพลังการแข่งขันในโลกธุรกิจที่มีพื้นฐานด้าน มนุษย์เป็นต้นทุนได้อย่างมีศักยภาพ



ภาพที่ 83 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 56-57

ความหลากหลายทางวัฒนธรรมใหม่ นำเสนอถึงการมองที่หลากหลายในลักษณะลูกผสม ผ่าน พลวัตและการผสมผสานของอัตลักษณ์ที่ไม่ได้เป็นหนึ่งเดียวชัดเจน หรือการแยกขาดออกจากอัตลักษณ์ อย่างอื่นโดยสิ้นเชิง หรือผ่านการผลิตซ้ำ ในรูปแบบเดิมอย่างต่อเนื่อง ฉะนั้นการประทับตราหรือเหมา รวมผู้คนหรือสังคมๆ หนึ่งนั้นว่าเป็นคนกลุ่มไหน รูปแบบใด ชาติพันธุ์ใดจึงอาจเป็นเรื่องยากและซับซ้อน มากยิ่งขึ้น เพราะการผสมผสานนี้เริ่มต้นจากอนุขนาดเล็กตั้งแต่พันธุกรรม การนิยมตัวเองไปจนถึง ประเพณีและการใช้ชีวิต Johann Friedrich Blumenbach นายแพทย์ นักสรีรศาสตร์และ นักธรรมชาติวิทยาอินโดนีงตั้งในศตวรรษที่ 18 ผู้เขียนหนังสือเกี่ยวกับเรื่องชาติพันธุ์ On the Natural Variety of Mankind ที่เปิดเผยการศึกษาเรื่องชาติพันธุ์สู่สาธารณชนและนำเสนอแนวคิดการแบ่งแยกชาติพันธุ์ แบบเดิมที่เขาเคยแบ่งด้วยรูปทรงของกะโหลกไว้ 5 แบบ อย่างคนผิวขาว คนผิวดำ คนละตินอเมริกา เอเชีย และอินเดีย กำลังกลายเป็นเรื่องล้าสมัยเพราะใน ศตวรรษนี้เราจะไม่สามารถคาดเดาเชื้อชาติ หรือค้นหาคนที่มีความเป็น “ต้นฉบับ” อย่างแท้จริงได้การสำรวจสำมะโนประชากรสหรัฐฯ พบว่าคนใน เจเนอเรชันใหม่นั้นจะเกิดการผสมผสานระหว่างเชื้อชาติเกิดเป็นลูกครึ่งอย่าง Korgentinitan, Filatino, Chicanese หรือ Blackanese การผสมผสานเหล่านี้กำลังจะบอกอนาคตกับเราว่า เป็นครั้งแรกที่เกิน ครึ่งของเด็กทารกที่เกิดใหม่ในสหรัฐฯ ที่คนขาวจะไม่ได้เป็นกลุ่มคนส่วนใหญ่ อีกต่อไปและในปี 2050

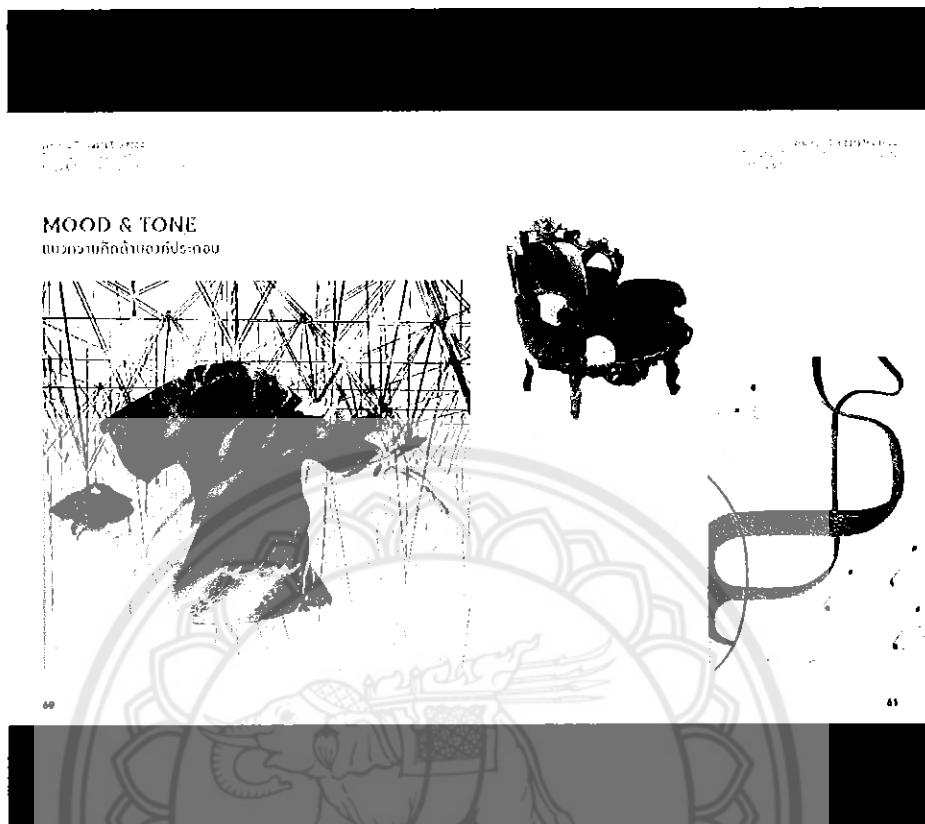
สหรัฐอเมริกาจะเป็นหนึ่งเดียวด้วยความหลากหลาย ไม่ใช่ลักษณะเหมือนร่วมอีกต่อไป ช่างภาพอย่าง Martin Schoeller ออกเดินทางเพื่อถ่ายภาพบุคคลตามเมืองต่างๆในสหรัฐฯ โดยเผยแพร่ครั้งแรกในนิตยสาร National Geographic ฉบับครบรอบเล่มที่ 125 นำเสนอภาพค่าเฉลี่ยใบหน้าของประชากรสหรัฐอเมริกาในอนาคตว่าหน้าตาจะเป็นอย่างไร ในภาพถ่ายชุด “The Changing Face of America” นำเสนอความ หลากหลายทางชาติพันธุ์และแสดงให้เห็นว่าการแบ่งแยกด้วยวิธีการเดิมๆ ใช้งานไม่ได้ในความเป็นจริง สะท้อนให้เห็นว่าเราไม่สามารถ “แปะ ป้าย” คนอื่นๆ จากการตัดสินเพียงภายนอกได้อีกต่อไป เช่นเดียวกับการศึกษาวิจัยของ Michele Norris ซึ่งเป็นทั้งนักเขียนและผู้ริเริ่มโครงการ Race Card Project ที่สะสมเรื่องราวเกี่ยวกับเชื้อชาติและการระบุตัวตนทางวัฒนธรรม โดยให้คนในสังคมที่มีการผสมเชื้อชาติที่หลากหลายได้ระบุความรู้สึกหรือประสบการณ์ที่พวกเขาต้องเจอใน 1 ประโยค ใช้ไม่เกิน 6 คำ เมื่อมีคนร่วมแสดงความคิดเห็น กว่า 30,000 ประโยค ก็เริ่มทำให้เห็นภาพรวมของปรากฏการณ์ด้านความหลากหลายทางเชื้อชาติที่เป็นรูปธรรมบางอย่างที่มีนัยยะสำคัญ

การสำรวจความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ขยายจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆในทุกมุมโลก เป็นผลผลิตของการเดินทางและผสมผสานระหว่างเชื้อชาติ ทำให้ความหลากหลายที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นสิ่งแปลกปลอมและยอมรับไม่ได้ในอดีต กำลังจะกลายเป็นความปกติที่สามารถทำความเข้าใจและยอมรับได้ เปลี่ยนคำถามว่า “เราคือใคร” มาเป็น “เราเป็นอย่างไร” ความเปลี่ยนแปลงนี้ ไม่ใช่แค่เพียงสหรัฐอเมริกาเท่านั้น แต่ประเทศ มหาอำนาจอย่างจีนก็กำลังเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้นี้เช่นกัน ด้วยเหตุผลทางประวัติศาสตร์กระแสหลักของประเทศจีนที่สร้างชาติและความเป็นเนื้อหนึ่งเดียวกันผ่านการถ่ายทอดความเป็นสายเลือดแท้ตลอดช่วงการปฏิวัติของจีนในปี 1949 การแต่งงานระหว่างชาวต่างชาติและคนจีนที่เคยเป็นข้อห้ามทางสังคมอย่างชัดเจนโดยเฉพาะในช่วงปฏิวัติวัฒนธรรม จนช่วงกลางทศวรรษที่ 1970 นับเป็นครั้งแรกที่ชาวจีนได้รับอนุญาตให้แต่งงานกับชาวต่างชาติและเป็นที่ยอมรับในสังคม พร้อมกับการเปิดความสัมพันธ์ทางการทูตระหว่างจีน และสหรัฐอเมริกา จนในปัจจุบันสถิติการแต่งงานระหว่างชาวจีนและชาวต่างชาติเพิ่มขึ้นในแต่ละปี โดยเฉพาะในเซี่ยงไฮ้มีมากกว่า 3,000 คู่ ต่อปี ปรากฏการณ์นี้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ต่อทัศนคติของชาวจีน



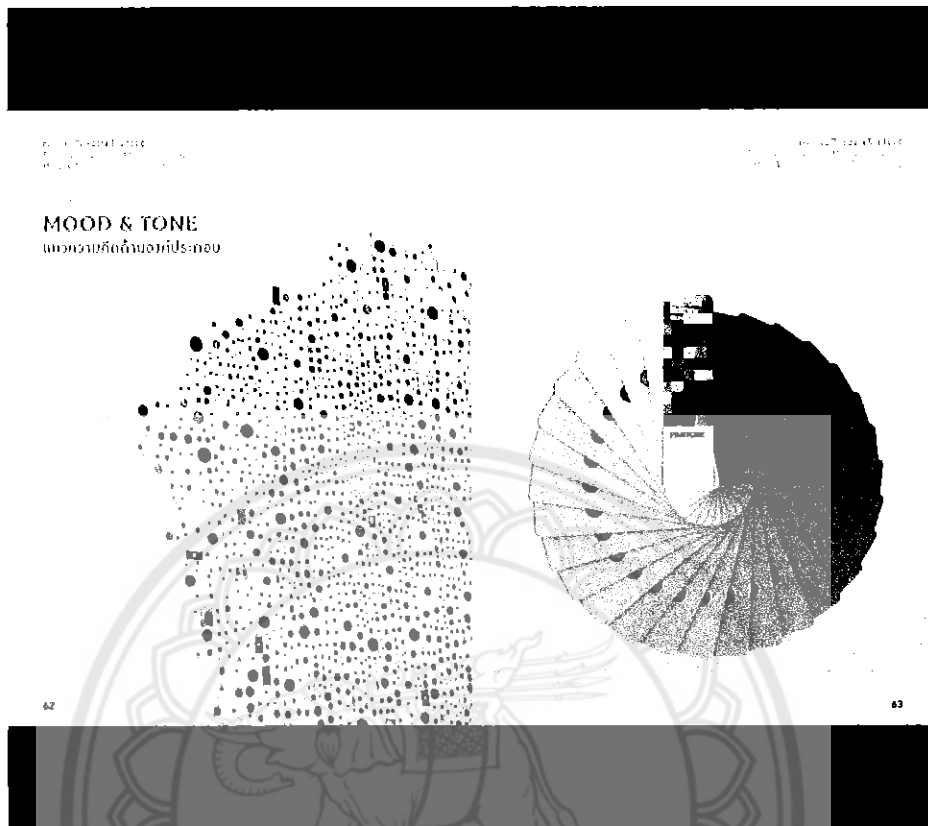
ภาพที่ 84 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ภาพที่ 85 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 58-59



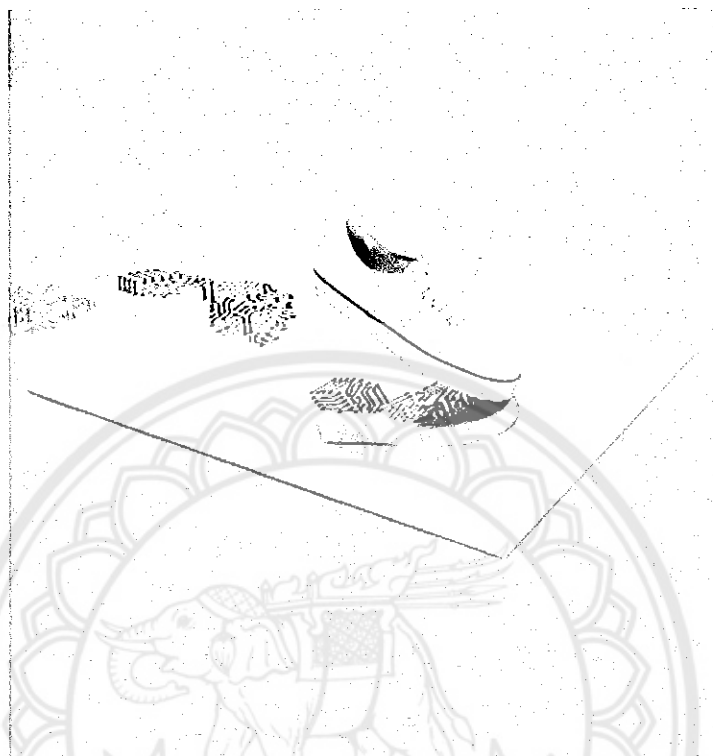
ภาพที่ 86 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ภาพที่ 87 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 60-61



ภาพที่ 88 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ภาพที่ 89 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 62-63

TREND 03: INVESTIGATE THE ABSENCE สำรวจให้ปรากฏ



ภาพที่ 90 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 97

ในขณะที่จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีอัตราสูงขึ้น ซึ่งคาดการณ์ว่าหาก IoT เข้ามาแบบเต็มรูปแบบ จะทำให้ปริมาณข้อมูลเพิ่มขึ้นไปอีกกว่า 50 ล้านล้านกิกะไบต์ การเดินทางของข้อมูลเหล่านี้ นำซึ่งคำถามทั้งความ จริงของผู้ผลิตข้อมูลหรือที่เรียกว่า New realism ทั้งส่วนหน้าจอและเบื้องหลัง ไม่เพียง เฉพาะส่วนที่ต้องการให้เห็นในสื่อสาธารณะเพื่อการยอมรับเท่านั้น และอีกด้านคือการรักษาข้อมูลส่วนบุคคลและการคุ้มครองความปลอดภัยของข้อมูล เพราะเมื่อเริ่มพิมพ์ข้อความในหน้าส่วนตัวก็เป็นที่ ได้ว่าจะกลายเป็นบุคคลสาธารณะในไม่ช้าจากการแชร์หรือส่งต่อแบบควบคุมไม่ได้ หรืออาจร้ายแรง จนกระทั่งเป็นประเด็นสังคมในที่สุด จะเห็นได้ว่าร่องรอยข้อมูลผ่านแป้นพิมพ์เหล่านี้ ตั้งแต่การ ติดต่อสื่อสาร การสืบค้น จนถึงประวัติการใช้สินค้าหรือบริการต่างๆ กำลังหล่อหลอมอัตลักษณ์ของ ผู้ใช้งานโดยไม่รู้ตัว เปรียบเทียบง่ายๆ ว่าหากสมาร์ตโฟนสูญหายก็ไม่ต่างจากตัวตนของเราถูกขโมยไป ทำให้ทศวรรษหน้าผู้คนต้องเผชิญการตรวจสอบเพิ่มมากขึ้น แม้แต่การสมัครงานหรือเข้าใช้ระบบต่างๆ นั้นเพราะข้อมูลจะเป็นกระจกสะท้อนเรื่องราวของผู้ใช้งาน ด้วยเหตุนี้ทำให้ข้อมูลต้องถูกผลิตด้วยความ รับผิดชอบมากขึ้น ระบบการจัดเก็บต้องมีความปลอดภัยและซับซ้อนในการเข้าถึงต่อเนื่อง ไปถึง การบุกรุกพื้นที่ออนไลน์ที่ควรจะมีกฎหมายรองรับเท่ากับการเข้าไปในพื้นที่หรือเคหสถานส่วนบุคคล จะ เห็นได้ว่าข้อมูลเป็นสิ่งที่มีความสำคัญทั้งในแง่การแสดงตัวตนและแหล่งสะสมความคิด อย่างกรณีที่เกิดเหตุนีโอเจาะทะลุฐานข้อมูลของ โซนี่ พิกเจอร์ส จนกลายเป็นประเด็นถึงความปลอดภัยและเขตหวงห้าม ของการจัดเก็บที่ต้อง รัดกุมในทุกมิติ อีกประเด็นที่ควบคู่กันมานั้นคือ ฐานข้อมูลของผู้คนจำนวน

มหาศาลที่กำลังเป็นธุรกิจในการส่งต่อและจำหน่ายสู่บริษัทยักษ์ใหญ่ เพื่อวิเคราะห์และตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าให้ตรงจุด อย่างไรก็ตาม ในแง่ธุรกิจและผู้ผลิตสินค้า ผลของการจัดสรรข้อมูลเบื้องต้นที่ตีขมนามนำไปสู่การระบุสถิติของลูกค้าแต่ละคน เพื่อแนะนำสินค้าให้ถูกต้องตรงกับลูกค้าได้อย่างถูกกลีมีการใช้ Big Data ในการจัดระบบต่างๆ เช่น การสืบค้นและกลุ่มโฆษณาเพื่อให้บริการที่ดีและตรงกับลูกค้ามากที่สุด ไปจนถึงระบบ Cognitive Technology ของคอมพิวเตอร์ที่เฟซบุ๊กนำมาใช้ในการจดจำใบหน้าของผู้ใช้งาน รวมทั้ง Google Translate, Siri หรือระบบ Voice Recognition อื่นๆ ที่ถูกนำไปใช้ได้ ในหลาย อุตสาหกรรม ความท้าทายต่อไปในวงการ Big Data ก็คือ การสร้างซอฟต์แวร์เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล เช่นเดียวกับ Data Scientist ที่ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลอันมหาศาลและเต็มไปด้วยรายละเอียดการใช้ชีวิตของผู้คนที่ซ่อนอยู่นี้



ภาพที่ 91 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 100-101

บ่อยครั้งที่มีการตั้งคำถามถึงการเลือกใช้ข้อมูล แน่แน่นอนว่าสัญชาตญาณเป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจของผู้คน ซึ่ง Barret Thompson มองว่านี่คือ Human Algorithm อันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ส่วนบุคคลที่จะสามารถทราบถึงผลลัพธ์ในตัวเลือกข้อต่างๆได้ แต่หากจะให้ย้อนกลับไปถามเหตุการณ์หรือการตัดสินใจย้อนหลังว่าเคยเกิดอะไรขึ้นในปีที่ผ่านมาหรือสองเดือนก่อน อาจจำเป็นต้องใช้เครื่องมืออื่นๆเป็นตัวช่วย ในหลายธุรกิจมี Coaching ทั้งเพื่อช่วยการตัดสินใจหรือเสริมสร้างพลังใจ แต่ตำแหน่งนี้จะน่าสนใจอีกหรือไม่ หากมี Big Data เป็นตัวช่วยทำหน้าที่ทดแทนย้อนไปปี 2011 ภาพยนตร์เรื่อง Moneyball นำแสดงโดยแบรด พิตต์ บอกเล่าเรื่องราวของผู้จัดการทีมฟุตบอลที่สามารถชนะเกมและไต่ลำดับขั้นขึ้นมาแม้จะใช้เงินจำนวนน้อยสำหรับจ้างนักเตะ แต่เครื่องมือสำคัญของเขา คือ ความศรัทธาในตัวบุคคล รวมทั้งข้อมูลสถิติที่ช่วยในการคาดคะเนผลลัพธ์และความเป็นไปได้ในอนาคต ซึ่งไร้อคติและไม่มีประเด็นด้านความรู้สึก แต่เชื่อว่า Data หรือข้อมูลที่มองไม่เห็นอย่างเดียวจะสัมฤทธิ์ผล เพราะยังจำเป็นต้องอาศัยความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์และความรู้ ซึ่งการมี Data ในมืออาจเป็นเครื่องเร่งในการตัดสินใจเรื่องต่างๆให้เร็วขึ้นเท่านั้น เช่นเดียวกับที่ Immanuel Kant นักปรัชญาชาวเยอรมันบันทึกไว้ว่า ทฤษฎีที่ปราศจากข้อมูลสถิติคือสิ่งฟุ้งๆ ที่ไม่มีราก เช่น

เดียวกับข้อมูลสถิติที่ไร้ทฤษฎีก็ไม่สามารถตีความหรือนำไปใช้ได้ ประเด็นสำคัญอยู่ที่ข้อมูลสถิติคือสิ่งที่ผ่านการกลั่นกรองจากความหยั่งรู้ของมนุษย์ แต่ขณะเดียวกันข้อมูลเหล่านั้นก็ต้องมีเหตุและผลด้วย ไม่ใช่การแสดงตัวเลขเพียงอย่างเดียว ทำให้เห็นว่าทำไมผู้เชี่ยวชาญต้องใช้สัญชาตญาณร่วมด้วยเพราะเวลาเดียวกันนั้นเขาใช้สถิติเป็นตัวสนับสนุนด้วยเสมอ

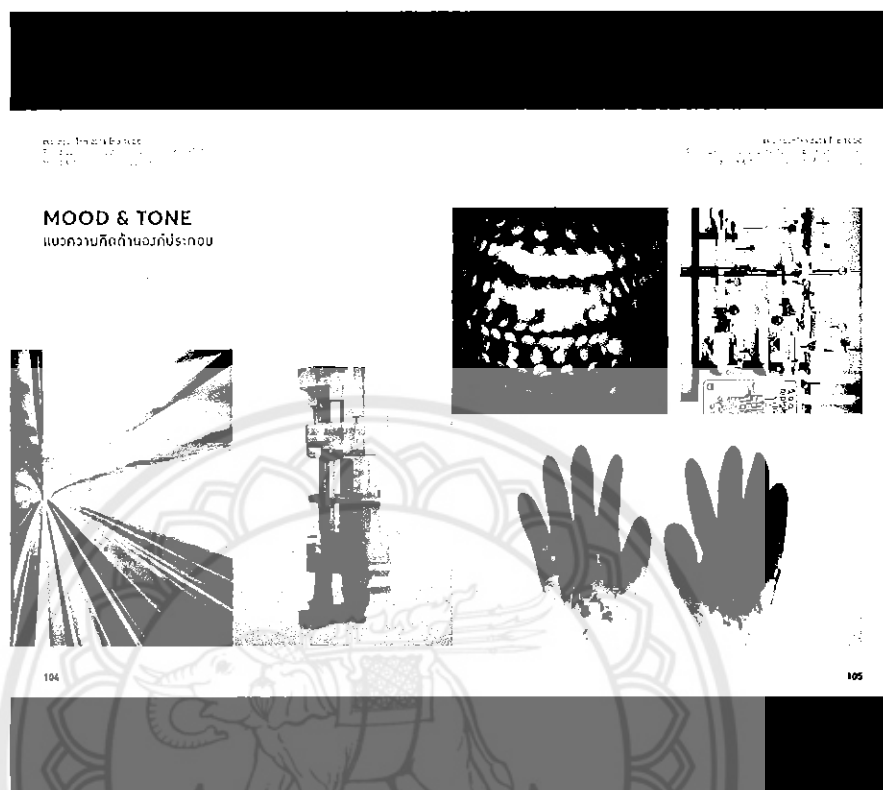
โสกราตีส (Socrates) นักปราชญ์ชาวกรีกกล่าวไว้ว่า “Know Thyself” ซึ่งหมายถึงความรู้ที่แท้จริง เกิดจากการทำความเข้าใจและการเรียนรู้ตัวเราเองอย่างลึกซึ้ง ซึ่งเทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้สิ่งเหล่านี้ง่ายขึ้น เช่นเดียวกับ Gary Wolf และ Kevin Kelly บรรณาธิการนิตยสาร Wired กล่าวไว้ว่าเป็นช่วงเวลาของการวัดผลด้วยตัวเอง (Quantified Self) ซึ่งเป็นผลลัพธ์มาจากเทคโนโลยีสะกดรอยการใช้ (Self-Track) เพื่อใช้วัดวิธีการป้อนข้อมูล และการแสดงผลผ่าน Data โดยผู้บริโภคส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มนักกีฬาและผู้เล่นฟิตเนสที่ต้องการจำนวนในด้านตัวเลข เพื่อจะได้มีแรงกระตุ้นในการดูแลสุขภาพเพิ่มขึ้น ตามที่ ABI Research คาดการณ์ไว้ว่าจะมีการใช้อุปกรณ์แบบ Wearable Technology มากขึ้นถึง 485 ล้านชิ้นในปี 2018 โดยเฉพาะในกลุ่มกีฬา การสะกดรอยการใช้กำลังจะกลายเป็นสิ่งธรรมดาสำหรับการบ่งบอกบริษัท ของผู้ใช้ อย่างไรก็ตาม บางเทคโนโลยีที่อยู่ในท้องตลาดมักออกมาในรูปแบบเครื่องประดับหรือกำไลข้อมือแบบพลาสติก ซึ่งผู้บริโภคบางกลุ่มปรารถนาให้อุปกรณ์เหล่านั้นสามารถเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันกว่าที่เป็นอยู่ อุปกรณ์ หลายชิ้นจึงปรับรูปลักษณ์และการใช้งานให้ กว้างขึ้น



ภาพที่ 92 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ภาพที่ 93 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 102-103



MOOD & TONE
แนวความคิดด้านองค์ประกอบ

MOOD & TONE
แนวความคิดด้านองค์ประกอบ

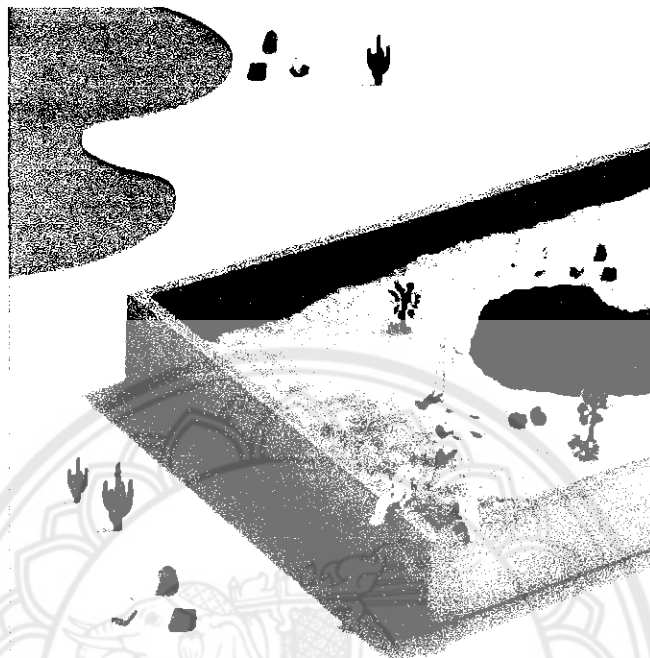
MOOD & TONE
แนวความคิดด้านองค์ประกอบ

ภาพที่ 94 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ภาพที่ 95 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 104-105

TREND 04: DYSTOPIAN POSSIBILITIES โอกาสจากความเสื่อมถอย

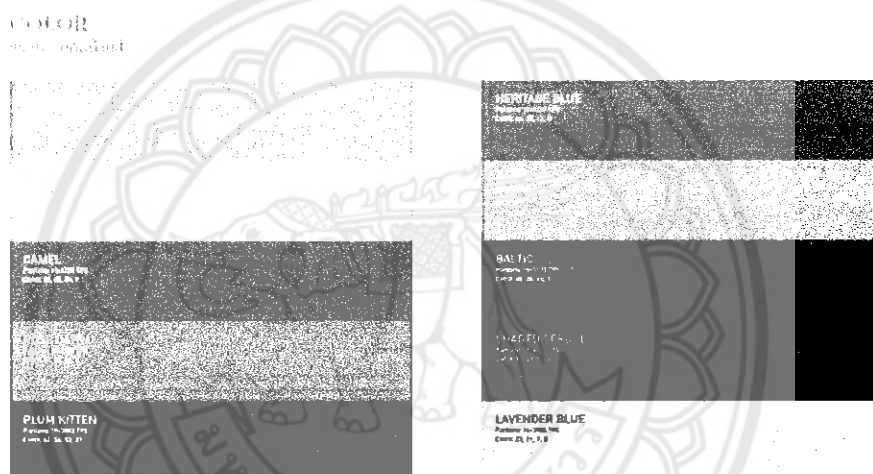


ภาพที่ 96 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 131

ทุกอย่างก้าวของมนุษย์ตั้งแต่สร้างสรรค์วัฒนธรรม เรียนรู้สังคมเกษตรกรรม ไปถึงการปฏิวัติอุตสาหกรรม สิ่งเหล่านี้ล้วนฝากร่องรอยของวิวัฒนาการไว้ทั้งสิ้น หากมองภาพย้อนไปในอดีต คงไม่มีใครเชื่อว่า มนุษย์ต้องอาศัยทรัพยากรมากมายถึงจะได้มาซึ่งสิ่งที่เรียกว่าการพัฒนาที่สมบูรณ์ นับตั้งแต่ปลายยุค 90 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบันมีการนำเสนอสถิติการใช้ทรัพยากรและความขาดแคลนอยู่อย่างต่อเนื่อง อย่างประเทศไทยเมื่อ 10 ปีที่แล้ว พบจังหวัดที่มีป่าปกคลุมมากกว่าครึ่งหนึ่งของพื้นที่ราว 23 จังหวัด แต่ปัจจุบันกลับเหลือเพียงพื้นที่ที่มีป่าปกคลุม 50% อยู่เพียง 8 จังหวัดเท่านั้น ในขณะเดียวกัน ภาวะน้ำมันทั่วโลกลดลงจึงได้มีการคิดค้นพลังงานทดแทนและหันมาใช้แก๊สตั้งแต่ปี 2008 ซึ่งใช้กันอย่างแพร่หลายมาถึงปัจจุบันก็เริ่มส่งสัญญาณความไม่เพียงพอต่อการบริโภค จนหลายประเทศเบนเข็มไปสู่พลังงานนิวเคลียร์ที่เข้ามามีบทบาทในการพัฒนาด้านต่างๆ จากความขาดแคลนด้านแหล่งพลังงานที่มีให้เห็นในทุกมุมโลก นำไปสู่มุมมองต่ออนาคตว่าผู้คนกำลังเดินทางไปสู่ยุค Dystopia หรือโลกที่ตกอยู่ในภาวะวิกฤต ซึ่งคำนี้ได้มีการกล่าวถึงอย่างแพร่หลาย ในทุกแวดวงตั้งแต่การเมืองการปกครอง ไปจนถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ภายใน 1-2 ปีที่ผ่านมา ภาพยนตร์หลายเรื่องได้หลายภาพที่สวยงาม และสมบูรณ์แบบอย่าง Utopia ด้วยภาพปรักหักพัง ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ไตรภาค The Hunger Games หรือ Divergent ที่ใช้สีมาเป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มของผู้คน รวมทั้งภาพยนตร์ชุดน้อยต่อยุทธ Mad Max : Fury Road ที่เลือกใช้พื้นที่ของทะเลทรายในการดำเนินเรื่องเพื่อสื่อถึงความแห้งแล้งเปรียบเทียบกับทรัพยากรทั้งหลายว่ามีคุณค่าไม่ต่างจากทองคำ หรืออาหารอันแสนเลิศรส การขาดแคลนและสภาวะเสื่อมถอยในทุกพื้นที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีและวิทยาการในหลายสาขา ตั้งแต่การฟื้นฟู และ

ต่อยอดเพื่อส่งเสริมให้เกิดการใช้งานร่วมกันได้ หรือในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอาหารไปจนถึงที่อยู่อาศัย ซึ่งไม่เพียงให้ความสำคัญกับการโยกย้ายเพื่อหาโอกาสใหม่จากพื้นที่อื่นๆ แต่กลับเป็นการพัฒนาพื้นที่พื้นที่เดิมให้ดีขึ้น เห็นได้ชัดเจนจากฝั่งแอฟริกาที่มีการฟื้นฟูพื้นที่และแหล่งที่อยู่อาศัยรวมถึงสาธารณูปโภค ทั้งนี้เพื่อยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นอย่างโครงการ Big Change Big Chance โดย La Triennale di Milano ที่พลิกโอกาสพื้นที่ในทวีปแอฟริกา ด้วยการสร้างชุมชนที่พักอาศัยให้เหมาะสมกับภูมิประเทศ ปรับให้มีความทันสมัยและตอบสนองการใช้งานได้อย่างเหมาะสมทั้งด้านสาธารณูปโภค สถานศึกษาและที่อยู่อาศัย พร้อมทั้งเปลี่ยนทัศนคติ ซึ่งคาดว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นได้ภายในปี 2030 โดยเฉพาะเรื่องจำนวนผู้อพยพ รวมทั้งรูปแบบชุมชน ที่ดีที่มุ่งเน้นการใช้ชีวิตเชิงคุณภาพมากขึ้น



ภาพที่ 97 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 134-135

ปฏิเสธไม่ได้ว่ามนุษย์ต้องพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติในการใช้ชีวิต เมื่อทรัพยากรเกิดความเสื่อมถอย เนื่องจากการบริโภคอันมหาศาลของประชากรโลกที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ มนุษย์จึงเริ่มตระหนักถึงปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นพร้อมหาวิธีแก้ไขหลายทางเพื่อสร้างทางรอด ทั้งการนำทรัพยากรกลับมา ใช้หมุนเวียน ทรัพยากรทดแทน หรือแสวงหาแหล่งทรัพยากรใหม่ที่ยังไม่ถูกค้นพบทั้งหมด เช่น ได้ทะเลลึกที่ยังไม่มีการสำรวจเข้าไปถึง เพราะพื้นที่ 70% ของโลกปกคลุมไปด้วยน้ำ และได้ทะเลลึกมีความลึกโดยเฉลี่ยถึง 4 กิโลเมตร จึงเป็นพื้นที่ที่กว้างใหญ่มหาศาล การสำรวจพื้นที่ได้ทะเลลึกจึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก หรืออีกแนวทางหนึ่งคือ การหาทรัพยากรจากพื้นที่ที่ไม่คาดคิดอย่างทะเลทราย เพราะความแห้งแล้งทำให้สิ่งมีชีวิตยากที่จะอาศัยอยู่ แต่ทะเลทรายมีเนื้อที่ถึง 20% ของพื้นที่บนบกทั้งหมด จึงเริ่มมีการสำรวจและหาทางใช้ ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมากมายแต่ยังไม่ได้ใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ พื้นที่ไม่ได้มีความหมายเชิงการอยู่อาศัยเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการรวบรวมจิตวิญญาณเข้ากับสถานที่แห่งนั้นด้วย “There’s no place like home” นี่คือคำกล่าวที่เหล่าอาหรับนักพนงจรทะเลทราย มักเปรียบว่าบ้านของพวกเขาคือดินแดนทะเลทรายทั้งหมด ดังนั้น ไม่ว่าจะอยู่ส่วนไหนพื้นที่ใดในทะเลทราย ทุกที่คือพื้นที่แห่งชีวิต



ภาพที่ 98 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 136-137



ภาพที่ 99 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ภาพที่ 100 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 138-139



ภาพที่ 101 (ซ้าย) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016
ภาพที่ 102 (ขวา) แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายเทรนด์โลก 2016

ที่มา : E-BOOK TCDC, หน้า 140-141

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม โดยมุ่งเน้นทางด้าน การออกแบบโครงสร้างของเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีความทันสมัยและออกแบบให้ตรงกับแรงบันดาลใจ ซึ่งกิจกรรมในแต่ละวันในปัจจุบันนี้มีความเร่งรีบทั้งการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน จึงได้มีการออกแบบเครื่องแต่งกายตอบสนองชีวิตที่เร่งรีบ และเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีความทันสมัยมากขึ้น จึงเกิดมาเป็นโครงการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม ตอบสนองความต้องการของผู้หญิงยุคใหม่ที่มีความสนใจทางด้านแฟชั่น มีความมั่นใจในตัวเองสูงและต้องการเครื่องแต่งกายที่สามารถสวมใส่ได้คล่องตัวและโดดเด่นทั้งในช่วงกลางวันจนกระทั่งงานสังสรรค์ในยามค่ำคืน

ผลงานการวิจัยครั้งนี้ได้รวบรวมแนวคิดที่ผู้วิจัยสนใจและทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆ และวิเคราะห์แนวคิดข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน โดยผลงานที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีความทันสมัย สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มเป้าหมาย
2. ศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูลระเบียบวิจัย
3. การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม
4. สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

- เพศ : หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 25-30 ปี
- รายได้ 30,000 บาท/เดือนขึ้นไป
- อาชีพ : พนักงานบริษัทหรือองค์กร
- วิธีการดำเนินชีวิต : เป็นกลุ่มสตรีที่ใช้ชีวิตในสังคมเมือง ได้รับการศึกษาที่อยู่ในระดับสูง มีสไตล์การแต่งตัวที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความมั่นใจในตัวเองสูง มีความสนใจในเรื่องแฟชั่นสูง ทำงานในองค์กรหรือบริษัทที่สามารถแต่งกายลักษณะแบบกึ่งทางการ (Casual Business) ในการทำงานได้

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูล ใช้ระเบียบวิจัยดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดและรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานในยุคปัจจุบัน
2. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแรงบันดาลใจในการออกแบบ เช่น ศึกษาแนวคิดศิลปวิถีอนุตรนิยม ความหมาย แนวความคิด องค์ประกอบศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานให้มีความสอดคล้องและลงตัวมากที่สุด

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากวิถีอนุตรนิยม

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากวิถีอนุตรนิยม เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานเพื่อให้เกิดโครงสร้างที่แปลกใหม่และทันสมัย จึงได้ศึกษาข้อมูลโดยสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านแนวความคิดเพื่อเป็นข้อมูลและวางแผนในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานต่อไป



แผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม



ภาพที่ 103 แผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

เครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม เป็นการออกแบบเพื่อตอบสนองการใช้ชีวิตที่เร่งรีบของสังคมเมือง โดยออกแบบให้สามารถใช้เป็นชุดทำงานหรือใช้เป็นชุดไปงานสังสรรค์หลังเลิกงานและกิจกรรมในสังคมเมืองได้ เนื่องจากปัจจุบันเป็นสังคมมีความเจริญก้าวหน้าในทุกๆด้าน มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดนวัตกรรมต่างๆมากมาย รวมถึงการพัฒนาทางด้านแฟชั่นเช่นกัน จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลศิลปะลัทธิอนุตรนิยมจึงนำลักษณะของทรงเรขาคณิตร่วมกับการตัดเย็บเพื่อสร้างลายละเอียดให้รูปแบบโครงสร้างของเครื่องแต่งกายสตรีมีความหลากหลายและมีความทันสมัยมากขึ้น

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ได้นำข้อมูลองค์รวมเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน รวมถึงขั้นตอนการวิจัยที่ครบถ้วนโดยละเอียดมาเรียบเรียงเพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ศึกษาค้นคว้าต่อยอดความคิดและพัฒนาต่อไป



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บข้อมูลสภาพทั่วไปของเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน รวมถึงแนวคิดแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่น ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นในศิลปนิพนธ์ฉบับนี้แล้วนำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางในการออกแบบ ผลงานวิจัยดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม
2. ดำเนินการการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

1.1 วิเคราะห์แนวคิดของแรงบันดาลใจลัทธิอนุตรนิยม

ซูพรีมาติสม์ เป็นรูปแบบของศิลปะที่แสดงความรู้สึกบริสุทธิ์อย่างสูงส่ง ปรากฏเป็นศิลปะที่ก่อให้เกิดความสร้างสรรค์ ไม่คำนึงถึงรูปร่างแท้จริงของวัตถุที่อยู่รอบ ๆ แต่คำนึงถึงความรู้สึกของวัตถุ นั้น ๆ เป็นส่วนใหญ่ เมื่อไม่คำนึงถึงรูปร่าง เห็นว่ารูปร่างนั้นไม่แน่นอน การเขียนภาพจึงยึดบริเวณว่างเป็นหลัก เรื่องราวที่แสดงจะเกี่ยวกับอวกาศ แรงดึงดูด แม่เหล็กไฟฟ้า เรขาคณิต ทิศทาง และลักษณะพื้นผิว Kashmir Malevich เป็นศิลปินผู้วางแนวทาง เขาวางทฤษฎีไว้ว่า กำหนดวิธีเขียน และกรรมวิธีอื่น ๆ อยู่ในรูปทรงเรขาคณิตแบบง่าย เช่นรูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม หรือกากบาท ศิลปินยึดหลักที่ว่าปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในโลก ไม่มีความหมายในตัวเองเลย จุดสำคัญส่วนใหญ่คือ ความรู้สึกของผู้ดู เมื่อพบสิ่งต่าง ๆ ในโลกรอบ ๆ ตัวต่างหาก ความรู้สึกนี้จะปรากฏเด่น สร้างความคิดสร้างสรรค์ สะท้อนใจมนุษย์มากกว่ารูปร่างของวัตถุนั้นๆ ศิลปะสมัยก่อน เป็นศิลปะที่สอนคนส่วนใหญ่ มีความมุ่งหมายเพื่อสนองความไม่พอใจของมนุษย์ แต่ซูพรีมาติสม์เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับโลกแห่งความรู้สึก ซึ่งเป็นสิทธิของแต่ละบุคคลจะพึงใช้ความรู้สึกของตนสร้างความสดชื่นให้ชีวิต ดังนั้นผู้ชมต้องปล่อยความคิดให้มีอิสระเสรี สร้างความรู้สึกร่วมไปกับมัน การตีความภาพนั้นขึ้นอยู่กับภูมิปัญญาและประสบการณ์ของผู้ชมจะไม่ถูกบังคับให้ต้องเห็นอย่างที่ศิลปินอยากให้เห็น ศิลปินจะปล่อยให้ผู้ชมมองเห็นได้อย่างเสรีโดยไม่มีการครอบงำความคิดจากรูปทรงวัตถุ

จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายสตรีวัยทำงาน หมายถึง เพศหญิง เชื้อชาติไทย มีอายุ 25-30 ปี ทำงานในองค์กรหรือบริษัท มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ มีความคิด สร้างสรรค์ มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความมั่นใจในตนเองสูง เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว มีพฤติกรรมที่กระตือรือร้นและมีความสนใจในเรื่องแฟชั่น

2. คำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

2.1 จำนวน 1 ชุด (Collection) มีดังนี้

2.2 ชุดทางการ (Business Formal)	1	โครงสร้าง
2.3 ชุดทำงานลำลอง (Casual Business)	2	โครงสร้าง
2.4 ชุดลำลอง (Casual)	1	โครงสร้าง
2.5 ชุดงานเลี้ยง (Business Party)	1	โครงสร้าง
รวม	5	โครงสร้าง

จากการศึกษาข้อมูลจึงได้แนวคิดทางการออกแบบเป็น 3 แนวคิด คือ

แนวคิดที่ 1

อธิบายแนวความคิด : แนวคิดที่ 1 ได้แรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เรื่อง 007 โดยสิ่งที่น่าสนใจในตัวละคร เจมส์ บอนด์ คือ เรื่องความละเอียดในการแต่งตัว ความสำอาง ซึ่งบุคคลิก ท่าทาง การสื่อสาร และการแต่งกายโดยรวมของตัวละคร ส่งผลให้ภาพรวมออกมาได้อย่างทรงเสน่ห์ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใด



ภาพที่ 104 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

ที่มา : <https://www.pinterest.com/>



ภาพที่ 105 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

โครงสร้าง (Structure)

1. คาร์ดิแกน (Cardigan)
2. เบลเซอร์ (Blazer) / สปอร์ตแจ็กเก็ต (Sport Jacket) / แจ็กเก็ต (Jacket)
3. เสื้อโค้ท (Coat)
4. สูท (Formal Suit)

เครื่องประดับ (Accessories)

1. เนคไท (Necktie)
2. โบว์ไทด์ (Bow Tie)
3. สามเหลี่ยม (Suspender)

วัสดุ (Material)

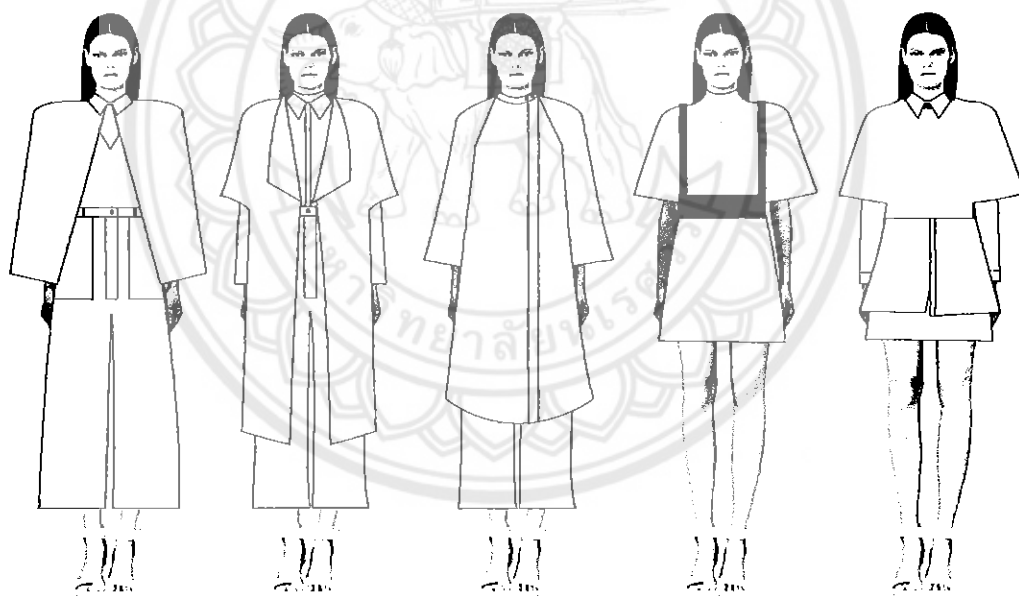
1. ผ้าฝ้าย (Cotton)
2. ลินิน (Linin)
3. สเปนเด็กซ์ (Spandex)
4. ฝ้านาโน (Nanofiber)
5. ฝ้าวูลผสม (Blended Wool)
6. ฝ้าวูลแท้ (Pure Wool)

สี (Colors)

1. สีขาว (White)
2. สีเทา (Grey)
3. สีไวน์แดง (Red wine)
4. สีกรมท่า (Midnight Blue)
5. สีเทาเข้ม (Dark Grey)
6. สีดำ (Black)

กราฟิก (Graphic)

ลัทธิอนุตรนิยม (Suprematism) เกิดขึ้นเมื่อ ค.ศ.1878-1935 โดยศิลปินชาวรัสเซีย คาซิมีร์ มาเลวิช (Kashmir Malevich) โดยศิลปะประเภทนี้ค่อนข้างจะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ประจำตัว และ มุมมองแนวคิดต่อผลงานที่แตกต่างจากแบบอื่น คือ จะไม่คำนึงถึงรูปร่างที่แท้จริงของวัตถุที่อยู่รอบๆตัว แต่จะคำนึงถึงความรู้สึกของวัตถุนั้นๆเป็นส่วนใหญ่



ภาพที่ 106 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

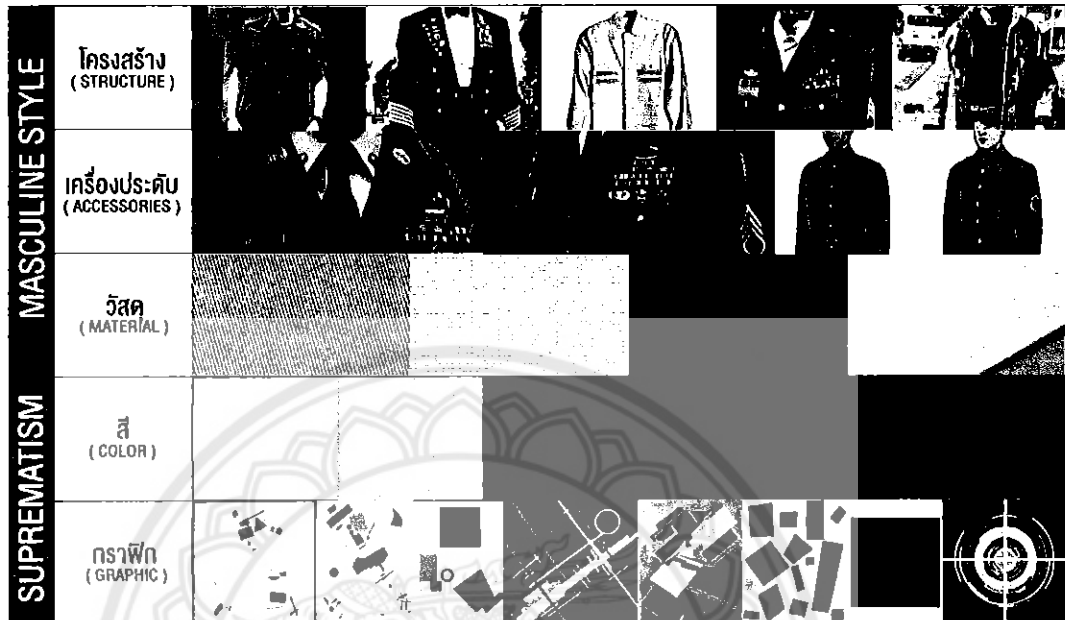
แนวคิดที่ 2

อธิบายแนวความคิด : แนวคิดที่ 2 ได้รับแรงบันดาลใจจากกลุ่มคนในเครื่องแบบ โดยการดึงเอารายละเอียดในเครื่องแบบดังกล่าวเข้ามาร่วมในการออกแบบ



ภาพที่ 107 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

ที่มา : <https://www.pinterest.com/>



ภาพที่ 108 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

โครงสร้าง (Structure)

1. คาร์ดิแกน (Cardigan)
2. เบลเซอร์ (Blazer) / สปอร์ตแจ็กเก็ต (Sport Jacket) / แจ็กเก็ต (Jacket)
3. เสื้อโค้ท (Coat)
4. สูท (Formal Suit)

เครื่องประดับ (Accessories)

1. เนคไท (Necktie)
2. โบว์ไทด์ (Bow Tie)
3. สามเหลี่ยม (Suspender)

วัสดุ (Material)

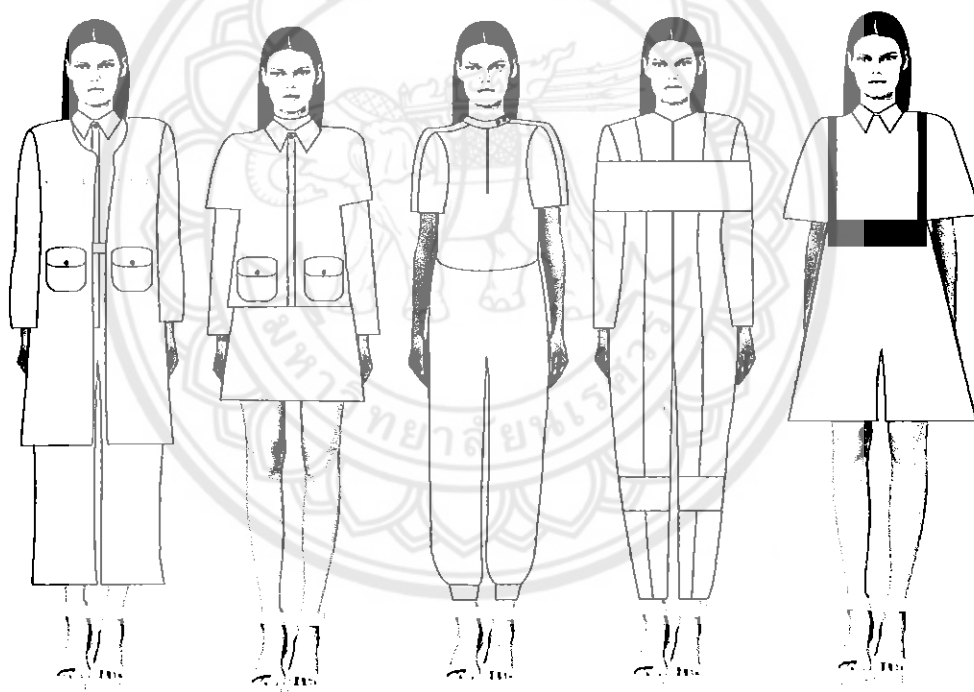
1. ผ้าฝ้าย (Cotton)
2. ลินิน (Linin)
3. สเปนเด็กซ์ (Spandex)
4. ฝ้านาโน (Nanofiber)
5. ฝ้าวูลผสม (Blended Wool)
6. ฝ้าวูลแท้ (Pure Wool)

สี (Colors)

1. สีขาว (White)
2. สีเบจ ครีมน้ำตาลอ่อน (Earth tone)
3. สีกรมท่า (Midnight Blue)
4. สีเขียวเข้ม (Dark Green)
5. สีเทา (Grey)
6. สีดำ (Black)

กราฟิก (Graphic)

ลัทธิอนุตรนิยม (Suprematism) เกิดขึ้นเมื่อ ค.ศ.1878-1935 โดยศิลปินชาวรัสเซีย คาจิมีร์ มาเลวิช (Kashmir Malevich) โดยศิลปะประเภทนี้ค่อนข้างจะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ประจำตัว และ มุมมองแนวคิดต่อผลงานที่แตกต่างจากแบบอื่น คือ จะไม่คำนึงถึงรูปร่างที่แท้จริงของวัตถุที่อยู่รอบๆตัว แต่จะคำนึงถึงความรู้สึกของวัตถุนั้นๆเป็นส่วนใหญ่



ภาพที่ 109 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

แนวคิดที่ 3

อธิบายแนวคิด : แนวคิดที่ 3 ได้แรงบันดาลใจมาจากเครื่องแบบนักกีฬา โดยดึงเอาลักษณะของเครื่องแบบที่ดูเบาสบายแต่ในทางตรงกันข้ามก็ดูมีความน่าเกรงขาม มีความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวเข้ามาร่วมในการออกแบบ



ภาพที่ 110 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ
ที่มา : <https://www.pinterest.com/>



ภาพที่ 111 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

โครงสร้าง (Structure)

1. ชุดยูโตจิ

เครื่องประดับ (Accessories)

1. สายรัด
2. หมวกกันน็อค
3. อุปกรณ์กันกระแทก

วัสดุ (Material)

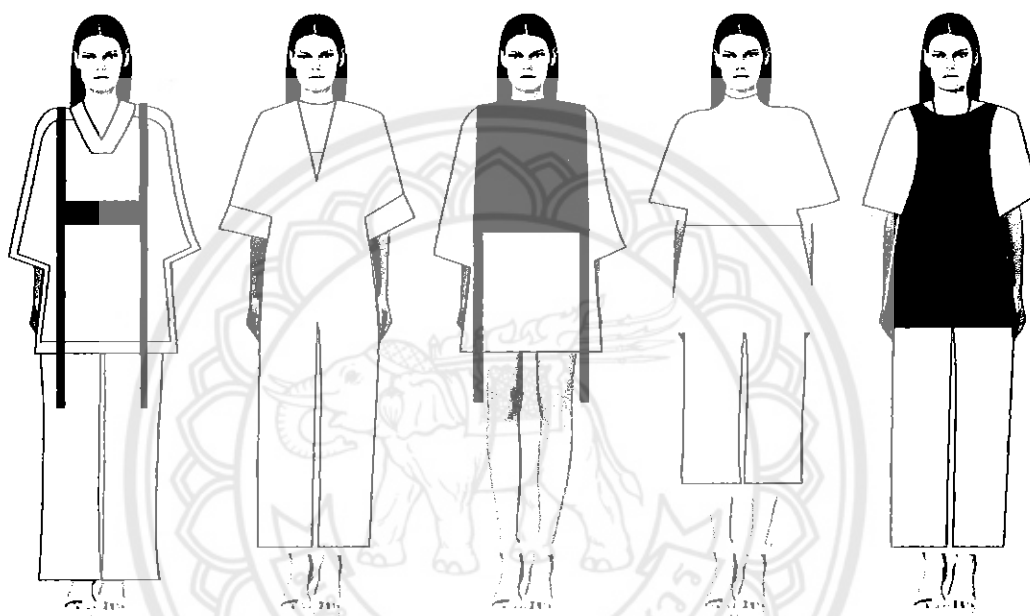
1. ผ้าฝ้าย (Cotton)
2. ผ้าดิบ (TC Cotton)

สี (Colors)

1. สีขาว (White)
2. สีเบจ ครีม น้ำตาลอ่อน (Earth tone)
3. สีกรมท่า (Midnight Blue)
4. สีเทา (Grey)
6. สีดำ (Black)

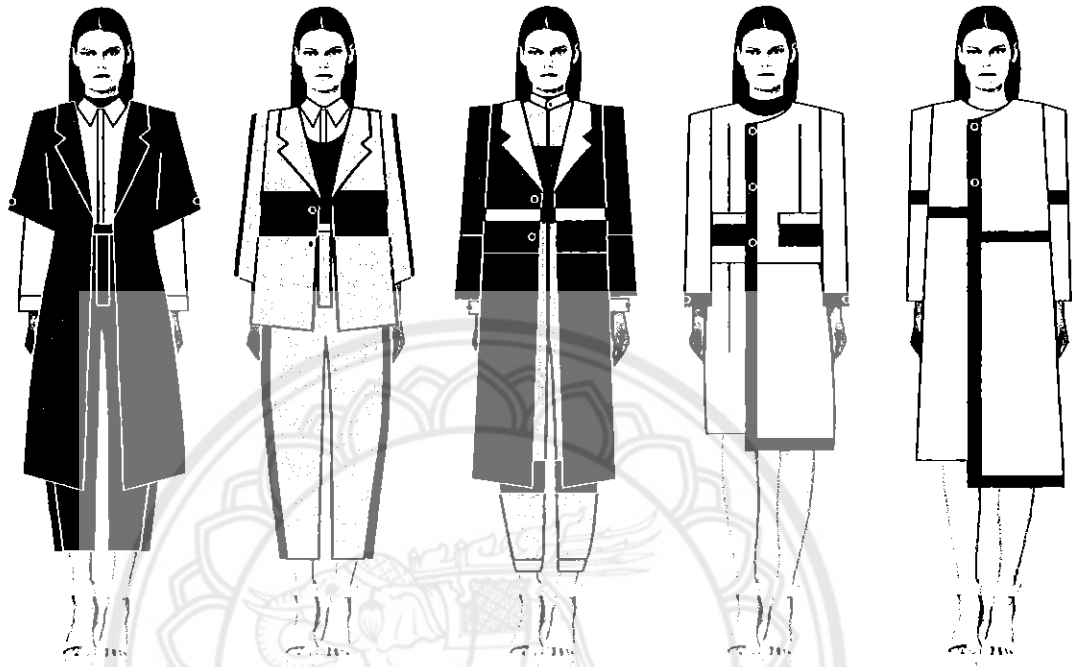
กราฟิก (Graphic)

ลัทธิอนุตรนิยม (Suprematism) เกิดขึ้นเมื่อ ค.ศ.1878-1935 โดยศิลปินชาวรัสเซีย คาซิมีร์ มาเลวิช (Kashmir Malevich) โดยศิลปะประเภทนี้ค่อนข้างจะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ประจำตัว และ มุมมองแนวคิดต่อผลงานที่แตกต่างจากแบบอื่น คือ จะไม่คำนึงถึงรูปร่างที่แท้จริงของวัตถุที่อยู่รอบๆตัว แต่จะคำนึงถึงความรู้สึกของวัตถุนั้นๆเป็นส่วนใหญ่



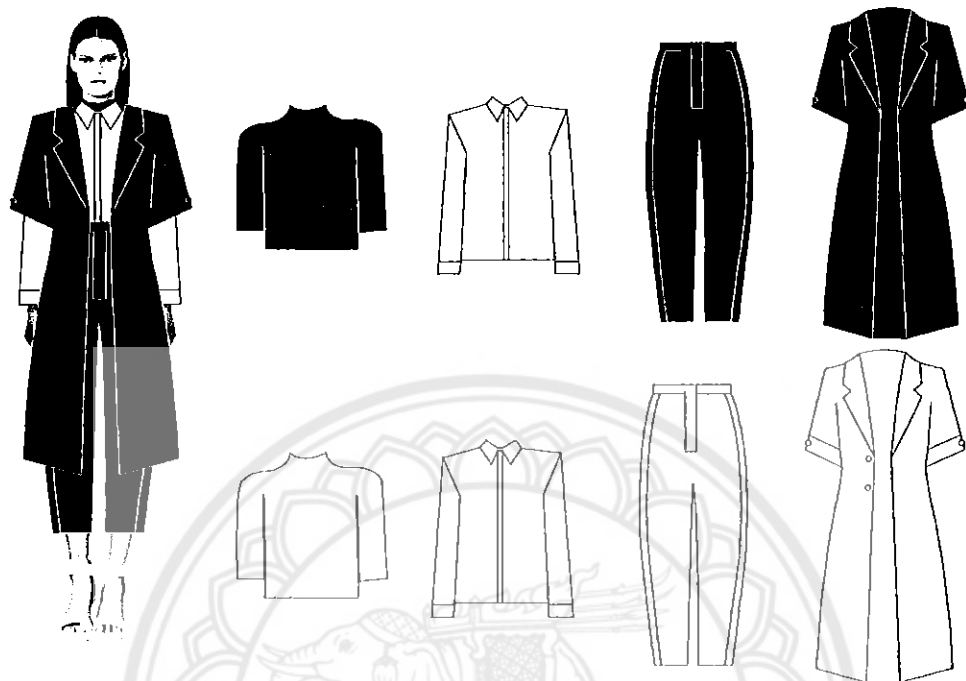
ภาพที่ 112 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

นำแนวความคิดที่ 2 มาพัฒนาต่อ 5 ชุด ได้ดังนี้

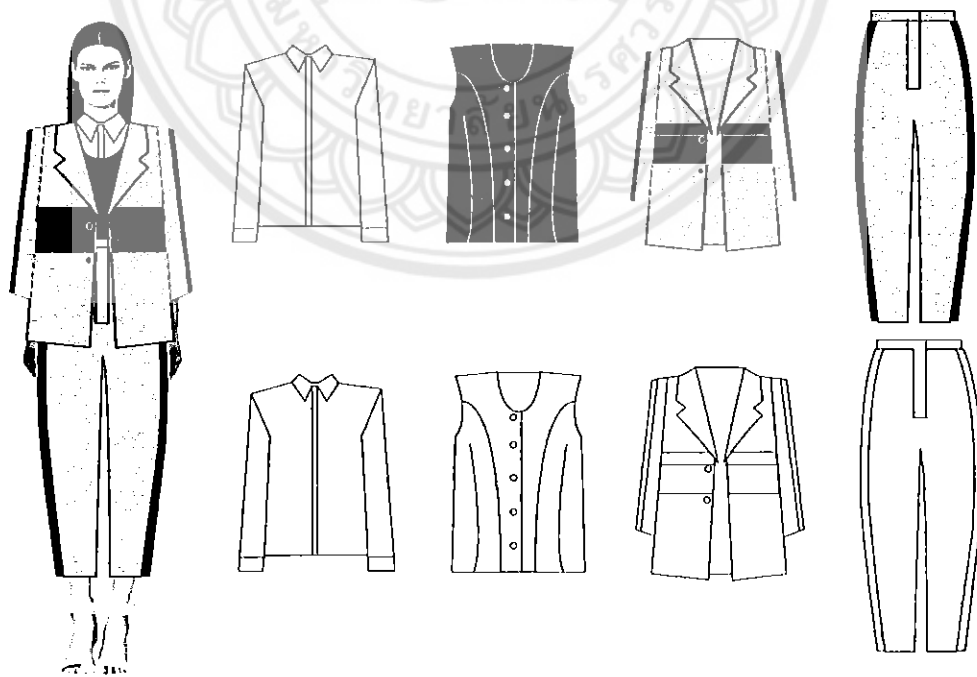


ภาพที่ 113 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

รายละเอียดแต่ละชุด



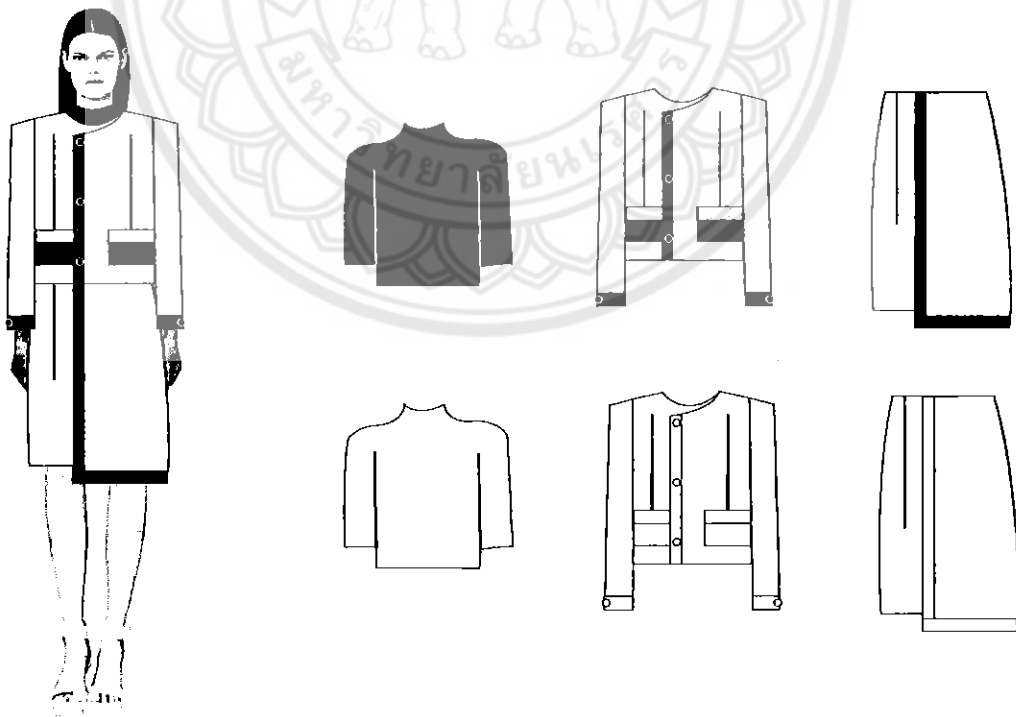
ภาพที่ 114 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ



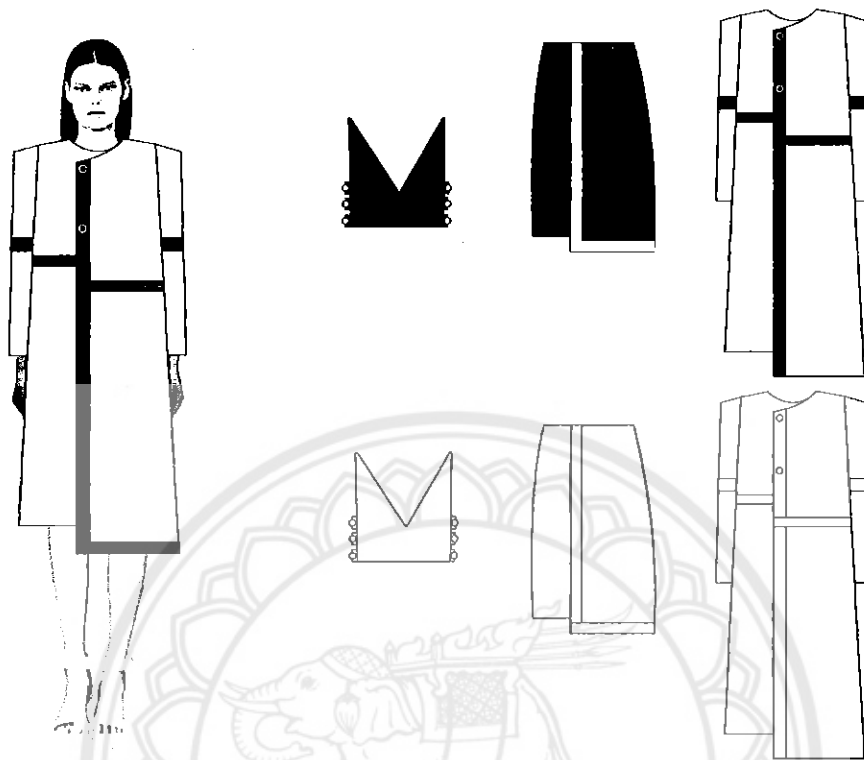
ภาพที่ 115 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ



ภาพที่ 116 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ



ภาพที่ 117 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ



ภาพที่ 118 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายองค์ประกอบการออกแบบ

บทที่ 5

บทสรุป

การดำเนินการศึกษาศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับ
แรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

วัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก
ลัทธิอนุตรนิยม
2. เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

สรุปผลการวิจัย

ขอบเขตด้านการออกแบบ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม จำนวน 1
ชุด (Collection) มีดังนี้

1 ชุดทางการ (Business Formal)	1	โครงสร้าง
2 ชุดทำงานลำลอง (Casual Business)	2	โครงสร้าง
3 ชุดลำลอง (Casual)	1	โครงสร้าง
4 ชุดงานเลี้ยง (Business Party)	1	โครงสร้าง
รวม	5	โครงสร้าง

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษามีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกาย
เป็นระยะเวลา 4 เดือน เริ่มตั้งแต่ กันยายน พ.ศ. 2558 – ธันวาคม พ.ศ. 2558

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. กระบวนการการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิ
อนุตรนิยม
2. การผลิตเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

ขอบเขตด้านประชากร

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม

- เพศ : หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 25-30 ปี
- รายได้ 30,000 บาท/เดือนขึ้นไป
- อาชีพ : พนักงานบริษัทหรือองค์กร
- วิธีการดำเนินชีวิต : เป็นกลุ่มสตรีที่ใช้ชีวิตในสังคมเมือง ได้รับการศึกษาที่อยู่ในระดับสูง

มีสไตล์การแต่งตัวที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความมั่นใจในตัวเองสูง มีความสนใจในเรื่องแฟชั่นสูง ทำงานในองค์กรหรือบริษัทที่สามารถแต่งกายลักษณะแบบกึ่งทางการ (Casual Business) ในการทำงานได้

อภิปรายผลการวิจัย

วิเคราะห์จากรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม จากขั้นตอนในการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ปัจจุบันชีวิตคนเมืองมีความเร่งรีบทั้งการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันจึงต้องการเครื่องแต่งกายที่ตอบสนองต่อชีวิตที่เร่งรีบ จึงเกิดมาเป็นโครงการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม ที่ตอบสนองความต้องการของผู้หญิงที่มีความสนใจในเรื่องการแต่งกาย สามารถสวมใส่ได้ทั้งในชีวิตประจำวันและงานปาร์ตี้ เป็นเสื้อผ้าที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อคนที่รักในการแต่งตัว

จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาหาแรงบันดาลใจในการออกแบบและศึกษาเพิ่มเติมเรื่องรายละเอียดของรูปร่าง รูปทรงของเครื่องแต่งกายสตรีตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และเลือกเทคนิคของหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานมาใช้กับผลงานของผู้วิจัยเอง แล้วจึงทำแบบร่างไปเสนอ

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยมมาเป็นแนวคิดในการออกแบบแฟชั่นเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ โดยมุ่งเน้นทางด้านความงามของเครื่องแต่งกายและผสมผสานกับแนวคิดของผู้วิจัยเอง ทำให้เกิดผลงานที่มีความแปลกใหม่นำเสนอแก่ผู้ชมผลงาน

ข้อเสนอแนะ

1. การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อ การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิอนุตรนิยม เพื่อวิเคราะห์และศึกษารูปแบบแนวคิด และรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยทำงาน ซึ่งพบปัญหาในการดำเนินงานวิจัย ซึ่งพบปัญหาในการวิจัย คือ การค้นคว้าเกี่ยวกับเครื่องกายสตรีวัยทำงานในปัจจุบันมีให้ศึกษาค้นคว้าได้หลายทาง จึงต้องเจาะกลุ่มเฉพาะ คือ กลุ่มสตรีวัยทำงาน ทั้งนี้ได้ใช้ความพยายามและความตั้งใจในการศึกษาค้นคว้าและเรียบเรียง ทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้
2. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับ Ready to wear 2016 และ Trend 2016 ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษา ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่ผ่านการวิเคราะห์ แยกแยะ ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสับสนจากข้อมูลเหล่านั้น
3. ขั้นตอนการตัดเย็บที่ต้องใช้เวลาในการตัดเย็บที่ต้องใช้เวลาในการขึ้นแบบโครงสร้าง และการสื่อสารกับช่างตัดเย็บก็เป็นขั้นตอนที่ละเอียดอ่อน ทั้งหมดนี้จึงเป็นกระบวนการที่ยากและซับซ้อน ควรมีการวางแผนระยะเวลาให้ดีเพราะงานอาจล่าช้าไม่ทันตามเป้าหมายที่วางไว้
4. การทำวิจัยไม่สามารถที่จะดำเนินงานด้วยตัวเองได้ทั้งหมด จึงจำเป็นต้องมีที่ปรึกษา ผู้ให้ความช่วยเหลือทั้งในด้านข้อมูลและคำปรึกษาชี้แนะ
5. การดำเนินงานวิจัยในเรื่องการตัดสินใจการออกแบบ ควรใช้เหตุผลและข้อมูลที่ได้ศึกษารวบรวมทั้งหมดนั้นมาประกอบการตัดสินใจมากกว่าใช้ความรู้สึกของตนเอง



บรรณานุกรม

- ยุทธ โกยวรรณ. (2545). **พื้นฐานการวิจัย**. พิมพ์ครั้งที่ 4. หน้า 5-21
- จิรวุฒิหลอมประโคน1 ประพล เปรมทองสุข2. (2555). **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. รูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้หญิงทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร**, มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี, จังหวัดเพชรบุรี, สืบค้นเมื่อ 7 กันยายน 2558, จาก http://www.ubu.ac.th/web/files_up/08f2013040114475316.pdf
- Sanook. (2556). **การแต่งกายของสตรี**. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://guru.sanook.com/1739/>
- SCF-VINTAGE BLOG. (2557). **รำลึกแฟชั่นในอดีต** สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://vintageblog.scf-vintage.com/blogvintage/vintage-knowledge>
- ISEEHISTORY.COM. (2552). **The Alamo ตำนานของคนกล้า**. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://www.iseehistory.com/index.php?lay=show&ac=article&id=453689>
- PANTIP.COM. (2558). **มาชมแฟชั่นเลิศๆผ่านกาลเวลาของBlake Lively ในภาพยนตร์ The Age of Adaline**. สืบค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2558 จาก <http://pantip.com/topic/33545397>
- POSTJUNG. (2555). **แฟชั่นยุค 1960s (1960 -1969)**. สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://board.postjung.com/625729.html>
- paksuay.com. (2553). **แมรี่ ความแท้**. สืบค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2558, จาก <http://www.paksuay.com.html>
- TCDC. (2558). **เจาะเทรนด์โลก2016**. สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2558, จาก <http://www.tcdc.or.th/upload/downloads/eBook-TCDC-Trend2016-forPC-04092015.pdf>
- ASKIT4YOU. (2558). **ชนเผ่าเร่ร่อนแห่งยุคดิจิทัล (Digital Nomad)**. สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2558, จาก <http://askit4you.blogspot.com/2010/03/digital-nomad.html>
- PINTEREST. (2558). **masculine style for women outfit**. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2558, จาก <https://www.pinterest.com>
- บ้านจอมยุทธ. (2543). **ประวัติเครื่องแต่งกาย**. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2558, จาก http://www.baanjomjut.com/library_2/history_of_costume/
- EDUZONES. (2550). **ประวัติศาสตร์ศิลป์**. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2558, จาก <http://knowledge.eduzones.com/knowledge-2-12-43185.html>
- CHAYAAOF. (2885). **Androgynous" มองโลกอย่างเท่าเทียม ผ่านแฟชั่นที่ไม่ระบุเพศ**. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2558, จาก <http://blogazine.pub/blogs/chayaaof/post/5566>

JIM HEIMANN ALISON A.NIEDER. **FASHION (100 YEARS OF APPAREL ADS).** PAGE.272-281,

AMANDA BRIGGS-GOODE. **PRINT TEXTILE DESIGN.** PUBLISHED IN 2013 BY LAURENCE KING PUBLISHING Ltd 361-373 CITY ROAD LONDON EC1V 1LR, PAGE.120-128

TONY MORGAN. **VISUAL MERCHANDISING WINDOW AND IN-STORE DISPLAYS FOR RETAIL.** PUBLISHED IN 2008 BY LAURENCE KING PUBLISHING Ltd IN ASSOCIATION WITH THE UNIVERSITY OF THE ARTS : LONDON COLLEGE OF FASHION 361-373 CITY ROAD LONDON EC1V 1LR, PAGE.8-36

PINTEREST. (2558). **LUCAS MEJIA. TRENDS 2016-2017.**

RESEARCH ON 13 SEPTEMBER 2015,

WEBSITE <https://www.pinterest.com/LucasMeji/trends-2016-2017/>

NELLYRODI. (2558). **SEASONAL TRENDS BOOK.**

RESEARCH ON 13 SEPTEMBER 2015,

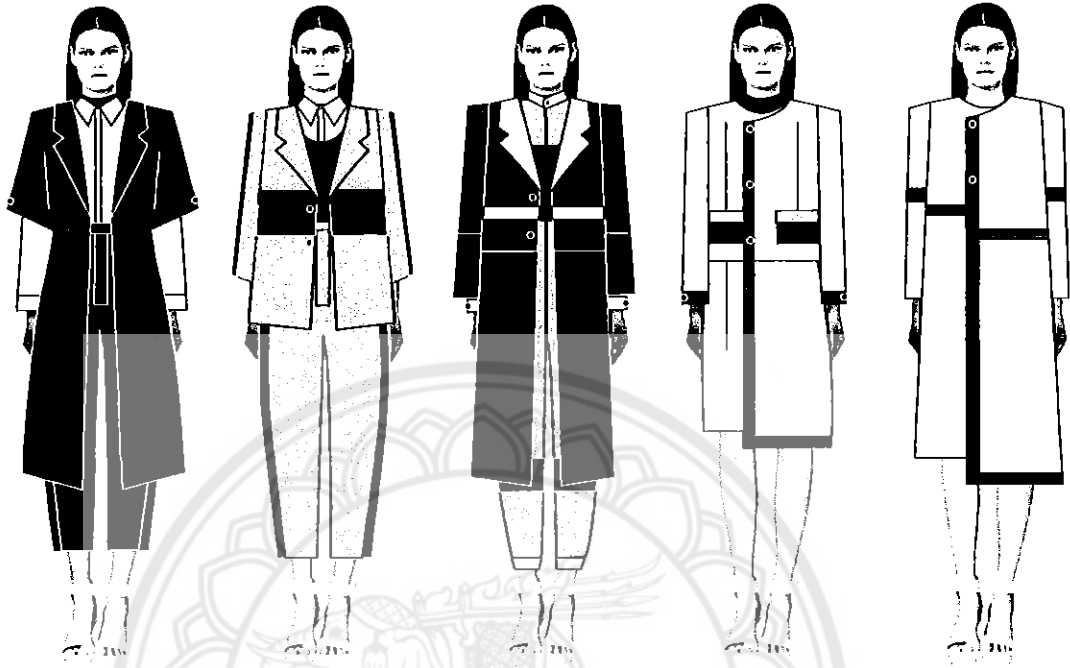
WEBSITE : <http://nellyrodi.com/en/develop#lingerie>







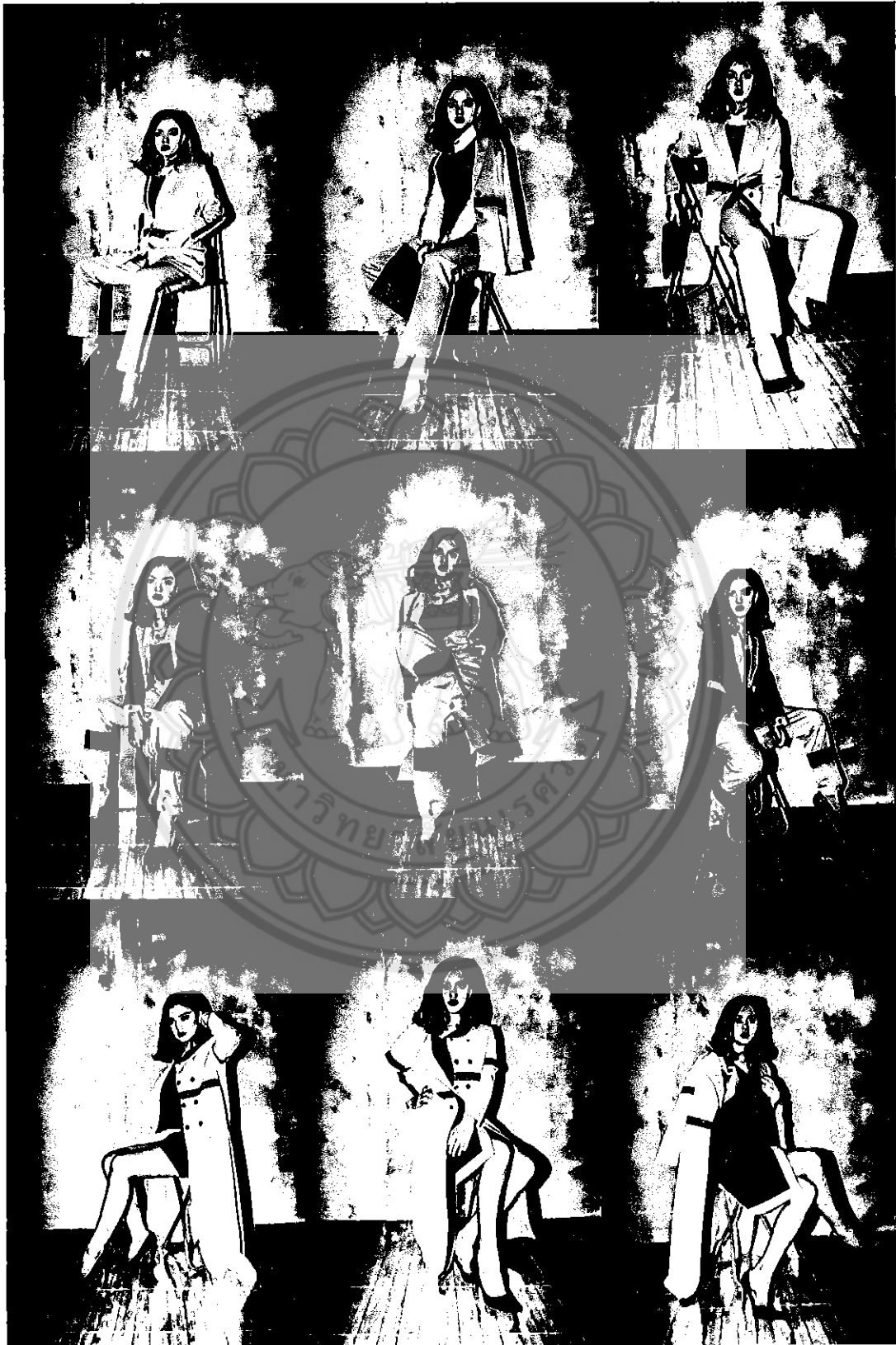
ภาพที่ 119 แสดงตัวอย่างประกอบคำอธิบายขั้นตอนการตัดเย็บ



ภาพที่ 120 แสดงงานการออกแบบ



ภาพที่ 121 การจัดแสดงงาน



ภาพที่ 122 แสดงตัวอย่างการถ่ายแฟชั่น