

อภินันทนาการ



การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะป๊อปอาร์ต สำนักหอสมุด



วุฒิชัย โคตรภูธร

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน.....
เลขทะเบียน..... 6513265 C.2
เลขเรียกหนังสือ.....

ศิลปนิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

พฤษภาคม พ.ศ.2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

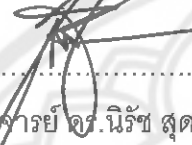
THE FASHION DESIGN FOR MEN INSPIRED BY POP ART




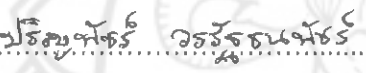
Arts Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University
In Partial Fulfillment of the Requirements for the
Bachelor of Fine and Applied Arts Degree in Product and Package Design
May 2014

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)" ของ นายวุฒิชัย โคตรภูธร ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของ มหาวิทยาลัยนเรศวร


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


.....(ประธาน)
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์)


.....(กรรมการ)
(อาจารย์ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์)


.....(กรรมการ)
(อาจารย์ปริญญาพัชร วรรณัฐนพัชร)

อนุมัติ



(ดร. สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม พ.ศ.2557

หัวข้อวิจัย การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

ผู้วิจัย นายวุฒิชัย โคตรภูธร

ประธานที่ปรึกษา อาจารย์ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์

กรรมการที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สูดสังข์

อาจารย์ปริญญาพัชร วรรัฐธนพัชร

ประเภทสารนิพนธ์ ศิลปนิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ.2557

บทคัดย่อ

โครงการการศึกษาวิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) เพื่อผลิตผลงานโดยมีความโดดเด่นเรื่องความงาม และ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ตามแนวความคิดศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) และศิลปะป๊อป (Pop art) รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein)

วิธีการดำเนินวิจัย ได้ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะป๊อป รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein) แล้วนำมาประมวลวิเคราะห์เป็นแนวความคิดโดยนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) โดยรูปแบบลักษณะแฟชั่นปัจจุบันผสมผสานกับแฟชั่นยุค 1960s ที่นักออกแบบจะต้องพยายามดึงเอาเทคนิคของ รอย ลีเคนสไตน์ มาออกแบบเครื่องกายที่สวมใส่ได้จริง ที่แฝงความพิเศษไม่เหมือนใครให้ลงตัวมากที่สุด

จากการศึกษาพบว่ารอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein) มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนวการ์ตูน เขาหยิบยืม รูปแบบของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่อง ๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดเส้นภาพลายเส้นด้วยเส้นทึบดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเม็ดสี แถบริ้วสี ซึ่งผลงานที่ปรากฏจะสวยงามมีคุณค่านั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการของการออกแบบ เป็นการสร้างความพอใจให้แก่ผู้พบเห็น

ประกาศคุณูปการ

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์ช่วยเหลือจาก อาจารย์ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์ ซึ่งเป็นที่ปรึกษาในการทำศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้ และคณาจารย์ท่านอื่น ๆ ที่คอยสนับสนุน ให้คำปรึกษา และตรวจสอบความบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ด้มาตลอดการทำศิลปะนิพนธ์เป็นอย่างดีมาโดยตลอดตั้งแต่ต้นจนสำเร็จเรียบร้อย

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างมากคุณพ่อและคุณแม่ที่เป็นกำลังใจที่ดีเสมอมาให้แก่ผู้วิจัย และยังเป็นคนที่คอยสนับสนุนทั้งด้านทุนทรัพย์ และความช่วยเหลือต่างๆ นานา ในสิ่งที่ผู้วิจัยไม่สามารถทำด้วยตัวของผู้วิจัยเองได้ อยากจะบอกว่า รักคุณพ่อคุณแม่มากจริงๆ ถ้าไม่ได้ทำทั้งสองงานของผู้วิจัยคงไม่สำเร็จ

ขอขอบคุณป้าตุ๊ก ช่างตัดเย็บคนเก่ง ที่คอยช่วยเหลือผู้วิจัยในด้านการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดเป็นรูปธรรม จากเพียงรูปภาพสเก็ทซ์ ที่ต้องใช้ในการออกแบบ

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่น่ารักทุกท่าน โดยเฉพาะ เจ๊อ๊อฟ ธนพร พันธุ์ และก๊อ้งรหัสนคนสวย น้องขนม ที่คอยอยู่เป็นกำลังใจให้กัน และกันโดยแนะนำปรึกษาเรื่องการออกแบบ ทำให้ตลอดเวลาในหลายๆปีในรั้วเทา-เสด มหาวิทยาลัยนเรศวร รักและขอบคุณจริงๆ

ขอขอบคุณน้องๆ คณะและต่างคณะที่ร่วมด้วยช่วยกัน โดยเฉพาะ น้องเฟรนด์ดาวคณะสาขาออกแบบชั้นปีที่ 2 ที่ช่วยเหลือกันมาโดยตลอดคอยติดต่อนายแบบจัดการเรื่องแต่งหน้าทำผมให้กับนายแบบ และขอบคุณเหล่านายแบบ ทั้ง 6 ชีวิต น้องปิ๊ปี้ เดือนคณะ สาขาออกแบบชั้นปีที่ 1 , น้องเสเส, น้องอัน, น้องเดี้ยว, น้องแบงค์หนุ่มน้อยต่างคณะชั้นปีที่ 3 ที่มีจิตอาสามาช่วยเป็นนายแบบ น้องพาย เดือนคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ชั้นปีที่ 4 ขอขอบคุณมากๆ

ท้ายที่สุด ผู้วิจัยมีความประสงค์ให้ ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ได้เป็นใบเบิกทางให้น้องรุ่นหลังๆ ที่ต้องการทำศิลปะนิพนธ์ หรือศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ ในวิจัย หวังว่าศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้จะมีประโยชน์ในภายภาคหน้าตามที่ผู้วิจัยประสงค์

วุฒิชัย โคตรภูธร

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	3
ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกาย.....	5
สาเหตุที่มนุษย์มีการแต่งกายแตกต่างกัน.....	5
การแต่งกายไทยตามสมัยประวัติศาสตร์และโบราณคดี.....	8
การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของการใช้เสื้อผ้าในแต่ละยุคสมัย.....	40
การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	48
ข้อมูลเกี่ยวข้องกับศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art).....	63
งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง.....	75
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	78
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	79

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	83
วิเคราะห์แนวคิดของแรงบันดาลใจ.....	83
วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาแรงบันดาลใจ.....	88
ดำเนินการออกแบบ.....	89
5 บทสรุป.....	104
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	104
สรุปผลการวิจัย.....	105
ข้อเสนอแนะ.....	105
บรรณานุกรม.....	107
ประวัติผู้วิจัย.....	108
ภาคผนวก.....	109

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงตารางการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด.....	80
2 แสดงตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบ ทั้ง 5 กลุ่ม.....	89
3 แสดงตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 1 (ชุดที่ 1-5).....	90
4 แสดงตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 2 (ชุดที่ 1-5).....	91
5 แสดงตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 3 (ชุดที่ 1-5).....	92
6 แสดงตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 4 (ชุดที่ 1-5).....	93



สารบัญญภาพ

ภาพ	หน้า
1 การแต่งกายสมัยทวาราวดี.....	9
2 การแต่งกายของหญิงสมัยศรีวิชัย.....	10
3 การแต่งกายของหญิง สมัยลพบุรี.....	11
4 การแต่งกายชาย สมัยลพบุรี.....	12
5 การแต่งกายชายหญิงสมัยเชียงแสน.....	13
6 การแต่งกายของหญิง สมัยสุโขทัย.....	14
7 การแต่งกายสมัยอยุธยา สมัยที่ 1.....	16
8 การแต่งกายสมัยอยุธยา สมัยที่ 2.....	16
9 การแต่งกายสมัยอยุธยา(สมัยที่ 3).....	17
10 การแต่งกายสมัยอยุธยา (สมัยที่ 4).....	18
11 การแต่งกายของชายหญิงชาวอังกฤษสมัยกลาง.....	20
12 การแต่งกายของชายหญิงสมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 7-8 (1485-1447).....	21
13 การแต่งกายของชายหญิง สมัยพระเจ้า Edward ที่ 6.....	22
14 การแต่งกายชายหญิง สมัยพระเจ้าเจมส์ที่ 1.....	23
15 การแต่งกายชายหญิงของฝรั่งเศสสมัยกลาง.....	25
16 การแต่งกายชายหญิงของฝรั่งเศสสมัยฟื้นฟู.....	25
17 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าฟรังสวาทที่ 1.....	26
18 การแต่งกายชายหญิงของพระเจ้าชาร์ลที่ 9.....	27
19 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 4.....	28
20 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 13.....	29
21 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14.....	29
22 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 15 และ พระเจ้าหลุยส์ที่ 16.....	30
23 การแต่งกายชายหญิงของสมัยไดเรกโตรี Directories.....	31
24 การแต่งกายชายหญิงของสมัยฝรั่งเศสคอนซูเลต และเอ็มไพร์.....	32
25 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 18.....	32

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ		หน้า
26	การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14.....	33
27	การแต่งกายชายหญิงของฝรั่งเศสสมัยก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1.....	34
28	การแต่งกายชายหญิงของฝรั่งเศสหลังสงครามโลกครั้งที่ 1.....	34
29	การแต่งกายชายหญิงของสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2.....	35
30	การแต่งกายชายหญิงของหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (New Look 1974).....	35
31	การแต่งกายของชายชาวกรีก.....	37
32	การแต่งกายของหญิงชาวกรีก.....	38
33	การแต่งกายชายหญิงของชาวโรมัน.....	39
34	แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดช้ายมือสัดส่วน.....	49
35	แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายเส้นรอบที่แสดงให้เห็นในลักษณะ 2 มิติ....	50
36	รูปทรงของเสื้อผ้าที่มองเห็นจากภายนอก	51
37	งานออกแบบแฟชั่น ที่ใช้เส้นตรงในการออกแบบ.....	52
38	งานออกแบบแฟชั่นที่ใช้เส้นโค้งเป็นเส้นหลักในการออกแบบ.....	53
39	งานออกแบบแฟชั่นใช้เส้นพื้นปลาหรือเส้นซิกแซก.....	54
40	งานการแสดงออกของจังหวะ ในงานออกแบบแฟชั่น.....	55
41	ความสมดุล เป็นน้ำหนักเท่ากันหรือไม่เท่ากันของเสื้อผ้าที่วัดด้วยสายตา.....	56
42	บริเวณว่าง 2 มิติ ควรเว้นช่องว่างของเสื้อผ้าเพื่อให้เกิดความสวยงาม.....	57
43	ความกลมกลืน ของเสื้อผ้าทำให้เกิดความสวยงาม.....	58
44	จุดเด่น ที่ช่วยดึงดูดสายตาให้เป็นจุดสนใจเน้นโดยใช้เส้นในแบบเสื้อและสี.....	59
45	การตัดกัน ซึ่งเป็นการตัดกันด้วยเส้นและตัดกันด้วยทิศทาง.....	60
46	ชุดในโทนสี วรรณะร้อน (warm tone).....	61
47	ชุดในโทนสี วรรณะเย็น (cool tone).....	62
48	มาร์แชล ดูว์ช็อง (Marcel Duchamp).....	64
49	รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) Nueva York 1923-1997.....	67
50	Torpedo Los, c.1963 by Roy Lichtenstein	68
51	M-Maybe, c.1965 by Roy Lichtenstein.....	68
52	The Kiss V, 1964 by Roy Lichtenstein.....	69

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
53 Drowning Girl – 1963 by Roy Lichtenstein.....	69
54 แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol).....	70
55 Campbell's Soup Cans by Andy Warhol in 1962.....	70
56 แคลส โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg).....	71
57 Coosje van Bruggen by Claes Oldenburg 1996.....	71
58 เจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosenquist).....	72
59 ผลงาน Nasturtium Salad 1961 และ Castelli Gallery poster 1965.....	72
60 ทอม เวสเซลมันน์ (Tom Wesselmann).....	73
61 Summer beauty inspired by Tom Wesselmann's punchy Pop art.....	73
62 ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton).....	74
63 Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing ...	74
64 คีย์ของแฟชั่นยุค 1960's เป็นแนว Mod look คือ มินิสเกิร์ต หรือเดรส สีส้มทึดลึกลับ.	75
65 แมรี ควอนต์ (Mary Quant).....	76
66 ชุดเสื้อผ้าผู้ชายในรูปแบบ Psychedelic ค.ศ.1960.....	77
67 ภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ.....	81
68 ภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ(ต่อ).....	82
69 การใช้น้ำหนักเทา (ขาว) เป็นตัวประสานให้สีดำขาว (ซ้าย) ลดความขัดแย้งลง...	84
70 เส้นที่มีลักษณะและทิศทางเหมือนกันย่อมกลมกลืนกัน.....	84
71 แสดงให้เห็นเทคนิคการการตัดเส้นที่บิดำ.....	86
72 แสดงให้เห็นการใช้แถบเมดสีและจุด.....	86
73 การสร้างจุดเด่นด้วยขนาดและการสร้างจุดเด่นด้วยสี.....	87
74 แผนภาพแสดงแรงบันดาลใจ.....	88
75 Sketch Design แนวทางที่ 1 (ชุดที่ 1-5).....	90
76 Sketch Design แนวทางที่ 2 (ชุดที่ 1-5).....	91
77 Sketch Design แนวทางที่ 3 (ชุดที่ 1-5).....	92

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
78 Sketch Design แนวทางที่ 4 (ชุดที่ 1-5).....	93
79 Sketch Design ทั้ง 4 แนวทาง จำนวน 20 ชุด (เสนอแบบร่างครั้งที่ 1).....	94
80 แบบ Sketch Design เครื่องแต่งกายบุรุษที่สรุปขึ้นตัวอย่างจริง 5 แบบ.....	95
81 กราฟฟิกที่ใช้พิมพ์บนลายผ้า.....	95
82 แบบร่างหมวกที่สรุปขึ้นตัวอย่างจริง 2 แบบ.....	95
83 แบบจำลองแสดงโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษ(เสนอแบบร่างครั้งที่ 2).....	96
84 เสนองานตัวอย่างจริง รูปที่ 1 (เสนองานครั้งที่ 3).....	97
85 เสนองานตัวอย่างจริง รูปที่ 2 (เสนองานครั้งที่ 3).....	97
86 เสนองานตัวอย่างจริง รูปที่ 3 (เสนองานครั้งที่ 3).....	98
87 เสนองานตัวอย่างจริง รูปที่ 4 (เสนองานครั้งที่ 3).....	98
88 แสดงภาพชิ้นงานจริง 1.....	99
89 แสดงภาพชิ้นงานจริง 2.....	100
90 แสดงภาพชิ้นงานจริง 3.....	101
91 แสดงภาพชิ้นงานจริง 4.....	102
92 แสดงภาพชิ้นงานจริง 5.....	103

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มเป็น 1 ในปัจจัย 4 ที่มนุษย์ต้องการในการดำรงชีวิตเพื่อปกปิดร่างกาย และให้ความอบอุ่น ความเจริญของมนุษย์ทำให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เสื้อผ้ายังบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ได้ด้วย เช่นฐานะ เชื้อชาติ เป็นต้น มนุษย์มีการเรียนรู้ ถึงวิธีที่จะตัดแปลงการใช้เครื่องนุ่งห่มร่างกายจากธรรมชาติให้มีความเหมาะสมและสะดวกต่อการแต่งกาย เช่น มีการผูก มัด สาน ถัก ทอ อัด และมีการวิวัฒนาการเรื่อยมา จนถึงการรู้จักใช้วัสดุตัดและเย็บ จนในที่สุดได้กลายมาเป็นเทคโนโลยีจนกระทั่งถึงทุกวันนี้

เรื่องราวของแฟชั่นเครื่องแต่งกายคงหนีไม่พ้นในเรื่องราวของการ Design การแต่งกายตามกระแสแฟชั่นของโลกที่หมุนเวียนไปตามฤดูกาลของการออกแบบในช่วงต่าง ๆ ประชากรทั่วโลกต่างให้ความสนใจเป็นอย่างมาก จะเห็นได้จากการนำเสนอ Fashion show บน Catwalk และรูปแบบอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น Fashion on V, Magazine Ad., Poster สิ่งเหล่านี้ทำให้ประชาชนตามกระแสแฟชั่นได้ทัน เป็นเหตุให้วงการแฟชั่นเติบโตอย่างรวดเร็ว แฟชั่นเครื่องแต่งกายในปัจจุบันมีหลายรูปแบบต่างกันไป แล้วแต่ความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ ในปัจจุบันแฟชั่นมีอิทธิพลอย่างมากต่อผู้ชายยุคใหม่ ซึ่งใส่ใจดูแลภาพลักษณ์ตัวเองไม่แพ้ผู้หญิงเราเลยทีเดียว แม้จะแมนทั้งแก๊ง แต่สุภาพบุรุษ พวกนี้ก็สนใจตามเทรนด์แฟชั่นใหม่ๆ อยู่เสมอโดยตัวแทนของหนุ่มเมโทรเซ็กซวล (Metrosexual) ที่ชอบแต่งเนื้อแต่งตัวนำแฟชั่นต้องยกให้ เดวิด เบคแฮม และ คริสเตียน โรนัลโด ส่วนซูเปอร์สตาร์เมืองไทยที่เป็นหนุ่มเมโทร ก็ประมาณ โดม-ปกรณ์ลัม และ ก้อง-กฤษฎา ชอโศติกุล ต้องยอมรับว่าผู้ชายในปัจจุบัน ก็ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอกเช่นเดียวกับเพศหญิง ซึ่งสาเหตุก็ไม่แตกต่างกันเลยคือต้องการดึงดูดใจเพศตรงข้ามหรือเพศเดียวกัน แต่ลักษณะการแต่งกาย ของผู้ชายส่วนใหญ่เน้นในเรื่องความสบาย ผลจากกระแสเมโทรเซ็กซวล (Metrosexual) ที่มาแรงทั่วโลก และจากสภาพในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความเจริญของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการคมนาคม การสื่อสารทุกคนต้องแข่งขันกันต้องมีการเคลื่อนไหวในทุกด้านตลอดเวลา (แบล็กแบร์เรท Blackbarrett, 2556: 2)

ในปัจจุบันซึ่งตรงกับแนวความคิดของศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะ ที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ประมาณ พ.ศ. 2498 มีพลวัตทางศิลปะประมาณ 10

พิเศษ ล้อไปกับรากฐานบริบทสังคมที่เป็นแบบบริโภคนิยม ศิลปินกลุ่มนี้มีความเชื่อทางศิลปะว่า ศิลปะจะต้องสร้างความตื่นเต้นอย่างฉับพลันทันใดแก่ผู้พบเห็น ดังนั้น เนื้อหาศิลปะของป๊อป อาร์ต (Pop art) จึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คน และสังคมในปัจจุบันที่กำลังได้รับความสนใจ หรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น ซึ่งอาจนับว่าเป็นผล ต่อยอดของการเปลี่ยนทิศทางการงานศิลปะมาตั้งแต่ แนวศิลปะแบบเรียลลิสม์ (Realism) ในช่วง กลางพุทธศตวรรษที่ 25 ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาจะเริ่มไม่เกี่ยวข้องกับเทพนิยาย ประวัติศาสตร์ หรือศาสนา เหมือนกับงานศิลปะในยุคก่อนหน้า

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกนำเสนอผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต ผู้วิจัยได้นำแนวทางผลงานศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) ของศิลปิน รอย ลิ เคนส์ไตน์ (Roy Lichtenstein) ที่มีแนวความคิดง่ายกว่าศิลปินคนอื่นๆ เขาได้หยิบเอาการ์ตูนและ ภาพโฆษณาที่เห็นกันอยู่ทุกวัน หรือภาพล้อเลียน ดารายอดนิยม มาทำเป็นงานศิลปะ และเทคนิค ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานของเขา เพื่อเป็นข้อมูลและวางแผนในการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษในขั้น ต่อไป เนื่องจากผู้วิจัยชื่นชอบแนวความคิดศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) ที่เล่าเรื่องราวที่ปรากฏ ในปัจจุบัน ให้ ความรู้สึกในความเป็นปัจจุบันอย่างแท้จริงเนื้อหาศิลปะของป๊อปอาร์ต (Pop art) จึงเป็นเรื่องราว ที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนและสังคมใน ปัจจุบันที่กำลังได้รับความสนใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น ป๊อปอาร์ตเป็นแบบอย่างของศิลปะ ที่สะท้อนสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ช่วงเวลาหนึ่ง เช่น ดารายอดนิยม คุณภาพอันเลอเลิศของสินค้า คำขวัญ ฯลฯ ศิลปินกลุ่มนี้แสดง ความวุ่นวายของสังคมซึ่งพลุ่งพล่านซึ่งอาจนับว่าเป็นผลต่อยอดของการเปลี่ยนทิศทางการงานศิลปะ ผมได้นำแนวทางผลงานศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) มาเล่น โดยนำมาตัดทอนในรูปแบบที่เรียบเก๋ และออกแบบลายผ้าประยุกต์ใช้ให้เสริมบุคลิกของผู้สวมใส่ เนื่องจากข้าพเจ้าทำชุดให้สุภาพบุรุษ สวมใส่ ชุดที่ออกมาจึงมีความเท่ และเรียบง่าย เหมาะสมกับสุภาพบุรุษที่ใส่ใจในความเรียบหรู แบบผู้ดี แล้วยังคงมีกลิ่นอายของเสื้อผ้าในยุค 1960s ผสมผสานกับความทันสมัยที่สามารถสวมใส่ ได้จริง

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) นี้ นักวิจัยได้สังเกตเห็นความสำคัญและโอกาสในการเจริญเติบโตของงานแฟชั่นเครื่องแต่งกาย บุรุษเชิงศิลปะป๊อป (Pop art fashion) ที่แม้ในขณะนี้จะพบเห็นได้ไม่แพร่หลายนัก ยังมีคู่แข่งทาง การตลาดน้อย แต่มีโอกาที่จะเติบโตสูงในอนาคต สังเกตได้จากสภาพสังคมในปัจจุบันที่เต็มไปด้วย ความเจริญของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การคมนาคมการสื่อสารทุกคนต้องแข่งขันกัน

ผู้บริโภคจึงต้องการแสวงหาความแปลกใหม่อยู่เสมอ ซึ่งตรงกับความเป็นมาของศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) ที่มองข้ามและต่อต้านรูปแบบจำเพาะของสิ่งแวดล้อม นักวิจัยเกิดแนวความคิดที่จะหลีกเลี่ยงรูปแบบความจำเพาะของเครื่องแต่งกายบุรุษแบบเดิมๆ เช่นกัน จึงต้องการนำเสนอแนวความคิดที่จะนำการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษมาผสมผสานกับแนวความคิดในแบบของ ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) ในเชิงศิลปะที่สะท้อนเรื่องราวที่ปรากฏในปัจจุบัน ให้ความรู้สึกในความเป็นปัจจุบันอย่างแท้จริง

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความเป็นมา และรูปแบบของศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย
เครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) 1 คลอเลกชั่น
จำนวน 5 ชุด
2. ขอบเขตด้านเวลา
ระยะเวลา 4 เดือนเริ่มตั้งแต่ มกราคม พ.ศ.2557 – เมษายน 2557
3. ขอบเขตด้านประชากร
 - 3.1 ประชากร หมายถึง เกย์กลุ่มชายรักร่วมเพศ (Homosexual) และชายกลุ่มสังคมเมืองเมโทรเซ็กชวล (Metrosexual) ระหว่างอายุ 20-25 ปี จำนวน 419,254 คน ในจังหวัดพิษณุโลก
 - 3.2 กลุ่มตัวอย่าง หมายถึง กลุ่มนิสิตชาย ในมหาวิทยาลัยนเรศวร แบบสุ่ม
จำนวน 100 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ (Costume Design for men) หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงานที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ลงไปในเรื่องที่สวมใส่ส่วนตัว เพื่อการดำรงชีพในสังคมปัจจุบันที่มีการแข่งขันและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ซึ่งผลงานที่ปรากฏจะสวยงามมีคุณค่านั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการ ของการออกแบบ และรู้จักนำองค์ประกอบทางการออกแบบเสื้อผ้ามาใช้เพื่อให้การออกแบบที่ปรากฏออกมามีความสวยงาม เหมาะสม โดยให้ความเข้าใจในผลงานร่วมกันในรูปแบบการผสมผสานระหว่างความทันสมัยเป็นปัจจุบัน กับ ป๊อปอาร์ต (Pop art) เข้าด้วยกันได้อย่างลงตัวและเหมาะสมมากที่สุด



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะเป็นการค้นคว้าและศึกษาข้อมูลในด้านต่างๆ ที่เป็นแนวทางและมีผลต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต(Pop art) โดยการรวบรวมข้อมูลแล้วทำการวิจัย วิเคราะห์ อภิปราย เพื่อหาบทสรุปในแต่ละหัวข้อ ก่อนจะนำไปประมวลผลร่วมกับการทดสอบจากแบบร่าง โดยแบ่งข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

- 2.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- 2.2 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับศิลปะป๊อปอาร์ต (pop art)
- 2.3 งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกาย

2.1.1 ประวัติเครื่องแต่งกาย

มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์แต่งกายด้วยเครื่องห่อหุ้มร่างกายที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ใบหญ้า หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์ใช้สีจากพืชนำมาเขียน มาสัก เพื่อเป็นเครื่องตกแต่งแทนการห่อหุ้มร่างกาย ระยะเวลาต่อมามนุษย์รู้จักวิธีดัดแปลงสิ่งที่มีตามธรรมชาติมาใช้ทำเป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกายให้เหมาะสม เช่น การผูก มัด สาน ถัก ทอ ฯลฯ ตลอดจนถึงการใช้วิธีการตัดและเย็บในปัจจุบัน จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปความหมายของคำว่า "เครื่องแต่งกาย" หมายถึง สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกาย โดยที่มนุษย์มีความจำเป็นต้องแต่งกายด้วยเหตุผลที่สำคัญ คือ ใช้ปกปิดร่างกาย, ให้ความอบอุ่น, เพื่อป้องกันสัตว์ และแมลง

2.1.1.1 สาเหตุที่มนุษย์มีการแต่งกายแตกต่างกัน

ในทางฟิสิกส์มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่อ่อนแอที่สุด ผิวหนังมนุษย์จะบอบบางกว่าสัตว์อื่น ๆ จึงมีความจำเป็นต้องมีสิ่งมาปกปิดร่างกายเพื่อการดำรงชีวิตอยู่ได้ (พวงผกา คุโรวาท, 2540: 2) สิ่งนี้จึงเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญที่ให้มนุษย์ขนขวายที่จะแต่งกายเพื่อสนองความต้องการของตนเอง สังคม และอื่น ๆ ประกอบกัน ซึ่งความต้องการของมนุษย์นั้นออกแบบได้แบ่งความต้องการของมนุษย์

ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Biological Needs) ได้แก่ ปัจจัย 4 คือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค ความต้องการด้านร่างกาย (Physical Needs) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐาน เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่มนุษย์ต้องการ ความต้องการด้านจิตวิทยา (Psychological Needs) เป็นความต้องการทางด้านจิตใจของมนุษย์ ด้านความงาม นอกจากนี้จากกล่าวได้ว่า มนุษย์ในยุคโบราณต้องแก้ปัญหาพื้นฐานในเรื่องปัจจัย 4 เป็นอย่างมาก(พวงผกา คุโรวาท, 2540: 2) และเป็นความพยายามในการควบคุมสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับตนเอง ดังนั้น การแต่งกายของมนุษย์ก็จะแตกต่างกันออกไปตามมูลเหตุต่อไปนี้

สภาพภูมิอากาศ ภูมิอากาศของประเทศเป็นเหตุใหญ่ที่ทำให้การแต่งกายของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน คนท้องถิ่นอยู่ในประเทศที่มีอากาศหนาวมากจะแต่งกายเพื่อห่อหุ้มร่างกายจากสภาพอากาศ พวกที่อาศัยอยู่ในเขตอากาศร้อน ก็จะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่ทำจากใยฝ้ายเพื่อช่วยระบายความร้อนได้ดี หรือไม่ก็จะหาวิธีเพื่อป้องกันความร้อนจาก ดวงอาทิตย์โดยใช้เชือกย้อมด้วยสีเข้มมาพันตัว เช่น ชนเผ่า(Blue men) ใช้เงาของเขาใหญ่บังแสงอาทิตย์ หรือใช้คบไฟป้องกันความหนาวแทนการสวมใส่เสื้อผ้า ชนเผ่าบางเผ่ามักถูกสัตว์และแมลง รบกวนจึงหาวิธีปกกร่างกายด้วยโคลนเพื่อป้องกันแมลงศัตรูทางธรรมชาติ ชาวฮาไวเอียนและพวกโมซันนิคใช้หญ้ามาทำกระโปรงเพื่อป้องกันแมลง ชนเผ่าโคโนซึ่งเป็นชาวพื้นเมืองญี่ปุ่นใช้กางเกงขายาวป้องกันสัตว์และแมลงได้

สภาพงานและอาชีพ ในการปฏิบัติงานของแต่ละอาชีพ ความต้องการเสื้อผ้าสวมใส่ในการทำงานจะมีลักษณะที่ แตกต่างกันในแต่ละอาชีพ มนุษย์จึงคิดประดิษฐ์เส้นใยต่างขึ้นมาเพื่อให้มีคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละอาชีพนั้น ๆ เช่น การทนต่อสารเคมี ไม่เป็นสื่อไฟฟ้า และไม่นำความร้อน

ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม การที่มนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างเป็นหมู่ จึงจำเป็นต้องมี กฎระเบียบ เพื่อให้การเป็นอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ไม่มีการรุกรานซึ่งกันและกัน การปฏิบัติสืบต่อกันมาเนืองจึงกลายเป็นขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม มนุษย์เริ่มรู้จักการเข้าสังคม รู้จักแต่งตัว ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยโบราณแล้ว เช่น การทาสี การสัก การทำลวดลายตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ดังจะเห็นได้จากการทาสีร่างกาย ได้เป็นการประดับร่างกาย อย่างหนึ่งของหญิงสาวนิวกินีจะเขียนลวดลาย บนใบหน้าถือว่างาม นักรบชาวเกาะนิวกินี ใช้สีทาหน้าจนดำ แสดงความแข็งแรงและความเป็นลูกผู้ชาย จากพัฒนาการดังกล่าวจนถึงปัจจุบันได้มีการนำมา

ประยุกต์ในการแต่งหน้า โดยผลิตเป็นเครื่องสำอางที่มีสีส้น เช่น ลิปสติก อายแชร์โด้ เป็นต้น นอกจากนี้ การสักตามร่างกายก็ถือว่าเป็นศิลปะในสมัยอียิปต์โบราณและจนถึงปัจจุบันนี้ การสักก็เป็นแฟชั่นของการแต่งกายอย่างหนึ่งเหมือนกัน เช่น หญิงสาว "เผ่ามาคอนด์" จะทำลวดลายบนแผ่นหลัง โดยการแหะผิวหนังให้เป็นร่องแล้วอัดด้วยหินให้นูนขึ้น มาเหมือนผืนผ้าที่ปักด้วยไหม หญิงสาวที่มีลวดลายเช่นนี้ถือว่าเป็นคนสวยของชนเผ่าเดียวกัน หรือการสักใบหน้าของหญิงสาวเผ่ามาคอนด์เพื่อให้ดูน่าเกลียดและป้องกันพวกค้ำทาสจับตัวไปทำทาสทางเพศ(พวงผกา คุโรวาท, 2540: 4)

ศาสนา ศาสนามีบทบาทสำคัญในการแต่งกายเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการเกิดสงครามศาสนาในยุโรปที่เรียกว่า "สงครามครูเสด" อันเป็นสงครามที่สู้รบแบบยืดเยื้อ มาเป็นเวลานานกว่า 300 ปีมีการรบพุ่งกันตลอดเวลา(พวงผกา คุโรวาท, 2540: 5) การปะทะกันตัวต่อตัว และกินระยะเวลายาวนานมากความสัมพันธ์ระหว่างข้าศึกก็เกิดขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความคิด และวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน และเมื่อเหตุการณ์สงบลงผลจากสงครามทำให้ทรัพยากรต่างๆ สูญเสียไปมาก ทางประวัติศาสตร์จึงเรียกยุโรปสมัยนั้น ว่า "สมัยมืด" กล่าวคือวัฒนธรรมต่างๆ ศิลปะวิชาการตลอดจนความเจริญในด้านต่างๆ ได้ปิดเงียบลง และกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้ง ในสมัยศตวรรษที่ 16 ความเจริญในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวได้วิวัฒนาการขึ้นรวมทั้งการแต่งกายก็เฟื่องฟูมากในสมัยนี้

ความต้องการดึงดูดเพศตรงข้าม มนุษย์เราเมื่อเริ่มเติบโตเข้าในวัยรุ่นหนุ่มสาว มีความสมบูรณ์ทางเพศเป็นธรรมชาติที่ต้องการมีความงดงามขึ้น เพื่อที่จะดึงดูดใจแก่เพศตรงข้าม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่มนุษย์ต้องการการยอมรับ จากบุคคลอื่นด้วย โดยเฉพาะด้านร่างกาย เพื่อสนองความต้องการนี้จึงได้มี วิวัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายของมนุษย์ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอวัสดุที่นำมาใช้ก็มีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงให้เข้ากับ ความเจริญด้านเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ ผู้ที่มีบทบาทที่จะสนองความต้องการเหล่านี้ คือบรรดานักออกแบบ (Designers) เขาเหล่านี้เป็นผู้คอยกำหนดรูปแบบ และแนวทางการแต่งกายให้กับมนุษย์ เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะกับลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามระดับของสังคม และเศรษฐกิจ

สภาพภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ สภาพของสังคมและเศรษฐกิจของแต่ละแห่งแต่ละประเทศมีความไม่เหมือนกัน และมีบทบาทต่อการแต่งกายที่ต่างไปด้วย สังคมทั่วไปในขณะนี้ มีหลายระดับชั้น และแบ่งกันตามฐานะทางเศรษฐกิจอีกด้วย เช่น ชนชั้น ระดับเจ้านาย ชาวบ้าน กรรมกร ซึ่งแต่ละลักษณะ จะบ่งชี้ว่าผู้แต่งนั้นอยู่ในฐานะระดับใด และยังบ่งถึงสภาพสังคมของ

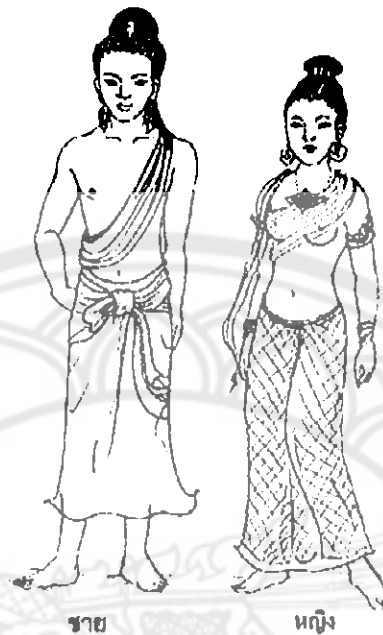
เขาด้วย ความเจริญทางด้านวัฒนธรรม และการแต่งกายมีการวิวัฒนาการมาเรื่อย ๆ ชนชาติแรกที่ถือว่าเป็นต้นฉบับการแต่งกาย คือ ชาวอียิปต์ รองลงมาคือ กรีก โรมัน ซึ่งจะได้กล่าวถึงต่อไป

2.1.2 การแต่งกายไทยตามสมัยประวัติศาสตร์และโบราณคดี

การแต่งกายไทยตามสมัยประวัติศาสตร์และโบราณคดีในบทนี้ได้อ้างอิงการจัดแบ่ง ลำดับเครื่องแต่งกายตามเอกสารทางวิชาการ สมุดภาพแสดงเครื่องแต่งกายตามสมัย ประวัติศาสตร์ และโบราณคดี" ของกรมศิลปากรเนื่องในงานฉลองครบรอบ 20 ปี สภาการ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (2511) โดยจัดแบ่งลำดับออกเป็น 7 สมัย (กรมศิลปากร, 2511: 3) ดังต่อไปนี้

สมัยทวารวดี (พุทธศตวรรษที่ 11-16)

ทวารวดี เป็นอาณาจักรที่นักโบราณคดีเรียกดินแดนระหว่างศรีเกษตร(ประเทศพม่า) และอีสานปุระ (ประเทศกัมพูชา) (คณะอนุกรรมการแต่งกายไทย, 2543: 64) มีศูนย์กลางอยู่บริเวณลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาตอนล่าง เป็นอาณาจักรขนาดใหญ่ที่มีประชาชนนับถือ ศาสนาพุทธ และฮินดู ได้รับอิทธิพลทางด้านศิลปวัฒนธรรมและการแต่งกายจากอินเดียเข้ามาผสมกับอารย ธรรมพื้น เมืองของตนจนมีความเจริญก้าวหน้า(โอม รัชเวทย์, 2543: 4) ลักษณะของการแต่งกาย ได้บ่งบอกถึงฐานะของผู้คน เป็นต้นว่า พระเจ้าแผ่นดินนุ่งผ้ายกดอกได้ ขุนนางธรรมดาใช้ได้ แต่ ผ้ายกดอกสองชาย ส่วนราษฎรสามัญจะใช้ผ้ายกดอกได้แต่ผู้หญิงเท่านั้น (คณะอนุกรรมการแต่ง กายไทย, 2543: 64) อย่างไรก็ตาม มีหลักฐานแสดงให้เห็นถึงการแต่งกายของคนในสมัยทวารวดี ปรากฏอยู่บนงานปฏิมากรรมต่างๆเช่นที่ พระเจดีย์จุลประโทน อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ขุดพบภาพสลักลายเส้นบนแผ่นหินเป็นรูปเจ้านายชั้น สูงไม่สวมเสื้อ นุ่งโจงกระเบน รอบตัวมีหม้อน้ำ หอยสังข์ เงินตราและดาว (โอม รัชเวทย์, 2543: 4) ส่วนลักษณะการแต่งกายโดยทั่วไปมีดังนี้ ลักษณะการแต่งกายของหญิง ผม ทำผมเกล้ามวย หรือถักเปียเป็นจอมสูงเหนือศีรษะ ใช้ผ้าสลับ สีรัดเกล้าไว้ตรงกลาง แล้วปล่อยชายผมลงมาหรือเกล้าแล้วรัดเกล้าไว้ไม่ปล่อยชายผมหรือถักเปียเป็นจอมสูงเหนือ ศีรษะรัดตรงกลางให้ตอบนบสยายออก เครื่องประดับ ต่างหูเป็นแผ่นกลม หรือเป็นห่วงกลม สายสร้อยทำเป็นแผ่นทับทรวงรูป สีเหลี่ยมขนมเปียกปูนเป็นลวดลายนก ดันแขนประดับด้วยกำไลเล็ก ๆ ทำด้วยทองคำสำริด และ ลูกปัดสีต่าง ๆ สวมกำไลมือหลายเส้น เครื่องแต่งกาย นุ่งผ้าขึ้นจีบพื้น หรือลวดลาย ย้อมสีกรัก (สีจากแก่นขนุน) ทบซ้อนกัน ข้างหน้าทั้งชายแนบลำตัว ไม่สวมเสื้อ ห่มผ้าสะไบเฉียงบ่าซ้ายไหล่มาข้างขวา เป็นผ้า ฝ่ายบางจีบไม่สวมรองเท้า



ชาย หญิง
ภาพ 1 การแต่งกายสมัยทวาราวดี

ที่มา: http://www.baanjomjut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

ลักษณะการแต่งกายของชาย ผม ถักเปียเป็นหลอดยาวประป่า หรือเกล้าสูงรัดด้วยผ้าหรือเครื่องประดับแล้วปล่อย ชายผมกลับลงมา เกล้าเป็นจุกก็มีเครื่องประดับ ใส่กรองคอ กำไลแขน ต่างหู เข็มขัดโลหะคาดเอว เครื่องแต่งกาย มีผ้าเจดียงบ้างบาง ๆ นุ่งผ้าจีบชายผ้าด้านหน้าทิ้งลงไป คล้ายผ้าถุงครึ่ง แข้ง ชายขมวดทิ้งลงไปข้างซ้าย คาดเข็มขัด ไม่สวมเสื้อ

สมัยศรีวิชัย (ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 13-18)

ศรีวิชัย เป็นรัฐที่เกิดขึ้น ทางภาคใต้ โดยถูกอิทธิพลจาก "รัฐฟูนัน" ประเทศจีนที่เคยมี อำนาจควบคุมทะเลจีนใต้ นอกจากนี้ "รัฐศรีวิชัย" ยังตั้งอยู่ในทำเลค้าขายที่สำคัญโดยมีการค้า ขายเป็นจีน อินเดียและประเทศในตะวันออกกลาง (คณะอนุกรรมการแต่งกายไทย, 2543: 74) ดังนั้น การแต่งกายของคนสมัยศรีวิชัย จึงได้รับอิทธิพลด้านการใช้ผ้าจากจีน และเครื่องประดับ จากชาวอินเดีย (คณะอนุกรรมการแต่งกายไทย, 2543: 79-80) ลักษณะการแต่งกายของหญิง ผม เกล้ามวยสูงทำเป็นพุ่มทรงข้าวบิณฑ์ สวมกลีบรวบด้วยรัดเกล้า ปล่อยชายปรก ลงมาด้านหน้า บางที่มุ่นมวยเป็นทรงกลมเหนือศีรษะใช้รัดเกล้าเป็นชั้น ๆ แล้วปล่อยชายผมลงประป่า ทั้ง 2 ข้าง หรือถักเปีย เครื่องประดับ ประดับด้วยรัดเกล้า ตุ่มหูแผ่นกลมเป็นกลีบดอกไม้ ใส่กรองคอทับทรวง ใส่กำไรตัน แขนทำด้วยโลหะ หรือลูกปัดร้อยเป็นพวงอุบะ ใส่กำไลมือและเท้า เครื่องแต่งกาย นุ่งผ้าครึ่งแข้ง

ปลายบานยกขอบ ผ้าฝืนเดี่ยวบางแนบเนื้อคล้ายผู้ชาย ขอบผ้าชั้น บนทำเป็นวงโค้งเห็นส่วนท้อง
คาดเข็มขัดปล่อยชายผ้าลงทางด้านขวา



ภาพ 2 การแต่งกายของหญิงสมัยศรีวิชัย

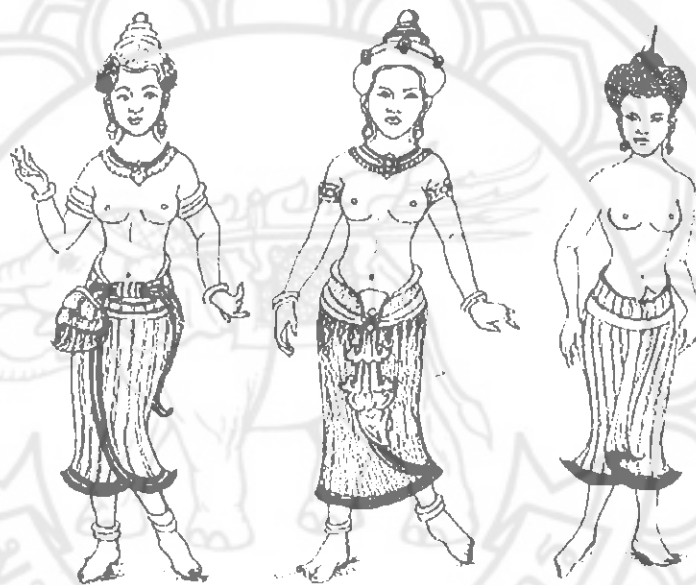
ที่มา: http://www.baanjomut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

ลักษณะการแต่งกายของชาย ผม แถล้ามวยเป็นกระพุ่มเรียงสูง ด้วยเครื่องประดับ ปล่อยปลาย
ผมสยายลงรอบศีรษะ เป็นชั้น ๆ บางทีปล่อยชายผมชั้น ล่างสยายลงประบ่า เครื่องประดับ ใส่
ตุ้มหูเป็นเม็ดกลมใหญ่ คล้องสายสังวาลย์ คาดเข็มขัดโลหะใส่กำไล แขนและข้อมือ เครื่องแต่งกาย
นุ่งผ้าชายพกต่ำ ปล่อยชายย่อยเป็นกระหนก คาดเข็มขัดโลหะ

สมัยลพบุรี (ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 16-19)

เมืองลพบุรีหรือละโว้หรือลพบุรี" เคยเป็นเมืองสำคัญมาแต่สมัยรัฐทวารวดีเมื่อครั้ง อำนาจ
ของรัฐทวารวดีในดินแดนภาคกลางของประเทศไทยเสื่อมลงไปแล้ว ละโว้จึงได้ปรับเปลี่ยน คตินิยม
ไปเป็นแบบขอม (คณะอนุกรรมการแต่งกายไทย, 2543: 86) ดังนั้น ศิลปะลพบุรีได้รับ รูปแบบ
มาจากศิลปะของขอมเป็นส่วนใหญ่ รูปหล่อสำริดที่มีอยู่เป็นจำนวนมากสะท้อนให้เห็นถึง การแต่ง
กายของชาวลพบุรีที่รับเอาวัฒนธรรมมาจากขอม (โอม รัชเวทย์, 2543: 22) ลักษณะการ แต่งกาย

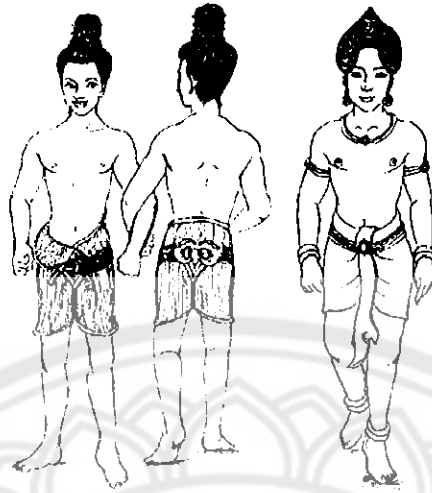
สมัยลพบุรีโดยทั่วไปมีลักษณะดังนี้ ลักษณะการแต่งกายของผู้หญิง ผม ผมแสดกกลาง ตอนบน มุ่นเป็นมวย ปักด้วยปิ่นยอดแหลม เครื่องประดับ สวมกำไลต้นแขน ข้อมือทั้ง 2 มีปิ่น เข็มขัดมี ลวดลาย สวมเทริดที่ ศีรษะมีกรองคอทำลวดลายเป็นแผ่นใหญ่ ตุ่มหูทำเป็นหัวเปิดคว่ำ เครื่องแต่ง กาย ไม่สวมเสื้อ นุ่งผ้าให้ชายซ้อนกันตรงหน้า แล้วปล่อยชายออก 2 ข้าง เป็นปลี บางทีปล่อย ชายยาวลงถึงสะโพกทั้งขวาและซ้าย เป็นชายไหว คาดเข็มขัด ปลายทำเป็น พู่คล้ายกรวยเชิงห้อย เรียงเป็นแถว ไม่สวมรองเท้า



ภาพ 3 การแต่งกายของหญิง สมัยลพบุรี

ที่มา: http://www.baanjommyut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

ลักษณะการแต่งกายของผู้ชาย ผม เก้าผมเหนือศีรษะ เครื่องประดับ คาดเข็มขัดหัวเข็มขัดผูกเป็น ปมเงื่อนแบบสอดสร้อย ใสตุ่มหู กรองคอ เป็นเส้นเกลี้ยง ซ้อนกัน 2 ชั้น ตรงกลางทำเป็นลวดลาย ดอกไม้เม็ดกลม ๆ ซ้อนกัน สวมกำไลต้นแขน ข้อมือ และเท้า เครื่องแต่งกาย นุ่งผ้าถุงสูง ขวาทับ ซ้ายแล้วทิ้งชายเป็นกาบใหญ่ คาดเข็มขัด นุ่งสั้น เหนือเข่าทิ้งชายพกออกมา ข้างหน้าเป็นแผ่นใหญ่ ไม่สวมรองเท้า



ภาพ 4 การแต่งกายชาย สมัยลพบุรี

ที่มา: http://www.baanjomjut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

สมัยเชียงแสน (ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 18 – 24)

เชียงแสน ปัจจุบันเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดเชียงราย ปัจจุบันนักวิชาการนิยมเรียกรัฐ เชียงแสนว่า รัฐล้านนา ซึ่งมีการยอมรับและวัฒนธรรมเป็นแบบหนึ่งโดยเฉพาะ (คณะอนุกรรมการ แต่งกายไทย 2543: 91) เชียงแสนมีดินแดนต่อกับดินแดนทางภาคเหนือของอาณาจักรสุโขทัย ชาวเชียงแสนมีความเจริญทางด้านศิลปวัฒนธรรมและวิทยาการต่างๆ โดยได้รับอิทธิพลทางศิลปะจากอินเดียสมัยราชวงศ์ปาละ ผ่านทางมาทางประเทศพม่า และได้พัฒนาให้มีลักษณะของตัวเอง จนกลายเป็นรูปแบบของศิลปะไทยแท้ในยุคแรก มีหลักฐานกล่าวถึงผ้าหลายชนิดทั้งที่ทอขึ้น เป็น ของตัวเองและทอขึ้น เพื่อเป็นสินค้าขายให้แก่อาณาจักรใกล้เคียง เช่นผ้าสีจันทร์ขาว ผ้าสีจันทร์แดง ผ้าสีดอกจำปา แสดงว่ามีการย้อมสีจากธรรมชาติ (โอม รัชเวทย์, 2543: 40) ทางด้านการ แต่งกายจึงเป็นการแต่งกายเป็นการผสมผสานระหว่าง พม่า และขอมลักษณะการ แต่งกาย โดยทั่วไปมีดังนี้

ลักษณะการแต่งกายของผู้หญิง ผม ผมทรงสูง เก้าผมไว้ตรงกลาง เครื่องประดับ สวมเครื่องประดับศีรษะ มีรัดเกล้า สวมสร้อยสังวาล รัดแขน กำไลมือ กำไลเท้า ใสตุ้มหู เครื่องแต่งกายนุ่งผ้าถุงยาวแบบต่ำที่ระดับได้สะดือ มีผ้าคาดทิ้งชายยาว ปล่อยชาย พกห้อยออกมาที่ด้านหน้าเป็นแฉก ไม่สวมเสื้อ มีสไบแพรบางสำหรับรัดอกให้กระชับขณะทำงาน ลักษณะการแต่งกายของผู้ชาย ผม ไว้ผมทรงสูง สวมเครื่องประดับศีรษะ เครื่องประดับ สวมกรองคอ สร้อยสังวาล กำไลมือ และกำไลเท้า เครื่องแต่งกาย นุ่งผ้าสองชาย จับจีบลงมาเกือบถึงข้อเท้า ด้านหน้าซ่อนผ้าหลายชั้น

รัดชายออกเป็นปลีทางด้านข้างคล้ายชายไหวชายแครง มีผ้าขาวม้าเคียนเอว หรือพาดบ่า อากาศหนาว จะสวมเสื้อแขนยาว



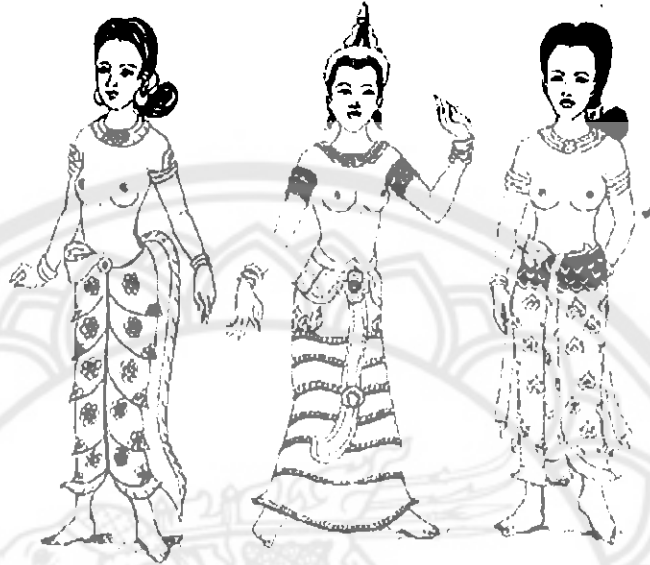
ภาพ 5 การแต่งกายชายหญิงสมัยเชียงแสน

ที่มา: http://www.baanjomjut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

สมัยสุโขทัย (ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 19 – 20)

เมื่อครั้งที่ พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ทรงสถาปนากรุงสุโขทัยขึ้น เป็นราชธานี แห่งอาณาจักรสุโขทัย เมื่อ พ.ศ. 1762 ได้มีหัวเมืองต่างๆที่มีคนไทยปกครองก็หันมายอมรับเอากรุงสุโขทัยเป็นศูนย์กลางอำนาจ ทำให้มีอาณาเขตแผ่กว้างออกไป มีความเจริญก้าวหน้าในทุกด้านทั้ง ศิลปวัฒนธรรมและวิทยาการ(โอม รัชเวทย์, 2543:44) การแต่งกายของชาวสุโขทัยอาจเทียบเคียงได้จากภาพเขียนลายเส้นบนแผ่นศิลาจากวัดศรีชุม ภาพลายเส้นบนรอยพระพุทธรูปที่ทำด้วยสำริด รูปหล่อสำริดและตุ๊กตาสังคโลก (คณะอนุกรรมการแต่งกายไทย, 2543: 102-103) ที่แสดงให้เห็นทั้งทรงผม เสื้อ ผ้าห่ม เครื่องประดับและเครื่องหอม ลักษณะการแต่งกายของผู้หญิง ผม ยาวเกล้ามวยบนศีรษะ มีพวงดอกไม้หรือพวงมาลัยสวมรอบมวย หรือไว้ผมแฉก กลาง รวบผมไว้ท้ายทอย มีเกี้ยวหรือห่วงกลมคล้องตรงที่รวบ เครื่องประดับ กรองคอ รัดแขน กำไลมือและกำไลเท้า

เครื่องปักผมเป็นเข็มเงิน เข็ม ทอง ไล่แหวน รัตเกล้า เครื่องแต่งกาย นุ่งผ้าซิ่นหรือผ้าถุงยาวกรอมถึงข้อเท้า



ภาพ 6 การแต่งกายของหญิง สมัยสุโขทัย

ที่มา: http://www.baanjomjut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

ลักษณะการแต่งกายของผู้ชาย ผมนวม หรือนุ่งผมเมื่อยามพักผ่อนอยู่บ้าน เครื่องประดับ กษัตริย์จะสวมเทริด กำไล เพชร พลอยสี เครื่องแต่งกาย นุ่งกางเกงครึ่งน่อง แล้วนุ่งผ้าดกเขมร หรือหยักครึ่งทับกางเกงอีกที ต่อมาประยุกต์เป็นนุ่งสั้น และทิ้งหางเหน็บ เรียกว่ากระเบนเหน็บ หรือนุ่งแบบโรยเชิง สวมเสื้อ คอ กลมหรือไม่สวม

สมัยอยุธยา (พ.ศ. 1893 ถึง พ.ศ. 2310)

ราวสมัย พ.ศ. 1893 สมัยพระเจ้าอู่ทองสร้างกรุงศรีอยุธยา ชาวบ้านปลดกางเกงหรือ สนับเพลลาอกบ้างแล้ว คงใช้เฉพาะขุนนางข้าราชการสำนัก แบบขัดเขมรจึงถูกปล่อยให้ยาวลงมาถึง ได้เข้าเป็น "นุ่งโจงกระเบน" เสื้อคอกลมแขนกรอมศอก สตรีนุ่งผ้าและผ้ายกห่มสไบเฉียง สวมเสื้อบ้างโดยมากเป็นแขนกระบอกการแต่งกายของสมัยอยุธยามีการเปลี่ยนแปลงตามเหตุการณ์บ้านเมือง ซึ่งมี 3 แบบ ดังนี้ การแต่งกายตามกฎหมายเถียรบาล เป็นแบบของเจ้านาย ข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ ทั้ง ผู้ชายและผู้หญิงตลอดจนพวกรัษฏีจะแต่งตามไปด้วย ผู้หญิงยังมีการเกล้าผมอยู่ การแต่งกายแบบชาวบ้าน (ระยะกลางของสมัยอยุธยา) มีการนุ่งโจงกระเบนทางแถบ เมืองเหนือ ผู้ชายอาจไว้ผมยาว ส่วนทางใต้ลงมาตัดผมสั้น ลง ครั้นสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช

ได้มีการไว้ผมมหาดไทย ผู้หญิงยังคงไว้ผมยาวนิยมห่มสไบ ยุคสงคราม (สมัยอยุธยาตอนปลาย) ทั้งผู้ชายและผู้หญิงต้องช่วยกันต่อสู้กับศัตรู ผู้หญิงตัดผมสั้น ลง เพื่อปลอมเป็นผู้ชาย และสะดวกในการหลบหนี เสื้อผ้าอาภรณ์จึงตัดทอน ไม่ให้รุ่มร่าม เป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนที่และเคลื่อนไหว มีการห่มผ้าตะเบงมานคือห่มไขว้กัน บริเวณหน้าอกแล้วรวบไปผูกไว้หลังคอ ส่วนผู้ชายไม่มีการเปลี่ยนแปลง (อภิโชค แซ่ไคว้, 2542: 22) การแต่งกายยุคกรุงศรีอยุธยา จึงแบ่งออกเป็น 4 สมัย ดังนี้ (สมภพ จันทรประภา, 2526: 28)

สมัยที่ 1 พ.ศ. 1893 ถึง พ.ศ. 2031

หญิง ผม ยังคงเกล้าผม การเกล้ามี 2 แบบ คือ เกล้าไว้ท้ายทอย และเกล้าสูงบน(หนุนหยิก) ศีรษะมีเครื่องประดับเรียกว่า เกี้ยว เป็นเครื่องรัดมวยผม เครื่องประดับ สร้อยตัว สร้อยข้อมือ กำไล ต่างหู เครื่องแต่งกาย นุ่งขึ้นจีบหน้า สวมเสื้อ แขนกระบอก-คอกลม ผ่าหน้า เสื้อ ยาวเข้ารูป มีผ้าคลุมสะโพกไว้ด้านในของตัวเสื้อ แต่ปล่อยชายออกด้านนอก ต่อมาได้ต่อเข้ากับตัวเสื้อ เป็นชายเสื้อลงมาอีกทีหนึ่ง ชาย ผม มหาดเล็กและคนรับใช้ตัดผมสั้น ชายยังคงเกล้าผมกลาง กระหม่อมเช่นเดียวกับ หญิง เครื่องแต่งกาย นุ่งกางเกงยาวลงมาแค่หน้าแข้ง ปลายขาเรียวยเล็กกว่าเดิม นุ่งผ้าหัยกรั้ง แบบเขมรซ้อนทับกางเกง ชายผ้ายาวเสมอเข่า ใช้ผ้าคาดเอว สวมเสื้อคอแหลม แขนยาวจรดข้อมือ ผ่าอก สบายทับสบขวา มีผ้ากั้นตรงปลายแหลม คอ สบายหน้า และชายเสื้อ เครื่องประดับ จากหลักฐานการขุดกรุใต้พระปรางค์วัดราชบูรณะพบว่า ส่วนบนของมงกุฎที่ครอบมวยพระเศียรของกษัตริย์ พายุรัดหรือทองกร เครื่องประดับศีรษะตกแต่งด้วยลวดทองคำ

สมัยที่ 2 พ.ศ. 2034-2171

หญิง ผม ตัดผมสั้น หวีเสยขึ้น ไปเป็นผมปัก บ้างก็ยังไว้ผมยาวเกล้าบนศีรษะ เลิกเกล้าเมื่อ พ.ศ. 2112 เพราะต้องทำงานหนักไม่มีเวลาเกล้าผม เครื่องแต่งกาย นุ่งกางเกงหรือโจงกระเบน สวมเสื้อแขนกระบอก คอกลมผ่าอก ไม่นิยมสไบ ผู้หญิงชั้น สูงสวมเสื้อคอแหลม มีผ้าคล้องไหล่ 2 ข้าง การห่มสไบมีหลายแบบพันรอบตัวเห็นทั้งชายห่มแบบสไบเฉียง คือ พันรอบอก 1 รอบแล้ว เเจียงขึ้นป่าปล่อยชายไว้ข้างหลังเพียงขาพับแบบสะพัก สองป่า ใช้ผ้าพันรอบตัวทับกันที่อกแล้วจึง สะพักไหล่ทั้งสองปล่อยชายไปข้าง หลัง ทั้ง 2 ข้างแบบคล้องไหล่ เอาชายไว้ข้างหลังทั้งสองชาย



ภาพ 7 การแต่งกายสมัยอยุธยา สมัยที่ 1

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

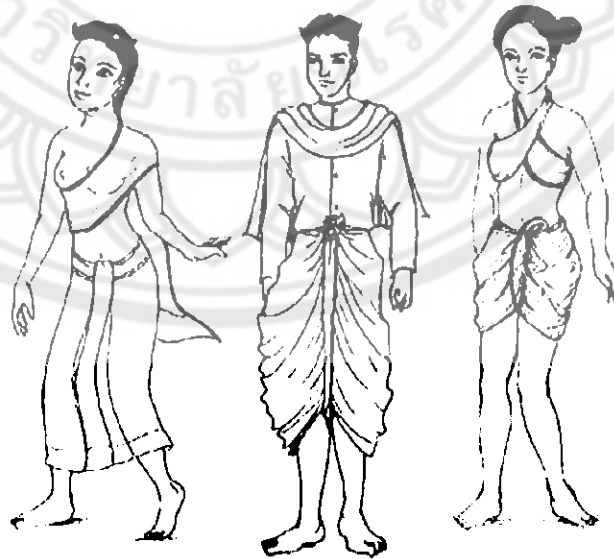


ภาพ 8 การแต่งกายสมัยอยุธยา สมัยที่ 2

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

สมัยที่ 3 พ.ศ. 2173 – พ.ศ. 2275

หญิง ผม สตรีในสำนักไว้ผมแบบหญิงพม่าและล้านนาไทย คือเกล้าไว้บนกระหม่อมแล้วคล้องด้วยมาลัย ถัดลงมาปล่อยผมสยายยาว ส่วนหญิงชาวบ้านตัดผมสั้น ตอนบนแล้วถอนไรผมรอบ ๆ ผมตอนที่ถัดลงมาไว้ยาวประบ่า เรียกว่า “ผมปัก” บางคนโกนท้ายทอย คนรุ่นสาวไว้ผมดอกกระพุ่มไม้โกนท้ายทอยปล่อยยาวเป็นรากไทร การแต่งกาย หญิงในราชสำนักนุ่งผ้าซิ่น สวมเสื้อ ผ่าอก คอแหลม (เดิมนิยม คอกกลม) แขนกระบอกยาวจรดข้อมือหญิงชาวบ้านนุ่งผ้าจีบห่มสไบ มี 3 แบบ คือ รัดอก สไบเฉียง และห่ม ตะเบงมาน (ห่มไขว้กันแล้วรวบไปผูกไว้หลังคอ) เหมาะสำหรับเวลาทำงาน บุกป่า ออกรบ เครื่องประดับ ปักปิ่นทองที่มวยผม สวมแหวนหลายวง สร้อยคอ สร้อยข้อมือ การแต่งหน้า หญิงชาววัง ผัดหน้า ย้อมฟัน และเล็บเป็นสีดำ ไว้เล็บยาวทางปากแดง หญิงชาวบ้าน ขอบประแป้งลายพริ้วๆ ไม้ไว้เล็บ ไม่ทาแก้ม ปาก ผู้ชาย ผมตัดสั้น ทรงมหาดไทย (คงไว้ตอนบนศีรษะรอบๆ ตัดสั้น และโกนท้ายทอย) การแต่งกาย นุ่งโจงกระเบน ใช้ผ้าขาวม้าคล้องคอ แล้วตกลงไปห้อยชายไว้ทางด้านหลัง สวมเสื้อคอกกลม ผ่าอกแขนยาวจรดข้อมือ ในงานพิธีสวม เสื้อ ยาวถึงหัวเข่า ติดกระดุม ด้านหน้า 8 – 10 เม็ด แขนเสื้อ กว้าง และสั้น มาก ไม่ถึงศอก นิยมสวมหมวกแบบต่างๆ ขุนนางจะสวม ลอมพอกยอดแหลม ไปงานพิธีจะสวมรองเท้านี้ และปลายแหลมแบบแขกมัวร์



ภาพ 9 การแต่งกายสมัยอยุธยา(สมัยที่ 3)

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

สมัยที่ 4 พ.ศ. 2275 ถึง พ.ศ. 2310

หลักฐานจากวัดใหญ่สุวรรณารามจังหวัดเพชรบุรีเป็นลักษณะเครื่องทรงในพระมหา กษัตริย์ และคนชั้น สูง หญิง การแต่งผม มี 3 แบบ คือ ทรงผมมวยกลางศีรษะ ทรงผมปีกมีจอนผม ทรงผมหนีกรักแครง (เกล้าพับสองแล้วเกี่ยว กระหวัดไว้ที่โคน รักแครง เกล้า ผมมวยกลมเฉียงไว้ ด้านซ้ายหรือขวา) ทรงผมประป่า มักจะรวมผมปีกและผมประป่าอยู่ในทรงเดียวกันและผมปีกทำ เป็นมวยด้วยเครื่องประดับ นิยมสวมเทริด สวมกำไลข้อมือหลายอัน มีสร้อยข้อมือที่ใหญ่กว่าสมัย ใด สร้อยตัวสวมเฉียงปามีลวดลายดอกไม้ สิ่งใหม่กว่าสมัยใดคือ สวมแหวนก้อยชนิดต่าง ๆ และ แหวนงูรัดต้นแขน การแต่งหน้าแต่งตัว ทาขมิ้น ให้ตัวเหลืองดังทอง ผัดหน้าขาว ย้อมฟันดำ ย้อม นิ้ว และเล็บด้วยดอกกรรณิการให้สีแดง การแต่งกาย ของคนชั้น สูงนุ่งซิ่นยก จีบหน้า ห่มคาด สวมเสื้อริ้วทอง (ทำด้วยผ้าไหม สลับด้วยเส้นทองแดง) ห่มสไบ ชาวบ้านท่อนบนคาดผ้าแถบหรือ ห่มสไบ นุ่งโจงกระเบนหรือ ผ้าถุง การห่มสไบมี 2 แบบ คือห่มคล้องคอตกลงชายไปข้างหลังทั้ง 2 ข้าง กันบนเสื้อ ริ้วทอง และใช้เจียรระบาศ (ผ้าคาดพุง) คาดทับเสื้อปล่อยชายลงตรงด้านหน้าห่ม สไบเฉียงไม่ใส่เสื้อเมื่ออยู่กับบ้านชาย ไว้ทรงมหาดไทย ทาน้ำมันหอม การแต่งกาย สวมเสื้อคอ กลม สวมศีรษะ แขนยาวเกือบจรดศอก มีผ้าห่มคล้องคอแล้ว ตลบชายทั้งสองไปข้างหลัง นุ่ง โจงกระเบน ส่วนเจ้านายจะทรงสนับเพลา ก่อน แล้วทรงภูษา จีบโจง มีไหมถักรัดพระองค์ แล้วจึง ทรงฉลองพระองค์ คาดผ้าทิพย์ทับฉลองพระองค์อีกที การแต่งกายสมัยอยุธยา สำหรับผู้ที่สนใจ ควรศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมจากหนังสือ อยุธยาอาภรณ์ ของสมภพ จันทระประภา 2526 และการ แต่งกายไทย : วัฒนธรรมการจากอดีตสู่ ปัจจุบัน 1 สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ 2543 จะ ได้รายละเอียดเพิ่มเติม

การแต่งกายของไทยเราจะแสดงลักษณะเด่นชัดตอนสมัยสุโขทัยเป็นราชธานีลงมา เครื่อง แต่งกายของคนย่อมเป็นไปตามสภาพดินฟ้าอากาศ ในปัจจุบันก็ยังสรุปไม่ได้อย่างสิ้นเชิง ว่าคน ไทยเคยอยู่ตอนใต้ของประเทศจีนหรืออยู่ ณ ที่นี้มานานแล้ว มีความสำคัญในการที่จะ สันนิษฐาน ว่า การแต่งตัวเหมือนเผ่าไทยที่ยังอยู่ในเขตแดนจีน มีอากาศหนาวจึงสวมเสื้อหลายชั้น ถ้าคน ไทยอยู่ใน ณ ที่นั้นมานานแล้ว ซึ่งจะมีอากาศร้อน เสื้อ ผ้าก็จะมีลักษณะชนิดพันหลวม ๆ มากกว่าจะ เป็นแบบรัดตึงแนบตัว นับตั้งแต่สมัยสุโขทัยลงมาเห็นได้ว่าเครื่องแต่งกายของคนอินเดียได้เข้ามา เป็นส่วนหนึ่ง ของเครื่องแต่งกายไทย ผ้าจีบและสไบก็คือผ้าสำหรับัดแปลงเป็นสองท่อน ส่วนผ้านุ่ง ก็คือผ้านุ่ง ของผู้ชายอินเดีย คนไทยมีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวอยู่อย่างหนึ่งคือ เมื่อรับวัฒนธรรม ของใคร มาแล้วรู้จักดัดแปลงให้เข้ากับสภาพวิถีชีวิตของตนเอง จนกลายเป็นไทยในที่สุด นุ่งโจง ห่มจีบ ของไทยก็ได้มาจากห่มสำหรับของแขกก็จริงแต่ไม่ใช่แขก เรามีการใช้คำว่าเครื่องนุ่งห่มมา

ก่อน เครื่องแต่งกาย เพราะใช้นุ่งและห่มจริง คือใช้ปกคลุมท่อนล่างและบนแยกกันเป็นคนละส่วน เครื่องนุ่งห่มของไทยตั้งแต่อดีตเป็นการใช้ประโยชน์ทั้งในด้านความเหมาะสม การประหยัด และความคล่องตัวในการดัดแปลง เช่น ในสมัยอยุธยาการแต่งกายของสตรีไทยตามปกติจะแสดงออกซึ่งความนุ่มนวลและความเป็นผู้หญิง แต่พอถึงปลายสมัยกรุงศรีอยุธยา เมื่อไทยจะทำสงครามกับพม่าเป็นเวลาที่ยาวนาน สตรีไทยต้องออกต่อสู้เคียงบ่าเคียงไหล่กับชาย การแต่งกายของสตรีก็เปลี่ยนไปให้เหมาะสมกับบทบาทใหม่ คือ แต่งกายให้รัดกุม ไม่รุ่มร่าม สะดวกในการเคลื่อนไหว เป็นการห่มผ้าแบบ "ตะเบงมาน" ผมก็ตัดสั้น เพื่อสะดวกในการรบ หนีภัย และการปลอมแปลง เป็นชาย สำหรับเครื่องแต่งกายที่ใช้สำหรับทำงานกลางแจ้ง หรือทำไร่ ทำนาของคนไทยนั้น ก็จะใช้สีเข้ม เพื่อไม่ให้สกปรกง่าย ตัวเสื้อ ของสตรีเป็นเสื้อ ผ่าอก แขนกระบอกเพื่อกันแดด (นฤมล ปราชญ์โยธิน, 2525: 1,7)



ภาพ 10 การแต่งกายสมัยอยุธยา (สมัยที่ 4)

ที่มา: http://www.baanjomiyut.com/library_2/history_of_costume/02_1.html

2.1.3 การแต่งกายของยุโรปตอนเหนือ (THE NORTHERN EUROPEANS CUSTOMES)

อังกฤษสมัยกลาง ในช่วงต้นศตวรรษ ชาวอังกฤษชายหญิงจะสวมเสื้อ Shirt หรือ Camise หรือ Chemise ทำจากผ้าลินินหรือผ้าขนแกะเนื้อ บางแบบตัว เอาไว้ชั้น ใน ชั้น ที่ 2 จะสวมชุด Cotte หรือ Stola ซึ่งเป็นเสื้อแขนยาวมีกระดุมตั้งแต่คอถึงข้อมือ ชั้น ที่ 3 สวม Bliaud หรือ Tunic เป็นเสื้อหลวมยาว ถึงข้อเท้า แขนกว้าง ต่อมาผู้ชายจะเปลี่ยนมาใส่ Bliaud สั้น สวมถุงเท้าหนา เรียกว่า Stocking หมวกผู้ชายสวม Skullcaps หรือ Hood ผู้หญิงจะสวม Headrail เป็นหมวกทำจาก ผ้าลินิน หรือผ้ายทรงเหลี่ยมบ้าง กลมบ้าง รีบ้าง แล้วมีเชือกผูกใต้คาง ตอนกลางศตวรรษ ชาย

หญิงชาวอังกฤษจะสวมเสื้อแบบใหม่เรียกว่า Surcoat มีลักษณะ เหมือนเอี๊ยมโค้ง เว้าวงแขนเล็ก ประมาณระดับสะโพก ต่อมาจะเป็น Dress ส่วนชุดชั้น ใน Cotte จะเปลี่ยนไปเป็น Petticoat และ ใส่หมวกที่เรียกว่า Chinband ทำด้วยผ้าแข็งจีบมีสายคาดคาง ต่อมาจะสวมเสื้อที่เรียกว่า Cotehardis ไว้ใน Surcaot มีลักษณะเข้ารูปรัดตัดผ้าหน้า มีกระดุมติด แขนยาวมีกระดุมติดจาก คอกถึงนิ้วก้อยภายหลังเรียกว่า Jacket ตอนปลายสมัยมีหมวกเกิดขึ้น หลายแบบ มี liripipe หรือ Hood ใช้คลุมศีรษะและคอมหางยาวแบบ Turban หมวกทรง Bonnets และทรง Hennes ทรงผม ของชายจะตัดสั้น บางคนตัดเกรียนแบบพระ กันท้ายทอย ส่วนหญิงไว้ทรง Reticulated Headdress หรือถักเปีย 2 ข้าง ชมวดไว้ข้างหูแล้วคลุมด้วย Net ประดับเพชรพลอย เสื้อคลุมจะมี หลายแบบลักษณะตัดยาว ทั้งมีปกและไม่มีปก แขนกว้างทรงกระบอกหรือ ปลายแขนกว้างประดับ ด้วยขนสัตว์ รองเท้าจะเป็นรองเท้าปลายงอน



ภาพ 11 การแต่งกายของชายหญิงชาวอังกฤษสมัยกลาง

ที่มา: http://www.baanjomjut.com/library_2/history_of_costume/09.html

อังกฤษสมัยฟื้นฟู สมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 7-8 (1485-1447) ในสมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 7 (1485-1509) เสื้อทูนิกของชายสั้น เปิดอก มองเห็นชุดปักด้านใน บริเวณคอเสื้อมีจีบ สวมเสื้อ Gown ทับ แขน พอง เจาะผ้า ผู้หญิงทรงกระโปรงยังเป็นทรงระฆัง ชั้น ในเป็นผ้าดิบแข็งเพื่อช่วยให้กระโปรงพอง เสื้อรัดรูป แขนเสื้อจะยาวและกว้าง ผม ชายไว้ทรงป๊อบ สวมหมวกกำมะหยี่ดำ เรียกว่า Gable hood ใช้สวมทับหมวกชั้น ใน อีกที มีเชือกผูกให้พองไว้ด้านหลัง ด้านหน้าเป็นกระบังมีปักกลดลาย มีผ้าอีกชั้น รัดไว้ได้คาง รองเท้าเป็นผ้าหนัง หรือกำมะหยี่ มีปักและประดับด้วยเพชรพลอย ในสมัย

พระเจ้าเฮนรี่ที่ 8 (1509-1541) การแต่งกายมี 2 แบบ แบบเสื้อไหล่กว้างและหนุนให้ตั้งเพื่อให้ดูสง่า แขนพองมีการเจาะผ้า สวมกางเกงรัดรูป รองเท้าหัวเหลี่ยม สวมเสื้อเชิ้ต และทูนิกไว้ข้างใน ปก ระบายชุดติดลำคอ มีไหมสีดำ ผ้าผูกที่คอเสื้อ ต่อมากลายเป็นไทด์ (Tied) ปลายแขนเสื้อเชิ้ต ชุด ระบายมีปักแบบสเปน อีกแบบคือ แบบไหล่แคบเพื่อให้ดูผอม ขึ้น ในจะสวม Waistcoat เป็นเสื้อ รัดรูปทำให้ เห็นเชิ้ต ตัวใน สวมกางเกงรัดรูป การแต่งกายทั้ง 2 แบบ จะสามารถเปลี่ยนแบบได้ หลายแบบ โดยเฉพาะแขนทำเป็น แขนปลอมไว้ สามารถถอดเปลี่ยนได้โดยมีเชือกผูกที่หัวแขน ผู้หญิง กระโปรงทรงบานบริเวณสะโพก และหน้าท้องมีเครื่องรัดเรียกว่า Kirtle สวม เสื้อผ้าตัวน ปลายดอกทับข้างนอก ดอกทับ และสวมเสื้อคลุม (Gown) ทำจากผ้ากำมะหยี่ คอเหลี่ยม กว้าง แขน หลวมสวมทับอีกที เริ่มมีชุดนอนทำจากผ้าตัวนสีดำ กั้นด้วยกำมะหยี่สีดำ นิยมนำหอม

การแต่งกายของชาวอังกฤษสมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 7-8



ภาพ 12 การแต่งกายของชายหญิงสมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 7-8 (1485-1447)

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยพระเจ้า Edward ที่ 6, พระนาง Mary พระนาง Elizabeth (1547-1603) ในช่วงของสมัย พระเจ้า Edward ที่ 6 และพระนาง Mary (1547-1553, 1553-1558) การแต่งกายไม่ค่อยมีการ เปลี่ยนแปลงมากนัก ความหรูหราจะมีน้อยลง แต่ก็มีการเริ่มใช้ปกเสื้อ เป็นครั้งแรก ปลายปกจะมี ลวดตริ่งติดเพื่อการจับจีบและระบาย และมีการปักตกแต่งได้รับอิทธิพล การแต่งกายมาจากสเปน จนกระทั่งถึงสมัยพระนางอลิซาเบท (1558-1603) มีการเปลี่ยนแปลง การแต่งกายใหม่บ้าง ได้ เปลี่ยนทรงกางเกงผู้ชายเป็นแบบ Trunk hose เป็นกางเกงที่สวมบนจีบ พองและเจาะผ้า และรัดไว้ ที่ปลายขาโดยมีแถบริบบิ้น ผูกไว้ ต่อมาเปลี่ยนเป็นใช้ยางยึดเป็นเสื้อ เข้ารูปปลายบานเหมือน กระโปรงสั้น มีเจาะผ้าและปักตามรอยเจาะ ผมหงของผู้ชายตัดสั้น ไว้หนวด แต่งเว็วแหลม สวม

หมวกมีปีก การแต่งกายของผู้หญิง การแต่งกายก็เหมือนกับสมัยก่อน แต่กระโปรงจะบานมาก มีการใช้ โครงในที่เรียกว่า Wheel Farthingale กระโปรงจะแยกตรงกลางให้เห็นผ้าลวดลายชั้น ใน รongเท้า จะประดับด้วยลูกไม้ หรือปักด้วยไหมสีนสูง ผมนิยมไว้ผมปลอมประดับด้วยเพชรพลอย ย้อมผม สีแดง และสีบรอน ในยุคนี้คันท่าไม้ไซเจ้าห้ามใส่ชุดสีแดง และนุ่งกางเกงขาสั้นรัดปลายขา

การแต่งกายของชาวอังกฤษสมัยพระเจ้า
Edward ที่ 6, พระนาง Mary , พระนาง Elizabeth



ภาพ 13 การแต่งกายของชายหญิง สมัยพระเจ้า Edward ที่ 6

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยพระเจ้าเจมส์ที่ 1 และพระเจ้าชาลส์ที่ 1 (1603-1625, 1625-1649) ในระยะแรกการแต่งกายของชายจะเป็นเสื้อรัดรูปที่เรียกว่า Doublet มีชายเหลือคลุมถึง ระดับสะโพกเหมือนกระโปรงสั้น ไหล่พอง มีปีกแขนเสื้อ ต่อมานิยมใช้ปักผ้าลินินกว้างพอดีไหล่ ตกแต่งริมด้วยลูกไม้ มีสายรัดบั้น ผูกด้านหน้าเป็นปกหลอก ต่อมาเปลี่ยนใช้เสื้อแบบ Cavalier จะเป็นเสื้อเอวปล่อยแทน Doublet เรียก Jacket สวมทับบนเสื้อเชิ้ต มีสายคาดทับบน Jacket ทำจากหนังหรือผ้าตัวน กางเกงชายจากเดิมพอง ๆ และรัดที่ปลายขาเปลี่ยนมาเป็นทรงหลวม ๆ ยาวถึงเข่า รวบปลายขา ผูกด้วยลูกไม้ หรือเป็นเสื้อคลุมหลวม ๆ ตัวสั้น ผมนยาวม้วนหยิกเป็นหลอด สวมหมวกขอบใหญ่ทรง เตี้ย หรือขอบเล็ก ทรงสูงนิยมด้วยขนบีเวอร์ รองเท้านิยม Boot ทำด้วย หนังนิ่มสีอ่อน ๆ เสริมพื้น ใต้รองเท้าสูง เรียกว่า Platform นิยมสีแดงมี Spur การแต่งกายของผู้หญิง ระยะแรกจะใส่กระโปรง มีโครงด้านในที่เรียกว่า Farthingale ต่อมาสวมเสื้อคนละท่อนกัน กระโปรงตัวหลวม ด้านหลังมี เชือกร้อยรัดแน่น กระโปรงชั้น นอกจับ ให้หยักรั้งขึ้น ไปให้เห็นกระโปรงชั้น ใน ปกเสื้อใหญ่จากคอ

ลงไปปิดไหล่ ประดับลูกไม้หรือปักมีทั้ง แขนยาวและสั้น ผมของผู้หญิง ทำเป็นหลอดปกหน้าผาก ด้านหน้าและด้านข้าง รองเท้าหัวเหลี่ยมส้นไม้สูง ผูกริบบิ้น ติดดอกกุหลาบ

**การแต่งกายของชาวอังกฤษสมัย
พระเจ้าเจมส์ที่ 1 และพระเจ้าชาลส์ที่ 1**



ภาพ 14 การแต่งกายชายหญิง สมัยพระเจ้าเจมส์ที่ 1 และพระเจ้าชาลส์ที่ 1

ที่มา: http://www.baanjomjut.com/library_2/history_of_costume/09.html

ต่อมาในสมัยโอลิเวอร์ ครอมเวล (Oliver Cromwell 1694-1660) เป็นขุนนางอังกฤษ ที่ทนต่อการฟุ่มเฟือย หรูหรา ในราชสำนักไม่ไหวจึงยึดอำนาจ และได้เปลี่ยนแปลงการแต่งกายใหม่ ลดความหรูหรา สรุ่ยสร้อยลง เป็นแบบเรียบ ๆ ง่าย ๆ ใช้สีตัดแต่งแทนเครื่องประดับ สีที่ใช้เป็น สีขรึม ๆ เสื้อผู้ชายเสื้อคลุมเปลี่ยนเป็นแบบไม่มีแขน ปกเรียบ ผู้หญิงกระโปรงก็ไม่บานมาก เสื้อ รัดรูป ข้างหน้าทำเหมือนผ้ากันเปื้อนสีขาว ผูกติดไม่มีผ่ากลาง แยกให้เห็นชั้น ในเหมือนในสมัยก่อนต่อมาเมื่อ Oliver Cromwell เสียชีวิตมีการปฏิรูปให้กษัตริย์กลับมีอำนาจอีกเรียกว่า สมัย The English Restoration ของพระเจ้าชาลส์ที่ 2 และพระเจ้า James ที่ 2 (1660-1685, 1685-1689) การแต่งกายก็มีการเปลี่ยนแปลงไป ชายจะแต่งตัวสวมเสื้อรัดรูป มีการตกแต่งลูกไม้และจีบบริเวณแขนเสื้อและรัดเป็นปล้อง ๆ ให้พองเหมือนเดิม ผมไว้ยาวและสวมหมวก สวมรองเท้าหนังประดับริบบิ้น หญิงสวมเสื้อรัดรูป โดยมี Corset เป็นเครื่องรัด เสื้อคอกว้าง ดันหน้าอกให้สูงขึ้น แขนเสื้อ กว้าง และรัดเป็นปล้อง ๆ ให้พอง ชายกระโปรงและชุดชั้น ในตกแต่งด้วยลูกไม้

ฝรั่งเศสสมัยกลาง ในสมัยนี้ผู้หญิงและผู้ชายยังคงสวมเสื้อผ้าเหมือนชาวโรมัน จะใส่ชุดทูนิค 2 ชั้น และมีเสื้อ Mantle คลุม เสื้อชั้น ในจะยาวเป็นทรงตรงมีแขน มีเข็มขัดคาดเรียกว่า Chainse อีกชั้น หนึ่งจะ สวมชุดที่เรียกว่า Bliaud หรือ Bliaut ซึ่งไม่มีแขนและคอปก เสื้อคลุมจะมีที่กักตัวไว้ที่ด้านหน้าหรือ ด้านข้างขวาที่ใหญ่ (ชุด Bliaud ต่อมาจะเป็น Blouse) ในศตวรรษที่ 13 ชุดทูนิคชั้นในที่เรียกว่า Chainse ต่อมาวิวัฒนาการเป็น Chemise ทำจาก ผ้าขนสัตว์ หรือลินินเนื้อนุ่มบาง นุ่ม สีนวลอ่อน ๆ เป็นการเริ่มต้นของเสื้อชั้น ในเรียกว่า Lingerie ต่อมา มีการเปลี่ยนการใช้ผ้าที่ใช้ทำเสื้อผ้ามาเป็นผ้า Batiste Chambray เป็นผ้าที่ทำจากด้าย ลินินอย่างดี ต่อมาเสื้อเซอร์โคท (Surcoat) ก็เป็นที่นิยมกัน ลักษณะเสื้อเป็นทรงหลวม ๆ คล้ายเอี๊ยมเด็ก ด้วยยาว ด้านข้างจะโค้งลงมาเผยให้เห็นแนวสะโพก ขับในด้วยขนสัตว์ เสื้อเซอร์โคทเวลาใส่จะ มองเห็นชุดชั้น ในที่เรียกว่า คอทฮาร์ดี้ (Cotehardie) มีลักษณะรัดรูปผ่ากลางหน้า แขนยาว กระชับติดกระดุมที่แนวข้อศอกถึงนิ้วก้อย ประมาณกลางศตวรรษที่ 15 เสื้อ Surcoat เริ่มหมดความนิยมมา นิยมเสื้อลาโรป (Larobe) แทน มีลักษณะเข้ารูปรัดเอว แขนแคบ กระโปรงพองกลางยาวถึงพื้น ผู้ชายใส่เสื้อ Jacket แทน Surcoat ต่อมานิยมใช้เสื้อคลุมแบบใหม่แทน Mantle หรือ Cloaks เรียกว่า Houppeland เป็น เสื้อคลุมด้วยยาว แขนกว้าง ชายแขนเป็นชายโค้งประดับด้วยขนสัตว์ คอตั้งมีเข็มขัดคาด ผมนในสมัยแรกชายนิยมไว้ผมยาวถึงไหล่ ไว้หนวด ต่อมาโกนหนวดทิ้ง ทำผมบ๊อบข้างหน้า ไว้ผมหน้าม้า ระยะเวลาจึงกลับมาไว้ผมยาวอีก ผู้หญิง ไว้ผมแฉกกลางถักเปีย 2 ข้าง บางที่ใส่วิก ระยะเวลาไว้ทรงมาดอนน่า คือ แสก กลางหัวลงมาข้างแก้ม ระยะเวลาจะถักเปียแล้ว ขมวดเป็นวงกลมไว้ข้างหู หรือปิดหูทั้ง 2 ข้าง การใช้หมวก ในระยะแรกผู้หญิงไว้ผมยาวถักเปีย แล้ว ใช้ผ้าลินินคลุมเรียกว่า Couvechef อังกฤษเรียก Wimple ต่อมาดัดแปลงเป็นหมวกเล็ก ๆ ทำจากผ้าลินินลงแป้งแข็งจับ เป็นจีบ มีสายรัดใต้คางเรียกว่า Toque ผู้ชายสวมหมวกที่เรียกว่า Chaperon turban ลักษณะ เหมือนหงอนไก่ ต่อมามีการใช้ net คลุมผมในลักษณะต่าง ๆ กัน รองเท้า เรียกว่า พัวเลนซ์ (Poulaines) ได้แบบมาจากโปแลนด์ ลักษณะหัวรองเท้า ปลายทำงอนยาวและแข็ง มีส้นมากยิ่งยาวมาก ปลายยาวขนาดต้องเอาโซ่มาผูกกับข้อเท้า คน ธรรมดา ยาวเพียง 6 นิ้ว

ฝรั่งเศสสมัยฟื้นฟู สมัยพระเจ้าชาร์ลที่ 8 (1483-1498) หลุยส์ที่ 12 (1498-1515) ผู้ชาย ใส่เสื้อรวม 3 ชั้น สวมเสื้อชั้น ในเป็นผ้าเนื้อบาง มีตกแต่งที่คอด้วยลูกไม้หรือกำมะหยี่ มีเสื้อตัวสั้น อีกชั้น เรียก Pourpoint เป็นเสื้อคอกว้าง นิยมคอเหลี่ยมนุ่งกางเกงรัดรูป มีสีสัน มีเสื้อ คลุม ผู้หญิง เสื้อเป็นแบบเข้ารูป ชั้น ในจะมีรัดทรงทำจากผ้าลินิน เสื้อมี 2 แบบ แบบอิตาเลียน จะเป็นเสื้อด้วยยาวถึง



i.6732665 e.2 สำนักหอสมุด

พื้น แขนยาว พองรัดเป็นปล้อง ๆแบบฝรั่งเศส ลักษณะเหมือนกัน แต่แขนกว้างพับตลบเป็นขอบใหญ่ นิยมเสื้อคอสี่เหลี่ยม กระโปรงทรง Aline บาน ผ่าหน้าแยกให้เห็นชุดชั้นใน ข้างในกระโปรงมีผ้าหนา ทำเป็นกระโปรงชั้นในเพื่อให้กระโปรงชั้นนอกทรงรูปอยู่ได้ รองเท้า ทำจากไหม กำมะหยี่ นิยมหัวเหลี่ยม มีสายคาดทำด้วยทองหรือโลหะ

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสยุคกลาง



ภาพ 15 การแต่งกายชายหญิงของฝรั่งเศสสมัยกลาง

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าชาร์ลที่ 8 และหลุยส์ที่ 12 (ต่อ)

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าชาร์ลที่ 8 และหลุยส์ที่ 12



ภาพ 16 การแต่งกายชายหญิงของฝรั่งเศสสมัยฟื้นฟู

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยพระเจ้าฟรังสวาที่ 1 (1515-1547) พระเจ้าเฮนรี 2 (1547-4559) ทั้งชายและหญิงยังนิยมสวมเสื้อคอกว้าง สีเหลี่ยม และคอระบายสูงติดลำคอ แขนกว้าง และพองเป็นปล้อง ๆ นิยมเจาะผ้า กางเกงผู้ชายจะรัดปลายขาติดกับถุงเท้า มีเจาะผ้าตามตัว กางเกงให้เห็นผ้าชั้น ในเรียก Panes Breeches ผู้หญิงเริ่มใส่กระโปรงชั้น ในแบบมีโครงเป็นลุ่มเรียก Hoop ช่วงบนของโครงกระโปรง ทำด้วยผ้าเนื้อหนา ช่วงล่างทำด้วยหวาย กางออกจากเอวถึงพื้น เรียกทรง Conical Shape จะมี Cotte สวมทับบนลุ่มเป็นชุดที่ปักฝีมืองดงาม กระโปรงชั้น นอกจะผ่าหน้าให้เห็นรอยปัก ตัวเสื้อคับ เข้ารูป มีเครื่องรัดทรงเรียกว่า Basquine ไม่เรียกว่า Corset ทรงผมยังคงไว้ทรง Madonna แล้วมีผ้าคลุม มีปักตกแต่งด้วยมุก สมัยพระเจ้าเฮนรีที่ 2 รูปทรงกระโปรงเป็นลุ่มกว้าง ออกด้านข้าง โดยใส่ปูนหรือสำลี หนุนเสริมให้กางออก เครื่องเสริมกระโปรงทำโดยใช้ลวดหรือเหล็กหรืองาช้างหรือเงิน ใช้ผ้าหุ้ม เสื้อ เอวต่ำถึงแนวสะโพก มีเครื่องรัดอกและเอว เสื้อคอสูงติดคาง มีจีบรอบโดยมีโครงลวดเล็ก ๆ เป็นที่ยึดให้เป็นจีบ ริเริ่มการใช้ถุงมือหนัง และสวมรองเท้าส้นสูงจนถึงปัจจุบัน ใช้น้ำหอม

การแต่งกายชาวฝรั่งเศส
สมัยพระเจ้าฟรังสวาที่ 1 และพระเจ้าเฮนรีที่ 2



ภาพ 17 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าฟรังสวาที่ 1

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยราชวงศ์ (The Valois) พระเจ้าชาร์ลที่ 9 และพระเจ้าเฮนรีที่ 3 (1560-1574, 1574-1589) ในสมัยพระเจ้าชาร์ลที่ 9 เสื้อผ้าชายจะมีเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย คือใส่เสื้อ Pourpoint หรือ Doublet เป็นเสื้อเข้ารูปจากเอวลงมาจะมีชายเสื้อเหลือคลุมถึงสะโพกเหมือนใส่กระโปรงสั้น เจาะผ้า แขนยาว ปลายแขนคับ เสื้อชั้น ในมีปก บางทีคอฟู ๆ สวมเสื้อคล้ายปักนก หนุนไหล่ให้ตั้ง นิยมเขว่น นาฬิกาไว้ข้างเอว และมีกระเป๋าทัดไว้ที่แขนเสื้อนอก สวมหมวกกำมะหยี่และไหม

ระดับขนนก หญิงนิยมสวมกระโปรงซึ่งมีโครงด้านในลักษณะเป็นวงล้อกลม ๆ ติดไว้ที่สะโพก เพื่อให้ กระโปรงภายนอกบานออก สวมเสื้อคอสูง บานรอบคอหนุนไหล่ให้ตั้ง แขนพอง มีแขนปลอมสวมไว้ ผม ชายตัดสั้น ไว้หนวดตัดเรียบแหลม หญิง ผม แสกกกลางม้วนไว้ด้านข้าง นิยมใช้ปลอกมือ เรียกว่า Muffs ทำด้วยขนสัตว์สีต่าง ๆ เครื่องแต่งกายนิยมสีดำ สมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 3 แบบเสื้อนับว่าเสื่อมลงเพราะพระองค์นิยมฉลองพระองค์แบบผู้หญิง สวมเสื้อทับในให้พอง มีลายตามขวาง ชายเสื้อด้านหน้าแหลม ด้านข้างพอดีเอว คอเสื้อขาดด้วยลวด บนผ้า ปลายจะบานออก ชายเสื้อจะลงมาคลุมสะโพก ช่วงขาสวมกางเกงยาวแค่ว่า เรียกว่า Canions ใส่เสื้อคลุมทั้งยาวและสั้น เรียกว่า Capes ถ้ามีหมวกติดกับเสื้อคลุมเรียกว่า Cowl เสื้อของผู้หญิงไม่มีการเปลี่ยนแปลง กระโปรงจะมีโครงด้านในเรียกว่า French verdingale เป็นหมอนผูกไว้ที่ส่วนสะโพก เพื่อให้กระโปรงกางออก รูปทรงกระโปรงจะแบน ด้านหน้าและหลังพองออกมา ๆ เสื้อคลุมส่วนมากจะยาวถึงพื้น กางออกเป็นรูปประฆัง ริมชายเสื้อ ประดับด้วยขนสัตว์ แขนพอง ผ่ากลางหน้า ผม นิยมขาดเป็นกันหอย แสกกกลาง เก้ามวยไว้ข้างหลัง รองเท้า นิยมรองเท้า Boots ทำจากหนัง

การแต่งกายชาวฝรั่งเศสสมัยพระเจ้าชาร์ลที่ 9 และพระเจ้าเฮนรี่ที่ 3

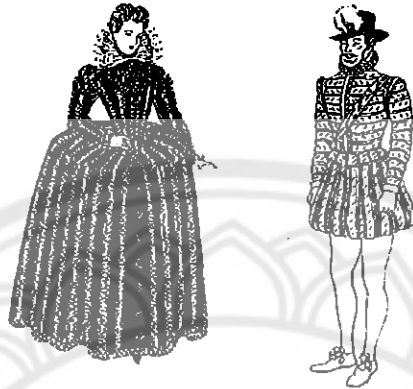


ภาพ 18 การแต่งกายชายหญิงของพระเจ้าชาร์ลที่ 9 และพระเจ้าเฮนรี่ที่

ที่มา: http://www.baanjomayut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 4 และพระนางแมรี เดอร์ มิติซี (1589-1610-1617) มีการใช้ waistcoat แทน doublet หรือ Pourpoint ใช้ Jacket เป็นตัวเสื้อนอกแทน เสื้อ คลุม ชุดทูนิกเปลี่ยนเป็น dress รองเท้าผู้ชายนิยมสั้นสูงที่ตกแต่งด้วยดอกกุหลาบ กระโปรงผู้หญิงกางออกมาจากเอวเป็นวงกลม บางทีก็ออกจากด้านข้างแบบสเปนยังคงใช้ โครงด้านใน เครื่องรัดทรง กระโปรงทำจากผ้าไหมปัก และตกแต่งริบบิ้น

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศส
สมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 4 และพระนางแมรี เดอร์ มิติซี



ภาพ 19 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 4 และพระนางแมรี เดอร์ มิติซี
ที่มา: http://www.baanjomjut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 13 (1610-1643) ระยะเวลายังคงใช้เสื้อรัดรูป มีตักแต่งที่คอและแขน ด้วยลูกไม้ สวมกางเกงยาวถึงเท้า รวบรัดปลายขา ไว้ด้วยริบบิ้น เรียกว่า Cannons เลิกใช้กางเกง Trunk hose ใส่ Waistcoat แขนเสื้อจะเป็นแขนของตัวเอง ไม่ใช่แขนเสื้อปลอม เสื้อเจาะเห็นเสื้อเชิ้ต ตัวใน ปกเป็นปกหลอก รองเท้าบุท ทำด้วยหนัง ได้แบบจากสเปน รองเท้าจะมี Spurs ที่ส้นรองเท้า ถุงเท้าถักจากไหมสีแดง ผมนิยมสวมวิกเป็นหลอด ๆ ชายไว้ผมแฉกกลาง คัดหยิกปล่อยยาวถึงไหล่ ผู้หญิงรวบขึ้น แล้วปล่อยบางส่วนลงมาเป็นหลอด หญิง ระยะเวลาแต่งกายเหมือนเดิม ระยะเวลาหลังเสื้อไม่รัดตัวมาก ตัวกระโปรงพองน้อยลง เอวเริ่มสูงขึ้น บางทีสวมผ้ากันเปื้อนประดับลูกไม้ รองเท้าทำด้วยผ้าตัวนไหมหรือหนังจากมอรรอคโค ส้นสูง ส่วนถุงน่องสีชมพู สีแดง รองเท้า มีลึ้น ข้างบนติดดอกกุหลาบบนลึ้น ด้านบน

สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ค.ศ. 1644-1661-1670 ในสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 จะเป็นช่วงที่ฝรั่งเศสเป็นผู้นำแฟชั่น เครื่องแต่งกายจะนิยม ประดับด้วยลูกไม้ ผู้ชาย จะสวมเสื้อข้างในรูปของที่ข้อมือ และมีระบายลูกไม้เป็นแถบกว้างที่ปลายแขน และติดลูกไม้บริเวณอกเสื้อ สวมเสื้อตัวนอกเป็น Jacket เอวลอย นิยมผ้าพันคอประดับลูกไม้ คาดสายสะพายประดับลูกไม้บาง บางแบบสวมเสื้อคลุมยาวและพอง บางแบบจะสวมทั้งกางเกง และกระโปรง ลักษณะกระโปรงจีบพองประดับลูกไม้ กางเกงจะรัดพองที่ปลายขา และมีระบาย ลูกไม้กว้างที่ปลายขา กางเกง ผู้หญิง สวมกระโปรงชั้น ในพองประดับด้วยทอง เงิน ลูกไม้ ริบบิ้น เป็นผ้าไหมดอกกว้าง แขนจีบพองติด

ลูกไม้เป็นระบาย กระโปรงชั้น ที่ 2 สวมทับตัวแรกมีผ้าหน้า ด้านหลังปล่อยาว เป็นหาง สวมเสื้อคลุมมีจีบพองด้านหลังมีหมวกเย็บติด รูปทรงของเสื้อด้านในจะรัดรูป รองเท้า ผู้หญิงจะสวมรองเท้าส้นสูง ทำจากผ้าต่วนปัก หรือหนังตกแต่งด้วยริบบิ้น ดอกกุหลาบ เพชรพลอย ผู้ชายสวมรองเท้า Baskin เป็นรองเท้าหนัง และผ้ามีสายรัดยาวครึ่งรองเท้า หัวเหลี่ยม ส้นใหญ่ ด้านหน้ามีโบว์ประดับ ผมนิยมสวมวิก ให้ยาวและหยิก

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 13



ภาพ 20 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 13

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14

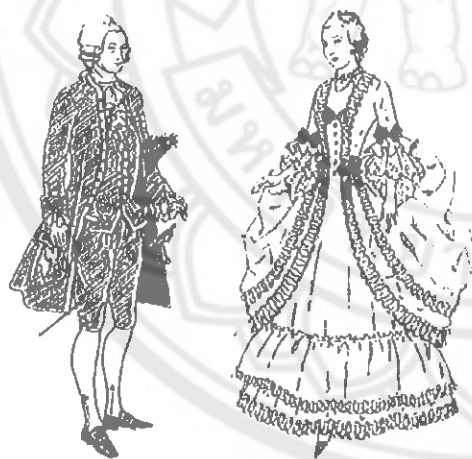


ภาพ 21 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 15 ซึ่งเป็นหลานของพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ครองราชย์ต่อมาไม่นานก็ลง สิ้นเจ้า โทษโดยพระเจ้าหลุยส์ที่ 16 ฉะนั้น การแต่งกายของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 15 จะมีการ เปลี่ยนแปลง เครื่องประกอบการแต่งกายเล็กน้อย ทรงผมของผู้ชายจะสวมวิกที่เรียกว่า Cadogan wig มีม้วน เป็นหลอดอยู่สองข้าง รูปทรงของหมวกและการผูกผ้าพันคอของผู้ชาย ส่วนของผู้หญิง รูปทรง กระโปรงยังคงบานในลักษณะวงกลมเช่นเดิม มีโครงในกระโปรงเรียกว่า Doble Panmiers ชุดก็ ยังคงมีลูกไม้และริบบิ้น ตกแต่งเป็นผ้าตัวนใหม่และกำมะหยี่ กระโปรงจะมีผ้าหน้าและยกหยัก รั้ง ด้านข้าง ทั้ง 2 ข้างขึ้น ไปพองอยู่ด้านข้าง 2 ข้าง ในสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 16 มีความหรูหรา หุหุรามาก ประกอบกับพระมเหสีคือ พระนางแมรี อังตัวเน็ต ชอบการแต่งกาย ฉลองพระองค์ด้วย เสื้อ รัตรูป คอเล็ก กระโปรงพอง ด้านหลังด้วยการจับจีบเดรพ มีโครงกระโปรงที่เรียกว่า สุ่มไก่ ทำ ด้วยโลหะสามารถกางและหุบได้ ทรงผมประดับด้วยไข่มุก ขนนก และดอกไม้ ผู้ชายจะสวมเสื้อคลุมยาวปิดสะโพก นุ่งกางเกงรัดขา ใส่ถุงเท้ายาว เสื้อชั้น ในเป็นเชิ้ต มี จีบระบายที่อกและแขน มี เสื้อตัวสั้น ทับก่อนใส่เสื้อคลุม

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 15



การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 16



ภาพ 22 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 15 และ พระเจ้าหลุยส์ที่ 16

ที่มา: http://www.baanjomut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยไดเรคโตรี Directories (1795-1799) คณะกรรมการไดเรคโตรี เข้าปกครองประเทศฝรั่งเศสหลังจากฝรั่งเศสกำลังปฏิวัติครั้งใหญ่ และมีนักออกแบบ ได้เปลี่ยนแนวความคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายแนวใหม่ เรียกว่านิวคลาสสิกซีซึ่ม (New Classicism) ซึ่งมีลักษณะเหมือนการแต่งกายของกรีกและโรมันในยุคท้าย ๆ คือ เสื้อมี ลักษณะเอวสูงขึ้นไปถึงอก ทรงหลวม ๆ มีโบว์ ตกแต่งใต้อก คอกว้าง เลิกใช้เครื่องรัดทอง ใช้ผ้า เนื้อบางเบา สวมรองเท้าสานเตี้ย การแต่งกายของชาย จะสวมเสื้อเชิ้ต สีขาว ใส่เสื้อรัดตัวที่เรียกว่า waist coats ทับสวม กางเกงรัดขายาวครึ่งน่องหรือถึงข้อเท้า สวมเสื้อโคทยาวปิดสะโพก แขนรัดรูปปกแบะใหญ่ออก มีขนาดใหญ่ นิยมผูกผ้าพันคอสูง ไว้ผมทรงยุ่ง ๆ มีจอนข้างหูเรียก "dog's ears" สวมรองเท้าบูท

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสสมัยไดเรคโตรี



ภาพ 23 การแต่งกายชายหญิงของสมัยไดเรคโตรี Directories

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยฝรั่งเศสคอนซูลาท และเอ็มไพร์ (The French Consulate and first Empire) 1799-1815 ในสมัยนี้ประเทศฝรั่งเศสจะตกอยู่ในการปกครองของจักรพรรดิ ไปเลียง ซึ่งทำการปฏิวัติ มาจากคณะไดเรคโตรี เครื่องแต่งกายจะเหมือนกับสมัยของ Directories แต่จะเรียกทรงเอ็มไพร์ หรือเรียกอีก อย่างหนึ่งว่า คลาสสิกเคอร์ สไตล์ "Classical Style" มีลักษณะเหมือนกับกรีกและโรมัน คือ ลักษณะชุดกระโปรงจะตรงลงไประดับของเอวอยู่ใต้อก เครื่องแต่งกายชายเริ่มจะเป็นปัจจุบันมากขึ้น เริ่มนุ่งกางเกงทรงใหม่ ๆ เริ่มใช้ผ้าพันคอ และออกแบบเสื้อสูทแบบต่าง ๆ มีทั้งแบบ Claw hammer tail เป็นเสื้อสูทที่ข้างหน้าสั้น แค่อว ข้างหลังเป็นหางยาวคลุมสะโพกมีแหวกตรงกลาง

และแบบเต็มทั้งตัว ในสมัยนี้จะมีเสื้อยกทรงตัวแรกทำด้วยผ้ามัดลิน เรียก แบนเดิน "Bandeau" ซึ่งต่อมา วิวัฒนาการเป็นเสื้อยกทรง

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสสมัยฝรั่งเศสคอนซูเลตและเอ็มไพร์



ภาพ 24 การแต่งกายชายหญิงของสมัยฝรั่งเศสคอนซูเลต และเอ็มไพร์

ที่มา: http://www.baanjomjut.com/library_2/history_of_costume/09.html

สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 18 (1815-1824) จะเป็นสมัยที่ฝรั่งเศสกลับมาหรรษา ฟูมเฟื่อยอย่างเดิมอีก โดยนำเอาการแต่งกายของ สมัยพระนางแมรี อังตัวเนต และพระนางโยเซฟีน ซึ่งเป็นมเหสีของนโปเลียนมาผสมผสานกัน มีการตกแต่งหรรษาเพิ่มขึ้น แต่พอควร ให้ความรู้สึกละเอียดอ่อน เหวซึ่งเคยสูงก็กลับมาอยู่ในระดับ ปกติและรัดรูป กระโปรงบานออก แขนใหญ่ พองฟู ติดลูกไม้หรือโบว์ที่ขอบแขนเสื้อ แขนเสื้อทรง ขาหมูแฮม ผมนเป็นลอนที่ทำยทอยและหน้าผาก

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 18



ภาพ 25 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 18

สมัยพระเจ้าหลุยส์ฟิลลิป (1830-1848) ในสมัยนี้จะลดความหรูหรา มีการจีบและระบาย น้อยลง มาใช้การปักแทน ผู้หญิงจะไว้ผม เป็นหลอดและใช้โบว์คาดไว้ สวมรองเท้าหนัง มีขนสัตว์ และริบบิ้นผูก เครื่องรัดทรงมีลูกไม้ตกแต่ง สีดำ ส่วนชายสวมเสื้อคลุมมีปก ตัวเสื้อยาวผ่าหน้า เข้ารูป เรียกว่า frock coat สวมกางเกงทรงแคบ เสื้อชั้น ในสีขาวมีปกตลบที่คอ ฝรั่งเศสสมัยการ เปลี่ยนแปลงการปกครอง (1848-1870) ในสมัยนี้ฝรั่งเศสจะมีการปกครองแบบมีประธานาธิบดี เป็นผู้บริหารประเทศ จะมีการ แต่งกายที่มีลักษณะที่เรียกว่า S-line สตรีจะสวมกระโปรงที่มีเส้น Princess ใช้ผ้าไหม ใช้ผ้าเนื้อ บางทำเป็นปก สวมถุงมือ ผมหัก ใช้โครงลวดข้างในดันเฉพาะ ด้านหลัง เอวเล็ก และดันทรงให้ ออกแอ่น เสื้อมีแขนปลอม สำหรับผู้ชายสวมเสื้อคลุมตัวหลวม ทับในด้วยผ้าตัวน เสื้อเชิ้ต สวมด้านในนุ่งกางเกง ลายทางที่นิยมกัน สวมหมวกไหมสีดำ รองเท้าดำ

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสสมัยพระเจ้าหลุยส์ฟิลลิป



ภาพ 26 การแต่งกายชายหญิงของสมัยพระเจ้าหลุยส์ฟิลลิป

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

ฝรั่งเศสสมัยก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1 (1870-1880) การแต่งกายของสตรีสมัยนี้จะคล้าย สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 15 ลักษณะของทรงกระโปรง จะเป็นตัว "S" มีการดันกันด้านหลังให้โด่งขึ้น ด้วยการใส่เครื่องชั้น ในเรียกว่า Braided Wire bustles เป็นโครงลวดที่ทำเป็นชั้น ๆ กระโปรงที่ใส่ ด้านในจะมีลูกไม้ประดับเป็นชั้น ๆ เพื่อให้ข้างหลังพอง และในปีต่อ ๆ มาก่อนมีสงครามโลกครั้งที่ 1 ก็เริ่มมีนักร้องแบบเกิดขึ้น มีแฟชั่นที่เรียกว่า Gibson girl มีลักษณะเป็นเสื้อรัดรูปदनอกใช้ผ้าตา เล็ก ๆ สีเหลี่ยมเป็นผ้าทาทัด สวมเสื้อกั๊ก สั้น ผ่าหน้าที่เรียกว่า Bolero ผูกโบว์ที่คอ ประดับด้วย กุหลาบ ใบไม้ ลูกไม้ มีเสื้อ Princess line จากสมัยนี้

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสสมัยก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1



ภาพ 27 การแต่งกายชายหญิงของฝรั่งเศสสมัยก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

ฝรั่งเศสหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 (1920-1930-1942) ในสมัยที่เกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ประเทศไทยเราอยู่ในสมัยรัชกาลที่ 6 หลังจาก สงครามโลกแล้ว ผู้หญิงจะมาแต่งตัว นุ่งกระโปรงรัด รัดอย่างเดิมไม่ได้ เพราะในช่วงสงครามผู้หญิง จะต้องแต่งตัวแบบสบาย ๆ และเศรษฐกิจหลัง สงครามตกต่ำ จึงมีการเปลี่ยนแปลงแฟชั่นใหม่ในปี ค.ศ. 1920 ซึ่งเรียกว่า The Gay Twenties หรือแฟชั่นปี 1920 ซึ่งเป็นมูลฐานในการเรียกแฟชั่นแต่ ละปี The Gay Twenties เป็นเสื้อผ้าที่เก๋สวม ใส่สบาย ทรงหลวม ตัวยาวแค่สะโพก กระโปรง คลุมเข้าเรียกว่า Gasby สำหรับชุดราตรียาว นิยม ฝ้ายตัวนุ่งดำ ทรงกระโปรงจะบานตรงชาย เล็กน้อย เปิดฝาด้านหลัง เริ่มมีชุดอาบน้ำที่ทำจากผ้า เจอร์ซี ถุงน่อง เสื้อยกทรง "Brassiere" กระโปรงชั้น ใน "Petticoat" ทำด้วยผ้าเจอร์ซี ชุด Slip มีส เตียรัดหน้าท้อง

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศสหลังสงครามโลกครั้งที่ 1



ภาพ 28 การแต่งกายชายหญิงของฝรั่งเศสหลังสงครามโลกครั้งที่ 1

สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 (1942) เป็นภาวะที่ฝรั่งเศสขาดแคลนเครื่องแต่งกาย สินค้าผ้าขาดแคลน การแต่งกายของผู้หญิง ต้องมีการจำกัดเรื่องผ้า เป็นกระโปรงทรงตรง ๆ แขนบ ฝ่าข้างหลังหรือหน้าเพื่อให้เดินสะดวก ชายเสื้อกระโปรงพับได้ไม่เกิน 1 นิ้ว

การแต่งกายของชาวฝรั่งเศส
สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2



ภาพ 29 การแต่งกายชายหญิงของสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09.html

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (New Look 1947) เมื่อสงครามโลกดำเนินมาได้ 4 ปี หลังจากนั้นก็มีนักออกแบบเสื้อผ้าเกิดขึ้นหลายคน จนกระทั่ง ค.ศ. 1947 Christian Dior ได้นำผลงานที่ชื่อ New Look ออกแสดงและประสบความสำเร็จเป็นลักษณะกระโปรงบาน คลุมเข่า จนถึงข้อเท้ามีหลายแบบทั้งเป็นผ้าเจดียง จีบ รอบตัว ต่อบางเป็นชั้น ๆ มีความกว้างมาก เสื้อเป็นเสื้อเข้ารูป และมีกระโปรงทรง A-line ที่ น่าสนใจอีกชั้นหนึ่ง ลักษณะกระโปรงจะบานออกเล็กน้อย และใช้เกล็ดตามยาวช่วยให้ดู รูปร่างดีขึ้น สำหรับเครื่องแต่งกายของผู้ชายได้วิวัฒนาการจากเดิมมาก ตัดความหรูหราเกินความ จำเป็น ลงไปบ้าง และใช้เป็นชุดสากลมาจนถึงปัจจุบันนี้



ภาพ 30 การแต่งกายชายหญิงของหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (New Look 1947)

2.1.4 การแต่งกายชาวตะวันตกกลางและยุโรป

กรีก (Greek) กรีกเก่าจะเรียกว่า ครีทแทน ไมซีนาคเนน (Gretan Mycenacan) พวกชนเผ่าไอโอเนียน เริ่มเรียกชื่อใหม่ว่าดินแดนกรีก (Greece) โดยสมัยก่อนราวปี 1200 ปี ก่อนคริสตกาลจะมีชนเผ่า ที่บุกรุกเข้ามาแย่งดินแดนคือ เผ่าไอโอเนียน เผ่าอาเคียน เผ่าโดเรียน เมื่อ 700-475 ปี ก่อน คริสตกาล ไม่มีหลักฐานการแต่งกาย จนกระทั่งในเวลา 500 ปีก่อนคริสตกาล จึงได้รู้จัก โดยดู ลวดลายจากเหยือก และแจกันดินเผา จะมีรูปวาดหญิงชายประดับบนแจกันก็จะดูการแต่งกาย ชาวกรีกได้ กรีกมีนครที่สำคัญที่สุดคือ เอเธนส์ สปาร์ต้า และโครินท์ ชาวเมืองในสมัยนั้นใช้เวลาว่างใน การจับกลุ่มสนทนาเรื่องเกี่ยวกับปรัชญาและการเมือง และผู้ชายก็จะออกกำลังภายในโรงยิมเนเซียม ชาวกรีกจะมีเวลาว่างหาความเพลิดเพลินมาก เพราะมีข้าราชการทำงานแทน คอยรับใช้สังคม กรีกจะให้ความสำคัญกับเด็กมากกว่าสตรี ผู้หญิงจะมีสิทธิออกเสียงน้อย ได้รับการอบรมเกี่ยวกับ งานบ้าน การเรือนเป็นส่วนใหญ่ การศึกษาคือพออ่านออกเขียนได้ การแต่งงาน นิยมคลุมถุงชน คือ จองกันตั้งแต่เด็ก ประเพณีคือ การแต่งกายชุดเจ้าสาวสี ขาวมีผ้าคลุมผม ตลอดจนการจูบเจ้าสาวเดินไปแทนพิธี พิธีแต่งงานจะเริ่มที่บ้านบิดาเจ้าสาว จบลงเมื่อเจ้าบ่าวพาเจ้าสาวไปบ้านบิดาตนเอง แสดงว่าเจ้าสาวได้เป็นสมบัติของเจ้าบ่าวแล้ว ชาว กรีกจะถือว่ารูปร่างของมนุษย์จะเป็นสิ่งที่มีความงามเป็นยอด เด็กคนใดเกิดมาร่างกายพิการก็จะ ฆ่าจนหมดกรีกจะมีเทพเจ้าแห่งความงามที่นับถือคือวีนิัส Venus de mile จากหลักฐานบนเหยือกและแจกันดินเผา มีลักษณะการแต่งกายคือ หญิง แต่งกายด้วยชุดทูนิก Tunic ชั้น ใน สวมเสื้อเอวลอยทับ เรียกว่าเพ็พโพลส (Peplos) ใช้ผ้าขนสัตว์ สวมเครื่องรัดเอวให้กระชับ เย็บรัดตัว ชั้น นอกใช้สีเส้นสดไล กระโปรงปลายบาน เล็กน้อย เข้ารูปที่สะโพกยาวถึงข้อเท้าตกแต่งด้วยลวดลายตามเชิง และที่กลางตัวเสื้อและกระโปรง สวยงามมาก ตัวเสื้อที่สั้น ๆ เอวลอย ต่อมาวิวัฒนาการเป็นเสื้อแจ๊คเก็ตโบเรโร่ (Bolero) เป็นเสื้อ เปิดด้านหน้าหรือเปลือยอก ต่อมานิยมใช้ผ้าลินินแทนขนสัตว์ และจับจีบ Pleat ด้วย แบบจะทรง หลวม ๆ สบายขึ้น เสื้อจะเป็นทูนิกตรง ๆ หลวมใช้เชือกผูกที่เอว ดึงให้เสื้อหย่อนลงมา ตัวเสื้อจะ ถ่วงลงมาเป็นลักษณะพริ้วยาวถึงข้อเท้าแต่งด้วยครุยบริเวณชายกระโปรงเป็นชุดที่ใช้ผ้ามาก ชุดนี้เรียกว่า โคลโพส (Kolpos) ซึ่งมีรูปทรงอ่อนนุ่ม นิ่มนวลไม่แข็งกระด้าง ชาวกรีกจะถือความงามเป็นหลัก การแต่งกายจึงมีความสมดุลง่าย ๆ เกี่ยวกับความ ทิ้งตัว และเรื่องเส้น ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ในการจัดให้เหมาะสมกลมกลืนกับความงามของรูปร่าง ชาย แต่งกายชุดทูนิกแคบ ๆ รัดเอว เรียกว่า Chiton (ชิตอน) เป็นชุดชาวกรีกโบราณ จะ สวมเสื้อคลุมซึ่งมี 2 ชนิด คือ ชนิดคลุมสั้น มีเครื่องเกาะเกี่ยวที่ไหล่ เรียกว่า ซาลามิ (chlamys) ชนิดพันรอบตัว และพาดบ่าข้างเดียวแบบพระสงฆ์ เรียกว่า ฮีเมชัน (Himation) เสื้อคลุมของหญิง

คล้ายของชาย คือ ห่มแขนข้างเดียว ส่วนชายสวมเสื้อชุดทูนิกยาว เรียกว่า โคลโพส (Kolpos) และสวมเสื้อคลุมสวยงาม มีลวดลายที่ชายและแถบกลางหน้า ลักษณะของ แถบแสดงถึงยศตำแหน่ง

การแต่งกายของชาวกรีก



ภาพ 31 การแต่งกายของชายชาวกรีก

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/08_7.html

หลังจากทำสงครามกับเปอร์เซียแล้ว เสื้อ ที่เรียกว่าเพปโพลส (Peplos) ของสตรีมี ลักษณะคล้ายชุดแต่งกาย ดังนี้ Doric chiton โคริคชิตอน เป็นแบบเสื้อผ้าชุดเรียบ ๆ ไม่มีลวดลายยาวถึงข้อเท้า รัด หรือกระตุกที่เอว แล้วผูกไว้ถึงส่วนบนของเสื้อที่เอวให้หย่อน ใช้ผ้าจำนวนมากในการทึงตัวลงมา มีลักษณะคล้าย Drape จับสวยงาม นิยมใช้จนถึงปัจจุบัน ในเสื้อชั้น สูงใช้ผ้าลินินแทนผ้าขนสัตว์ ไอโอนิค ชิตอน (Ionic chiton) ใช้ผ้าฝ่ายซึ่งได้มาจากอินเดีย ต่อมาใช้ผ้าไหม ขนาดของผ้าเป็นรูปสี่เหลี่ยมกว้างจากศอกจรดศอก หรือจากข้อมือจรดข้อมือของผู้สวม กัดเข็มกัดที่ ไหล่ทั้ง 2 ข้าง มีลวดลายที่เชิงและชายผ้าชายหญิงที่เป็นนักปราชญ์ นุ่งทูนิค 2 แบบ ดังกล่าว แล้วใช้เสื้อคลุมที่เรียกว่าฮิเมชันจับ จับห่มตามรูปร่างพาดบนไหล่ข้างเดียว และห่มรอบตัว ลักษณะกายห่มบอกระดับฐานะของผู้สวมใส่ ชุดนักรบ สวมเสื้อคลุมไม่มีแขน เรียกว่า โคลค (Clock) หรือสวมเสื้อคลุม Chlamys ห่มทับบน Chiton มีเครื่องผูกที่คอหน้าเพื่อป้องกันอากาศหนาวและฝน ทำด้วยขนสัตว์ยาวประมาณ 1-2 หลา ถ่วงน้ำหนัก 4 มุม ชุดแต่งงาน นิยมผ้าพลีท (Pleats) ลงแบ่งบาง ๆ ใช้ผ้าลินินและไหมตัดเป็นชุดทูนิกยาว การไว้ทุกข์จะคาดเข็มขัด และใช้แถบสีน้ำตาลบริเวณริมขอบชายเสื้อ ชุดนอน เรียกว่า แบนเดอร์เลท (Bandelette) มีการตกแต่งด้วย Tape หรือโบว์ หลวม ๆ สวมทับบน Chiton อีกทีหนึ่ง ในสมัยนี้มีการนำเอาวัฒนธรรมของอินเดีย และประเทศ

ตะวันออกมาใช้ เช่น นำเอาผ้าไหม ทอผสมกับใยลินิน ใช้ผ้าที่เรียกว่า Coan ซึ่งเป็นผ้าเนื้อบางเบา และยังได้รับการปกด้วย ดินเงิน ดิน ทองจากอินเดียมาด้วย

การแต่งกายของชาวกรีก



ภาพ 32 การแต่งกายของหญิงชาวกรีก

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/08_7.html

โรมัน (Roman) เป็นชนชาติที่มีชื่อเสียงในการรบพุ่งมากเป็นเผ่าพันธุ์ที่เข้มแข็งที่สุด พบหลักฐานจากการ ขุดพบเมืองปอมเปอี ซึ่งถูกหินทับจมหายไปหลายพันปี พบสภาพปรักหักพังของ บ้านเมือง ถนน หนทาง สภาพของผู้คนในอริยابทต่าง ๆ จึงทราบว่ามีความเจริญรุ่งเรืองมาก่อน เครื่องแต่งกายของชาวโรมันมีส่วนคล้ายคลึงกับกรีก เพราะโรมันรับชนะกรีก และนำเอา อารยธรรม ศิลปกรรม วัฒนธรรม ตลอดจนเครื่องแต่งกายของกรีกมาประกอบกับสภาพภูมิอากาศ คล้ายคลึงกัน เสื้อผ้าของกรีกที่เรียกว่า ชิตอน เพ็พโพลส และชุดผู้หญิงที่เรียกว่าทูนีก้า ใส่เป็นชุดธรรมดาอยู่ในบ้าน มีผ้าคลุมทับอีกชั้น หนึ่งเรียกว่าสโตล่า และเพลลาคคลุมศีรษะด้วยผ้า รวม 3 ชั้น ผู้หญิงกรีกนุ่งผ้าห่มไม่มากกว่า 2 ชั้น แต่หญิงโรมันนุ่งห่มถึง 7 ชั้น ระยะเวลาหลังหญิงโรมันคาดเชือก ได้ออกเอาแบบกรีกจะทำให้ดูเข้ารูป และช่วงขายาว ผ้าของโรมันทอด้วยไหมผสมปนกับไหม พวกผู้หญิงชอบใช้ไหมจีนมาก ชาวโรมันทั้งชายหญิงจะสวมชุดทูนีก และคาดเข็มขัดไว้ข้างใน ผู้ชายจะใส่เสื้อคลุมเรียกว่า โทก้า "Toga" ส่วนเสื้อคลุมของหญิงเรียกว่า "pella" เช่นเดียวกับ "Himation" ของกรีก ซึ่งห่ม ตามขวาง ของโรมันใช้ผ้าพันอ้อมตัวแล้วใช้คลุมผมด้วย การห่มจะอ้อมไปด้านหลัง แล้วมาคลุม ศีรษะสอดลงใต้แขนขวาแล้วคล้องแขนด้านหน้าซ้าย ใช้ไหมพรมละเอียดทอเป็นผ้า ส่วนบุคคลทั่วไปจะใส่ชุดทูนีกสีขาวแบบชิตอนของกรีก เสื้อคลุมมีลวดกระดุมที่ใหญ่ ส่วนทูนีกของพวกอัศวินจะมีแถบสีม่วงด้านหน้า ส่วนข้าราชการชั้นสูงและพระสงฆ์ ทูนีกจะมีแถบปัก ด้วย

ทอง แถบเลื้อยคลุมปักด้วยไหมสีม่วง ชุดทูนีคของชาวโรมันสมัยก่อนจะใช้ขนสัตว์ ต่อมาใช้ผ้าลินินแบบ 'ไหมแทน ชุดทูนีคของจักรพรรดิโรมันองค์แรก ทำจากไหม มีแถบสีม่วงกว้างเรียกว่าคลาวัส "Clavus" ประดับตรงกลางบริเวณคอด้านหน้า ในระยะแรก ๆ ชุดทูนีคจะไม่มีแขน ต่อมา มีแขนสั้น จนถึงยาว ชายเสื้อมีแถบสีม่วง ต่อมา เปลี่ยนเป็นสีแดง ผ้าไหมโทก้า ต่อมาก็ทำให้ผืนเล็กลง รองเท้า สตรีจะสวมรองเท้าที่เรียกว่า Sandal เป็นไม้หรือหนังอ่อน ๆ ส่วนผู้ชายจะใช้ เหล็ก รองสั้นไว้ให้สูง ต่อมาวิวัฒนาการเป็นสายพันไขว้กันไปมาสูงถึงเข่าเรียกว่า "Boot" ผม สตรีธรรมดาจะเกล้าผมไว้ตรงกลางแล้วปล่อยชายลงมาประมาณบริเวณต้นคอ เป็น หลอดบ้าง เป็นคลื่นบ้าง แล้วใช้ผ้าไหมเปลล้าคลุมอีกที ชาวโรมันนิยมผาสีบรอน จึงมักมีวิกผมสีบรอน ผู้ชายนิยมไว้หนวดเครามาก ไม่นิยมโกนผม ใช้ผงทองโรยผมในโอกาสพิเศษ เครื่องประดับมี ต่างหู สร้อยคอ กำไลฝังเพชร ทับทิม มรกต และไข่มุก เครื่องประดับจะมี น้ำหนักมาก การไว้ทุกข์ จะสวมทูนีคหลวม ๆ ไม่รัดเข็มขัด ซึ่งต่างกับกรีก ซึ่งจะรัดเข็มขัด

การแต่งกายของชาวโรมัน



ภาพ 33 การแต่งกายชายหญิงของชาวโรมัน

ที่มา: http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/08_8.html

2.1.5 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของการใช้เสื้อผ้าในแต่ละยุคสมัย

คนในยุคก่อนประวัติศาสตร์รู้จักทอผ้าใช้มาแล้วเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 3,000 ปี คือ ตั้งแต่ ยุคหินใหม่ถึงยุคโลหะ เนื่องจากหลักฐานการค้นพบเข็มเย็บผ้าทำด้วยกระดูกสัตว์ ที่บ้านเก่า อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี หินทุบผ้าเปลือกไม้ที่จังหวัดชุมพรและประจวบคีรีขันธ์ รวมทั้ง ร่องรอยของเศษผ้าและผ้าไหมติดอยู่กับโบราณวัตถุที่ศูนย์การทหารปืนใหญ่โคกกระเทียม จังหวัดลพบุรี ที่บ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี และที่อำเภอทัพทัน จังหวัดอุทัยธานี พัสตราภรณ์ประจำชาติไทยโดยแท้นั้น คือ ผ้านุ่ง 1 ผืน ผ่าห่ม 1 ผืน สำหรับสตรี ส่วนบุรุษใช้ผ้านุ่ง 1 ผืน และผ้าคาด 1 ผืนเท่านั้น ในสมัยทวารวดี สมัยศรีวิชัย และสมัยลพบุรี การใช้เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มได้รับแบบอย่างมาจากอินเดียและจีน จนมาถึงสมัยสุโขทัย และอยุธยาได้มีผ้าชนิดต่าง ๆ เกิดขึ้น อีกมากมาย ซึ่ง ชนิดของผ้าจะเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงฐานะ ของคนในสังคมได้ด้วย เพราะเจ้านายและขุนนางส่วนใหญ่ ใช้ผ้าที่สั่งมา จากต่างประเทศนำเข้ามา กับเรือสำเภา สำหรับสมัยรัตนโกสินทร์ ในช่วงต้น ๆ นั้น รูปแบบของวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และการแต่งกายยังคงเลียนแบบมาจากสมัยอยุธยา ทั้งนี้เนื่องจากผู้คนยังเป็นคนที่เกิดและมีชีวิตอยู่ในสมัยอยุธยา เมื่อมาสร้างบ้านสร้างเมืองใหม่ จึงนำรูปแบบของวัฒนธรรมประเพณีที่ คุ่นเคยกันอยู่มาปฏิบัติ ในเรื่องระเบียบกฎเกณฑ์ทางสังคมในสมัยอยุธยา เคยมีระเบียบและข้อห้ามของสามัญชน ที่จะให้เครื่องแต่งกายตามอย่างเจ้านายไม่ได้ แต่เนื่องจากสงครามและความวุ่นวายในการกอบกู้ อิสรภาพจากพม่าทำให้กฎเกณฑ์เหล่านั้น เลือนลางไปบ้าง ดังนั้น พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก รัชกาลที่ 1 จึงโปรดให้ออก พระราชบัญญัติว่าด้วย การแต่งกายใช้บังคับและห้ามไว้ใหม่อีกครั้ง หนึ่งว่า "ธรรมเนียมแต่ก่อนสืบมา จะนุ่งผ้าสมปักทองนากและใส่เสื้อครุย กรองคอ กรองต้นแขน กรองปลายแขน จะคาดรัดประคดนามขนุนได้แต่มหาดไทย กลาโหม จตุสดมภ์ และแต่งบุตร แล หลานขุนนางผู้ใหญ่ผู้น้อยได้ และทุกวันนี้ ข้าราชการผู้น้อย นุ่งห่มมิได้ทำตามธรรมเนียมแต่ก่อน ผู้น้อยก็นุ่งสมปัก ปุ่ม ทองนาก ใส่เสื้อครุย กรองคอ กรองสังเวียน คาดรัดประคดนามขนุน แลลูกค้ำว่าณิชกัน ร่มสีผึ้ง แล้วแต่งบุตรหลานแล้ว ผูกลูกประหล้า จำหลักประดับพลอย แลจี้กุดันประดับพลอยเพชรมยา ราชาวดี เกินบรรดาศักดิ์ผิดอยู่ แต่นี้สืบไปเมื่อนำ ให้ข้าราชการและราษฎรทำตามอย่างธรรมเนียม แต่ก่อน ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ซึ่งมีการนิยมนุ่งแพรจีบ แบบตะวันตก ทำให้บรรดา เจ้านายฝ่ายในตื่นตัวกันมากในการตัดเสื้อแบบยุโรป สมเด็จพระศรีสวรินทิราบรมราชเทวีฯ ซึ่งในขณะนั้น พระอัครมเหสีก็ทรงเป็นพระอัครใน ฉลองพระองค์มากขึ้น ได้ทรง ดัดแปลงพระที่นั่งทรงธรรมในสวนศิลาลัยเป็นโรงเย็บผ้า ส่วนพระองค์ โดยโปรดให้ ม.จ.ไชศรี ปราโมช เป็นหัวหน้า มีหน้าที่ควบคุมการเย็บ ตลอดจนรับจ้างเจ้านาย และผู้ที่อยู่ในพระราชฐาน ด้วย โรงเย็บผ้านั้น ดำเนินการเป็นกิจจะลักษณะ มีการ

จ้างครูฝรั่งมาเป็นช่างและสอนอยู่ใน โรงงานด้วย สำหรับการแต่งกายของข้าราชการสำนักนั้น ได้โปรดเกล้าฯ ให้พระบรมราชวงศ์และขุน นางนุ่งผ้าสีม่วงน้ำเงินแก่แทนสมปักและสวมเสื้อต่างๆ ตามเวลา ผ้าม่วงสีน้ำเงินเข้มนี้สั่งมาจาก เมืองจีนและ ใช้ในประเทศไทยเท่านั้น โดยให้ข้าราชการนุ่งห่มเป็นยศแทนสมปัก จากประกาศเกี่ยวกับกฎเกณฑ์การแต่งกายในรัชกาลที่ 1 นั้น ได้ปฏิบัติอย่างเคร่งครัดใน ระยะเวลา ๆ เท่านั้น และเมื่อหลังรัชกาลที่ 5 เป็นต้นมา กฎเกณฑ์การใช้ผ้าระหว่งกลุ่มเจ้านาย ข้าราชการและประชาชนทั่วไปก็ไม่มีใครปฏิบัติอย่างเคร่งครัด ทุกคนสามารถใช้ผ้าชนิดใดก็ได้ ถ้า มีเงินพอที่จะซื้อหามาได้ และเป็นเช่นนั้น มาจนถึงทุกวันนี้ ผ้าที่นิยมใช้ในราชสำนักไทยรัตนโกสินทร์มีหลายชนิด ที่น่าสนใจ ได้แก่ ผ้ากรองทอง ผ้าตาด ผ้าปุม ผ้าสมปัก ผ้าเขียนทอง ผ้าลาย ผ้ายก ผ้าหนามขนุน ผ้าอุทุมพร ผ้าม่วง ผ้าเยียรบับ ผ้ามัดหูก ผ้าปัสตุ ผ้าลายสอง ผ้าสักหลาด ผ้ากุศราข ผ้ารัตนกัมพล ผ้าसान ผ้าไหมด ผ้าอัตตะลัด ผ้าสุจหนี่ ผ้าเหล่านี้ มิได้ใช้เป็นแต่เพียงเครื่องแต่งกายเท่านั้น บางครั้ง ยังใช้ตกแต่งสถานที่ โดยใช้เป็นม่าน เป็นผ้าปูที่นอน ผ้านูเก้าอี้ หรือใช้ทำฉัตรด้วย ผ้าบางชนิดนี้ เป็นผ้าสำคัญในพระราชพิธีสำหรับพระมหากษัตริย์และเจ้านายชั้น สูง ลักษณะการใช้สอยจะ กำหนดเฉพาะลงไปว่า ผ้าชนิดใดใช้ในกิจการใด ดังที่กล่าวมาว่าผ้าเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นผ้าที่นำเข้ามาจากต่างประเทศเกือบทั้งสิ้นค่าน่าจะเป็น เพราะจากการที่อยุธยาเป็นศูนย์กลางการค้าที่สำคัญที่สุดในเอเชีย ชาติต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็ญญี่ปุ่น จีน จะส่งสินค้าไปยุโรป อินเดีย ก็จะมาที่อยุธยา ส่วนอินเดียจะเอาสินค้ามาขายและซื้อสินค้าไปขายก็มาที่อยุธยา และผู้ที่มีโอกาสได้ซื้อ ชายผ้าเหล่านี้ก็คือ พระเจ้าแผ่นดิน เจ้านาย และขุนนางผู้ใหญ่ทั้งหลายนั่นเอง จึงมีความนิยมที่ จะนำผ้าเหล่านี้ซึ่งจัดเป็นผ้าที่สวยงามวิจิตรมีราคาแพงและหายากมาใช้ในราชสำนัก และใน สมัย รัตนโกสินทร์ก็สืบทอดความนิยมนี้มาด้วย การศึกษาเรื่องผ้าในสมัยรัตนโกสินทร์ แห่งข้อมูลที่สำคัญ คือการศึกษาจากกาารแต่งกาย ของตัวละครคนในวรรณคดีนั้น ซึ่งมีการจัดกลุ่มผ้าออกเป็น 5 กลุ่ม คือ ผ้าทอที่ใช้โลหะประกอบในการทอ ผ้าเหล่านี้มีหลายชนิดด้วยกัน ได้แก่

ผ้ากรองทอง เป็นผ้าที่เกิดจากการนำเส้นลวดทองหรือไหมทองมาถักประกอบกันเป็น ผ้าผืน และในบางครั้งเมื่อต้องการให้มีความงามมากขึ้น ก็มีการนำปีกแมลงทับมาติดเป็นชั้น เล็ก ๆ คล้ายรูปใบไม้ แล้วนำมาปักลงไปบนผืนกรองทองในตำแหน่งที่จะให้เป็นลายใบไม้ ผ้าชนิดนี้นิยม ใช้ทำเสื้อครุยของพระมหากษัตริย์ สไบหรือผ้าทรงสะพักสำหรับเจ้านายสตรีชั้น สูง ผ้ากรองทองนี้พบในวรรณคดีหลายเรื่อง เช่น พระอภัยมณี อิเหนา ขุนช้างขุนแผน รามเกียรติ

ผ้าเข้มขาบ เป็นผ้าที่ใช้ไหมทอควบกับทองแดง มีลักษณะเป็นริ้วตามยาว มียกดอกด้วย อาจยกดอกสีเดียวหรือหลายสี ผ้าเข้มขาบที่ลักษณะเป็นริ้ว ในริ้วมีลายสลับกันอีกทีหนึ่ง เรียกว่า ผ้ามัดหู ผ้าชนิดนี้ชาวแขกเทศนำมาจำหน่ายในสมัยอยุธยาตอนปลายและสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ตอนต้น แต่เดิมใช้เป็นผ้าคาดเอว และใช้ตัดเสื้อผู้มีบรรดาศักดิ์ นอกจากนั้น ยังนิยมใช้เป็นผ้าที่ อยู่ในกลุ่ม มงคลบรรณาการจากเจ้าเมืองประเทศราชด้วย

ผ้าตาด เป็นผ้าที่ทอด้วยไหมควบกับเงินแลงทองจำนวนเท่า ๆ กัน ผ้าตาดมีหลายชนิด คือ ถ้าใช้ไหมสีทองจะเรียกว่า "ตาดทอง" สำหรับลวดลายที่ทอก็มีลวดลายลักษณะต่าง ๆ กัน ผ้าตาดนิยมใช้เป็นผ้านางในทรงสะพัก เป็นฉลองพระองค์สำหรับงานพิธีสำคัญของเจ้านายชั้น สูง ตาดปัก แผลงทับใช้เป็นทรงสะพักสำหรับเจ้านายฝ่ายใต้ ส่วนตาดทองแดงหรือตาดเยอรมันนั้น นิยมใช้ทำ กลด (ร่ม) หรือเสื้อครุย

ผ้านมสาว เป็นผ้าไหมมีทองแดงทอเป็นเส้นยืนและเส้นพุ่ง แล้วเอาลวดเงินพับให้โปร่ง แหลม คล้ายขนมเทียน ตีรังด้วยทองแดงดูเป็นแสงแพรวพราว ผ้าชนิดนี้เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า ผ้าตาด เงิน นามขุ่น

ผ้าปีตหล่า เป็นผ้าทอด้วยไหมทับทองแดงมีเนื้อบาง นิยมใช้ทำฉลองพระองค์ ปราภภูมิ ฉลอง พระองค์ครุยปีตหล่าของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ซึ่งเป็นฉลองพระองค์ ที่ทำด้วย ตาด ฉลองพระองค์ดังกล่าวมีลักษณะเป็นผ้าริ้วเขียวสลับขาว ฉลองพระองค์นี้ พระบาทสมเด็จพระ จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดมาก และในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า เจ้าอยู่หัวก็ได้สั่งผ้า ชนิดนี้เข้ามาอีก

ผ้าไหมด เป็นผ้าที่ใช้กระดาษทองแดง ตัดให้เป็นเส้น ๆ แล้วนำมาทอสลับกับไหม มีหลายสี เรียกชื่อตาสีของไหม เช่น ไหมดแดง ไหมดเหลือง ไหมดเขียว ผ้าไหมดนิยมใช้ทำพระมาลา ใช้ตัด เสื้อของบรรดาเจ้านายและผู้มีฐานะดี บางโอกาสใช้เป็นผ้าพระราชทานให้แก่พวกแม่ทัพ นายกองที่มีความดีความชอบ

ผ้าเยียรบับ หมายถึง ผ้าที่ทอด้วยทองแดงกับไหม แต่มีไหมน้อยกว่าทองแดง เป็นผ้า ที่ทอยกดอกเงินหรือทอง ลักษณะการทอคือการนำแผ่นเงินกาไหล่ทองมาแผ่บาง ๆ หุ่นเส้นไหม ซึ่งเรียกว่า

ไหมทองนำไปทอกับไหมสี ยกเป็นลวดลาย ดอกดวงเด่นชัดด้วยทอง จัดเป็นผ้าชั้น ยอด ต่อมา มีเยียรบับอย่างใหม่ เนื้อขาวกว่า และไหมทองไม่ทนมเหมือนเดิม ใ้ไม่เท่าไรก็ดำ จึงเรียกว่า เยียรบับเทียม ผ้าเยียรบับมี 2 ชนิด คือ เยียรบับมีเชิง ใช้เป็นผ้าถุง และเยียรบับไม่มีเชิง ใช้ตัดเสื้อ และทำเครื่องใช้

ผ้าทอยก ได้แก่ ผ้ากุศราช หมายถึง ผ้าโบราณชนิดหนึ่งมีดอกคล้ายลายผ้า แต่มีดอกดวงเด่น เนื้อหยาบ ทนทาน เป็นผ้าฝ้ายทำด้วยด้ายอย่างหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการนำฝ้ายมาตีเกลียวเป็นเส้นด้ายเสียก่อน แล้วจึงนำมาทอยกดอกเป็นผืนผ้า ผ้ากุศราชนิยมใช้เป็นผ้าห่ม ผ้าถุง ผ้าคาดพุง และบางครั้ง ใช้ห่อคัมภีร์

ผ้ายก คือ ผ้าไหมที่ทอ ยกลวดลายให้สูงกว่าพื้น ผ้า คำว่า ยก มาจากลักษณะการทอ เส้นด้ายที่ขีดขึ้น เรียกว่าเส้นยก และสำหรับเส้นด้ายที่จมลงเรียกว่าเส้นข่ม แล้วพุ่งกระสวยไปใน ระหว่างกลาง ถ้าจะให้เกิดลายก็เลือกยกบางเส้นและข่มบางเส้น ผ้ายกนิยมใช้เป็นผ้าถุง สำหรับเจ้านาย ฝ่ายใน จะทอพร้อมกับเสื้อเยียรบับแขนยาวและมีทรงสะพัก สำหรับเวลาออก งานพระราชพิธี ทางฝ่ายนาฏศิลป์นิยมใช้ผ้ายกทำเครื่องแต่งกายตัวเอง เช่น ใช้ถุงใจ สำหรับ ผู้ที่จะแสดงเป็นพระลักษมณ์และพระราม

ผ้าพิมพ์ลาย ซึ่งอาจตกแต่งประกอบด้วยการเขียนสิ่งต่าง ๆ หรือปักประกอบ ได้แก่ ผ้าเขียนทอง เกิดจากการนำผ้าลายปกติมาเขียนเส้นทองตามขอบลาย ผ้าชนิดนี้ใช้ถุง สำหรับพระมหากษัตริย์ลงมาจนถึงเจ้านายชั้น พระองค์เจ้าโดยกำเนิดเท่านั้น มีข้อห้ามผู้ที่ยศต่ำ กว่านี้ ถ้าใช้ถือเป็นผิด

ผ้ายันตानी คือ ผ้ามีสลิมมีลายเป็นดอก เนื้อดี จัดเป็นผ้าลาย เนื้อบางชนิดหนึ่ง นิยมใช้ เป็นผ้าถุง

ผ้าย่ามะหวด ผ้าชนิดนี้เป็นผ้าลายที่ทำมาจากผ้าขาวเทศ ซึ่งเป็นผ้าทอในอินเดีย เป็น ลายเนื้อดี ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นพื้น สีขาวดอกสีม่วง จัดเป็นของหายาก ผ้าย่ามะหวดเป็น ผ้าลายที่นิยมกันมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ในสมัยรัชกาลที่ 6 เรียกผ้าชนิดนี้ว่า ผ้าลายฉีก หรือ ลายจิตร ซึ่งมีขายตามร้านแขกแถวหาพหุรัด สมัยต้นรัชกาลที่ 6 ถือว่าผ้าย่ามะหวดหรือผ้าลายฉีก นี้เป็นผ้าที่ผู้ดีและกุลสตรีสมัยก่อนใช้กันมากมีทั้งสีม่วง สีทอง และสีเหลือง จัดเป็นผ้าลายที่ เติบโตหน้าชูตาของผู้หญิงเพราะจัดว่าเป็นผ้าที่มีราคาแพง

ผ้าขนสัตว์ ที่นิยมใช้ในราชสำนักคือ ผ้ายกัมล หรือรัตนกัมล เป็นผ้าที่ทำขึ้น จาก ขนสัตว์ นิยมกันว่าชนิดที่เป็นสีแดงเป็นชนิดที่ดีที่สุด ผ้ายกัมล หมายถึง ผ้าขนสัตว์สีแดง ผ้าชนิดนี้ผลิตในยุโรปโดยทำเลียนแบบผ้าสานซึ่งเป็นผ้าจากเปอร์เซีย ผ้ายกัมลนี้นิยม ใช้ เป็นผ้าคาดเอวเหมือนผ้าคัดประคดในประเทศอินเดียนิยมใช้เป็นผ้าคาดเอวสำหรับเครื่องแต่งกาย ใน งานพิธี เช่นเดียวกับชุดพระราชทานของไทยในปัจจุบัน ผ้าชนิดนี้ถือเป็นเครื่องสำหรับราชาภิเษกของ พระเจ้าแผ่นดินอย่างหนึ่งในจำนวนของ 5 อย่าง คือ พระมหามงกุฏ, พระขรรค์, พระภูษา, รัตน, กัมล, พระเศวตฉัตร, และเกือกทองประดับแก้ว

ผ้าไหม ได้แก่ ผ้าแพร คือ ผ้าที่ทอจากเส้นไหมเล็กละเอียด ซึ่งเริ่มมีใช้ตั้งแต่ในสมัยสุโขทัยและถือเป็น ของสูงสำหรับกษัตริย์ ผ้าแพรมีหลายชนิดแบ่งตามเนื้อผ้าและลักษณะใช้สอย คือ ผ้าแพรเปลือกกระเทียม ในสมัยอยุธยา จีนส่งเข้ามาขายเป็นพับ ๆ ส่วนใหญ่จะเป็น สีขาว นิยมซื้อมาย้อมสีแล้วจับกลับเป็นสไบ

ผ้าแพรย่นหนังไก่ เป็นแพรน้ำหนักเบา ใช้เป็นแพรหม่อมม มีหลายสี แต่เป็นประเภท สีคล้ำและสีอ่อน ไม่มีสีสดใส แพรเลียน และแพรต่วน เป็นแพรเนื้อมันและเรียบ

แพรบังลิ้น ส่งมาขายจากเมืองจีน นิยมใช้ทำกันเป็นผ้าห่ม และแพรเปลาะ เวลา นำมาใช้มักย้อมด้วยน้ำชะลูตและลูกชดให้มีกลิ่นหอม ผู้ชายนิยมใช้ตัดกางเกงนุ่งลาลองอยู่กับบ้าน

แพรแส เป็นของมีราคาและมีหลายสี สดใส แพรแสเป็นแพรเนื้อละเอียด ไม่หนามาก เหมือนแพรบังลิ้น บางครั้งก็เรียกว่าแพรสี โดยเฉพาะสีนวล ซึ่งเป็นสีอ่อนสดใส

ผ้าม่วง เป็นผ้าแพรชนิดหนึ่งซึ่งทอจากเส้นไหม ที่เรียกว่าผ้าม่วงเป็นเพราะแต่เดิมคงจะมีแต่สีม่วงมาก่อน ชื่อสีนี้จึงติดมา แม้ในระยะหลังจะมีสีอื่นอีก ก็ยังคงเรียกผ้าม่วงที่ขึ้น ชื่อ คือ ผ้าม่วงเชียงไฮ้ ซึ่งคงเป็นผ้าม่วงที่ส่งมาจากเมืองเชียงไฮ้ ประเทศจีน ส่วนผ้าม่วงใหม่พื้น เมือง ชนิดดีที่มีราคาแพงกว่าผ้าม่วงที่สั่งเข้ามาจากต่างประเทศ คือ ผ้าหางกระรอก ซึ่งเป็นผ้าไหม พื้น เมือง ทอกันมากที่อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ผ้าม่วงหางกระรอกนี้ใช้นุ่งกันน้อย เพราะราคาแพง และใช้ไม่ทนเท่าผ้าม่วงเชียงไฮ้ สีสันทึบดูฉลาด มักจะเก็บไว้นุ่งเมื่อออกงาน มากกว่านุ่งทำงาน ในสมัยรัชกาลที่ 5 โปรดเกล้าฯ ให้นุ่งผ้าม่วงแทนผ้าสมปักเวลาที่เข้าเฝ้า ซึ่ง ผ้าม่วง สีน้ำเงินแกะนั้น ไม่ได้ทำในประเทศไทย แต่ให้ช่างสั่งทำมาจากเมืองจีนเฉพาะใช้ในไทย เท่านั้น จีนไม่นุ่งเลย

ผ้าสมปัก เป็นผ้าทอด้วยไหมเปลาะกลาง มีขนาดกว้างยาวกว่าผ้านุ่งที่เคยนุ่งกันมาใน สมัยก่อน ผ้าเป็นสีเป็นลายต่าง ๆ ชุณนางใช้นุ่งเข้าเฝ้า พวกชุณนางนุ่งผ้าสมปักมาตั้งแต่ครั้งกรุง ศรีอยุธยา เป็นผ้านุ่งแสดงยศเหล่าเช่นเดียวกับเครื่องแบบในปัจจุบัน นอกจากนั้น ยังมีสมปักปุม เขมร มาจาก เมืองเขมรที่เขมรใช้นุ่งห่มทั้งไพร่และผู้ดีทั่วไป แต่ไทยนำมาใช้เป็นผ้าบอทยศ ผ้า สมปักปุมสำหรับ ชุณนางผู้ใหญ่นุ่งเข้าเฝ้า ส่วนผ้าปักริ้วหรือสมปักกลายเป็นผ้าสามัญสำหรับชุณนาง ชั้น เจ้ากรม ปลัดกรมนุ่ง ผ้าสมปักเป็นของหายาก ถ้าเป็นชนิดที่ทำด้วยไหมจะสงวนเวลาเข้าเฝ้าก็ ไม่ได้นุ่งมาจากบ้าน มานุ่งกันในพระบรมมหาราชวัง เมื่อออกจากเฝ้าก็ผลัดเก็บเอาผืนที่นุ่งมา จากบ้านมานุ่ง ดั้งเดิม ซึ่งในสมัยรัชกาลที่ 5 ให้ยกเลิกนุ่งสมปักตามธรรมเนียมแต่เดิม เพราะทรง เป็นว่าเป็นการ เอาอย่างเขมร ไม่งดงามเป็นของไทย โปรดให้นุ่งผ้าม่วงสีน้ำเงินแทน ผ้าชนิดต่าง ๆ ที่กล่าวมาเป็น ผ้าต่างประเทศที่ข้าราชการสำนัก และชุณนางใช้เป็นเครื่องแต่งกาย ซึ่งจะบ่งบอกถึงสถานภาพและ ตำแหน่งของผู้สวมใส่ คนทั่วไปไม่ได้รับอนุญาตให้สวมใส่ผ้า เหล่านั้น ผ้าที่คนทั่วไปนิยมใส่ คือผ้า พิมพ์คุณภาพต่ำ ทอด้วยฝ้ายระดับปานกลาง ซึ่งนำเข้ามา จากอินเดีย นอกจากนั้น ก็เป็นผ้าทอพื้น เมืองของแต่ละกลุ่มชน ซึ่งมีกลุ่มชนชาติ ในประเทศไทยปัจจุบันกลุ่มใหญ่ คือกลุ่มที่พูดภาษา ตระกูลไท ซึ่งมีภาษาไทยกลางเป็นภาษาแบบมาตรฐาน ผ้าที่ทอขึ้น เพื่อใช้ นุ่งห่ม มักจะมีการ กำหนดขนาดหน้ากว้างของผ้าให้พอดีกับการใช้เพื่อจะได้ไม่ต้องตัดริมผ้า ลวดลายผ้าไทในประเทศไทย ที่เป็นที่นิยมมาก ได้แก่ ลายขอ ลายดอกกุศ ลายนาค ช้าง นก ม้า และลายแบบเรขาคณิต ซึ่ง เรียกชื่อเป็นลายดอกไม้ต่าง ๆ เช่น ลายดอกแก้ว และลายดอกจัน ลวดลายผ้าไทจะบ่งบอกถึง เอกลักษณ์ของแต่ละถิ่นได้เป็นอย่างดี (อภิชาติ แซ่ไคว้, 2542 : 74-86)

2.1.6 แนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายจากสมัยต่าง ๆ

จากประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับการแต่งกายของไทยเอเชียและยุโรปดังกล่าวจะพบว่า การ แต่งกายของมนุษย์ไม่ว่าเป็นชาติไหนจะเริ่มตั้งแต่เมื่อมนุษย์รู้จัก นำหนังสัตว์หรือใบไม้มาใช้ เพื่อ เป็นเครื่องนุ่งห่ม (นฤมล ปราชญ์โยธิน, 2525 : 5) ต่อมารู้จักตัดแปลงนำผ้ามานุ่ง มาห่ม ซึ่งการนุ่ง การห่มก็จะแตกต่างกันออกไปของแต่ละประเทศ หรือไม่ก็เป็นการที่มนุษย์รู้จักนำผ้า มาผูกหรือขอ ดแทนการพัน มีการห่ม มีการนำมาพับมาจีบให้เกิดความสวยงาม นำสิ่งของเช่น กระดุกมาทำเป็น กระดุม (พวงผกา คูโรวาท, 2535 : 541) รวมทั้งการรู้จักนำผ้ามาเย็บต่อกัน ให้สวมใส่ได้ และ พัฒนามาเป็นรูปทรงต่าง ๆ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสม กับสภาพแวดล้อม สภาพดินฟ้าอากาศภาวะทางเศรษฐกิจ การเมือง และเหมาะสมกับสภาพ การปฏิบัติหน้าที่ ทั้งนี้ยัง ขึ้น อยู่กับการเปลี่ยนแปลงไปของโลก เนื่องจากการพัฒนาทำให้ ประเทศเจริญขึ้น และมีผลต่อการ

เปลี่ยนแปลงเครื่องแต่งกาย ประเทศต่าง ๆ สามารถรับ วัฒนธรรมใหม่ ๆ จากทั่วโลกได้รวดเร็วขึ้น มีการรับเอาวัฒนธรรมใหม่ ๆ เข้ามารู้จักดัดแปลงให้ เข้ากับสภาพวิถีชีวิตของตนเอง จนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะได้ อีกทั้งยังได้รับอิทธิพลจาก ผู้นำประเทศที่เป็นแบบอย่างของการแต่งกาย หรือ คนชั้น สูง ทำให้เกิดออกแบบ ดัดแปลง เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เพื่อให้เหมาะสมกับเป็นเครื่องแสดง ลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ของ ประเทศนั้น โดยอาจจะเป็นการนำลักษณะเด่นของ เครื่องแต่งกายของแต่ละยุคแต่ละสมัยมา ปรับปรุง ดัดแปลงผสมผสานกับสิ่งใหม่ เพื่อให้เข้ากับ สภาพแวดล้อมและความนิยมตามสมัย หลังจากสงครามโลกครั้งที่สอง สงบลงแล้ว บ้านเมืองมีความสงบขึ้น เศรษฐกิจทั่วโลก มีสภาพดีขึ้น คนเราเริ่มหันมาสนใจกับการแต่งกาย การออกแบบ จึงมีนักออกแบบเกิดขึ้น มากมายจนถึงปัจจุบัน ซึ่งนักออกแบบเหล่านี้จะเป็นผู้กำหนดและ ออกแบบการใช้เสื้อผ้าให้ เหมาะสมกับโอกาสสถานที่ เพศ และวัยของผู้สวมใส่ และอันเนื่องมาจากของความจำเจ ความเบื่อหน่าย และความไม่เหมาะสมจึงเป็นเหตุทำให้ Fashion ของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ต้องมีการเปลี่ยนแปลงและหมดความนิยมไป แล้วระยะหนึ่งก็หมุนเวียนกลับมาใหม่เป็นวัฏจักร เช่นนี้เรื่อยไป ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสมัยใหม่ การออกแบบส่วนหนึ่งนักออกแบบจะมีแรงบันดาลใจของตนเอง แรงบันดาลใจจากแบบเครื่องแต่งกายในอดีต ผสมผสานกันโดย อาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้คือ เส้นกรอบนอกของรูปทรง ,ลักษณะของผ้าเช่น ผิวสัมผัส ลวดลายผ้า ,ประโยชน์ใช้สอย และความสะดวกสบาย ,จุดเด่นหรือจุดเน้นของรูปแบบเสื้อผ้า

แนวโน้มการแต่งกายในอนาคต

ในโลกของอนาคตนั้น กล่าวกันว่าเป็นยุคแห่งวิทยาศาสตร์ความเจริญในด้าน อุตสาหกรรม และเทคโนโลยีจะมีบทบาทมากดังนั้น แนวโน้มของการแต่งกายในอนาคต ควรจะมีการ วิเคราะห์จากองค์ประกอบ ต่อไปนี้วิเคราะห์จากสภาพแวดล้อม โดยคำนึงถึง อาชีพ ฤดูกาล เพศ วัย บุคลิก นิสัย เศรษฐกิจ การเมือง ค่านิยม เวลา ความสะดวกสบายในการสวมใส่ และการ พกพา กาลเทศะ โอกาส การดูแลรักษา คุณภาพ ราคา ความนิยม และระดับของผู้บริโภค จากการ วิเคราะห์ของผู้ที่มีประสบการณ์ ได้วิเคราะห์ว่าระดับราคาสินค้ามี ผลต่อการเลือกใช้ของผู้บริโภค เช่น

- สินค้าราคาสูงสุด ผู้บริโภคเป็นคนในสังคมชั้น สูง มีรายได้สูง เจ้านายใน ราชสำนัก ซึ่งเสื้อผ้าจะเป็นแบบไม่โลดโผน สีเรียบ สง่างาม ดูไม่ล้าสมัย วัสดุตกแต่งอย่างดี
- สินค้าราคาสูง เป็นสินค้าเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมประจำท้องถิ่น ผู้บริโภคเป็นผู้มีรายได้สูง สังคมชั้นสูง พึงพอใจกับการอนุรักษ์ของดั้งเดิมเสื้อผ้าจะมีแบบที่ เน้นเอกลักษณ์เฉพาะ มีความ ประณีตด้วยฝีมือและสีล้วน

- สินค้าราคาปานกลาง ผู้บริโภคเป็นคนในสังคมชั้น กลาง เป็นข้าราชการมี รายได้พอตัว สินค้าประเภทนี้ แบบจำซ้ำกันมาก ทั้งวัสดุตกแต่ง ฝีมือไม่ค่อยมีความประณีต
- สินค้าราคาถูก ผู้บริโภคมีรายได้จำกัด ส่วนใหญ่เป็นคนส่วนมากของ ประชากร เสื้อผ้ามีลักษณะคุณภาพพอใช้ทั้ง วัสดุตกแต่ง เนื้อผ้า และราคา รูปแบบไม่มีเฉพาะ บุคคล ไม่จำกัดขนาด ใช้ได้ทุกเพศ ทุกวัย มีให้เลือกใช้หลายโอกาส

รูปแบบขึ้น อยู่กับพฤติกรรมกรรมการแต่งกายของมนุษย์ ซึ่งมนุษย์มีพฤติกรรม การแต่งกายที่แตกต่างกัน หลากหลายตามสถานที่ โอกาส เวลา นักออกแบบจึงได้กำหนด แบบและประเภทของการใช้เสื้อผ้าในโอกาสต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เช่น

- ชุดลำลอง สวมง่าย สบาย ๆ เหมาะกับสถานที่ - ชุดนอน ควรมีความสบายในการสวมใส่
- ชุดกลางวัน มีชุดทำงาน ชุดตรวจการ ชุดเดินทาง - ชุดกีฬา ให้มีความเหมาะสมกับประเภทของกีฬา
- ชุดแต่งงาน แล้วแต่วัฒนธรรมของแต่ละชาติ - ชุดราตรี เป็นแบบพิธีการและไม่เป็นพิธีการ

สำหรับความคิดเห็นของผู้เรียบเรียงแล้ว ในการวิเคราะห์แนวโน้มการแต่งกาย ในอนาคต คาดว่ามีลักษณะ ดังนี้

1. รูปแบบของเสื้อผ้ามีความเหมาะสมกับรูปร่างและบุคลิกของผู้สวมใส่เพื่อ สร้างความมั่นใจให้ผู้สวมใส่แสดงถึงความมีรสนิยมที่ดีในการแต่งกาย
2. เสื้อผ้าควรมีสัดส่วน (Proportion) ที่เหมาะสมกับรูปร่างของผู้สวมใส่ซึ่ง จะช่วยเสริมในส่วนที่เป็นข้อบกพร่องของรูปร่างผู้สวมใส่ได้
3. ลักษณะของรูปแบบเสื้อผ้าควรเรียบง่ายโดยเน้นที่เนื้อผ้า สี ดูแลรักษา ง่าย และสวมใส่สบาย ไม่ควรตกแต่งมากไม่ล้ำสมัยง่าย
4. ราคาไม่สูงมาก ถ้าราคาสูงควรเน้นที่คุณภาพของผ้าและรูปแบบมากกว่า การใช้ วัสดุตกแต่งที่ฟุ่มเฟือย
5. รูปแบบของเสื้อผ้าไม่ควรเป็นแบบที่ใช้ผ้าสิ้น เปลืองมาก

สังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้คนในสังคมมีการเปลี่ยนแปลงมีความ เจริญเติบโตทางด้าน เศรษฐกิจ อุตสาหกรรม ที่เน้นความเจริญทางด้านวัตถุ มีการติดต่อรับ ข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว สังคมมีการแข่งขันกันมากขึ้น การปฏิบัติภารกิจทั้งในบ้านและนอก บ้านมีความจำเป็นต้องรวดเร็ว ผู้หญิงปัจจุบันนี้ต้องออกทำงานนอกบ้าน มีตำแหน่งการงานสูง ต้องเข้าสังคม ดังนั้น แนวโน้มการ

แต่งกายในอนาคตน่าจะเป็นลักษณะ แต่งอย่างไรให้ดูมี รสนิยม บุคลิกดี รวดเร็ว ดูแลร์ง่าย สวมใส่สบาย พกพาสะดวก ถูกต้องตามกาลเทศะ จากตัวอย่างที่ได้นำเสนอเป็นเพียงส่วนหนึ่ง เท่านั้น ดังนั้น จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเพราะมีอีก มากมายหลากหลายวิธี เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้

2.1.7 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องใช้ประเภทผ้า เป็นการกำหนดลักษณะของเสื้อผ้าหรือของ ชิ้นงานประเภทผ้าตามแนวความคิดหรือ จินตนาการ ซึ่งผลงานที่ปรากฏจะสวยงามที่คุณค่านั้น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการ ของการออกแบบ และรู้จักนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ เพื่อให้การออกแบบที่ปรากฏออกมา มีความ สวยงาม เหมาะสม องค์ประกอบทางศิลปะที่นำมาใช้ ในการออกแบบงานตัดเย็บ (Element of design) มีดังนี้

1. สัดส่วน (Proportion)
2. รูปร่างและรูปทรง (Form and Shape)
3. เส้น (Line)
4. จังหวะ (Rhythm)
5. ความสมดุล (Balance)
6. ช่องว่าง (Gap)
7. ความกลมกลืน (Harmony)
8. จุดเด่น (Highlights)
9. การตัดกัน (Contrast)
10. สี (Color)

1. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วน เป็นขนาดของรูปร่างที่กำหนดเป็นแบบ โดยในแบบจะต้องมีสัดส่วนสัมพันธ์กัน เช่น กระเป่าเสื้อ ปกเสื้อ กระดุม เป็นต้น โดยทั่วไปเสื้อฝ้ายนิยมใช้สัดส่วนไม่เท่ากัน ที่นิยมคือ 5 ต่อ 8 ส่วน เช่น เสื้อสั้นกว่ากระโปรง การระบายเพื่อตกแต่งชั้นบนสั้นกว่าชั้นล่าง เป็นต้น เพราะจะสวยงามกว่า 2 ส่วนเท่ากัน

สัดส่วน 3:1 ส่วนที่เป็นเสื้อจะมีสัดส่วนความยาวเท่ากับ 3 ส่วน ในขณะที่กางเกงจะอยู่ที่ 1 ส่วน จึงมีสัดส่วนที่ค่อนข้างจะมีความสัมพันธ์กันทั้งบนและล่าง

สัดส่วน 2:5 ส่วนที่เป็นเสื้ออยู่ที่ 2 ส่วน ในช่วงบน และกางเกงจะยาวประมาณ 5 ส่วน ซึ่งสัดส่วนนี้จะเหมาะกับผู้ที่ผิวขาวหรือต้องการทำให้ร่างกายดูสูง



ภาพ 34 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดชายมือสัดส่วน 3:1 ส่วน และ ชุด
ขวามือสัดส่วน 2:5 ส่วน

ที่มา: <http://www.mens-folio.com/news/566/blackbarrett-spring-2014>

2.รูปร่างและรูปทรง (Form and Shape)

รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และพืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้างและความยาว รูปร่าง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

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

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

3.รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น



ภาพ 35 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายเส้นรอบที่แสดงให้เห็นในลักษณะ 2 มิติ

ที่มา: <http://www.mens-folio.com/news/566/blackbarrett-spring-2014>

รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ คือมีทั้ง ส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก คือ จะให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนัก



ภาพ 36 รูปทรงของเสื้อผ้าที่มองเห็นจากภายนอก เช่น ความยาวกางเกง ความคับหลวมของเสื้อผ้า

ที่มา: <http://www.mens-folio.com/news/566/blackbarrett-spring-2014>

3.เส้น (Line)

ความหมายของเส้น เส้นเกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด (Moving dot) จำนวนมาก ไปในทิศทางที่กำหนด หรือเส้นคือทางเดินของจุดไปในทิศทางเดียวกันที่กำหนด เส้น เป็นแนวเชื่อมโยงระหว่าง จุดสองจุดขึ้นไป เส้น จะมีปฏิกิริยา ได้ต่อกับสายตาของ มนุษย์ให้เคลื่อนที่ไปตามลักษณะของเส้น ได้เป็นอย่างดี เราจะเห็นเส้นในการ เคลื่อนไหว ของมนุษย์ เส้นรูปทรงของ สัตว์ วัตถุ และธรรมชาติ ที่แตกต่างกัน รูปลักษณะของเส้นเหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นเส้นที่ ปรากฏ ตามสายตา (Visual Elements) หรือเส้นที่ปรากฏในความคิด (Conceptual Elements) ก็ตาม สามารถทำให้เกิดความรู้สึก ต่าง ๆ เช่น ตื่นเต้น สงบราบเรียบ นิ่มนวล ร่าเริง เคร่งขี้ม อ่อนหวาน เป็นต้น เส้น จึงเป็นองค์ประกอบหนึ่ง ที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของ ผู้สร้าง งาน ศิลปะ ให้ผู้อื่น ได้สัมผัสได้เป็นอย่างดี

ลักษณะของเส้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้างมีแต่ มีความหนา ที่เรียกว่า เส้นหนา เส้นบาง เส้นใหญ่ เส้นเล็ก ความหนาของเส้น จะต้อง พิจารณาเปรียบเทียบกับความยาวด้วย คือถ้าเส้นนั้นสั้น แต่มีความหนามากจะหมด คุณลักษณะ ของความเป็นเส้น กลายเป็น รูปร่าง สี่เหลี่ยมผืนผ้าไป เส้นมี ทิศทางต่างกัน เช่น แนวราบ แนวตั้ง แนวเฉียง และมีลักษณะ ต่าง ๆ เช่น ตรง คด เป็นคลื่น ก้นหอย ชัด พร่า ประ ฯลฯ ทิศทางและลักษณะของเส้น ให้ความรู้สึกต่อผู้สัมผัส แตกต่างกันไป ดังต่อไปนี้

- เส้นตรง (Straight Line)
- เส้นโค้ง (Curved Line)
- เส้นฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Line)

เส้นตรง (Straight Line) หมายถึงเส้นตรงในทิศทางใด ทิศทาง หนึ่ง ให้ความรู้สึก แข็ง แรง แน่นอน หยุดนิ่ง ถูกต้อง ตรง เข้มแข็ง ไม่ประนีประนอม รุนแรง เด็ดเดี่ยว ให้ความรู้สึกหยาบ และการเอาชนะ เส้นตรงใช้มากในทัศนศิลป์ ประเภทสถาปัตยกรรม



ภาพ 37 งานออกแบบแพชั่น ที่ใช้เส้นตรงในการออกแบบ

เส้นโค้ง (Curved Line) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกมีการเคลื่อนไหว เส้นโค้ง มีหลายลักษณะ คือ เส้นโค้งน้อยๆ หรือเป็นคลื่นน้อยๆ ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้ เลื่อนไหลต่อเนื่อง คลายความกระด้าง มีความกลมกลื่น ในการเปลี่ยน ทิศทาง มีความเคลื่อนไหวช้าๆ สุภาพ เย้ายวน มีความเป็น ผู้หญิง นุ่มนวล และอímเอิบ ถ้าใช้ เส้นแบบนี้มากเกินไป จะให้ความรู้สึกกังวล เรือยๆ เฉื่อยชา ขาดจุดหมาย



ภาพ 38 งานออกแบบแฟชั่นที่ใช้เส้นโค้งเป็นเส้นหลักในการออกแบบเส้นโค้งยังมีหลายลักษณะ และแต่ละลักษณะ ให้ความรู้สึกเปลี่ยนทิศทางอย่างรวดเร็ว มีพลัง เคลื่อนไหว รวดเร็ว ที่มา: <http://jucophoto.com/personal>

เส้นฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Line) เป็นเส้นคดที่หักเห โดย กระตันหัน เปลี่ยนทิศทาง รวดเร็วมาก ทำให้ ประสาทกระทบ ให้ความรู้สึกรุนแรง ตื่นเต้น สับสน วุ่นวาย ไม่แน่นอน ให้จังหวะ กระแทก เกร็ง ทำให้นึกถึงพลังไฟฟ้า ฟ้าผ่า กิจกรรมที่ขัดแย้ง ความรุนแรง ต่อสู้ การทำลาย และสงคราม นอกจากนี้ ลักษณะของเส้นที่ปรากฏ ยังมีลักษณะ ที่เรียกว่า เส้นหนา (Thick) ที่ให้ความรู้สึก กระด้าง ก้าวร้าว แข็ง มีพลัง เส้นบาง (Thin) ที่ให้ความบอบบาง ละเอียด

ปราณีต เปราะบาง และเส้นประ (Broken) ที่ให้ความรู้สึกไม่แน่นอน ขาดเป็นห่วง ไม่ต่อเนื่อง ไม่มีพลัง



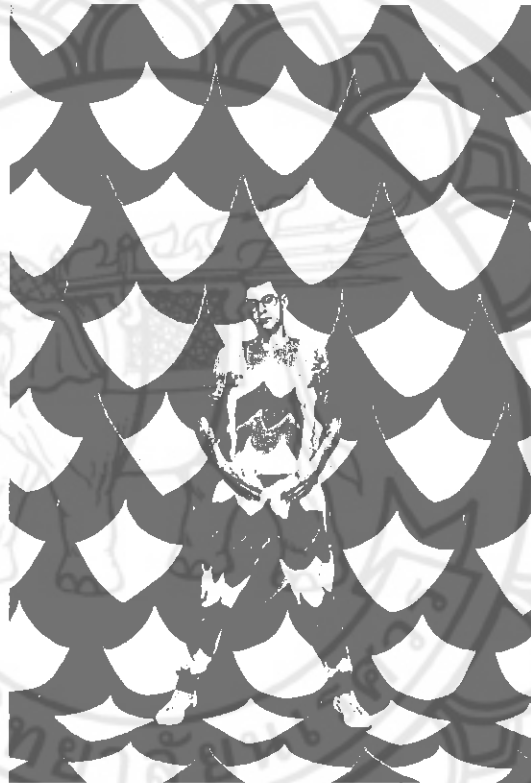
ภาพ 39 งานออกแบบแฟชั่นใช้เส้นฟันปลาหรือเส้นทึบแซกในการออกแบบลักษณะ ที่ให้ความรู้สึก กระจ่าง ก้าวร้าว แข็ง มีพลัง
ที่มา: <http://jucophoto.com/personal>

4. จังหวะ (Rhythm) จังหวะ

จังหวะหรือลีลา เป็นส่วนประกอบของการแสดงออกทางศิลปะ ทุกสาขา ที่ปรากฏชัดเจน เช่น ในสาขาจิตรกรรมและนาฏกรรม ที่มี การเรียบเรียงเสียงประสาน เป็นเสียงสูง เสียงต่ำสอดประสานกัน ความกลมกลืนจังหวะของการเดินรำ การเคาะให้ เกิดจังหวะ แม้แต่ในสาขาวรรณกรรม ในโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน จะมีระเบียบบังคับ ของจังหวะแม้แต่การอ่านออกเสียง ก็ต้องให้ เลื่อนไหลเป็นจังหวะอย่างถูกต้อง อาจจะกล่าว ได้ว่า จังหวะ หมายถึงความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องเหมือนจังหวะ ของคลื่นในทะเล ที่มีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง หรือ จังหวะการเคลื่อนไหวที่หยุดเป็น ช่วง ๆ เน้นเป็นระยะ เช่น การเคาะจังหวะ การเน้นความหนักเบา ในคีตศิลป์ และวรรณศิลป์ในทางทัศนศิลป์ จังหวะเกิดจาก การเว้นระยะ ความห่าง หรือการซ้ำที่เป็นระเบียบ

เป็นจังหวะจะโคน จากระเบียบธรรมดา ที่มีช่วงถี่ ห่าง เท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูง และซับซ้อนขึ้น ของทัศนธาตุ หรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว (Movement) ทางสายตา คือทางเดินของ ภาพที่มีพลัง ชักนำหรือขัดแย้งให้สายตาติดตาม

งานออกแบบแพชั่นชิ้นนี้เป็นลีลาการจัดวางบนตัวเสื้อ เพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวหรือเกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น อ่อนหวาน หยาดกระด้าง



ภาพ 40 งานการแสดงออกของจังหวะ ในงานออกแบบแพชั่น

ที่มา: <http://jucophoto.com/personal>

5. ความสมดุล (Balance)

ความหมายของความสมดุล คือ องค์ประกอบ ในงานออกแบบทัศนศิลป์ ที่เกี่ยวข้องกับ การมองเห็น (Visual Balance) สิ่งต่างๆ ที่จัดวางภายในงานออกแบบนั้น ว่า "อะไร" อยู่ "ตรงไหน" ("What" is "Where") เมื่อมองแล้วให้ความรู้สึกไปสองทาง คือ รู้สึกว่ามีความเท่ากันทั้งสองข้าง (Symmetry) และรู้สึกว่าหนัก ไปข้างใดข้างหนึ่ง (Asymmetry) ความสมดุล เป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัส อยู่ตลอดเวลา เป็นสิ่งหนึ่ง ที่มนุษย์คุ้นเคย นักจิตวิทยากล่าวไว้ว่า ที่เป็นดังนี้ เพราะ ร่างกายของมนุษย์ มีความสมดุลเท่ากันเป็นปกติ (Formal Balance) ความสมดุล เป็นส่วนหนึ่ง

ของการดำรงชีวิต เช่น การทรงตัว ของร่างกายไม่ให้ล้ม เวลานั่ง ยืน เดิน หรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งธรรมชาติ ได้พยายามสร้างการทรงตัว ให้อยู่ได้โดยอัตโนมัติ นอกจากนี้ มนุษย์จะมีร่างกาย สมบูรณ์ได้ดำรงตนอยู่ได้ นอกจากจะ ต้องมีความสมดุล ทางกายภาพ จากสภาพภายนอกที่ มองเห็นแล้ว ก็ต้องมีความ สมดุลของธาตุทั้งสี่ คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ ด้วยในการสร้างงานออกแบบ ทัศนศิลป์ก็เช่นเดียวกับการที่จะทำให้ งานออกแบบ นั้น ไม่ว่าจะเป็น 2 มิติ และ 3 มิติ มีความมั่นคง ดำรงอยู่ได้ มีความสมบูรณ์ จะต้องมีความสมดุลของทัศนธาตุ (Element) และองค์ประกอบ (Composition) หรือหลักการ (Principles) ที่เกี่ยวข้อง เพราะความรู้สึกสมดุลนี้ เป็นความรู้สึกที่มี อยู่ติดตัวมนุษย์ทุกคน เวลาที่ได้สัมผัสผลงานทัศนศิลป์ ก็ต้องการให้ผลงานนั้น มีความสมดุล ตลอดเวลา บางครั้ง งานออกแบบบางชิ้น เมื่อดูเผิน ๆ อาจดูเหมือนไม่มีความสมดุล แต่เมื่อ พิจารณาโดยละเอียดแล้ว ก็ยังมีความสมดุล มั่นคง แฝงอยู่ในองค์ประกอบเหล่านั้น

หลักของความสมดุลทางการมองเห็น (Visual Balance) หลักของการเกิด ความสมดุล ทางการมองเห็น ก็คือ จะมีเส้นแกนสมมุติ (Axis) ที่ไม่มี ตัวตน แต่มนุษย์ สามารถสัมผัสได้ โดยยึด ไว้เป็นแกนกลาง แล้วสมมุติสิ่งอื่น ๆ ที่ประกอบ ให้อยู่โดยรอบของเส้นแกนสมมุตินั้น ถ้าดูแล้วรู้สึกว่า ไม่หนัก ไปข้างใดข้างหนึ่ง นั่นก็คือมีความสมดุลเกิดขึ้นแล้ว แต่ความสมดุล แบบสองข้างเท่ากัน ไม่ได้ หมายถึง ความเท่ากัน ซ้าย ขวา ตามเส้นแกน สมมุติ แนวตั้ง (Vertical Axis) เท่านั้นยัง หมายถึงความสมดุล เท่ากัน ทางด้านบน และด้านล่างของภาพ ตามเส้นแกนสมมุติแนวนอน (Horizontal Axis) ด้วยเช่นเดียวกัน แต่ความสมดุล ตามเส้นแกนแนวนอนนี้ให้พลังและ ความรู้สึก น้อยกว่าความสมดุล ตามเส้นแกน แนวตั้ง และความเคยชินของมนุษย์ ต่อความสมดุล ตามเส้นแกนแนวนอนนี้ก็คือ ต้องการเห็นส่วนด้านล่างของภาพมีน้ำหนักหรือมีองค์ประกอบ มากกว่าด้านบน ภาพจึงจะมีความสมดุล มั่นคง



ภาพ 41 ความสมดุล เป็นน้ำหนักเท่ากันหรือไม่เท่ากันของเสื้อผ้าที่วัดด้วยสายตา

6. ช่องว่าง (Gap)

ความหมายของบริเวณว่างหรือช่องว่างในทางการออกแบบคนเราอาศัยอยู่ในบริเวณว่างในโลกที่เป็น 3 มิติ ที่แสดงความกว้าง ความยาว และความลึก ที่ว่างตามปกติจะเป็นบริเวณที่หาขอบเขตไม่ได้ เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น เช่นเดียวกับความเว้งว่างในอวกาศ แต่เมื่อมีสิ่งใด สิ่งหนึ่งปรากฏขึ้น ก็จะเกิดปฏิกิริยากับที่ว่างนั้นทันที เช่นเดียวกับบริเวณว่าง บนพื้นโลก เมื่อเราอยู่บนที่สูง มองไปรอบ ๆ ตัว เราจะเห็นบางสิ่งใกล้ตัว บางสิ่งไกลออกไป เกิดระยะ ทางใกล้ ไกล บริเวณว่างลักษณะนี้เรียกว่า บริเวณว่างจริง (Physical Space) หรือ บริเวณว่าง 3 มิติ(Three Dimension Space) บริเวณว่างในทางทัศนศิลป์ เป็นบริเวณว่าง ที่ได้มีการควบคุมและกำหนด ขอบเขตสำหรับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดย บริเวณว่าง เป็นเหมือนสนาม หรือเวที สำหรับจัดวางทัศนธาตุ หรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) ลงไปเพื่อแสดงบทบาทให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ งานทัศนศิลป์แต่ละประเภท ก็ใช้ที่ว่างแตกต่างกันไป เช่น ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ก็ใช้มีว่างแบบ 3 มิติ จิตรกรรม ก็ใช้มีว่างแบบ 2 มิติ คือเป็นที่ว่างที่กำหนดด้วยความกว้าง และความยาว เท่านั้น แต่บางครั้ง จิตรกรรมก็สามารถสร้างมิติที่ 3 ให้เกิดขึ้น บนพื้นผิวราบ 2 มิติได้ บริเวณว่างที่เกิดขึ้นลักษณะนี้ เรียกว่า บริเวณว่างลวงตา (Illusion Space) หรือ บริเวณว่าง 2 มิติ (Two Dimension Space)



ภาพ 42 บริเวณว่าง 2 มิติ ควรเว้นช่องว่างของเสื้อผ้าเพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ
ที่มา: http://vk.com/job_job

7. ความกลมกลืน (Harmony)

ความหมายของความกลมกลืน ในทางทัศนศิลป์ คือ โดยทั่วไป หมายถึงการประสานเข้าสนิทกัน กลมกลืน ประอบดอง สวมัคคี ลงรอย ในทางทัศนศิลป์ ความกลมกลืน หมายถึง การรวมกันของ หน่วยย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบมูลฐาน ของศิลปะ คือได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบ เช่น จังหวะ ช่องว่างทำให้เกิดเป็นการประสานเข้า กันได้อย่างสนิท โดยไม่มีความขัดแย้ง ทำให้ผลงานการออกแบบ ทัศนศิลป์ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือความมีเอกภาพ แต่อย่างไรก็ตาม ความกลมกลืนถ้ามีมากเกินไป ก็อาจจะ ทำให้ผลงานนั้นอาจดูน่าเบื่อได้ จึงต้องมีการ เพิ่มการขัดแย้ง หรือ ความแตกต่าง (Contrast) เข้าไปรวมบ้างเพียงเล็กน้อย ก็จะทำให้ผลที่น่าสนใจขึ้น ศึกษาในบทเรียนที่ 3.7 ความขัดแย้ง)ประโยชน์อีกลักษณะหนึ่ง ของความกลมกลืนที่มีต่องานออกแบบ ทัศนศิลป์ ก็คือ การใช้ความกลมกลืนเป็นตัวกลางหรือตัวประสาน (Transition) ทำสิ่งที่มีความขัดแย้งกัน หรือสิ่งที่มีความแตกต่างกัน ให้อยู่รวมกันได้ เช่นสีดำ กับสีขาว เป็นน้ำหนักที่ตัดกัน อย่างรุนแรง มีความขัดแย้ง กันอย่างสิ้นเชิง ก็ใช้น้ำหนักเทา หรือ น้ำหนักอ่อนแก่ระหว่างขาว ดำ มาเป็นตัวประสาน ใ้สีดำ และสีขาวนั้นมีความกลมกลืนกัน



ภาพ 43 ความกลมกลืน ของเสื้อผ้าทำให้เกิดความสวยงาม

ที่มา: <http://uglybeautyys.blogspot.com/>

8. จุดเด่น (Highlights)

ความหมายของจุดเด่นในทางการออกแบบ จุดเด่น (Dominance) หรือ จุดสนใจ (Point of Interest) เป็นสิ่งที่พบเห็น ได้จากชีวิตประจำวันทั่ว ๆ ไป เช่น การพูด เมื่อถึงตอนสำคัญที่ต้องการเน้น ก็พูดเน้นให้ดังขึ้น หรือลดระดับเสียงลง หรือหยุดเว้นระยะ เพื่อให้เป็นที่น่าสนใจ การเขียนก็เช่นกัน เมื่อถึงข้อความสำคัญที่ต้องการเน้น ก็ทำ ตัวอักษรให้หนาหรือใหญ่ หรือขีดเส้นใต้ ให้แตกต่างกว่าข้อความอื่น ๆ ตัวอย่างเหล่านี้ เป็นการสร้างจุดเด่นโดยทั่วไป จุดเด่นในความหมายของทัศนศิลป์ ก็คือบริเวณหรือส่วนสำคัญของงานทัศนศิลป์ ที่ปรากฏขึ้นจากการเน้น (Emphasis) ของส่วนประกอบมูลฐาน และองค์ประกอบทัศนศิลป์ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างผสมกัน ซึ่งเมื่อสัมผัสด้วยสายตาแล้ว มีความชัดเจน เด่นสะดุดตาเป็น แห้งแรก เป็นจุดที่มีพลัง มีอำนาจดึงดูดสายตามากกว่าส่วนอื่น ๆ การเน้น ให้เกิดจุดเด่นในงาน ทัศนศิลป์เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะเป็นเครื่องเรียกร้อง ความสนใจ เพื่อชักจูงให้เข้าไปสัมผัส ในส่วนละเอียดต่อไป และเป็น การเพิ่ม ความน่าดู สมบูรณ์ ลงตัวขึ้นให้กับงานออกแบบนั้น แต่การสร้าง จุดเด่นไม่ว่าโดยวิธีใดก็ตาม ต้องไม่ สร้างหลายจุดเพราะถ้ามีหลายจุด ก็จะแย่งความเด่นกัน ไม่รู้ว่าจุดเด่นที่แท้จริงอยู่ที่ไหน นอกจากนี้ ก็จะเป็นการ ทำให้เอกภาพในงานนั้นหมดไป การสร้างจุดเด่น เป็น องค์ประกอบหนึ่ง ของการสร้าง ความแตกต่าง หลักเบื้องต้นในการพิจารณาสร้างจุดเด่น ในงาน ศิลปะ ก็คือ ศิลปิน หรือนักออกแบบ จะต้องกำหนดแนวทาง ของ การสร้างจุดเด่น ไว้ล่วงหน้า ก็คือ ตำแหน่ง ปริมาณ และที่สำคัญที่สุดก็คือ วิธีการสร้างจุดเด่น โดยใช้ส่วนประกอบ มูลฐาน และ องค์ประกอบของทัศนศิลป์



ภาพ 44 จุดเด่น ที่ช่วยดึงดูดสายตาให้เป็นจุดสนใจเน้นโดยใช้เส้นในแบบเส้นและสี

9. การตัดกันหรือความแตกต่าง (Contrast)

การตัดกันเป็นลักษณะในแบบเสื้อที่ ตรงข้ามกัน ซึ่งการตัดกันนั้นมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น ตัดกันด้วยเส้น ตัดกันด้วยสี ตัดกันด้วยรูปร่าง ตัดกันด้วยทิศทาง เป็นต้น แต่ในทางทัศนศิลป์ ความแตกต่าง หมายถึง ความขัดแย้ง (Opposition) ของ ส่วนประกอบมูลฐานที่อยู่ร่วมกัน (Juxtaposition) เช่น ขนาดใหญ่ / เล็ก, รูปร่างเหลี่ยม / มน, พื้นผิวหยาบ / ละเอียดย, น้ำหนักอ่อน / แกร่ง, ทิศทางของเส้นตั้ง / นอน, สีที่แตกต่างในวงล้อสี เช่น เขียว / แดง, น้ำเงิน / ส้ม เป็นต้น รวมทั้งความแตกต่างระหว่างส่วนประกอบมูลฐาน กับหลักการทัศนศิลป์ เพื่อสร้างให้ผลงานนั้น มีความงามเด่นชัด ช่วยเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในจุดสำคัญของการ ออกแบบ ให้เป็นจุดสนใจขึ้น ทำให้ งานออกแบบนั้นมองดูไม่น่าเบื่อ ไม่ซ้ำซาก ไม่จำเจทำให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ในทางตรงกันข้าม ถ้างานออกแบบนั้น ขาดความแตกต่าง หรือ มีความกลมกลืนกันมากเกินไป ก็จะทำให้การออกแบบนั้นน่าเบื่อ ซ้ำซากจืดชืด ไม่น่าสนใจ แต่ก็มีข้อควรระวังในการ สร้างความแตกต่างก็คือ หากในงานทัศนศิลป์นั้น มีความแตกต่างมาก และอยู่อย่าง กระจัดกระจายแล้ว จะเป็นการทำลาย เอกภาพของงานศิลปะนั้น ฉะนั้นการสร้างความแตกต่าง ย่อมอยู่ภายใต้ กฎเกณฑ์ของ เอกภาพ (Unity) ด้วย



ภาพ 45 การตัดกัน ซึ่งเป็นการตัดกันด้วยเส้นและตัดกันด้วยทิศทาง

ที่มา: <http://uglybeautyys.blogspot.com/>

10.สี (color)

สีในการออกแบบ ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยก็ว่าได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจน มากกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ทำท่าย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุภาพ สบาย ๆ เป็นต้น

โทนสีร้อน หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วย สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง ขบขุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี โครงสีร้อนนี้สภาพโดยรวมจะมีความกลมกลืนของสีมากควรมีสีเย็นมาประกอบบ้างทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น สรุปวรรณะร้อน (warm tone) ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีม่วงแดง สีเหล่านี้ให้อิทธิพล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น ไร่ใจ กระฉับกระเฉง ถือว่าเป็นวรรณะร้อน



ภาพ 46 ชุดในโทนสี วรรณะร้อน (warm tone)

ที่มา: <http://www.style.com/fashionshows/review/F2014MEN-CKANE/>

โทนสีเย็น หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน และสีม่วงน้ำเงิน โครงสีเย็นให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ ลึกลับ เยือกเย็น ในทางจิตวิทยาสีเย็นมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกหดหู่ เศร้า โครงสีเย็นควรมีสีร้อนแทรกบ้างจะทำให้ผลงานดูน่าสนใจมากขึ้น สรุป วรรณะเย็น (cool tone) ประกอบด้วย สีเขียวเหลือง สีเขียว สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน สี

เหล่านี้ดู เย็นตา ให้ความรู้สึก สงบ สดชื่น (สีเหลืองกับสีม่วงอยู่ได้ทั้งสองวรรณะ) การใช้สีแต่ละครั้งควรใช้สีวรรณะเดียวในภาพทั้งหมด เพราะจะทำให้ภาพความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (เอกภาพ) กลมกลืน มีแรงจูงใจให้คล้อยตามได้มาก



ภาพ 47 ชุดในโทนสี วรรณะเย็น (cool tone)

ที่มา: <http://www.style.com/fashionshows/review/F2014MEN-CKANE/>

สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ

ถ้าจะรู้จักสีให้ลึกซึ้งถึงขั้นเลือกใช้ได้อารมณ์ที่ต้องการได้ ก็ต้องมาทำความเข้าใจกับ 3 เรื่องเหล่านี้ คือ สีเกิดจากอะไร, แต่ละสีมีความหมายอย่างไร และเทคนิคการนำสีไปใช้ให้ได้อย่างใจต้องการทำอย่างไรกันก่อน สีเกิดจากอะไรในปัจจุบันแหล่งกำเนิดสีจะมีอยู่ 3 ชนิดคือ

สีที่เกิดจากแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สีคือ สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เรียกรวมกันว่า RGB นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นต่าง ๆ มากมาย ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้แหล่งกำเนิดสีแบบนี้ เช่น โทรทัศน์หรือจอคอมพิวเตอร์ ของเรานั้นเอง

สีเกิดจากหมึกสีในการพิมพ์ เกิดจากการผสมหมึกพิมพ์ทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์คือ สีฟ้า, สีม่วงแดง, สีเหลือง และสีดำ เรียกรวมกันว่า CMYK จนได้ออกมาเป็นสีอื่นต่าง ๆ ตามที่ต้องการ ในการ

ทำงานกราฟิก ถ้าหากว่าเป็นงานที่นำไปพิมพ์ตามแท่นพิมพ์แล้ว นักออกแบบก็ควรจะเลือกใช้โหมดสีแบบนี้ทุกครั้ง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ออกมาตรงกับที่เห็นในจอคอมฯ ที่ทำงานอยู่

สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ จากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมี 3 สีคือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน หลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ แหล่งกำเนิดสีแบบที่เราเรียนกันมาในคลาสศิลปะตั้งแต่เด็กจนโต ที่เรียกกันว่าแม่สีก็คือสีแบบนี้นั่นเอง ความรู้สึกเกี่ยวกับสีที่กล่าวมาจะเป็นความรู้สึกแบบกลาง ๆ ที่เป็นส่วนใหญ่ในโลก แต่นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ในบางพื้นที่หรือบางวัฒนธรรม อิทธิพลของสีจะแตกต่างกันออกไปตาม ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม หรือค่านิยมของแต่ละกลุ่มชน

2.2 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

2.2.1 ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

ป๊อปอาร์ต หรือ ศิลปะประชานิยม (อังกฤษ: Pop art) เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ประมาณ พ.ศ. 2498 มีพลวัตทางศิลปะประมาณ 10 ปีเศษ ล้อไปกับรากฐานบริบทสังคมที่เป็นแบบบริโภคนิยม ศิลปินกลุ่มนี้มีความเชื่อทางศิลปะว่าศิลปะจะต้องสร้างความตื่นเต้นอย่างฉับพลันทันใดแก่ผู้พบเห็น ดังนั้น เนื้อหาศิลปะของป๊อปอาร์ตจึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนและสังคมในปัจจุบันที่กำลังได้รับความสนใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น ซึ่งอาจนับว่าเป็นผลต่อยอดของการเปลี่ยนทิศทางแนวทางศิลปะมาตั้งแต่ศิลปะแนวสัจนิยม (Realism) ในช่วงกลางพุทธศตวรรษที่ 25 ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาจะเริ่มไม่เกี่ยวข้องกับเทพนิยาย ประวัติศาสตร์ หรือศาสนา เหมือนกับงานศิลปะในยุคก่อนหน้า เพื่อให้การสะท้อนเรื่องราวที่ปรากฏในปัจจุบัน ให้ความรู้สึกใน ความเป็นปัจจุบันอย่างแท้จริง ศิลปินป๊อปอาร์ตได้ใช้วัสดุจริง การปะติด และกลวิธีการดังศิลปินก่อนหน้าได้เคยทดลองทำเอาไว้ ดังเช่นที่กลุ่ม ดาดา (DaDa) บาศกนิยม (cubism) ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) และลัทธิสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม (Abstract Expresssionism) ปฏิบัติกัน ซึ่งนับเป็นกลวิธีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในขณะนั้นนั่นเอง ทั้งนี้การหยิบยกมาใช้ก็ขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนเช่น บางคนสนใจภาพโฆษณา บางคนสนใจดาราดาราภาพยนตร์ บางคนสนใจเครื่องจักรกล บางคนสนใจเรื่องเครื่องนุ่งห่ม ก็มักจะนำสิ่งต่าง ๆ ที่ตนสนใจดังกล่าวมาจัดวางตำแหน่งอย่างง่าย ๆ ดังที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป

ผู้บุกเบิก มาร์แชล ดูว์ช็อง (Marcel Duchamp ศิลปินกลุ่มดาดา) ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวทางนี้ให้กับศิลปินรุ่นหลัง ผลงานที่ชื่อ "น้ำพุ" (Fountain) ซึ่งเป็นผลงานที่นำโถ

ปีศาจจะมาจัดแสดงของเขาเป็นที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากการที่ดูของป็นำเอาสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันมาจัดแสดงในงานนิทรรศการศิลปะชื่อ อาร์มอริโซว์ ครั้งที่ 2 ที่นิวยอร์ก ในปี พ.ศ. 2460 ก็หมายถึงจะกระตุ้นปฏิกิริยาของคนซึ่งเป้าหมายทางสุนทรียศาสตร์ของเขาคือ "การหาสิ่งอื่นมาแทนที่ศิลปะที่เคยได้รับค่านิยมว่างดงาม" หรือที่ดูว์ซ็องเรียกว่า "ศิลปะที่ดองตา" สิ่งสำคัญของผลงานของเขา คือ ความคิดที่ได้จากบริบทใหม่ที่ไม่น่าเคย



ภาพ 48 มาร์แชล ดูว์ซ็อง (Marcel Duchamp)

ที่มา: http://th.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp/

นิยาม ป๊อปอาร์ตเป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ช่วงขณะหนึ่ง เช่น ดารายอดนิยม คุณภาพอันเลอเลิศของสินค้า คำขวัญ ฯลฯ ศิลปะในกลุ่มนี้แสดงความห่วงใยของสังคมซึ่งพลุ่งพล่าน สว่างวาบขึ้นมาเหมือนพลุ นิยมในช่วงเวลาที่ไม่นานพอถึงวันรุ่งขึ้นก็อาจจะลืมไปเสียแล้ว อย่างไรก็ตามมีผู้กล่าวเอาไว้ว่า

“ ศิลปะที่สร้างขึ้นจากสิ่ง ลัทธิเพระของชีวิตปัจจุบัน เป็นการแสดงความรู้สึกระท้อนประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ให้ปรากฏ ”

รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) จิตรกรชาวอเมริกัน (ประสบความสำเร็จจากการนำภาพการ์ตูนที่กำลังนิยมมาใส่ไว้บนงานศิลปะของเขา) ได้ให้คำนิยามของป๊อปอาร์ตเอาไว้ว่า ในความคิดของฉัน เป็นศิลปะที่ไร้ยางอายมากที่สุดแห่งวัฒนธรรมของพวกเรา กล่าวคือ สิ่งต่าง ๆ ที่เราเกลียดชังมัน แต่บางสิ่งก็มีพลังเหมือนจะทำอะไร ๆ ให้เราดีขึ้นได้เหมือนกัน ป๊อปอาร์ตก็เป็น

จิตรกรรมที่เป็นอุตสาหกรรมอย่างมากความหมายของผลงานของผม คือการเป็นอุตสาหกรรม ซึ่งอีกไม่ช้าโลก ทั้งมวลก็จะกลายเป็นโลกของอุตสาหกรรม (อาร์ สุธิพันธุ์. ศิลปนิยม, 2516; 316)

แอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol; พ.ศ. 2471-2530) สะท้อนสังคมอย่างตรงไปตรงมาด้วยการแสดงออกทางจิตรกรรม เขาเป็นคนเดียวเท่านั้นที่นำเอากระบวนการผลิตในอุตสาหกรรมมาใช้กับงานจิตรกรรม เขาเลือกเทคนิคการพิมพ์จลุลายผ้า (silk screen) ซึ่งเป็นกระบวนการผลิตแรก ๆ ที่คิดขึ้นมาเพื่อผลิตสินค้าได้คราวละมาก ๆ เขาประกาศอย่างติดตลกว่า จะดีมาก ถ้าทุกคนเปลี่ยนมาพิมพ์ซิลค์สกรีนกันให้หมด คนอื่น ๆ จะได้แยกไม่ออกว่ารูปนี้เป็นงานศิลปะของเขาของแท้หรือเปล่าสำหรับประเด็นที่เขายกมาเป็นหัวข้อในการทำงานนั้นก็มิบังก้านแตกออกมาจากสังคมบริโภคนิยมและจากนิตยสารปกมันของศิลปะเชิงพาณิชย์เช่นกัน เทคนิคในการทำงานของเขาได้ตกย้ำในเรื่องมาตรฐานของการผลิตจำนวนมากทางอุตสาหกรรม (อาร์ สุธิพันธุ์. ศิลปนิยม, 2516; 317)

ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) ได้สร้างสรรค์ผลงานโปสเตอร์ภาพตัดปะที่มีคำพูดแฉกดันอย่าง "Just what is it that makes today's homes so different, so appealing ? " ผลงานชิ้นนี้เป็นกรรวมเอาหลาย ๆ ภาพ และหลาย ๆ วัสดุ เพื่อสร้างสรรค์ออกมาเป็นสิ่งใหม่ ภายหลังกแฮมิลตันได้ทำบัญชีข้อมูลคุณภาพของโปปอาร์ตเอาไว้ดังนี้ เป็นที่นิยม (popular) (ออกแบบมาเพื่อผู้ชมหมู่่มาก), ชั่วครู่ (transient) (เป็นการแก้ปัญหาระยะสั้น), พอใช้ได้ (expendable) (ลืมได้โดยง่าย), ราคาถูก (low cost), ผลิตเป็นจำนวนมาก (mass produced), วัยรุ่น (young) (กลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่น), หลักแหลม (witty), เซ็กซี่ (sexy), มีลูกเล่น (gimmicky), งดงาม (glamorous), เป็นธุรกิจขนาดใหญ่ (big business) จะเห็นได้ว่าศิลปินโปปอาร์ตแต่ละคนก็มีแนวทางในการนำเสนอที่ต่างกันไป ความเป็นจุดร่วมของศิลปะแนวนี้คงมีจุดร่วมที่เห็นได้ชัดดังหลักการที่แฮมิลตัน ได้เสนอไว้ดังข้างต้น (อาร์ สุธิพันธุ์. ศิลปนิยม, 2516; 318)

มุมมองของนักวิจารณ์ นักวิจารณ์ศิลปะบางคนให้ความเห็นว่าโปปอาร์ตไม่ใช่ศิลปะ แต่เป็นได้เพียงเรื่องราว หรือรูปแบบการโฆษณาาง่าย ๆ เท่านั้น จึงไม่มีคุณค่าที่ลึกซึ้งเพียงพอที่จะจัดให้เป็นศิลปะได้ ในขณะที่เดียวกันก็มี นักวิชาการบางกลุ่มจัดให้เป็นศิลปะได้แต่ก็ไม่หลงลอย กับกระแสใหญ่

เพื่อให้ได้ข้อยุติเกี่ยวกับศิลปะนี้จึงได้มีการจัดประชุมเกี่ยวกับ ศิลปะโปปอาร์ตขึ้นโดยตรงในวันที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2505 ที่พิพิธภัณฑศิลปะสมัยใหม่ในอเมริกา (The Museum of Modern Art) การจัดประชุมครั้งนั้น ผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะบางท่านให้ความเห็นว่า ควรจัดให้โปปอาร์ตเป็นศิลปะได้ และควรเรียกแบบอย่างศิลปะที่สะท้อนความเป็นจริงนี้ว่าเป็น "ศิลปะสังคมนิยมใหม่" (The New Realism) แต่ในที่สุดก็ได้มติให้ใช้ชื่อว่า "โปปอาร์ต" ตามที่นักวิจารณ์ศิลปะชาวอังกฤษชื่อว่า

ลอว์เรนซ์ แอลโลเวย์ (Lawrence Alloway) เป็นผู้คิดคำและเสนอชื่อแก่ศิลปะแนวทงนี้ ในการประชุมที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institution of Contemporary Art) ในกรุงลอนดอน เมื่อ พ.ศ. 2497 - 2498 (การจัดแสดงที่มีลักษณะของการถกเถียงกันครั้งนี้ กลายเป็นแม่แบบของนิทรรศการศิลปะในสมัยต่อมา)

ศิลปิน (artist) ศูนย์กลางความเจริญทางด้านศิลปะวัฒนธรรมอยู่ที่ยุโรปยาวนานร่วม ๆ พันปี นับตั้งแต่ยุคกลางมาแต่ พอมาถึงศตวรรษที่ 20 ฝั่งอเมริกาก็มีความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ และวัฒนธรรมของอเมริกาก็ส่งผลกระทบต่อคนทั้งโลกอย่างไม่น่าเชื่อ ด้วยวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นสื่อ นำภาพยนตร์นี้ก่อให้เกิดดาราดาวเด่น การโฆษณา และเพลงประกอบ ซึ่งล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อชีวิตคนรุ่นใหม่ไปทั่วทั้งโลก ศิลปะป๊อปอาร์ตที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา ป๊อปอาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริง ของสังคมปัจจุบันตามความรู้สึก ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ในช่วงขณะหนึ่ง เวลาหนึ่ง เป็นศิลปะที่เกี่ยวกับ ความซุกซม วุ่นวายของสังคม พุ่งประดุจพลุ ชอบวันนี้ พรุ่งนี้ลืม (อัศนีย์ ชูอรุณ, 2528; 144) กลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์งานชนิดนี้เชื่อว่า ศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระ ของชีวิตประจำวัน เป็นการแสดง ความรู้สึกของประสบการณ์ที่พบเห็นของศิลปินในช่วงเวลานั้น ขณะนั้น ณ ที่แห่งนั้น เรื่องราวที่ศิลปินนำเสนอมีแตกต่างกันไป เช่น บางคนเขียนเรื่องเกี่ยวกับดารายอดนิยม เขียนภาพโฆษณา เรื่องง่าย ๆ ใกล้เคียง ๆ ตัวจึงทำให้หลาย ๆ คนเห็นว่างานแนวนี้ไม่ควรค่าแก่คำว่าศิลปะ เพราะเป็น ความนิยมแค่ชั่ววันชั่วคืน ตื่นเต้น ฮือฮา พักหนึ่งก็จางหาย อย่างไรก็ตามกลุ่มที่นิยมในแนวนี้ก็ยังคงยืนยันว่า ป๊อปอาร์ต คือศิลปะ เขาอ้างว่า สิ่งเหล่านี้เป็นศิลปะแน่นอน เพราะผลงานนั้น กระตุ้นให้เราตอบสนองทางความรู้สึกอย่างนั้น ที่จริงแล้ว สิ่งที่เราถือว่าเป็นศิลปะ คือ สิ่งที่ศิลปิน สร้างสรรค์ พวกเขามีความเชื่อเกี่ยวกับสุนทรียภาพว่า สุนทรียภาพ คือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับ สภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกชนบท และโลกเศรษฐกิจ ศิลปิน พยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อมภายนอกเหล่านี้โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งใช้วิธีการของ แอบแสดงรอกเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ คิวบิสม์ ตามความเหมาะสม

รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนว การ์ตูน เขาหยิบยืม รูปแบบของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่อง ๆ มีลักษณะพิเศษ อยู่ที่การตัดเส้นภาพหลายเส้นด้วยเส้นทึบดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเม็ดสี แถบริ้วสี บางครั้งเขาถึงกับ นำภาพจากหนังสือการ์ตูนที่วางขายใน ห้างตลาดมาดัดแปลง เล็กน้อยให้เป็นผลงานของตัวเอง จุดที่พิเศษไปจากการ์ตูนสิ่งพิมพ์อุตสาหกรรมราคาถูกก็ คือ

เขานำลักษณะดังกล่าวมาทำเป็นงานจิตรกรรมขนาดใหญ่ เรียกได้ว่า ทำสิ่งพิมพ์ให้เป็นจิตรกรรม ทำศิลปะระดับล่าง (โลว์อาร์ต) ให้เป็นศิลปะชั้นสูง (ไฮอาร์ต) หรือกลับกัน และที่ขาดไม่ได้คือการหยิบยกผลงานคลาสสิกบรมครู ลิกเทนสไตน์นำภาพชั้นยอดอย่างงานสีน้ำมันภาพโบสถ์อันโด่งดังของโกดอต มอแน, ภาพนามธรรมเรขาคณิตของปีต โมนเดรียน และภาพปลาในไหลแก้วของอ็องรี มาติส มาทำเป็นจิตรกรรมและภาพพิมพ์ในลักษณะที่เป็นสิ่งพิมพ์อุตสาหกรรม ดูเหมือนสินค้าแบบประชานิยมในตลาด ผลงานที่เป็นที่รู้จักของเขาเช่น ภาพ อะ-อาจจะ (M-Maybe) ซึ่งเป็นภาพสาวผมบลอนด์ นัยน์ตาสีฟ้า กำลังจ้องมองมาที่เรา หรืออาจจะกำลังมองผ่าน เหมือนกำลังคิดอะไรอยู่ เธอสวมถุงมือสีขาว เอียงศีรษะมาทางซ้าย ซึ่งเป็นภาพที่เห็นได้ทั่วไป และใช้สื่อถึงภาวะที่เศร้าหมองว่าทำไมเธอถึงต้องมารออยู่อย่างนี้



ภาพ 49 รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) Nueva York 1923-1997

ที่มา: <http://www.pinterest.com/enclaireroy-lichtenstein/>

ในช่วง ค.ศ. 1940 และ 1950 หนังสือการ์ตูนที่อยู่ในความนิยมของคนในยุคหนึ่ง ซึ่งกลายมาเป็นแหล่งภาพที่สำคัญให้ รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein ค.ศ. 1923) เขานำภาพแบบๆตัดจากหนังสือพิมพ์การ์ตูน มีการใช้ "บอลลูน" สำหรับบรรจุคำพูด ในภาพชื่อ ตอร์ปิโด ลอส (Torpedo Los) เป็นภาพที่เขาขยายมาจากหนังสือการ์ตูนสงคราม เห็นภาพกับต้นเรือดำน้ำกำลังตั้งท่ายิง ตอร์ปิโดลักษณะที่แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงคืออาการของคนกำลังอ้าปาก ที่เขาพยายามดึงเข้ามาให้ใกล้ผู้ดูจนเห็นรอยบากอยู่ที่แก้ม การไม่ใช้วิธีการแรเงา แต่ใช้เพียงเส้นที่ดูเป็นรอยข่วน และการใช้เส้นตัดขอบรูปทรงที่ชัดเจน เป็นลักษณะของภาพที่ได้มาจากหนังสือการ์ตูน



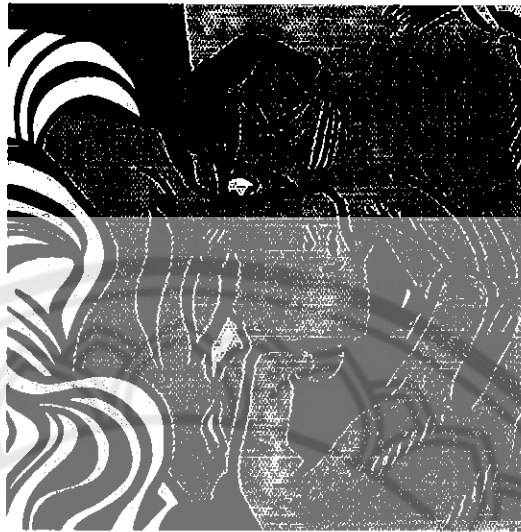
ภาพ 50 Torpedo Los, c.1963 by Roy Lichtenstein

ที่มา: <http://www.pinterest.com/enclaire/roy-lichtenstein/>



ภาพ 51 M-Maybe, c.1965 by Roy Lichtenstein

ที่มา: <http://www.pinterest.com/enclaire/roy-lichtenstein/>



ภาพ 52 The Kiss V, 1964 by Roy Lichtenstein

ที่มา: <http://www.pinterest.com/enclaireroy-lichtenstein/>

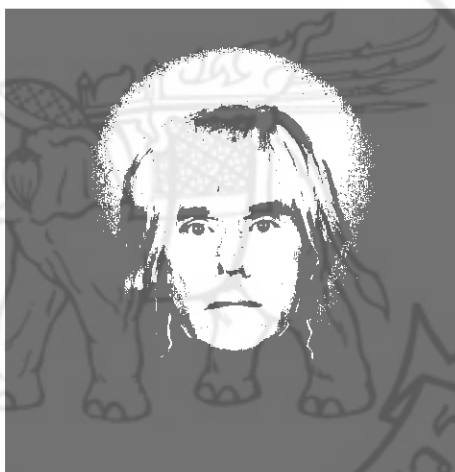


ภาพ 53 Drowning Girl – 1963 by Roy Lichtenstein

ที่มา: <http://www.pinterest.com/enclaireroy-lichtenstein/>

แอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol) ถือได้ว่าเป็นศิลปินชั้นนำระดับซูเปอร์สตาร์ของอเมริกาหรือของโลกเลยทีเดียว นอกจากนี้จะเป็นศิลปินที่มีผลงานยอดเยี่ยมเป็นที่ชื่นชอบแล้ว วอร์ฮอลยังเป็นดาวสังคมของนครนิวยอร์กด้วย เรียกได้ว่าทั้งชีวิตและผลงานของเขาเป็น "มือป" มาก ๆ เลยทีเดียว ลักษณะเฉพาะตัวของวอร์ฮอลที่ทุกคนรู้จักดีคือ การทำงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคการ

พิมพ์จุลลภาพด้วยเทคนิคดังกล่าวเป็นวิธีการสร้างงานพิมพ์ในระดับอุตสาหกรรม มักจะใช้ในแวดวงโฆษณาขายสินค้า เช่น ทำโปสเตอร์ บิลบอร์ด และพิมพ์ลงบนเสื้อยืด ในสมัยนั้นเทคนิคนี้ยังถือว่าเป็นของค่อนข้างใหม่ เขาใช้เทคนิคอุตสาหกรรมนี้พิมพ์ภาพดารานักกร้อง และคนดังระดับตลาดมหาชน เช่น พิมพ์ภาพมาริลีน มอนโร, เอลิซาเบท เทย์เลอร์ และเอลวิส เพรสลีย์ บ้างก็พิมพ์ภาพผลงานจิตรกรรมระดับคลาสสิกที่ขึ้นหิ้งของโลก เช่น ภาพโมนาลิซา ภาพกำเนิดเทพีวินัสฝีมือบอตตีเชลลี ภาพทั้งหมดนี้ วอร์ฮอลนำมาพิมพ์ด้วยสีจุดขนาดเท่าในจำนวนเยอะ ๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า เรียงกันเป็นพริตแบบสินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตซ้ำได้ทีละมากๆ และมีผลงานที่เป็นที่รู้จัก เช่น กระป๋องซูปแคมป์เบลล์ 1 (Campbell's Soup 1) ธนบัตร 2 ดอลลาร์ 80 ใบ (ด้านหน้าและด้านหลัง) (80 Two Dollar Bills (Front and Rear)) เป็นต้น



ภาพ 54 แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol)

ที่มา: http://en.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol



ภาพ 55 Campbell's Soup Cans by Andy Warhol in 1962

ที่มา: http://en.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol

แคลส โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg) ศิลปินชาวอเมริกัน นำเสนอประติมากรรมขนาดใหญ่อันแปลกประหลาดตา และยังมีการทำประติมากรรมนุ่มนิ่ม (soft sculpture) ตัวอย่างเช่นการนำเอาลักษณะรูปร่างของอาหารซึ่งนิยมในสมัยนั้น เช่น แฮมเบอร์เกอร์ มาขยายขนาดและจำลองด้วยการใช้ผ้ายัดนุ่นคล้ายหมอนให้กลายเป็นแฮมเบอร์เกอร์ยักษ์ ผลงานของเขานั้นล้วนแต่สร้างความเข้าใจแก่ผู้พบเห็น



ภาพ 56 แคลส โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg)

ที่มา: <http://www.pinterest.com/gaillwalker/roadside/>

ผลงานที่เป็นที่รู้จักเช่น ตู้ใส่ขนม 1 เป็นการนำขนมอบที่แตกต่างกัน 9 ชนิด ทำจากผ้าใบหยาบ ๆ หรือผ้าฝ้ายชุบกับปูนปลาสเตอร์ จากนั้นนำไปวางลงบนโครงลวดดัด และลงสีเป็นขั้นตอนสุดท้าย



ภาพ 57 Coosje van Bruggen by Claes Oldenburg 1996

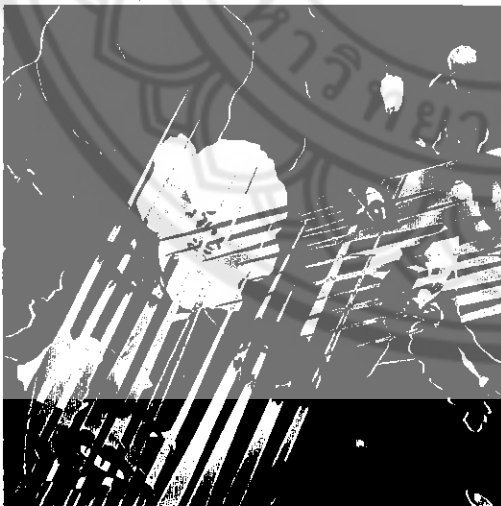
ที่มา: <http://www.pinterest.com/gaillwalker/roadside/>

เจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosenquist) นำเสนอโดยการใช้ตราโฆษณาสินค้าขนาดใหญ่ และนำมาปรุแต่งให้สลับซับซ้อนยิ่งขึ้นมีผลงานที่เป็นที่รู้จัก เช่น ภาพไม่มีชื่อ(โจน ครอว์ฟอร์ด) (Untitled (Joan Crawford) เป็นภาพในเชิงล้อเลียนของโจน ครอว์ฟอร์ด ดาราภาพยนตร์ผู้ยิ่งใหญ่ โดยภาพของเธอมีลักษณะเหมือนการ์ตูนล้อเลียน เช่น ดวงตาที่กลมโตกับคิ้วโก่งได้รูปขนตาปลอม ร้อยยิ้มที่กระด้าง ผมที่แข็งเป็นลอน แต่เดิมภาพนี้มีที่มาจากโฆษณาขายบุหรี่



ภาพ 58 เจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosenquist)

ที่มา: <http://www.thecityreview.com/rosenq.html>



ภาพ 59 ผลงาน Nasturtium Salad 1961 และ Castelli Gallery poster 1965

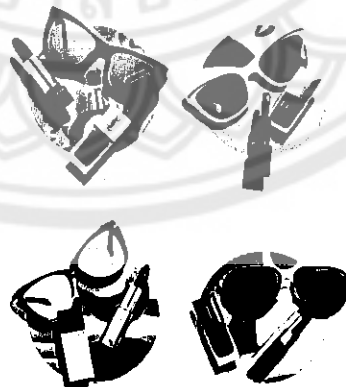
ที่มา: <http://www.thecityreview.com/rosenq.html>

ทอม เวสเซลมันน์ (Tom Wesselmann) แสดงออกทั้งด้วยการภาพจิตรกรรมและภาพปะติดซึ่งประกอบด้วยการใช้วัสดุผสมกันอย่างมีชั้นเชิง ผลงานที่เป็นที่รู้จัก เช่น อ่างอาบน้ำ 3 (Bathtub 3) เป็นการผสมผสานระหว่างภาพเขียนและวัสดุจริง คือ ประติมากรรม ผ้าเช็ดตัว ผ้าเช็ดหน้า ตะกร้าผ้า และม่านห้องน้ำ เทคนิคดังกล่าวเป็นการเพิ่มความเป็นภาพลวงตามากยิ่งขึ้น หนึ่ง หมายเลข 20 (Still Life No. 20) เป็นการการนำภาพเขียนแบบของโมนเดรียนามาผสมผสานกับวัสดุจริง คือ ตู้ หลอดฟลูออเรสเซนต์ ก๊อกน้ำ สบู่ และที่วางสบู่



ภาพ 60 ทอม เวสเซลมันน์ (Tom Wesselmann)

ที่มา: <http://vk.com/club17631195>



ภาพ 61 Summer beauty inspired by Tom Wesselmann's punchy Pop art

ที่มา: <http://vk.com/club17631195>

ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton; พ.ศ. 2465-2554) สร้างผลงาน "อะไรทำให้บ้านในวันนี้ดูต่างจากเมื่อก่อน, ช่างน่าอยู่เหลือเกิน?" (Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?) เป็นภาพปะติดที่มีชื่อเสียงที่สุดภาพหนึ่งของงานป๊อปอาร์ต และเต็มไปด้วยการเสียดสี ด้วยการใส่ภาพร่างกายของชายและหญิงมาแต่งให้สวยงามแต่ไม่เป็นธรรมชาติ บรรยากาศภายในบ้านเต็มไปด้วยความทันสมัย และองค์ประกอบในภาพเป็นการรวบรวมสื่อทัศนศิลป์สมัยใหม่แทบทุกชนิด เช่น โปสเตอร์ตราสัญลักษณ์ของบริษัท ไบปิดภาพยนตร์



ภาพ 62 ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton)

ที่มา: <http://www.ranker.com/list/richard-hamilton-art-and-work-by-this-artist/reference>



ภาพ 63 "Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?"

ที่มา: <http://www.ranker.com/list/richard-hamilton-art-and-work-by-this-artist/reference>

2.3 งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 การออกแบบเสื้อผ้าป๊อป (Pop Clothing)

กฎบัตรทางจริยธรรมใหม่ "ใช้แล้วทิ้ง" ปรากฏขึ้นครั้งแรกทางด้านพัสดราภรณ์ ในตอนต้นๆ ค.ศ.1960 การออกแบบเสื้อผ้าก้าวตามประโยชน์ใช้สอยของวัฒนธรรมมวลชนใหม่ ซึ่งเป็นเรื่องของความเป็นหนุ่มสาวและความสนุกสนาน ทำให้เกิดอาชีพทางการออกแบบที่เป็นทางเลือกซึ่งคว่ำบาตรสังคมชนชั้นของคนรุ่นก่อน และพาตัวเองไปผูกติดอยู่กับวีจิตรศิลป์ นักวิจารณ์โทนิ เดล เรนซิโอ (Toni del Renzio) อธิบายความสำคัญตรงจุดนี้ไว้ว่า เสื้อผ้าเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะมีลักษณะที่เล่นที่จริงแฝงอยู่เสื้อผ้าเป็นศิลปะใช้แล้วทิ้ง ในยุคที่เทคโนโลยีประสบความสำเร็จและคนสามารถเดินทางได้เร็วที่สุดเสื้อผ้าเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวคนมากที่สุด ที่อาจนำมาใช้เพื่อการแปลงทัศนคติของยุคสมัยออกมาเป็นรูปทรงนักออกแบบหลายคนจยโอกาสนี้สร้างสื่อวีจิตรศิลป์ใหม่ โดยใช้เสื้อผ้ามาเป็นภาษา



ภาพ 64 คีย์ของแฟชั่นยุค 1960's เป็นแนว Mod look คือ มินิสเกิร์ต หรือเดรส สีมะลิกลึก
ที่มา: <http://www.pinterest.com/2windmillsally/mary-quant/>

กูร์เรซ (Courreges) ในฝรั่งเศสกับ แมรี ควอนต์ (Mary Quant) ในอังกฤษ เป็นนักออกแบบคลื่นลูกใหม่ที่มองเห็นลักษณะแฟชั่นในเสื้อผ้าว่ามีความสำคัญไม่น้อยกว่า หรืออาจจะมากกว่าประโยชน์ใช้สอยด้านการปกปิดร่างกาย และพยายามใช้ประโยชน์จากจุดนี้ เมื่อควอนต์เปิดร้านชื่อ บazaar (Bazaar) ที่ถนนคิงส์เมื่อ ค.ศ.1955 เธอได้เสนอเสื้อผ้าให้ลูกค้าที่ปฏิเสธลักษณะความ

หุรรหาของการตัดเย็บชั้นสูงที่เรียกว่า โอ กูตูร์ (Haute Couture) ของฝรั่งเศส ซึ่งยึดวิถีทางของยุคกลางที่เคร่งครัด เธอหันไปเน้นส่วนประกอบที่สนุกสนาน เหมือนที่อยู่ในชุดของเด็กที่แต่งตัวเต็มรูปแบบ ชุดเสื้อผ้าสำเร็จรูปส่วนหนึ่งที่กลายเป็นสัญลักษณ์เฉพาะตัวของเธอคือ ชุดคริสโตเฟอร์ รอบิ้น ชุดธนาคารชาติอังกฤษ และชุดโคล-ฮีฟเวอร์ (Coal -Heaver) ซึ่งนับเป็นการเสนอประโยชน์ใช้สอยของเสื้อผ้าใหม่ที่ไม่มีขนชั้นและเป็นงานใช้แล้วทิ้ง พร้อมกันนั้นก็ถือเป็นการปลดแอกให้เสื้อผ้าให้เป็นอิสระจากความรู้สึกที่เคยเป็นเพียงเสื้อคลุม ควอนต์ยังได้ดัดแปลงรูปทรงทางธรรมชาติของเสื้อผ้า เธอนำชุดมินิ-สเกิร์ต (Mini-skirt) ของกูร์แรชมาดัดแปลง เช่น ชุด ฮอต-แพนตส์ (Hot-pants) เพื่อเพิ่มอิสระและการเคลื่อนไหว ตรงตามความหมายของคำที่ใช้เรียกชื่อ และมีรูปทรงเป็นสัญลักษณ์



ภาพ 65 แมรี ควอนต์ (Mary Quant)

ที่มา: <http://www.pinterest.com/2windmillsally/mary-quant/>

นักออกแบบที่สำเร็จการศึกษาจากราชวิทยาลัยศิลปะสองคนคือ แมเรียน โฟล (Marion Foale) กับซัลลี ทัฟฟิน (Sally Tuffin) นับเป็นหนึ่งในจำนวนนักออกแบบเสื้อผ้าของยุค บูติก (Boutique = ร้านขายของ,ร้านเสื้อผ้า) ที่ก่อตั้งขึ้นในอังกฤษในช่วงต้นๆ ค.ศ.1960 เหล่าบูติกนำวิธีการคิดค้นของควอนต์มาใช้ทำเสื้อผ้าผู้หญิง ส่วนเสื้อผ้าผู้ชายนั้นเริ่มต้นเมื่อจอห์น สตีเฟน (John Stephen) เปิดร้านแรกที่ถนนคาร์นารี เมื่อ ค.ศ.1959 โฟลกับทัฟฟินนำอิทธิพลจิตรกรรมอ็อบของ

เดริก โบเชียร์ (Derek Boshier) และไบรอัน ไรซ์ (Brian Rice) มาออกแบบเสื้อผ้า โดยใช้สีสดใส มีรูปร่างเรขาคณิตอยู่ตรงเอง คอ และปลายแขน เป็นแบบหนึ่งที่ทำเป้าซ่อมยีนของศิลปินปะป๊อบมาใช้โดยตรง ซึ่งจัสเปอร์ จอห์นส์ นำมาใช้ครั้งแรกเมื่อช่วง ค.ศ.1950 นอกจากนั้นเขายังใช้ภาพธงซึ่งมีความชวนมองเพราะไม่มีความหมายที่ชัดเจนว่าเป็นอะไร และเพราะเป็นภาพที่มีพลังจิตตรศิลป์กับการออกแบบมักจะส่งอิทธิพลถึงกันและกันในช่วงนี้ เสื้อผ้าแนวอ็อปเองก็แพร่หลายอย่างรวดเร็วในช่วงนี้ ในช่วง ค.ศ.1965 และ 1966 ภาพอ็อปขาวดำของจิตรกรบริดจิต ไรลีย์ (Bridget Riley) ถูกนำมาพิมพ์บนผ้าที่ใช้ในการตัดเย็บ (ซึ่งเธอคัดค้านอย่างรุนแรง) ปรากฏอยู่ตามหน้านิตยสารเสื้อผ้าทั้งในประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา สวอนกูร์เวซได้สร้างภาพเหมือนหุ่นยนต์ขึ้น เป็นชุดเสื้อผ้ารูปทรงเรขาคณิตที่ดูเป็นชุดมนุษย์อวกาศ นับเป็นการบุกเบิกการใช้เส้นใยสังเคราะห์ โดยเฉพาะพลาสติก มาทำเป็นเสื้อผ้า

สรุปจากการศึกษา ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเสื้อผ้าป๊อบ (Pop Clothing) ได้พบว่ามีรูปแบบเสื้อและสไตส์ที่ชัดเจน ซึ่งงานออกแบบเสื้อผ้าป๊อบ สอดคล้องกับงานวิจัยที่กำลังศึกษาอยู่ จึงเป็นแรงบันดาลใจ และเทคนิค แนวความคิดสร้างสรรค์ ที่จะนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะป๊อบอาร์ต (Pop art)



ภาพ 67 ชุดเสื้อผ้าผู้ชายในรูปแบบ Psychedelic ค.ศ.1960

ที่มา: <http://www.marcjacobs.com/marc-by-marc-jacobs/mens/>

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลัก คือ เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ตที่มุ่งเน้นทางด้านความงาม เรียบง่าย องค์ประกอบศิลป์ ในแบบแฟชันป๊อปอาร์ต เน้นความคิดสร้างสรรค์มากกว่าผลการตลาด ซึ่งต้องผ่านกระบวนการศึกษาเกี่ยวกับความเป็นมา ลักษณะและรูปแบบของศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายบุรุษในรูปแบบป๊อปอาร์ต เป็นการนำเอาเครื่องแต่งกายมาผสมผสานกับแนวความคิดในรูปแบบศิลปะประชานิยม (Pop art) ให้ออกมาเป็นเครื่องแต่งกายบุรุษที่สื่อถึงความโดดเด่น เรียบง่ายแต่ชัดเจน

ผลงานที่ออกแบบมานั้นจะมีความเป็นสากลที่ทันสมัยบอกเล่าเรื่องราวของแนวคิดที่ชัดเจน ในการออกแบบโดยดึงเอาแรงบันดาลใจมาจากเทคนิคของศิลปิน (Pop art) รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein) มาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ นอกจากนี้ยังใช้วิธีการดำเนินงานวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้ในการทำวิจัยเป็นหลัก ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึงนิสิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีการลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต

(Pop art)

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับออกแบบใช้ระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดและรูปแบบเครื่องแต่งกายในยุค 1960s
2. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแรงบันดาลใจในการออกแบบ จากเทคนิคผลงานของ รอย ลิเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein)

ไต้

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายดังนี้

- เกย์กลุ่มชายรักร่วมเพศ (Homosexual) และชายกลุ่มสังคมเมืองเมโทรเซ็กชวล (Metrosexual) ที่มีลักษณะการใช้ชีวิตที่ชอบความโดดเด่นไม่ซ้ำใคร ชอบความแปลกใหม่ ชุดที่ออกแบบสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวันและในปัจจุบันการพินิจถื่นเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายคงไม่ใช่เฉพาะผู้หญิงเท่านั้นที่เห็นความสำคัญ ผู้ชายทั้งหลายก็ไม่น้อยหน้าเช่นกัน เพราะระยะหลังมานี้มีธุรกิจที่ให้บริการด้านความงามหรือที่จริงน่าจะเรียกว่าสถานเสริมความหล่อสำหรับผู้ชายกำลังมาแรง และนั่นทำให้มีสรรพนามเรียกชื่อชายที่รักสวยรักงาม แต่ก็บอกกับใครๆ ได้อย่างเต็มปากว่าตนมีความเป็นชายแท้ว่า เมโทรเซ็กชวล (metrosexual) หลายคนเกิดข้อสงสัยว่าที่เพศชายซึ่งเป็นเพศที่ไม่เคยเหลียวแลเรื่องดังกล่าว กลับมาให้ความสำคัญถึงเพียงนี้ เจ็บเสียแต่ผู้ชายผู้นั้นจะมีใจรักในเพศเดียวกันหรือที่เรียกว่าเกย์ (Gay) ซึ่งการมองว่าชายคนไหนใช่เกย์ หรือว่าเป็นหนุ่มเมโทรเซ็กชวลกันแน่ นั้น ต้องยอมรับว่าผู้ชายในกลุ่มเป้าหมายนี้ ก็ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอกเช่นเดียวกับเพศหญิง ซึ่งสาเหตุก็ไม่แตกต่างกันเลยคือต้องการดึงดูดใจเพศตรงข้ามหรือเพศเดียวกัน แต่ลักษณะการแต่งกายของส่วนใหญ่เน้นในเรื่องความสบาย ไม่จำเป็นต้องมีเครื่องประดับอย่างอื่นที่นอกเหนือจากสิ่งจำเป็น

ตารางการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด

<p>จุดแข็ง (Strength)</p>	<p>การออกแบบที่แปลกใหม่ เป็นจุดสนใจเรียบง่าย ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค โดยรูปแบบลักษณะแฟชั่นปัจจุบันผสมกับแฟชั่นยุค 1960s นักออกแบบจะเป็นผู้กำหนดพฤติกรรมของผู้บริโภคเอง ไม่ใช่ผู้บริโภคมากำหนดพฤติกรรมของนักออกแบบ ฉะนั้นพฤติกรรมของนักออกแบบจะเป็นตัวชี้นำผู้บริโภค</p>
<p>จุดอ่อน (Weakness)</p>	<p>เป็นสินค้าที่มีเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม ไม่ค่อยแพร่หลาย เป็นงานฝีมือไม่สามารถผลิตได้ครั้งละเป็นจำนวนมาก แบบนี้จึงทำให้เป็นจุดอ่อนที่สำคัญ แต่เมื่อมีผู้ที่ยอมรับในการออกแบบก็จะมีผู้ตามและกลายเป็นจุดสนใจที่ดี และอาจกลายเป็นจุดแข็งไปในที่สุด</p>
<p>โอกาส (Chance)</p>	<p>การออกแบบเครื่องแต่งกายที่ไม่ซ้ำใคร มีแนวทางและรูปแบบใหม่ๆ ในการออกแบบเป็นจุดสำคัญที่จะเปิดโอกาสของงานออกแบบของเราได้เป็นอย่างดี และเป็นเรื่องที่ดี ที่มีบุคคลส่วนใหญ่ในวงการมาหา เช่น วงการแฟชั่น วงการภาพยนตร์ สนใจการแต่งกายที่เป็นจุดเด่นเพื่อสร้างจุดเด่นให้แก่ตัวเอง และอีกไม่นานคนทั่วไปก็อาจจะทำตามและแพร่หลายมากขึ้น ถือว่าเป็นโอกาสที่ดีทางหนึ่ง</p>
<p>อุปสรรค (Barrier)</p>	<p>รสนิยมของแต่ละคนไม่เหมือนกัน บางคนก็เปิดรับสิ่งใหม่ๆ ได้อย่างรวดเร็วแต่บางคนก็ไม่เปิดรับอะไรเลย โดยเฉพาะในเมืองไทยที่จะมีเพียงกลุ่มเล็กๆ ที่จะยอมรับงานลักษณะนี้ได้ อีกอย่างในการตัดเย็บกำลังการผลิตเสื้อผ้า ค่อนข้างน้อยไม่ทันต่อความต้องการ มีการแข่งขันทางการตลาดแฟชั่นสูง</p>

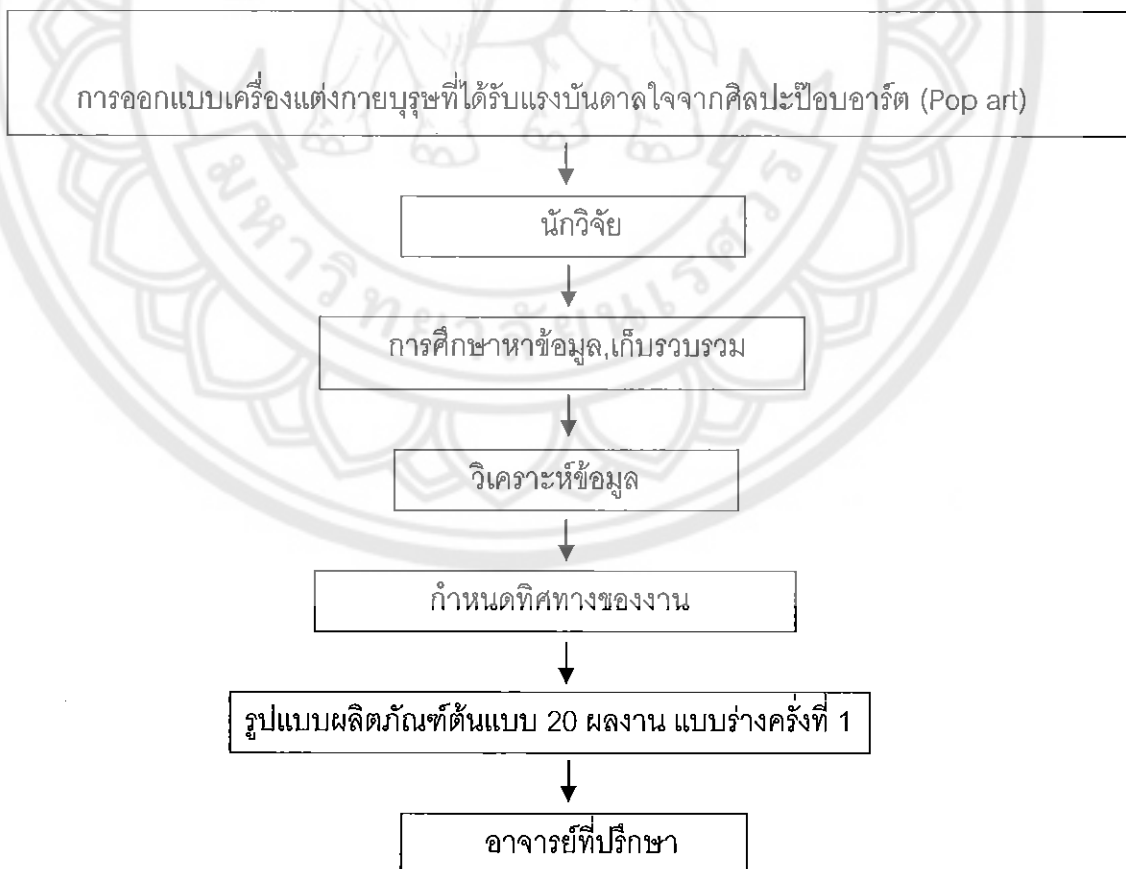
ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต

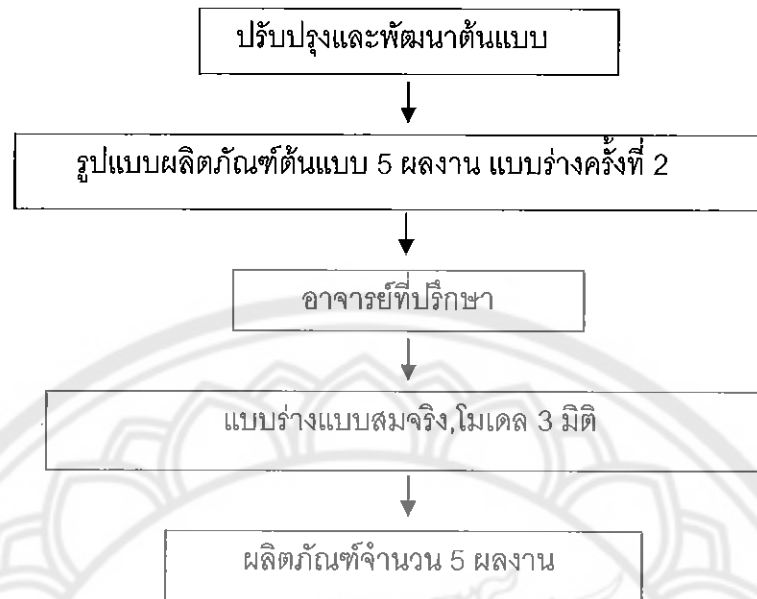
(Pop art)

เครื่องแต่งกายบุรุษ ตามแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต เนื่องจากผู้วิจัยชื่นชอบในแนวความคิดของศิลปะแบบป๊อปอาร์ตที่บอกเล่าเรื่องราวที่ปรากฏในปัจจุบันให้ความรู้สึกในความเป็นปัจจุบันอย่างแท้จริงเนื้อหาศิลปะของป๊อปอาร์ตจึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับคนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องราวเกี่ยวกับผู้คน และสังคมในปัจจุบันที่ได้รับความสนใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ ในขณะนั้น ผู้วิจัยได้นำแนวทางผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตของศิลปิน รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ที่มีแนวความคิดง่ายกว่าศิลปินคนอื่นๆ เขาได้หยิบเอาการ์ตูนและภาพโฆษณาที่เห็นกันอยู่ทุกวัน หรือภาพล้อเลียน ดารายอดนิยม มาทำเป็นงานศิลปะ และเทคนิคที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานของเขา เพื่อเป็นข้อมูลและวางแผนในการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษในขั้นต่อไป

ภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ
ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)



ภาพ 68 ภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ



ภาพ 69 ภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ (ต่อ)

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

ในปัจจุบันต้องยอมรับว่าผู้ชาย ก็ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอกเช่นเดียวกับเพศหญิง ซึ่งสาเหตุก็ไม่แตกต่างกันเลยคือต้องการดึงดูดใจเพศตรงข้ามหรือเพศเดียวกัน แต่ลักษณะการแต่งกายของผู้ชายส่วนใหญ่เน้นในเรื่องความสบาย นักออกแบบต้องทำความเข้าใจกับปัญหาการใช้ประโยชน์จากเครื่องแต่งกายแบบเดิมๆ เพื่อให้ได้วิธีการออกแบบใหม่ๆ ไม่จำเจหรืออาจมีข้อบกพร่องน้อยที่สุด และต้องคำนึงถึงกระแสเทรนด์แฟชั่นโลกควบคู่กันไปด้วยเช่นกัน เพื่อหาเทคนิคใหม่ๆ มาพัฒนาตัวนักออกแบบ

เครื่องแต่งกายบุรุษต่างๆ ที่ผ่านการออกแบบ ของผู้วิจัยภายใต้แรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) จึงมีลักษณะความคิดที่เรียบง่ายไม่จำเจ มีความแปลกใหม่ด้วยลวดลายการพิมพ์กราฟฟิคลงเสื้อผ้า ดูมีกลิ่นอายแฟชั่นในยุค 1960s สอดคล้องกับความเท่ทันสมัย โดยเฉพาะการสร้างมุมมองใหม่ๆ ของเทคนิคการตัดเย็บ ทำสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ด้วยการวางกราฟฟิค , รูปทรง, โครงสร้างใหม่ๆ โดยไม่มีที่สิ้นสุด

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ ได้นำข้อมูลองค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบเสื้อผ้า รวมถึงขั้นตอนการวิจัยที่ครบถ้วนโดยละเอียดเข้าใจง่าย มาเรียบเรียงเพื่อให้ผู้สนใจในด้านแฟชั่นหรือคนทั่วไปได้ศึกษาค้นคว้าต่อยอดทางความคิดและพัฒนาด้านแฟชั่นสิ่งทอต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของสภาพทั่วไปของเครื่องแต่งกาย รวมถึงแนวคิดแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่น ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นในศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว นำผลวิเคราะห์มาเป็นแนวทางในการออกแบบ ผลการวิจัยมีดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 วิเคราะห์แนวคิดของแรงบันดาลใจมาจากเทคนิคและผลงาน ของ รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein)

มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนวการ์ตูน เขาหยิบยืมรูปแบบของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่อง ๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดเส้นภาพลายเส้นด้วยเส้นที่บิดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเมดสี แถบจิวสี บางครั้งเขาถึงกับนำภาพจากหนังสือการ์ตูนที่วางขายในท้องตลาดมาดัดแปลงเล็กน้อยให้เป็นผลงานของตัวเอง ที่เขาพยายามดึงเข้ามาให้ใกล้ ผู้ดูจนเห็นรอยบากอยู่ที่แก้ม การไม่ใช้วิธีการแรเงา แต่ใช้เพียงเส้นที่ดูเป็นรอยช่วน และการใช้เส้นตัดขอบรูปทรงที่ชัดเจน เป็นลักษณะของภาพที่ได้มาจากหนังสือการ์ตูน จุดที่พิเศษไปจากการ์ตูน สิ่งพิมพ์อุตสาหกรรมราคาถูกก็คือ เขานำลักษณะดังกล่าวมาทำเป็นงานจิตรกรรมขนาดใหญ่ เรียกว่า ทำสิ่งพิมพ์ให้เป็นจิตรกรรม

นักออกแบบจึงรวบรวมข้อมูลที่น่าสนใจในการต่อยอดแนวความคิดเช่น

1. ความกลมกลืน (Harmony)

โดยทั่วไป หมายถึงการประสานเข้าสนิทกัน กลมกลืน ประองดอง สามัคคี ลงรอย ในทางทัศนศิลป์ ความกลมกลืน หมายถึง การรวมกันของ หน่วยย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ คือได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบ เช่นจังหวะ ช่องว่างทำให้เกิดเป็นการประสานเข้า กันได้อย่างสนิท โดยไม่มีความขัดแย้ง ทำให้ผลงานการ ออกแบบ ทัศนศิลป์ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือความมีเอกภาพ แต่อย่างไรก็ตาม ความกลมกลืนถ้ามีมากเกินไป ก็อาจจะ ทำให้ผลงานนั้นอาจดูน่าเบื่อได้ จึงต้องมีการ เพิ่มการขัดแย้ง หรือ ความแตกต่าง (Contrast) เข้าไปร่วมบ้างเพียงเล็กน้อย ก็จะให้ผลที่น่าสนใจขึ้น ประโยชน์อีกลักษณะหนึ่ง ของความกลมกลืนที่มีต่องานออกแบบ

ทัศนศิลป์ ก็คือ การใช้ความกลมกลืนเป็นตัวกลางหรือตัวประสาน (Transition) ทำสิ่งที่มีความขัดแย้งกัน หรือสิ่งที่มีความแตกต่างกัน ให้อยู่รวมกันได้ เช่นสีดำ กับสีขาว เป็นน้ำหนักที่ตัดกันอย่างรุนแรง มีความขัดแย้ง กันอย่างสิ้นเชิง ก็ใช้น้ำหนักเทา หรือน้ำหนักอ่อนแก่ระหว่างขาว ดำ มาเป็นตัวประสาน ให้สีดำ และสีขาวนั้นมีความกลมกลืนกัน



ภาพ 69 การใช้น้ำหนักเทา (ขาว) เป็นตัวประสานให้สีดำขาว (ซ้าย) ลดความขัดแย้งลง
ที่มา: <http://watkadarin.com/>

การสร้างความกลมกลืนทางด้านโครงสร้าง หมายถึง ความกลมกลืน ที่เกิดจาก ส่วนประกอบมูลฐาน และ องค์ประกอบ หรือหลักการทัศนศิลป์ มีแนวทาง ดังต่อไปนี้ ความกลมกลืนด้วยเส้น



ภาพ 70 เส้นที่มีลักษณะและทิศทางเหมือนกันย่อมกลมกลืนกัน
ที่มา: <http://watkadarin.com/>

2. การตัดเส้น (Cutting Line)

คุณลักษณะอันเป็นแบบอย่างเฉพาะตัวของงาน รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) การใช้ทัศนธาตุต่าง ๆ อันมีเส้นเป็นประธานนั้น เฉพาะการตัดเส้นที่บิดำ เพื่อให้ได้เส้นที่สวยงามตามความต้องการ คุณลักษณะของเส้น ความรู้สึกที่เกิดจากลักษณะของเส้น ความรู้สึกที่เกิดจากทิศทาง เส้นโครงสร้างและหน้าที่ของเส้น จะสรุปได้ดังนี้

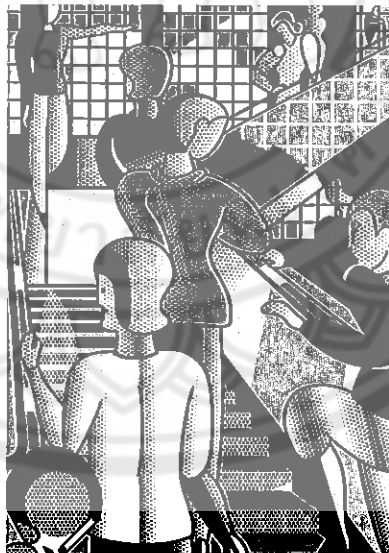
- เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว มีลักษณะต่าง ๆ มีทิศทาง และมีขนาด
- ลักษณะต่าง ๆ ของเส้น ได้แก่ ตรง โค้ง คด เป็นคลื่น ฟันปลา เกสิดปลา ก้นหอย ชัด พร่า ประหลาด
- ทิศทางของเส้น ได้แก่ แนวราบ แนวตั้ง แนวเฉียง แนวลึก

ขนาดของเส้น เส้นไม่มีความกว้าง มีแต่เส้นหนา เส้นบาง หรือเส้นใหญ่ เส้นเล็ก ความหนาของเส้นจะต้องพิจารณาเปรียบเทียบกับความยาว ถ้าเส้นสั้นแต่มีความหนามาก จะหมดคุณลักษณะของความเป็นเส้น กลายเป็นรูปร่าง (Shape) สีเหลี่ยมผืนผ้าไป วิธีการตัดเส้นให้ได้ความรู้สึก ได้ขนาดมีทิศทาง กำหนดเส้นโครงสร้าง (เส้นแกน) และเส้นทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์แบบนั้น ประกอบด้วยปัจจัยต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ คือ

1. กำหนดขนาดพู่กัน (ชนิดขนยาวพิเศษ) ให้เหมาะสมและสมดุลกับขนาดของเส้น หรือใช้พู่กันเบอร์เดียวเขียนโดยการควบคุม (Control) น้ำหนักมือให้ได้ตามความต้องการ
2. นำสีมาผสมกับน้ำ (สีน้ำ สีโปสเตอร์ สีฝุ่น หรือสีอะคริลิค) ให้ได้เนื้อสีหรือน้ำสีตามความต้องการ เมื่อได้เส้นและสีที่ต้องการแล้วจึงนำมาตัดลงบนชิ้นงาน
3. ตัดเส้นตามลักษณะเฉพาะของสิ่งที่เขียน เช่น คน สัตว์ สิ่งของทั้งนี้ จะต้องคำนึงถึงคุณลักษณะของสิ่งเหล่านั้นว่ามีส่วนเฉพาะ ผิวกายกับสีที่ใช้ตัดเส้นควรจะสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน ไม่ควรใช้สีตัดกันมาก จะทำให้ดูแข็งกระด้าง การผ่อนน้ำหนักมือขณะทำการตัดเส้นจะได้เส้นที่มีน้ำหนักอ่อนแก่มีความรู้สึก ไม่เป็นเส้นลวด
4. จัดลำดับการตัดเส้นว่าควรจะต้องตัดส่วนไหนก่อน เมื่อขึ้นสีพื้นและส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในภาพหมดแล้ว ก็ให้พิจารณาดูว่า ภาพของเราที่มีส่วนใดที่เป็นจุดเด่นมากที่สุด จะได้ลดความสำคัญของส่วนอื่น ๆ ลงไป ภาพที่เสร็จสมบูรณ์แล้วจะมีความเป็นเอกภาพ (Unity) อย่างแท้จริง ตัดเส้นให้มีน้ำหนักและแยกรูปทรงของแต่ละส่วนให้เห็นอย่างชัดเจนแล้ว ภาพที่ออกมาจะสมบูรณ์



ภาพ 71 ผลงาน I love Liberty by Roy Lichtenstein ที่แสดงให้เห็นเทคนิคการการตัดเส้นที่บิดำ
ที่มา: <http://www.christies.com/roy-lichtenstein-i-love-liberty-5615409-details.aspx>



ภาพ 72 ผลงาน Bauhaus Stairway 1988 by Roy Lichtenstein ที่แสดงให้เห็นการใช้แถบ
เม็ตสีและจุด
ที่มา: <http://www.christies.com/lotfinder/prints-multiples/>

3.แนวทางสร้างจุดเด่นในการออกแบบ

การสร้างจุดเด่น ในงานออกแบบ ก็คือการสร้างจาก ส่วนประกอบมูลฐาน (Elements) และหลักการทัศนศิลป์ (Principles) อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือ หลายอย่างผสมกัน ซึ่งจุดเด่นที่เกิดขึ้นนี้ ควรมีจุดเดียว แต่บางครั้ง อาจมีมากกว่าจุดเดียวก็ได้ แต่จุดเด่นที่เพิ่มขึ้นนี้ ต้องไม่แข่งกับจุดเด่นหลัก โดยเรียกว่า จุดเด่นรอง (Sub Dominance) เพราะมีฉะนั้น การมีจุดเด่นแข่งกันหลายจุด จะเป็นการทำลายเอกภาพของงานออกแบบนั้น แนวทางสร้างจุดเด่น มีดังต่อไปนี้

1.การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด (Size) วัตถุ หรือรูปร่าง รูปทรง ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดจะเป็นสิ่งดึงดูดตา ก่อให้เกิด จุดสนใจได้ทันที ในเบื้องต้น

2.การสร้างจุดเด่นด้วยสี (Color) สีที่มีความเข้ม สดใส (Color Intensity) ที่แตกต่างกว่าสีส่วนรวม ในภาพ ก็จะสร้างจุดสนใจได้ดี หรือสีและน้ำหนักที่แตกต่าง ก็สร้างจุดเด่น ได้เช่นกัน

3.การสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่ง (Location) โดยธรรมชาติการมองของมนุษย์เราจะเริ่มจากบริเวณกลางภาพ ถัดขึ้นบน เล็กน้อย จึงมี กฎของการจัดองค์ประกอบภาพ ให้เกิด ความน่าสนใจ หรือ ที่เรียกว่า กฎ 3 ส่วน (Rule of Third) คือ การแบ่งพื้นที่ตามแนวนอน และแนวตั้ง ออกเป็น 3 ส่วนเท่ากัน ๆ จุด 4 จุดซึ่งเป็นจุดตัดของเส้นที่แบ่งนี้ จะเป็นจุดแห่งความสนใจ ในการวางตำแหน่ง องค์ประกอบที่ต้องการสร้าง จุดเด่นไว้ในตำแหน่งใด ตำแหน่งหนึ่งของ จุดตัดทั้ง 4 นี้

4.การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง (Space) งานออกแบบที่มีจังหวะของการซ้ำ (Repetition) มากไป จะทำให้ น่าเบื่อหน่าย เหมือน ไม่มีจุดจบ ถ้าปรับจังหวะนั้นให้มีช่องว่าง ที่แตกต่างกันบ้าง ที่เรียกว่า จังหวะก้าวหน้า (Progressive) หรือการแยกตัว ให้เกิดพื้นที่ว่าง ก็สามารถสร้างจุดสนใจ ในบริเวณที่ต้องการได้



การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด (Size)



การสร้างจุดเด่นด้วยสี (Color)

ภาพ 73 การสร้างจุดเด่นด้วยขนาดและการสร้างจุดเด่นด้วยสี

ที่มา: <http://watkadarin.com/>

4.1.2 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากเทคนิคและผลงาน ของ รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein)

นำข้อมูลเกี่ยวกับ รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ได้แก่

ความกลมกลืน (Harmony)

การตัดเส้น (Cutting Line)

แนวทางสร้างจุดเด่นในการออกแบบ

ข้อมูลเบื้องต้นเหล่านี้ นักออกแบบจะนำมาประมวลวิเคราะห์เป็นแนวความคิดโดยนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) โดยรูปแบบลักษณะแฟชั่นปัจจุบันผสมผสานกับแฟชั่นยุค 1960s ที่นักออกแบบจะต้องพยายามดึงเอาเทคนิคของ รอย ลิกเทนสไตน์ มาออกแบบเครื่องกายที่สวมใส่ได้จริง ที่แฝงความพิเศษไม่เหมือนใครให้ลงตัวมากที่สุด



ภาพ 74 แผนภาพแสดงแรงบันดาลใจ

4.2 ดำเนินการออกแบบ

ทำออกแบบโดยการศึกษาค้นคว้าของผู้บริโภคโดยการทำแบบสอบถาม กลุ่มเป้าหมายแบบสุ่มตัวอย่างจาก นิสิตชายมหาวิทยาลัยรัตนนคร จำนวน 100 คน เพื่อใช้ในการ ออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

กลุ่ม A (ภาพที่ 1-3) บุคลิกของบุรุษ (Sissy)

กลุ่ม B (ภาพที่ 4-6) สไตล์การแต่งตัว (Metro style)

กลุ่ม C (ภาพที่ 7-8) เฉดโทนสี (Color)

กลุ่ม D (ภาพที่ 9-10) การตัดเส้น (Cutting line)

กลุ่ม E (ภาพที่ 11-12) การสร้างจุดเด่นในการออกแบบ

ตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ

กลุ่ม A บุคลิกของบุรุษ (Sissy)



กลุ่ม B สไตล์การแต่งตัว (Metro style)



กลุ่ม C เฉดโทนสี (Color)



กลุ่ม D การตัดเส้น (Cutting Line)



กลุ่ม E การสร้างจุดเด่นในการออกแบบ



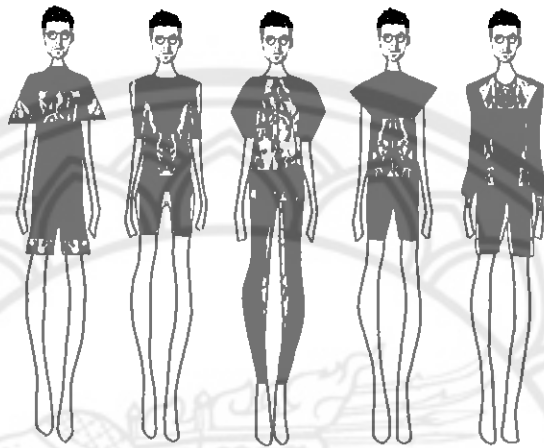
11

12

ตารางที่ 2 ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบ ทั้ง 5 กลุ่ม

ทำการออกแบบโดยการผสมผสานข้อมูลที่วิเคราะห์จากตาราง จากนั้นแบ่งการออกแบบเป็น 4 แนวทาง แนวทางละ 5 แบบ รวมเป็น 20 แบบ โดยได้กำหนด รูปร่าง รูปทรง สัดส่วน โทนสีอยู่ใน กลุ่มสีขาว ดำและแดง

แนวทางที่ 1 ได้จากการผสมผสานข้อมูลจากตารางของกลุ่มภาพ 1+4+7+9+11(บุคลิก, สไตส์และรูปแบบเสื้อผ้า, เจดโทนสี, การตัดเส้น, การสร้างจุดเด่นในการออกแบบ)



ภาพ 75 Sketch Design แนวทางที่ 1 (ชุดที่ 1-5)

ตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ

กลุ่ม A บุคลิกของรุ่น (Sissy)



กลุ่ม B สไตส์การแต่ง (Metro style)



กลุ่ม C เจดโทนสี (Color)



กลุ่ม D การตัดเส้น (Cutting Line)

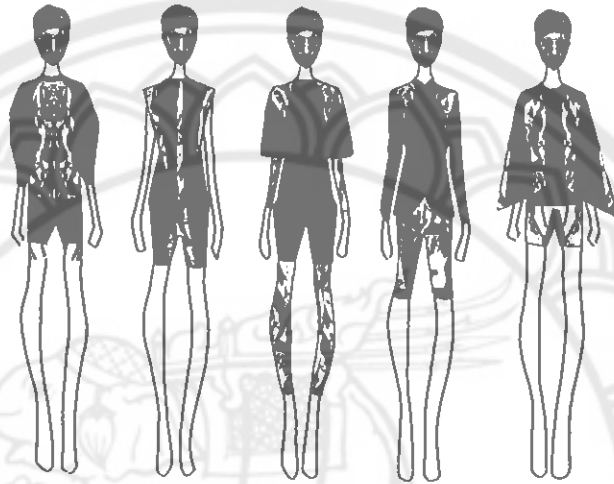


กลุ่ม E การสร้างจุดเด่นในลวดลาย



ตารางที่ 3 ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 1 (ชุดที่ 1-5)

แนวทางที่ 2 ได้จากการผสมผสานข้อมูลจากตารางของกลุ่มภาพ 2+6+7+9+12(บุคคลิก, สไตส์และรูปแบบเสื้อผ้า, เจดโทนสี, การตัดเส้น, การสร้างจุดเด่นในการออกแบบ)



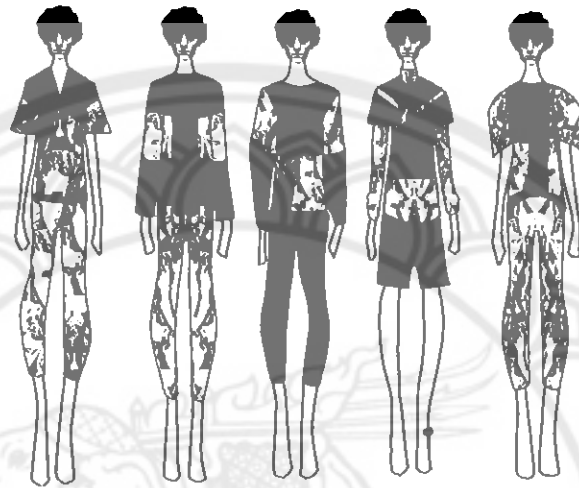
ภาพ 76 Sketch Design แนวทางที่ 2 (ชุดที่ 1-5)

ตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ

<p>กลุ่ม A บุคลิกของเรข (Sissy)</p> <p>1 2 3</p>
<p>กลุ่ม B สไตส์การแต่งตัว (Metro style)</p> <p>4 5 6</p>
<p>กลุ่ม C เจดโทนสี (Color)</p> <p>7 8</p>
<p>กลุ่ม D mscเส้นเส้น (Cutting Line)</p> <p>9 10</p>
<p>กลุ่ม E mscสร้างจุดเด่นในโมรออกแบบ</p> <p>11 12</p>

ตารางที่ 4 ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 2 (ชุดที่ 1-5)

แนวทางที่ 3 ได้จากการผสมผสานข้อมูลจากตารางของกลุ่มภาพ 3+5+7+10+12 (บุคลิก, สไตล์และรูปแบบเสื้อผ้า, เจดโทนสี, การตัดเส้น, การสร้างจุดเด่นในการออกแบบ)



ภาพ 77 Sketch Design แนวทางที่ 3 (ชุดที่ 1-5)

ตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ

กลุ่ม A บุคลิกของเรซึย (Sissy) 1 2 3

กลุ่ม B สไตล์การแต่ง (Metro style) 4 5 6

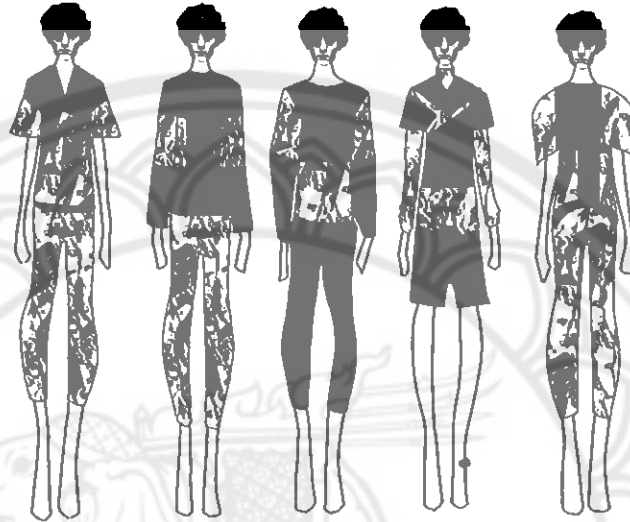
กลุ่ม C เฉลิมสี (Color) 7 8

กลุ่ม D msตัดเส้น (Cutting Line) 9 10

กลุ่ม E msสร้างจุดเด่นในารออกแบบ 11

ตารางที่ 5 ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 3 (ชุดที่ 1-5)

แนวทางที่ 4 ได้จากการผสมผสานข้อมูลจากตารางของกลุ่มภาพ 3+5+8+10+11
 (บุคลิก, สไตส์และรูปแบบเสื้อผ้า, เจดโทนสี, การตัดเส้น, การสร้างจุดเด่นในการออกแบบ)

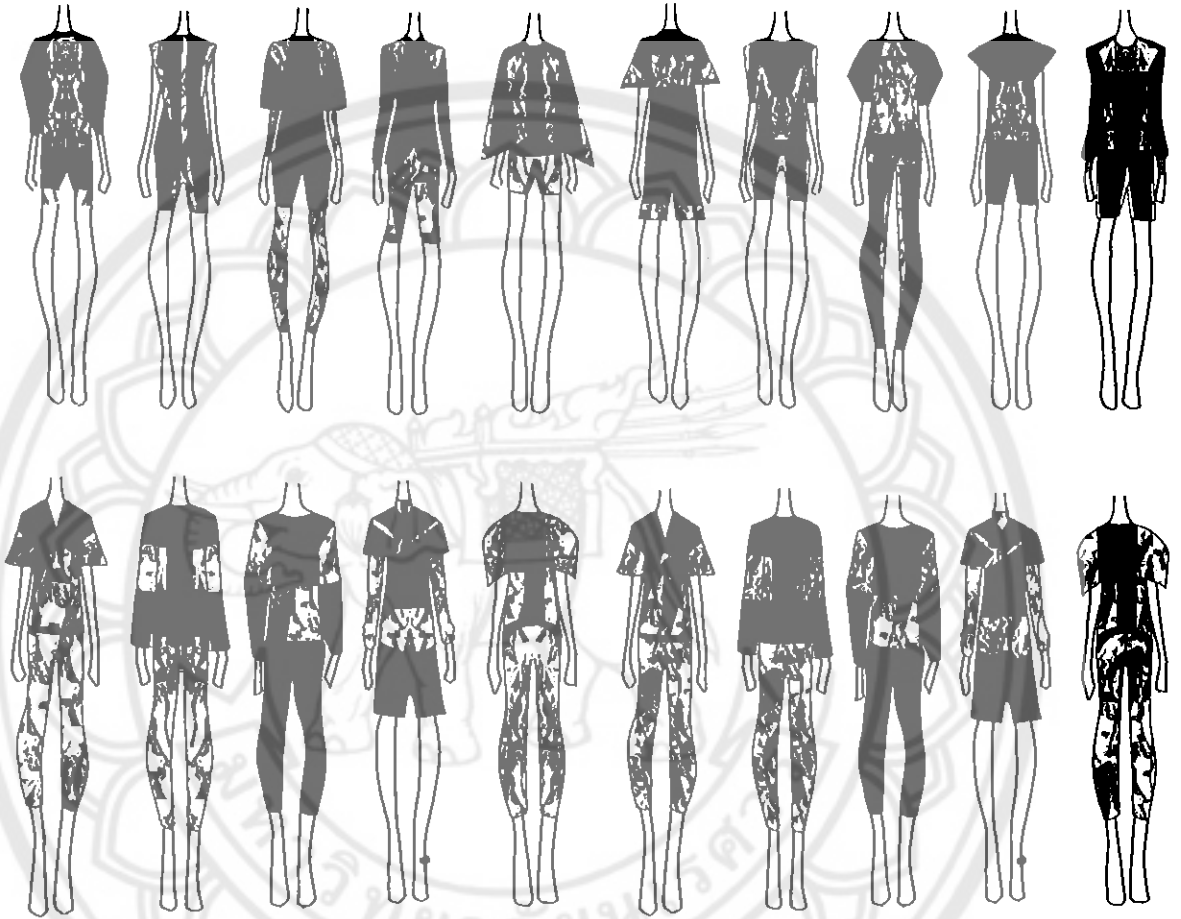


ภาพ 78 Sketch Design แนวทางที่ 4 (ชุดที่ 1-5)

ตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ

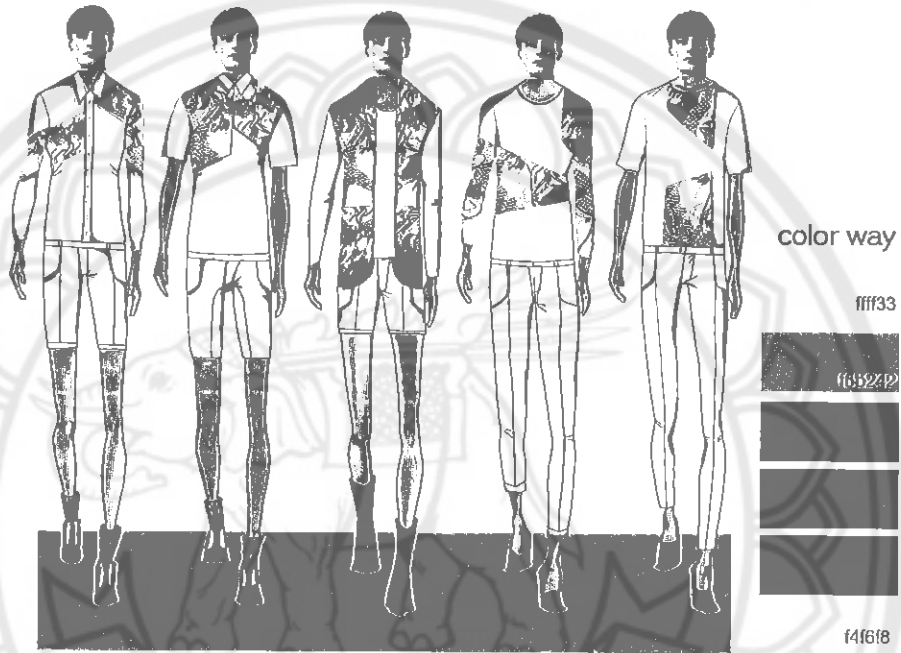
กลุ่ม A บุคลิกของรูปร่าง (Sissy)			
กลุ่ม B สไตส์การแต่งตัว (Metro style)			
กลุ่ม C เลาโทนสี (Color)			
กลุ่ม D มรสร้างเส้น (Cutting Line)			
กลุ่ม E มรสร้างจุดเด่นในรูปร่าง			

ตารางที่ 6 ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 4 (ชุดที่ 1-5)



ภาพ 79 รวม Sketch Design ทั้ง 4 แนวทาง จำนวน 20 ชุด (เสนอแบบร่างครั้งที่ 1)

จากนั้นผู้วิจัยจะสรุปแบบร่างเครื่องแต่งกายบุรุษกับอาจารย์ที่ปรึกษา ที่พัฒนาแล้ว ออกมาเป็น 5 ชุด 10 ชิ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ออกแบบหมวกเพื่อเป็นเครื่องประดับสำหรับบุรุษ เป็นทางเลือกของผู้บริโภค 2 แบบจากการนำลายกราฟฟิกมาทำ 2 ใบเพื่อขึ้นตัวอย่างจริง ดังต่อไปนี้



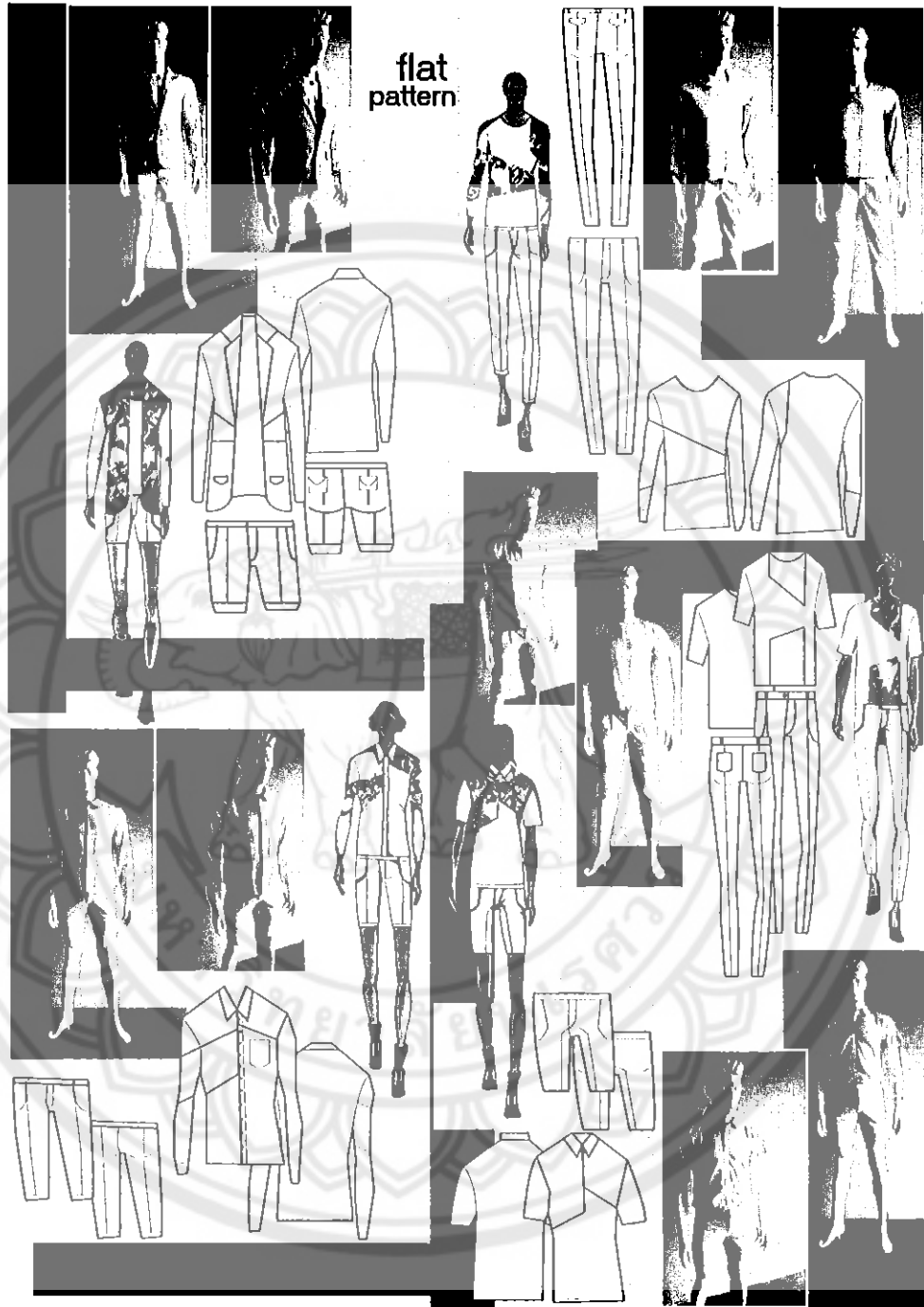
ภาพ 80 แบบ Sketch Design เครื่องแต่งกายบุรุษที่สรุปขึ้นตัวอย่างจริง 5 แบบ



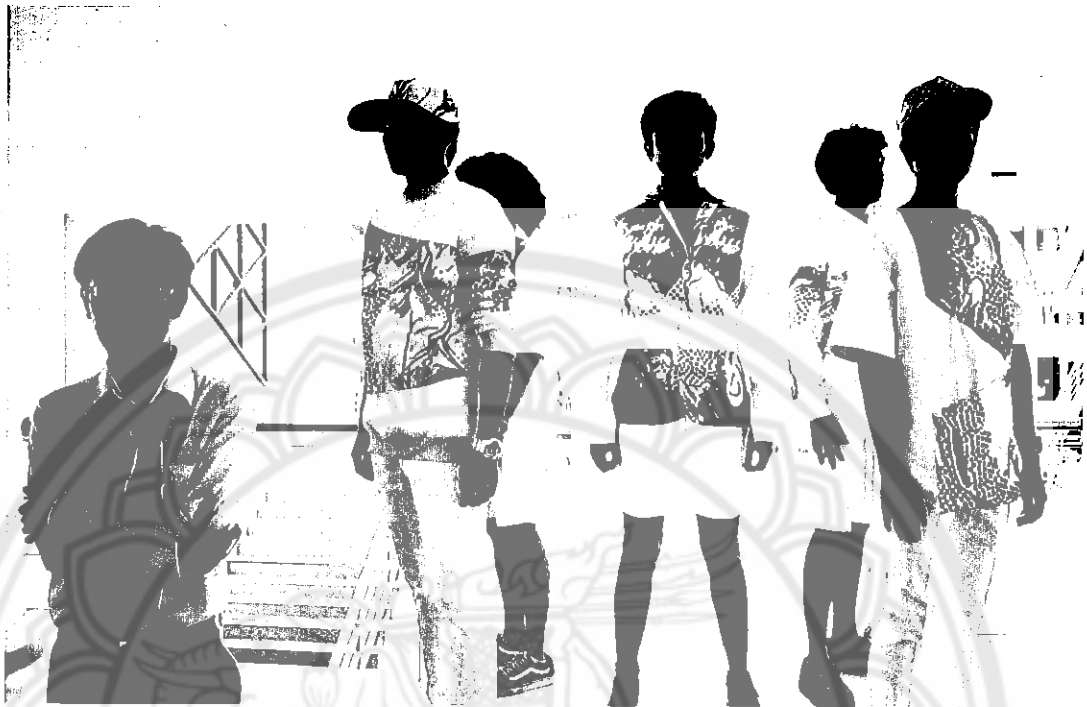
ภาพ 81 กราฟฟิกที่ใช้พิมพ์บนลายผ้า



ภาพ 82 แบบร่างหมวกที่สรุปขึ้นตัวอย่างจริง 2 แบบ



ภาพ 83 แบบจำลองแสดงโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษที่รูปขึ้นตัวอย่างจริง 5 แบบ (เสนอแบบร่างครั้งที่ 2)



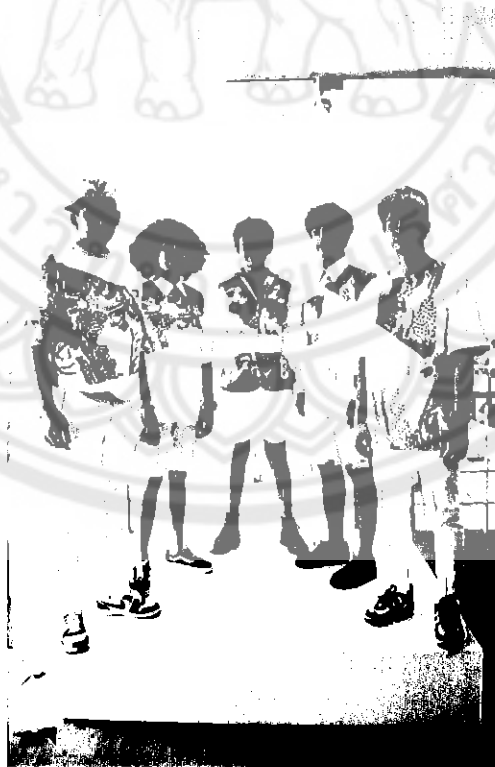
ภาพ 84 บรรยากาศการเสนองานตัวอย่างจริงก่อนขึ้นแสดงนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ รูปที่ 1
(เสนองานครั้งที่ 3)



ภาพ 85 บรรยากาศการเสนองานตัวอย่างจริงก่อนขึ้นแสดงนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ รูปที่ 2
(เสนองานครั้งที่ 3)



ภาพ 86 บรรยากาศการเสนา่งานตัวอย่างจริงก่อนขึ้นแสดงนิทรรศการศิลปะปะนิพนธ์ รูปที่ 3
(เสนา่งานครั้งที่ 3)



ภาพ 87 บรรยากาศการเสนา่งานตัวอย่างจริงก่อนขึ้นแสดงนิทรรศการศิลปะปะนิพนธ์ รูปที่ 4
(เสนา่งานครั้งที่ 3)

ผลงานที่สร้างสรรค์ (การออกแบบที่เสร็จสมบูรณ์)



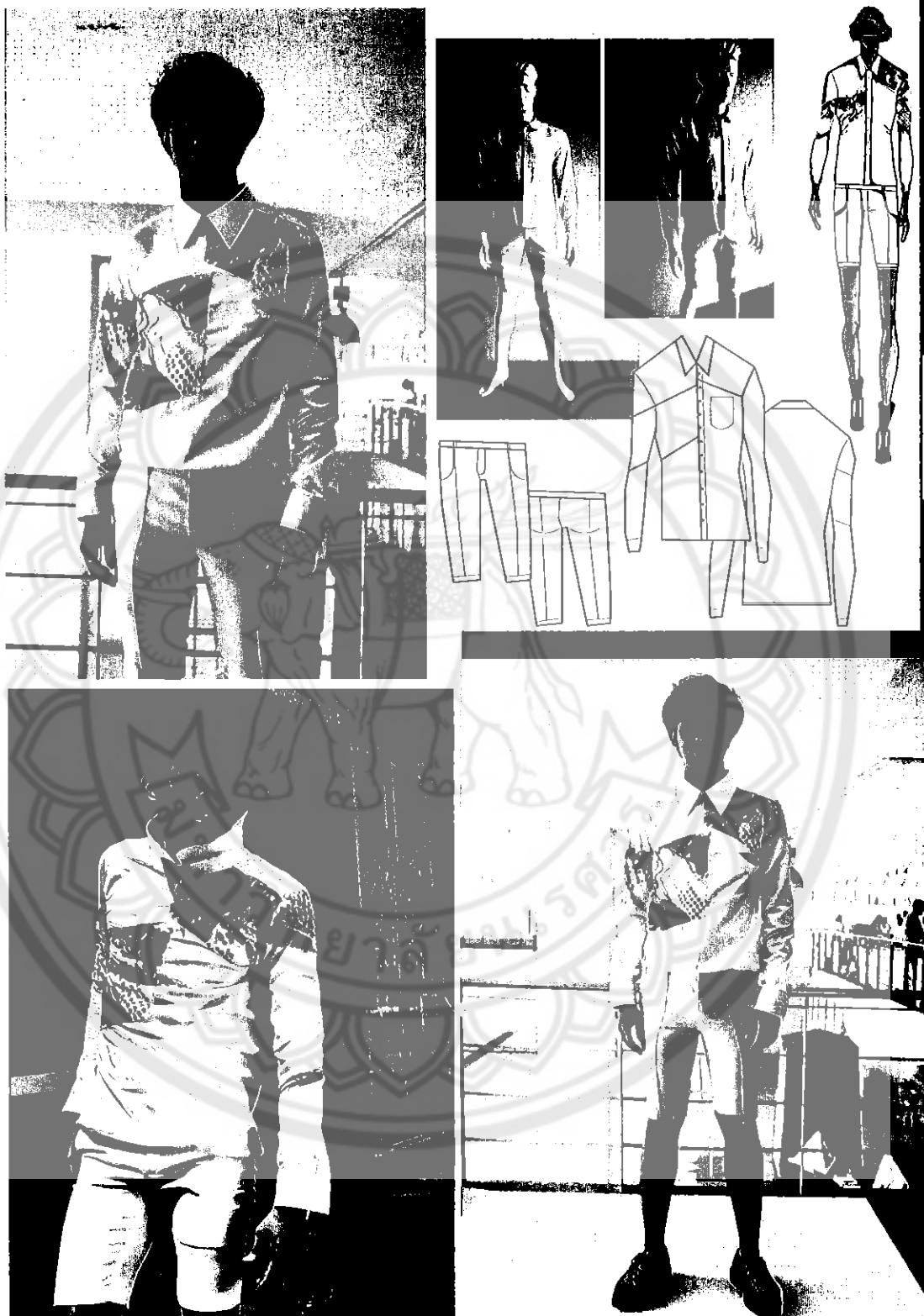
ภาพ 88 แสดงภาพชิ้นงานจริง 1



ภาพ 89 แสดงภาพชิ้นงานจริง 2



ภาพ 90 แสดงภาพชิ้นงานจริง 3



ภาพ 91 แสดงภาพชิ้นงานจริง 4



ภาพ 92 แสดงภาพชิ้นงานจริง 5

บทที่ 5

บทสรุป

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

การดำเนินการศึกษาศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อ การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) เพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายบุรุษต่างๆ ที่ผ่านการออกแบบ ของผู้วิจัยภายใต้แรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) จึงมีลักษณะความคิดที่เรียบง่ายไม่จำเจ มีความแปลกใหม่ด้วยลวดลายการพิมพ์กราฟฟิกลงเสื้อผ้า คู่มือลินอขายแฟชั่นในยุค 1960s ผสมผสานกับความเท่ทันสมัย โดยเฉพาะการสร้างมุมมองใหม่ๆ ของเทคนิคการตัดเย็บทำสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ด้วยการวางกราฟฟิก, รูปทรง, โครงสร้างใหม่ๆ โดยไม่มีที่สิ้นสุด โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

5.1.1 เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและรูปแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

5.1.2 เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

โดยใช้วิธีการศึกษา 4 ขั้นตอน

- ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวความคิดของศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)
- ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาหาข้อมูลของรูปแบบผลงานของศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) และศิลปิน (Pop art) รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein)
- ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์รูปแบบของผลงานของศิลปิน (Pop art) รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein)
- ขั้นตอนที่ 4 ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

5.2 สรุปผลการวิจัย

วิเคราะห์จากรูปภาพของผลงานของศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) และศิลปิน (Pop art) รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein) จากขั้นตอนในการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

5.2.1 ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) ป๊อปอาร์ตเป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ช่วงหนึ่ง เช่น ดารายอดนิยม คุณภาพอันเลิศเลิศของสินค้า คำขวัญ ฯลฯ ศิลปะในกลุ่มนี้แสดงความอ่อนไหวของสังคมซึ่งพลุ่งพล่าน สว่างวาบขึ้นมาเหมือนพลุ นิยมในช่วงเวลาที่ไม่นานพอถึงวันรุ่งขึ้นก็อาจจะลืมนไปแล้ว เป็นการแสดงความรู้สึกสะท้อนประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ให้ปรากฏ

5.2.2 จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาหาแรงบันดาลใจในการออกแบบ แล้วก็ศึกษาเพิ่มเรื่องรายละเอียดผลงานของ รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ว่าเขาใช้เทคนิคใดบ้างและเลือกบางเทคนิคของ รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein) มาใช้กับผลงานของผู้วิจัยเอง แล้วจึงทำแบบร่างไปเสนอ

5.2.3 ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) โดยมุ่งเน้นทางด้านความงามของเครื่องแต่งกายและออกแบบมาให้ตรงกับแนวความคิดของศิลปิน (Pop art) รอย ลีเคนสไตน์ และผสมผสานกันระหว่างแนวความคิดจากตัวผู้วิจัย ทำให้ได้ผลงานที่มีสุนทรียภาพทางศิลปะ และมีความแปลกใหม่ น่าสนใจแก่ผู้ชม

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และศึกษารูปแบบแนวคิดและรูปแบบผลงานของศิลปิน (Pop art) รอย ลีเคนสไตน์ ซึ่งพบปัญหาในการดำเนินการวิจัย คือ การค้นคว้าและเก็บข้อมูลนั้น ค่อนข้างยากลำบาก เนื่องจากการค้นคว้าส่วนใหญ่มาจากเว็บไซต์และข้อมูลที่ได้รับมีเพียงแค่อารมณ์ภาพเป็นส่วนใหญ่ มีบทความหรือข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์อักษรน้อยมาก จึงต้องเน้นการวิเคราะห์จากรูปแบบเป็นส่วนใหญ่ประกอบกับข้อมูลที่เป็นอักษรเพียงเล็กน้อย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ ความพยายาม และความตั้งใจในการศึกษาค้นคว้าและเรียบเรียง ทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

5.3.2 การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ มีการเก็บข้อมูลจากเอกสาร และทางเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art) และศิลปิน (Pop art) รอย ลีเคนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษา ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่ได้มีการวิเคราะห์แยกแยะ ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสับสนในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์นั้นๆ

5.3.3 ขั้นตอนการวิจัยและการพัฒนาควรให้ความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นจุดสำคัญที่สุดของการทำการศึกษาดังกล่าว ผลจะออกมาดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับความเอาใจใส่และความตั้งใจในการศึกษา

5.3.4 ขั้นตอนการทำแบบจำลองหากต้องมีกระบวนการทำที่ยากและซับซ้อน ควรมีการวางแผนระยะเวลาให้ดีเพราะงานอาจล่าช้าไม่ทันตามเป้าหมายที่วางไว้

5.3.5 การจัดลำดับความสำคัญและวางแผนการทำงานที่ดีจะช่วยให้การทำการศึกษาดังกล่าวเป็นไปด้วยความราบรื่นและประสบความสำเร็จ

5.3.6 การทำวิจัยไม่สามารถทำด้วยตนเองได้ จำเป็นอย่างยิ่งต้องมีผู้ให้ความช่วยเหลือทั้งในด้านข้อมูลและให้คำปรึกษาชี้แนะ

5.3.7 การตัดสินใจในการออกแบบควรใช้เหตุผลกับข้อมูลเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการตัดสินใจมากกว่าความรู้สึกของตนเอง

บรรณานุกรม

การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจาก (ออนไลน์). (2552). สืบค้นจาก :

<http://booksworm.myreadyweb.com/>

[6 มกราคม 2557]

บทความเรื่องศิลปะการแต่งกายจากเว็บไซต์สถานศึกษาเซนต์จอห์น (ออนไลน์). (2552). สืบค้น

จาก : https://wiki.stjohn.ac.th/groups/poly_ordinarycourse/wiki/38b9c/

[6 มกราคม 2557]

การออกแบบเครื่องแต่งกายจากเว็บไซต์บ้านจอมยุทธ (ออนไลน์). (2551). สืบค้นจาก :

http://www.baanjommyut.com/library_2/history_of_costume/10.html

[19 มกราคม 2557]

คลาสส์ ฮอนเนฟ, บุศยมาศ นันทวัน (แปล), ยูทา โกรเชนิก (บรรณาธิการ). **ป๊อปปาร์ต ;8-9.**

อัศนีย์ ชูอรุณ และ เฉลิมศรี ชูอรุณ. **แบบอย่างศิลปะตะวันตก, 2528; 144.**

ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, รองศาสตราจารย์. **ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก(ฉบับสมบูรณ์),**
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สัมพันธ์กราฟิก, 2547; 215.

นพวรรณ หมั่นทรัพย์ .**การออกแบบเบื้องต้น.** เชียงใหม่ :โชตนากาการพิมพ์. 2521

นวนน้อย บุญวงษ์.**หลักการการออกแบบ.**กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
2539

ประชิด ทิณบุตร . **การออกแบบกราฟิก.** กรุงเทพมหานคร : โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮ้าส์. 2530



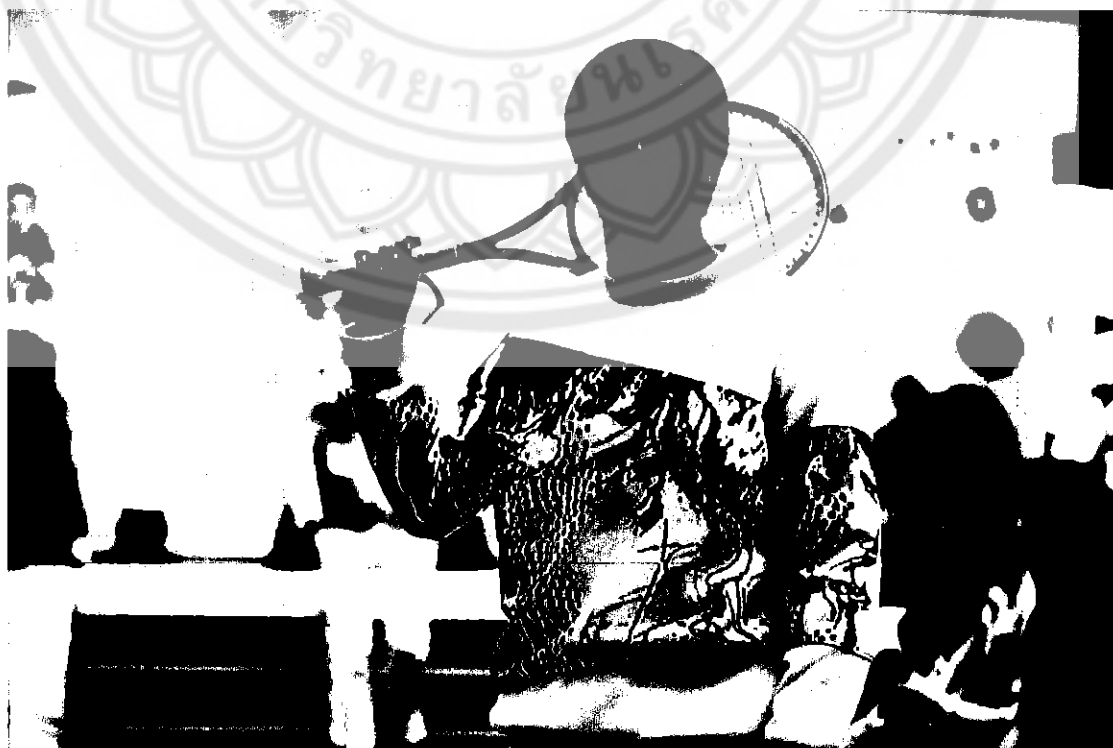
ภาคผนวก ก การจัดแสดงผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา พิษณุโลก
วันที่ 16-20 พฤษภาคม 2557



ภาคผนวก ข การจัดแสดงเดินแฟชั่นโชว์ผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา พิษณุโลก
วันที่ 19 พฤษภาคม 2557



ภาคผนวก ข การจัดแสดงเดินแฟชั่นโชว์ผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา รัชดาภิเษก
วันที่ 19 พฤษภาคม 2557



ภาคผนวก ค คณาจารย์ร่วมแสดงความยินดีกับเหล่าดีไซเนอร์ ทั้ง 4 คน
วันที่ 19 พฤษภาคม 2557



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล วุฒิชัย โคตรภูธร
 วัน เดือน ปี เกิด 10 มิถุนายน 2533
 ที่อยู่ปัจจุบัน 190 หมู่ 8 ถนน.แก้ววรรวุฒิ ตำบลท่าบ่อ อำเภอท่าบ่อ จังหวัด
 หนองคาย 43110

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2546 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา จากโรงเรียนดาราณีท่าบ่อ
 พ.ศ. 2551 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จากโรงเรียนท่าบ่อ
 พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุ
 ภัณฑ์) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
 99 หมู่ 9 ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 6500

