

การออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานเป็นชุดราตรี



ศิลปะนิพนธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ

การศึกษาระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

ธันวาคม 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

**FASHION DESIGN OF TRANSFORMING DRESS COLLECTION FOR WORKING
WOMEN INSPIRED BY POSTMODERN ART IN THE SPACE**



Art's Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University

In Partial Fulfillment of the Requirements

For the Bachelor of Fine and Applied Degree Product and Package Design

December 2016

Copyright by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการ ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง "การออกแบบเครื่องแต่ง
กายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานเป็นชุดราตรี สำหรับสตรี" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุ
ภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....ประธาน
(อาจารย์ ศุภเดช หิมะมาน)

.....กรรมการ
(ดร. สมภาพร คล้ายวิเชียร)

.....กรรมการ
(ดร. ตติยา เทพพิทักษ์)

ประกาศคุณูปการ

วิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เพราะได้รับการอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอบพระคุณท่านอาจารย์ ศุภเดช หิมะมาน อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย ที่ได้สละเวลามาช่วยสอนและชี้แนะแก้ไขข้อบกพร่องในการทำวิจัยและรายงานฉบับนี้ ตลอดจนช่วยหาแนวทางกระตุ้นความคิดของผู้วิจัย ให้เกิดการพัฒนาทางด้านความคิด สติปัญญา ที่สำคัญ ทำให้ผู้วิจัยเกิดความมุ่งมั่นตั้งใจ มานะอดทน เพื่อที่จะสร้างสรรค์วิจัยฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณช่างตัดชุดร้านเยี่ยมยุทธ์ ที่ยอมสละเวลาช่วยให้คำปรึกษาด้านการตัดเย็บ การชี้แนะตลอดทั้งกระบวนการผลิต จนทำให้งานออกมาสำเร็จสมบูรณ์

เหนือสิ่งอื่นใด ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา และทุกคนในครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจ เป็นที่ปรึกษาและที่พึ่งพิงที่ดี คอยสนับสนุนและช่วยเหลือในทุกๆขั้นตอนในการทำวิจัยในครั้งนี้อย่างสุดกำลังด้วยความรักและหวังดีเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจสืบต่อไป.

สุภัทร มโนทัย

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานเป็นชุดราตรี
ชื่อผู้วิจัย	นายสุวิภัทร มโนนัย
สถานที่ปรึกษา	อาจารย์ศุภเดช ทิมะมาน
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปะนิพนธ์ ศป.บ. สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ.2560
คำสำคัญ	การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี ,ชุดทำงาน,ชุดราตรี

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน สตรีในวัยทำงานส่วนใหญ่มักเน้นในเรื่องของการเข้าสังคมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะสตรีที่มีช่วงอายุ 30 – 45 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังมีทุนทรัพย์ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าและชิ้นขอบในแฟชั่นต่างๆ มากพอสมควร แต่ด้วยในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่จะต้องรับผิดชอบในการทำงานควบคู่ไปกับการเข้าสังคมงานเลี้ยง จึงมีปัญหาในเรื่องของเวลาหรือเรื่องของการเตรียมตัวระหว่างการทำงานต่อการออกงานสังคมนำเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้มีความเร่งรีบเป็นอย่างมากในระดับหนึ่ง ที่จะเปลี่ยนโฉมตนเองจากชุดทำงานสู่ชุดออกงานสังคมได้ให้ทันท่วงที

โดยการศึกษาข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนและระเบียบวิธีของการวิจัย โดยการศึกษาทางด้านพฤติกรรมและอุปนิสัยของสตรีในวัยทำงาน มีการทำแบบสอบถามโดยการสุ่มเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ทราบถึงความพึงพอใจของผู้บริโภค มีการวิเคราะห์และนำมาหาข้อสรุปเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานถึงทางการเป็นชุดออกงานราตรี สำหรับสตรี

ผลการวิจัยพบว่าได้ค้นแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานถึงทางการเป็นชุดออกงานราตรี สำหรับสตรี จำนวน 3 ชุด โดยการนำเอาแนวคิดและแรงบันดาลใจที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาทำให้เกิดแฟชั่นสไตล์ใหม่ๆที่มีใช้สอยและลูกเล่นที่แปลกตา ตลอดจนปรับปรนในการทำงาน เพื่อเพิ่มความมั่นใจและเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับสตรีวัยทำงานที่ชอบออกงานสังคมนำ และสร้างความหลากหลายให้กับแฟชั่นเสื้อผ้า เพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	3
ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย.....	4
นิยามคำศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	5
บุคลิกภาพและการวางตัวในสังคม.....	24
การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพและโอกาส.....	35
ศิลปะยุคโพสต์โมเดิร์น.....	38
จักรวาลและอวกาศ.....	45
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	56
ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ.....	57
กำหนดข้อมูล. ทำการวิเคราะห์ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย.....	57
วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ.....	57
สรุปผลการศึกษาและการดำเนินการออกแบบ.....	58
ระยะเวลาดำเนินการวิจัย.....	60
4 ผลการวิจัย.....	61
การดำเนินการออกแบบ.....	66
5 บทสรุป.....	77
สรุปผลการวิจัย.....	78
ข้อเสนอแนะ.....	79

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ภาคผนวก.....	80
บรรณานุกรม.....	85
ประวัติผู้วิจัย.....	86

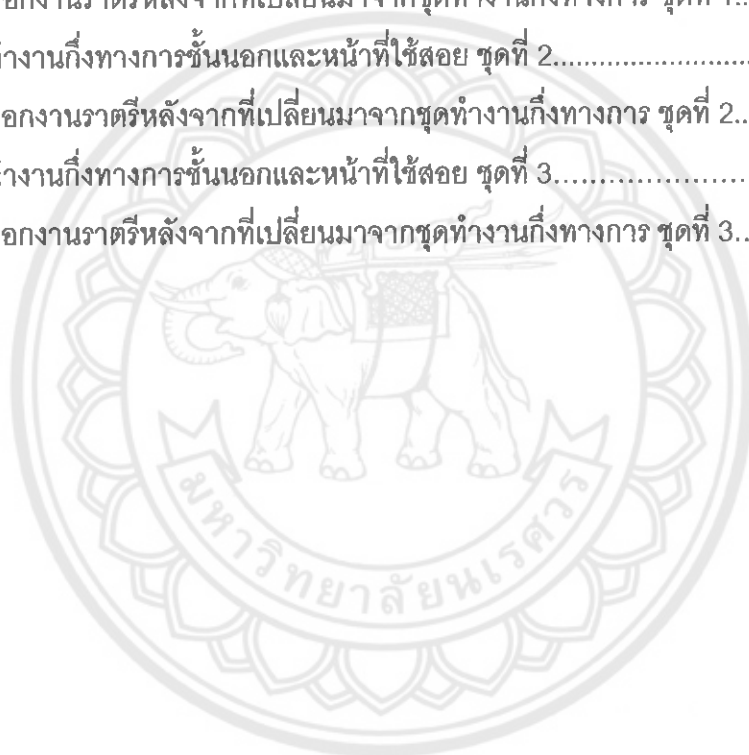


สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 เครื่องแต่งกายชุดทำงานแบบทางการและกึ่งทางการ.....	7
2 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรี.....	10
3 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรีที่ตัดกันด้วยสี.....	12
4 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรี.....	14
5 Women Styling.....	17
6 ชุดแฟชั่นลำลองจาก Versace's Spring 2010.....	18
7 แสดงรูป รูปทรง (FORM).....	20
8 แสดงรูปสี (COLOR).....	22
9 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรีและเครื่องประดับเสริม.....	23
10 การแต่งกายของสตรีในโอกาสออกงานสุภาพ.....	25
11 การแต่งกายของสตรีวันทำงาน.....	28
12 ตัวอย่าง แฟชั่นการแต่งกายของสตรี.....	29
13 การสร้างภาพลักษณ์ภายนอก.....	34
14 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรี.....	38
15 ตัวอย่างอาคารที่สร้างด้วยแนวคิดปรัชญาโพสท์โมเดิร์น.....	39
16 สถาปัตยกรรมจากศิลปะยุคโพสท์โมเดิร์น.....	39
17 ศิลปะและปรัชญาในยุคโพสท์โมเดิร์น.....	41
18 ศิลปะยุคโพสท์โมเดิร์น.....	42
19 ศิลปะยุคโพสท์โมเดิร์น.....	44
20 กาแล็กซี่.....	45
21 ระบบสุริยะ.....	46
22 ดาวหาง.....	54
23 ปรากฏการณ์ออโรรา.....	55
24 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบ.....	59
25 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบ (ต่อ).....	60
26 ผ้าชีฟองซาติน.....	64
27 Mood and Tone	67

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
28 Sketch Design ชุดที่ 1.....	68
29 Sketch Design ชุดที่ 2.....	69
30 Sketch Design ชุดที่ 3.....	70
31 ชุดทำงานกึ่งทางการชั้นนอกและหน้าที่ใช้สอย ชุดที่ 1.....	71
32 ชุดออกงานราตรีหลังจากที่เปลี่ยนมาจากชุดทำงานกึ่งทางการ ชุดที่ 1.....	72
33 ชุดทำงานกึ่งทางการชั้นนอกและหน้าที่ใช้สอย ชุดที่ 2.....	73
34 ชุดออกงานราตรีหลังจากที่เปลี่ยนมาจากชุดทำงานกึ่งทางการ ชุดที่ 2.....	74
35 ชุดทำงานกึ่งทางการชั้นนอกและหน้าที่ใช้สอย ชุดที่ 3.....	75
36 ชุดออกงานราตรีหลังจากที่เปลี่ยนมาจากชุดทำงานกึ่งทางการ ชุดที่ 3.....	76



สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

1. ตารางที่ 1 สรุปและวิเคราะห์ถึงผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย..... 61



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

มนุษย์เรานั้นสิ่งที่จำเป็นที่สุดก็คือ เสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่ม สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยหลัก พื้นฐานของมนุษย์ที่มนุษย์ต้องการมี ซึ่งมีความจำเป็นทั้งด้านร่างกาย และด้านจิตใจ ในเวลาต่อมาความเจริญของมนุษย์ทำให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัย เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสามารถบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ได้อีกด้วยเช่น เพศ รูปร่าง เชื้อชาติ และอื่นๆอีกมากมาย เพื่อสะท้อนถึง สังคม ศาสนา วัฒนธรรม รวมถึงรสนิยมเฉพาะตัวบุคคล

เครื่องแต่งกายนั้นมีการพัฒนาในแต่ละยุคแต่ละสมัยแตกต่างกันมาก ลักษณะหรือแบบแผนของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เรียกว่า สไตล์ (Style) แต่แต่ละคนมีสไตล์การแต่งตัวไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆอย่างและทำให้บทบาทที่มีต่อการแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปด้วย เช่น การเมือง เศรษฐกิจ ภูมิอากาศ รูปร่างของผู้สวมใส่ ฯลฯ สังคมทั่วไปในปัจจุบันมีหลายระดับชั้น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้นสามารถแบ่งฐานะทางเศรษฐกิจได้ และยังบ่งบอกถึงสภาพสังคมของผู้สวมใส่ด้วย ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือการท่องเที่ยว ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าภาพลักษณ์ภายนอกเป็นสิ่งที่สำคัญต่อสังคมและเศรษฐกิจของมนุษย์

ปัจจุบันมนุษย์ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นโดยเฉพาะด้านร่างกาย ภาพลักษณ์ ภายนอกเริ่มมีบทบาทอย่างมากต่อมนุษย์ ผู้บริโภคทุกคนไม่ได้มีรูปร่างที่สมบูรณ์แบบและดูดี บางกลุ่มมีรูปร่างทรงสามเหลี่ยมคางหมู รูปร่างทรงสามเหลี่ยมหงาย รูปร่างทรงสี่เหลี่ยมคางหมู รูปร่างทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า รูปร่างทรงวงรี และอีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญคือสีผิว กลุ่มที่มีผิวสีสองสีถึงคล้ำ เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้สวมใส่กลุ่มต่างๆดังกล่าวมีทางเลือกค่อนข้างจำกัดในการที่จะเลือกซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และอาจส่งผลไปถึงการขาดความมั่นใจในตัวเอง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่สำคัญลำดับต้นๆที่จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ บุคลิกภาพและผู้คนรอบข้างให้ความสนใจแก่ผู้สวมใส่ โดยเริ่มจากการที่ผู้สวมใส่เข้าใจในสัดส่วนรูปร่างของตน เข้าใจถึงองค์ประกอบรอบตัวว่าสิ่งไหนเหมาะสมหรือช่วยส่งเสริมกับบุคลิกภาพของตัวเอง บุคลิกภาพมีอิทธิพลและความสำคัญอย่าง

มากต่อสังคม เช่น บุคลิกภาพมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน บุคลิกภาพเป็นตัวกำหนดทิศทางการดำเนินงาน และบุคลิกภาพมีผลต่อความน่าเชื่อถือ จากสถาบันพัฒนาบุคลิกภาพพบว่าการสร้างความประทับใจให้เกิดขึ้นครั้งแรก (First Impression) เกิดขึ้นจากภาพลักษณ์ภายนอก 55 % น้ำเสียงที่น่าฟัง 38 % เนื้อหาสาระและคำพูด 7 % การเสริมสร้างบุคลิกภาพก็เพื่อให้เป็นผู้ที่มีสุขภาพที่ดี วางตัวในสังคมได้อย่างถูกต้อง แต่งกายดีเหมาะสมกับกาลเทศะเข้ากับวัยบุคลิกภาพรูปร่างและโอกาส เห็นได้ว่าเราควรที่จะต้องสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตัวเอง ควรมีการพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลาทั้งด้านความรู้ ลักษณะนิสัย หรือแม้แต่การแต่งกายให้ดูดีอยู่เสมอ

และในส่วนของชีวิตประจำวัน มนุษย์ทุกคนล้วนมีภาระงานอาชีพของตนเองที่ต้องทำในแต่ละวัน เมื่อก่อนบางสถานที่การทำงานผู้คนคงจะไม่ได้สนใจเครื่องแต่งกายที่หลากหลายกันเท่าใดนัก และมักจะเน้นในเรื่องของความสะดวกสบายเรียบร้อยเสียมากกว่า แต่ในปัจจุบันก็ถูกยอมรับได้ว่ามีการพัฒนาและมีรสนิยมเพิ่มขึ้นในหมู่คนทำงานเป็นอย่างมาก บางสถานที่หรือบางบริษัทก็ไม่ได้ใช้แบบฟอร์มเครื่องแต่งกายที่ถูกบังคับให้ใส่เหมือนกันทั้งหมด หรือก็คือสามารถใส่ชุดลำลองมาทำงานได้นั่นเอง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น เรื่องการแต่งกายมาทำงานในแต่ละวัน มักจะเป็นเรื่องใหญ่ของสุภาพสตรีเป็นส่วนมาก ที่ทุกคนจะต้องดูดีในหน้าที่การงานของตนเอง เพราะสุภาพบุรุษทั้งหลายนั้นมักจะไม่วางใจกับเรื่องนี้สักเท่าไร ทุกวันนี้เลยมีเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพสตรีมากกว่าสุภาพบุรุษ และมีหลากหลายสไตล์ หลากหลายประเภทในการใช้งานที่แตกต่างกันออกไป

แต่ในการใช้ชีวิตของเหล่าสุภาพสตรีนั้นไม่ได้มีแค่การทำงานเสมอไป พวกเธอเหล่านั้นมักจะมีกิจกรรมยามว่างหลังการทำงาน บางคนกลับบ้านทำกิจกรรมกับครอบครัว หรือบางคนอาจจะเข้างานสังสรรค์ต่อก็เป็นได้ แต่ถ้าเราจะเจาะเข้าไปในเรื่องของชุดแต่งกายของพวกเธอเหล่านั้น แน่ใจว่ากลุ่มที่ตรงกลับบ้านเหล่านั้น คงจะไม่ต้องสรรหาเสื้อผ้าใดๆใส่เป็นพิเศษ ซึ่งถ้าเราหันมามองในกลุ่มคนที่ต้องการเข้างานสังสรรค์ต่อไปแล้ว แน่ใจเลยว่าพวกเธอจะต้องหาชุดที่พิเศษเพื่อเปลี่ยนจากชุดทำงานไปเป็นชุดออกงานอย่างแน่นอน โดยเฉพาะสตรีที่มีช่วงอายุ 30 – 45 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังมีทุนทรัพย์ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าและชื่นชอบในแฟชั่นต่างๆมากพอสมควร แต่ด้วยในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่จะต้องรับผิดชอบในการทำงานควบคู่ไปกับการเข้าสังคมงานเลี้ยง จึงมีปัญหาในเรื่องของเวลาหรือเรื่องของการเตรียมตัวระหว่างการทำงานต่อด้วยการออกงานสังสรรค์เข้า

มาเกี่ยวข้อง ทำให้มีความเร่งรีบเป็นอย่างมากในระดับหนึ่ง ที่จะเปลี่ยนโฉมตนเองจากชุดทำงานสู่ชุดออกงานสังคมได้ให้ทันท่วงที

ดังนั้นผู้ออกแบบจึงเล็งเห็นว่า หากได้ออกแบบเสื้อผ้าที่มีหน้าที่ใช้สอยในการเปลี่ยนรูปลักษณะภายในเวลาสั้นๆ และได้สร้างสรรค์ผลงานออกมาให้ผู้คนสนใจกันมากยิ่งขึ้นได้นั้น ก็จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาหน้าที่ใช้สอยหรือลูกเล่นของเสื้อผ้าที่จะสามารถเปลี่ยนรูปลักษณะได้อย่างสะดวกและง่ายต่อผู้สวมใส่
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนรูปลักษณะจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรีได้ในระยะเวลาสั้นๆ

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย

1. แนวคิดเกี่ยวกับหลักการการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนรูปลักษณะได้ (Transforming Dress)
2. เกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนรูปลักษณะได้
3. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการให้ เป็นชุดออกงานราตรีสำหรับสตรี

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านการออกแบบและเครื่องแต่งกาย – ออกแบบและผลิตเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี 1 คอลเล็คชั่น 3 ชุด
2. ขอบเขตด้านเวลา – ระยะเวลา 4 เดือน เริ่มตั้งแต่ กันยายน – ธันวาคม 2559
3. ขอบเขตเนื้อหา

3.1 ประวัติของแฟชั่นและความเป็นมาของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.2 ความสามารถ คุณสมบัติและหน้าที่ใช้สอยของเครื่องแต่งกายระหว่างชุดทำงาน กึ่งทางการและชุดออกงานราตรี

4. ขอบเขตด้านประชากร

4.1 ประชากร หมายถึง สตรีวัยทำงานระหว่างอายุ 30-45 ปี ในจังหวัดพิษณุโลก

4.2 กลุ่มตัวอย่าง หมายถึง กลุ่มสตรีวัยทำงาน อายุ 30-45 ปี ใน อ.เมือง จ.พิษณุโลก จำนวน 100 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. ได้ทราบถึงหน้าที่ใช้สอย ลักษณะการตัดเย็บ ของเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี
2. ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนรูปลักษณะจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี (Costume Design For Lady) หมายถึง การกำหนดลักษณะของเสื้อผ้าหรือของชิ้นงานประเภทผ้าตามแนวความคิดหรือจินตนาการ ซึ่งนำเอาองค์ประกอบทางศิลปะยุคโพสต์โมเดิร์นประกอบเข้ากับคอนเซ็ปต์อวกาศและกำหนดหน้าที่ใช้สอยภายใน 1 ชุดให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด

การเปลี่ยนแปลง (Transforming) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงจากสิ่งหนึ่งไปอีกสิ่งหนึ่งโดยมีรูปร่างต่างกันโดยสิ้นเชิง อย่างเช่น ชุดที่ปลดออกจากชุดทำงานแล้วเปลี่ยนเป็นชุดออกงานภายในเวลาสั้นๆ

หน้าที่ใช้สอย (Function) หมายถึง หน้าที่การทำงานของเสื้อผ้าที่ผลิตออกมาจนสำเร็จสมบูรณ์แล้ว ซึ่งเป็นลูกเล่นที่สามารถบอกได้ว่าในชุดนั้นๆสามารถเปลี่ยนแปลงออกไปอย่างไรได้บ้าง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัย เรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานถึงทางการเป็นชุดออกงานราตรีสำหรับสตรี โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำเสนอตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. การออกแบบเครื่องแต่งกาย
2. บุคลิกภาพและการวางตัวในสังคม
3. การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพและโอกาส
4. ศิลปะยุคโพสต์โมเดิร์น
5. จักรวาลและอวกาศ

1. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ความหมายของการออกแบบ

ได้มีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่า " การออกแบบ " ไว้แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภูมิหลังทางการศึกษา ประสบการณ์ โลกทัศน์ และความสนใจของแต่ละบุคคล ซึ่งจากการศึกษาเอกสารวิชาการต่างๆ ความหมายของการออกแบบมีดังนี้

ศิริพรรณ ปีเตอร์ (2550) ได้ให้ความหมายของคำว่า การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งๆ อย่างมีวัตถุประสงค์

วัฒน์ จุฑะวิภาต (2527) ได้ให้ความหมายของคำว่า นี้ไว้ 2 ลักษณะคือ

การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานขึ้น โดยไม่ลอกเลียนของเดิมหรือความคิดเดิมที่มีมาก่อน เพื่อตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย หรือความต้องการด้านอื่นๆ

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์ผลงานในรูป 2 มิติ และ 3 มิติ ให้เกิดความสวยงาม และสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่างๆ

นอกจากนั้น รัตนะ อุทัยผล (2523) ยังได้อธิบายความหมายของการออกแบบไว้อีก คือ

การออกแบบ (design) หมายถึง การเลือกสรร (selecting) และการจัดสรร

(arranging) วัสดุต่างๆ ให้เหมาะสมเพื่อประโยชน์ 2 ประการ คือ เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยของการจัดโครงสร้างและเพื่อความสวยงาม (beauty) ซึ่งย่อมจะแสดงให้เห็นลักษณะและความคิด

(idea) ของแต่ละบุคคล

จากความหมายของการออกแบบ จะเห็นว่า งานออกแบบเป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ และระหว่างมนุษย์กับวัตถุ หรือวัสดุต่างๆ งานการออกแบบมีมาตั้งแต่ในอดีต ตั้งแต่การออกแบบเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ จนถึงการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อผลทางความงามหรือความพึงพอใจ จนถึงปัจจุบันงานออกแบบก็ยังคงเป็นสื่อกลางที่มีคุณค่าต่อมนุษย์เพิ่มมากขึ้น

การออกแบบหมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น เราจะทำเก้าอี้นั่งซักตัวจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอนโดยต้องเริ่มเลือกวัสดุที่จะใช้ทำเก้าอี้นั้นจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม วิธีการต่อยัดนั้นควรใช้กาว ตะปูนอต หรือใช้ข้อต่อแบบใด คำนวณสัดส่วนการใช้งานให้เหมาะสม ความแข็งแรงของเก้าอี้ที่นั่งมากน้อยเพียงใด สีสี้นควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม และทนทานกับการใช้งาน เป็นต้น

ความหมายของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

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

1. ใช้ปกปิดร่างกาย
2. ให้ความอบอุ่น
3. เพื่อป้องกันสัตว์ และแมลง

สาเหตุที่มนุษย์มีการแต่งกายแตกต่างกัน

ในทางฟิสิกส์มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่อ่อนแอที่สุด ผิวหนังมนุษย์จะบอบบางกว่าสัตว์อื่น ๆ จึงมีความจำเป็นต้องมีสิ่งมาปกปิดร่างกายเพื่อการดำรงชีวิตอยู่ได้ (พวงผกา คุโรวาท, 2540: 2) สิ่งนี้จึงเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญที่ให้มนุษย์ขนขวายที่จะแต่งกายเพื่อสนองความต้องการของตนเอง สังคม และอื่น ๆ ประกอบกัน ซึ่งความต้องการของมนุษย์นั้นออกแบบได้แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Biological Needs) ได้แก่ ปัจจัย 4 คือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค

2. ความต้องการด้านร่างกาย (Physical Needs) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐาน เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่มนุษย์ต้องการ

3. ความต้องการด้านจิตวิทยา (Psychological Needs) เป็นความต้องการทางด้านจิตใจของมนุษย์ด้านความงาม

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

1. สภาพภูมิอากาศ

ภูมิอากาศของประเทศเป็นเหตุใหญ่ที่ทำให้การแต่งกายของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน คนท้องถิ่นอยู่ในประเทศที่มีอากาศหนาวมากจะแต่งกายเพื่อห่อหุ้มร่างกายจากสภาพอากาศ พวกที่อาศัยอยู่ในเขตอากาศร้อน ก็จะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่ทำจากใยฝ้ายเพื่อช่วยให้ระบายความร้อนได้ดี หรือไม่ก็จะหาวิธีเพื่อป้องกันความร้อนจากดวงอาทิตย์โดยใช้เชือกย้อมด้วยสีเข้มมาพันตัว เช่น ชนเผ่า Blue men ใ้เงาของเขาใหญ่บังแสงอาทิตย์หรือใช้คอปไฟป้องกันความหนาวแทนการสวมใส่เสื้อผ้า ชนเผ่าบางเผ่ามักถูกสัตว์และแมลงรบกวนจึงหาวิธีพกร่างกายด้วยโคลนเพื่อป้องกันแมลงศัตรูทางธรรมชาติ ชาวซาไวเอียนและพวกโมซันนิคใช้หญ้ามาทำกระโปรงเพื่อป้องกันแมลง ชนเผ่าโอรูซึ่งเป็นชาวพื้นเมืองญี่ปุ่นใช้กางเกงขาวป้องกันสัตว์และแมลงได้

2. สภาพงานและอาชีพ

ในการปฏิบัติงานของแต่ละอาชีพ ความต้องการเสื้อผ้าสวมใส่ในการทำงานจะมีลักษณะที่ต่างกันในแต่ละอาชีพ มนุษย์จึงคิดประดิษฐ์เส้นใยต่างขึ้นมาเพื่อให้มีคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละอาชีพนั้นๆ เช่น การทนต่อสารเคมี ไม่เป็นสื่อไฟฟ้าและ ไม่นำความร้อน



ภาพที่ 1 เครื่องแต่งกายชุดทำงานแบบทางการและกึ่งทางการ

ที่มา : www.pannasugar.com/product/4776

3. ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม

การที่มนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างเป็นหมู่ จึงจำเป็นต้องมี กฎ ระเบียบ เพื่อให้การเป็นอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ไม่มีการรุกรานซึ่งกันและกัน การปฏิบัติสืบต่อกันมาเนืองจึงกลายเป็นขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม มนุษย์เริ่มรู้จักการเข้าสังคม รู้จักแต่งตัว ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยโบราณแล้ว เช่น การทาสี การสัก การทำลวดลายตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ดังจะเห็นได้จากการทาสีร่างกาย ได้เป็นการประดับร่างกายอย่างหนึ่งของหญิงสาววิวกินีจะเขียนลวดลายบนใบหน้าถือว่างาม นักรบชาวเกาะวิวกินี ใช้สีทาหน้าจนดำ แสดงความแข็งแรงและความเป็นลูกผู้ชาย จากพัฒนาการดังกล่าวจนถึงปัจจุบันได้มีการนำมาประยุกต์ในการแต่งหน้า โดยผลิตเป็นเครื่องสำอางที่มีสีส่น เช่น ลิปสติก อายแชร์โดว์ เป็นต้น นอกจากนี้ การสักตามร่างกายก็ถือว่าเป็นศิลปะในสมัยอียิปต์โบราณและจนปัจจุบันนี้ การสักก็เป็นแฟชั่นของการแต่งกายอย่างหนึ่งเหมือนกัน เช่น หญิงสาว "เผ่ามาคอนด์" จะทำลวดลายบนแผ่นหลัง โดยการแหวะผิวหนังให้เป็นร่องแล้วอัดด้วยหินให้นูนขึ้น มาเหมือนผืนผ้าที่ปักด้วยไหม หญิงสาวที่มีลวดลายเช่นนี้ถือว่าเป็นคนสวยของชนเผ่าเดียวกัน หรือการสักใบหน้าของหญิงสาวเผ่ามาคอนด์เพื่อให้คู่หน้าเกลียดแลบป้องกันพวกค้ำทาสจับตัวไปทำทารูนทางเพศ(พวงผกา คูโรวาท, 2540: 4)

4. ศาสนา

ศาสนามีบทบาทสำคัญในการแต่งกายเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการเกิดสงครามศาสนาในยุโรปที่เรียกว่า "สงครามครูเสด" อันเป็นสงครามที่สู้รบแบบยืดเยื้อ มาเป็นเวลานานกว่า 300 ปีมีการรบพุ่งกันตลอดเวลา(พวงผกา คูโรวาท, 2540: 5) การปะทะกันตัวต่อตัวและกินระยะเวลายาวนานมาก ความสัมพันธ์ระหว่างข้าศึกก็เกิดขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความคิดและวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน และเมื่อเหตุการณ์สงบลงผลจากสงครามทำให้ทรัพยากรต่างๆ สูญเสียไปมาก ทางประวัติศาสตร์จึงเรียกยุโรปก่อนหน้านั้นว่า "สมัยมืด" กล่าวคือวัฒนธรรมต่างๆ ศิลปะ วิชาการตลอดจนความเจริญในด้านต่างๆ ได้ปิดเงียบลงและกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้งในสมัยศตวรรษที่ 16 ความเจริญในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวได้วิวัฒนาการขึ้นรวมทั้งการแต่งกายก็เฟื่องฟูมากในสมัยนี้

5. ความต้องการดึงดูดเพศตรงข้าม

มนุษย์เราเมื่อเริ่มเติบโตเข้าในวัยรุ่นหนุ่มสาว มีความสมบูรณ์ทางเพศเป็นธรรมชาติที่ต้องการมีความมั่งคั่งขึ้น เพื่อที่จะดึงดูดใจแก่เพศตรงข้าม ซึ่งเป็น สิ่งสำคัญที่มนุษย์ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นด้วย โดยเฉพาะด้านร่างกาย เพื่อสนองความต้องการนี้จึงได้มีวิวัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายของมนุษย์ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ วัสดุที่นำมาใช้ก็มีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงให้เข้ากับความเจริญด้านเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ ผู้ที่มีบทบาทที่จะสนองความต้องการเหล่านี้คือ บรรดานักออกแบบ (Designers) เขาเหล่านี้เป็นผู้คอยกำหนดรูปแบบ และแนวทางการแต่งกายให้กับมนุษย์ เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามระดับของสังคม และเศรษฐกิจ

6. สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ

สภาพของสังคมและเศรษฐกิจของแต่ละแห่งแต่ละประเทศมีความไม่เหมือนกัน และมีบทบาทต่อการแต่งกายที่ต่างไปด้วย สังคมทั่วไปในขณะนี้หลายระดับชั้น และแบ่งกันตามฐานะทางเศรษฐกิจอีกด้วย เช่น ชนชั้น ระดับเจ้านาย ชาวบ้าน กรรมกร ซึ่งแต่ละลักษณะจะบ่งชี้ตัวผู้แต่งนั้น อยู่ในฐานะระดับใด และยังบ่งถึงสภาพสังคมของเขาด้วย ความเจริญทางด้านวัฒนธรรมและการแต่งกายมีการวิวัฒนาการมาเรื่อย ๆ ชนชาติแรกๆ ที่ถือถือว่าเป็นต้นฉบับการแต่งกาย คือ ชาวอียิปต์ รองลงมาคือ กรีก โรมัน

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้า

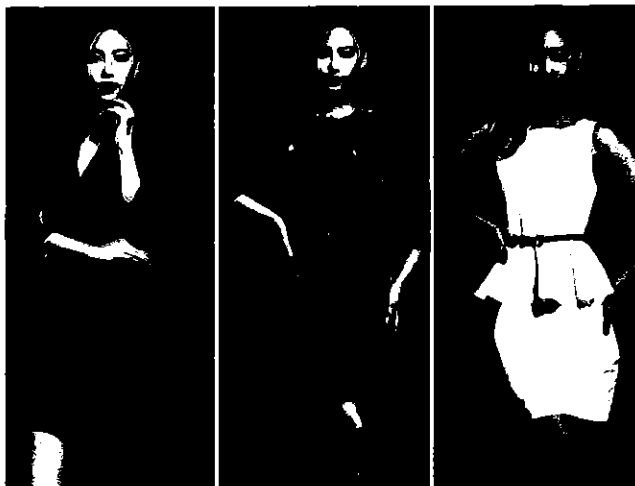
ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ในวงการ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ได้มีการนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้เรียกทับศัพท์อยู่เสมอ ซึ่งความหมายคำศัพท์ที่นิยมนำมาใช้ ได้แก่ คำว่า Fashion , Costume , Design ดังนี้ (จารุพรรณ ทรัพย์ปลูง, 2543)

2.1 Fashion หมายถึง การวางรูป ทาแบบ รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆ ที่ประชาชนส่วนใหญ่ นิยมในห้วงเวลาหนึ่ง

2.2 Costume หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา โดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ สำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

2.3 Design หมายถึง การออกแบบ แบบแผน ลวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการหรือแนวทางในการทาบ้างสิ่งบางอย่าง แนวทางการทาบ้างสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่าง ซึ่งเป็นที่มาของแบบหรือการตกแต่ง โดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

กล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรงสิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ในปัจจุบัน หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ ตลอดจนการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคน ในยุคนั้นๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจน ค่านิยม ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย



ภาพที่ 2 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรี

ที่มา : http://ck.lnwfile.com/_ck/_raw/mw/g8/1u.jpg

ความสำคัญของการออกแบบ

มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของเรา เช่น

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตาม ขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานที่ดี
2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจ ตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจ ระหว่างกัน
3. สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภท อาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบ จะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด
4. แบบ จะมีความสำคัญมาก ถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง

การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องใช้ประเภทผ้า เป็นการกำหนดลักษณะของเสื้อผ้าหรือของชิ้นงาน ประเภทผ้าตามแนวความคิดหรือจินตนาการ ซึ่งผลงานที่ปรากฏจะสวยงามที่คุณค่านั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการของการออกแบบ และรู้จักนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้เพื่อให้การออกแบบที่ปรากฏออกมามีความสวยงาม เหมาะสม

4.1 องค์ประกอบทางศิลปะที่นำมาใช้ในการออกแบบงานตัดเย็บ มีดังนี้

4.1.1 สัดส่วนเป็นขนาดของรูปร่างที่กำหนดเป็นแบบ โดยในแบบจะต้องมีสัดส่วนสัมพันธ์กัน เช่น กระเป๋าลือ ปกเสื้อ กระดุม เป็นต้น โดยทั่วไปเสื้อผ้านิยมใช้สัดส่วนไม่เท่ากัน ที่นิยมคือ 5 ต่อ 8 ส่วน เช่น

เส้นสั้นกว่ากระโปรง การระบายเพื่อตกแต่งชั้นบนสั้นกว่าชั้นล่าง เป็นต้น เพราะว่าสวยงามกว่า 2 ส่วนเท่ากัน

4.1.2 รูปร่างหมายถึง เส้นรอบที่แสดงให้เห็นในลักษณะ 2 มิติ คือ ความสูงและความกว้าง เช่น ผอม สูง เตี้ย อ้วน สูงใหญ่ สั้นทัด เป็นต้น

4.1.3 รูปทรงรูปทรงของเสื้อผ้า ที่มองเห็นจากภายนอก เช่น ความยาวกระโปรง ความคับหลวมของเสื้อผ้า ส่วนคอของเอว เป็นต้น

4.1.4 จังหวะเป็นลีลาการจัดวางบนตัวเสื้อ เพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวหรือเกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น อ่อนหวาน หยาดกระด้าง แจกแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- จังหวะคงที่ ได้แก่ การจัดรูปแบบช่องว่างในแต่ละจุดเท่ากัน เช่น ความห่างของกระดุม ความห่างของจีบกระโปรง เป็นต้น

- จังหวะต่อเนื่อง คือ การจัดรูปแบบช่องว่างในแต่ละจุดไม่เท่ากัน เช่น กระโปรง หลายๆ ชั้น ความห่างของเสื้อคอถ่วง

- จังหวะผสม คือ การจัดวางที่มีช่องว่างผสมผสานระหว่างแบบจังหวะคงที่และแบบจังหวะ ต่อเนื่อง

4.1.5 ความสมดุล เป็นน้ำหนักเท่ากันหรือไม่เท่ากันของเสื้อผ้าที่วัดด้วยสายตา

4.1.6 ช่องว่างในการออกแบบนั้นช่องว่างเป็นสิ่งสำคัญมากถ้า ในการตกแต่งมากจะทำให้คุณค่าของงานออกแบบลดลง ดังนั้น การตกแต่งในงานผ้า ควรเว้นช่องว่างของเสื้อผ้าเพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ

4.1.7 ความกลมกลืนเป็นจักองค์ประกอบต่างๆ ขอบเสื้อผ้าให้เกิดความสวยงาม เช่น ความกลมกลืนด้วยสี ความกลมกลืนด้วยเส้น ความกลมกลืนด้วยผิวสัมผัส

4.1.8 จุดเด่นหรือการเน้นจัดใดจุดหนึ่งซึ่งดึงดูดสายตาให้เป็นจุดสนใจ เช่น เน้นด้วยสี สดในเน้นโดยใช้เส้นในแบบเสื้อผ้า เน้นโดยใช้เครื่องประดับ เป็นต้น

4.1.9 การตัดกันการตัดกันเป็นลักษณะในแบบเสื้อที่ตรงข้ามกัน ซึ่งการตัดกันนั้นมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น ตัดกันด้วยเส้น ตัดกันด้วยสี ตัดกันด้วยรูปร่าง ตัดกันด้วยทิศทาง เป็นต้น

4.2 การออกแบบเครื่องใช้ที่ทำด้วยผ้า

การออกแบบเครื่องใช้ที่ทำด้วยผ้าที่นิยมใช้ในชีวิตประจำวัน ควรคำนึงถึงหลักการเพื่อความคุ้มค่าของงาน ดังนี้

4.2.1 คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยสำหรับเครื่องใช้ที่ทำด้วยผ้า ถ้าเรารู้จักออกแบบให้สามารถใช้ประโยชน์ได้หลายอย่างก็จะทำให้คุ้มค่าต่อการใช้งาน เช่น กระเป๋าเอนกประสงค์ สามารถออกแบบโดยใช้เป็นหมวกกันแดดได้ด้วย เป็นต้น

4.2.2 คำนี้ถึงความสวยงามโดยให้มีสีสันลักษณะมองดูแล้วสะอาด สวยงาม นำใช้ เช่น ผ้าเช็ดมือ สำหรับแขวนในห้องน้ำ ควรเป็นผ้าสีอ่อนสะอาดตา เช่น สีขาว สีชมพู สีฟ้า เป็นต้น

4.2.3 คำนี้ถึงการดูแลรักษาหรือการทำมาสะอาด สำหรับเครื่องใช้ประเภทผ้าที่เปื้อนง่าย ต้องทำความสะอาดบ่อยหรือทุกครั้งหลังจากการใช้งาน ควรออกแบบให้เป็นแบบเรียบ และเลือกใช้ผ้าที่ทนทานต่อการซักกัด เช่น ฝ้ายลินิน เป็นต้น



ภาพที่ 3 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรีที่ตัดกันด้วยสี
ที่มา : <http://www.forherandforhim.com/image/cache/products>

4.3 การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เกิดความสวยงามเหมาะสมและคุ้มค่าสามารถนำไปใช้ได้ยาวนาน ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงความสวยงามเหมาะสม เสื้อผ้าบางแบบอยู่ในสมัยนิยมแต่ไม่เหมาะกับบุคลิกของผู้สวมใส่บางคน ทั้งนี้ ผู้ออกแบบเสื้อผ้าจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเพื่อนำหลักการไปใช้ในการออกแบบให้เหมาะสม ช่วยอำพรางส่วนที่พุงพ่อง และช่วยเสริมจุดเด่นให้มีบุคลิกลักษณะที่ดียิ่งขึ้น สำหรับสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบเสื้อผ้า มีดังนี้

4.3.1 วัยและเพศในการออกแบบเสื้อผ้าควรคำนึงถึงวัยและเพศ โดยทั่วไปผู้ที่อยู่ในวัยต่างกันจะสวมเสื้อผ้าต่างกัน เช่น วันเด็ก จะสวมเสื้อผ้าต่างกับวัยผู้ใหญ่ โดยที่เสื้อผ้าของวัยเด็กจะเน้นความสะดวกสบายในการทำกิจกรรมโดยเสื้อผ้าจะไม่ขัดต่อการพัฒนาการของเด็ก จะต้องมีความปลอดภัยต่อการสวมใส่ ไม่คับและหลวมเกินไป เป็นต้น นอกจากนี้โดยทั่วไปแล้ว ผู้หญิงและผู้ชายและผู้หญิงจะสวมเสื้อผ้าในลักษณะที่แตกต่างกัน

4.3.2 บุคลิกภาพของแต่ละคนล้วนแตกต่างกันเสื้อผ้าจัดเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ ผู้ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ ดังนี้

เรียบร้อยสุภาพ ถ้าเป็นผู้หญิง ควรเลือกผ้าลักษณะ จีบ รูด ติดโบว์ สีอ่อน ลวดลายควรเป็นลายเล็ก ๆ

บุคลิกภาพระดับกระฉ่ง แข็งแรงแบบนักกีฬา ควรออกแบบให้เป็นแบบเรียบ ผ้าพื้นหรือผ้าลาย ควร สีเข้ม เช่นสีน้ำเงิน สีเทา ควรออกแบบเป็นเสื้อมีปก เช่น ปกเชิ้ต ปกโปโล เป็นต้น

บุคลิกภาพสุ่มุข ชุ่มแบบผู้ใหญ่ ควรออกแบบเสื้อผ้าที่เน้นความสง่างาม เช่น การตีเกล็ด การปัก เป็นต้น สวมการต่ออ้วย การระบายชายเสื้อและชายกระโปรงไม่เหมาะสมกับบุคลิกลักษณะ

บุคลิกภาพแก่ เป็นผู้ที่มีความมั่นใจในตนเองมาก ควรออกแบบเสื้อผ้าในลักษณะสะดุดตาไม่ซ้ำแบบกับผู้อื่น สีสดใสและฉูดฉาด

บุคลิกภาพอ่อนไหว ปราดเปรี้ยว ควรออกแบบเสื้อในลักษณะทะมัดทะแมง แบบเรียบควรเลือกใช้ผ้า สีเข้ม

4.3.3 รูปร่างในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายควรคำนึงถึงว่ารูปร่างเสื้อผ้าแบบเดียวกัน จะไม่เหมาะสมกับทุกคน และการออกแบบที่ดี ควรอำพรางส่วนที่บกพร่องและช่วยเสริมจุดเด่นของผู้สวมใส่ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- รูปร่างผอมสูง ควรออกแบบโดยใช้เส้นตามขวาง มีการตกแต่ง ที่คอปกควรมีระบายลายผ้าตามขวางเพื่อลดความสูง ตกแต่งบริเวณเอวสะโพก กระโปรงจีบรูด เป็นต้น และควรหลีกเลี่ยงเส้นตามยาวหรือเส้นแนวตั้ง เสื้อคอแหลม ไม่มีปก แขนสั้น ตัวยาว มีเส้นตกแต่งเสื้อและกระโปรงเป็นแนว ยาว คลอดจนควรหลีกเลี่ยง การออกแบบเสื้อตามขวาง เสื้อที่ปกใหญ่ เสื้อปกติดคอ เสื้อแขนพอง เสื้อสีสด ดอกใหญ่

- คนอกใหญ่ ควรออกแบบโดยใช้เส้นตั้งจาก เสื้อคอแหลม เสื้อเอวต่ำบริเวณสะโพก กระโปรงปลายบาน หรือกระโปรงตกแต่งได้สัดส่วนกับหน้าอก ควรหลีกเลี่ยงเส้นขวางบริเวณอก เสื้อคอเหลี่ยมเล็ก เสื้อรัดรูป เสื้อจีบรูดตั้งแต่บริเวณช่วงไหล่ถึงเอว

- คนสะโพกใหญ่ ใช้เส้นตกแต่งบริเวณอื่นที่ไม่ใช่สะโพก กระโปรงปลายบานควรหลีกเลี่ยงเส้นขวางในแนวกระโปรง หลีกเลี่ยงการตกแต่งบริเวณสะโพกชุดเข้ารูป กระโปรงปลายสอบ

4.4 โอกาสที่ใช้ในการออกแบบควรให้มีความเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยโดยพิจารณาดังนี้

4.4.1 การออกแบบเสื้อชุดลำลอง ชุดลำลองเป็นเสื้อผ้าชุดที่สามารถใช้สอย และใส่ได้ทุกโอกาส

4.4.2 การออกแบบเสื้อชุด ทำงานข้าราชการ ควรเป็นแบบเรียบไม่ฉูดฉาด เนื้อผ้าทรงตัว

4.4.3 การออกแบบเสื้อชุดทำงานที่สำนักงาน ข้าราชการ เช่น ธนาคาร ห้างร้าน บริษัท เป็นต้น ซึ่งงานประเภทนี้ต้องติดต่อกับบุคคลภายนอก ควรเป็นแบบสีสดใส สดชื่น สบายตาแก่ผู้พบเห็น

4.4.4 การออกแบบเสื้อชุดเดินทาง ควรออกแบบให้สามารถสวมใส่ ได้ทั้งกลางวัน กลางคืนในลักษณะสะดวกต่อการเคลื่อนไหว แบบเรียบ เนื้อผ้าทรงตัว ไม่หยับง่าย

4.4.5 โอกาสพิเศษเป็นเสื้อผ้าเฉพาะโอกาสนั้นๆ ไม่สามารถนำมาสวมใส่ เป็นชุดปกติได้ ดังตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

- ชุดกีฬา การออกแบบชุดกีฬาต้องดูลักษณะแบบให้คล้ายตามความเคลื่อนไหวในอิริยาบถของกีฬาประเภทนั้นๆ

- เสื้อกันหนาวการออกแบบควรให้ใช้ได้ในทุกหนาว ควรเลือกใช้ผ้าถักเนื้อหนา ผิวเรียบ ขนสั้น แขนยาวแบบเรียบ

- ชุดว่ายน้ำการออกแบบชุดว่ายน้ำจะไม่เน้นเรื่องการทำพรารูปร่างควรเป็นชุดที่กระชับตัว ยืดหยุ่นได้ดี

- ชุดออกงาน เป็นเสื้อผ้าที่พีถีพีถันกว่าปกติ มี 2 ลักษณะ คือ ชุดราตรีแบบเป็นทางการ และแบบไม่เป็นทางการ

ชุดออกงานแบบไม่เป็นทางการ เป็นชุดแบบใดก็ได้ไม่จำกัดรูปแบบ ใช้กับงานตั้งแต่ช่วงบ่ายจนถึงกลางคืน (การออกแบบและเทคโนโลยี, 2554)



ภาพที่ 4 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรี

ที่มา : www.arts.ac.uk/media/arts/colleges/lcf/courses

ความสำคัญและประโยชน์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ความสำคัญและประโยชน์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ความสำคัญของการแต่งกายสามารถบอกถึงค่านิยมและการเสริมสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวของชนชาตินั้นๆ ประโยชน์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อป้องกันความร้อนหนาว ปกป้องถึงฐานะทางเศรษฐกิจ ปกป้องอาชีพของผู้สวมใส่ ตลอดจนเสริมสร้างบุคลิกภาพและสะท้อนวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มให้สง่างามถูกกาลเทศะ

การเลือกซื้อผ้า การเลือกซื้อผ้ามีความสำคัญ เพราะถ้าได้ผ้าที่เหมาะสมกับแบบตัดเหมาะกับบุคลิกของผู้ใช้ สถานที่และโอกาส ผ้ามีความสำคัญเพราะจะทำให้ผู้สวมใส่ดูดีขึ้นในขณะเดียวกันก็อาจจะทำให้ผู้สวมใส่ดูแย่ลงถึงแม้ว่าผ้านั้นจะราคาแพงก็ตาม เนื้อผ้าสีของผ้า ลวดลายผ้าช่วยทำให้เสื้อ กางเกง และกระโปรงดูมีราคา ถ้าเลือกแบบได้เหมาะสมกับผ้า ผสมกับการตัดเย็บด้วยฝีมือประณีต ขวนให้สวมใส่และใช้ได้นาน หลายโอกาส ไม่เบื่อง่าย

ความสำคัญของการแต่งกายสามารถบอกถึงค่านิยมและการเสริมสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวของชนชาตินั้นๆ ประโยชน์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อป้องกันความร้อนหนาว บ่งบอกถึงฐานะทางเศรษฐกิจ บ่งบอกอาชีพของผู้สวมใส่ ตลอดจนเสริมสร้างบุคลิกภาพและสะท้อนวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มให้ส่งงามถูกกาลเทศะ

การเลือกซื้อผ้า

การเลือกซื้อผ้ามีความสำคัญ เพราะถ้าได้ผ้าที่เหมาะสมกับแบบตัดเหมาะกับบุคลิกของผู้ใช้ สถานที่และโอกาส ผ้ามีความสำคัญเพราะจะทำให้ผู้สวมใส่ดูดีขึ้นในขณะเดียวกันก็อาจจะทำให้ผู้สวมใส่ดูแย่ลงถึงแม้ว่าผ้านั้นจะราคาแพงก็ตาม เนื้อผ้าสีของผ้า ลวดลายผ้าช่วยทำให้เสื้อ กางเกงและกระโปรงดูมีราคา ถ้าเลือกแบบได้เหมาะสมกับผ้า ผสมกับการตัดเย็บด้วยฝีมือประณีต ขวนให้สวมใส่และใช้ได้นาน หลายโอกาส ไม่เบื่อง่าย

3.1 การเลือกซื้อผ้าสำหรับสวมใส่

3.1.1. เลือกคุณสมบัติของผ้าตามวัตถุประสงค์ที่ต้องใช้ เช่น เสื้อผ้าใส่ทำงาน เครื่องแบบนักเรียน เสื้อผ้าใส่ลำลองอยู่ในบ้าน เหล่านี้ควรเลือกผ้าที่เหมาะสม ไม่เทอะทะหรือเบาบางจนเห็นชั้นใน

3.1.2. ศึกษาข้อความที่เขียนติดมากับผ้าและริมผ้าอย่างละเอียด ถ้าหน้าผ้าหรือริมผู้เขียนไว้ว่าผ้าฝ้าย หรือ Cotton 65 % หมายความว่าผ้าชิ้นนั้นมีคุณสมบัติของผ้าฝ้ายมากกว่าเทโรร่อน ดังนั้นผ้าชิ้นนี้จะสวมใส่สบาย ไม่ยับมากและรีดแต่น้อย หรือข้อความเขียนบอกว่าเป็นผ้าเรยอน 100% ซึ่งหมายความว่าผ้าชิ้นนั้นเป็นผ้าเรยอนล้วน ซึ่งเมื่อยังใหม่สามารถจับต้องหรือมองดูสวยงามน่าใช้แต่พอนำมาตัดเย็บจะยับมาก เวลาซักถ้าขยี้ไปมาจะขาด ทั้งนี้เพราะคุณลักษณะของผ้าเรยอนเป็นเช่นนั้น

3.1.3. สังเกตด้วยตาและการจับต้อง ผ้าทอเนื้อดีเส้นด้ายยืนและเส้นด้ายพุ่งจะตัดกันเป็นมุมฉาก ถ้าเส้นด้ายทั้งสองโย้เย้หรือรวนเป็นผ้าที่คุณภาพต่ำ หรือด้อยจะตัดเย็บลำบาก ผ้าที่ทอด้วยมือ เช่น ผ้าไหมไทย ถ้านำมาส่องทวนแสงดูจะมองเห็นฝีมือการทอที่ห่างไม่เสมอกันเป็นเพราะพันหวีกระทบด้ายพุ่งไม่เสมอ แสดงว่าเป็นผ้าที่มีคุณภาพด้อย

การจับต้องผ้า เช่น กำผ้าเพื่อทดสอบการยับ ถ้ากำแล้วผ้าไม่คลายตัว และคงรอยยับเป็นเส้นอยู่ อย่างนั้นแสดงว่าไม่ทนยับและต้องการรีดหรือขยี้ผ้าเพื่อดูว่ามีการเพิ่มเนื้อ เช่น ตกแต่งเนื้อผ้าด้วยการลงแป้งหรือไม่

ดังนั้นเพื่อให้ได้ผ้าตรงกับประโยชน์ใช้สอย จึงควรเลือกซื้อตามความรู้สึก จากการสังเกตด้วยตา หรือจากการจับต้องให้ตรงกัน เช่น การเลือกซื้อผ้าตัดชุดนอน ควรเลือกผ้าเนื้ออ่อนนุ่ม ทนยับ เป็นต้น

3.1.4. กะปริมาณของผ้าให้พอดีกับงานที่ใช้ ให้เกินได้บ้างเล็กน้อย แต่อย่าให้ขาดต้องศึกษาและรู้จักความกว้างของหน้าผ้าที่ขายในท้องตลาด เพื่อจะเปรียบเทียบราคากับจำนวนผ้าที่ซื้อ เช่น ผ้าฝ้ายที่ ตกแต่งให้มีคุณสมบัติคล้ายลินินหน้ากว้าง 36 นิ้ว ราคาเมตรละ 80 บาท ถ้าต้องการตัดกระโปรง 1 ตัว จะต้องซื้อสองเท่าของความยาวซึ่งราคาอาจแพงกว่าซื้อผ้าอย่างเดียวกัน แต่หนากว่าเล็กน้อยและกว้าง 60 นิ้ว เพราะซื้อเพียงเท่าเดียวของความยาว เป็นต้น

3.1.5. โอกาสใช้สอย พิจารณาให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และงบประมาณที่มีถ้าหากมี งบประมาณจำกัด ควรเลือกผ้าที่เป็นกลาง ๆ ไม่แสดงถึงโอกาสใช้สอยให้เห็นเด่นชัด เช่น เสื้อคอกลมผ้า กำมะหยี่ไม่เหมาะสมที่จะใช้เวลากลางวัน ควรใช้ผ้าอื่นที่ไม่จำกัดโอกาสเช่น ผ้าฝ้ายปนใยสังเคราะห์ หรือ ผ้าปิออปลิน ซึ่งใช้ได้ทุกโอกาส

3.1.6. ความทนทาน เลือกเนื้อผ้าให้เหมาะสมกับระยะเวลาที่จะใช้ผ้าบางชนิดทอเนื้อหลวม ลู่ ง่าย สีซีดเร็วใช้ไม่กี่ครั้งก็เก่า แม้จะราคาถูกแต่เมื่อเอาจำนวนครั้งที่ใช้หารกับราคาผ้าแล้วมักแพงกว่าผ้า เนื้อดีราคาสูง ดังนั้นจึงควรเลือกผ้าเนื้อดีและทนทานเพื่อให้ใช้ได้ยาวนาน และเลือกเนื้อผ้าพอใช้ได้สำหรับที่จะ ใช้เพียงชั่วคราว

3.1.7. ความสบาย การเลือกซื้อผ้าไม่ควรคิดถึงความสะดวกเพียงอย่างเดียว เพราะเสื้อผ้าที่สวมบาง ชนิดสวมแล้ว ทำให้รู้สึกไม่สบายกาย ร้อน อึดอัด และเป็นผื่นคันได้ ดังนั้นจึงต้องคำนึงถึงเมื่อตัดสวมใส่ แล้วมีความสบายทั้งกายและใจ สบายกายคือไม่ร้อน ไม่อึดอัด ไม่คัน สบายใจคือไม่กระดากว่าเสื้อผ้าที่ สวมอยู่ทำให้คนมองอย่างที่ไม่ต้องการให้มอง เช่น สีฉูดฉาด และลวดลายแปลกจากธรรมดาไม่เข้ากับลักษณะ ของผู้สวม

3.1.8. ความสวยงาม ความเหมาะสมกับรูปร่าง ผิวพรรณลักษณะ ท่าทาง และกิริยาของผู้สวมใส่ เช่น คนที่มีลักษณะอ่อนโยนนุ่มนวล ควรสวมเสื้อผ้าที่มีลวดลายกระจุมกระจิม หรือลวดลายในตัว ผู้ที่มี ข้อบกพร่องบางอย่างในร่างกายควรจะสามารถได้ด้วยการสวมเสื้อผ้า เช่น สะโพกใหญ่มากไม่ควรเลือกผ้าตัด กระโปรงที่มีสีอ่อนเนื้อบางเบา

3.1.9. ความทันสมัย ลวดลายผ้าและเนื้อผ้า ย่อมเป็นที่นิยมกันเป็นช่วงเวลาหนึ่ง ผ้าชนิดที่มีอยู่ใน ระยะเวลาอันสั้นเมื่อนำมาตัดเสื้อผ้าก็ใช้ได้ไม่กี่ครั้ง แม้จะยังดีอยู่ก็ไม่สามารถใช้ได้อีกต่อไป ซึ่งเป็นการใช้ เงินไม่คุ้มค่าจะนั้นควรเลือกใช้ผ้าลวดลายและเนื้อผ้าชนิดที่ใช้ได้นานกว่าผ้าที่ตามสมัยนิยม

3.2.0. งบประมาณ แม้จะไม่รู้ราคาผ้า ก็ควรคิดไว้ก่อนว่าจะเลือกผ้าในวงเงินเท่าใด ถ้ามีทุนทรัพย์ จำกัดควรเลือกผ้าราคาแพงในจำนวนพวกผ้าราคาถูก อย่าเลือกผ้าราคาถูกในจำนวนผ้าราคาแพง เช่น ผ้าฝ้ายมีราคาไม่แตกต่างกันมากนักจากเมตรละ 20 กว่าบาท ถึง 90 – 100 บาท ถ้าซื้อผ้าฝ้ายราคา 50 บาท นับว่าราคาแพงในจำนวนผ้าราคาถูก ผ้าลูกไม้มีราคาตั้งแต่ยี่สิบบาทไปจนถึงหลายพันบาท นับว่าเป็นผ้าที่มีราคาแพงมากถ้าซื้อผ้าลูกไม้ราคาเมตรละ 100 บาท ถือว่าได้ผ้าราคาถูกในจำนวนผ้าราคาแพง

3.2.1. แหล่งผลิต ควรพิจารณาเลือกซื้อของที่ผลิตได้ในประเทศเป็นอันดับแรก และหลีกเลี่ยงการซื้อผ้าที่หาข้อมูลแหล่งผลิตไม่ได้ เพราะผู้ผลิตมักไม่ยอมบอกความจริงทั้ง ๆ ที่ปัจจุบันผ้าแทบทุกชนิดผลิตขึ้นเองในประเทศทั้งนี้เพื่อให้ผู้ซื้อเข้าใจผิดว่าเป็นผ้าที่สั่งมาจากต่างประเทศจึงทำให้ราคาสูง ดังนั้นจึงควรเปลี่ยนค่านิยมเสียใหม่ คือ เลือกซื้อแต่ผ้าที่ผลิตจากภายในประเทศ



ภาพที่ 5 Women Styling

ที่มา : <http://women.kapook.com/view63766.html>

ความสำคัญของการออกแบบเสื้อผ้า

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทั้งในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ ตลอดจนการแสดงบทบาทและฐานะทางสังคม ตั้งแต่ในอดีตมนุษย์ได้คิดค้นโดยการนำวัสดุที่มีตามธรรมชาติ มาห่อหุ้มและปกปิดร่างกาย เพื่อวัตถุประสงค์ในการดำรงชีพการปกป้องร่างกาย จากสภาพภูมิอากาศและอันตรายจากพืช แมลง และสัตว์ ต่อมาได้มีพัฒนาการเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน นอกจากเสื้อผ้าจะให้ประโยชน์ในด้านกายภาพแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมและการแต่งกายได้หลายแง่มุม ซึ่งสามารถจำแนกความสำคัญของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายได้ดังนี้

- 3.1 เพื่อการปกป้องร่างกาย
- 3.2 เพื่อแสดงสถานะภาพและชื่อเสียง
- 3.3 เพื่อแสดงบทบาทในสังคม
- 3.4 เพื่อการแสดงออกและบอกพฤติกรรมของบุคคล
- 3.5 เพื่อแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง
- 3.6 เพื่อใช้แสดงประเพณีและวัฒนธรรม
- 3.7 เพื่อแสดงอิทธิพลของความเสมอภาคทางสังคม



ภาพที่ 6 ชุดแฟชั่นลำลองจาก Versace's Spring 2010

ที่มา : <http://lumdimsum.com/2010/04/03/versace-spring-2010-fashion-show/>

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจัดเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเป็นอย่างยิ่งด้วยความต้องการที่แตกต่างและเพิ่มมากขึ้น ทำให้การออกแบบเข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อเป็นการตอบสนองของความต้องการและด้วยความเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ สภาพสังคมและเศรษฐกิจ ประโยชน์ใช้สอย รวมถึงความต้องการดึงดูดเพศตรงข้ามแล้วนั้น อาจกล่าวได้ว่า การออกแบบมีบทบาทสำคัญต่อความสามารถในการตอบสนองของความต้องการในด้านต่างๆ ของสังคมได้อย่างแท้จริง ในการออกแบบเสื้อผ้ายังสามารถเกิดจากมูลเหตุต่างๆ ได้ ดังนี้ คือ

1. การเติบโตของสังคม เมื่อประชากรเพิ่มมากขึ้น การออกแบบเสื้อผ้าจึงต้องมีการปรับปรุงและสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง
2. การศึกษาและความก้าวหน้าทางการศึกษา ทำให้กระบวนการออกแบบได้ถูกปรับปรุงและทดลอง เพื่อพัฒนาให้มีคุณค่าตรงตามความต้องการ
3. ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสิ่งประดิษฐ์ใหม่
4. สภาพสังคมปัจจุบันความต้องการของมนุษย์มุ่งเน้นที่ความต้องการของตนเอง
5. ทักษะคิดของสังคมที่ต้องการรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิม นิยมความเรียบ สะดวก ประหยัด และชอบเปลี่ยนแปลงรูปแบบ ตามเวลาและสถานะที่ของการนำไปใช้
6. มนุษย์มีการคิดค้นวัสดุใหม่ๆ ทำให้รูปแบบและลักษณะการออกแบบเปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้สอดคล้องกับคุณสมบัติของวัสดุนั้นๆ

จากมูลเหตุของการออกแบบเสื้อผ้าส่งผลให้งานออกแบบเสื้อผ้ามี่คุณค่าในด้านต่าง ๆ 3 ด้าน ดังนี้

- คุณค่าทางกาย คือ คุณค่าที่มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง
- คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกคือคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ พึงพอใจ ความมั่นใจ
- คุณค่าทางทัศนคติ คือ การออกแบบที่ส่งผลต่อทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่งต่อผู้พบเห็น

หลักการออกแบบเสื้อผ้า

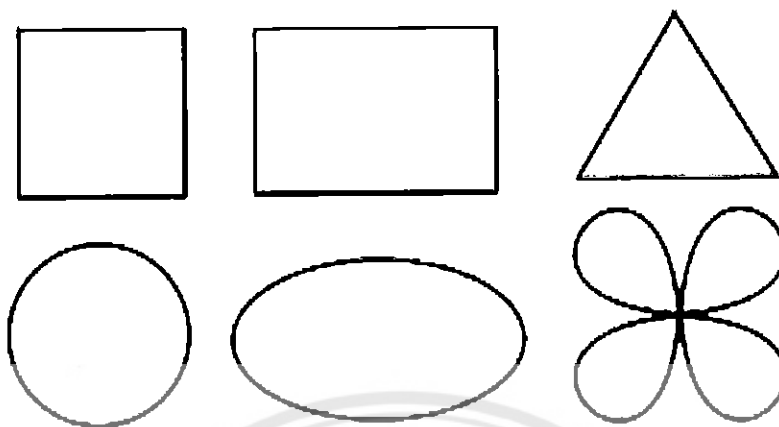
หลักในการออกแบบเสื้อผ้า แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การออกแบบโครงสร้าง (structure design) ในการออกแบบเสื้อผ้าส่วนใหญ่

จะต้องมี

การออกแบบจากโครงสร้างเป็นพื้นฐาน หมายถึง การออกแบบที่ประกอบด้วย ขนาด (size) รูปทรง (form) สี (color) และผิวสัมผัส (texture) ของเสื้อผ้า รวมถึงชนิดของตะเข็บ ปก แขน กระเป๋ และส่วนรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ซึ่งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับเสื้อผ้านั้นๆ จะขาดส่วนใดไปไม่ได้ อาจกล่าวได้ว่า การนำชิ้นส่วน อันเป็นโครงสร้างแต่ละชิ้นมาเย็บตะเข็บต่อกันจะสามารถเป็นเสื้อผ้าที่สมบูรณ์ได้ การ

ออกแบบโครงสร้างในการออกแบบเสื้อผ้าเน้นว่ามีความสำคัญอันดับแรก เพราะถ้าเสื้อผ้าที่ได้รับการออกแบบด้วยโครงสร้างที่ดี มักจะจัดเป็นเสื้อผ้าชั้นสูง และยังได้รับความนิยมเป็นเวลานาน



ภาพที่ 7 แสดงรูป รูปทรง (FORM)

ที่มา : <http://kruthom.hsw.ac.th/main/content.htm>

1.1 รูปร่าง (Shape) คือ รูปแบน ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาวไม่มีความหนาเกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล

1.2 รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดง ความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมีความลึก หรือความหนา นูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึก มีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน

1.3 ขนาดและสัดส่วน

ขนาด (Dimensions) หมายถึง ลักษณะของวัตถุ ที่จะเขียน คือ มีลักษณะใหญ่เล็ก กว้างยาว ตามที่เรารับรู้ได้ ตามหลักการมองเห็นภาพด้วยสายตา ของเราคือ วัตถุชนิดเดียวกัน ขนาดเท่ากัน อยู่ใกล้กว่าจะมีขนาด ใหญ่กว่าวัตถุที่อยู่ไกล ออกไป และยิ่งอยู่ไกลมากเท่าไร ก็ยิ่งเล็กลงไปจนมองไม่เห็น

สัดส่วน (Proportion) หมายถึง การจัดภาพ หรือ การเขียนภาพให้ได้ขนาดและที่สว่างจนเกิดความสมส่วน ซึ่งกันและกัน ซึ่งเกิดความสัมพันธ์กันด้วยดี ในการปฏิบัติงานศิลปะ สัดส่วนมีความสำคัญมาก จะต้องมีความสัมพันธ์กับขนาดเป็นอย่างดีด้วย ขนาดและสัดส่วนมีความสัมพันธ์กับรูปร่าง รูปทรง เมื่อเรานำรูปร่าง รูปทรง มาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน จะทำให้เกิดความรู้สึกดังนี้

- ขนาดใกล้เคียงกัน ให้ความรู้สึกกลมกลืน
- ขนาดต่างกัน ให้ความรู้สึกขัดแย้ง

1.4 สีสันและความสวยงาม (colour) การออกแบบต้องมีเรื่องการใช้สีเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยเพราะสีนั้นมีประโยชน์ด้านความรู้สึก

สีแดงเพื่อความเชื่อมั่น สีแดงเต็มไปด้วยพลังงานและการเคลื่อนไหว เป็นสีที่ช่วยดึงเอาบุคลิกความเชื่อมั่นในตัวเอง ความกระตือรือร้น และความทะเยอทะยานออกมา เสื้อผ้าสีแดงบ่งบอกถึงบุคลิกในการรู้จักความต้องการของตัวเองอย่างชัดเจน และปรารถนาความสำเร็จในชีวิต คุณสมบัติของสีแดงในเสื้อผ้าจะ ช่วยดึงเอาความแข็งแกร่งกับความเชื่อมั่นในตัวตน ของคุณออกมาให้ปรากฏเด่นชัด จะถูกจะแพง เอาแดงไว้ก่อน

สีส้มสำหรับพลังความไม่หยุดนิ่ง สีส้ม คือ สีที่แสดงพลังอย่างเต็มที่และไม่หยุดนิ่ง การสวมใส่สีส้ม จะช่วยให้ขยับเน้นความสามารถในการจัดการความไม่เป็นระเบียบต่างๆ ให้เข้ารูปเข้ารอยโดยง่าย เป็นสีที่ จะช่วยรวบรวมสมาธิ และความมีจุดมุ่งหมายในการกระทำต่างๆ ให้โดดเด่นขึ้นมา แสดงออกถึงความมุ่งมั่นภายในตัวตนของคุณ

สีเหลืองสำหรับความอบอุ่น ที่จริงสีเหลืองเป็นสีที่บ่งบอกในเรื่องของการติดต่อสื่อสาร การเลือกสวมใส่สีเหลือง จะช่วยให้ผู้สวมใส่เต็มไปด้วย ความสดใส และเต็มไปด้วยความอบอุ่นสำหรับผู้อื่น สีเหลือง จะช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้เกิดขึ้นได้ เปิดเผยคุณสมบัติการเป็นผู้รับฟังที่ดีสำหรับผู้อื่น นอกจากนั้น สีเหลืองยังเต็มไปด้วยบุคลิกของความสุข ไม่เพียงเท่านั้นสีเหลืองยังส่งเสริมในเรื่องของการขายอีกด้วย

สีเขียวช่วยจัดสร้างพลังสงบกับเรื่องของการตัดสินใจได้อย่างไม่น่าเชื่อ นอกจากนั้น ยังช่วยรักษาความมั่นคงในอารมณ์ เปิดเผยความซื่อสัตย์ และความน่าเชื่อถือในตัวคุณ

สีฟ้าเสริมส่งจินตนาการ สีฟ้าของเสื้อผ้าจะขยับความเยาว์วัยในตัวคุณให้โดดเด่นออกมา ไม่เพียงเท่านั้นสีฟ้ายังช่วยสร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆให้เกิดขึ้นได้ดี สีฟ้าที่คุณสวมใส่จะช่วยสร้างความสงบในความคิดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการตัดสินใจได้อย่างไม่น่าเชื่อ นอกจากนั้น ยังช่วยรักษาความมั่นคงในอารมณ์ เปิดเผยความซื่อสัตย์ และความน่าเชื่อถือในตัวคุณ

สีน้ำเงินดึงความคิดสร้างสรรค์ เสื้อผ้าสีน้ำเงิน บ่งบอกด้านศิลปะในตัวบุคคลได้ดีที่สุดในบรรดาสีต่างๆ เต็มไปด้วยอารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างยิ่ง เปิดเผยความกระตือรือร้น และความทะเยอทะยานอย่างแรงกล้าในตัวคุณให้ชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความชัดเจนในเรื่องของการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ นอกจากนั้นยังช่วยเปิดเผยความมีวิสัยทัศน์ในตัวผู้สวมใส่น้ำเงินด้วยนั่นเอง

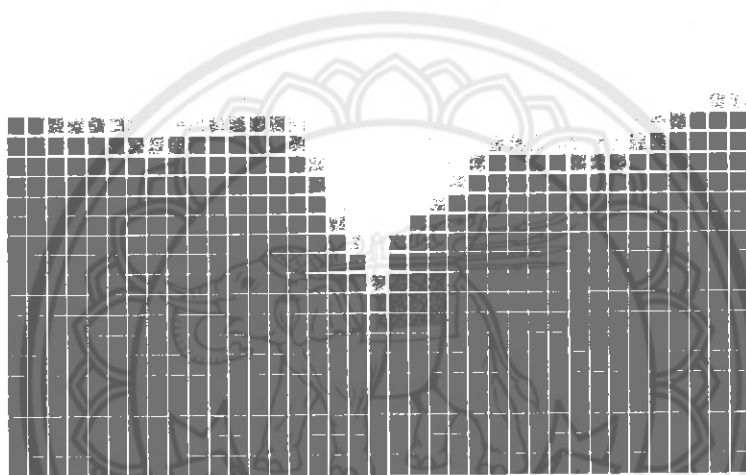
สีม่วงเพื่อแสดงความสง่างาม การสวมใส่สีม่วงขยับเน้นความลึกซึ้ง กับความช่างระแวดระวังให้ปรากฏ ไม่เพียงเท่านั้นสีม่วงยังช่วยนำเสนอพลังในการรักษาสมดุลในจิตใจ รวมทั้งยังช่วยเสริมสร้างความมีเสน่ห์ และความสง่างามในบุคลิกภาพของแต่ละคนให้โดดเด่นออกมาอีกด้วย

ชมพูเพิ่มความเป็นมิตร ช่วยเสริมสร้างพื้นฐานของ ความใจดี มีน้ำใจ อ่อนหวาน และช่างพิจารณาให้ปรากฏ เสื้อผ้าสีชมพูจะช่วยเสริมคุณสมบัตินี้ของความอบอุ่น และความโอบอ้อมอารี มีน้ำใจต่อผู้อื่นให้

เห็นเด่นชัดขึ้น นอกจากนั้น ยังแสดงออกถึงการโน้มน้าวจิตใจผู้อื่นได้ดี การสวมใส่สีชมพูจะช่วยขับเน้นความเป็นมิตร ทั้งยังแสดงออกได้ถึงความเป็นผู้นำอยู่ในตัวเองอีกด้วย

สีดำเนินความหนักแน่น การสวมใส่สีดำแสดงถึง ความหนักแน่นและเข้มแข็ง ช่วยเสริมความภาคภูมิใจในตัวคุณ ทำให้คุณดูมีเสน่ห์น่าค้นหา สีดำยังช่วยให้ดึงพลังในตัวผู้สวมใส่ให้ถูกขับเน้นออกมาได้ดีอีกด้วย

สีขาวบอกรสนิยมการสวมใส่สีเขียวช่วยสร้างความสมดุลและความสงบ นอกจากนั้น ยังช่วยดึงบุคลิกของความนิ่งความมั่นคงออกมาให้เด่นชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องของสุขภาพและความสมดุลด้านจิตใจนั่นเองสีเขียวเป็นสีของธรรมชาติ ที่ช่วยขับเน้นเอาความแข็งแกร่ง และสมดุลในตัวคุณให้ปรากฏ สร้างความสงบสบายใจให้กับผู้อื่น



ภาพที่ 8 แสดงรูปสี่ (COLOR)

ที่มา : http://providecoalition.com/shullfish/story/psychology_of_color

1.5 ประโยชน์ใช้สอย (Use) การออกแบบนั้นจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย ผลิตผลงานเมื่อออกมาแล้วสามารถใช้ประโยชน์ได้จริง และมีความสอดคล้องกับการใช้งานเช่น ออกแบบแจกันสำหรับใส่ดอกไม้ ออกแบบโถ่งสำหรับใส่น้ำ เป็นต้น

1.6 ความประหยัด (Economize) ความประหยัดเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก การออกแบบต้องคำนึงถึงทุนที่ใช้ต้องน้อยที่สุด ต้องประหยัดไม่ใช้งบประมาณให้สิ้นเปลืองโดยเปล่าประโยชน์

1.7 มีคุณค่า (Worthy) การออกแบบต้องเน้นที่การเพิ่มคุณค่า โดยการออกแบบที่มีรายละเอียดเพิ่มผลงาน มีความประณีต เรียบร้อย ความมีคุณค่ามิใช่ที่การตีราคา แต่จะเป็นการประเมินโดยรวมว่ามีคุณค่า

1.8 การเลือกใช้ วัสดุ อุปกรณ์ (Material) ต้องให้มีความเหมาะสมกับงาน ควรเป็นวัสดุพื้นบ้าน และหาได้ง่ายตามท้องตลาด มีมากพอ หาได้ง่าย ราคาถูก และเป็นวัสดุที่แข็งแรงทนทาน

1.9 กระบวนการหรือขั้นตอน (Process) การออกแบบต้องคำนึงถึงความง่าย ความ สลับซับซ้อนของการดำเนินงานหรือการกระทำด้วยเพราะส่วนจะเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดอุปสรรคต่อการ สร้างสรรค์ผลงานหรือการทำงาน การลดขั้นตอนกระบวนการทำงานลงได้ก็อยู่ที่การออกแบบด้วยเช่นกัน

2. การออกแบบตกแต่ง (decorative design) การออกแบบตกแต่ง เป็นการตกแต่ง เพิ่มเติมจากแบบโครงสร้างเพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับเสื้อผ้า การปัก การตีระบาย การติดกระดุม การติดผ้า กระเป๋าไว้หลอกๆ โบ ผ้าพันคอ ตลอดจนเข็มขัด โดยไม่ได้คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ซึ่งการออกแบบตกแต่ง ในลักษณะนี้มักใช้กับงานที่ไม่ต้องการฝีมือการตัดเย็บเท่าใดนัก เพราะสามารถปกปิดความบกพร่องของ ฝีมือตัดเย็บที่ไม่ชำนาญได้ สิ่งที่น่ามาตกแต่งเพิ่มเติม สามารถเปลี่ยนย้ายไปใช้กับเสื้อผ้าตัวอื่นได้ การออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

- ส่วนตกแต่งจะต้องช่วยเสริมแบบเสื้อผ้าจากโครงสร้างเดิมให้เด่นขึ้น
- ส่วนตกแต่งต้องสัมพันธ์กับเส้นบนโครงสร้างของแบบเสื้อ
- ส่วนตกแต่งเพิ่มเติมจะต้องสัมพันธ์กับผิวสัมผัสของผ้าที่ใช้การตัดเย็บ
- การใช้ส่วนตกแต่งควรใช้ไม่เกิน 1 หรือ 2 แห่ง ในแบบเสื้อ
- สีของวัสดุตกแต่ง ควรเลือกใช้สีที่มีความผสมผสานกับสีและ ลวดลายของผ้าที่ เป็นโครงสร้างของเสื้อ
- ขนาดของวัสดุตกแต่ง ควรมีความสัมพันธ์กับขนาดพื้นที่ที่ต้องการออกแบบ ตกแต่ง
- การตกแต่งต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของวัสดุและประโยชน์ใช้สอย



ภาพที่ 9 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรีและเครื่องประดับเสริม

ที่มา : http://www.arkadia.com.ml/wp-content/uploads/2011/11/Arkadia_web_image.jpg

2. บุคลิกภาพและการวางตัวในสังคม

ความหมายของบุคลิกภาพ

คำว่า "บุคลิกภาพ" (personality) ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลที่บ่งบอกความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ต่างๆ จากคำจำกัดความและความหมายของ "บุคลิกภาพ" ที่กล่าวมา สรุปได้ว่า บุคลิกภาพ คือตัวบุคคลโดยส่วนรวม ทั้งลักษณะทางกาย ซึ่งสังเกตได้ง่าย อันได้แก่รูปร่างหน้าตาท่าท่างาน น้ำเสียง คำพูด ความสามารถทางสมอง ทักษะการทำกิจกรรมต่างๆ และลักษณะทางจิตซึ่งสังเกตได้ค่อนข้างยาก ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิด เจตคติค่านิยม ความสนใจ ความมุ่งหวัง อุดมคติ เป้าหมาย และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ลักษณะดังกล่าวมีที่มาจากพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อมของแต่ละคน ส่งผลสู่ความสามารถในการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมและความแตกต่างระหว่างบุคคล

จากความหมายของบุคลิกภาพดังกล่าว เมื่อนำมาวิเคราะห์ให้สัมพันธ์กับองค์การที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน ทั้งด้านการบริหาร การผลิต การจำหน่าย และการให้บริการ โดยพิจารณาบุคลิกภาพที่ส่งผลต่อการดำเนินงาน จะพบว่าทุกลักษณะของบุคลิกภาพมีอิทธิพลต่อผลการดำเนินงาน โดยมีอิทธิพลมากบ้าง น้อยบ้าง จึงอาจให้ความหมายของบุคลิกภาพเชิงอุตสาหกรรมได้ว่า เป็นลักษณะส่วนรวมของบุคคลทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดผลดีต่อการดำเนินงานอุตสาหกรรม ทั้งในแง่ของการบริหาร การผลิต การจำหน่าย และการให้บริการในงานอุตสาหกรรม

ความสำคัญของบุคลิกภาพ

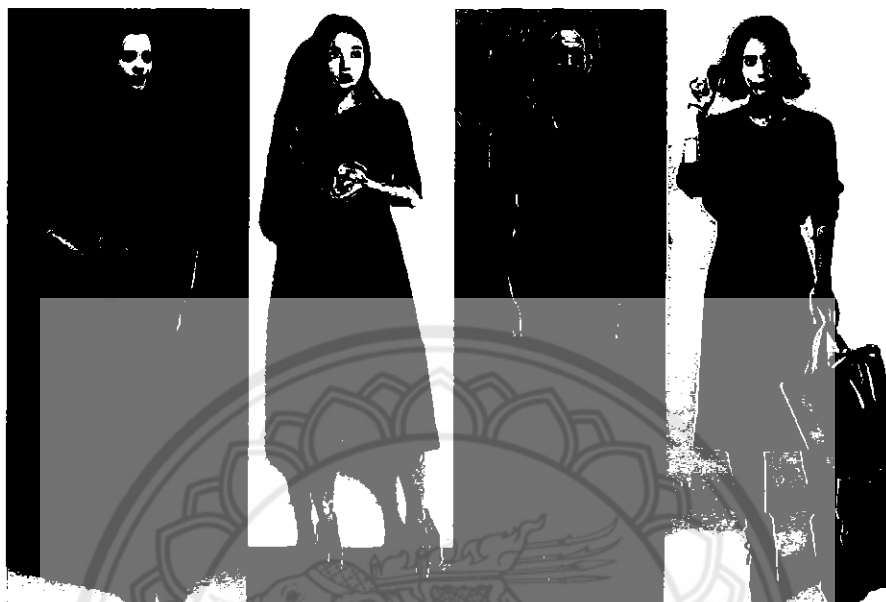
1. บุคลิกภาพมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน

บุคลิกภาพในส่วนที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ มีอิทธิพลสูงมากต่อการทำงาน ถ้าบุคคลมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง จะเป็นแรงพลังกระตุ้นให้มานะพยายาม ดำเนินงานสู่ความสำเร็จ ทำให้บุคคลมีความอดทน ต่อสู้ บากบั่น ใฝ่ความสามารถ ลงทุนลงแรง สนใจใฝ่รู้ในทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนางานให้เจริญก้าวหน้า แต่ถ้าบุคคลมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ ก็จะลงทุนลงแรงน้อยเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายน้อยลงไป ทำให้งานขาดประสิทธิภาพ

2. บุคลิกภาพกำหนดทิศทางการดำเนินงาน

บุคลิกภาพทางด้านความคิดริเริ่ม ด้านกล้าได้กล้าเสีย และด้านความระมัดระวังรอบคอบ มีผลต่อทิศทางการดำเนินงาน ถ้าบุคคลมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สูง มักดำเนินงานโดยคิดค้นความแปลกใหม่ให้กับผลผลิตหรือการให้บริการรวมทั้งการใช้กลยุทธ์หลากหลายเพื่อการตลาดและการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อเอาชนะคู่แข่งและดำรงงานให้คงอยู่หรือก้าวหน้าต่อไป หรือถ้ามีบุคลิกภาพแบบกล้าได้กล้าเสีย

บุคคลนี้มักจะยอมลงทุน เสียง กล่าวเผชิญกับความล้มเหลว เพราะถ้าได้ก็จะได้มากจนขั้นพลิกผันชีวิตของตนเองได้ แต่จะมีบุคคลบางประเภทที่มีบุคลิกภาพด้านความระมัดรอบคอบสูง บุคคลประเภทนี้ มักจะไม่ลงทุนกับสิ่งที่ไม่แน่นอน และจะทำงานประเภทที่ก้าวได้เรื่อยๆ คือ ก้าวช้าแต่ตนเองรู้สึกว่ามันคง



ภาพที่ 10 การแต่งกายของสตรีในโอกาสออกงานสุภาพ
ที่มา : <https://daily.rabbitstatic.com/wp-content>

3. บุคลิกภาพมีผลต่อความน่าเชื่อถือ

บุคลิกภาพบางด้าน มีส่วนช่วยสร้างเสริมความน่าเชื่อถือ หรือทำให้บุคคลมี "เครดิต" ในความรู้สึกของผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ถ้าบุคคลเป็นผู้ที่รักษาคำพูด อารมณ์มั่นคง มีเหตุมีผล วางตนได้ถูกต้องตามกาลเทศะ มีน้ำใจ ทำอะไรโดยนึกถึงใจเขาใจเรา บุคคลประเภทนี้ถ้าเป็นหัวหน้าก็จะเป็นที่ยอมรับของลูกน้อง เป็นมิตรที่ดี และสร้างความรู้สึกชอบพอไว้วางใจให้แก่ลูกค้ำได้ แต่ถ้าบุคคลมีลักษณะตรงกันข้าม คือไม่น่าเชื่อถือ ก็มักเกิดปัญหาอุปสรรคในการดำเนินงาน คือผู้อื่นอาจไม่ไว้วางใจ ไม่เชื่อถือศรัทธา ไม่ยอมรับ ไม่ร่วมงานด้วย ซึ่งอาจสร้างความเสียหายให้กับงานได้ เพราะถ้าไม่เป็นที่น่าเชื่อถือ ก็ยอมไม่สามารถดำเนินงานร่วมกับผู้อื่นได้โดยราบรื่น

องค์ประกอบของบุคลิกภาพที่ดี

1.มีมาดดี ได้แก่ การนั่ง ไหล่ตรง หลังตรง วางมือเหมาะสม, การยืน ยืนตัวตรง ออกผายไหล่ผึ่ง ขาตรง เท้าชิดหรือเบี่ยงเล็กน้อย การเดินและการเคลื่อนไหว ควรเดินตัวตรง ศีรษะตรง แกว่งแขนเล็กน้อย, การหยิบของที่พื้น ควรย่อตัวลงหยิบ

2. การแต่งกายดี เหมาะสมกับกาลเทศะ เข้ากับวัย บุคลิกภาพ และรูปร่าง
3. การพูดจาดี ควรพูดด้วยจังหวะที่ดี น้ำเสียงที่จริงใจ ด้วยคำสุภาพให้ความรู้สึกเป็นมิตร
4. อารมณ์ดีและมีมนุษยสัมพันธ์ สามารถควบคุมอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม ยิ้มแย้มแจ่มใส
5. รู้จักกาลเทศะ สามารถวางตัวกับบุคคล สถานที่ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

การสร้างความประทับใจให้เกิดขึ้นครั้งแรก (First Impression) เกิดขึ้นจากภาพลักษณ์ภายนอก 55 %, น้ำเสียง 38 %, คำพูด 7 % มารยาทที่ควรคำนึง ประกอบด้วย ความเกรงใจ ความสะอาดปลอดภัย การให้เกียรติซึ่งกันและกัน มีความเข้าใจ แสดงอภัยด้วย ห่วงใย และฝึกปฏิบัติเรื่องมารยาทในการรับประทานอาหารตามธรรมเนียมสากล เช่น sit down dinner, buffet และการใช้อุปกรณ์บนโต๊ะอาหารได้อย่างถูกต้อง มารยาทในการพูดคุยกับผู้ใหญ่ การแนะนำ การต้อนรับ และการรับรองแขก มารยาทในการนั่ง ยืน เดิน ไหว้ ฝึกบุคลิกภาพในการเดินให้สวยงาม สง่า การถือกระเป๋า การยืน ระยะห่างที่เหมาะสมกับการพูดคุย คือ ระยะใกล้ชิด ระยะบุคคล (3 ฟุต) ระยะสังคม (6 ฟุตขึ้นไป) ระยะสาธารณะ (12 ฟุตขึ้นไป) ฝึกปฏิบัติเรื่องการผูกผ้าพันคอ และการแต่งหน้าที่ถูกต้อง สวยงาม (สำหรับผู้หญิง) และการผูกเนคไท (ผู้ชาย) การจัดห้องประชุม การนั่งในห้องประชุม การต้อนรับแขก ผู้เข้าร่วมประชุมอย่างถูกต้อง (ชูสิทธิ์ แสงโชติไกร , 2556)

การพัฒนาบุคลิกภาพโดยทั่วไป

1. การพัฒนาบุคลิกภาพทางกาย ควรใช้เครื่องแต่งกายที่สะอาดเรียบร้อย ใช้ให้เหมาะสมกับรูปร่างของตน ไม่ฟุ้งเฟ้อหรือน่าสมัจนเกินไป บุคลิกภาพทางกายเป็นสิ่งประทับใจครั้งแรก ถ้าใครโดนวิจารณ์ว่าเห็นใหม่ๆ ไม่ชอบ แต่พอใกล้ชิดแล้วจึงรู้ว่าน่าคบ นอกจากการดูแลตนเอง เรื่องการแต่งกายและความสะอาด ควรตรวจสอบตนเองเกี่ยวกับภาษาและกิริยาท่าทางด้วย ดังคำพังเพยที่ว่า "สำเนียงบอกภาษา กิริยาบอกสกุล" คำพังเพยนี้ยังใช้ได้ดีอยู่แต่บุคคลก็ต้องไม่ลืมว่า หากใครมีชาติกำเนิดหรือมีพื้นฐานดั้งเดิมที่ไม่ดีนัก กิริยาท่าทางและภาษาที่ใช้ประจำของตน ก็สามารถปรับปรุงให้ดีขึ้นได้ มารยาทดี ภาษาดี ไม่จำเป็นต้องมาจากรากฐานชาติสกุลที่ดีเสมอไปทุกคนพัฒนาได้

2. การพัฒนาบุคลิกภาพทางสติปัญญา ความรู้สึกนึกคิด เจตคติ และความสนใจ ผู้ทำงานโดยทั่วไป ไม่จำเป็นจะต้องฉลาดเฉลียวมีไหวพริบสูงเสมอไป จึงจัดว่ามีบุคลิกภาพดี ถ้าทุกคนฉลาดมากเท่ากันไปหมด คิดอะไรเหมือนๆ กัน สนใจสิ่งคล้ายๆ กัน โลกคงน่าเบื่อ ดังนั้นเมื่อบุคคลคิดว่าตนเองมีความสามารถด้านใดเป็นพิเศษก็พัฒนาด้านนั้น แต่ก็ไม่ควรละเลยที่จะสะสมความรู้หรือความสนใจด้านอื่นๆ ด้วย เพราะจะทำให้มีความคิดและความสนใจที่กว้างขึ้น อันเป็นสิ่งจูงใจให้มีเพื่อนใหม่เพิ่มขึ้น มีคนอยากคบอยากสนทนาด้วยมากขึ้น และมีความมั่นใจในตนเอง คุยกับใครๆ คบกับใครๆ ได้สบายใจ

ดังนั้นการมีส่วนร่วมในการทำงานของสโมสร สมาคม และองค์กรต่างๆ ร่วมในการกีฬาการละเล่น หรือในกิจกรรมต่างๆ จะทำให้เป็นบุคคลที่มีความรอบรู้ กว้างขวางขึ้น เชื่อมั่นในตนเอง

3. การพัฒนาบุคลิกภาพทางอารมณ์ บุคคลที่ต้องการจะพัฒนาบุคลิกภาพทางอารมณ์ อาจเริ่มต้นโดยสังเกตและคิดหาเหตุผลจากพฤติกรรมของเด็กในตัวเองจะมีการแสดงอารมณ์ต่างๆ การแสดงออกทางอารมณ์ของเด็กจะเป็นไปตามธรรมชาติ เช่น เมื่อรักเมื่อชอบก็จะแสดงความเป็นเจ้าของในสิ่งที่รักหรือชอบอย่างเต็มที่ เมื่อโกรธเกลียดไม่ชอบก็แสดงออกมาไม่ปิดบัง อารมณ์เหล่านี้เมื่อบุคคลเห็นเด็กแสดง มักรู้สึกที่ไม่สมควรทำและพยายามให้เด็กหยุดพฤติกรรมดังกล่าวนั้น ซึ่งถ้าผู้ใหญ่เป็นผู้แสดงพฤติกรรมดังกล่าวเสียเอง สังคมก็น่าจะไม่ยอมรับ ดังนั้นวิธีการที่ดีก็คืออย่าปล่อยให้หมีอารมณ์พุ่งพล่าน เพราะจะทำให้บุคคลก้าวร้าวหยาบคายต่อเพื่อนร่วมงาน ต่อผู้บริหาร ลูกค้า และบุคคลทั่วไป หรือแม้แต่การแสดงออกซึ่งความรักความชอบก็ควรจะสำรวมให้อยู่ในระดับที่พอดีเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไปด้วย

4. การพัฒนาบุคลิกภาพทางสังคม บุคลิกภาพทางสังคม เช่น กิริยาท่าทาง น้ำเสียง ภาษาพูด การแต่งกาย และการวางตน เป็นปัจจัยเบื้องต้นที่จูงใจให้บุคคลอื่นๆ อยากคบหาสมาคมด้วย แต่ก็เป็นเพียงเบื้องต้น เท่านั้น ปัจจัยที่จะทำให้มิตรภาพยั่งยืนมาจากคุณสมบัติที่อยู่ภายในตัวบุคคล เช่น น้ำใจที่ให้ผู้อื่น ความไม่เห็นแก่ตัว ความซื่อสัตย์ ความบริสุทธิ์ใจ การรู้จักใจเขาใจเรา ความเป็นคนตรงต่อเวลา ซึ่งสิ่งเหล่านี้บุคคลควบคุมตนเองให้ประพฤติปฏิบัติได้ และเมื่อทำไปนานๆ ก็จะเกิดความเคยชิน และกลายเป็นลักษณะประจำตัว

การพัฒนาการแต่งกาย เสื้อผ้า อารมณ์

- การแต่งกายทั้งสีและแบบสุภาพเรียบร้อย เหมาะกับกาลเทศะ
- เสื้อผ้าที่ตัดเย็บจะมีความประณีตเรียบร้อยเหมาะสมกับรูปร่าง
- ความสะอาดของเสื้อผ้าและอุปกรณ์ที่ใช้กับเสื้อผ้าที่สวมใส่
- ความประหยัด หมายถึง การใช้เสื้อผ้าที่มีราคาประหยัด แต่สามารถทำให้ผู้สวมใส่ดูดี



ภาพที่ 11 การแต่งกายของสตรีวันทำงาน

ที่มา : <http://www.ojgold.co.th/like-a-boss>

บัญญัติ 10 ประการแห่งแฟชั่นชุดทำงาน

1. ไม่จำเป็นต้องแต่งการตาม Fashion Trend ซึ่งอาจไม่เหมาะสมกับบุคลิกภาพขององค์กรระดับวิชาชีพ
2. ควรเอาใจใส่พิถีพิถันในรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ของเครื่องแต่งกาย
3. พยายามแต่งกายให้ดูเรียบ ไม่หวือหวามากจนเกินไปเสมอ
4. เนื้อผ้า วัสดุของเครื่องแต่งกายควรประดิษฐ์จากเส้นใยธรรมชาติให้มากที่สุด
5. ควรแต่งการโดยประยุกต์ Fashion Trend ให้เหมาะสมและลงตัวกับ Style ตลอดจนบริบทในการทำงานของตนเอง
6. ควรศึกษา พิจารณาในการเลือกเสื้อผ้าชุดทำงานอย่างพิถีพิถัน
7. อย่าแต่งตัวให้ดู "มาก" จนเกินไป
8. ควรหลีกเลี่ยงเสื้อผ้าที่มีเนื้อผ้า เบา บาง ใส Sheer
9. ชื้อเครื่องแต่งกายด้วยเหตุผลและความเหมาะสมสำหรับการใช้งาน
10. ผ้าฝ้าย หรือ Wool ประเภท Cashmere น่าจะได้รับการพิจารณาเป็นอันดับต้นๆ

ข้อควรยกเว้นในการแต่งกายชุดทำงานแบบลำลอง

1. รองเท้าแตะ
2. เสื้อยืดคอกลม
3. เสื้อผ้าอันมีขนาดไม่พอเหมาะพอดีกับรูปร่าง

4. การเปลี่ยนเนื้อหนังบริเวณที่ปกติควรปกปิด
5. กางเกงขาสั้นหรือกางเกงเดนิมยีนส์ที่ตัดขาให้สั้น
6. เสื้อผ้าเอวรีที่ในลอนสำหรับนักกีฬา
7. คอเสื้อเชิ้ตที่เปิดโดยไม่กลัดกระดุมเม็ดบนสุดทั้งๆที่มีเนคไทผูกอยู่อย่างหลวมๆ
8. เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีรอยขาดลุ่ยหรือชายเป็นรูโหว่และแลดูสกปรก
9. เสื้อผ้าที่มีลวดลายและสีฉูดฉาดมาก
10. เครื่องประดับ เพชรพลอย ทองคำ ฯลฯ ที่นำมาใช้พร้อมกันหลายๆ ชิ้น

การพัฒนาบุคลิกภาพเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้หลายๆอย่างในชีวิตเราดีขึ้น ไม่เว้นแม้แต่การทำงาน การเข้าสังคม หรือครอบครัว (สถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ,2557)



ภาพที่ 12 ตัวอย่าง แฟชั่นการแต่งกายของสตรี

ที่มา : <http://btsstation.com/14149>

อิทธิพลของเครื่องแต่งกาย

อิทธิพลทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ใช้ในการศึกษาเรียนรู้ความเป็นไปและสังคมที่บุคคลดำรงอยู่ ไม่ว่าจะเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต งานอดิเรก ศิลปะ ความเชื่อ ความรู้ ความชำนาญ จริยธรรม ฯลฯ เสื้อผ้าที่สวมใส่จะขึ้นอยู่กับการสืบทอดต่อ ๆ กันมา อาจเกิดจากการผสมผสานระหว่างอิทธิพลทางวัฒนธรรมและนำมาประยุกต์ใช้หรือเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นลักษณะที่เกิดขึ้นอย่างมั่นคงในสังคม โครงร่างของเสื้อผ้ามีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนในแต่ละยุคของประวัติศาสตร์ ช่วงเวลาซึ่งอาจจะแตกต่างกันนับร้อยปีในแต่ละยุค แต่เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วจากการขนส่งและธุรกิจก็ทำให้ระยะเวลาที่ห่างกันให้สั้นลงได้ เสื้อผ้าได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมทางกาย ทรัพยากรทางธรรมชาติ และความสามารถในการนำทรัพยากรต่าง ๆ ไปใช้ ในหลาย ๆ สังคมได้พัฒนาแนวทางการนำทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับสิ่งทอมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ประเพณีและขนบธรรมเนียม

ประเพณีและขนบธรรมเนียมเป็นธรรมเนียมปฏิบัติในชีวิตประจำวันของผู้คนที่หยั่งรากลึกจนกลายเป็นความเคยชินและเป็นประเพณี ในกรณีของการแต่งกายก็เช่นเดียวกัน บางสังคมมีการแต่งกายที่สืบทอดเป็นวัฒนธรรมที่ยาวนาน เช่น การสวมชุดสำหรับของสตรีชาวอินเดีย

คุณค่าทางสังคม

ลักษณะที่แตกต่างและความมีเอกลักษณ์ในแต่ละสังคมทำให้การสวมเสื้อผ้าของมนุษย์มีความแตกต่างกันไป การยอมรับเรื่องใดเรื่องหนึ่งในสังคมหนึ่งอาจแตกต่างไปจากสังคมหนึ่งก็ได้ โดยคุณค่านี้อาจมาจากพื้นฐานที่แตกต่างกัน ตั้งแต่ครอบครัว การเลี้ยงดู วิธีการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน การศึกษาและกลุ่มคนที่คบค้าสมาคมอยู่ รวมไปถึงยุคสมัยที่แตกต่างกันก็ทำให้นักความคิดเรื่องคุณค่าของการแต่งกายแตกต่างกันได้

ปัจจัยทางสังคมจิตวิทยา

เสื้อผ้าที่สวมใส่ทำให้คนแต่ละคนมีความรู้สึกแตกต่างกันไปในการแต่งกายแต่ละครั้ง รวมไปถึงความคิดที่บุคคลภายนอกมองมายังตนเองก็แตกต่างกันด้วย รูปแบบของเครื่องแต่งกาย ขนาด สี สัน รูปร่างทำให้ภาพลักษณ์ของบุคคลแตกต่างกันไปในแต่ละครั้งที่มีการสวมใส่เครื่องแต่งกายที่แตกต่างกัน

สัญลักษณ์ของเครื่องแต่งกาย

การปรากฏตัวในแต่ละครั้งด้วยเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกันทำให้ภาพลักษณ์ของบุคคลดูแตกต่างกันไปได้ทั้งใน เนื่องจากลักษณะของเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกัน รูปแบบบางอย่างของเครื่องแต่งกายทำให้สังคมคาดหวังว่าบุคคลผู้สวมใส่นั้นมีลักษณะเป็นเช่นไร อายุเท่าไร หรือมีอาชีพอะไร

การแบ่งแยกชนชั้นหรือแบ่งแยกกลุ่ม

เพื่อต้องการให้ดูแตกต่างจากกลุ่มคนอื่น มนุษย์พยายามหาวิธีที่จะทำให้กลุ่มของตนดูแตกต่างไปจากกลุ่มอื่นเพื่อให้รับรู้ถึงลักษณะประจำกลุ่มของตนเอง ง่ายในการจดจำและแยกแยะความแตกต่าง

ความสบายและลักษณะเฉพาะที่ต้องการ

เพื่อให้ร่างกายอบอุ่นมนุษย์เลือกสวมเสื้อที่มีความหนานุ่มในฤดูหนาว และในฤดูร้อนก็สวมใส่เสื้อผ้าที่บางเบาขึ้นเพื่อความสบาย

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและแฟชั่น

เป็นเหตุผลที่ทำให้เครื่องแต่งกายมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม อาจมาจากแนวความคิด ความเชื่อ เหตุการณ์ทางการเมือง เศรษฐกิจ การพบเห็นแฟชั่นจากแหล่งอื่น ทำให้แนวความคิดในการแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปได้เช่นกัน

บุคลิกภาพกับการแต่งกาย

บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะเฉพาะของคนแต่ละคนบุคลิกภาพของแต่ละคนมีผลต่อการแต่งกาย ทำให้บุคคลแสดงออกในเรื่องการแต่งกายแตกต่างกัน บุคลิกภาพโดยทั่วไปของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เกิดจากความต้องการสร้างความประทับใจให้ปรากฏต่อผู้ที่พบเห็น แต่ความประทับใจไม่ได้มั่นคง ยาวนาน หรือน่าเชื่อถือได้เสมอไป เช่น บุคคลที่มีบารมี มีท่าทางน่ายกย่อง เกรงขามในช่วงเวลาหนึ่ง อาจไม่ได้รับความเชื่อถือในเวลาต่อมาก็เป็นได้ เช่น พวกนักการเมือง เป็นต้น นอกจากนี้ ความคิดของคนเราที่มีต่อบุคคลอื่น ๆ ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา บุคลิกภาพที่แสดงออกอาจไม่ใช่บุคลิกภาพที่แท้จริงของบุคคลนั้นเสมอไป นอกจากนี้ คนส่วนมากต้องการแสดงออกถึงบุคลิกภาพที่ดีของตนเองต่อผู้อื่น เพื่อสร้างความประทับใจต่อเพื่อนและผู้คุ้นเคย

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ในวงการ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ได้มีการนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้เรียกทับศัพท์อยู่เสมอ ซึ่งความหมายคำศัพท์ที่นิยมนำมาใช้ ได้แก่

คำว่า Fashion , Costume , Design ดังนี้(จรรยาพรณ ทรัพย์ปรง, 2543)

1. Fashion หมายถึง การวางรูป ทำแบบ รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆที่ประชาชนส่วนใหญ่ นิยมในห้วงเวลาหนึ่ง
2. Costume หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา โดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ สำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

3. Design หมายถึง การออกแบบ แบบแผน ลวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการหรือแนวทางในการท าบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการท าบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่าง ซึ่งเป็นที่มาของแบบหรือการตกแต่ง โดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะกล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรงสิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ในปัจจุบัน หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ ตลอดจนการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคน ในยุคนั้นๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจน ค่านิยม ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย

การแต่งกายช่วยให้สามารถแสดงออกถึงบทบาทของตนเองในสังคมและบุคลิกภาพได้ ดังนี้

1. เครื่องแต่งกายและบุคลิกภาพที่ดึงดูดความสนใจ สามารถสร้างความประทับใจเมื่อแรกพบได้
2. เครื่องแต่งกายสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือที่ต้องการให้กับผู้สวมใส่ได้
3. การใช้เครื่องแต่งกายเพื่อสร้างภาพลักษณ์สามารถใช้ได้ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับ อายุ โอกาส การงาน ฯลฯ เช่น วัยรุ่นอาจสวมชุดนักเรียนในตอนกลางวันและเปลี่ยนเป็นชุดลำลองเพื่อสังสรรค์กับเพื่อนในตอนเย็น
4. เครื่องแต่งกายควรมีส่วนช่วยส่งเสริมและสร้างบุคลิกภาพที่ดีให้กับผู้สวมใส่
5. โครงสร้างของกระดูก รูปร่างหน้าตาและผิวพรรณ เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพของคนเราซึ่งไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ แต่สามารถควบคุมน้ำหนัก แก้ไขกิริยาท่าทาง และเลือกเครื่องแต่งกายและสีสันทันที่ช่วยแก้ไขข้อบกพร่องของร่างกายได้

ลักษณะบุคลิกภาพ

มีความพยายามมากมายในการแบ่งแยกลักษณะบุคลิกภาพของคนออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ เช่น การแบ่งลักษณะบุคลิกภาพออกเป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

- เจลียวฉลาด คล่องแคล่ว (Ingénue)
- ช่างต่อโลก มีเล่ห์เหลี่ยม (Sophisticated)
- มีอารมณ์อ่อนหวาน โรแมนติก (Romantic)
- เพ้อฝัน มีจินตนาการ (Dramatic)
- แข็งแรง ปราดเปรียว ดูเป็นนักกีฬา (Athletic)

ลักษณะของบุคลิกต่าง ๆ เหล่านี้ มักใช้ในการแบ่งแยกกลุ่มของเครื่องแต่งกายด้วย แต่ก็ยังเป็นลักษณะของบุคลิกภาพในอุดมคติมากกว่าที่จะเป็นบุคลิกภาพของคนจริง ๆ โดยทั่วไป บางครั้งการจำแนก

บุคลิกภาพของคนเพื่อใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับการแต่งกายและบุคลิกภาพจึงนิยมแบ่งในลักษณะที่เรียกว่า Yang-yin หรือลักษณะของความเป็นชาย-หญิง มากกว่า

ลักษณะของ Yang type เป็นบุคลิกที่แสดงออกถึงพลังที่เหนือมนุษย์ ความก้าวร้าว รุนแรง และลักษณะของเพศชาย มีความคิดความสนใจเกี่ยวกับความเป็นไปรอบตัว มีชีวิตชีวา ชอบแหกกฎ และเป็นผู้นำ ชอบเสื้อผ้าที่มีสีสันจัดจ้านหรือสีในโทนร้อน

ลักษณะของ Yin type แสดงออกถึงพลังของผืนดิน ความเป็นหญิง ความอ่อนนุ่ม สนใจตนเองมากกว่า คนรอบข้าง เก็บตัว อ่อนไหว ซื่อาย มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ตามมากกว่า ชอบสวมเสื้อผ้าที่มีสีในโทนเย็น สีธรรมชาติ

การจำแนกลักษณะบุคลิกภาพรูปแบบอื่น ๆ ที่ใช้ในการศึกษาลักษณะการแต่งกายนิยมใช้เกณฑ์การจำแนกของ Eduard Spranger ซึ่งแบ่งลักษณะบุคลิกภาพของคนออกเป็น 6 กลุ่มดังนี้

1. The theoretical type เป็นผู้ที่ยึดถือความถูกต้อง ความจริง มีความรู้ คงแก่เรียน เสื้อผ้าที่บุคคลเหล่านี้เลือกสวมใส่จะเป็นไปเพื่อประโยชน์อย่างแท้จริง เหมาะกับอาชีพการงาน ไม่ตามแฟชั่น

2. The economic type เป็นบุคคลที่รู้จักใช้จ่ายเงินและเวลาอย่างคุ้มค่าที่สุด คนเหล่านี้จะจัดการเกี่ยวกับเสื้อผ้าของตนเองอย่างมีระเบียบ แบบแผน วางแผนการใช้จ่ายเงินทองเพื่อซื้อเสื้อผ้าอย่างรอบคอบ

3. The aesthetic type คนกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับเรื่องของการออกแบบ การแสดงออก และความสวยงาม เสื้อผ้าที่เลือกสวมใส่จึงต้องมีความโก้เก๋ และทันสมัย

4. The social type เป็นบุคคลที่ให้ความสำคัญกับบุคคลอื่น การแต่งกายจึงมักหลีกเลี่ยงเครื่องแต่งกายที่สังคมไม่ยอมรับ

5. The political type เป้าหมายของบุคคลในกลุ่มนี้คือการทำให้ผู้คนประทับใจและแสวงหาอำนาจ การเลือกเครื่องแต่งกายจะเลือกที่สามารถนำตนเองก้าวเข้าไปในสังคมหรือเป็นที่ดึงดูดความสนใจของผู้คน

6. The religious-philosophical type เป็นกลุ่มคนที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับอุดมคติและความเรียบง่าย เสื้อผ้าที่คนเหล่านี้เลือกเน้นที่ความสบาย ไม่หรูหรา ไม่ใช่เพื่อสร้างความสุขที่เกิดจากการแต่งกายแต่เพื่อความเรียบง่ายของการดำเนินชีวิต

นอกจากบุคลิกภาพดังกล่าวข้างต้น ยังมีลักษณะของบุคคลในรูปแบบอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเลือกเครื่องแต่งกาย และมีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพของคนเรา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเครื่องแต่งกายสามารถบ่งบอกสภาวะจิตใจ สุขภาพและทัศนคติของผู้สวมใส่ที่มีต่อสังคมได้

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับการแต่งกาย

การพัฒนาบุคลิกภาพมีความสัมพันธ์กับการแต่งกายเพราะเกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้นของบุคคล มีผลทำให้เครื่องแต่งกายได้รับการพัฒนาตามไปด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพและการแต่งกายนี้แยกออกเป็น

- ความสัมพันธ์ในด้านสังคม (Sociological) คือภาพลักษณ์ที่บุคคลอื่นมองตนเองเมื่อสวมใส่เสื้อผ้าชุดนั้น
- ความสัมพันธ์ในด้านจิตวิทยา (Psychological) คือสิ่งที่บุคคลต้องการให้ผู้อื่นคิดเกี่ยวกับตนเองเมื่อสวมใส่เสื้อผ้าชุดนั้น

บุคลิกภาพและการสร้างความประทับใจ

ปัจจัยที่สำคัญในการสร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็นคือ รูปลักษณ์ภายนอก กิริยามารยาท และการสนทนาได้ตอบกับบุคคลอื่น

- รูปลักษณ์ภายนอกหรือภาพลักษณ์ (Appearance)

รูปลักษณ์ภายนอกเป็นสิ่งที่ผู้คนสังเกตเห็นในบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา สีส้ม ทรงแผ่น เครื่องแต่งกาย กิริยามารยาทการแสดงออกและน้ำเสียงขณะพูด เครื่องแต่งกายอาจเป็นสิ่งแรกที่สร้างความประทับใจในการพบกัน แต่เมื่อสนิทสนมคุ้นเคยเสื้อผ้าก็มีความสำคัญน้อยลงและบุคลิกของคนเราจะมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 13 การสร้างภาพลักษณ์ภายนอก

ที่มา : <http://www.istockphoto.com/pl/obrazy/>

- ลักษณะนิสัยและกิริยามารยาท (Mannerisms and manners)

ผู้ที่มีกิริยามารยาท หรือการแสดงออกที่ดีจะสร้างความประทับใจเมื่อแรกพบได้เสมอ การฝึกให้เป็นผู้มีการแสดงออกที่เหมาะสมสามารถทำได้ โดยการสังเกตกิริยาที่เราแสดงออกเป็นประจำและเตือนตัวเองให้มีความเคยชินกับกิริยาที่ดี ตัวอย่างการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมและไม่ควรกระทำ เช่น การพูดโพล่งกลางวงสนทนาของบุคคลอื่น การนิทนา โทก ขี้บ่น ดื้อรั้น ใจอวด ขอบบงการ เป็นต้น นอกจากนี้ การแสดงออกต่าง ๆ ที่จะทำให้เสียบุคลิกภาพ เช่น การกัดเล็บเมื่อรู้สึกไม่มั่นใจ การแสดงออกถึงความขัด

เขินมากจนเกินไป การโบกมือไปมาเวลาพูด แต่การแสดงออกถึงกิจกรรมารยาทที่มากเกินไปก็อาจทำให้ดูไม่จริงใจหรือเสแสร้งได้

- น้ำเสียงและคำพูด (Voice and conversation)

น้ำเสียงและคำพูดเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ ความแตกต่างของวัฒนธรรม ถิ่นที่อยู่ทำให้คนเรามีสำเนียง และภาษาที่แตกต่างกันได้ ในการสนทนากับบุคคลที่มีความแตกต่างกันควรใช้ภาษาที่มีความเป็นกลาง สื่อความหมายที่เข้าใจตรงกัน ไม่ควรใช้คำแสลงที่ทำให้ผู้อื่นสับสน คำพูดหยาบคาย คำพูดที่ดูถูก ดูหมิ่นผู้อื่น คำส่อเสียด ก้าวร้าว และไม่ควรพูดด้วยน้ำเสียงรุนแรง ฟังแล้วก้าวร้าว หลีกเลี่ยงการพูดเรื่องตนเองมากเกินไป เรียนรู้ที่จะเป็นผู้ฟังที่ดี

ปัจจัยที่มีผลต่อบุคลิกภาพ

เชื้อชาติ วัฒนธรรม ครอบครัว เพื่อนและการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นมีผลต่อบุคลิกภาพของคนเรา นอกจากนี้พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมก็มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพเช่นเดียวกัน

- ลักษณะที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม (Heredity)

พันธุกรรมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างรูปร่างภายนอกของคนเราซึ่งไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เราจึงต้องเรียนรู้ที่จะยอมรับความเป็นตัวตนของตนเอง เรียนรู้ที่จะอำพรางข้อด้อยของร่างกายและเสริมส่วนดีให้ดูโดดเด่น ลักษณะที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรมแตกต่างกันไปตามเชื้อชาติ สังเกตได้จากสีผม สีผิว โครงสร้างของร่างกาย เป็นต้น เครื่องแต่งกายสามารถเสริมสร้างให้คนที่มีความแตกต่างกันดูโดดเด่นได้ไม่น้อยหน้ากัน

- สิ่งแวดล้อม (Environment)

สิ่งแวดล้อมมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาบุคลิกภาพของคนเรามาตั้งแต่เกิด การเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมรอบตัวสามารถทำให้บุคลิกภาพของคนเราเปลี่ยนแปลงไปได้ คนแต่ละช่วงวัยมีความต้องการที่แตกต่างกัน นักจิตวิทยาและจิตแพทย์เชื่อว่าเครื่องแต่งกายสามารถที่ส่วนช่วยให้คนในแต่ละช่วงวัยปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาวะของตนเองได้

3. การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพและโอกาส

เสื้อผ้าเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันของเรา เพราะเราใช้เสื้อผ้าปกปิดและสร้างความอบอุ่นให้แก่ร่างกาย อีกทั้งเสื้อผ้ายังช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ให้ดูดีอีกด้วย ซึ่งในการเลือกซื้อและเลือกสวมใส่เสื้อผ้านั้น ควรเลือกให้เหมาะสมกับบุคลิกของผู้สวมใส่ เพื่อให้ผู้สวมใส่ดูดี มีสง่า ซึ่งต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

3.1 ประโยชน์ในการใช้สอย ก่อนเลือกซื้อเสื้อผ้า เราควรคำนึงก่อนว่า เราจะซื้อเสื้อผ้าเพื่อสวมใส่ในโอกาสใด มีความจำเป็นในการซื้อบ่อยเพียงใด และเสื้อผ้าที่เราจะซื้อมีความทนทานมากน้อยเพียงใด เป็นต้น

3.2 ความสะดวกสบายในการสวมใส่ ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าควรคำนึงถึง ความสะดวกในการสวมใส่ และความสบายขณะสวมใส่เสื้อผ้านั้นๆ เช่น เสื้อผ้าที่สวมใส่อยู่กับบ้าน ควรเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่สบาย มีการดูแลรักษาอย่างไม่ยุ่งยาก แต่เสื้อผ้าที่ใช้สำหรับไปเที่ยว ควรเป็นเสื้อผ้าที่คล่องตัว ทะมัดทะแมง และมีแบบที่เก๋ไก๋น่ารัก

3.3 ความเหมาะสมกับวัยและบุคลิกภาพ การเลือกซื้อเสื้อผ้าสวมใส่ ควรเลือกให้เหมาะสมกับวัยและบุคลิกภาพของตนเอง ดังนี้

- วัยเด็ก เสื้อผ้าในวัยเด็ก ควรเป็นเสื้อผ้าที่มีสีสันสดใส รูปแบบเก๋ไก๋ น่ารัก ไม่รุ่มร่าม เมื่อสวมใส่แล้วสามารถถอดออกได้ง่าย ไม่คับหรือหลวมจนเกินไป
- วัยรุ่น เสื้อผ้าของวัยรุ่น ควรเป็นเสื้อผ้าที่มีสีสันสดใสหรือสีอ่อนๆ แบบของเสื้อผ้าจะเป็นไปตามความนิยมของแต่ละบุคคล เช่น บางคนชอบแต่งตัวแบบน่ารัก ควรสวมกระโปรงและเสื้อผ้าสีหวานๆ เรียบร้อย บางคนแต่งกายแบบแคล่วคล่อง ว่องไว สะดวกต่อ การทำงาน ควรสวมใส่กางเกง และเสื้อที่สุภาพ เป็นต้น แต่ควรเลือกแบบที่สุภาพและไม่รัดรูป หรือนั้นรูปร่างของผู้สวมใส่มากเกินไป
- วัยผู้ใหญ่ เสื้อผ้าของวัยนี้มักนิยมสวมใส่เสื้อผ้าที่มีสีสุภาพ เรียบร้อย เพื่อให้ดูสง่างามเหมาะสมกับวัยและบุคลิกภาพของตนเอง

3.4 รูปร่าง การเลือกเสื้อผ้าสวมใส่ ควรคำนึงถึงรูปร่าง ดังนี้

3.4.1 คนที่มีรูปร่างสูงใหญ่ ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีลวดลายตามขวางเพื่ออำพรางหุ่นให้ดูกว้างขึ้นหรือเตี้ยลง เช่น ผู้ชายควรสวมใส่เสื้อตามลายขวาง ผู้หญิงสวมใส่กระโปรงบาน เป็นต้น

3.4.2 คนที่มีรูปร่างเตี้ย ควรเลือกสวมใส่เสื้อผ้าที่มีลวดลายตามแนวยาว เพื่อให้ดูสูงและเพรียวขึ้น ส่วนปกเสื้อที่ใส่ไม่ควรใหญ่เกินไป เพราะจะทำให้คอสั้นและดูเตี้ยลง

3.4.3 คนที่มีรูปร่างอ้วน ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีสีเข้ม เช่น สีน้ำตาล น้ำเงิน ดำ แดงเข้ม เป็นต้น เพื่ออำพรางหุ่นให้ดูผอมเพรียวลง ส่วนแบบเสื้อควรเป็นคอแหลม หรือคอวี กระโปรงแคบรัดรูปไม่ควรสวมใส่กระโปรงบานและยาว

3.4.4 คนที่มีรูปร่างผอม ควรเลือกใช้เสื้อผ้าที่มีสีอ่อนๆ เช่น ชมพู ฟ้า เหลือง เทียวอ่อน เป็นต้น เพื่ออำพรางหุ่นให้ดูอ้วนขึ้น ส่วนแบบเสื้อควรมีลวดลาย เช่น มีระบายหรือลูกไม้ สวยงาม คอเสื้อควรมีปกตั้ง

3.4.5 ราคา ก่อนการเลือกซื้อเสื้อผ้าควรสำรวจราคาของเสื้อผ้าหลายๆ แห่งก่อนเลือกซื้อเมื่อสำรวจแล้ว ก็พิจารณาเลือกซื้อแหล่งที่ถูกที่สุด และมีคุณภาพดีที่สุด

3.4.6 เลือกใช้เสื้อผ้าให้เหมาะสมกับโอกาสที่ใช้สอย การเลือกใช้เสื้อผ้าให้เหมาะสมกับโอกาสและกาลเทศะในการใช้งาน มีดังนี้

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปงานมงคล หรืองานรื่นเริง เช่น งานแต่งงาน งานวันเกิด งานพบปะสังสรรค์กับเพื่อน ควรเลือกสวมใส่เสื้อผ้าที่มีสีสันสดใส แบบและลวดลายเสื้อผ้าเหมาะสมกับรูปร่างและวัยของผู้สวมใส่ ถ้าเป็นงานกลางคืนควรใส่เสื้อผ้าที่มีรูปแบบหรูหรา อาจตกแต่งด้วยเลื่อมที่มีประกายแวววาว เนื้อผ้าควรมีลักษณะมันวาว พลิ้วสวย เป็นต้น

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปเที่ยว เช่น ไปเที่ยวชายทะเล ไปสวนสนุก ไปเที่ยวห้างสรรพสินค้าต่างๆ ควรเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่แล้วเกิดความคล่องตัว เคลื่อนไหวได้สะดวกสบาย แต่ไม่ควรสั้นหรือรัดรูปจนเกินไป รูปแบบมีลักษณะตามสมัยนิยม

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปเล่นกีฬา ควรเลือกชุดกีฬาและรองเท้าที่เหมาะสมกับกีฬาแต่ละประเภท เนื้อผ้าของเสื้อผ้าควรมีความยืดหยุ่นดี ระบายอากาศได้ง่าย สวมใส่สบาย สะดวก และปลอดภัยทั้งในขณะที่เล่นและพักผ่อนอิริยาบถ

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปงานศพ ควรเลือกเสื้อผ้าที่เรียบและสุภาพ ซึ่งประเพณีไทยนิยมใส่เสื้อผ้าที่มีสีดำหรือขาวเท่านั้น

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปติดต่อสถานที่ราชการ ควรเลือกเสื้อผ้าที่สุภาพ เรียบร้อย เพื่อให้ดูสง่างาม น่าเชื่อถือ และเป็นการเคารพสถานที่และบุคคลที่เราจะไปติดต่อด้วย

3.5 ความเหมาะสมกับบุคลิกภาพ และสีผิว

สี และลาย จะช่วยได้ในเรื่องนี้ เป็นที่ทราบกันว่า สีอ่อนจะให้ความรู้สึกกว้าง ส่วนสีเข้มจะให้ความรู้สึกแคบ ลายขวางจะทำให้ดูกว้าง และลายตั้งจะทำให้ดูสูงขึ้นไป

- ผิวอมชมพู สีผิวแบบนี้จะส่งผลให้เจ้าของผิวดูเปล่งปลั่งและดูมีสุขภาพดีเสื้อผ้าที่เลือกใส่ควรเลือกเป็นโทนที่อ่อนๆ สดใสๆ อย่างสีฟ้าอมเขียว สีฟ้าอ่อน
- ผิวขาวอมเหลือง สาวที่มีผิวขาวอมเหลืองหรือขาว จะสามารถเลือกโทนสีต่างๆ มาสวมใส่ก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นสีแดง สีเขียว สีฟ้า สีชมพู เป็นต้น
- ผิวขาวซีด สีผิวขาว จนเกินไปจนดูขูบซีด ควรเลือกสีที่มีโทนค่อนข้างเข้ม หรือหม่นเล็กน้อย เพื่อขับสีผิวให้ดูเข้มขึ้นเล็กน้อย เช่น สีแดงเข้ม สีเหลืองอมน้ำตาล สีน้ำตาลไหม้ หรือสีเขียวเข้ม เป็นต้น
- ผิวสองสี หรือผิวสีน้ำผึ้ง ผิวสีนี้ ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีสีค่อนข้างอ่อน โดยเฉพาะสีผสมต่างๆ ที่ดูไม่ร้อนแรงหรือเย็นตาจนเกินไป เช่น สีน้ำตาลอมแดง สีเขียวอมฟ้า สีชมพูอมส้ม เป็นต้น
- ผิวสีคล้ำ ดำ แทน ควรเลือกใส่เสื้อผ้าสีโทนกลางๆ ไม่อ่อน และไม่สดเกินไป หรือเลือกเฉดสีที่ค่อนข้างเข้มก็ดี เช่น สีกรมท่า สีน้ำตาลเข้ม สีฟ้า สีม่วง สีเทา สีเขียวเข้ม เพราะสีเสื้อโทนนี้

สามารถทำให้ผิวของคุณดูกลมกลืนกับเสื้อผ้า และยังทำให้คุณดูขาวขึ้นกว่าการใส่เสื้อผ้าที่มีสีเข้ม
สดๆ ซึ่งสีของเสื้อผ้าจะสะท้อนสีผิวทำให้ดูสว่างขึ้น

- คนที่มีผิวไม่ละเอียด ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีหลากหลายตีผสมกัน และเป็นสีโทนอ่อนๆซึ่ง จะช่วย
ขับให้ความหยาบของผิวลดลง



ภาพที่ 14 แฟชั่นเครื่องแต่งกายสตรี

ที่มา : <http://www.globalfashionreport.com/a377579-the-best-of-fashion-week-street-style-spring>

4. ศิลปะยุคโพสต์โมเดิร์น

Post Modern คือแนวความคิดที่มาจากยุค modern ซึ่งเป็นช่วงหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม ที่อะไรต่างๆถูกกำหนดอยู่ในหลักเกณฑ์และทฤษฎี แต่ยุค postmodern เป็นยุคที่ปฏิเสธสิ่งเดิมๆในยุค modern โดยเน้นเสรีภาพและอิสระของบุคคล ไม่เชื่อในโลกของความจริง ไม่เชื่อเรื่องความเป็นสากล เพราะเชื่อว่าแต่ละคนแต่ละวัฒนธรรมนั้นมีเหตุผลของตัวเอง ไม่ควรจะให้ใครมาตัดสินว่าอันไหนสิ่งใดดีที่สุด แล้วคิดว่าสิ่งนั้นต้องดีสำหรับคนอื่นด้วย ดังนั้นจึงไม่คิดว่าสังคมที่คิดว่าเป็นสากลนั้นไม่มีจริง

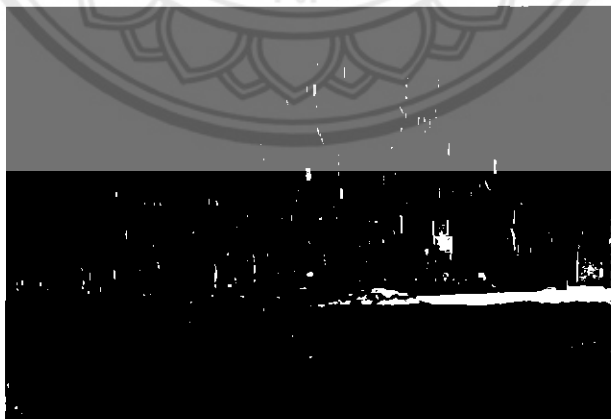


ภาพที่ 15 ตัวอย่างอาคารที่สร้างด้วยแนวคิดปรัชญาโพสต์โมเดิร์น

ที่มา : <http://kanyaratpunpain.blogspot.com/2012/11/post-modern.html>

Post Modern เป็นยุคหลัง Modern จึงทำให้เกิดการวิไลหา คลาสสิก เป็นยุคที่นำเอาความแข็งแกร่งมา ตรงไปตรงมา สัจจะแห่งเนื้อแท้ มารวมกับ ความนุ่มนวล ช่อนช้อย ลวดลายมากมาย การปกปิดสัจจะแห่งเนื้อแท้มาก+น้อย = Post Modernง่ายๆ เอาตำรา The Seven Lamp for Architecture (เป็นตำราทางสถาปัตยกรรมเล่มแรกของโลก) รวมกับ Theory ของ บาวเฮ้าส์ มารวมกันก็ได้ Post Modern

Post Modern เป็นรูปแบบที่เกิดขึ้นในปลายยุคทศวรรษที่ 80 นำโดยกลุ่มนักออกแบบที่มีชื่อเสียงมากมาย เช่น Michael Graves, Philippe Starck เป็นต้น คำว่า PostModern มาจากคำว่า Post ซึ่ง แปลว่าหลังและ Modern ก็หมายถึงยุค Modernนั่นเอง ความหมายรวมของPostModern หมายถึงรูปแบบงานออกแบบในยุคหลังจากModern นั่นเอง



ภาพที่ 16 สถาปัตยกรรมจากศิลปะยุคโพสต์โมเดิร์น

ที่มา : <http://kanyaratpunpain.blogspot.com/2012/11/post-modern.html>

หลักการโดยทั่วไปของ Post Modern

คือการสร้างรูปแบบงานออกแบบใหม่ที่ไม่ใช่ทั้ง Modern และ รูปแบบ Classic แต่กลับเป็นการสร้างลูกผสมระหว่างทั้งสองรูปแบบขึ้นมามีลักษณะเห็นได้จากผลงานส่วนใหญ่ของรูปแบบนี้จะมีการสร้างชิ้นงานแบบ Modern ที่เรียบง่าย และมีรูปทรงที่โดดเด่น เตอะตา แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีการอ้างอิงถึงรายละเอียด หรือกลิ่นอายของงาน Classic ไปด้วยในตัว

ในบางครั้งงาน Post Modern ก็จะไปเน้นที่การเล่นเรื่อง Space กล่าวคือ Space ของงาน Classic มักจะเน้นที่ ความหรูหรา ใหญ่โตและอลังการ ในขณะที่รูปแบบ Modern จะเน้นที่ความเรียบง่าย และการสร้างความรู้สึกที่สัมผัสได้ ในทันทีที่เข้าไปพบ หรือสัมผัสแต่รูปแบบ Post Modern มักจะเน้นที่ การสร้างความรู้สึกคล้ายๆ ไร และ คล้ายไม่ไร โดยมักจะสร้าง Space ที่ให้ความรู้สึกที่เปลี่ยนไป ในแต่ละก้าวย่าง ที่เข้าไปสัมผัส

รูปแบบ Post Modern ก็มักจะมีการใช้สีเส้นที่สดใส หรือวัสดุที่แปลกใหม่ ตลอดจนรูปทรงที่แปลกตา เข้ามาใช้ในงานด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอาคาร สถาปัตยกรรม ทำให้เรามักจะได้เห็น อาคารรูปทรงแปลกประหลาด หรือมีสีเส้น สดใสตัดกับอาคารสีเหลี่ยมที่ตันรอบข้าง โผล่มาอย่าง น่าประทับใจ

ความแปลกใหม่และลูกเล่นที่สร้างสรรค์ต่างๆ เหล่านี้ ได้สร้างให้งาน Post Modern ขึ้นสู่จุดสูงสุดอย่างรวดเร็วและด้วยเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่ทันสมัย ยิ่งทำให้งานออกแบบนี้แพร่กระจายไปทั่วโลก Post Modern กลายเป็นรูปแบบใหม่ที่นักออกแบบทั่วโลกให้ความสนใจ และยินดีที่จะสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบนี้ ภายหลังจากที่ ต้องเก็บกดอยู่กับความเรียบง่าย วัสดุที่จำกัด และรูปทรงเรขาคณิต ของงาน Modern

ไม่มีสิ่งที่ยึดเหนี่ยวอีกแล้ว ทุกสิ่งทุกอย่างไม่มีความแน่นอน นอกจากนี้ในยุคโมเดิร์น ยังเน้นในเรื่องของฝรั่งผิวขาว หรือคนตะวันตก เป็นผู้นำของโลก หรือเป็นเอตทัคคะในทุกๆ ศาสตร์ เป็นคนที่ประกาศวาทกรรมที่จริงแท้ที่สุดอันปฏิเสธไม่ได้ พวกโพสท์โมเดิร์นปฏิเสธเรื่องนี้เช่นเดียวกัน พวกเขาบอกว่า ethnic group หรือชนกลุ่มน้อยที่เป็นรองในสังคม, พวก minority หรือใครก็แล้วแต่ที่เคยด้อยกว่าในยุคโมเดิร์น สามารถที่จะประกาศวาทกรรมของตนได้เช่นเดียวกัน สามารถที่จะสร้าง discourse ของตนเองได้เช่นเดียวกันเหมือนกับคนผิวขาวหรือคนตะวันตก. จะเห็นได้ว่าในยุคโพสท์โมเดิร์น เป็นการตีกลับยุคโมเดิร์น อย่างค่อนข้างชัดเจน ประการต่อมา ในยุคโมเดิร์นนั้น เป็นยุคซึ่งได้สืบทอดความคิดเรื่องผู้ชายเป็น

ใหญ่กว่าผู้หญิงมาตามลำดับ แต่ในยุคโพสต์โมเดิร์น ไม่เห็นด้วยกับความคิดนี้ บอกว่าผู้หญิงก็มีสิทธิของพวกเธอเท่าเทียมกับผู้ชาย ผู้หญิงก็มีวาทกรรมของตนเอง ผู้หญิงไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ที่ผู้ชายเป็นฝ่ายกำหนด โดยเฉพาะโครงสร้างทางสังคม ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ. ระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่ออกมา ผู้หญิงเป็นเบี้ยล่างมาโดยตลอด เช่น การใช้นามสกุลของผู้ชายหลังแต่งงานก็ดี กฎหมายเกี่ยวกับเรื่องผู้สาวก็ดี รวมไปถึงเรื่องของการจัดการด้านทรัพย์สิน และกระทั่งความไม่เท่าเทียมในเรื่องของการประกอบอาชีพและค่าแรง จะเห็นถึงความไม่เสมอภาคกันเหล่านี้ได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ในยุคโมเดิร์น ยังให้ความสำคัญในเรื่องของความเจริญ และการพัฒนาในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ยุคโพสต์โมเดิร์นบอกอย่างไม่จำเป็น เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่ทำลายธรรมชาติ ทั้งความเป็นมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ฉะนั้น การรณรงค์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงหลังสมัยใหม่นี้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของนิเวศวิทยา เรื่องสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ เรื่องของสิทธิสตรี เรื่องอะไรต่างๆ เหล่านี้ทั้งหมด เป็นความคิดที่ against ต่อยุคโมเดิร์น



ภาพที่ 17 ศิลปะและปรัชญาในยุคโพสต์โมเดิร์น

ที่มา : <http://kanyaratpunpain.blogspot.com/2012/11/post-modern.html>

“โพสต์ โมเดิร์น” “หลังสมัยใหม่” ในภาษาอังกฤษคือ post-modern หรือบ้างก็เขียนว่า postmodern หรือ ลัทธิหลังสมัยใหม่ (Postmodernism, โพสต์โมเดิร์นนิสม์)

เป็นที่เข้าใจกันว่าคำว่า โพสต์โมเดิร์นนิสม์ ปรากฏขึ้นครั้งแรกในงานเขียนชื่อ “อารคิเทคเจอร์ แอนด์ เดอะ สปิริต ออฟ แมน” (Architecture and the Spirit of Man) ของ โจเซฟ ฮัดนอนท (Joseph

Hudnot) ในปี 1949 ต่อมาอีก 20 ปีให้หลัง ชาร์ลส์ เจนส์ (Charles Jencks) ช่วยทำให้แพร่หลายออกไป จนกระทั่งในปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 นักวิจารณ์ศิลปะเริ่มใช้คำๆ นี้บ่อยขึ้นเรื่อยๆ จนเป็นปกติ ในตอนนั้น คำว่า โพสต์โมเดิร์น ยังคลุมเครืออยู่มาก แต่โดยมากแล้วบ่งบอกถึงการต่อต้านลัทธิสมัยใหม่ (โมเดิร์นนิสม์)

นักทฤษฎีทั้งหลายเชื่อว่าการเปลี่ยนจากลัทธิสมัยใหม่ไปสู่ หลังสมัยใหม่ นั้นบ่งบอกถึง "สำนึก" ที่ตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมและระเบียบใหม่ทางเศรษฐกิจ บรรษัทข้ามชาติขนาดมหึมาได้ก้าวเข้ามาควบคุมวิถีชีวิตด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อมหาชนที่ทรงพลัง ซึ่งได้เข้ามาทำให้เขตแดนของประเทศชาติหมดความหมาย (ในแง่ของการถ่ายทอดข่าวสารข้อมูล อิทธิพลทางศิลปะและวัฒนธรรม) ตัวอย่างเช่น ภาพงานศิลปะในนิตยสารศิลปะที่สามารถเข้าถึงคนดูคนอ่านในระดับนานาชาติได้อย่างรวดเร็ว

ลัทธิทุนนิยมในยุคหลังสมัยใหม่และหลังอุตสาหกรรมได้ทำให้ผู้บริโภคเกิดวิสัยทัศน์ใหม่ต่อประเด็นต่างๆ ในโลก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องพรมแดนของโลกตะวันออกและตะวันตกที่ถูกกำหนดขึ้นหลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 และเรื่องการปฏิวัติในด้านสิ่งแวดล้อมโลก ที่เริ่มขึ้นระหว่างคริสต์ทศวรรษ 1960 ซึ่งเป็นตัวที่ทำให้การเส้นแบ่งแยกระหว่างลัทธิ "สมัยใหม่" กับ "หลังสมัยใหม่" ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 18 ศิลปะยุคโพสต์โมเดิร์น

ที่มา : <http://kanyaratpunpain.blogspot.com/2012/11/post-modern.html>

"หลังสมัยใหม่" เป็นสัญญาณที่บ่งบอกถึงความเสื่อมศรัทธาใน "ความเป็นสมัยใหม่" หรือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี หลังสมัยใหม่ ไม่ได้ปฏิเสธเทคโนโลยีอย่างสุดขั้ว แต่ต่อต้าน "ความเจริญ" หรือ "ความก้าวหน้า" แบบลัทธิสมัยใหม่ที่ไม่สนใจ (หรือตอนนั้นยังไม่รู้) ผลกระทบที่รุนแรงต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ความคิดเกี่ยวกับลัทธิ "สมัยใหม่" ต้องการขับเคลือนสังคมให้ก้าวไปสู่ความเป็นสังคมยุคอุตสาหกรรม แต่ "หลังสมัยใหม่" มีความปรารถนาที่จะก้าวไปสู่ยุคอิเล็กทรอนิกส์มากกว่า หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การทำงานศิลปะสมัยใหม่และทฤษฎีศิลปะต้องอยู่ในกฎเกณฑ์มากขึ้น มีกรอบที่ชัดเจนและแคบลงเกือบจะเหลือแค่ "ศิลปะกระแสหลัก" ที่เป็นแนวนามธรรมกระแสเดียว จากแนวคิดและรูปแบบของศิลปะลัทธิ มินิมอลลิสม์ (Minimalism) ที่ทำให้ศิลปินในช่วงนั้นกลับไปสู่ความเรียบง่ายอย่างถึงที่สุด จนเปรียบได้ว่ากลับไปตัวเลขศูนย์เลยทีเดียว รูปทรงในศิลปะถูกลดทอนจนเปลือยเปล่า แทบจะไม่มีอะไรให้ดู

การมองโลกในแง่ดีและความคิดในเชิงอุดมคติแบบลัทธิสมัยใหม่ต้องหลีกเลี่ยงให้แก่ความรู้สึกที่ความหยาบกร้านและขุ่นดำของลัทธิ หลังสมัยใหม่

ศิลปะแบบ หลังสมัยใหม่ เติบโตขึ้นจาก พ็อป อาร์ต (Pop Art), คอนเซ็ปชวล อาร์ต (Conceptual Art) และ เฟมินิสต์ อาร์ต (Feminist art) อันเป็นนวัตกรรมของศิลปินในยุคคริสต์ทศวรรษ 1960 และ 1970 โดยแท้ พวก หลังสมัยใหม่ ได้ทำการรื้อฟื้นรูปแบบ ประเด็นสาระ หรือเนื้อหาหลายอย่างที่พวกสมัยใหม่เคยดูหมิ่นและรังเกียจที่จะเข้าไปเกี่ยวข้อง โรเบิร์ต เวนทูรี (Robert Venturi) สถาปนิกในยุค 1960 ได้เขียนแสดงความเห็นในงานเขียนที่ชื่อ "คอมเพล็กซิตี แอนด์ คอนทราดิคชัน อิน อาร์คิเทคเจอร์" (Complexity and Contradiction in Architecture) (ปี 1966) เกี่ยวกับ "หลังสมัยใหม่" เขาไว้ว่า "คือปัจจัย (ต่างๆ) ที่เป็น "ลูกผสม" แทนที่จะ "บริสุทธิ์", "ประนีประนอม" แทนที่จะ "สะอาดหมดจด", "คลุมเครือ" แทนที่จะ "จะแจ้ง", "วิปริต" พอๆกับที่ "น่าสนใจ"

ด้วยกระแส ลัทธิหลังสมัยใหม่ ทำให้ศิลปะในแนวคิดนี้หันกลับไปหาแนวทางดั้งเดิมบางอย่างที่พวกสมัยใหม่ (ที่ทำงานนามธรรม) ปฏิเสธไม่ยอมทำ เช่น การกลับไปเขียนรูปทิวทัศน์และรูปเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และพวก หลังสมัยใหม่ ยังท้าทายการบูชาความเป็นต้นฉบับ ความเป็นตัวของตัวเองที่ไม่เหมือนใครของพวกสมัยใหม่ ด้วยการใช่วิธีการที่เรียกว่า "หยิบยืมมาใช้" (Appropriation, แอ็ปปโรพริเอ

ชั้น) มาจกขวยเอรอุปลักษณะต่างๆ จากสื่อและประวัติศาสตร์ศิลป์ มานำเสนอใหม่ในบริบทที่เปลี่ยนไปบ้าง ในเชิงวิพากษ์วิจารณ์บ้าง เสียดสีบ้าง

ในแวดวงทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะ “หลังสมัยใหม่” ได้ยกเลิกการแบ่งแยกศาสตร์ต่างๆ เช่น การแบ่งศิลปวิจารณ์ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา และสื่อสารมวลชนออกจากกัน โดยการนำเอาศาสตร์เหล่านั้นมาผสมร่วมกัน แล้วนำเสนอเป็นทฤษฎีหลังสมัยใหม่ เช่นงานทางความคิดของ มิเชล ฟูโค (Michel Foucault)ฌอง โบดริยาร์ด (Jean Baudrillard) และ เฟรดริก เจมสัน (Fredric Jameson)

ปรากฏการณ์อย่างหนึ่งในกระแสศิลปะแบบ หลังสมัยใหม่ ในตะวันตกอย่างหนึ่งที่น่าสนใจคือ นิทรรศการศิลปกรรมย้อนหลัง สำหรับศิลปินที่ดั่งตั้งแต่อายุ 30 กว่าๆ ทำให้เกิดแรงกดดันต่อศิลปินในการที่จะต้องประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อย ในหลายกรณีได้ทำให้เกิดการประนีประนอมระหว่างการ “ประสบความสำเร็จในอาชีพศิลปิน” กับ “อุดมการณ์ทางศิลปะ” ซึ่งปัญหาเหล่านี้ไม่เคยเกิดขึ้นกับศิลปินในลัทธิสมัยใหม่เลย



ภาพที่ 19 ศิลปะยุคโพสต์โมเดิร์น

ที่มา : <http://kanyaratpunpain.blogspot.com/2012/11/post-modern.html>

5. จักรวาลและอวกาศ

อวกาศ

หมายถึง บริเวณที่อยู่ไกลออกไปจากโลกจากดวงดาวทั้งหลาย อวกาศเป็นที่อยู่ของดาวเคราะห์และดาวฤกษ์ อวกาศหลาย ๆ อวกาศรวมกันเป็นจักรวาล ไม่มีใครรู้ตำแหน่งหรือรูปแบบที่แน่ชัดของขอบเขตของอวกาศ ในอวกาศมีดาวฤกษ์นับล้านๆรวมตัวกันเป็นกลุ่มๆจำนวนมาก กลุ่มหนึ่งเรียกว่า หนึ่งใน "ดาราจักร" (กาแล็กซี) โดยในอวกาศนั้นมีกาแล็กซีอยู่หลายแสนล้านกาแล็กซี ในหนึ่งกาแล็กซีมีดาวฤกษ์แบบดวงอาทิตย์อยู่หลายแสนล้านดวง และดาวฤกษ์หลายๆดวงก็มีดาวเคราะห์โคจรอยู่รอบๆ 300 ปีแสงในห้วงอวกาศ จักรวาลประกอบด้วยอะตอมมากมาย เมื่อจักรวาลเย็นลง อะตอมเหล่านี้ก็จับตัวกันเป็นอนุภาคต่าง ๆ อะตอมในอวกาศจะรวมเข้าด้วยกันด้วยแรงดึงดูดจากดาวฤกษ์และดาวเคราะห์



ภาพที่ 20 กาแล็กซี

ที่มา : <https://spaceblogblogspot.wordpress.com/>

ระบบสุริยะ

สุริยะ คือ ระบบที่ประกอบด้วย ดวงอาทิตย์เป็นศูนย์กลางมีดาวเคราะห์ (Planets) 8 ดวง ดวงจันทร์บริวารของดาวเคราะห์แต่ละดวง (Moon of satellites) ดาวเคราะห์น้อย (Minor planets) ดาวหาง (Comets) อุกกาบาต (Meteorites) ตลอดจนกลุ่มฝุ่นและก๊าซ ซึ่งเคลื่อนที่อยู่ ในวงโคจรภายใต้อิทธิพลแรงดึงดูดจากดวงอาทิตย์

ส่วนใหญ่เป็นก๊าซ ยกเว้นดาวเคราะห์ดวงนอกสุด คือ ดาวพลูโตที่มีขนาดเล็ก และมีพื้นผิวเป็นของแข็ง

ระบบสุริยะเกิดจากกลุ่มก๊าซและฝุ่นในอวกาศ ยุบรวมกันภายใต้อิทธิพลของแรงโน้มถ่วง เมื่อ 4,600 ล้านปีที่ผ่านมา ที่ใจกลางของกลุ่มก๊าซเกิดเป็นดาวฤกษ์ คือ ดวงอาทิตย์ เศษฝุ่นและก๊าซที่เหลือจากการเกิดเป็นดาวฤกษ์ เคลื่อนที่อยู่ล้อมรอบ เกิดการชน และรวมตัวกัน ภายใต้อิทธิพลของแรงโน้มถ่วง ในช่วงเวลาหลายร้อยล้านปี จนในที่สุดก็กลายเป็นดาวเคราะห์บริวาร และวัตถุอื่นๆ ในระบบสุริยะ



ภาพที่ 21 ระบบสุริยะ

ที่มา : <http://jakawal.exteen.com/20110507/entry-2>

- ระบบสุริยะมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 12,000 ล้านกิโลเมตร
- 99% ของเนื้อสารทั้งหมดของระบบสุริยะ รวมอยู่ที่ดวงอาทิตย์

ระบบสุริยะ ประกอบด้วยดวงอาทิตย์และวัตถุอื่นๆ ที่โคจรรอบดวงอาทิตย์ เช่น ดาวเคราะห์ ดาวเคราะห์น้อย ดาวหาง และดาวบริวาร โลกเป็นดาวเคราะห์ที่อยู่ห่างจากดวงอาทิตย์เป็นลำดับที่ 3 โดยทั่วไป ถ้าให้ถูกต้องที่สุดควรเรียกว่า ระบบดาวเคราะห์ เมื่อก้าวถึงระบบที่มีวัตถุต่างๆ โคจรรอบดาวฤกษ์

คำว่า "ระบบสุริยะ" ควรใช้เฉพาะกับระบบดาวเคราะห์ที่มีโลกเป็นสมาชิก และไม่ควรเรียกว่า "ระบบสุริยะจักรวาล" อย่างที่เรียกกันติดปาก เนื่องจากไม่เกี่ยวข้องกับคำว่า "จักรวาล" ตามนัยที่ใช้ในปัจจุบัน

ทฤษฎีการเกิดระบบสุริยะ

1. ทฤษฎีจุดกำเนิดระบบสุริยะของบูฟง (Georges Louis leclere Buffon)

นักวิทยาศาสตร์ชาวฝรั่งเศส เมื่อ พ.ศ. 2288 เสนอว่า มีดาวฤกษ์ดวงหนึ่งเคลื่อนที่เข้าใกล้ดวงอาทิตย์มีขนาดใกล้เคียงกัน แล้วแรงดึงดูดระหว่างกันทำให้มวลส่วนหนึ่งหลุดออกมากลายเป็นดาวเคราะห์โลก และวัตถุอื่นๆ ในระบบสุริยะ

2. ทฤษฎีจุดกำเนิดระบบสุริยะของลาพลาส

โดยนักวิทยาศาสตร์ชาวฝรั่งเศส ชื่อ ลาพลาส (Piere Simon Laplace) ได้ร่วมงานกับ คานท์ เมื่อ พ.ศ. 2349 เสนอว่า ระบบสุริยะเกิดมาจากมวลของกลุ่มก๊าซฝุ่นละออง หมอกควัน ซึ่งมีขนาดใหญ่และร้อนจัด รวมกลุ่มกันหมุนรอบตัวเองอย่างช้าๆ ทำให้มีมวลขนาดใหญ่ขึ้น ยุบตัวลง ชัดแน่นมากขึ้น หมุนเร็วมากขึ้น ทำให้มวลบางส่วนหลุดออกมาเป็นวงแหวน และวงแหวนมีการหมุนจนหดตัวเป็นดาวเคราะห์ โลก และวัตถุอื่นๆ ในระบบสุริยะ จึงเรียกทฤษฎีของคานท์และลาพลาสว่า "The Nebula Hypothesis"

3. ทฤษฎีจุดกำเนิดระบบสุริยะของเจมส์ ยีนส์ (Sir James Jeans)

นักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษ พ.ศ. 2444 เสนอทฤษฎีว่าด้วยแรงดึงดูดระหว่างกัน (Tidal Theory หรือ Two-star) ก่อนหน้านั้น เมื่อ พ.ศ. 2443 มีนักวิทยาศาสตร์อเมริกัน 2 คน คือ โทมัส แชมเบอร์ลิน (Thomas Chamberlin) และ เอฟ. อาร์. โมลตัน (F. R. Moulton) โดยใช้หลักการของบูฟง และเชื่อว่าเนบิวลาของดวงอาทิตย์ในตอนแรกนั้นน่าจะกระจายเป็นชิ้นเล็ก ๆ ก่อนแล้ว มารวมกันเป็นก้อนใหญ่ขึ้นและหลอมรวมกันเป็นดาวเคราะห์ โลก และวัตถุอื่นๆ ในระบบสุริยะ

4. ทฤษฎีจุดกำเนิดระบบสุริยะของ เฟรด ฮอยล์ (Fred Hoyle) และ ฮานส์ อัลเฟิน (Hans Alphen)

นักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษ พ.ศ. 2493 เสนอทฤษฎีว่าด้วยกลุ่มเมฆหมอก (Interstellar Cloud Theory) โดยกล่าวสนับสนุน คานท์ และลาพลาส แต่เชื่อว่ามีดวงอาทิตย์เกิดขึ้นก่อน แล้วมีแสงสว่าง ภายหลัง ส่วนกลุ่มเมฆหมอกที่อยู่รอบดวงอาทิตย์ ก็จะหมุนและถูกดูดจนอัดแน่นรวมกันเป็นดาวเคราะห์ โลก และวัตถุอื่นๆ

วัตถุในระบบสุริยะ

ระบบสุริยะประกอบด้วยวัตถุจำนวนมากและมีอยู่หลากหลายประเภท บางอย่างไม่สามารถ จำแนกได้อย่างชัดเจนอย่างที่เคยทำได้ในอดีต สารานุกรมวิกิพีเดียของแยกออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

ดวงอาทิตย์ เป็นดาวฤกษ์ที่มีชนิดสเปกตรัม G2 มีมวลประมาณ 99.86% ของทั้งระบบ

ดาวเคราะห์ในระบบสุริยะ มี 8 ดวง ได้แก่ ดาวพุธ ดาวศุกร์ โลก ดาวอังคาร ดาวพฤหัสบดี ดาวเสาร์ ดาวยูเรนัส และ ดาวเนปจูน

- ดาวบริวาร คือ วัตถุที่โคจรรอบดาวเคราะห์
- ผุ่นและอนุภาคขนาดเล็กอื่นๆ ที่ประกอบกันเป็นวงแหวนโคจรรอบดาวเคราะห์
- ชยะอวกาศที่โคจรรอบโลก เป็นชิ้นส่วนของจรวด ยานอวกาศ หรือดาวเทียมที่มนุษย์สร้างขึ้น
- ซากจากการก่อตัวของดาวเคราะห์ เป็นเศษฝุ่นที่จับตัวกันในยุคแรกที่ระบบสุริยะก่อกำเนิด

อาจหมายรวมถึงดาวเคราะห์น้อยและดาวหาง

ดาวเคราะห์น้อย คือ วัตถุที่มีขนาดเล็กกว่าดาวเคราะห์ ส่วนใหญ่มีวงโคจรไม่เกินวงโคจรของดาวพฤหัสบดี อาจแบ่งได้เป็นกลุ่มและวงค์ ตามลักษณะวงโคจร

- ดาวบริวารดาวเคราะห์น้อย คือ ดาวเคราะห์น้อยขนาดเล็กที่โคจรรอบดาวเคราะห์น้อยที่มีขนาดใหญ่กว่าหรืออาจมีขนาดพอๆ กัน
- ดาวเคราะห์น้อยทรอย คือ ดาวเคราะห์น้อยที่มีวงโคจรอยู่ในแนววงโคจรของดาวพฤหัสบดีที่จุด L4 หรือ L5 อาจใช้ชื่อนี้สำหรับดาวเคราะห์น้อยที่อยู่จุดลากรางจ์ของดาวเคราะห์ดวงอื่นๆ ด้วย

สะเก็ดดาว คือ ดาวเคราะห์น้อยที่มีขนาดเท่าก้อนหินขนาดใหญ่ลงไปถึงผงฝุ่น

ดาวหาง คือ วัตถุที่มีองค์ประกอบส่วนใหญ่เป็นน้ำแข็ง มีวงโคจรที่มีความรีสูง โดยปกติจะมีจุดใกล้ดวงอาทิตย์ที่สุดอยู่ภายในวงโคจรของดาวเคราะห์วงใน และมีจุดไกลดวงอาทิตย์ที่สุดห่างไกลเลยวงโคจรของดาวพฤหัสบดี ดาวหางคาบสั้นมีวงโคจรใกล้ดวงอาทิตย์มากกว่านี้ อย่างไรก็ตาม ดาวหางที่มีอายุเก่าแก่มักสูญเสียน้ำแข็งไปหมดจนกลายเป็นดาวเคราะห์น้อย ดาวหางที่มีวงโคจรเป็นรูปไฮเพอร์โบล่า อาจมีกำเนิดจากภายนอกระบบสุริยะ

เซนทอร์ คือ วัตถุคล้ายดาวหางที่มีวงโคจรรีน้อยกว่าดาวหาง มักอยู่ในบริเวณระหว่างวงโคจรของดาวพฤหัสบดีและดาวเนปจูน

วัตถุที่เอ็นไอ คือ วัตถุที่มีกึ่งแกนเอกของวงโคจรเลยดาวเนปจูนออกไป อาจแบ่งย่อยเป็น

- วัตถุแถบไคเปอร์ มีวงโคจรอยู่ระหว่าง 30 ถึง 50 หน่วยดาราศาสตร์ คาดว่าเป็นที่กำเนิดของดาวหางคาบสั้น บางครั้งจัดดาวพลูโตเป็นวัตถุประเภทนี้ด้วย นอกเหนือจากการเป็นดาวเคราะห์ จึงเรียกชื่อวัตถุที่มีวงโคจรคล้ายดาวพลูโตว่าพลูติโน

- วัตถุเมมอर्ट คือ วัตถุที่คาดว่ามีความรีอยู่ระหว่าง 50,000 ถึง 100,000 หน่วยดาราศาสตร์ ซึ่งเชื่อว่าเป็นถิ่นกำเนิดของดาวหางคาบยาว

เซดนา วัตถุที่เพิ่งค้นพบเมื่อเร็วๆ นี้ ซึ่งมีวงโคจรเป็นวงรีสูงมาก ห่างดวงอาทิตย์ระหว่าง 76-850 หน่วยดาราศาสตร์ ไม่สามารถจัดอยู่ในประเภทใดได้ แม้ว่าผู้ค้นพบให้เหตุผลสนับสนุนว่ามันอาจเป็นส่วนหนึ่งของเมมอर्ट

ฝุ่น ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ทั่วไปในระบบสุริยะ อาจเป็นสาเหตุของปรากฏการณ์แสงจักรราศี ฝุ่นบางส่วนอาจเป็นฝุ่นระหว่างดาวที่มาจากนอกระบบสุริยะ

ดาวเคราะห์

ดาวเคราะห์ (ภาษากรีก $\pi\lambda\alpha\nu\eta\tau\eta\varsigma$, planetes หรือ "ผู้พเนจร") คือวัตถุขนาดใหญ่ที่โคจรรอบดาวฤกษ์ ก่อนทศวรรษ 1990 มีดาวเคราะห์ที่เรารู้จักเพียง 9 ดวง (ทั้งหมดอยู่ในระบบสุริยะ) ปัจจุบันเรารู้จักดาวเคราะห์ใหม่อีกมากกว่า 100 ดวง ซึ่งเป็นดาวเคราะห์นอกระบบ คือ โคจรรอบดาวฤกษ์ดวงอื่นที่ไม่ใช่ดวงอาทิตย์

ทฤษฎีที่เป็นที่ยอมรับกันมากที่สุดในปัจจุบันกล่าวว่าดาวเคราะห์ก่อตัวขึ้นจากการยุบตัวลงของกลุ่มฝุ่นและแก๊ส พร้อมกับก่อกำเนิดดวงอาทิตย์ที่ใจกลาง ดาวเคราะห์ไม่มีแสงสว่างในตัวเอง สามารถมองเห็นได้เนื่องจากพื้นผิวสะท้อนแสงจากดวงอาทิตย์ ดาวเคราะห์ส่วนใหญ่ในระบบสุริยะมีดาวบริวารโคจรรอบ ยกเว้นดาวพุธและดาวศุกร์ และสามารถพบระบบวงแหวนได้ในดาวเคราะห์ขนาดใหญ่อย่างดาวพฤหัสบดี ดาวเสาร์ ดาวยูเรนัส และดาวเนปจูน มีเพียงดาวเสาร์เท่านั้นที่สามารถมองเห็นวงแหวนได้ชัดเจนด้วยกล้องโทรทรรศน์

นิยามของดาวเคราะห์

เมื่อวันที่ 24 สิงหาคม พ.ศ. 2549 ที่ประชุมสหพันธ์ดาราศาสตร์สากล ที่กรุงปราก สาธารณรัฐเช็ก ซึ่งประกอบด้วยนักดาราศาสตร์กว่า 2500 คนจาก 75 ประเทศทั่วโลก ได้มีมติกำหนดนิยามใหม่ของดาวเคราะห์ ดังนี้

1. ไม่ใช่ดาวฤกษ์
2. ไม่ใช่จันทร์บริวาร
3. มีแรงดึงดูดมากพอที่จะทำให้โครงสร้างของดาวเป็นทรงกลม
4. เป็นดาวที่โคจรรอบดาวฤกษ์ ซึ่งในที่นี้หมายถึงดวงอาทิตย์
5. มีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางอย่างน้อย 500 ไมล์ (804.63 กิโลเมตร)

นิยามใหม่นี้ส่งผลให้ ดาวพลูโต ถูกปลดออกจากการเป็นดาวเคราะห์ในระบบสุริยะ คงเหลือดาวเคราะห์เพียง 8 ดวง เนื่องจากดาวพลูโตไม่สามารถควบคุมแรงดึงดูดและวงโคจรของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบ

ระบบสุริยะ และให้ถือว่าดาวพลูโตเป็น ดาวเคราะห์แคระ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับวัตถุขนาดเล็กในระบบสุริยะ

ดาวฤกษ์

ดาวฤกษ์ คือ กลุ่มก้อนก๊าซขนาดใหญ่ที่อยู่ในอวกาศ ตรงใจกลางจะมีอุณหภูมิสูงมาก มีองค์ประกอบส่วนใหญ่เป็นธาตุไฮโดรเจน ดาวฤกษ์แผ่พลังงานส่องสว่าง ความร้อนและรังสีต่างๆ ดาวฤกษ์ทุกดวงจะมีลักษณะเหมือนกันอยู่ 2 อย่าง คือ

1. พลังงานในตัวเอง เพราะปฏิกิริยานิวเคลียร์ที่อยูใจกลางของดวงดาว ทำให้ดาวฤกษ์เป็นดาวที่มีแสงสว่างในตัวเอง
2. องค์ประกอบเกือบทั้งหมดของดาวฤกษ์เป็นก๊าซไฮโดรเจน ซึ่งเป็นธาตุที่เบาที่สุดและมีอยู่มากในจักรวาล นอกจากนั้นยังมีก๊าซฮีเลียม ธาตุหนักอื่นๆ และฝุ่นอวกาศปะปนอยู่ด้วย แต่มีปริมาณทั้งหมดรวมกันเป็นเพียงเศษเสี้ยวหนึ่งของก๊าซไฮโดรเจน

กำเนิดดาวฤกษ์

ดาวฤกษ์เกิดจากการยุบตัวของเนบิวลาหรือกลุ่มก๊าซในอวกาศที่มีขนาดใหญ่มาก มีมวลรวมกันหลายพันเท่าของมวลดวงอาทิตย์ ซึ่งในเนบิวลานั้นแต่ละจุดจะมีความหนาแน่นไม่เท่ากัน บริเวณที่มีความหนาแน่นมากกว่าจะมีแรงโน้มถ่วงที่มากกว่า จึงมีการดึงก๊าซจากบริเวณรอบข้างมารวมกัน ดังนั้นบริเวณแกนจะมีมวลมากขึ้น บริเวณที่รวมตัวกันจะมีอุณหภูมิ 10-30 องศาเซลเซียส เมื่อเวลาผ่านไป จะเกิดพลังงานความร้อน

ในช่วงแรกความร้อนที่เกิดขึ้นจะแผ่ออกจากกลุ่มก๊าซ ได้โดยง่าย เพราะกลุ่มก๊าซยังเบาบางมาก จนกระทั่งกลุ่มก๊าซเริ่มหนาแน่นเกินกว่าที่ความร้อนจะแผ่ออกมาได้ อุณหภูมิภายในจะสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่นานกลุ่มก๊าซร้อนจะเริ่มเรือง แสงสว่างจนมองเห็นได้ เราเรียกว่า "โปรโตสตาร์" (Protostar)

การยุบตัวของโปรโตสตาร์จะดำเนินต่อไปจน แกนกลางมีอุณหภูมิสูงขึ้นไปถึง 10 ล้านองศาเซลเซียส ทำให้เกิดปฏิกิริยานิวเคลียร์ฟิวชั่นได้ธาตุฮีเลียม นิวตรอนและพลังงานออกมาเมื่อมีพลังงานภายใน แกนกลางก็จะมี ความดันสูงพอที่จะต้านแรงโน้มถ่วงของมวลได้ เกิดความสมดุลระหว่างแรงดันภายในและแรงโน้มถ่วง ทำให้การยุบตัวหยุดลงทันทีที่เกิดเป็นดาวฤกษ์อย่างสมบูรณ์

เวลาผ่านไปก๊าซไฮโดรเจนจะถูกทำปฏิกิริยาฟิวชั่นไปเรื่อยๆ จนไฮโดรเจนมีจำนวนน้อยลง ทำให้แรงโน้มถ่วงมากกว่าแรงดันภายในจึงเกิดการยุบตัวอีกครั้ง แกนกลางดาวฤกษ์จะมีอุณหภูมิสูงขึ้นถึง 100 ล้านเคลวิน เกิดปฏิกิริยาฟิวชั่นหลอมนิวเคลียสของธาตุฮีเลียม(He)ที่แกนกลาง รวมเป็นนิวเคลียสของธาตุคาร์บอน

ขณะเดียวกันไฮโดรเจนที่อยู่รอบนอกแกนฮีเลียมจะมีอุณหภูมิสูงขึ้นไปด้วยจนเกิดปฏิกิริยาฟิวชั่นหลอมไฮโดรเจนรอบนอกกลายเป็นฮีเลียม จึงเกิดพลังงานมหาศาลดาวฤกษ์จึงเกิดการขยายตัวมีขนาดใหญ่กว่าเดิมมากและสว่างมากขึ้น อีกทั้งอุณหภูมิผิวด้านนอกจะลดลงและกลายเป็นสีแดง เราเรียกดาวฤกษ์ที่มีขนาดใหญ่นี้ว่า "ดาวยักษ์แดง (Red Giant)"

จุดจบของดาวฤกษ์

ดาวฤกษ์แต่ละดวงมีมวลต่างกัน จึงมีวิวัฒนาการและจุดจบที่ต่างกัน ซึ่งจุดจบของดาวฤกษ์ แบ่งได้ 2 แบบ ตามมวลของดาวฤกษ์ ดาวฤกษ์ที่มีมวลน้อย คือมีขนาดเท่าหรือเล็กกว่าดวงอาทิตย์ จะมีแสงสว่างไม่มากนักจึงใช้พลังงานน้อย ทำให้มีช่วงชีวิตยาว ซึ่งในช่วงที่เป็นดาวยักษ์แดงแกนกลางจะไม่เกิดปฏิกิริยานิวเคลียร์แรงโน้มถ่วง จะมากกว่าแรงดัน จึงยุบตัวกลายเป็น "ดาวแคระขาว" (White Dwarf) ความสว่างจะลดลง อุณหภูมิภายในจะลดต่ำมากจนไม่เกิดปฏิกิริยานิวเคลียร์ ทำให้ไม่เกิดการส่องแสง และกลายเป็น "ดาวแคระดำ" (Black Dwarf) ดาวฤกษ์ที่มีมวลมาก คือมีมวลมากกว่าดวงอาทิตย์จะมี ความสว่างมาก จึงใช้พลังงานในอัตราสูงมาก ทำให้มีช่วงชีวิตสั้น และจบชีวิตด้วยการระเบิดอย่างรุนแรงที่ เรียกว่า "ซูเปอร์โนวา" (Supernova) เหลือเพียงซากแกนกลางของดาว คือ ดาวนิวตรอนที่มีความหนาแน่นสูงมาก ดาวนิวตรอนมักมีขนาด 10-20 กิโลเมตรเท่านั้นแต่มีมวลเทียบเท่ากับดวงอาทิตย์เลยทีเดียว หากดาวฤกษ์มีมวลเริ่มต้นมากกว่า 18 เท่าของดวงอาทิตย์ เมื่อเกิดการซูเปอร์โนวาเศษซากดาวที่ตกกลับมา ยังดาวนิวตรอนจะมีมากพอที่จะทำ ให้ดาวนิวตรอนมีมวลเพิ่มขึ้นเกินกว่า 3 เท่าของมวลดวงอาทิตย์ ความดันภายในไม่อาจต้านทานแรงโน้มถ่วงที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ได้อีกต่อไป ดังนั้นดาวนิวตรอนจะยุบตัวลงอย่างไม่ มีที่สิ้นสุดกลายเป็น "หลุมดำ" (Black Hole)

ดาวหาง

ดาวหาง (comet) คือ วัตถุชนิดหนึ่งในระบบสุริยะ มีส่วนที่ระเหิดเป็นไอ เมื่อเข้าใกล้ดวงอาทิตย์ ทำให้เกิดชั้นฝุ่นและก๊าซที่ฝ้ามัวล้อมรอบ และทอดเหยียดออกไปภายนอกจนดูเหมือนหาง และดาวหางประกอบด้วยสามส่วนใหญ่ ๆ คือ นิวเคลียส โคมา และหาง

นิวเคลียสของดาวหางเป็น "ก้อนน้ำแข็งสกปรก" ประกอบด้วยน้ำแข็ง คาร์บอนไดออกไซด์ มีเทน แอมโมเนีย และมีฝุ่นกับหินแข็งปะปนอยู่ด้วยกัน

เมื่อดาวหางเข้าใกล้ดวงอาทิตย์ ความร้อนจากดวงอาทิตย์ จะทำให้น้ำแข็งระเหิดเป็นไอ และปล่อยก๊าซออกมาเกาะกลุ่มเป็นทรงกลมขนาดมหึมาล้อมรอบนิวเคลียส เรียกว่า โคมา ซึ่งโคมาอาจมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางถึงหลายล้านกิโลเมตรก็ได้

จากการศึกษาดาวหางในย่านความถี่อัลตราไวโอเล็ต พบว่า มีชั้นของไฮโดรเจนห่อหุ้มดาวหางอีกชั้นหนึ่ง ไฮโดรเจนเหล่านี้เกิดจากไอน้ำที่แตกตัวอันเนื่องมาจากรังสีจากดวงอาทิตย์

ก๊าซและฝุ่นพุ่งเป็นลำออกจากนิวเคลียสในด้านที่หันเข้าหาดวงอาทิตย์ หลังจากนั้นจะถูกลมสุริยะพัดให้ปลิวออกไปทางด้านหลัง

หางของดาวหางยังแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ หางก๊าซ หรือ หางพลาสมา หรือ หางอิออน ประกอบด้วยอิออน และโมเลกุลที่ส่องสว่างโดยการเรืองแสง ถูกผลักออกไปโดยสนามแม่เหล็กในลมสุริยะ ดังนั้นความผันแปรของลมสุริยะ จึงมีผลต่อการเปลี่ยนรูปร่างของหางก๊าซด้วย หางก๊าซจะอยู่ในระนาบวงโคจรของดาวหาง และชี้ไปในทิศเกือบตรงข้ามดวงอาทิตย์พอดี หางอีกชนิดหนึ่งคือ หางฝุ่น ประกอบด้วยฝุ่นหรืออนุภาคอื่น ๆ ที่เป็นกลางทางไฟฟ้า ถูกผลักออกจากดาวหางด้วยแรงดันของรังสี ในขณะที่ดาวหางใกล้ดวงอาทิตย์ หางของมันอาจยาวได้ถึงหลายร้อยล้านกิโลเมตร

ดาวหางแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ ดาวหางคาบสั้น(short period comet)เป็นดาวหางที่มีคาบการโคจรรอบดวงอาทิตย์น้อยกว่า 200 ปี เช่น ดาวหางฮัลลีย์ (Halley) ซึ่งมีคาบการโคจร 76 ปี และดาวหางคาบยาว(long period comet) เป็นดาวหางที่มีคาบการโคจรมากกว่า 200 ปี



ภาพที่ 22 ดาวหาง

ที่มา : <http://jakawal.exteen.com/20110507/entry-2>

ดาวเคราะห์น้อย

ดาวเคราะห์น้อย คือวัตถุแข็งขนาดเล็กที่โคจรรอบดวงอาทิตย์ในระบบสุริยะอยู่ระหว่างดาวอังคารกับดาวพฤหัสบดี เชื่อว่าดาวเคราะห์น้อยส่วนใหญ่เป็นซากที่หลงเหลือในจานดาวเคราะห์ก่อนเกิด ซึ่งไม่สามารถรวมตัวกันเป็นดาวเคราะห์ขนาดใหญ่ได้ระหว่างการก่อกำเนิดระบบสุริยะ ดาวเคราะห์น้อยบางดวงมีดาวบริวาร เราสามารถพบดาวเคราะห์น้อยจำนวนมากได้ภายในแถบดาวเคราะห์น้อย ซึ่งอยู่ระหว่างวงโคจรของดาวอังคารกับดาวพฤหัสบดี

ดาวหาง (comet) คือ วัตถุชนิดหนึ่งในระบบสุริยะ มีส่วนที่ระเหิดเป็นไอ เมื่อเข้าใกล้ดวงอาทิตย์ ทำให้เกิดชั้นฝุ่นและก๊าซที่แผ่มาล้อมรอบ และทอดเหยียดออกไปภายนอกจนดูเหมือนหาง ดาวหางประกอบด้วยสามส่วนใหญ่ ๆ คือ นิวเคลียส โคมา และหาง

นิวเคลียสของดาวหางเป็น "ก้อนน้ำแข็งสกปรก" ประกอบด้วยน้ำแข็ง คาร์บอนไดออกไซด์ มีเทน แอมโมเนีย และมีฝุ่นกับหินแข็งปะปนอยู่ด้วยกัน

เมื่อดาวหางเข้าใกล้ดวงอาทิตย์ ความร้อนจากดวงอาทิตย์ จะทำให้น้ำแข็งระเหิดเป็นไอ และปล่อยก๊าซออกมาเกาะกลุ่มเป็นทรงกลมขนาดมหึมาล้อมรอบนิวเคลียส เรียกว่า โคมา ซึ่งโคมาอาจมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางถึงหลายล้านกิโลเมตรก็ได้

จากการศึกษาดาวหางในย่านความถี่อัลตราไวโอเล็ต พบว่า มีชั้นของไฮโดรเจนห่อหุ้มดาวหางอีกชั้นหนึ่ง ไฮโดรเจนเหล่านี้เกิดจากไอน้ำที่แตกตัวอันเนื่องมาจากรังสีจากดวงอาทิตย์

ก๊าซและฝุ่นพุ่งเป็นลำออกจากนิวเคลียสในด้านที่หันเข้าหาดวงอาทิตย์ หลังจากนั้นจะถูกลมสุริยะพัดให้ปลิวออกไปทางด้านหลังหางของดาวหางยังแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ หางก๊าซ หรือ หางพลาสมา หรือ หางอิออน ประกอบด้วยอิออน และโมเลกุลที่ส่องสว่างโดยการเรืองแสง ถูกผลักออกไปโดยสนามแม่เหล็กในลมสุริยะ ดังนั้นความผันแปรของลมสุริยะ จึงมีผลต่อการเปลี่ยนรูปร่างของหางก๊าซด้วย หางก๊าซจะอยู่ในระนาบวงโคจรของดาวหาง และชี้ไปในทิศเกือบตรงข้ามดวงอาทิตย์พอดี หางอีกชนิดหนึ่งคือ หางฝุ่น ประกอบด้วยฝุ่นหรืออนุภาคอื่น ๆ ที่เป็นกลางทางไฟฟ้า ถูกผลักออกจากดาวหางด้วยแรงดันของรังสี ในขณะที่ดาวหางใกล้ดวงอาทิตย์ หางของมันอาจยาวได้ถึงหลายร้อยล้านกิโลเมตร

ดาวหางแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ ดาวหางคาบสั้น(short period comet)เป็นดาวหางที่มีคาบการโคจรรอบดวงอาทิตย์น้อยกว่า 200 ปี เช่น ดาวหางฮัลลีย์ (Halley) ซึ่งมีคาบการโคจร 76 ปี และดาวหางคาบ

ปรากฏการณ์ออโรรา (Aurora)

เมื่อลมสุริยะผ่านเข้ามาทำปฏิกิริยากับบรรยากาศชั้นบนของโลกในระดับไอโอโนสเฟียร์ ซึ่งสูงราว 120 กิโลเมตรขึ้นไป อะตอมของก๊าซออกซิเจนและไนโตรเจนถูกกระตุ้นเรืองแสงสว่างสวยงาม คล้ายม่านของแสงพลั่วไปในท้องฟ้ากลางคืน เรียกปรากฏการณ์นี้ว่า ออโรรา หรือ แสงเหนือ เมื่อเกิดในท้องฟ้าใกล้ขั้วเหนือ และ แสงใต้ เมื่อเกิดในท้องฟ้าใกล้ขั้วใต้



ภาพที่ 23 ปรากฏการณ์ออโรรา

ที่มา : <https://spaceblogblogspot.wordpress.com/>

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาศิลปะนิพนธ์เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรีสำหรับสตรี เพื่อศึกษาและเพิ่มทางเลือกให้กับสตรีวัยทำงานที่ชอบออกสังคม หรืองานสังสรรค์กลางคืน ผู้ศึกษาศิลปะนิพนธ์ ได้ทำการศึกษาค้นคว้า และรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับกลุ่มผู้บริโภคและตัวอย่างงาน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบชุด Transforming Dress ตลอดจนปรับทในการทำงาน เพื่อเพิ่มความมั่นใจและเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ ให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ยังใช้วิธีการดำเนินวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้ในการทำวิจัยเป็นหลัก ซึ่งนักวิจัยในที่นี้ หมายถึงนิสิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

- 1.1. ศึกษาความเป็นมา และรูปแบบของชุดทำงานกึ่งทางการและชุดออกงานราตรี
- 1.2. ศึกษาหน้าที่ใช้สอยของเครื่องแต่งกายเพื่อออกแบบเครื่องแต่งกาย
- 1.3. ศึกษาแฟชั่น และเทรนด์ของเครื่องแต่งกายสตรี

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดข้อมูล, ทำการวิเคราะห์ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

- 2.1. วิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากร
- 2.2. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

- 3.1. วิเคราะห์ข้อมูลการตลาดแบรนด์แฟชั่น
- 3.2. วิเคราะห์ความเหมาะสมของหน้าที่ใช้สอยและรูปร่างของสตรี

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและการดำเนินการออกแบบ

- 4.1. สรุปผลการศึกษาในการออกแบบ
- 4.2. การดำเนินการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

โดยการศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมา และรูปแบบของชุดทำงานในแบบต่างๆและชุดราตรี ชุดออกงานสังคม ศึกษาแนวคิด การปฏิบัติ และการสร้างเสริมบุคลิกภาพที่ดีในสังคม ศึกษาแฟชั่น และเทรนด์ของเครื่องแต่งกายสตรี เพื่อรวบรวมข้อมูลและนำไปศึกษาต่อในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดข้อมูลประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี สำหรับสตรี มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายดังนี้

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากร

การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานวิจัยนี้ จัดทำขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและช่วยให้สตรีในวัยทำงานที่ชอบออกงานสังคมกลางคืน และเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนมีความเหมาะสมกับความ ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักเกณฑ์ทางการตลาดที่ได้ศึกษาดังนี้

2.2. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม

วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม เพื่อศึกษาทำความเข้าใจและเป็นแนวทางสำหรับนำไปใช้ในการออกแบบ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสุ่มตัวอย่างในการทำแบบสอบถาม แบบออนไลน์ จำนวน 50 คน

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลการตลาดแบรนด์แฟชั่น

โดยการศึกษาแบรนด์ต่างๆเพื่อทำการเปรียบเทียบทางด้านข้อมูล เช่น ราคา วัสดุดิบ ช่องทางการจำหน่าย สไลแแกรน แนวทางการออกแบบ เป็นต้น

3.2. วิเคราะห์ความเหมาะสมของหน้าที่ใช้สอยและรูปร่างของสตรีในวัยทำงานอันมีคอนเสิร์ตของอวกาศและใช้ซิลิโคนโพสท์โมเดิร์นเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบร่วมกัน

3.2.1. ชุดทำงานกึ่งทางการแบบเรียบง่าย มีหน้าที่ใช้สอยเปลี่ยนจากชุดทำงานออกมาเป็นชุดออกงานราตรีโดยใช้การปลดกระดุมชุดนอกแล้วจึงตกลงเป็นชุดราตรี 1 ชุด

3.2.2. ชุดทำงานกึ่งทางการในภาพลักษณ์ของสาวมั่น และแข็งแกร่ง มีหน้าที่ใช้สอยเมื่อต้องการเปลี่ยนเป็นชุดออกงาน สามารถถอดชิปเสื้อด้านนอกลงมาก็สามารถเปลี่ยนเป็นชุดราตรีได้ในทันที 1 ชุด

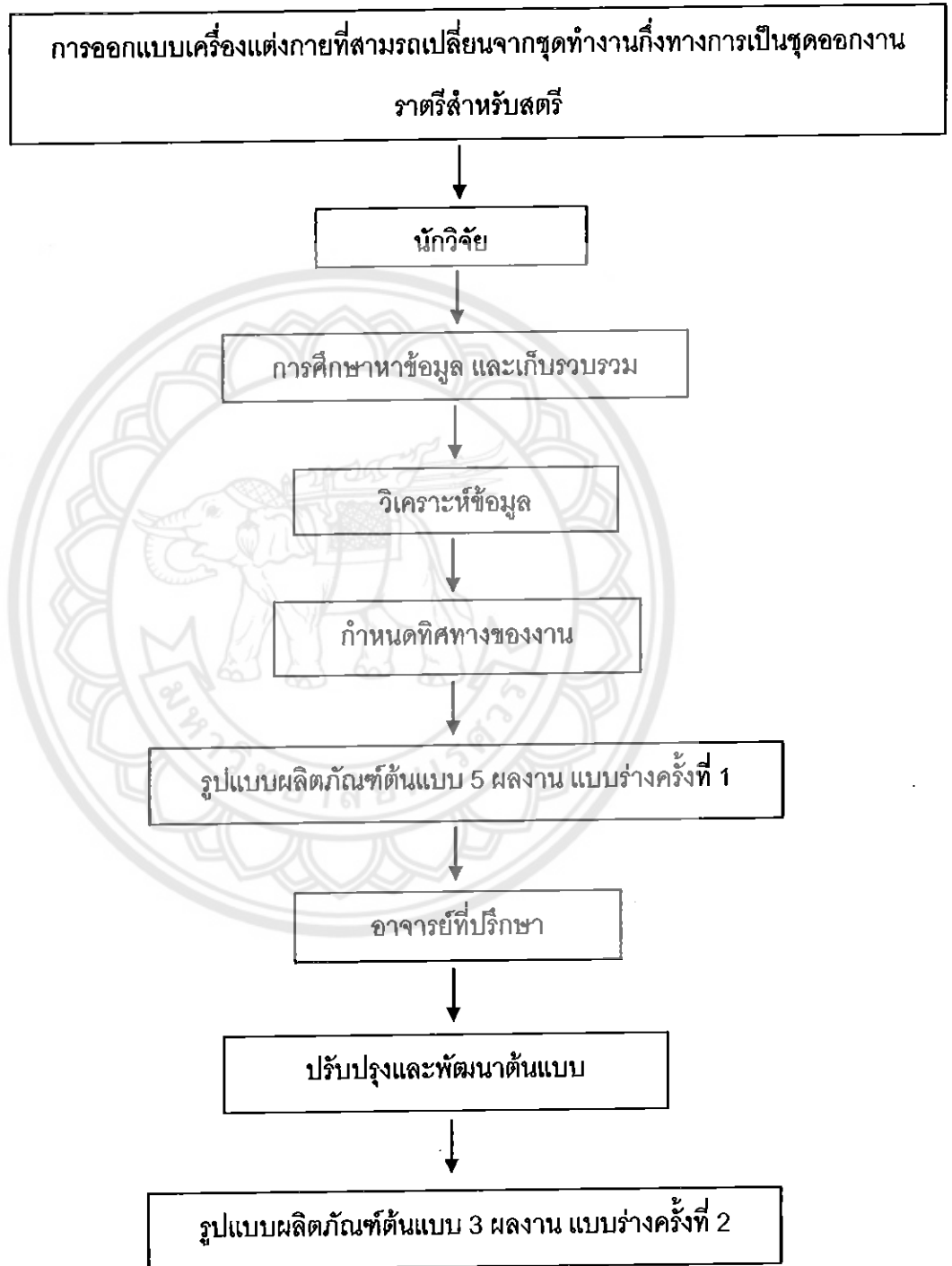
3.2.3. ชุดทำงานกึ่งทางการในภาพลักษณ์ของสตรีที่มีความสง่า นิ่ง สงบ หน้าที่ใช้สอยจะอยู่ที่ผ้าพันคอที่ร้อยอยู่กับชุด เมื่อดึงออกและรัดซิปด้านข้างลงก็จะสามารถเปลี่ยนเป็นชุดออกงานราตรีได้ในทันที 1 ชุด

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและการดำเนินการออกแบบ

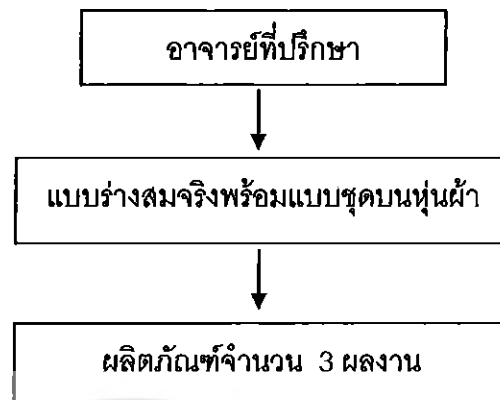
สรุปประเมินผล อภิปรายแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรีสำหรับสตรี โดยมีระเบียบวิธีการศึกษาในเชิงคุณภาพจากการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร และแบบสอบถาม โดยนำเสนอผลงานวิจัยออกมาในลักษณะการพรรณนาวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไป



ภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการ
เป็นชุดออกงานราตรีสำหรับสตรี



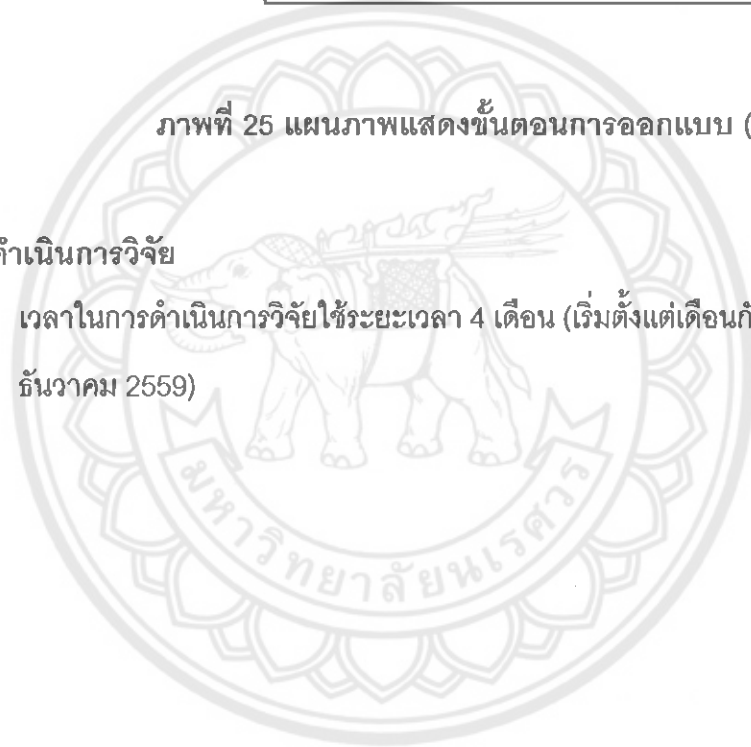
ภาพที่ 24 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบ



ภาพที่ 25 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบ (ต่อ)

ระยะดำเนินการวิจัย

เวลาในการดำเนินการวิจัยใช้ระยะเวลา 4 เดือน (เริ่มตั้งแต่เดือนกันยายน 2559 – เดือนธันวาคม 2559)



บทที่ 4
ผลการวิจัย

จากจากการศึกษาค้นคว้า รวบรวมและวิเคราะห์ผล ผู้วิจัยได้ประสบปัญหาและทำการแก้ไขปรับปรุง พัฒนาการสร้างสรรค์ให้มีความสมบูรณ์ สู่งานต้นแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานถึงทางการเป็นชุดออกงานราตรีสำหรับสตรี

ส่วนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

โดยการศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมา ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอวกาศ ข้อมูลศิลปะยุคโพสท์โมเดิร์น ศึกษาแนวคิด การปฏิบัติ และการสร้างเสริมบุคลิกภาพที่ดีในสังคม ศึกษาแฟชั่นและเทรนด์ของเครื่องแต่งกาย เพื่อรวบรวมข้อมูลและนำไปศึกษาต่อในขั้นตอนต่อไป

ส่วนที่ 2 กำหนดข้อมูลประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากร

การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานวิจัยนี้ จัดทำขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและช่วยสร้างความแปลกใหม่ให้กับเครื่องแต่งกายสตรี และเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนมีความเหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักเกณฑ์ทางการตลาดที่ได้ศึกษาดังนี้

1) ด้านภูมิศาสตร์	พื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดพิษณุโลก
1.1) ขอบเขต	ตามบริษัทต่างๆ พื้นที่ที่มีสตรีในวัยทำงาน
2) ด้านประชากรศาสตร์	
2.1) เพศ	หญิง
2.2) อายุ	30-45 ปี
2.3) อาชีพ	ทุกอาชีพที่สามารถใส่ชุดถึงทางการในการทำงานได้ และมีการเข้าสังคม
2.4) รายได้	30,000 บาท/เดือนขึ้นไป
2.5) ลักษณะนิสัย	มีความกระฉับกระเฉง ว่องไว ชอบเข้าสังคม
2.6) รูปร่างสัดส่วน	สตรีที่มีสัดส่วนที่สมส่วนพอดี

ตารางที่ 1 สรุปและวิเคราะห์ถึงผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย

2.2. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม

วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม เพื่อศึกษาทำความเข้าใจและเป็นแนวทางสำหรับนำไปใช้ในการออกแบบ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสุ่มตัวอย่างในการคำถามถามสั้นๆ จำนวน 50 คน โดยเข้าไปสอบถามตามสถานที่ทำงานหรือบริษัทต่างๆ ได้ข้อมูลดังนี้

อาชีพ

อาชีพ พนักงานบริษัท จำนวน 30 คน

อาชีพ เจ้าของกิจการส่วนตัว จำนวน 15 คน

อาชีพ ช่างเสริมสวย จำนวน 5 คน

(โดยทุกคนจะมีเงินเดือน 30,000 บาทต่อเดือนขึ้นไป ทุกคนตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้)

คุณลักษณะนิสัย

ชีวิตเรียบง่าย จำนวน 22 คน

มั่นใจ แข็งแกร่ง จำนวน 18 คน

สงบ สุขุม จำนวน 6 คน

สดใส ร่าเริง จำนวน 3 คน

ฉลาด รอบคอบ จำนวน 1 คน

ลักษณะการแต่งกายที่ชอบใส่มาทำงาน

ชุดเดรสสั้น จำนวน 31 คน

เสื้อเชิ้ต – กางเกง, กระโปรง จำนวน 12 คน

เสื้อยืด – กางเกง, กระโปรง จำนวน 4 คน

ชุดเดรสยาว จำนวน 3 คน

ความชอบในการออกงานสังคม งานสังสรรค์กลางคืน

ชอบ จำนวน 34 คน

ไม่ชอบ จำนวน 16 คน

สรุปและวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายหลัก

1. ข้อมูลทั่วไป

- 1.1 อาชีพที่เลือกเข้าไปสอบถามแล้วเจอมากที่สุดคืออาชีพพนักงานบริษัท รองลงมาคือเจ้าของกิจการส่วนตัวทั่วไปและลำดับสุดท้ายช่างเสริมสวย
- 1.2 ทุกคนมีรายได้ไม่ต่ำกว่า 30,000 บาทต่อเดือน
- 1.3 ลักษณะนิสัยที่พบเจอมากที่สุดคือชอบใช้ชีวิตเรียบง่าย รองลงมาคือมีความมั่นใจ แข็งแกร่งและสงบ สุขุม ส่วนลักษณะสดใส ร่าเริงและฉลาดรอบคอบมีเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

1.4 สัดส่วนและรูปร่างของผู้ที่เลือกเข้าไปสอบถาม มีสัดส่วนที่สมส่วนพอดีทุกคน ดังที่กำหนดไว้เบื้องต้น

2. ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม

2.1 ลักษณะการแต่งกายที่ชอบสวมใส่ ส่วนมากคือชอบสวมใส่ชุดเดรสสั้น รองลงมาคือเสื้อเชิ้ตกับกางเกงหรือกระโปรง ส่วนเสื้อยืดกับกางเกงหรือกระโปรงและชุดเดรสยาว มีเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

2.3 ความชอบในการออกงานสังคม สังสรรค์กลางคืนในจำนวนทั้งหมดนั้น มีความชอบมากกว่าผู้ที่ไม่ชอบออกงานสังคม สังสรรค์กลางคืน

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

3.1. ในส่วนของการออกแบบชุดทำงานกึ่งทางการ

การออกแบบชุดทำงานกึ่งทางการสำหรับชุดที่จะสามารถเปลี่ยนรูปลักษณะเป็นชุดออกงานราตรีได้นั้น ในส่วนของขนาด เราจะต้องเผื่อขนาดไว้ให้มีขนาดใหญ่กว่าชุดราตรีที่ต้องซ่อนอยู่ด้านในพอสมควร และจะต้องออกแบบออกมาให้มีหน้าที่ใช้สอย หรือลูกเล่นที่จะสามารถปลดออกสับเปลี่ยนเป็นอีกชุดหนึ่งได้อย่างง่ายดายและใช้เวลาเพียงไม่กี่วินาที

3.2 ในส่วนของการออกแบบชุดออกงานราตรี

การออกแบบชุดออกงานราตรีที่ต้องซ่อนอยู่ภายในชุดทำงานกึ่งทางการนั้น เราไม่สามารถที่จะออกแบบให้มีลักษณะที่พิเศษจนเกินไปได้ เช่น กระโปรงที่พองหรือบานออกจนเกินไป การเลือกใช้ผ้าที่หนาเกินไป เพราะจะทำให้ไม่สามารถเก็บชุดออกงานราตรีด้านในไว้ภายในชุดทำงานกึ่งทางการอีกทีได้ ดังนั้น การออกแบบชุดออกงานราตรีที่จะต้องอยู่ชั้นในสุดของชุดทั้งหมดนั้น เราจึงจำเป็นต้องออกแบบมาในลักษณะที่มีความเรียบง่าย ไม่ดูเกินจริง หรืออลังการจนเกินไป

อีกทั้งยังต้องเลือกใช้ผ้าที่มีการทึงตัวสวย ไม่ยับง่าย และยังคงเป็นผ้าที่บางพอสมควร เพื่อการเก็บซ่อนที่มีมิติอีกด้วย

3.3 การเลือกใช้ผ้าและสีของชุดที่ออกแบบ

ผ้าที่นำมาใช้ออกแบบควรเป็นผ้าที่ค่อนข้างบาง และมีความทึงตัวเร็ว พลิ้วสวย เพื่อให้มีเวลาในการสับเปลี่ยนหน้าที่ใช้สอยได้ภายในเวลาไม่กี่วินาทีได้ ผ้าที่ใช้ในการออกแบบที่เหมาะสมที่สุด คือผ้าชีฟองซาติน ซึ่งเป็นผ้าซาตินชนิดที่บางและมีความทึงตัวที่มีน้ำหนักพอดี และไม่ยับง่ายจนเกินไป

ในส่วนของสีที่นำมาใช้ ควรใช้สีที่มาจากแรงบันดาลใจหรือคอนเซ็ปต์ที่ได้ตั้งไว้

เบื้องต้น



ภาพที่ 26 ผ้าชีฟองซาติน

ส่วนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและการดำเนินการออกแบบ

4.1. สรุปผลการศึกษาในการออกแบบ

ปัจจุบันมนุษย์ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นโดยเฉพาะด้านร่างกาย ภาพลักษณ์ภายนอกเริ่มมีบทบาทอย่างมากต่อมนุษย์ ผู้บริโภคทุกคนไม่ได้มีรูปร่างที่สมส่วนและดูดี ซึ่งทำให้ผู้สวมใส่เครื่องแต่งกายมีทางเลือกค่อนข้างจำกัดในการที่จะเลือกซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตามลักษณะสัดส่วนร่างกายของตนเอง และอาจส่งผลไปถึงการขาดความมั่นใจในตัวบุคคล เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่สำคัญลำดับต้นๆที่จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ บุคลิกภาพและผู้คนรอบข้างให้ความสนใจแก่ให้ผู้สวมใส่ การเสริมสร้างบุคลิกภาพก็เพื่อให้เป็นผู้ที่มีสุขภาพที่ดี วางตัวใน

สังคมได้อย่างถูกต้อง แต่งกายดีเหมาะสมกับกาลเทศะเข้ากับวัยบุคลิกภาพรูปร่างและโอกาส(สาว
ชุลีกร แสงโชติไกร. 2555 :ออนไลน์)

และนอกจากเรื่องของความจำเป็นของการสวมใส่เครื่องแต่งกายในกรณีต่างๆแล้ว ยังมี
เรื่องของกิจกรรมในชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่ทุกคนต้องทำ เช่น การศึกษาเล่าเรียน การทำงาน
รวมถึงการออกงานสังคมพบปะผู้คน ซึ่งกิจกรรมในชีวิตประจำวันทั้งหมดเหล่านี้ล้วนจำเป็นต้อง
เสริมสร้างบุคลิกของแต่ละคนเพื่อให้ดูดีในทุกๆวัน ดังนั้น เครื่องแต่งกายก็เป็นปัจจัยหลักสำคัญที่
ทำให้มนุษย์ทุกคนได้เสริมสร้างบุคลิกภาพให้ดูดีอยู่เสมอในแต่ละวันและแต่ละกิจกรรม

สุดท้าย สิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ต้องใส่ใจเป็นอย่างมากสำหรับมนุษย์ก็คือเวลา เพราะ
ในการใช้ชีวิตประจำวันในแต่ละวันมีเวลาเป็นตัวกำหนดขอบเขตในการใช้ชีวิต ผู้คนบางกลุ่มจึง
เล็งเห็นว่าเวลาเป็นสิ่งสำคัญมากในการทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ทุกคนจะต้องใช้ชีวิตแข่งกับเวลา
ที่เดินอยู่ตลอดเวลาอยู่เสมอในทุกๆวัน

ผู้วิจัยจึงเลือกนำเสนอผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงาน
กึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรีสำหรับสตรี เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับกลุ่มสตรีที่มีปัญหาในเรื่องของ
เวลา โดยเฉพาะกลุ่มคนที่มีความเร่งรีบที่กำลังเลิกงาน เตรียมตัวที่จะเข้างานสังสรรค์ให้ได้ทันเวลา
ทั้งหมดนี้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้สวมใส่เข้าใจถึงหน้าที่ใช้สอยของเครื่องแต่งกาย และยังส่งเสริมใน
เรื่องของรูปลักษณ์ภายนอกหรือบุคลิกภาพจากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ออกแบบมาได้เป็นอย่างดี
ด้วยการดึงเอาแนวคิดคอนเสิร์ตจากอวกาศมาผสมผสานเข้ากับศิลปะยุคโพสท์โมเดิร์นเพื่อให้เกิด
ความแปลกใหม่ทันสมัยและสวยงาม

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ได้นำข้อมูลองค์รวมเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย การพัฒนา
บุคลิกภาพ และข้อมูลต่างๆ รวมถึงขั้นตอนการวิจัยที่ครบถ้วนโดยละเอียดเข้าใจง่าย มาเรียบเรียง
เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ศึกษาค้นคว้าได้นำไปปรับใช้พัฒนาหรือต่อยอดความคิดทางด้านแฟชั่นต่อไป

4.2 การดำเนินการออกแบบ

ทำการออกแบบโดยการศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปด้านจิตนิสัยและพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย และจากผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมและรูปร่างของสตรีในวัยทำงาน การเลือกใส่เครื่องแต่งกาย เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี รวมถึงการส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่จะทำให้เกิดเป็นชุดที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรีได้ โดยมีการสรุปการออกแบบเครื่องแต่งกายออกมาได้ดังต่อไปนี้

การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายสำหรับเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรีสำหรับสตรีคือ สตรีวัยทำงาน ที่มีอายุตั้งแต่ 30- 45 ปี เป็นเหล่าสตรีในช่วงวัยทำงานที่ใช้ชีวิตในสังคมเมืองตั้งแต่ระดับปานกลางถึงระดับสูง ชอบออกสังคมและงานสังสรรค์กลางคืน มีสไตล์และรสนิยมในการแต่งตัวดี มีทุนทรัพย์ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าได้อย่างไม่ขัดข้องและไม่กระทบต่อสิ่งอื่นใด เป็นบุคคลที่มีรายได้ไม่ต่ำกว่า 30,000 บาทต่อเดือน

การกำหนด Mood and Tone

สีที่ใช้ในการออกแบบมีทั้งหมด 4 สีด้วยกัน ได้แก่

- สีน้ำเงินเข้ม
- สีเทา
- สีขาว
- สีดำ

และมีภาพประกอบจากคอนเซ็ปต์และรูปแบบเครื่องแต่งกายที่อยู่ในทางเดียวกันดังรูปต่อไปนี้



ภาพที่ 27 Mood and Tone

แนวคิดในการออกแบบ (Concept)

คอนเซ็ปต์โดยรวมของคอลเลคชันนี้คือ อวกาศ หรือสิ่งต่างๆที่อยู่นอกเหนือจากโลกของเรา เช่น ดวงดาวต่างๆ กาแล็กซี ยานอวกาศ เป็นต้น ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในคอลเลคชันนี้ จะนำสิ่งต่างๆที่กล่าวมานั้นเอามาเป็นโทนอารมณ์ ให้เข้ากับชุดแต่ละชุดที่จะออกแบบ

แรงบันดาลใจ (Inspiration)

การแรงบันดาลใจในการออกแบบนั้นได้มาจากศิลปะยุคโพสท์โมเดิร์น คือการสร้างรูปแบบงานออกแบบใหม่ที่ไม่ใช่ทั้ง Modern และ รูปแบบ Classic แต่กลับเป็นการสร้างลูกผสมระหว่างทั้งสองรูปแบบขึ้นมาดังจะ เห็นได้จากผลงานส่วนใหญ่ของรูปแบบนี้จะมีการสร้างชิ้นงานแบบ Modern ที่เรียบง่าย และมีรูปทรงที่โดดเด่น เต๋า แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีการอ้างอิงถึงรายละเอียด หรือกลิ่นอายของงาน Classic ไปด้วยในตัว

ผลงานการออกแบบ (Sketch Design)

ผลงาน Sketch Design ที่ออกแบบแล้วผ่านการพิจารณาจากคณะอาจารย์มีทั้งหมด 3 ชุดด้วยกัน ดังนี้

ชุดที่ 1



ภาพที่ 28 Sketch Design ชุดที่ 1

ชุดที่ 1 นี้ ออกแบบให้ออกมาอยู่ในลักษณะของความเรียบง่าย แรงบันดาลใจที่ดึงมาจากคอนเซ็ปต์ของชุดนี้คือ ยานอวกาศ มีหน้าที่ใช้สอยและมีลูกเล่นของชุดโดยการปลดกระดุมด้านข้าง แล้วถอดชุดด้านนอกลงมาจะเปลี่ยนเป็นชุดราตรีสีน้ำเงินภายในเวลาไม่กี่วินาที

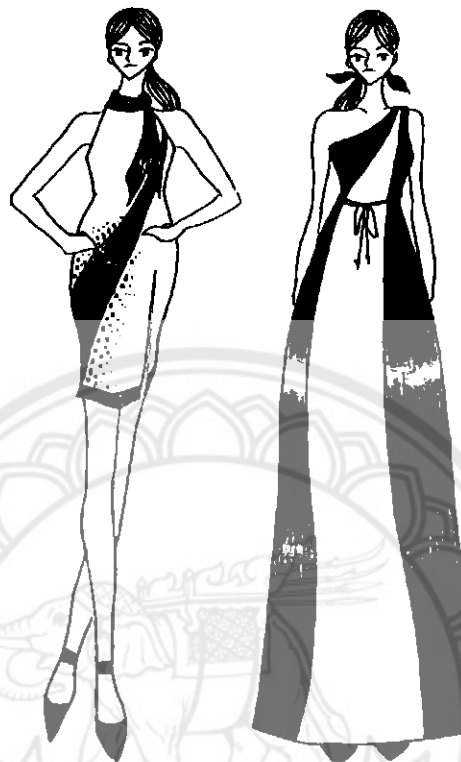
ชุดที่ 2



ภาพที่ 29 Sketch Design ชุดที่ 2

ชุดที่ 2 นี้ ออกแบบให้อยู่ในลักษณะของความมั่นใจ แข็งแกร่ง แรงบันดาลใจที่ดึงมาจากคอนเซ็ปต์ของชุดนี้คือ กาแล็กซี่ มีหน้าที่ใช้สอยและลูกเล่นของชุดคือการรูดริปเสื้อชั้นนอกออกมา ทำให้ชุดราตรีที่อยู่ด้านในตกลงมาเป็นกระโปรงตาข่ายอย่างสวยงาม

ชุดที่ 3



ภาพที่ 30 Sketch Design ชุดที่ 3

ชุดที่ 3 นี้ ออกแบบให้อยู่ในลักษณะของความสงบสุขุม แรงบันดาลใจที่ดึงมาจากคอนเซ็ปต์ของชุดนี้คือ ดาวหาง มีหน้าที่ใช้สอยและเล่นโดยการถอดผ้าพันคอที่ชุดด้านนอกออก จากนั้นรูดซิปลัดด้านข้างลงมา ชุดราตรีด้านในก็จะทิ้งตัวลงมาอย่างสวยงาม ส่วนผ้าพันคอที่ถอดออกมาแล้ว สามารถมาประยุกต์ใช้ใหม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการนำมาพันคอไว้หลวมๆ หรือนำมาผูกผมไว้เป็นต้น

ผลงานจริงสมบูรณ์แบบ

ชุดที่ 1



ภาพที่ 31 ชุดทำงานถึงทางการชั้นนอกและหน้าที่ใช้สอย



ภาพที่ 32 ชุดออกงานราตรีหลังจากที่เปลี่ยนมาจากชุดทำงานกึ่งทางการ

ชุดที่ 2



ภาพที่ 33 ชุดทำงานกึ่งทางการชั้นนอกและหน้าที่ใช้สอย



ภาพที่ 34 ชุดออกงานราตรีหลังจากที่เปลี่ยนมาจากชุดทำงานกึ่งทางการ

ชุดที่ 3



ภาพที่ 35 ชุดทำงานกิจกรรมการชั้นนอกและหน้าที่ใช้สอย



ภาพที่ 36 ชุดออกงานราตรีหลังจากที่เปลี่ยนมาจากชุดทำงานกึ่งทางการ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ผลงานการออกแบบการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี สำหรับสตรี เป็นการออกแบบเพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับสตรีที่รักในการทำงานและต้องการที่จะทำงานสังคม หรืองานสังสรรค์กลางคืนให้ทันเวลา และเพื่อสร้างความหลากหลายให้กับแฟชั่นเสื้อผ้าสำหรับสตรี โดยมีการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทำความเข้าใจทั้งความหมายและรูปแบบก่อนจะมาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ จนนำมาสู่การออกแบบและขั้นตอนกระบวนการออกแบบ จนได้ต้นแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรีได้ ซึ่งล้วนแต่เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์การทำงาน แนวทางความคิด เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนางาน ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาแนวคิด และทำความเข้าใจเกี่ยวกับชุดแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี ทั้งในเรื่องของประวัติความเป็นมา ความหมายในการสื่อสาร และแนวทางที่นำมาใช้
2. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบและการผลิตเครื่องแต่งกายสำหรับสตรี โดยต้องเริ่มจากการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของสตรี ความเหมาะสมกับรูปร่างของผู้สวมใส่ และรวมถึงโอกาสในการใช้งาน
3. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี สำหรับสตรี

วิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงาน กึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี โดยมุ่งเน้นในเรื่องของหน้าที่ใช้สอยและลูกเล่นต่างๆในชุดแต่ละ ชุด ปัจจุบันเหล่าสตรีในวัยทำงานที่ชอบออกงานสังคมนั้นยังคงต้องการสิ่งแปลกใหม่ในเรื่องของ แฟชั่นหรือเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และต้องการสิ่งตอบสนองความต้องการในการใช้ชีวิตประจำวัน ให้สะดวกรวดเร็วมากขึ้น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่สำคัญลำดับต้นๆที่จะช่วยเสริมสร้างความ มั่นใจ บุคลิกภาพและผู้คนรอบข้างให้ความสนใจแก่ให้ผู้สวมใส่ โดยผ่านการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ ข้อมูลต่างๆ แล้วนำมาวิเคราะห์หาข้อสรุปเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี สำหรับ สตรี

สรุปผลการวิจัย

ได้ผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออก งานราตรี 1 คอลเลคชั่น ทั้งหมด 3 ชุด ได้แก่

- เครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี ในลักษณะนิสัยของสตรีที่มีความเรียบง่าย 1 ชุด
- เครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี ในลักษณะนิสัยของสตรีที่มีความมั่นใจ แข็งแกร่ง 1 ชุด
- เครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี ในลักษณะนิสัยของสตรีที่มีความสงบ สุขุม 1 ชุด

การทำวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีความตั้งใจอย่างมากในการศึกษาค้นคว้ากระบวนการออกแบบ เป็นผลงานที่ผู้วิจัยมุ่งมั่น มานะ อดทน ทั้งร่างกายแรงใจ และความรักความสนใจทั้งหมดที่มี ทำให้ ได้ความรู้และเข้าใจถึงเครื่องแต่งกายของสตรี ทั้งในเรื่องของสัดส่วนรูปร่าง ความเหมาะสมในการ เลือกลงสีเสื้อผ้า กระบวนการวิเคราะห์และนำมาสู่การออกแบบ รวมถึงกระบวนการตัดเย็บจนเป็นที่ สมบูรณ์

ผลที่ได้รับจากการวิจัยศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ากระบวนการออกแบบผลงานทางศิลปะแพ้นั้นเครื่องแต่งกาย ในรูปเอกสารภาคศิลปะนิพนธ์ เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรีสำหรับสตรี ซึ่งได้ผลงานต้นแบบออกมาเป็นที่พึงพอใจต่อผู้บริโภค จำนวน 3 ชุด มีการประยุกต์ concept ให้เหมาะสมและลงตัวกับแรงบันดาลใจ ตลอดจนปรับบทบาทในการทำงาน เพื่อเพิ่มความมั่นใจและเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับสตรีในวัยทำงานที่รักในการทำงานและออกงานสังคม และสร้างความหลากหลายให้กับแพ้นั้นเสื้อผ้าสตรี เพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ

ข้อเสนอแนะ

หลังจากผู้วิจัยได้ผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถเปลี่ยนจากชุดทำงานกึ่งทางการเป็นชุดออกงานราตรี เพื่อนำมาปรับใช้และสามารถใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน ด้วยระยะเวลาและการศึกษาที่ค่อนข้างเวลาจำกัดทำให้การสื่อสารกับช่างในกระบวนการตัดเย็บผิดพลาดในบางส่วน เช่น ในเรื่องของกรวางผ้า ,ปัญหาในการตัดเย็บที่เป็นไปได้ค่อนข้างยาก และเรื่องเวลา เป็นต้น

อย่างไรก็ตามตลอดระยะเวลาในการทำศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้เกิดการพัฒนาทักษะ เกิดแนวคิดที่กว้างขึ้น เกิดมุมมองใหม่ๆที่น่าสนใจ การแก้ไขปัญหาในส่วนต่างๆ และได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นอย่างดี ถ่ายทอดออกมาตามจุดมุ่งหมายของผู้วิจัย หวังว่าแนวความคิดนี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ต่อไป



ภาคผนวก ก

กระบวนการดำเนินงาน เริ่มดำเนินการการขึ้นหุ่นผ้าดิบ สูการตัดเย็บจริงโดยช่าง
ผู้ชำนาญการ



ภาคผนวก ข รูปแบบผลงานสร้างสรรค์ที่เสร็จสมบูรณ์







บรรณานุกรม

ธีระชัย สุขสด. (2547). การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

.(2558) .คู่มือ เสริมสร้างคุณภาพและมาตรฐานสินค้า ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย :
สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ

สุธี สุทัศน์ ณ อยุธยา และวัชระ รุจิเวชพงศธร . (2533). กายวิภาคศาสตร์ .

TCDC (Thailand Creative & Design Center). (2557). บทสรุป"เจาะเทรนด์โลกโดย
TCDC" (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์). กรุงเทพฯ : ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ(สำนักงาน)

เว็บไซต์แฟชั่นปิ่น. คอลัมน์ Introduction To Dressing For Your Body Shape , 2550 ,
เว็บไซต์.

เว็บไซต์เมโทร ไซไซดี . คอลัมน์อินสไปเรชั่นแมน, 2555 ,เว็บไซต์.

เว็บไซต์โนวาบิสซ์ . คอลัมน์การพัฒนาบุคลิกภาพ , 2557 ,เว็บไซต์.

เว็บไซต์บล็อกเกอร์. คอลัมน์ Postmodern Art , 2555 ,เว็บไซต์.

<http://kanyaratpunpain.blogspot.com/2012/11/post-modern.html>