



Fashion Design and Application

# การออกแบบ เสื้อผ้า

---

มีทิศทางวิชาการ  
สู่การประยุกต์ใช้



**อังรา สโรบล**  
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



# คำนำ



ปัจจุบันนี้เราคงต้องยอมรับว่า การมีบุคลิกภาพที่ดี เป็นสิ่งที่ช่วยให้การทำงานสำเร็จไปเกินกว่าครึ่งหนึ่งก็เป็นได้ การมีบุคลิกภาพที่ดีทำให้ผู้ที่พบเห็น เพื่อนร่วมงาน ผู้บังคับบัญชาหรือบุคคลที่เรากำลังมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเกิดความประทับใจ เกรงใจ ให้ความน่าเชื่อถือและมีความรู้สึกกับเราในทางบวก เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีความสำคัญต่อบุคลิกภาพของคนเราอย่างมาก บุคลิก รูปร่างมีความแตกต่างกัน มีจุดเด่น จุดด้อย ทำอย่างไรให้จุดเด่นของร่างกายดูเด่นเป็นที่ดึงดูดสายตาโดยไม่สนใจจุดด้อยของร่างกาย การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาใช้ให้ถูกหลักการออกแบบในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย สามารถช่วยท่านได้ หากท่านได้อ่านหนังสือเล่มนี้แล้ว ท่านจะสามารถมีความรู้และทักษะในการแต่งกายให้กับตัวท่านเอง และบุคคลที่ท่านรักได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังสามารถเลือกองค์ประกอบในการแต่งกายเพื่อช่วยเสริมให้ท่านมีบุคลิกภาพที่ดี และมีรูปร่างที่ได้สัดส่วน สามารถอำพรางส่วนที่ไม่ต้องการให้ผู้อื่นเห็นด้วยการใช้องค์ประกอบของการออกแบบไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ เส้น สี รูปแบบของเสื้อผ้าและการเลือกลักษณะของเนื้อผ้าช่วยในการออกแบบเสื้อผ้าให้กับท่านก็จะมีรูปร่างที่งดงามเหมาะสมกับรูปร่าง

การแต่งกายดีหรือสวยงาม ไม่จำเป็นต้องสวมใส่เสื้อผ้าราคาแพงหรือเสื้อผ้าแบรนด์เนม ปัจจุบันนี้ผู้หญิงเรามีอิสระในการแต่งกายมากขึ้น แม้แต่เครื่องแต่งกายในการทำงาน และมีหลายหน่วยงานที่อนุญาตให้พนักงานแต่งกายในชุดธรรมดาปกติได้โดยไม่ต้องใส่เครื่องแบบ แต่ต้องมีความสุภาพและเหมาะสมกับสถานที่และโอกาส ดังนั้น

การแต่งกายที่ดีเหมาะสมจึงควรเป็นลักษณะที่เป็นตัวของตัวเองโดยดึงเอาจุดเด่นของตัวเองออกมาและลดจุดดบกพร่องทั้งหลายออกไป ท่านลองทดลองปฏิบัติและทำทุกวัน นอกจากท่านจะพบกับความสนุกสนาน และตื่นต้นกับการแต่งกายรูปแบบใหม่ ยังจะมีความสุขในการทำงาน และมีความเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น อีกทั้งการแต่งกายนั้นจะช่วยให้ประสบความสำเร็จทั้งในชีวิตการทำงานและชีวิตส่วนตัว

หนังสือเล่มนี้นอกจากจะใช้เพื่อพัฒนาตนเองแล้วยังสามารถใช้ประกอบการเรียนการสอนได้ด้วย เนื่องจากหนังสือเล่มนี้ประกอบไปด้วยสาระเกี่ยวกับองค์ประกอบที่ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า และหลักการออกแบบ อีกทั้งยังสอดแทรกเทคนิคการแต่งกายให้เหมาะสมกับรูปร่างแต่ละคนด้วย ซึ่งเนื้อหาส่วนใหญ่ได้แปลและเรียบเรียงจากหนังสือต่างประเทศสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการแต่งกายเพิ่มความมีเสน่ห์ ความทันสมัยให้กับตนเอง และนอกจากนี้ยังมีขั้นตอนการวาดหุ่นแบบง่ายให้ท่านได้ทดลองฝึกวาดหุ่นซึ่งเป็นวิธีที่ผู้เขียนทดลองแล้วปรับจากประสบการณ์และนำมาสอนนักศึกษาเป็นเวลามากกว่า 20 ปี สามารถนำมาใช้ในการออกแบบชุดที่คุณคิดว่าสวมใส่แล้วมีความสุขและกลมกลืน เหมาะสมกับรูปร่างของท่าน มีความเป็นสไตล์ของตนเอง และยังมีมีความสุขเพลิดเพลินไปกับการออกแบบให้กับตนเอง ซึ่งจะช่วยให้คุณมีความมั่นใจว่าคุณแต่งกายได้สวยงามเป็นที่ประทับใจกับผู้พบเห็น

ท้ายนี้ผู้เขียนขอขอบพระคุณบิดา มารดาที่ล่วงลับ ครูบาอาจารย์ที่มอบความรู้ อาจารย์ วัฒนะ วัฒนพานธุ์ ที่ปรึกษา ลูกที่เป็นกำลังใจ รวมทั้งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สินธุ์ สโรบล ที่ล่วงลับแล้วเช่นกัน และขอขอบคุณท่านผู้เป็นเจ้าของเอกสารอ้างอิงที่ใช้ประกอบในการทำหนังสือเล่มนี้ให้สำเร็จด้วยดี

อัจฉรา สโรบล

สาขาวิชาบ้านและชุมชน

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2560

XXXXX



# สารบัญ

	หน้า
คำนำบรรณาธิการ	i
คำนำ	iv
สารบัญ	vi
สารบัญภาพ	ix
<b>บทที่ 1 ที่มาของแฟชั่น</b>	<b>1</b>
ปรากฏการณ์และการแผ่ขยายของแฟชั่น	2
ความหมายของแฟชั่น	6
รูปโฉมของแฟชั่น	7
<b>บทที่ 2 แนวทางสู่การเป็นนักออกแบบเสื้อผ้า</b>	<b>9</b>
พื้นฐานการออกแบบ	10
Line (เส้น)	10
การใช้เส้นในการลวงตา	13
การลวงตาโดยการใช้เส้นตั้ง	14
การลวงตาโดยการใช้เส้นตามแนวนอน	15
การลวงตาโดยการใช้เส้นตามแนวทแยง	16
การลวงตาโดยการใช้เส้นโค้ง	17

<b>Color (สี)</b>	<b>18</b>
สิ่งที่ควรรู้เกี่ยวกับสี	19
คุณสมบัติของสี	22
สีร้อนและสีเย็น	24
สิ่งที่ควรรู้เกี่ยวกับเรื่องสี	24
การรวมสีแต่ละสีเข้าด้วยกัน	27
สีกับขนาดรูปร่าง	27
สีกับแฟชั่น	28
สีกับความรู้สึกลึก	28
สีกับอุณหภูมิ	28
การลงตาด้วยสี	29
<b>Spaces (พื้นที่)</b>	<b>30</b>
<b>Form and Shape (รูปแบบและรูปร่าง)</b>	<b>31</b>
ลักษณะของเสื้อผ้ากับรูปร่าง	32
เส้นสายในเสื้อผ้ามีผลต่อรูปทรง	33
<b>Texture (พื้นผิว)</b>	<b>35</b>
การเลือกพื้นผิวให้เหมาะสมกับลักษณะของแต่ละบุคคล	36
ลักษณะของเนื้อผ้า	37
คุณสมบัติของผิวสัมผัสของผ้า	38
พื้นผิวกับการลงตา	38
<b>Silhouettes (เส้นกรอบนอก)</b>	<b>39</b>
รูปทรงของเสื้อผ้าและเส้นกรอบนอก	40
<b>บทที่ 3 หลักการออกแบบ</b>	<b>43</b>
Proportion (สัดส่วน)	44
Balance (ความสมดุล)	48
Emphasis (การเน้น)	50
Rhythm (จังหวะ)	52
Harmony (ความกลมกลืน)	54

<b>บทที่ 4</b>	<b>การตกแต่งเสื้อผ้า</b>	<b>57</b>
	การจับจีบเพื่อการตกแต่ง	59
	วิธีการจีบแบบต่างๆ	60
	คอเสื้อแบบต่างๆ	63
<b>บทที่ 5</b>	<b>การวาดหุ่นหรือการวาดแบบ</b>	<b>69</b>
	การวาดใบหน้า	71
	การวาดแขนและมือ	77
	การวาดหุ่นลำตัวตรง	80
	ขั้นตอนการวาด	81
	การวาดหุ่นคนแกนโยกด้านขวา	90
	การวาดหุ่นคนแกนโยกด้านซ้าย	95
	การวาดหุ่นคนแกนโยกขาฉีก	96
	ทรงผมแบบต่างๆ	99
	ลักษณะท่าทางของหุ่น	102
<b>บทที่ 6</b>	<b>จากแนวคิดสู่การประยุกต์ใช้</b>	<b>109</b>
	แนวคิดสู่แรงบันดาลใจในการออกแบบ	110
	แนวคิดสู่งานวิจัย	111
	<b>บรรณานุกรม</b>	<b>120</b>
	<b>ดัชนี</b>	<b>122</b>

# สารบัญภาพ



ภาพที่ 1	แสดงวิวัฒนาการของการแต่งกายสมัยศตวรรษที่ 18 ถึงศตวรรษที่ 20	3
ภาพที่ 2	แสดงวิวัฒนาการของการแต่งกายสมัยศตวรรษที่ 18 ถึงศตวรรษที่ 20 (ต่อ)	4
ภาพที่ 3	แสดงการใช้เส้นแนวตั้งในเสื้อผ้า	12
ภาพที่ 4	แสดงการใช้เส้นแนวนอนในเสื้อผ้า	12
ภาพที่ 5	แสดงการใช้เส้นแนวทแยงในเสื้อผ้า	13
ภาพที่ 6	แสดงการลวงตาโดยใช้เส้นตรงแนวตั้ง	14
ภาพที่ 7	แสดงการลวงตาโดยใช้เส้นแนวนอน	15
ภาพที่ 8	แสดงการลวงตาโดยใช้เส้นแนวทแยง	16
ภาพที่ 9	แสดงการลวงตาโดยใช้เส้นโค้งจากการจีบรูด	17
ภาพที่ 10	แสดงภาพวงสีของสีขั้นที่ 1, 2 และ 3	19
ภาพที่ 11	แสดงสีขั้นที่ 1	19
ภาพที่ 12	แสดงสีขั้นที่ 2	20
ภาพที่ 13	แสดงสีขั้นที่ 3	20
ภาพที่ 14	แสดงสีตรงข้าม	21
ภาพที่ 15	แสดง Tints ของสี	21
ภาพที่ 16	แสดง Shades ของสี	22
ภาพที่ 17	แสดง Hue ของสี	22
ภาพที่ 18	แสดงถึงความมืดกับความสว่างของสี	23

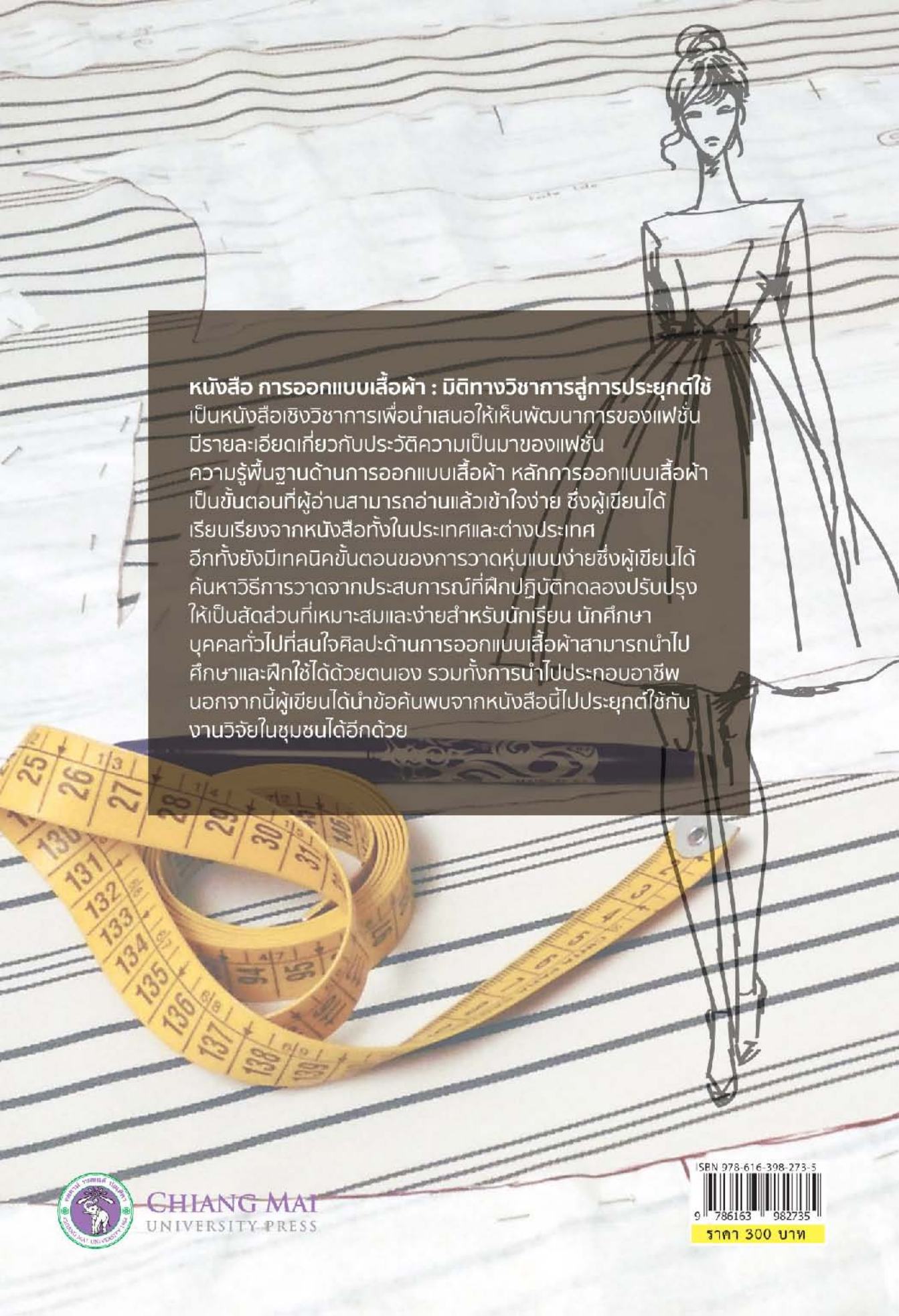
ภาพที่ 19	แสดงถึงความเข้มของสีแต่ละสี	23
ภาพที่ 20	แสดงการใช้สีเดียว	24
ภาพที่ 21	แสดงสีข้างเคียงหรือสีที่ใกล้เคียงกัน	25
ภาพที่ 22	แสดงการใช้สี 2 สีของสีตรงข้าม	26
ภาพที่ 23	แสดงการใช้เส้นในรูปทรงของเสื้อผ้าเพื่อการลวงตา	33
ภาพที่ 24	แสดงการใช้เส้นโค้งลักษณะต่างๆ ในรูปทรงเสื้อผ้าเพื่อการลวงตา	33
ภาพที่ 25	แสดงการใช้เส้นลักษณะต่างๆ กับรูปทรงเสื้อผ้าเพื่อการลวงตา	34
ภาพที่ 26	แสดงการใช้เส้นตรงกับรูปทรงเสื้อผ้าเพื่อการลวงตา	34
ภาพที่ 27	แสดงรูปทรงของเสื้อผ้าและเส้นกรอบนอก	40
ภาพที่ 28	แสดงรูปทรงของเสื้อผ้าและเส้นกรอบนอก	41
ภาพที่ 29	แสดงสัดส่วนที่มีความแตกต่างกัน	45
ภาพที่ 30	แสดงสัดส่วนที่ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า	47
ภาพที่ 31	แสดงสัดส่วนที่ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า	48
ภาพที่ 32	แสดงการจัดสมดุลแบบ 2 ข้างเท่ากัน	49
ภาพที่ 33	แสดงการจัดสมดุลแบบ 2 ข้างไม่เท่ากัน	49
ภาพที่ 34	แสดงลักษณะการเน้นตามแนวตั้ง เป็นการดึงความสนใจที่แนวคอ อย่างเป็นระเบียบและเหมาะสมกับลักษณะของชุด	51
ภาพที่ 35	แสดงการใช้จังหวะที่คงที่จากการเย็บเกล็ดพับผ้าเป็นชั้นที่เท่าๆ กัน บนชุดที่มีลักษณะของเส้นกรอบนอกเป็นทรงตรง	52
ภาพที่ 36	แสดงการใช้จังหวะที่ต่อเนื่องบนชุดที่มีลักษณะของเส้นกรอบนอก เป็นทรงสามเหลี่ยม ลักษณะของจังหวะไม่เท่ากันจะลดหลั่นต่อเนื่องกันไป	53
ภาพที่ 37	แสดงวิธีการทำจีบแบบทวิส	59
ภาพที่ 38	แสดงจีบและมีติตะเข็บทับ	60
ภาพที่ 39	แสดงจีบแบบทวิสแต่ไม่มีติเกล็ดทับ	60
ภาพที่ 40	แสดงจีบพลิททางเดียวกัน	60
ภาพที่ 41	แสดงกระโปรงย้วยแบบครึ่งวงกลม	61
ภาพที่ 42	แสดงกระโปรงบานน้อยและการมีจีบย้วยตกแต่งขอบเอว	61

ภาพที่ 43	แสดงการจับย้วย 2 ชั้น	61
ภาพที่ 44	แสดงผ้าย้วยแบบวงกลม	62
ภาพที่ 45	แสดงการจับรูตแบบใช้ด้ายยึด	62
ภาพที่ 46	แสดงเสื้อคอถ่วง	62
ภาพที่ 47	แสดงการจับจีบเดรปของผ้าปิดไหล่	62
ภาพที่ 48	Peter Pan Collar (ปกปีเตอร์แพน)	63
ภาพที่ 49	Bobbie Collar (ปกบ็อบบี้หรือปกบัวบาน)	63
ภาพที่ 50	Spread Collar (ปกราบ)	63
ภาพที่ 51	Mandarin Collar (ปกตั้งหรือปกแมนดาริน)	63
ภาพที่ 52	Turtleneck (ปกคอเต่า)	63
ภาพที่ 53	Shawl Collar (ปกชอลหรือปกกล้วยหอม)	63
ภาพที่ 54	Notched Collar (ปกน็อกหรือปกฮาวายในตัว)	64
ภาพที่ 55	Convertible Collar (ปกฮาวายดัดแปลง)	64
ภาพที่ 56	ปกฮาวาย	64
ภาพที่ 57	Sailor Collar (ปกทหารเรือ)	64
ภาพที่ 58	ปกโปโล	64
ภาพที่ 59	ปกเทลเลอร์	64
ภาพที่ 60	ปกระบายจีบพลีท	65
ภาพที่ 61	ปกระบายย้วย	65
ภาพที่ 62	ปกระบายย้วย	65
ภาพที่ 63	ปกย้วย	65
ภาพที่ 64	ปกคลุมไหล่	65
ภาพที่ 65	ปกแถบผ้า	65
ภาพที่ 66	ปกเทลเลอร์ทรงกล้วยหอม	66
ภาพที่ 67	ปกเทลเลอร์ทรงกล้วยหอมดัดแปลง	66
ภาพที่ 68	ปกเดรป	66
ภาพที่ 69	ปกพลีทคลุมไหล่	66

ภาพที่ 70	ปกเดรปคลุมไหล่	66
ภาพที่ 71	ปกเดรป	66
ภาพที่ 72	แสดงปกพลีทแบบต่างๆ	67
ภาพที่ 73	แสดงปกระบายย้วยแบบต่างๆ	67
ภาพที่ 74	แสดงปกเทเลอร์ตัดแปลง	67
ภาพที่ 75	แสดงการเริ่มวาดใบหน้า	71
ภาพที่ 76	การใส่ตำแหน่งตาบนใบหน้า	72
ภาพที่ 77	การวาดลูกตา	73
ภาพที่ 78	การวาดคิ้วและเปลือกตา	74
ภาพที่ 79	การวาดและกำหนดระดับจมูก ปาก และใบหู	75
ภาพที่ 80	การเติมจมูก ปาก และผม	76
ภาพที่ 81	แสดงภาพใบหน้าที่สมบูรณ์	76
ภาพที่ 82	แสดงการกำหนดเส้นแขนและมือ	77
ภาพที่ 83	แสดงการกำหนดส่วนของฝ่ามือ	78
ภาพที่ 84	แสดงการวาดมือ	78
ภาพที่ 85	แสดงภาพแขนและมือ	79
ภาพที่ 86	แสดงภาพหุ่นแกนตรง	80
ภาพที่ 87	แสดงการกำหนดใบหน้าสัดส่วนเพื่อวาดหุ่น	81
ภาพที่ 88	แสดงการกำหนดแนวไหล่	82
ภาพที่ 89	แสดงการกำหนดและวาดไหล่	83
ภาพที่ 90	แสดงการกำหนดแนวหน้าอกและลากเส้นตัวด้านบน	84
ภาพที่ 91	แสดงการกำหนดแนวความกว้างสะโพก	85
ภาพที่ 92	แสดงการกำหนดแนวเข้าและความกว้าง	86
ภาพที่ 93	แสดงการวาดหุ่นช่วงล่างขาและเท้า	87
ภาพที่ 94	แสดงหุ่นช่วงล่าง	88
ภาพที่ 95	แสดงหุ่นแกนตรง	89

ภาพที่ 96	แสดงการวาดหุ่นแกนโยกด้านขวา	90
ภาพที่ 97	แสดงการกำหนดแกนโยกแนวไหล่ ออก และเอว	91
ภาพที่ 98	แสดงการวาดคอ ไหล่ หน้าอก และเอว	92
ภาพที่ 99	แสดงการวาดช่วงล่างบนแกนตรงใหม่	93
ภาพที่ 100	แสดงการวาดแกนโยกขาไขว้	94
ภาพที่ 101	แสดงการโยกด้านซ้าย	95
ภาพที่ 102	แสดงการวาดหุ่นแกนโยกขาฉีก	96
ภาพที่ 103	แสดงหุ่นแกนโยกขวาขาฉีก	97
ภาพที่ 104	แสดงหุ่นแกนโยกขวาและแกนโยกซ้ายขาฉีก	98
ภาพที่ 105	แสดงทรงผมแบบต่างๆ	100
ภาพที่ 106	แสดงทรงผมแบบต่างๆ (ต่อ)	101
ภาพที่ 107	แสดงท่าทางของหุ่นแกนโยกขาฉีก	102
ภาพที่ 108	แสดงท่าทางของหุ่นแกนโยกขาชิดกัน	103
ภาพที่ 109	แสดงท่าทางของหุ่นแกนโยกขาชิดพร้อมชุดเดรส	104
ภาพที่ 110	แสดงท่าทางของหุ่นแกนโยกขาฉีกพร้อมชุดกางเกง	105
ภาพที่ 111	แสดงท่าทางของหุ่นแกนโยกขาชิดพร้อมเสื้อผ้าชุดกระโปรง	106
ภาพที่ 112	แสดงท่าทางของหุ่นแกนโยกขาฉีกพร้อมชุดกางเกง	107
ภาพที่ 113	ภาพวาดออกแบบตามที่ชาวบ้านชุมชนบ้านป่าปู้ระดมสมองเพื่อเป็นต้นแบบของเสื้อผ้า ผสมผสานกันระหว่างกะเหรี่ยงและไทใหญ่	112
ภาพที่ 114	ชุดที่ตัดเย็บตามแบบที่ออกแบบของชุมชนบ้านป่าปู้ โดยมีสัญลักษณ์ของ 2 ชนชาติ	112
ภาพที่ 115	ชุดที่ตัดเย็บตามแบบที่ออกแบบของชุมชนบ้านแม่กำปอง โดยมีสัญลักษณ์ดอกกำปอง	113
ภาพที่ 116	ผ้าของชุมชนทุ่งฟ้าฮ่ามมีสัญลักษณ์เป็นนกและเต่า โดยชาวบ้านร่วมกันคิดขนาดตัวของนก เต่า กำหนดช่วงจังหวะของการวางลายและการกำหนดสีให้มีความกลมกลืนกัน	114
ภาพที่ 117	เป็นการเปรียบเทียบผ้าที่ใช้สัญลักษณ์ชาติกับสีเคมีและการให้สีของลวดลายเพื่อให้มีความกลมกลืนและมีการเน้นของลวดลาย	114

- ภาพที่ 118 แสดงถึงรูปแบบของการออกแบบผ้าซิ่นในยุคแรกๆของเมืองลับแล 115  
มีการใช้ลวดลายมาก และขนาดใหญ่ ไล่ลวดลายไม่เป็นระเบียบ  
มีการใช้สีมากทำให้เกิดความรู้สึกสับสน
- ภาพที่ 119 แสดงถึงรูปแบบของการออกแบบผ้าซิ่นในยุคกลางของเมืองลับแล 115  
ที่มีการพัฒนาการวางลวดลายให้เป็นระเบียบกว่าในยุคแรก  
ลวดลายของตัวซิ่นลง ใช้สีน้อยลงเพื่อให้เกิดความสมดุลมากขึ้น
- ภาพที่ 120 แสดงถึงรูปแบบของการออกแบบผ้าซิ่นในยุคหลังๆของเมืองลับแล 116  
โดยมีการจัดวางลวดลายเป็นระเบียบ มีความสมดุลกันทั้งด้านบน  
และด้านล่างของลายหลักที่ไล่ลายประกอบเหมือนกัน และลดการใช้สีลง  
เพื่อให้เกิดความกลมกลืนกับตัวซิ่น
- ภาพที่ 121 แสดงรูปแบบของการออกแบบผ้าซิ่นในสมัยก่อนที่มีการกำหนดให้มีหัวซิ่น 116  
ตัวซิ่น ตีนซิ่น โดยให้มีสัดส่วนที่เหมาะสมกับรูปร่างของผู้สวมใส่
- ภาพที่ 122 แสดงรูปแบบของผ้าซิ่นเมืองลับแลที่เป็นลวดลายโบราณที่ยังคงมีคุณค่า 118  
ต่อผู้บริโภคและผู้ทอ มีการวางลวดลายเป็นระเบียบ มีจังหวะที่ได้สัดส่วน  
กับทั้งตัวซิ่น ใช้สีน้อยลง และมีการเน้นให้เห็นลวดลาย



**หนังสือ การออกแบบเสื้อผ้า : มิตินทางวิชาการสู่การประยุกต์ใช้**  
เป็นหนังสือเชิงวิชาการเพื่อนำเสนอให้เห็นพัฒนาการของแฟชั่น  
มีรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของแฟชั่น  
ความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบเสื้อผ้า หลักการออกแบบเสื้อผ้า  
เป็นขั้นตอนที่ผู้อ่านสามารถอ่านแล้วเข้าใจง่าย ซึ่งผู้เขียนได้  
เรียบเรียงจากหนังสือทั้งในประเทศและต่างประเทศ  
 อีกทั้งยังมีเทคนิคขั้นตอนของการวาดหุ่นแบบง่ายซึ่งผู้เขียนได้  
ค้นหาวิธีการวาดจากประสบการณ์ที่ฝึกปฏิบัติทดลองปรับปรุง  
ให้เป็นสัดส่วนที่เหมาะสมและง่ายสำหรับนักเรียน นักศึกษา  
บุคคลทั่วไปที่สนใจศิลปะด้านการออกแบบเสื้อผ้าสามารถนำไป  
ศึกษาและฝึกใช้ได้ด้วยตนเอง รวมทั้งการนำไปประกอบอาชีพ  
นอกจากนี้ผู้เขียนได้นำข้อค้นพบจากหนังสือนี้ไปประยุกต์ใช้กับ  
งานวิจัยในชุมชนได้อีกด้วย



**CHIANG MAI**  
UNIVERSITY PRESS

ISBN 978-616-398-273-5



9 786163 982735

ราคา 300 บาท



บทที่ 1

ที่มาของแฟชั่น  
(Fashion)



มนุษย์ยุคโบราณต้องแก้ปัญหาพื้นฐาน (ปัจจัย 4) ให้เข้ากับชีวิต มีความพยายามเป็นอย่างมากในการควบคุมสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับตนเอง เช่น ในด้านเครื่องนุ่งห่มหรือเครื่องแต่งกายที่ต้องแสวงหามาปกป้องความหนาวเย็นของอากาศ ปกปิดร่างกาย และป้องกันสัตว์และแมลงกัด ต่อย มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ได้แต่งกายโดยใช้เครื่องนุ่งห่มร่างกายจากสิ่งที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ใบหญ้า หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ



ต่อมามนุษย์เรียนรู้วิธีการตัดแปลงการใช้เครื่องนุ่งห่มร่างกายจากธรรมชาติ ให้เหมาะสมและสะดวกต่อการแต่งกายตามลำดับ เช่น การผูก มัด สาน ถัก ทอ อัด ฯลฯ จนถึงการรู้จักใช้วิธีการตัดเย็บ จนกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยี เด็บโตไปพร้อมกับสังคมมนุษย์ที่ใหญ่ขึ้น มีความต้องการที่เพิ่มขึ้นคือ ความงาม กลายเป็นความจำเป็นที่ยอมรับของคนหมู่มาก โดยเฉพาะด้านการแต่งกาย วิวัฒนาการการออกแบบเครื่องแต่งกายของมนุษย์จึงเป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมดังกล่าว โดยมีนักออกแบบเสื้อผ้า (Fashion Designers) ที่มีชื่อเสียงเป็นผู้คอยกำหนดรูปแบบ และแนวทางการแต่งกายให้กับมนุษย์ทั่วโลก และผู้คนต่างก็พร้อมใจกันปรับตัวเองให้เข้ากับ “แฟชั่นนิยม” (Fashion) นั้นๆ

## ปรากฏการณ์และการแพร่ขยายของแฟชั่น

หลังสงครามโลกครั้งที่สอง แฟชั่นได้แผ่ขยายความนิยมไปในวงกว้างอย่างรวดเร็วอย่างไม่น่าเชื่อ ผู้ทำธุรกิจด้านแฟชั่นต้องตามรสนิยมของผู้บริโภคให้ทัน และต้องสร้างสินค้าให้ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดที่หลากหลาย โดยเฉพาะความสำเร็จของเสื้อผ้าสไตล์อิตาเลียน ส่งผลให้นักออกแบบทรงอิทธิพลต่อแฟชั่นเสื้อผ้า กลายมาสู่ยุคของแฟชั่นยุคใหม่ จึงถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงด้านการแต่งกายมาจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 1 แสดงวิวัฒนาการของการแต่งกายสมัยศตวรรษที่ 18 ถึงศตวรรษที่ 20  
(ที่มาของภาพ: The Collection of Kyoto Costume Institute, Fashion: A History from the 18 to the 20 Century)



ภาพที่ 2 แสดงวิวัฒนาการของการแต่งกายสมัยศตวรรษที่ 18 ถึงศตวรรษที่ 20 (ต่อ)  
(ที่มาของภาพ: The Collection of Kyoto Costume Institute, Fashion: A History from the 18 to the 20 Century)

ปี 1980 เป็นต้นมา ความสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบและอุตสาหกรรมสิ่งทอทวีความสำคัญมากขึ้น สาเหตุเพราะอุตสาหกรรมสิ่งทอต้องอาศัยนักออกแบบที่มีชื่อเสียงอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน เพื่อที่จะสร้างความสำเร็จในระดับนานาชาติ ซึ่งพวกเขาตระหนักว่าเสื้อผ้าเป็นเหมือนสินค้าอุปโภคบริโภคอื่นๆ ที่ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่เอามาห่อหุ้มร่างกายเท่านั้น แต่เป็นสิ่งห่อหุ้มที่มีชีวิตที่มาจากการผลิตที่ซับซ้อน ซึ่งเห็นได้จากหน้าที่การใช้สอยและความสวยงาม เพื่อที่จะตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคและต่อบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป จากจุดนี้เองจึงเกิดความต้องการการศึกษาเฉพาะด้านที่ช่วยส่งเสริมธุรกิจเสื้อผ้า เช่น การสื่อสารมวลชน การตลาด รวมถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะของเส้นใยผ้าที่มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

วิวัฒนาการของการแต่งกายสมัยศตวรรษที่ 18 ถึงศตวรรษที่ 20 มีพัฒนาการของเสื้อผ้าในด้านของรูปแบบต่างๆ ที่นักออกแบบได้สร้างสรรค์จากรูปแบบเดิม หรือนำเอาบางส่วนของเสื้อผ้าในอดีตมาคิดสร้างสรรค์เป็นเสื้อผ้าแบบต่างๆ ที่สามารถใส่สวมใสในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น

อย่างไรก็ตาม การออกแบบเครื่องแต่งกายสมัยใหม่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสสังคม แนวความคิดเก่าๆ ถูกแทนที่ด้วยกระแสใหม่ ความคลาสสิกถูกมองว่าล้าสมัย กระแสการแต่งกายในยุคใหม่ต้องเดินตามกระแสความเปลี่ยนแปลงทางวัตถุที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นๆ เป็นตัวชี้นำกระแสทางสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามทิศทางต่างๆ แล้วแฟชั่นก็เดินไปตามวิถีทางสังคมซึ่งสอดคล้องกับแอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol) เป็นเจ้าพ่อศิลปะแบบ Pop Art (เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ศิลปินในศิลปะแนวนี้มีความเชื่อว่าศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นศิลปะที่แสดงความรู้สึกสะท้อนประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ที่มาเร็วแล้วก็ไปเร็ว) ได้กล่าวไว้ว่า อนาคตทุกคนจะโด่งดังไปทั่วทั้งโลกได้เพียงแค่ 15 นาทีเท่านั้น ซึ่งเป็นประโยคที่กล่าวไว้เมื่อปี ค.ศ.1968 สะท้อนให้เห็นว่า ทุกคนที่ต้องการประสบความสำเร็จหรือโด่งดังจากอาชีพของตนก็สามารถอาศัยช่องทางของสื่อต่างๆ เป็นทางลัดในการไปถึงความสำเร็จนั้นได้ แต่ถ้าตระหนักให้ดี ความสำเร็จที่ได้มาอย่างรวดเร็วก็สามารถที่จะจางไปอย่างรวดเร็วเช่นกัน เช่นเดียวกับกระแสของแฟชั่นที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงและหมดความนิยมไป แล้วในระลอกหนึ่งก็หมุนเวียนกลับมาใหม่เป็นวัฏจักร

ในระยะเวลาหลายสิบปีที่ผ่านมาก่อนที่จะมีการผลิตเสื้อผ้าจำนวนมาก เสื้อผ้าถูกผลิตโดยช่างตัดเสื้อ โดยใช้กรรมวิธีเทคนิคเฉพาะทุกรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ช่างตัดเสื้อต้องรู้จักธรรมเนียมและลักษณะทางสรีระของลูกค้าเป็นอย่างดี

ตามห้องเสื้อชั้นนำ จะมีการสร้างหุ่นขนาดเท่าตัวจริงของลูกค้าสตรีที่มักจะปกปิดตัวเองและต้องการงานที่ประณีตละเอียด และเมื่อมีการตัดเย็บแล้วเสื้อผาก็จะถูกส่งไปยังคฤหาสน์ของลูกค้าเหล่านั้นโดยตรงโดยที่พวกเขาไม่ต้องเดินทางมายังห้องเสื้อเลย เสื้อผ้าชั้นสูงเป็นงานหัตถศิลป์ที่ออกแบบมาเพียงชิ้นเดียว เพราะการตกแต่ง รูปแบบ และการเลือกใช้ผ้าถูกคัดสรรมาอย่างประณีต แต่ในปัจจุบันจะมีเพียงห้องเสื้อชั้นสูงเท่านั้นที่จะผลิตเสื้อผ้าในลักษณะนี้ออกมาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าชั้นสูง และจากการพัฒนาของอุตสาหกรรมสิ่งทอและอุตสาหกรรมเสื้อผ้าสำเร็จรูป ห้องเสื้อชั้นสูงจึงเปลี่ยนตัวเองมาดำเนินการในรูปของบริษัทและเริ่มผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคตามขนาดและแบบที่กำหนดไว้ก่อน มีใช้การผลิตเพียงชิ้นเดียวอีกต่อไป

## ความหมายของแฟชั่น

ผู้หญิงที่แต่งกายดี มีใช้ตัดสินใจด้วยราคา หรือเครื่องประดับที่ใส่ การแต่งกายดี คือผู้ที่รู้จักเลือกเสื้อผ้าที่เหมาะสมกับตนเอง เสริมสร้างให้รูปร่างดูสมดุลง แสดงออกถึงบุคลิกภาพที่เป็นส่วนตัว เหมาะสมกับกาลเทศะและดูทันสมัย มีรูปแบบฉบับของตนเอง

Designer ชื่อ ดิง โกลิ ซาเนล กล่าวว่า แฟชั่นกับสไตล์ ไม่เหมือนกัน สไตล์ คือเอกลักษณ์ของผู้หญิงแต่ละคนที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ไม่มีล้าสมัย แต่แฟชั่น คือสิ่งที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และล้าสมัยได้ง่าย แฟชั่นไม่ได้หมายถึงแต่เสื้อผ้า แบบเสื้อผ้า แบบกระโปรง แบบกางเกง หรือแบบทรงผมเท่านั้น ยังรวมถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง นับตั้งแต่เครื่องสำอาง รองเท้า กระเป๋าถือ เครื่องประดับ ตลอดจนบุคลิกท่าทางที่มีการดัดแปลงปรับปรุงให้เหมาะสมกับความงามของแต่ละบุคคล

ดังนั้นแฟชั่นจึงเป็นความนิยมแห่งยุคสมัย ซึ่งบางทีก็เกิดขึ้นอย่างทันทีทันใด บางทีก็ค่อยๆ ก่อขึ้นทีละนิดจนกลายเป็นความนิยมในคนหมู่มาก แล้วกระจายความนิยมนั้นออกไปในวงกว้าง ซึ่งความนิยมนั้นอาจมีระยะยาวหรือสั้นขึ้นอยู่กับกระแสความนิยมและการยอมรับของสังคม ดังนั้นแฟชั่นจึงไม่ใช่สิ่งที่ใครนี่จะทำอะไรออกมาเสนอก็ได้ แต่ต้องเป็นสิ่งที่กระแสสังคมยอมรับด้วย

นอกจากนี้ยังมีนักสังคมวิทยาและนักจิตวิทยาจำนวนมากได้ศึกษาแฟชั่นในฐานะที่เป็นปรากฏการณ์ของมหาชน นายโกนิค ได้พูดถึงแฟชั่นว่าไม่ได้หมายถึงเพียงการแต่งตัวเท่านั้น แต่ยังเป็นสินค้าอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญอย่างหนึ่งด้วย และยังได้ให้ความหมายของแฟชั่นว่าเป็น

แรงผลักดันเบื้องต้นของการดำรงชีวิตในสังคมที่มีรากหยั่งลึกไปในจิตใจสำนึกของคนในสังคม และปรากฏการณ์นี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในอารยธรรมที่เจริญแล้ว แต่สามารถพบได้ในทุกๆ อารยธรรม อีกทั้งยังได้กล่าวเพิ่มเติมถึงการศึกษาของเขาว่า หนึ่งในลักษณะที่น่าทึ่งของปรากฏการณ์ทางแฟชั่นคือ ยิ่งแฟชั่นได้รับการศึกษาค้นคว้าเพิ่มขึ้นเท่าไร ความสำคัญก็จะเพิ่มมากยิ่งขึ้นเช่นกัน เขายังเพิ่มเติมอีกว่า ในเบื้องต้นแฟชั่นเหมือนจะเพียงส่งอิทธิพลต่อลักษณะภายนอกของคนและสิ่งของเท่านั้น แต่เมื่อเราศึกษาให้ลึกซึ้งลงไปจะพบว่าแฟชั่นเป็นหนึ่งในตัวขับเคลื่อนที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และปรากฏการณ์ที่ว่าแฟชั่นสามารถเป็นสัญลักษณ์บ่งชี้ได้ผ่านกระบวนการเปลี่ยนผ่านจากสิ่งหนึ่งมาสู่อีกสิ่งหนึ่งได้นั้น เราสามารถสังเกตได้จากการแต่งตัวของผู้คนแต่ละกลุ่ม หรือแต่ละคน ซึ่งจะแสดงความเป็นตัวตนของพวกเขาออกมาผ่านการแต่งกาย ไม่ว่าจะจะเป็นความฝัน ความต้องการ ความปรารถนา หรือความลับที่ต้องการปกปิด

## รูปโฉมของแฟชั่น

1. **เสื้อผ้าชั้นนำ (Haute Couture)** คือ สไตส์เสื้อผ้า จะเป็นระดับแนวหน้าล่าสุดจากปารีสหรือมิลาน มีการตัดเย็บที่มีคุณภาพยอดเยี่ยมที่สุด เพื่อให้เข้ากับกลุ่มลูกค้าที่กระเป๋านัก และรักการแต่งตัวที่พิถีพิถัน ต้องการเสริมบุคลิกภาพและสถานภาพทางสังคมของตนเอง ผู้ที่ก่อตั้งห้องเสื้อชั้นนำนี้ชื่อ ชาร์ลส เวิร์ธ (Charles Worth) เป็นนักธุรกิจด้านแฟชั่นชาวอังกฤษ ได้ริเริ่มก่อตั้งห้องเสื้อชั้นนำในปารีสเป็นแห่งแรก และต่อมาเป็นที่นิยมกันมากในหมู่คนชั้นสูงของสังคมจนเป็นที่ยอมรับให้เป็นสถาบันแฟชั่นที่นิยมเปิดกันตามเมืองใหญ่ๆ ทั่วโลก ทั้งในยุโรป อเมริกา และเอเชีย ซึ่งต้องเป็นห้องเสื้อระดับสูงเท่านั้น (หนึ่งธิดา ราเมศวร์, 2537)

2. **แฟชั่นที่เป็นรูปแบบ** ผู้หญิงส่วนใหญ่นิยมกันเพราะมีความเหมาะสมกับการสวมใส่ในวันทำงานและในชีวิตประจำวัน อาจจะต้องดัดแปลงให้ดูคลาสสิก หรือนุ่มเอียงไปตามสไตล์ของแต่ละคน และเข้ายุคเข้าสมัยได้

นอกจากนี้ยังมีผู้หญิงอีกกลุ่มหนึ่งที่เรียกว่าเป็น “สาวล้ำยุค” ผู้หญิงพวกนี้มองแฟชั่นเป็นการได้ทดลองสิ่งใหม่ๆ การได้แหวกกฎเกณฑ์ การได้สร้างชีวิตชีวาให้กับโลกแฟชั่น ให้เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าไปเรื่อยๆ

## สรุป

จะเห็นได้ว่า เสื้อผ้าที่เราได้สวมใส่กันทุกวันนี้ ส่วนหนึ่งที่ต้องถือว่ามีความสำคัญคือ นักออกแบบ (Designer) ที่พยายามสร้างสรรค์รูปแบบของเสื้อผ้าโดยใช้ทักษะความรู้ด้านศิลปะ วิชาการของเครื่องแต่งกาย ความรู้ด้านผ้า รวมทั้งเทคนิคต่างๆ ที่จะออกแบบเสื้อผ้าให้ถูกใจกับผู้สวมใส่ ซึ่งมีหลากหลาย วยที่แตกต่างกัน รูปร่างที่แตกต่างกัน และความเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังมีเสื้อผ้าที่ต้องใช้ในโอกาสที่แตกต่างกันอีก เช่น เสื้อผ้าที่ใช้ในโอกาสพิเศษต่างๆ เสื้อผ้าชุดกีฬา เสื้อผ้าชุดลำลอง เสื้อผ้าที่เป็นทางการ เป็นต้น ดังนั้น นักออกแบบจะต้องมีทักษะและความรู้ที่พร้อมจะสร้างชิ้นงานให้ออกมาเป็นที่ต้องการของผู้สวมใส่ในแต่ละวัย ซึ่งองค์ความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบทางการออกแบบ และการฝึกทักษะขั้นตอนการออกแบบจะได้กล่าวต่อไป

