



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

COSTUME DESIGN

เทคนิคการจัดสร้างเครื่องแต่งกาย
เพื่อการแสดง



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เทคนิคการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ



ได้รับการสนับสนุนการตีพิมพ์เผยแพร่

จาก โครงการผลิตหนังสือ ตำรา เอกสารคำสอน และเอกสารประกอบการสอน ประจำปีงบประมาณ 2565

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

คำนำ

ตำราเรื่อง “เทคนิคการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง” นี้ เกิดขึ้นเพราะผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ระหว่างช่วงปี พ.ศ. 2562-2565 ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนของผู้เขียนไปอย่างสิ้นเชิง ทั้งในส่วนที่จำต้องการปรับเนื้อหารายวิชาภาคทฤษฎีให้สอดคล้องกับการเรียนรูปแบบใหม่ ไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมในรายวิชาภาคปฏิบัติให้สามารถเกิดขึ้นและเป็นไปได้ภายใต้รูปแบบของการเรียนการสอนออนไลน์

ภายใต้สภาวะของโรคระบาดเช่นนี้ แม้จะเต็มไปด้วยอุปสรรคที่ทำให้มองไม่เห็นหนทางของความสำเร็จ แต่การพยายามปรับตัวภายใต้สถานการณ์ที่เกิดขึ้น กลับมีส่วนทำให้ผู้เขียนเริ่มค้นพบมุมมองและวิธีการสอนในลักษณะใหม่ที่ไม่เคยได้มีโอกาสสัมผัสอย่างจริงจังมาก่อน

ตำราเล่มนี้จึงเกิดขึ้นจากความสนใจของผู้เขียนในฐานะครู ที่จำเป็นต้องจัดสร้างและพัฒนากระบวนการทางคิดรวมทั้งรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในหลักสูตรศิลปะการแสดงที่สามารถผสมผสานและเชื่อมเข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้เขียนในฐานะของนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ให้เกิดเป็นแนวทางปฏิบัติอย่างง่ายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สำหรับจัดทำเป็นตำราที่ว่าด้วยการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

เนื้อหาที่ปรากฏในตำราเล่มนี้ จึงแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลักด้วยกัน คือ

1. ส่วนที่ว่าด้วยความรู้พื้นฐาน ในบทที่ 1-5 อันมีความจำเป็นต่อนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่จะต้องใช้ในการผลิตและจัดสร้างผลงาน
2. ส่วนที่ว่าด้วยขั้นตอนปฏิบัติการ ในบทที่ 6-12 ที่เน้นถึงกระบวนการจัดสร้างผลงาน ผ่านการใช้แรงบันดาลใจที่มาจากภาพศิลปะ เพื่อนำมาสร้างและพัฒนาเป็นแบบร่างสำหรับนำไปใช้ในกระบวนการวิธีที่จำเป็นต่อการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

โดยผู้เขียนหวังว่าตำราเล่มนี้ ที่ถูกเขียนและผลิตขึ้นในช่วงเวลาของโรคระบาด อันทำให้เราต่างต้องพบกับความยากลำบากในการใช้ชีวิตนั้น จะสามารถส่งต่อแรงบันดาลใจและเปิดโอกาสให้นิสิต นักศึกษาตลอดจนผู้ที่สนใจเรื่องเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเป็นประโยชน์ ทั้งนี้ผู้เขียนต้องขอขอบคุณคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้สนับสนุนให้ตำราเล่มนี้เป็นหนึ่งในโครงการผลิตตำราและเอกสารประกอบการสอน ประจำปีงบประมาณ 2565 มา ณ ที่นี้ด้วย

พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ

มีนาคม 2565

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพและตาราง	ฉ
บทที่ 1 ประวัติศาสตร์ฉบับย่อของการตัดเย็บ	1
บทนำ	
1. ยุคก่อนประวัติศาสตร์	1
2. พัฒนาการของแพทเทิร์น	4
3. จักรเย็บผ้าและการปฏิวัติอุตสาหกรรม	6
4. การจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	9
สรุป	13
บทที่ 2 วัสดุและอุปกรณ์พื้นฐานในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	14
บทนำ	14
1. อุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการตัดเย็บ และจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	15
2. กระเป๋าอุปกรณ์	26
3. งานผ้าและวัสดุ	27
สรุป	31
บทที่ 3 เทคนิคการเย็บในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	32
บทนำ	32
1. การเย็บผ้าด้วยมือ	33
2. การเย็บผ้าด้วยจักรเย็บผ้า	42
สรุป	44
บทที่ 4 การวัดตัวนักแสดง	46
บทนำ	46
1. โครงสร้างร่างกายมนุษย์	46
2. อุปกรณ์และแบบฟอร์มวัดตัว	47
3. ขั้นตอนการวัดตัว	48
สรุป	53

บทที่ 5 แพทเทิร์นพื้นฐาน	54
บทนำ	54
1. แพทเทิร์นพื้นฐานสำหรับกระโปรง	56
2. แพทเทิร์นพื้นฐานสำหรับลำตัวผู้หญิง	59
3. แพทเทิร์นพื้นฐานสำหรับกางเกงเอวจีบแบบมาตรฐาน	65
4. แพทเทิร์นแขนเสื้อพื้นฐาน	69
5. แพทเทิร์นแขนเสื้อสูทพื้นฐาน	71
6. ปกเสื้อคอจีน	75
7. ปกเสื้อเชิ้ต	75
8. ปกเสื้อเชิ้ตแบบไม่มีฐานปก	76
9. ปกเสื้อฮาวาย	77
10. การวางเส้นรับบิ้นบนหุ่น	78
สรุป	81
บทที่ 6 การพอกหุ่น	82
บทนำ	82
1. การออกแบบ	83
2. อุปกรณ์	84
3. การจัดสร้าง	84
4. ผลงานสำเร็จ	90
5. ข้อควรคำนึงถึง	90
สรุป	91
บทที่ 7 โครงสร้างชั้นในของเครื่องแต่งกายตะวันตก	92
บทนำ	92
1. การออกแบบ	93
2. อุปกรณ์	97
3. การจัดสร้าง	98
4. ผลงานสำเร็จ	106
สรุป	106

บทที่ 8	แผงคอเอลิซาเบ็ธและฐานรองแผงคอ	108
	บทนำ	108
	1. การออกแบบ	109
	2. อุปกรณ์	112
	3. การจัดสร้าง	117
	4. ผลงานสำเร็จ	117
	สรุป	118
บทที่ 9	การขยายแบบจากแพทเทิร์นโบราณ	119
	บทนำ	119
	1. การออกแบบ	120
	2. อุปกรณ์	123
	3. การจัดสร้าง	123
	4. ผลงานสำเร็จ	130
	สรุป	130
บทที่ 10	การจับจีบและเดรปปิ้ง	131
	บทนำ	131
	1. การออกแบบ	132
	2. อุปกรณ์	134
	3. การจัดสร้าง	135
	4. ผลงานสำเร็จ	139
	สรุป	139
บทที่ 11	การย้อมและเทคนิคการทำเสื้อผ้าเก่า	140
	บทนำ	140
	1. การออกแบบ	141
	2. อุปกรณ์	142
	3. การจัดสร้าง	144
	4. ผลงานสำเร็จ	147
	5. การย้อมและทำให้เก่า	148
	6. เลือดปลอม	151
	สรุป	152

บทที่ 12 แหล่งผ้าและวัสดุ	153
บทนำ	153
1. ย่านพาดูรีดและสำเพ็ง	153
2. ย่านตลาดสามยอด	157
3. ย่านตลาดเจริญรัช	157
4. ย่านประตูน้ำ	158
5. ย่านสวนจตุจักร	160
สรุป	161

บรรณานุกรม
 ที่มาภาพประกอบ
 ดัชนี
 ประวัติผู้เขียน



สารบัญภาพ

ภาพ 1	เข็มโบราณทำจากกระดูกสัตว์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์	2
ภาพ 2	ภาพพิมพ์แสดงการจัดวางแพทเทิร์นในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16	5
ภาพ 3	จักรเย็บผ้าเครื่องแรกออกแบบและผลิตโดย Barthélemy Thimonier	7
ภาพ 4	จักรเย็บผ้าผลิตออกจำหน่ายโดย Isaac Singer	8
ภาพ 5	เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจเสื้อผ้าในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16	11
ภาพ 6	ภาพสายวัดที่มีหน่วยวัดทั้งแบบนิ้วและเซนติเมตร	16
ภาพ 7	ภาพไม้บรรทัดโค้ง หรือไม้ยกแก้ว	16
ภาพ 8	ภาพไม้โค้งสะโพก	17
ภาพ 9	ภาพกรรไกรแบบต่าง ๆ	18
ภาพ 10	ภาพกรรไกรก้ามปู	18
ภาพ 11	ภาพกระดาษลอกลายหรือกระดาษคาร์บอน	20
ภาพ 12	ภาพซอล์กเขียนผ้า	21
ภาพ 13	ภาพเข็มแบบต่าง ๆ	22
ภาพ 14	ภาพกะโหลก กระสวย และตีนผี	22
ภาพ 15	ภาพสีย้อมร้อน สีย้อมเย็น และ สีอะคริลิก	25
ภาพ 16	ขั้นตอนการเนา (1)	33
ภาพ 17	ขั้นตอนการเนา (1)	33
ภาพ 18	ขั้นตอนการเนา (2)	34
ภาพ 19	ขั้นตอนการดันตะลุย (1)	34
ภาพ 20	ขั้นตอนการดันตะลุย (1)	34
ภาพ 21	ขั้นตอนการดันตะลุย (2)	35
ภาพ 22	ขั้นตอนการถอยหลัง (1)	35
ภาพ 23	ขั้นตอนการถอยหลัง (1)	35
ภาพ 24	ขั้นตอนการถอยหลัง (1)	36
ภาพ 25	ขั้นตอนการถอยหลัง (1)	36
ภาพ 26	ขั้นตอนการถอยหลัง (1)	36
ภาพ 27	ขั้นตอนการถอยหลัง (2)	36
ภาพ 28	ขั้นตอนการถอยหลัง (2)	36

ภาพ 29	ขั้นตอนการถอยหลัง (2)	36
ภาพ 30	ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย (1)	37
ภาพ 31	ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย (1)	37
ภาพ 32	ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย (1)	37
ภาพ 33	ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย (2)	37
ภาพ 34	ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย (2)	37
ภาพ 35	ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย (3)	37
ภาพ 36	ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย (3)	37
ภาพ 37	ขั้นตอนการสอยตะเข็บเย็บหุ้ม (1)	38
ภาพ 38	ขั้นตอนการสอยตะเข็บเย็บหุ้ม (1)	38
ภาพ 39	ขั้นตอนการสอยตะเข็บเย็บหุ้ม (1)	38
ภาพ 40	ขั้นตอนการสอยตะเข็บเย็บหุ้ม (2)	38
ภาพ 41	ขั้นตอนการสอยตะเข็บเย็บหุ้ม (2)	38
ภาพ 42	ขั้นตอนการสอยตะเข็บเย็บหุ้ม (2)	38
ภาพ 43	ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม (1)	39
ภาพ 44	ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม (1)	39
ภาพ 45	ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม(2)	39
ภาพ 46	ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม (2)	39
ภาพ 47	ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม (2)	39
ภาพ 48	ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม (3)	40
ภาพ 49	ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม (3)	40
ภาพ 50	ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม (3)	40
ภาพ 51	ขั้นตอนการสอยฟืนปลา (1)	40
ภาพ 52	ขั้นตอนการสอยฟืนปลา (1)	40
ภาพ 53	ขั้นตอนการสอยฟืนปลา (1)	40
ภาพ 54	ขั้นตอนการสอยฟืนปลา (2)	41
ภาพ 55	ขั้นตอนการสอยฟืนปลา (2)	41
ภาพ 56	ขั้นตอนการสอยฟืนปลา (2)	41
ภาพ 57	ขั้นตอนการสอยฟืนปลา (3)	41
ภาพ 58	ขั้นตอนการสอยฟืนปลา (3)	41
ภาพ 59	ขั้นตอนการปักทียบ	42
ภาพ 60	ขั้นตอนการปักทียบ	42

ภาพ 61	ขั้นตอนการปักปมฝรั่งเศส	42
ภาพ 62	ตารางบันทึกสัดส่วนนักแสดง	47
ภาพ 63	ภาพแสดงจุดการวัดสัดส่วนต่าง ๆ ของนักแสดง	49
ภาพ 64	โครงสร้างพื้นฐานกระโปรง (1)	57
ภาพ 65	โครงสร้างพื้นฐานกระโปรง (2)	58
ภาพ 66	โครงสร้างพื้นฐานกระโปรง (3)	59
ภาพ 67	โครงสร้างพื้นฐานลำตัว (1)	62
ภาพ 68	โครงสร้างพื้นฐานลำตัว (2)	64
ภาพ 69	โครงสร้างพื้นฐานลำตัว (3)	65
ภาพ 70	โครงสร้างพื้นฐานกางเกง (1)	66
ภาพ 71	โครงสร้างพื้นฐานกางเกง (2)	68
ภาพ 72	ความลึกของแขน	69
ภาพ 73	แพทเทิร์นแขนเสื้อพื้นฐาน	70
ภาพ 74	แพทเทิร์นแขนเสื้อสูทพื้นฐาน (1)	71
ภาพ 75	แพทเทิร์นแขนเสื้อสูทพื้นฐาน (2)	72
ภาพ 76	แพทเทิร์นแขนเสื้อสูทพื้นฐาน (3)	73
ภาพ 77	แพทเทิร์นปกเสื้อคอจีน	74
ภาพ 78	แพทเทิร์นปกเสื้อเชิ้ตแบบมีฐานปก	76
ภาพ 79	แพทเทิร์นปกเสื้อเชิ้ตแบบไม่มีฐานปก	77
ภาพ 80	แพทเทิร์นปกเสื้อฮาวาย	78
ภาพ 81	ตำแหน่งการวางเส้นรับบั้นบนหุ่น	79
ภาพ 82	ภาพ The Bathers (ค.ศ. 1918-19) ของ Pierre-Auguste Renoir	83
ภาพ 83	ขั้นตอนการพอกหุ่น เริ่มจากการขึ้นลำตัวพื้นฐาน	84
ภาพ 84	ขั้นตอนการพอกหุ่น สร้างฐานคอ	85
ภาพ 85	ขั้นตอนการพอกหุ่น สร้างฐานคอ	85
ภาพ 86	ขั้นตอนการพอกหุ่น ขึ้นลำตัวด้านหน้า	85
ภาพ 87	ขั้นตอนการพอกหุ่น ขึ้นลำตัวด้านหน้า	85
ภาพ 88	ขั้นตอนการพอกหุ่น ขึ้นลำตัวด้านหน้า	85
ภาพ 89	ขั้นตอนการพอกหุ่น ทำเส้นโค้งเป้า	85
ภาพ 90	ขั้นตอนการพอกหุ่น ทำเส้นโค้งเป้า	85
ภาพ 91	ขั้นตอนการพอกหุ่น ขึ้นส่วนหน้าอก (ภาพโดยผู้เขียน)	86
ภาพ 92	ขั้นตอนการพอกหุ่น ขึ้นส่วนหน้าอก (ภาพโดยผู้เขียน)	86

ภาพ 93	ขั้นตอนการพอกหุ่น สร้างโวลุ่มหน้าอก	86
ภาพ 94	ขั้นตอนการพอกหุ่น สร้างโวลุ่มหน้าอก	86
ภาพ 95	ขั้นตอนการพอกหุ่น ประกอบหน้าอกกับด้านข้างลำตัว	87
ภาพ 96	ขั้นตอนการพอกหุ่น ประกอบหน้าอกกับด้านข้างลำตัว	87
ภาพ 97	ขั้นตอนการพอกหุ่น ด้านหน้าสำเร็จ	87
ภาพ 98	ขั้นตอนการพอกหุ่น ด้านหน้าสำเร็จ	87
ภาพ 99	ขั้นตอนการพอกหุ่น ปั่นส่วนกัน	88
ภาพ 100	ขั้นตอนการพอกหุ่น ปั่นส่วนกัน	88
ภาพ 101	ขั้นตอนการพอกหุ่น เติมรายละเอียดหน้าอก	88
ภาพ 102	ขั้นตอนการพอกหุ่น เติมรายละเอียดหน้าอก	88
ภาพ 103	ขั้นตอนการพอกหุ่น ปั่นหน้าท้อง	89
ภาพ 104	ขั้นตอนการพอกหุ่น ปั่นหน้าท้อง	89
ภาพ 105	ขั้นตอนการพอกหุ่น ทำส่วนปิดด้านหลัง	89
ภาพ 106	ขั้นตอนการพอกหุ่น ทำส่วนปิดด้านหลัง	89
ภาพ 107	ขั้นตอนการพอกหุ่น การเปิดปิดชุด	90
ภาพ 108	ขั้นตอนการพอกหุ่น การเปิดปิดชุด	90
ภาพ 109	ภาพการพอกหุ่นสำเร็จ	90
ภาพ 110	ภาพการพอกหุ่นสำเร็จ	90
ภาพ 111	ภาพการพอกหุ่นสำเร็จ	90
ภาพ 112	ภาพ Kitchen Scene with the Parable of the Rich Man and Poor Lazarus ของ Pieter Cornelisz Van Rijck	93
ภาพ 113	ภาพซี่กรงในบริเวณปากของปลาวาฬ หรือ Baleen	94
ภาพ 114	ภาพ Marie Antoinette in Court Dress โดย Elisabeth Louise Vigée Le Brun	95
ภาพ 115	ภาพ The Vanity of Women Masks and Bustles โดย Maerten de Vos	96
ภาพ 116	ภาพร่างสำหรับการจัดสร้างเครื่องแต่งกายชั้นใน	96
ภาพ 117	ภาพเอ็นต้นทรง	97
ภาพ 118	ภาพผ้าก๊วนขอบ	97
ภาพ 119	ภาพใยสังเคราะห์	98
ภาพ 120	ภาพแพทเทิร์นเสื้อรัดทรง (Corset)	98
ภาพ 121	ขั้นตอนการจัดสร้างเสื้อรัดทรง การวางแนวแพทเทิร์น	99
ภาพ 122	ขั้นตอนการจัดสร้างเสื้อรัดทรง การวางแนวแพทเทิร์น	99
ภาพ 123	ขั้นตอนการจัดสร้างเสื้อรัดทรง การสอดเอ็นต้นทรง	100

ภาพ 124	ขั้นตอนการจัดสร้างเสื้อรัดทรง การสอดเอ็นต้นทรง	100
ภาพ 125	ภาพผลงานสำเร็จของเสื้อรัดทรง	100
ภาพ 126	ภาพผลงานสำเร็จของเสื้อรัดทรง	100
ภาพ 127	ภาพแพทเทิร์นสู่มตะกร้า	101
ภาพ 128	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การทำริบบิ้น	101
ภาพ 129	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การทำริบบิ้น	101
ภาพ 130	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การวางแนวริบบิ้น	102
ภาพ 131	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การวางแนวริบบิ้น	102
ภาพ 132	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การวางแนวริบบิ้น	102
ภาพ 133	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การประกอบฐานสู่มและสอดสายยาง	102
ภาพ 134	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การประกอบฐานสู่มและสอดสายยาง	102
ภาพ 135	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า เปิดช่องด้านข้างสะโพก	103
ภาพ 136	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า เปิดช่องด้านข้างสะโพก	103
ภาพ 137	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การจับจีบด้านข้างสะโพก	103
ภาพ 138	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การจับจีบด้านข้างสะโพก	103
ภาพ 139	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การจับจีบด้านข้างสะโพก	103
ภาพ 140	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การกำหนดจุดบนหุ่น	103
ภาพ 141	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า ทำเข็มขัดผูกเอว และผลงานสำเร็จ	104
ภาพ 142	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า ทำเข็มขัดผูกเอว และผลงานสำเร็จ	104
ภาพ 143	ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า ทำเข็มขัดผูกเอว และผลงานสำเร็จ	104
ภาพ 144	แพทเทิร์นหมอนรองสะโพก (Bum roll)	104
ภาพ 145	ขั้นตอนการจัดสร้างหมอนรองสะโพก การตัดชิ้นผ้า	105
ภาพ 146	ขั้นตอนการจัดสร้างหมอนรองสะโพก การตัดชิ้นผ้า	105
ภาพ 147	ภาพผลงานสำเร็จของหมอนรองสะโพก	105
ภาพ 148	ภาพผลงานสำเร็จของหมอนรองสะโพก	105
ภาพ 149	ภาพผลงานสำเร็จของหมอนรองสะโพก	105
ภาพ 150	ภาพสู่มตะกร้าสวมกับหมอนรองสะโพก	106
ภาพ 151	ภาพสำเร็จของผลงานเครื่องแต่งกายชั้นในสตรี	106
ภาพ 152	ภาพสำเร็จของผลงานเครื่องแต่งกายชั้นในสตรี	106
ภาพ 153	ภาพ Elizabeth I Ermine Portrait โดย William Segar	110
ภาพ 154	ภาพ Portrait of Grey Brydges โดย William Larkin	111
ภาพ 155	ภาพแบบร่างแผงคอเอลิซาเบ็ธ และฐานรองคอแบบ Piccadill หรือ Suppotasse	111

ภาพ 156	ภาพผ้าตาข่ายอย่างแข็ง	112
ภาพ 157	ภาพแถบรับบันลู่กไม้อินเดีย	113
ภาพ 158	แพทเทิร์นแผงคอเอลิซาบีธัน	113
ภาพ 159	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การต่อแถบลูกไม้	114
ภาพ 160	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การต่อแถบลูกไม้	114
ภาพ 161	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การต่อแถบลูกไม้	114
ภาพ 162	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ แถบฐานคอ	114
ภาพ 163	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การกำหนดจุดรูตจีบ	115
ภาพ 164	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การกำหนดจุดรูตจีบ	115
ภาพ 165	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การรูตจีบแผงคอ	115
ภาพ 166	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การรูตจีบแผงคอ	115
ภาพ 167	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ ประกอบจีบกับฐานคอ	116
ภาพ 168	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ ประกอบจีบกับฐานคอ	116
ภาพ 169	ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ ประกอบจีบกับฐานคอ	116
ภาพ 170	แพทเทิร์นฐานรองแผนคอ	116
ภาพ 171	ขั้นตอนการจัดสร้างฐานรองแผนคอ แพทเทิร์นและโครงลวด	117
ภาพ 172	ขั้นตอนการจัดสร้างฐานรองแผนคอ แพทเทิร์นและโครงลวด	117
ภาพ 173	ขั้นตอนการจัดสร้างฐานรองแผนคอ บุผ้าตาข่ายและตกแต่ง	117
ภาพ 174	ขั้นตอนการจัดสร้างฐานรองแผนคอ บุผ้าตาข่ายและตกแต่ง	117
ภาพ 175	ขั้นตอนการจัดสร้างฐานรองแผนคอ บุผ้าตาข่ายและตกแต่ง	117
ภาพ 176	ภาพผลงานสำเร็จแผงคอเอลิซาบีธัน และฐานรองแผนคอ	118
ภาพ 177	ภาพผลงานสำเร็จแผงคอเอลิซาบีธัน และฐานรองแผนคอ	118
ภาพ 178	ภาพผลงานสำเร็จแผงคอเอลิซาบีธัน และฐานรองแผนคอ	118
ภาพ 179	หนังสือรวบรวมแพทเทิร์นโบราณ ชุด Patterns of Fashion โดย Janet Arnold	120
ภาพ 180	ภาพ Elizabeth I Ermine Portrait (ราวปี ค.ศ. 1585) โดย William Segar	121
ภาพ 181	ภาพ Untitled 18, 1963 โดย Mark Rothko	122
ภาพ 182	ภาพร่างเครื่องแต่งกายเพื่อเพื่อการแสดง	123
ภาพ 183	รายละเอียดอัตราส่วนการขยายแบบแพทเทิร์น	124
ภาพ 184	ขั้นตอนการขยายแบบ การตีตารางและกำหนดจุด	124
ภาพ 185	ขั้นตอนการขยายแบบ การตีตารางและกำหนดจุด	124
ภาพ 186	ขั้นตอนการขยายแบบ การปรับแบบ	125
ภาพ 187	ขั้นตอนการขยายแบบ การปรับแบบ	125

ภาพ 188	ขั้นตอนการขยายแบบ การปรับแบบ	125
ภาพ 189	ขั้นตอนการขยายแบบ ปรับสัดส่วนแบบบนผ้า	125
ภาพ 190	ขั้นตอนการขยายแบบ ปรับสัดส่วนแบบบนผ้า	125
ภาพ 191	ขั้นตอนการขยายแบบ เสริมเอ็นต้นทรง	126
ภาพ 192	ขั้นตอนการขยายแบบ การสร้างคอเสื้อ	126
ภาพ 193	ขั้นตอนการขยายแบบ การสร้างคอเสื้อ	126
ภาพ 194	ขั้นตอนการขยายแบบ การสร้างคอเสื้อ	126
ภาพ 195	ขั้นตอนการขยายแบบ ประกอบคอเสื้อ	127
ภาพ 196	ขั้นตอนการขยายแบบ ประกอบคอเสื้อ	127
ภาพ 197	ขั้นตอนการขยายแบบ ประกอบคอเสื้อ	127
ภาพ 198	ขั้นตอนการขยายแบบ การขึ้นแบบกระโปรง	127
ภาพ 199	ขั้นตอนการขยายแบบ การขึ้นแบบกระโปรง	127
ภาพ 200	ขั้นตอนการขยายแบบ การขึ้นแบบกระโปรง	127
ภาพ 201	ขั้นตอนการขยายแบบ จับจีบกระโปรง	128
ภาพ 202	ขั้นตอนการขยายแบบ จับจีบกระโปรง	128
ภาพ 203	ขั้นตอนการขยายแบบ จับจีบกระโปรง	128
ภาพ 204	ขั้นตอนการขยายแบบ การตกแต่ง	128
ภาพ 205	ขั้นตอนการขยายแบบ การตกแต่ง	128
ภาพ 206	ขั้นตอนการขยายแบบ การตกแต่ง	128
ภาพ 207	ขั้นตอนการขยายแบบ ตกแต่งชายกระโปรง	129
ภาพ 208	ขั้นตอนการขยายแบบ ตกแต่งชายกระโปรง	129
ภาพ 209	ขั้นตอนการขยายแบบ ทดลองหาโครงสร้าง	129
ภาพ 210	ขั้นตอนการขยายแบบ ทดลองหาโครงสร้าง	129
ภาพ 211	ขั้นตอนการขยายแบบ ขั้นตอนตกแต่งผลงาน	130
ภาพ 212	ขั้นตอนการขยายแบบ ขั้นตอนตกแต่งผลงาน	130
ภาพ 213	ขั้นตอนการขยายแบบ ขั้นตอนตกแต่งผลงาน	130
ภาพ 214	ภาพสำเร็จของผลงานการขยายแบบจากแพทเทิร์นโบราณ	130
ภาพ 215	ภาพสำเร็จของผลงานการขยายแบบจากแพทเทิร์นโบราณ	130
ภาพ 216	ภาพสำเร็จของผลงานการขยายแบบจากแพทเทิร์นโบราณ	130
ภาพ 217	ภาพการจับจีบแบบวัตต์โพลีท	132
ภาพ 218	ภาพ L'Enseigne de Gersaint โดย Jean-Antoine Watteau	133
ภาพ 219	ภาพกระเบื้องโมเสคจักรพรรดินีอีโตรี่า แห่งอาณาจักรไบแซนไทน์	133

ภาพ 220	ภาพร่างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	134
ภาพ 221	รูปแบบและลักษณะของเพชรเทียม	135
ภาพ 222	รูปแบบและลักษณะของเพชรเทียม	135
ภาพ 223	ฟองน้ำหนุ่นไหล	135
ภาพ 224	ฟองน้ำหนุ่นไหล	135
ภาพ 225	ฟองน้ำหนุ่นไหล	135
ภาพ 226	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การขึ้นหุ่น	136
ภาพ 227	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การขึ้นหุ่น	136
ภาพ 228	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท พลีทแบบวัตโต	136
ภาพ 229	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท พลีทแบบวัตโต	136
ภาพ 230	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การประกอบขึ้นหน้าและขึ้นหลัง	136
ภาพ 231	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การประกอบขึ้นหน้าและขึ้นหลัง	136
ภาพ 232	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การประกอบขึ้นหน้าและขึ้นหลัง	136
ภาพ 233	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การสร้างเส้นโค้งไหล่	137
ภาพ 234	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท กำหนดช่องเปิดแขน	137
ภาพ 235	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท กำหนดช่องเปิดแขน	137
ภาพ 236	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท ตัดช่องเปิดแขน	138
ภาพ 237	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท ตัดช่องเปิดแขน	138
ภาพ 238	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท ตัดช่องเปิดแขน	138
ภาพ 239	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การประกอบช่องเปิดแขน	138
ภาพ 240	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การประกอบช่องเปิดแขน	138
ภาพ 241	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การประกอบช่องเปิดแขน	138
ภาพ 242	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การประดับตกแต่ง	139
ภาพ 243	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การประดับตกแต่ง	139
ภาพ 244	ขั้นตอนการเตรียบปิ้งและการจับพลีท การประดับตกแต่ง	139
ภาพ 245	ภาพสำเร็จการจัดสร้างเครื่องแต่งกายแบบเตรียบปิ้งและการจับพลีท	139
ภาพ 246	ภาพสำเร็จการจัดสร้างเครื่องแต่งกายแบบเตรียบปิ้งและการจับพลีท	139
ภาพ 247	ภาพสำเร็จการจัดสร้างเครื่องแต่งกายแบบเตรียบปิ้งและการจับพลีท	139
ภาพ 248	ภาพ Nymphs finding the Head of Orpheus ของ John William Waterhouse	141
ภาพ 249	ภาพถ่ายคลื่นซัดกระทบบชายหาดที่จะใช้เป็นแรงบันดาลใจ	141
ภาพ 250	ภาพร่างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	142
ภาพ 251	ภาพสีย้อมร้อน	143

ภาพ 252	ภาพสี่ข้อมร้อน	143
ภาพ 253	ภาพสี่ข้อมเย็น	143
ภาพ 254	ภาพเกลือแกงที่มีคุณสมบัติเป็นสารช่วยข้อม	144
ภาพ 255	การเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อการข้อม การขึ้นผ้าบนหุ่น	144
ภาพ 256	การเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อการข้อม การขึ้นผ้าบนหุ่น	144
ภาพ 257	การเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อการข้อม การขึ้นผ้าบนหุ่น	144
ภาพ 258	การเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อการข้อม การจับพลีทและประกอบชิ้นส่วน	145
ภาพ 259	การเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อการข้อม การจับพลีทและประกอบชิ้นส่วน	145
ภาพ 260	การเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อการข้อม การจับพลีทและประกอบชิ้นส่วน	145
ภาพ 261	ขั้นตอนการข้อม ทำชุดให้เป็ยก และผสมสีกับเกลือ	145
ภาพ 262	ขั้นตอนการข้อม ทำชุดให้เป็ยก และผสมสีกับเกลือ	145
ภาพ 263	ขั้นตอนการข้อม ทำชุดให้เป็ยก และผสมสีกับเกลือ	145
ภาพ 264	ขั้นตอนการข้อม และล้างสี	146
ภาพ 265	ขั้นตอนการข้อม และล้างสี	146
ภาพ 266	ขั้นตอนการข้อม และล้างสี	146
ภาพ 267	ขั้นตอนการข้อมสำเร็จ	146
ภาพ 268	ขั้นตอนการข้อมสำเร็จ	146
ภาพ 269	ขั้นตอนการข้อมสำเร็จ	146
ภาพ 270	ขั้นตอนการตกแต่งด้วยมุก เลื่อม และหนามพลาสติก	146
ภาพ 271	ขั้นตอนการตกแต่งด้วยมุก เลื่อม และหนามพลาสติก	146
ภาพ 272	ขั้นตอนการตกแต่งด้วยมุก เลื่อม และหนามพลาสติก	146
ภาพ 273	ขั้นตอนการตกแต่งด้วยการเซาะดอกผ้าลูกไม้ และลงสี	147
ภาพ 274	ขั้นตอนการตกแต่งด้วยการเซาะดอกผ้าลูกไม้ และลงสี	147
ภาพ 275	ขั้นตอนการตกแต่งเครื่องแต่งกายหลังการข้อม	147
ภาพ 276	ขั้นตอนการตกแต่งเครื่องแต่งกายหลังการข้อม	147
ภาพ 277	ขั้นตอนการตกแต่งเครื่องแต่งกายหลังการข้อม	147
ภาพ 278	ผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ทำด้วยกระบวนการข้อม	148
ภาพ 279	ผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ทำด้วยกระบวนการข้อม	148
ภาพ 280	ผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ทำด้วยกระบวนการข้อม	148
ภาพ 281	ซาและกาแฟที่ใช้เพื่อการข้อม	149
ภาพ 282	ซาและกาแฟที่ใช้เพื่อการข้อม	149
ภาพ 283	การเผาผ้าเพื่อให้ดูเก่าและขาด	149

ภาพ 284	การเนาผ้าเพื่อทำให้ดูเก่าและขาด	149
ภาพ 285	ขั้นตอนการใช้วัตถุทำให้เสื้อผ้าขาดและดูเก่า	150
ภาพ 286	ขั้นตอนการใช้วัตถุทำให้เสื้อผ้าขาดและดูเก่า	150
ภาพ 287	ขั้นตอนการใช้วัตถุทำให้เสื้อผ้าขาดและดูเก่า	150
ภาพ 288	การทำผ้าเปื้อนดิน	150
ภาพ 289	อุปกรณ์ในการทำเลือดปลอม	151
ภาพ 290	ขั้นตอนการทำเลือดปลอม	152
ภาพ 291	ขั้นตอนการทำเลือดปลอม	152
ภาพ 292	ขั้นตอนการทำเลือดปลอม	152
ภาพ 293	การนำเลือดปลอมไปใช้ตกแต่งผลงาน	152
ภาพ 294	การนำเลือดปลอมไปใช้ตกแต่งผลงาน	152
ภาพ 295	ห้างสรรพสินค้า ดิ โอลด์ สยาม พลาซ่า และ ห้างไนติงเกล-โอลิมปิค	154
ภาพ 296	ห้างสรรพสินค้า ดิ โอลด์ สยาม พลาซ่า และ ห้างไนติงเกล-โอลิมปิค	154
ภาพ 297	ร้านสมใจ และ ร้านสุจาวรรณ	154
ภาพ 298	ร้านสมใจ และ ร้านสุจาวรรณ	154
ภาพ 299	ห้างไชน่าเวิร์ลและสินค้าภายในห้าง	155
ภาพ 300	ห้างไชน่าเวิร์ลและสินค้าภายในห้าง	155
ภาพ 301	ห้างไชน่าเวิร์ลและสินค้าภายในห้าง	155
ภาพ 302	ห้าง India Emporium และสินค้าภายในห้าง	155
ภาพ 303	ห้าง India Emporium และสินค้าภายในห้าง	155
ภาพ 304	ห้าง India Emporium และสินค้าภายในห้าง	155
ภาพ 305	ภาพร้านค้าย่านตลาดพาหุรัด	156
ภาพ 306	ภาพร้านค้าย่านตลาดพาหุรัด	156
ภาพ 307	ภาพร้านค้าย่านตลาดพาหุรัด	156
ภาพ 308	ภาพร้านค้าและเสื้อผ้าแบบอินเดียในย่านตลาดพาหุรัด	156
ภาพ 309	ภาพร้านค้าและเสื้อผ้าแบบอินเดียในย่านตลาดพาหุรัด	156
ภาพ 310	ภาพร้านค้าและเสื้อผ้าแบบอินเดียในย่านตลาดพาหุรัด	156
ภาพ 311	ภาพร้านค้าย่านสำเพ็ง	156
ภาพ 312	ภาพร้านค้าย่านสำเพ็ง	156
ภาพ 313	ภาพร้านค้าย่านสำเพ็ง	156
ภาพ 314	ภาพร้านค้าย่านตลาดสามยอด	157
ภาพ 315	ภาพร้านค้าย่านตลาดสามยอด	157

ภาพ 316	ภาพร้านค้าย่านตลาดสามยอด	157
ภาพ 317	ภาพร้านค้าและสินค้านค้าย่านตลาดเจริญรัช	157
ภาพ 318	ภาพร้านค้าและสินค้านค้าย่านตลาดเจริญรัช	157
ภาพ 319	ภาพร้านค้าและสินค้านค้าย่านตลาดเจริญรัช	157
ภาพ 320	ภาพผลิตภัณฑ์หนัง ในร้านค้าย่านตลาดเจริญรัช	158
ภาพ 321	ภาพผลิตภัณฑ์หนัง ในร้านค้าย่านตลาดเจริญรัช	158
ภาพ 322	ภาพผลิตภัณฑ์หนัง ในร้านค้าย่านตลาดเจริญรัช	158
ภาพ 323	ห้างสรรพสินค้า Platinum Fashion Mall	158
ภาพ 324	ห้างสรรพสินค้า Platinum Fashion Mall	158
ภาพ 325	ห้างสรรพสินค้า Platinum Fashion Mall	158
ภาพ 326	ร้านแสงเจริญ และร้านค้าย่านประตูน้ำ	159
ภาพ 327	ร้านแสงเจริญ และร้านค้าย่านประตูน้ำ	159
ภาพ 328	ห้างสรรพสินค้า Watergate Pavilion	159
ภาพ 329	ห้างสรรพสินค้า Watergate Pavilion	159
ภาพ 330	ห้างสรรพสินค้า Watergate Pavilion	159
ภาพ 331	สินค้าใน ห้างสรรพสินค้า Watergate Pavilion	159
ภาพ 332	สินค้าใน ห้างสรรพสินค้า Watergate Pavilion	159
ภาพ 333	สินค้าใน ห้างสรรพสินค้า Watergate Pavilion	159
ภาพ 334	ตลาดนัดสวนจตุจักร โครงการ 24 และ 26	160
ภาพ 335	ตลาดนัดสวนจตุจักร โครงการ 24 และ 26	160
ภาพ 336	ตลาดนัดสวนจตุจักร โครงการ 24 และ 26	160
ภาพ 337	สินค้าในตลาดนัดสวนจตุจักร	160
ภาพ 338	สินค้าในตลาดนัดสวนจตุจักร	160
ภาพ 339	สินค้าในตลาดนัดสวนจตุจักร	160
ภาพ 340	สินค้ามือสอง ในย่านสวนจตุจักร โครงการ 6	161
ภาพ 341	สินค้ามือสอง ในย่านสวนจตุจักร โครงการ 6	161
ภาพ 342	สินค้ามือสอง ในย่านสวนจตุจักร โครงการ 6	161

สารบัญตาราง

ตาราง 1 ตารางเปรียบเทียบขนาดรองเท้า	52
ตาราง 2 ตารางสัดส่วนมาตรฐานสตรี	55
ตาราง 3 ตารางสัดส่วนมาตรฐานสตรีสำหรับแพทเทิร์นพื้นฐานกระโปรง	56
ตาราง 4 ตารางสัดส่วนมาตรฐานสตรีสำหรับแพทเทิร์นพื้นฐานลำตัว	59
ตาราง 5 ตารางสัดส่วนมาตรฐานสตรีสำหรับแพทเทิร์นพื้นฐานกางเกงเอวจีบ	65



บทที่ 1

ประวัติศาสตร์ฉบับย่อ
ของการตัดเย็บ

Theatre Costume:
A Concise History of Sewing



บทนำ

ก่อนที่จะเริ่มกระบวนการอันเกี่ยวข้องกับการตัดเย็บและจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น การได้เรียนรู้และเข้าใจที่มาที่ไปและการกำเนิดขึ้นของกระบวนการตัดเย็บในประวัติศาสตร์ถือเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะนอกจากการเรียนรู้นี้จะช่วยให้เห็นภาพกว้างๆของความสำคัญของการตัดเย็บที่เกี่ยวข้องอย่างแยกไม่ขาดกับการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์แล้วนั้น ยังทำให้ได้เห็นความสำคัญของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่มีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับมนุษย์นับจากอดีตมาจนถึงปัจจุบันอีกด้วย ที่สำคัญข้อมูลเหล่านี้ยังช่วยทำให้ได้เห็นพัฒนาการและความสามารถอันเป็นพิเศษของมนุษย์ในด้านที่เกี่ยวข้องกับการประดิษฐ์คิดค้นอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการตัดเย็บและผลิตสร้างเครื่องทุนแรงเมื่อกาลเวลาหมุนเปลี่ยนไป ดังนั้นเนื้อหาในบทนี้จึงครอบคลุมตั้งแต่การเกิดขึ้นของเครื่องมือโบราณ นับตั้งแต่เข็มที่ทำจากกระดูกสัตว์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Prehistoric Bone Needle) ที่นำมาสู่พัฒนาการและการเกิดขึ้นของเข็มเย็บผ้าและจักรเย็บผ้า จนถึงพัฒนาการของจักรเย็บผ้าขนาดกระเป่าหัวเพื่อใช้ในครัวเรือน (Sewing Machine) เช่นในปัจจุบัน

1. ยุคก่อนประวัติศาสตร์

นักประวัติศาสตร์แพชชันและนักโบราณคดีไม่สามารถตอบได้อย่างแน่ชัดว่าเสื้อผ้าเกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาใดในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ แต่จากหลักฐานที่พบในถ้ำโบราณหลายแห่งอันเคยเป็นที่อยู่อาศัยของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ได้ปรากฏภาพเขียนสีที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงโครงร่างมนุษย์ที่มีลักษณะการสวมใส่เครื่องแต่งกายในระยะแรกเริ่ม ซึ่งสันนิษฐานว่าน่าจะเกิดจากการใช้ชิ้นหนังสัตว์ หรือ ขนสัตว์เหลือทิ้งอันเป็นผลพลอยได้จากการล่าสัตว์เป็นอาหาร มาใช้ห่มพันรอบร่างกายเพื่อเลียนแบบรูปลักษณะของสัตว์ต่างๆ ที่สามารถใช้ชีวิตในธรรมชาติได้อย่างไม่สะทกสะท้านต่อความหนาวเย็นของสภาพภูมิอากาศในช่วงปลายยุคน้ำแข็ง นักประวัติศาสตร์แพชชัน และนักโบราณคดีสันนิษฐานต่อว่ามนุษย์โบราณนั้น น่าจะได้แรงบันดาลใจของการมัด ผูก และพันชิ้นหนังสัตว์ที่มีขนาดแตกต่างกันให้ขยายพื้นที่จนมีขนาดกว้างขึ้นและใหญ่ขึ้นจนสามารถห่มคลุมทั้งร่างกายได้ ด้วยการสังเกตการเกี่ยวกระหวัดของเถาวัลย์และรากไม้ในธรรมชาติ จนทำให้เกิดเป็นขั้นตอนของการเรียนรู้ที่จะผลิตเสื้อผ้าในระยะแรกเริ่ม

เข็มเย็บผ้ามีความสำคัญอย่างมากในประวัติศาสตร์พัฒนาการของมนุษย์ เรื่องเล่าโบราณที่กล่าวถึงการใช้งานเข็มเย็บผ้านั้นมีปรากฏทั้งในไบเบิลนับตั้งแต่เรื่องราวของอดัมและอีฟที่จำต้องเย็บเศษใบไม้เข้าด้วยกันเพื่อทำเป็นชิ้นเสื้อผ้าสำหรับปกปิดร่างกายเปลือยจากความละอายต่อบาป เช่นเดียวกับในคัมภีร์อัลกุรอาน ที่กล่าวถึงเข็มเย็บผ้าในฐานะของการเป็นหนึ่งในห้าเครื่องมือที่อดัมพกติดตัวเพื่อไปสู่สวนสวรรค์ หลักฐานทางโบราณคดีที่ปรากฏเข็มเย็บผ้าแบบมีรูสำหรับร้อยด้าย ก็มีอายุเก่าแก่มากกว่า 25,000 ปี ยิ่งไปกว่านั้นเข็มเย็บผ้ายังเป็นเครื่องมือที่ประกอบไปด้วย

คุณสมบัติของการเป็นภาพแทนแห่งสถานภาพทางสังคม ชนชั้น เทคโนโลยี ความทันสมัย บทบาททางเพศ และแม้กระทั่งลิขสิทธิ์ทางปัญญา ขณะที่ในมุมมองของการตลาดและการโฆษณา เข็มเย็บผ้ายังปรากฏเป็นสินค้าที่มีเสนอขายในสื่อสิ่งพิมพ์ยุคแรกของจีนนับตั้งแต่ราวราว ค.ศ.1200 (McLaren, 2015)

หากจะย้อนกลับไปในยุคหินเก่า (Paleolithic) ที่มีช่วงเวลายาวนานมากนั้น มนุษย์เรียนรู้ที่จะผลิตเครื่องมือหิน (Stone Tools) เพื่อใช้ในการทุบแรงเป็นเวลากว่า 2 ล้านปีมาแล้ว ในรูปแบบของการใช้หินกะเทาะขนาดเท่ากำปั้นที่มีรอยบากคมพอจะใช้ขั้วหรือทูปเพื่อล่าสัตว์ ใช้ตัดเฉือนชิ้นหนัง หรือชุดเศษเนื้อเพื่อกินเป็นอาหาร ก่อนจะพัฒนามาสู่เครื่องมือหินในรูปแบบของขวานโบราณเมื่อราว 700,000 ปีที่ผ่านมา ในช่วงเวลาแห่งพัฒนาการของมนุษย์อันเกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตเช่นนี้เอง ที่นักโบราณคดีและนักประวัติศาสตร์แพชชันค้นพบเศษกระดูกแหลมในถ้ำโบราณยุคก่อนประวัติศาสตร์หลายต่อหลายแห่งทั่วโลก ซึ่งเชื่อกันว่าน่าจะเป็นอุปกรณ์ที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นใช้งานไม่ต่างเข็มเย็บผ้าในปัจจุบัน

ภาพ 1

เข็มโบราณทำจากกระดูกสัตว์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์อายุราว 17,000 ปีก่อนคริสตกาล พบในถ้ำ Elephant Cave ทางภาคตะวันตกของประเทศฝรั่งเศส



Noted. From *From Sibudu Cave Probably the Earliest Sewing Needle made of Bone*, by Jeremy Norman's History of Information.com, 2020 (<https://historyofinformation.com/detail.php?id=3608>). In the public domain.

เข็มโบราณที่เก่าแก่ที่สุดมีอายุราว 60,000 ปี โดยพบในทวีปแอฟริกาและทำมาจากกระดูกของสัตว์คล้ายกับนก ในขณะที่เข็มโบราณที่ทำจากกระดูกและงาช้างที่มีอายุตั้งแต่ 45,000 ปี ถึง 30,000 ปีก่อนนั้นมีการค้นพบทั้งในสาธารณรัฐสโลวีเนีย (Slovenia) ในมณฑลเหลียวหนิง ประเทศจีน และในประเทศรัสเซีย โดยเข็มทำมาจากกระดูกที่มีรูที่ปลายก้านเข็ม (Eyelet) สำหรับร้อยด้ายนั้น มีอายุราว 25,000 ปี (Homer, 2018)

จากหลักฐานโบราณคดี การปรากฏขึ้นของเข็มโบราณ (Bone Needle) ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่ทำด้วยกระดูกหรือเขาสัตว์นั้น น่าจะเกิดขึ้นเพราะความต้องการใช้ยึดเศษหนังสัตว์ขนาดต่าง ๆ เข้าด้วยกัน อันน่าจะเป็นพัฒนาการที่ต่อเนื่องมาจากการมัดปมและพันชิ้นหนังรอบตัวที่เคยมีมาแต่เดิม ยิ่งไปกว่านั้นเข็มโบราณบางชิ้นที่ถูกค้นพบก็มีรูที่ปลายก้านเข็ม (Eyelet) สำหรับใช้ร้อยวัสดุยึดตรึง ที่น่าจะทำขึ้นจากเศษเอววัลย์หรือเส้นเอ็นของสัตว์ตากแห้ง (Sinew)

แน่นอนว่าเข็มโบราณที่ทำขึ้นจากกระดูกสัตว์เหล่านี้ไม่น่าจะมีความแหลมคมและความคงทนพอจะใช้เจาะทะลุชิ้นหนังที่มีความหนาและเหนียวได้ นักประวัติศาสตร์และนักโบราณคดีจึงสันนิษฐานจากพัฒนาการของเครื่องมือหินโบราณว่า มนุษย์น่าจะใช้เครื่องมือหินทำการเจาะ หรือกรีดรู เพื่อทำช่องเปิดที่ขอบชิ้นหนัง ก่อนที่จะใช้เข็มกระดูกเหล่านี้ที่ร้อยวัสดุยึดผ่านเข้าไปเพื่อตรึงหนังแต่ละชิ้นให้ติดเข้าด้วยกัน

กระบวนการเช่นนี้เองที่อาจจะกล่าวได้ว่า การเย็บผ้า (Sewing) ได้ถือกำเนิดขึ้น และกลายเป็นหนึ่งในขั้นตอนสำคัญของการผลิตเสื้อผ้าสำหรับการดำรงชีพของมนุษย์ พร้อม ๆ กับที่เข็มเย็บผ้าก็ได้กลายมาเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นใช้งานก่อนที่จะมีกระบวนการทอผ้าเกิดขึ้น

หนึ่งในสิ่งประดิษฐ์สำคัญของมนุษย์โครมันยอง (Cro-Magnon) คือ เข็มเย็บผ้า ที่ทำมาจากเศษกระดูกสัตว์ ที่ถูกขูดหรือเหลาให้แหลมที่ด้านหนึ่ง และมีรู (Eye) อีกด้านหนึ่ง ด้วยเข็มโบราณเช่นนี้ มนุษย์โครมันยองสามารถเย็บเศษชิ้นหนังให้กลายเป็นเสื้อผ้าที่กระชับร่างกายได้ หลักฐานทางโบราณคดีแสดงให้เห็นชัดเจนว่ามนุษย์โครมันยองนั้นตัดเย็บเสื้อผ้าและกางเกงที่มีขนาดพอดีตัวเพื่อใช้ปกป้องร่างกายจากความหนาวเย็นของสภาพภูมิอากาศ (Encyclopedia of Fashion, n.d.)

ต่อมาเมื่อถึงยุคหินใหม่ (Neolithic) ราว 14,000 ปี อุณหภูมิโลกเริ่มอุ่นขึ้น และมนุษย์ยุติบทบาทการเป็นนายพรานจากยุคเข้าป่าล่าสัตว์ (Hunter-Gatherer) มาสู่ยุคเกษตรกรรม (Agriculture) มนุษย์โบราณหลายกลุ่มเรียนรู้ที่จะลงหลักปักฐานและใช้ชีวิตเป็นที่เป็นที่ทางด้วยการสร้างหมู่บ้านและถางป่าเพื่อทำไร่ การพัฒนาทางสังคมเช่นนี้เองที่มีส่วนทำให้มนุษย์สามารถประดิษฐ์สร้างเครื่องมือเครื่องใช้ที่มีขนาดใหญ่ขึ้นใช้งานได้ ยิ่งไปกว่านั้นประดิษฐ์กรรมวงล้อ (Wheel) ที่มนุษย์พัฒนาขึ้นต่อมาเพื่อใช้สร้างเป็นเครื่องทุ่นแรง ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้มนุษย์มีชีวิตที่สะดวกสบายมากขึ้น จนเกิดเป็นการสร้างกี่ทอผ้า (Loom) ขึ้นใช้งานเพื่อผลิตผ้าทอที่ทำจากเส้นด้ายและใยธรรมชาติที่มีลักษณะเป็นผืน ที่ส่งผลให้เกิดเป็นการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการตัดเย็บ ซึ่งถึงแม้ว่ามนุษย์จะยังไม่รู้จักการใช้แพทเทิร์น (Pattern) แต่ผ้าผืนที่มีรูปทรงเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสหรือสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่เกิดจากการทอเช่นนี้ ก็ทำให้กระบวนการตัดเย็บเปลี่ยนวิธีไป

การทอผ้าเป็นหนึ่งในกระบวนการดำรงชีพของมนุษย์ที่เก่าแก่ที่สุดในโลก วัฒนธรรมการทอผ้านั้นสามารถย้อนหลังไปได้ในประวัติศาสตร์นานถึงยุคหินใหม่ (Neolithic) ราว 12,000 ปีมาแล้ว ผ่านขั้นตอนพื้นฐานของการสาน (Interlace) ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการขัดกิ่งไม้หรือเอววัลย์เพื่อ

สร้างที่ปักอาศัย ตลอดจนเครื่องจักรสานเพื่อช่วยผ่อนแรงในการทำงาน การทอจึงเป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้น จากกระบวนการขัดสานเส้นด้ายยืน (Warp) เข้ากับเส้นด้ายพุ่ง (Weft) (Rozentals, n.d.)

จากเส้นผ้าโบราณในยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงยุคสำริด (Bronze Age) ที่ปรากฏหลักฐานหลงเหลือ อยู่ในปัจจุบันผ่านการขุดค้นพบซากมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ที่ถูกรักษาสภาพไว้จนเกือบสมบูรณ์โดยธรรมชาติ เช่นในกรณีของ เอิตซี (Otzi The Iceman) มนุษย์โบราณปลายยุคหินใหม่ที่คาดว่าเสียชีวิตในธารน้ำแข็งจาก เหตุฆาตกรรมเมื่อราว 3,350-3,100 ปีก่อนคริสตกาล ก่อนจะถูกค้นพบโดยบังเอิญเมื่อปี ค.ศ.1991 และ ศพ ของเด็กสาวยุคสำริดจากประเทศเดนมาร์ก (The Egtved Girl) อายุราว 1,370 ปีก่อนคริสตกาล ซึ่งมีสภาพ สมบูรณ์ฝังอยู่ในโลงไม้ไผ่ก้อนนั้น แสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดของโครงสร้างเสื้อผ้าที่เกิดจากการทำงานผ่านพื้นฐาน ของรูปทรงเรขาคณิตที่ทำการพับทบแล้วจากนั้นจึงเย็บติดเพื่อให้มีรูปร่างที่มนุษย์สามารถใช้สวมใส่ได้ อันถือได้ ว่าเป็นต้นแบบของ เสื้อรูปตัวที หรือ T-Shirt ที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ ของมนุษย์และกระบวนการทำงานของสมองมนุษย์ผ่านโครงสร้างพื้นฐานรูปทรงเรขาคณิตอันสอดคล้องกับ วิวัฒนาการของการทอผ้า จนนับได้ว่าเป็นก้าวกระโดดที่สำคัญทางประวัติศาสตร์

2. พัฒนาการของแพทเทิร์น

เสื้อรูปตัวที (T-Shirt) ที่มีความยาวถึงหัวเข่า หรือในบางครั้งยาวกรอมเท้าสำหรับสตรี ที่เรียกว่า Tunic เช่นนี้นั้น ปรากฏเป็นรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่ได้รับความนิยมในวัฒนธรรมตะวันตกอย่างต่อเนื่อง เป็นเวลายาวนาน โดยเฉพาะในบรรดากลุ่มอนารยชน หรือพวกเยอรมันนิก (Germanic) ที่ดูไร้อารยธรรมใน สายตาของคนกรีกโบราณ ซึ่งชื่นชอบการสวมเสื้อผ้าที่เกิดจากการจับพลีท้อดกลีบบนร่างกายมากกว่าเสื้อผ้าที่ เกิดจากการตัดเย็บ จนทำให้เครื่องแต่งกายกลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่คนกรีกโบราณใช้ในการเหยียดหยาม และเหยียดหยันคนกลุ่มอื่นที่สวมใส่เสื้อผ้านั้นเกิดจากการตัดเย็บว่ามาจากอารยธรรมที่ด้อยความเจริญกว่าตน

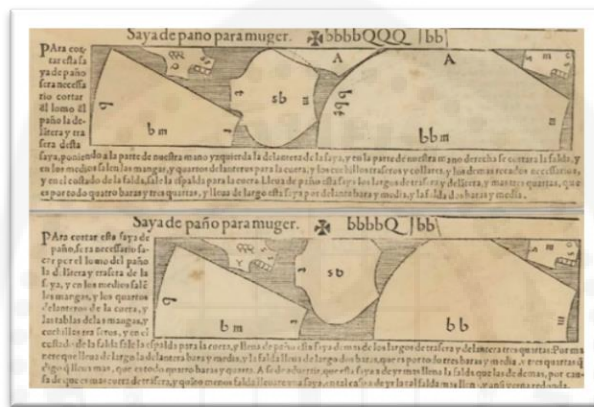
แต่เมื่อในดินแดนยุโรปตอนเหนืออันเป็นสถานที่อยู่ของพวกพวกเยอรมันนิกมีสภาพภูมิอากาศที่หนาว เย็นเป็นอย่างมาก เสื้อผ้าที่ทำจากหนังสัตว์และขนสัตว์อันหนาหนัก ซึ่งเกิดจากการตัดเย็บเพื่อกระชับชิ้นวัสดุ ให้แนบแน่นเข้ากับร่างกายจึงถือเป็นความจำเป็นอย่างเลี่ยงไม่ได้ มีหลักฐานแสดงให้เห็นถึงการแต่งกายของ พวกไวกิง (Viking) ที่ใช้ชีวิตทางตอนเหนือของทวีปยุโรปในแถบสแกนดิเนเวีย (Scandinavia) ว่านอกจากจะ สวมเสื้อรูปตัวทีทับซ้อนกันเพื่อปกป้องร่างกายจากอากาศหนาวแล้ว ยังสวมกางเกงทำจากหนังสัตว์และ รองเท้าบูทยาวเพื่อปกป้องช่วงขาอีกด้วย ซึ่งถึงแม้ว่าเสื้อรูปตัวทีนั้นจะมีเพียงแค่รอยผ่าตรงกลางเพื่อใช้สวม ผ่านศีรษะ แต่เอกลักษณ์พิเศษที่พวกไวกิงประดิษฐ์ขึ้นคือการใช้ห่วงโซ่แบบคล้องเพื่อทำการยึดตรึงเครื่องแต่ง กายและทำให้กระชับแนบลำตัว

กระบวนการจัดการกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของบรรดาอนารยชนจากยุโรปตอนเหนือเช่นนี้เอง ที่ กลายเป็นพื้นฐานของเครื่องแต่งกายที่พัฒนาจนเกิดเป็นเอกลักษณ์โครงสร้างของเสื้อผ้าในยุโรปยุคกลาง ทว่า เมื่อช่วงเวลาอันยาวนานหลังจากการล่มสลายของอาณาจักรโรมันต้องตกอยู่ภายใต้อำนาจของคริสต์ศาสนาที่

เครื่องครัดอย่างมากในเรื่องของศีลธรรมอันตรงกันข้ามกับแนวคิดแบบโรมันเดิม เสื้อผ้าโดยเฉพาะเครื่องแต่งกายสตรีจึงกลายเป็นการต้องถูกกำหนดให้มีจุดประสงค์เพื่อใช้ปกปิดร่างกายภายใต้กรอบของของศาสนาที่ว่าด้วยร่างกายนั้นเป็นบาป (Original Sin) มากกว่าเพื่อการดำรงชีวิต เมื่อเป็นเช่นนี้ความต้องการที่จะทำให้เสื้อผ้ารูปตัวทีหลวมโคร่งหรือ ทูนิค (Tunic) ที่ยาวกรอมเท้าสามารถสวมใส่แบบกระชับเข้ากับลำตัวได้นั้น จึงต้องใช้กระบวนการดึงรูด (Drawstring) รอบเอวและการตอกตาไก่ (Eyelet) ตามจุดต่าง ๆ เพื่อร้อยเชือกและผูกดึงเสื้อผ้าให้รัดกระชับแนบลำตัวจนสามารถที่จะเพิ่มความสะดวกกับการเคลื่อนไหวได้มากขึ้น

ภาพ 2

ภาพพิมพ์แสดงการจัดวางแพทเทิร์นในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 ปรากฏในหนังสือ *Libro de Geometria Practica y Traca* (ค.ศ. 1589) โดย Juan de Alcega



Noted. From 1580: Juan de Alcega *Libro de geometria, practica y traça*, by De Bruce, M., The Frock Chick Files, 2022 (<https://www.thefrockchick.com/2019/11/07/1580-juan-de-alcega-libro-de-geometria-practica-y-traca/>). In the public domain.

ทั้งนี้ทั้งนั้น พัฒนาการที่น่าสนใจเกี่ยวกับเสื้อผ้าและการตัดเย็บในช่วงยุโรปยุคกลางเกิดขึ้นจากผลพวงของจากสงครามครูเสด (Crusade War) อันเป็นสงครามทางศาสนาเพื่อแย่งชิงดินแดนอันศักดิ์สิทธิ์ (Holy Land) กลับคืนมาจากการครอบครองของมุสลิม ที่เป็นสาเหตุหลักของการทำให้ทหารตะวันตกจำนวนมากถูกส่งออกไปรบยังดินแดนตะวันออกกลาง กระบวนการทางสงครามเช่นนี้เองที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมอย่างบังเอิญ พร้อมกับนำเข้ากระบวนการตัดเย็บ การสร้างแพทเทิร์น รวมถึงทำให้การใช้กระดุม (Buttons) แพร่หลายในยุโรป จนกลายเป็นส่วนสำคัญในการทำให้เสื้อผ้าแบบตะวันตกนั้นเกิดพัฒนาการอย่างก้าวกระโดดขึ้นอีกครั้ง พร้อมกับการผลิตเข็มเย็บผ้าที่ทำจากเหล็ก (Iron Needle) ขึ้นใช้งานในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 14 ที่แม้ว่าในระยะแรกนั้นเข็มที่ผลิตขึ้นนั้นจะยังไม่มีรู (Eye) สำหรับสอดด้ายแต่ต้องใช้กระบวนการผูกปมที่ปลายเข็ม ทว่าไม่นานหลังจากนั้นในราวคริสต์ศตวรรษที่ 15 เข็มแบบมีรูสำหรับสอดด้ายเช่นในปัจจุบันก็ถูกผลิตขึ้นใช้งานแทนที่

ในประเทศอังกฤษสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 มีการรับวัฒนธรรมต่างชาติที่เดินทางเข้ามาสู่ยุโรปเป็นจำนวนมาก ทั้งจากการค้าและจากกระบวนการทางการเมืองที่เกี่ยวข้องกับสงครามกับมุสลิมและสเปน โดยเข็มเย็บผ้าเองก็เป็นสิ่งประดิษฐ์สำคัญชิ้นหนึ่ง เนื่องจากพวกสเปนนั้นถือว่ามีความสามารถเป็นเลิศในการผลิตเข็มเย็บผ้าอันถือเป็นมรดกที่ได้มาจากบรรดาช่างทำเข็มชาวมุสลิม โดยก่อนหน้าการแพร่หลายของเข็มเย็บผ้าจากสเปนนั้น เข็มที่มีใช้อยู่ในอังกฤษล้วนผ่านกระบวนการผลิตที่ค่อนข้างหยาบและใช้งานได้ยากลำบาก เพราะส่วนใหญ่เกิดจากการทำงานของช่างเหล็กที่ยังไม่เข้าใจกระบวนการผลิตแบบเฉพาะทาง จนกระทั่งในคริสต์ศตวรรษที่ 16 ช่างทำเข็มชาวอังกฤษจึงเริ่มนำเข้ลวดเหล็กพิเศษจากสเปนและเยอรมนีเพื่อนำมาใช้ในการผลิตเข็มในประเทศอังกฤษมากขึ้น (McLaren, 2015)

การออกเดินทางพบโลกใหม่และการเริ่มบันทึกเรื่องราวเพื่อเก็บหลักฐานในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16 หรือ ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance Era) ยังถือเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ทำให้มีหลักฐานปรากฏเป็นรูปเล่มของหนังสือรวบรวมแบบแพทเทิร์น (Clothing Pattern) ที่ใช้กระบวนการตัดแยกชิ้นส่วนผ้าที่ไม่ต้องการออกเพื่อสร้างความกระชับให้กับรูปร่างและเสริมโครงสร้างให้กับร่างกาย โดยที่หนังสือรวบรวมแพทเทิร์นเหล่านี้ถูกใช้งานโดยช่างตัดเสื้อผู้ชำนาญการ และได้มีการแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงความหลากหลายของรูปทรงเสื้อผ้าแบบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและเป็นที่ยอมรับในเวลานั้นเป็นจำนวนมาก

หนังสือแพทเทิร์นสำหรับตัดเย็บเสื้อผ้าชิ้นแรกที่เป็นที่รู้จักนั้นเกิดขึ้นในประเทศสเปนเมื่อปี ค.ศ. 1589 โดย ฮวน เดอ อัลเซอก้า (Juan de Alcega) ในชื่อที่ว่า หนังสือว่าด้วยการวาดเส้นเรขาคณิต (Libro de Geometria Practica y Traca) และต่อมาก็มีปรากฏในผลงานเขียนของ ลา โรชา เบอกูน (La Rocha Burguen) ในชื่อ เรขาคณิตและการวาดเส้น (Geometrica y Traca) โดยในช่วงปีเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นช่วงที่แพชชั่นจากสเปนกำลังส่งอิทธิพลไปทั่วยุโรป และหนังสือแพทเทิร์นที่มिनนั้นก็ช่วยทำให้การตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายทั้งสำหรับบุรุษ สตรี นักบวช และบรรดาอัศวินแพร่หลายมากขึ้น ขณะที่ในยุคต่อมาก็ปรากฏมีหนังสือแพทเทิร์น เช่น ศิลปะแห่งการตัดสูท (L'Art du Tailleur) โดย การ์โซลท์ (Garsault) และหนังสือสารานุกรมศิลปะแห่งการแต่งกาย (L'Encyclopédie des Arts de l'habillement) โดย ดิเดโรต์และออลัมแบร์ (Diderot et Alembert) ในปีค.ศ.1700 ที่บรรจุรายละเอียดและข้อมูลเกี่ยวกับการวัดตัว การตัดเย็บ คุณสมบัติของผ้า และการสร้างแบบ (Chanin, 2016)

ทั้งนี้ทั้งนั้นในระยะเวลาเหล่านี้ การเย็บผ้ายังคงเป็นงานที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเย็บด้วยมือเสียเป็นส่วนมาก ช่างตัดเสื้อ (Tailor) จะเปิดร้านเป็นของตนเองเพื่อรับงานจากลูกค้า ขณะเดียวกันก็มีการฝึกฝนลูกมือเพื่อพัฒนาขึ้นมาเป็นผู้ช่วยในการทำหน้าที่เสริม เสื้อผ้าที่บางครั้งจำเป็นต้องผลิตจากผ้าและวัสดุราคาแพงของชนชั้นสูงจึงใช้เวลาในการตัดเย็บที่ค่อนข้างนานและยากลำบาก

3. จักรเย็บผ้าและการปฏิวัติอุตสาหกรรม

การปฏิวัติอุตสาหกรรมที่มาถึงในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 เปลี่ยนกระบวนการใช้ชีวิตของผู้คนไปอย่างหน้ามือเป็นหลังมือ โดยเฉพาะในส่วนของเครื่องแต่งกาย ความเจริญของเมืองหลวงและจำนวนประชากรที่มีเพิ่มมากขึ้นจึงหมายถึงความต้องการในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มากขึ้นด้วย จนส่งผลให้การเย็บผ้าด้วยมือกลายเป็นการทำงานที่เชื่องช้าและไม่ทันกับชีวิตสมัยใหม่

จนทำให้ในช่วงเวลานีเองที่ อเล็กซิส ลาวีญ์ (Alexis Lavigne) นักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศส ได้ก่อตั้งโรงเรียนสำหรับตัดเย็บเสื้อผ้าสตรีขึ้น พร้อมกับคิดค้นสายวัดแบบริบบิ้น (Soft Metric Ribbon) ขึ้นใช้งาน ในปี ค.ศ. 1847 เพื่อพัฒนากระบวนการตัดเย็บและการวัดตัวในระบบงานประดิษฐ์แต่เดิมให้มีมาตรฐานและเป็นสากลมากขึ้น ต่อมาหลังจากนั้นไม่นานในปี ค.ศ. 1849 ในงานนิทรรศการสินค้านานาชาติ (The International Exhibition Fair) เขาก็ได้นำเสนอผลงานการประดิษฐ์หุ่นผ้า (Bust Mannequins) ขึ้นเพื่อใช้งานเป็นครั้งแรก

ในทศวรรษ 1840 รัฐบาลฝรั่งเศสมีความต้องการที่จะสร้างมาตรฐานให้เกิดขึ้นกับกระบวนการวัดที่เป็นสากล จึงพยายามสนับสนุนให้นำระบบเมตริก (Metric System) เข้ามาใช้ในทุก ๆ ส่วนงาน ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ การแพทย์ และในระบบศาลยุติธรรม จนทำให้ในวันที่ 29 ตุลาคม ค.ศ. 1847 อเล็กซิส ลาวีญ์ (Alexis Lavigne) ได้ยื่นขอเสนอสิทธิบัตรสำหรับการออกแบบและจัดสร้างเครื่องจักรสำหรับใช้ในงานอุตสาหกรรมผลิตสายวัดตัวกันน้ำ (Flexible Measuring Tape) ที่กลายมาเป็นอุปกรณ์สำคัญในการจัดสร้างและตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมาจนถึงทุกวันนี้ (Esmod International, n.d.)

จักรเย็บผ้าถูกประดิษฐ์ขึ้นพร้อมกับการปฏิวัติอุตสาหกรรมในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 ของยุโรป ที่ความต้องการเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของผู้คนมีมากขึ้นตามพัฒนาการและการขยายตัวของเมืองขนาดใหญ่ ส่งผลต่อกระบวนการผลิตที่ต้องการปริมาณที่มากขึ้นภายในระยะเวลาที่สั้นและรวดเร็ว การเย็บผ้าด้วยมือกลายเป็นกิจกรรมในครัวเรือนที่เริ่มไม่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และแม้ว่าจะมีหลักฐานถึงความพยายามผลิตเครื่องจักรที่ช่วยในการเย็บผ้ามาแล้วนับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 18 ในช่วงเริ่มต้นของยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม แต่ก็ดูเหมือนว่าจะยังไม่ได้ประสบความสำเร็จมากนัก

สิทธิบัตรฉบับแรกที่มีการอ้างถึงเครื่องเย็บผ้า (Mechanical Sewing) นั้น มีปรากฏหลักฐานมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1755 ที่รัฐบาลอังกฤษออกให้กับชายชาวเยอรมัน ชาร์ลส์ วิสเซนทอล (Charles Weisenthal) โดยเป็นสิทธิบัตรที่ออกให้เฉพาะสำหรับเข็มที่ถูกออกแบบเพื่อใช้งานกับเครื่องจักร แต่กลับไม่มีหลักฐานใดแสดงถึงคุณลักษณะของเครื่องดังกล่าวที่ว่าเลย เมื่อเป็นเช่นนี้จึงยังไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่ามีเครื่องจักรสำหรับการเย็บผ้าขึ้นแล้วในเวลานั้น (Bellis, 2019)

ภายใต้ความเจริญที่รุดหน้าและการเติบโตของโรงงานอุตสาหกรรมในคริสต์ศตวรรษที่ 19 เช่นนี้เองที่นักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศส บาร์เตเลมี ทิโมนิเยร์ (Barthélemy Thimonier) ได้ผลิตเครื่องจักรเย็บผ้า (Sewing Machine) ขึ้นมาเพื่อใช้งานทดแทนกระบวนการเย็บผ้าด้วยมือได้สำเร็จและนำออกใช้อย่างแพร่หลายเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1830 โดยจักรเย็บผ้าเครื่องแรกนั้นทำจากไม้และมีแกนกลียึดเข็มจักรที่ทำจากลวดเหล็กตรงปลายเป็นตะขอข้อม ให้กดแทงลงไปบนผืนผ้าแล้วกระตุกเอาด้ายที่มีเพียงเส้นเดียว (Single Thread Machine) จากด้านล่าง ให้ขึ้นมาคล้องกับผืนผ้าซึ่งขยับเคลื่อนอยู่ทางด้านบน ก่อนที่เข็มจะถูบบังคับให้แทงลงกลับลงไปที่ย่านและเกี่ยวคล้องด้ายจากด้านล่างขึ้นมาอีกครั้งเช่นนี้สลับไปเรื่อย ๆ จนทำให้เกิดเป็นการเย็บผ้าที่ไม่ต่างจากขั้นตอนเย็บมือแบบเดิม ในขณะที่มีความรวดเร็วกว่าและมีความคงทนกว่าการเย็บด้วยมือหลายเท่า

ภาพ 3

จักรเย็บผ้าเครื่องแรกออกแบบและผลิตโดย บาร์เตเลมี ทิโมนิเยร์ (Barthélemy Thimonier) ปี ค.ศ. 1830



Noted. From Sewing Machine Barthélemy Thimonier 1830, by Dufaux, L., 2020, Google Arts and Culture (<https://artsandculture.google.com/asset/sewing-machine-barth%C3%A9lemy-thimonier/cAFxFCkQepVZ0A>). Musée des arts et métiers. Faligot, P.

ความแพร่หลายในผลงานประดิษฐ์ของทิโมนิเยร์ ได้รับความนิยมในโรงงานอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ในเวลานั้นเป็นอย่างมากโดยเฉพาะในโรงงานผลิตชุดเครื่องแบบของทหาร จนกระทั่งส่งผลกระทบต่ออาชีพช่างเย็บผ้าที่ทำงานด้วยมือ ที่เด็กร้อนจนถึงกับต้องรวมตัวกันเดินขบวนประท้วงและเผาโรงงานทอผ้า เพื่อแสดงการไม่เห็นด้วยกับกรณีที่เครื่องจักรชนิดใหม่จะทำให้พวกเขาต้องตกงาน

จักรเย็บผ้าเครื่องแรกถูกออกแบบและผลิตโดยชาวฝรั่งเศส บาร์เตเลมี ทิโมนิเยร์ (Barthélemy Thimonier) โดยได้รับสิทธิบัตรอย่างเป็นทางการจากรัฐบาลฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 1830 เพื่อจุดประสงค์ในการใช้ในโรงงานอุตสาหกรรมสำหรับผลิตเครื่องแบบทหารจำนวนมาก ทว่ากลับกลายเป็นชนวนให้เกิดการประท้วงต่อต้านจากช่างเย็บผ้ากว่า 200 คนที่กลัวว่าสิ่งประดิษฐ์ใหม่นี้จะทำลายกิจการของพวกเขา จนถึงขั้นบุกเข้าทำลายเครื่องจักรทั้งหมดในปี ค.ศ. 1831 (Cunningham, n.d.)

จากเครื่องจักรที่มีกระบวนการเลียนแบบการเย็บด้วยมือที่ใช้เข็มเพียงเล่มเดียวและด้ายเพียงเส้นเดียว ในผลงานการออกแบบของทีโมนิเยร์ จักรเย็บผ้าถูกคิดค้นพัฒนาและสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องจนมาถึงผลงานของ วอลเตอร์ ฮันต์ (Walter Hunt) นักประดิษฐ์ชาวอเมริกัน ที่ได้ชื่อว่าเป็นคนแรกที่สามารถผลิตเครื่องจักรเย็บผ้าที่สามารถเย็บแบบตะขอเกี่ยวเข็มเดียวสองเส้นด้ายหรือ ห่วงลูกโซ่ (Lockstitch) ขึ้นสำเร็จเป็นคนแรก โดยตัวระบบนั้นมีลักษณะเป็นเครื่องจักรประกอบด้วยเข็มเล่มเดียวที่ตรงปลายมีรู (Eye) สำหรับร้อยด้ายบนและกระสวยสำหรับใส่ด้ายล่าง ที่กระบวนการเย็บจะเกิดขึ้นเมื่อช่างเย็บใช้แขนหมุนแกนบังคับให้เข็มจักรแทงทะลุผ้าลงไปให้เกิดเป็นห่วง (Loop) ที่ด้านล่าง แล้วกระสวยจะทำหน้าที่ส่งด้ายล่างร้อยเข้าระหว่างห่วงนั้นด้วยระบบปมลูกโซ่ (Interlock) จนเกิดเป็นฝีเข็มที่จะสามารถช่วยยึดชิ้นผ้าให้ติดกันได้อย่างแน่นหนา แต่กลับเป็นที่น่าเสียดายว่า ฮันต์ไม่ได้จดสิทธิบัตรการผลิตจักรชนิดนี้ ด้วยเขาเห็นว่ามันยังคงมีปัญหาทางเทคนิคในหลายส่วนที่ยังต้องได้รับการแก้ไข ซึ่งกลายเป็นปัญหาสำคัญที่ทำให้เขาหมดความสนใจในการพัฒนาผลงานต่อ

เอเลียส โหวล์ (Elias Howe) เป็นนักประดิษฐ์ชาวอเมริกันอีกคนหนึ่ง ที่พัฒนาผลงานการออกแบบและสร้างสรรค์จักรเย็บผ้าของเขาขึ้นมาจากการรวบรวมข้อดีและข้อเสียที่เกิดขึ้นกับเครื่องจักรรุ่นก่อนหน้าโดยนักประดิษฐ์คนอื่น ๆ แล้วนำมาปรับปรุง จนเกิดเป็นจักรเย็บผ้าที่มีลักษณะใกล้เคียงกับปัจจุบัน ทว่าถึงแม้จะได้รับใบสิทธิบัตรโหวล์กลับต้องเผชิญปัญหาเกี่ยวกับการจัดจำหน่ายผลงานของเขาในอเมริกา โหวล์ตัดสินใจเดินทางไปประเทศอังกฤษเพื่อหานายทุนสำหรับการผลิตจักรเย็บผ้าที่เขาคิดค้นขึ้นมาจนกระทั่งได้พบกับ ไอแซค ซิงเกอร์ (Isaac Singer) นักธุรกิจและนักประดิษฐ์ชาวอเมริกันที่แสดงความสนใจในผลงานของเขา

ภาพ 4

จักรเย็บผ้าผลิตออกจำหน่ายโดย ไอแซค ซิงเกอร์ (Isaac Singer) ออกจำหน่ายในปี ค.ศ. 1851



Noted. From How Singer Won the Sewing Machine War, by Palmer, A., 2015, Smithsonian Magazine (<https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-singer-won-sewing-machine-war-180955919/>). National Museum of American History.

จักรเย็บผ้าของไอแซค ซิงเกอร์ (Isaac Singer) ที่ผลิตออกจำหน่ายในปี ค.ศ. 1851 ถือเป็นจักรเย็บผ้าเครื่องแรก que ประสบความสำเร็จทั้งทางการตลาดและการใช้งาน มันถูกพัฒนาขึ้นมาจากผลงานของ เอเลียส โหวล์ ที่ถึงแม้จะมีคดีฟ้องร้องต่อกันในส่วนที่จักรของซิงเกอร์นั้นมีคุณลักษณะเป็นระบบห่วงลูกโซ่

(Lockstitch) ที่ไม่ต่างจากผลงานของโฮลล์ แต่จักรเย็บผ้าของซิงเกอร์ก็สร้างความนิยมอย่างแพร่หลายมากกว่า ด้วยระบบปฏิบัติการที่แตกต่างออกไปโดยเฉพาะกระบวนการบังคับให้เข็มปักขึ้นลงได้ด้วยการบังคับจากคันถีเท้า (Treadle) อันเป็นที่มาของ จักรถีเท้า ที่แตกต่างจากจักรเย็บผ้ารุ่นก่อน ๆ ที่ต้องบังคับการเคลื่อนที่ของเข็มด้วยคันโยกมือ

จักรเย็บผ้าของซิงเกอร์เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เปลี่ยนโลก แม้กระทั่งมหาดมคานธีผู้ซึ่งปฏิเสธการใช้งานเครื่องจักรทั้งปวงยังยอมที่จะลดทิวทัศน์เพื่อใช้งานมัน หลังจากที่ได้เรียนรู้การเย็บผ้าด้วยจักรซิงเกอร์ระหว่างการถูกคุมขัง โดยคานธีเองถึงกับบอกว่ามันเป็นประดิษฐกรรมเพียงไม่กี่ชิ้นที่มนุษย์สร้างขึ้นและถือว่ามีประโยชน์สำหรับใช้งานได้จริง ๆ (Latson, 2015)

ทั้งนี้จักรเย็บผ้าที่ถูกผลิตขึ้นในระยะแรกของช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรมนั้นล้วนมีจุดประสงค์ของการนำไปใช้เพื่อการผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจำนวนมากในโรงงานอุตสาหกรรมเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากจักรอุตสาหกรรม (Industrial sewing Machine) มีคุณสมบัติในการเย็บผ้าที่มีความหนา และทนทานต่อกระบวนการใช้งานเป็นระยะเวลาอันยาวนานติดต่อกัน ยิ่งไปกว่านั้นยังเย็บได้รวดเร็วซึ่งส่งผลดีต่อกระบวนการผลิตในระบบโรงงานเป็นอย่างมาก ในขณะที่จักรเย็บผ้าในครัวเรือน หรือ Household Sewing Machine นั้นเริ่มมีการผลิตขึ้นนับตั้งแต่ช่วง ค.ศ. 1889 เป็นต้นมา

ในระยะแรกจักรเย็บผ้าแบบใช้ในครัวเรือนนั้นมีราคาค่อนข้างสูง มันกลายเป็นของสะสมสำหรับชนชั้นสูงและชนชั้นกลางผู้มีอันจะกินในฐานะตัวแทนของความทันสมัย จนกระทั่งสังคมเริ่มเปลี่ยนแปลงไปและกระบวนการผลิตจักรเย็บผ้าเริ่มมีจำหน่ายมากขึ้นจนทำให้ราคาถูกลงจนสามารถเข้าถึงได้กับทุกชนชั้น การมีจักรเย็บผ้าอยู่ที่บ้านจึงค่อย ๆ กลายเป็นสัญลักษณ์ของชนชั้นใช้แรงงาน ที่แสดงถึงการมธยัสถ์ที่จำต้องเก็บหอมรอมริบเพื่อเย็บปักเสื้อผ้าของตัวเอง ดังนั้นเพื่อให้จักรเย็บผ้ายังคงสามารถขายได้และเป็นที่ต้องการของตลาด จึงเกิดกระบวนการออกแบบจักรเย็บผ้าให้มีคุณลักษณะไม่ต่างจากเฟอร์นิเจอร์ หรือ เครื่องตกแต่งภายในบ้าน ที่ประกอบไปด้วยกล่องครอบจักรเย็บผ้าที่ทำจากไม้แกะสลักให้สวยงามบ้าง ไปจนถึงการออกแบบจักรเย็บผ้ารูปแบบใหม่ที่สามารถหมุนจักรเย็บผ้าให้พบลงเก็บด้านล่างได้จนคล้ายกับโต๊ะวางสิ่งของภายในบ้านอย่างสวยงาม

ขณะที่จักรเย็บผ้าไฟฟ้าโดยซิงเกอร์ในปี ค.ศ. 1889 นั้น ถือเป็นรุ่นแรกที่มีการใส่มอเตอร์ไฟฟ้าเข้าไปในตัวจักรเพื่อช่วยทุ่นแรงในการเย็บผ้าพร้อมทั้งยังเป็นเครื่องมือแสดงออกถึงความทันสมัยที่เกิดขึ้นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 จนกระทั่งจักรเย็บผ้าไฟฟ้าที่ใช้ในครัวเรือนนี้จะถูกพัฒนาต่อมาจนได้รับความนิยมมากในช่วงทศวรรษ 1930 ให้มีน้ำหนักเบาจนสามารถยกและเคลื่อนย้ายได้ในรุ่นแบบกระเป๋าหิ้ว ที่มีราคาถูกลง และสามารถจัดการงานเย็บปักถักร้อยได้หลากหลายรูปแบบ จนปี ค.ศ. 1994 ที่ซิงเกอร์เริ่มผลิตจักรเย็บผ้ารุ่น Quantum XL-1000 ซึ่งถือได้ว่าเป็นจักรเย็บผ้าระบบคอมพิวเตอร์รุ่นแรกที่ถูกผลิตขึ้นในโลก ที่ประกอบด้วย การฝังการ์ดหน่วยความจำไว้ภายในเครื่อง (Built-in Memory Card) เพื่อใช้ในการกำหนดฝีเข็มและลวดลายต่าง ๆ ในการปัก

4. การจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

กระบวนการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น แม้ว่าโดยพื้นฐานแล้วเหมือนว่าจะใกล้เคียงกับการตัดเย็บและจัดสร้างเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันโดยทั่วไป ทว่าในรายละเอียดนั้นมีข้อแตกต่างอยู่หลายประการที่จำเป็นต้องคำนึงถึง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาว่าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้นมีจุดประสงค์เพื่อใช้ในการแสดง และเพื่อทำการแสดงให้กับผู้ชม ที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับการสวมใส่เสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน แต่เพราะรายละเอียดที่แตกต่างกันเช่นนี้เอง ที่ทำให้การจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของ การตัดเย็บนั้น จึงปรากฏมีรายละเอียดที่ควรให้คำนึงถึงในลักษณะเฉพาะ ซึ่งสามารถจำแนกแยกออกได้ดังนี้

4.1 ร่างกายของนักแสดงและการเคลื่อนไหว

เครื่องแต่งกายการแสดงถือเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญในการแสดงละคร และเมื่อเสื่อผ้านั้นต้องปรากฏอยู่บนร่างกายของนักแสดง จึงเป็นสิ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ว่าการจัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงนั้นต้องคำนึงถึงนักแสดงเป็นอันดับต้น ๆ เพราะนอกเหนือจากการทำหน้าที่ให้ข้อมูลกับผู้ชมว่านักแสดงรับบทเป็นตัวละครใด มีภูมิหลัง ลักษณะนิสัยอย่างไรแล้ว เสื่อผ้ายังสามารถทำหน้าที่ในการเสริมความมั่นใจให้กับนักแสดง และทำให้นักแสดงดูดี ได้อีกด้วย การจัดสร้างเครื่องแต่งกายในส่วนที่เกี่ยวข้องกับนักแสดง จึงมีความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องคำนึงถึงในรายละเอียดอื่น ๆ ที่มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน

สิ่งแรกที่ถูกจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงควรให้ความสำคัญคือ เสื่อผ้านั้นต้องไม่เป็นอุปสรรคกับนักแสดง ทั้งในส่วนที่ว่าด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง ตลอดจนจำเป็นต้องเอื้อต่อการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงอีกทางหนึ่ง ทั้งนี้ เนื่องจากการแสดงที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการแสดงสด เสื่อผ้าที่ไม่เป็นอุปสรรคนอกจากจะช่วยให้นักแสดงสามารถแสดงตามบทบาทของตนเองบนเวทีการแสดงได้อย่างเต็มที่แล้วนั้น ยังจะช่วยให้นักแสดงไม่เกิดความกังวลกับรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ด้วย เช่น กระโปรงยาวเกินไปจนขัดขวางการเดิน หรือ หัวไหล่เสื่อตึงเกินไปจนนักแสดงไม่สามารถยกแขนได้ เป็นต้น โดยรายละเอียดสำคัญเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านี้ถือเป็นเรื่องสำคัญมากที่จำเป็นต้องคำนึงถึงก่อนและระหว่างช่วงของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดง ทั้งยังเลยไปถึงการใส่ใจกับรายละเอียดเล็กน้อย เช่น อุปกรณ์ในการตัดเย็บ หรือ อุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในเสื่อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น ซิป กระดุมบางประเภท ที่อาจก่อให้เกิดความรำคาญ หรือ ไม่สะดวกต่อการใช้งานสำหรับเสื่อผ้าในการแสดง ยกตัวอย่างเช่น ซิปบางประเภทอาจติดขณะทำการรูดเปิดปิดเสื่อผ้าระหว่างการแสดงได้ ขณะเดียวกันในบางครั้งกระดุมขนาดใหญ่ก็ทำให้นักแสดงเจ็บขณะที่ต้องก้มลงไปกับพื้น หรือเชือกกรองเท้าที่หลุดออกมาระหว่างการแสดงก็สามารถเป็นอุปสรรคทำให้นักแสดงสะดุดล้มและเกิดอันตรายได้เช่นกัน

เมื่อเป็นเช่นนี้เสื้อผ้าจึงไม่ควรทำให้เกิดอันตรายต่อนักแสดงและควรจะสามารถปกป้องอันตรายให้กับนักแสดงได้ในขณะเดียวกันอีกด้วย โดยเฉพาะในกรณีที่ในบทละครมีฉากโลดโผน หรือ ฉากที่ต้องแสดงลีลาท่าทางอันผิดปกติไปจากชีวิตจริง การคำนึงถึงความเคลื่อนไหวที่ปลอดภัยกับการใช้งานเครื่องแต่งกายให้กับนักแสดง ไปจนถึงการเสริมความปลอดภัย เช่น การใส่แผ่นกันกระแทกให้ในบางจุดของเสื้อผ้าสำหรับฉากพิเศษดังกล่าวก็ถือเป็นเรื่องที่มีความจำเป็น ยิ่งไปกว่านั้นการใช้งานเสื้อผ้าร่วมกับอุปกรณ์เสริม เช่น สลิงสำหรับลอยตัว ที่เครื่องแต่งกายอาจจะต้องถูกจัดสร้างขึ้นเป็นกรณีพิเศษเพื่อให้เอื้อต่อการใช้งานอุปกรณ์เหล่านั้น ก็ถือเป็นเรื่องทางเทคนิคที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายควรจะต้องศึกษาทำความเข้าใจกลไกเรื่องกระบวนการทำงานและความปลอดภัยของอุปกรณ์เหล่านั้นกับนักแสดงด้วย

ทั้งนี้เมื่อผู้ชมมองเห็นเพียงแค่ลักษณะภายนอกของเครื่องแต่งกาย กระบวนการจัดสร้างจึงยังสามารถเสริมสร้างโครงร่างหรือรูปทรงแปลกตาให้กับนักแสดงเพื่อกำหนดให้เกิดร่างกายใหม่อันสอดคล้องกับตัวละครที่นักแสดงรับบทได้ อาทิ การใช้แผ่นเสริมสะโพก การทำหน้าอกปลอม หรือ การพอกตัวเพื่อให้นักแสดงดูอ้วน มีน้ำหนักเพิ่มมากขึ้นจากรูปร่างจริง ทั้งหมดนี้ถือเป็นเรื่องที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายต้องทำงานอย่างประสานสัมพันธ์กับทั้งผู้ออกเสื้อผ้าและนักแสดงเพื่อร่วมกันหารูปร่างหรือโครงร่างของเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องสัมพันธ์กับตัวละครและแนวคิดของนักออกแบบ พร้อมทั้งยังเอื้อต่อการแสดงและการเคลื่อนไหวโดยไม่เป็นอุปสรรคกับนักแสดงในระหว่างทำการแสดงอีกด้วย

ในการพิตติ้งครั้งแรกกับนักแสดง ที่บางครั้งอาจกินเวลาเพียง 30 นาที นักออกแบบจะตัดสินใจเรื่องผ้าและวัสดุ ความยาวของตะเข็บ รูปแบบของการเก็บชายสอยด้าย ขณะที่ช่างตัดเสื้อก็จะสนใจกับการหาโครงสร้างของเสื้อผ้าและเทคนิคการตัดเย็บที่จะช่วยให้เกิดภาพของคอสตูมตามที่ต้องการได้ โดยปกติแล้วทีมงานจัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงจะหลีกเลี่ยงการใช้ซิปในคอสตูม เพราะหากมีนักแสดงที่ต้องเปลี่ยนเสื้อผ้าอย่างรวดเร็ว (Quick Change) เราไม่อาจเสี่ยงกับกรณีที่ซิปจะติดระหว่างการแสดงได้ เช่นเดียวกับที่ตีนตุ๊กแก (Velcro) ก็อาจทำลายพื้นผิวของวัสดุบางประเภท ทำให้ด้ายลู่ขาด และยังส่งเสียงดังระหว่างการแสดง ดังนั้นเราจึงเลือกใช้แม่เหล็กสำหรับยึดติดเสื้อผ้าแทนในหลาย ๆ กรณี บางครั้งหากเกิดเหตุการณ์ที่งานออกแบบต้องเปลี่ยนระหว่างกระบวนการทำงาน ทีมงานก็จะรีบระดมความคิดเพื่อแก้ไขปัญหาว่าจะทำอย่างไร ให้นักแสดงสามารถได้สวมใส่คอสตูมที่เอื้อต่อการเป็นตัวละครได้อย่างสมบูรณ์มากที่สุด (Royal Shakespeare Company, n.d.)

4.2 ความคงทนและการดูแลรักษา

เป็นสิ่งทีนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงควรคำนึงถึงเป็นอันดับแรกในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับใช้ในการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแสดงสดที่เสื้อผ้านั้นจำเป็นต้องใช้สวมใส่อย่างต่อเนื่องทุกวันตลอดการแสดง เสื้อผ้าบางชิ้นทำขึ้นมาแค่เพียงชิ้นเดียวสำหรับการแสดง การดูแลรักษา

จึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นมาก ยิ่งกว่านั้นในบางชิ้นเสื้อผ้าที่ทำจากวัสดุที่ดูบางเบาเพราะสอดคล้องกับคุณลักษณะของตัวละคร ก็ไม่ใช่ว่าจะสามารถละเว้นการจัดสร้างที่แข็งแรงทนทานไปได้ เมื่อเป็นเช่นนี้ อันดับแรกของการต้องคำนึงในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงคือทำอย่างไรให้เสื้อผ้า ที่ดูเหมือนจะเป็นเสื้อผ้าที่สามารถสวมใส่ได้ทุกวันในชีวิตประจำวันนั้นมีความแข็งแรงในการตัดเย็บ เอื้อต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง และคงทนต่อการใช้งานตามรูปแบบลักษณะของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในบทละคร

การใส่ใจและเรียนรู้การเย็บที่ช่วยเสริมความทนทานให้กับเครื่องแต่งกายจึงเป็นสิ่งจำเป็น การเย็บด้วยจักรเย็บผ้าเพื่อความรวดเร็วและทนทานในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเรียนรู้ในมาตรฐานเดียวกับการเย็บด้วยมือในบางจุดของเครื่องแต่งกายเพื่อเสริมสร้างความทนทาน พร้อมกับความรู้จักซ่อมแซมเครื่องแต่งกายเบื้องต้นในกรณีเหตุการณ์ฉุกเฉิน เช่น เสื้อผ้าฉีกขาดระหว่างการแสดง ก็ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ ไม่ต่างจากการเสริมความแข็งแรงในบางจุดของเครื่องแต่งกายที่ต้องใช้งานในกรณีพิเศษเพื่อให้เสื้อผ้าคงทนได้มากขึ้น หรือช่วยให้ไม่เกิดอันตรายกับนักแสดงก็เป็นสิ่งที่ควรใส่ใจ อาทิ การเสริมแผ่นกันกระแทกที่ส่วนหัวเข้าในกางเกงเพราะนักแสดงต้องทรุดตัวลงคุกเข่าระหว่างการแสดง หรือการเสริมแผ่นกันกระแทกที่ลำตัวและจุดสำคัญของร่างกายสำหรับเสื้อผ้าที่ใช้ในฉากต่อสู้ เป็นต้น

ภาพ 5

เครื่องแต่งกายการแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจเสื้อผ้าในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 (ภาพโดยผู้เขียน)



ยิ่งไปกว่านั้นเนื่องจากเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงบางชิ้นอาจถูกทำขึ้นเป็นกรณีพิเศษเพื่อจุดประสงค์ทางการแสดงเช่น เสื้อขาด ชุดเปื้อนเลือด การจัดสร้างเครื่องแต่งกายเหล่านี้จึงควรคำนึงถึงความคงทนและความต่อเนื่องสำหรับการแสดงในระยะเวลานานด้วย เช่น การใช้เทคนิคชุนปักเพื่อหยุดการขาดลุ่ยของด้ายที่ชายเสื้อผ้า หรือ การทำรอยเปื้อนเลือดด้วยสีหรือวัสดุที่เมื่อนำไปซักแล้วจะไม่จางหายไป เป็นต้น นอกจากนี้เมื่อการแสดงจบลงในแต่ละวัน เสื้อผ้าเหล่านี้ก็ควรที่จะได้รับการดูแลให้อยู่ในสภาพที่สะอาดเพื่อพร้อมจะทำการแสดงในวันต่อไป หรือในรอบการแสดงต่อไปด้วย

กว่าครึ่งของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงถูก “ทำให้เก่าและขาด” อย่างตั้งใจ และเครื่องมือที่ใช้งานเพื่อทำให้เกิดเอฟเฟกต์เหล่านั้นก็มีตั้งแต่ที่ชุดซีส กระดาษทราย ส้อม มีด สีย้อม สีเคลือบ ซึ่งคอสตูมเหล่านี้ต้องได้รับการดูแลให้พร้อมที่จะทำการแสดงและใช้งานในระยะเวลาอันยาวนาน ... เมื่อละครแต่ละเรื่องยุติลง การดูแลเครื่องแต่งกายจึงจำเป็นที่จะต้องทำแบบวันต่อวัน ซึ่งขั้นตอนการรักษาทำความสะอาดนั้น มีตั้งแต่การซัก ทำให้แห้ง รีด แต่บางทีก็มียาระยะเย็ดมากไปกว่านั้น เนื่องจากผ้าและวัสดุบางชนิดมีความบอบบางและจำต้องดูแลอย่างพิถีพิถันด้วยความรู้พิเศษ อาทิ เสื้อ กุ้งเท้า ชุดชั้นใน ที่มีความจำเป็นจะต้องซักทำความสะอาดแบบวันต่อวัน พร้อมกับจำนวนเสื้อผ้าสำรองอีกเป็นจำนวนมาก งานเครื่องแต่งกายจึงถือเป็นงานที่ต้องการความรับผิดชอบอย่างสูง คอสตูมที่มีการตกแต่งหรูหราจำต้องทำการซักแห้งเมื่อถึงเวลาจำเป็น และเมื่อคอสตูมส่วนใหญ่ไม่สามารถซักล้างทำความสะอาดแบบเสื้อผ้าปกติได้ เราจึงจำเป็นที่จะต้องตัดเย็บชุดชั้นในที่ซักและเปลี่ยนได้ง่ายเพื่อรองรับคราบเหงื่อและสิ่งสกปรก เราจำเป็นที่จะต้องคิดไปข้างหน้าเสมอในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายว่าจะทำอย่างไรจึงจะดูแลคอสตูมให้สามารถใช้งานได้ยาวนานที่สุด (Royal Shakespeare Company, n.d.)

4.3 ศิลปะและระยะห่าง

หากการแสดงตั้งอยู่บนพื้นฐานของเรื่องเล่าที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้สมจริงน่าเชื่อถือ (Verisimilitude) แล้วนั้น โครงสร้างของพื้นที่ในการแสดงที่แยกส่วนของผู้ชมออกจากนักแสดงบนเวที ก็มีส่วนในการเอื้อต่อการทำให้สภาวะของความไม่จริงนี้ปรากฏขึ้นอย่างสมจริงได้ ไม่เว้นแม้แต่ในกรณีของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

ระยะห่าง (Distance) มีความสำคัญอย่างมากในกระบวนการที่ว่าด้วยการจัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของการสร้างภาพ (Visual) ให้เกิดขึ้นกับนักแสดงและตัวละคร รวมไปถึงจนถึงองค์ประกอบศิลปะทั้งหมดของการแสดงเพื่อให้ผู้ชมสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับเนื้อเรื่องและเชื่อในเรื่องราวรวมทั้งภาพที่เกิดขึ้นตรงหน้า ระยะห่างที่สร้างให้เกิดพื้นที่ (Space) จึงมีประโยชน์สำหรับนักออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดงและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงในการใช้สร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากความห่างที่ว่านี้จะสร้างสภาวะของการลวงตา (Illusion) ให้เกิดขึ้นกับการมองเห็นของผู้ชม เพื่อให้ให้นักออกแบบสามารถสร้างรูปร่างใหม่ให้กับนักแสดงผ่านการผลิตโครงสร้างที่แปลกตา รวมทั้งยังสามารถทำงานกับสีและลวดลายที่สามารถส่งผลกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับการมองเห็นของผู้ชมได้แทบไม่ต่างจากการผลิตสร้างผลงานศิลปะ

ยิ่งไปกว่านั้น ระยะห่าง อันมีคุณลักษณะพิเศษในการจำแนกแยกผู้ชมออกจากพื้นที่การแสดงและนักแสดง ยังช่วยปิดกั้นความจริงที่จะทำให้ผู้ชมสามารถพิจารณาถึงรายละเอียดขององค์ประกอบต่างๆ ของเครื่องแต่งกายในระยะใกล้ เท่ากับว่าสิ่งนี้กลายเป็นโอกาสพิเศษได้เปิดพื้นที่ทางจินตนาการให้นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายให้สามารถผลิตกระบวนการอันหลากหลายในการประดิษฐ์สร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ไม่ว่าจะเป็น ลวดลาย การประดับตกแต่ง การปัก ไปจนถึงการแต่งเติมเสริมกลไกในเครื่องแต่งกายได้อย่างเป็นอิสระโดยไม่ต้องยึดติดกับความเป็นจริงในรูปแบบของเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน อาทิ

ลายปักอาจเกิดขึ้นจากการตัดผ้าลูกไม้แล้วสอยแปะไปบนเครื่องแต่งกาย พร้อมกับใช้สีวาดหรือระบายตกแต่งประดับให้เกิดแสงเงาอย่างสมจริงได้ ลายริ้วสลับสีแปลกตาอาจเกิดจากการใช้เส้นริบบิ้นเย็บเรียงติดไปบนเสื้อผ้าเพื่อให้ได้สีสันตามจินตนาการ หรือ ตัวเสื้อเก่าขาดที่ถูกรักษาโครงสร้างพิเศษซ่อนเอาไว้ภายในให้นักแสดงสามารถกระตุกปมเพื่อเปลี่ยนให้ชุดเก่าขาดนั้นกลับกลายเป็นชุดกระโปรงที่สวยงามได้ในเสี้ยววินาที เป็นต้น

การซ้อมส่วนเทคนิค (Technical Rehearsal) ถือเป็น การซ้อมครั้งแรกที่นักแสดงจะได้มีโอกาสสวมเครื่องแต่งกายสำเร็จเป็นครั้งแรก และก็เป็นครั้งแรกด้วยที่นักออกแบบจะได้มีโอกาสเห็นคอสตูมที่อยู่ภายใต้แสงสีบนเวทีการแสดง ช่วงเวลานี้ถือเป็นช่วงที่วุ่นวายมากสำหรับงานฝ่ายเครื่องแต่งกาย เพราะเสื้อผ้าบางชุดอาจมีการต้องปรับเปลี่ยน บางชุดอาจต้องมีการทำให้พืดหรือกระชับกับร่างกายของนักแสดงมากขึ้น บางชุดก็จะเป็นที่จะทำการย้อมสีเพิ่มเติมจากเดิมอีก และหลายๆ ครั้งก็เป็นงานในส่วนเทคนิคที่ค่อนข้างยากซึ่งไม่สามารถคาดเดาอะไรได้ล่วงหน้าเลย (Royal Shakespeare Company, n.d.)

สรุป

เมื่อนำที่ของประวัติศาสตร์คือการแสดงให้เห็นร่องรอยและสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีต เพื่อกระตุกเตือนให้มนุษย์ในปัจจุบันได้เรียนรู้ที่จะก้าวต่อไปในอนาคต การศึกษาพัฒนาการของการกำเนิดขึ้นของการตัดเย็บและพัฒนาการทางเทคโนโลยีต่างๆ ที่มีความสำคัญกับการดำรงชีวิตของเราในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความจำเป็นในการผลิตสร้างเสื้อผ้าเพื่อสวมใส่และปกป้องร่างกายในมิติต่าง ๆ รวมไปถึงจนถึงการแตกแขนงออกไปสู่แนวคิดที่ว่าด้วยการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ที่นอกจากจะผสมผสานกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องเข้ากับวิธีการของงานออกแบบแล้ว ยังมุ่งนำเสนอกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ใช้กระบวนการตัดเย็บเป็นดังเครื่องมือในการทำงานของศิลปิน การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่ว่าด้วยการตัดเย็บจึงทำให้เราได้เข้าใจมากขึ้นถึงเอกลักษณ์อันเป็นพิเศษของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่เชื่อมศาสตร์และศิลป์แห่งการตัดเย็บ รวมไปถึงจนถึงแนวคิดการผลิตเสื้อผ้าที่สามารถหลอมรวมเข้าด้วยกันจนสุดท้ายกลายเป็นจุดประสงค์หนึ่งเดียวอันต้องการสร้างความพลิบิตพลินให้เกิดขึ้นกับคนดูขณะชมการแสดง

บทที่ 2

วัสดุและอุปกรณ์พื้นฐาน
ในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

Theatre Costume:
Tools and Equipment for Basic Sewing



บทนำ

อุปกรณ์สำหรับการตัดเย็บนั้นมีความจำเป็นต่อการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเป็นอย่างมาก เพราะนอกจากจะช่วยทำหน้าที่ในการทุนแรงและอำนวยความสะดวกให้กับกระบวนการตัดเย็บตลอดจนการจัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงแล้ว อุปกรณ์เหล่านี้ยังมีหน้าที่ในการผลิตและทำให้ผลงานที่เกิดขึ้นนั้น สอดคล้องและเป็นไปตามที่นักออกแบบได้จินตนาการเอาไว้ก่อนหน้าได้อย่างประสบความสำเร็จอีกด้วย

เนื้อหาในบทนี้ จึงว่าด้วยอุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการตัดเย็บและการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยได้ทำการแบ่งประเภทของอุปกรณ์ออกเป็นหมวดหมู่ ตามกระบวนการและหน้าที่ในการใช้งานแต่ละประเภท เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจและเห็นถึงหน้าที่ของอุปกรณ์เหล่านั้นได้อย่างชัดเจน ในทุกขั้นตอนของการทำงานตัดเย็บและจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยประกอบไปด้วย 6 หมวดหมู่สำคัญ คือ

1. วัด
2. ตัด
3. วาด
4. เย็บ
5. รีด
6. แต่ง

ทั้งนี้ในแต่ละส่วนนั้น เนื้อหาในบทนี้จะเน้นในการทำหน้าที่ที่อธิบายถึงที่มาที่ไปของอุปกรณ์ชิ้นนั้น ๆ ตลอดจนความสำคัญและวิธีการใช้งาน เพื่อให้สามารถใช้งานได้อย่างเข้าใจและถูกต้องตามคุณสมบัติของอุปกรณ์ พร้อมกับนำเสนอข้อแนะนำถึงอุปกรณ์ตัวเลือกอื่น ๆ ที่นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถประยุกต์ใช้งานแทนอุปกรณ์นั้น ๆ ได้ตามความจำเป็นและเหมาะสม นอกจากนี้ในบทนี้ยังจะมีเนื้อหาที่ประกอบด้วยเรื่องของอุปกรณ์ซึ่งมีความสำคัญสำหรับผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงและผู้ช่วยในการแต่งตัวของนักแสดงควรมีประจำตัว (Costume Designer Kit) สำหรับใช้งานระหว่างทำการแสดงหรือในกรณีฉุกเฉินหากเกิดอุบัติเหตุกับเครื่องแต่งกายในระหว่างการแสดงสด ก่อนที่จะปิดท้ายเนื้อหาด้วยความรู้เกี่ยวกับผ้าและวัสดุเบื้องต้นที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อการเลือกและนำมาใช้ในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

1. อุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการตัดเย็บและจัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดง

1.1 วัด (Measuring)

กระบวนการวัด (Measurement) ถือเป็นแนวคิดที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่ต้องการอยู่ร่วมกับสิ่งอื่น ๆ ในธรรมชาติและในโลกอย่างน่าสนใจ ที่เป็นเช่นนั้นเพราะการวัดเริ่มต้นจากการตั้งคำถามของ

ขนาด (Sizing) เพื่อนำไปสู่กระบวนการเปรียบเทียบให้เห็นต่างอย่างได้ชัดแจ้ง สิ่งของที่มีขนาดใหญ่ย่อมที่จะมีความสำคัญมากกว่าสิ่งของที่มีขนาดเล็ก เช่นเดียวกันกับที่ร่างกายที่มีขนาดใหญ่อมได้เปรียบและมีพลังกำลังมากกว่าร่างกายที่เล็กกว่า เป็นต้น

ในสมัยกรีกโบราณ มนุษย์เรียนรู้ที่จะใช้ร่างกายเป็นมาตรฐานในการวัดเพื่อเปรียบเทียบร่างกายของตนเองเข้ากับสภาพแวดล้อมรอบตัวในธรรมชาติ การนำเอาร่างกายมนุษย์เพื่อใช้เป็นมาตรฐานในการวัด จนเกิดเป็นหน่วยวัดพื้นฐาน (Unit of Measurement) ที่ถูกตั้งให้เรียกตามชื่ออวัยวะต่าง ๆ ของมนุษย์ จึงสะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนถึงความเชื่อที่ว่าด้วยการที่มนุษย์เป็นศูนย์กลางของทุกสรรพสิ่ง และแนวคิดที่ว่ามนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่สวยามตามอุดมคติของคนกรีกโบราณอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็น หน่วยวัดเป็นนิ้ว (Inch, Thumb, Finger, Digit) อันมีที่มาจากมือ หน่วยวัดเป็นฟุต (Foot) อันมีที่มาจากเท้า หน่วยวัดเป็นศอก (Cubit) อันมีที่มาจากความยาวของข้อศอกถึงปลายนิ้ว เป็นต้น

ทว่าเมื่อร่างกายมนุษย์แต่ละคนมีขนาดแตกต่างกัน การสร้างมาตรฐานของการวัดที่มีหน่วยวัดและอัตราส่วนอย่างแน่นอนจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีความจำเป็นที่จะต้องเกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ที่ขนาดของรูปร่างอันแตกต่างกันนั้นทำให้เกิดเป็นปัญหาที่ช่างเย็บ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในคริสต์ศตวรรษที่ 16 ที่มีการนำเข้าผ้าทอและวัสดุราคาแพงจากดินแดนอันห่างไกลเพื่อนำมาตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายของกษัตริย์ พระราชินี และชนชั้นสูง ที่นำไปสู่กระบวนการในการเริ่มคิดคำนวณ และการพยายามที่จะกำหนดกระบวนการวัดสัดส่วนที่แน่นอนไว้ก่อน เพื่อที่จะได้ช่วยทำให้สามารถคำนวณสัดส่วนวัสดุและอุปกรณ์ต่างๆในการตัดเย็บได้ล่วงหน้า และสามารถหลีกเลี่ยงการสั่งซื้อวัสดุราคาแพงมากเกินไปที่จะต้องใช้งานจริง ขณะเดียวกันการวัดสัดส่วนที่มีมาตรฐานก็จะช่วยทำให้เกิดเศษผ้าเหลือทิ้งน้อยลงด้วย

กระบวนการวัดสัดส่วนที่มีมาตรฐานเช่นนี้ถูกกำหนดสร้างและพัฒนามากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ระบบการวัดที่มีมาตรฐานมากขึ้นก็เป็นประโยชน์ต่อการผลิตเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในโรงงานอุตสาหกรรมที่เน้นการผลิตสินค้าเป็นจำนวนมาก จนถึงขั้นเกิดเป็นกระบวนการกำหนดสัดส่วนหรือไซส์ (Size) ที่มีความเป็นมาตรฐานในการผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายผ่านการกำหนดค่าร่างกายเฉลี่ยของบุคคลออกเป็นค่าสัดส่วน S (Small) M (Medium) L (Large) และ XL (Extra Large) เพื่อใช้ในการตัดเย็บและผลิตเสื้อผ้าสำเร็จรูปเช่นที่ปรากฏมาจนถึงปัจจุบัน

1.1.1 สายวัด (Measuring Tape)

ลักษณะ: เป็นแถบพลาสติกมีความยาว 150 เซนติเมตร หรือ 60 นิ้ว ทั้งสองด้านหุ้มด้วยโลหะ โดยจะมีทั้งหน่วยวัดความยาวเป็นเซนติเมตรและนิ้วระบุทั้ง 2 ด้านของแถบสายวัดอย่างชัดเจน ปัจจุบันแถบสายวัดนี้มีจำหน่ายทั้งที่เป็นแถบเส้นปกติ และแบบที่บรรจุอยู่ในกล่องซึ่งสามารถดึงแถบสายวัดที่บรรจุอยู่ด้านในออกมาใช้งานตามความยาวที่ต้องการ โดยจะมีตัวล็อกคอยหยุดสายวัดเอาไว้

ซึ่งเมื่อใช้งานเสร็จ ก็สามารถที่จะกดปุ่มเพื่อปลดล็อกให้สายวัดหมุนตัวคืนกลับไปเก็บในกล่องได้แบบอัตโนมัติ

คุณสมบัติ: ใช้วัดสัดส่วนร่างกายของนักแสดง โดยสามารถวัดได้ทั้งค่าของสัดส่วนแบบเส้นรอบวง และค่าของสัดส่วนแบบความยาวปกติ โดยสายวัดที่ตินั้นควรประกอบไปด้วยหน่วยวัดทั้งแบบนิ้ว และเซนติเมตร มีเนื้อพลาสติกในส่วนที่ใช้ทำเป็นสายที่มีความคงทนพอสมควร ไม่ฉีกขาดง่าย

ภาพ 6

ภาพสายวัดที่มีหน่วยวัดทั้งแบบนิ้วและเซนติเมตร (ภาพโดยผู้เขียน)



1.1.2 ไม้บรรทัด (Clear Ruler)

ลักษณะ: เป็นไม้บรรทัดพลาสติกใส ขนาดมาตรฐาน ซึ่งควรที่ใช้งานทั้งไม้บรรทัดแบบที่มีความยาว 30 เซนติเมตร หรือ 12 นิ้ว และไม้บรรทัดแบบที่มีความยาว 60 เซนติเมตร หรือ 24 นิ้ว ทั้งนี้ไม้บรรทัดแบบพลาสติกใสจะสะดวกต่อการใช้งานและวาดเส้นมากกว่าไม้บรรทัดแบบทึบ เนื่องจากสามารถช่วยให้ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถมองเห็นเส้นที่อยู่ด้านล่างของไม้บรรทัดได้ เนื่องจากจะมีประโยชน์ในการช่วยกะขนาดและตีเส้นระหว่างการสร้างแพทเทิร์นและเพื่อตกแต่งเส้นต่างๆบนกระดาษแพทเทิร์นระหว่างขั้นตอนการทำงาน

คุณสมบัติ: สำหรับขีดเส้นตรง ทั้งเส้นตั้ง เส้นนอน รวมถึงตกแต่งเส้นต่าง ๆ สำหรับใช้ในการสร้างแบบแพทเทิร์นบนกระดาษ

ภาพ 7

ภาพไม้บรรทัดโค้ง หรือไม้ปากแก้ว (ภาพโดยผู้เขียน)



1.1.3 ไม้บรรทัดโค้ง (French Curve Ruler)

ลักษณะ: เป็นไม้บรรทัดใส ที่มีวงโค้งแบบต่าง ๆ ทั้งใหญ่และเล็กประกอบเข้าด้วยกัน จนทำให้บางครั้งมองดูเหมือนรูปร่างของนกแก้ว ทำให้เรียกกันโดยทั่วไปว่า ไม้บรรทัดนกแก้ว

คุณสมบัติ: ใช้ประโยชน์ในการช่วยวาดเส้นโค้ง สร้างแบบสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่จำเป็นต้องขึ้นรูปด้วยเส้นโค้ง อาทิ รอบคอ วงแขน ชายกระโปรง เป็นต้น

1.1.5 ไม้โค้งสะโพก

ลักษณะ: เป็นไม้บรรทัดที่มีขนาดความยาว 24 นิ้ว โดยที่ตรงส่วนด้านบนของไม้บรรทัดจะมีลักษณะโค้งงอเข้าด้านหนึ่งจนเห็นได้ชัด ในท้องตลาดไม้โค้งสะโพกนี้มีจำหน่ายทั้งแบบที่ทำจากพลาสติกใส ทั้งแบบที่ทำจากไม้ และจากโลหะ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเลือกได้ตามความถนัด

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับช่วยในการวาดเส้นโค้งส่วนสะโพกที่มีความกว้างของเส้นมากกว่าการใช้งานไม้หนักแก้ว นอกจากนี้ไม้โค้งสะโพกยังสะดวกต่อการนำมาใช้ในการลากเส้นเพื่อสร้างสร้างแนวตะเข็บข้างสำหรับการสร้างแบบแพทเทิร์นเสื้อ และกางเกง

ภาพ 8

ภาพไม้โค้งสะโพก (ภาพโดยผู้เขียน)



1.1.6 เชือก หรือ ริบบิ้น

ลักษณะ: เป็นเส้นเชือกหรือริบบิ้นที่มีความยาวพอประมาณ โดยที่ส่วนปลายทั้ง 2 ด้านมัดปมไว้เพื่อไม่ให้เส้นด้านหลุดลุ่ย

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับมัดรอบเอว ต้นแขน หรือ ต้นขา เพื่อใช้สำหรับทำเป็นจุดสังเกตในการวางตำแหน่งสัดส่วนต่าง ๆ บนร่างกาย ก่อนที่จะนำสัดส่วนที่วัดได้นั้นไปใช้เพื่อการจัดสร้างแพทเทิร์น

1.2 ตัด (Cutting)

อุปกรณ์สำหรับการตัดนั้นแบ่งออกได้เป็น 3 หมวดหมู่ในงานจัดสร้างเครื่องแต่งกาย โดยแยกตามประเภทของวัสดุในการใช้งาน อันได้แก่ กระดาษ ผ้า และด้าย ซึ่งผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายไม่ควรที่จะนำ

อุปกรณ์มาใช้ร่วมกัน โดยเฉพาะในส่วนของงานผ้าและงานกระดาษ ทั้งนี้เนื่องด้วยงานกระดาษจะมีความแข็งในส่วนพื้นฐานของวัสดุมากกว่าผ้า อันจะทำให้ใบมีดของกรรไกรหมดคมได้

ภาพ 9

ภาพกรรไกรแบบต่าง ๆ (ภาพโดยผู้เขียน)



1.2.1 กรรไกรตัดกระดาษ

ลักษณะ: เป็นกรรไกรที่มีใบมีดทำจากเหล็ก หรือ สเตนเลส โดยใบมีดนั้นจะมีทั้งแบบโค้งมนและแบบแหลมยาว สามารถเลือกใช้ได้ตามถนัด ส่วนของด้ามจับทำจากพลาสติกสำหรับใช้นิ้วสอดเพื่อทำการบังคับใบมีดให้ตัดวัสดุ

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับตัดกระดาษแพทเทิร์น หรือวัสดุอื่น ๆ ทั้งนี้ในการทำงานควรที่จะแยกกรรไกรตัดกระดาษออกจากกรรไกรผ้า ไม่ควรนำมาใช้งานร่วมกันเพราะจะทำให้กรรไกรสูญเสียความคม

1.2.2 กรรไกรตัดผ้า

ลักษณะ: เป็นกรรไกรที่มีใบมีดทำจากเหล็ก ตัวใบมีดนั้นควรที่จะมีความคมสูง ใบมีดด้านบนจะมีลักษณะโค้งมนขณะที่ใบมีดด้านล่างจะมีลักษณะแหลมยาว ส่วนใหญ่จะมีด้ามจับเป็นเหล็กในลักษณะที่เป็นชิ้นเดียวกันกับใบมีด ทั้งนี้ควรเลือกกรรไกรตัดผ้าที่มีน้ำหนักพอสมควรเนื่องจากน้ำหนักของตัวกรรไกรจะช่วยเพิ่มแรงตัดให้กับใบมีดในการตัดผ้าให้ง่ายและคมมากขึ้น

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับตัดผ้า และชิ้นส่วนต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายที่ทำมาจากผ้าเท่านั้น

1.2.3 กรรไกรก้ามปู

ลักษณะ: เป็นกรรไกรขนาดเล็ก ประกอบด้วยใบมีดโค้งที่ส่วนปลาย เชื่อมต่อเข้ากับด้ามจับสปริงที่ออกแบบให้สามารถบีบเข้าหากันได้ด้วยมือเดียวโดยไม่ต้องใช้นิ้วสอดแบบกรรไกรทั่วไป ทำให้คู่มือรูปร่างคล้ายกับก้ามปู อันเป็นที่มาของชื่อเรียก

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับตัดเส้นด้าย และเส้นด้าย งานปัก หรือ ขลิบริมผ้า เหมาะกับการใช้งานในส่วนรายละเอียดขนาดเล็ก

1.2.4 ที่เลาะด้าย

ลักษณะ: เป็นอุปกรณ์ที่มีลักษณะเป็นก้านใบมีดรูปตะขอปลายแหลมโค้งทำจากโลหะ มีด้านหนึ่งแหลมยาวกว่าอีกด้านหนึ่ง โดยคมของใบมีดนั้นจะอยู่ทางด้านใน อีกมุมหนึ่งมีปุ่มพลาสติกเล็ก ๆ หุ้มปลายตะขอที่ด้านสั้นเอาไว้เพื่อป้องกันไม่ให้เกี่ยวด้าย ที่เลาะด้ายนี้จะมีด้ามจับเป็นพลาสติก และมีปลอกสำหรับปิดปลายแหลม

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับเลาะด้าย หรือ เลาะตะเข็บผ้า โดยจะใช้ส่วนปลายแหลมยาวสอดเข้าไปในรอยตะเข็บหรือรอยเย็บ แล้วดันให้คมใบมีดด้านในตะขอฉีกตัดเส้นด้าย

ภาพ 10

ภาพกรรไกรก้ามปู (ภาพโดยผู้เขียน)



1.3 วาด (Markings)

อุปกรณ์ในส่วนของการวาดนั้น สัมพันธ์โดยตรงกับการสร้างแพทเทิร์นและการสร้างความสวยงามในเรื่องของเส้นและโครงสร้างในเครื่องแต่งกายไม่ต่างกับกระบวนการทำงานศิลปะ เพราะเสื้อผ้าที่ประกอบขึ้นจากเส้นตรงและเส้นโค้งที่สวยงามสมบูรณ์นั้น นอกจากจะสะท้อนถึงสุนทรียศาสตร์ที่มีส่วนในการสร้างสวยงามให้กับสายตาเมื่อมองเห็นแล้ว ยังจะช่วยให้เสื้อผ้านั้นได้สัดส่วนและเหมาะสมกับผู้สวมใส่อีกด้วย

1.3.1 กระดาษแพทเทิร์น

ลักษณะ: กระดาษที่ใช้สำหรับสร้างแบบแพทเทิร์นโดยเฉพาะ มีความหนาและเหนียวทนทานต่อการขีดเส้น วาดเส้น และการลบ ส่วนใหญ่มีสีขาวขุ่น มีหลากหลายขนาด และมีความหนาตั้งแต่ 50 - 70 แกรม บางครั้งในท้องตลาดเรียก กระดาษปรู๊ฟ ก็มี

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับสร้างแบบแพทเทิร์นโดยเฉพาะ ทั้งนี้ในการเก็บรักษานั้นควรม้วนเก็บเพื่อไม่ให้เกิดรอยพับ

1.3.2 กระดาษแข็ง

ลักษณะ: กระดาษเนื้อแข็งเนื้อเรียบ สีขาวเฉดฟ้า ด้านหลังสีเทา มีหลากหลายขนาดและมีความหนาตั้งแต่ 300 - 500 แกรม บางครั้งในท้องตลาดเรียก กระดาษเทาขาว

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับวาดแบบแพทเทิร์นพื้นฐาน หรือลอกแบบแพทเทิร์นที่ทำเสร็จแล้ว และมีความสำคัญก่อนจะนำไปแขวนเก็บไว้ เพื่อใช้เป็นต้นแบบสำหรับการนำไปขยายหรือปรับแบบบนกระดาษแพทเทิร์นในครั้งต่อไป เพื่อช่วยย่นระยะเวลาในการต้องสร้างแบบใหม่

ภาพ 11

ภาพกระดาษลอกลายหรือกระดาษคาร์บอน (ภาพโดยผู้เขียน)



1.3.3 กระดาษลอกลายสำหรับงานผ้า

ลักษณะ: กระดาษขนาด 21 x 29.7 ซม. มีด้านหนึ่งเคลือบมันและอีกด้านหนึ่งฉาบด้วยสารคาร์บอนสีต่าง ๆ ที่สามารถลบออกหรือซักออกได้ด้วยน้ำ บางครั้งเรียกกระดาษครออย หรือ กระดาษคาร์บอน

คุณสมบัติ: ใช้ทำงานคู่กับลูกกลิ้งสำหรับกดลาย หรือลอกเส้นจากกระดาษแพทเทิร์นลงบนผ้าด้านผิด ก่อนที่จะนำไปเย็บเพื่อให้เกิดแนวตะเข็บที่ชัดเจนและสวยงาม

1.3.4 ดินสอ

ลักษณะ: ดินสอดำแบบมาตรฐาน ความเข้ม HB หรือ 2B ขึ้นกับความถนัดของผู้ใช้งาน

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับวาดเส้น และทำเครื่องหมายต่าง ๆ ในการสร้างแบบแพทเทิร์น

1.3.5 ซอล์กเขียนผ้า

ลักษณะ: ในปัจจุบันมีหลายหลายรูปแบบ อาทิ แท่งซอล์กรูปสามเหลี่ยมแบน มีหลายสี เนื้อซอล์กสามารถลบออกได้ด้วยการปัด หรือ แบบแท่งดินสอ เนื้อซอล์กสามารถลบออกได้ง่ายด้วยการปัดเช่นเดียวกัน

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับวาดเส้น ชิดเส้น หรือทำเครื่องหมายต่าง ๆ ลงบนผ้าโดยตรง เมื่อชิดแล้วจะสามารถลบเนื้อซอล์กออกจากผืนผ้าและชิ้นงานได้ด้วยการปัด

1.3.6 ปากกาแต้มผ้า

ลักษณะ: เป็นปากกาหัวสักหลาดคล้ายสีเมจิก มีคุณสมบัติในการลบออกได้ด้วยน้ำเปล่า สีไม่ติดค้างบนเนื้อผ้า

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับวาดเส้น ชีตลวดลายลงไปตรง ๆ บนผืนผ้าที่ใช้ทำงานได้เลย สะดวกต่อการทำงานที่ต้องการความรวดเร็ว หรืองานวาดลวดลายแบบอิสระ ก่อนจะเย็บ ปัก หรือทำการตกแต่งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

1.3.7 ลูกกลิ้งครอย

ลักษณะ: มีลักษณะเป็นแผ่นโลหะแบนทรงกลมโดยรอบเป็นรอยหยักฟันปลา ยึดติดกับก้านไม้ หรือด้ามจับพลาสติก ที่จะทำให้ลูกกลิ้งนั้นสามารถหมุนได้โดยรอบ

คุณสมบัติ: ใช้คู่กับกระดาษลอกลายเพื่อทำการกดให้เกิดรอย หรือลอกแบบของแบบแพทเทิร์นที่สำเร็จแล้วลงบนผ้า เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการนำไปตัดเย็บ

ภาพ 12

ภาพชอล์กเขียนผ้า (ภาพโดยผู้เขียน)



1.4 เย็บ (Stitching)

จาก เข็มกระดุกสัตว์ ที่เป็นเครื่องมือเก่าแก่ที่สุดชิ้นหนึ่งในกระบวนการยังชีพของมนุษย์นับตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เข็มเย็บผ้าและการเย็บผ้ากลายเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญกับมนุษย์อย่างไม่สามารถแยกออกจากกันได้ พัฒนาการทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วก็มีส่วนช่วยทำให้เกิดเครื่องมือที่ทันสมัย มีพลังอำนาจในการผลิต และผ่อนคลายในการทำงาน การเรียนรู้รายละเอียดที่สำคัญของเครื่องมือต่าง ๆ ในการเย็บ จะช่วยให้ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายสามารถทำงานได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

1.4.1 เข็มสอย

ลักษณะ: เป็นเข็มที่มีปลายแหลม ด้านหนึ่งมีรูสำหรับใช้ร้อยด้าย มีหลากหลายขนาด ซึ่งแต่ละขนาดก็มีความเหมาะสมกับงานต่างกัน อาทิ งานเย็บ งานสอย หรือ งานปัก ขณะเดียวกันช่างเย็บแต่ละคน ก็มีความชอบและความถนัดในการใช้งานเข็มสอยแต่ละขนาดแตกต่างกันด้วย

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับเนา สอย และเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

1.4.2 เข็มจักร

ลักษณะ: เป็นเข็มที่ปลายด้านหนึ่งแหลมคมและมีสำหรับร้อยด้าย ในขณะที่อีกด้านมีลักษณะทึบตันเพื่อใช้ประกอบเข้ากับตัวเครื่องจักรเย็บผ้า มีหลากหลายขนาด และหลากหลายคุณสมบัติที่แยกแยะไปตามความแตกต่างกันของวัสดุ

คุณสมบัติ: ใช้ทำงานกับจักรเย็บผ้า เพื่อทำการเย็บผ้าและเครื่องแต่งกาย

1.4.3 เข็มหมุด

ลักษณะ: เข็มที่ปลายด้านหนึ่งแหลมคม ขณะที่ปลายอีกด้านติดหัวหมุดพลาสติกหลากสีสั้นหรือเป็นรูปทรงแบนเพื่อให้จับใช้งานสะดวก

คุณสมบัติ: มีความจำเป็นมากในการจัดสร้างเครื่องแต่งกาย เพราะสามารถใช้งานทั้งในขั้นตอนการสร้างแบบแพทเทิร์น ขั้นตอนการตัดผ้า และขั้นตอนการเย็บ บางครั้งสามารถใช้แทนการเนาได้อีกด้วย

ภาพ 13

ภาพเข็มแบบต่าง ๆ (ภาพโดยผู้เขียน)



1.4.4 เข็มกลัดซ่อนปลาย

ลักษณะ: เป็นเข็มกลัดที่มีลักษณะของลวดเข็มที่ถูกขดให้เป็นวง จนสามารถใช้มือบีบปลายแหลมเข้ามาได้ ก่อนจะมีอุปกรณ์เพื่อล็อกปลายเข็มเอาไว้ไม่ให้ติดกลับออกมา

คุณสมบัติ: ใช้ในการกลัดชิ้นผ้า หรือวัสดุต่าง ๆ ไว้ด้วยกัน โดยที่ไม่เลือนหลุดออก

1.4.5 ดินฉี

ลักษณะ: องค์ประกอบสำคัญของจักรเย็บผ้า เป็นแผ่นเหล็กแบบมีข้อต่อสำหรับประกอบเข้ากับแกนกลในตัวจักร มีหลากหลายรูปแบบที่สัมพันธ์กับการทำงานลักษณะต่าง ๆ ในการเย็บผ้า เช่น ดินฉีสำหรับเย็บซิป ดินฉีสำหรับม้วนริมผ้า เป็นต้น

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับยึดผ้าให้ตึงขณะเย็บ และช่วยกดผ้าไม่ให้เลื่อนออกจากตัวจักรขณะที่
เข็มกำลังทำงาน

ภาพ 14

ภาพกะโหลก กระจาย และตีนผี (ภาพโดยผู้เขียน)



1.4.6 กระจายจักร

ลักษณะ: เป็นแท่งรูปทรงกระบอกสั้น ๆ ประกบทั้ง 2 ด้านด้วยแผ่นรูปวงกลมมีรูโดยรอบ
ในปัจจุบันมีทั้งแบบเหล็กและพลาสติก มีหลากหลายรูปแบบ

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับกรอถ่ายล่างจากหลอดถ่าย เพื่อนำมาบรรจุลงในแกนทรงกระบอกตรง
กลาง เพื่อนำเอาไปใส่ไว้ในส่วนกะโหลกที่อยู่ทางด้านล่างของจักรเย็บผ้า

1.4.7 ด้ายเนา

ลักษณะ: เป็นเส้นด้ายเนื้อค่อนข้างเปราะ สามารถดึงให้ขาดได้ด้วยมือ มีหลากหลายสี

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับเนา และเย็บผ้าเอาไว้พอคร่าว ๆ

1.4.8 ด้ายเย็บ

ลักษณะ: เป็นเส้นด้ายที่มีเนื้อเหนียว มีความคงทน และมีหลากหลายสี

คุณสมบัติ: สำหรับเย็บผ้า ใช้ได้กับทั้งการเย็บด้วยมือและการเย็บด้วยจักรเย็บผ้า

1.4.9 ปลอกัน

ลักษณะ: ปลอกันคล้ายถ้วยหลุมเล็ก ๆ ทำจากโลหะ มีรอยกดเป็นปุ่มเว้าอยู่ทั่วอุปกรณ์

คุณสมบัติ: ใช้สวมบนนิ้วขณะทำการเย็บด้วยมือ เพื่อช่วยป้องกันการถูกเข็มแทงนิ้วขณะ
ทำงานปัก หรืองานเย็บติดต่อกันเป็นเวลานาน

1.4.10 หมอนเข็ม

ลักษณะ: ทำจากผ้าชิ้นแบบเป็นรูปทรงต่างๆ แล้วอัดด้วยใยสังเคราะห์ มีทั้งแบบตั้งโต๊ะ และ
แบบสวมติดที่ข้อมือขณะทำการตัดเย็บ

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับปักเข็มสอยและเข็มหมุด ในขั้นตอนการเย็บเพื่อช่วยให้หีบเข็มง่ายขึ้น
ขณะทำงาน

1.4.11 จักรเย็บผ้าไฟฟ้าแบบกระเป่าหัว

ลักษณะ: เป็นจักรไฟฟ้าขนาดกระเป่าหัว สามารถพกพาได้สะดวก สามารถเย็บผ้าเข็มแบบ
ปกติได้ และมีลวดลายปักอัตโนมัติต่าง ๆ ให้เลือกใช้งาน ปัจจุบันพัฒนาระบบแบบดิจิทัลที่มีการ
ควบคุมและทำงานได้หลากหลายมากขึ้น

คุณสมบัติ: ใช้ในการเย็บผ้า ซ่อมแซมเครื่องแต่งกาย เหมาะสมกับการทำงานเครื่องแต่งกาย
การแสดงและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายการแสดงทุกประเภท

1.4.12 จักรอุตสาหกรรม

ลักษณะ: เป็นจักรเย็บผ้าที่ใช้งานในระบบอุตสาหกรรม สามารถเดินแนวตะเข็บเป็นแบบเข็ม
เดี่ยวในลักษณะของเส้นตรงธรรมดา ให้ความแข็งแรงคงทนและรวดเร็วในการเย็บมากกว่าจักรเย็บผ้า
ไฟฟ้าแบบกระเป่าหัว

คุณสมบัติ: ใช้ในการเย็บเสื้อผ้าและจัดสร้างเครื่องแต่งกายที่ต้องการความทนทานแข็งแรง

1.4.13 จักรพั่นริมกระเป่าหัว

ลักษณะ: บางครั้งเรียกจักรโพ้ง ใช้เส้นด้ายตั้งแต่ 3 เส้นด้ายขึ้นไป มีเข็มจักรสำหรับเย็บและมี
ใบมีดสำหรับตัดริมผ้าไปด้วยพร้อมกัน เพื่อช่วยไม่ให้ด้ายที่ชายผ้าหลุดลุ่ย โดยในงานเครื่องแต่งกาย
การแสดงนั้น จักรพั่นริมไฟฟ้าแบบกระเป่าหัวเพียงพอต่อการทำงาน ไม่จำเป็นต้องใช้จักรพั่นริมแบบ
อุตสาหกรรมแต่อย่างใด

คุณสมบัติ: ใช้ในการตัดริมผ้าและเดินด้ายเพื่อพั่นริมผ้าอัตโนมัติ

1.5 รีด (Pressing)

การรีดเป็นองค์ประกอบสำคัญในการตัดเย็บเสื้อผ้าและจัดสร้างเครื่องแต่งกายทุกประเภท เช่น รีด
เปิดตะเข็บ หรือรีดชายกางเกงกระโปรงก่อนทำการสอยจะช่วยให้การเย็บผ้า สอยริม หรือตกแต่ง เป็นไปได้
ง่ายมากขึ้น นอกจากนั้นการรีดผ้ายังจะช่วยให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายดูสวยงาม ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึง
ความสมจริงในเรื่องของการแสดงด้วยเพราะในบางบริบทนั้นการรีดเสื้อผ้าก่อนแสดงในบางชุด ก็ไม่มีความ
จำเป็น

1.5.1 เตารีดไฟฟ้า

ลักษณะ: เป็นเตารีดแบบไฟฟ้า สามารถปรับอุณหภูมิความร้อนได้หลายระดับ เหมาะสมกับ
ผ้าและวัสดุประเภทผ้า

คุณสมบัติ: ใช้รีดผ้าให้เรียบ เหมาะสมกับผ้าหลากหลายชนิดและวัสดุประเภทผ้าซึ่งใช้ในอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายการแสดง

1.5.2 เตารีดไอน้ำ

ลักษณะ: เป็นเตารีดไฟฟ้า ที่มีระบบผลิตไอน้ำร้อนในตัวเครื่อง มีปุ่มปรับระดับอุณหภูมิให้เหมาะสมกับผ้าแต่ละชนิด โดยไอน้ำจะมีคุณสมบัติที่ช่วยให้ใยผ้าคลายตัวและทำให้รีดได้เรียบเร็วมากขึ้นกว่าเตารีดไฟฟ้าปกติ

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับการรีดผ้าให้เรียบ ทั้งนี้ควรดูแลแผ่นหน้าเตารีดให้สะอาดและไม่มีคราบอยู่เสมอ เพื่อให้สามารถใช้งานอุปกรณ์ได้ยาวนานขึ้น และไม่เกิดรอยไหม้ที่ไม่ต้องการเมื่อทำการรีดผ้า

1.5.3 ที่รองรีด

ลักษณะ: เป็นแผ่นสำหรับรองรีดผ้า ปรับระดับความสูงให้พอเหมาะกับผู้ใช้งานได้

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับรองรีดผ้า

1.5.4 ที่รองรีดแขนเสื้อ

ลักษณะ: คล้ายกับที่รองรีดผ้าปกติ แต่มีขนาดเล็กกว่ามาก และมีฐานรองรับแข็งแรง

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับการรีดในส่วนหัวแขนของแขนเสื้อ และส่วนหัวไหล่ของตัวเสื้อ โดยเฉพาะเสื้อสูท เครื่องแบบ และเสื้อโค้ท เพราะจะช่วยให้สามารถรีดในส่วนเล็ก ๆ และละเอียดได้มากกว่าที่รองรีดปกติ และมีความสวยงาม

1.5.5 กระบอกลีดน้ำ

ลักษณะ: เป็นกระบอกลีดยาน้ำ มีหัวฉีด และด้ามจับแบบใช้แรงบีบจากมือ

คุณสมบัติ: ใช้ฉีดน้ำ หรือน้ำยาปรับผ้าเรียบขณะรีดผ้า

1.6 แต่ง (Decoration)

เป็นขั้นตอนพิเศษที่ทั้งสนุกสนานและเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เพราะนอกจากจะเป็นขั้นตอนสำคัญในการทำให้เครื่องแต่งกายสวยงาม เป็นไปตามที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายได้จินตนาการไว้แล้วนั้น ยังสามารถทำให้เครื่องแต่งกายการสกรีน ฉีกขาด หรือปรากฏลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากเสื้อผ้าในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

1.6.1 สีย้อมร้อน

ลักษณะ: เป็นสีย้อมผ้าที่ต้องใช้การต้มเพื่อสร้างความร้อนในขั้นตอนการย้อม เนื้อสีทนต่อการซักล้างได้ดี ต้องใช้เกลือเป็นตัวช่วยในการทำให้สีติดในเส้นใยของเนื้อผ้า

คุณสมบัติ: สามารถย้อมผ้าได้ทั้งเส้นใยธรรมชาติและเส้นใยสังเคราะห์

1.6.2 สีย้อมเย็น

ลักษณะ: เป็นสีย้อมผ้าที่ไม่จำเป็นต้องใช้ความร้อนในขั้นตอนการย้อม อาจจำเป็นต้องใช้เกลือในปริมาณขึ้นกว่าสีย้อมร้อนเพื่อช่วยให้เนื้อสีสามารถติดบนผ้าได้ แต่ก็มีความสะดวกในการทำงานมากกว่า

คุณสมบัติ: ใช้ย้อมสีผ้าที่ทำจากใยธรรมชาติ จะได้ผลที่เนื้อสีติดมากกว่าผ้าใยสังเคราะห์

1.6.3 สีอะคริลิก

ลักษณะ: เป็นสีที่มีส่วนผสมของพลาสติกโพลีเมอร์ (Polymer) ที่มีคุณสมบัติแห้งเร็ว ทึบแสง และเกาะติดบนพื้นผิววัสดุที่ใช้วาดหรือระบาย โดยสามารถใช้สีวาดได้เลยโดยไม่จำเป็นต้องผสมตัวทำละลาย แต่ก็สามารถผสมกับน้ำ หรือน้ำมัน เพื่อชะลอการแห้งตัวของสีในขณะวาดได้ ทั้งนี้เมื่อวาดเสร็จแล้วควรใช้ผ้าวางทับบนลวดลายแล้วรีดทับด้วยไฟอ่อน ๆ ก็จะช่วยทำให้สีติดทนนานยิ่งขึ้น

คุณสมบัติ: ใช้ในการวาด ระบาย หรือตกแต่งลวดลายลงบนผืนผ้า หรือเครื่องแต่งกาย

ภาพ 15

ภาพสีย้อมร้อน สีย้อมเย็น และ สีอะคริลิก (ภาพโดยผู้เขียน)



1.6.4 ปืนกาความร้อน

ลักษณะ: อุปกรณ์ไฟฟ้ารูปร่างคล้ายกระบอกปืน ทำหน้าที่สร้างความร้อนเพื่อละลายผงกา โดยสามารถควบคุมปริมาณและทิศทางของกาที่ไหลแล้วให้ติดในบริเวณของพื้นผิววัสดุที่ต้องการได้

คุณสมบัติ: ใช้ประกอบกับแท่งกาความร้อน เพื่อติดวัสดุที่ต้องการลงบนพื้นผิวที่ทำงานสามารถติดผ้า พลาสติก กระดาษ เลื่อม และอุปกรณ์ตกแต่งในงานเครื่องแต่งกายได้อย่างรวดเร็วประหยัดเวลา

1.6.5 พู่กัน แปรง แปรงสีฟัน

ลักษณะ: เป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการทำสีและตกแต่งลวดลาย

คุณสมบัติ: ใช้ในการวาด ระบาย ตกแต่ง รวมทั้งสแตมป์ และทำสีในลายฉลุ (Stencil) เพื่อ ตกแต่งเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายการแสดงได้

1.6.6 กระดาษทราย ส้อม มีด

ลักษณะ: เป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการทำเทคนิคต่าง ๆ ในเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

คุณสมบัติ: ใช้ขูด เพื่อทำให้เกิดเป็นร่องรอยต่าง ๆ รวมไปถึงจนถึงการฉีกขาดของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง รวมทั้งทำให้เกิดความรู้สึกของเสื้อผ้าที่เก่า ขาด ถูกทำลาย

2. กระเป๋าอุปกรณ์ (Wardrobe Kit Bag)

ในการทำงานของฝ่ายคอสตูมในละครเวทีและการแสดงนั้น บางครั้งจำเป็นที่จะต้องมีการเตรียมตัวให้พร้อมรับมือกับปัญหาเฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้นกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในระหว่างการแสดงที่เป็นการแสดงสดด้วย ดังนั้นผู้ทำหน้าที่ช่วยนักแสดงเปลี่ยนเครื่องแต่งกายระหว่างการแสดง (Dresser) และผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกาย รวมทั้งทีมงานฝ่ายคอสตูมจึงจำเป็นที่จะต้องมีการเตรียมกระเป๋าอุปกรณ์ในการตัดเย็บแบบพกพา (Wardrobe Kit Bag) สำหรับใช้จัดการกับเสื้อผ้า หรือซ่อมแซมเครื่องแต่งกายเฉพาะหน้าให้พร้อมอยู่เสมอ โดยควรมีอุปกรณ์ที่สำคัญและจำเป็นดังต่อไปนี้

2.1 กระเป๋าสะพาย หรือ กระเป๋าคาด (Sling Bag or Belt Bag)

สำหรับใช้ใส่อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีความจำเป็นต่อการทำงานในพื้นที่ของโรงละคร โดยเฉพาะในขณะทำการแสดง ควรเป็นกระเป๋ารูปแบบผ้า มีสีดำ หรือสีทึบที่มีความเข้มไม่สะท้อนแสง เพื่อจะได้กลมกลืนกับสภาพด้านหลังของโรงละครที่ทำงานในความมืด ควรเป็นกระเป๋าที่มีช่องใส่อุปกรณ์หลากหลายขนาด ทั้งช่องซิป ช่องเปิดที่ล้วงมือได้สะดวก ห่วงมีหูสำหรับเกี่ยวอุปกรณ์สำคัญ เช่น ไฟฉาย เป็นต้น นอกจากนี้ยังควรเป็นกระเป๋าที่มีความแข็งแรง สวมสะพายข้างได้ หรือจะเลือกเป็นแบบคาดเอวก็ได้ตามถนัด

2.2 ไฟฉายแบบ LED ขนาดเล็ก (LED Torch Light)

ผู้ช่วยเปลี่ยนเสื้อผ้าให้กับนักแสดง (Dresser) จำเป็นต้องมีไฟฉายติดตัวไว้เสมอ เนื่องจากทำงานในความมืดทางด้านข้างของโรงละคร เพื่อใช้สำหรับเพิ่มความสว่างในการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้กับนักแสดง รวมทั้งเพื่อเตรียมอุปกรณ์ ซ่อมแซมเครื่องแต่งกายในเวลาเร่งด่วนได้ ทั้งนี้ไฟฉายแบบ LED มีความสะดวกในการใช้งานมากในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถปรับระดับความสว่างและปรับสีของไฟฉายได้ แต่เพื่อไม่ให้แสงจากไฟฉายส่องสว่างมากเกินไปสามารถใช้แผ่นเจลสีสำหรับจัดแสง โดยเฉพาะแผ่นเจลสีฟ้าหรือน้ำเงินมาครอบปิดที่หน้ากระบอกไฟฉายได้ จะช่วยทำการลดปริมาณแสงและไม่ทำให้แสงจากไฟฉายส่องเข้าไปในพื้นที่การแสดง

2.3 เข็มกลัดซ่อนปลาย (Safety Pins)

มีหลากหลายขนาด ใช้สำหรับซ่อมแซมเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายต่าง ๆ แบบผูกเงินได้ และใช้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

2.4 กรรไกรขนาดเล็ก (Pointed Scissors)

ควรเลือกแบบปลายแหลม ใช้งานได้ถนัดมือ สำหรับซ่อมแซมหรือจัดการตัด ตกแต่ง เครื่องแต่งกาย ในกรณีผูกเงินที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดงได้

2.5 อุปกรณ์เย็บสอย ร้อยเข็ม (Sewing Kit)

ควรพกเข็มสอยที่ใช้งานอเนกประสงค์ได้ถนัดมือ หลอดด้ายสีขาวและดำอย่างละหนึ่งหลอด และควรที่จะเตรียมพร้อมด้วยการร้อยด้ายไว้ในเข็มสอยก่อนเสมอ เพื่อสามารถใช้งานได้ทันที และกลัดเข็มไว้ในอุปกรณ์ช่องกระเป๋าที่สามารถหยิบจับได้สะดวก

2.6 กระจุดแม่เหล็ก และ ดินตุ๊กแก (Magnet Button and Velcro Tape)

ใช้ในกรณีที่ต้องมีการซ่อมแซมเครื่องแต่งกายแบบผูกเงิน ใช้แทนกระจุดได้

2.7 ช้อนรองเท้า (Shoe Spoon)

การมีช้อนรองเท้าขนาดเหมาะสมเมื่อติดไว้ที่กระเป๋าจะทำให้ผู้ช่วยเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้กับนักแสดง สะดวกมากขึ้นในกรณีที่จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนรองเท้า หรือ ถอดรองเท้าออกเพื่อเปลี่ยนกางเกง ทั้งนี้ช้อนรองเท้าจะช่วยให้ไม่ต้องรื้อเชือกกรองเท้าเพื่อผูกใหม่ และช่วยในการสวมใส่ให้สะดวกรวดเร็วมากขึ้น

2.8 แปรงปัดขน (Suit Brush or Lint Roller)

แปรงปัดขนแบบที่เป็นลูกกลิ้ง จะทำให้ผู้ช่วยเปลี่ยนเครื่องแต่งกายสามารถทำความสะอาดเสื้อสูท และยูนิฟอร์ม ให้กับนักแสดงก่อนจะเข้าฉากได้อย่างสะดวกเรียบร้อยในเวลาอันรวดเร็ว

2.9 เทปกาวผ้าอเนกประสงค์ (Duct Tape)

เป็นเทปกาวผ้า ที่มีคุณสมบัติในการกันน้ำ และยึดติดวัสดุต่าง ๆ ได้ดี ใช้สำหรับซ่อมแซมอุปกรณ์เครื่องแต่งกายต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งเสื้อผ้าในเวลาผูกเงินได้สะดวกและรวดเร็ว

2.10 กระดาษเช็ดแบบเปียก (Wet Wipe)

ใช้สำหรับเช็ดทำความสะอาดเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ตลอดจนอุปกรณ์ประกอบการแต่งกายให้เรียบร้อยในเวลารวดเร็วได้ง่าย และสะดวก นอกจากนั้นยังสามารถช่วยอำนวยความสะดวก และทำความสะอาดให้กับนักแสดงในกรณีที่ต้องการได้

2.11 อุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้น (First Aid Kit)

ผู้ช่วยเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้กับนักแสดงนั้น ไม่มีโอกาสคาดเดาได้เลยว่าจะเกิดเหตุการณ์ใดขึ้นในระหว่างการแสดง ดังนั้นการมีอุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้น อาทิ plaster ปิดแผล ยาแก้ไข้ หน้ากากอนามัย พกติดตัวไว้ ก็จะเป็นประโยชน์ไม่น้อยทั้งกับตนเองและนักแสดงที่ต้องดูแล

3. งานผ้าและวัสดุ

ผ้าถือเป็นวัสดุสำคัญในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง การรู้จักประเภทและคุณสมบัติของผ้าพื้นฐานแบบต่าง ๆ จะช่วยทำให้นักออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดงและผู้จักสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายและเลือกใช้วัสดุที่สอดคล้องกับงานออกแบบได้ตรงตามจุดประสงค์ ทั้งนี้เมื่อเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ปรากฏบนพื้นที่ของละครเวทีนั้นมีระยะห่างของพื้นที่ (Space) ที่แยกผู้ชมออกจากพื้นที่การแสดง อันจะทำให้เกิดสามารถสร้างภาพลวงตา (Illusion) ให้เกิดขึ้นได้ ในบางครั้งจึงไม่มีความจำเป็นที่นักออกแบบหรือผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงจะต้องใช้วัสดุที่เป็นของจริง (Authentic) หรือมีราคาแพง แต่สามารถเลือกใช้วัสดุที่มีคุณลักษณะในการมองเห็นใกล้เคียงกันเพื่อทดแทนได้ เช่น ในกรณีของผ้าไหม ที่ในบางกรณีนอกจากจะมีราคาแพงและไม่คงทนต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดงบนเวทีแล้ว ยังอาจทำให้นักแสดงร้อนจนถึงขั้นเหงื่อออกจนเห็นเป็นรอยเปียก ดูไม่สวยงาม การเลือกใช้ผ้าไหมเทียมหรือผ้าซาตินที่ให้ความมันเงาในระดับเดียวกันเมื่ออยู่ภายใต้แสงไฟเวที ก็ถือเป็นตัวเลือกทดแทนที่ประหยัดงบประมาณและสร้างสรรค์กว่ามาก

ในส่วนนี้จึงจะเป็นการนำเสนอผ้าและวัสดุพื้นฐานที่มีความจำเป็นต่อการจัดสร้างเครื่องแต่งกายละครเวที พร้อมกับข้อเสนอแนะในการใช้งาน เพื่อให้ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายและผู้สนใจสามารถเลือกใช้งานได้ อย่างสะดวกและประหยัดสอดคล้องกับการทำงานศิลปะการแสดง

3.1 ผ้าดิบ (Calico)

ลักษณะ: เป็นผ้าฝ้ายที่ยังไม่ผ่านการฟอกสี เนื้อผ้ามีความหนาหลายระดับ และมีการทึงตัวของผ้าในแบบที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจากเป็นผ้าที่ยังไม่ได้ผ่านกรรมวิธีการฟอกจึงทำให้ผ้าดิบสามารถกั้นน้ำได้ในระดับหนึ่งด้วย หาซื้อง่ายและมีราคาถูก

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับนำมาขึ้นแบบเพื่อทดลองสร้างเครื่องแต่งกายขึ้นก่อนที่จะทำงานในวัสดุจริง ทั้งนี้เนื่องจากผ้าดิบมีระดับความหนาและการทึงตัวที่หลากหลาย การเลือกผ้าดิบที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับวัสดุจริงก็จะช่วยผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายในการทดลองหาโครงสร้างของเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมก่อนลงมือตัดเย็บจริงได้ รวมทั้งยังช่วยประหยัดงบประมาณอีกด้วย ทั้งนี้จากคุณสมบัติของพื้นผิวที่มีความหยาบและมีเนื้อหาลึบจึงอาจใช้ผ้าดิบเพื่อสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับชาวบ้าน หรือชนชั้นใช้แรงงานในกรณีที่นักออกแบบที่ต้องการภาพลักษณ์ของเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะการมองเห็นที่สื่อสะท้อนถึงความหยาบ กร้าน และหนาหนักได้

3.2 ผ้าฝ้าย (Cotton)

ลักษณะ: เป็นผ้าใยธรรมชาติ เนื้อผ้าแน่น มีลักษณะของเส้นใยที่ค่อนข้างเหนียว อยู่ตัว และไม่ยืด สามารถระบายอากาศ ชับน้ำ และซึมซับเหงื่อได้ดี ช่วยให้สวมใส่สบาย มีการทิ้งตัวสวยตามธรรมชาติ พื้นผิวด้านและไม่สะท้อนแสง

คุณสมบัติ: ใช้ตัดเย็บเครื่องแต่งกายการแสดงโดยทั่วไปได้หลากหลาย โดยเฉพาะในปัจจุบันที่ผ้าฝ้ายพัฒนารูปแบบขึ้นมากมายทั้งผ้าฝ้ายทอมือ ผ้าฝ้ายพิมพ์ลาย สีสนสดใส ที่จะช่วยให้นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายสามารถเลือกใช้งานได้อย่างตรงตามความต้องการ

3.3 ผ้าโทเร (Toray)

ลักษณะ: เป็นผ้าเนื้อบางที่มีส่วนผสมของฝ้าย (Cotton) 35% และโพลีเอสเตอร์ (Polyester) 65% สามารถระบายอากาศได้ดี และซับเหงื่อได้ดีในระดับหนึ่ง ผิวสัมผัสด้านไม่สะท้อนแสง แต่มีสีสนสดใสและมีหลากหลายเฉดสีให้เลือก ทั้งนี้ที่มาของชื่อผ้าเนื้อนี้แท้จริงแล้วเป็นชื่อของบริษัทญี่ปุ่นผู้ผลิตผ้าชนิดนี้ออกจำหน่ายเป็นครั้งแรก

คุณสมบัติ: ใช้แทนผ้าฝ้ายได้ในการตัดเย็บเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายการแสดง โดยเฉพาะชุดเครื่องแบบ ยูนิฟอร์ม เสื้อกาวน์แพทย์และพยาบาล ชุดนักเรียน เสื้อผู้ชายแบบต่าง ๆ

3.4 ฝ้ายีนส์ (Jeans)

ลักษณะ: เป็นผ้าฝ้ายหยาบ ทอแบบเส้นขวางลายสอง (Twill) ที่จะทำให้มองเห็นเป็นลายเส้นขวางบนพื้นผิวผ้า เนื้อผ้าหนา ไม่สะท้อนแสง มีความคงทนและผิวสัมผัสหยาบ มักย้อมด้วยคราม (Indigo) เป็นสีน้ำเงิน ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบทั้งยีนส์ฟอกหิน ขัดทราย และยีนส์ดิบ

คุณสมบัติ: เนื่องด้วยประวัติศาสตร์ของยีนส์ผูกโยงกับชนชั้นใช้แรงงานและวัยรุ่น เครื่องแต่งกายที่ทำจากยีนส์จึงมีคุณสมบัติของการสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของชนชั้นล่าง วัยรุ่นหัวขบถ และความทันสมัย นอกจากนี้รูปทรงต่าง ๆ อันเป็นเอกลักษณ์ของยีนส์ที่ปรากฏทั้งในกางเกง เสื้อแจ็คเก็ตก็สามารถใช้เป็นเครื่องมือเพื่อบอกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยให้กับผู้ชมได้อีกด้วย

3.5 ฝ้ายลินิน (Linen)

ลักษณะ: เป็นผ้าทอจากเส้นใยธรรมชาติ มีเนื้อเหนียว ดูดซับเหงื่อและความชื้นได้ดีกว่าผ้าฝ้าย และยังสามารถระบายอากาศได้ดีกว่า มีการทิ้งตัวได้อย่างมีน้ำหนักสวยงาม เพียงแต่เนื้อผ้าไม่ค่อยยืดหยุ่นจึงทำให้ฝ้ายับง่าย มีหลากหลายเฉดสี และแบบพิมพ์ลายให้เลือกมากมาย

คุณสมบัติ: ตามความนิยมแล้วฝ้ายลินินส่วนมากจะใช้สำหรับสร้างเครื่องแต่งกายที่แสดงลักษณะของฤดูร้อน แต่เนื่องจากเนื้อผ้ามีความเงาและสะท้อนแสงในระดับหนึ่งจึงสามารถใช้ฝ้ายลินิน เพื่อจัดสร้างเครื่องแต่งกายที่ต้องการแสดงออกถึงความหรูหราแต่เรียบง่ายได้น่าสนใจ

3.6 ผ้าไหมเทียม หรือ ผ้าเรยอน (Rayon)

ลักษณะ: ผลิตจากวัสดุที่สังเคราะห์ขึ้นจากส่วนประกอบของธรรมชาติ เช่น เซลลูโลส (Cellulose) มีความเหนียวสูง ดูดซับความชื้นได้ดี ย้อมสีและทำลวดลายได้หลากหลายวิธีการ ที่สำคัญมีความเงางามและราคาย่อมเยากว่าไหมแท้มาก

คุณสมบัติ: ในการการจัสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงหากต้องการทำเสื้อผ้าที่แสดงถึงชนชั้นสูง เสื้อผ้าที่หรูหราและมีความมันเงาสะท้อนแสงได้สวยงาม ไหมเทียมถือเป็นตัวเลือกที่ดีและมีราคาถูกสามารถใช้ทดแทนผ้าไหมได้

3.7 ผ้าซาติน (Satin)

ลักษณะ: เป็นประเภทของผ้าทอทำได้จากทั้งเส้นในธรรมชาติและเส้นใยสังเคราะห์ จากกระบวนการทอที่เรียกว่า ทอลายตัวน (Sati Weave) ที่จะใช้เส้นด้ายพุ่งข้ามไปบนเส้นด้ายยืนระหว่าง 4 ถึง 12 เส้น จากนั้นลวดด้ายยืนเพียงเส้นเดียวก่อนจะข้ามหลายเส้นในจำนวนเท่ากัน แล้วทำเช่นนี้สลับไปเรื่อย ๆ ผลคือจะได้ผ้าที่มีความมันเงาสูง ขณะที่หากทำจากเส้นไหม หรือเส้นด้ายที่มีความละเอียดก็จะได้ผ้าที่มีความนุ่ม พลิ้วเบา เช่นเดียวกับผ้าแพร

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับทำเครื่องแต่งกายที่ต้องการความมันวาวสูง เพื่อแสดงถึงชนชั้นและรสนิยมของตัวละคร ด้วยความที่เนื้อผ้าค่อนข้างเบาและสะท้อนแสง จึงมักนำไปใช้ผลิตเสื้อผ้าสตรี ชุดเจ้าสาว ชุดนอน เป็นต้น

3.8 ผ้ากำมะหยี่ (Velvet)

ลักษณะ: เป็นผ้าทอแบบกระจุกบนเครื่องทอแบบพิเศษ ทำได้ทั้งจากใยธรรมชาติและเส้นใยสังเคราะห์ มีเนื้อนุ่ม ดูดซับน้ำได้ดี มีความมันเงาสูง เมื่อลูบแล้วขนผ้าจะไหลไปทางเดียวกัน มีความหรูหรา

คุณสมบัติ: เนื่องจากมีความมันเงาสูง และมีคุณสมบัติพิเศษในการเล่นกับแสงไฟ ผ้ากำมะหยี่จึงมักใช้ในการทำชุดราตรีให้กับทั้งชายและหญิง รวมไปถึงจนถึงเสื้อคลุมที่ต้องการความหรูหราอย่างมาก โดยไม่มีความจำเป็นที่จะต้องปักประดับหรือตกแต่งแต่อย่างใด

3.9 ผ้าสักหลาด (Felt)

ลักษณะ: เป็นผ้าที่ไม่ได้เกิดจากการทอ แต่เป็นการเรียงเส้นใยซ้อนทับกันเป็นชั้นแล้วผ่านการกดอัดจนแน่นกลายเป็นผ้าผืนเดียว เมื่อตัดแล้วชายผ้าจะไม่รุ่ย สามารถใช้กาวเพื่อทำให้ติดกันได้

คุณสมบัติ: สามารถใช้ทำเครื่องแต่งกายง่าย ๆ ได้ หรือใช้ตัดทำเป็นลวดลายเพื่อประกอบตกแต่งบนเครื่องแต่งกายได้ อาจใช้ทำเป็นอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย เช่น หมวก กระเป๋า ได้เช่นเดียวกัน

3.10 ผ้าสแปนเด็กซ์ (Spandex) หรือ ผ้าไลครา (Lycra)

ลักษณะ: เป็นเส้นใยสังเคราะห์ที่มีน้ำหนักเบา เนื้อผ้ามีความยืดหยุ่นสูง สามารถยืดได้ถึง 6-7 เท่าจากขนาดเดิม มีพื้นผิวนุ่มและเรียบ สามารถนำไปย้อมสีได้ง่าย ทนทานต่อเหงื่อและการซักล้าง

คุณสมบัติ: ด้วยเนื้อผ้าที่มีความยืดหยุ่นสูง ทำให้สามารถนำไปใช้ในเครื่องแต่งกายที่ต้องการตอบสนองกับความเคลื่อนไหวของนักแสดง อาทิ ชุดเต้นรำ ชุดแอโรบิค หรือใช้แทรกในส่วนเสื้อผ้าเทคนิคพิเศษที่ต้องการให้ออกกับการเคลื่อนไหว เช่น ส่วนใต้วงแขน ส่วนเป้ากางเกง เป็นต้น

3.11 ผ้าชีฟอง (Chiffon)

ลักษณะ: เป็นผ้าทอที่ทำได้ทั้งจากใยธรรมชาติและใยสังเคราะห์ มีเนื้อบางเบา เรียบลื่น มีความโปร่งใสและโปร่งแสง มองทะลุได้ มีความเงาเล่นกับแสง แต่ข้อเสียคือมีความบอบบางขาดลุ่ยง่าย

คุณสมบัติ: เนื่องจากมีความโปร่ง เบา และพลิ้วไหวมาก ผ้าชีฟองจึงนิยมใช้ในการสร้างเสื้อผ้าสตรี ชุดราตรี ที่ดูหรูหรา ชุดเต้นรำที่ต้องการความเคลื่อนไหวสวยงาม และอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายอื่น ๆ

3.12 ผ้าแก้ว (Organdy หรือ Organza)

ลักษณะ: เป็นผ้าโปร่ง เนื้อค่อนข้างแข็ง มีความเงามัน สะท้อนแสง และเล่นไฟในลักษณะของสีที่เคลือบเงา หรือเคลือบเงา มีความสวยงาม

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับตกแต่งเป็นระบายชายเสื้อ ชายแขนเสื้อ สำหรับชุดสตรี ชุดราตรี จะทำให้เสื้อผ้าดูหรูหรา มีลูกเล่น เหมาะกับการใช้ตกแต่งเครื่องแต่งกายของตัวละครที่เป็นชนชั้นสูง

3.13 ผ้าลูกไม้ (Lace)

ลักษณะ: เป็นผ้าที่เกิดจากการถักโปร่งเป็นลวดลายต่าง ๆ มีทั้งจากที่ทำด้วยมือและที่ถักด้วยเครื่องจักร ทั้งที่ทำจากใยธรรมชาติและใยสังเคราะห์ มีหลากหลายรูปแบบ หลากหลายลวดลาย และหลากหลายราคา

คุณสมบัติ: ให้ความรู้สึกที่หรูหราแต่ก็บอบบางอยู่ในที่ เหมาะกับการใช้สร้างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ต้องการความสวยงามเป็นพิเศษ เช่น ชุดราตรี ชุดเจ้าสาว หรือใช้ตกแต่งเสื้อผ้าเพื่อเพิ่มความสวยงาม

3.14 ขนสัตว์ (Fur)

ลักษณะ: เป็นผ้าที่ผลิตขึ้นจากขนสัตว์ หรือเป็นชิ้นหนังสัตว์ที่ยังคงมีขนสัตว์ติดอยู่ มีทั้งขนสัตว์แท้และขนสัตว์เทียมที่ผลิตขึ้นด้วยใยสังเคราะห์ มีหลากหลายรูปแบบ หลากหลายสีให้เลือกในท้องตลาด

คุณสมบัติ: ขนสัตว์ไม่ว่าจะแท้หรือเทียม จะให้ความรู้สึกอบอุ่น จึงสามารถใช้ในการผลิตเครื่องแต่งกายที่ต้องการแสดงสภาวะของสภาพภูมิอากาศในฤดูหนาว นอกจากนั้นขนสัตว์สีขาวยังสามารถสร้างภาพของความหรูหราและสวยงามให้กับตัวละคร ขณะที่ขนสัตว์สีดำหรือสีเข้มจะให้ความรู้สึกลึกลับ มีอำนาจ และน่าเกรงขาม ส่วนขนสัตว์หลากสีก็เพิ่มความสนุกสนาน มีชีวิตชีวาให้กับตัวละครได้

3.15 ผ้าตาข่าย หรือผ้ามุ้ง (Tulle)

ลักษณะ: เป็นผ้าทอขึ้นเป็นลักษณะของตาข่ายโปร่ง ทำจากใยสังเคราะห์ มีเนื้อนุ่ม โปร่ง เบา มีความพลิ้วไหว อากาศถ่ายเทได้สะดวก มีหลากสีสัน และหลายระดับความแข็งของเนื้อผ้า

คุณสมบัติ: ถ้าเป็นเนื้อแข็งจะนิยมใช้ทำกระโปรงสู่ม หรือ ทำเป็นโครงเครื่องแต่งกายเพื่อสร้างโครงร่างของเสื้อผ้าให้ดูแปลกตา น่าสนใจ ถ้าเป็นเนื้อบางสามารถนำมาซ้อนกันหลายชั้นเพื่อสร้างเป็นชุดราตรี ชุดเจ้าสาว ที่แสดงถึงความโรแมนติก สวยงามของตัวละครได้

3.16 ผ้ายาว

ลักษณะ: เป็นผ้าที่ด้านหนึ่งจะฉาบเนื้อกาเอาไว้ เมื่อรีดด้วยความร้อนทับไปบนชิ้นผ้าที่ต้องการจะช่วยให้ชิ้นผ้านั้น มีความแข็งและคงตัวสวยงามขึ้น โดยแบ่งออกตามความหนาคร่าว ๆ คือ ผ้ายาวเนื้อแข็ง ใช้กับเครื่องแบบ สูท ยูนิฟอร์ม และผ้ายาวเนื้อซีฟอง ใช้กับผ้าเนื้อบางเพื่อทำให้พอกเกิดรูปทรงแต่ยังไม่เสียความบางเบาของเนื้อผ้า หรือความพลิ้วไหวที่ต้องการไป

คุณสมบัติ: ใช้สำหรับช่วยเสริมรูปทรงและความหนาให้กับเครื่องแต่งกายบางประเภท ทั้งนี้อาจประยุกต์ไปใช้งานกับการสร้างรูปทรงเสื้อผ้าในการแสดงที่ต้องสร้างโครงร่างใหม่ที่แปลกไปจากเดิมให้กับนักแสดงก็ได้

สรุป

ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนั้น ศิลปินจำเป็นที่จะต้องรู้จักคุณสมบัติต่าง ๆ ของเครื่องมือที่มีความสำคัญต่อการทำงาน และเรียนรู้การใช้เครื่องมือเพื่อที่จะได้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการ เช่นเดียวกันในการตัดเย็บและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง การรู้จักเครื่องมือและกระบวนการใช้งานอุปกรณ์และวัสดุที่มีความจำเป็นต่าง ๆ อย่างถูกต้อง ก็จะช่วยให้ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถเลือกสรรและใช้งานอุปกรณ์และเครื่องมือให้สอดคล้องกับความต้องการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างดี ยิ่งไปกว่านั้นการเรียนรู้ขั้นตอนการใช้งานและพัฒนาการของเทคโนโลยีที่มีผลกับการเปลี่ยนแปลงของวัสดุและเครื่องมือที่ปรากฏในท้องตลาดปัจจุบัน ก็จะช่วยให้นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้มีโอกาสเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ตรงกับความต้องการ ประหยัด และทำงานได้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น

บทที่ 3

เทคนิคการเย็บ
ในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

Theatre Costume:
Basic Sewing Techniques



บทนำ

การเย็บผ้า (Sewing) เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญของการดำรงชีวิตของมนุษย์มาอย่างยาวนานนับตั้งแต่อดีต เสื้อผ้าที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเย็บนั้นช่วยให้มนุษย์สามารถมีชีวิตรอดภายใต้สภาพภูมิอากาศที่หนาวเย็น ขณะเดียวกันก็ช่วยปกป้องผิวหนังและร่างกายของมนุษย์จากอุปสรรคทางธรรมชาติรอบตัว มากไปกว่านั้น เข็มเย็บผ้า (Needle) ยังเป็นตัวแทนของประดิษฐกรรมชิ้นแรก ๆ ในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติที่สะท้อนให้เห็นความฉลาดแหลมคมของมนุษย์ในการเอาตัวรอด เพื่อที่จะพัฒนาไปสู่อนาคต

หากเราพิจารณาอย่างถี่ถ้วนเพิ่มขึ้น ก็จะพบว่า การเย็บผ้านั้นยังเป็นส่วนหนึ่งของภาพแทนที่สะท้อนให้เห็นแง่มุมต่าง ๆ ของสังคม ไม่ว่าจะในส่วนที่ว่าด้วยการเป็นภาพตัวแทนของชนชั้นล่าง จากกระบวนการที่การเย็บผ้านั้นถูกวางมาตรฐานให้เป็นงานของชนชั้นล่าง บ่าว และทาส ไปจนถึงอาชีพที่ต้องทำหน้าที่ในการผลิตสร้างเครื่องแต่งกายให้กับเจ้านายหรือเพื่อจัดจำหน่ายตามความต้องการของลูกค้า แม้กระทั่งในปัจจุบันที่ภายใต้กระแส Fast Fashion ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการกดขี่แรงงานขั้นต่ำในการผลิตเสื้อผ้าอย่างไร้มนุษยธรรมก็ยังเป็นปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นในโลก นอกจากนี้การเย็บผ้าก็ยังผูกโยงเข้ากับการเป็นส่วนหนึ่งของสัญลักษณ์ตัวแทนของเพศสภาพความเป็นหญิง ที่นอกจากจะรับผิดชอบหน้าที่ทำงานบ้านในการดูแลปักชุนเสื้อผ้าของสมาชิกในครอบครัวให้แข็งแรงคงทนอยู่เสมอแล้วนั้น การเย็บผ้ายังกลายเป็นมาตรฐานสังคมที่ว่าด้วยกิจกรรมงานประดิษฐ์เพื่อใช้เวลาว่างของผู้หญิงที่มีคุณลักษณะของแม่บ้านแม่เรือนอีกด้วย และแม้ว่าในปัจจุบันโลกของนักออกแบบเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่จะถูกครอบครองโดยผู้ชาย แต่การเย็บผ้าก็ยังคงไม่สามารถพ้นออกจากขอบเขตของเพศสภาพแห่งความเป็นหญิงไปได้ ขณะเดียวกันการเย็บผ้า ก็ยังปรากฏเป็นภาพแทนของพัฒนาการและเทคโนโลยี ที่แสดงถึงการเคลื่อนที่เข้าสู่อนาคต เห็นได้จากการพัฒนาและคิดค้นจักรเย็บผ้าในฐานะเครื่องทุนแรงในโรงงานนับตั้งแต่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรปสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 มาสู่การเกิดขึ้นของจักรไฟฟ้า และจักรระบบดิจิทัลในปัจจุบัน

แต่ถึงอย่างนั้นการเย็บผ้าด้วยมือ ก็ถือเป็นงานประดิษฐ์พื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ และยังประกอบไปด้วยคุณสมบัติทั้งศาสตร์และศิลป์ที่สามารถประยุกต์ใช้ทั้งในการทำงานอาชีพ ไปจนถึงเพื่อความเพลิดเพลินใจ

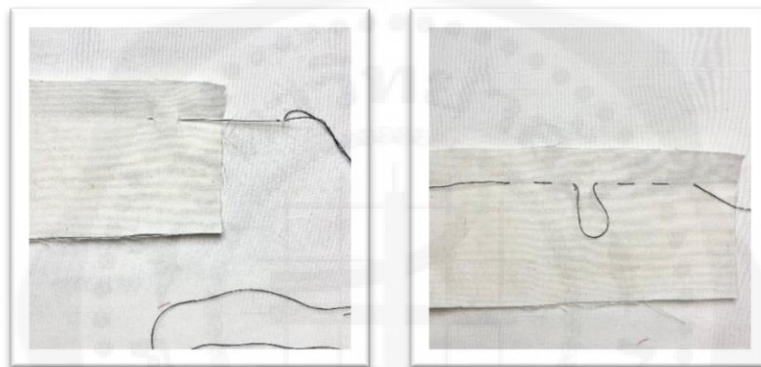
เนื้อหาในบทนี้จึงจะว่าด้วยกระบวนการเย็บผ้าด้วยมือ ในส่วนของการให้น้ำหนักกับการเป็นความรู้พื้นฐานที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจำเป็นที่จะต้องรู้และสามารถปฏิบัติได้ ทั้งในส่วนของการทำงานจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ไปจนถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในกรณีเกิดอุบัติเหตุกับเสื้อผ้าของนักแสดงระหว่างการแสดง รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับการเย็บผ้าเบื้องต้นด้วยจักรเย็บผ้าไฟฟ้าแบบกระเป๋าทิวที่มีความจำเป็นต่อผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในการทำงานจัดสร้างและตกแต่งเสื้อผ้าพร้อมกับการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการเย็บด้วยมือและการเย็บด้วยจักรเย็บผ้าในจุดสำคัญที่จะส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกอุปกรณ์และวิธีการในการทำงานให้สอดคล้องกับผลลัพธ์ที่ต้องการในเครื่องแต่งกาย

1. การเย็บผ้าด้วยมือ

ถือเป็นสิ่งสำคัญที่นักออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกาย และผู้ช่วยเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้กับนักแสดง (Dresser) จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้และทำได้ในระดับพื้นฐาน เพื่อให้สามารถนำไปปฏิบัติได้ทั้งในส่วนของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดง การตกแต่งเครื่องแต่งกาย และในระหว่างการแสดง เพื่อแก้ปัญหาเหตุการณ์ฉุกเฉินอันเกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา โดยในบทนี้จะขอแนะนำเทคนิคการเย็บทั้งในส่วนของการเย็บมือขั้นพื้นฐาน และในส่วนของการเย็บผ้าด้วยจักร รวมทั้งเปรียบเทียบอธิบายส่วนเหมือนและส่วนต่างในการใช้งาน

ภาพ 16/17

ขั้นตอนการเนา (1) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.1 การเนา (Running Stitch)

เป็นการเย็บผ้าด้วยมือในลักษณะห่าง ๆ ด้วยกระบวนการปักด้ายขึ้นและลงเป็นเส้นตรงผ่านชั้นผ้า ในลักษณะที่พอให้ชั้นผ้า 2 ชั้นให้ติดกันแบบหลวม ๆ ก่อนที่จะนำชิ้นงานผ้านั้นไปทำการเย็บด้วยจักร มีทั้งการเนาแบบเท่ากัน และการเนาแบบไม่เท่ากัน สามารถใช้ได้ทั้งการเย็บแบบด้ายเดี่ยวและด้ายคู่ โดยไม่จำเป็นต้องขมวดปมผ้า เพื่อที่จะได้สามารถดึงด้านออกหรือเลาะด้ายออกหลังจากการเย็บด้วยจักรแล้วอย่างง่าย ๆ ทั้งนี้หากต้องการความแข็งแรงในการเนา ก็สามารถใช้ฝีเข็มที่ถี่ขึ้นได้

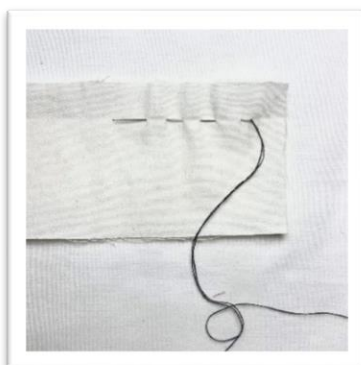
ขั้นตอนการเนา

1.1.1 ร้อยด้ายเข้าในเข็ม ไม่จำเป็นต้องมัดปม จากนั้นแทงเข็มลงในผ้า แล้วปักเข็มกลับขึ้นมาบนผ้า ประมาณ 0.5 ซม.

1.1.2 แทงเข็มกลับขึ้นมาด้านบนของผ้าในระยะที่เท่ากัน (ประมาณ 0.5 ซม.) แล้วทำซ้ำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนสิ้นสุดชิ้นงาน

ภาพ 18

ขั้นตอนการเนา (2) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.2 การดันตะลุย

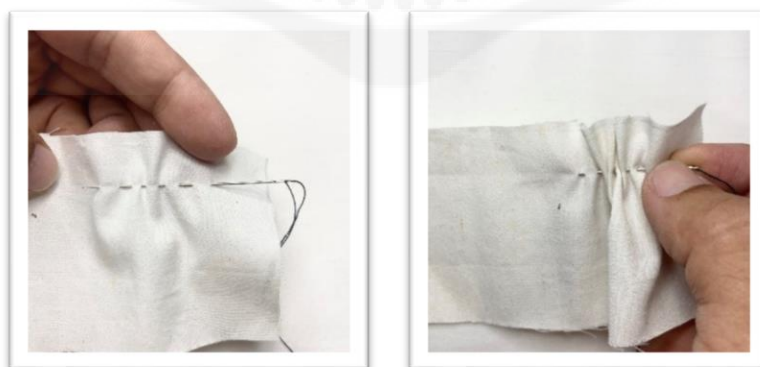
เป็นการเย็บผ้า 2 ชั้น ด้วยการปักเข็มขึ้นลงผ่านเนื้อผ้าให้ติดกันแบบหลวม ๆ คล้ายกับการเนาแต่เน้นการทำให้ฝีเข็มถี่มากที่สุด จุดประสงค์ใช้กับกระบวนการที่จะรัดขึ้นผ้าให้เกิดเป็นคลื่น โดยเฉพาะในส่วนที่ต้องการความโค้ง เช่น หัวแขน ส่วนข้อศอก มุมประเป่า หรือเพื่อการรัดเพื่อทำการเย็บประดับตกแต่ง เป็นต้น

ขั้นตอนการดันตะลุย

1.2.1 ร้อยด้ายเข้าในเข็ม ไม่จำเป็นต้องมัดปม จากนั้นแทงเข็มไปบนผ้า ใช้มือจับเข็มไว้แล้วใช้อีกมือขยับเพื่อปักขึ้นผ้าลงในเข็ม พร้อม ๆ กับดันเข็มให้เคลื่อนที่ไปด้านหน้า

ภาพ 19/20

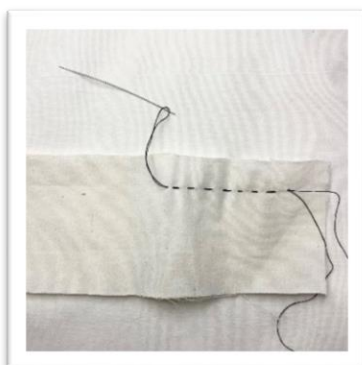
ขั้นตอนการดันตะลุย (1) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.2.2 ค่อย ๆ ดึงเข็มและด้ายออก ระวังอย่าให้ด้ายหลุดจากชิ้นงานหากไม่ได้มัดปม จากนั้นทำซ้ำตั้งแต่แรกจนไปเรื่อย ๆ จนสิ้นสุดชิ้นงาน จะได้การดันตะลุยที่มีฝีเข็มค่อนข้างถี่ พร้อมนำไปรัดหรือตกแต่งเครื่องแต่งกาย

ภาพ 21

ขั้นตอนการด้นตะลุย (2) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.3 การด้นถอยหลัง (Back Stitch)

เป็นการเย็บผ้า 2 ชั้นให้ติดกันอย่างถาวร ถือเป็นพื้นฐานของการเย็บผ้าด้วยมือที่มีความสำคัญมาก เพราะนอกจากจะให้ฝีเข็มที่ไม่ต่างจากการเย็บด้วยจักรเย็บผ้าแล้วนั้น ยังถือเป็นลวดลายเย็บที่มีความแข็งแรง ไม่ต่างจากการเย็บด้วยจักรเย็บผ้าเช่นกัน โดยจะนิยมใช้ด้ายคู่ในการเย็บเพื่อให้ได้ฝีเข็มแบบด้นถอยหลังที่มีความแข็งแรงคงทน ไม่ขาดง่าย

ขั้นตอนการด้นถอยหลัง

1.3.1 ร้อยด้ายคู่เข้าในเข็ม มัดปม จากนั้นแทงเข็มจากด้านหลังของผ้า ถือเป็นจุดที่ 1 จากนั้นย้อนเข็มมาทางด้านหลังที่ประมาณ 0.5 ซม. จากจุดแรก แล้วแทงเข็มกลับลงไป เป็นจุดที่ 2

ภาพ 22/23

ขั้นตอนการถอยหลัง (1) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.3.2 จากนั้นแทงเข็มไปที่ด้านหน้าของจุดที่ 1 ให้มีระยะห่างจากจุดที่ 1 ประมาณ 0.5 ซม. แทงเข็มขึ้น เป็นจุดที่ 3 แล้วย้อนเข็มกลับมาที่จุดที่ 1 ประมาณ 0.5 ซม. แทงเข็มลง

ภาพ 24/25/26

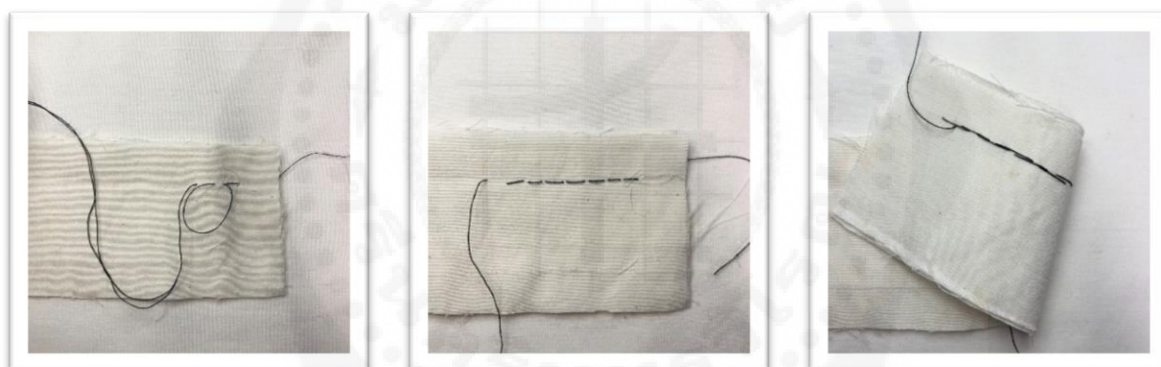
ขั้นตอนการถอยหลัง (1) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.3.3 ทำเช่นนี้ซ้ำไปเรื่อย ๆ จนสิ้นสุดชิ้นงาน จะได้ฝีเข็มแบบถอยหลัง ที่มีความแข็งแรง และคงทนสำหรับงานเย็บมือ

ภาพ 27/28/29

ขั้นตอนการถอยหลัง (2) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.4 การสอยซ่อนด้าย (Slip Stitch หรือ Ladder Stitch)

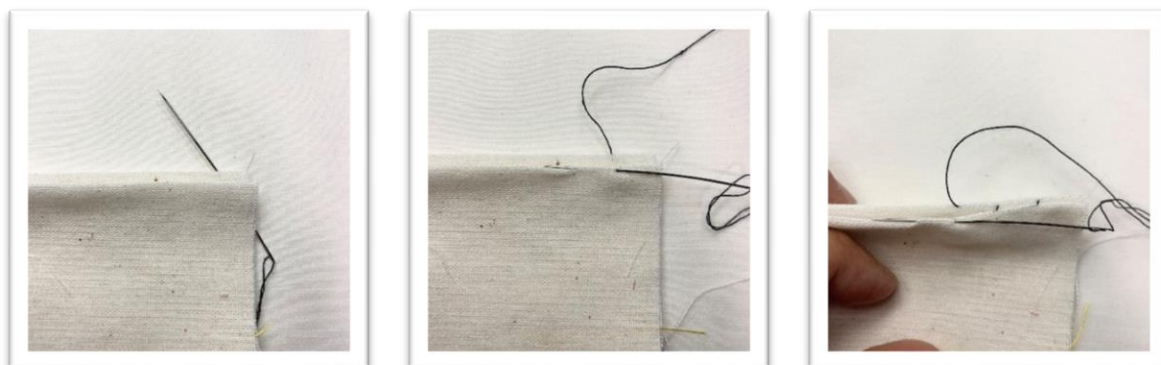
เป็นการเย็บด้วยมือที่มองเห็นเส้นด้ายน้อยที่สุด นิยมใช้สำหรับการสอยชายเสื้อ ชายกระโปรงหรือ กางเกงให้สวยงาม รวมไปถึงการใช้เพื่อซ่อมแซมเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอีกด้วย ทั้งนี้อาจใช้ด้ายเดี่ยวหรือด้ายคู่ก็ได้ แต่ควรเลือกสีด้ายให้ใกล้เคียงกับสีของเนื้อผ้า

ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย

1.4.1 ร้อยด้ายเข้าในเข็ม มัดปม จากนั้นแทงเข็มขึ้นจากรอยพับด้านในของผ้าในกรณีที่เป็น ชายเสื้อ ชายกระโปรง หรือกางเกง ถือเป็นจุดที่ 1 แล้วสะกดเข็มในเนื้อผ้าส่วนตรงกันข้ามกับจุดที่ 1 เพียง 2-3 เส้นด้าย จากนั้นแทงเข็มกลับเข้ามาในบริเวณรอยพับของผ้า โดยเลือกมุมที่ใกล้กับจุดที่ 1 มากที่สุด

ภาพ 30/31/32

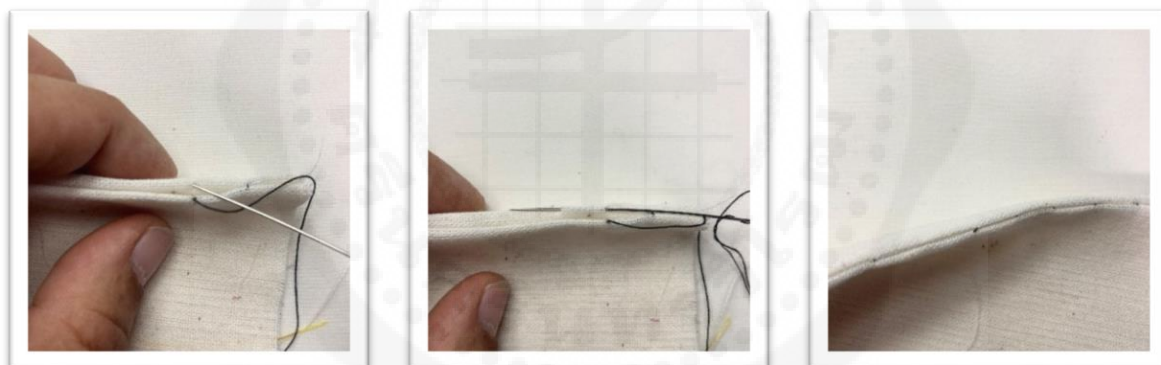
ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย (1) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.4.2 สอดเข็มไปในรอยพับของผ้าทางด้านหน้าประมาณ 1 ซม. แล้วแทงเข็มออก เป็นจุดที่ 2 จากนั้นสะกดเข็มในเนื้อผ้าส่วนที่ตรงกันข้ามกับจุดที่ 2 เพียง 2-3 เส้นด้าย แแทงเข็มกลับเข้ามาในบริเวณรอยพับของผ้า โดยเลือกมุมที่ใกล้กับจุดที่ 2 มากที่สุด

ภาพ 33/34/35

ขั้นตอนการสอยซ่อนด้าย (2) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.4.3 ทำซ้ำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนสิ้นสุดชิ้นงาน จะได้การสอยซ่อนด้าย ที่แทบมองไม่เห็นเส้นด้ายเย็บสำหรับสอยเก็บตะเข็บอย่างที่ต้องการ

1.5 ตะเข็บเย็บหุ้ม (Whip Stitch)

เป็นการสอยเพื่อเย็บเก็บขอบต่าง ๆ อาทิ ขอบผ้าเซ็ดหน้า ขอบผ้าปูโต๊ะ หรือจะใช้เพื่อเย็บเก็บขอบในส่วนของเครื่องแต่งกาย เช่น ขอบกระเป๋าเสื้อ ขอบกระเป๋ากางเกง เป็นต้น โดยการสอยชนิดนี้จะเห็นด้ายมากกว่าการสอยซ่อนด้าย ทำให้บางครั้งสามารถใช้เป็นการตกแต่งเครื่องแต่งกายด้วยได้เช่นเดียวกัน ทั้งนี้สามารถประยุกต์การเย็บแบบตะเข็บเย็บหุ้มไปสู่การปักลายทึบเพื่อการตกแต่งได้อีกด้วย

ขั้นตอนการทำตะเข็บเย็บหุ้ม

1.5.1 ร้อยด้ายเข้าในเข็ม มัดปม จากนั้นแทงเข็มขึ้นจากรอยพับด้านในของผ้าในกรณีที่เป็นชายเสื้อ ชายกระโปรง หรือกางเกง ถือเป็นจุดที่ 1 จากนั้นแทงเข็มจากด้านล่างให้ผ่านขึ้นมาถึงขอบผ้าที่ด้านบน โดยกะให้ห่างจากจุดที่ 1 ประมาณ 0.5 - 1 ซม. ขึ้นอยู่กับว่าต้องการให้เห็นเส้นด้ายมากน้อยแค่ไหน หรือว่าเห็นรอยถักของฝีเข็มมากแค่ไหน เป็นจุดที่ 2 ดึงเข็มขึ้น

ภาพ 36/37/38

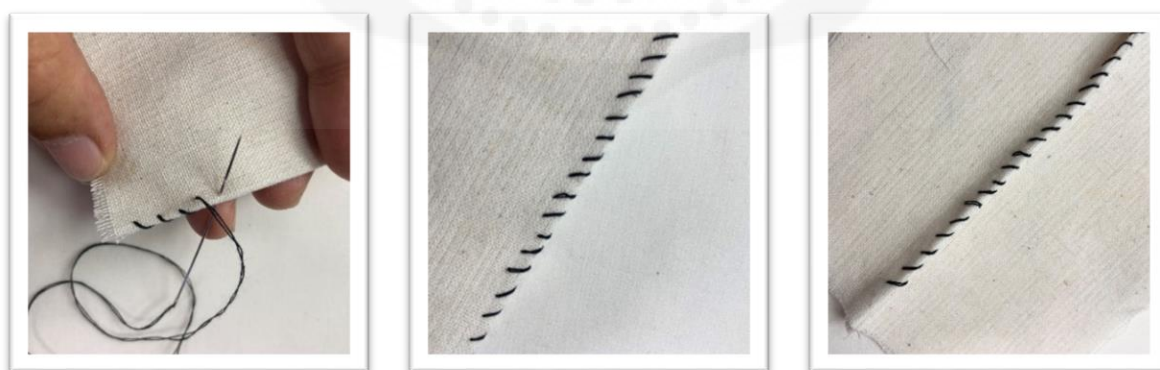
ขั้นตอนการสอยตะเข็บเย็บหุ้ม (1) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.5.2 จากนั้นใช้เข็มแทงขึ้นจากด้านล่างอีกครั้ง โดยกะให้ห่างจากจุดที่ 2 ในระยะเท่าจากจุดที่ผ่านมา แล้วดึงเข็มขึ้น ทำซ้ำเช่นนี้ต่อไปเรื่อย ๆ จนสิ้นสุดชิ้นงาน จะได้การเย็บแบบตะเข็บเย็บหุ้ม ที่เป็นการตกแต่งการสอยขอบไปด้วยพร้อมกัน

ภาพ 39/40/41

ขั้นตอนการสอยตะเข็บเย็บหุ้ม (2) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.6 ปักริมผ้าห่ม (Blanket Stitch)

เป็นการปักลายเพื่อเก็บขอบเสื้อ กางเกง หรือกระโปรง คล้ายกับตะเข็บเย็บหุ้ม แต่จะเห็นเส้นด้ายและลวดลายที่สวยงามกว่า สามารถประยุกต์เป็นการเย็บเพื่อตกแต่งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายได้ โดยจะให้ความรู้สึกเหมือนเสื้อผ้าที่ตกแต่งด้วยมือในลักษณะของงานประดิษฐ์

ภาพ 42/43/44

ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม (1) (ภาพโดยผู้เขียน)



ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม

1.6.1 ร้อยด้ายคู่เข้าไปในเข็ม มัดปม จากนั้นแทงเข็มขึ้นจากรอยพับด้านในของผ้า โดยทิ้งระยะให้ห่างออกมาจากขอบของชิ้นงาน ประมาณ 1 ซม. ถือเป็นจุดที่ 1 อ้อมเข็มกลับไปทางด้านล่าง แล้วแทงเข็มย้อนขึ้นกลับที่จุดที่ 1 ดึงเข็มออก เว้นด้ายให้เหลือเป็นห่วงเล็ก ๆ สอดเข็มเข้าไปในห่วงนั้น แล้วดึงเข็มเพื่อกระชับห่วงด้ายให้ปิดสนิท

ภาพ 45/46/47

ขั้นตอนการปักริมผ้าห่ม (2) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.6.2 อ้อมเข็มกลับไปทางด้านล่าง แล้วแทงเข็มขึ้น โดยให้ห่างจากจุดที่ 1 ประมาณ 1 ซม. ถือเป็นจุดที่ 2 ค่อย ๆ ดึงเข็มขึ้น จนด้ายกลายเป็นห่วงเล็ก ๆ ย้อนเข็มลงด้านล่าง จากนั้นสอดเข็มเข้าไปในห่วง แล้วดึงด้ายขึ้นเพื่อให้ห่วงปิดสนิท แล้วอ้อมเข็มกลับไปทางด้านล่าง แล้วแทงเข็มขึ้นอีกครั้ง โดยให้ห่างจากจุดที่ 2 ประมาณ 1 ซม. ถือเป็นจุดที่ 3

1.6.3 ทำซ้ำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนสิ้นสุดชิ้นงาน จะได้ลายปักริมผ้าห่มที่มีคุณสมบัติสามารถใช้งานทนตกแต่งเครื่องแต่งกายได้นอกเหนือจากการใช้สอยขอบและดูมีความสวยงามแบบงานประดิษฐ์

1.7 การสอยพินปลา (Catch Stitch)

เป็นการสอยเก็บขอบที่จะเห็นเส้นด้ายสลับไปมาเป็นลักษณะซิกแซกคล้ายกับพินปลา มีคุณสมบัติในการสอยเก็บที่มีความหลวม เหมาะกับส่วนของเสื้อผ้าที่มีความโค้งหรือเป็นวงกลม เช่น ชายกระโปรง เพื่อช่วยเปิดพื้นที่ให้ผ้าได้บิดตัวอย่างเป็นอิสระ

ภาพ 48/49/50

ขั้นตอนการสอยพินปลา (1) (ภาพโดยผู้เขียน)



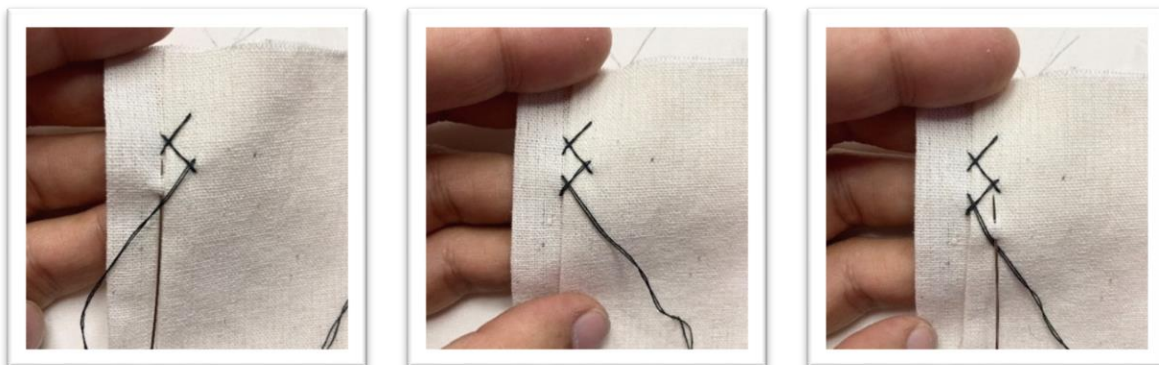
ขั้นตอนการสอยพินปลา

1.7.1 ร้อยด้ายคู่เข้าในเข็ม มัดปม จากนั้นแทงเข็มขึ้นจากรอยพับด้านใน โดยเริ่มทางด้านใดด้านหนึ่งของผ้า ถือเป็นจุดที่ 1 จากนั้นปักเข็มลงบนเนื้อผ้าอีกขึ้นหนึ่งชั้นล่าง ให้ห่างจากจุดที่ 1 ประมาณ 0.5 ซม. แล้วแทงเข็มย้อนกลับไปทางจุดที่ 1 แล้วดึงเข็มออก เป็นจุดที่ 2

1.7.2 ย้อนเข็มกลับมาที่รอยพับของผ้าชั้นบน แทงเข็มกลับไปทางห่างจากจุดที่ 1 ประมาณ 0.5 ซม. แล้วดึงเข็มออกไปทางขวา เป็นจุดที่ 3 ปักเข็มลงที่ผ้าชั้นล่าง ห่างจากจุดที่ 2 ประมาณ 0.5 ซม. แทงเข็มย้อนกลับไปทางจุดที่ 2 ดึงเข็มออก เป็นจุดที่ 4

ภาพ 51/52/53

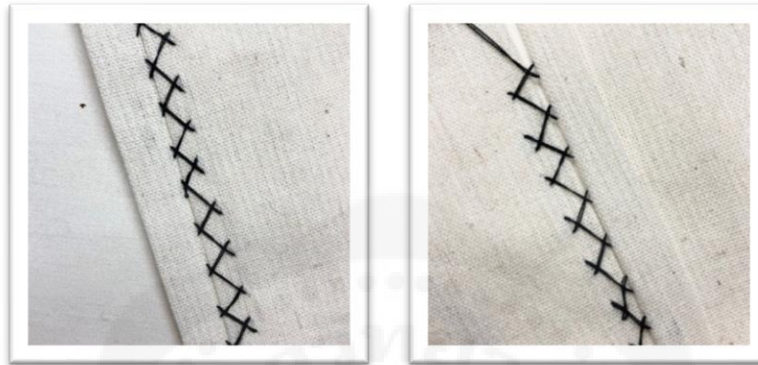
ขั้นตอนการสอยพินปลา (2) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.7.3 ย้อนเข็มกลับมาที่รอยพับของผ้าชั้นบน แหงเข็มกลับไปทางขวาห่างจากจุดที่ 3 ประมาณ 0.5 ซม. แล้วดึงเข็มออกไปทางขวา เป็นจุดที่ 5 ทำซ้ำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนสิ้นสุดชิ้นงาน จะ ได้การสอยพื้นปลาที่มีความกลมเหมาะกับการเก็บขอบของเสื้อผ้าที่มีลักษณะเป็นวงโค้งหรือวงกลม

ภาพ 54/55/56

ขั้นตอนการสอยพื้นปลา (3) (ภาพโดยผู้เขียน)



1.8 การปักทียบ

เป็นการสอยเพื่อตกแต่งตามลวดลายที่วาดไว้ ให้เกิดเป็นรูปร่าง โดยใช้กระบวนการสอยพื้นปลาเข้ามา ประยุกต์ ทั้งนี้การปักทียบ ก็สามารถนำไปใช้เป็นการปักชุดเสื้อผ้าในกรณีที่ต้องการซ่อมแซมเครื่องแต่งกาย ได้อีกด้วย

ภาพ 57/58

ขั้นตอนการปักทียบ (ภาพโดยผู้เขียน)



ขั้นตอนการปักทียบ

1.8.1 วาดลวดลายที่ต้องการลงบนผืนผ้า จากนั้นร้อยด้ายคู่ หรือ เส้นไหม เข้าในเข็ม มัดปม จากนั้นแทงเข็มขึ้นจากด้านล่างของผ้าเพื่อซ่อนปม ถือเป็นจุดที่ 1 แล้วปักเส้นด้าย หรือ เส้นไหม ไปยังขอบของลวดลาย แหงเข็มลงในเนื้อผ้า เป็นจุดที่ 2

1.8.2 ย้อนเข็มกลับขึ้นมายังจุดต่อเนื่องจากจุดที่ 1 แล้วปักต่อไปยังขอบของลวดลาย เป็นจุดที่ 3 ทำเช่นนี้ซ้ำไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งสามารถปักด้ายหรือเส้นไหมได้ทับเต็มลวดลายที่ต้องการ

1.9 ปมฝรั่งเศส (French Knot)

เป็นการทำปมประดับตกแต่งบนพื้นผิวของผ้า เพื่อสร้างเป็นลวดลาย หรือ การปักประดับ

ภาพ 59

ขั้นตอนการปักปมฝรั่งเศส (ภาพโดยผู้เขียน)



ขั้นตอนการทำปมฝรั่งเศส

1.9.1 วาดลวดลายที่ต้องการลงบนพื้นผ้า ร้อยเส้นไหมเข้าในเข็ม มัดปม จากนั้นแทงเข็มขึ้นจากด้านล่างของผ้าเพื่อซ่อนปม ถือเป็นจุดที่ 1 จากนั้นนำไหมมาพันรอบเข็ม 2-3 รอบ แล้วแทงเข็มกลับลงไปที่จุดที่ 1 ตำแหน่งเดิม

1.9.2 ค่อย ๆ ดึงเข็มและเส้นไหมลงด้านล่าง จะเกิดเป็นปมฝรั่งเศสขึ้นมา 1 ปม จากนั้นทำซ้ำแบบเดิม แต่ย้ายตำแหน่งเข็มไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งสามารถทำปมได้เต็มลวดลายที่ต้องการ ก็จะได้งานปักประดับที่มีมิติ และดูน่ารัก

2. การเย็บผ้าด้วยจักรเย็บผ้า

การเย็บผ้าด้วยจักรเย็บผ้านั้นจะช่วยสร้างความทนทานให้กับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย อีกทั้งยังช่วยให้สามารถจัดสร้างเครื่องแต่งกายได้ในเวลาที่รวดเร็ว การเรียนรู้ที่จะใช้งานจักรเย็บผ้าแบบพื้นฐานจะช่วยให้ นักออกแบบเครื่องแต่งกาย และผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.1 เลือกประเภทของจักร

เป็นขั้นตอนที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจำเป็นต้องพิจารณาก่อนเป็นอันดับแรกว่า เสื้อผ้าที่ต้องการจัดสร้างนั้นจะต้องใช้งานกับจักรเย็บผ้าประเภทใด ซึ่งสำหรับการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น มีจักรที่ใช้งานโดยทั่วไปอยู่ 3 ประเภท คือ

2.1.1 จักรไฟฟ้ากระเป่าหัว

เป็นจักรเย็บผ้าไฟฟ้าขนาดกะทัดรัด สามารถพกพาและหิ้วไปที่ต่าง ๆ ได้สะดวก สามารถใช้ทำงานเย็บโดยทั่วไปได้ เป็นจักรเข็มเดี่ยว ปรับฝีเข็มได้ตามการใช้งาน นอกเหนือจากการเย็บโดยทั่วไปแล้ว ยังสามารถทำงานปักกลดลายต่าง ๆ ได้ มีตีนผีที่สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อการใช้งานที่เหมาะสมได้ ไม่ว่าจะเป็นการเย็บปกติ การเย็บยางยืด การเย็บชิป และรังคุม เป็นต้น ปัจจุบันมีเป็นระบบคอมพิวเตอร์ที่ทำให้การควบคุมง่ายตายมากขึ้น ทั้งนี้ถือว่าเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่มีความเพียงพอต่อการทำงานจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

2.2.2 จักรอุตสาหกรรม

ใช้สำหรับเย็บเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ต้องการความทนทานมากเป็นพิเศษ สามารถเย็บผ้าได้หลากหลายประเภท มีความเร็วสูง ผลิตงานได้เป็นจำนวนมาก ซึ่งในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น จักรอุตสาหกรรมประเภทเข็มเดี่ยวก็เพียงพอกับเนื้องานและกระบวนการทำงาน

2.2.3 จักรพันริม (Overlock Sewing Machine)

บางครั้งเรียกจักรโพ้ง หรือ จักรพัง ใช้สำหรับเก็บริมผ้าในส่วนของตะเข็บตัวเสื้อ ชายกระโปรง กางเกง คอเสื้อต่าง ๆ ใช้เส้นด้าย 3-4 เส้น เพื่อทำการพันริมชายผ้าเพื่อกันรู่ย ในขณะเดียวกันก็จะมีใบมีดเพื่อทำการตัดเศษขอบชายผ้าออกให้เรียบร้อยก่อนเย็บพันริมโดยอัตโนมัติ ทั้งนี้ในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น จักรพันริมไฟฟ้าแบบกระเป่าหัวก็มีความสามารถเพียงพอต่อการทำงาน

2.2 ตรวจสอบอุปกรณ์และตัวจักร

เป็นขั้นตอนก่อนการทำงานที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายควรตรวจสอบอุปกรณ์ต่าง ๆ ว่าอยู่ในสภาพที่พร้อมสำหรับการใช้งานหรือไม่ มีอุปกรณ์ใดเสียหายที่ต้องได้รับการซ่อมแซมก่อนหรือไม่ ซึ่งกระบวนการนี้หากทำเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ นอกจากจะช่วยให้งานดำเนินไปอย่างรวดเร็วทันตามกำหนดเวลาแล้ว ยังจะช่วยถนอมอุปกรณ์และช่วยให้สามารถใช้งานอุปกรณ์ได้นานขึ้นอีกด้วย

2.3 เลือกตีนผี

เนื่องจากการทำงานนั้นต้องสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับผ้าและวัสดุที่มีความหลากหลาย การเลือกตีนผีที่ถูกต้องและสอดคล้องกับการใช้งานและวัสดุจะช่วยให้ไม่เกิดอุปสรรคระหว่างการทำงาน และไม่ต้องเสียเวลาในการจัดสร้างเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงไม่เกิดอันตรายและความเสียหายของงานหากเลือกใช้ตีนผีกับวัสดุผิดประเภท

2.4 เลือกผีเข็มและลาย

ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายควรที่จะทดลองผีเข็มและให้อยู่ในระดับที่พอดี มีความตึงเหมาะสมกับวัสดุที่จะใช้งาน เพื่อให้ผีเข็มสม่ำเสมอและผลงานสวยงาม ทั้งนี้ หากผีเข็มไม่เหมาะสมกับเนื้อผ้า หรือวัสดุ ก็อาจเกิดการเย็บที่ตึงรั้งจนทำให้ผลงานไม่เป็นที่น่าพอใจได้

2.5 เตรียมด้าย

ก่อนการเริ่มการทำงาน การใส่ใจกับการร้อยด้ายให้เพียงพอ เป็นด้ายสีเดียวหรือใกล้เคียงกับชิ้นผ้าหรือเนื้องาน พร้อมกับตรวจสอบดูด้ายในกะโหลกที่อยู่ในตัวกระสวยด้านล่างของจักรว่าหมดหรือไม่ ก็จะช่วยประหยัดเวลาในการทำงาน ไม่ต้องเสียเวลากับการต้องร้อยด้ายเข้าระบบใหม่อีกครั้งหนึ่ง การเตรียมทั้งหมดนี้ให้เรียบร้อยก่อนก็จะช่วยให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย

2.6 การเย็บ

เป็นขั้นตอนการเย็บผ้าที่มีพื้นฐานใกล้เคียงกับการเย็บผ้าด้วยมือ

2.6.1 การร้อยด้าย ในจักรเย็บผ้า นั้น การร้อยด้ายจะแตกต่างจากการเย็บด้วยมือ เพราะต้องใช้ด้ายถึง 2 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ ด้ายบน ที่จะใช้ด้ายจากหลอดด้ายใส่ไว้ในส่วนแกนด้านบนของจักรแล้วค่อย ๆ ดึงเส้นด้ายผ่านไปยังจุดต่าง ๆ ที่กำหนดไว้บนจักรเย็บผ้า ซึ่งในปัจจุบันนั้นจักรเย็บผ้ากระเป่าหัวทุกรุ่น จะมีจุดกำหนดการร้อยด้ายบนในแบบที่เห็นได้ชัดเจน ซึ่งช่วยให้การร้อยด้ายทำได้สะดวกมากขึ้น ในขณะที่อีกส่วนหนึ่งคือด้ายล่างนั้น จะต้องร้อยด้ายใส่เข้าไปในกระสวยด้าย ที่สามารถหมุนกรอได้ด้วยการนำกระสวยด้ายใส่เข้าไปในแกนร้อยด้ายด้านบนของตัวจักร จากนั้นนำเส้นด้ายจากหลอดร้อยผ่านรูที่กระสวยแล้วปรับโหมดร้อยด้ายในจักรเย็บผ้าเพื่อให้เส้นด้ายจากหลอดด้ายวิ่งเข้าสู่กระสวยจนเต็ม ก่อนที่จะนำกระสวยมาใส่ลงในกะโหลกแล้วนำเข้าไปบรรจุที่ส่วนเก็บกะโหลกทางด้านล่างของจักรเย็บผ้า จากนั้นร้อยด้ายบนเข้าไปในเข็มจักร แล้วหมุนเข็มให้ลงไปดึงด้ายล่างขึ้นมาจากกะโหลก ถือเป็นอันพร้อมสำหรับการเย็บผ้า

2.6.2 การเย็บ ในการเย็บด้วยจักรเย็บผ้า นั้น ควรที่จะเลือกตีนผีให้ถูกต้องกับการใช้งาน เพื่อให้เกิดความสะดวกและประสิทธิภาพในการใช้งาน จากนั้นสวมตีนผีเข้ากับแกนจักร นำชิ้นผ้าที่ต้องการเย็บและทำงานวางที่ได้ตีนผี จากนั้นปลดล็อกตีนผีให้เหยียบลงบนชิ้นผ้า ปักเข็ม แล้วเริ่มเย็บ

ทั้งนี้หากในการเย็บผ้าด้วยมือจำเป็นต้องมีการมัดปมด้ายก่อน ในจักรเย็บผ้าก็เช่นเดียวกันที่จะมีปุ่มบังคับให้เข็มจักรเดินถอยหลังเพื่อสร้างฝีเข็มที่ทำหน้าที่เช่นเดียวกับการมัดปมด้าย และเมื่อเย็บเสร็จแล้วก็สามารถยกเข็มขึ้น ปรับแกนบังคับตีนฝีเข็ม แล้วตัดเส้นด้ายได้ด้วยกรรไกร เป็นอันเสร็จสิ้นการทำงาน

สรุป

ในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น การเรียนรู้ขั้นตอนการเย็บเบื้องต้น โดยเฉพาะการเย็บผ้าด้วยมือถือเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างมาก ไม่ต่างกับจิตรกรที่เมื่อรู้จักพู่กันและสีแล้วนั้น การพัฒนาอุปกรณ์และเครื่องมือที่มีให้มีความรู้ลักษณะของการใช้งานที่เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมีความจำเป็นอย่างมาก เพราะนอกจากจะแสดงให้เห็นถึงความชำนาญของศิลปินแล้ว ยังแสดงให้เห็นความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ ไปจนถึงการเกิดขั้นตอนการเรียนรู้ที่จะพลิกแพลงเครื่องมือในการสร้างผลงานศิลปะของตนไปยังพื้นที่การใช้งานในแบบอื่น ๆ หรือเกิดการเรียนรู้ที่จะประยุกต์พื้นฐานอื่น ๆ เข้ามาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างผลงานด้วย

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกระบวนการที่ว่าด้วยการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ที่แม้ว่าระยะห่างระหว่างนักแสดงและผู้ชม จะช่วยให้ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องใช้การตัดเย็บที่มีความละเอียดประณีตสูง เช่นเดียวกับเสื้อผ้าที่ใช้สวมใส่ในชีวิตประจำวัน ทว่าการเรียนรู้เทคนิคการเย็บแบบพื้นฐาน โดยเฉพาะการเย็บด้วยมือให้ผลงานมีความแข็งแรงนั้น กลับมีความสำคัญอย่างยิ่งยวด เพราะนอกจากความรู้พื้นฐานนี้จะช่วยให้นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถทำงานได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพแล้วนั้น ขณะเดียวกันก็ยังสามารถพลิกแพลงเทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือแบบง่าย ๆ มาใช้ต่อการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า โดยเฉพาะในสถานการณ์คับขันที่อาจจะเกิดอุบัติเหตุกับเครื่องแต่งกายในระหว่างการแสดงได้อีกด้วย

บทที่ 4

การวัดตัวนักแสดง

Theatre Costume:
Body Measurement



บทนำ

มนุษย์เริ่มต้นสร้างความสัมพันธ์กับธรรมชาติและทุกสิ่งทุกอย่างในโลกด้วยการใช้ร่างกายเข้าไปสัมพันธ์และเปรียบเทียบ เราสร้างหน่วยวัดแรกเริ่มขึ้นมาจากองค์ประกอบต่าง ๆ ของอวัยวะภายในร่างกาย เรารู้ว่าของสิ่งหนึ่งมีขนาดใหญ่กว่าอีกสิ่งหนึ่งเป็นจำนวนกี่นิ้ว และเรารู้ว่าสถานที่หนึ่งห่างไกลจากสถานที่อีกแห่งเป็นระยะทางกี่เท้าก้าว และด้วยกระบวนการเช่นนี้เองที่มนุษย์ได้เรียนรู้เพิ่มขึ้นว่าร่างกายของเราแต่ละคนมีขนาดและมีสัดส่วนที่ไม่เท่ากัน

ร่างกายที่สูงต่ำอ้วนผอมอย่างแตกต่างกันนี้ อาจจะไม่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์มากถ้าหากว่าเสื้อผ้าไม่ได้ถูกทำขึ้นจากวัสดุที่หลากหลาย และในบางครั้งก็มีราคาสูง การสร้างระบบมาตรฐานของการวัดร่างกายเพื่อนำไปคำนวณและสร้างเป็นแบบแพทเทิร์น ก่อนจะตัดผ้าและวัสดุสูงค่าเหล่านั้น จึงกลายเป็นความจำเป็นจนนำไปสู่การเกิดขึ้นเป็นระบบของการวัดตัว (Body Measurement) ที่คำนึงถึงจุดต่าง ๆ บนร่างกายที่สำคัญต่อการวาดเส้นและคำนวณให้เกิดเป็นต้นแบบของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่สามารถสวมใส่ลงบนร่างกายได้อย่างพอดีและเหมาะสม

แต่หากจุดประสงค์ของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันเน้นการสวมใส่บนร่างกายที่เคลื่อนไหวอย่างเป็นปกติตามธรรมชาติของมนุษย์ ก็อาจจะเป็นสิ่งที่ทำให้เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่มีจุดประสงค์สำหรับการใช้งานที่ในบางกรณีรูปร่าง รูปทรง และการเคลื่อนไหวของร่างกายก็ไม่ได้สอดคล้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เท่ากับว่าการวัดตัวจึงมีส่วนปพลิเคชันที่อาจจะต้องคำนึงถึงเพิ่มเติมจากการวัดตัวเพื่อตัดเสื้อผ้าปกติ

เนื้อหาในบทนี้จึงจะเริ่มจากขั้นตอนและรายละเอียดในการวัดตัวแบบพื้นฐานที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายกานละครควรารู้ ก่อนที่จะเสริมด้วยข้อมูลปพลิเคชันที่มีความสำคัญอันจะช่วยให้ผู้ตัดเย็บสามารถจัดสร้างเสื้อผ้าให้กับนักแสดงได้อย่างเหมาะสม พร้อมกับนำเสนอแบบฟอร์มสำหรับใช้ในการจดบันทึกสัดส่วนของนักแสดงเพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ตัดแปลงในการใช้งานได้ต่อไป

1. โครงสร้างร่างกายมนุษย์

หากเสาและคานเป็นโครงสร้างสำคัญในการสร้างบ้านหนึ่งหลัง ลำตัว ไหล่ เอว และสะโพกก็ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของโครงสร้างร่างกายมนุษย์ที่จำเป็นต่อการสวมใส่เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

แต่เมื่อพิจารณาอย่างละเอียดจะพบว่าเมื่อลากเส้นผ่านกึ่งกลางของร่างกาย เราจะได้ร่างกายของมนุษย์ที่ครึ่งหนึ่งนั้นกลายเป็นภาพสะท้อนของร่างกายอีกครั้ง ด้วยกระบวนการเช่นนี้การสร้างแพทเทิร์นของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจึงใช้วิธีการสร้างแบบเพียงครึ่งเดียวเพื่อสามารถใช้การพับทบของผ้าเพื่อให้ได้เครื่องแต่งกายที่เท่ากันเต็มรูปแบบในช่วงของการจัดสร้างและตัดเย็บ

เท่ากับว่าการวัดหน่วยของร่างกายจึงต้องตั้งอยู่บนส่วนของแนวตั้ง แนวระนาบ และแนวเฉียง เพื่อให้ได้ค่าสำหรับการคำนวณที่สอดคล้องกับการนำไปเป็นพื้นฐานในการสร้างแพทเทิร์นเพื่อผลิตเสื้อผ้าสำหรับการ

สวมใส่ แต่พิจารณาให้ลึกซึ้งถึงรายละเอียดของร่างกายที่ประกอบไปด้วยส่วนเว้าและส่วนโค้ง การวัดด้วยเส้นรอบวงจึงเป็นอีกขั้นตอนหนึ่งที่จะช่วยให้ได้วัดส่วนเพื่อใช้คำนวณการสร้างแพทเทิร์นให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2. อุปกรณ์และแบบฟอร์มวัดตัว

เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญที่จำเป็นต้องเตรียมก่อนให้พร้อมที่จะทำการวัดตัว ทั้งนี้ในงานการศึกษานั้น ในบางครั้งจะมีการจัดวันที่นักแสดงทุกคนจะต้องเข้ามาติดต่อกับฝ่ายเครื่องแต่งกายเพื่อทำการตัดส่วนล่าสุดในกรณีที่นักแสดงคนนั้นไม่เคยมีประวัติของการวัดตัวอยู่กับทีมงานเลย หรือหากเคยมีประวัติการวัดตัว แต่ต้องการตัดส่วนล่าสุดเพิ่มเติม ก็จะทำให้ในวันนั้นเป็นวันที่ค่อนข้างวุ่นวายสำหรับทีมงานเครื่องแต่งกายการแต่งอยู่พอสมควร การจัดเตรียมอุปกรณ์ให้เพียงพอ และเตรียมแบบฟอร์มวัดตัวให้ครบตามจำนวนนักแสดงก็จะช่วยให้การทำงานสะดวกราบรื่นและรวดเร็วมากขึ้น

ภาพ 60

ตารางบันทึกสัดส่วนนักแสดง (ภาพโดยผู้เขียน)

ตารางสัดส่วนนักแสดง

ละครเวทีเรื่อง		รูปนักแสดง
ชื่อนักแสดง		
เพศ		
รับบท		

สัดส่วน / เซนติเมตร	
ความสูง	
ความยาวลำตัวด้านหน้า	
ความยาวลำตัวด้านหลัง	
ความยาวเอวถึงพื้น	
ความสูงเอวเข้า	
ความสูงสะโพก	
รอบอก	
รอบเอว	
รอบสะโพกบน	
รอบสะโพกกลาง	
รอบลำคอ	
บ่าหลัง	
บ่าหน้า	
ความยาวไหล่	
ความยาวไหล่	
ความยาวแขน	
ขนาดเสื้อ S / M / L	
ขนาดกางเกง	

2.1 อุปกรณ์ที่มีความจำเป็นต่อการวัดตัว

ประกอบไปด้วย สายวัดที่ใช้งานได้ถนัด ควรมีค่าตัวเลขที่บอกทั้งแบบเป็นเซนติเมตรและเป็นนิ้ว เพื่อความสะดวกในการทำงาน นอกจากนั้นอาจเตรียมริบบิ้นหรือเส้นเชือกไว้มัดรอบเอวนักแสดงเพื่อช่วยในการหาค่าสะโพก และเตรียมปากกา ดินสอ สำหรับจดค่าสัดส่วนที่ได้

2.2 แบบฟอร์มวัดตัว (Measurement Chart)

คือแบบฟอร์มใบสำหรับบันทึกรายการสัดส่วนต่าง ๆ ของนักแสดง ใช้บันทึกแยกตามแต่ละบุคคลตามแต่ละตัวละคร และตามแต่ละโปรดักชั่น ซึ่งถือว่ามีความจำเป็นต่อการใช้งานจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายสามารถประยุกต์รูปแบบให้สอดคล้องกับความถนัดในการทำงานได้ ทั้งนี้การถ่ายรูปนักแสดงเพื่อประกอบกับแบบฟอร์มการวัดตัว ก็ถือเป็นอีกขั้นตอนในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่จะช่วยให้ฝ่ายเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสามารถแยกแยะนักแสดงได้ และสามารถทำงานได้สะดวกมากขึ้น ในกรณีที่การแสดงมีนักแสดงจำนวนมาก หรือในกรณีที่การแสดงนั้นนักแสดงคนหนึ่งคนอาจต้องแสดงหลายบทบาท เป็นต้น

3. ขั้นตอนการวัดตัว

เป็นกระบวนการวัดตัวเพื่อให้ได้สัดส่วนของร่างกายของนักแสดงเพื่อนำไปใช้ในการคำนวณและสร้างแบบเครื่องแต่งกาย โดยจะใช้หน่วยเป็นเซนติเมตร และแบ่งกระบวนการวัดออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การวัดสัดส่วนความยาวในแนวตั้ง การวัดสัดส่วนความยาวในแนวระนาบ และการวัดเส้นรอบวงของร่างกายตามลำดับ ดังต่อไปนี้

3.1 ส่วนสูง

นักแสดงยืนตัวตรง หลังแนบกำแพงหรือผนัง แล้ววัดตั้งแต่ศีรษะลงจรดพื้น ในลักษณะที่นักแสดงไม่ต้องสวมรองเท้า

3.2 ความยาวลำตัวด้านหน้า

ใช้เชือกหรือริบบิ้นผูกไว้ที่รอบเอวนักแสดงในส่วนที่คอดที่สุด เพื่อใช้เป็นเครื่องหมายแสดงเส้นเอว จากนั้นวัดตั้งแต่ใต้ฐานลำคอด้านหน้ายาวผ่านกึ่งกลางลำตัวตรงลงมาจนถึงเส้นเอว

3.3 ความยาวลำตัวด้านหลัง

ที่ปมฐานลำคอด้านหลัง วัดยาวผ่านกึ่งกลางลำตัวลงมาจนถึงเส้นเอวที่ใช้เชือกหรือริบบิ้นผูกเอาไว้ ข้อสังเกตคือความยาวลำตัวด้านหลังจะมีค่าที่มากกว่าลำตัวด้านหน้าอยู่เล็กน้อยเสมอ

3.4 ความสูงจากเอวถึงพื้น

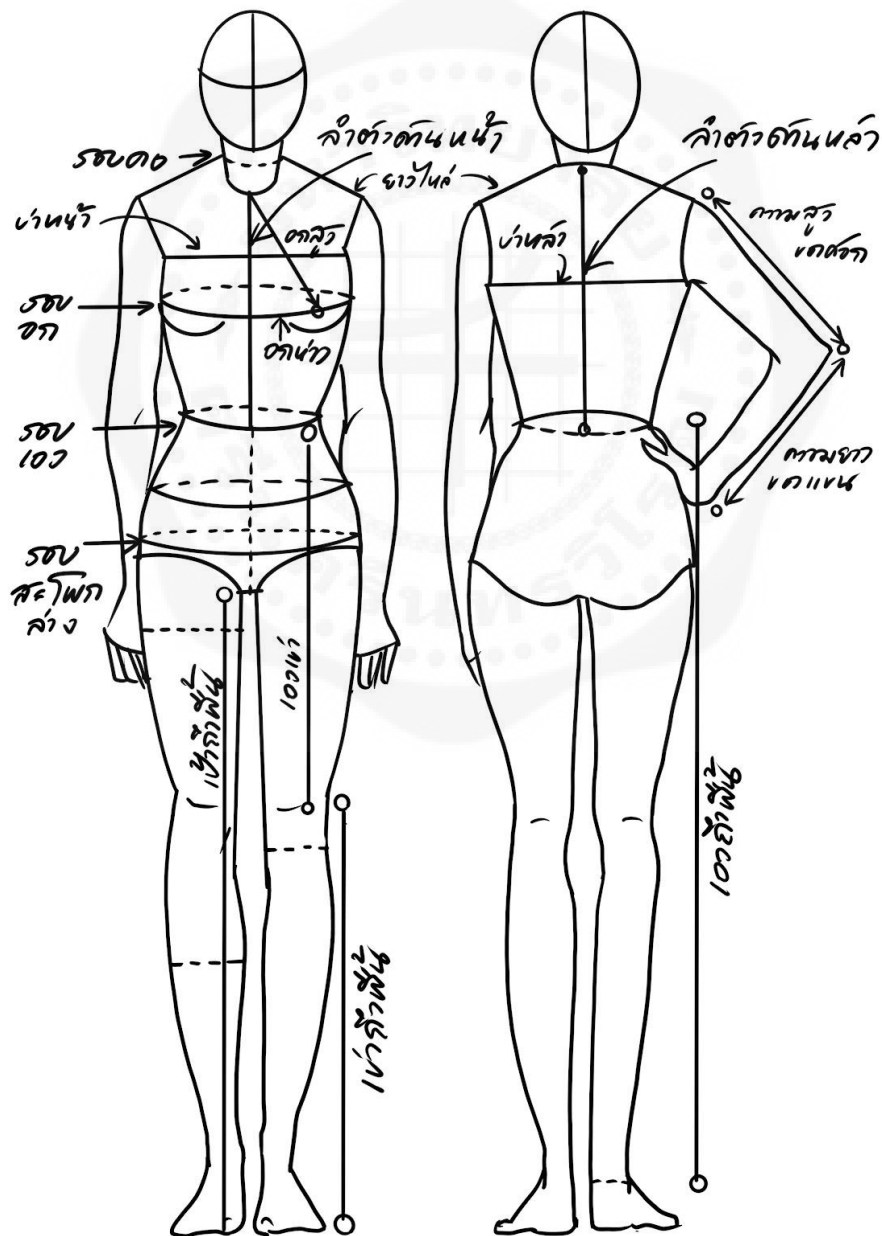
ใช้เชือกหรือริบบิ้นผูกไว้รอบเอวนักแสดง จากนั้นที่ด้านข้างลำตัว ใช้สายวัดทาบทั้งแต่เส้นเอวตรงลงไปทางด้านข้างของขาจนถึงพื้น โดยที่นักแสดงไม่ต้องสวมรองเท้า

3.5 ความสูงจากเอวถึงเข้า

ในขณะที่วัดความสูงจากเอวถึงพื้น จะได้ค่าความสูงจากเอวถึงเข้าไปพร้อมกัน โดยค่านี้อาจจะอยู่ที่บริเวณกลางปุ่มหัวเข้าทางด้านข้างของช่วงขาของนักแสดง

ภาพ 61

ภาพแสดงจุดการวัดสัดส่วนต่าง ๆ ของนักแสดง (ภาพโดยผู้เขียน)



3.6 ความสูงจากเอวถึงสะโพกบน

สะโพกบน คือส่วนที่ต่ำลงมากกว่าเส้นเอวที่ด้านข้างของลำตัว แต่อยู่ก่อนจะถึงบริเวณก้น โดยค่าเฉลี่ยแล้วจะอยู่ที่ประมาณ 9-11 เซนติเมตรจากช่วงเอว

3.7 ความสูงจากเอวถึงสะโพกล่าง

สะโพกล่างหรือสะโพกใหญ่ คือส่วนที่โค้งที่สุดของก้นอันเป็นบริเวณเดียวกันกับสะโพกของนักแสดง ทั้งนี้ โดยปกติแล้วค่าเฉลี่ยความสูงของสะโพกล่างจะอยู่ที่ประมาณ 18-22 เซนติเมตร

3.8 รอบอก

ใช้การวัดแบบเส้นรอบวง โดยใช้สายวัดพาดตามแนวนอนผ่านส่วนที่นูนที่สุดของหน้าอก ทั้งนี้ขณะที่ทำการวัดควรแจ้งให้นักแสดงสุดลมหายใจเข้าเพื่อขยายช่วงอกด้วย สำหรับค่าสัดส่วนที่พอเหมาะและไม่พิตเกินไปกับร่างกายของนักแสดง

3.9 รอบเอว

อยู่ตรงบริเวณที่ใช้เชือกหรือริบบิ้นพันเอาไว้ในส่วนที่คอดที่สุด โดยในการวัดการรอบเอวนั้นให้สอดนิ้วเข้าไปอย่างน้อย 1-2 นิ้ว ระหว่างสายวัดและเอวของนักแสดง เพื่อให้ได้การรอบเอวที่ไม่หลวมและไม่พิตจนเกินไป

3.10 รอบสะโพกบน

ใช้สายวัดเพื่อทำการวัดสัดส่วนรอบสะโพกบน ที่อยู่ในบริเวณที่ต่ำกว่าเอวประมาณ 9-11 เซนติเมตร โดยในการวัดการรอบสะโพกบนนั้นให้สอดนิ้วเข้าไปอย่างน้อย 1-2 นิ้ว ระหว่างสายวัดและสะโพกบนของนักแสดง เพื่อให้ได้ค่าสัดส่วนที่ไม่หลวมและไม่พิตจนเกินไป ทั้งนี้พยายามรักษาสายวัดให้ได้ระนาบขนานกับเชือกหรือริบบิ้นที่ช่วงเอวด้วย

3.11 รอบสะโพกล่าง

ใช้สายวัดเพื่อทำการวัดสัดส่วนรอบสะโพกล่าง ที่อยู่ในบริเวณที่ต่ำกว่าเอวประมาณ 18-22 เซนติเมตร โดยในการวัดการรอบสะโพกล่างนั้นให้สอดนิ้วเข้าไปอย่างน้อย 1-2 นิ้ว ระหว่างสายวัดและสะโพกล่างของนักแสดง เพื่อให้ได้ค่าสัดส่วนที่ไม่หลวมและไม่พิตจนเกินไป ทั้งนี้พยายามรักษาสายวัดให้ได้ระนาบขนานกับเชือกหรือริบบิ้นที่ช่วงเอวด้วย

3.12 รอบคอ

ที่ฐานคอ ใช้สายวัดวางเป็นวงกลมรอบฐานคอ โดยให้สายวัดนั้นแตะไปกับฐานคอโดยรอบ และพยายามระวังไม่ให้สายวัดลอยสูงขึ้นจากฐานคอเพื่อให้ได้ค่าสัดส่วนที่สมบูรณ์ โดยในการวัดนั้นให้สอดนิ้วเข้าไปอย่างน้อย 1-2 นิ้วด้วย

3.13 ป่าหน้า

เป็นจุดที่อยู่ด้านหน้าของลำตัว อยู่ที่ครึ่งหนึ่งของฐานลำคอและหน้าอก ระหว่างรอยพับของรักแร้ด้านขวาไปยังรักแร้ด้านซ้าย โดยในการวัดนั้นให้ใช้สายวัดพาดขนานจากจุดรักแร้ด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง ทั้งนี้หากนักแสดงสวมเสื้ออยู่สามารถดึงส่วนรักแร้ของแขนเสื้อออกมาเพื่อเป็นจุดกำหนดการวัดได้

3.14 ป่าหลัง

เป็นจุดที่อยู่ด้านหลังของลำตัว ระหว่างรอยพับทางด้านหลังของรักแร้ด้านขวาไปยังรอยพับทางด้านหลังของรักแร้ด้านซ้าย โดยในการวัดนั้นให้ใช้สายวัดพาดขนานจากจุดรักแร้ด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง ทั้งนี้หากนักแสดงสวมเสื้ออยู่สามารถดึงส่วนรักแร้ของแขนเสื้อออกมาเพื่อเป็นจุดกำหนดการวัดได้ ซึ่งข้อสังเกตคือสัดส่วนของป่าหลังนั้นจะมีค่ามากกว่าป่าหน้าเสมอ (ยกเว้นในกรณีของนักแสดงชายที่เล่นกล้ามเนื้อมีส่วนหน้าอกหนา อาจทำให้ค่าป่าหลังน้อยกว่าป่าหน้าได้)

3.15 ความยาวไหล่

วัดได้ 2 วิธี คือ วัดความยาวจากฐานคอไปยังส่วนที่นูนโค้งของหัวไหล่ ทั้งนี้ค่าไหล่ปกติจะอยู่ที่ประมาณ 15-16 เซนติเมตร หรือ วัดจากหัวไหล่ด้านหนึ่งไปยังหัวไหล่อีกด้านหนึ่ง ซึ่งจะเลือกวิธีใดก็ได้แต่ความถนัดของผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

3.16 ออกสูง (เฉพาะผู้หญิง)

สำหรับนักแสดงหญิงเท่านั้น เป็นค่าที่วัดในแนวเฉียงจากกึ่งกลางลำตัวในบริเวณฐานคอที่อยู่ระหว่างกระดูกไหปลาร้า ให้ใช้สายวัดพาดเฉียงลงมาที่ยอดอกด้านใดด้านหนึ่ง จะได้ค่าความสูงของหน้าอกสำหรับนักแสดงหญิง

3.17 ออกห่าง (เฉพาะผู้หญิง)

สำหรับนักแสดงหญิงเท่านั้น โดยใช้สายวัดจากยอดอกด้านหนึ่งไปยังยอดอกอีกด้านหนึ่ง จะได้ค่าความห่างของหน้าอกสำหรับนักแสดงหญิง

3.18 ความยาวแขน

ให้นักแสดงมือขึ้นเท้าเอว จากนั้นใช้สายวัดเริ่มวัดจากส่วนที่โค้งมนที่สุดของหัวไหล่ไปยังข้อศอก จนถึงปุ่มข้อมือ ทั้งนี้สัดส่วนรอบข้อมือของแขนเสื้อในลักษณะที่สามารถลอดมือเข้าได้พอดีโดยไม่ต้องมีกระดุมคือประมาณ 22 เซนติเมตร

3.19 ความสูงของคอ

คือค่าสัดส่วนขณะที่นักแสดงยกมือขึ้นเท้าเอว แล้ววัดค่าจากหัวไหล่ไปยังปุ่มข้อศอก

3.20 รอบรักแร้

ใช้สายวัดวัดรอบวง โดยเริ่มจากหัวไหล่แล้วอ้อมลงใต้รักแร้เพื่อวนกลับมายังจุดเริ่มต้น

3.21 ความยาวของเป้ากางเกง

จากเส้นเอวที่ใช้เชือกหรือริบบิ้นผูกส่วนที่คอดที่สุดเอาไว้ ใช้สายวัดแต่ที่กึ่งกลางลำตัวในบริเวณช่วงเอว จากนั้นอ้อมสายวัดลอดใต้เป้าของนักแสดงไปทางด้านหลังจนถึงเส้นเอว แล้วให้นักแสดงย่อตัวลงนิดหน่อย เพื่อจะได้ค่าสัดส่วนที่ไม่ตึงจนเกินไป

3.22 ความยาวใต้เป้าถึงพื้น

เป็นค่ามีอยู่ใต้เป้ากางเกง ยาวจนถึงพื้น โดยการใช้สายวัดตั้งต้นที่ใต้เป้า (Crotch) ใล่ยาวดิ่งลงไปจนถึงพื้น เป็นค่าสัดส่วนที่นำไปใช้ในการสร้างแพทเทิร์นกางเกงในส่วนด้านในของช่วงขา

3.23 ความลึกของเป้ากางเกง

ให้นักแสดงนั่งบนเก้าอี้ จากนั้นที่ด้านข้างลำตัว ในบริเวณของเส้นเอวที่ใช้เชือกหรือริบบิ้นผูกเอาไว้ ให้วัดเป็นเส้นตรงจากเอวลงมาถึงสะโพกที่น่องอยู่บนเก้าอี้ ก็จะได้ค่าความลึกของกางเกง

3.24 ขนาดของเสื้อยืด

คือขนาดของเสื้อยืดที่นักแสดงสวมใส่ประจำ แบ่งเป็นขนาด S, M, L หรือ XL โดยการที่ถามค่านี้อาจจะจดลงบันทึกไว้ จะช่วยทำให้การจัดหาเครื่องแต่งกายเป็นไปด้วยความสะดวกมากขึ้นในกรณีที่ทำการเลือกซื้อเสื้อผ่านนอกเหนือจากการตัดเย็บ

3.25 ขนาดกางเกง

คือขนาดของกางเกงที่นักแสดงสวมใส่เป็นประจำ โดยสามารถบันทึกค่าเป็นทั้งแบบขนาด S, M, L, XL หรือ จดบันทึกเป็นขนาดรอบเอวและรอบสะโพกของกางเกงสำเร็จก็ได้ เพราะจะสามารถช่วยให้การจัดหาเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในกรณีที่ต้องจัดซื้อสะดวกมากขึ้น

3.26 ขนาดรองเท้า

คือขนาดรองเท้าที่นักแสดงสวมใส่เป็นประจำ โดยในปัจจุบันขนาดรองเท้าจะแบ่งเป็น ไชล์แบบอเมริกา (US) และไชล์แบบยุโรป (EU) ทั้งนี้หากผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายจะต้องผลิตรองเท้าขึ้นใช้งาน สามารถทำการบันทึกแบบเท้าของนักแสดงไว้ได้ด้วยวิธีการให้นักแสดงวางเท้าลงบนกระดาษเปล่า จากนั้นใช้ปากกาหรือดินสอวาดรูปเท้าโดยรอบเอาไว้ ชิดเส้นส่วนปลายนิ้วที่ยาวที่สุดและปลายส้นเท้า แล้วใช้ไม้บรรทัดวัดระหว่างเส้นที่ขีดไว้ทั้ง 2 เส้น ก็จะได้ค่าของรองเท้าที่เหมาะสมเช่นเดียวกัน ซึ่งการวัดเท้านี้หากทำในเวลาบ่ายก็จะได้ค่าสัดส่วนเท้าที่ขยายตัวมากที่สุด

ตาราง 1

ตารางเปรียบเทียบขนาดรองเท้า (ภาพโดยผู้เขียน)

ตารางเปรียบเทียบขนาดรองเท้า						
ขนาด	EU	UK	US	US	Japan	เซนติเมตร
			ผู้ชาย	ผู้หญิง		ปลายนิ้วเท้าถึงส้นเท้า
S	35	2.5	3.5	5	22	22.63
	36	3.5	4.5	6	22.5	23.3
	37	5	5	6.5	23	23.97
	38	4	6	7.5	23.5	24.63
	39	5.5	6.5	8	24	25.3
M	40	6.5	7.5	9	25	25.96
	41	7	8	9.5	25.5	26.63
L	42	8	9	10.5	26	27.3
	43	9	10	11.5	26.5	27.96
	44	9.5	10.5	-	27.5	28.63
XL	45	10.5	11.5	-	28.5	29.29

สรุป

ถ้าหากว่าผืนผ้าใบเป็นดั่งพื้นที่การทำงานของจิตรกร ก็เท่ากับว่าร่างกายของมนุษย์นั้นเป็นดั่งพื้นผ้าใบที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดง จำเป็นที่จะต้องใช้สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อเป็นเช่นนี้การเรียนรู้สัดส่วนที่ถูกต้องของขนาดร่างกายมนุษย์จึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้เพื่อที่จะได้ช่วยให้สามารถทำงานออกแบบเครื่องแต่งกายและจัดสร้างเครื่องแต่งกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

และเมื่อมนุษย์ที่มีรูปร่างและสัดส่วนแตกต่างกันอย่างชัดเจน การเรียนรู้ที่จะวัดตัวอย่างถูกต้องจึงช่วยให้ นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถกำหนดหน่วยวัดที่ต้องใช้ในการทำงานจัดสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งยังสามารถใช้ในการสื่อสารให้กับช่างเย็บเพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างประสบความสำเร็จตามต้องการอีกด้วย

บทที่ 5

แพทเทิร์นพื้นฐาน

Theatre Costume:

Basic Pattern



บทนำ

หากเราพิจารณาจากโครงสร้างของร่างกายมนุษย์ที่ประกอบไปด้วยส่วนหัวและส่วนโค้งแล้วนั้น จะพบว่าผ้าและวัสดุซึ่งถูกผลิตขึ้นจากเครื่องจักรเพื่อใช้ประดิษฐ์สร้างเป็นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายนั้นปรากฏอยู่ในโครงสร้างของผืนผ้าที่ตั้งอยู่บนรูปทรงเรขาคณิต เท่ากับว่าผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง จำเป็นที่จะต้องมีการจัดการให้ผ้าและวัสดุที่อยู่ในรูปทรงเรขาคณิตนั้นสามารถปรับเข้าสู่สัดส่วนอันโค้งงอของร่างกายมนุษย์ได้

การสร้างแพทเทิร์น (Pattern Making) จึงผสมผสานไปด้วยศาสตร์ที่ว่าด้วยการคำนวณและศาสตร์ทางศิลปะ โดยในส่วนของ การคำนวณนั้น เป็น กระบวนการที่ตั้งอยู่บนการตัดเอามวลที่ไม่ต้องการออกจากวัสดุเพื่อให้ผ้าหรือวัสดุนั้นสามารถปรับประยุกต์เข้ากับรูปร่างของเราได้ ขณะที่ศิลปะจะเข้ามาทำงานในส่วนที่ว่าด้วยการสร้างสุนทรียะทางสายตาและการมองเห็นจากการทำงานของเส้นที่ประกอบเข้าจนเป็นโครงสร้างของเสื้อผ้าที่กลมกลืนไปกับร่างกายของเราอย่างหนึ่งเดียว

ทั้งนี้แม้ว่าโดยพื้นฐานแล้ว กระบวนการจัดสร้างเสื้อผ้าในชีวิตประจำวันและเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง จะมีความคล้ายคลึงกัน แต่ด้วยจุดประสงค์ของการนำไปใช้ที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ก็มีสิ่งที่ทำให้วิธีการในรายละเอียดของการสร้างเสื้อผ้าในชีวิตประจำวัน หรือเสื้อผ้าแฟชั่น และเครื่องแต่งกายการแสดงนั้น มีองค์ประกอบและวิธีคิดในรายละเอียดของการจัดสร้างที่เป็นเอกเทศจากกัน

ในบทนี้ จึงเป็นเนื้อหาที่ว่าการสร้างและขึ้นรูปแพทเทิร์นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยจะอ้างอิงจากการพัฒนาโครงสร้างแพทเทิร์นตามแบบฉบับของ แกร์-ลาวิญ์ (Guerre Lavigne) ที่พัฒนาขึ้นโดย อเล็กซิส ลาวิญ์ (Alexis Lavigne) นักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศสผู้ออกแบบสายวัด ริปปีนและหุ่นเสื้อ โดยระบบการจัดสร้างแพทเทิร์นนี้เขาได้พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในโรงเรียนสันทัดเย็บเสื้อผ้า (ปัจจุบันคือ Esmod International) ภายใต้ระบบการวัดแบบเมตริก (Metric System) ที่เน้นกระบวนการสร้างแบบที่ง่ายและสะดวกต่อการปรับแบบ ขยายแบบ ไปยังลักษณะของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่ต้องการ โดยสะดวกและไม่ซับซ้อน พร้อมกับได้เลือกแพทเทิร์นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสร้างแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงและทำการปรับขั้นตอนให้สอดคล้องกับการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงมากขึ้น ด้วยการสร้างแบบผ่านสัดส่วนของสตรีขนาดรูปร่างไซส์ 38 ที่ถือเป็นรูปร่างมาตรฐานอันเอื้อต่อการนำไปใช้งานและปรับแบบเป็นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายตามแต่ต้องการ ดังที่ปรากฏตามตารางสัดส่วนต่อไปนี้

ตาราง 2

ตารางสัดส่วนมาตรฐานสตรี

สัดส่วน	ขนาด (Size) / หน่วยเป็นเซนติเมตร			
	36	38	40	42
ความยาวลำตัวด้านหลัง	41	41.5	42	42.5
ความยาวลำตัวด้านหน้า	37.5	38	38.5	39
ความยาวเอวถึงพื้น	105	105	106	106
ความสูงของอก	105.5	105.5	106.5	106.5
1/2 ความห่างของอก	9	9.25	9.5	9.75
1/2 รอบอก	40	42	44	46
1/2 รอบเอว	31.5	33.5	35.5	37.5
1/2 รอบสะโพกบน	38.25	40.25	42.25	44.25
1/2 รอบสะโพกล่าง	44	46	48	50
1/2 รอบลำคอ	17	17.5	18	18.5
1/2 บ่าหลัง	17.5	17.75	18	18.25
1/2 บ่าหน้า	16	16.25	16.5	16.75
รอบวงแขน	37	38	39	40
ความยาวไหล่	12.2	12.6	13.1	13.4
ความยาวแขน	60	60	60	60
ความสูงเอวเข้า	57	58	59	60
ความลึกของเป้า	26	26.5	27	27.5
ความยาวของเป้า	58	60	62	64
ความสูงสะโพก	22	22	22	22

Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

1. แพทเทิร์นพื้นฐานสำหรับกระโปรง (Skirt Pattern)

ในการสร้างแพทเทิร์นพื้นฐานนี้จะใช้สัดส่วน Size 38 ตามมาตรฐานหุ่น Ready to Wear โดยประกอบไปด้วยค่าสัดส่วนที่จำเป็นดังต่อไปนี้

ตาราง 3

ตารางสัดส่วนมาตรฐานสตรีสำหรับแพทเทิร์นพื้นฐานกระโปรง

สัดส่วน	ขนาด 38 (Size) / หน่วยเป็นเซนติเมตร
รอบเอว	67 ซม.
รอบสะโพกใหญ่	92 ซม.

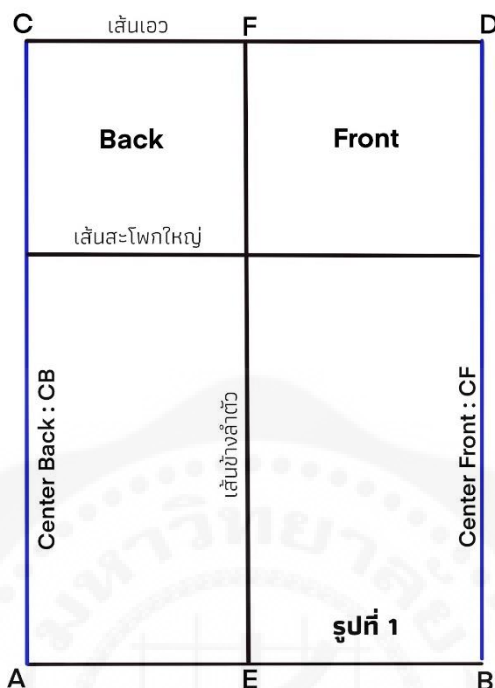
Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

1.1 การวางโครงสร้างพื้นฐาน (รูปที่1)

- ลากเส้นแนวนอน AB แทนชายกระโปรง
- AB มีความกว้างเท่ากับ $\frac{1}{2}$ ของสะโพก+1.5 ซม. (ค่าเผื่อหลวม) ตย $46 + 1.5 = 47.5$ ซม.
- ลากเส้นแนวตั้งให้ AC แทน กึ่งกลางกระโปรงด้านหลัง และ BD แทนกึ่งกลางกระโปรงด้านหน้า
- AC และ BD มีความยาว 65 ซม
- เชื่อมเส้น ABCD โดยให้ CD แทนค่าเท่ากับเส้นเอว (Waistline)
- ให้ GG1 แทนเส้นสะโพกใหญ่ โดยให้อยู่ต่ำกว่าเส้นเอวที่ 22 ซม.
- ให้ EF เป็นเส้นด้านข้างลำตัว ที่แบ่งส่วนด้านหน้าและด้านหลังของกระโปรงออกจากกัน
- โดยให้ $BE = \frac{1}{2}$ ของ AB + 1 ซม. สำหรับด้านหน้าของกระโปรง
- และให้ $AE = \frac{1}{2}$ ของ AB - 1 ซม. สำหรับด้านหลังของกระโปรง
- ลากเส้น EF เป็นเส้นตรงขนานกับเส้นกึ่งกลางด้านหน้าและด้านหลังของกระโปรง

ภาพ 62

โครงสร้างพื้นฐานกระโปรง (1)



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmod Editions.

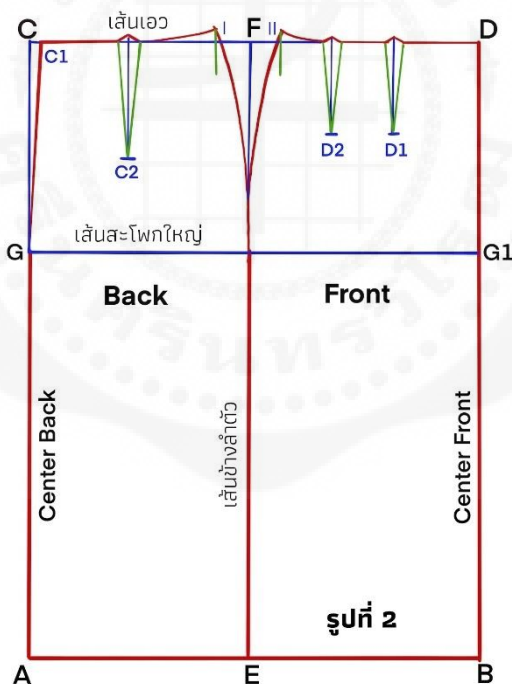
1.2 การวางเกล็ด (Darts) และความโค้งสะโพกที่ด้านข้างลำตัว (รูปที่ 2)

- ถ้า $\frac{1}{2}$ ของรอบเอวสำหรับ Size 38 คือ 33.5 ซม.
- CD ในแพทเทิร์นพื้นฐานขณะนี้ มีความกว้าง 47.5 ซม.
- $47.5 - 33.5 = 14$ ซม. จึงเป็นค่าเหลือที่ต้องกำจัดออกไปด้วยการวางเกล็ดและค่าความโค้งสะโพก
- ทั้งนี้ ในกระโปรงจะต้องมีเกล็ดทั้งหมด 4 เกล็ด แต่ละเกล็ดมีค่า ดังนี้
(C1) เกล็ดกลางหลัง ขนาดกว้าง 1 ซม. ยาว 22 ซม. (ถึงสะโพกใหญ่)
(C2) เกล็ดหลัง ขนาดกว้าง 3 ซม. ยาว 12-14 ซม.
(D1) เกล็ดหน้าชั้นที่ 1 ขนาดกว้าง 2 ซม. ยาว 9 - 10 ซม.
(D2) เกล็ดหน้าชั้นที่ 2 ขนาดกว้าง 2 ซม. ยาว 9 - 10 ซม.
- รวมค่าเกล็ดทั้งหมด 8 ซม.
- ตีเกล็ดกลางหลัง C1G
- เกล็ดหลัง (C2) จะตั้งอยู่ที่ ครึ่งหนึ่งของระยะห่างระหว่าง C1 และ F

- ให้เฉลี่ยค่าเกล็ดออกด้านละ 1.5 ซม. เชื่อมเกล็ด จากนั้นยก (C2) ขึ้นประมาณ 1 ซม. แล้วเชื่อมยอดเกล็ดหลัง
- ให้เกล็ด D1 อยู่ที่ตำแหน่งประมาณ 8 ซม. จากจุด D จากนั้น แบ่งค่าเฉลี่ยเกล็ดออกด้านละ 1 ซม. เชื่อมเกล็ด ยก D1 ขึ้นประมาณ 1 ซม. เชื่อมยอดเกล็ด
- ให้เกล็ด D2 อยู่ที่ตำแหน่งประมาณ 14 ซม. จากจุด D จากนั้น แบ่งค่าเฉลี่ยเกล็ดออกด้านละ 1 ซม. เชื่อมเกล็ด ยก D1 ขึ้นประมาณ 1 ซม. เชื่อมยอดเกล็ด โดยพยายามรักษาระนาบที่จุด D
- ค่าที่เหลืออยู่ 14 ซม. - ค่าเกล็ด 8 ซม. = เหลือ 6 ซม. เป็นค่าโค้งสะโพกที่เหลืออยู่
- แบ่งค่าที่เหลืออยู่เป็นความโค้งสะโพก โดยให้จุด F เป็นกึ่งกลาง แล้วใส่ค่าเฉลี่ยความโค้งสะโพกทั้งสองฝั่ง ด้านละ 3 ซม.
- ยกจุด I และ II ขึ้น 1.5 ซม. จากนั้นตีค่าโค้งสะโพก โดยพยายามรักษาระนาบที่จุด C2 และ D2
- ยกปลายเกล็ดทุกเกล็ดขึ้นประมาณ 0.5 ซม. แล้วเชื่อมต่อเส้นเอวทั้งหมด

ภาพ 63

โครงสร้างพื้นฐานกระโปรง (2)



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

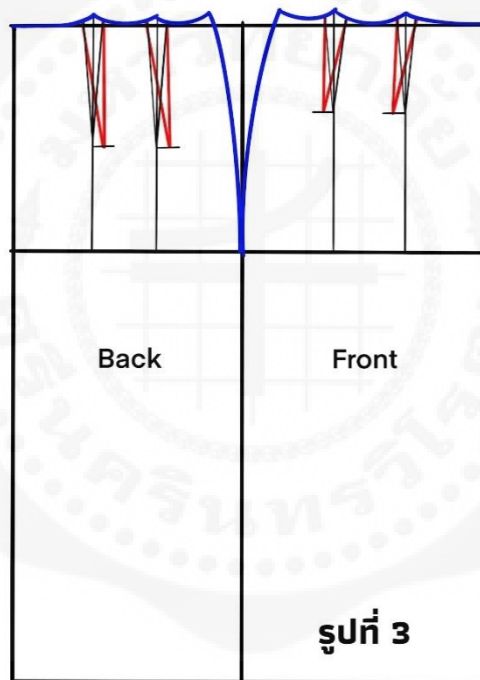
1.3 ปรับแบบให้สมบูรณ์

- ใช้สายวัดวัดขนาดรอบเอวบนแพทเทิร์นเพื่อตรวจสอบสัดส่วนที่ได้บนแพทเทิร์นกับขนาดรอบเอวที่ต้องการพร้อมค่าเผื่อหลวม

- ทั้งนี้ในการสร้างแบบกระโปรงนั้น เส้นเกล็ดทั้งหมดที่ปรากฏเป็นเส้นตั้งฉากเมื่ออยู่บนร่างกายของมนุษย์แล้วจะให้ความรู้สึกที่ไม่สวยงาม เนื่องจากเส้นตรงจะดูขัดกับรูปร่างของมนุษย์ที่มีความโค้งและกลมกลึง ดังนั้นเพื่อให้เกิดสุนทรียะทางสายตา ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายสามารถขยับปลายเกล็ดให้ปิดออกไปทางเส้นข้างลำตัวได้ เพื่อให้เมื่อเวลามองแล้วนั้นดูสวยงามและเกิดเส้นนำสายตาที่ช่วยทำให้สะโพกผายดูสมส่วนมากยิ่งขึ้น
- โดยสามารถปรับค่าปลายเกล็ดได้ดังตัวอย่าง
 เกล็ดหลัง ขยับปลายเกล็ดเข้าทางเส้นข้างลำตัวได้ 0.5 ซม.
 เกล็ดหน้า ขยับปลายเกล็ดเข้าทางเส้นข้างลำตัวได้ 1 ซม.

ภาพ 64

โครงสร้างพื้นฐานกระโปรง (3)



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

2. แพทเทิร์นพื้นฐานสำหรับลำตัวผู้หญิง (Standard Bodice Block)

ในการสร้างแพทเทิร์นพื้นฐานนี้จะใช้สัดส่วน Size 38 ตามมาตรฐานหุ่น Ready to Wear โดยประกอบไปด้วยค่าสัดส่วนที่จำเป็นดังต่อไปนี้

ตาราง 4

ตารางสัดส่วนมาตรฐานสตรีสำหรับแพทเทิร์นพื้นฐานลำตัว

สัดส่วน	(ขนาด Size 38) ซม.
ความยาวลำตัวด้านหลัง	41.5
ความยาวลำตัวด้านหน้า	38
ความสูงของอก	105.5
1/2 ความห่างของอก	9.25
1/2 รอบอก	42
1/2 รอบเอว	33.5
1/2 รอบสะโพกบน	40.25
1/2 รอบสะโพกล่าง	46
1/2 รอบลำคอ	17.5
1/2 บ่าหลัง	17.75
1/2 บ่าหน้า	16.25
ความยาวไหล่	12.6
ความสูงสะโพก	22

Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

2.1 การสร้างกรอบร่างแบบ (รูปที่ 1)

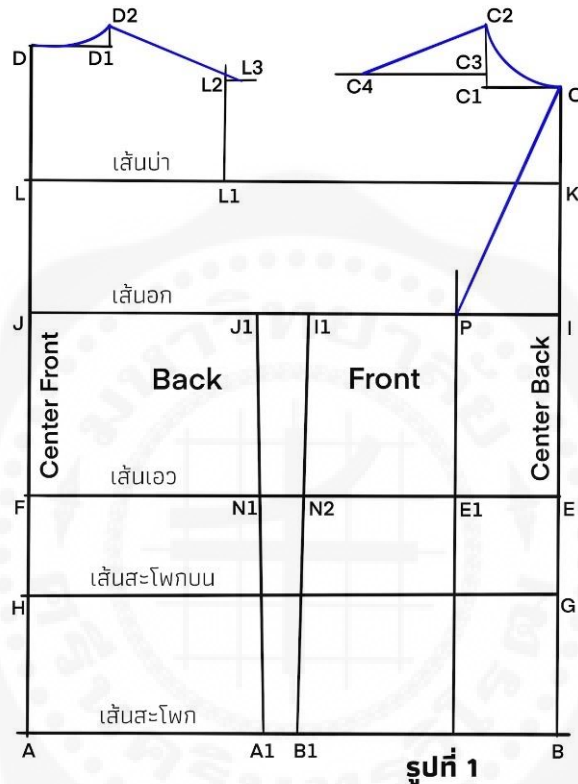
- ลากเส้น XY แทนแนวสะโพก
- AB เท่ากับ $\frac{1}{2}$ ของรอบสะโพก + 3 ซม. (ค่าเผื่อหลวม) โดยจากจุด A และ B ลากเส้นตั้งฉากขึ้นไปด้านบน
- BE เท่ากับความสูงของสะโพก (ในที่นี้ค่าพื้นฐานคือ 22 ซม.) แล้วเชื่อมจุด FE ขนานกับ AB
- จากจุด E ใส่ค่าความยาวลำตัวด้านหน้า โดยที่ BC จะเท่ากับเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า (Center Front หรือ CF)
- จากจุด F ใส่ค่าความยาวลำตัวด้านหลัง โดยที่ AD จะเท่ากับเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง (Center Back หรือ CB)

2.2 การสร้างเส้นสะโพกบน

- กำหนดจุด G ให้อยู่ต่ำจากจุด E ลงมาที่ประมาณ 9 ซม.
- ลากเส้นเชื่อม GH ขนานกับ EF

ภาพ 65

โครงสร้างพื้นฐานลำตัว (1)



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

2.3 การสร้างเส้นหน้าอก

- บนเส้นเอว กำหนดจุด E1 โดยที่ $EE1 = \frac{1}{2}$ ของความห่างของหน้าอก
- จากจุด E1 ลากเส้นขนานกับเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า จากนั้นใส่ความสูงของหน้าอกเป็นเส้นตรง โดยกำหนดค่าในแนวเฉียงตั้งแต่จุด C จนเกิดเป็นจุด P แล้วลากเส้นหน้าอก PJ ในแนวตั้งฉาก จากจุด P บนกรอบแพทเทิร์น

2.4 การสร้างเส้นผ่า

- บนเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง กำหนดจุด L โดยให้ $L = \frac{1}{2}$ ของ DJ
- ลากเส้นผ่า KL ตั้งฉากกับเส้นกึ่งกลางลำตัว

2.5 การสร้างเส้นข้างลำตัว (โดยเส้นข้างลำตัวนี้จำเป็นที่จะต้องถูกเคลื่อนไปทางด้านหลัง 1 ซม. เพื่อทำให้เกิดสุนทรียะทางสายตา)

- บนเส้นสะโพกใหญ่ กำหนด $AA1 = \frac{1}{4}$ ของรอบสะโพก - 1 ซม.
 $BB1 = \frac{1}{4}$ ของรอบสะโพก + 1 ซม.
- บนเส้นหน้าอก กำหนด $JJ1 = \frac{1}{4}$ ของรอบอก - 1 ซม. + 1 ซม.
 $II1 = \frac{1}{4}$ ของรอบอก + 1 ซม. + 1 ซม. (จำนวนค่า 2 ซม. ที่เพิ่มเข้ามานั้น มีความสำคัญอย่างมากต่อการเป็นค่าเผื่อ ในกรณีที่บางส่วนของค่าเผื่ออาจหายไปในการกลัดลำตัว)
- เชื่อม A1-J1 และ B1-I1 เป็นเส้นตรง

2.6 การสร้างเส้นคอด้านหน้า

- จากจุด C ลากเส้นตั้งฉากกับเส้นกึ่งกลางลำตัว และกำหนดจุด C1 โดยที่ $CC1 = \frac{1}{3}$ ของ $\frac{1}{2}$ ค่ารอบคอ + 1 ซม.
- จากจุด C1 ลากเส้นขนานกับเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า และกำหนดจุด C2 โดยที่ $C1C2 = \frac{1}{3}$ ของ $\frac{1}{2}$ ค่ารอบคอ
- ลากเส้นรอบคอด้านหน้าเป็นเส้นโค้ง ระหว่างจุด C และ C2 โดยพยายามที่จะรักษาค่าระนาบประมาณ 1.5 ซม. จากจุด C

2.7 การสร้างเส้นไหล่

- กำหนดจุด C3 โดยที่ $C1C3 = \frac{1}{5}$ ของ $C1C2$ โดยที่จากจุด C3 ลากเส้นตั้งฉากกับเส้นกึ่งกลางลำตัว ยาวประมาณ 20 ซม.
- จากจุด C2 บนเส้นตั้งฉากดังกล่าว ใส่ค่าความยาวช่วงไหล่แล้วลากเส้นเชื่อมจุด C2C4

2.8 การสร้างเส้นรอบคอด้านหลัง

- จากจุด D ลากเส้นตั้งฉากจากเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง แล้วกำหนดจุด D1 โดยที่ $DD1 = (\frac{1}{3}$ ของ $\frac{1}{2}$ ของเส้นรอบคอ) + $\frac{1}{4}$ ของค่าที่ได้
- จากจุด D1 ลากเส้นขนานจากเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง แล้วกำหนดจุด D2 โดยที่ $D1D2 = \frac{1}{4}$ ของ $DD1$
- ลากเส้นรอบคอด้านหลัง โดยรักษาระดับโค้งระหว่างจุด D และ D2 โดยรักษาระนาบประมาณ 3 ซม. จากจุด D

2.9 การสร้างเส้นไหล่ด้านหลัง

- บนเส้นบ่าหลัง กำหนดค่า $LL1 = \frac{1}{2}$ ของค่าบ่าหลัง
- จาก L1 ลากเส้นขนานไปยังเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า โดยที่ $L1L2 = DD1 + 2$ ซม.

- จาก L2 ลากเส้นตั้งฉากกับ L1L2 ไปประมาณ 3 ถึง 5 ซม.
- ลากเส้นไหลดังนี้ : $D2L3 = \text{ความยาวไหล่} + \text{ค่าเกล็ดบ่าหลัง} (0.5\text{ซม})$
ตัวอย่างเช่น $D2L3 = 12.6 \text{ ซม.} + 0.5 = 13.1 \text{ ซม.}$

2.10 การสร้างเส้นลำตัวด้านข้างและเกล็ดลำตัว (รูปที่ 2)

- จากการที่ $\frac{1}{2}$ ของรอบเอวมาตรฐานเท่ากับ 33.5 ซม. ทำให้พบว่าค่าที่ได้ระหว่าง FN1 และ N2E นั้นมีมากกว่าที่ต้องการ

ดังตัวอย่าง FN1 + N2E 44.75 ซม.

$\frac{1}{2}$ ของรอบเอว - 33.5 ซม.

ค่าความต่าง = 11.25 ซม.

- ค่าความต่างที่เกิดขึ้นนี้จะได้รับการกระจายไปในส่วนที่เป็นเกล็ดหน้าและหลัง ดังต่อไปนี้

ด้านหลัง: เกล็ดกลางหลัง 1 ซม.

เกล็ดหลัง 3 ซม.

ด้านหน้า: เกล็ดที่ 1 3 ซม.

เกล็ดที่ 2 1 ซม.

รวม 8 ซม.

- ดังนั้นค่าความต่างที่เกิดขึ้นทั้งหมด 11.25 ซม.

ค่าเกล็ด - 8 ซม.

= เหลือค่าอยู่ที่ 3.25 ซม.

(ซึ่งเป็นค่าที่ต้องกำจัดไปในส่วนที่เป็นเส้นข้างลำตัว)

- โดยให้แบ่งค่าความต่างที่ได้ออกเป็น 2 ส่วนเท่า ๆ กัน หน้าและหลัง

โดยที่ $M1N1 = N2M2 = 3.25 / 2$

- เชื่อม A1M1 และ B1M2 เป็นเส้นโค้งสองส่วนเท่ากัน

2.11 เกล็ดลำตัวด้านหลัง

- เกล็ดกลางหลัง:

มีค่า 1 ซม. อยู่บนเส้นเอวที่จุด F1 โดยลากเส้นเป็นเส้นตรงไปยังเส้นสะโพกที่จุด A และเป็นเส้นตรงไปยังเส้นบ่าหลังที่จุด L

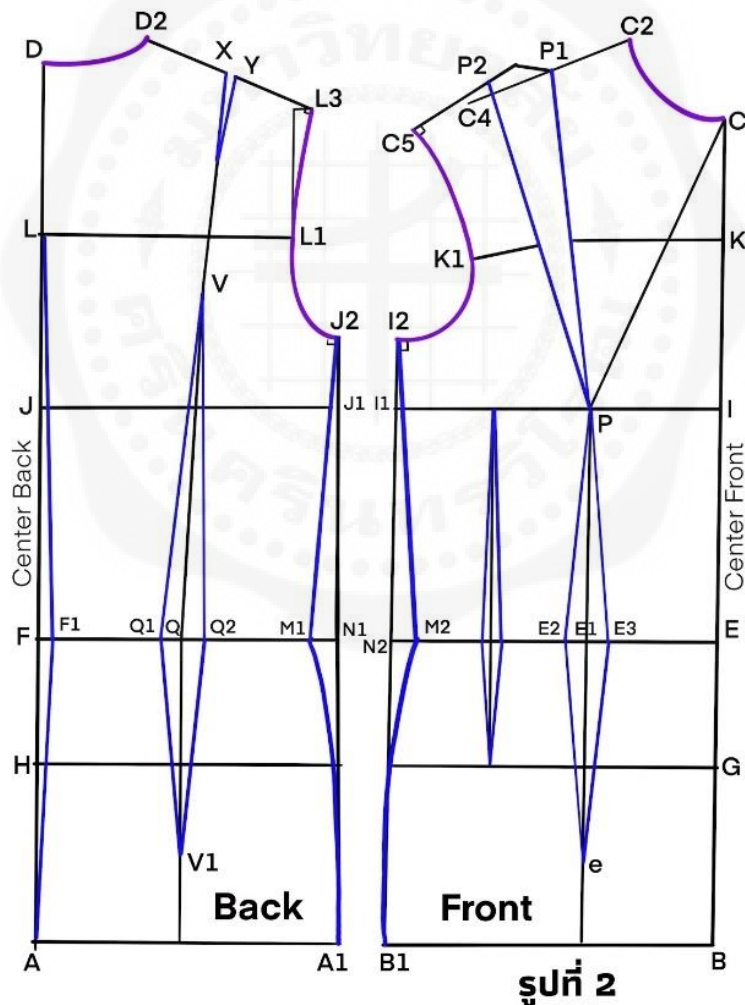
- เกล็ดบ่าหลัง:

อยู่ที่กึ่งกลางของไหล่ โดยตั้งแต่จุด D2 ใส่ค่าความกว้างของไหล่เป็นจุด X ดังนั้น XY จะเท่ากับเกล็ดบ่าหลัง (มีค่าประมาณ 0.5 ซม.)

- เกล็ดหลัง:
มีค่า 3 ซม. บริเวณเส้นเอว โดยกึ่งกลางของเกล็ดอยู่ระหว่าง M1 และจุด F1 ของเกล็ดกลางหลัง โดยแบ่งค่าเกล็ดเป็น Q1และQ2
- ลากเส้นตรงเชื่อมจุด X และ Q1 จากนั้นใส่ค่าความยาวเกล็ดบ่าหลังคือ 6 ซม. ที่ XQ1
- จากนั้นกำหนดจุดยอดของเกล็ดหลังโดยให้ XQ1 อยู่ที่ $\frac{1}{4}$ ของเส้นตรงระหว่างบ่าหลังและเส้นหน้าอก เชื่อมจุด QV และ Q2V
- ในส่วนล่างของเกล็ดนั้น ลากเส้น QV1 ขนานกับเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง โดย QV1 = ความสูงของสะโพก - 6 ซม. แล้วเชื่อมจุด Q1V1 และ Q2V1

ภาพ 66

โครงสร้างพื้นฐานลำตัว (2)



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

2.12 เกล็ดลำตัวด้านหน้า

- เกล็ดหน้าอก:

วางจุด P1 ที่จุดกึ่งกลางของไหล่ C2C4 จากจุด P1 กำหนด P1P2 = ค่า 1/9 ของ 1/2 ของรอบอก แล้วเชื่อม P1P และ P2P เป็นเส้นตรง จากนั้นเก็บเกล็ดหน้าอก ลากเส้นไหล่ใหม่โดย C2C5 = ความยาวไหล่ และที่เส้นบ่าหน้า KK1 = 1/2 ของบ่าหน้า ใช้ลูกกลิ้งลากเพื่อหาแนวเส้นหัวเกล็ด

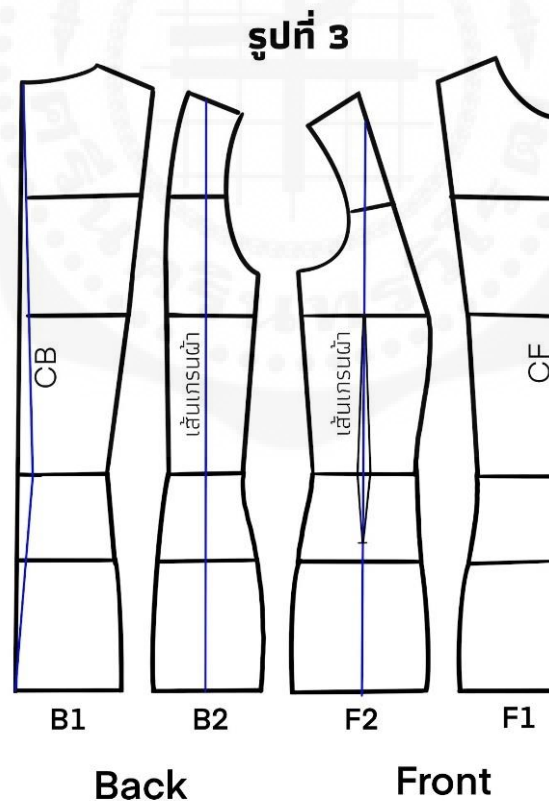
- เกล็ดเอว:

เกล็ดที่ 1 มีค่าเกล็ด 3 ซม. ที่เส้นเอว โดยลากกึ่งกลางของเส้นเกล็ด PE1 เป็นจุด e โดย E1e = ความสูงของสะโพก - 6 ซม. จากนั้นใส่ค่าเกล็ดเท่าๆกันทั้ง 2 ด้านของ E1 เป็นจุด E2 และ E3 เชื่อม E3P E2P E3e E2e เป็นเส้นตรง

เกล็ดที่ 2 มีค่า 1 ซม.ที่เส้นเอว โดยวาง จุด t ที่กึ่งกลางของ M2E2 จากนั้นที่จุด t ลากเส้นขนานกับเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า ใส่ค่าเกล็ดโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนเท่า ๆ กันของจุด t แล้วลากเส้นเชื่อมเกล็ดจากเส้นอกถึงเส้นสะโพกบน

ภาพ 67

โครงสร้างพื้นฐานลำตัว (3)



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

2.13 การสร้างเส้นข้างลำตัวและวงแขน

- เชื่อมจุด M1J1 และ M2I1 เป็นเส้นตรง และกำหนดค่าความสูงของด้านข้างลำตัวได้วงแขน กล่าวคือ $M1J2 = M2I2 = (\text{ความล้ําตัวด้านหลัง} + \text{ความยาวล้ําตัวด้านหน้า}) / 4 + 2 \text{ ซม.}$
- ลากเส้นโค้งข้างลำตัว โดยที่
วงแขนด้านหน้า I2K1C5 และรักษาค่าระยะนาบที่ 1.5 ซม. ตั้งแต่จุด I2
วงแขนด้านหลัง J2L1L3 และรักษาค่าระยะนาบที่ 1 ซม. ตั้งแต่จุด J2

2.14 ปรับแบบและแยกแบบ

- จากนั้นให้ตรวจสอบค่าสัดส่วนต่าง ๆ ที่ได้บนแพทเทิร์นที่สร้างสำเร็จกับค่าสัดส่วนจริงที่ต้องการพร้อมกับค่าเผื่อหลวม
- ลอกลายแพทเทิร์นแยกขึ้นลงบนกระดาษแข็ง โดยตัดค่าเกล็ดออกไปเพื่อใช้แบบที่ได้นี้เป็นต้นแบบสำหรับการขยายแบบ ซึ่งจะประกอบไปด้วยขึ้นลำตัวด้านหน้า 2 ชิ้น และขึ้นลำตัวด้านหลัง 2 ชิ้น
- เขียนหมายเลขพร้อมกับระบุชิ้นหน้า ชิ้นหลัง ให้เรียบร้อย

3. แพทเทิร์นพื้นฐานสำหรับกางเกงเอวจีบแบบมาตรฐาน (Classic Trousers with Open Darts)

ในการสร้างแพทเทิร์นพื้นฐานนี้จะใช้สัดส่วน Size 38 ตามมาตรฐานหุ่น Ready to Wear โดยประกอบไปด้วยค่าสัดส่วนที่จำเป็นดังต่อไปนี้

ตาราง 5

ตารางสัดส่วนมาตรฐานสตรีสำหรับแพทเทิร์นพื้นฐานกางเกงเอวจีบ

สัดส่วน	ขนาด 38 (Size) / หน่วยเป็นเซนติเมตร
ค่ารอบสะโพก	92 + 6 ซม. (ค่าเผื่อหลวม)
รอบหัวเข้ากางเกง	52 ซม.
รอบชายกางเกง	48 ซม.

Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

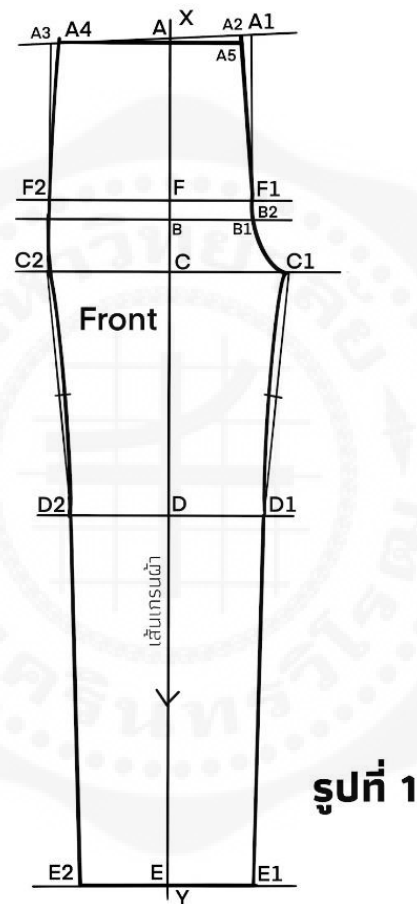
3.1 สร้างกรอบแพทเทิร์นสำหรับกางเกง

- ลากเส้น XY แทนเส้นกึ่งกลางของด้านข้างลำตัว
- กำหนดให้ AB แทนค่าความสูงสะโพก

- กำหนดให้ AC เท่ากับความลึกของเป้า + 1 ซม. เป็นค่าเผื่อหลวม
- ให้ AD คือความสูง เอวถึงเป้า
- ให้ AE คือความยาวของกางเกงที่ต้องการ
- คำนวณค่า CF เท่ากับ 1/3 ของความลึกของเป้า + 1 ซม. แล้วลบออก - 1 ซม.
- จากนั้นลากเส้นเชื่อมจุด A-B-C-D-E-F แล้วลากเส้นแนวขนานในทุกจุดให้ขนานกัน

ภาพ 68

โครงสร้างพื้นฐานกางเกง (1)



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

3.2 กางเกงขึ้นหน้า (รูปที่ 1)

- ให้ AA = 1/5 ของ 1/2 ของรอบสะโพก + ค่าเผื่อหลวม (ในที่นี้คือ $92+6 / 2 = 49$ ซม.)
- A1A2 มีค่า 1 ซม.
- ลากเส้น A1F1B1 ขนานกับ AFB
- B1B2 มีค่า 0.5 ซม.
- CC1 = 1/3 ของ 1/2 ของรอบสะโพก + ค่าเผื่อหลวม แล้วลบออก - 2 ซม.

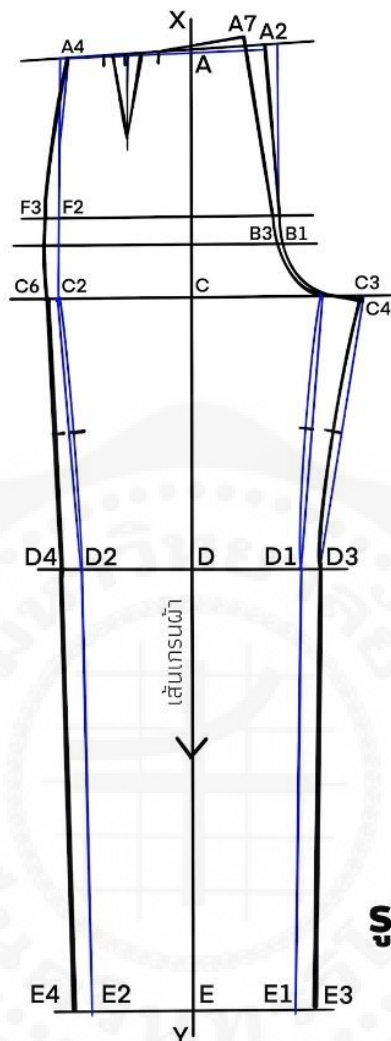
- จากนั้นวาดเส้นเป่ากางเกงด้านหน้า ด้วยการลาก A2F1 เป็นเส้นตรง และลากเส้น F1B2C1 เป็นเส้นโค้งต่อมาจากเส้นแรก
- ค่า DD1 = 1/2 ของรอบหัวเข้า - 2 / 2
- ค่า EE1 = 1/2 ของรอบชายกางเกง - 2 / 2
- ลากเส้นเชื่อมต่อดูจุด C1D1 และ D1E1 โดยที่ตรงกึ่งกลางของ C1D1 ให้กำหนดค่าความลึกที่ 0.5 ซม. แล้วเชื่อมต่อทั้งหมดเป็นเส้นโค้ง
- AA3 = 1/3 ของ 1/2 ของคาร์บอไซด์ + ค่าเผื่อหลวม แล้วลบออก 1.5 ซม.
- FF2 = CC2 = AA3
- กำหนดค่า A3A4 เท่ากับ 0.8 ซม. จากนั้นเชื่อม A4F2 เป็นเส้นโค้ง
- DD2 = DD1
- EE2 = EE1
- ลากเส้นเชื่อม C2D2 และ D2E2 เป็นเส้นตรง โดยที่ตรงกึ่งกลางของ C2D2 ให้กำหนดค่าความลึกที่ 0.5 ซม. แล้วเชื่อมเป็นเส้นโค้ง พร้อมกับทำให้จุด C2 นั้นมีความโค้งมนไปด้วยพร้อมกัน
- กำหนด A5 ให้มีค่า 0.5 ซม. ที่ใต้จุด A2 จากนั้นลากเส้นเอวด้านหน้า ด้วยการเชื่อมจุด A4A5

3.3 กางเกงขึ้นหลัง

- กำหนด A2A7 มีค่าเท่ากับ 2.5 ซม.
- CC3 = 1/3 ของ 1/2 คาร์บอไซด์ที่ขยายแล้ว + 2.5 ซม.
- C4 อยู่ที่ 1 ซม. ใต้จุด C3
- B3 มีค่า 0.3 ซม. จากจุด B1 เข้ามาทางเส้นกึ่งกลางของกางเกง (เส้น XY)
- จากนั้นวาดเส้นเป่ากางเกงด้านหลัง ด้วยการเชื่อม A7B3 เป็นเส้นตรง โดยให้ลากเส้นเผื่อสูงกว่าเส้นเอวไว้ประมาณ 1 ซม. แล้วเชื่อม B3C4 เป็นเส้นโค้ง
- วาดเส้นเอวด้านหลังโดยรักษามุมฉากกับเป่ากางเกงด้านหลัง แล้วเชื่อมต่อกับ A4 เป็นเส้นตรง
- D1D3 = 2 ซม.
- D2D4 = 2 ซม.
- E1E3 = 2 ซม.
- E2E4 = 2 ซม.
- C2C6 = F2F3 = 1 ซม.
- เชื่อม A4F3 เป็นเส้นโค้ง จากนั้นเชื่อม F3C6 - C6D4 - D4E4 เป็นเส้นตรง โดยที่ครึ่งหนึ่งของ C6D4 ให้กำหนดความลึกที่ 0.5 ซม. แล้วเชื่อมเส้นทั้งหมดเป็นเส้นโค้ง
- เชื่อม C4D3 และ D3E3 เป็นเส้นตรง โดยที่ครึ่งหนึ่งของ C4D3 ให้กำหนดความลึกที่ 1 ซม. แล้วเชื่อมเส้นทั้งหมดเป็นเส้นโค้ง

ภาพ 69

โครงสร้างพื้นฐานกางเกง (2)



รูปที่ 2

Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

3.4 การวางค่าเกล็ดกางเกง (รูปที่ 2)

- วัดค่าเอวกางเกงที่สร้างขึ้นทั้งข้างหน้าและข้างหลัง จากนั้นให้นำค่าที่วัดได้นี้ไปลบออกจากค่ารอบเอวจริงที่ต้องการ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น จะกลายเป็นค่าของเกล็ดทั้งหมดในแพทเทิร์นข้างหน้าและข้างหลังของกางเกง

- ตัวอย่างเช่น ผลลัพธ์ที่ได้มา คือ 9 ซม.

รอยจีบด้านหน้า แบ่งเป็น

รอยจีบที่ 1 วัดจากจุด A ไปทางด้านข้างของกางเกง ใส่ค่าเกล็ดที่ 3.5 ซม.

รอยจีบที่ 2 อยู่ห่างจุด A มาทางด้านข้างของกางเกง 7.5 ซม. ใส่ค่าเกล็ดที่ 2.5 ซม.

เกล็ดด้านหลัง มี 1 เกล็ด

อยู่ที่ครึ่งหนึ่งของ AA4 ลากเส้นกึ่งกลางของเกล็ดให้ขนานกับเส้น XY ใส่ค่าเกล็ดที่ 3 ซม. (แบ่งครึ่งด้านละ 1.5 ซม.) โดยให้เกล็ดมีความยาว 10 ซม. ลากเส้นเกล็ดให้เรียบร้อย

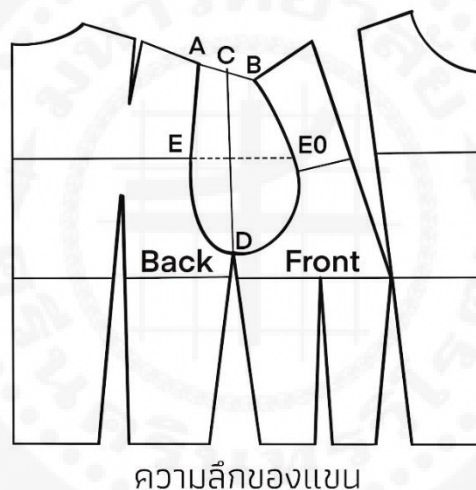
- จากนั้นลอกลายแยกแพทเทิร์นกางเกงขึ้นหน้าและขึ้นหลัง ปิดเกล็ด แล้วลากเส้นเอวให้อีกครั้งด้วยลูกกลิ้ง พร้อมกับตรวจสอบค่าสัดส่วนทั้งหมด

4. แพทเทิร์นแขนเสื้อพื้นฐาน (Basic Sleeve Block)

โดยในการสร้างแพทเทิร์นแขนเสื้อพื้นฐานนี้ จะมีค่าสัดส่วนที่สำคัญคือ ความลึกของวงแขน และ ค่ารอบวงแขน โดยสามารถหาค่าความลึกของวงแขนได้ดังนี้

ภาพ 70

ความลึกของแขน



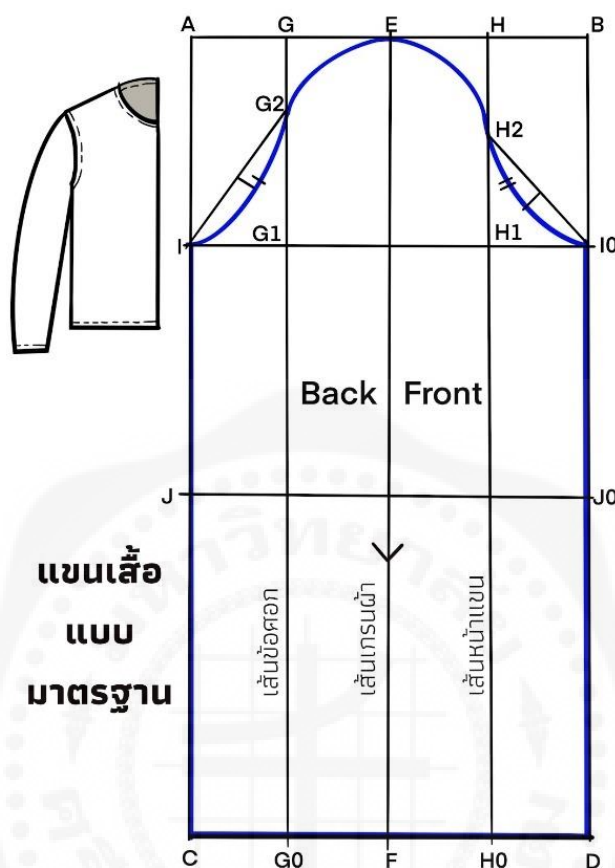
Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

4.1 ค่าความลึกของวงแขน

- หลังจากขยายแบบและปรับแบบของเสื้อผ้าตามที่ต้องการแล้ว ให้นำแพทเทิร์นขึ้นหน้าและขึ้นหลังมาต่อกันในส่วนจุดใต้รักแร้ โดยพยายามรักษาระนาบของเส้นหน้าอก และการขนานกันของเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า และเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง
- จากนั้นลากเส้นเชื่อมหัวไหล่ A และ B
- $C = 1/2$ ของ AB
- CD คือ ค่าความลึกของวงแขน
- ทั้งนี้ให้ตรวจสอบระยะความห่างของวงแขน EE1 ด้วย กล่าวคือ ในแบบเสื้อปกติ ความห่างของวงแขนควรอยู่ที่ประมาณ 10-11 ซม. ในขณะที่เสื้อคลุมควรที่ระยะห่างถึง 12-13 ซม.

ภาพ 71

แพทเทิร์นแขนเสื้อพื้นฐาน



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

4.2 การสร้างกรอบแพทเทิร์น

- กำหนด AB เท่ากับความกว้างของปลายแขนเสื้อที่ต้องการ (ขนาดแคบที่สุดที่มือสามารถลอดได้โดยไม่ต้องเปิดกระดุม คือ 22 ซม.) ซึ่งจะมีค่าอยู่ที่ประมาณ 3/4 ของค่าสัดส่วนรอบวงแขน
- กำหนด AC เป็นค่าความยาวของแขน (ทั้งนี้ค่าความยาวแขนเฉลี่ยของคนโดยทั่วไปอยู่ที่ประมาณ 55-60 ซม.)
- จากนั้นลากเส้นเชื่อมจุด ABCD
- เส้น EF คือเส้นกึ่งกลางของแขน
- $G = 1/2$ ของ AE แล้วลากเส้นเชื่อม GG0 เป็นเส้นข้อศอก (Elbow Line)
- $H = 1/2$ ของ EB แล้วลากเส้นเชื่อม HH0 เป็นเส้นหน้าแขน (Arm Line)
- $AI =$ ค่าความลึกของวงแขน - $1/6$ ของตัวมันเอง โดยที่ค่า AI ที่ได้นี้จะเท่ากับความสูงของหัวแขน (Sleeve Crown)
- จากนั้นลากเส้นเชื่อม IIO ขนานกับ AB

- AJ = ความยาวไหล่ข้อศอก (ประมาณ 35 ซม.)
- ลากเส้นเชื่อม JJ0 ขนานกับ AB

4.3 การสร้างหัวแขน

- $G2 = 1/3$ ของ GG1 จากนั้นเชื่อม G2I เป็นเส้นตรง โดยที่ครึ่งหนึ่งของ G2I ให้ลากเส้นตั้งฉาก 1 ซม.
- $H2 = 1/2$ ของ HH1 จากนั้นเชื่อม H2IO เป็นเส้นตรง โดยที่ครึ่งหนึ่งของ H2IO ให้ลากเส้นตั้งฉาก 2 ซม.
- จากนั้นวาดเส้นหัวแขน โดยเชื่อมจุด I-G2-E-H2-IO โดยให้พยายามรักษาระนาบที่ 1 ซม. ในจุด I และที่ 2 ซม. ในจุด IO

4.4 ตรวจสอบค่าความโค้งของหัวแขน

- ค่าความโค้งของหัวแขน มีความจำเป็นต่อการทักตัวของแขนเสื้อ ทั้งนี้จะแตกต่างกันไปตามน้ำหนักของผ้าที่ใช้ในการตัดเสื้อนั้น ๆ โดยในแบบมาตรฐานนี้ ค่าความโค้งจะอยู่ที่ประมาณ 4 ซม. ในขณะที่ผ้ามีความอยู่ตัว ใช้ค่าความโค้งเพียง 2 ซม. ก็เพียงพอแล้ว
- โดยหลังจากสร้างหัวแขนเสื้อสำเร็จแล้ว ให้ทดลองวัดสัดส่วนของหัวแขนที่ได้ เปรียบเทียบกับค่าสัดส่วนรอบวงแขนที่ตัวเสื้อ จากนั้นพยายามเกลี่ยค่าความโค้งของหัวแขนให้สัมพันธ์กับผ้าและวัสดุที่จะนำมาใช้งาน

5. แพนท์รีนแขนเสื้อสุทพื้นฐาน (Tailored Sleeve)

5.1 การสร้างกรอบแพนท์รีน (รูปที่ 1)

- ลอกแบบแขนเสื้อมาตรฐาน ลงบนกระดาษแพนท์รีน
- พับที่เส้น BBO ที่เป็นเส้นข้อศอก เข้าหาเส้นกึ่งกลางแขน
- พับที่เส้น DDO ที่เป็นเส้นหน้าแขน เข้าหาเส้นกึ่งกลางแขน
- จากนั้นใช้ลูกกลิ้งลอกลายเส้นโค้งแขน BA และ DA
- วาดเส้นข้อศอก EF และเส้นกึ่งกลางแขน IAJ

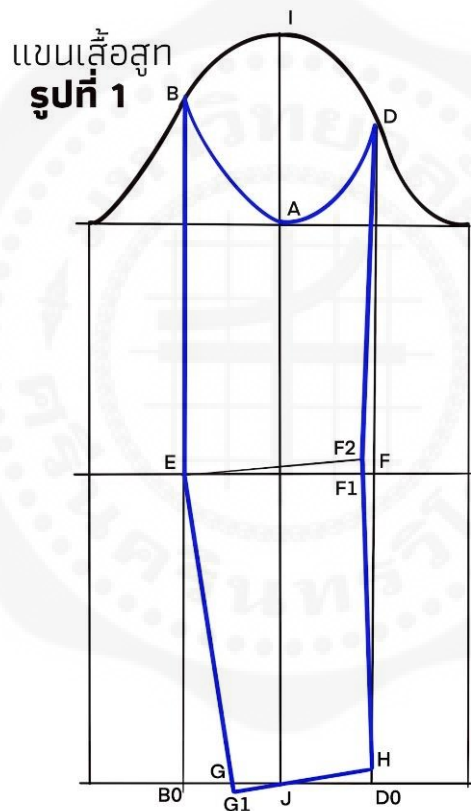
5.2 การสร้างแขนเสื้อสุท (รูปที่ 2)

- ที่เส้นข้อมือ BOD0 ให้กำหนดจุด G1 โดยที่ BOG เท่ากับประมาณ 4 ซม. (หากต้องการแขนสุทที่แคบและงอมมากขึ้น อาจกำหนดค่าที่ 4.5 ซม.)
- เพื่อให้ได้จุด G1 ใช้มุมไม้บรรทัดสร้างมุมฉากที่จุด G ในลักษณะที่ไม้บรรทัดตั้งผ่านที่จุด EG และจุด J
- จากนั้นเชื่อม EGG1 เป็นเส้นตรง

- ลากเส้น G1J ต่อไปจนถึงเส้น DDO จะกลายเป็นจุด H (ในที่นี้สามารถประยุกต์ช่วงปลายแขนได้ตามแบบโดยที่ความกว้างของปลายแขนอาจจะอยู่ด้านหลังหรืออยู่ด้านหน้าของเส้นหน้าแขนก็ได้)
- ที่เส้นข้อศอก EF ให้ย้ายจุด F มาเป็นจุด F1 ที่ 1 ซม.(หรือ 1.5 ซม. ในกรณีที่ต้องการแขนสูทที่งอมากขึ้น)
- วัดค่าความยาว FD0 แล้วนำค่าที่ได้ไปวางใหม่จากจุด H จะได้เป็น F2H
- เชื่อม EF2 เป็นเส้นตรง
- เชื่อม F2D เป็นเส้นตรง

ภาพ 72

แพทเทิร์นแขนเสื้อสูทพื้นฐาน (1)



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

5.3 วาดเส้นตะเข็บแขนเสื้อสูท (รูปที่ 3)

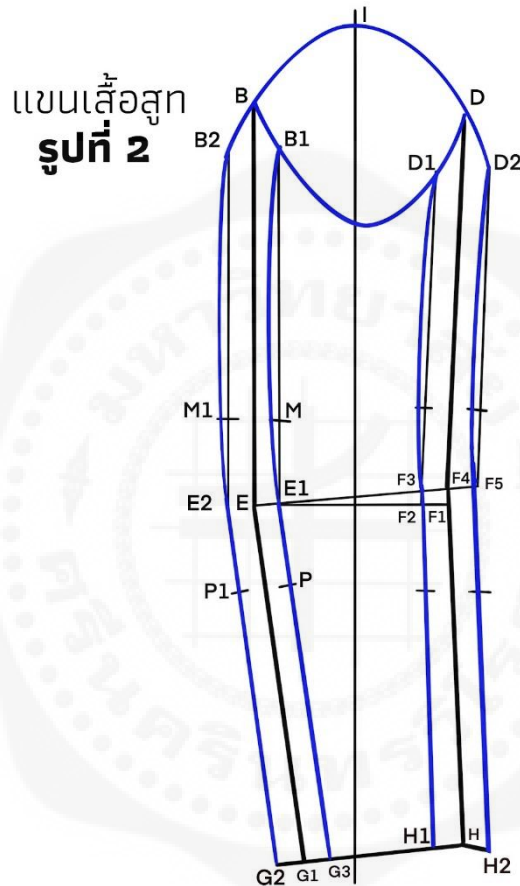
แขนสูทด้านใน

- ลากเส้น B1-E1-G3 ขนานกับ BEG1 ที่ 2 ซม. (เลือกกำหนดค่าขนานที่ 3 ซม. ก็ได้ หากต้องการให้ไม่เห็นตะเข็บเย็บของแขนเสื้อสูท)

- ลากเส้น D1-F3 ขนานกับ DF2 ที่ 2 ซม. (เลือกกำหนดค่าขนานที่ 3 ซม. ก็ได้ หากต้องการให้ไม่เห็นตะเข็บเย็บของแขนเสื้อสูท)
- ลากเส้น F4-H1 ขนานกับ F1H ที่ 2 ซม. (เลือกกำหนดค่าขนานที่ 3 ซม. ก็ได้ หากต้องการให้ไม่เห็นตะเข็บเย็บของแขนเสื้อสูท หรือตรงนี้จะเลือกที่ 2 ซม. ก็ได้เพื่อไม่ให้ปลายแขนเสื้อสูทแคบเกินไป)

ภาพ 73

แพทเทิร์นแขนเสื้อสูทพื้นฐาน (2)



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

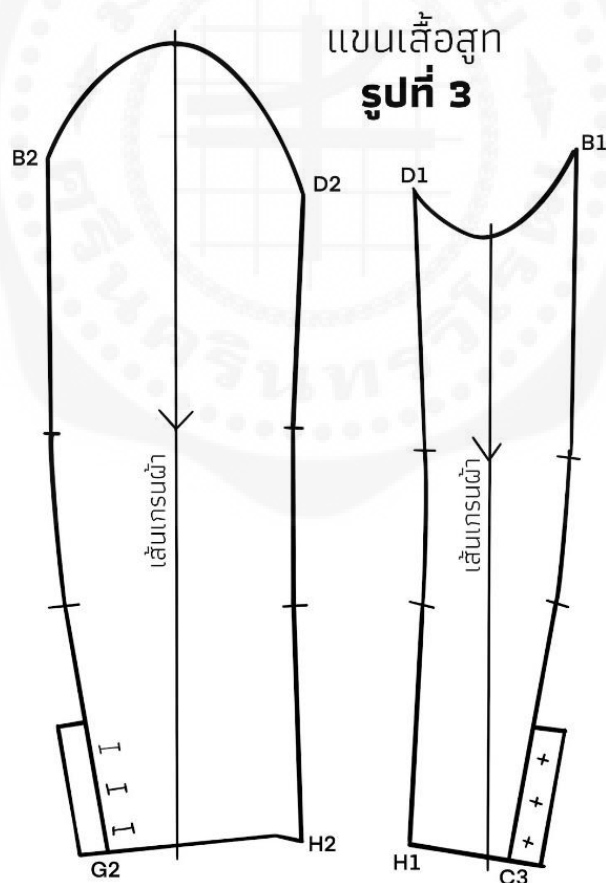
แขนสูทด้านนอก

- ลากเส้น B2-G2 ขนานกับ BEG1 (เลือกกำหนดค่าขนานที่ 3 ซม. ก็ได้ หากต้องการให้ไม่เห็นตะเข็บเย็บของแขนเสื้อสูท)
- พับกระดาษ แล้วใช้ลูกกลิ้งลอกลาย ลากเส้นเชื่อม BB2 ในลักษณะเดียวกับ BB1 ทั้งนี้พยายามรักษาให้ B1 B2 อยู่ในเส้นระนาบเดียวกัน

- ลากเส้น D2-H2 ขนานกับ DH (เลือกกำหนดค่าขนานที่ 3 ซม. ก็ได้ หากต้องการให้ไม่เห็นตะเข็บเย็บของแขนเสื้อสูท)
 - พับกระดาษ แล้วใช้ลูกกลิ้งลอกลาย ลากเส้นเชื่อม HH2 ในลักษณะเดียวกับ HH1
 - พับกระดาษ แล้วใช้ลูกกลิ้งลอกลาย ลากเส้น DD2 ในลักษณะเดียวกับ DD1 ทั้งนี้พยายามรักษาให้ D1 D2 อยู่ในเส้นระนาบเดียวกัน
- จุดเชื่อมสำหรับการเย็บ (Notches)
- กำหนดความยาวประมาณ 20 ซม. บนเส้น G2B2 จากปลายแขนเสื้อ และทำเช่นนี้บนเส้น G3B1 H1D1 และ H2D2
 - กำหนดความยาวประมาณ 15 ซม. บนเส้น B2G2 จากหัวแขนเสื้อ และทำเช่นนี้บนเส้น B1G3 D1H1 และ D2H2
 - จากนั้นให้ปรับเส้นแขนให้โค้งมนสวยงามที่ เส้น B2E2-B1E1-D1F3 และ D2F5

ภาพ 74

แพทเทิร์นแขนเสื้อสูทพื้นฐาน (3)

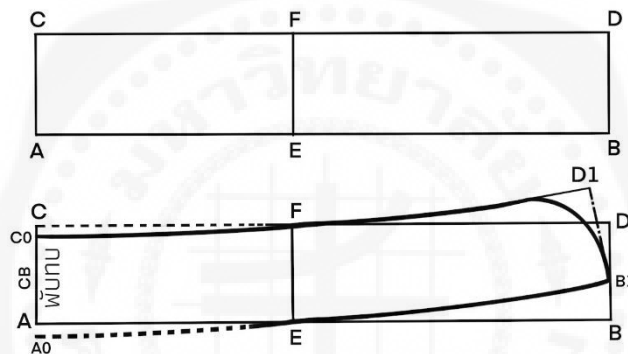


Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

6. ปกเสื้อคอจีน (Mandarin Collar)

ภาพ 75

แพทเทิร์นปกเสื้อคอจีน



ปกเสื้อคอจีน

Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

6.1 การสร้างกรอบแพทเทิร์น

- ปรับแก้ไขแบบแพทเทิร์นตัวเสื้อให้เป็นไปตามรูปแบบที่ต้องการ
- วัดรอบคอเสื้อตามที่เป็นจริงบนคอเสื้อที่ปรับแก้แบบแล้ว โดยวัดเพียงแค่ครึ่งเดียวสำหรับการทำงาน โดยเริ่มตั้งแต่จุดกึ่งกลางลำตัวด้านหลังมาถึงเส้นไหล่ และจากเส้นไหล่มาถึงกึ่งกลางลำตัวด้านหน้ารวมไปจนถึงส่วนแถบกระดุม (Cross-over)
- ให้ AB เท่ากับ $1/2$ ของค่าสัดส่วนรอบคอ (ไม่ต้องเพิ่มค่าแถบกระดุม)
- กำหนด AC เท่ากับความสูงของปกที่ต้องการ วาดเส้นให้ตั้งฉากกับ AB (ตัวอย่าง 3 ซม.)
- เชื่อมกรอบแพทเทิร์น ABCD
- $AE = CF$ เท่ากับ $1/2$ ของค่าความยาวคอเสื้อด้านหลัง

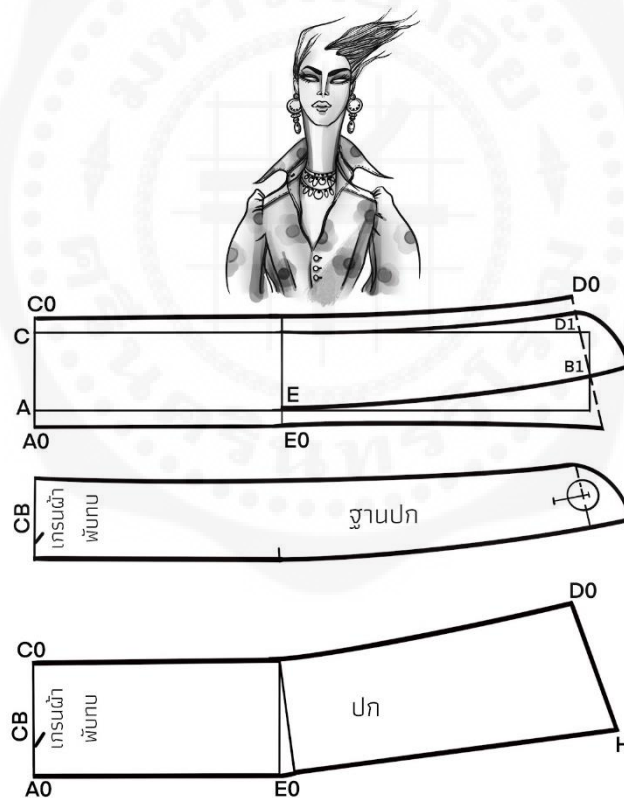
6.2 การสร้างฐานคอ

- BB1 เท่ากับ $1/5$ ของ AB
- เชื่อม EB1 ด้วยไม้บรรทัดโค้งอเนกประสงค์
- จากจุด B1 ลากเส้นตั้งฉากกับ EB1 โดยให้ B1D1 มีค่าเท่ากับ BD
- วาดเส้น FD1 ให้เป็นเส้นโค้ง จากนั้นที่จุด D1 ให้วาดเป็นมุมโค้งมนด้วยไม้บรรทัดโค้งอเนกประสงค์ ทั้งนี้สามารถปรับแต่งได้ตามแบบและตามชอบ
- เพื่อให้ปกสวยงามมากขึ้น สามารถลดเส้น CA ลงได้อีก 0.5 ซม. เป็นจุด C0A0 เพื่อช่วยให้ปกเสื้อโค้งรับรูปกับลำคอมากขึ้น

7. ปกเสื้อเชิ้ต (Shirt Collar with separate collar band)

ภาพ 76

แพทเทิร์นปกเสื้อเชิ้ตแบบมีฐานปก



ปกเชิ้ตแบบมีฐานปก

Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

7.1 การสร้างฐานปก

- ลากเส้นกรอบแพทเทิร์นเช่นเดียวกันกับปกเสื้อคอจีน จากนั้นเพิ่มค่าแถบกระดุม (Cross-over) ตัวอย่าง ให้ AC (ส่วนกึ่งกลางลำคอด้านหลัง) มีค่าเท่ากับ 2.5 ซม. ให้ B1D1 (ส่วนกึ่งกลางลำคอด้านหน้า) มีค่าเท่ากับ 2 ซม. และเพิ่มค่าแถบกระดุม 1.5 ซม.

7.2 การสร้างปกเชิ้ต

- ลากเส้น COD0 ให้ขนานและโค้งไปกับเส้น CD1 โดยมีระยะห่างที่ 0.5 ซม.
- ลากเส้น AOEO ให้ขนานกับ AE โดยมีระยะห่างที่ 0.5 ซม.
- จากจุด E0 ลากเส้นต่อไปจนถึงเส้นกึ่งกลางลำคอด้านหน้า แล้วสร้างมุมแหลมของปกเชิ้ต (ตามต้องการ) ที่จุด H

7.3 แยกแบบ

- ใช้กระดาษลอกลายแยกส่วนฐานปก โดยในส่วนนี้จะมีกระดุมและรังดุม
- ใช้กระดาษลอกลายแยกส่วนปกเชิ้ตออกมา จากนั้นที่จุด E0 ให้ตัดกระดาษแล้วเพิ่มค่าการตกของปก ประมาณ 0.5 ซม. เพื่อช่วยทำให้ปกเสื้อโค้งรับลำคอได้สวยงามมากขึ้น

8. ปกเสื้อเชิ้ตแบบไม่มีฐานปก (Simple Shirt Collar)

8.1 การสร้างกรอบแพทเทิร์น

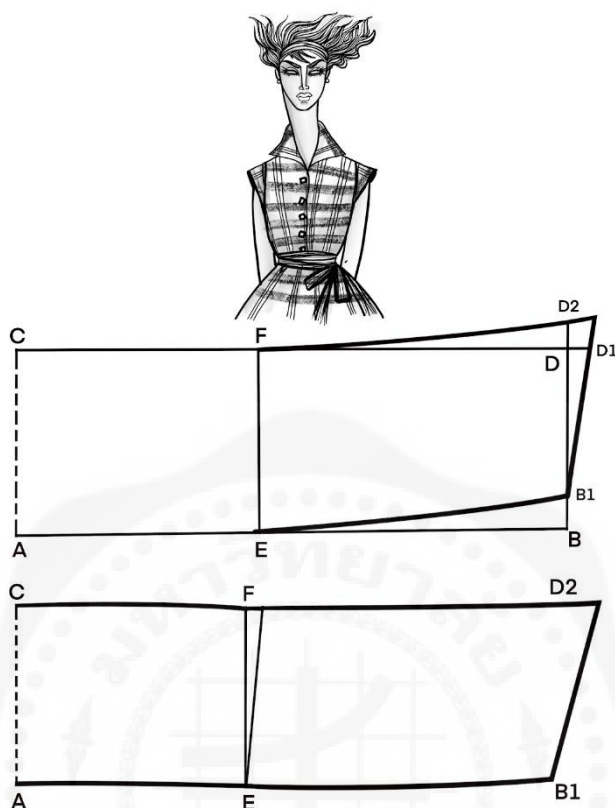
- ให้ AB เท่ากับ $1/2$ ของค่าสัดส่วนรอบคอ
- ให้ AC เป็นเส้นกึ่งกลางลำคอด้านหลัง และมีค่าเท่ากับปกเสื้อสำเร็จที่ต้องการ (ตัวอย่างเช่น 6 ซม.)
- ลากเส้น AC ตั้งฉากกับ AB แล้วเชื่อมจุด ABCD เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า
- $AE = CF$ เท่ากับ $1/2$ ของค่าความยาวคอเสื้อด้านหลัง

8.2 การสร้างแบบปก

- ให้ BB1 เท่ากับ $1/5$ ของ AB จากนั้นเชื่อม EB1 เป็นเส้นโค้ง
- ให้ DD1 มีค่า 1 ซม. และให้ DD2 มีค่า 0.75 ซม.
- จากนั้นสร้างมุมแหลมปลายปกด้วยการเส้นเชื่อมจุด F-D2-D1-B1
- AE เท่ากับ $1/2$ ของค่าความยาวคอเสื้อด้านหลัง
- สามารถเพิ่มค่าความโค้งให้กับปกได้ประมาณ 0.5 ซม. ที่จุด F

ภาพ 77

แพทเทิร์นปกเสื้อเชิ้ตแบบไม่มีฐานปก



ปกเชิ้ตแบบไม่มีฐานปก

Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

9. ปกเสื้อฮาวาย (Shirtwaist Collar)

9.1 ปรับแบบ

- ขยายแบบตัวเสื้อด้านนอก แล้วลดส่วนฐานลำคอด้านหน้าลงมาประมาณ 1.5 - 2 ซม. จากนั้นกำหนดค่าไขว้กันของแถบกระดุมจนถึงริมسابเสื้อด้านหน้า
- พับทาบแพทเทิร์นที่ริมسابเสื้อด้านหน้า เพื่อลอกแบบขึ้นหน้าของตัวเสื้อ ตั้งแต่ช่วงคอจนถึงช่วงไหล่ สำหรับใช้เป็นส่วนسابเสื้อด้านในของปกฮาวายทั้งด้านซ้ายและขวา
- วาดปกเสื้อเชิ้ตแบบไม่มีฐานคอ โดยเพิ่มความกว้างของปกที่จุด F ประมาณ 0.3 ซม.

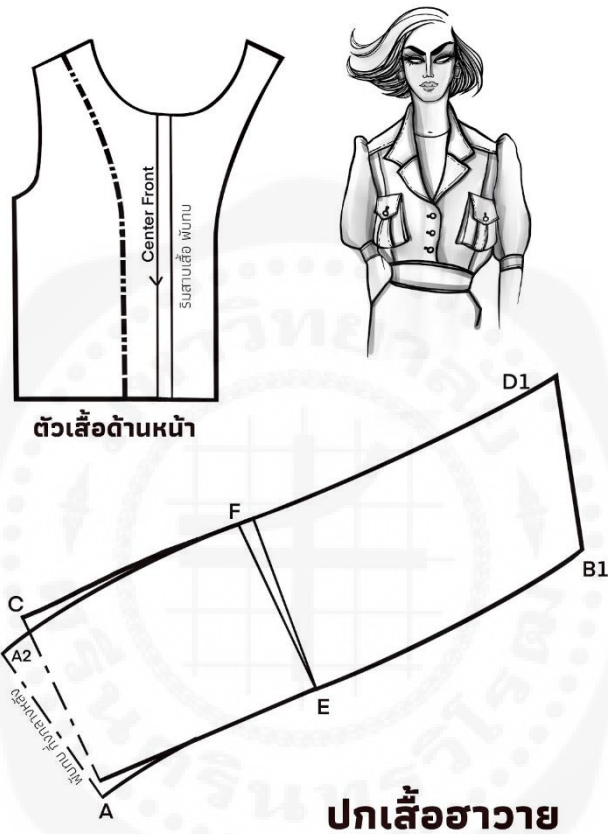
9.2 สร้างปก

- กำหนด AA1 ที่ 0.5 ซม.
- ลากเส้นเชื่อม A1E เป็นเส้นโค้ง ด้วยไม้บรรทัดโค้งอเนกประสงค์

- จากนั้นลากเส้นตั้งฉากกับ A1 เพื่อสร้างเส้นกึ่งกลางลำคอด้านหลังเส้นใหม่
- โดยให้ค่า A1A2 มีความยาวเท่ากับ AC
- เชื่อม A2F เป็นเส้นโค้ง ด้วยไม้บรรทัดโค้งอเนกประสงค์

ภาพ 78

แพทเทิร์นปกเสื้อฮาวาย



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

10. การวางเส้นริบบิ้นบนหุ่น (Placing Tying Ribbon)

ปัจจุบันในท้องตลาด มีเส้นริบบิ้นแบบฉาบขาวด้านหนึ่ง ที่จะช่วยให้การเดินเส้นเพื่อเตรียมหุ่นผ้า สำหรับการทำเดรปปิ้งนั้นง่ายและสะดวกมากขึ้น

10.1 เส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า (หมายเลข 1)

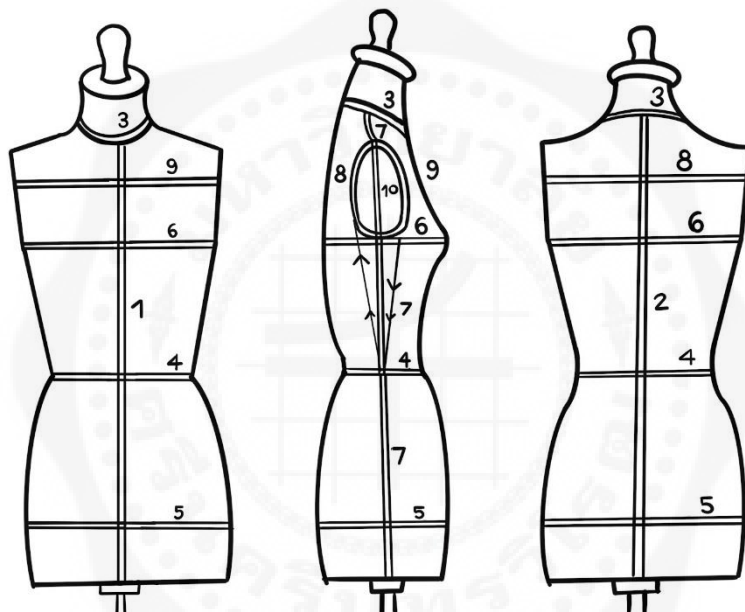
- วางเส้นริบบิ้นที่กึ่งกลางลำตัวด้านหน้าของหุ่นเสื้อ โดยรักษาระยะให้ตั้งฉากกับพื้น เริ่มต้นจากฐานคอ จนถึงส่วนล่างของฐานตัวหุ่น

10.2 เส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง (หมายเลข 2)

- เพื่อความแม่นยำของค่านี้ ให้เริ่มจากการใช้สายวัดเพื่อวัดค่ารอบลำคอ ค่ารอบหน้าอก ค่ารอบเอว และค่ารอบสะโพก ของตัวหุ่นที่จะใช้ทำงาน จากนั้นนำทุกค่ามาหารครึ่ง
- จากเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า นำค่าครึ่งหนึ่งของทุกสัดส่วนที่ได้มามากำหนดเป็นจุดกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง
- จากนั้นวางริบบิ้นเพื่อทำเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง เริ่มจากฐานคอด้านหลัง แล้วไล่เป็นเส้นตรงอย่างรักษาระยะตั้งฉากกับพื้นไปจนถึงฐานของตัวหุ่น

ภาพ 79

ตำแหน่งการวางเส้นริบบิ้นบนหุ่น



Noted. Adapted From *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. by Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. 1991, Copyright Esmods Editions.

10.3 เส้นคอ (หมายเลข 3)

- ใช้สายวัด วัดรอบลำคอของหุ่น เปรียบเทียบกับค่าลำคอมาตรฐาน จากนั้นใช้ริบบิ้นวางเส้นรอบลำคอ โดยพยายามรักษาระนาบที่จุดกึ่งกลางลำคอด้านหน้าและจุดกึ่งกลางลำคอด้านหลัง

10.4 เส้นเอว (หมายเลข 4)

- ที่ด้านหน้าของหุ่น ใส่ค่าความยาวลำตัวด้านหน้า จากฐานคอด้านหน้าถึงเอว ที่เส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า กำหนดจุดเอาไว้ด้วยเข็มหมุด
- จากนั้นที่ด้านหลังของหุ่น ใส่ค่าความยาวลำตัวด้านหลังจากฐานคอด้านหลังถึงเอว กำหนดจุดเอาไว้ด้วยเข็มหมุด

- เมื่อเสร็จแล้ว ให้ใช้เส้นริบบิ้นเชื่อมเส้นเอวให้เกิดขึ้นจาก 2 จุดที่กำหนดไว้แล้วนี้ โดยรักษาระยะให้เส้นริบบิ้นขนานกับพื้น

10.5 เส้นสะโพก (หมายเลข 5)

- ที่ด้านหน้าของหุ่น ใส่ค่าความสูงของสะโพกที่เส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า โดยวัดจากเส้นเอวลงไปพื้นฐานของหุ่น 22 ซม. กำหนดจุดเอาไว้ด้วยเข็มหมุด
- จากนั้น ที่ด้านหลังของหุ่น ใส่ค่าความสูงของสะโพกที่เส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง โดยวัดจากเส้นเอวลงไปพื้นฐานของหุ่น 22 ซม. กำหนดจุดเอาไว้ด้วยเข็มหมุด
- เมื่อเสร็จแล้ว ให้ใช้เส้นริบบิ้นเชื่อมเส้นสะโพกให้เกิดขึ้นจาก 2 จุดที่กำหนดไว้แล้วนี้ โดยรักษาระยะให้เส้นริบบิ้นขนานกับพื้น และเส้นเอว

10.6 เส้นอก (หมายเลข 6)

- ใช้เข็มหมุดกำหนดจุดยอดของหน้าอกของหุ่น
- จากนั้นใช้ริบบิ้นเดินเส้นเชื่อมจุด 2 จุดนี้ก่อนที่จะลากเส้นริบบิ้นอ้อมไปทางด้านหลัง โดยรักษาระยะให้เส้นริบบิ้นขนานกับพื้น และเส้นเอว

10.7 เส้นไหล่และเส้นข้างลำตัว (หมายเลข 7)

- ใช้สายวัด วัดค่าครึ่งหนึ่งของรอบคอ จากกึ่งกลางลำคอด้านหน้าไปยังกึ่งกลางลำคอด้านหลัง
- จากนั้นใช้เข็มหมุดกำหนดจุดที่ ครึ่งหนึ่งของค่ารอบคอ + 1 ซม. ไปทางด้านหลังของหุ่น
- ทำแบบเดียวกันที่เส้นอก เส้นเอว และเส้นสะโพก
- ใช้สายวัดตั้งต้นที่ด้านข้างลำตัว แล้วดึงสายวัดเริ่มจากเส้นเอวผ่านด้านหลังของหุ่น ข้ามไปยังหัวไหล่ และลำตัวด้านหน้า ก่อนจะวกสายวัดกลับมายังจุดเดิม (ตามภาพ)
- จากนั้นหาค่า ครึ่งหนึ่งของค่าความยาวที่ได้ทั้งหมด + 1 ซม. แล้วปักเข็มหมุดเพื่อกำหนดจุดไปทางด้านหน้าของหุ่น
- วางเส้นริบบิ้นเชื่อมต่อจุดทั้งหมดจากด้านข้างของลำคอ ไปยังหัวไหล่ ลงมาที่เส้นอก เส้นเอว และเส้นสะโพก โดยรักษามุมฉากบนเส้นแนวนอนทุกเส้น

10.8 เส้นบ่าหลัง (หมายเลข 8)

- ที่เส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลังของหุ่น ใช้สายวัดวัดค่าความยาวระหว่างฐานคอด้านหลังและเส้นอกด้านหลัง
- จากนั้นใช้เข็มหมุด กำหนดจุดครึ่งหนึ่งของค่าความยาวที่ได้
- ใช้ริบบิ้นพาดผ่านจุดนี้เป็นแนวนอน จากวงแขนด้านซ้ายไปวงแขนด้านขวา โดยรักษาระยะให้เส้นบ่าหลังเป็นแนวนอนไปกับเส้นอกด้านหลัง

10.9 เส้นบ่าหน้า (หมายเลข 9)

- ที่เส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลังของหุ่น ใช้สายวัดวัดค่าความยาวระหว่างเส้นบ่าหลังและเส้นอก
- จากนั้นนำค่าที่ได้ ไปวางยังเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้าของหุ่น โดยวัดตั้งแต่เส้นอกขึ้นไปทางฐานลำคอ
- ใช้ริบบิ้นพาดผ่านจุดนี้เป็นแนวนอน จากวงแขนด้านขวาไปวงแขนด้านซ้าย โดยรักษาระยะให้เส้นบ่าหน้าเป็นแนวนอนไปกับเส้นอกด้านหน้า

10.10 เส้นรอบวงแขน (หมายเลข 10)

- ที่เส้นไหล่ ใช้เข็มหมุดกำหนดจุดความยาวของไหล่มาตรฐาน
- ที่เส้นบ่าหน้า ใช้เข็มหมุดกำหนดจุดความยาวของบ่าหน้ามาตรฐาน
- ที่เส้นบ่าหลัง ใช้เข็มหมุดกำหนดจุดความยาวของบ่าหลังมาตรฐาน
- ที่จุดใต้วงแขน ใส่ค่าใต้วงแขนจากเส้นเอวขึ้นไป โดยคำนวณตามสูตร
(ความยาวลำตัวด้านหน้า + ความยาวลำตัวด้านหลัง / 4) + 2 ซม.
- จากนั้น ใช้ริบบิ้นเชื่อมจุดทั้งหมดเป็นรูปวงรี (หรือไข่ไก่) โดยพยายามรักษารูปร่างใต้วงแขนให้เป็นแนวระนาบที่ค่อนข้างแบน

สรุป

การสร้างแพทเทิร์น ถือเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นอย่างมากในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ถึงแม้ว่าส่วนใหญ่แล้วเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอาจเกิดจากการซื้อ จัดหา หรือแม้กระทั่งปรับประยุกต์จากเครื่องแต่งกายเก่า และแพทเทิร์นโบราณ ทว่าการรู้จักการสร้างแพทเทิร์นพื้นฐานก็ถือเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงได้เข้าใจโครงสร้างต่าง ๆ ของเสื้อผ้าได้อย่างดี ดังนั้นการเรียนรู้ที่จะใช้งานโครงสร้างพื้นฐานที่มาจากการผลิตเสื้อผ้าจึงมีส่วนช่วยให้นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง และผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถประยุกต์ใช้สัดส่วนและรูปแบบของแพทเทิร์นพื้นฐานเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้สำหรับการทำงานออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้อีกอย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 6

การพอกหุ่น

Theatre Costume:

Body Padding





บทนำ

ในงานละครเวที นอกจากเครื่องแต่งกายการแสดงจำเป็นจะต้องทำหน้าที่ในการนำเสนอให้เห็นมิติต่างๆของตัวละคร ผ่านรูปทรงของเครื่องแต่งกาย สี รวมทั้งวัสดุรวมไปจนถึงการตกแต่งแล้วนั้น หน้าที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือเครื่องแต่งกายการแสดงจะต้องทำหน้าที่ในการช่วยนักแสดงให้สามารถเข้าถึงบทบาทของตัวละครที่นักแสดงได้รับด้วย

จริงอยู่ที่โดยพื้นฐานทั่วไปฝ่ายคัดเลือกนักแสดง จะทำการอดิชั่น (Audition) หรือ คัดเลือกนักแสดงที่มีรูปร่างและกายภาพภายนอกสอดคล้องกับตัวละครที่ต้องการรับบท แต่อีกหลายครั้งเช่นกันที่นักแสดงจำเป็นที่จะต้องถูกเครื่องแต่งกายการแสดงทำหน้าที่ในการปรับเปลี่ยนร่างกายเพื่อให้มีรูปร่างที่เหมาะสมกับบทบาท อาทิ เพื่อแสดงให้เห็นพัฒนาการจากวัยรุ่นไปสู่วัยชราที่มีโครงสร้างทางกายภาพภายนอกเปลี่ยนไปอย่างชัดเจน หรือ แม้กระทั่งในประเด็นเนื้อเรื่องง่าย ๆ ที่ว่าด้วยการปลอมตัวของตัวละครเพื่อหลอกกว่าเป็นคนอื่น เป็นต้น

ดังนั้นแล้ว เทคนิคที่ว่าด้วยการพอกตัว หรือ พอกหุ่น (Body Padding) เพื่อให้ให้นักแสดงสามารถมีรูปร่างใหม่ได้ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเตรียมการก่อนที่เครื่องแต่งกายการแสดงจะถูกจัดสร้างขึ้น เพื่อที่จะได้สามารถเลือกจัดสร้างเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับรูปร่างใหม่ที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้ในการแสดง ซึ่งกระบวนการที่เกิดขึ้นในรายละเอียดเหล่านี้เอง ที่ทำให้เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง และนักจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง มีคุณลักษณะและกระบวนการทำงานที่แตกต่างจากนักออกแบบแฟชั่น หรือผู้จัดสร้างเสื้อผ้าที่ใช้สวมใส่ในชีวิตประจำวันอย่างค่อนข้างชัดเจน

เนื้อหาในบทนี้ จึงว่าด้วยการแนะนำการพอกหุ่นอย่างง่าย โดยใช้ผลงานศิลปะเป็นพื้นฐานอ้างอิงในการจัดสร้างหุ่น ซึ่งในที่นี้ จะได้ทำการเลือกใช้ภาพวาดจากสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 ของศิลปินชาวฝรั่งเศส ปีแอร์-ออกุสต์ เรอเนอร์ (Pierre-Auguste Renoir) ศิลปินแนวอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) ผู้ชอบวาดรูปเปลือยของผู้หญิงที่มีรูปร่างอวบท้วมเป็นต้นแบบ เพื่อนำมาใช้ในการสร้างรูปร่างของหุ่นผู้หญิงอ้วนที่ทั้งนักแสดงชายและนักแสดงหญิงสามารถสวมใส่ได้ในการแสดงละครเวที เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้ที่สนใจนำไปปรับประยุกต์กับการสร้างผลงานของตนเอง หรือเพื่อผลิตสร้างการพอกหุ่นรูปร่างคนในลักษณะอื่นๆต่อไป

1. การออกแบบ

ในการออกแบบและทำการพอกหุ่นนั้น การใช้ภาพอ้างอิง (Reference) ถือเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นมาก เพื่อเปิดโอกาสให้นักออกแบบและผู้จัดสร้างได้สังเกตรายละเอียดต่างๆของโครงสร้างร่างกายมนุษย์ (Anatomy) รวมไปถึงจนถึงสัดส่วนของรูปร่างคนในลักษณะต่าง ๆ ทั้งนี้การอ้างอิงสามารถทำได้ทั้งจากภาพถ่ายที่จะให้ความละเอียดชัดเจนในการสร้างผลงาน และจากภาพวาดที่จะเน้นการช่วยสนับสนุนให้เกิดจินตนาการในการทำงานอย่างต่อเนื่อง

ภาพ 80

ภาพวาด *The Bathers* (ค.ศ. 1918-19) ของ Pierre-Auguste Renoir



Noted. From *Dallas-Fort Worth museum mounts 'daring' Renoir exhibition focused on human form*, by Merry S.A., 2018, Culture Map (<https://dallas.culturemap.com/news/arts/12-03-18-renoir-exhibition-the-body-senses-human-form-nudes-clark-institute/#slide=0>). Courtesy of Kimbell Art Museum.

1.1 แร้งบันดาลใจ

ในบทนี้ จะใช้ผลงานภาพจิตรกรรมชื่อ *The Bathers* (ค.ศ. 1918-19) ของศิลปิน ปีแอร์-ออกุสต์ เรอเนอร์ (Pierre-Auguste Renoir, ค.ศ. 1841-1919) ศิลปินแนวอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) ชาวฝรั่งเศส ผู้มีชื่อเสียงในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 มาเป็นแรงบันดาลใจและต้นแบบ จากการที่

ศิลปินนิยามวาดรูปเปลือยของสตรีที่มีรูปร่างอวบท้วม จนเกิดเป็นฟอร์มและโครงสร้างที่น่าสนใจ ช่วยให้พัฒนาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบรูปร่างของหุ่นที่ต้องการได้ไม่ยากนัก

2. อุปกรณ์

2.1 ผ้าสแปนเด็กซ์สีเนื้อ ใช้เพื่อผลิตโครงสร้างพื้นฐานของลำตัวและเพื่อการพอกหุ่นเพื่อให้เกิดรูปร่างตามที่ต้องการ ทั้งนี้เนื่องจากผ้าสแปนเด็กซ์ มีคุณสมบัติพิเศษที่ยืดได้ในทุกทิศทางจึงช่วยให้สามารถสร้างรูปร่างที่มีขนาดขยายตามที่ต้องการได้ง่ายขึ้น สามารถควบคุมทิศทางในการทำงานเพื่อให้หุ่นที่ต้องการได้สะดวก นอกจากนั้นผ้าสแปนเด็กซ์สีเนื้อก็จะช่วยสร้างความสมจริงที่ใกล้เคียงกับผิวของมนุษย์ได้มากขึ้น และเนื้อผ้าก็ยังเอื้อต่อואวดแสงเงาหรือลงสีเพื่อให้กลมกลืนในกรณีที่อาจจะเห็นผิวเนื้อของหุ่นในบางส่วน เช่น บริเวณลำคอ เป็นต้น

2.2 ใยสังเคราะห์ หรือ โยโฟลีสเตอร์ ปกติทั่วไปจะใช้เพื่ออัดใส่ในหมอนหรือตุ๊กตา และทำงานฝีมือที่ต้องการสร้างโวลุ่มของสิ่งของและงานผ้า โดยในการพอกหุ่นใยสังเคราะห์จะมีประโยชน์ในการช่วยสร้างรูปร่างของหุ่นที่จะใช้พอกตัวให้เป็นไปตามแบบที่ต้องการ ปัจจุบันในท้องตลาดมีใยสังเคราะห์แบบขายบรรจุสำเร็จตั้งแต่ถ่วงละ 500 กรัมไปจนถึง 1 กิโลกรัม

2.3 หุ่นผ้า (Dress Form) สามารถใช้หุ่นที่หุ้มด้วยผ้าด้านนอกสำหรับทำเดรปปิ้งได้เลย ไม่จำเป็นต้องใช้หุ่นเฉพาะ ทั้งนี้ในการทำงานการใช้หุ่นพื้นฐานที่เป็นหุ่นผู้ชาย จะช่วยให้สามารถทำการพอกตัวได้ง่ายมากขึ้น

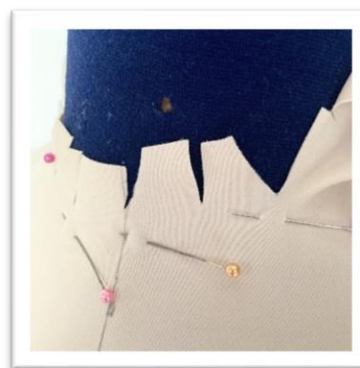
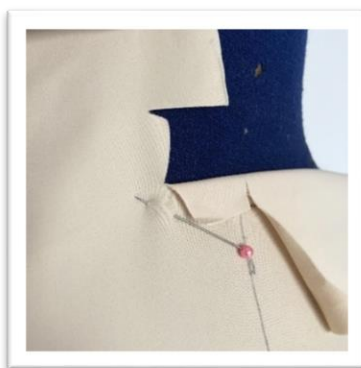
3. การจัดสร้าง

3.1 ขึ้นลำตัวพื้นฐาน

ใช้หุ่นผ้าผู้ชาย (Dress Form) เป็นโครงสร้างพื้นฐานจะช่วยให้ง่ายต่อการพอกหุ่น

ภาพ 81/82/83

ขั้นตอนการพอกหุ่น เริ่มจากการขึ้นลำตัวพื้นฐาน (ภาพโดยผู้เขียน)



เริ่มต้นจากลำตัวด้านหน้า ด้วยการนำผ้ายึดมาลากเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหน้า (Center front) จากนั้นนำผ้ายึดขึ้นทาบบนหุ่นผ้า กลัดเข็มหมุดยึดขึ้นผ้าไว้กับหุ่น จากนั้นใช้กรรไกรตัดสร้างฐานคอ ด้วยกระบวนการใช้ส่วนปลายของกรรไกรตัดเลาะผ้าที่คอและฐานคอไปที่ละน้อย จนกระทั่งได้ฐานคอที่แนบกับลำคอของหุ่นตามต้องการ ค่อย ๆ ใช้มือลูบขึ้นผ้าให้แนบไปกับลำตัวของหุ่น จากนั้นใช้เข็มหมุดยึดกลัดส่วนด้านข้างลำตัวไว้ทั้ง 2 ด้าน และทำเช่นเดียวกันกับส่วนลำตัวด้านหลัง จากนั้นวาดเส้นเป้า คล้ายกับกางเกงใน เพื่อเตรียมขึ้นส่วนเป้าของหุ่นพอก จากนั้นใช้กรรไกรตัดเส้นเป่าก็จะได้ลำตัวพื้นฐานของหุ่นพอกที่พร้อมสำหรับการปั้น

ภาพ 84/85/86

ขั้นตอนการพอกหุ่น ขึ้นลำตัวด้านหน้า (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 87/88

ขั้นตอนการพอกหุ่น ทำเส้นโค้งเป้า (ภาพโดยผู้เขียน)



3.2 ปั้นส่วนหน้าอก

ใช้ผ้ายึดหรือผ้าสแปนเด็กซ์อีกชิ้นหนึ่ง วางทับไปบนพื้นฐานของลำตัวที่ทำไว้ก่อนหน้า จากนั้นค่อย ๆ ไล่ใยสังเคราะห์เข้าไประหว่างกลางของทั้ง 2 ชิ้น ใช้เข็มหมุดค่อย ๆ ยึดขึ้นผ้า และหาโวลุ่มของหน้าอกตามที่ต้องการ ทั้งนี้ในการปั้นหุ่น หรือพอกหุ่นนั้น เทคนิคการไล่ใยสังเคราะห์เข้าไว้ก่อน แล้วค่อย ๆ ดึงผ้ายึดตามพร้อมกับใช้เข็มหมุดสร้างโวลุ่ม จะง่ายกว่าการกลัดเข็มหมุดก่อนแล้วไล่ใยสังเคราะห์ เนื่องจากการทำงานใน

แบบที่มีใยสังเคราะห์อยู่ด้านในพร้อมกับหาโครงสร้างไปนั้น ไม่ต่างจากการปั้นดินน้ำมัน ที่จะทำให้ผู้จัดสร้างหุ่นทำงานได้ง่ายขึ้น

ภาพ 89/90

ขั้นตอนการพอกหุ่น ชั้นส่วนหน้าอก (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 91/92/93

ขั้นตอนการพอกหุ่น สร้างโวลุ่มหน้าอก (ภาพโดยผู้เขียน)



เมื่อได้โวลุ่มของรูปทรงหน้าอกที่ต้องการแล้ว ให้ใช้เข็มและด้ายค่อย ๆ เย็บเนา หรือ ดันถอยหลัง เพื่อยึดและสร้างเส้นเว้าเส้นโค้งของหน้าอก ทั้งนี้ การเนาและรูตในบางช่วงจะช่วยสร้างให้เกิดรอยยับย่นได้ ซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้สึกคล้ายกับรอยย่นของผิวหนังที่ปรากฏบนร่างกายของมนุษย์

3.3 ปั้นส่วนหน้าท้องและท้องน้อย

ในการปั้นหรือพอกส่วนหน้าท้องนั้น ไม่จำเป็นที่จะต้องตัดผ้า เนื่องจากคุณสมบัติของผ้าสแปนเด็กซ์ ที่มีความยืดหยุ่นแล้วเป็นพื้นฐาน ทำให้ผู้จัดสร้างสามารถใช้ชิ้นส่วนผ้าที่เหลือจากช่วงหน้าอกทำงานต่อได้เลย ทั้งนี้หากสังเกตจากแบบภาพเปลือยที่ใช้เป็นแรงบันดาลใจ จะพบว่าในโครงสร้างของผู้หญิงอ้วนนั้น หน้าท้องจะปรากฏเป็น 2 ส่วน คือ หน้าท้องส่วนบนที่บริเวณใต้หน้าอก และหน้าท้องส่วนล่างเป็นฟอรัมรูปสามเหลี่ยมก่อนถึงช่วงเป้า

ภาพ 94/95

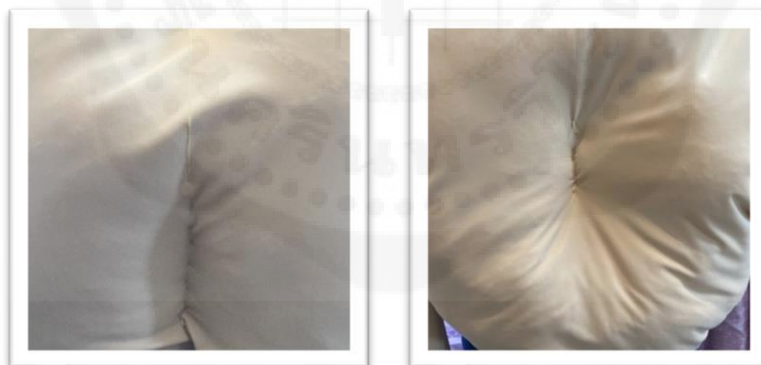
ขั้นตอนการพอกหุ่น ด้านหน้าสำเร็จ (ภาพโดยผู้เขียน)



ดังนั้นผู้จัดสร้างหุ่นพอกจึงจำเป็นต้องค่อย ๆ ยัดใยสังเคราะห์และป็นพอกเพื่อหาโครงสร้างให้สมจริงตามที่ต้องการ ทั้งนี้เช่นเดียวกับส่วนหน้าอก ที่เมื่อใช้เข็มหมุดวางเส้นโค้งเว้าของร่างกายตามที่ชอบได้แล้ว ให้ใช้เข็มและด้ายเนาเพื่อย้ำเส้นและรูปทรงอีกครั้ง โดยเทคนิคการเนาแล้วดึงรูตจะช่วยให้เกิดรอยยับย่นคล้ายกับผิวหนังมนุษย์ ขณะเดียวกันการปักเข็มผ่านจากชั้นหน้าไปยังชั้นหลังขณะที่มีใยสังเคราะห์อยู่ระหว่างกลาง ก็จะช่วยสร้างให้เกิดหลุมและรอยบุ๋มบนชิ้นงาน ซึ่งสามารถนำมาตกแต่งในส่วนรายละเอียดของร่างกาย เช่น ส่วนสะดือ ได้เป็นต้น

ภาพ 96/97

ขั้นตอนการพอกหุ่น ปั่นส่วนกัน (ภาพโดยผู้เขียน)



3.4 ปั่นส่วนกัน

ที่ส่วนด้านหลังที่ขึ้นหุ่นลำตัวพื้นฐานไว้แล้วนั้น นำผ้าอีกชิ้นหนึ่งมาขึ้นทับด้านบน ตรึงด้วยเข็มหมุดที่เส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลัง จากนั้นกลัดเข็มหมุดปิดที่ฐานด้านล่าง ในส่วนนี้จะสร้างเป็นฐานกันไว้ก่อน แต่เมื่อยังไม่ได้ปั่นฟอร์ม จึงกลัดเข็มหมุดไว้เพียงหลวม ๆ ได้ แล้วยัดใยสังเคราะห์ลงระหว่างกลางลำตัวด้านหลัง จากนั้นป็นพอกเพื่อหาโวลุ่มของกัน ค่อย ๆ ใช้เข็มหมุดหาเส้นความโค้งของแก้มกันตามที่ต้องการ เมื่อได้แล้ว ใช้เข็มด้ายเนายึดชั้นหน้าและชั้นหลังเข้าด้วยกัน เช่นเดิมเทคนิคการเนารูตจะทำให้เกิดรอยยับย่นคล้ายผิวหนัง

มนุษย์ ซึ่งจะว่าไปมีความจำเป็นมากในการปั้นพอกส่วนกันที่เต็มไปด้วยไขมัน พร้อมกับการปักเข็มเพื่อสร้างรอยบุ๋มในส่วนกันกบเช่นเดียวกัน

3.5 ปั้นส่วนหลัง เพิ่มรายละเอียด

ในขณะที่ขึ้นลำตัวด้านหน้า จะเน้นการปั้นพอกจากบนลงล่าง ส่วนของลำตัวด้านหลังนี้จะเน้นการปั้นพอกจากล่างขึ้นบน ดังนั้นเมื่อสร้างส่วนกันได้ตามชอบใจแล้ว ให้ค่อย ๆ ใส่ใยสังเคราะห์เพิ่มเพื่อสร้างส่วนหลังที่จะแบ่งออกเป็นชั้นประมาณ 2 ชั้น ใช้เข็มหมุดหาเส้นที่ต้องการ และใช้เข็มด้ายเนาจุดเพื่อสร้างความสมจริง จากนั้นสามารถเพิ่มรายละเอียดให้หุ่นพอกสมจริงมากขึ้นได้ เช่น การเติมรายละเอียดของหัวนม เป็นต้น

ภาพ 98/99

ขั้นตอนการพอกหุ่น เติมรายละเอียดหน้าอก (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 100/101

ขั้นตอนการพอกหุ่น ปั้นหน้าท้อง (ภาพโดยผู้เขียน)



3.6 ประกอบด้านข้างลำตัว และติดเป่า

เมื่อทำขึ้นหน้าและขึ้นหลังของชุดหุ่นพอกเรียบร้อยแล้ว ให้ทำการเย็บมือเพื่อปิดตะเข็บข้างของลำตัว ทั้งนี้เนื่องจากชิ้นงานบรรจุด้วยใยสังเคราะห์ที่สร้างรูปทรงให้กับชิ้นงานผ่านกระบวนการปั้นพอก เทคนิคการ

เย็บด้วยมือทั้งชิ้นจึงเหมาะสมกับการสร้างผลงานมากกว่าการเย็บด้วยจักร ที่ด้วยกระบวนการทำงานแล้วจะลำบากกว่ามาก จากนั้นให้ตัดชิ้นผ้ารูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสเพื่อใช้ติดเชื่อมเข้าด้านหน้าและหลังเข้าด้วยกัน

3.7 ส่วนเปิดปิดชุดหุ้่นพอก

เมื่อทำชิ้นส่วนหลังของชุดหุ้่นพอกสำเร็จเป็นที่พอใจแล้ว ให้กำหนดการพื้นที่เปิดปิดชุดเพื่อสวมใส่ ทั้งนี้จากประสบการณ์พบว่าการใช้ที่เปิดปิดแบบง่าย ๆ ivo ที่ด้านหลังของชุดนั้นสะดวกสำหรับนักแสดง และให้ผลที่สวยงามมากกว่าในชิ้นงาน ซึ่งสามารถทำได้ง่าย ๆ ด้วยการใช้กรรไกรตัดเปิดชิ้นงานที่ด้านหลังของลำคอกมาจนถึงบ่าหลัง แล้วเย็บปิดตะเข็บ

ภาพ 102/103

ขั้นตอนการพอกหุ้่น ทำส่วนปิดด้านหลัง (ภาพโดยผู้เขียน)



จากนั้นให้ทำการติดกระดุมแปึก หรือทำสายคล้องกับกระดุมในส่วนฐานลำคอ ทั้งนี้ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงควรหลีกเลี่ยงการใช้ซิปป หรือตะขอ ที่อาจทำให้นักแสดงระคายเคืองในระหว่างการแสดงได้

ภาพ 104/105

ขั้นตอนการพอกหุ้่น การเปิดปิดชุด (ภาพโดยผู้เขียน)



4. ผลงานสำเร็จ

เป็นภาพผลงานสำเร็จที่เกิดจากการปั้นพอกหุ่นตามแรงบันดาลใจอันได้จากรูปร่างของแบบเปลือยที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรม The Bathers (ค.ศ. 1918-19) ของศิลปินชาวฝรั่งเศส ปีแอร์-อออกุสต์ เรอเนอร์ (Pierre-Auguste Renoir)

ภาพ 106/107/108

ภาพการพอกหุ่นสำเร็จ (ภาพโดยผู้เขียน)



5. ข้อควรคำนึงถึง

ในการพอกหุ่นนั้นมืองค์ประกอบที่ควรต้องคำนึงถึง จากกรณีที่ผลงานสำเร็จจำเป็นที่จะต้องถูกสวมใส่ โดยนักแสดงในฐานะของชุดที่อยู่ติดกับร่างกายก่อนที่จะสวมเสื้อผ้าสำหรับการแสดงที่ลงตัวบนบ ดังต่อไปนี้

5.1 เหยื่อ

เนื่องจากนักแสดงจำเป็นที่จะต้องสวมเครื่องแต่งกายการแสดงที่ไปบนหุ่นที่ได้ทำการพอกขึ้นและจำเป็นที่จะต้องอยู่บนเวทีการแสดงภายใต้แสงไฟเป็นเวลานาน ซึ่งจะมีโอกาสที่ทำให้ร่างกายนักแสดงผลิตเหงื่อขึ้นเป็นจำนวนมาก ซึ่งการสะสมของเหงื่อที่เกิดขึ้นในเครื่องแต่งกาย โดยเฉพาะหุ่นพอกที่เต็มไปด้วยใยสังเคราะห์นั้นจะทำให้เกิดกลิ่นอับและเป็นที่ยึดเกาะของเชื้อโรคที่อาจทำให้ระคายเคืองต่อผิวหนังได้ ชุดหุ่นพอกจึงจำเป็นที่จะต้องซัก และได้รับการดูแลให้สะอาดถูกสุขลักษณะอยู่เสมอด้วย

5.2 ความต่อเนื่องของสีผิวช่วงลำคอและเนินอก

เสื้อผ้าบางประเภทมีความจำเป็นที่จะต้องเปิดเผยส่วนลำคอและเนินอกในการสวมใส่ อาทิเช่น ชุดราตรี หรือ เสื้อเซ็กซี่ ที่จะมีส่วนทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นหุ่นพอกที่ปรากฏอยู่ร่างของนักแสดงได้ การลงสีหรือลงรองพื้นที่มีสีเนื้อหรือสีผิวใกล้เคียงกับผิวของนักแสดงเพื่อให้สามารถช่วยหลอกตาผู้ชมขณะทำการแสดง ก็จะมีส่วนช่วยให้ผู้ชมเชื่อในรูปร่างของนักแสดงและไม่รู้สึกรังเกียจเมื่อมองเห็นผิวหนังของหุ่นพอกในบางส่วนได้

5.3 ซิปและเป้า

เป็นอีกส่วนที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายอาจจะจำเป็นต้องคำนึงถึง เนื่องจากชุดหุ่นพอกนั้นมีลักษณะพิเศษที่ต้องสวมติดกับร่างกายของนักแสดง การเลือกอุปกรณ์ช่วยในการปิดเปิดการสวมใส่ เช่น ซิปที่ไม่มีฟันเป็นเหล็กที่อาจจะคมจนบาดผิวหนังของนักแสดง หรือ กระดุมที่อาจจะทำให้ระคายเคือง ก็จะช่วยให้นักแสดงสวมใส่ชุดหุ่นพอกได้อย่างสบายตัวมากขึ้นด้วย

5.4 การเพิ่มน้ำหนักและความสมจริง

ในการสร้างชุดหุ่นพอกนั้น หากผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายต้องการสร้างความสมจริงให้เกิดขึ้นในบางกรณี เช่น ต้องการแสดงให้เห็นหน้าอกที่ย้วยแกว่งภายใต้เครื่องแต่งกาย การถ่วงน้ำหนักให้ชุดพอกตัวด้วยกรงใส่ถั่ว หรือเม็ดกรวดลงด้านในของชุดพอกตัว ก็จะช่วยเสริมให้เกิดความสมจริงให้เกิดขึ้นได้มากยิ่งขึ้น

สรุป

การพอกหุ่น ถือเป็นเทคนิคหนึ่งที่มีความสำคัญในการผลิตผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเป็นอย่างมาก เพราะนอกจากจะช่วยให้นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้มีโอกาสสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ ๆ ให้กับนักแสดงแล้ว การพอกหุ่นยังสามารถช่วยทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องและสร้างสรรค์ตัวละครที่น่าสนใจให้กับเรื่องเล่าในการแสดงได้อีกด้วย ทั้งนี้การพอกหุ่นยังไม่จำกัดอยู่แต่เฉพาะการทำหุ่นคนอ้วน หรือ คนที่มีรูปร่างใหญ่เท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์ตัวละครในจินตนาการ อาทิ ตัวละครจากเรื่องเล่าในเทพนิยาย หรือ ใช้ผสมผสานกับหน้ากากตัวละครต่างๆในละครเด็ก ก็จะช่วยช่วยให้การออกแบบสร้างสรรค์ของนักออกแบบสนุกสนานและมีสีสันมากขึ้น

การเรียนรู้เรื่องการปั้นพอกหุ่นคนที่รูปร่างแบบต่างๆ จึงถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจำเป็นต้องเรียนรู้กระบวนการขั้นพื้นฐานนี้ไว้ เพื่อให้เกิดเป็นองค์ประกอบของเครื่องมือสำคัญในการทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงต่อไป

บทที่ 7

โครงสร้างชั้นในของเครื่องแต่งกายตะวันตก

Theatre Costume:

Corset, Pannier and Bum roll





บทนำ

วัฒนธรรมการแต่งกายในประวัติศาสตร์ของตะวันตกนั้น ชนชั้นสูงจำเป็นที่จะต้องแสดงยศถาบรรดาศักดิ์ของตนผ่านทางความหรูหราของเครื่องแต่งกาย ในทุกครั้งที่ปรากฏตัวต่อหน้าสาธารณชน เพื่อผลิตสร้าง ความหมายสัญลักษณ์ผ่านกระบวนการมองเห็น ที่ว่าด้วยความสูงศักดิ์อันต้องมาพร้อมกับสภาวะของการได้ครอบครองเป็นเจ้าของความพิเศษ ทั้งจากวัสดุที่ใช้ตกแต่งร่างกาย ไปจนถึงการผลิตสร้างรูปร่างอันผิดประหลาดไปจากคนธรรมดาสามัญทั่วไป

เครื่องแต่งกายของกษัตริย์และชนชั้นสูงในประวัติศาสตร์ของยุโรป โดยเฉพาะทางฝั่งสตรีนั้น จึงประกอบไปด้วยโครงสร้างภายในที่มีความสำคัญในการสร้างรูปทรงอันแปลกพิสดารนี้ให้เกิดขึ้น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการได้ถูกมองเห็นอย่างชื่นชมและนับถือจากบรรดาชาวบ้านและผู้คนที่ด้วยกระบวนการใช้ชีวิตนั้น ไม่มีโอกาสที่จะได้ครอบครองเรือนร่างในลักษณะเช่นที่ปรากฏนั้นเลย

จริงอยู่ที่ว่าร่างกายของสตรีในยุคกลางของยุโรปนั้นถูกมองว่าเป็นเครื่องมือของบาทที่มีส่วนในการกระตุ้นเร้าความต้องการทางเพศให้เกิดขึ้นกับผู้ชาย จนทำให้ความเคร่งครัดของกรอบศาสนาเข้ามาทำหน้าที่ในการใช้เครื่องแต่งกายเพื่อปิดบังและคลุมซ่อนเรือนร่างของผู้หญิงเสียให้พ้นจากสายตาของบุรุษ ผ่านการประดิษฐ์สร้างรูปทรงเสื้อผ้าที่ยาวรุ่มร่ามจนปกปิดร่างกายสตรีอย่างมิดชิดตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า

ทว่าผลของการล่าอาณานิคมและการออกสำรวจโลกใหม่ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 15 และตลอดช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16 นั้น ก็มีส่วนในการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของร่างกายผู้หญิงให้เปลี่ยนแปลงไป จนทำให้

รูปทรงที่เป็นกรวยปลายแหลมและแบนราบจากความนิยมแบบยุคกลางนั้น เกิดเป็นรูปร่างที่มีเอวคอดกิ่วแต่กลับขยายออกในแนวนอนทางด้านข้างของลำตัวอย่างสัมพันธ์กับกระบวนการขยายอำนาจทางการเมืองและการปกครองไปยังดินแดนใหม่ทั้งทางบกและทางทะเลของกระบวนการล่าอาณานิคมที่เกิดขึ้นในเวลานั้น

เนื้อหาในบทนี้จึงจะว่าด้วยการแนะนำการสร้างเครื่องแต่งกายชั้นใน ที่มีส่วนทำให้เกิดโครงสร้างดังกล่าวของรูปร่างสตรี ทั้งจากเสื้อรัดทรง (Corset) แบบคริสต์ศตวรรษที่ 16 ไปจนถึงส้อมตะกร้า (Basket Hoop) อันเป็นที่นิยมในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 และหมอนรองสะโพก (Bum roll) ที่มีส่วนในการช่วยผลิตสร้างรูปร่างประหลาดให้เกิดขึ้นกับร่างกายมนุษย์ พร้อมกับนำเสนอแนวทางเพื่อการนำไปประยุกต์ใช้สำหรับทำเครื่องแต่งกายแบบตะวันตกสำหรับละครเวทีในลักษณะอื่นๆ

1. การออกแบบ

ในส่วนที่ว่าด้วยการออกแบบนั้น จะใช้การอ้างอิงจากผลงานศิลปะดังต่อไปนี้

1.1 เสื้อคอร์เซ็ต หรือ เสื้อรัดทรง (Corset)

เป็นองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายชั้นในสำหรับลำตัวด้านบนเป็นที่นิยมมากตั้งแต่สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 เป็นต้นมาจนถึงสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยในเนื้อหาบทนี้ จะใช้แรงบันดาลใจจากภาพผลงานจิตรกรรมในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 17 อันมีชื่อว่า Kitchen Scene with the Parable of the Rich Man and Poor Lazarus (ค.ศ. 1610-1620) ของศิลปินชาวเนเธอร์แลนด์ ปีเตอร์ คอเนลลิซ แวน ริจส์ (Pieter Cornelisz Van Rijck)

ภาพ 109

ภาพ Kitchen Scene with the Parable of the Rich Man and Poor Lazarus (ค.ศ. 1610-1620) ของ Pieter Cornelisz Van Rijck



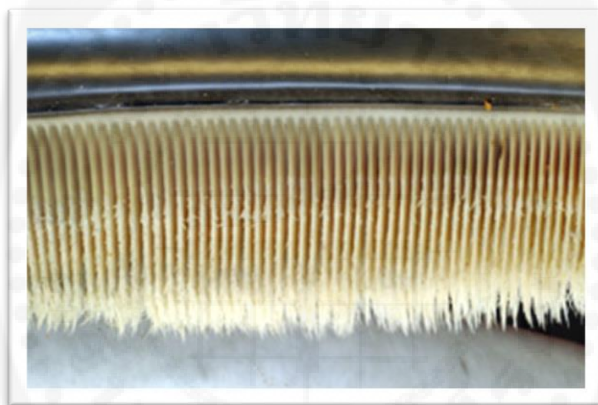
Noted. From Anonymous - Rich man and Lazarus ca. 1610.jpg, by Wikimedia Commons, 2010 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anonymous_-_Rich_man_and_Lazarus_ca._1610.jpg). In the public domain.

ซึ่งในภาพนี้ได้แสดงให้เห็นลักษณะพิเศษของเสื่อรัดทรงชั้นในที่สวมใส่โดยหญิงรับใช้ที่ปรากฏร่างอยู่ตรงกลางภาพ โดยนอกจากจะแสดงให้เห็นวิธีการสวมเสื่อรัดทรงของเธอที่ใส่ทับไปบนเสื้อผ้าฝ้ายตัวในแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นแนวคิดที่ว่าด้วยชนชั้นซึ่งถูกแสดงผ่านลักษณะของการแต่งตัวไม่เสร็จ อันแตกต่างจากคนอื่นๆที่ปรากฏร่วมในภาพอย่างชัดเจน

ทั้งนี้คุณลักษณะพิเศษของเสื่อรัดทรง (Corset) แบบสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 อยู่ที่รูปทรงอันมีลักษณะค่อนข้างจะเป็นทรงกระบอกที่เกิดจากชั้นตอนของเทคนิคการสร้างแพทเทิร์นในระยะเวลาที่ยังไม่มีแนวคิดของการตัดเย็บ (Cutting) ที่ส่วนใต้หน้าอก ที่จะทำหน้าที่ในการช่วยพยุงและเสริมให้หน้าอกนั้นมีรูปทรงสมส่วนและเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้นเช่นที่ปรากฏในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18

ภาพ 110

ภาพซี่กรองในบริเวณปากของปลาวาฬ หรือ Baleen ที่นำมาใช้เป็นองค์ประกอบในการทำเสื่อรัดทรงสตรีในตะวันตก และเป็นที่นิยมอย่างมากในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16



Noted. From Baleen hair is attached to each baleen plate. by Wikipedia, 2004 (<https://en.wikipedia.org/wiki/Baleen#/media/File:Baleen.jpg>). In the public domain.

โดยอุปกรณ์ที่มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างทรวดทรงเช่นนี้ให้เกิดขึ้นได้นั้นจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ช่วยที่เรียกว่า กระดูกปลาวาฬ หรือ Whalebones ซึ่งแท้จริงแล้ว ไม่ใช่กระดูกของปลาวาฬตามคำแปลอย่างตรงตัวที่เราเข้าใจกัน แต่แท้จริงแล้วในส่วนนี้คือ อวัยวะส่วนเหงือกของปลาวาฬที่เรียกว่า ซี่กรอง หรือ Baleen ที่ทำหน้าที่ในการกรองเอาสิ่งมีชีวิตเล็กๆในน้ำทะเลเพื่อเป็นอาหารให้กับปลาวาฬ

คำว่า Baleen หรือเรียกอีกอย่างว่า Whalebone คือซี่กรอง (Baleen plates) ทั้งหมด ซี่กรองประกอบด้วยโปรตีนจำพวกเคราติน (Keratin) ซึ่งเป็นเส้นใยโปรตีนชนิดหนึ่งที่เป็นส่วนประกอบของผิวหนัง ผม และเล็บของคน โดยซี่กรองนี้มีการเจริญเติบโตจากส่วนฐานอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตของวาฬ แม้ว่าซี่กรองด้านนอกจะมีช่องว่างเล็กๆ (มองเห็นจากด้านนอก) แต่ด้านในจะเป็นซี่กรองขนาดเล็กๆ จำนวนมากที่มีประสิทธิภาพมาก ทำหน้าที่ปิดช่องว่างเพื่อกรองอาหารไว้ภายในและ

สามารถปล่อยน้ำทะเลให้ถูกขับออกจากปากไปตามช่องว่างที่มองเห็นจากภายนอก (ศูนย์ข้อมูล
ทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง, ม.ป.ป.)

ซึ่งเมื่อเป็นเช่นนี้ จะทำให้ซี่กรงนั้น มีคุณลักษณะพิเศษในการที่สามารถใช้กรรไกรตัดได้ไม่ต่างจาก
เล็บนิ้วมือและกระดูกอ่อน และสามารถที่จะตะไบเพื่อลบเหลี่ยมคมไม่ให้ระคายเคืองกับผิวหนังได้ ทั้งนี้ในการ
นำมาประกอบใช้กับเครื่องแต่งกายนั้นจะมีคุณลักษณะที่ยืดหยุ่นไม่ต่างจากเดสสันพลาสติกในปัจจุบัน ทำให้
สามารถใช้เอ็นดันทรงเพื่อทดแทนซี่กรงหรือกระดูกปลาวาฬในอดีตได้

1.2 สุ่มตะกร้า (Basket Hoop หรือ Pannier)

เป็นองค์ประกอบสำคัญของเครื่องแต่งกายชั้นในสำหรับลำตัวท่อนล่างของสตรี ที่เป็นที่ยอมรับมากใน
สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 และเป็นที่ยอมรับอย่างมากในประเทศฝรั่งเศส มีลักษณะพิเศษตรงที่พัฒนาต่อมาจากสุ่ม
รูปทรงโดมหรือสุ่มทรงกรวย (Farthingale) จากสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 แต่จะลดโวลุ่มทางด้านหน้าลำตัว
และด้านหลังของลำตัวให้แบนลง ขณะที่ขยายเฉพาะในส่วนด้านข้างลำตัวออกจนกว้างมาก คุณลักษณะอัน
เป็นพิเศษเช่นนี้เองที่ทำให้สุ่มตะกร้านั้นมีเอกลักษณ์ที่น่าสนใจและมีความสวยงามเป็นพิเศษ

ภาพ 111

ภาพ Marie Antoinette in Court Dress (ปี ค.ศ. 1778) โดย Elisabeth Louise Vigée Le Brun



Noted. From *Marie Antoinette in Court Dress*, by The Metropolitan Museum of Art, n.d.
(<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/656452>). Kunsthistorisches Museum, Vienna,

โดยเนื้อหาในบทนี้จะใช้แรงบันดาลใจจากภาพมารี อ็องตัวแน็ตในชุดราชสำนัก (Marie Antoinette in Court Dress, ปี ค.ศ. 1778) ของศิลปินเอลิซาเบธ หลุยส์ วิเฌ เลอ บรินน์ (Elisabeth Louise Vigée Le Brun) ที่เป็นภาพเหมือนของพระนางมารี อ็องตัวแน็ต พระราชินีแห่งฝรั่งเศสในพระเจ้าหลุยส์ที่ 16 แห่งฝรั่งเศสในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ที่แสดงให้เห็นรูปทรงเอกลักษณ์พิเศษของส้อมแบบตะกร้าที่มีเอกลักษณ์ในการลดโวลุ่มจนแบนทางด้านหน้าและด้านหลังของลำตัว ขณะที่เน้นการขยายออกทางด้านลำตัวเป็นหลัก โครงสร้างพิเศษของส้อมตะกร้าเช่นนี้เองที่ทำหน้าที่ในการช่วยพยุงส่วนกระโปรงของชุดให้เกิดรูปทรงและรูปร่างพิเศษอันน่าสนใจเช่นนี้ได้

1.3 หมอนรองสะโพก (Bum roll)

เป็นองค์ประกอบสำคัญของเครื่องแต่งกายชั้นในสำหรับลำตัวท่อนล่างของสตรี มีรูปร่างคล้ายพระจันทร์เสี้ยว หรือ คริวซองต์ (Croissant) ที่มีการยัดนุ่นเข้าทางด้านในเพื่อเสริมให้เกิดเป็นรูปทรงคล้ายหมอน โดยจะใช้สวมที่บริเวณเอว ในบริเวณด้านบนของเสี้อรัดทรง หรือ Corset ต่อเข้ากับส้อมหรือกระโปรงด้านล่าง โดยคุณลักษณะพิเศษของอุปกรณ์ช่วยในการแต่งกายชิ้นนี้จะทำหน้าที่ในการสร้างรูปร่างและโวลุ่มพิเศษสำหรับร่างกายเพื่อให้มีลักษณะของเส้นรอบนอกของร่างกายที่สวยงามมากขึ้น รวมทั้งยังทำหน้าที่ในการช่วยพยุงน้ำหนักของตัวเสี้อด้านนอกไม่ให้ถ่วงมากจนเกินไปอีกด้วย

โดยเนื้อหาในบทนี้นั้นจะอ้างอิงจากผลงานภาพพิมพ์ *The Vanity of Women Masks and Bustles* (ประมาณปี ค.ศ. 1600) ของศิลปินแมร์เตน เดอร์ วอส (Maerten de Vos) ที่แสดงภาพกิจกรรมการแต่งกายของสตรีชั้นสูงที่มีบรรดาเหล่าหญิงรับใช้กำลังสวมหมอนรองสะโพก (Bum roll) และแต่งตัวให้กับบรรดาเหล่าสตรีชั้นสูง

ภาพ 112

ภาพ *The Vanity of Women Masks and Bustles* (ประมาณปีค.ศ. 1600) โดย Maerten de Vos

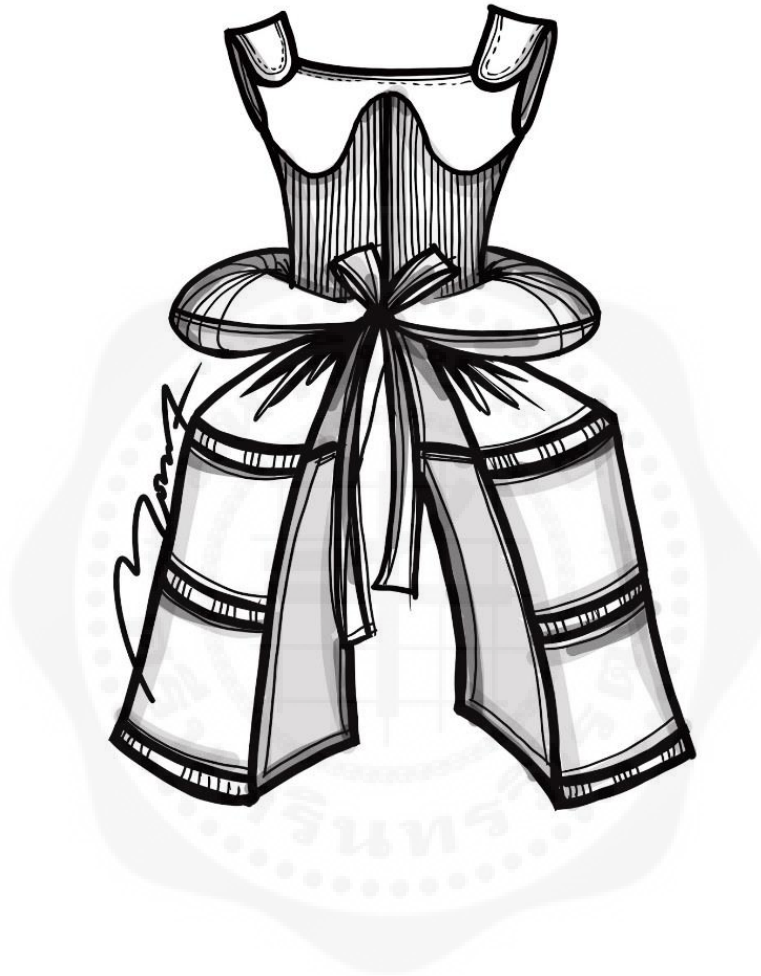


Noted. From *The Vanity of Women Masks and Bustles* MET DT4982.jpg, by Wikimedia Commons, 2017 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Vanity_of_Women_Masks_and_Bustles_MET_DT4982.jpg).
The Metropolitan Museum of Art

1.4 ภาพร่างต้นแบบ

ภาพ 113

ภาพร่างสำหรับการจัดสร้างเครื่องแต่งกายชั้นในอันประกอบด้วย เสื้อรัดทรง (Corset), สุ่มตะกร้า (Basket Hoop หรือ Pannier) และหมอนรองสะโพก (Bum roll) (ภาพโดยผู้เขียน)



2. อุปกรณ์

2.1 ผ้าดิบ

ใช้สำหรับทำอุปกรณ์ทั้ง 3 ชิ้น โดยควรจะเป็นผ้าดิบที่มีเนื้อหนาพอสมควรเพื่อช่วยทำให้โครงสร้างของอุปกรณ์ทั้ง 3 ชิ้นนั้นมีความแข็งแรง

2.2 เอ็นดันทรง

มีลักษณะเป็นเส้นเอ็นพลาสติกแบบแบน มีหลายขนาด ใช้สำหรับทำโครงเพื่อเสริมโครงสร้างของชุดชั้นใน ในท้องตลาดมีหลายกหลายแบบและหลากหลายคุณภาพ ขายเป็นเมตร โดยในที่นี้ใช้เอ็นดันทรงที่มีความกว้างที่ขนาด 1 ซม.

ภาพ 114

ภาพเอ็นดันทรง (ภาพโดยผู้เขียน)



2.3 ผ้าก๊อซ

เป็นแถบผ้าเจดียงมีความกว้างขนาด 4 ซม. ที่มีการพับริตมาแล้วให้มีขนาดสำเร็จที่ 1 ซม. ใช้สำหรับ
ก๊อซขอบผ้าและเครื่องแต่งกายเพื่อกันลู่ย มีหลายสี หลายราคาให้เลือกตามต้องการ

ภาพ 115

ภาพผ้าก๊อซขอบ (ภาพโดยผู้เขียน)



2.4 สายยางพลาสติก

เป็นสายยางใสแบบปกติ ถ้าเป็นไปได้เลือกชนิดที่มีความแข็งพอสมควรเพื่อที่จะได้ช่วยสร้างรูปทรง
ให้กับส่วมตะกร้า

2.5 ใยสังเคราะห์

เป็นใยโพลีเอสเตอร์ ปกติใช้สำหรับยัดในหมอนและตุ๊กตา เพื่อเพิ่มรูปร่างและโวลุ่มในห้กับงานผ้าและ
งานประดิษฐ์ มีขายแบบเป็นถุงสำเร็จขนาดบรรจุถุงละ 500 กรัม

ภาพ 116

ภาพใยสังเคราะห์ (ภาพโดยผู้เขียน)



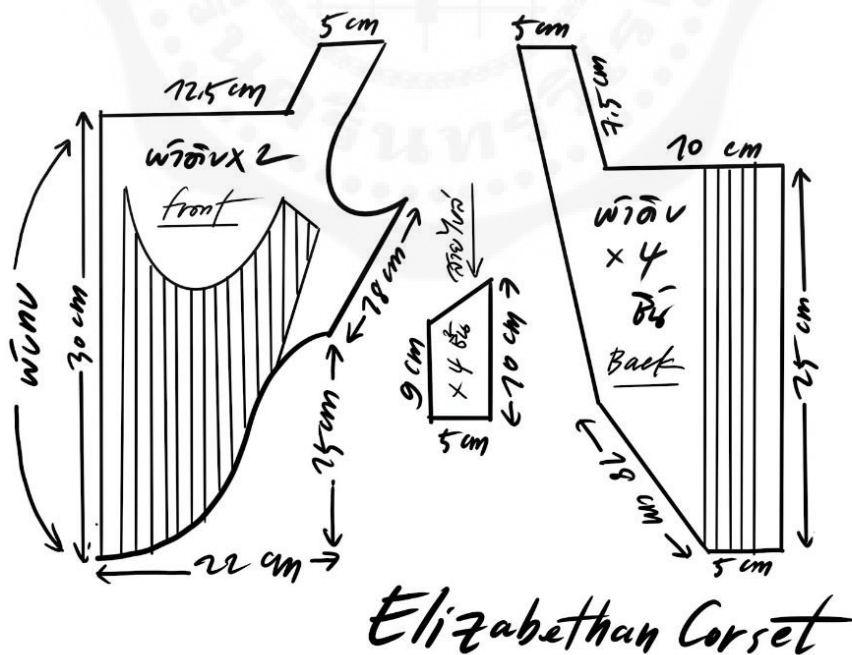
3. การจัดสร้าง

3.1 เสื้อรัดทรง หรือ คอร์เซ็ต (Corset)

ใช้แรงบันดาลใจจากโครงสร้างของเสื้อรัดทรง (Corset) จากสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 ที่มีเอกลักษณ์เป็นทรงกระบอก ตามที่ปรากฏในภาพ Kitchen Scene with the Parable of the Rich Man and Poor Lazarus (ค.ศ. 1610-1620) ของ Pieter Cornelisz Van Rijck ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

ภาพ 117

ภาพแพทเทิร์นเสื้อรัดทรง (Corset) ที่ใช้แรงบันดาลใจจากคริสต์ศตวรรษที่ 16 (ภาพโดยผู้เขียน)



3.1.1 แพทเทียร์น

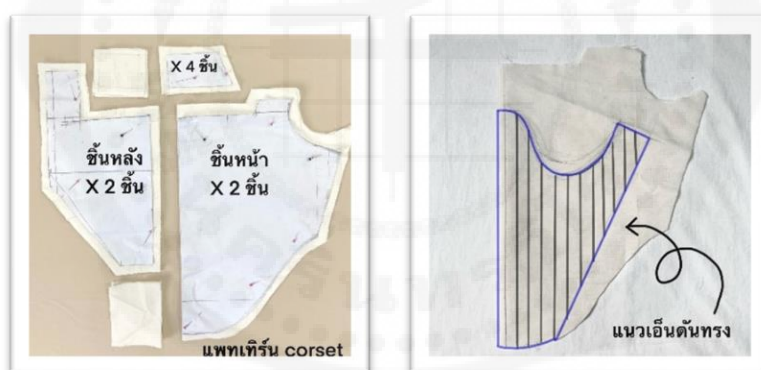
อ้างอิงแพทเทียร์นโบราณจากหนังสือของเจเน็ต อาร์โนลด์ (Janet Arnold) ด้วยการนำมาขยายแบบและปรับแบบลงในกระดาษแพทเทียร์นให้สอดคล้องสัมพันธ์กับรูปแบบที่ปรากฏในภาพวาด จากนั้นนำแพทเทียร์นกระดาษที่ขยายแบบแล้วมาตัดแยกชิ้นส่วน ก่อนที่จะไปตัดบนผ้าดิบ โดยพับทบขึ้นผ้าเพื่อให้แต่ละส่วนของแพทเทียร์นมีจำนวน 2 ชิ้นคู่ด้านหน้าและด้านหลัง เนื่องจากจำเป็นต้องเสริมเอ็นดันทรงในพื้นที่ระหว่างกลางของชิ้นหน้าและชิ้นหลัง

3.1.2 วางแนวเอ็นดันทรง

นำแพทเทียร์นชิ้นส่วนด้านหน้าและหลังมาวางแนวของเอ็นดันทรง เริ่มจากการวางช่วงฐานของหน้าอก จากนั้นลากเส้นกำหนดแนวเอ็นดันทรงในลักษณะที่เรียงต่อกันตลอดด้านหน้าของลำตัว ทั้งนี้เนื่องจากเส้นเอ็นดันทรงที่เลือกใช้มีความกว้างที่ 1 ซม. และเอ็นดันทรงนี้จะช่วยรัดทรงได้อย่างดี ก็ต่อเมื่อนำเรียงต่อกันให้มีลักษณะที่ค่อนข้างแน่น จึงกำหนดความกว้างของแนวเส้นเอ็นดันทรงที่ 1.3 ซม. โดยประมาณ เพื่อให้เกิดค่าเผื่อที่ช่วยให้สอดเอ็นดันทรงได้ง่ายมากขึ้น จากนั้นเย็บเส้น

ภาพ 118/119

ขั้นตอนการจัดสร้างเสื้อรัดทรง การวางแนวแพทเทียร์น (ภาพโดยผู้เขียน)



3.1.3 สอดเอ็นดันทรงและประกอบชิ้นส่วน

เมื่อเย็บแนวเอ็นดันทรงเรียบร้อยแล้ว ทั้งชิ้นหน้าและชิ้นหลังให้นำเอ็นดันทรงมาทำการตัดให้มีขนาดความยาวสอดคล้องกับความยาวของเส้นแนวเอ็นดันทรงที่กำหนดไว้ในชิ้นแพทเทียร์น จากนั้นประกอบชิ้นหน้าเข้ากับชิ้นหลังที่แนวเส้นข้างลำตัว ประกอบชิ้นไหล่ และติดกระดุมที่หัวไหล่ หรือจะใช้ตีนตุ๊กแกแทนก็ได้

ทั้งนี้เทคนิคที่จะช่วยให้สามารถสอดชิ้นเอ็นดันทรงให้ง่ายขึ้น ได้แก่ การตัดมุมที่ปลายของเอ็นดันทรงให้ทู่มากขึ้น เพื่อลบรอยแหลมที่อาจจะเกี่ยวผ้าหรือเส้นด้ายด้านในขณะสอดเอ็นดันทรงเข้าไปในช่องที่เผื่อไว้สำหรับแนวเอ็นดันทรง และเนื่องจากเส้นเอ็นเป็นเส้นพลาสติกที่มีความโค้งงอ การตัด

เอ็นดันทรงให้ตรงก่อน หรือสอดสลับชั้นที่โค้งคว่ำและโค้งหงาย ก็จะช่วยให้ชิ้นงานสมบูรณ์และเรียบสวยงามมากขึ้นด้วย

ภาพ 120/121

ขั้นตอนการจัดสร้างเสื้อรัดทรง การสอดเอ็นดันทรง (ภาพโดยผู้เขียน)



3.1.4 กุ๊นขอบ

เมื่อประกอบชิ้นส่วนทั้งหมดเสร็จเรียบร้อยแล้ว และขึ้นรูปของเสื้อดันทรงสมบูรณ์แล้ว ให้นำชิ้นงานไปรีดให้เรียบร้อย ก่อนที่จะนำมากุ๊นขอบโดยรอบด้วยเส้นกุ๊นขอบ โดยสามารถเย็บมือด้วยการดันถอยหลัง หรือเย็บโดยใช้จักรเย็บผ้าก็ได้ แต่ควรระมัดระวังส่วนที่เป็นส่วนพลาสติกของเอ็นดันทรง ที่อาจจะทำให้เข็มเย็บผ้าหักขณะทำการขณะเย็บ

ภาพ 122/123

ภาพผลงานสำเร็จของเสื้อรัดทรง (ภาพโดยผู้เขียน)



3.2 สุ่มตะกร้า (Basket Hoop หรือ Pannier)

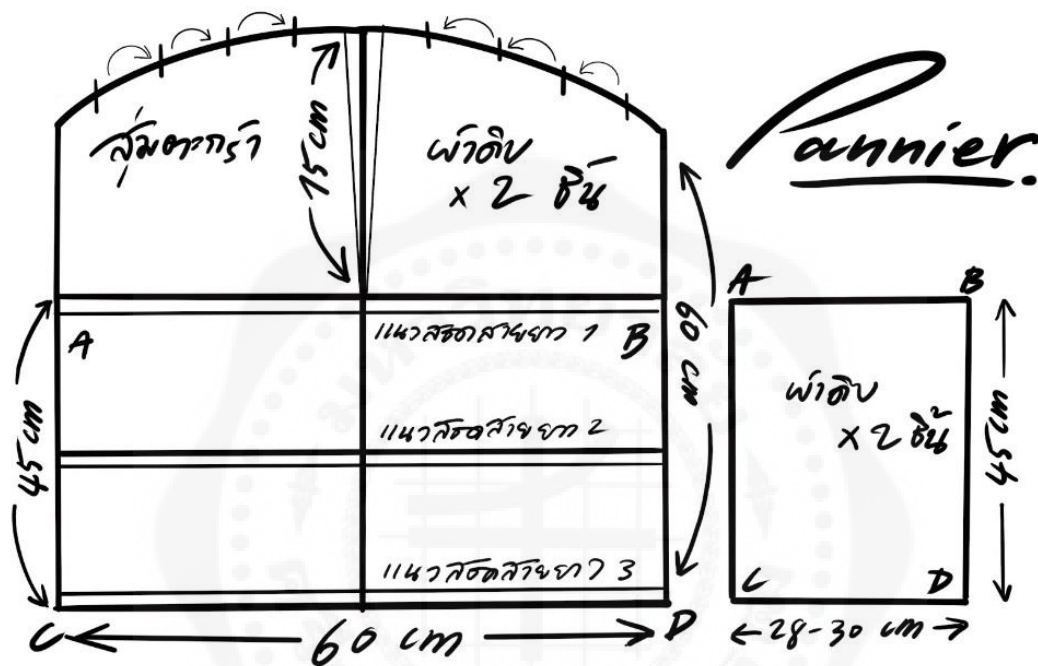
ใช้แรงบันดาลใจจากภาพ Marie Antoinette in Court Dress (1778) ของศิลปิน Elisabeth Louise Vigée Le Brun ที่เป็นภาพเหมือนของพระนางมารี อ็องตัวแน็ต พระราชินีแห่งฝรั่งเศสในพระเจ้าหลุยส์ที่ 16 แห่งฝรั่งเศสในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ที่ปรากฏการใช้สุ่มตะกร้าที่มีขนาดใหญ่ แต่ในที่นี่จะนำมาลดรูปลงให้มีขนาดพอประมาณ

3.2.1 แพทเทิร์น

อ้างอิงจากแพทเทิร์นส้อมตะกร้าแบบโบราณ โดยนำมาปรับและพัฒนาแบบให้มีขนาดที่สอดคล้องกับความต้องการ

ภาพ 124

ภาพแพทเทิร์นส้อมตะกร้า (Basket Hoop หรือ Pannier) แบบคริสต์ศตวรรษที่ 18 (ภาพโดยผู้เขียน)



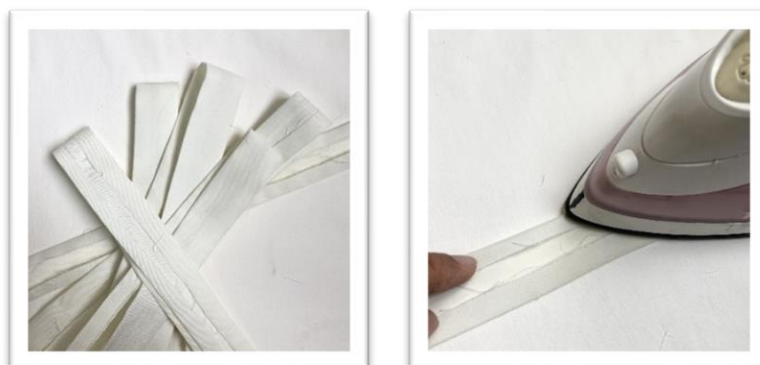
3.2.2 วางแนวเส้นโครงสร้าง

แยกส่วนแพทเทิร์นกระดาษและนำไปตัดบนชิ้นผ้าดิบ โดยให้แต่ละชั้นมีจำนวนเป็นชั้นคู่ สำหรับด้านซ้ายและขวาของลำตัว จากนั้นตัดชิ้นผ้าดิบเป็นริ้วให้มีความยาว 60 ซม. และความกว้างประมาณ 3 ซม. เพื่อทำเส้นริบบิ้นจำนวน 6 ชั้น เพื่อใช้เป็นแนวสำหรับสอดสายยางในการทำหน้าที่เป็นโครงสร้างสำหรับส้อมตะกร้า ซึ่งเมื่อตัดมาแล้วนั้นให้นำมารีดเก็บขอบเพื่อให้ง่ายต่อการประกอบเดินเส้น

จากนั้นนำเส้นริบบิ้นมาวางบนแพทเทิร์นชิ้นสี่เหลี่ยม ที่จะใช้ทำหน้าที่เป็นส่วนของตะกร้าทั้งด้านซ้ายและขวาของลำตัว ตามแนวระยะที่เท่าๆกัน ยึดเอาไว้ด้วยเข็มหมุด แล้วนำไปเย็บด้วยจักรเย็บผ้า จะได้แนวริบบิ้นสำหรับสอดสายยางเพื่อสร้างโครงของส้อมตะกร้า

ภาพ 125/126

ขั้นตอนการจัดสร้างสุ่มตะกร้า การทำริบบิ้น (ภาพโดยผู้เขียน)



3.2.3 ประกอบชิ้นส่วน

นำชิ้นส่วนทั้งหมดมาประกอบเข้าด้วยกัน ทั้งนี้ในส่วนของฐานสุ่มที่มีลักษณะเป็นวงโค้งนั้น เพื่อให้สามารถประกอบเข้ากับชิ้นส่วนสี่เหลี่ยมได้ง่ายขึ้น ให้ใช้ด้ายเนาที่บริเวณส่วนโค้งนำไว้ก่อน จากนั้นนำไปประกอบกับตัวสุ่มก่อนจะค่อยๆดึงเส้นด้ายที่เนาเอาไว้ เพื่อเก็บรูปร่างให้สวยงามก่อนนำไปเย็บประกอบ

ภาพ 127/128/129

ขั้นตอนการจัดสร้างสุ่มตะกร้า การวางแนวริบบิ้น (ภาพโดยผู้เขียน)

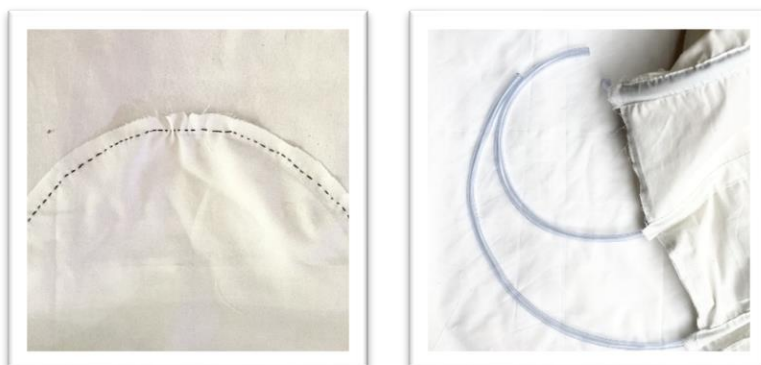


3.2.4 สอดสายยางทำโครงสร้าง

ก่อนประกอบปิดที่เส้นด้านข้างของสุ่มตะกร้า ให้เว้นช่องด้านข้างของสุ่มเอาไว้ พอที่จะสอดสายยางพลาสติกเข้าไปในช่องริบบิ้นที่เตรียมเอาไว้ก่อนหน้า จากนั้นเย็บปิดช่องริบบิ้นให้ตึง จะพบว่าโครงสร้างของสุ่มตะกร้าเริ่มปรากฏโวลุ่มตามที่ต้องการ

ภาพ 130/131

ขั้นตอนการจัดสร้างส้อมตะกร้า การประกอบฐานส้อมและสอดสายยาง (ภาพโดยผู้เขียน)



3.2.5 ชั้นโครงสร้าง

ที่ด้านบนของส้อมตะกร้าให้ผ่าเปิดช่องที่ความยาวประมาณ 15 ซม. เพื่อใช้เป็นส่วนในการเพิ่มค่าเผื่อสำหรับให้ส้อมสามารถเข้ารูปกับร่างกายได้อย่างสมบูรณ์มากขึ้น โดยใช้กรรไกรตัดเปิดชั้นผ้าตามแนวที่ลากไว้เป็นเส้นตรง จากนั้นตัดเป็นฟืนปลาที่หัวมุม แล้วพับขอบเย็บตะเข็บเก็บให้เรียบร้อย

ภาพ 132/133

ขั้นตอนการจัดสร้างส้อมตะกร้า เปิดช่องด้านข้างสะโพก (ภาพโดยผู้เขียน)



ที่ด้านข้างของรอยเปิดนี้ ให้เก็บจีบด้านละ 3 จีบเพื่อสร้างโวลุ่มให้กับส้อมตะกร้าสัมพันธ์กับส่วนโค้งของร่างกาย

นำส้อมตะกร้าที่ได้ทั้งชิ้นซ้ายและขวาของลำตัวเพื่อขึ้นหุ่น และสำรวจโวลุ่มว่าเป็นไปตามที่ต้องการหรือไม่ ทั้งนี้ในขั้นตอนที่เวลานี้ ผู้จัดสร้างสามารถเพิ่มจีบบนชิ้นงานได้อีกเพื่อให้ส้อมมีความโค้งและโวลุ่มที่สัมพันธ์กับหุ่นมากขึ้น

ภาพ 134/135/136

ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า การจับจีบด้านข้างสะโพก (ภาพโดยผู้เขียน)



3.2.6 ประกอบเข็มขัดผูกเอว

ทำขึ้นเข็มขัดสำหรับผูกเอว ด้วยการตัดชิ้นผ้าเป็นริ้วความยาวประมาณ 1.20 ซม ที่ความกว้างประมาณ 10 - 12 ซม. เย็บเข้ามุมแล้วม้วนตลบออกมา โดยเทคนิคที่จะช่วยให้เข็มขัดมีมุมสวยงามนั้น ให้ตัดปลายของมุมเข็มขัดก่อนดึงย้อนด้านในออกมาด้านนอก แล้วใช้ปลายเข็มหมุดช่วยสะกิดมุมออกมาแล้วนำไปรีด เท่านั้นจะได้มุมเข็มขัดที่สวยงาม เย็บประกอบเข็มขัดที่ทำเข้ากับตัวสู่มตะกร้าที่ขึ้นหุ่นรอไว้ ก็จะได้สู่มตะกร้าที่สำเร็จสมบูรณ์

ภาพ 137/138/139

ขั้นตอนการจัดสร้างสู่มตะกร้า ทำเข็มขัดผูกเอว และผลงานสำเร็จ (ภาพโดยผู้เขียน)

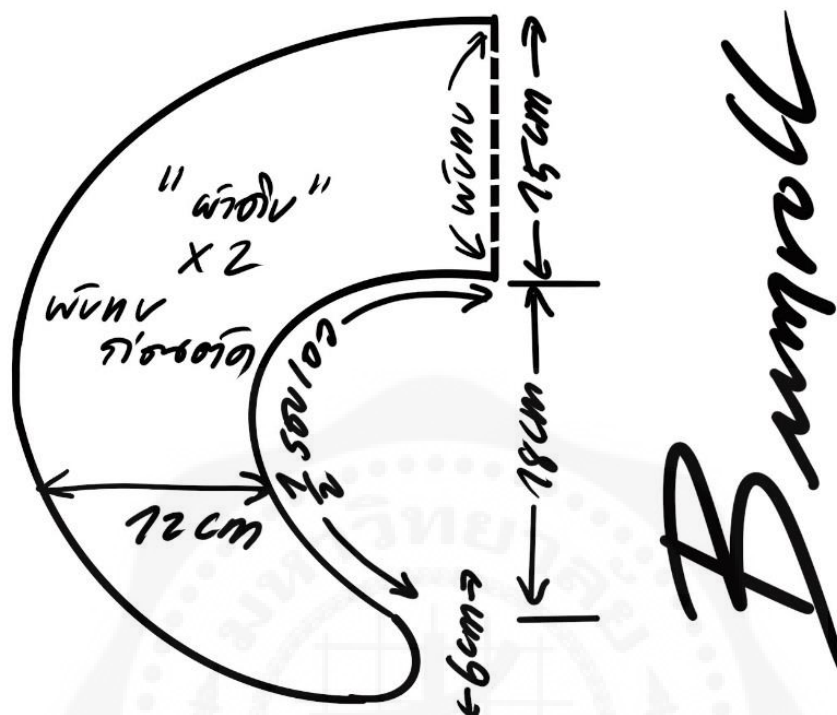


3.3 หมอนรองสะโพก (Bum roll)

ใช้แรงบันดาลใจจากผลงานภาพพิมพ์ The Vanity of Women Masks and Bustles (ประมาณปี ค.ศ. 1600) ของศิลปิน Maerten de Vos ที่แสดงให้เห็นภาพกิจกรรมของสตรีชั้นสูงกำลังสวมหมอนรองสะโพกโดยบรรดาเหล่าสาวใช้

ภาพ 140

แพทเทิร์นหมอนรองสะโพก (Bum roll) (ภาพโดยผู้เขียน)



3.3.1 แพทเทิร์น

ขึ้นโครงร่างของแพทเทิร์นแบบง่ายๆด้วยการวัดรอบเส้นเอว แล้ววาดแบบเป็นวงกลมในกระดาษแพทเทิร์น ก่อนที่จะสร้างโวลุ่มของหมอนรองสะโพกด้วยเส้นรอบวงชั้นนอกที่เพิ่มค่าความกว้างในส่วนสะโพกและด้านหลังลำตัวให้มากขึ้นกว่าส่วนด้านหน้าลำตัว จนเกิดเป็นรูปคล้ายพระจันทร์เสี้ยว หรือ ขนมครวซ์ซองต์ (Croissant) ทั้งนี้เนื่องจากรูปร่างของหมอนรองสะโพกมีลักษณะที่เท่ากันทั้งทางด้านซ้ายและขวา จึงสามารถทำแพทเทิร์นเพียงครึ่งเดียวได้

3.3.2 ประกอบชิ้นส่วน

ตัดแพทเทิร์นกระดาษ และนำไปตัดบนชิ้นผ้าดิบโดยวางที่สันทบผ้าเพื่อให้ได้แบบที่เมื่อกางออกแล้วจะมีรูปร่างที่สมบูรณ์ และตัดชิ้นผ้าออกมาทั้งหมด 2 ชิ้น จากนั้นนำชิ้นผ้าไปเย็บเข้าด้วยกันโดยรอบ พร้อมกับเว้นช่องว่างไว้ราว 3-5 ซม. ทั้งนี้เนื่องจากหมอนรองสะโพกมีรูปร่างเป็นวงโค้ง ดังนั้นเทคนิคการตัดขอบผ้าให้เป็นฟันปลาโดยรอบ (ดังที่ปรากฏในภาพ) จะช่วยให้เมื่อกลับด้านในออกมาแล้วนั้นจะได้เส้นโค้งที่สวยงามมากขึ้น

ภาพ 141/142

ขั้นตอนการจัดสร้างหมอนรองสะโพก การตัดชิ้นผ้า (ภาพโดยผู้เขียน)



3.3.3 ยัดใยสังเคราะห์

ที่ช่องเปิดว่างที่เว้นไว้ นั้น นำใยสังเคราะห์เข้ามายัดเข้าไปจนกระทั่งได้รูปร่างของหมอนรองสะโพกที่ต้องการ เย็บเชือกที่ตรงปลายทั้ง 2 ข้างด้านหน้าของชิ้นงานเพื่อเอาไว้ผูกเข้ากับเอวเมื่อสวมใส่ ก็จะได้หมอนรองสะโพกที่เป็นที่นิยมใช้งานในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16 ถึงราวคริสต์ศตวรรษที่ 18

ภาพ 143/144/145

ภาพผลงานสำเร็จของหมอนรองสะโพก (ภาพโดยผู้เขียน)



3.3.4 การสวมหมอนรองสะโพก

ในการสวมหมอนรองสะโพกนี้ จะใช้สวมทับไปบนสุ่มตะกร้าดังที่ปรากฏในภาพ เพื่อช่วยสร้างโวลุ่มของร่างกายให้มีความสมดุลและสวยงามก่อนที่จะสวมชุดสำเร็จทับลงไปด้านบน

ภาพ 146

ภาพลู่มตะกร้าสวมกับหมอนรองสะโพก (ภาพโดยผู้เขียน)



4. ผลงานสำเร็จ

เป็นภาพผลงานสำเร็จของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายชั้นในแบบโบราณที่เกิดจากแรงบันดาลใจอันได้
จากภาพต้นแบบของผลงานจิตรกรรมในยุคต่าง ๆ

ภาพ 147/148

ภาพสำเร็จของผลงานเครื่องแต่งกายชั้นในสตรี ประกอบด้วยเสื่อรัดทรง (Corset) ลู่มตะกร้า (Basket Hoop หรือ Pannier)
และหมอนรองสะโพก (Bum Roll) (ภาพโดยผู้เขียน)



สรุป

เครื่องแต่งกายตะวันตกในอดีตนั้นมีเอกลักษณ์สำคัญอยู่ที่การโครงสร้างซึ่งถูกจัดการผ่านแนวคิดของ
การควบคุมร่างกาย ทั้งโดยกระบวนการความเชื่อทางศาสนาและโดยอำนาจทางการเมือง ชนชั้นสูงและสตรีจึง
ปรากฏมีรูปร่างที่ผิดแปลกไปจากรูปฟอร์มของร่างกายตามธรรมชาติเมื่อสวมใส่เครื่องแต่งกายที่จำต้องปรากฏ
ตัวต่อหน้าสาธารณะชน ทั้งเพื่อแสดงความแตกต่างระหว่างชนชั้น และเพื่อแสดงความพิเศษในการได้

ครอบครองวัสดุและอุปกรณ์ในการประกอบสร้างเครื่องแต่งกายที่สวยงาม ซึ่งแน่นอนว่ารูปร่างอันแปลกพิสดารนี้ไม่ได้เกิดขึ้นมาด้วยความบังเอิญ หากแต่ถูกจัดกระทำผ่านโครงสร้างของเครื่องแต่งกายชั้นในที่จิตใจบังคับและจัดการให้เกิดรูปร่างอันเป็นที่ต้องการเช่นนั้นขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นการได้มาซึ่งรูปร่างอันเป็นที่ปรารถนาเหล่านี้ยังจำต้องใช้อุปกรณ์ที่มีความแปลกประหลาด นับตั้งแต่ ลวด เหล็ก ไปจนถึงกระดูกปลาวาฬ (Whalebone) ที่หายากและมีราคาแพง

จุดประสงค์ในการเรียนรู้การจัดสร้างเครื่องแต่งกายชั้นในอันประกอบไปด้วยเสื่อรัดทรง สุ่มตะกร้า และ หมอนรองสะโพก ที่เป็นเอกลักษณ์ของเครื่องแต่งกายตะวันตกในประวัติศาสตร์ยุคต่างๆ จึงมีความสำคัญในการช่วยขยายมุมมองของนักออกแบบเครื่องแต่งกายและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ให้สามารถพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ ได้กว้างมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังเปิดโอกาสให้นำเอาโครงสร้างพื้นฐานของเครื่องแต่งกายชั้นในในประวัติศาสตร์เหล่านี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้อีกอย่างหลากหลายรูปแบบ



บทที่ 8

แพนคอเอลิซาบีธันและฐานรองแพนคอ

Theatre Costume:

Ruff Collar and Piccadill or Supportasse





บทนำ

ความน่าสนใจประเด็นหนึ่งของเครื่องแต่งกายของกษัตริย์และชนชั้นสูงของตะวันตกในประวัติศาสตร์นั้น อยู่ที่การให้ความสำคัญกับส่วนของใบหน้าและลำคอเป็นอย่างมาก ทั้งนี้นอกจากที่ใบหน้านั้นจะแสดงให้เห็นว่าบุคคลผู้นั้นเป็นใครและมีความสำคัญอย่างไรแล้ว ความเชื่อในอดีตที่ว่าสีขาหรือผิวที่ซีดขาวนั้น เป็นสัญลักษณ์ภาพแทนของความร่ำรวยและมีอันจะกินเนื่องจากบุคคลนั้นใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่ที่มีร่มเงาและมีเวลาว่างในการตกแต่งประทีนผิวของตนเอง ก็ยิ่งทำให้สีขากลายเป็นที่นิยมและกลายเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจของชนชั้นสูงไปโดยปริยาย

การได้ครอบครองความขาว ที่เกิดขึ้นจากเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่ผ่านการซักฟอกและต้มน้ำร้อน เพื่อทำความสะอาดอย่างดีโดยทาสและคนรับใช้ จึงเป็นดังอภิสิทธิ์ที่กษัตริย์และชนชั้นสูงเท่านั้นจะสามารถครอบครองได้ เช่นเดียวกับการแสวงหาวิธีการในการเพิ่มความขาวให้กับผิวพรรณของตนเองด้วยเครื่องสำอางที่มีส่วนผสมของตะกั่วในยุคสมเด็จพระเอลิซาเบธแห่งอังกฤษที่กลายเป็นแฟชั่นอันเป็นที่นิยมของผู้หญิงในยุคนั้น การประดิษฐ์วิธีการเพิ่มความขาวและความสว่างให้กับใบหน้าด้วยแผงคอเอลิซาบีอัน (Ruff Collar) หรือฐานรองแผงคอ (Piccadill or Supportasse) จึงกลายเป็นกุศโลบายอย่างหนึ่งในการใช้ความขาวของเสื้อผ้าเพื่อจัดการกับการส่องสะท้อนของแสงเพื่อให้ตกกระทบเข้ากับใบหน้าจนสว่างเรืองรอง เป็นที่น่าชื่นชมแก่ผู้ที่พบเห็น

เนื้อหาในบทนี้จึงว่าด้วยการจัดสร้างแผงคอและฐานรองแผงคอ ที่ไม่ค่อยปรากฏมีการแนะนำขั้นตอนการประดิษฐ์มากนักในแวดวงเครื่องแต่งกายละครเวทีของไทย ด้วยการใช้แรงบันดาลใจจากภาพวาดของสมเด็จพระเอลิซาเบธที่ 1 ของอังกฤษ (Queen Elizabeth of England) ที่ปรากฏภาพวาดรูปเหมือน (Portrait) ขณะแต่งกายสวมใส่แผงคอ และฐานรองคออยู่เป็นจำนวนมากมาใช้เป็นตัวอย่างในการสร้างชิ้นงาน

1. การออกแบบ

เนื้อหาในบทนี้หยิบเอาแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.1 แผงคอเอลิซาบีอัน (Ruff Collar)

เป็นส่วนประกอบของเครื่องแต่งกายกษัตริย์และชนชั้นสูง ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 สันนิษฐานว่ามีที่มาจากองค์ประกอบของเสื้อตัวในรูปร่างหลวมโคร่ง (Chemise หรือ Camissa) ที่ใช้สวมติดร่างกายของคนในยุคนั้น โดยสำหรับชนชั้นสูงแล้วเสื้อชนิดดังกล่าวนั้นอาจจะทำมาจากผ้าลินิน หรือ ผ้าฝ้ายเนื้อดี ที่มีลักษณะเป็นชุดคลุมยาวแบบทูนีครูปตัวที (T-Shape Tunic) ที่จะต้องสวมผ่านศีรษะ โดยที่ในส่วนของคอเสื้อนั้นจะเป็นคอชุดแบบมีสายดึง (Drawstring) ซึ่งเมื่อสวมแล้วจะผู้สวมใส่จะทำการรูดสายดึงเพื่อให้คอเสื้อกระชับเข้ากับลำคอจนเกิดเป็นระบายที่ใต้ใบหน้า สันนิษฐานว่าความสวยงามของชิ้นผ้าที่รูดแนบเข้ากับลำคोनี้ค่อยๆแยกส่วนออกมาจากเสื้อคลุมยาว และกลายมาเป็นอุปกรณ์ในการตกแต่งประดับเครื่องแต่งกายในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16 พร้อมกับค่อยๆมีขนาดที่กว้างและขยายใหญ่ขึ้น พร้อมกับการประดับตกแต่งให้มีความหรูหราเป็นพิเศษ จนถึงขนาดแบบที่ใหญ่จนเกินไหล่ของผู้สวมใส่ในแบบที่เรียกว่า แผงคอแบบลาดรองศีรษะของเซนต์จอห์น (Plateau de Saint Jean) ที่อ้างอิงถึงเรื่องเล่าในคัมภีร์ไบเบิล อันเกี่ยวกับเซนต์จอห์น เดอะ แบปติสต์ (John the Baptist) นักบุญในสมัยคริสตกาลที่ถูกคำสั่งให้ตัดศีรษะโดยกษัตริย์เฮรอด (Herod) อันเป็นที่มาของการเปรียบเทียบเปรียบเปรยถึงแผงคอเสื้อที่กว้างเสียจนมองไม่เห็นไหล่ของผู้สวมใส่จนราวกับศีรษะถูกตัดนำมาวางไว้บนลาดต่อหน้ากษัตริย์เฮรอดตามที่อ้างอิงในคัมภีร์

โดยเนื้อหาในบทนี้หยิบเอาแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 ที่เป็นภาพวาดรูปเหมือนแบบเต็มตัวของสมเด็จพระเอลิซาเบธที่ 1 แห่งประเทศอังกฤษ ชื่อภาพ Elizabeth I Ermine Portrait (ราวปี ค.ศ. 1585) โดยศิลปินวิลเลียม เซการ์ (William Segar) เป็นแรงบันดาลใจ ทั้งนี้ในภาพวาดเหมือนของพระราชินีนาถเอลิซาเบธนั้น จะเห็นได้ว่าพระองค์สวมแผงคอในแบบที่เรียกว่า Ruff Collar ซึ่งมีขนาดใหญ่ตกแต่งด้วยชายผ้าลูกไม้ ซึ่งในอดีตนั้นการทำแผงคอในลักษณะนี้จำเป็นจะต้องใช้ผ้าฝ้ายชนิดบาง หรือ ผ้าสาลูที่นำมาลงแป้ง (Starching) แล้วรีดผ่านความร้อนเพื่อให้ผ้าเกิดความแข็งคงรูป จนสามารถสร้างให้เป็นรูปทรงตามที่ต้องการได้ ทั้งนี้ในปัจจุบัน ด้วยวิทยาการของการผลิตวัสดุสมัยใหม่ ผ้าตาข่ายแบบแข็งที่มีจำหน่ายในท้องตลาดนั้น สามารถนำมาใช้แทนผ้าขาวบางเพื่อจัดสร้างแผงคอได้ อีกทั้งยังมีความสะดวกเรื่องจากมีทั้งความโปร่งและคงตัว ไม่จำเป็นที่จะต้องนำมาลงแป้งเช่นในอดีต โดยในส่วนของ การตกแต่งนั้น

สามารถเลือกใช้ผ้าลูกไม้ตามแบบโบราณเดิมก็ได้ หรือจะประยุกต์ใช้แถบริบบิ้นแบบอินเดียที่มีขายราคาถูกในบริเวณตลาดพาหุรัดเพื่อใช้แทนแถบลูกไม้ ก็จะช่วยเพิ่มความสวยงามแปลกตาให้กับแผงคอได้เช่นเดียวกัน

ภาพ 149

ภาพ Elizabeth I Ermine Portrait (ราวปี ค.ศ. 1585) โดย William Segar



Noted. From Elizabeth I Ermine Portrait, by World History Encyclopedia, 2020 (<https://www.worldhistory.org/image/12283/elizabeth-i-ermine-portrait/>). In the public domain.

1.2 ฐานรองแผงคอ (Piccadill หรือ Supportasse)

ถือเป็นอุปกรณ์สำคัญอีกชิ้นหนึ่งในส่วนของเครื่องตกแต่งในส่วนของลำคอและใบหน้าในเครื่องแต่งกายในประวัติศาสตร์ยุโรปที่มีการนำเสนอกระบวนการจัดสร้างและวิธีการทำค่อนข้างน้อย ในที่นี้จึงเสนอวิธีการแบบง่าย ๆ ที่สามารถประยุกต์ใช้เข้ากับละครเวทีที่ต้องการสร้างเครื่องแต่งกายโบราณที่ดูแปลกตา

ซึ่งในอดีตนั้น ฐานรองแผงคอจะถูกใช้สวมเพื่อรองรับคอเสื้อแผงคอแบบ Ruff Collar เนื่องจากมีโครงสร้างที่ทำขึ้นมาจากลวดมีความแข็งแรงพอประมาณและมีฐานรองรับที่ช่วงด้านหลังลำคอเพื่อให้สามารถพยุงน้ำหนักของแผงคอขนาดใหญ่ได้ ทั้งนี้ปรากฏว่าในเวลาต่อมานั้น ฐานรองแผงคอที่มีการตกแต่งประดับประดาสวยงามก็เริ่มที่จะเป็นที่นิยม และสามารถนำมาสวมตกแต่งกับเครื่องแต่งกายโดยไม่จำเป็นต้องสวมแผงคอ จึงเป็นผลให้ปรากฏมีภาพของฐานรองแผงคอที่ตกแต่งสวยงามปรากฏในภาพวาดรูปเหมือนบุคคลชั้นสูงมากยิ่งขึ้นทั้งชายและหญิง ในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 จนพัฒนาต่อมาเป็นปกเสื้อแบบ Falling Ruff หรือ Falling Band ที่เป็นต้นกำเนิดของคอเสื้อเชิ้ตเช่นในปัจจุบัน

โดยเนื้อหาบทนี้ จะใช้ภาพวาดฐานรองคอก (Piccadill หรือ Supportasse) จากภาพวาดรูปเหมือน ชื่อ Portrait of Grey Brydges (ประมาณปีค.ศ.1615) โดยศิลปินวิลเลียม ลาร์กิน (William Larkin) เป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน

ภาพ 150

ภาพ Portrait of Grey Brydges (ประมาณปี ค.ศ. 1615) โดย William Larkin

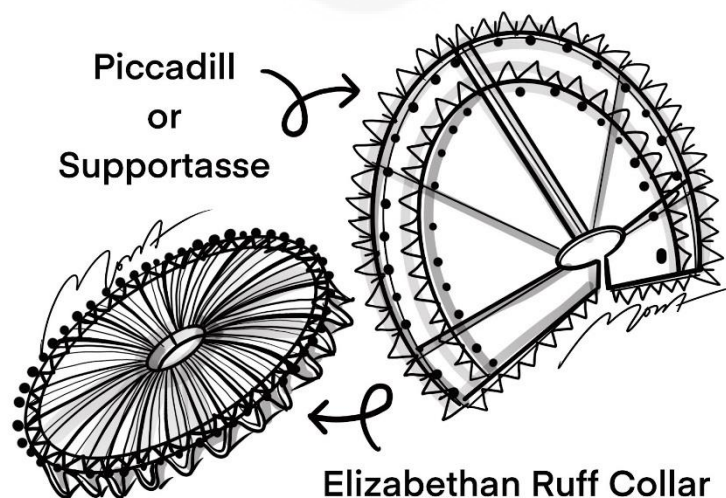


Noted. From Portrait of Grey Brydges 5th Baron Chandos, by Wikipedia, 2012 (https://en.wikipedia.org/wiki/Grey_Brydges,_5th_Baron_Chandos#/media/File:William_Larkin_Grey_Brydges_5th_Baron_Chandos.jpg). In the public domain.

1.3 ภาพร่างต้นแบบ

ภาพ 151

ภาพแบบร่างคอกเอลิซาเบ็ท และฐานรองคอกแบบ Piccadill หรือ Supportasse (ภาพโดยผู้เขียน)



2. อุปกรณ์

2.1 ผ้าตาข่ายอย่างแข็ง

ถือเป็นวัสดุสมัยใหม่ที่มีประโยชน์อย่างมากในการใช้แทนผ้าขาวบางหรือผ้าดิบอย่างบาง รวมไปถึงจนถึงผ้าลินิน ที่นิยมใช้ทำแผงคอในอดีต เนื่องจากไม่จำเป็นต้องนำมาลงแป้งเพื่อให้แข็งและขึ้นรูป ทั้งนี้ผ้าตาข่ายในท้องตลาดนั้น ปัจจุบันหลากหลายความหนา ความแข็ง ไปจนถึงหลากหลายสีสันทัน ดังนั้นการเลือกระดับของความหนาที่สอดคล้องกับการทำงานจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ ในการทำแผงคอในลักษณะแบบโบราณผ้าตาข่ายอย่างแข็ง สีขาวขุ่น (Off White) จะให้คุณลักษณะที่ใกล้เคียงกับภาพที่ปรากฏอดีตมากที่สุด

ภาพ 152

ภาพผ้าตาข่ายอย่างแข็ง (ภาพโดยผู้เขียน)



2.2 ผ้าดิบ

ใช้สำหรับทำส่วนประกอบ เช่น ฐานคอ และ เชือกที่ใช้ผูกแผงคอ ทั้งนี้ผ้าดิบอย่างหนาพอประมาณจะช่วยให้แผงคอมีความคงทนแข็งแรงและขึ้นรูปได้สวยงามขึ้น

ภาพ 153

ภาพแถบริบบิ้นลูกไม้อินเดีย (ภาพโดยผู้เขียน)



2.3 ลวด

ใช้สำหรับขึ้นโครงฐานรองแผงคอ (Piccadill หรือ Supportasse) ให้เลือกใช้ลวดที่ไม่อ่อนเกินไป และ ไม่แข็งเกินไปสามารถตัดด้วยมือ หรือ คีมตัดลวดได้ง่ายๆ จะช่วยให้การทำงานสะดวกมากขึ้น

2.4 อุปกรณ์ตกแต่ง

ในที่นี้เลือกใช้ริบบิ้นแบบอินเดียนที่มีขายในท้องตลาด เนื่องด้วยมีราคาเหมาะสมและมีความสวยงาม และใช้แทนแถบผ้าลูกไม้ได้ดี

3. การจัดสร้าง

3.1 แผงคอเอลิซาเบ็ธ (Ruff Collar)

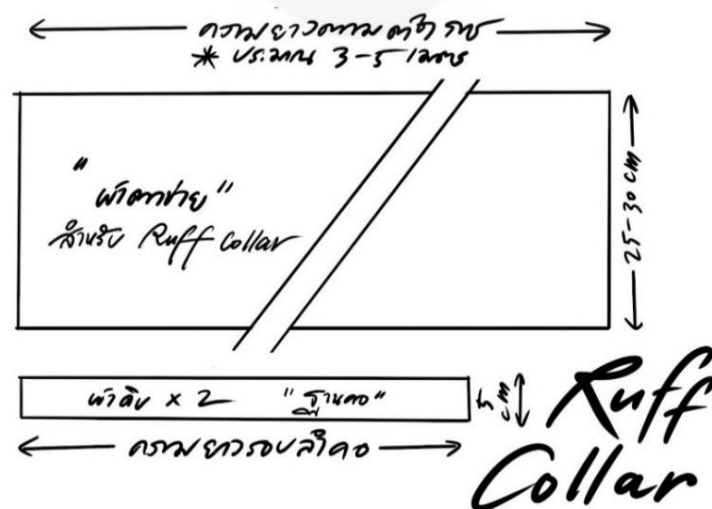
ใช้แรงบันดาลใจจากภาพ Elizabeth I Ermine Portrait (ราวปีคศ.1585) โดยศิลปิน William Segar เพื่อจัดสร้างเป็นแผงคอรูปวงกลมสีขาว ประดับตกแต่งด้วยแถบผ้าลูกไม้สีทอง

3.1.1 แพทเทิร์น

โครงสร้างของแผงคอนั้นมีพื้นฐานที่ค่อนข้างไม่ซับซ้อน โดยเกิดขึ้นจากการใช้ผ้ายาวรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้ามาจับพลีทจับเข้าต่อกัน ทั้งนี้ความยาวของชิ้นผ้าที่จะกลายเป็นตัวแปรที่ไม่สามารถกำหนดได้อย่างชัดเจนว่าต้องใช้แพทเทิร์นที่มีความยาวเท่าไร เนื่องจากว่าความกว้างของแผงขอนั้นขึ้นอยู่กับความต้องการของนักออกแบบ ขณะที่ความยาวก็ขึ้นอยู่กับความแน่นของพลีทที่ต้องการบนแผงคอ ทั้งนี้ในชิ้นงานตัวอย่างใช้แพทเทิร์นที่มีความกว้าง 25 ซม. และความยาวที่ 4.5 เมตร โดยประมาณ

ภาพ 154

แพทเทิร์นแผงคอเอลิซาเบ็ธ (ภาพโดยผู้เขียน)

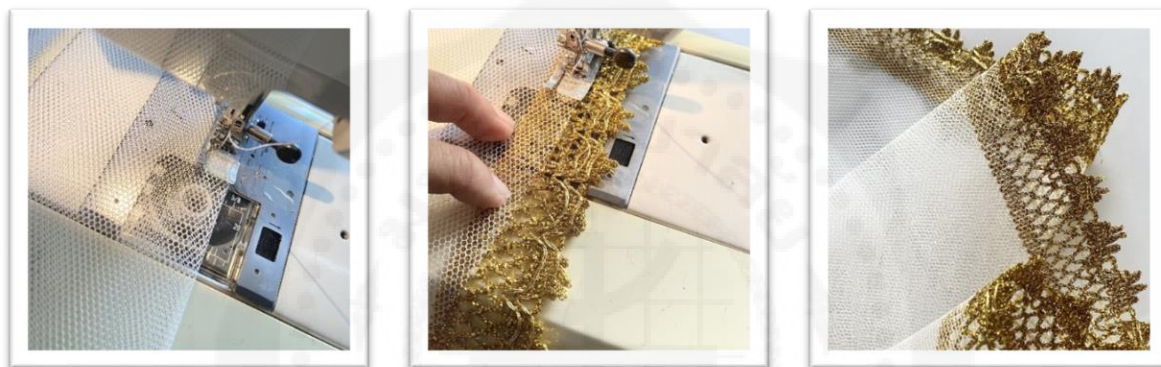


3.1.2 ตกแต่งแถบลูกไม้

เมื่อตัดผ้าตาข่ายแล้วให้นำไปเย็บขอบเสียก่อน เนื่องด้วยในกรณีนี้ผู้จัดสร้างต้องการทำแผงคอที่มีความหนาและคงตัวขึ้นรูปพอสมควร จึงต้องการใช้ผ้าตาข่ายที่พับทบ 2 ชั้นเพื่อให้เกิดการคงตัว จากนั้นนำริบบิ้นอินเดียนมาเย็บต่อชายเพื่อการประดับตกแต่ง ทั้งนี้ที่ต้องทำการตกแต่งชายเสียก่อนนั้น เป็นเพราะว่าด้วยกระบวนการของการทำแผงคอนั้น จากนี้จะต้องนำวัสดุสำเร็จมาจับพลีอย่างต่อเนื่องไปเรื่อยๆ การตกแต่งชายเสียก่อน จึงจะช่วยให้สะดวกต่อการจัดสร้างและทำให้ผลงานสวยงาม

ภาพ 155/156/157

ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การต่อแถบลูกไม้ (ภาพโดยผู้เขียน)



3.1.3 สร้างฐานคอ

ตัดผ้าดิบขนาดความกว้างประมาณ 10 ซม. เพื่อที่จะพับทบแล้วได้ฐานคอที่ 5 ซม. ความยาวเท่ากับรอบลำคอพอดี จากนั้นเย็บเป็นฐานคอ รีดให้เรียบร้อย

ภาพ 158

ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ แถบฐานคอ (ภาพโดยผู้เขียน)

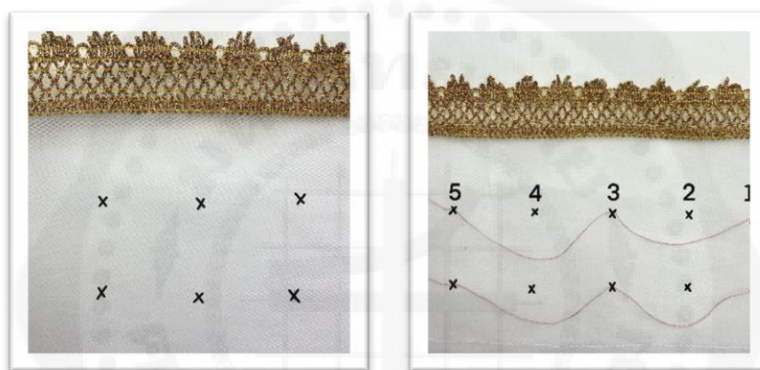


3.1.4 จับจีบแผงคอ

นำชิ้นวัสดุที่เย็บริบบิ้นตักแต่งเรียบร้อยแล้ว มากำหนดรอบจับพลีท โดยให้คำนึงถึงความกว้างของฐานคอเป็นสำคัญ ทั้งนี้เนื่องจากว่ารอยจับพลีทนั้นจำเป็นที่จะต้องมีความกว้างสัมพันธ์กับความกว้างของฐานคอจึงจะมีความสวยงาม ในที่นี้ ฐานคอถูกกำหนดให้มีความกว้างที่ 5 ซม. ดังนั้นบนชิ้นงานให้กำหนดจุดเครื่องหมายที่มีความห่างกันทุก 5 ซม. เรียงเป็นแถวประมาณ 2 แถว ยาวตลอดความยาวของวัสดุที่จะใช้ทำแผงคอ จากนั้นใช้ด้ายเนาเป็นช่วงในลักษณะของจุดเว้นจุด เช่นในภาพประกอบ เนาที่จะ 1 / 3 / 5 และกระโดดข้ามจุดที่ 2 และ 4 เป็นต้น โดยให้ทำเช่นนี้ไปจนตลอดความยาวของผ้าตาข่ายที่ใช้เป็นวัสดุเพื่อทำแผงคอ

ภาพ 159/160/161

ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การกำหนดจุดรัดจีบ (ภาพโดยผู้เขียน)



จากนั้นให้ค่อยๆ รูดด้ายที่เนาเอาไว้ที่ละน้อย จะพบว่าด้านที่เนาแบบก้าวกระโดดนั้นจะสร้างรอยจับพลีทให้ปรากฏขึ้นมาในความกว้างที่เท่ากับฐานคอ และเมื่อรูดด้ายให้แน่นตึงมากขึ้น ก็จะได้จับพลีทของฐานคอที่ละเอียดและสวยงามมากขึ้นด้วย

ภาพ 162/163/164

ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ การรูดจีบแผงคอ (ภาพโดยผู้เขียน)



3.1.5 เชื่อมแผงคอกับฐานคอ

ที่เส้นฐานคอให้กำหนดจุดความห่างของรอยจีบพลีท โดยยิ่งกำหนดให้มีความถี่มากเท่าไร ก็เท่ากับว่าจะได้รอยจีบพลีทของแผงคอที่แน่นและละเอียดมากขึ้นเท่านั้น เช่นในกรณีนี้กำหนดระยะความห่างไว้ที่ทุก 0.5 ซม. เป็นต้น จากนั้นนำแผงคอที่จีบพลีทสำเร็จไว้ทั้งเส้นแล้ว มาสอยติดเข้าด้วยกัน โดยในที่นี้ใช้การเย็บแบบตะเข็บเย็บหุ้มเพื่อยึดแผงคอเข้ากับฐานคอ โดยพยายามรักษารอยพลีทให้คงรูปสวย จากนั้นเมื่อสอยเสร็จรอบทั้งฐานคอ จึงให้ดึงด้ายที่เนาเอาไว้ออกได้

ภาพ 165/166/167

ขั้นตอนการจัดสร้างแผงคอ ประกอบจีบกับฐานคอ (ภาพโดยผู้เขียน)

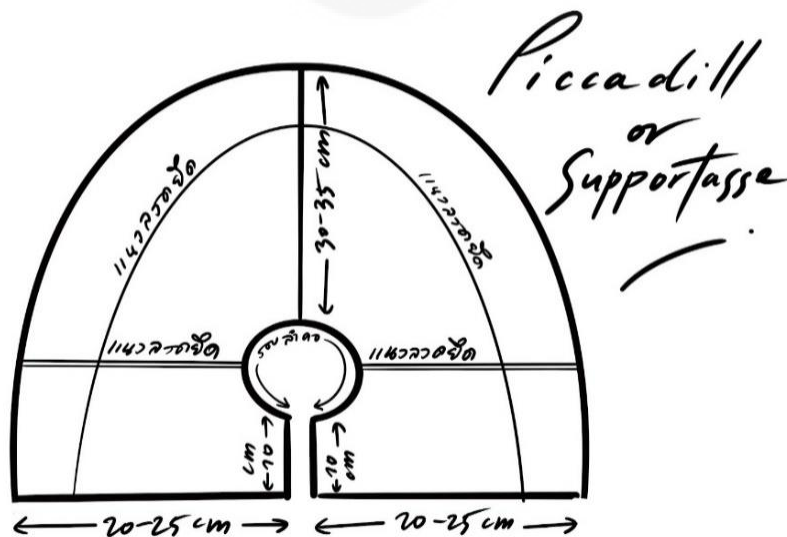


3.2 ฐานรองแผงคอ (Piccadill หรือ Supportasse)

ใช้แรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมรูปเหมือนชื่อ Portrait of Grey Brydges (ประมาณปี ค.ศ. 1615) โดย William Larkin

ภาพ 168

แพทเทิร์นฐานรองแผงคอแบบ Piccadill หรือ Supportasse (ภาพโดยผู้เขียน)



3.2.1 แพทเทิร์น

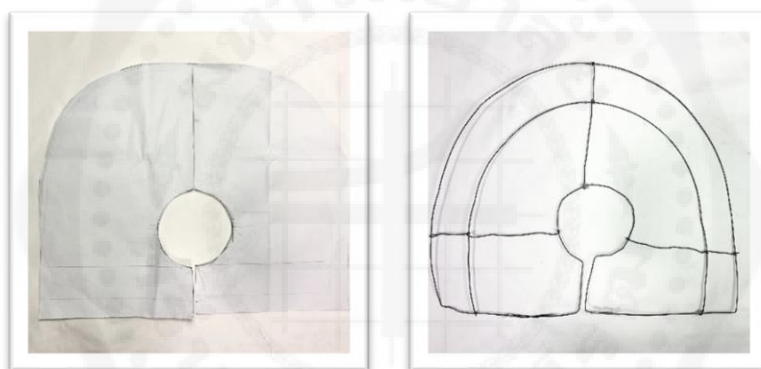
กำหนดแพทเทิร์นแบบง่ายๆ ด้วยการวัดรอบฐานคอ นำค่าที่ได้มาวาดเป็นรูปครึ่งวงกลมลงบนกระดาษแพทเทิร์น จากนั้นกำหนดค่ากรอบของฐานรองแผงคอในเส้นกรอบรอบนอก ให้เป็นรูปที่มีฐานเป็นเหลี่ยมแต่ด้านบนปรากฏเป็นวงโค้ง ทั้งนี้รูปแบบของฐานรองแผงคอนี้ สามารถประยุกต์รูปแบบได้ตามความต้องการของนักออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดง

3.2.2 ขึ้นโครง

ใช้ลวดตัดเพื่อขึ้นโครงตามแบบแพทเทิร์น ด้วยการใช้เข็มดัดลวดเป็นเครื่องมือในการช่วยตัดโครง ทั้งนี้การเสริมก้านลวดด้านในระหว่างกรอบแต่ละชั้นจะช่วยทำให้กรอบลวดมีความแข็งแรง และอยู่ตัวมากขึ้นขณะทำงาน

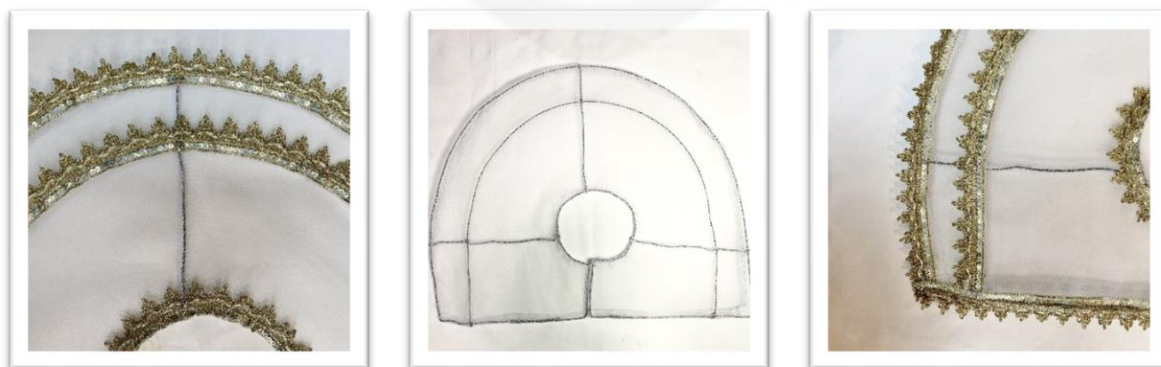
ภาพ 169/170

ขั้นตอนการจัดสร้างฐานรองแผงคอ แพทเทิร์นและโครงลวด (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 171/172/173

ขั้นตอนการจัดสร้างฐานรองแผงคอ บุษัผ้าตาข่ายและตกแต่ง (ภาพโดยผู้เขียน)



3.2.3 บุษัผ้าตาข่าย และตกแต่ง

เมื่อได้โครงของฐานรองแผงคอตามที่ต้องการแล้วนั้น ให้นำผ้าตาข่ายมาบุด้านบนของโครงลวด แล้วเย็บตรึงด้วยมือให้แน่นโดยรอบ จากนั้นนำริบบิ้นอินเดียมายึดตกแต่ง ทั้งนี้การตกแต่งสามารถ

ปรับเปลี่ยนได้ตามแบบร่างและความต้องการของนักออกแบบรวมทั้งผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

4. ผลงานสำเร็จ

เป็นภาพผลงานสำเร็จของการจัดสร้างแผงคอเอลิซาบีธันและฐานรองคอแบบ Piccadill หรือ Supportasse ที่เกิดจากแรงบันดาลใจอันได้จากภาพต้นแบบของผลงานจิตรกรรม

ภาพ 174/175

ภาพผลงานสำเร็จแผงคอเอลิซาบีธัน และฐานรองคอแบบ Piccadill หรือ Supportasse (ภาพโดยผู้เขียน)



สรุป

เอกลักษณ์อีกประการหนึ่งที่น่าสนใจในเครื่องแต่งกายตะวันตกสมัยโบราณ ได้แก่เครื่องตกแต่งประดับรอบลำคอที่ปรากฏความนิยมอย่างมากในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16 เพราะนอกจากจะแสดงถึงฐานะชนชั้นและคุณลักษณะพิเศษที่ทำให้บุคคลแตกต่างกันอย่างชัดเจนแล้ว เครื่องประดับตกแต่งรอบลำคอเหล่านี้ยังเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการที่นำมาสู่การเกิดขึ้นของปกเสื้อในเครื่องแต่งกายที่ใช้อยู่อย่างเป็นสากลและแพร่หลายในปัจจุบันอีกด้วย ทั้งนี้ในงานออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงพบว่าการนำเครื่องตกแต่งรอบลำคอในลักษณะต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้สำหรับการแสดงหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของการแสดงละครเวทีหรือภาพยนตร์ที่เน้นรูปแบบการนำเสนอแบบสมจริง ไปจนถึงการนำเสนอเครื่องแต่งกายการแสดงในเรื่องเล่าแบบเทพนิยายและจินตนาการ ยิ่งไปกว่านั้นการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีความมหัศจรรย์ เช่น ในการแสดงละครสัตว์ ก็พบว่าการนำเอาเครื่องประดับตกแต่งรอบลำคอไปปรับใช้การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของตัวละครอยู่ไม่น้อย ดังนั้นการเรียนรู้โครงสร้างพื้นฐานของเครื่องประดับรอบลำคอ ตลอดจนการมีความสามารถที่จะจัดทำเครื่องประดับตกแต่งเหล่านี้ในลักษณะเบื้องต้นได้ ก็จะมีส่วนช่วยให้นักออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดงและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตคุณลักษณะพิเศษอันเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องแต่งกายเพื่อแสดงได้อย่างอย่างหลากหลายมากขึ้น

บทที่ 9

การขยายแบบจากแพทเทิร์นโบราณ

Theatre Costume:
Vintage Pattern Drafting





บทนำ

ในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น บ่อยครั้งการทำงานจากแพทเทิร์นโบราณเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะในกรณีของการจัดสร้างละครย้อนยุคในแบบที่เรียกว่าละครพีเรียด (Historical Drama หรือ Historical Plays) การใช้แพทเทิร์นโบราณมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบและตัดเย็บนอกจากจะช่วยให้ง่ายต่อการผลิตเสื้อผ้าแล้ว จึงยังมีความถูกต้อง (Accuracy) ตรงตามยุคสมัย และรูปร่างโครงสร้างของเครื่องแต่งกายอีกด้วย

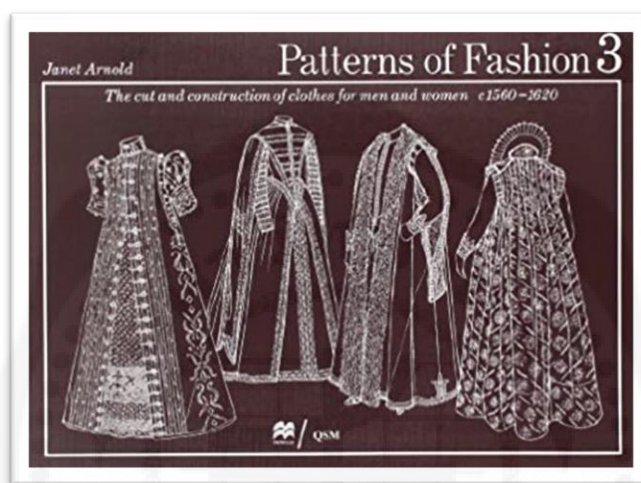
เนื้อหาที่ปรากฏในบทนี้จึงว่าด้วยเทคนิคของการนำเอาแพทเทิร์นโบราณมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบและปรับประยุกต์เพื่อจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ตั้งอยู่บนลักษณะของเสื้อผ้าตามประวัติศาสตร์ ซึ่งในปัจจุบันนั้นไม่ใช่เรื่องยากเลยสำหรับผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นิสิตนักศึกษาตลอดจนผู้ที่สนใจในเครื่องแต่งกายประวัติศาสตร์ที่จะหาต้นแบบแพทเทิร์นโบราณของตะวันตกเพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง หรือเป็นต้นแบบในการประยุกต์และตัดเย็บเครื่องแต่งกายการแสดง เพราะสามารถหาซื้อหนังสือรวบรวมแพทเทิร์นโบราณได้อย่างง่ายดาย รวมทั้งยังสามารถดาวน์โหลดแพทเทิร์นจากอินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาใช้ประยุกต์และจัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงได้อีกด้วย

ทั้งนี้หนังสือรวบรวมแพทเทิร์นโบราณที่มีมาตรฐานเห็นควรแนะนำแก่ผู้ที่สนใจ ได้แก่ผลงานของเจเน็ต อาร์โนลด์ (Janet Arnold) นักประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย ที่ทำการสืบค้นและศึกษาเครื่องแต่งกายตะวันตกที่อยู่ในความดูแลของพิพิธภัณฑ์ทั่วยุโรป ด้วยการศึกษาถึงองค์ประกอบในการจัดสร้างตัดเย็บ ทั้งในส่วน

ของแพทเทิร์นไปจนถึงรายละเอียดเล็กๆน้อยๆที่เกี่ยวข้องกับการประดับตกแต่ง ก่อนที่จะทำการถ่ายแบบ ออกมาเป็นภาพวาด และสร้างเป็นแพทเทิร์นที่ง่ายต่อการนำไปปรับประยุกต์ใช้งาน ยิ่งไปกว่านั้นกระบวนการที่ปรากฏในหนังสือทุกเล่มของอาร์โนลด์ ยังแสดงกรรกำหนดค่าของสัดส่วนและการวัดที่มีมาตรฐาน เหมาะกับการนำมาใช้ในการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการขยายแบบแพทเทิร์นโบราณ ไปจนถึงการพัฒนาไปสู่การสร้างแนวทางในการใช้งานแพทเทิร์นโบราณลักษณะอื่นๆอีกด้วย

ภาพ 176

หนังสือรวบรวมแพทเทิร์นโบราณ ชุด *Patterns of Fashion* โดย Janet Arnold



Noted. From *Patterns of Fashion 3: The Cut and Construction of Clothes for Men and Women C. 1560-1620*, by Arnold, J., n.d., Amazon (<https://www.amazon.com/Patterns-Fashion-Construction-Clothes-1560-1620/dp/0896760839>). In the public domain.

1. การออกแบบ

ในการทำงานกับเนื้อหาของบทนี้ที่ว่าด้วยการขยายแบบแพทเทิร์นโบราณนั้น ภาพวาดรูปเหมือนของ สมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 1 (Queen Elizabeth I of England) ที่มีชื่อภาพว่า Elizabeth I Ermine Portrait ของ วิลเลียม เซการ์ (William Segar) มาใช้อีกครั้งหนึ่ง โดยนำมาเป็นต้นแบบของแรงบันดาลใจในการออกแบบ เครื่องแต่งกายการแสดงที่จะทำการจัดสร้างขึ้นจริงเพื่อเป็นใช้เป็นตัวอย่างให้เห็นภาพการทำงานอย่างชัดเจนมากขึ้น

1.1 แรงบันดาลใจ

ทั้งนี้สิ่งสำคัญที่นำมาต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในบทนี้ ได้แก่ ประเด็นที่ว่าด้วยภาพเหมือนส่วนใหญ่ของสมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 1 แห่งอังกฤษนั้น มักจะสอดแทรกสัญลักษณ์และแนวคิดทางการเมืองเอาไว้ใน เครื่องแต่งกายของพระองค์เสมอ

ภาพเอลิซาเบธกับเพิงพอน (Ermine) ที่ถูกวาดขึ้นโดยวิลเลียม เซการ์ (William Segar) ในปี ค.ศ. 1585 กลายเป็นชื่อของภาพที่เรียกกันอย่างแพร่หลายเพราะการปรากฏของสัตว์ชนิดนี้ที่บริเวณแขนซ้ายด้านล่างของพระราชินี ในภาพนั้นเอลิซาเบธประทับนั่งในฉลองพระองค์สีดำตกแต่งด้วยขลิบผ้าสีทองและเครื่องประดับจำนวนมาก โดยเฉพาะสร้อยมุกสีดำสามเส้นที่ร้อยเรียงเข้าต่อกัน ข้างพระองค์นั้นมีดาบทองเล่มใหญ่ ที่เป็นดังสัญลักษณ์ของความยุติธรรมและอำนาจเด็ดขาดของพระองค์ในการปกครองอังกฤษ ขณะที่ตัวเพิงพอนสีขาวซึ่งสวมมงกุฎทองเล็ก ๆ รอบคอและกำลังทำท่าไต่ขึ้นบนแขนซ้ายนั้นแสดงให้เห็นเด่นชัดถึงการเป็นสัญลักษณ์แทนค่าถึงความบริสุทธิ์ จงรักภักดี และชื่อเสียง ในมืออีกข้างของพระองค์มีข้อมะกอกอันเป็นสัญลักษณ์แทนสันติภาพและความสงบสุขแห่งประเทศอังกฤษภายใต้ปกครองของพระองค์ (Cartwright, M., 2020)

ภาพ 177

ภาพ Elizabeth I Ermine Portrait (ราวปี ค.ศ. 1585) โดย William Segar



Noted. From Elizabeth I Ermine Portrait, by World History Encyclopedia, 2020

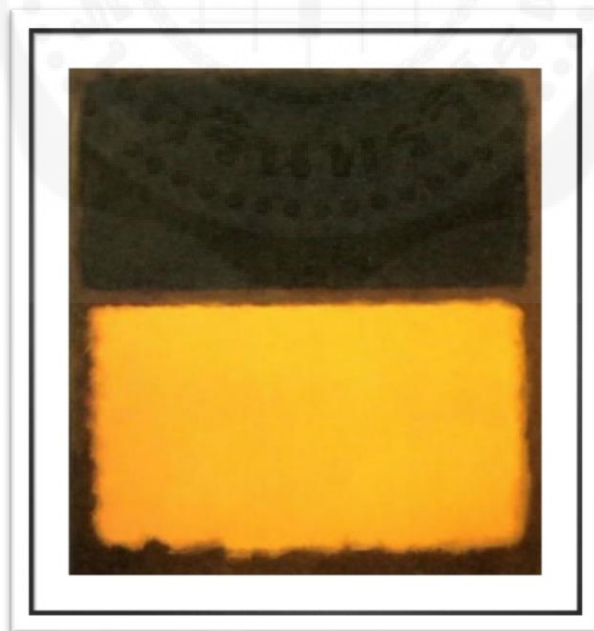
(<https://www.worldhistory.org/image/12283/elizabeth-i-ermine-portrait/>). In the public domain.

ยิ่งไปกว่านั้นภาพที่ยกมาเป็นแรงบันดาลใจยังมีการใช้สีดำและสีทองที่เป็นเอกลักษณ์อย่างสวยงามแปลกตา เนื้อหาในบทนี้จึงสนใจที่จะนำแนวคิดของศิลปะ เครื่องแต่งกาย ที่มีความสัมพันธ์กับการเมืองเข้ามาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ผ่านผลงานแบบนามธรรมตามแนวทางของ มาร์ก รอธโก (Mark Rothko) ศิลปินแนวแอ็บสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) ที่เป็นหนึ่งในแนวทางความเคลื่อนไหวของศิลปะอเมริกันในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่บรรดาเหล่าศิลปินต่างนำความรู้สึกอันเป็นผลกระทบจากสงครามมาใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกอย่างเป็นอิสระผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน

Abstract Expressionism เป็นกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ถือกำเนิดขึ้นในนิวยอร์ก ในช่วงปี 1940-1950 ได้รับอิทธิพลจากกระแสศิลปะนามธรรม (Abstract) ในการแสดงออกของ อารมณ์ความรู้สึกผ่านการทำงานศิลปะที่ไม่ยึดติดกับความเป็นจริง เน้นการสำแดงความเคลื่อนไหว แบบฉับพลันและรุนแรงตามสัญชาตญาณของศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) รวมถึงใช้ ประโยชน์จากการทำงานโดยอัตโนมัติของจิตไร้สำนึกของศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) โดย ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ในปี 1930 เหล่าศิลปินหัวหอกของกลุ่มหัวก้าวหน้าหรือ อาร์ว็อง- การ์ดจากยุโรป ต่างลี้ภัยสงครามมายังสหรัฐอเมริกา ทำให้ศิลปินอเมริกันได้รับอิทธิพลทางความคิด จากศิลปินเหล่านั้นอย่างมาก และนำมาปรับเปลี่ยนสไตล์ให้เข้ากับอารมณ์ความรู้สึกยุคหลัง สงครามโลกครั้งที่สอง ที่อเมริกาเพิ่งบอบช้ำจากความล้มเหลวทางเศรษฐกิจและการถูกโดดเดี่ยวทาง วัฒนธรรม ศิลปิน Abstract Expressionism ได้รับการยอมรับในฐานะผู้บุกเบิกงานศิลปะแบบหัว ก้าวหน้าของอเมริกาอย่างแท้จริง ผลงานของพวกเขาได้รับการยกย่องว่าเต็มไปด้วยจิตวิญญาณ แบบอเมริกัน ด้วยขนาดของผลงานอันใหญ่โตมหึมา เติบโตขึ้นด้วยความรู้สึกอันท่วมท้นล้นหลาม และการแสดงออกอันห้าวหาญรุนแรงจากจิตวิญญาณแห่งเสรีภาพของปัจเจกชน (ภานุ บุญพิพัฒนา พงศ์, 2017)

ภาพ 178

ภาพ Untitled 18, 1963 โดย Mark Rothko



Noted. From *Mark Rothko*, by King and McGaw, n.d. (https://www.kingandmcgaw.com/prints/mark-rothko/untitled-18-1963-134645#134645::frame:880610_glass:770007_media:0_mount:108644_mount-width:50)

1.2 ภาพร่างต้นแบบ

เป็นผลงานที่ได้แรงบันดาลใจจากภาพวาดรูปเหมือนของสมเด็จพระเจอลิซาเบธที่ 1 ผสานเข้ากับแรงบันดาลใจที่ว่าด้วยการผสมผสานแนวคิดทางการเมืองผ่านผลงานทางศิลปะ ด้วยการใช้อารมณ์จากภาพแบบนามธรรมของศิลปินมาร์ก รอทโก ซึ่งภาพร่างนี้จะใช้เป็นต้นแบบของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายที่ว่าด้วยการสร้างสรรค์ผลงานจากการขยายแบบแพทเทิร์นแบบโบราณ

ภาพ 179

ภาพร่างที่ได้แรงบันดาลใจจากภาพของสมเด็จพระเจอลิซาเบธและภาพวาดของมาร์ก รอทโก (Mark Rothko) (ภาพโดยผู้เขียน)



2. อุปกรณ์

2.1 กระดาษแพทเทิร์น ใช้สำหรับสร้างขยายแบบ และปรับแบบแพทเทิร์น

2.2 ไม้บรรทัด มีความจำเป็นมากในการขยายแบบแพทเทิร์น ทั้งนี้ถ้าเป็นไปได้ควรจะเป็นไม้บรรทัดแบบใสและมีหน่วยวัดที่เป็นทั้งระบบนิ้วและเซนติเมตร

2.3 ดินสอ ยางลบ ใช้สำหรับสร้างแบบและขยายแบบแพทเทิร์น

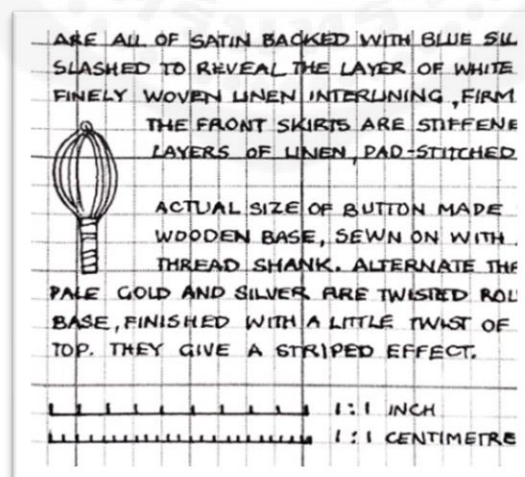
3. การจัดสร้าง

3.1 สร้างตารางการขยายแบบ

ในงานรวบรวมแพทเทิร์นโบราณส่วนใหญ่ รวมไปถึงจนถึงหนังสือรวบรวมแพทเทิร์นโบราณของเจเน็ต อาร์โนลด์ (Janet Arnold) นั้น จะมีการกำหนดอัตราส่วนของชิ้นงานเอาไว้เสมอว่าใช้ขนาดของการย่อขยายแบบแพทเทิร์นนั้น ๆ ในจำนวนค่าเช่นไร ซึ่งกระบวนการกำหนดค่าอัตราส่วนเหล่านี้ ถือว่ามีความสำคัญมากต่อการขยายแบบ (Drafting) และการเกลี่ยขนาดไซส์ (Grading System) ของช่างตัดเย็บ ซึ่งนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเองจำเป็นต้องรู้ เพื่อนำมาปรับใช้ในการทำงาน โดยในงานตัวอย่างที่สร้างขึ้นมาจากหนังสือของเจเน็ต อาร์โนลด์ (Janet Arnold) นี้ มีการกำหนดอัตราส่วนในลักษณะของช่องตาราง โดยกำหนดให้ 1 ช่องตารางมีค่าเท่ากับหน่วยวัด 1 นิ้ว (ดังภาพ)

ภาพ 180

รายละเอียดแสดงการกำหนดอัตราส่วนการย่อขยายแบบแพทเทิร์นในหนังสือของ เจเน็ต อาร์โนลด์ (Janet Arnold)

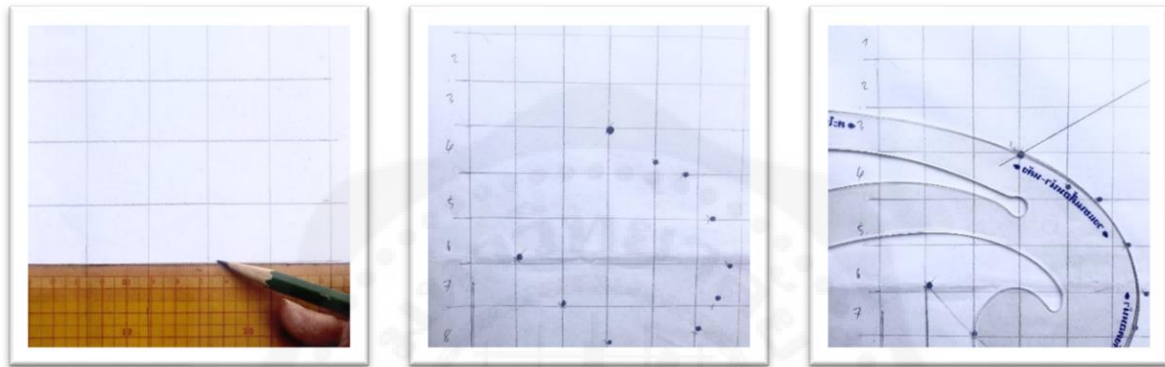


Noted. From *Patterns of Fashion 3: The Cut and Construction of Clothes for Men and Women C. 1560-1620*, by Arnold, J., (1985), Drama Publishers.

จากนั้นบนกระดาษแพทเทิร์น ให้ทำการตีตารางขนาด 1x1 นิ้ว บนพื้นที่ทั้งหมดของกระดาษ เพื่อใช้เป็นการเตรียมพื้นที่สำหรับการทำงานขยายแบบแพทเทิร์นโบราณ เมื่อเสร็จแล้ว ให้ทำการขยายแบบโดยกระบวนการเทียบเคียงช่องตารางที่ปรากฏในแพทเทิร์นโบราณต้นฉบับ เข้ากับตารางขนาดอัตราส่วน 1 ตารางนิ้วตามที่ได้เตรียมการไว้ ด้วยการจุดเพื่อกำหนดเส้นและรูปทรงสำคัญ จากนั้นตีเส้นเชื่อมจุดทั้งหมดเข้าด้วยกัน

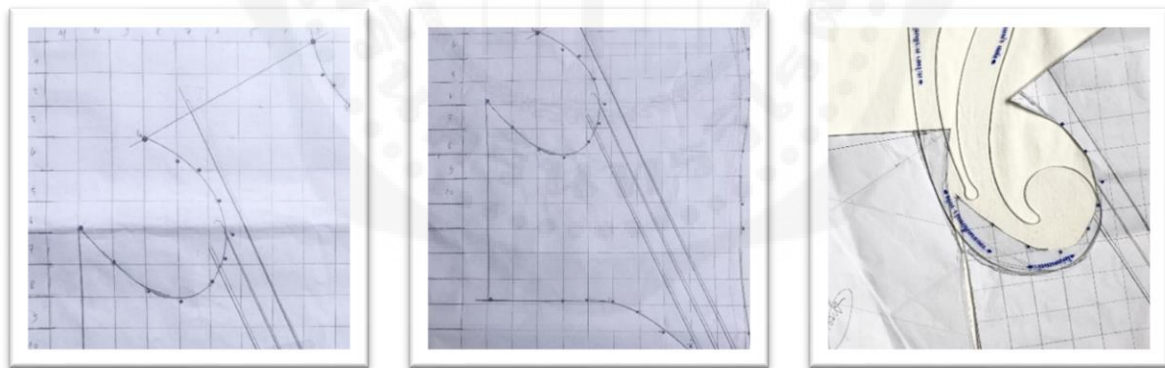
ภาพ 181/182/183

ขั้นตอนการขยายแบบ การตีตารางและกำหนดจุด (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 184/185/186

ขั้นตอนการขยายแบบ การปรับแบบ (ภาพโดยผู้เขียน)



3.2 ปรับแก้แบบ

เมื่อได้แบบสำเร็จที่ขยายมาจากแพทเทิร์นโบราณฉบับย่อแล้วนั้น ให้ทำการปรับแก้แบบเพื่อให้มีสัดส่วนที่สอดคล้องกับนักแสดง หรือแบบที่จะใช้สวมใส่เครื่องแต่งกายสำเร็จ ทั้งนี้ จากประสบการณ์พบว่าแพทเทิร์นโบราณนั้นมีอัตราส่วนของร่างกายที่ค่อนข้างเล็กมาก โดยเฉพาะเมื่อแพทเทิร์นเหล่านี้ล้วนได้ทำการลอกแบบมาจากเสื้อผ้าจริงที่ปรากฏอยู่ในพิพิธภัณฑ์ต่างๆทั่วยุโรป ซึ่งก็ทำให้สันนิษฐานต่อไปได้ว่าคนยุโรปในอดีตนั้นมีรูปร่างที่สั้นท้วมกว่าคนในปัจจุบันมาก

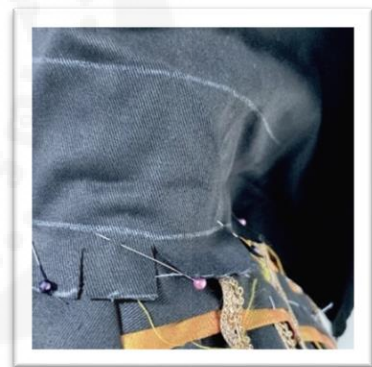
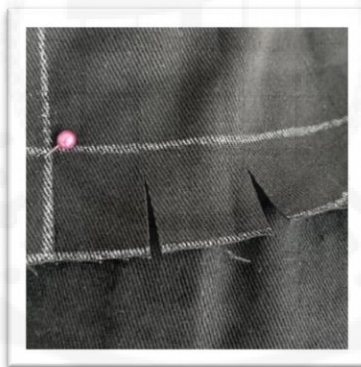
ทั้งนี้จุดสำคัญที่ควรใส่ใจในการตรวจเช็คสัดส่วนก่อนแยกแพทเทิร์นหรือทำการตัดผ้า ได้แก่ รอบลำคอ ความลึกของแขน รอบอก รอบเอว ความยาวลำตัวทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ซึ่งเมื่อปรับแก้แบบที่ขยายมาบนกระดาษแพทเทิร์นให้สัมพันธ์กับนักแสดงหรือแบบที่เราต้องการได้แล้ว ก็สามารถตัดแยกแพทเทิร์นกระดาษและลงมือตัดผ้าได้

3.3 การประกอบชิ้นส่วน

เริ่มประกอบชิ้นส่วนลำตัวด้านบนก่อน ทั้งนี้รายละเอียดสำคัญสำหรับเครื่องแต่งกายตะวันตกในอดีต ได้แก่ กระบวนการเสริมโครงสร้าง (Boning) ที่ถึงแม้ว่าชุดเหล่านี้จะใช้สวมทับชุดชั้นในที่ประกอบด้วยเสื่อรัดทรง (Corset) ที่มีการสอดกระดูกปลาวาฬไปแล้วก็ตาม การเสริมกระดูกปลาวาฬในเสื่อผ้าชั้นนอกเพิ่มอีกนั้น จึงเท่ากับการสะท้อนให้เห็นการถึงที่ผู้หญิงในตะวันตก ถูกครอบครองภายใต้อำนาจของเครื่องแต่งกายที่ไม่เปิดโอกาสให้แม้แต่จะเคลื่อนไหวอย่างเป็นอิสระได้ค่อนข้างที่จะชัดเจน ทั้งนี้จึงทำให้ในการประกอบตัวเสื่อสำหรับลำตัวด้านบนนั้น มีความจำเป็นที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจะต้องทำการเสริมโครงสร้างเสียก่อนให้เรียบร้อยก่อนที่จะประกอบชิ้นลำตัวเข้าด้วยกัน

ภาพ 187/188/189

ขั้นตอนการขยายแบบ การสร้างคอเสื้อ (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 190/191/192

ขั้นตอนการขยายแบบ ประกอบคอเสื้อ (ภาพโดยผู้เขียน)



3.4 สร้างคอเสื้อ

ทำการปรับแบบคอเสื้อเล็กน้อยให้มีลักษณะเป็นเสื้อคอตั้ง ซึ่งผลจากการสร้างแบบด้วยการขยายจากแพทเทิร์นโบราณ ทำให้สามารถใช้กระบวนการเดรปปิ้งแบบขึ้นผ้าบนหุ่นมาผสมผสานเพื่อการทำงานได้สำเร็จอย่างรวดเร็ว โดยเริ่มจากการนำเสื้อที่ได้มาจากการขยายแบบและตัดเย็บพร้อมเสริมโครงเรียบร้อยแล้วสวมเข้าที่หุ่นผ้า จากนั้นที่กึ่งกลางลำคอด้านหลัง ให้ตัดชิ้นผ้าที่มีความยาวพอสมควรมาวางในส่วนของขอบตัวเสื้อแล้วค่อย ๆ ใช้กรรไกรตัดเลาะเส้นฐานลำคอจากด้านหลังอ้อมไปเรื่อย ๆ จนถึงกึ่งกลางลำคอด้านหน้า กลัดเอาไว้ด้วยเข็มหมุด

ทำการวาดแบบคอเสื้อที่ต้องการด้วยชอล์คเขียนผ้า พร้อมกับทำเครื่องหมายของจุดระยะเส้นรอบฐานลำคอ จากนั้นนำชิ้นของฐานรอบคอที่ได้ออกมาจากหุ่น ลอกแบบลงบนผ้าอีกชิ้นหนึ่ง อาจจะเสริมด้วยผ้ากาบตามต้องการแล้วนำไปเย็บประกอบเข้าด้วยกัน ทั้งนี้ เมื่อตัวเสื้อจะเปิดจากทางด้านหลัง จึงเท่ากับว่าช่องเปิดของคอเสื้อจะอยู่ที่ทางด้านหลังด้วย โดยก่อนที่จะพับย้อนด้านถูกของฐานคอกลับมานั้น ให้ตัดตะเข็บผ้าเป็นฟันปลาเพื่อช่วยให้ฐานคอมีความโค้งที่สวยงาม

3.5 การขึ้นแบบกระโปรง

สำหรับขึ้นกระโปรงสำหรับลำตัวด้านล่างนั้น จากแบบร่างเป็นกระโปรงที่มีรูปทรงกว้างออกไปทางด้านข้างคล้ายกับกระโปรงสตรีชั้นสูงในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 การจัดสร้างจึงจะใช้ส้อมตะกร้าที่ได้ทำเอาไว้แล้วมาใช้เพื่อสร้างรูปทรงให้สอดคล้องกัน เมื่อเป็นดังนี้ ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจึงเลือกกระบวนการอย่างง่าย ด้วยการใส่โครงเสื้อรัดทรง ส้อมตะกร้า และหมอนรองสะโพกบนหุ่นเสียก่อน

ภาพ 193/194/195

ขั้นตอนการขยายแบบ การขึ้นแบบกระโปรง (ภาพโดยผู้เขียน)



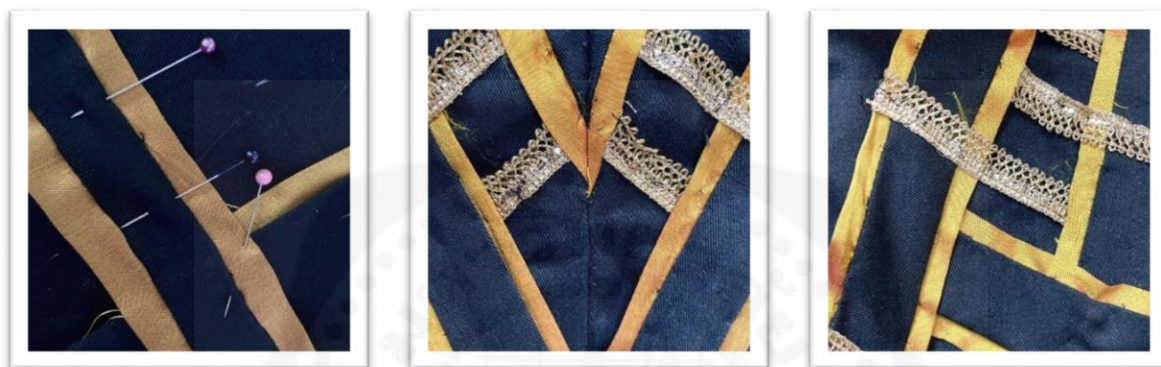
จากนั้นนำผ้ากระโปรงมาขึ้นบนหุ่นที่เตรียมโครงสร้างชั้นในเอาไว้ เพื่อหารูปแบบกระโปรงอย่างง่าย ๆ ด้วยพื้นฐานการเดรปปิ้ง จากนั้นทำเครื่องหมายจุดจีบพลีทและตำแหน่งต่างๆก่อนนำขึ้นกระโปรงออกมาเย็บขึ้นรูป

3.5 การตกแต่ง

จากแรงบันดาลใจที่ต้องการใช้ชิ้นผ้าสีดำและทอง จากรูปภาพเหมือนของสมเด็จพระเจ้าเอลิซาเบธเป็นหลัก ผสานเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วยการสอดประสานเส้นต่างๆเข้าด้วยกันจากผลงานของศิลปินมาร์ก รอทโก (Mark Rothko) ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงจึงสร้างเส้นริบบิ้นที่ประกอบไปด้วยผ้าสีดำกับทองขึ้นมา จากนั้นนำเส้นริบบิ้นที่สำเร็จทั้งหมด มาสานเข้าด้วยกันบนตัวเสื้อเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดที่ออกแบบไว้

ภาพ 196/197/198

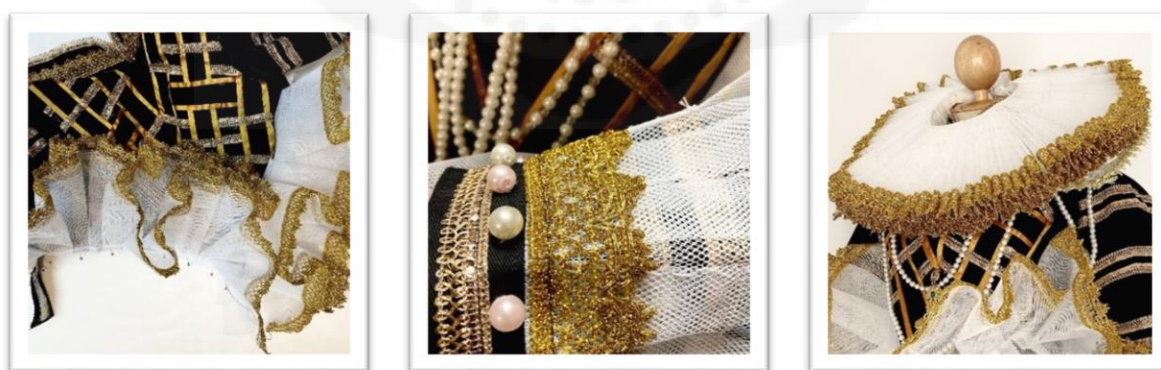
ขั้นตอนการขยายแบบ การตกแต่ง (1) (ภาพโดยผู้เขียน)



เช่นเดียวกับในส่วนของกระโปรงที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายนำเส้นริบบิ้นสีดำและทองมาประดับ ตกแต่งบริเวณชายกระโปรง และตกแต่งเพิ่มเติมอีกด้วยริบบิ้นลักษณะแบนอินเดีย ให้สัมพันธ์กับตัวเสื้อและดูเป็น เครื่องแต่งกายชุดเดียวกัน

ภาพ 199/200/201

ขั้นตอนการขยายแบบ การตกแต่ง (2) (ภาพโดยผู้เขียน)



จากนั้นทดลองนำองค์ประกอบทั้งหมดขึ้นบนหุ่น เพื่อหาแนวทางในการตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม โดยในกรณีนี้ ผู้ออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกายพบว่าน่าที่จะมีการทำจีบระบายด้วยผ้าตาข่ายที่ตัวเสื้อเพิ่มเพื่อ สร้างโวลุ่มให้ดูยิ่งใหญ่และตื่นตามากขึ้น (ดังปรากฏในภาพ) จึงได้ทำการตกแต่งเพิ่มเติมจากที่ได้เคยกำหนด เอาไว้ในแบบร่างแต่เดิม

ทั้งนี้เนื่องจากในสมัยพระนางเจ้าเอลิซาเบธนั้น สร้อยมุกและเครื่องประดับมีทำจากหอยมุกเป็นที่นิยมอย่างมาก ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายจึงใช้มุกเทียมในการปักประดับเพื่อเพิ่มความสวยงามให้กับเครื่องแต่งกาย และเพื่อให้ผู้ชมย้อนระลึกถึงเครื่องแต่งกายสตรีชั้นสูงในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 ได้

4. ผลงานสำเร็จ

เป็นภาพผลงานสำเร็จของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ได้จากการขยายแบบ แพทเทิร์นโบราณ ซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจอันได้จากภาพต้นแบบของผลงานจิตรกรรม

ภาพ 202/203/204

ภาพสำเร็จของผลงานการขยายแบบจากแพทเทิร์นโบราณ (ภาพโดยผู้เขียน)



สรุป

การเรียนรู้เรื่องการขยายแบบจากแพทเทิร์นโบราณนี้ ถือเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างมากอีกขั้นตอนหนึ่งในการผลิตสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อแสดงและละครเวที ซึ่งถือได้ว่าเป็นกระบวนการที่นอกจากจะช่วยให้ นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายสามารถผลิตสร้างเสื้อผ้าแบบโบราณที่สมจริงได้มากขึ้นแล้วนั้น จะพบว่า แพทเทิร์นเสื้อผ้าจากอดีต รวมไปถึงแพทเทิร์นเสื้อผ้าแบบวินเทจเหล่านี้ ยังสามารถนำมาปรับใช้กับงานออกแบบเครื่องแต่งกายที่หลากหลายในปัจจุบันได้อีกด้วย จึงเท่ากับว่า การได้รู้จักเทคนิคที่สำคัญที่นำไปเป็น ต้องใช้ในการขยายแบบ ปรับแบบ และประยุกต์แบบ จึงมีส่วนในการเติมเต็มความคิดสร้างสรรค์รวมทั้งจินตนาการของนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงให้สามารถผลิตผลงานได้อย่างน่าสนใจ

บทที่ 10

การจับจีบและเดรปปิ้ง

Theatre Costume:
Draping Technique





บทนำ

ในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น หลายต่อหลายครั้ง ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายมักจะทำงานในรูปแบบผสมผสานระหว่างการขยายแบบด้วยแพทเทิร์นกระดาษตามสัดส่วนของนักแสดง และตามแบบร่างของเครื่องแต่งกาย แต่อีกหลายครั้งเช่นเดียวกัน ที่การทำงานด้วยกระบวนการเดรปปิง (Draping) หรือการขึ้นหุ่น (Moulage) ที่เน้นกระบวนการผลิตและหาโครงสร้างของเสื้อผ้าจากการใช้ผ้าหรือวัสดุใกล้เคียงกับแนวคิดของผลงานสำเร็จขึ้นบนตัวหุ่น (Dress Form) โดยไม่จำเป็นต้องร่างแบบ หรือ ขยายแบบแพทเทิร์นในกระดาษเลย ก็ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายและนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถใช้จินตนาการ ในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายในแบบที่สามารถมองเห็นผลงานในแบบ 3 มิติ ที่เกิดขึ้นจากการใช้ผ้าทดลองจับรูปทรงเครื่องแต่งกายตามต้องการบนหุ่นเสื้อได้อย่างรวดเร็ว

การเดรปปิงนั้นถูกพัฒนาขึ้นให้มีมาตรฐานและใช้งานในการผลิตผลงานสร้างสรรค์ทางเครื่องแต่งกาย ในสมัครทศวรรษที่ 1920s โดยมาเดอลีน วิโอเน็ต (Madeleine Vionnet) ดีไซเนอร์ชาวฝรั่งเศส ผู้ที่มีพื้นเพมาจากการเป็นช่างตัดเย็บ วิโอเน็ตสนใจการสร้างเสื้อผ้าขึ้นมาจากแรงบันดาลใจของเครื่องแต่งกายแบบกรีกและโรมันโบราณ ที่ทำให้เธอหันมาพัฒนาการเดรปปิงขึ้นบนหุ่นผ้า (Dress form หรือ Mannequin) ที่มีขนาดครึ่งหนึ่งของมนุษย์จริง กระบวนการเดรปปิง หรือ Moulage ในภาษาฝรั่งเศสที่แปลว่าการปั้นแต่งนั้น จึงอยู่บนพื้นฐานของการใช้วัสดุขึ้นจับหาโครงสร้างของเสื้อผ้าโดยตรงบนหุ่น การจับจีบและพลิท และกระบวนการสร้างวอลุ่มต่าง ๆ อันจะช่วยทำให้เห็นรูปร่างของเสื้อผ้าที่นักออกแบบต้องการได้อย่างรวดเร็ว

ยิ่งไปกว่านั้น วิโอเนต ยังพัฒนาจากใช้ผ้าเฉลียง (Bias cut) เข้ามาใช้เพื่อช่วยเสริมการทิ้งตัวและถ่วงน้ำหนักของผ้าในเครื่องแต่งกายที่มีส่วนทำให้ผลงานสวยงามเป็นอิสระและมีธรรมชาติมากขึ้นบนร่างกายมนุษย์ โดยผ้าเฉลียงนั้น เป็นการทำงาน

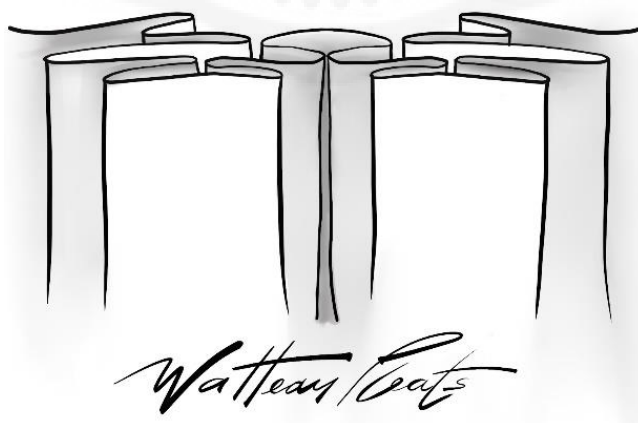
ทั้งนี้เทคนิคและกระบวนการเดรปปิงนี้ โดยพื้นฐานแล้ว ไม่ใช่เรื่องที่ยาก แต่หากผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายไม่คุ้นเคยหรือชินกับกระบวนการสร้างแพทเทิร์นบนกระดาษมากกว่า ก็อาจจะทำให้สับสนอยู่บ้าง เนื้อหาที่ปรากฏในบทนี้ จึงจะนำเสนอกระบวนการเดรปปิงและการขึ้นผ้าหุ่นอย่างง่าย ๆ ที่ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับขั้นตอนพื้นฐานใด ๆ เพื่อที่จะได้ช่วยให้ผู้ที่สนใจนั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้โดยไม่ต้องกลัวว่าจะผิดพลาด

1. การออกแบบ

ในส่วนภาพต้นแบบที่จะใช้เพื่อการทำงานในบทนี้นั้น เป็นภาพที่มีชื่อว่า L'Enseigne de Gersaint (ราวปี ค.ศ. 1720-1721) ของ ฌอง อองตวน วาโต (Jean-Antoine Watteau) ศิลปินคนสำคัญชาวฝรั่งเศส ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ผู้ที่ชื่อของเขานั้น ได้รับการให้เกียรติโดยนักประวัติศาสตร์แฟชั่นยุคใหม่เพื่อนำมาตั้งเป็นชื่อให้กับการจับจีบชนิดหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญของเครื่องแต่งกายสตรีในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งเรียกว่า พลีทแบบวาโต หรือ วาโตพลีท (Watteau Pleats) ซึ่งเกิดขึ้นจากการสร้างชุดจีบกระทบ (Box Pleats) ขนาดใหญ่จำนวน มากกว่า 2 ชั้นขึ้นไปมาจับเข้าที่ช่วงไหล่ด้านหลังของเครื่องแต่งกายสตรีโดยมี วาโต เป็นจิตรกรคนสำคัญที่ใส่ใจในรายละเอียดและสามารถถ่ายทอดความสวยงามอันเป็นเอกลักษณ์ของการจับจีบหรือพลีทชนิดนี้เอาไว้ได้อย่างสมบูรณ์ในภาพวาดแต่ละภาพของเขา

ภาพ 205

ภาพการจับจีบแบบวาโตพลีท (ภาพโดยผู้เขียน)



โดยในภาพนี้วาโตได้แสดงบรรยากาศในขณะที่ชนชั้นสูงของฝรั่งเศสกำลังเลือกซื้อภาพวาดที่แกลเลอรี โดยในภาพนั้นเราจะเห็นสตรีในชุดแบบฝรั่งเศส (French Dress หรือ Robe a la Française) ที่ตัดเย็บด้วยผ้าไหมสีชมพูและประกอบไปด้วยการจับจีบพลีทแบบวาโต (Watteau Pleat) อันเป็นเอกลักษณ์และเป็นที่ยอมรับ

ในเวลานั้นหันหลังให้กับผู้ชม ขณะที่ชายหนุ่มข้างกายส่งมือให้เธอประคองขณะกำลังก้าวเข้าไปในร้าน เนื้อหาของภาพที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ทั้งในส่วนของชนชั้น และแฟชั่นเครื่องแต่งกายที่เกิดขึ้นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 นี้ มีความน่าสนใจและชวนให้น่ามาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเครื่องแต่งกายการ แสดงที่มีส่วนประกอบของพลีทอันหาดูได้ยากในปัจจุบัน

ภาพ 206

ภาพ *L'Enseigne de Gersaint* (ราวปี ค.ศ. 1720-21) โดย Jean-Antoine Watteau



Noted. From *L'Enseigne de Gersaint*, by wikipedia, 2004

(https://en.wikipedia.org/wiki/L%27Enseigne_de_Gersaint#/media/File:Gersaint.jpg)

1.1 แรงบันดาลใจ

โดยแรงบันดาลใจที่จะนำมาใช้ผสมผสานเข้ากับการจัดสร้างผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในบทนี้ ได้มาจากศิลปะกระเบื้องโมเสค (Mosaic Painting) แสดงภาพจักรพรรดินีธีโอโดรา พระชายาของจักรพรรดิ จัสติเนียนที่ 1 แห่งอาณาจักรไบแซนไทน์ (Empress Theodora of Byzantine) หรืออาณาจักรโรมัน ตะวันออก ที่ปรากฏบนผนังของโบสถ์ซานวิตาเล (Basilica of San Vitale) ที่เมืองราเวนนา (Ravenna) ทางตอนเหนือของประเทศอิตาลี ที่แสดงเอกลักษณ์ของเครื่องแต่งกายในแบบศิลปะไบแซนไทน์ (Byzantine Art) ที่แสดงการผสมผสานระหว่างศิลปะของเครื่องแต่งกายแบบโรมันตะวันตกเข้ากับธรรมเนียมของศิลปะแบบ ตะวันออก โดยพระราชินีแต่งกายด้วยเสื้อคลุมยาว (Cape) ปักประดับด้วยหินสีและไข่มุกที่บริเวณรอบลำคอ

ภาพ 207

ภาพกระเบื้องโมเสคจักรพรรดินีธีโอโดร่า แห่งอาณาจักรไบแซนไทน์ (ราวค.ศ. 547)



Noted. From *Theodora mosaic - Basilica San Vitale*, by Wikimedia Commons, 2017

([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theodora_mosaic_-_Basilica_San_Vitale_\(Ravenna\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theodora_mosaic_-_Basilica_San_Vitale_(Ravenna).jpg)). In the public domain.

1.2 ภาพร่างต้นแบบ

เป็นผลงานที่ได้แรงบันดาลใจจากภาพวาดของศิลปินฝรั่งเศส ฌอง อองตวน วัตโต (Jean-Antoine Watteau) ที่แสดงเอกลักษณ์อันสวยงามของการจับพ्लीทจีบกระทบ (Box Pleats) แบบโบราณผสมผสานเข้ากับแรงบันดาลใจที่ว่าด้วยศิลปะกระเบื้องโมเสคแบบตะวันออกในภาพของพระจักรพรรดินีธีโอโดร่าแห่งอาณาจักรไบแซนไทน์ (Empress Theodora of Byzantine) ซึ่งภาพนี้จะเป็นต้นแบบของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายในบทนี้ที่ว่าด้วยการจับพ्लीทและการเดรปปิงผ้าด้วยกระบวนการขึ้นหุ่นโดยตรง

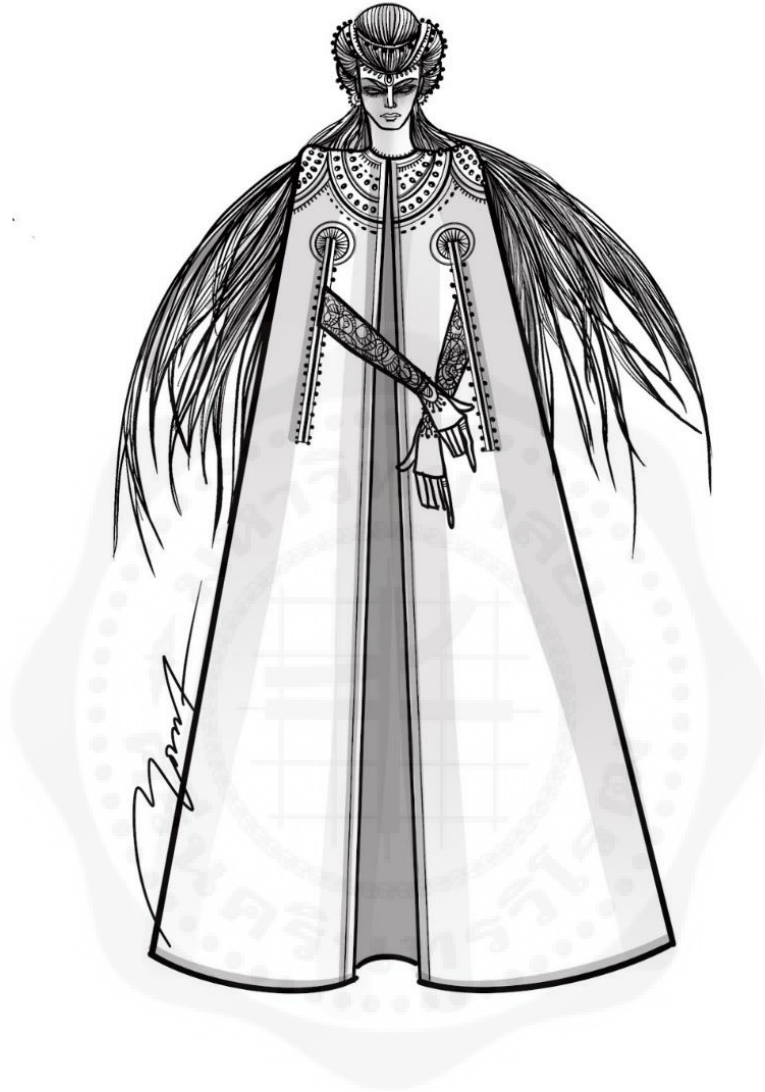
2. อุปกรณ์

2.1 เพชรเทียม เป็นเม็ดพลาสติกตัดเหลี่ยมและขึ้นเรือนในลักษณะเดียวกับเพชร ใช้สำหรับเย็บปักถักร้อยเพื่องานตกแต่ง ในที่นี่จะใช้เพื่อสร้างความรู้สึกแทนโมเสคที่ได้มาจากแรงบันดาลใจจากภาพของพระราชินีธีโอโดร่า รวมไปถึงจนถึงลักษณะของการปักหินสีที่ประดับอยู่บนเสื้อคลุมในบริเวณรอบลำคอด้วย

2.2 ฟองน้ำหนูนไหล่ เนื่องจากรูปทรงของผ้าคลุม (Cape) มีลักษณะของช่วงไหล่ที่โค้งรับไปกับร่างกาย ฟองน้ำหนูนไหล่แบบโค้ง จึงมีคุณสมบัติในการช่วยพยุงให้ช่วงไหล่ของเสื้อคลุมดูสวยงามมากขึ้นด้วย

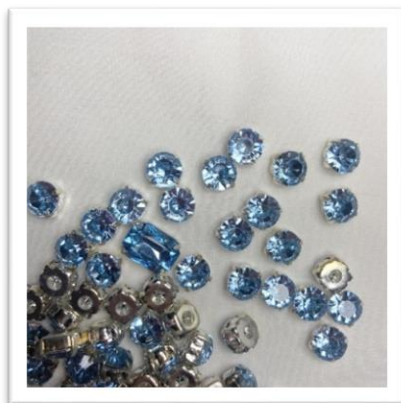
ภาพ 208

ภาพร่างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ได้แรงบันดาลใจจากภาพของ Jean-Antoine Watteau และภาพกระเบื้องโมเสคจักรพรรดินีอีโตร่า แห่งอาณาจักรไบแซนไทน์ (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 209/210

รูปแบบและลักษณะของเพชรเทียม (ภาพโดยผู้เขียน)



3. การจัดสร้าง

3.1 การขึ้นแบบ

ที่ลำตัวด้านหน้าของหุ่นผ้า ให้นำชิ้นผ้าขึ้นกลัดติดที่เส้นกึ่งกลางลำตัวของหุ่น จากนั้นใช้เข็มหมุดยึดติดเอาไว้กับหุ่น ใช้กรรไกรตัดเปิดช่องคอให้พอดีกับตัวหุ่น ทำเช่นนี้ทั้งด้านซ้ายและขวาของลำตัว จากนั้นนำชิ้นผ้าส่วนหลังที่เตรียมไว้ ด้วยการจับจีบตามลักษณะของการจับพลีทแบบวัตโต (Watteau Pleats) ตามรายละเอียดของรูปแพทเทิร์นที่ปรากฏในเนื้อหาด้านบน ทั้งนี้การเนาตรงจีบทั้งหมดไว้ด้วยการเย็บมือระหว่าง การจับพลีทจะช่วยให้ทำงานสะดวกมากขึ้น จากนั้นเมื่อได้จีบที่ต้องการแล้ว ให้เย็บตรงให้แน่นหนาอีกชั้นด้วยการเย็บจักร

ภาพ 211/212

ขั้นตอนการเตรียบั้งและการจับพลีท การขึ้นหุ่น (ภาพโดยผู้เขียน)



3.2 การจับพลีทแบบวัตโต

นำชิ้นด้านหลังขึ้นหุ่นโดยการทำเตรียบั้ง พยายามรักษาเส้นกึ่งกลางลำตัวด้านหลังเอาไว้ ยึดเส้นไหล่ของชิ้นด้านหน้าซ้ายขวา และขึ้นจีบพลีทด้านหลังเข้าด้วยกัน

ภาพ 213/214/215

ขั้นตอนการเตรียบั้งและการจับพลีท พลีทแบบวัตโต (ภาพโดยผู้เขียน)



3.3 สร้างเส้นโค้งไหล่

เนื่องจากเสื้อคลุมยาว (Cape) ชนิดนี้ ไม่มีช่องเปิดสำหรับแขน จึงไม่จำเป็นที่จะต้องมีวงแขน ดังนั้น ก่อนที่จะเย็บตะเข็บด้านข้างของลำตัว จึงควรจัดการโครงสร้างของส่วนโค้งไหล่ ให้ได้รูปสวยงามตามที่ต้องการก่อน แล้วจึงเย็บเส้นไหล่ต่อเนื่องยาวไปพร้อมกับตะเข็บด้านข้างลำตัวจนถึงชายเสื้อคลุม ทำแบบเดียวกันเช่นนี้ทั้ง 2 ด้านซ้ายขวา

ภาพ 216

ขั้นตอนการเตรียบั้งและการจับพลีท การสร้างเส้นโค้งไหล่ (ภาพโดยผู้เขียน)



3.4 การทำช่องเปิดสำหรับแขนเสื้อคลุม (Cape)

จากแบบร่าง จะเห็นได้ว่าเสื้อคลุมชนิดนี้ไม่มีแขนเสื้อ แต่ใช้ช่องเปิดสำหรับสอดมือออกมาทางด้านหน้าแทน ดังนั้น จึงจำเป็นต้องสร้างช่องเปิดนี้ขึ้นมาก่อนการตกแต่ง โดยเริ่มจากการกำหนดบริเวณของช่องเปิดที่ขึ้นส่วนด้านหน้าซ้ายขวาของเสื้อคลุม จากนั้นกำหนดความยาวของช่องเปิดสำหรับแขนนี้ระหว่าง 25 ถึง 30 ซม. ลากเส้นตรงเพื่อแทนช่องเปิดสำหรับแขน และที่มุมเส้นด้านบนและล่างกำหนดเป็นรอยฟันปลา

ภาพ 217/218

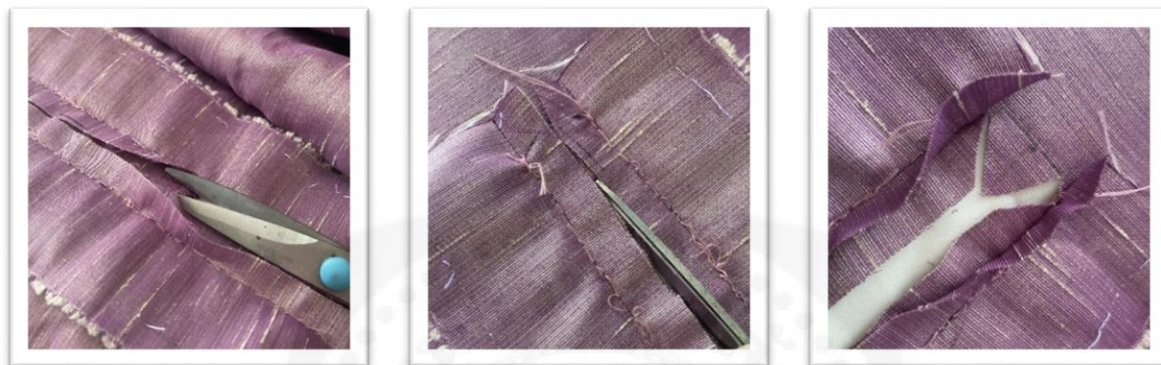
ขั้นตอนการเตรียบั้งและการจับพลีท กำหนดช่องเปิดแขน (ภาพโดยผู้เขียน)



จากนั้น นำชิ้นผ้าที่ตะทำเป็นขอบของช่องเปิดแขน มีขนาดความกว้าง 4 เซนติเมตรความยาว 35 เซนติเมตรวางที่เส้นซึ่งกำหนดเอาไว้ โดยให้ขอบของชิ้นผ้านี้อยู่พอดีกับช่องเปิดที่กำหนด ใช้เข็มหมุดกลัดตรงไว้ทั้งสองด้าน แล้วเย็บที่ 1 ซม. ของชิ้นขอบช่องเปิดแขนทั้ง 2 ฝั่ง แล้วใช้กรรไกรตัดเปิดที่เส้นช่องเปิด โดยเมื่อถึงมุมแหลมของฟันปลาให้ใช้กรรไกรตัดทแยงมุมไปยังขอบทั้ง 2 จุดดังภาพ

ภาพ 219/220/221

ขั้นตอนการเตรียมปักและการจับพลีท ตัดช่องเปิดแขน (ภาพโดยผู้เขียน)



รีดพับขอบช่องเปิดแขนเข้ากับตะเข็บที่มีความกว้าง 1 ซม. แล้วพับชิ้นขอบผ้านี้กลับไปที่ทางด้านหลังพับขอบด้านหลังที่ 1 ซม. จากนั้นเย็บปิด ก็จะได้ช่องเปิดสำหรับแขนที่สวยงาม แล้วตกแต่งด้วยริบบิ้นอินเดียให้สอดคล้องตามที่ปรากฏในแรงบันดาลใจ

ภาพ 222/223/224

ขั้นตอนการเตรียมปักและการจับพลีท การประกอบช่องเปิดแขน (ภาพโดยผู้เขียน)



3.5 การประดับตกแต่ง

หลังจากเก็บขอบคอและรีด ให้เรียบร้อยแล้ว ให้ใช้เส้นริบบิ้นอินเดียเดินขอบตกแต่ง จากนั้นนำเพชรเทียมมาวางตลอดตามที่ต้องการ ปักเสริมด้วยเลื่อมปล้องเพื่อให้ลวดลายเบาขึ้นและเพิ่มความสะท้อนแสงไฟตามแบบงานละครเวที กลัดติด,เป็นขั้นตอนสุดท้าย

4. ผลงานสำเร็จ

เป็นภาพผลงานสำเร็จของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่เน้นการจัดสร้างด้วยการเดรปปิ้งและจับพลีท ซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจอันได้จากภาพต้นแบบของผลงานจิตรกรรม

ภาพ 225/226/227

ภาพสำเร็จการจัดสร้างเครื่องแต่งกายแบบเดรปปิ้งและการจับพลีท (ภาพโดยผู้เขียน)



สรุป

หลายต่อหลายครั้งเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงปรากฏมีรูปแบบและลักษณะเฉพาะที่เป็นพิเศษแตกต่างไปจากเสื้อผ้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และในการทำงานละครเวทีหลายต่อหลายครั้งก็อาจมีการนำเอาเสื้อผ้าเก่ามาประยุกต์ใช้เพื่อประดิษฐ์ให้เกิดเป็นผลงานชิ้นใหม่ เพราะเหตุเช่นนี้เองที่การขึ้นแบบ หรือเดรปปิ้งบนหุ่นผ้าสามารถช่วยให้นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถสร้างสรรค์รูปแบบของเสื้อผ้าที่ต้องการเฉพาะทางนั้นขึ้นมาได้โดยไว รวมทั้งยังช่วยให้สามารถมองเห็นและคาดการณ์รูปลักษณะของเครื่องแต่งกายได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องรอนผ่านกระบวนการตัดเย็บอีกด้วย การเรียนรู้ขั้นตอนพื้นฐานของวิธีการเดรปปิ้งและขึ้นแบบผ้าบนหุ่นจึงถือเป็นวิธีการทางเลือกที่ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงควรที่จะเรียนรู้และทำเป็น เพื่อสามารถขยายมุมมองทางด้านเทคนิคและวิธีการทำงานให้กับมากขึ้นเพื่อการประดิษฐ์และสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพ

บทที่ 11

การย้อมและเทคนิคการทำเสื้อผ้าเก่า

Theatre Costume:
Aging, Distressing and Dying Techniques





บทนำ

ในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น เทคนิคหนึ่งที่มีความสำคัญไม่ต่างไปจากการตัดเย็บได้แก่กระบวนการย้อมผ้าและเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้เนื่องจากว่าบ่อยครั้งที่ผ้าหรือวัสดุที่มีในท้องตลาดนั้น มีสีหรือรายละเอียดลวดลายการย้อมที่ไม่ตรงกับความต้องการใช้งานของนักออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดง

นอกจากนั้น การย้อมยังเป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่มีความสำคัญในฐานะของเครื่องมือในการทำให้สีผ้าเกิดรายละเอียดที่มีความจำเป็นกับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในงานศิลปะการแสดง อาทิ การย้อมในบางพื้นที่ของเครื่องแต่งกาย สามารถทำให้สีผ้าดูเก่า มีคราบที่ผ่านการใช้งาน การย้อมในบางจุดของเครื่องแต่งกาย สามารถแสดงถึงคราบเปื้อนต่าง ๆ ได้ เช่นคราบอาหาร คราบเครื่องดื่ม ทั้งนี้ แม้แต่การแสดงถึงลักษณะพิเศษที่เกิดกับตัวละคร ก็ยังสามารถเล่าผ่านเครื่องแต่งกายที่ต้องใช้การย้อม เช่น รอยแผล อากาธาบาดเจ็บ การถูกยิง หรือ การถูกของมีคมบนร่างกายตัวละคร ที่ปรากฏเป็นรอยคราบเลือดลักษณะต่าง ๆ ได้เช่นเดียวกัน

เนื้อหาในบทนี้จึงว่าด้วย การย้อม และเทคนิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการย้อม อาทิ การทำสีผ้าให้เก่า การสร้างคราบเหงื่อไคล ไปจนถึงการสร้างคราบเลือดแบบง่าย ๆ เพื่อให้ให้นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้ต่อไป

1. การออกแบบ

เนื้อหาในบทนี้จะใช้แรงบันดาลใจจากผลงานภาพ *Nymphs finding the Head of Orpheus* ของจอห์น วิลเลียม วอเตอร์เฮาส์ (John William Waterhouse) ศิลปินอังกฤษในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 ในกลุ่มพรีราฟาเอลไลท์ (Pre-Raphaelite) ที่นิยมนำเอาเรื่องราวเทพนิยายแบบกรีกโรมันมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการวาดภาพ

ภาพ 228

ภาพ *Nymphs finding the Head of Orpheus* (ค.ศ.1900) ของ John William Waterhouse



Noted. From *Nymphs finding the Head of Orpheus*, by Wikimedia Common, 2011
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nymphs_finding_the_Head_of_Orpheus.jpg)

1.1 แรงบันดาลใจ

เนื่องจากเนื้อหาในบทนี้ว่าด้วยเทคนิคการย่อมน ที่เน้นกระบวนการย่อมนแบบไล่ระดับ ผู้ออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดง เลือกใช้แรงบันดาลใจจากภาพถ่ายของฟองคลื่นซัดกระทบกับชายหาดจนเกิดเป็นละอองฝอยเพื่อใช้แทนการสาธิตเทคนิคการย่อมนไล่ระดับ รวมไปถึงจนถึงเป็นตัวอย่างในการสาธิตกระบวนการตกแต่งอื่น ๆ ที่สามารถสะท้อนแรงบันดาลใจจากภาพถ่ายนี้ได้

ภาพ 229

ภาพถ่ายคลื่นซัดกระทบชายหาดที่จะใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเครื่องแต่งกายการแสดง



หมายเหตุ. จาก BEACH WAVES วอลล์เปเปอร์ HD OCEAN WAVES, โดย ANSELL27, ภาพถ่ายประเทศไทย, 2009 (<http://thailand.fansshare.com/gallery/photos/18845917/beach-waves-wallpaper-hd-ocean-waves/?displaying>)

1.2 ภาพร่างต้นแบบ

เป็นผลงานที่ได้แรงบันดาลใจจากภาพวาด Nymphs finding the Head of Orpheus ของจอห์น วิลเลียม วอเตอร์เฮาส์ (John William Waterhouse) ที่นำมาผสมเข้ากับแรงบันดาลใจที่ว่าด้วยฟองคลื่นจากทะเลมาประกอบสร้างขึ้นเป็นผลงาน ซึ่งภาพนี้จะเป็ต้นแบบของเนื้อหาที่ว่าด้วยการจัดสร้างเครื่องแต่งกายภายใต้การย้อมแบบไล่ระดับ รวมไปถึงจนถึงการสร้างคราบแบบต่าง ๆ ด้วยการย้อม

2. อุปกรณ์

2.1 สีย้อมร้อน

เป็นสีย้อมที่มีสูตรผสมในแบบที่ต้องใช้น้ำร้อนในการย้อม โดยที่ความร้อนในการย้อมนั้นจะมีส่วนในการช่วยให้เม็ดสีเข้าไปจับเกาะที่ชิ้นผ้า ในท้องตลาดสีย้อมมีราคาย่อมเยา และมีสีสันทให้เลือกมากมาย

2.2 สีย้อมเย็น

เป็นสีย้อมที่มีสูตรผสมสำหรับการใช้น้ำธรรมดาจากก๊อกน้ำเพื่อทำการย้อม ซึ่งมีส่วนช่วยทำให้การย้อมผ้านั้นไม่ยุ่งยากเท่าสีย้อมร้อน แต่ในขณะเดียวกันสีย้อมเย็นในท้องตลาดก็ค่อนข้างที่จะมีราคาสูงกว่าสีย้อมร้อนมาก

2.3 เกลือ

มีคุณลักษณะเป็นสารช่วยย้อม (Mordant) ที่มีคุณสมบัติในการช่วยทำปฏิกิริยากับสารเคมีในสีย้อม เพื่อช่วยให้เม็ดสีสามารถติดบนเส้นใยของผ้าได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้ในการย้อมผ้าไม่ว่าจะด้วยสูตร ย้อมร้อน หรือ ย้อมเย็น นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง จำเป็นที่จะต้องเติมเกลืออย่างน้อย 1 ช้อนโต๊ะลงในน้ำสำหรับย้อมสีก่อนขั้นตอนการย้อมเสมอ

ภาพ 230

ภาพร่างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่จะใช้เป็นต้นแบบในการสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจากการย้อมสีแบบไล่ระดับ (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 231/232/233

ภาพสีย้อมร้อน (ภาพโดยผู้เขียน)



3. การจัดสร้าง

3.1 การเตรียบปี้ง

จากภาพร่างจะเห็นแรงบันดาลใจของเครื่องแต่งกายที่มีอิทธิพลเสื้อผ้าแบบกรีกโรมันอย่างชัดเจน ทำให้ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายจึงเลือกใช้วิธีการเตรียบปี้งผ้าบนหุ่นโดยตรง โดยเริ่มจากการนำชิ้นผ้าเฉลียง (Bias) ขึ้นจับพลีทบนหุ่น โดยให้ทำการจับจีบไล่ระดับจากไหล่เข้าไปยังส่วนของลำคอ จากนั้นตรึงจีบที่จับเอาไว้ด้วยเข็มหมุด ทำซ้ำเช่นเดียวกันทั้งด้านซ้ายขวาหน้าหลัง จนได้ชุดตามแบบร่างที่ดูคล้ายกับเครื่องแต่งกายแบบกรีกโรมันโบราณ

ภาพ 234/235/236

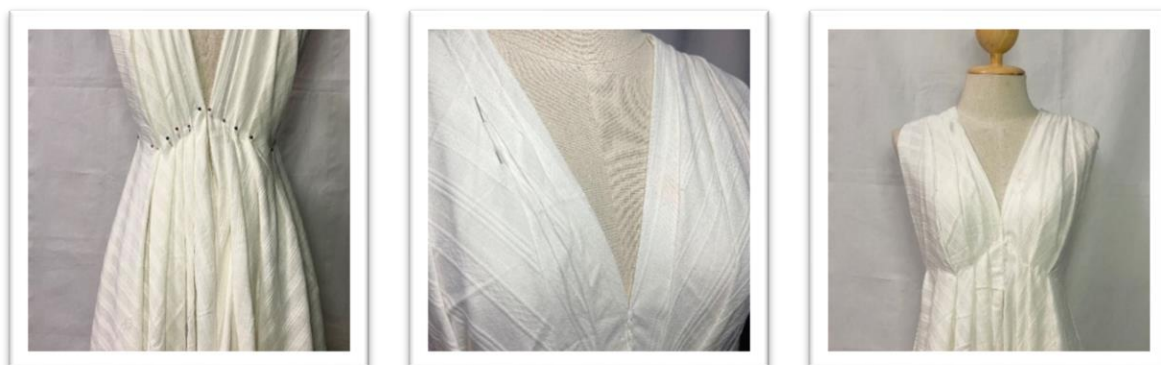
การเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อการย้อม การขึ้นผ้าบนหุ่น (ภาพโดยผู้เขียน)



จากนั้น ใช้เข็มและด้าย ค่อย ๆ เย็บกลึงตามจุดที่จับพลีทเอาไว้โดยเฉพาะในส่วนหัวไหล่ และในส่วนใต้ราวนมในบริเวณทางด้านหน้าลำตัว และในส่วนของไหล่จนถึงกลางหลังจากนั้นเย็บมือสอยปิดตะเข็บด้านข้างของลำตัว ก็จะได้ชุดสำเร็จที่มีแรงบันดาลใจจากเสื้อผ้ากรีกโรมันโบราณอย่างง่ายง่าย

ภาพ 237/238/239

การเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อการย้อม การจับพลีทและประกอบชิ้นส่วนชุด (ภาพโดยผู้เขียน)

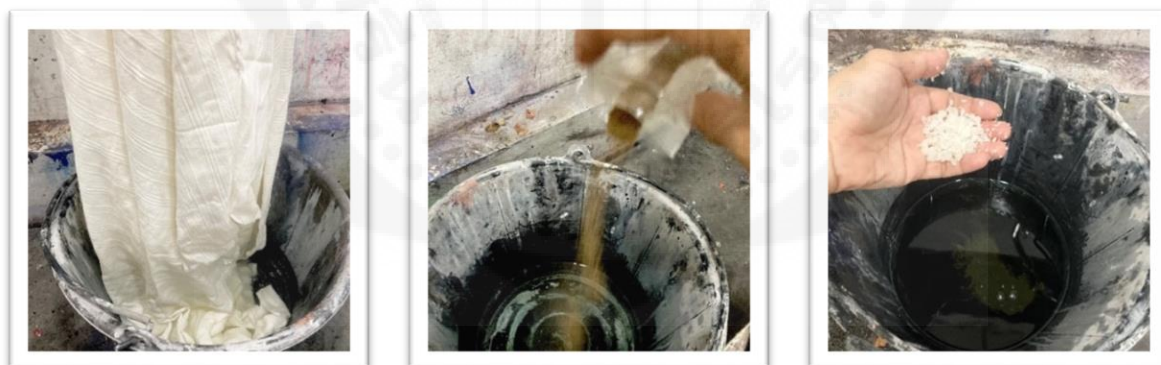


3.2 การเตรียมการย้อม

ในการย้อมผ้านั้น พื้นที่การย้อมถือเป็นองค์ประกอบที่มีสำคัญมาก กล่าวคือพื้นที่ย้อมควรเป็นบริเวณที่พร้อมกับการเปียกน้ำและการเลอะของสี มีการระบายน้ำและระบายอากาศที่ดี ไม่อับชื้น ทั้งนี้เนื่องจากเนื้อหาในบทนี้จะเน้นเทคนิคของการย้อมแบบไล่ระดับ (Color Degradation) ดังนั้นแล้วก่อนที่จะทำการย้อมให้นำเสื้อผ้าสำเร็จมาทำให้เปียกน้ำโดยเจาะจงให้เปียกจนถึงระดับที่ต้องการหยุดการซึมของสี

ภาพ 240/241/242

ขั้นตอนการย้อม ทำชุดให้เปียก และผสมสีกับเกลือ (ภาพโดยผู้เขียน)



ต้มน้ำให้เดือด จากนั้นนำน้ำร้อนที่ได้เทลงในถังพร้อมกับเทผงสีย้อมร้อนที่ต้องการ เติมเกลือประมาณ 1-2 ช้อนโต๊ะ จากนั้นคนสีและเกลือให้เข้ากัน

นำชุดที่เปียกน้ำลงจุ่มในถังสี แล้วค่อย ๆ ยกชุดขึ้นลงในน้ำสีย้อม เพื่อกระจายความชื้นของสีให้ได้ระดับตามที่ต้องการ ทำเช่นนี้ซ้ำ ๆ ราว 5-10 นาที หรือจนกว่าจะได้ระดับความเข้มของสีตามที่ต้องการ ทั้งนี้ นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดง สามารถเลือกสีที่มีระดับความเข้มต่างกันมาใช้ และนำชุดย้อมอีกครั้งได้ เพื่อไล่ระดับเฉดสีให้มีมิติและสวยงามมากขึ้น

ภาพ 243/244/245

ขั้นตอนการย้อม และล้างสี (ภาพโดยผู้เขียน)



จากนั้นนำชุดที่ย้อมสีได้ตามต้องการแล้ว ไปล้างน้ำสะอาดเพื่อจกัตสีย้อมให้หมด บิดน้ำออกแล้วนำชิ้นงานออกตากแดดจนแห้ง

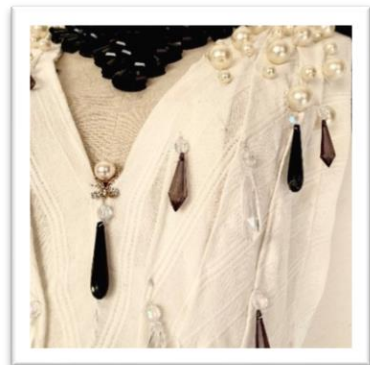
ภาพ 246/247/248

ขั้นตอนการย้อมสำเร็จ (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 249/250/251

ขั้นตอนการตกแต่งด้วยมุก เลื่อม และหนามพลาสติก (ภาพโดยผู้เขียน)



3.3 การประดับตกแต่ง

เพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงกลิ่นที่ซัดกระทบชายหาดและบรรยากาศของทะเล นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงเลือกการปักในช่วงหัวไหล่ด้วยไข่มุกเทียมขนาดต่าง ๆ กัน พร้อมกับเสริมช่วงไหล่ด้วยหนามพลาสติกสีดำให้ดูเหมือนกับหอยเม่นทะเล

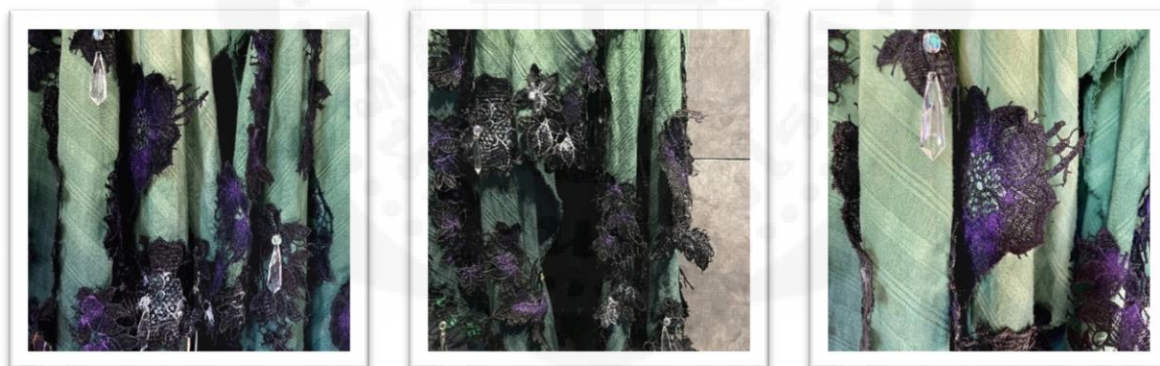
ภาพ 252/253

ขั้นตอนการตกแต่งด้วยการเจาะดอกผ้าลูกไม้ และลงสี (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 254/255/256

ขั้นตอนการตกแต่งเครื่องแต่งกายหลังการย้อม (ภาพโดยผู้เขียน)



ขณะเดียวกันเพื่อทำการไล่ระดับที่จะช่วยเพิ่มมิติให้กับการย้อมในส่วนด้านล่างของชายกระโปรงนั้น ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเลือกใช้เทคนิคการเจาะดอกของผ้าลูกไม้เข้ามาช่วย ด้วยการนำผ้าลูกไม้สีดำมาเจาะดอกออกเป็นชิ้นส่วนเล็ก ๆ จากนั้นนำดอกของชิ้นผ้าลูกไม้เล็ก ๆ ที่ตัดแยกแล้วนี้ มาเรียงด้วยสีอะคริลิกสีขาว แลสีม่วงเพื่อเพิ่มมิติ แล้วจึงนำชิ้นผ้าลูกไม้ที่เรียงสีจนแห้งแล้วนี้ มาเย็บประดับตกแต่งที่ส่วนชายกระโปรง เพื่อให้มองเห็นดูในระยะไกลแล้วเกิดความรู้สึกคล้ายกับฟองคลื่นที่ซัดกระทบหาดทรายให้กับชิ้นส่วนของชายกระโปรง

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มความแวววาวและการทำงานกับแสงไฟบนเวทีการแสดง ผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายได้เลือกใช้การปักประดับเลื่อมเพิ่มเสริมเข้าไปในบางส่วนของชายกระโปรงและบางส่วนของชุดด้านบนและชายลุ่ยที่ย้อมสีไว้ทางด้านล่างอีกด้วย

4. ผลงานสำเร็จ

เป็นภาพผลงานสำเร็จของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ใช้กระบวนการย้อมไล่ระดับ ซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจอันได้จากภาพต้นแบบของผลงานจิตรกรรม

ภาพ 257/258/259

ผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ทำด้วยกระบวนการย้อม (ภาพโดยผู้เขียน)



5. การย้อมและทำให้เก่า (Aging and Distressing)

เป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่มีการย้อมเข้ามามีบทบาทและหน้าที่สำคัญในการสร้างให้เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงมีความสมจริง สวยงาม และแตกต่างจากเสื้อผ้าทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวัน นั่นเป็นเพราะหากเสื้อผ้าในชีวิตประจำวันเราจำเป็นที่จะต้องสวมใส่เพื่อความสวยงาม และทำให้เสื้อผ้าดูใหม่ สะอาดอยู่เสมอ ขึ้นตอนนี้จึงจะนำเสนอวิธีการและเทคนิคง่าย ๆ ที่ทำให้เสื้อผ้าเป็นไปในทางตรงกันข้ามนั่นคือ การทำให้เก่า เป็นคราบขาด และสกปรก ที่ขั้นตอนเหล่านี้จะช่วยทำหน้าที่สำคัญในการทำให้เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสอดคล้องกับเรื่องเล่า และบทบาทของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในภาพที่เกิดขึ้นบนเวทีการแสดงมากยิ่งขึ้น

TIP: ในการแสดงละครเวที ที่มีรอบการแสดงจำนวนมากและหลากหลายนั้น ความต่อเนื่องของคราบรอยเปื้อน และบาดแผลต่าง ๆ ระหว่างแต่ละฉาก (Continuity) ถือเป็นเรื่องที่สำคัญ ดังนั้นในการผลิตเสื้อผ้าที่มีเทคนิคต่าง ๆ เหล่านี้ นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง จึงควรถ่ายภาพผลงานเอาไว้เพื่อใช้เป็นภาพต้นแบบ (Reference) ด้วย

5.1 ชาและกาแฟ

จุดประสงค์ เป็นวัสดุที่หาได้ง่ายในครัวเรือนใช้สำหรับย้อมผ้าเพื่อทำให้เก่า หรือสร้างคราบเหลืองโคลนในจุดต่าง ๆ ของเสื้อผ้า โดยที่กาแฟจะมีคุณสมบัติในการให้สีที่เข้มและดูหนักแน่นมากกว่าเหมาะกับการใช้ย้อมให้ดูเก่า ผ่านเวลานาน ในขณะที ชา จะให้สีที่อ่อนกว่า เหมาะกับการสร้างคราบเหลือง ทั้งนี้ในการย้อมด้วยชาและกาแฟนั้น จำเป็นที่จะต้องใส่เกลือลงไปด้วยเสมอเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดูดสีของชาและกาแฟให้ยึดติดกับผ้ามากขึ้น

TIP: การย้อมชาและกาแฟมีความแตกต่างจากสีย้อมเคมีโดยทั่วไป ตรงที่เป็นผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ ดังนั้นหากนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ง้าให้ย้อมอยู่ในชาและกาแฟนานขึ้น จะยิ่งช่วยให้สีเข้มมากขึ้นและมองเห็นคราบเปื้อนได้ชัดเจนมากขึ้น

ภาพ 260/261

ชาและกาแฟที่ใช้เพื่อการย้อม (ภาพโดยผู้เขียน)



5.2 การเผา

จุดประสงค์ ใช้สำหรับสร้างคุณลักษณะของพื้นผิวผ้าที่เกิดจากการไหม้ หากทำตรงชายผ้าก็จะให้คุณลักษณะที่หลุดลุ่ยไม่เป็นระเบียบ การเผายังช่วยทำให้เกิดการไหม้เกรียมของพื้นผิวผ้าเป็นสีดำ ที่หากทำอย่างเฉพาะเจาะจงเป็นจุด ก็สามารถควบคุมให้เกิดความสวยงามได้ นอกจากนั้นการเผายังสามารถสะท้อนถึงคุณลักษณะเสื้อผ้าที่เก่าเก็บจนกรอบได้อีกเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ข้อควรคำนึงถึงในการใช้เทคนิคการเผา ได้แก่ การเผา นั้นจะเกิดผลที่ติดกับผ้าใยธรรมชาติ ในขณะที่ผ้าใยสังเคราะห์นั้น อาจทำให้เกิดการไหม้เป็นก้อนพลาสติกไม่สวยงาม

TIP: ในผ้าเคมีบางชนิด เช่น ผ้าแก้วอแกนซา การใช้ไฟอ่อนลนที่ชายผ้า จะทำหน้าที่ไม่ต่างจากการเย็บขอบตะเข็บ หรือ การกั้นขอบ (Over-lock) เพราะนอกจากจะช่วยให้ด้ายไม่ลุ่ยแล้ว ยังสร้างคุณลักษณะของการตกแต่งที่น่าสนใจให้กับชิ้นงานอีกด้วย

ภาพ 262/263

การเผาผ้าเพื่อทำให้ดูเก่าและขาด (ภาพโดยผู้เขียน)



5.3 การทำให้ขาด

จุดประสงค์ เป็นเทคนิคที่ใช้สำหรับสร้างความรู้สึกถึงเสื้อผ้าที่ฉีกขาดจากการกระทำต่าง ๆ ตามแต่บทละครจะกำหนด ทั้งนี้ก็ออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น จำเป็นที่จะต้องค้นคว้าหรือทดสอบคุณลักษณะของการขาดที่เกิดขึ้นจากวัตถุต่าง ๆ ก่อน เพื่อที่จะได้สามารถสร้างรอยฉีกขาดของเสื้อผ้าที่สมจริงได้ อาทิ รอยจากมีดนั้นจะมีคุณลักษณะของการแทงเข้าเป็นรู ในขณะที่รอยซึ่งเกิดจากการเกี่ยววัตถุปลายแหลมต่าง ๆ จะแสดงเอกลักษณ์ของการเป็นรอยทางที่แสดงการหลุดลุ่ยของเส้นด้ายมากกว่า ทั้งนี้ การเพิ่มรอยฉีกขาดด้วยการดึงทิ้ง และเลาะเส้นด้ายบางส่วนออก ก็จะช่วยช่วยให้ชายเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายเกิดความรุ่งริ่งที่สวยงามได้เช่นเดียวกัน

TIP: นอกเหนือจากวัตถุที่นำเสนอเป็นตัวอย่างแล้ว รอยขาดลุ่ยยังสามารถทำให้เกิดขึ้นจากวัตถุต่างๆ ที่นึกไม่ถึงได้อีกมาก อาทิ ฝอยขัดหม้อ ที่จะทำให้เกิดความรู้สึกของพื้นผิวที่ถูกตะกั่วเป็นขุย

ภาพ 264/265/266

ขั้นตอนการใช้วัตถุทำให้เสื้อผ้าขาดและดูเก่า (ภาพโดยผู้เขียน)



5.4 การทำให้เปื้อน

จุดประสงค์ ใช้ในกรณีของการสร้างความรู้สึกของตัวละครที่สวมเสื้อผ้าสกปรก หมกคลุกลงในบริเวณที่เลอะเทอะเป็นต้น เช่นเดียวกับรอยฉีกขาด ที่นัยออกแบบและผู้จัดสร้างจำเป็นจะต้องค้นคว้าและทดลองคุณลักษณะการเปื้อนของวัสดุที่แตกต่างกันออกไปก่อนนำไปใช้งานให้สอดคล้องกับความต้องการ อาทิ การเปื้อนของดินโคลน มักเกิดที่ชายกางเกงกระโปรง ขณะที่รอยเปื้อนจากอาหาร คราบไวน์ หรือ คราบซอสต่างๆ จะเกิดที่เสื้อผ้าและส่วนบนของลำตัวเสียส่วนใหญ่ เป็นต้น

TIP: คราบและร่องรอยที่เกิดจากการเปื้อนนั้น เป็นกระบวนการที่นัยออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายจำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ของการเกิดขึ้นจริง การทดลองให้นักแสดงนำสวมใส่เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงและนำไปกำหนดจุดที่ต้องการให้เปื้อนผ่านท่าทาง อากัปกริยา ตามแต่ที่จะเกิดขึ้นจริงนั้น จะช่วยให้สามารถกำหนดตำแหน่งได้ง่ายมากขึ้น

ภาพ 267

การทำผ้าเปื้อนดิน (ภาพโดยผู้เขียน)



6. เลือดปลอม

6.1 อุปกรณ์

เลือดปลอมสามารถสร้างขึ้นเพื่อใช้งานได้หลากหลายวิธีการ ไม่ว่าจะเป็นการใช้สีแดงและสีน้ำตาล หรือสีดำ เพื่อทำการวาดรอยเปื้อนของเลือดให้สมจริงและใช้งานได้ยาวนานคงทน ไปจนถึงการใช้เลือดปลอมที่มีขายในท้องตลาดมาใช้เพื่อทำให้เกิดความสมจริงมากขึ้น ทั้งนี้เนื้อหาในส่วนนี้ จะขอแนะนำวิธีการแบบง่าย ๆ จากวัสดุอุปกรณ์ในบ้านเพื่อที่นัยออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงจะสามารถสนุกกับความคิดสร้างสรรค์ และเสริมสร้างจินตนาการในการทำเครื่องแต่งกายการแสดงได้อย่างไม่ยากและประหยัดงบประมาณ

อุปกรณ์ที่จำเป็นประกอบด้วย

- แป้งมัน
- สีสผสมอาหารสีแดง หรือ น้ำหวานสีแดง
- กาแฟ

ภาพ 268

อุปกรณ์ในการทำเลือดปลอม (ภาพโดยผู้เขียน)



6.2 ขั้นตอนการทำ

นำน้ำใสภาชนะที่ต้องการแล้วนำเข้าไมโครเวฟ ต้มให้เดือด จากนั้นนำแป้งมันใส่ลงไป คนให้ละลาย แล้วนำไปเข้าไมโครเวฟอีกครั้งหนึ่ง ประมาณ 15-20 วินาที เมื่อนำออกมาแป้งมันในน้ำเดือดจะมีลักษณะเป็นน้ำเหลวข้นและมีสีใส

จากนั้นใส่สีผสมอาหารสีแดง หรือ น้ำหวานสีแดงลงไป คนให้ละลาย ส่วนผสมจะเริ่มหนืดข้นมากขึ้น เติมน้ำกาแฟเพิ่มเข้าไปในส่วนผสม

ผลจากการทดลองในสูตรนี้ จะช่วยให้สามารถได้เลือดปลอมแบบง่าย ๆ ที่มีความหนืดข้น และมีสีเข้มที่ใกล้เคียงกับเลือดจริง

TIP: สูตรนี้เหมาะกับการทำชิ้นผลงานที่ใช้เวลาสั้น เช่นในกรณี งานปาร์ตี้ งานแฟนซี เท่านั้น ไม่เหมาะกับการทำการแสดงที่มีความต่อเนื่องยาวนาน เนื่องจากสีผสมอาหาร และ น้ำหวานมีความหวาน ที่อาจทำให้หมดชื่นชื่นงานและเสื้อผ้าเสียหายได้

ภาพ 269/270/271

ขั้นตอนการทำเลือดปลอม (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 272/273/274

การนำเลือดปลอมไปใช้ตกแต่งผลงาน (ภาพโดยผู้เขียน)



สรุป

เทคนิคการย้อมถือเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากขึ้นตอนหนึ่งของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เพราะนอกจากจะช่วยให้นักออกแบบสามารถต่อเติมจินตนาการและสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลายมากขึ้นแล้ว การย้อมและเทคนิคการย้อมยังสามารถปรับไปใช้ได้กับการทำงานเฉพาะจุด เช่น สร้างคราบเหงื่อ สร้างความเก่าให้กับเสื้อผ้า หรือใช้ตกแต่งรอยแผล คราบเลือด บนเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย การแสดงได้อย่างสอดคล้องกับความต้องการของนักออกแบบและบทประพันธ์ เช่นเดียวกันสีย้อมที่มีหลากหลายในท้องตลาดก็ช่วยเพิ่มความสะดวกในการทำงานให้กับผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงรวมทั้งวัสดุที่มีอยู่รอบบ้าน เช่น ชา กาแฟ ไวน์ เศษดิน ก็ยังสามารถนำมาปรับใช้เพื่อสร้างความสมจริงให้กับคราบและรอยเปื้อนต่าง ๆ ได้อีกด้วย ดังนั้นการเรียนรู้พื้นฐานกระบวนการย้อมเบื้องต้น จึงมีความสำคัญและจำเป็นต่อนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในการที่จะมีเครื่องมือและเตรียมพร้อมสำหรับการทำงานและผลิตผลงานสร้างสรรค์ในส่วนที่เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้มากขึ้น

บทที่ 12

แหล่งผ้าและวัสดุ

Theatre Costume:
Fabric and Accessories



บทนำ

ในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น วัสดุและอุปกรณ์เป็นเรื่องที่มีความสำคัญรองลงมาจากการเรียนรู้เรื่องเทคนิคและกระบวนการออกแบบตัดเย็บ ยิ่งไปกว่านั้น การสร้างสรรค์ผลงานให้มีประสิทธิภาพย่อมหมายถึงการสามารถเลือกใช้วัสดุให้สอดคล้องกับการออกแบบและผลิตผลงานได้อย่างประสบผลสำเร็จ แะคุ้มค่าคุ้มราคาด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อได้คำนึงถึงว่าจุดประสงค์ของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้นผลิตขึ้นเพื่อใช้ในการแสดง ที่นอกจากจะไม่มีเวลาจำเป็นในการนำมาสวมใส่ในชีวิตประจำวันแล้วนั้น ยังอยู่ภายใต้การมองเห็นผ่านระยะห่าง (Space) ที่คั่นกลางระหว่างนักแสดงกับผู้ชม จนทำให้สามารถใช้วัสดุทดแทนผ้าราคาสูงหรือวัตถุดิบค่าอื่นๆ เพื่อสร้างความรู้สึกและผลิการมองเห็นให้เกิดขึ้นบนเวทีได้ จึงเท่ากับว่าการเรียนรู้แหล่งจำหน่ายผ้าและวัสดุที่มีความสำคัญต่อการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ที่นอกจากจะมีความหลากหลายแล้วยังเหมาะสมกับการใช้งาน และมีราคาที่ย่อมเยานั้น ถือเป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะมีส่วนช่วยให้นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพและประสบกับความสำเร็จ

เนื้อหาสำคัญในบทสุดท้ายนี้จึงว่าด้วยแหล่งผ้าและแหล่งค้าวัสดุต่างๆในกรุงเทพมหานครที่มีความจำเป็นต่อการผลิตและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ด้วยการนำเสนอในส่วนของพื้นที่ที่ตั้งที่อยู่ในอาณาเขตการเดินทางที่สะดวกรวดเร็วด้วยการเข้าถึงของระบบรถไฟฟ้าสายระดับ (BTS) และรถไฟฟ้าใต้ดิน (MRT) เป็นสำคัญ โดยแบ่งเป็น 5 พื้นที่สำคัญคือ

1. ย่านพาหุรัดและสำเพ็ง
2. ย่านตลาดสามยอด
3. ย่านตลาดเจริญรัช
4. ย่านตลาดประตูน้ำ
5. ย่านสวนจตุจักร

1. ย่านพาหุรัดและสำเพ็ง

การเดินทาง: MRT สถานีสามยอด

เอกลักษณ์: เป็นย่านค้าผ้าและวัสดุตกแต่งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีผ้าราคาถูกจำหน่ายเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้เนื่องจากในย่านนี้เป็นย่านเก่า จึงทำให้มีร้านค้าที่เป็นร้านค้าแบบวินเทจและมีสินค้าที่มีลักษณะของการเป็นสินค้าน่าสนใจให้เลือกซื้อหาเป็นจำนวนมาก อาทิ ห้างดิโอลด์สยามพลาซ่า ที่มีเสื้อผ้าสตรีแบบวินเทจ ไปจนถึงร้านจำหน่ายผ้าไหม ผ้าลูกไม้ และผ้าปัก

ร้านค้าแนะนำ: ห้างสรรพสินค้าไนติงเกล-โอลิมปิก ถือเป็นประวัติศาสตร์ของห้างสรรพสินค้าในกรุงเทพมหานครที่ยังคงเปิดให้บริการในปัจจุบัน โดยเป็นร้านค้าแบบที่เปิดขายมานาน ปัจจุบันเป็นระยะเวลา

เกือบหนึ่งร้อยปี มีผลิตภัณฑ์สินค้าจำหน่ายตั้งแต่เครื่องดนตรี ชุดกีฬา ไปจนถึงชุดชั้นในแบบวินเทจสำหรับ สุภาพสตรีและสุภาพบุรุษ

เป็นห้างไฮโซแห่งแรกเปิดก่อนเซ็นทรัลเป็นพิตเนสคลับแห่งแรกให้บริการชั่วโมงละ 100 บาท เพื่อสอนและแนะนำอุปกรณ์กีฬาต่างๆ โดยเฉพาะเป็นตัวแทนเทนนิส Wilson กีฬาที่เลิศหรูมากเมื่อ 60 ปีก่อน เป็นบิวตี้ซาลอนแห่งแรกเอาใจลูกค้าสุภาพสตรีชั้นสูง เพื่อแนะนำครีมบำรุงผิวยี่ห้อดังเมิร์ล นอร์แมน ที่ลูกค้าของห้างระดับท่านผู้หญิง เดินทางไปซื้อถึงฮ่องกง ส่งตัวอย่างมาให้ดูแล้วบอกทาง ร้านให้ติดต่อมาขาย เป็นห้างแรกที่จัดแสดงมินิคอนเสิร์ตในห้างเพื่อโปรโมตแผนกเครื่องดนตรีอิมพอร์ต สโลแกนของห้างจึงเป็น คลังแห่งเครื่องกีฬา ราชาแห่งเครื่องดนตรี ราชนิแห่งเครื่องสำอางลง ตัวครบ 3 กลุ่มสินค้าหลักของห้าง (ผู้จัดการออนไลน์, 2563)

ภาพ 275/276

ห้างสรรพสินค้า ดิ โอลด์ สยาม พลาซ่า และ ห้างไนติงเกล-โอลิมปิก (ภาพโดยผู้เขียน)



ที่ตลาดพาหุรัด ฝั่งตรงข้ามวิทยาลัยเพาะช่าง มีร้านที่น่าสนใจและเหมาะกับการจัดหาอุปกรณ์เพื่อใช้ในการทำงานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง อาทิ ร้านสมใจ ที่เต็มไปด้วยอุปกรณ์ในการวาดเขียนและงานประดิษฐ์ อาทิ สีชนิดต่าง ๆ ให้เลือกสรร เป็นต้น

ภาพ 277/278

ร้านสมใจ และ ร้านสุจาวรรณ (ภาพโดยผู้เขียน)



ร้านแนะนำ: สุจาวรรณ เป็นร้านรับทำหุ่นผ้า ทั้งสำหรับงานเดรสปักและหุ่นผ้าสำหรับการแสดงเสื้อผ้า ในราคาย่อมเยา โดยสามารถเลือกสั่งได้ตามขนาดที่ต้องการ รวมไปถึงจนถึงหุ่นผ้าขนาดเล็กเพื่อใช้สำหรับการขึ้น ผ้าบนหุ่นเพื่อใช้ทดลองทำผลงาน ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถนำผ้าหรือวัสดุที่มีลวดลายสีสันทันแบบที่คองการมาให้กับ ทางร้านจัดทำเป็นแบบพิเศษได้

1.1 China World

เป็นห้างสรรพสินค้าที่เน้นการจำหน่ายผ้าผืน ในย่านตลาดพาหุรัด โดยผ้าผืนที่มีในร้านค้าส่วนใหญ่ นั้น เป็นผ้าทอร่วมสมัย อาทิ ผ้าฝ้าย ผ้าลินิน และผ้ายัด ที่มีสีสันทันและลวดลายแบบต่าง ๆ ให้เลือกเป็นจำนวนมาก

ภาพ 279/280/281

ห้างไชน่าเวิลด์และสินค้าภายในห้าง (ภาพโดยผู้เขียน)



1.2 India Emporium

อินเดียเอ็มโพเรียม เป็นห้างสรรพสินค้าที่เน้นจัดจำหน่ายผ้าแบบอินเดีย ทั้งผ้าปัก ผ้าทอ ผ้า ชิฟอง ผ้าลูกไม้ อุปกรณ์การตัดเย็บ รวมทั้งชุดสูท ชุดราตรี และเครื่องประดับแบบอินเดีย ในลักษณะต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก

ภาพ 282/283/284

ห้าง India Emporium และสินค้าภายในห้าง (ภาพโดยผู้เขียน)



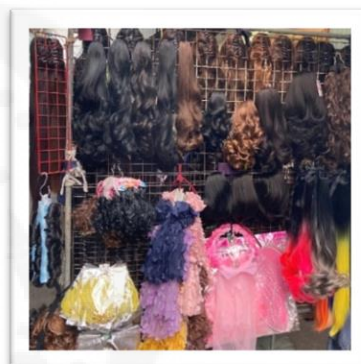
1.3 ตลาดพาหุรัด

เป็นตลาดค้าผ้าและอุปกรณ์การตัดเย็บขนาดใหญ่ที่มีชื่อเสียงมากมาเป็นเวลานาน โดยรอบตลาดนั้นมีร้านค้าจำหน่ายผ้าผืนเป็นจำนวนมาก โดยในบริเวณฝั่งตรงข้ามกับวิทยาลัยเพาะช่างนั้นจะเน้นผ้าไทย ผ้าแพรวแบบไทย ชุดไทย เครื่องประดับแบบไทย วิกผม รวมไปถึงเสื้อผ้าสำเร็จรูปราคาถูก

ร้านค้าแนะนำ: ที่ตลาดพาหุรัดในส่วนฝั่งตรงข้ามกับห้างสรรพสินค้าไชน่าเวิร์ล จะเป็นทางเข้าไปยังตลาดขายผ้า และทางขึ้นชั้นสองของตัวอาคาร อันเป็นที่ตั้งของร้านค้าอินเดียจำนวนมาก ในส่วนนี้จะพบผ้าสำหรับ ผ้าปักแบบอินเดีย ริบบิ้นแบบอินเดียที่มีจำหน่ายแบบเป็นม้วน รวมไปถึงจนถึงเครื่องประดับแบบอินเดียที่มีลวดลายสวยงามและราคาย่อมเยาให้เลือกซื้อจำนวนมาก

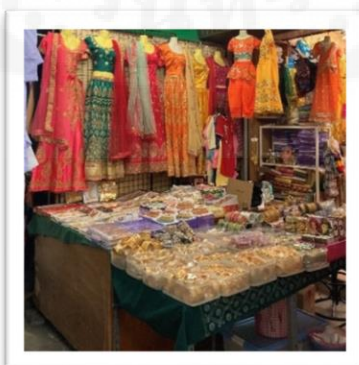
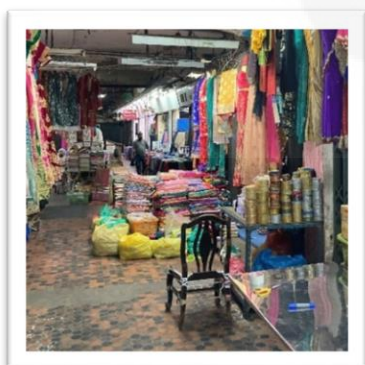
ภาพ 285/286/287

ภาพร้านค้าย่านตลาดพาหุรัด (ภาพโดยผู้เขียน)



ภาพ 288/289/290

ภาพร้านค้าและเสื้อผ้าแบบอินเดียในย่านตลาดพาหุรัด (ภาพโดยผู้เขียน)

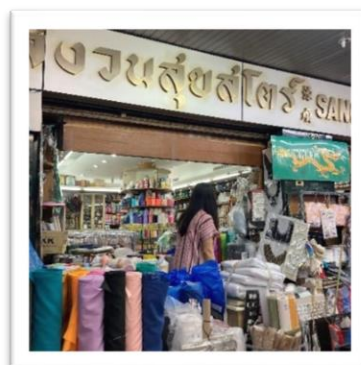


1.4 สำเพ็ง

ตั้งอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกับตลาดพาหุรัด เต็มไปด้วยสินค้าและอุปกรณ์สำหรับการตกแต่งเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และงานประดิษฐ์จำนวนมาก อาทิ เลื่อม ขนนก เอ็นตันทรง ริบบิ้น กระจุกม สีส้อมผ้าทั้งแบบร้อนและแบบเย็น โดยมีรูปแบบและราคาให้เลือกสรรอย่างหลากหลาย

ภาพ 291/292

ภาพร้านค้าย่านสำเพ็ง (ภาพโดยผู้เขียน)



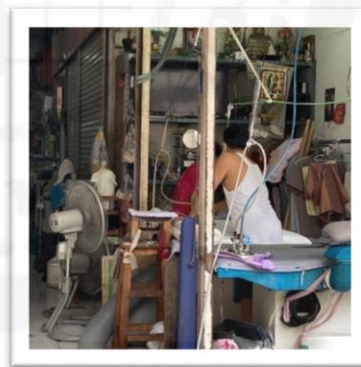
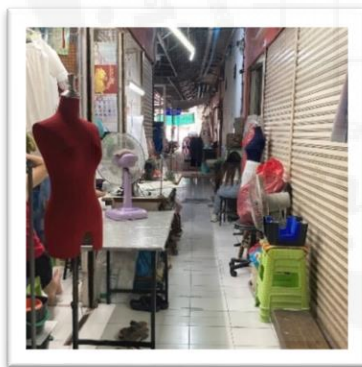
2. ย่านตลาดสามยอด

การเดินทาง: MRT สถานีสามยอด

เอกลักษณ์: เป็นย่านที่มีช่างรับตัดเย็บเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจำนวนมาก ในกรณีที่นักท่องเที่ยวแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงไม่ได้เป็นผู้ที่ลงมือตัดเย็บด้วยตนเอง

ภาพ 293/294

ภาพร้านค้าย่านตลาดสามยอด (ภาพโดยผู้เขียน)



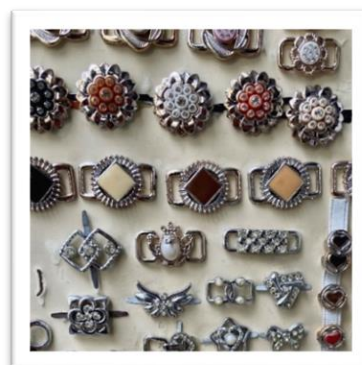
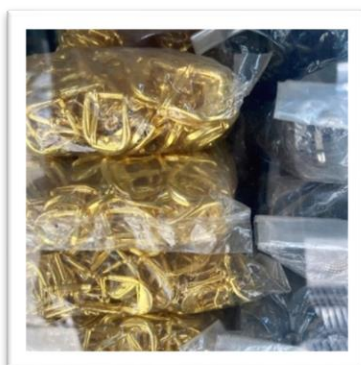
3. ย่านตลาดเจริญรัช

การเดินทาง: BTS สถานีวงเวียนใหญ่

เอกลักษณ์: ตั้งอยู่ที่ถนนเจริญรัช ซอยเจริญรัช 4 โดยสามารถที่จะเดินออกจากรถไฟได้ที่ทางออก 3 และใช้ทางลัดเดินตัดเข้าทางซอยกรุงธนบุรี 1 ได้

ภาพ 295/296/297

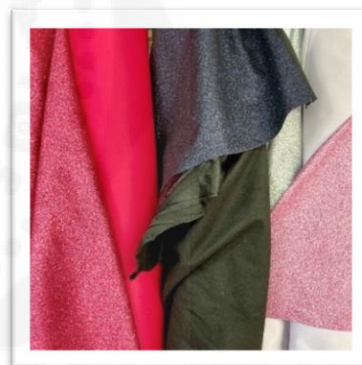
ภาพร้านค้าและสินค้าย่านตลาดเจริญรัตน์ (ภาพโดยผู้เขียน)



โดยในตลาดเจริญรัตน์นี้ จะเป็นย่านค้าชิ้นหนัง ทั้งหนังเทียม หนังสัตว์ ผ้า PVC แผ่นพลาสติก หมุดเหล็ก ลูกบิด หูกระเป๋าแบบสำเร็จรูป กระดุม แถบสะท้อนแสง ตลอดจนงานเย็บกระเป๋าแบบต่างๆ นอกจากนี้ยังมีร้านรับผลิตถุงผ้า กระเป๋าหนัง และร้านจำหน่ายอุปกรณ์ทำงานหนังแบบต่างๆ จำนวนมาก

ภาพ 298/299/300

ภาพผลิตภัณฑ์หนัง ในร้านค้าย่านตลาดเจริญรัตน์ (ภาพโดยผู้เขียน)



4. ย่านประตูน้ำ

การเดินทาง: BTS สถานีราชเทวี

เอกลักษณ์: เป็นย่านการค้าที่คึกคักและทันสมัย มีห้างสรรพสินค้าที่ขายเฉพาะเสื้อผ้าแฟชั่นจำนวนมาก บางร้านจัดจำหน่ายในราคาขายส่งซึ่งเหมาะกับการจัดซื้อสำหรับการทำงานเสื้อผ้าสำหรับการแสดงที่ต้องการความทันสมัยและเป็นปัจจุบัน

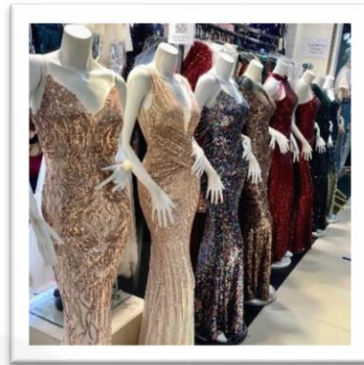
4.1 Platinum Fashion Mall

แพลตินั่ม แฟชั่นมอลล์ เป็นห้างสรรพสินค้าเสื้อผ้าแฟชั่นที่มีร้านค้าอยู่เป็นจำนวนมาก มีจำหน่ายทั้งเสื้อผ้าแบบวัยรุ่น ไปจนถึงชุดราตรี มีรูปแบบให้เลือกสรรมากมาย หลากหลายราคา บางร้านจำหน่ายในราคา

ขายส่ง 3 ชั้นขึ้นไป เหมาะกับการทำงานการแสดงที่ใช้เสื้อผ้าแบบปัจจุบัน และงานการแสดงที่ต้องการเครื่องแต่งกายที่เหมือนกันเป็นเซต

ภาพ 301/302/303

ห้างสรรพสินค้า Platinum Fashion Mall (ภาพโดยผู้เขียน)



ร้านค้าแนะนำ: ร้านแสงเจริญ ร้านเก่าแก๋ในบริเวณย่านประตูน้ำ จำหน่ายเสื้อผ้าแบบต่าง ๆ ขนนกเพชรเทียม หน้ากาก รวมไปถึงจนถึงอุปกรณ์ประดับตกแต่งเครื่องแต่งกายการแสดง

4.2 Watergate Pavillion

วอเตอร์เกต พาววิลเลียน เป็นห้างสรรพสินค้าขนาดเล็ก มีความน่าสนใจเนื่องจากเป็นแหล่งรวมร้านเช่าชุดแฟนซีและเครื่องแต่งกายแฟนซีจำนวนมาก รวมไปถึงจนถึงชุดคาบาเรต์ และชุดโชว์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีร้านที่รับผลิตและจัดสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงโชว์โดยเฉพาะ

ภาพ 304/305/306

ห้างสรรพสินค้า Watergate Pavilion (ภาพโดยผู้เขียน)



ร้านแนะนำ: ร้านกิม เป็นร้านที่มีสินค้าแปลกตาที่เกี่ยวกับการแสดงโชว์จำนวนมาก นับตั้งแต่เครื่องประดับศีรษะ สร้อยคอ มงกุฎ วิกผม เลื่อม และเพชรเทียม ไปจนถึงเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นอกจากนี้ยังรับปักเลื่อม และรับผลิตชุดที่ใช้สำหรับการแสดงโชว์โดยเฉพาะอีกด้วย

5. ย่านสวนจตุจักร

การเดินทาง: BTS สถานีหมอชิต และ MRT สถานีสวนจตุจักร และสถานีกำแพงเพชร

เอกลักษณ์: เป็นตลาดนัดวันเสาร์อาทิตย์ขนาดใหญ่และมีชื่อเสียงอย่างมาก แบ่งร้านค้าออกเป็นโครงการ ซึ่งแต่ละโครงการนั้นก็ยังมีเอกลักษณ์ของสินค้าแตกต่างกัน

ภาพ 307/308/309

ตลาดนัดสวนจตุจักร โครงการ 24 และ 26 (ภาพโดยผู้เขียน)



โครงการ 24 และโครงการ 26 นั้นเป็นโครงการที่มีเสื้อผ้าแฟชั่นราคาเยาจำหน่าย เป็นจำนวนมาก รวมไปถึงร้านจำหน่ายผ้าไหมจีน ชุดแบบจีน และผลิตภัณฑ์จากผ้าไทย เสื้อม่อฮ่อม เสื้อชาวเขา กระโปรงผ้าไหม ไปจนถึงเสื้อผ้าและเครื่องประดับหินสีแบบอาหาร

ภาพ 310/311/312

สินค้าในตลาดนัดสวนจตุจักร (ภาพโดยผู้เขียน)



ร้านค้าแนะนำ: โครงการ 6 เป็นบริเวณที่มีสินค้ามือสอง ที่น่าสนใจต่อการเลือกซื้อสำหรับนำมาใช้งานเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอยู่เป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็น เครื่องแบบทหารลักษณะต่าง ๆ กางเกงยีนส์ และเสื้อยีนส์แบบคาวบอย รองเท้าหนังมือสองรูปทรงแปลกตา หมวกทหาร และมีร้านชุดราตรีมือสองที่มี

สินค้าน่าสนใจจำนวนมาก แต่เนื่องจากส่วนใหญ่เป็นสินค้ามือสอง จึงทำให้แต่ละชิ้นมีสินค้าเพียงชิ้นเดียว และขนาดสัดส่วนที่จำกัด ดังนั้นเมื่อพบสินค้าที่ใช่จึงควรซื้อเก็บไว้ในทันที

ภาพ 313/314/315

สินค้ามือสอง ในย่านสวนจตุจักร โครงการ 6 (ภาพโดยผู้เขียน)



สรุป

แหล่งวัสดุและอุปกรณ์สำหรับผลิตเครื่องแต่งกายมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำงานของนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เพราะนอกจากจะช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นไปตามที่คิดสร้างสรรค์เอาไว้แล้ว การออกไปหาแรงบันดาลใจเพื่อใช้ในการทำให้เห็นผลงานการออกแบบเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้นด้วยการสำรวจตลาดและวัสดุในแหล่งสินค้าต่างๆ เหล่านี้ ยังมีส่วนในการเสริมเติมจินตนาการและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอีกทางหนึ่งด้วย

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่ผ้า และวัสดุอุปกรณ์การตัดเย็บ มีจำหน่ายอยู่ในท้องตลาดอย่างหลากหลายรูปแบบ หลากหลายคุณภาพ และหลากหลายราคา การเรียนการรู้จักแหล่งผลิตอุปกรณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการจะช่วยลดระยะเวลาในการดำเนินงาน และประหยัดงบประมาณให้กับการทำงานของนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายการแสดง ยิ่งไปกว่านั้นการได้รู้จักแหล่งรวมช่างตัดเย็บที่มีฝีมือและรู้เทคนิคในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมและมีคุณภาพ ก็ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ผลงานการออกแบบของนักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง กลายเป็นผลงานสำเร็จที่สอดคล้องสัมพันธ์กับความต้องการอย่างแท้จริง

บทสุดท้ายในตำราเล่มนี้ จึงทำหน้าที่เพื่อการสะท้อนให้เห็นกระบวนการของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงว่าในท้ายที่สุดแล้วนั้น การที่จะดำรงแนวคิดทั้งหมดทั้งมวลของผลงานสร้างสรรค์ในขั้นสุดท้ายให้สอดคล้องกับกระบวนการออกแบบที่เป็นเพียงภาพร่างในจินตนาการขั้นแรกนั้น นักออกแบบและผู้จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง จำเป็นที่จะต้องทำงานอย่างร่วมมือสัมพันธ์เข้าด้วยกัน เพื่อที่จะสรรหาวิธีการที่เป็นไปได้มากที่สุด สอดคล้องกับจินตนาการและภาพที่ต้องการมากที่สุด เพื่อที่จะนำไปสู่ผลงานขั้นสุดท้ายที่เป็นที่พอใจทั้งกับทีมงานและผู้ชมการแสดงได้อย่างประทับใจและประสบความสำเร็จ

บรรณานุกรม

ผู้จัดการออนไลน์. (2563, 29 พฤษภาคม). เจ้าของห้างไนติงเกล-โอลิมปิก เผยปีหน้าห้างครบ 98 ปี ส่วนเจ้าของอายุครบ 100 ปี. <https://mgronline.com/onlinesection/detail/9630000056074>

“รู้จักจักรเย็บผ้า ประเภท และขั้นตอนวิธีใช้เบื้องต้น”. (2564, 8 กุมภาพันธ์). โลฟส์สไตล์ แฟชั่น. *ไทยรัฐออนไลน์*, <https://www.thairath.co.th/lifestyle/fashion/2028252>

ศูนย์ข้อมูลทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง. (ม.ป.ป.). *วาฬบรูด้า*. https://km.dmcr.go.th/c_250/d_9724

Arnold, J. (1985). *Patterns of Fashion 3: The Cut and Construction of Clothes for Men and Women C. 1560-1620*. (1995 ed.) Drama Publishers.

Bellis, M. (2019, January 7). *History of the Sewing Machine*. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/stitches-the-history-of-sewing-machines-1992460>

Chanin, A. (2016). *The History of Pattern Making*. Alabama Chanin Journal. <https://journal.alabamachanin.com/2016/05/history-of-patternmaking/>

Chilot-Uchiyama, M. & Trouvat, P. (1991). *Méthode de coupe: Vêtements féminins*. Esmods Editions.

Cunningham, J.M. (n.d.). *Sewing Machine*. Britannica. <https://www.britannica.com/technology/sewing-machine>

Encyclopedia of Fashion. (n.d.). *Prehistoric Clothing*. http://www.fashionencyclopedia.com/fashion_costume_culture/The-Ancient-World-Prehistoric/Prehistoric-Clothing.html

Esmod International. (n.d.) *Our History*. <https://www.esmod.com/en/esmod-group/history/>

Homer, L. (2018, May). *A Brief History of the Sewing Needle*. San Francisco School of Needlework and Design. <https://sfneedleworkanddesign.org/a-brief-history-of-the-sewing-needle/>

Latson, J. (2015, August 12). The Invention That Spawned a Fashion Revolution. *Time*. <https://time.com/3985665/sewing-machine-invented/>

McLaren, K. (2015, June 13). *The Sewing Needle: A History through 16-19th Centuries*. NGV. <https://www.ngv.vic.gov.au/the-sewing-needle-a-history-through-16-19th-centuries/>

Royal Shakespeare Company. (n.d.). *Making Costume*. <https://www.rsc.org.uk/about-us/how-we-make-theatre/costume>

Rozentals, J. (n.d.). *Weaving History*. Weavedesign. <https://www.weavedesign.eu/weaving-history/>

Witness2fashion. (2015, May 31). Some Ways That Costumers Transform Actors' Bodies. <https://witness2fashion.wordpress.com/2015/05/31/some-ways-that-costumers-transform-actors-bodies/>



หนังสือ

Arnold, J. (1985). *Patterns of Fashion 3: The Cut and Construction of Clothes for Men and Women C. 1560-1620*. (1995 ed.) Drama Publishers.

เว็บไซต์

Amazon. (n.d.). *Patterns of Fashion 3: The Cut and Construction of Clothes for Men and Women C. 1560-1620*. <https://www.amazon.com/Patterns-Fashion-Construction-Clothes-1560-1620/dp/0896760839>

ANSELL27. (2009). *BEACH WAVES วอลล์เปเปอร์ HD OCEAN WAVES*. <http://thailand.fansshare.com/gallery/photos/18845917/beach-waves-wallpaper-hd-ocean-waves/?displaying>

De Bruce, M. (2022). *1580: Juan de Alcega Libro de geometria, practica y traca*. <https://www.thefrockchick.com/2019/11/07/1580-juan-de-alcega-libro-de-geometria-practica-y-traca/>

Dufaux, L. (2020). *Sewing Machine Barthélemy Thimonier 1830*. <https://artsandculture.google.com/asset/sewing-machine-barth%C3%A9lemy-thimonnier/cAFxFCkQepVZ0A>

Merry S.A. (2018). *Dallas-Fort Worth museum mounts 'daring' Renoir exhibition focused on human form*. <https://dallas.culturemap.com/news/arts/12-03-18-renoir-exhibition-the-body-senses-human-form-nudes-clark-institute/#slide=0>

Norman, J. (2020). *From Sibudu Cave Probably the Earliest Sewing Needle made of Bone*. <https://historyofinformation.com/detail.php?id=3608>

Palmer, A. (2015). *How Singer Won the Sewing Machine War*. <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-singer-won-sewing-machine-war-180955919/>

The Metropolitan Museum of Art. (n.d.). *Marie Antoinette in Court Dress*.

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/656452>

Wikimedia Commons. (2010). *Anonymous - Rich man and Lazarus ca. 1610.jpg*.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anonymous_-_Rich_man_and_Lazarus_ca._1610.jpg

Wikimedia Common. (2011). *Nymphs finding the Head of Orpheus*.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nymphs_finding_the_Head_of_Orpheus.jpg

Wikimedia Commons. (2017). *Theodora mosaic - Basilica San Vitale*.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theodora_mosaic_-_Basilica_San_Vitale_\(Ravenna\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theodora_mosaic_-_Basilica_San_Vitale_(Ravenna).jpg)

Wikimedia Commons. (2017). *The Vanity of Women Masks and Bustles MET DT4982.jpg*.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Vanity_of_Women_Masks_and_Bustles_MET_DT4982.jpg

Wikipedia. (2004). *Baleen hair is attached to each baleen plate*.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Baleen#/media/File:Baleen.jpg>

Wikipedia. (2004). *L'Enseigne de Gersaint*,

https://en.wikipedia.org/wiki/L%27Enseigne_de_Gersaint#/media/File:Gersaint.jpg

Wikipedia. (2012). *Portrait of Grey Brydges 5th Baron Chandos*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Grey_Brydges,_5th_Baron_Chandos#/media/File:William_Larkin_Grey_Brydges_5th_Baron_Chandos.jpg

World History Encyclopedia. (2020). *Elizabeth I Ermine Portrait*.

<https://www.worldhistory.org/image/12283/elizabeth-i-ermine-portrait/>

- Abstract Expressionism, 138, 139
 Alexis Lavigne, 8, 63
 Back Stitch, 42
 Baleen, 107
 Barthélemy Thimonier, 9
 Basket Hoop, 106, 108, 114
 Blanket Stitch, 45
 Body Padding, 94
 Bone Needle, 2
 Box Pleats, 151
 Bronze Age, 5
 Bum roll, 106, 109, 118
 Cape, 150, 154
 Catch Stitch, 47
 China World, 175
 Corset, 106, 107, 109, 112, 143
 Cro-Magnon, 4
 Crusade War, 6
 Diderot et Alembert, 7
 Distance, 15
 Drawstring, 6
 Duct Tape, 32
 Elias Howe, 10
 Elisabeth Louise Vigée Le Brun, 109
 Elizabeth I, 125, 137
 Empress Theodora, 150
 Farthingale, 108
 First Aid Kit, 33
 French Knot, 49
 Garsault, 7
 Guerre Lavigne, 63
 Illusion, 15, 33
 Impressionism, 95
 India Emporium, 175
 Interlock, 10
 Isaac Singer, 10
 Janet Arnold, 113, 136
 Jean-Antoine Watteau, 149
 John William Waterhouse, 159
 Juuan de Alcega, 7
 La Rocha Burguen, 7
 Ladder Stitch, 43
 Loom, 4
 Madeleine Vionnet, 148
 Maerten de Vos, 109
 Mandarin Collar, 85
 Mannequin, 8
 Marie Antoinette, 109
 Mark Rothko, 138
 Moulage, 148
 Needle, 39
 Neolithic, 4
 Otzi The Iceman, 5
 Overlock Sewing Machine, 50
 Paleolithic, 3
 Pannier, 108
 Pannier), 114
 Pattern, 4, 7, 63
 Piccadil, 124
 Piccadill, 126, 132
 Pierre-Auguste Renoir, 95, 102
 Pre-Raphaelite, 159
 Renaissance, 7
 Ruff Collar, 124, 125, 129
 Running Stitch, 40
 Sewing, 4, 39
 sewing Machine, 11
 Sewing Machine, 2, 9
 Shirt Collar, 86
 Slip Stitch, 43
 Space, 15, 33
 Stone Tools, 3
 Supportasse, 124, 126, 132
 Technical Rehearsal, 16
 The Bathers, 95, 102
 Treadle, 11
 Trouser, 75
 T-Shirt, 5

Tunic, 6, 125	เย็บ, 18, 25	แพทเทิร์นโบราณ, 136, 142,
Verisimilitude, 15	เย็บด้วยมือ, 10	146
Viking, 5	เย็บผ้าด้วยมือ, 9, 39, 40	แพทเทิร์นกระดาษ, 115
Walter Hunt, 10	เยอร์มันนิค, 5	แพลตินัม แพชั่นมอลล์, 178
Wardrobe Kit Bag, 31	เลียดปลอม, 169, 170	แมร์เชน เดอร์ วอส, 109
Watergate Pavillion, 179	เสื้อคลุมยาว, 150, 154	แหล่งผ้า, 173
Watteau Pleat, 149	เสื้อผ้า, 2, 5, 7, 12, 14	แอ็บสแทรกต์ เอ็กซ์เพรสชัน
Watteau Pleats, 149	เสื้อรัดทรง, 106, 107, 109,	นิสม์, 138
Wet Wipe, 32	112, 143	โครมันยอง, 4
Whalebones, 107	เสื้อรูปตัวที, 5	โยธรมชาติ, 4
Whip Stitch, 44	เสื้อสูท, 81	โยสังเคราะห์, 96, 97, 99,
William Segar, 125, 137	เอลเลียส ไฮวล์, 10	100, 111, 120
เกลือ, 161	เอ็นตันทรง, 110, 113	ไนติงเกล-โอลิมปิก, 173
เข็มเย็บผ้า, 2, 3, 4, 6, 25, 39	เอลิซาเบธ หลุยส์ วิเม เลอ	ไฟฉาย, 31
เข็มโบราณ, 3	บรันน์, 109	ไม้โค้งสะโพก, 21
เข็มจักร, 26	เอลิซาเบธที่ 1 แห่งประเทศ	ไม้บรรทัด, 20
เข็มสอย, 25	อังกฤษ, 125	ไม้บรรทัดโค้ง, 21
เข็มหมุด, 26	เอลิซาเบธที่ 1 แห่งอังกฤษ,	ไวกกิง, 5
เครื่องแต่งกาย, 2, 13	137	ไอแซค ซิงเกอร์, 10
เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง,	เอิตซี, 5	กรรไกรก้ามปู, 22
2, 12, 13, 15, 18, 50, 52,	แกร์-ลาวิญญ์, 63	กรรไกรตัดกระดาษ, 22
63, 134, 143, 148	แต่ง, 18, 29	กรรไกรตัดผ้า, 22
เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	แต่งกายเพื่อการแสดง, 31	กระเบื้องโมเสค, 150
นั้น, 136	แบบฟอร์มวัดตัว, 55, 56	กระเป๋าคาด, 31
เครื่องแต่งกายชั้นใน, 106	แปรง, 30	กระเป๋าสะพาย, 31
เจเน็ต อาร์โนลด์, 113, 136	แปรงสีฟัน, 30	กระเป๋ากุญแจ, 31
เชือก, 21, 57	แผงคอเอลิซาเบธัน, 124, 125,	กระโปรง, 65, 66, 67, 68,
เดรปปิ้ง, 89, 153, 156, 162	129	144
เตารีดไฟฟ้า, 28	แผ่นเสริมสะโพก, 13	กระดาษขีดแบบเปียก, 32
เตารีดไอน้ำ, 29	แพทเทิร์น, 4, 7, 63, 65, 68,	กระดาษแข็ง, 24
เทปกาวผ้าอเนกประสงค์, 32	75, 79, 113, 115, 119,	กระดาษแพทเทิร์น, 22, 23,
เพชรเทียม, 151	129, 133, 137	142

กระดาษคาร์บอน, 24
 กระดาษทราย, 31
 กระดาษลอกลาย, 24
 กระดุกปลาฉลาม, 107, 143
 กระบอกฉีดยา, 29
 กระสวยจักร, 27
 กาแฟ, 167
 กางเกง, 75
 การเนา, 40
 การเนา, 167
 การเย็บผ้า, 4, 39, 51
 การรีไซเคิล, 7
 การขยายแบบ, 141, 146
 การขึ้นหุ่น, 148
 การซ่อมส่วนเทคนิค, 16
 การดันตะลุยก, 41
 การดันถอยหลัง, 42
 การดึงรูด, 6
 การตอกตาไก่, 6
 การตัดเย็บ, 2, 6, 18, 27
 การทำให้เก่า, 166
 การทำให้เปื้อน, 169
 การทำให้ขาด, 168
 การปักทึบ, 48
 การพอกหุ่น, 103
 การย้อม, 158, 159, 163, 166
 การวัดตัว, 54, 56
 การสอยช้อนด้าย, 43
 การสอยฟันปลา, 47
 การออกแบบ, 95
 กี่ทอผ้า, 4
 ขนสัตว์, 2, 5, 36
 คริสต์ศาสนา, 5
 ความคิดสร้างสรรค์, 5
 คอสตูม, 15, 31
 คันถีบเท้า, 11
 จอห์น วิลเลียม วอเตอร์เฮาส์, 159
 จักรเย็บผ้า, 2, 8, 9, 10, 11, 14, 26, 28, 49, 51
 จักรเย็บผ้าไฟฟ้า, 28
 จักรไฟฟ้า, 50
 จักรพรตินีอีโอดรา, 150
 จักรพันริม, 50
 จักรพันริมกระเป่าหิ้ว, 28
 จักรอุตสาหกรรม, 28, 50
 จีบกระทบ, 151
 ช้อนรองเท้า, 32
 ซอส์กเขียนผ้า, 24
 ชา, 167
 ชีกรอง, 107, 108
 ฉลอง อองตวน วัตโต, 149
 ฐานรองแผงคอ, 124, 126, 132
 ด้ายเนา, 27
 ด้ายเย็บ, 27
 ดีเดโรต์และออลัมแบร์, 7
 ดีโอล์ดสยามปลาซ่า, 173
 ดินสอ, 24
 ตลาดเจริญรัตน์, 178
 ตะเข็บเย็บหุ้ม, 44
 ตัด, 18, 21
 ตีนผี, 26, 51
 ที่เลาะด้าย, 23
 ที่รองรีด, 29
 ที่รองรีดแขนเสื้อ, 29
 ทูนิค, 6
 นักแสดง, 12, 14, 18, 31, 33, 55, 57
 นักโบราณคดี, 2, 4
 นักประวัติศาสตร์, 4
 นักประวัติศาสตร์แฟชั่น, 2
 นักออกแบบ, 13
 บาร์เธเลอมี ทีโมนิเยร์, 9
 ปกเสื้อเชิ้ต, 86, 87
 ปกเสื้อคอจีน, 85
 ปกเสื้อฮาวาย, 88
 ปฏิวัติอุตสาหกรรม, 11
 ปมฝรั่งเศส, 49
 ปมลูกโซ่, 10
 ปลอกนิ้ว, 27
 ปักริมผ้าห่ม, 45
 ปากกาแต้มผ้า, 25
 ปีแอร์-ออกุสต์ เรอเนียร์, 95, 102
 ปืนกาวร้อน, 30
 ผ้า, 33
 ผ้าเรยอน, 35
 ผ้าแก้ว, 36
 ผ้าโพร, 34
 ผ้าไลครา, 35
 ผ้าไหมเทียม, 35
 ผ้ากาว, 37
 ผ้ากำมะหยี่, 35
 ผ้าก๊วน, 111

ผ้าซีฟอง, 36
 ผ้าซาติน, 35
 ผ้าดิบ, 33, 110, 115, 119
 ผ้าตาข่าย, 36, 128, 133
 ผ้าฝ้าย, 34
 ผ้ายีนส์, 34
 ผ้าลินิน, 34
 ผ้าลูกไม้, 16, 36, 165
 ผ้าสแปนเด็กซ์, 35, 96, 97
 ผ้าสักหลาด, 35
 พรีราฟาเอลไลท์, 159
 พอกหุ่น, 93, 94, 95, 96, 97
 พาทูร์ด, 174, 176
 ฟันที่, 15, 33
 ฟูกัน, 30
 ฟองน้ำหุนไพล, 151
 ภาพลวงตา, 33
 มนุษย์โบราณ, 2
 มหาตมะคานธี, 11
 มาเดอลีน วิโอเนตต์, 148
 มาร์ก รอทโก, 138
 มารี อ็องตัวแน็ต, 109
 มีด, 31
 ย่านตลาดเจริญรัช, 177
 ย่านตลาดสามยอด, 177
 ย่านประตูน้ำ, 178
 ย่านพาทูร์ดและลำเพ็ง, 173
 ย่านสวนจตุจักร, 180
 ยุคก่อนประวัติศาสตร์, 2
 ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ, 7
 ยุคสำริด, 5
 ยุคหินเก่า, 3
 ยุคหินใหม่, 4
 รองเท้า, 60
 ระยะห่าง, 15
 ริปบิ้น, 21, 57, 89, 115, 129, 130
 ริด, 18, 28
 ลวงตา, 15
 ลวด, 129, 133
 ละคร, 15
 ลา โรซา เบอญาน, 7
 ลิขสิทธิ์ทางปัญญา, 3
 ลูกกลิ้งทราย, 25
 วอลเตอร์ ฮันต์, 10
 วัด, 18
 วัดโตพลีท, 149
 วาด, 18, 23
 วิลเลียม เซการ์, 125, 137
 สงครามครูเสด, 6
 สภาพภูมิอากาศ, 2
 ส้อม, 31
 สายยางพลาสติก, 111, 116
 สายวัด, 8, 19
 ลำเพ็ง, 176
 สีย้อมเย็น, 30, 160
 สีย้อมร้อน, 29, 160
 สีอะคริลิก, 30
 สุขาวรรณ, 175
 สุ่มตะกร้า, 106, 108, 114, 117
 สุ่มทรงกรวย, 108
 สุ่มรูปทรงโดม, 108
 หนังสือตัว, 2, 5
 หมอนเข็ม, 27
 หมอนรองสะโพก, 106, 109, 118, 120
 หินกะเทาะ, 3
 หุ่นผ้า, 8, 89, 96, 144
 อเล็กซิส ลาวีญ์, 8, 63
 อนารยชน, 5
 อินเดีย, 129
 อิมเพรสชันนิสม์, 95
 อุปกรณ์, 12, 18, 31, 32, 50, 55, 128, 151, 160, 169, 173
 อุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้น, 33
 ฮวน เดอ อัลเซอาก้า, 7

ประวัติย่อผู้เขียน



ประวัติการศึกษา

- 2557 ศป.ด.(นฤมิตศิลป์) คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2550 กศ.ม.(ศิลปศึกษา) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 2541 ESMOD INTERNATIONAL (PARIS) ประเทศฝรั่งเศส (Costume de Scene)
- 2537 ศศ.บ.(ประวัติศาสตร์ศิลป์) คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติการทำงาน

- 2543 - ปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 2550 ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายให้กับละครเวที
“ฟ้าจรดทราย เดอะ มิวสิคัล” กำกับการแสดงโดย ถกลเกียรติ วีรวรรณ
ณ เมืองไทยรัชดาลัย เธียเตอร์
- 2548-2549 ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายให้กับละครเวที
“ทวิภพ เดอะ มิวสิคัล” กำกับการแสดงโดย ถกลเกียรติ วีรวรรณ
ณ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย
- 2547 ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายให้กับละครเวที
“บางกอก 2485 The Musical” กำกับการแสดงโดย ถกลเกียรติ วีรวรรณ
ณ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

ผลงานวิชาการ

งานวิจัย

พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ. (2560) การศึกษาเชิงวิเคราะห์ ภาพลักษณ์ของชายรักเพศเดียวกันที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี พ.ศ.2549-2551. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ* 21(2): 55-64.

เอกสารประกอบการสอน

พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ. (2560). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา ศกค.105 ประวัติศาสตร์การละครโลก. คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*

บทความวิชาการ

พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ. (2561). เช็กส์กับแฟชั่น : วัตุนิยม. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.(มกราคม-มิถุนายน). 22(1) : 21-30.*

ความเชี่ยวชาญพิเศษ

ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก, ประวัติศาสตร์แฟชั่น, การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง, ศิลปะการแสดง, แฟชั่น