



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



COSTUME DESIGN

การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์



ได้รับการสนับสนุนการตีพิมพ์เผยแพร่จากโครงการผลิตหนังสือ ตำรา
เอกสารคำสอนและเอกสารประกอบการสอน ประจำปีงบประมาณ 2564
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาคุณภาพผลงาน

รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ

รองศาสตราจารย์ฤทธิรงค์ จิวากานนท์

คณะจัดทำ: ฝ่ายวิจัยและนวัตกรรมการศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์

จำนวนหน้า: 219 หน้า

จำนวนพิมพ์: 100 เล่ม

ปีที่พิมพ์: พุทธศักราช 2564

สถานที่พิมพ์: ห้างหุ้นส่วนจำกัด สานึกการพิมพ์ 089-667-3565

ภาพปกหน้า: กิตติกรรม นพอดมพันธ์ุ

ภาพปกหลัง: ปรารค์เพชร ตระกูลเผด็จไกร

การสนับสนุน: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ISBN: 978-616-604-121-7

ISBN(e-book): 978-616-604-147-7

COSTUME DESIGN

การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง



กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์
KITTIKORN NOPUDOMPHAN

บทนำ

หนังสือ Costume Design จัดทำขึ้น เพื่อผู้ที่สนใจในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งเนื้อหาภายในเล่มนี้จะเป็น การแนะนำแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ตั้งแต่วิธีการวาดโครงหุ่น เทคนิคการวาดเครื่องแต่งกาย รวมไปถึง วิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อใช้ในงานเพื่อการแสดงประเภทต่าง ๆ เช่น งานระบำ รำเต้น งานละครเวที งานละคร โทรทัศน์ และงานกิจกรรมพิเศษ (Event Show) เป็นต้น เพื่อให้ผู้อ่านได้มีพื้นฐานความเข้าใจในการวาด การออกแบบ และการนำเสนอเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติได้จริง

ผู้เขียนมีจุดเริ่มต้นจากที่ไม่มีพื้นฐานใด ๆ ขาดประสบการณ์ในการวาดและการออกแบบ ทำให้การวาดรูปและการ ระบายสีไม่สวยงาม การสื่อสารในภาพก็ยังไม่ชัดเจน จึงใช้วิธีพัฒนาด้วยตนเอง โดยใช้การฝึกฝนทั้งการวาดเขียนและ การปฏิบัติงานจริง จนเกิดเป็นประสบการณ์ทางด้านทักษะและเทคนิคต่าง ๆ

ดังนั้น หนังสือเล่มนี้ผู้เขียนได้รวบรวมขั้นตอนการฝึกฝนจากประสบการณ์ของตนเองแล้วนำมาเรียบเรียงซึ่งแสดง วิธีการสำคัญต่าง ๆ ที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายรวมถึงวิธีการสอน ตัวอย่างในชั้นเรียนและผลงานการออกแบบของ ผู้เขียนเองไว้ใช้สำหรับผู้ที่มีความสนใจในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย สามารถใช้ประกอบการเรียนการสอน ในวิชาด้านการ ละคร งานนิเทศศาสตร์ งานภาพยนตร์ รวมไปถึงงานนาฏศิลป์ ที่ต้องมีความเกี่ยวเนื่องในด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ทางความรู้และแนวทางในการออกแบบไม่มากนักน้อย หากใน เนื้อหาที่มีข้อผิดพลาดหรือไม่ชัดเจนประการใด ผู้เขียนก็ต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์

มิถุนายน 2564

กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณครูอาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้จนทำให้ผลงานเอกสารฉบับนี้ ขอกราบขอบพระคุณ รศ.พท.พิศ ศุภเศรษฐศิริ คุณครูที่สอนวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายคนแรกและสอนความรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายตะวันตกในสมัยที่ผู้เขียนศึกษาในระดับปริญญาตรี

กราบขอบพระคุณ อาจารย์เผ่าทอง ทองเจือ คุณครูผู้สอนความรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายตะวันออก โดยเฉพาะประวัติเครื่องแต่งกายไทยและเป็นผู้เปิดโอกาสในประสบการณ์วิชาชีพการออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับลูกศิษย์มาโดยตลอด

ขอบคุณ ผศ.ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ อาจารย์รุ่นพี่ที่คอยช่วยเหลือ สนับสนุนให้กำลังใจและให้ข้อคิดสมัยใหม่ในการทำงานเสมอ ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.รินบุญ นุชน้อมบุญ ผู้เป็นแรงบันดาลใจแรกในการทำงานทางด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้กับผู้เขียนและขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เขาวานานนท์ ผู้เป็นกำลังใจที่สำคัญในการทำงานและทุก ๆ เรื่องที่ผ่านเข้ามาในชีวิต

ขอบคุณ คุณปรารค์เพชร ตระกูลเผด็จไกร ที่ให้โอกาสและความไว้วางใจการทำงานในประสบการณ์วิชาชีพจริงซึ่งทำให้เกิดเป็นความคิดในการเขียนเอกสารฉบับนี้ ขอขอบคุณเหล่าลูกศิษย์ คุณขวัญชัย อรชร คุณจาตุรนต์ แร่เพชร คุณภูวพัฒน์ เจมะคุณอภิชัย ตรงกลาง และคุณธนชัย มั่นคง ที่ช่วยงาน เป็นเพื่อนคู่คิดในการทำงานและร่วมพัฒนาการทำงานการออกแบบเครื่องแต่งกายร่วมกันมาจนถึงทุกวันนี้

ขอบคุณอาจารย์และลูกศิษย์ในสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ช่วยเป็นกำลังใจในการสนับสนุนประสบการณ์ในการเรียนการสอนและให้ประสบการณ์ทางวิชาชีพต่าง ๆ จนทำให้ผู้เขียนตกผลึกความคิดในการผลิตและจัดทำเอกสารฉบับนี้ขึ้น อีกทั้งขอบคุณ ผศ.ดร.ปิยวดี มากพา รองฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม การศึกษา และคุณสุจิตรา พุ่มพิง นักวิชาการศึกษา ที่สนับสนุนให้สามารถผลิตและจัดทำเอกสารประกอบการสอนนี้ได้สำเร็จ

กิตติกรรม นพอดมพันธุ์

ผู้เขียน

สารบัญ

ความหมาย : การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	1
บทที่ 1	
การร่างหุ่น	7
บทที่ 2	
สัดส่วน ท่าทางและการเคลื่อนไหว	23
บทที่ 3	
เป้าหมายของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย	35
บทที่ 4	
การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตามภาพลักษณ์ของตัวละคร	63
บทที่ 5	
กรณีศึกษา งานออกแบบเครื่องแต่งกาย	75
บทที่ 6	
ประสบการณ์นักออกแบบเครื่องแต่งกาย	123
อภิธานศัพท์	205
บรรณานุกรม	207
ประวัติผู้เขียน	209

ความหมาย : การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อผู้ที่สนใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเบื้องต้น โดยนำเสนอตัวอย่างผลงานของผู้เขียน และภาพร่างที่ตนเองที่สอนในชั้นเรียน ซึ่งมุ่งเน้นในการนำหลักการเบื้องต้นของวิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง และหลักทักษะการวาด โดยผู้อ่านจะเห็นถึงทิศทางและกระบวนการได้มาซึ่งงานออกแบบ บุคลิกภาพของตัวละครอย่างเป็นระบบ เช่น การแสดงออกท่าทาง ภาษากายและอุปกรณ์ประกอบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็หมวก แว่นตา กระเป๋า เครื่องประดับที่เข้ากับบุคลิกต่าง ๆ ของตัวละคร

การออกแบบที่ดีของนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเป็นอย่างไร เรามักจะคิดว่าผู้ที่วาดรูปได้สวยคือผู้ที่ออกแบบได้ดี ซึ่งในความเป็นจริงนั้นนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ดีจำเป็นจะต้องมีหลายคุณสมบัติและความสามารถอีกมากมายหลายอย่าง เช่น จินตนาการ ทักษะความรู้ด้านละคร ประวัติศาสตร์ศิลปะ ประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย และทักษะการอ่านวรรณกรรม

อีกทั้งนักออกแบบจำเป็นจะต้องมีความสามารถที่ดีในด้านการสื่อสารและทักษะการบริหารจัดการ เช่น กระบวนการค้นคว้าข้อมูล เทคนิคการวาดรูป คอมพิวเตอร์กราฟิก ความรู้เรื่องโครงสร้างเครื่องแต่งกาย งานประดิษฐ์ และยังต้องมีการบริหารจัดการในการทำงานที่ดีด้วย ต้องเป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับทีมงาน เพราะทุกอย่างจะต้องประกอบกันเป็นแนวคิด (idea) การทำงานการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

ในเรื่องของทักษะการวาดเส้น การระบายสี จะเป็นส่วนช่วยทำให้นักออกแบบมีภาพในการสื่อสารไปสู่งานต่าง ๆ เพราะการร่างภาพเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นไม่ใช่ส่วนสุดท้ายของงานหากแต่เป็นส่วนแรกที่นักออกแบบใช้เป็นภาพตั้งต้นในการประชุมสื่อสารให้กับผู้ร่วมงานต่าง ๆ ตั้งแต่ด้านการผลิตเครื่องแต่งกายไปจนถึงการแสดงบนเวทีหรือการถ่ายทำจริง



ทัศนคติของนักร้องแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

ผู้ที่ริเริ่มที่จะเป็นนักร้องแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น ควรให้เริ่มจากความคิดที่ว่า การวาดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นความสุข ไม่มีใครเกิดมาแล้ววาดสวยเหมือนนักร้องแบบได้เลย และการวาดไม่สามารถพัฒนาได้เพียงชั่วข้ามคืน แต่คุณต้องเชื่อว่าหากมีความพยายามแล้วจะไม่มีใครที่จะวาดไม่ได้ ดังนั้นทักษะการวาดจึงต้องใช้ความพยายามในการฝึกฝนและจะต้องมีความตั้งใจที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ

นอกจากนั้นหากคุณพยายามวาดได้ดีขึ้นแล้ว คุณควรจะคำนึงถึงการสังเกตและค่อย ๆ ซึมซับเทคนิคต่าง ๆ คุณควรจะพัฒนามุมมองที่ดี โดยพิจารณาจากการลงมือทำ การวาดบ่อย ๆ การวาดด้วยทัศนคติที่ดี มีวินัยในการฝึกฝนต่อเนื่องก็จะนำไปสู่ฝีมือการวาดได้อย่างสวยงามและจะมีทักษะการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้ดี และสามารถใช้การออกแบบนั้นในการสื่อสารกับส่วนงานอื่น ๆ ได้อย่างดี

ถ้อยคำในบทละครจะเป็นรายละเอียดที่สำคัญที่ทำให้เกิดจินตนาการถึงบุคลิกภาพของตัวละคร ตัวบทจึงเป็นเป้าหมายแรกในการพัฒนาไปสู่การวาดภาพร่าง ซึ่งมักจะเป็นภาพการแสดงออกทางท่าทางของตัวละครที่สัมพันธ์กับ เพศ สถานภาพ อาชีพ ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์เราแสดงออกมาโดยธรรมชาติ นั่นคือ “บุคลิกภาพ”

การวาดให้มีอารมณ์ในท่วงท่าและบุคลิกต่าง ๆ ลงบนกระดาษนั้นถือว่าเป็นความท้าทาย เวลาที่คุณออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น คุณไม่สามารถวาดแค่ 1 ภาพแล้วจะได้ภาพการออกแบบที่ลงตัวโดยทันที แต่ควรจะวาดหลาย ๆ ภาพเพื่อนำเสนอบุคลิกภาพ ในการเปรียบเทียบกับความสัมพันธ์ของตัวละครและเป็นตัวเลือกในสิ่งที่แสดงออกถึงตัวละครนั้นได้ชัดเจนที่สุด

การวาดบุคลิกภาพของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สื่อสารเข้ากับภาษาร่างกายจะสะท้อนให้เห็นถึงจิตวิญญาณภายในของตัวละครที่ช่วยให้เกิดความน่าสนใจต่อรูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอีกด้วย การใช้ภาษาร่างกายในการเน้นบุคลิกภาพของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะช่วยเสริมบุคลิกภาพของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวาดภาพร่างบุคลิกภาพของตัวละครจะเป็นส่วนแรกในการนำเสนอผลงานความคิดของนักร้องแบบ จะแสดงให้เห็นถึงด้านความคิด รูปแบบและรายละเอียดต่าง ๆ ที่จะผลิตขึ้นทั้งหมด ซึ่งจะช่วยให้ทีมงานได้เข้าใจตัวละครตามบุคลิกภาพที่นักร้องแบบวาดขึ้นมาดังกล่าวที่ว่า "ภาพหนึ่งภาพสามารถอธิบายแทนคำเป็น 100 คำ 1000 คำได้" (Lynn Pecktal, 1993, P. 180)

ความสำคัญของนักร้องแบบเครื่องแต่งกายเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบที่สร้างให้ตัวละครเป็นที่น่าจดจำในการแสดงนั้น ไม่ว่าจะเป็นผมเปียของพจมาน แวนดาทรงกลมของโนบิตะ รองเท้าแก้วของซินเดอเรลล่า หมวกสีแดงของหนูน้อยที่ต้องผจญภัยกับหมาป่า หรือแม้กระทั่งบุคลิกคนคอมพิวเตอร์ตาม ก็ล้วนสร้างภาพจดจำให้กับผู้ชมไปได้นานแสนนานก็เป็นเพราะฝีมือและความคิดในการนำเสนอแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เสริมบุคลิกของตัวละครเข้ากับบริบทของการแสดงนั่นเอง

ทักษะอะไรบ้างในการเป็นนักออกแบบเครื่องแต่งกาย

ความสามารถในการค้นคว้า

การค้นคว้า วิธีการค้นหาอย่างตั้งใจจริงเป็นสิ่งจำเป็นมากของนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพราะคุณสมบัติพื้นฐานของนักออกแบบเครื่องแต่งกายต้องมีความรู้ ความสนใจกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในรูปแบบต่าง ๆ ยุคสมัยของแฟชั่นในประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ก่อนที่นักออกแบบจะเริ่มวางแผนการออกแบบพวกเขาต้องใช้เวลาอย่างมากในการค้นคว้าและรวบรวมเอกสารต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในอ้างอิงการทำงานและใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

ความสามารถทางศิลปะ

นักออกแบบเครื่องแต่งกายต้องมีความสามารถในการวาดภาพด้วยมือหรือการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ช่วยวาดภาพสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยทั่วไปเป็นภาพร่างที่วาดด้วยมือที่นักออกแบบสร้างขึ้น ซึ่งการวาดและระบายสีนั้นเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับนักออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นอย่างมาก

ความสามารถของซอฟต์แวร์

ดังที่กล่าวไปแล้วนักออกแบบเครื่องแต่งกายในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับช่วยในการออกแบบด้วย ไม่ว่าจะเป็นการร่างแบบ การทดสอบภาพเสมือนจริงกับงานฉากและงานแสงในโรงละคร ซึ่งในขั้นตอนนี้มักจะใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วยในการตรวจสอบภาพเสมือนจริงที่จะเกิดขึ้นบนเวที

ความรู้พื้นฐานในการตัดเย็บ

แม้ว่านักออกแบบเครื่องแต่งกายบางคนจะไม่มีความสามารถในการตัดเย็บเสื้อผ้าได้ แต่ก็ต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกระบวนการทางเทคนิคในการสร้างเสื้อผ้า ไม่ว่าพวกเขาจะมีส่วนร่วมโดยตรงส่วนใดในการผลิตเครื่องแต่งกาย พวกเขาจะต้องทำงานอย่างใกล้ชิดกับผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดเย็บและการดัดแปลงเครื่องแต่งกาย อีกทั้งยังต้องสามารถสื่อสารความต้องการในการออกแบบกับพวกเขาเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ



หน้าที่ของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย

1. นักออกแบบเครื่องแต่งกายมีหน้าที่ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำหรับตัวละคร โดยการแปลความจากภาพและจากความต้องการของผู้กำกับ เพื่อสร้างบุคลิกของตัวละครนั้น ซึ่งเป็นการพัฒนาตามแนวคิดสมจริงหรือแนวความคิด การสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ตัวละครในแต่ละตัว
2. นักออกแบบเครื่องแต่งกายต้องมีความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับรูปแบบเครื่องแต่งกายในแต่ละยุคสมัย การตัดเย็บ การพัฒนาการของบุคลิกภาพตัวละครและการผลิตเครื่องแต่งกาย ในงานละคร “เสื้อผ้าไม่ได้เป็นเพียงแค่เสื้อผ้า” หากเป็นสัญลักษณ์ของคุณค่าของตัวละครในแต่ละตัวที่ได้มาจากการออกแบบของนักออกแบบ ซึ่งเป็นการนำเสนอถึงความคิด การสื่อสารอารมณ์ของตัวละคร
3. ในช่วงเริ่มต้นของการผลิตละคร นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องอ่านบทละครอย่างละเอียดเพื่อให้รู้จักตัวละคร บันทึกช่วงเวลา สภาพแวดล้อมและความตั้งใจของผู้กำกับสำหรับงานชิ้นนี้ และหลังจากอ่านบทแล้วนักออกแบบเครื่องแต่งกายจะค้นคว้าเสื้อผ้าอย่างละเอียดให้มีความสอดคล้องเหมาะสมกับเวลาและสถานที่ของเรื่องมากที่สุด
4. บางครั้งนักออกแบบเครื่องแต่งกายจะรวบรวมความคิดของเขาผ่านภาพร่าง ภาพถ่ายหรือการออกแบบคร่าว ๆ โดยปกติแล้วนักออกแบบจะผู้กำหนดช่วงเวลาสำหรับโครงเรื่องของตัวละครหลักซึ่งจะวิวัฒนาการไปตามเรื่องราว เพื่อใช้เป็นการพัฒนาเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละครรองและตัวประกอบไปด้วย แนวคิดเหล่านี้จะนำเสนอต่อผู้กำกับและทีมผู้ผลิต เพื่อให้ได้รับการอนุมัติหรือข้อคิดเห็นในการปรับปรุงต่าง ๆ จากทีมงาน

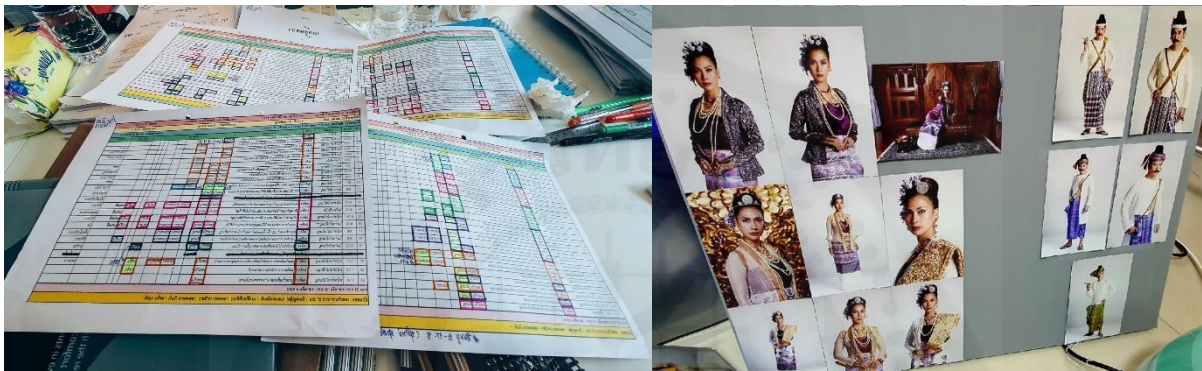
การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของงาน เมื่อความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกายได้รับการอนุมัติจากผู้กำกับแล้วพวกเขาจะต้องผลิตชิ้นงานจริง โดยนำเสื้อผ้ามาจากไหนก็ได้ พวกเขาสามารถซื้อเสื้อผ้ามือสองทางออนไลน์ ชื้อในห้างสรรพสินค้าหรือผลิตขึ้นมาใหม่ ขึ้นอยู่กับความต้องการของโครงการและงบประมาณ นักออกแบบเครื่องแต่งกายมักจะผสมผสานวิธีการได้มาของเครื่องแต่งกายในแต่ละชิ้น ทว่าเสื้อผ้ามาจากไหนไม่สำคัญเท่ากับเสื้อผ้าที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม อายุ สถานะ และบุคลิกภาพของตัวละครสำคัญกว่า

สิ่งที่สำคัญที่สุด นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะต้องใช้หลักการออกแบบช่วยสนับสนุนความคิดของผู้กำกับ เป็นสำคัญและร่วมทำงานกับนักออกแบบฝ่ายต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพการแสดงให้สอดคล้องกันอย่างลงตัวได้มากที่สุด



ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ การผลิตละครเวที หรือซีรีส์ทางโทรทัศน์ ตัวละครหลักส่วนใหญ่มีวิวัฒนาการตลอดทั้ง โครงเรื่อง เสื้อผ้าที่สวมใส่จำเป็นจะต้องสะท้อนถึงตัวละคร บทละครบางเรื่องมีเส้นเรื่องของเวลาที่ยาวนาน ตั้งแต่เด็กยันแก่ ตัวละครในเรื่องเหล่านี้มีการเปลี่ยนแปลง “ตู้เสื้อผ้า” เป็นอีกส่วนหนึ่งที่เนื่องมาจากพัฒนาและการเติบโตขึ้นในโลกของละครด้วย

ในองค์ประกอบของการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายนั้น ผู้ออกแบบจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเครื่องแต่งกายแต่ละชุดสามารถสื่อสาร อายุ สถานะทางสังคมและภาพที่น่าจดจำของตัวละครแต่ละตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงว่าสิ่งนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดการเล่าเรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นจะรวบรวมไว้ในสิ่งที่เรียกว่า แผนผังเครื่องแต่งกายแต่ละตัวละคร The costume plot ซึ่งสิ่งนี้จะใช้ติดตามตัวละครแต่ละตัวตามลำดับเวลาผ่านเรื่องราวและบันทึกการเปลี่ยนแปลงในเครื่องแต่งกายไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยทั่วไปแผนผังเครื่องแต่งกายจะประกอบด้วย ตารางรายละเอียดตัวละครหรือเสื้อผ้าในแต่ละฉากกับภาพร่างที่วาดด้วยมือ



ภาพประกอบที่ 1 ตารางเครื่องแต่งกายแต่ละตัวกับรายละเอียดของรูปแบบเครื่องแต่งกายในแต่ละตัวละคร ละครโทรทัศน์เรื่อง เล่ห์ลุนตยา
ที่มา: กิตติกรณ นพุดมพันธ์. (2564).

เมื่อผู้กำกับและทีมผลิตได้ประชุมตกลงในเรื่องความคิดร่วมกับแบบร่างกันแล้วนั้น นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะเริ่มทำงาน ซึ่งบางครั้งเป็นการผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่จะใช้ใหม่หรืออาจจะใช้วิธีการหาซื้อจากร้านเสื้อผ้ามือสองที่มีรูปแบบอย่างที่ตัวละครต้องการ เพื่อเป็นการประหยัดงบประมาณให้กับโปรดักชัน จากนั้นเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่จะถูกปรับเปลี่ยนอีกครั้งหลังจากการพิตติ้งชุดกับนักแสดง

นักออกแบบเครื่องแต่งกายค้นหาวસ્ตูดที่สมบูรณ์แบบเพื่อเติมเต็มบุคลิกของตัวละคร บางครั้งพวกเขาจะจ้างช่างตัดเสื้อเพื่อเปลี่ยนจากการออกแบบในกระดาษให้เป็นเสื้อผ้าชิ้นงานจริง ซึ่งเขาจะต้องตกแต่ง สร้างรอยขำ รอยเปรอะเปื้อน และประกอบทุกอย่างเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เสร็จสมบูรณ์ตามความคิดในการออกแบบ

เมื่อการแสดงละครเริ่มขึ้น นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะรับผิดชอบในการดูแลอุปกรณ์และการซ่อมการแต่งกาย และอาจจะต้องดูแลช่วยเหลือนักแสดงเปลี่ยนเครื่องแต่งกายอีกด้วย ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องเตรียมทุกอย่างให้พร้อม เพราะมักจะต้องมีการซ่อมแซมและเปลี่ยนแปลงตลอดการแสดงจริง ดังนั้นจะต้องมีการวางแผนล่วงหน้าต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ฉากที่ตัวละครได้รับบาดเจ็บและเสื้อผ้าเปื้อนเลือด เปียกหรือสกปรก นักออกแบบจะต้องเตรียมทีมงานทำความสะอาด ซ่อมแซม เพื่อให้มีความพร้อมของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในวันแสดงถัดไป อีกทั้งนักออกแบบเครื่องแต่งกายทำงานอย่างใกล้ชิดกับผู้กำกับ ทีมช่างทำผมและทีมช่างแต่งหน้านักแสดง เพื่อให้แน่ใจว่าทุกอย่างเหมาะสมกับตัวละครอีกด้วย

ประเภทของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย

ไม่ว่าจะเป็นงานโทรทัศน์ งานภาพยนตร์ หรืองานละครเวที นักออกแบบเครื่องแต่งกายจำเป็นต้องมีทักษะและคุณสมบัติแบบเดียวกัน แต่มีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดระหว่างงานละครเวที งานละครโทรทัศน์ และงานภาพยนตร์ คือสภาพการทำงาน เช่น สภาพแวดล้อม ข้อจำกัดของเวลาในการเตรียมงานและเวลาการปฏิบัติงาน ที่มีการความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับลักษณะของสื่อและความต้องการของโครงการ

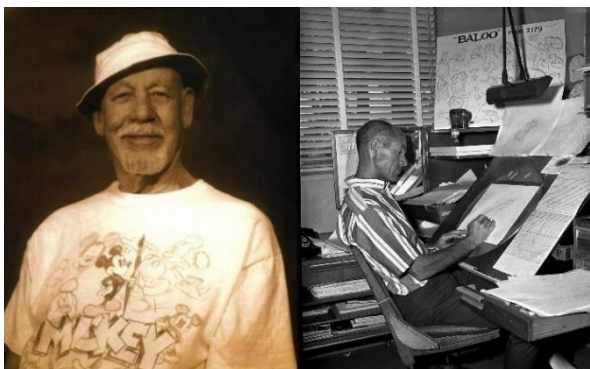
นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะมีโจทย์ของช่วงเวลาในบทที่สั้น-ยาว ไม่เท่ากัน (อยู่ที่การเล่าเรื่องจะมีระยะเวลาหลายเดือน หลายปีหรือหลายสิบปี) โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่องใหญ่ งบประมาณอาจมีนักออกแบบเครื่องแต่งกายมากกว่า 1 คนที่ทำงานร่วมกัน พวกเขาจะมีทีมผู้ช่วยที่ทำงานเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับขนาดของการผลิต นักออกแบบเครื่องแต่งกายภาพยนตร์มักมีเวลาการทำงานที่เหมาะสมในการตอบสนองแนวความคิดของผู้กำกับ แต่บางครั้งอาจได้รับการสั่งงานให้ผลิตเร็วกว่าที่คาดหวังไว้ และต้องทำให้ดีที่สุดในช่วงเวลาสั้น ๆ ของเวลา

นักออกแบบเครื่องแต่งกายทางโทรทัศน์มักจะมีเวลามากขึ้นในการพัฒนารูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปของตัวละคร เว้นเสียแต่ว่าโปรเจกต์จะมีความยาวหลายตอนและหลายซีซั่น ตัวละครสามารถเปลี่ยนแปลงได้มากมาย ดังนั้นนักออกแบบเครื่องแต่งกายจึงพัฒนาตู้เสื้อผ้าของพวกเขาเมื่อพล็อตพัฒนาขึ้น บางทีในตอนต้นของซีรีส์ตัวละครเริ่มต้นจากการเป็นนักเรียนมัธยมปลาย แต่ในตอนท้ายจะกลายเป็นเจ้าของบริษัทขนาดใหญ่หรือบางทีตัวละครต้องเผชิญกับการจากไปของคนที่รักหรือการหย่าร้าง นักออกแบบอาจจะออกแบบเครื่องแต่งกายที่สะท้อนกับสภาพจิตใจ อารมณ์ของตัวละครเหล่านั้น การผลิตรายการทีวีบางครั้งอาจจะมีการเปลี่ยนนักออกแบบเครื่องแต่งกายในระหว่างทางของการออกเผยแพร่ซีรีส์ แต่ตามธรรมเนียมแล้วมักจะเป็นนักออกแบบเครื่องแต่งกายคนเดียวกันที่จะทำงานในซีซั่นแรกเพื่อสร้าง look (บุคลิกภาพ) ของตัวละครหลักตั้งแต่ต้น

นักออกแบบเครื่องแต่งกายในโรงละคร มักจะผลิตเครื่องแต่งกายที่มีจำนวนน้อยกว่าสื่ออื่น ๆ มีการเปลี่ยนแปลงตามเวลาจริงได้ชัดเจนและมุ่งเน้นการผลิตเสื้อผ้าที่ต้องใช้งานกับรูปแบบการแสดงนั้น ๆ ถอดออกได้ง่ายเนื่องจากนักแสดงจะต้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายได้อย่างรวดเร็ว ชุดจึงต้องมีความชัดเจนในการสื่อสารที่จะมองเห็นได้จากระยะไกลและมีความกลมกลืนกับฉากละครที่แสดงอีกด้วย

นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายท่านหนึ่ง กล่าวไว้ว่า "การออกแบบที่ดีไม่ได้มาจากการดูและจดจำภาพเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นผลของการอ่านที่มีอารมณ์ความรู้สึกต่างหากที่เป็นแรงบันดาลใจจากภายในเพื่อใช้ในการวาดและการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายออกมา" ซึ่งแสดงถึงความสำคัญของการอ่านและการตีความของผู้ออกแบบ

Walter Stanchfield นักออกแบบคาแรคเตอร์แอนิเมชัน (Walt Disney Studios) ชาวอเมริกัน กล่าวไว้ว่า " เราอาจจะใช้ปากกาหรือดินสอในการร่างเพื่อค้นหาบุคลิกภาพของตัวละคร แต่ไม่เพียงเท่านั้น เรายังต้องพยายามใส่อารมณ์และจิตวิญญาณลงไปในการทำเพื่อการออกแบบตัวละครนั้นอีกด้วย" ซึ่งแสดงให้เห็นถึงภาพที่ตีควรรสื่อสารอารมณ์ของตัวละครได้



ภาพประกอบที่ 2 รูปและผลงานการวาดของ Walter Stanchfield

ที่มา : Walter "Walt" Stanchfield. (2464). Walt Disney Studios. สืบค้นจาก https://disney.fandom.com/wiki/Walt_Stanchfield

บทที่ 1

การร่างหุ่น

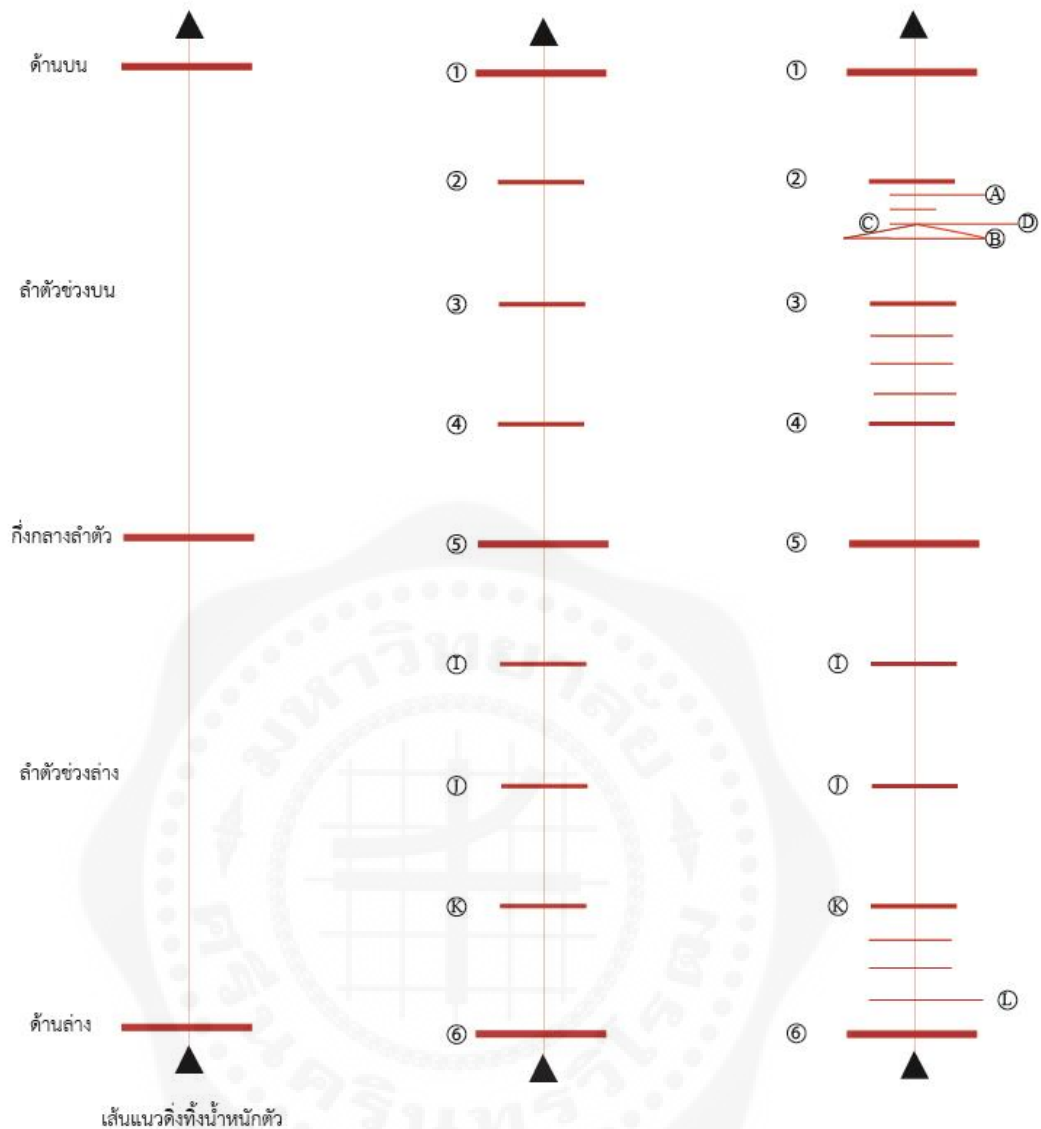
เอกสารชุดนี้นำเสนอวิธีการวาดสำหรับงานการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเบื้องต้นและแสดงถึงขั้นตอนวิธีการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ผู้ศึกษาทดลองและปฏิบัติตาม สำหรับผู้เขียนคิดว่า การออกแบบ หรือการร่างภาพ เป็นการทดลองกำหนดรูปแบบหรือการสรรสร้างเครื่องแต่งกายจากพื้นฐานความจริง เพื่อให้เกิดความชัดเจนบนท่าทางของหุ่นร่าง แบบร่างที่มีประสิทธิภาพเกิดจากท่วงท่าที่ธรรมชาติสามารถนำเสนอบุคลิกตัวละครได้อย่างดี มีความสมจริงและสื่อสารได้ หัวใจของการพัฒนาการวาดหุ่นร่างหรือการกำหนดสัดส่วนให้สัมพันธ์กับบุคลิกภาพของตัวละครและการกำหนดจุดหลักข้อต่อของร่างกายมนุษย์ เพื่อใช้กำหนดความสูง ความเตี้ย ความผอม ความอ้วน จึงจะเกิดความสมส่วนสมจริงในการใช้งาน แต่ในบางเรื่องผู้เขียนจะแนะนำให้ทดลองค้นหาภาพอื่นๆ เช่น ท่าทางแฟนตาซี (เกินจริง) ท่าทางการเดินรูปภาพคนกำลังเล่นดนตรี หรือภาพคนที่กำลังทำกิจกรรมต่างๆ มาใช้ประกอบ ก็สามารถช่วยสร้างแบบบุคลิกของตัวละครใหม่ๆ ให้แตกต่างออกไปได้ด้วยเช่นกัน จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและพัฒนาในการวาดภาพที่มีท่วงท่าต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

ทฤษฎี วิธีการ ในการแบ่งสัดส่วนของร่างกายมนุษย์มีอยู่หลากหลายวิธี การแบ่งส่วน เป็นวิธีการหนึ่งของวิธีการวาดหุ่นแฟชั่น ซึ่งบางครั้งพบว่า ในวิธีการวาดหุ่นของแฟชั่นนั้น มีทั้งการแบ่ง 8 ส่วน หรือการแบ่ง 9 ส่วน เป็นการวาดเพื่อใช้ในอุตสาหกรรมแฟชั่น ซึ่งจะมีลักษณะทำให้หุ่นผอม เป็นรูปร่างในอุดมคติของนางแบบ เพราะความสมจริงมิใช่แนวทางในการนำเสนองานออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น หากแต่เป็นการสร้างสรรค์การเพิ่มเติมขึ้นหรือการสร้างภาพที่เกินจริงกว่าเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายปกติ ซึ่งเป็นรูปแบบหุ่นในงานแฟชั่นในปัจจุบัน จะต้องมีส่วนสูง ผอม มีคอรียว ขาวาวและมีท่วงท่าที่แข็งแรง

งานออกแบบแฟชั่นเป็นการนำเสนอเสื้อผ้าจากแนวความคิดหรือกระแสแฟชั่น กระแสนิยมที่นักออกแบบแฟชั่นนำเสนอออกมา ผ่านการร่างที่สวยงาม ดังนั้นหุ่นที่ผอมเพรียวและมีท่วงท่าพิเศษที่แสดงออกมาก็ไว้เพื่อเสริมแต่งรูปแบบการออกแบบและเครื่องแต่งกายชนิดนี้

งานออกแบบแฟชั่นเป็นการออกแบบภาพที่ทันสมัยเพื่อใช้ในการกระตุ้นกลุ่มลูกค้าให้เกิดความสนใจจึงจำเป็นต้องมีการวาดรูปที่สวยงามเพื่อให้กลุ่มลูกค้าเห็นภาพของการนำเสนอ ในขณะเดียวกันก็เหมือนกับการพากลุ่มลูกค้าเข้าไปในโลกใหม่ ๆ จนนำไปสู่ความต้องการในการซื้อมาครอบครอง

นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสำหรับงานการแสดงมีคุณสมบัติ หน้าที่ ที่แตกต่างไปจากนักออกแบบแฟชั่น โดยนักออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานการแสดงจะใช้ประวัติเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในแต่ละยุคในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่จะแสดงภาพ รสนิยม บุคลิกต่าง ๆ จากตัวละครอันหลากหลายในยุคนั้น ๆ บนพื้นที่การแสดง เช่น การบอกเวลาผ่านเสื้อผ้า การแสดงในชุดทำงานกลางวันหรือชุดกลางคืนสำหรับออกงาน การบ่งบอกถึงอายุในวัยเยาว์หรือแก่ชรา การสร้างบุคลิกที่ผอมบางหรือกำยำแข็งแรง การบ่งบอกถึงสภาพความเป็นอยู่ของตัวละครว่าจนหรือรวย ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นความแตกต่างกันออกไปตามแต่ละบุคคลและภาพของตัวละครในบทละคร (Tan Huaixiang, 2004, P. 1)



ภาพประกอบที่ 3 เส้นโครงร่างในการแบ่งสัดส่วนของร่างกาย
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

สัดส่วนต่างๆ ของร่างกาย

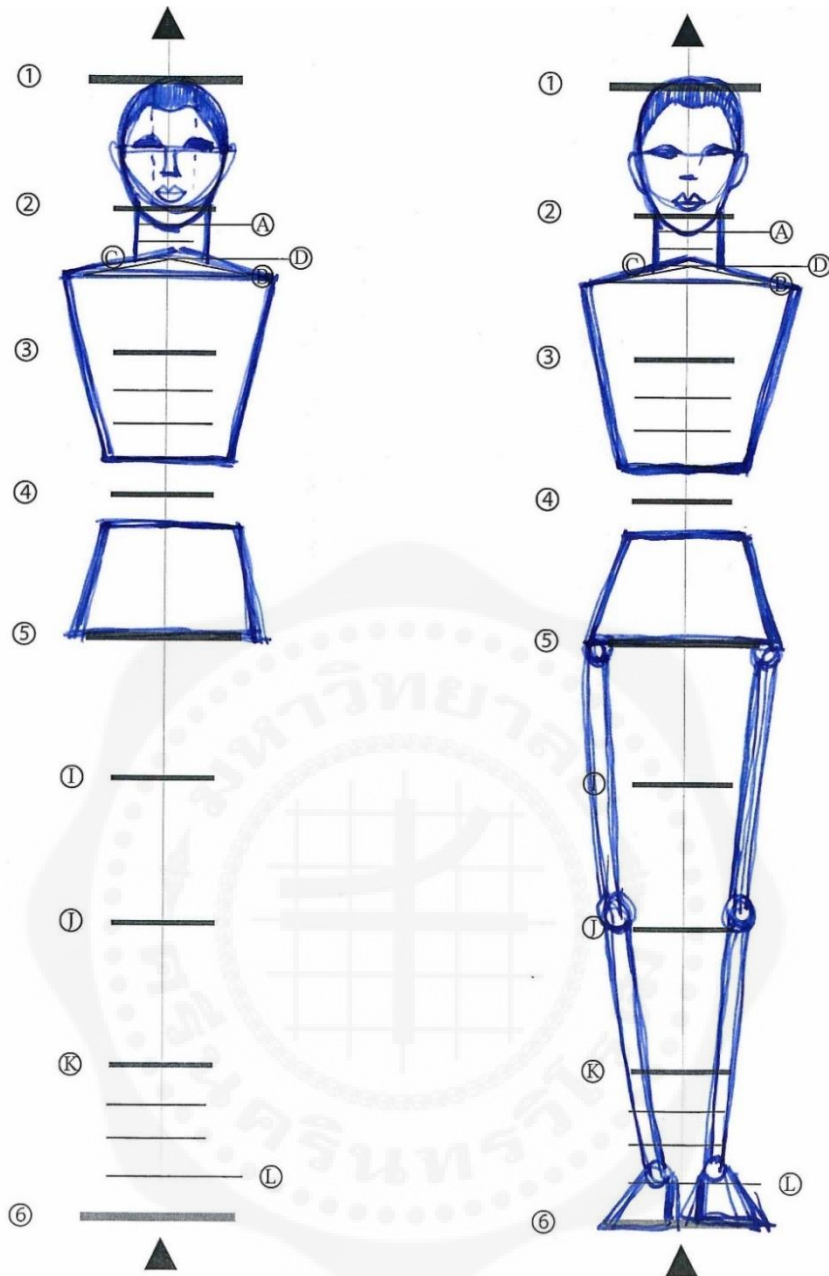
ผู้เขียนขอแนะนำการวาดหุ่นเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กำหนดพื้นที่ลงบนกระดาษ โดยส่วนที่ 1 คือส่วนบนสุด ส่วนที่ 2 คือส่วนล่างสุด เพื่อเป็นการกำหนดสัดส่วนโครงหุ่นบนพื้นที่ของกระดาษได้อย่างเหมาะสม จากนั้นลากเส้นแนวตั้งจากจุดบนสุดลงมายังจุดล่างสุด ส่วนประกอบทั้งหมดของโครงหุ่น จะถูกแบ่งจากเส้นแกนหลักนี้ รวมทั้งสัดส่วนต่าง ๆ ทั้งรูปด้านขวาและด้านซ้าย โดยที่เส้นนี้จะเป็นการกำหนดสัดส่วนความสูงโดยรวมของโครงหุ่นนี้ด้วย

2. กำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นด้วยเส้นแนวนอน ซึ่งเส้นกึ่งกลางนี้จะเป็นตัวกำหนดจุดกึ่งกลางของโครงหุ่นเช่นกัน หากผู้วาดกำหนดจุดนี้ได้แม่นยำ ก็จะทำให้การแบ่งสัดส่วนโครงหุ่นมีความสมส่วนด้วยเช่นกัน

3. กำหนดส่วนด้านบนจากเส้นแบ่งครึ่งตัว ด้วยวิธีการแบ่งทีละครึ่ง จำนวน 2 ครั้ง ก็จะทำให้ได้เส้นขวาง ในการแบ่งครึ่ง เป็นพื้นที่ 4 ส่วนเท่า ๆ กัน โดยกำหนดหมายเลขเส้นขวางด้านบนดังต่อไปนี้

① ตำแหน่งสูงสุดของศีรษะ / ② ตำแหน่งกระโหลกศีรษะ / ③ ตำแหน่งช่วงอก รักแร้ / ④ ตำแหน่งเอว

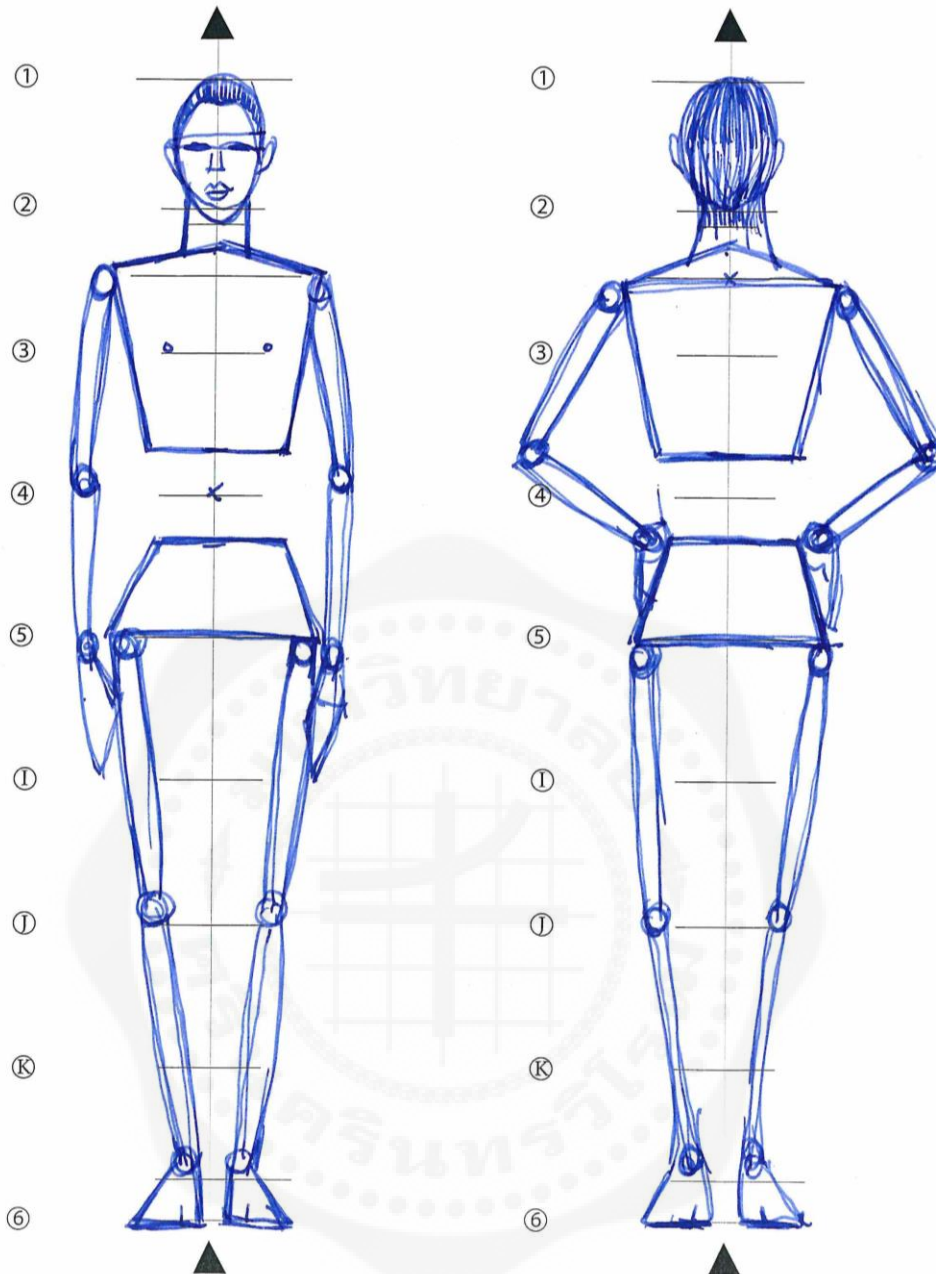


ภาพประกอบที่ 4 การวาดหุ่นคนท่อนบน - ท่อนล่าง ตามสัดส่วนเส้นโครงร่าง
ที่มา: กิตติภรณ์ นพุดมพันธ์. (2564).

4. เขียนรูปศีรษะเป็นวงกลมขนาดใหญ่ให้แตะเส้นที่ (1) ลากเส้นที่ (2) ซึ่งจะเป็นส่วนกะโหลกศีรษะ ตาในส่วนกลางจะอยู่ต่ำกว่าเส้นที่ (2) ลากลงมาเล็กน้อย ประมาณ 1 ใน 6 ($1/6$) และวาดจากส่วนคอต่อลงมา เป็นคอแบบสั้น ซึ่งต่างจากหุ่นแฟชั่นที่จะนิยมวาดแบบคอยาว โดยลากลงมาให้ต่ำกว่าตำแหน่งคางอีก $1/6$

5. วาดวงกลมรูปไข่ ระหว่างจุดที่สูงสุดลงมาถึงตำแหน่งคาง จะได้รูปทรงของศีรษะหุ่น

6. ในส่วนช่องที่ (2) ถึงช่องที่ (3) ครึ่งหนึ่ง เพื่อกำหนดส่วนที่เป็นตำแหน่ง หัวไหล่และไหปลาร้า ซึ่งความกว้างของหัวไหล่ ให้กำหนดจากความกว้างของขนาดศีรษะไปยังด้านซ้ายและขวาในส่วนหัวไหล่ของสตรี หากเป็นบุรุษอาจจะมี ความกว้างถึง 2 หัวครึ่งก็ได้



ภาพประกอบที่ 5 การวาดหุ่นคน ตามสัดส่วนเส้นโครงร่าง

ที่มา: กิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2564).

7. จากนั้นแบ่งส่วนระหว่างตำแหน่งคางกับหัวไหล่ครึ่งหนึ่งจะได้ตำแหน่ง (C) คือ ส่วนตำแหน่งของจุดกึ่งกลางที่ไหล่ ลาดลงมาถึงปุ่มไหล่ ตำแหน่ง (D)

8. แบ่งเส้นระหว่างเส้นที่ (3) ตำแหน่งรักแร้กับตำแหน่งเส้นที่ (4) คือ ช่วงเอว ให้มี 4 ส่วนเท่า ๆ กัน โดยส่วนที่แบ่ง ส่วนที่ 1 คือ ส่วนของหน้าอกและกำหนดตำแหน่งหัวนมทั้งสองข้างในส่วนตำแหน่งที่แบ่งส่วนที่ 2 เป็นการกำหนด ให้เกิดความสมส่วนของช่วงลำตัวและลักษณะการแบ่งส่วนที่ 3 คือ ตำแหน่งซี่โครง

9. แบ่งส่วนระหว่างเอว ในระยะเส้นที่ (4) ถึงส่วนสะโพก/เป้า ในระยะเส้นที่ (5) ให้เป็น 4 ส่วนเท่า ๆ กัน โดย กำหนดเส้นที่ 1 เป็นส่วนของกระดูกเชิงกราน ซึ่งส่วนนี้จะมีการกำหนดที่แตกต่างไปจากโครงหุ่นผู้ชายกับโครงหุ่นผู้หญิง ใน ส่วนสัดส่วนความกว้างของสะโพก

- โครงหุ่นผู้หญิงจะมีตำแหน่งกระดูกเชิงกรานและสะโพกที่ผายออก ขยายออกข้าง โดยจะกำหนดให้กว้างกว่าปุ่มหัวไหล่
- ส่วนโครงหุ่นผู้ชายตำแหน่งสะโพก จะมีตำแหน่งที่ขนานกับความกว้างของปุ่มหัวไหล่
- โดยทั้งโครงหุ่นผู้ชายและโครงหุ่นผู้หญิง จะมีความกว้างของเอวสัมพันธ์กับความกว้างของซี่โครง ในส่วนเอวถึงสะโพก เส้นแบ่ง 2 เส้น จะมีไว้เพื่อใช้กำหนดความสมส่วนของสัดส่วน

10. ลากเส้นเป็นพื้นที่ในส่วนช่วงอกกับซี่โครง ด้วยรูปทรงสี่เหลี่ยม โดยลากให้ 2 ส่วนซ้ายและขวามีความสมมาตรกัน โดยยึดจากเส้นกลางลำตัว centerline กำหนดจุดกึ่งกลางของช่องลำคอ ตรงกลางของเส้นไหล่เสื้อ แสดงให้เห็นถึงเส้นกึ่งกลางของโครงสร้างหุ่น

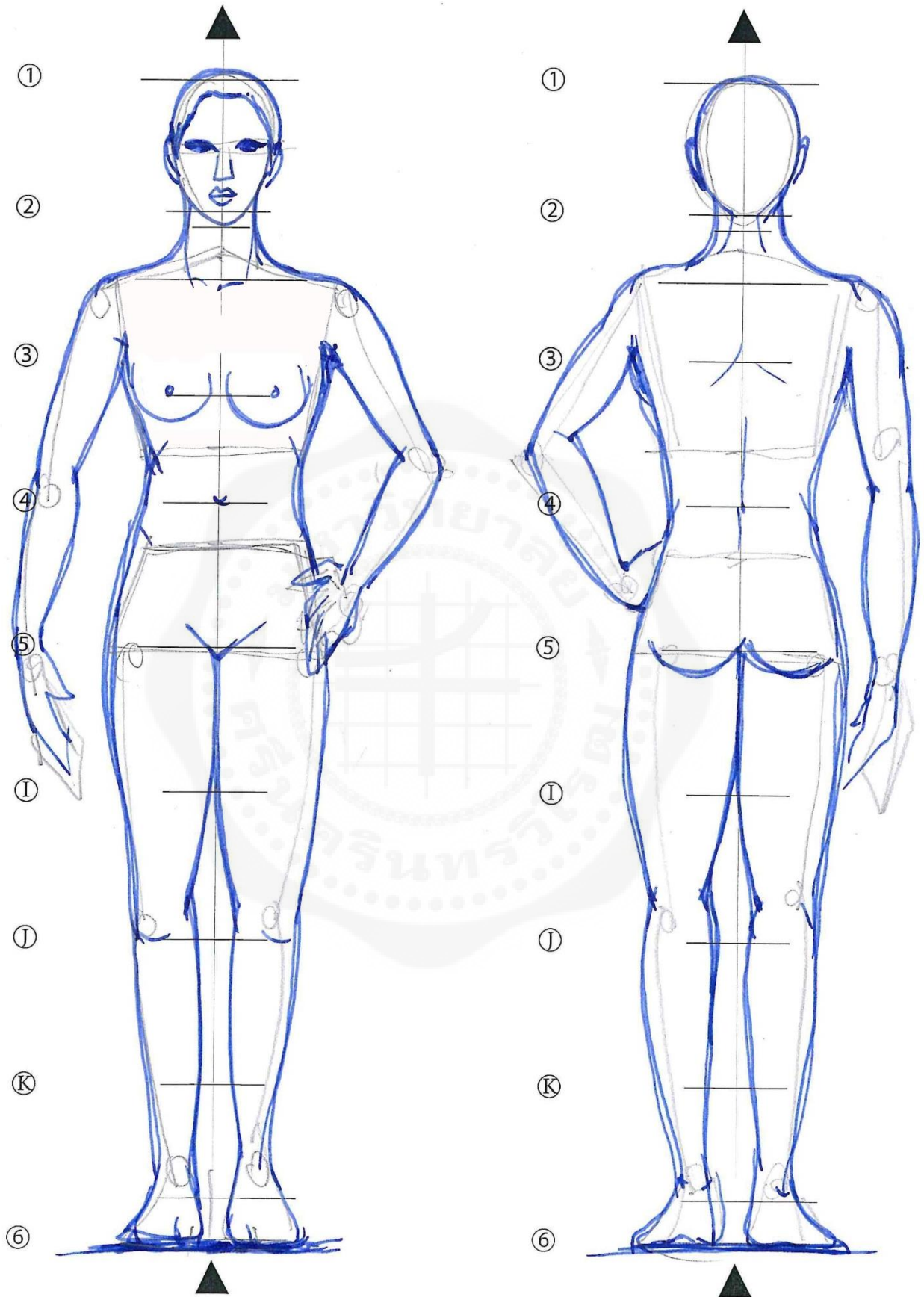
11. ลากเส้นเน้นพื้นที่ส่วนกลาง เป็นรูปสี่เหลี่ยมคางหมู อยู่บนเส้นตำแหน่งที่ (5) ซึ่งเป็นเส้นสะโพกหรือเส้นเป้า

12. พื้นที่ด้านล่างถัดลงมาจากเป้า ก็จะเป็นพื้นที่ส่วนของขาและเท้า ส่วนของขานั้นจะติดอยู่กับส่วนกระดูกเชิงกราน ตรงส่วนเส้นสะโพก ซึ่งเป็นส่วนเริ่มต้นของการวาดขาต่อไป โดยบางส่วนจากตำแหน่งที่ (5) และตำแหน่งที่ (6) ในการแบ่งครึ่ง 2 ครั้ง จะได้ทั้งหมด 4 ส่วน โดยกำหนดในส่วนนี้ว่า เป็นช่วงสามและช่วงบน

13. แบ่งสัดส่วน 5 กับ 6 เท่ากับ (J) คือ ตำแหน่งหัวเข่า แบ่งตำแหน่งที่ 5 กับ (J) เท่ากับ (I) คือ พื้นที่ช่วงต้นขา ระหว่างตำแหน่ง (J) กับตำแหน่งที่ 6 เท่ากับ (K) คือ พื้นที่ของหน้าแข้ง ระหว่างช่อง (K) กับเส้นที่ 6 ให้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน 4 ซึ่งจะได้ ตำแหน่ง (L) ซึ่งเป็นส่วนของตาค่อมเท้า

14. วาดรูปวงกลม 2 วง ทำข้อต่อไว้ระหว่างเส้นที่ (5) ในตำแหน่งสะโพกหรือเป้า โดยกำหนดข้อต่อ หัวเข่าในตำแหน่ง (M) ไว้บนจุด (J) แล้วส่วนที่แบ่งเป็นข้อเท้า ที่จุด (L) ตำแหน่งตาค่อมเท้า แล้วจึงลากเส้นต่อลงมา ตั้งแต่จุดของสะโพกจนถึงจุดของหัวเข่า (M) และยาวไปถึงจุดของข้อเท้า (L) ให้เท่ากันทั้ง 2 ด้านซ้ายและขวา จะเห็นได้ว่าสัดส่วนที่แบ่งนั้น ส่วนขาจะไม่ยาวเกินไป โดยคำนึงถึงส่วนสูงจริงของนักแสดง (หากเป็นการวาดภาพแบบแฟชั่น ส่วนนี้จะยาวเป็นพิเศษ เพื่อการนำเสนอที่สวยงาม) ส่วนเสื้อผ้าเพื่อการแสดงจะเน้นสัดส่วนของนักแสดงที่สมจริง

15. กำหนดจุดข้อต่อแขนแรกจากตำแหน่ง เส้นหัวไหล่ ตามทฤษฎีกายภาพมนุษย์ ความยาวของแขนช่วงบน (ต้นแขน) จะมีความยาวตั้งแต่หัวไหล่มาจนถึงประมาณเส้นเอว (4) จึงจะเป็นข้อต่อตำแหน่งศอก สามารถกำหนดให้เป็นความยาวครึ่งหนึ่งของความยาวแขนทั้งหมด ดังนั้น ตำแหน่งต่อไปคือข้อมือจะอยู่บริเวณใต้เส้นสะโพก (5) กับ (I) จากนั้นลากเส้นต่อลงมาจากตำแหน่งข้อศอกมาจนถึงจุดข้อมือ (A) ส่วนที่เป็นพื้นที่ที่เหลือ (B) และ (C) จะเป็นพื้นที่บริเวณฝ่ามือ



ภาพประกอบที่ 6 การวาดหุ่นคนที่มีกล้ามเนื้อ ตามสัดส่วนเส้นโครงร่าง
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2564).

พื้นฐานโครงกระดูกในร่างกาย

โครงกระดูกที่นำเสนอในหนังสือเล่มนี้เป็นเพียงแบบร่าง มิใช่โครงร่างที่สมจริง เพราะโครงกระดูกของมนุษย์มีความซับซ้อนมาก แต่เพื่อให้เรียบง่ายต่อการศึกษาและความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ของโครงกระดูก กล้ามเนื้อ รูปร่าง อันนำไปสู่การร่างภาพหุ่นที่ดีและมีความถูกต้องในเชิงกายวิภาค จึงมีความจำเป็นที่นักออกแบบจะต้องเรียนรู้ในเรื่องนี้

โครงสร้างของกระดูกและข้อต่อเป็นตัวกำหนดและควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายทั้งหมด เราจึงเริ่มต้นจาก การกำหนดรูปร่างพื้นฐานของมนุษย์ในรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม เพื่อให้เห็นถึงรูปร่างรูปทรงของร่างกายที่มีความหนา (อ้วน-ผอม) โดยที่เรา จะเน้นถึงรูปร่างที่เป็นเส้นภายนอก เพื่อใช้กำหนดโครงร่างของสัดส่วนต่าง ๆ และใช้รูปทรงกลม ๆ แทนข้อต่อของโครงกระดูกต่าง ๆ

ซึ่งโครงกระดูกสำคัญ จะประกอบด้วยกะโหลกศีรษะ ส่วนบนของร่างกาย คือ บริเวณโครงกระดูกทรวงอก ส่วนล่างของร่างกาย คือ โครงกระดูกเชิงกราน ซึ่งจะถูกยึดด้วยข้อต่อต่าง ๆ เช่น หัวไหล่ เอว ข้อมือ สะโพก ขา หัวเข่า ข้อเท้า ซึ่งจะเป็นตัวร้อยโครงกระดูกต่าง ๆ ในร่างกายเข้าไว้ด้วยกัน โดยที่เวลาวาดนั้นในส่วนกล้ามเนื้อเราจะวาดเป็นรูปสี่เหลี่ยม ส่วนข้อต่อกระดูกจะวาดเป็นรูปวงกลม ใช้เส้นกึ่งกลางลากเชื่อมส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกันไว้ แนวความยาวของกระดูก แขนและขา และเส้นสันหลัง ข้อต่อกระดูกจะเชื่อมเข้าด้วยกันไว้ อีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ ขนาดและอัตราของสัดส่วนที่กำหนดไว้ จะทำให้โครงร่างเกิดความสมส่วน ช่วยให้รูปร่างเกิดความสมจริง

ข้อต่อของร่างกาย

ข้อต่อเป็นส่วนที่เชื่อมกระดูกให้เคลื่อนไหว ยืดเหยียด ทำให้กล้ามเนื้อหดตัวเข้าหากันและขยายตัวออกจากกันได้ ซึ่งในร่างกายของเรามีข้อต่อมากมาย เช่น ส่วนข้อต่อกระดูกสันหลัง เป็นตัวช่วยเชื่อมต่อจากศีรษะเข้าหากับส่วนช่วงอก ระยะเวลาไปถึงช่วงกระดูกเชิงกราน ในส่วนของสะบักไหล่ เป็นการเชื่อมส่วนขาเข้าไว้ด้วยกัน แล้วมีหัวไหล่เป็นข้อต่อเชื่อมส่วนแขนทั้งสองไว้กับช่วงอกซึ่งเป็นโครงสร้างหลักของร่างกายชั้นบน

ข้อต่อสามารถเคลื่อนไหวได้หลากหลายทาง เช่น หัวไหล่ เอว ข้อศอก ข้อมือ ข้อมือ ข้อเข่า ข้อเท้า เป็นต้น ซึ่งข้อต่อในแต่ละข้อนั้นเป็นส่วนช่วยในการควบคุมการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของร่างกายและใช้จุดเหล่านี้ เป็นตัวกำหนดการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของการร่างหุ่น เมื่อไหร่ที่เราวาดข้อต่อให้อยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง การร่างรูปร่างก็จะแสดงความเคลื่อนไหวที่ดีสมจริง ถ้าเราร่างหรือกำหนดข้อต่อไม่ถูกต้องตำแหน่ง ก็จะทำให้การร่างหุ่นดูแข็งหรืออืด ผิดส่วน

การกำหนดตำแหน่งของข้อต่อในจุดที่สำคัญให้ถูกต้องนั้น ต้องมีความแม่นยำ เพราะกระดูกข้อต่อจะช่วยให้เราเห็นถึงข้อจำกัดของการเคลื่อนไหวของร่างกาย ในขณะที่เดียวกันก็จะช่วยให้เราวาดการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้อย่างอิสระอีกด้วย

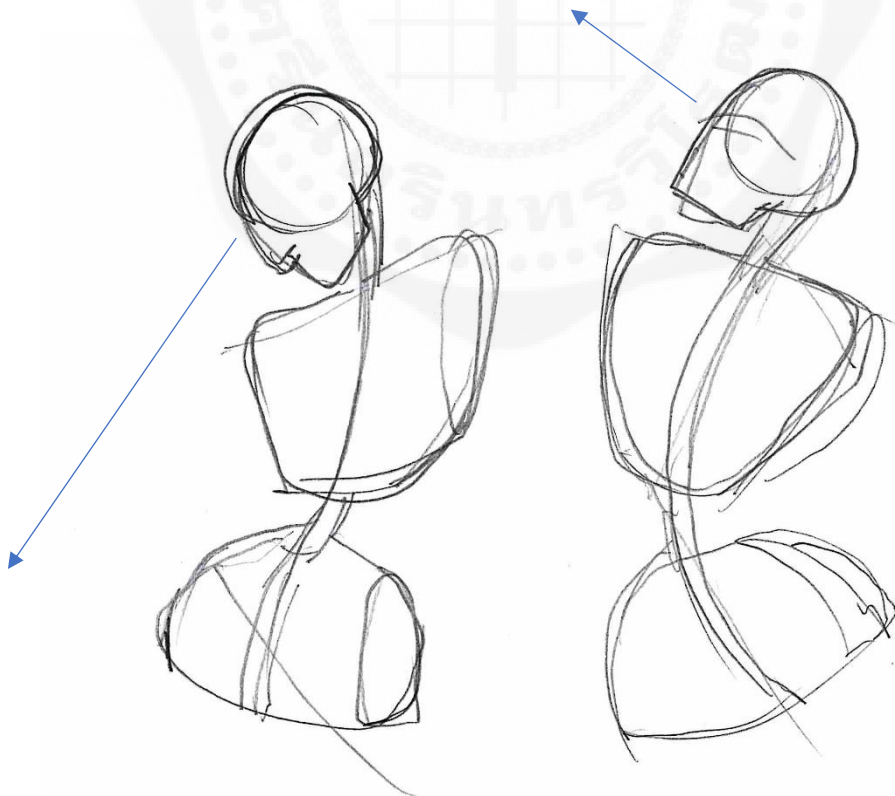
ความสัมพันธ์ของ ศีรษะ หน้าอกและกระดูกเชิงกราน

ความสำคัญของ 3 ส่วน ที่มีความสัมพันธ์กันในโครงสร้างของร่างกายมนุษย์ คือ ศีรษะ หน้าอก กระดูกเชิงกราน ทั้ง 3 ส่วนนี้จะเชื่อมต่อกันด้วยกระดูกสันหลังเพื่อใช้ในการควบคุมการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในส่วนร่างกายที่นอนบน

โดยที่ทั้ง 3 ส่วน สามารถเคลื่อนไหวปรับเปลี่ยนทิศทางได้โดยอิสระจากกัน ทำให้ทั้ง 3 ส่วนเคลื่อนไหวไปในทิศทางที่แตกต่างกันได้ ซึ่งจะเป็นการสร้างท่วงท่า และบุคลิกภาพของตัวละคร เพื่อที่จะสร้างให้เกิดการเคลื่อนไหวของร่างกายที่สมดุล จึงต้องมีการปรับมุมและจุดเชื่อมต่อจากทั้ง 3 ส่วนนี้ เพราะบริเวณคอกับกระดูกสันหลังมักจะมีคามยืดหยุ่นได้มากกว่าช่วงเอว คุณสมบัติของกระดูกสันหลังที่สามารถยืดหยุ่นได้มากนั้นจะช่วยให้ส่วนหัว ส่วนหน้าอก หน้าส่วนรอบเอว สามารถยกขึ้นหรือกดลงได้ หรือใช้ในการหันไปทางด้านข้างได้ เมื่อเรากำหนดให้ส่วนต่าง ๆ บิดไปมากก็จะทำให้เห็นถึงโครงสร้างหุ่นที่สามารถเคลื่อนไหวไปมาได้

เมื่อร่างกายเคลื่อนไหวโดยใช้กระดูกสันหลังเป็นศูนย์กลางก็จะทำให้เกิดเส้นโค้ง ซึ่งเส้นนี้อาจจะเรียกได้ว่า เป็นเส้นที่ช่วยในการสร้างท่วงท่าต่าง ๆ ของร่างกาย เพราะเมื่อร่างกายบิดงอหรือบิดตัวโค้ง เราจะเห็นมุมตัดต่าง ๆ ที่ไม่อยู่ในแกนฉาก 90 องศา กับกระดูกสันหลัง ซึ่งเป็นเส้นหลักอยู่ในตำแหน่งกึ่งกลางของร่างกาย ทำให้เราไม่เห็นร่างกายที่แข็งทื่อ แต่จะดูเป็นธรรมชาติมากกว่าและเป็นการสร้างสมดุลให้กับหุ่นโครงร่าง

การสร้างสมดุลจากการบิดงอ สัดส่วนช่วงบนลำตัวทั้ง 3 นั้น จะทำให้หุ่นโครงร่างมีความสมจริงในท่ายืน ท่าเดิน ท่าเต้นต่าง ๆ ได้โดยที่ไม่ล้ม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการวาดโครงร่างหุ่น และเป็นการให้รายละเอียดถึงอิริยาบถที่มีลักษณะเฉพาะของตัวละครอีกด้วย

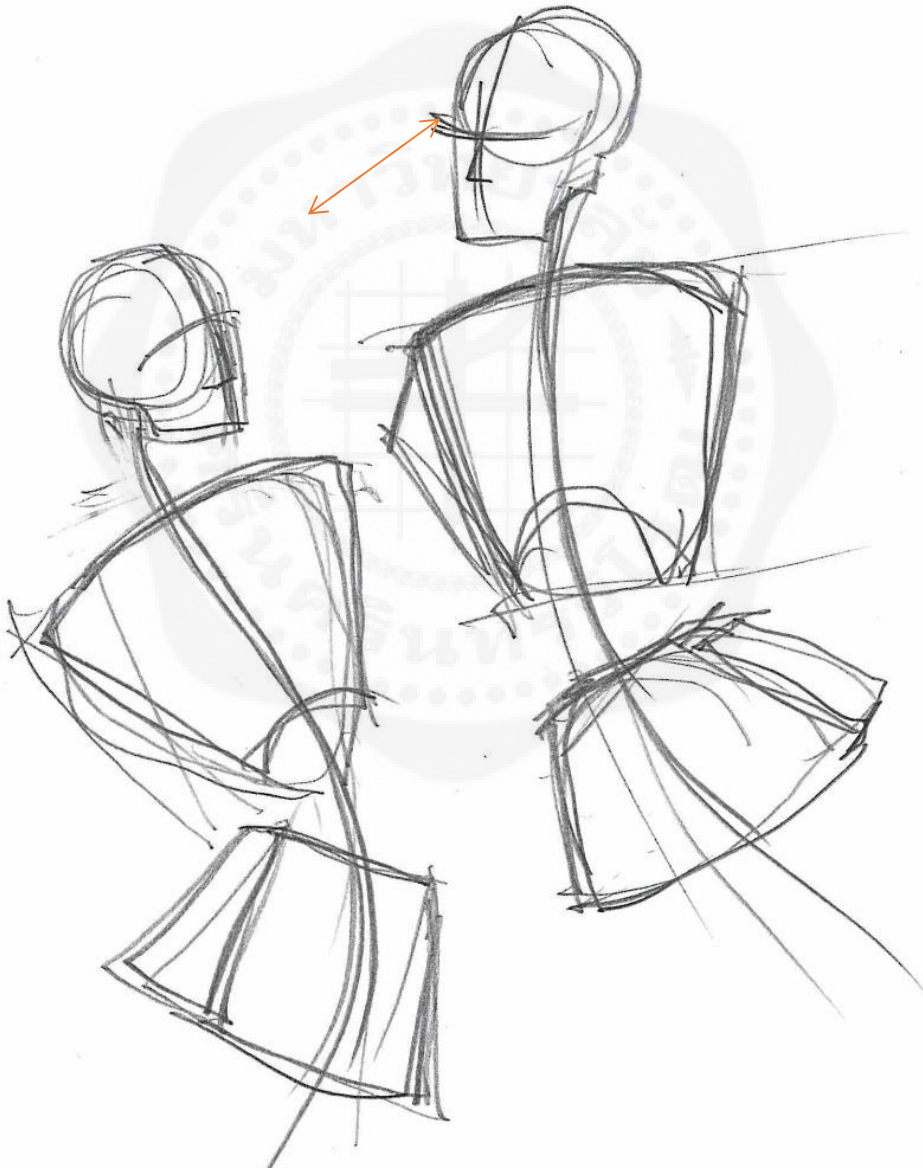


ภาพประกอบที่ 7 รูปการร่างหุ่นคนครึ่งบน ที่แสดงความสัมพันธ์กับส่วนต่าง ๆ

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์. (2564).

ความสำคัญของการวาดตำแหน่ง ศีรษะ คอ และสายตา

ตำแหน่งทั้ง 3 นี้มีความสำคัญมากในการสร้างอารมณ์และการกระทำของการวาดรูปตัวละครใด ๆ เพราะศีรษะเป็นส่วนที่มีความโดดเด่นส่วนหนึ่งเป็นตำแหน่งที่มีความหมายสำคัญในการสื่อสารด้วยเหตุผลที่เป็นพื้นที่ในการแสดงออกทางอารมณ์ ประกอบไปด้วย ศีรษะที่อยู่ในลักษณะหน้าตรงหรือหน้าเอียงข้าง การก้มหรือการเงยศีรษะต้องสัมพันธ์กับส่วนคอที่เป็นส่วนเสริมในการหมุนหรือรองรับศีรษะเพื่อให้ไปในทิศทางเดียวกัน จึงทำให้การสื่อสารนั้นเกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงดวงตาที่เปรียบเสมือนหน้าต่างของความรู้สึกอันแท้จริง ซึ่งทั้ง 3 ส่วนนี้จะเป็นสิ่งที่ช่วยกำหนดลงไปถึงท่วงท่าต่าง ๆ เพื่อให้บทบาทของตัวละครนั้นสื่อสารออกมาได้ชัดเจนมากที่สุด



ภาพประกอบที่ 8 โครงร่างหุ่นที่แสดงความสัมพันธ์ของทิศทางการหันศีรษะและทิศทางการมอง (ศีรษะ-คอ)

ที่มา: กิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2564).

ความสัมพันธ์ระหว่างแขนขาและแกนกลางตัวหุ่น

วิธีการวาดให้แขนสัมพันธ์กับช่วงลำตัวและขาสัมพันธ์กับสะโพกได้อย่างไร ? สังเกตได้จากการที่ช่วงหน้าอกและกระดูกเชิงกรานเคลื่อนเข้าหากันหรือหันไปคนละทิศทาง แขนควรไปทิศทางเดียวกับหน้าอกและขาควรจะไปทิศทางเดียวกันกับกระดูกเชิงกราน ไม่ควรพิจารณาเฉพาะการวาดแขนหรือขาเพียงส่วนเดียวได้

ตัวอย่างเช่น

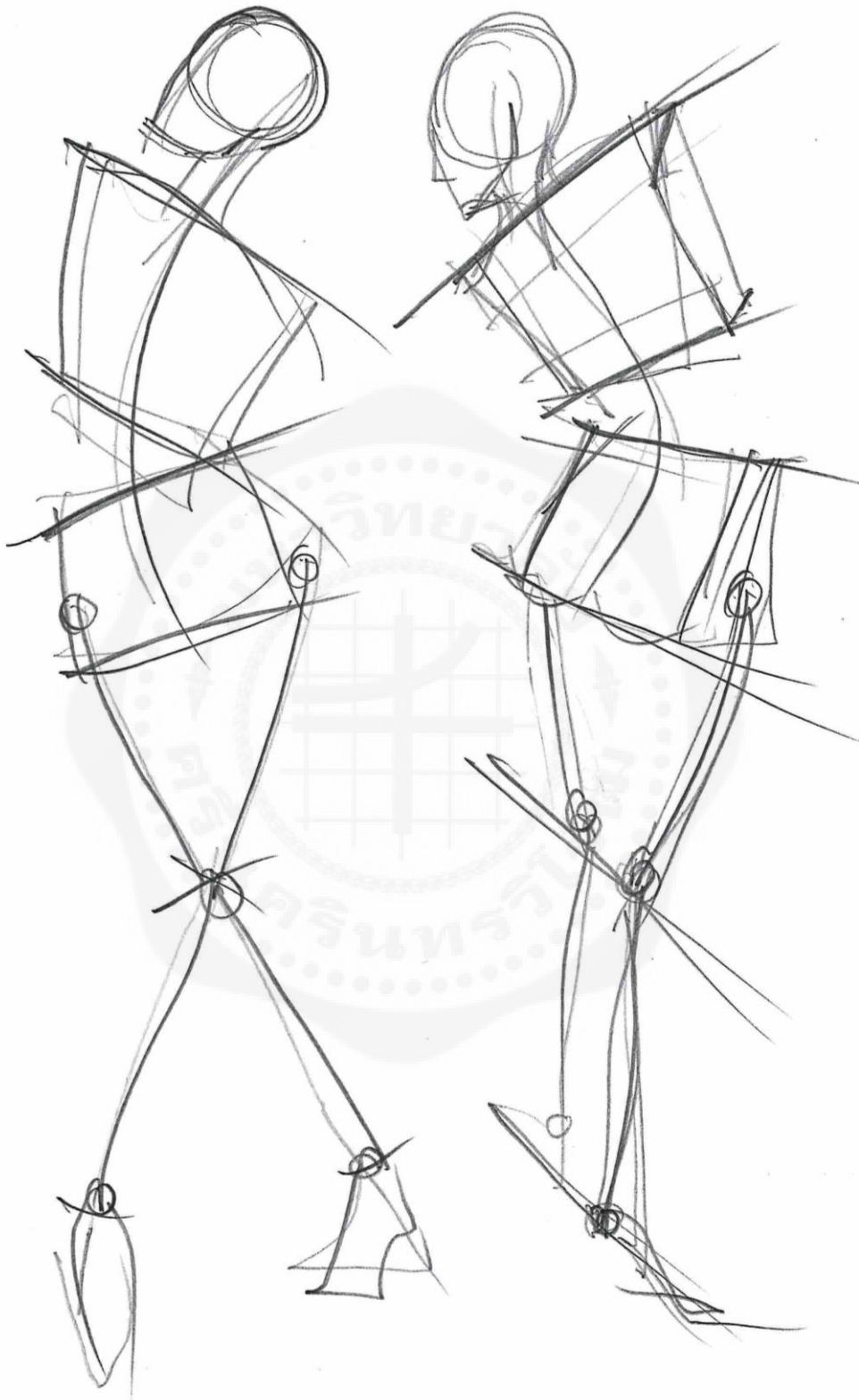
- เมื่อร่างกายอยู่ในท่ายืนตรง อากาศของกระดูกหน้าอกและกระดูกเชิงกรานจะต้องอยู่ในทิศทางเดียวกัน แนวระนาบเดียวกัน เป็นเส้นคู่ขนานกัน
- ข้อต่อของหัวไหล่ ข้อศอกและข้อมือ จะต้องตรงอยู่ในแนวเดียวกันเสมอ ทิศทางเดียวกันเช่นเดียวกันกับข้อต่อสะโพก หัวเข่า และข้อเท้า
- เมื่อเคลื่อนไหวหน้าอกไปในทิศทางด้านขวา จะทำให้หัวไหล่สูงกว่าด้านซ้าย ซึ่งไหล่และแขน จะต้องสูงขึ้นตามไปด้วย เช่นเดียวกันเมื่อผู้เรียนวาดตำแหน่งแขนได้ตามที่กล่าวมาข้างต้นก็จะทำให้ตำแหน่งแขนกับช่วงอกสัมพันธ์กัน
- การเคลื่อนไหวของแขนและขา ยังควบคุมระดับหน้าอกและกระดูกเชิงกราน เมื่อเราทำแขนข้างหนึ่งกับเอว สูงขึ้นกว่าอีกข้างหนึ่ง ก็จะทำให้หัวไหล่ยกขึ้นสูงกว่าอีกข้างหนึ่งเช่นเดียวกัน เพราะกระดูกเชิงกรานจะทำหน้าที่ดันส่วนแกนไหล่ขึ้น
- กระดูกสันหลังและส่วนเอวสามารถยืดหยุ่นได้ จึงทำให้ตำแหน่งของการรับน้ำหนักของขา ส่งผลต่อการค้ำยันสะโพกในแต่ละข้างให้สูงต่ำไม่เท่ากัน
- ขาที่อยู่กับที่ไม่ก้าวไปข้างหน้า จะเป็นส่วนงอเพื่อสร้างสมดุลให้กับความยาวขาที่เหยียดออกและทิ้งน้ำหนักไปข้างหน้า

นักออกแบบเสื้อผ้า มักจะร่างภาพคร่าว ๆ ของการเคลื่อนไหวร่างกายมนุษย์จากภาพถ่ายในนิตยสาร ในการโพสต์ท่าต่าง ๆ เมื่อเกิดความเข้าใจในโครงสร้างของท่าทางต่าง ๆ แล้ว ก็จะทำให้ นักออกแบบเสื้อผ้ามีความชำนาญที่จะวาดอิริยาบถต่าง ๆ ของมนุษย์ ซึ่งจะเป็พื้นฐานของการวาดโครงร่างหุ่นที่ดีในการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละคร

ความสมดุลของร่างกาย

รูปร่างของมนุษย์มีความสมดุลตามธรรมชาติ น้ำหนักของร่างกายในการเหยียดแขนและขา เมื่อร่างกายเดินหรือวิ่ง ทำให้ร่างกายเกิดการหมุนหรือบิดตัว ซึ่งมันจะเกิดมุมและเส้นโค้ง เพื่อสร้างความสมดุลให้กับท่าทางต่าง ๆ

ดังนั้นจุดศูนย์ถ่วงเพื่อให้ร่างกายเกิดความสมดุลจึงเป็นส่วนสำคัญในการช่วยให้เราวาดรูปหุ่นคนได้ดียิ่งขึ้น ให้มีลักษณะหุ่นคนที่ยืนได้ไม่ล้ม เพราะบางครั้ง เราวาดตามสัดส่วนที่ถูกต้องแล้วแต่การสร้างสมดุลจากตำแหน่งบิตองต่าง ๆ ไม่สัมพันธ์กับโครงร่าง ก็จะทำให้หุ่นนั้นดูผิดท่วงท่า ทำให้เกิดลักษณะหุ่นลอยหรือหุ่นล้มได้



ภาพประกอบที่ 9 ความสมดุลของโครงสร้างท่อนบนและท่อนล่าง
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

ความสำคัญของการทิ้งน้ำหนักขาทั้งสองข้าง

ขา เป็นแนวเส้นตรงที่ต่อลงมาจากส่วนกระดูกเชิงกราน มีข้อต่อต่าง ๆ ที่ต้องสร้างสมดุลอย่างเหมาะสม เพราะไม่ว่าร่างกายจะเคลื่อนไหวอย่างไรก็ต้องสร้างน้ำหนักสมดุล (ศูนย์ถ่วง) ลงในตำแหน่งพื้นเพราะเส้นแรงโน้มถ่วง จะไม่เปลี่ยนเป็นเส้นโค้งหรือเป็นมุมโดยเด็ดขาด มีแต่เส้นกึ่งกลางลำตัว คือ เส้นการกระดูกสันหลังเท่านั้นที่จะปรับความยืดหยุ่น เป็นเส้นโค้งงอเมื่อร่างกายทำกิจกรรมต่าง ๆ

เมื่อร่างกายยืนตรง น้ำหนักจะกระจายลงบนขาทั้งสองข้างเท่า ๆ กัน เส้นกึ่งกลางของศูนย์โน้มถ่วง จะทับกับเส้นกึ่งกลางโครงร่างของหุ่น คือ แนวกระดูกสันหลัง ซึ่งเป็นแนวเดียวกันกับศีรษะ ลำคอ หน้าอกและสะโพก ในส่วนน้ำหนักยืนจะลงที่เท้าทั้งสองข้างที่วางบนพื้น ไม่ว่าจะปลายเท้าจะอยู่ในตำแหน่งปิดหรือเปิดก็ตาม

เส้นแกนแนวนอนทั้งหมด ได้แก่ หัวไหล่ หน้าอก เส้นเอว เชิงกราน และสะโพก จะทำมุม 90 องศา จับเส้นกึ่งกลางของลำตัวเสมอ (Georgia O'Daniel Baker, 1992, P.6)

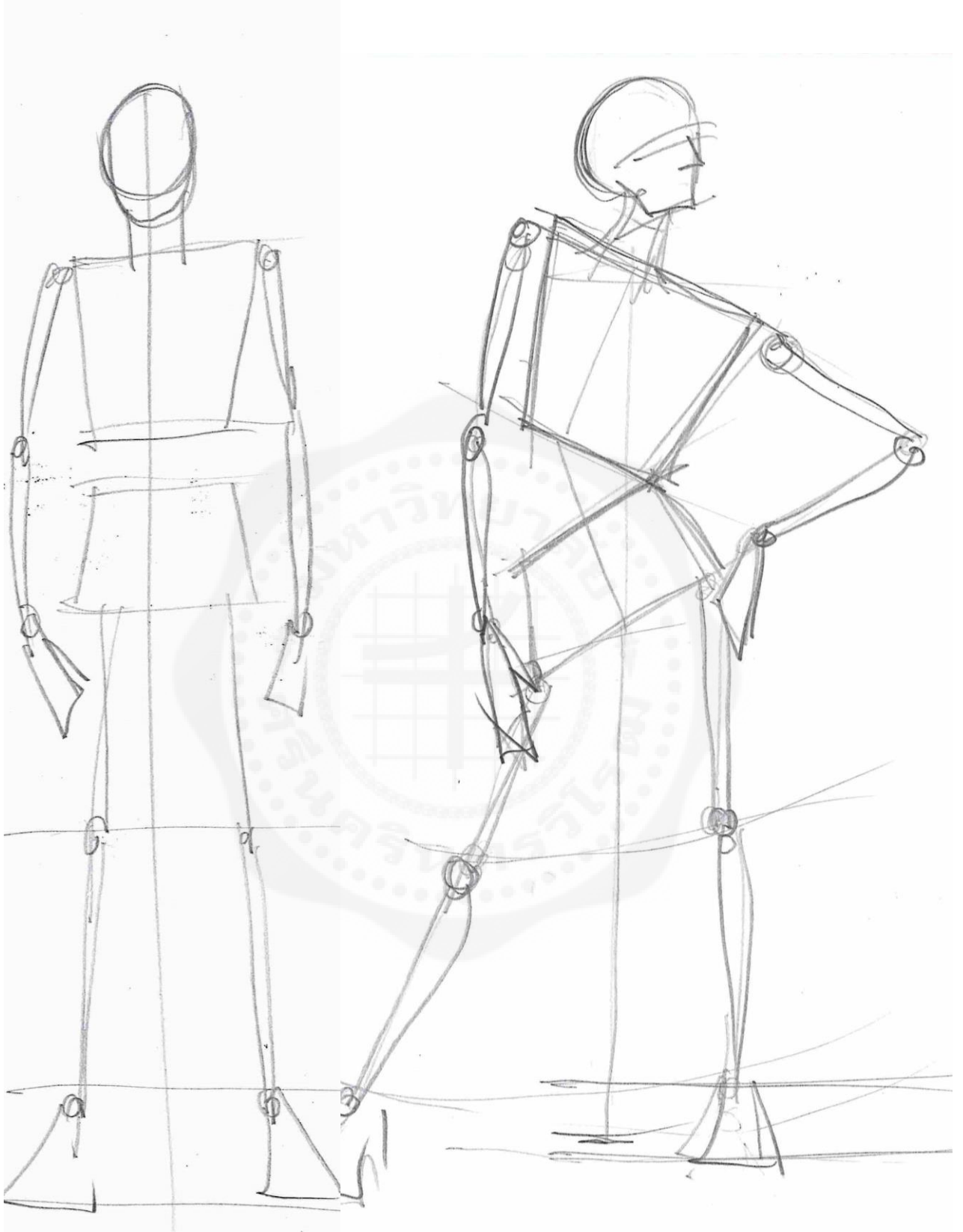
การทิ้งน้ำหนักลงขาข้างเดียว

ท่วงท่าของการทิ้งน้ำหนักลงขาข้างเดียวนั้น เป็นท่าทางที่นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนิยามว่า ซึ่งท่าทางนี้เวลาวาดจะต้องมีการปรับสมดุลของหุ่นร่าง เมื่อน้ำหนักที่ทิ้งตัวลงไปข้างใดข้างหนึ่งก็จะทำให้กระดูกตรงเชิงกรานโย้หรือเคลื่อนออกไปด้านข้างของขาที่รับน้ำหนัก การบิดร่างกายทำให้เส้นกึ่งกลางของโครงหุ่นโค้งงอ แยกออกจากเส้นแรงโน้มถ่วง ซึ่งจะเป็นที่มาของการเกิดท่าทางต่าง ๆ (Action Line) องศาของเส้นโค้งเป็นไปตามท่าทางและกิจกรรมต่าง ๆ ของร่างกาย การเคลื่อนไหวจะแสดงเส้นโค้งที่โน้มถ่วงหรือเข้มข้นอยู่กับเส้นกึ่งกลางลำตัวที่ใช้ในการปรับให้เกิดสมดุล ทำให้หุ่นร่างยืนอยู่ได้ไม่ล้มลง

การถ่ายน้ำหนักโดยธรรมชาติจะขึ้นอยู่กับศูนย์กลางตามหลักแรงโน้มถ่วงที่น้ำหนักจะลงสู่พื้น ดังนั้นการลงน้ำหนักควรให้ถ่ายลงที่เท้าของหุ่นเท่านั้น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อความเข้าใจในการวาดโครงร่างหุ่น เพราะเส้นแรงโน้มถ่วงกับจุดศูนย์กลางของร่างกายเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างสมดุล เมื่อเราวาดหุ่นที่ยืน ควรตรวจดูว่าภาพเท้าได้รองรับน้ำหนักของหุ่นอยู่หรือไม่ ซึ่งถ้าเป็นตำแหน่งที่ถูกต้อง เส้นแรงโน้มถ่วงของศูนย์กลางจะต้องลงสู่พื้นเสมอ

สรุปความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวร่างกายช่วงบนที่มีความสัมพันธ์กับร่างกายช่วงล่างได้ว่า : ศีรษะ หน้าอก และสะโพก เชื่อมต่อกับกระดูกสันหลัง ซึ่งสามารถเคลื่อนไหวได้อิสระและสามารถนำเสนอท่วงท่าได้มากมาย แต่การลงน้ำหนักที่ร่างกายช่วงล่างค่อนข้างจะมีหลักการของการวาดเพื่อให้หุ่นมีความสมดุลกับท่วงท่าก่อนบน ซึ่งหากเป็นการทิ้งน้ำหนักลงที่ขาข้างเดียวให้จำไว้ว่าจะทำให้สะโพกข้างที่ขาข้างนั้น ยกขึ้นสูงกว่าสะโพกด้านที่ขาพ่อน้ำหนัก (จึงทำให้จุดหัวเข่า ข้อเท้า และปลายเท้าอยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า) ซึ่งจะทำให้สะโพกเอียงไปด้านหนึ่ง ส่วนช่วงอกก็จะเอียงไปในทิศทางที่ตรงกันข้าม เพื่อจะสร้างสมดุลให้กับโครงร่างหุ่น สิ่งนี้จะสร้างมุมระหว่างหน้าอกและสะโพก ในขณะเดียวกันก็จะทำให้ศูนย์กลางของร่างกาย (กระดูกสันหลัง) เป็นส่วนที่ตั้งเส้นแนวนอนก่อนบน คือ เส้นไหล่ รักแร้ รววม หน้าอก และข้อศอก ขนานตามกันไปด้วย

ในส่วนช่วงล่างของร่างหุ่นนั้น เส้นระนาบของกระดูกเชิงกราน สะโพก หัวเข่า และข้อเท้าก็ต้องขนานกัน เคลื่อนไปในทิศทางเดียวกัน เนื่องจากกระดูกเชิงกรานเป็นส่วนกำกับส่วนขาและท่อนล่างของร่างหุ่นทั้งหมด เช่นเดียวกับกับส่วนอก ก็จะเป็นตัวกำกับหัวไหล่ แขน ข้อศอก เมื่อเวลาเคลื่อนที่ก็จะไปในทิศทางเดียวกันเสมอ



ภาพประกอบที่ 10 การร่างโครงหุ่นคน แบบทึ่งน้ำหนักกลางขาทั้งสองข้าง กับการทึ่งน้ำหนักกลางขาข้างเดียว (ดิ้งค์)
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอดมพันธุ์. (2564).

ท่วงท่าของหุ่นร่าง

นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนอกจากจะวาดหุ่นให้ถูกต้องตามวิธีการแบ่งสัดส่วนต่าง ๆ แล้วนั้น ยังต้องคำนึงถึงการแสดงออกของโครงสร้างหุ่นร่างด้วย เพื่อให้ตัวละครแสดงออกถึงบุคลิกภาพตามบทละครที่กำหนดไว้ให้ชัดเจนมากที่สุด ในบางครั้งบุคลิกของตัวละครที่นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายออกแบบไว้ จะนำไปสู่ความโดดเด่น ที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของตัวละครนั้น ๆ ได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งอาจกลายเป็นสัญลักษณ์แทนละครเรื่องนั้น เป็นที่จดจำในละครเรื่องนั้นไปเลยก็เป็นได้

การวาดโครงร่างแบบคร่าวในการแสดงท่วงท่า

โครงร่างประกอบด้วยเส้นสำคัญของสัดส่วนหุ่นเพียงไม่กี่เส้นนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ซึ่งเป็นการร่างภาพคร่าว ๆ โดยจะมีรูปถ่ายที่เป็นท่วงท่าที่ต้องการวาดนั้น ก็จะช่วยผู้วาดกำหนดสัดส่วนและทิศทางของท่าทางได้ง่ายขึ้น

ผู้วาดมักใช้รูปทรงง่าย ๆ เช่น วงรีแทนรูปของศีรษะ กลองทรงเรียวยาวหรือรูปทรงสี่เหลี่ยม แทนส่วนสำคัญของช่วงบน ลำตัวหรือส่วนล่างบริเวณสะโพก รูปทรงวงกลมเล็ก ๆ แทนข้อต่อของกระดูกชิ้นต่าง ๆ โครงร่างเหล่านี้เป็นการร่างภาพเพื่อแนวทางในการแสดงบุคลิก อิริยาบถต่าง ๆ ของตัวละคร

การออกแบบท่าทางของตัวละคร เกิดขึ้นจากการวาดให้หุ่นเคลื่อนไหวหรือมีท่วงท่าต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อข้อต่อและการให้สมดุลในการยืนของหุ่นเพื่อให้เห็นลักษณะของตัวละครที่มีความแตกต่างกันออกไปองค์ประกอบที่สำคัญในการวาดรูปหุ่นที่มีท่าทางต่างกันไป คือ การสร้างภาพลักษณ์ ท่วงท่าที่มีความชัดเจน แสดงให้เห็นถึงบทบาทของตัวละครได้ชัดเจนที่สุด ไม่ว่าจะเป็นทิศทางของร่างกาย รายละเอียดบนใบหน้า การบิดโค้งของลำตัว มือ แขน และขา รวมถึงอุปกรณ์ประกอบการแสดง มีผลต่อการแสดงของตัวละครนั้น ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญที่สร้างให้เกิดบุคลิกภาพของตัวละครที่เด่นชัดทั้งสิ้น ซึ่งแม้ว่าจะเป็นส่วนร่างหุ่นคร่าว ๆ ก็พอที่จะให้เห็นถึงบุคลิกภาพโดยรวมที่ผู้ออกแบบต้องการนำเสนอ (James Mckay, 2007, P.28)



ภาพประกอบที่ 11 เส้นหลักในการแสดงท่วงท่า

ที่มา: Infinite Cortex Creation LLC. (2019). How do you figure

สืบค้นจาก <https://infinitecortex.com/2015/12/how-do-you-figure-episode-3-using-line-of-action-to-identify-exaggeration-opportunities/>

การร่างหุ่นรูปแท่ง

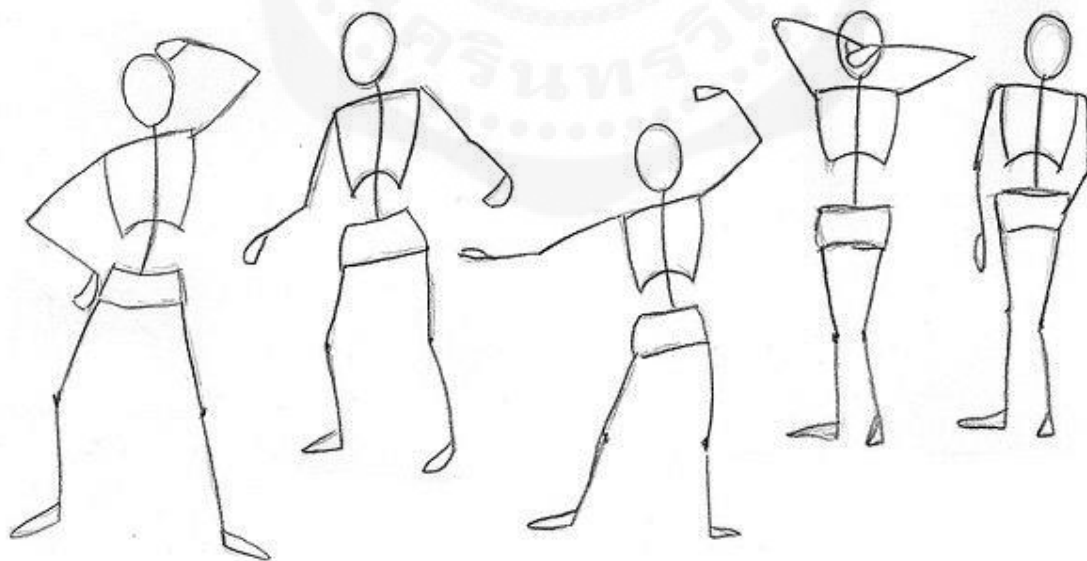
การวาดเป็นกล่องหรือเป็นรูปแท่งนั้นทำให้เราเข้าใจถึงมวลกล้ามเนื้อได้ง่ายขึ้น เพราะหากเป็นการวาดภาพเหมือนผู้วาดอาจจะต้องเรียนกายวิภาคโดยละเอียด แต่การร่างหุ่นรูปแท่งมีไว้เพื่อใช้กำหนดมวลกล้ามเนื้อในส่วนสำคัญของหุ่นร่าง เพื่อให้เกิดความสมจริงตามหลักกายวิภาคเบื้องต้น อีกทั้งยังสามารถทำให้รูปร่างของตัวละครเปลี่ยนไปจากหุ่นโครงร่าง ทำให้เราเห็นถึง รูปร่างต่าง ๆ ของตัวละคร เช่น รูปร่างผอม รูปร่างอ้วน เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 12 เส้นหลักในการแสดงท่วงท่าต่างๆ

ที่มา: Love Live Drawing. (2022). GESTURE SERIES.

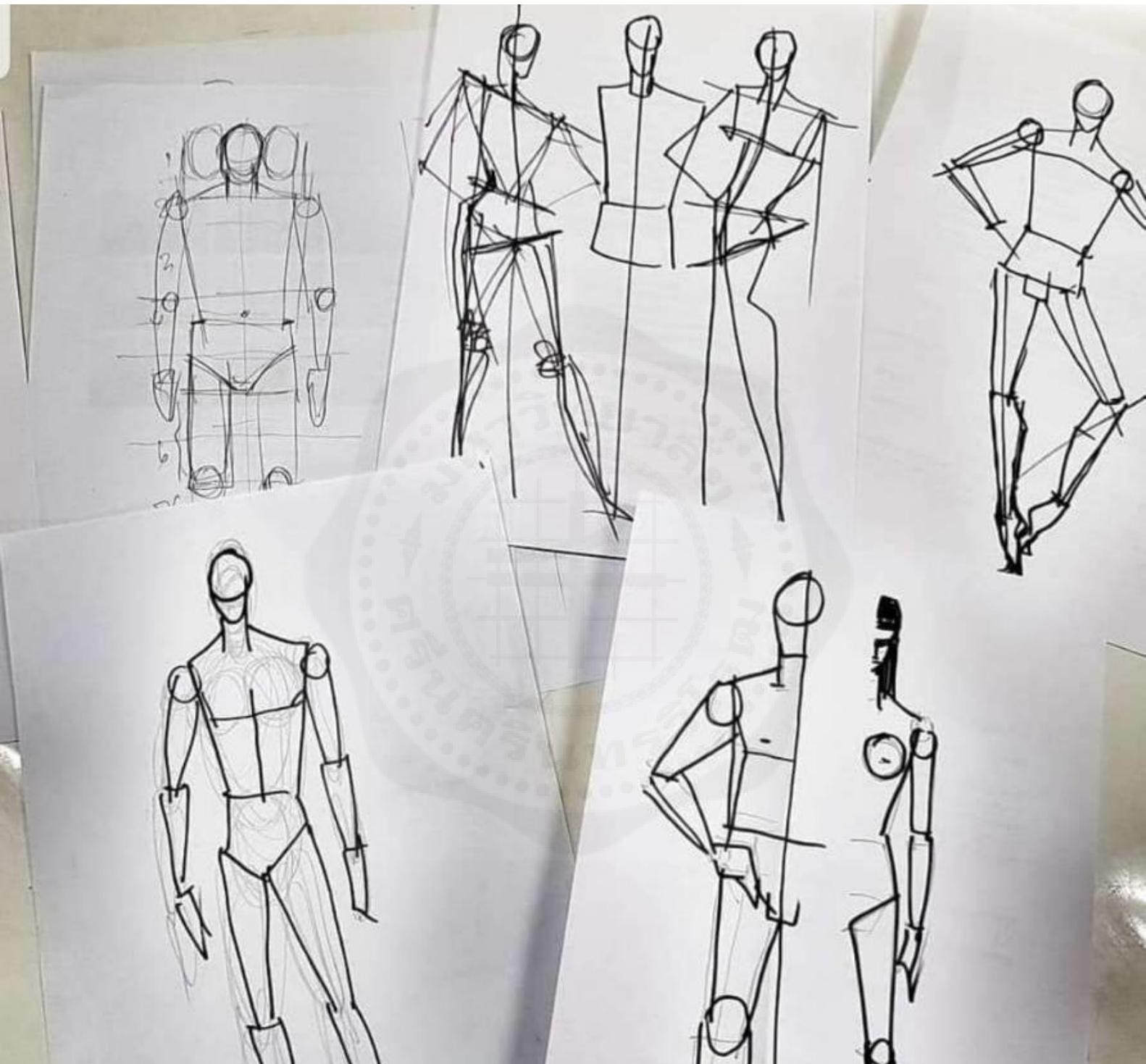
สืบค้นจาก <https://theredlinestation.tumblr.com/post/179527681309/hi-there-i-really-want-to-start-drawing-more>



ภาพประกอบที่ 13 การวาดโครงร่างหุ่นด้วยเส้นอย่างง่าย แบบหุ่นรูปกล่องหรือรูปแท่ง

ที่มา: Flickr. (2007). Stick Figure Drawing.

สืบค้นจาก <https://www.pinterest.com/pin/434949276486077080/>



ภาพประกอบที่14 การวาดตัวนเส้นร่าง แบบหุ่นรูปกล่องหรือรูปแท่ง
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

บทที่ 2

สัดส่วน ท่าทาง และการเคลื่อนไหว

การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนี้จะทำให้ทีมงานทำงานได้ชัดเจนขึ้น จากการเห็นภาพในความคิดของนักออกแบบ ซึ่งการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมุ่งเน้นให้เห็นภาพวาดที่มีการเคลื่อนไหวของท่าทาง เพื่อให้เกิดการสื่อสารถึงบุคลิกภาพของตัวละครได้ ภาพเหล่านั้นจะต้องสร้างความเข้าใจ การสื่อสาร การแสดงท่าทาง การแสดงความต้องการ และสื่ออารมณ์ได้

ขั้นตอนการวาด

1. ผู้วาดจะวาดโครงร่างตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า
2. สร้างท่าทางความเคลื่อนไหวของตัวละครและสร้างสมดุลให้แบบร่างตัวละครได้มีท่าทางที่เหมาะสม
3. กำหนดการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์
4. พัฒนาท่าทาง มือหรือเท้าให้เข้ากับกิจกรรมหรือภาพลักษณ์ที่ผู้ออกแบบต้องการนำเสนอ
5. ตรวจสอบความสัมพันธ์ทั้งหมดว่าสัดส่วนที่ร่างแบบไว้ มีความสอดคล้องซึ่งกันและกัน แล้วจึงลงรายละเอียดในส่วนของกล้ามเนื้อ
6. เมื่อกำหนดการเคลื่อนไหวเสร็จแล้ว ให้ตรวจสอบเรื่องเส้นกลางลำตัวของร่างกายว่ามีการทิ้งน้ำหนักถูกตำแหน่งหรือไม่ น้ำหนักลงไปพื้นฐานรองน้ำหนักอย่างสมดุลหรือไม่ ซึ่งถือได้ว่าเป็นกุญแจสำคัญ เพื่อปรับสมดุลท่าทางของ โครงร่างหุ่น
7. วาดรายละเอียดของรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ค้นคว้าไว้ลงในตัวโครงร่างหุ่น ควรจะร่างจากเสื้อผ้าตำแหน่งตัวในสุด ออกมาถึงเครื่องแต่งกายชั้นนอกและให้ความสำคัญกับโครงสร้างผู้สวมใส่ พื้นผิวและชนิดของผืนผ้าที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เช่น รอยยับย่น ความนุ่มความแข็ง ความมันวาวของเนื้อผ้า หรือแม้กระทั่งผืนผ้าที่มีลักษณะกระชับ สัดส่วน เสื้อผ้าที่ตัวหลวม ซึ่งรายละเอียดเหล่านี้จะทำให้เกิดมิติความสมจริงและความตั้งใจของนักออกแบบที่จะนำเสนอในรูปแบบได้อีกด้วย



ภาพประกอบที่ 15 เส้นโครงร่างที่แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

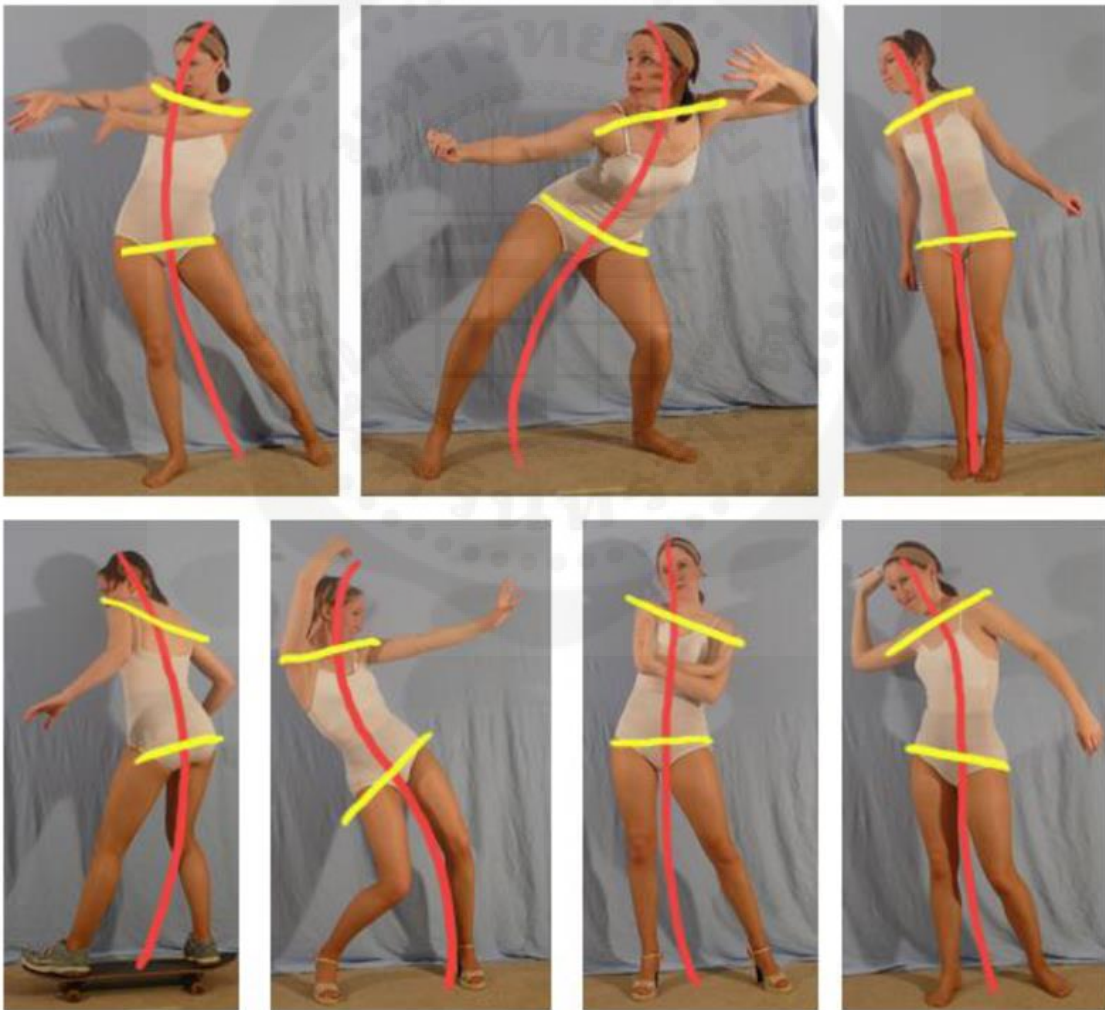


ภาพประกอบที่ 16 เส้นโครงร่างของท่วงท่าและหุ่นที่วาดใส่กล้ามเนื้อ
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2564).

ท่วงท่าเต้นรำ

ท่วงท่าในการเต้นรำเป็นอีกลักษณะหนึ่งในการวาดรูปโครงหุ่นที่ต้องอาศัยความเข้าใจในเรื่องท่าทางการเต้น ความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและความสมดุลในท่วงท่า ดังนั้นช่วงขาจึงมีความสำคัญที่จะเป็นส่วนรับน้ำหนักของสรีรภาพท่าทางการเต้นรำนั้น ๆ โดยให้จำไว้ว่าจุดศูนย์ถ่วงเป็นเรื่องจำเป็นที่จะต้องตรวจดูในการวางตำแหน่งที่ถูกต้อง จึงจะทำให้หุ่นร่างสมดุล โดยมีหลักการดังต่อไปนี้

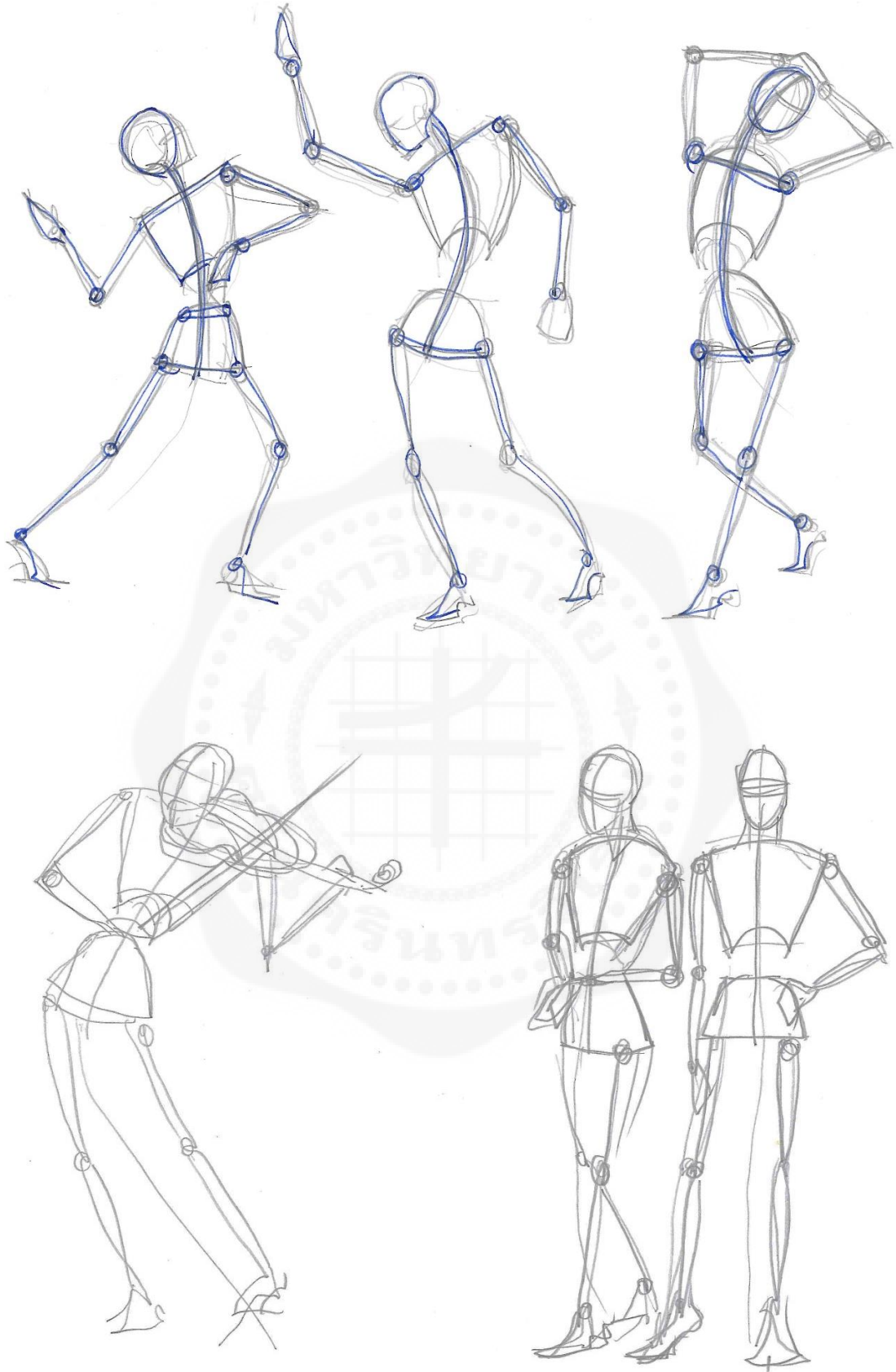
1. เมื่อร่างกายเต้น แบบแอ่นตัว จุดศูนย์ถ่วงจะเลื่อนไปอยู่ด้านหน้า ขาที่อยู่ด้านหน้าจะเป็นหลักในการรับน้ำหนัก
2. เมื่อร่างกายเต้นโค้งตัวไปทางด้านข้าง จุดรับน้ำหนักจะอยู่ที่ขาข้างที่เคลื่อนไปด้านข้างนั้น
3. เมื่อลำตัวโค้งงอไปทางด้านหลัง เส้นแรงโน้มถ่วง จะย้ายไปอยู่ที่ขาด้านหลัง ยิ่งหยงตัวลึกเท่าใดก็จะทำให้เกิดระยะห่างระหว่างเส้นแรงโน้มถ่วงกับขาพ่อน้ำหนักมากขึ้นเท่านั้น
4. ในการเต้นรำโดยทั่วไป ขาที่พ่อน้ำหนักหรือขาที่ไม่ได้รับน้ำหนักจะยืดออก ไม่ว่าจะเดินไปข้างหน้าหรือถอยมาด้านหลัง



ภาพประกอบที่ 17 เส้นโครงร่างหลักที่เกิดจากท่าทางการเต้นรำ

ที่มา: Love Live Drawing. (2022). The Secret of Gestural “Flowing” Curves.

สืบค้นจาก <https://bestdrawingtutorials.wordpress.com/2013/11/06/find-the-action-line/>



ภาพประกอบที่ 18 เส้นโครงร่างที่แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 19 เส้นโครงร่างที่แสดงท่าทางการรำรำไทย
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 20 ภาพการรำรำไทย ตัวพระ - ตัวนาง
ที่มา: มูลนิธิสานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2560). ทำจำ.

สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/fermbenyapa60427/home/prawati-natsilp-thiy>



ภาพประกอบที่ 21 การออกแบบชุดระบำในละคร ตัวละคร”นางหงส์ขาว” เรื่อง ศิรินาถหงส์ขาว
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2543).



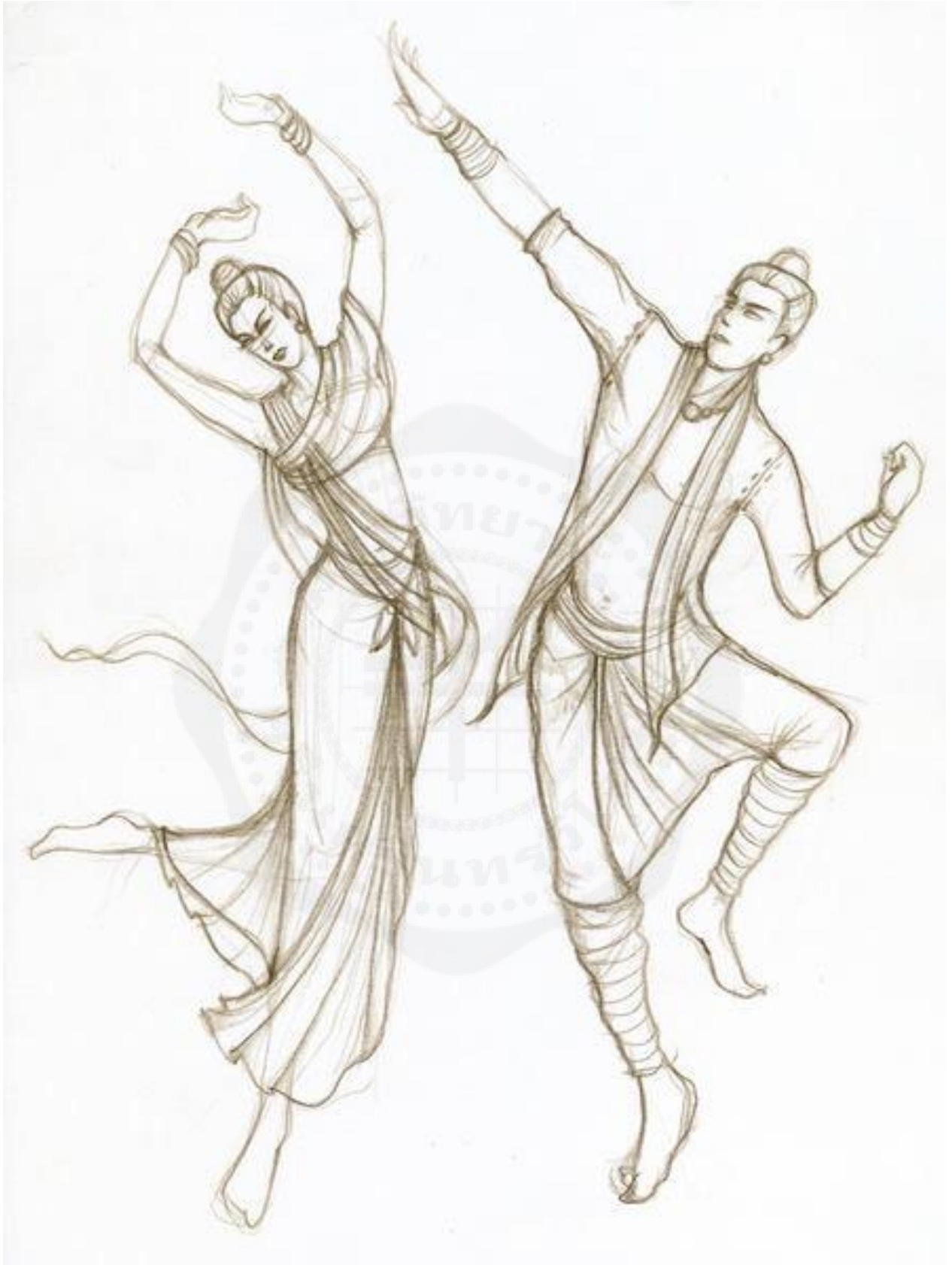
ภาพประกอบที่ 22 ภาพการออกแบบชุดระบำ ศศิธรปุรมี (ตัวหลัก)

ที่มา: กิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2541).



ภาพประกอบที่ 23 ภาพการออกแบบชุดระบำ ศศิธรปุระมี (ตัวรอง)

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2541).

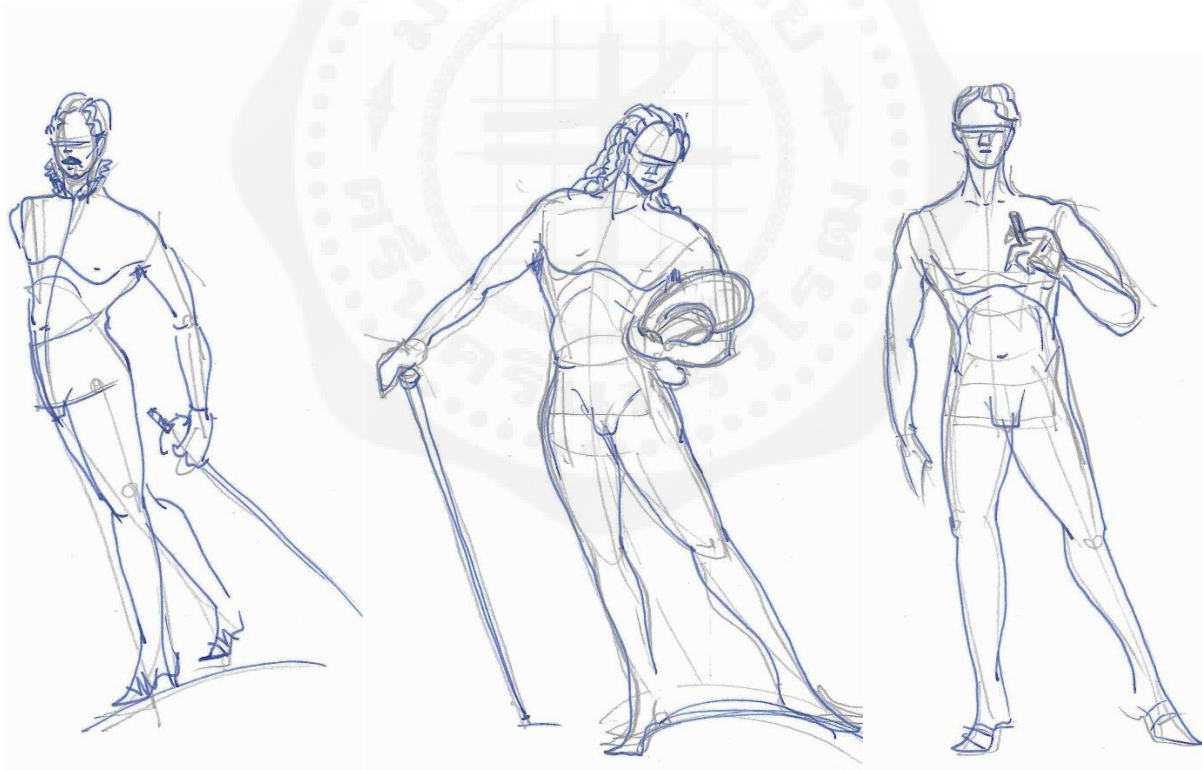


ภาพประกอบที่ 24 เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่องานการแสดง “นาฏลีลาร่วมสมัย เรื่องพระมหาชนก”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2554).

ท่วงท่ากับยุคสมัยนิยมของแฟชั่น

ประเด็นที่มีความสำคัญอีกประการหนึ่งของการร่างหุ่นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย คือ การร่างภาพท่าทางตามยุคสมัย เพราะเมื่อเวลาเปลี่ยน สังคมก็จะเปลี่ยนตาม ดังนั้นรูปร่างรูปทรงเสื้อผ้าก็เปลี่ยนตามไปด้วย ทำให้ท่วงท่าที่สะท้อนยุคสมัยเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอบุคลิกภาพของตัวละครในแต่ละยุคได้ ในฐานะของนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เราจำเป็นต้องเรียนรู้ประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายในแต่ละยุคสมัยและพัฒนาการทางความคิด ความนิยม เทคโนโลยี ในแต่ละสมัย

ความเข้าใจดังกล่าวจะทำให้นักออกแบบเข้าใจถึงความหมายของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในแต่ละยุคมากกว่าการรู้จักเพียงแค่อุปทรงและรูปร่างของเครื่องแต่งกายเท่านั้น โครงร่างหุ่นตั้งแต่หัวจรดเท้า จะแสดงท่วงท่าอันโดดเด่นต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญที่จะสามารถนำเสนอรายละเอียดต่าง ๆ ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในแต่ละยุคสมัยได้ ดังนั้นการวาดมุมมองต่าง ๆ ของหุ่นร่างก็มีความจำเป็นเพื่อจะแสดงถึงรายละเอียดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ไม่ว่าจะเป็นด้านหน้า ด้านข้างหรือด้านหลัง เพราะเสื้อผ้าบางยุคสมัยมีรายละเอียดที่ซับซ้อนไม่เหมือนกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในปัจจุบัน



ยุคอลิซาเบธัน (ค.ศ.1550-1600)
(Elizabethan-Period)

ยุคโรโคโค่ (ค.ศ.1800)
(Rococo-Period)

ยุคปัจจุบัน (ค.ศ.2000)
(21st Century-Period)

ภาพประกอบที่ 25 ท่วงท่ากับยุคสมัยต่าง ๆ
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

ท่วงท่าในการต่อสู้

เป็นอีกลักษณะของท่วงท่าที่นักออกแบบอาจจะต้องใช้ในการวาดแสดงแบบเครื่องแต่งกายเช่นกัน ในละครหรือภาพยนตร์ที่มีฉากต่อสู้ ซึ่งเป็นการนำเสนอให้เห็นถึงความสมจริงของเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการรบ ขนาดของอาวุธที่ใช้ รวมไปถึงการแสดงท่าทางในจินตนาการของนักแสดงในการเคลื่อนไหวต่างๆ ที่ต้องให้เข้ากับเครื่องแต่งกายและอาวุธ

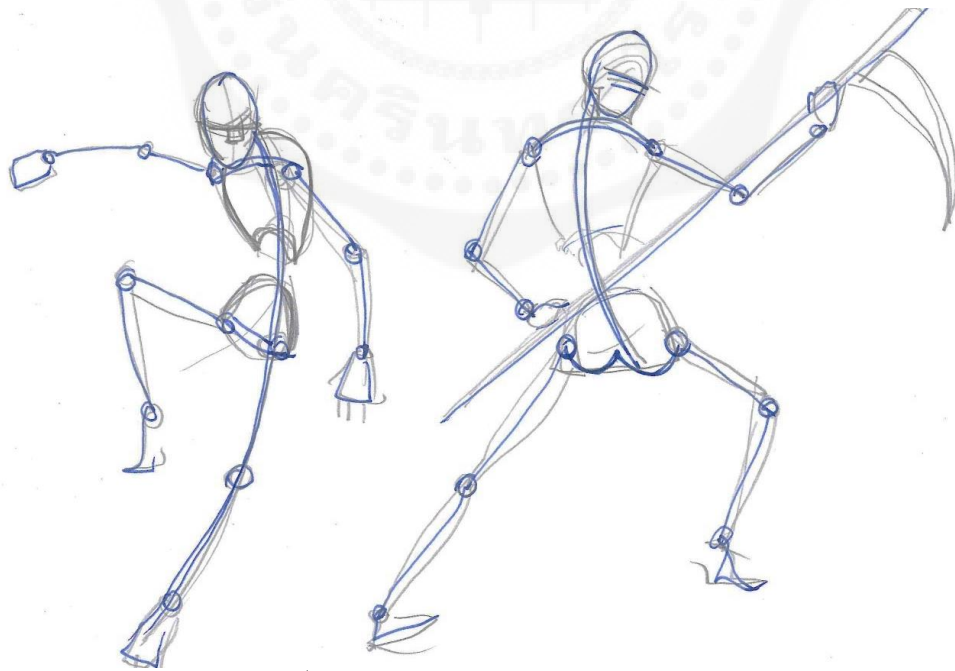
ในบางครั้งภาพการนำเสนอในเครื่องแต่งกายที่อยู่ในท่าทางการต่อสู้อาจนำไปสู่การฝึกซ้อมและผู้ออกแบบท่วงท่าได้อีกด้วยและรวมไปถึงภาพยนตร์สยองขวัญที่บางครั้งอาจไม่ได้ใช้การนำเสนอแบบภาพที่สมจริง เพราะเครื่องแต่งกายเป็นตัวแปรที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ใช้ในการกำหนดการเคลื่อนไหวของนักแสดง



ภาพประกอบที่ 26 ภาพการจับอาวุธ และท่าทางในการต่อสู้

ที่มา : Pinterest. (2016). Warrior Stock.

สืบค้นจาก <https://www.pinterest.co.uk/pin/443886106997085314/>



ภาพประกอบที่ 27 เส้นโครงร่างหลักในการแสดงลีลาการต่อสู้ของนักรบ

ที่มา: กิตติกรณ นพุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 28 เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในงานละครโทรทัศน์เรื่อง "อดีตา" บริษัทเจเอสแอล ไทยทีวีสีช่อง 7
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2547).

บทที่ 3

เป้าหมายของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย

นักออกแบบเครื่องแต่งกายเริ่มกระบวนการของพวกเขาด้วยการอ่านบทอย่างละเอียดและวิเคราะห์แก่นเรื่องช่วงเวลาของเรื่องราวที่กำลังเล่าในบทละครอย่างละเอียดถี่ถ้วน หลังจากการสนทนาเบื้องต้นกับผู้เขียนบท ผู้กำกับและสมาชิกคนอื่น ๆ ในทีมผลิต นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะเริ่มค้นคว้าประวัติแฟชั่นและแนวโน้มของช่วงเวลาและสถานที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ในระหว่างขั้นตอนนี้พวกเขาจะรวบรวมคอลเลกชันการอ้างอิงที่เป็นภาพสำหรับพิจารณา รูปแบบ วัสดุ หรือชิ้นส่วนเสื้อผ้าเฉพาะที่พวกเขาต้องการวาดในการออกแบบขั้นสุดท้ายของตนเอง

การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นลักษณะงานออกแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีหน้าที่สะท้อนความคิดและการสื่อสารจากบทมาเป็นตัวละครผ่านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ในทางกลับกันนักออกแบบอาจมีการเลือกใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีรูปแบบไม่ต่างไปจากเสื้อผ้าของผู้ชมละคร แต่สิ่งนั้นก็คือการออกแบบเพื่อให้เกิดความรู้สึกกลมกลืนไปกับผู้ชม ทำให้เนื้อหาในละครมีความสมจริง เป็นเรื่องที่อยู่รอบตัวเรา

เป้าหมายของนักออกแบบที่มีต่อการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สามารถแบ่งออกเป็น 5 ข้อ คือ

1. การสร้างภาพลักษณ์และการสื่อสารตัวละคร
2. การแสดงให้เห็นถึงช่วงเวลายุคสมัยและกิจกรรมที่เกิดขึ้นในสถานที่ต่าง ๆ ในเรื่อง
3. การแสดงข้อมูลต่าง ๆ ของตัวละคร เช่น เพศ อายุ สถานภาพ อาชีพ เศรษฐกิจ ความเชื่อ นิสัย และบุคลิกภาพ เป็นต้น
4. การช่วยให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทหรือเป็นตัวละครนั้นได้แนบเนียนมากที่สุด ในบางครั้งอาจหมายถึงการช่วยนักแสดงให้ทำงานได้อย่างสะดวกขึ้น เช่น การคิดเทคนิคการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้รวดเร็วระหว่างการแสดงละครเพลง เป็นต้น
5. การประสานงานกับความคิดของผู้กำกับและทีมงานนักออกแบบคนอื่น ๆ



ภาพประกอบที่ 29 Tone และ Style ของเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง ความโกรธแค้นของคุณฟิลิปป์ โยท์ส ออกแบบโดย : ณีฐรณ์ชชา ขวบรรณกุล
ที่มา: กิตติกรรม นพอดมพันธ์. (2556).

เครื่องแต่งกายเป็นสื่อชนิดหนึ่งในงานละครที่สามารถแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศของเรื่อง (Tone) หรือรูปแบบของละคร (Style) ซึ่งนักแสดงอาจจะสวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีรูปแบบไม่ต่างจากปัจจุบันก็ตาม ในทางกลับกันเสื้อผ้าที่ออกแบบให้นักแสดงจะต้องสวมใส่เป็นพิเศษหรือเสื้อผ้าตามยุคสมัย ก็ล้วนแต่เป็นกลวิธีในการสื่อสาร “ภาพ” ผ่านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายทั้งสิ้น

การสื่อสารด้วยเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนี้ ทำให้ผู้ชมสัมผัสไปถึงช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ ได้โดยไม่ต้องใช้องค์ประกอบฉาก สถานที่หรือเวลาเป็นปัจจัยเลยก็ตาม เช่น ละครเวทีเรื่อง “ทวิภพ” การสวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในยุคปัจจุบันของแม่เมณีที่เข้าไปในกระจกเพื่อย้อนเวลาไปในอดีตสมัยรัชกาลที่ 5 นั้น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีความแตกต่างระหว่างยุคก็จะทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ เกี่ยวกับความแตกต่างของของการใช้ชีวิตของผู้คนในแต่ละยุคที่ตัวละครย้อนกลับไปได้



ภาพประกอบที่ 30 ภาพบรรยากาศละครเพลง เรื่อง ทวิภพ

ที่มา : Pantip. (2560).รวมผลงานของ ปนัดดา เรืองวุฒิ ในบทบาทนักแสดงละครเวทีมิวสิคัล.

สืบค้นจาก <https://pantip.com/topic/36699241>

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสามารถบอกผู้ชมได้อย่างดีในเรื่องของเวลา สถานที่เกิดเหตุในเรื่อง เช่น การที่ตัวละครใส่เสื้อตัวยาวเหมือนกันทอร่างกายด้วยผ้าไปมา ใช้เข็มกลัดยึดผ้าเอาไว้ นิยมใช้เครื่องแต่งกายจากภาพสีขาว ทำให้ผู้ชม สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นเครื่องแต่งกายในยุคกรีกหรือยุคที่นิยมกางเกงยีนส์ขาทรงกระดิ่ง มีการประดับตกแต่งด้วยเศษผ้าและการปักไหมสีสดใส่ลงไป จึงทำให้เป็นลักษณะเด่นสามารถแยกรายละเอียดให้เราทราบได้ว่าตัวละครอยู่ในยุคปลายศตวรรษที่ 1960 เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 31 ความแตกต่างของรูปร่าง รูปทรงของเสื้อผ้าในยุคต่างๆ ที่บ่งบอกช่วงเวลา ความเป็นยุคนั้นๆ

ที่มา : Gettyimages. (2020). Ancient Costume.

สืบค้นจาก <https://www.gettyimages.com/photos/ancient-greek-costume/>

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครและแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครได้ อันดับแรกให้คุณพิจารณาตู้เสื้อผ้าของคุณเอง ในสิ่งที่คุณจะเลือกเพื่อใส่ไปสัมภาษณ์งาน ซึ่งชุดเครื่องแต่งกายที่คุณเลือกนั้น สามารถบ่งบอกได้อย่างดี ถึงจุดประสงค์ บุคลิกภาพและรสนิยมของความตั้งใจในการเลือกนั้น เช่นเดียวกับบนเวที หากจะต้องเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละครนั้น ผู้ออกแบบอาจจะต้องเชื่อมโยงความสัมพันธ์ที่มากกว่าการเลือกเสื้อผ้าให้นักแสดงสวมใส่ ตัวอย่างเช่น นักออกแบบอาจตัดสินใจในการเลือกเสื้อผ้าสำหรับตัวละครที่กำลังจะไปเที่ยวกลางคืนในเมือง

ผู้ออกแบบอาจจะเชื่อมโยงความคิดในการออกแบบถึงชุดสีแดงที่กำลังจะสื่อสารถึงความรักดุจสีของดอกกุหลาบ หรือความรุนแรงดุจสีของเลือดหรือความน่ากลัวดุจปีศาจที่กำลังมาล่อลวง เป็นต้น หากต้องเตรียมเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครอื่น อาจเลือกให้สีในทางกลับกันหากผู้ออกแบบกำหนดให้ตัวละครอื่น ๆ ใส่ชุดในโทนสีแดงเหมือนกันกับตัวละครหลัก ก็ จะกลายเป็นการเชื่อมโยงภาพที่ต้องการความเป็นกลุ่มก้อน พวกเขาพร้อมหรือแสดงให้เห็นไปในทิศทางเดียวกัน นั่นเอง



ภาพประกอบที่ 32 ชุดของอัครคณี ในชุดแดง ที่แสดงความหมาย ความรักและความแค้น ในงานศิลปการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2550 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ออกแบบโดย จุฬารัตน์ การเกตุ
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2550).

นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต้องทำงานกับนักแสดงอย่างใกล้ชิด ต้องดูแลเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายทุกชิ้นของนักแสดงตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ในขณะที่เดียวกันก็ต้องออกแบบภายใต้ความคิดและความต้องการของผู้กำกับ เช่น ชุดของนักแสดงหลักที่ออกแบบไว้เป็นสีแดง แต่ผู้กำกับอยากเปลี่ยนให้นักแสดงหลักนั้นใส่ชุดสีส้ม นักออกแบบต้องจัดหาตามความต้องการของผู้กำกับและนักออกแบบจะต้องทำงานต่อในการขยายความคิด เพื่อให้ได้ตามที่ประชุมไว้กับทีมงานอื่น ๆ

ในบางครั้งเป็นการทำงานของนักออกแบบ ที่เป็นการออกแบบแก้ไขสัดส่วนของนักแสดง เพื่อสร้างบุคลิกภาพตามบทละครที่ต้องการ เช่น การเพิ่มส่วนสูงของนักแสดงด้วยรองเท้าส้นสูง หรือทำให้เส้นเอวถึงท่ามีความยาวเพิ่มขึ้น ทำให้นักแสดงดูเพรียว สง่างาม สร้างความมั่นใจในการแสดงให้กับนักแสดง แล้วที่สำคัญงานออกแบบจะต้องทำให้นักแสดงเกิดความคล่องตัวในการแสดง เพราะว่าหลายครั้งการแสดงที่ดีจะถูกทำลายจากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และในทางกลับกันการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอย่างเข้าใจ การเคลื่อนไหวของตัวละคร ก็จะทำให้เสริมบุคลิกของนักแสดงได้อย่างน่าอัศจรรย์



ภาพประกอบที่ 33 บรรยากาศส่วนห้องเครื่องแต่งกายในกองถ่ายละคร ศรีอยุธยา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2561).

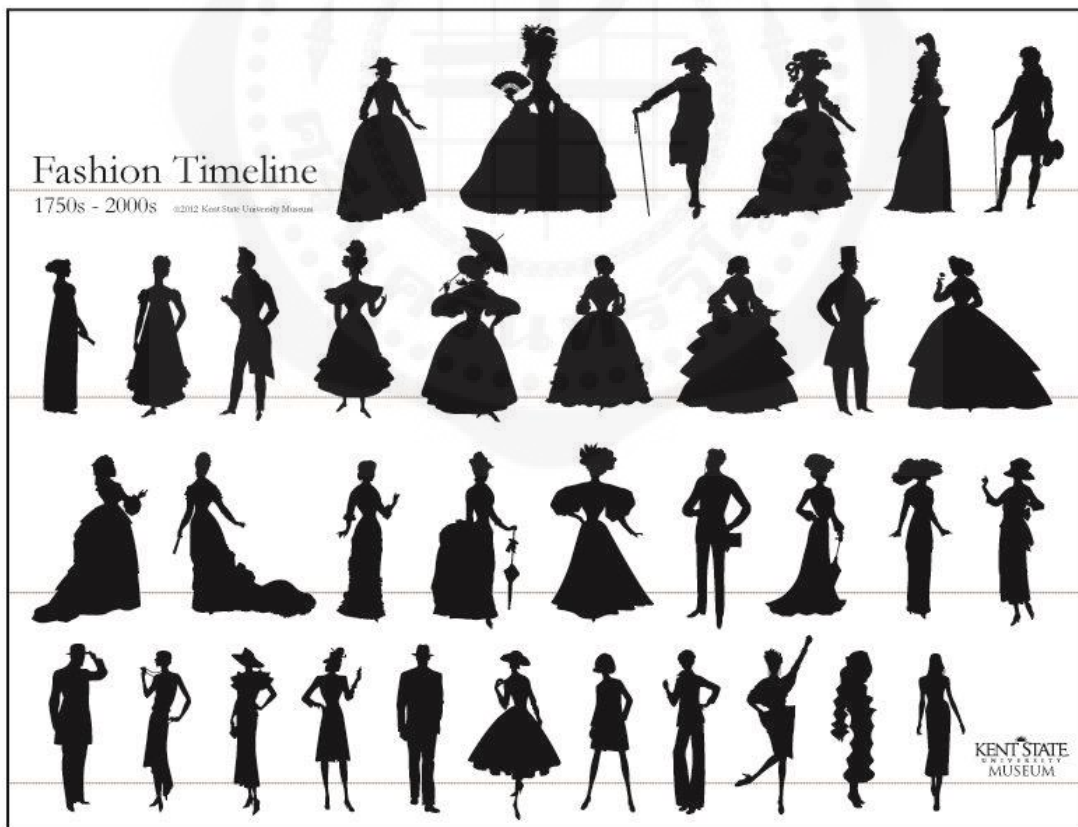
เครื่องมือของนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

เครื่องมือที่นักออกแบบนิยมใช้กัน ในการออกแบบเครื่องแต่งกายมี 2 องค์ประกอบใหญ่ ได้แก่ ทักษะการออกแบบ และทักษะการประยุกต์วัสดุเพื่อการผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

องค์ประกอบของงานออกแบบ ได้แก่ เส้น ปริมาตร พื้นผิว สี สัน พื้น ที่ และหลักการจัดวาง ซึ่งนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีการทำงานกับองค์ประกอบงานออกแบบที่ต่างไปจากนักออกแบบฉาก โดยสิ่งแรกที่นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จะต้องใช้องค์ประกอบออกแบบนั้น จะต้องใช้ข้อมูลในการทำงานเพื่อค้นหาโครงสร้างของเครื่องแต่งกาย (Silhouette) ซึ่งเป็นการรวมจากเส้นและปริมาตร โครงสร้างของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย (Silhouette) จะเป็นสิ่งแรกที่แสดงให้เห็นถึงภาพรวมของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เด่นชัดสำหรับการสื่อถึงเวลายุคสมัยของรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น ๆ

โครงสร้างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย (Silhouette) สามารถบ่งบอกได้ถึงลักษณะของการใช้งานในส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และแสดงรูปร่างเมื่อสวมใส่ ตัวอย่างเช่น

Silhouette เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของผู้หญิงสมัยยุคฟื้นฟู (Restoration) ประมาณปี ค.ศ. 1750 เมื่อเวลาแต่งกายออกไปนอกบ้าน จะนิยมใส่กระโปรงขนาดใหญ่และมีโครงคันทรงด้านในกระโปรงอีกชั้นหนึ่ง เพื่อเพิ่มความหรูหราใหญ่โต ส่วนบนใส่เสื้อแขนอก แต่ผู้หญิงในปัจจุบัน (ค.ศ. 2020) Silhouette มีโครงสร้างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เวลาออกไปทำงานนอกบ้าน โดยการใส่กระโปรงสั้น สวมรองเท้าส้นสูง ใส่เสื้อปิดมิดชิด ทำให้เราเห็นถึงโครงสร้างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ผู้หญิงในยุคอดีตจะไม่โชว์เรียวขา แต่ในขณะนี้ผู้หญิงยุคปัจจุบันจะไม่ใส่เสื้อโชว์แขนอกแบบเสื้อสมัยยุคฟื้นฟู เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 34 ภาพโครงสร้าง (Silhouette) เครื่องแต่งกายตะวันตกที่มีความแตกต่างกันไปตามยุคสมัย ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1750 - 2000

ที่มา : Pinterest. (2020). Fashion Timeline.

สืบค้นจาก <https://www.pinterest.com/ksumuseum/fashion-timeline/>

นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จะต้องพิจารณาภาพการออกแบบ ในองค์ประกอบต่าง ๆ หลายระดับ ควรเริ่มออกแบบชุดแรกจากตัวละครหลัก ผู้ออกแบบควรพิจารณาความกลมกลืนกับฉากและเวลาในบทละครว่าเครื่องแต่งกายในลักษณะใดที่มีความเหมาะสมกับตัวละครมากที่สุด ซึ่งโดยปกติตัวละครหลักของเรื่อง มักจะมีจุดเปลี่ยนหรือจุดหักเหที่เด่นชัดที่สุดในเรื่อง เช่น ตัสมละครอติปุสที่ตัดสินใจควักลูกตาจนตาบอด (Oedipus) หรือตัวละครนอราในบทบ้านตุ๊กตา (a doll house) ที่ตัดสินใจทิ้งสามีของเธอ



ภาพประกอบที่ 35 ภาพร่างตัวละครอติปุสให้เห็นพัฒนาการเครื่องแต่งกายในแต่ละฉาก

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

การดำเนินของบทจะทำให้เราเห็นถึงการขับเคลื่อนทำให้เครื่องแต่งกายที่มีความต่อเนื่องกันของตัวละคร ควรแสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการทางเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครตามที่กำหนดไปด้วย อีกประเด็นหนึ่ง คือ การพิจารณาภาพรวมของเสื้อผ้านักแสดงทั้งหมด รวมถึงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตัวละครหลักด้วย ในการพิจารณาถึงโทนสี ข้อจำกัด และความสัมพันธ์ของตัวละคร ผ่านการนำเสนอภาพรวม เพื่อให้เห็นถึงความโดดเด่นของตัวละครและสิ่งที่ต้องปรับแก้

พื้นที่ Space เป็นปัจจัยสำคัญสำหรับนักออกแบบ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพราะเป็นพื้นที่ของการทำงานทางศิลปะเพื่อการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง พื้นที่การทำงานของนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย คือ ร่างกายมนุษย์

สีสีน Color ในเครื่องแต่งกาย คล้ายกับสีที่อยู่ในฉากละคร โดยที่สีมีคุณสมบัติเชื่อมโยงกับลักษณะของละครในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ละครสุขนาฏกรรม (comedy) ละครโศกนาฏกรรม (tragedy) ซึ่งเป็นตัวสร้างพื้นที่การตีความระหว่างผู้ชมนักแสดงอีกด้วย

พื้นผิว Texture ในการออกแบบสำหรับเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง มีความแตกต่างจากการออกแบบเสื้อผ้าปกติ โดยทั่วไปเล็กน้อย คือ ไม่มีข้อจำกัดในการใช้วัสดุ การประดับตกแต่งพื้นผิว สำหรับเสื้อผ้าละคร เสื้อผ้าเหล่านั้นไม่ได้นำไปใช้สวมใส่ในชีวิตประจำวัน บางครั้งจึงเป็นลักษณะพื้นผิวทดแทน เช่น การใช้หนังเทียม พลาสติก มาทดแทนหนังแท้ เพื่อใช้ทำชุดเกราะของนักรบในอดีต ช่วยลดต้นทุนในการผลิต น้ำลดน้ำหนักของวัสดุจริง ทำให้นักแสดงเคลื่อนไหวได้อย่างสะดวก ในชุดเกราะหนังเทียมมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบที่ 36 การเลือกเนื้อผ้าและลวดลายให้เข้ากับวัฒนธรรมการแต่งกายในแต่ละยุค จากเครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์เรื่อง ศรีอยุธยา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2561).

ผู้ออกแบบควรมีความรู้ความเข้าใจในภาพลักษณ์ที่จะได้จากพื้นผิววัสดุต่าง ๆ ที่นำมา ตัดเย็บเป็นชุดละคร เช่น ผ้าซาตินให้ความรู้สึกเรียบ มันวาว ในขณะที่ผ้าลูกไม้มีน้ำหนักเบาและให้พื้นผิวนูนเด่นเป็นลวดลาย ส่วนผ้าทิว เป็นผ้าที่มีน้ำหนักทั้งตัว บางครั้งบนเวทีอาจจะมีการใช้ผ้าขนสัตว์ ขนนก ผ้าหนัง วัสดุอื่นที่มีลักษณะทดแทนวัสดุธรรมชาติ ซึ่งชุดเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงไม่มีข้อจำกัดในการทำงาน สามารถใช้วัสดุสังเคราะห์วัสดุทดแทนที่มีลักษณะพื้นผิวเลียนแบบของจริงได้

การเคลื่อนไหว movement เป็นองค์ประกอบในการออกแบบภาพ ที่มีความสำคัญอย่างหนึ่ง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายควรออกแบบให้สนับสนุนการเคลื่อนไหวของนักแสดง เพราะการเคลื่อนไหวเหล่านั้นแสดงถึงบุคลิกภาพของตัวละคร เช่น ผ้าเนื้อบางหรือทรงเสื้อผ้าแบบหลวม ทำให้เคลื่อนไหวได้อย่างอิสระมากกว่าผ้าที่ทอหนาหรือผ้าที่มีน้ำหนักทั้งตัว เช่น ผ้ากระสอบ ผ้าหนัง ผ้าพลาสติก ลองเปรียบเทียบภาพของชุดผ้าโปร่งบางของนักเต้นบัลเลต์ กับชุดเกราะที่สวมในละครประวัติศาสตร์ จะเห็นได้ว่าวัสดุและรูปแบบในการตัดเย็บเป็นส่วนหนึ่งของข้อจำกัดในการเคลื่อนไหวของนักแสดง



ภาพประกอบที่ 37 เครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง A Midsummer Night Dream (กลุ่มตัวละครในป่าจินตนาการ) ออกแบบโดย ศุภนันท์ บุญเพ็ญ
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2560).

ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

1. การวิเคราะห์บท นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะพิจารณาลักษณะของการกระทำของตัวละคร พัฒนาการของตัวละคร รูปแบบการแสดง ช่วงเวลา และสถานที่ ตามบทละครกำหนดไว้
2. การประชุมการผลิต นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ทำงานภายใต้แนวคิดของผู้กำกับการแสดง ซึ่งอาจจะมี ความต้องการในการเปลี่ยนแปลงช่วงเวลา และสถานที่หรือรูปแบบของการแสดงไปจากที่คนเขียนบทระบุไว้ อีกทั้ง นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายยังต้องประสานงานกับแนวความคิดของนักออกแบบฝ่ายต่าง ๆ
3. นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต้องนำเสนอแนวความคิดเบื้องต้นในรูปแบบภาพร่างและการลงสี เพื่อนำเสนอต่อ ทีมงาน
4. เมื่อการออกแบบในขั้นตอนสุดท้ายได้รับการอนุมัติแล้ว นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะวาดรูปในการแสดง รายละเอียดมิใช่เพียงด้านหน้าเพียงอย่างเดียว อาจจะต้องวาดในส่วนรายละเอียดด้านหลัง หรือส่วนสำคัญต่าง ๆ ในการขยายส่วนหรือแสดงให้เห็นถึงการใช้งานของเครื่องแต่งกาย ซึ่งการประมวลแบบรวมนี้อาจรวมถึงการตีวัสดุ ผ้าตัวอย่างที่จะต้องใช้ในการตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอีกด้วย
5. ถ้านักออกแบบส่งภาพประมวลแบบให้กับช่างตัดเย็บเพื่อการผลิตเครื่องแต่งกาย เพราะฉะนั้นอาจมีการอธิบายด้วย วาจา รายการสิ่งผลิตหรือวาดแบบขยายในส่วนที่มีรายละเอียดซับซ้อน ในมุมมองอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น สัดส่วนความ สันยาวของชายผ้าคลุมหรือการซ้อนทับของชั้นผ้าบางส่วนของตัวละครเป็นต้น เพื่อสร้างความเข้าใจรับผลิตงานตาม แบบที่กำหนดไว้อย่างถูกต้อง



ภาพประกอบที่ 38 ภาพบรรยากาศ Costume Shop | Department of Theatre and Dance - The University of Texas at Austin

ที่มา : theatre dance. (2020). Costume Production and Fabrication Studio.

สืบค้นจาก <https://theatredance.utexas.edu/about/facilities/costume-shop>

6. ในบางครั้งนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอาจไม่ได้ตัดเย็บเอง ซึ่งใช้วิธีการเลือกซื้อเสื้อผ้าสำเร็จรูป นักออกแบบเครื่องแต่งกายควรจะร่วมลองเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายกับนักแสดงในร้านขายเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปด้วย เพราะนักออกแบบอาจจะมีการปรับเปลี่ยนในขณะที่เลือกใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปได้ในขณะนั้น โดยพิจารณาจากความเหมาะสมของลักษณะตัวละครและการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยการลองสวมใส่เสื้อผ้าสำเร็จรูป มาทดลองกับท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เช่น ชูตเดินรำหรือชูดนักรบ เป็นต้น

7. นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต้องเข้าร่วมประชุมกับทีมงานนักแสดง ระหว่างการฝึกซ้อม เพื่อวางแผนในการเปลี่ยนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและการใช้งานบนเวที โดยหลักการทำงานสากลจะมีการซ้อมใหญ่ (Run trough) เพื่อตรวจภาพรวมทั้งหมดบนเวที ในการสอบเทคนิค แสง สี เสียง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ซึ่งนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะต้องอยู่ทำงาน เพื่อตรวจดูภาพรวม ว่ามีสิ่งใดจะต้องแก้ไข และก่อนวันเปิดแสดงจริง

Makeup Design การออกแบบการแต่งหน้า บางครั้งการออกแบบการแต่งหน้าเป็นการนำเสนอโดยช่างแต่งหน้าหรือการแสดงบางเรื่องอาจมีหน้าที่ตำแหน่งนักออกแบบการแต่งหน้า เพื่อทำหน้าที่ในการออกแบบการแต่งหน้าโดยเฉพาะหรือในบางครั้งนักแสดงต้องรับผิดชอบในการแต่งหน้าตนเอง



ภาพประกอบที่ 39 ลักษณะการแต่งหน้าแบบต่างๆ เพื่องานการแสดง

ที่มา : Pinterest. (2020). Make-up.

สืบค้นจาก <https://www.pinterest.com/pin/61924563597117838/>

ซึ่งรูปแบบของเวทีหรือพื้นที่ที่ใช้ในการแสดงมีผลต่อรูปแบบของการแต่งหน้า เช่น ในโรงละครขนาดใหญ่อาจมีความจำเป็นที่นักแสดงจะต้องแต่งหน้าให้เข้มขึ้นกว่าปกติ เพื่อให้ผู้ชมเห็นอาการปฏิกิริยาได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้นจากระยะไกล แต่ในทางกลับกันหากเป็นพื้นที่การแสดงแบบ Black Box ซึ่งมีระยะการชมที่ใกล้กว่า นักแสดงจึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องแต่งหน้าเข้มเกินจริง ควรใช้โทนในการแต่งหน้าแบบธรรมชาติก็เพียงพอ

ในบางครั้งอาจมีการแต่งหน้าให้ดูแก่กว่าวัยด้วยการลงสี แสงเงา เพื่อเปลี่ยนรูปหน้า ดวงตา แนวคิ้ว รวมถึงริ้วรอยต่าง ๆ บนใบหน้า และในละครบางเรื่องอาจมีการแต่งเอฟเฟกต์ที่จะต้องมีการหล่อขึ้นเนื้อเทียม เพื่อใช้ในการเปลี่ยนแปลงโครงของใบหน้า ในบทของแม่มดหรือปีศาจ รวมถึงร่องรอยของบาดแผล เป็นต้น

การแต่งหน้าในลักษณะปรับจุดด้อยเพิ่มจุดเด่น คือ การแต่งหน้า เป็นวิธีการแต่งหน้าที่นิยมที่สุด ด้วยการให้นักแสดงใช้ไฮไลต์และแสงเงาเพิ่มเติมลงไปบนใบหน้าเพื่อสร้างมิติลวงให้ใบหน้ามีความสมส่วนดูดีที่สุด

ไม่ว่ารูปแบบของละครจะสร้างขึ้นเป็นเรื่องราวในปัจจุบันหรือในอดีต สถานที่นั้นอาจจะไม่ได้อยู่บนโลกใบนี้จริงหรืออาจเป็นสถานที่ที่เกิดในจินตนาการก็ตาม นักออกแบบเครื่องแต่งกาย จะต้องทำงานร่วมประสานความคิดกับผู้กำกับ ช่างภาพ และนักออกแบบแขนงอื่น อีกทั้งนักออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องทำงานร่วมกับนักแสดง มีหน้าที่ทำให้ตัวละครในบทละครมีชีวิตขึ้นมา

ซึ่งในสื่อภาพยนตร์หรือละครเวที จะประกอบด้วย

- การเล่าเรื่อง (บท)
- ภาพ (กรอบจอภาพ ขนาดเวที)
- องค์ประกอบอื่นๆ

การแสดงเป็นสื่อของผู้กำกับ ในส่วนผู้ชมจะมองเห็นในสิ่งที่ผู้กำกับต้องการให้เห็นเท่านั้น โดยที่ผู้กำกับจะเป็นผู้นำเสนอ สิ่งที่ยากให้เห็น หรือไม่ให้เห็นในตัวละครแต่ละตัว

เครื่องแต่งกาย : การเล่าเรื่องราว

- เสื้อผ้าทุกชิ้นที่ใช้สวมใสในการแสดงถือเป็นเครื่องแต่งกาย
- เครื่องแต่งกายถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ผู้กำกับใช้ในการบอกเล่าเรื่องราว
- เครื่องแต่งกาย สื่อสารบุคลิกภาพของตัวละครให้กับผู้ชมได้และยังมีส่วนช่วยให้นักแสดงเปลี่ยนแปลงเป็นคนใหม่ ทำให้เกิดความสมจริง น่าเชื่อถือในบทบาทหน้าที่ที่ผู้แสดงได้รับ

มักจะมีความสับสนระหว่างการออกแบบเครื่องแต่งกายกับการออกแบบแฟชั่น อย่างไรก็ตามการออกแบบทั้ง 2 ประเภทนี้เป็นการทำงานกับการออกแบบที่คล้ายกัน ทว่ามีวัตถุประสงค์ที่ต่างกันมาก นักออกแบบแฟชั่นมีเป้าหมายในการออกแบบเพื่อสนับสนุนแนวความคิดในแบรนด์สินค้าของตนเอง แต่ในขณะที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายไม่มีแบรนด์เป็นตัวกำหนด หากแค่เป็นการออกแบบเพื่อตอบสนองถึงการสร้างบุคลิกภาพของตัวละครตามความต้องการของบทละครที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งนักออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องรู้จักตัวละครว่าเป็น "ใคร" และตัวละคร "เป็นอย่างไร" มาก่อน ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญก่อนที่นักออกแบบเครื่องแต่งกาย จะสร้างตู้เสื้อผ้าให้กับตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องได้

เครื่องแต่งกายออกแบบให้มีความเฉพาะในแต่ละตัวละคร มีรายละเอียดที่เจาะจงในแต่ละฉาก จุดสำคัญ คือ ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องทำให้ผู้ชมเชื่อว่าตัวละครมีชีวิตเรื่องราวก่อนหน้าที่การแสดงจะเริ่มขึ้น การทำงานในกระบวนการการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น เกิดขึ้นจากนักออกแบบจะต้องศึกษาบท วิเคราะห์ถึงความเข้าใจคำพูดและการกระทำของตัวละครที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก เข้าใจถึงช่วงเวลาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง รวมไปถึงบุคลิกภาพของตัวละครในแต่ละตัวอีกด้วย ดังนั้น ก่อนอ่านบทนักออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องประชุมกับผู้กำกับเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับแนวคิด วิสัยทัศน์โดยรวมสำหรับละครเรื่องนี้ เพราะการตีความของนักออกแบบเองอาจจะมีความเห็นที่ต่างกันไปบ้างจากผู้กำกับ ซึ่งจะทำให้การประชุมครั้งแรกมีการแลกเปลี่ยนความคิดและปรับทัศนคติบางอย่างที่อาจจะทำให้การมองภาพแตกต่างกัน



ภาพประกอบที่ 40 บรรยากาศการประชุมฝ่ายเครื่องแต่งกายกับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่างๆ ก่อนการผลิต กองละครโทรทัศน์เรื่อง เล่ห์ลุนตยา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

การเข้าพบผู้กำกับครั้งแรก นักออกแบบเครื่องแต่งกายควรเตรียมตัวในเรื่องของภาพ ลักษณะของตัวละคร นักแสดงที่คัดเลือกให้รับบทบาทนั้น และที่สำคัญ คือ ลักษณะโดยรวมของเรื่อง โทนี่ของเรื่อง ภาพรวมของอารมณ์ ในบทละครที่ต้องการนำเสนอ

หลังจากที่ประชุมกับทีมงานผลิตละครทั้งหมดแล้ว นักออกแบบเครื่องแต่งกายก็จะเริ่มค้นคว้าหาข้อมูลในการออกแบบ เช่น การสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต-ออนไลน์ หรือการค้นภาพที่หोजดหมายเหตุ พิพิธภัณฑ ห้างสมุด แล้วข้อมูลจากวารสารเอกสารต่าง ๆ รวมไปถึงอัลบั้มภาพเก่า เป็นต้น อีกทั้งยังต้องศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ การอ้างอิงภาพ การค้นคว้าอาจรวมถึงการเดินทางไปทัศนศึกษา สำรอง ในสถานที่จริง เช่น โรงพยาบาล สถานีตำรวจ สถานีดับเพลิง เป็นต้น ขึ้นอยู่กับความต้องการของเรื่อง

หากมีฉากเกิดขึ้นในโรงเรียนมัธยมปลาย แล้วต้องการออกแบบเครื่องแบบนักเรียนใหม่ นักออกแบบเครื่องแต่งกายอาจจะต้องเดินทางไปสำรวจในโรงเรียนมัธยมในเมืองหลวง หรือโรงเรียนตามท้องถิ่น เพื่อให้เห็นภาพความแตกต่าง และรายละเอียดสำคัญของวัฒนธรรมในพื้นที่เหล่านั้น รวมไปถึงอิทธิพลทางเศรษฐกิจและสังคม ความนิยมที่หลากหลาย เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบ ซึ่งบทละครจะกำหนดสถานที่เฉพาะ นักออกแบบควรจะค้นคว้าหาข้อมูลตามความต้องการของบท

นักออกแบบเครื่องแต่งกายควรรวบรวมภาพ ไว้ใช้ในการออกแบบ เป็นอัลบั้มเฉพาะเรื่อง ที่จะมีภาพบุคคล เช่น ครู นักเรียน เจ้าหน้าที่ กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน เพื่อใช้ในการออกแบบดีกว่าที่ผู้ออกแบบจะนั่งนึกเองโดยที่ไม่มีข้อมูลสนับสนุน

ละครที่ต้องการภาพ เครื่องแบบนักเรียนสมัยใหม่ มีความยากในการออกแบบมากกว่าเครื่องแบบนักเรียนสมัยอดีตตามประวัติศาสตร์ เพราะความไม่สมจริง ในการออกแบบชุดเครื่องแบบใหม่ อาจทำให้ผู้ชม ดูการแต่ง ไปพร้อมกับการตั้งคำถามไปและเกิดความสงสัยตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้นเป้าหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ดี คือ การออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความสอดคล้องกลมกลืนไปกับฉากและสถานการณ์ของละคร เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ไปกับเรื่องมากที่สุด



ภาพประกอบที่ 41 ภาพเครื่องแต่งกายในงานภาพยนตร์ Harry Potter (2001) สร้างความร่วมสมัยระหว่างเครื่องแต่งกายอดีตกับปัจจุบัน

ที่มา : Esquire. (2021). Harry Potter.

สืบค้นจาก <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a35309884/harry-potter-tv-series-show-hbo-max/>

ภาพยนตร์เรื่องแฮร์รี่พ็อตเตอร์ Harry Potter (2001) เป็นตัวอย่างในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่มีการผสมผสานระหว่างเสื้อผ้าสมัยเก่าและเสื้อผ้าสมัยใหม่เข้าไว้ด้วยกันอย่างลงตัว ออกแบบโดย Judianna Makovsky เขาพัฒนาเครื่องแบบนักเรียนจากชุดนักเรียนของประเทศอังกฤษที่นำมาใช้เป็นเครื่องแบบในโรงเรียนเวทมนตร์ ฮอกวอตส์ ด้วยการเพิ่มความสดใสในการใช้สัญลักษณ์โรงเรียนปักลงบนผ้าคลุมสีดำเข้มของพอมดแบบในอดีต มีการเพิ่มผ้าพันคอ เนกไทสีสดใส ซึ่งเป็นการแต่งกายในรูปแบบอดีตเป็นหลัก แต่ถ้าว้าวเมื่อแฮร์รี่ รอน และเฮอร์ไมโอนี่ ตัวละครหลักทั้ง 3 ของเรื่อง ออกมาจากโลกเวทมนตร์ เครื่องแต่งกายของเขาก็ยังมีความร่วมสมัย แสดงถึงความเป็นวัยรุ่น มีความกลมกลืน สามารถสวมใส่ร่วมกับกางเกงยีนส์ เสื้อคอกลมแบบสมัยปัจจุบันได้



ภาพประกอบที่ 42 ภาพถ่ายจริงของ Frida Kahlo กับความสมจริงของเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์

ที่มา : Wikipedia. (2020). Frida Kahlo.

สืบค้นจาก https://en.wikipedia.org/wiki/Frida_Kahlo

เมื่อเวลาที่ต้องผลิตละครหรือภาพยนตร์ ที่มีช่วงเวลาย้อนไปในอดีตหลายทศวรรษ เครื่องแต่งกายก็จะเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถบอกผู้ชมได้ว่าอยู่ในช่วงยุคเวลาใดและสถานการณ์เกิดขึ้นที่ไหน อย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Frida (2002) สร้างขึ้นจากประวัติศาสตร์ของศิลปินชาวเม็กซิกัน Frida Kahlo ซึ่งเรื่องนี้ออกแบบเครื่องแต่งกายโดย Julie Weiss โดยที่เธอออกแบบให้ตัวละครในเรื่องตอนสมัยเด็ก ใส่ชุดนักเรียนหญิงในเครื่องแบบชุดเดรส ยุค 1920 และการใส่เสื้อเบลาส์ แบบสีสันสดใส ปักลายด้วยมือ ตามแบบฉบับความนิยมของเม็กซิกัน-อินเดีย ซึ่งเป็นชุดพื้นเมืองในสมัยนั้นที่ Frida ใช้สวมใส่ในชีวิตจริง ดังนั้นพัฒนาการของเครื่องแต่งกายของตัวละครในเรื่อง ก็จะเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตจริงของ Frida



ภาพประกอบที่ 43 การออกแบบชุดเครื่องแบบ 1 Look ให้ความหลากหลาย ในภาพยนตร์เรื่อง Lee Daniels the Butler (2003)

ที่มา : amazon.com. (2020). Lee Daniels the Butler.

สืบค้นจาก <https://www.amazon.com/Lee-Daniels-Butler-Region-NTSC/dp/B01M34QPOC>

วิวัฒนาการเครื่องแต่งกายของตัวละคร ที่เห็นได้ชัดเจนอีกเรื่องหนึ่ง ในผลงานการออกแบบของ Ruth E. Carter ในเรื่อง Lee Daniel ' The Butler (2003) เป็นเรื่องพ่อบ้านผิวสี ชาวแอฟริกา-อเมริกัน แสดงโดย Forest Whitaker เขารับบทเป็นพ่อบ้านที่ทำงานรับใช้ให้กับประธานาธิบดี จำนวน 8 คน ในช่วงเวลากว่า 30 ปี

นักออกแบบเครื่องแต่งกาย Carter ใช้การออกแบบโดยการผสมผสานรูปแบบเครื่องแต่งกายในอดีต โดยเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักเป็นเครื่องแบบชาย อาจทำให้เห็นภาพของยุคสมัยได้ยาก จึงมีการใช้การพิมพ์ลายผ้าวินเทจ เพื่อสร้างบรรยากาศจากเครื่องแต่งกายทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกย้อนอดีตและเห็นการเปลี่ยนแปลงไปในห้วงของเวลาตั้งแต่ยุค 1950 ถึง 1970 รวมไปถึงการใช้กางเกงวอร์มในยุค 1980 นักออกแบบเครื่องแต่งกายใช้ทักษะในการเลือกใช้ผ้าและลายผ้าในการบอกเล่า อีกทั้งยังแสดงถึงพัฒนาการในแต่ละยุคของตัวละครผ่านเครื่องแต่งกายนั้นอีกด้วย

เครื่องแต่งกายในยุคเดียวกัน ไม่จำเป็นต้องใช้ในรูปแบบซ้ำกันหรือออกแบบให้เหมือนกันก็ได้ แต่หากต้อง ดูวิธีการสื่อสารกับผู้ชม ซึ่งนักออกแบบสามารถใช้รูปและโครงร่างของเครื่องแต่งกายให้มีความเกินจริงบ้างก็ได้เพื่อความตื่นตาสำหรับผู้ชม



ภาพประกอบที่ 44 ภาพเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง Marie Antoinette (2006) ก็เปรียบเทียบกับแนวความคิดของการใช้สีขนม Macarons
ที่มา : Pinterest. (2020). Lady Hollywood. สืบค้นจาก <https://www.pinterest.com/pin/361413938837548554/>

สำหรับเรื่อง Marie Antoinette (2006) กำกับโดย Sofia Coppola โดยเธอได้แรงบันดาลใจมาจากขนมมาการอง (Macarons) เพื่อแสดงให้เห็นความเป็นหญิงสาวกับผู้ชม ซึ่งทำให้เป็นจุดเริ่มต้นให้กับนักออกแบบเครื่องแต่งกาย Milena Canonero นำเสนอแนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยโทนสีเชอเบต (Sherbrt) สีสันทั้งหมดอยู่ในรูปทรงเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายแบบอดีต หากมีการใช้แนวคิดและการนำเสนอด้วยการเปลี่ยนโทนสีใหม่ จะทำให้เกิดความแตกต่างจากยุคของ พระนางแมรี อองตวนเน็ต ในพิพิธภัณฑ์ได้

การใช้สีในการออกแบบในเรื่อง The Hero ที่แสดงสภาวะในจิตใจและการเล่าไปถึงเหตุการณ์เดียวกันแต่มีความแตกต่างกันในความรู้สึกและความหมายที่ผู้กำกับต้องการจะแสดงให้เห็นถึงมุมมองและอารมณ์ของตัวละครที่มีผลต่อการตัดสินใจ ซึ่งเป็นแก่นที่สำคัญของการสื่อสารในภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพประกอบที่ 45 การออกแบบเครื่องแต่งกายโดยการใช้โทนสีของนักแสดงที่มีนัยยะในเชิงความคิดและการตีความในภาพยนตร์เรื่อง The Hero ที่มา : Pinterest. (2020). Lady Hkctdramas. สืบค้นจาก <https://www.pinterest.com/pin/560838959823205620/>

แบบฝึกหัด

- เปิดภาพยนตร์หรือละครเวที ให้ผู้ออกแบบได้ชม (สามารถเปิดบางส่วนที่สำคัญหรือส่วนที่ทำให้เห็นถึงความชัดเจนเรื่องเครื่องแต่งกาย)
- ให้ผู้ออกแบบแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์หรือละครในประเด็นต่าง ๆ เช่นเครื่องแต่งกายในยุคนั้นมีผลต่อการเคลื่อนไหวอย่างไร
- ให้นักออกแบบค้นคว้าเสื้อผ้าจริงในช่วงเวลานั้นโดยอ้างอิงข้อมูลจากหนังสือเครื่องแต่งกายประวัติศาสตร์ หนังสือภาพในประวัติศาสตร์ เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบภาพยนตร์หรือละครที่ได้ชมไป
- ส่วนไหนบ้างในภาพยนตร์หรือละคร ที่ทำให้ดูเหมือนภาพบุคคล ที่ค้นคว้ามามีความแตกต่างกันหรือไม่
- องค์กรประกอบเครื่องแต่งกายเป็นอย่างไร เมื่อเปรียบเทียบกับแฟชั่นในปัจจุบัน

กิจกรรมเสริม

ให้ผู้ออกแบบบอกเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายหรือเครื่องประดับของตนเองที่สวมใส่มา โดยให้แต่ละชิ้นมีความเชื่อมโยงกับการได้มาอย่างไร เช่น

- ได้มาเป็นของขวัญหรือซื้อมา ?
- มีมานานแค่ไหนแล้ว ?
- สิ่งนั้นสื่อถึงอารมณ์และคุณค่าอย่างไร ?

พูดคุยเกี่ยวกับการวิเคราะห์เครื่องแต่งกายของตนเองว่าเป็นอย่างไร เพื่อนำไปปรับใช้กับการออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับตัวละคร

เครื่องแต่งกาย : การสร้างตัวละคร

ในความเป็นจริงแล้วเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นตัวบอกถึงรสนิยม ความรู้สึกและแสดงถึงบุคลิกภาพของผู้ที่สวมใส่ เป็นเรื่องยากที่คนธรรมดาจะเปลี่ยนรูปแบบการแต่งกายบ่อย ๆ ในวันปกติวัยรุ่นน่าจะเลือกสวมใส่เสื้อยืดตัวโปรด ใส่กระโปรง ต่างหูที่ซื้อจากตลาดนัดข้างบ้านหรือใช้เสื้อกันหนาวและผ้าพันคอเป็นของขวัญวันเกิดจากเพื่อนของเธอ แต่เมื่อละครเริ่มขึ้น เป็นการปรากฏตัวครั้งแรกของตัวละคร เราในฐานะผู้ชม ก็เพิ่งรู้จักตัวละครเป็นครั้งแรกเหมือนกัน จึงทำให้นักออกแบบเครื่องแต่งกาย ต้องออกแบบบุคลิกของตัวละครที่สะท้อนความเป็นตัวละครนั้นได้เด่นชัดที่สุด

ก่อนการแสดง ผู้กำกับ นักออกแบบเครื่องแต่งกายและนักแสดงจะต้องพิจารณาถึงบุคลิกภาพของตัวละครในแง่มุมต่าง ๆ เช่น

- ความท้าทายในการแสดง (ภาพคนเมา : เพื่อแสดงถึงความวิตกกังวล ความซึมเศร้า เกี่ยวกับปัญหาทางการเงิน)
- การแสดงถึงสถานการณ์ตัวละครในเรื่อง (การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และจิตใจของตัวละครที่กำลังก้าวผ่านปัญหาในละครเรื่องนี้)

พวกเขาจะร่วมคิดและกำหนดวิธีการสื่อสารของบุคลิกภาพกับนักแสดง แล้วสภาพทางภายนอกกับนักออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่จะสื่อสารกับผู้ชมไปพร้อม ๆ กัน ดังนั้นเครื่องแต่งกายในงานละครจึงต้องสามารถสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพ เวลา ในแต่ละช่วงชีวิตหรือแม้กระทั่งกิจกรรมแรกที่เกิดก่อนบทพูดคำแรกบนเวทีเสียอีก



ภาพประกอบที่ 46 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในภาพยนตร์เรื่อง The Hunger Games 2012

ที่มา : Thairath.com. (2020). มาดูกันมาตาม: The Hunger Games: Catching Fire...พลังเจียบอันยิ่งใหญ่.

. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/content/390193>

ใน The Hunger Games 2012 ตัวละคร Katniss Everdeen แสดงโดย Jennifer Lawrence ในตอนที่เธออาศัยอยู่ในเมืองชนบทตั้งแต่พ่อแม่เธอเสียชีวิต เธอต้องเป็นผู้ดูแลครอบครัว โดยที่เธอสวมใส่ชุดที่มีการตัดเย็บที่เรียบง่ายและมีธนูเป็นเครื่องมือในการล่าสัตว์ของเธอ แต่เมื่อเธอได้รับคัดเลือกเข้ามาในเมืองและต่อสู้จนชนะ Katniss กลับมาอีกครั้งด้วยภาพลักษณ์ที่สง่างาม ออกแบบเครื่องแต่งกายโดย Judianna Makovsky ด้วยชุดหนังโทนสีเทา น้ำเงิน ที่ดูสุ่มเรียบง่าย นักออกแบบต้องการจะสื่อสารถึงความแตกต่าง ในการใช้โทนสี เพื่อแบ่งแยกบุคลิกภาพคนในเมืองที่มักนิยมสีสันตไส



ภาพประกอบที่ 47 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในภาพยนตร์เรื่อง Dream Girl 2006

ที่มา : Pinterest. (2020). Dreamgirls Official Website.

สืบค้นจาก <https://www.pinterest.com/pin/231513237064745672/>

Sharen Davis นักออกแบบเครื่องแต่งกายภาพยนตร์ละครเพลงเรื่อง Dream Girl 2006 เป็นภาพยนตร์ที่เล่าถึงเหตุการณ์ของนักร้องเกิร์ลกรุ๊ปในปี ค.ศ. 1950 ซึ่งเริ่มต้นจากการแข่งขันประกวดร้องเพลง ไปสู่ศิลปินที่มีชื่อเสียงระดับโลก จัดการเริ่มต้นด้วยเครื่องแต่งกายที่ตัดเย็บกันเองเพื่อประกวดร้องเพลงไปสู่เครื่องแต่งกายที่มีความหรูหรา รัศรูป ชับเสน่ห์ เรือนร่างของผู้หญิง

นักออกแบบเครื่องแต่งกาย อาจใช้วิธีการซื้อหรือเช่าแล้วมาแต่งเสริม ให้เกิดความสมจริง ด้วยการทำให้เกิดร่องรอยต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายจากการใช้งาน เช่น สภาพของเก่าที่มีความไม่สมบูรณ์ เกิดการสึกหรอที่จำง หลุดลุ่ยที่บริเวณข้อศอกหรือหัวเข่า ซึ่งเป็นร่องรอยที่เกิดจากสภาพอายุในการใช้งาน

ร่องรอยคราบโคลที่เก็ดบนปกและสาบเสื่อเจ็ดและเสื่อแจ๊คเก็ต หรือกระเป๋ากางเกงยีนส์ที่หลุดลุ่ยเป็นขุย กระเป๋ากางเกงหนังที่ยืดออกตามรอยกูดและโทรศัพท์มือถือที่พกไว้ ผ่ากันเปื้อนและเครื่องแบบคนทำอาหารที่มีร่องรอยเปื้อนเปรอะ เป็นต้น ล้วนแล้วแต่เป็นรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่สำคัญ สร้างความเชื่อ ความสมจริง ให้กับตัวละครได้อย่างดี

ระยะเวลาการใช้งานเครื่องแต่งกาย อาจพิจารณาดูใน Break Down ซึ่งเป็นคิวหรือตารางการทำงาน ที่ต้องการใช้งานเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้น ๆ ทำให้ให้นักออกแบบเครื่องแต่งกายรู้ว่าจะต้องใช้เครื่องแต่งกายชุดนั้นอย่างไร เมื่อไหร่หรือในบางครั้งอาจจะต้องทำไว้มากกว่า 1 ชุด เพราะบทกำหนดให้มีการทำลายเครื่องแต่งกายชุดนั้นในฉากละครก็มี และด้วยข้อจำกัดของการถ่ายทำ การใช้งานหรือการทำความสะอาดก็ดี ล้วนแล้วแต่เป็นรายละเอียดที่นักออกแบบควรทราบ จึงจะต้องมีการวางแผนงานในการเตรียมชุดเพิ่ม รวมไปถึงวิธีการดูแลรักษาทำความสะอาด การซ่อมแซมในระหว่างที่การทำงานยังไม่จบลง ซึ่งในบางครั้งอาจรวมถึงระยะเวลาของการเช่ายืมหรือการตัดสินใจซื้อเครื่องแต่งกายบางชิ้น ซึ่งนักออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องพิจารณาจากข้อมูลการใช้งานตลอดทั้งเรื่องประกอบด้วย



ภาพประกอบที่ 48 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในภาพยนตร์เรื่อง Indiana Jones 1981

ที่มา : Cinemablend. (2020). Indiana Jones 5: Release Date, Cast And Other Things We Know So Far.

สืบค้นจาก <https://www.cinemablend.com/news/2482403/indiana-jones-5-what-we-know-so-far>

เครื่องแต่งกายจะต้องมีการปรับเปลี่ยนหรือทำให้เข้ากับนักแสดงในแต่ละคน ด้วยที่นักแสดง Harrison Ford พยายามที่จะลองหมวกหลาย ๆ แบบเพื่อให้เข้ากับบทบาทของเขาในเรื่อง Indiana Jones 1981 ทำให้นักออกแบบเครื่องแต่งกาย Deborah Nodoolman จำเป็นต้องทำการปรับรูปทรงหมวกให้กับนักแสดง โดยปรับความสูงลดลงเพื่อให้ได้สัดส่วนกับ ใบหน้า รับปรับปีกหมวกให้แคบลง เพื่อให้เห็นดวงตาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ Nodoolman ยังมีการปรับสัดส่วนของการเย็บเสื้อแจ็คเก็ตหนัง ของ Harrison Ford เพื่อให้เวลาแสดงเขาสามารถยกแขนและเคลื่อนไหวได้อย่างง่ายมีอิสระยิ่งขึ้น ในการเหวี่ยงแส้คู่ใจของตัวละคร

นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องจัดหาเครื่องแต่งกายเดียวกันให้กับนักแสดงตัวแทน (Stunt man) เพื่อทำหน้าที่ในการแสดงที่มีความเสี่ยง ความผาดโผนต่าง ๆ โดยที่นักออกแบบจะต้องทำเครื่องแต่งกายให้เหมือนกันกับตัวละครที่แสดงจริงทุกประการและในบางครั้งนักออกแบบจะต้องออกแบบให้เสื้อผ้านั้นช่วยในการปกป้องอันตรายที่เกิดจากความเสี่ยงในการแสดงนั้นอีกด้วย

กิจกรรมเสริม

ให้ผู้ออกแบบอ่านบทและบันทึกบุคลิกภาพของตัวละคร ถ้ามถึงสิ่งที่บันทึกได้เท่าที่รู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพ ที่ได้อ่าน และทำความเข้าใจกับบท เช่น อายุ สภาพทางสังคม ทักษะคติ ภูมิหลัง โดยการพูดคุยเกี่ยวกับเส้นพัฒนาการของตัวละคร ให้ผู้ออกแบบบอกถึงของความท้าทายและอุปสรรคในเรื่องของตัวละคร ให้ผู้ออกแบบอธิบายถึงโทนสีของเรื่องและลักษณะรูปแบบที่มีความสอดคล้องกับตัวละคร มีประเด็นที่เป็นเรื่องเฉพาะหรือไม่?

ให้ผู้ออกแบบเปรียบเทียบรูปแบบของตัวละครกับคนอื่น ว่ามีรูปแบบที่แตกต่างกันหรือไม่ ? แล้วถ้ารูปแบบนั้นผ่านกาลเวลาไปอีกหลายปีจะเหมือนเดิมหรือเปลี่ยนไป ?

เครื่องแต่งกาย : กรอบความคิดในการออกแบบ

ความสำคัญของงานออกแบบเพื่อการแสดง คือ การทำงานร่วมกันให้เป็นเอกภาพเดียวกัน งานเครื่องแต่งกายเป็นส่วนหนึ่งในงานฉาก ภาพบนเวทีต้องการกระบวนการการออกแบบเพื่อใช้ในการเล่าเรื่องตามบทละคร รวมไปถึงคนทำงานทุกแผนก เวที เครื่องแต่งกาย แสงสีเสียง และอุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 49 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในภาพยนตร์เรื่อง Little Miss Sunshine (2006)

ที่มา : Homemcr.org. (2020). Little Miss Sunshine- Directed by Jonathan Dayton & Valerie Faris.

สืบค้นจาก <https://homemcr.org/film/little-miss-sunshine/>

สีสัน เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือสำหรับผู้กำกับที่ใช้ในการออกแบบ โทน บรรยากาศ และอารมณ์ของละคร (Nancy Steiner) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย เลือกใช้สีเสื้อผ้าของสมาชิกในครอบครัวหนึ่งให้มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด (เกินจริง) ในการบ่งบอกถึงบุคลิกภาพของตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง Little Miss Sunshine (2006) โดยสีของเครื่องแต่งกายนั้น อาจไม่เป็นที่สังเกตของผู้ชม แต่จะส่งผลให้ผู้ชมรับรู้จากการชมไปโดยไม่รู้ตัว



ภาพประกอบที่ 50 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในภาพยนตร์เรื่อง Guardians of the Galaxy.

ที่มา : abc NEWS. (2014). Guardians of the Galaxy' Fans Reportedly Surprised by Wrong Movie.

สืบค้นจาก <https://abcnews.go.com/US/guardians-galaxy-fans-shocked-wrong-movie/story?id=24805650>

นอกจากนั้นในบางครั้งนักออกแบบเครื่องแต่งกายตั้งใจเลือกใช้สีของเครื่องแต่งกายที่มีความหมายเฉพาะเจาะจงลงไปตัวละครหลัก ในบางฉากที่มีความสำคัญกับเรื่อง อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Guardians of the Galaxy (2014) ออกแบบเครื่องแต่งกายโดย Alexandra Byrne เธอก้าวไวว่า สีมีความสำคัญอย่างยิ่งในฉาก เพราะค่อนข้างมีข้อจำกัดในการแบ่งแยกหรือแบ่งเป็นส่วน แต่ผู้ออกแบบกลับพยายามจะกระจายสีออกมาให้ผสมผสานระหว่างกัน เช่น สีน้ำเงินเข้ม Blue - Burgundy ไปสู่สีโทนร้อน แบบ Sandy-Burgundy สีไวน์แดง

ในเครื่องแต่งกายของตัวละคร Peter Quill ซึ่งเครื่องแบบได้รับแรงบันดาลใจรูปทรงจากปืนและจรวดกระสวยอวกาศ ในส่วนการออกแบบนี้ถูกพิจารณาหลายรอบ แต่ก็เป็นการทำทนายของผู้ออกแบบ เพราะนักออกแบบจะต้องทำสิ่งนั้นให้เป็นไปได้จริง



ภาพประกอบที่ 51 พัฒนาการ การออกแบบเครื่องแต่งกายของ Supperman

ที่มา : ABC NEWS. (2014). Guardians of the Galaxy' Fans Reportedly Surprised by Wrong Movie.

สืบค้นจาก <https://www.movieguide.org/reviews/man-of-steel.html>

เครื่องแต่งกายสามารถช่วยเปลี่ยนรูปร่างของนักแสดง ให้สัมพันธ์กับช่วงเวลา ตามที่บทละครกำหนดและสามารถเปลี่ยนบุคลิกภาพของตัวละครนั้นด้วย จากภาพยนตร์เรื่อง Man of Steel (2013) ออกแบบเครื่องแต่งกายโดย Michael Wilkinson ซึ่งเป็นผู้ออกแบบ ชุดสวมเนบกล้ามเนื้อของซูเปอร์แมน เขาเล่าไว้ว่า การทำชุดเนบกล้ามเนื้อของซูเปอร์แมนนั้นและผู้ออกแบบได้พิมพ์ลายตาข่ายคล้ายแผงโซลาร์ไปบนเนื้อผ้าเพื่อต้องการทำให้เหมือนกับว่าเป็นคนเหล็ก ราวกับว่าชุดเหล่านั้นเป็นโลหะ เป็นชุดเกราะที่มาจากต่างดาวไม่มีอยู่บนโลก ผู้ออกแบบต้องการให้เห็นยอดมนุษย์ที่เรืองแสงในฉาก จึงเป็นที่มาของการคิดถึงพื้นผิวแบบนั้น ทำให้เห็นภาพที่มีความแตกต่างออกไปจากซูเปอร์แมนภาคอื่น ๆ



ภาพประกอบที่ 52 การออกแบบเครื่องแต่งกายการเปลี่ยนแปลงเพศหญิงเป็นชาย ของเรื่อง Shakespeare in love (1998)

ที่มา : MENTAL FLOSS. (2018). 12 Facts About Shakespeare in Love.

สืบค้นจาก <https://www.mentalfloss.com/article/75621/12-lavish-facts-about-shakespeare-love>

การทำให้นักแสดงที่มีรูปร่างแตกต่างกันออกไป ตามที่บทกำหนดขึ้นนั้น อาจทำได้ด้วยการเพิ่มสัดส่วนในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น เสริมทำให้มีรูปร่าง ส่วนโค้ง ส่วนเว้า เพิ่มกล้ามเนื้อ เสริมไหล่ หรือใส่ฟอง ใส่ท้องแบบตั้งครุฑ ก็ย่อมได้ขึ้นอยู่กับบทบาทที่นักแสดงกำลังแสดง

ชุดคอร์เซ็ทคาดเอวและชุดชั้นในขนาดต่าง ๆ สามารถเปลี่ยนนักแสดงให้กลายเป็นอีกคนได้ เปลี่ยนเพศสภาพได้ Sandy powell นักออกแบบเครื่องแต่งกาย ออกแบบให้ Gwyneth Paltrow เปลี่ยนจากผู้ชายกลายเป็นผู้หญิง ในเรื่อง Shakespeare in love (1998)



ภาพประกอบที่ 53 การออกแบบเครื่องแต่งกายการเปลี่ยนแปลงเพศหญิงเป็นชาย ของภาพยนตร์เรื่อง *Coffee Prince*

ที่มา : amazon. (2018). *Coffee Prince - Korean Drama*.

สืบค้นจาก <https://www.amazon.com/Coffee-Prince-Complete-Episodes-Subtitles/dp/B0065RR380>

Coffee Prince เป็นผลงานกำกับของ อียุนจอง ผู้กำกับหญิงในวงการซีรีส์เกาหลี ด้วยความเป็นผู้หญิงของเธอ จึงทำให้มุมมองในการถ่ายทอดการปลอมตัวของหญิงกลายเป็นชายของผู้กำกับมีผลต่อภาพที่นำเสนอออกมาในเรื่อง จะเห็นได้ว่าในเรื่องมีการใช้เครื่องแบบพนักงานชงกาแฟ (Barista) รูปแบบที่เป็นชายเรียบ ๆ ขาว-ดำ เป็นตัวพรางความเป็นเพศหญิงของตัวละครหลัก แสดงโดย ยุนฮินฮยเย ในทางกลับกันผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายก็ใส่ความนุ่มนวล และการเลือกใช้สีกลุ่มพลาสเทลลง ในชุดตัวละครชายที่แสดงโดย กงยู ซึ่งเป็นการออกแบบที่ปรับสมดุลทำให้ดูเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น จึงทำให้ซีรีส์ดังจากเกาหลีเรื่องนี้ได้รับความนิยมทั่วทั้งเอเชีย

ชุดเสริมด้านชั้นในมีผลต่อรูปร่างรูปทรงและโครงสร้างเงาของเครื่องแต่งกาย Silhouette ของชายและหญิงเปลี่ยนแปลงไป เพราะด้วยการสวมเครื่องแต่งกายแบบที่รัดและมีกระโปรงเสริมชั้นใน หรือมีการปรับขนาดบ่าด้วยแผ่นรองไหล่ ปรับรูปทรงใบหน้าด้วยหมวกขนาดเล็กขนาดใหญ่ เพิ่มความสูงด้วยรองเท้าส้นสูงส้นเตี้ย แม้ว่าผู้ชมอาจมองไม่เห็นชุดเสริมด้านใน แต่เครื่องแต่งกายเหล่านั้น ส่งผลต่อท่าทาง บุคลิกของนักแสดง แม้กระทั่งลมหายใจ ในชุดคอร์เซ็ตรัดตัวของสตรีในยุคอดีต ทำให้เห็นถึงข้อจำกัดความอึดอัดของผู้หญิงมากกว่าผู้หญิงที่แต่งตัวแบบทันสมัยในปัจจุบัน



ภาพประกอบที่ 54 รูปทรงของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสตรีในยุคต่าง ๆ

ที่มา : amazon. (2018). *Coffee Prince - Korean Drama*.

สืบค้นจาก <https://www.businessoffashion.com/education/collection/fashion-history>

ฉากละครและบรรยากาศในประวัติศาสตร์ เป็นส่วนสำคัญ ในการกำหนดภาพของเครื่องแต่งกาย ที่มีรูปร่างรูปทรงที่แตกต่างกันออกไป ตั้งแต่ชุดโตก้า Toga เสื้อผ้าของชาวโรมัน ไปจนถึงเครื่องแต่งกายสมัย วิคตอเรียน Victorian ที่มีโครงกระโปรงสูง (Hoop Skirt) หรือโครงกระโปรงเสริมกัน (Bustles) ไปจนถึงกระโปรงสั้น miniskirt ในยุค 1960 เป็นต้น

การที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายมีความละเอียดในการเลือกเครื่องแต่งกายบางชนิดที่แสดงให้เห็นถึงความชัดเจนของอาชีพหรือกลุ่มคนที่มีรสนิยมการใช้เครื่องแต่งกายเหล่านั้นได้ดี ก็จะนำมาซึ่งการสื่อสารด้วยเครื่องแต่งกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การเลือกรองเท้าหนังของควาบอย รองเท้าสวม sneaker ของนักศึกษามหาวิทยาลัยหรือแม้กระทั่งรองเท้าส้นสูงของนางแบบสามารถบ่งบอกถึงบทบาทและอาชีพของตัวละครได้



ภาพประกอบที่ 55 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร Bootstrap Bill ในภาพยนตร์เรื่อง Pirates of the Caribbean 2006
ที่มา : WE GOT THIS COVERED. (2018). In Defense Of: “Pirates Of The Caribbean: Dead Man’s Chest” (2006).
สืบค้นจาก <https://wegotthiscovered.com/movies/defense-pirates-caribbean-dead-mans-chest-2006/>

เครื่องแต่งกายช่วยให้นักแสดงค้นพบตัวละครเหล่านั้นได้ซึ่งในภาพยนตร์เรื่อง Pirates of the Caribbean 2006 ออกแบบเครื่องแต่งกายโดย Panny Rose และแสดงโดย Stellan Skarsgard ในบททะเลาะเรื่อ Bootstrap Bill โดยการออกแบบให้ใส่รองเท้าใหญ่กว่าเท้าจริง ทำให้เวลาเดินนักแสดงต้องเดินลากเท้า ซึ่งกลายเป็นบุคลิกภาพที่ได้จากความตั้งใจของการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนั้น

แสงที่แตกต่างกันส่งผลต่อสีของพื้นผิว วัตถุที่ตกกระทบ นักออกแบบเครื่องแต่งกายควรสังเกตผลของพื้นผิวที่ถูกแสงตกกระทบ เพื่อให้เข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงไปจากการเห็นด้วยตาในแสงธรรมชาติ กับแสงที่ใช้ในโรงละคร

การทดสอบมีความจำเป็นและมักจะมีช่วงเวลาให้นักแสดงสวมใส่ชุดจริง ทำผมจริง เพื่อมาทดสอบกับแสงไฟในโรงละครและซ้อมการแสดง เพื่อให้ผู้กำกับและนักออกแบบเครื่องแต่งกายได้ตรวจสอบภาพบุคลิกของตัวละครอีกครั้งก่อนวันแสดงจริง

แบบฝึกหัด

ให้ผู้ออกแบบชมวิดีโอละคร 1 เรื่อง เพื่อสังเกตและอธิบายถึงการแสดงที่อยู่ในแสงไฟบนเวที

- เกิดอะไรขึ้นกับ ตัวละครหลักในแต่ละฉาก เพราะเหตุใด
- ให้ผู้ออกแบบวิเคราะห์โทนสีของฉาก และ silhouette ของเครื่องแต่งกาย ถามผู้เรียนว่าองค์ประกอบเหล่านี้ ทำให้เห็นถึงอะไรเกี่ยวกับตัวละคร เกี่ยวกับบทที่ตัวละครพูดคุย
- วิธีการแต่งตัวของตัวละครหลัก เกิดความแตกต่างจากพื้นหลังของฉากได้อย่างไร

กิจกรรมเสริม

ให้ผู้ออกแบบค้นคว้าหาเครื่องแต่งกายจากหนังสือในห้องสมุดหรือภาพทางอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับละครเพลง ละครนิยายทางวิทยาศาสตร์ ที่มีการเปลี่ยนแปลงในยุค 1950 กับยุคปัจจุบัน

เครื่องแต่งกาย : ตัวแทนกำหนดยุคสมัยประวัติศาสตร์

ช่วงเวลาในละครจะกำหนดขึ้นเป็นเวลาใดก็ได้ เรียกว่า “เวลาในละคร” ไม่ว่าจะละครเรื่องนี้เป็นมหากาพย์ประวัติศาสตร์หรือจินตนาการล้ำยุคหรือมีเหตุการณ์ที่ย้อนยุคไปในอดีตก็ตาม ช่วงเวลาในละคร สามารถตั้งกำหนดได้โดยทันที ด้วยเครื่องแต่งกาย เพราะประวัติศาสตร์เสื้อผ้ามีบทบาทในการกำหนดยุคสมัยแฟชั่นแต่ละยุค คือ กระจกเงาที่สะท้อนอารยธรรมในยุคนั้น ๆ ในแต่ละช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ชายและหญิงได้มีรูปแบบในการตกแต่งร่างกายของตนเองให้บิดเบี้ยวเท่าที่จินตนาการได้ เพื่อให้เกิดภาพที่ทันสมัยที่สุดในยุคนั้น



ภาพประกอบที่ 56 พัฒนาการของละครทีวี สามหนุ่มสามมุม ออกอากาศตอนแรก วันที่ 13 เมษายน พ.ศ.2534 กับล่าสุด สิงหาคม พ.ศ.2563

สืบค้นจาก <https://www.one31.net/news/detail/22896>

แบบฝึกหัด

ให้ผู้ออกแบบใช้ข้อมูลในห้องสมุด หรืออินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าแฟชั่นจากยุคอื่นๆ แล้วนำมาเปรียบเทียบกับวิถีทัศน์ละครโดยให้ผู้เรียนนำเสนอ หัวข้อ ดังต่อไปนี้

- แหล่งที่มาของแฟชั่นทั่วไป
- พุดคุยแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับวิธีการ อะไรบ้างที่ส่งผลทำให้เกิดยุคสมัย ในเครื่องแต่งกายที่สัมพันธ์กับตัวละคร

กิจกรรมเสริม

- ให้ผู้ออกแบบค้นคว้าจากภาพว่าเด็กชายและเด็กหญิงที่มีอายุแตกต่างกันออกไปให้มีความหลากหลายยุคสมัย โดยนำมาเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่าง
- ถามผู้ออกแบบจากภาพหรือตัวอย่าง ภาพจากวิถีทัศน์ ในช่วงเวลาตามยุคประวัติศาสตร์และให้ผู้ออกแบบนำเสนออภิปราย

เครื่องแต่งกาย : การสื่อสารเอกลักษณ์และวัฒนธรรม

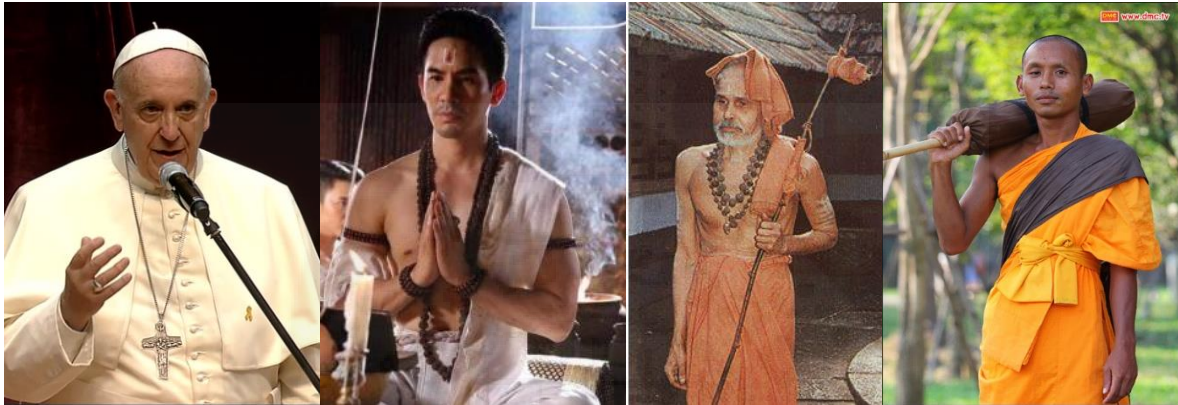
นักร้องแบบเครื่องแต่งกายจะเริ่มพิจารณาในการออกแบบจากข้อมูลของบท ซึ่งก่อนที่จะออกแบบเสื้อผ้าชุดแต่งกายใด ๆ ในเรื่อง นักร้องแบบเครื่องแต่งกายจะเริ่มจากจุดเด่นของวัฒนธรรมหลักในละคร เช่น

ชุดเครื่องแบบ : ชุดตำรวจ ชุดนักบวช ชุดพ่อครัว

หมวก : ช่วยในการระบุอาชีพหรือบุคลิกภาพของตัวละครได้ดี รวมถึงการให้รายละเอียดของกิจกรรมที่ตัวละครกำลังจะออกไปทำนอกบ้าน

ชุดในวัฒนธรรม : ชุดกิโมโนของชาวญี่ปุ่น ผ้าซิ่นของชาวลาว ชุดสำหรับของชาวอินเดีย

ซึ่งเครื่องแต่งกายเหล่านี้ สามารถเป็นตัวแทน ในการสื่อสารของวัฒนธรรมประเทศนั้น ๆ ได้



ภาพประกอบที่ 57 ภาพตัวอย่างการเปรียบเทียบเครื่องแต่งกายชุดนักบวชในศาสนาต่าง ๆ

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2564).

จะเห็นได้ว่าการแต่งกายที่เป็นรูปแบบของกลุ่มนักบวชแต่ละศาสนาอาจมีความคล้ายคลึงกันรูปแบบการหมักคลุม มัดผูก แต่ก็ยังมีรายละเอียดของขนาดของผืนผ้า ความสั้นยาว ความหนาบางของผ้าที่นำมานุ่ง รวมไปถึงสีที่ใช้ในบางวัฒนธรรมก็มีส่วนช่วยในการสื่อสารภาพของบุคลิกบทบาทของตัวละครทั้งสิ้น



ภาพประกอบที่ 58 ภาพตัวอย่างการเปรียบเทียบเครื่องแบบต่าง ๆ

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2564).

ตำรวจ ทหารทุกประเทศมีเครื่องแบบเฉพาะของตนเอง สีหรือตราสัญลักษณ์ในองค์กร ถือเป็นรายละเอียดสำคัญที่นักร้องแบบเครื่องแต่งกายจะต้องให้ความสนใจเพราะความเหมือนของเครื่องแบบ ก็จะมี ความแตกต่างกันด้วย ที่จะเป็นตัวบ่งชี้ได้ว่าเครื่องแบบนั้นมาจากประเทศใด ยุคไหนหรือในบางครั้งรายละเอียดเล็กน้อยที่สามารถบ่งชี้ให้เห็นถึงบทบาทหน้าที่การทำงานของผู้สวมใส่เครื่องแบบที่มีความคล้ายคลึงกัน (จากรูปซ้ายไปขวา - ตำรวจไทย - ตำรวจจีน - ทหาร - เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย) ก็แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างได้



ภาพประกอบที่ 59 ภาพตัวอย่างการเปรียบเทียบความแตกต่างของชุดประจำชาติของสตรีในวัฒนธรรมต่าง ๆ

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

เครื่องแต่งกายทางวัฒนธรรมเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นสิ่งตั้งต้นในการนำเสนอให้เห็นความชัดเจนของตัวละครที่เกิดจากเครื่องแต่งกายได้ ซึ่งถ้าเข้าใจในรูปแบบที่มีการนุ่งห่มที่แตกต่างกัน ความสั้นยาว ลวดลายและพื้นผิวของเนื้อผ้าที่นำมาตัดเย็บสวมใส่ ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยในการสร้างความแตกต่างได้อย่างดีให้กับผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายที่จะนำไปใช้สื่อสารในละครได้ทั้งสิ้น

ยิ่งไปกว่านั้น เครื่องแบบอาจนำเสนอได้ถึงสไตล์การแต่งตัว ที่มีความเป็นเฉพาะตัวของตัวละคร เพื่อให้เกิดความชัดเจนเมื่อผู้ชมเห็นตัวละครนั้น เช่น ชุดสุทเทงไทเป็นเครื่องแบบของนักธุรกิจ ในขณะที่เสื้อยืดกางเกงยีนส์อาจจะเป็นเครื่องแบบที่เป็นการยอมรับเฉพาะสังคม

กิจกรรมเสริม

ให้ผู้ออกแบบสร้างรูปลักษณ์ใหม่ที่แสดงออกในทางตรงกันข้าม 1 แบบ

- เขาจะต้องปรับอะไรบ้าง
- ปรับจำนวนกี่ครั้ง กี่แบบ
- ต้องทำผมแต่งหน้า เปลี่ยนเครื่องแต่งกายอะไรบ้าง
- อะไรที่ต้องปรับอย่างแรก
- ขั้นตอนเป็นอย่างไร

ให้ผู้ออกแบบเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย 1 ชิ้นจากโจทย์ 1 สถานการณ์ที่เขาจะต้องเลือกสวมใส่

- ให้อธิบายถึงของสิ่งนั้นในความสำคัญที่เลือก
- ให้อธิบายถึงความรู้สึกเมื่อได้สวมใส่ เขารู้สึกอย่างไร

ทบทวนกิจกรรมสำหรับการพัฒนาความคิด การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

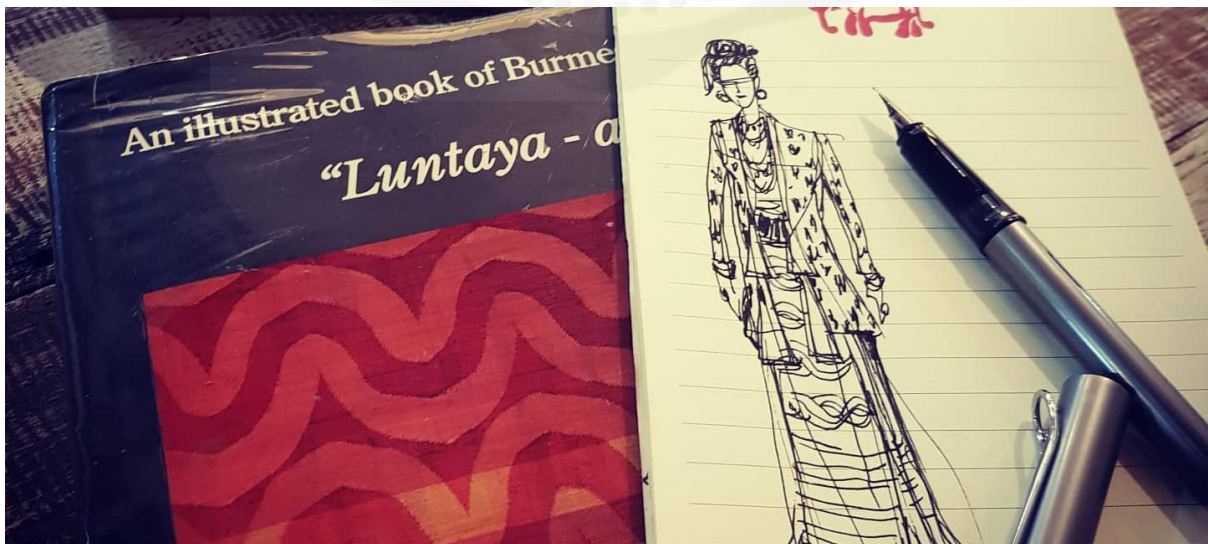
กิจกรรมที่ 1

เครื่องแต่งกาย : บอกเล่าเรื่องราว

นักออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นผู้ออกแบบเสื้อผ้าให้กับนักแสดง โดยที่นักแสดงเป็นตัวละครให้กับผู้กำกับ และผู้กำกับจะเป็นผู้เล่าเรื่องราวทั้งหมดของละคร หลายองค์ประกอบที่มีความแตกต่าง ซึ่งมีผลต่อเครื่องแต่งกาย การออกแบบช่วงเวลา สถานที่ที่ตัวละครกำหนด รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่มีความหลากหลาย และทัศนคติของผู้กำกับ ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยในการออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งสิ้น ดังนั้นเครื่องแต่งกายจึงออกแบบมาโดยเฉพาะหรือจัดทำมาเพื่อใช้ในการแสดงละคร นักออกแบบเป็นผู้เลือกสรรเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นเพื่อสร้างตัวละครให้เป็นตามบทละคร

ให้ผู้ออกแบบดูสื่อ แล้วตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. ตัวละครใดคือตัวละครหลัก ?
2. ลักษณะนิสัยเป็นอย่างไร ?
3. ละครเรื่องนี้เกิดขึ้นที่ใด ?
4. อธิบายรูปแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครหลัก ในช่วงจุดเริ่มต้นของละคร ?
5. อธิบายรูปแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครหลัก ในตอนจบของเรื่อง ?
6. เครื่องแต่งกายของตัวละครหลักมีความสอดคล้องกันหรือไม่ หรือมีวิวัฒนาการอย่างไร ?
7. เครื่องแต่งกายบอกอะไรกับคุณเกี่ยวกับโลกของตัวละครหลัก ?
8. เครื่องแต่งกายบอกอะไรกับคุณเกี่ยวกับประสบการณ์ของตัวละครเอก ?
9. ทำไมรายละเอียดของเครื่องแต่งกายเหล่านี้ถึงได้สำคัญ ?



ภาพประกอบที่ 60 ภาพร่างตัวละครหลักในละครโทรทัศน์เรื่อง เล่ห์ลุนตยา

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์. (2562).

กิจกรรมที่ 2

เครื่องแต่งกาย : การสร้างตัวละคร

เครื่องแต่งกายสามารถบ่งบอกรายละเอียดของตัวละครได้ เช่น ดูจากเนื้อผ้าที่ดีที่สุดที่ใช้ในการตัดเย็บของตัวละคร สังเกตจากเสื้อผ้าที่ขนาดพอดีตัว รูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในแต่ละยุค ล้วนแล้วแต่ได้รับการคัดสรรมาอย่างดี โดยนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อช่วยให้ผู้ชมรู้จักตัวละคร ได้ดียิ่งขึ้น

1. เลือกตัวอย่าง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในชีวิตจริงที่บ่งบอกถึงบุคลิกภาพ สถานภาพ เศรษฐกิจ สังคม อายุ อาชีพ ของบุคคลที่มีความแตกต่างกัน
 - 1.1 เลือกภาพตัวละครและเขียนวิเคราะห์ทุกอย่างที่เห็นในตัวละคร รวมถึงอายุ สถานภาพทางสังคม ชาติพันธุ์ ทักษะคติ ในสิ่งที่ตัวละครเป็นอยู่ โดยใช้หลักการสังเกตจากสภาพเครื่องแต่งกายที่เห็นกับความหมายและความรู้สึก
 - 1.2 ตัวละครนี้มีวิธีการเลือกเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับอย่างไรที่เหมาะสมกับตัวละครนั้น ๆ ภาพเหล่านั้นช่วยเล่าเรื่องใดบ้าง ?
 - 1.3 ตัวละครมีประสบการณ์ที่พลิกผัน เปลี่ยนแปลงอะไรบ้างในเรื่องนี้ ?
 - 1.4 เครื่องแต่งกายช่วยเล่าอะไรบ้างในแต่ละช่วงสำคัญของเรื่อง ?
2. ให้ผู้ออกแบบใช้ภาพ การปะติดรูปจากนิตยสาร (Magazine) ในการสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละคร 1 ชุด หลังจากนั้นให้อธิบายสิ่งที่เลือก พอสังเขป

เสริมความเข้าใจ

หน้าที่ของนักออกแบบเครื่องแต่งกายคือ การเล่าเรื่องด้วยภาพประกอบที่ดี เพื่อนำเสนอภาพที่จะสื่อสารให้กับผู้ชมในบทบาทของตัวละครแต่ละเรื่อง จากตัวอย่างของนักแสดง Anne Hathaway ทั้ง 3 แบบ จากเรื่อง

- The Princess Diary 2001 ออกแบบเครื่องแต่งกายโดย Gary Jones
- The Devil wears Prada 2006 ออกแบบเครื่องแต่งกายโดย Patricia Field
- Alice in the Wonderland 2010 ออกแบบเครื่องแต่งกายโดย Coleen Atwood



The Princess Diary 2001



The Devil wears Prada 2006



Alice in the Wonderland 2010

ภาพประกอบที่ 61 ภาพเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เปลี่ยนไปตามบทบาทของนักแสดง Anne Hathaway ในผลงานภาพยนตร์แต่ละเรื่อง
สืบค้นจาก https://en.wikipedia.org/wiki/Anne_Hathaway

กิจกรรมที่ 3

เครื่องแต่งกาย : กรอบความคิดในการออกแบบ

องค์ประกอบทั้งหมด ในภาพเกิดจากการทำงานร่วมกัน ระหว่างงานเครื่องแต่งกายที่ผสมกับงานสายงานอื่น ๆ เพื่อเล่าถึงเรื่องราว ที่มีความสอดคล้องร่วมกันกับโทนสี อารมณ์ของเรื่องราวทั้งหมดถูกเลือกโดยผู้กำกับ

เครื่องแต่งกายสร้างความโดดเด่นได้เท่าทันกับความสนใจของผู้ชม อันประกอบไปด้วยสีสันทันและรูปทรง Shiuette เพราะเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างยิ่งกับตัวละคร ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องสไปเดอร์แมน สีและรูปทรงที่โดดเด่นที่สุดเป็นที่จดจำได้ทันทีที่เห็น สำหรับภาพยนตร์ เรื่อง The Amazing Spider Man 2 (2014) ออกแบบเครื่องแต่งกายโดย Seborah L. Scott ซึ่ง สก๊อต กล่าวว่า Marc Webb ผู้กำกับ ต้องการให้ภาพสไปเดอร์แมน กลับไปเหมือนกับต้นฉบับการ์ตูน ซึ่งจากข้อมูลค้นคว้า พบว่าต้องใช้สีสดและสีน้ำเงินตรงส่วนใดบ้างของเสื้อผ้า ควรคาดเข็มขัดหรือไม่ นักออกแบบเครื่องแต่งกายต้องตรวจสอบภาพรวมของเครื่องแต่งกายทั้งหมดและคำถามที่มีประเด็นเกี่ยวกับเรื่องการใช้งานเครื่องแต่งกายทุกข้อ

1. ชมวิดิทัศน์ละคร แล้วบรรยายถึงตัวละครหลักในฉากอธิบายความสัมพันธ์ของเสื้อผ้ากับการกระทำของตัวละคร
2. อธิบายโทนสีในฉาก
3. นักออกแบบเครื่องแต่งกายมีวิธีการอย่างไรที่จะทำให้เกิดความน่าสนใจในตัวละครหลัก ?
4. พูดคุยเกี่ยวกับประเด็น สีสันทันและรูปร่าง shiuette ของเครื่องแต่งกายทำงานสื่อสารอย่างไร ?
5. รูปแบบชุดเสริมกันหรือทำให้เกิดความแตกต่างกันอย่างไร ?
6. เครื่องแต่งกายกับฉากละคร ทำงานร่วมกันอย่างไร ?



ภาพประกอบที่ 62 เครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ The Renaissance แสดงให้เห็นความแตกต่างและความโดดเด่นของตัวละคร
 สืบค้นจาก <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=sompop&month=07-2005&date=19&group=6&gblog=2>

กิจกรรมที่ 4

เครื่องแต่งกาย : ตัวแทนกำหนดยุคสมัยประวัติศาสตร์

ให้ผู้ออกแบบเลือกเสื้อผ้า 1 ชิ้น (รองเท้านวม เสื้อแจ็คเก็ต กระโปรง) แล้วทำการเปรียบเทียบว่ามีอะไรบ้างที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลายุคสมัยในประวัติศาสตร์

ละครที่สร้างขึ้นจากรื่องราวในอดีตเรียกละครย้อนยุค แม้ว่าละครที่เกิดขึ้นเมื่อ 10 ปีที่แล้วก็ยังคงถูกเรียกว่าเป็นช่วงเวลาในอดีต

ยกตัวอย่าง

ละครซีรีส์สามหนุ่มสามมุม

ละครหลายเวอร์ชัน เช่น เรื่องบ้านทรายทอง

เนื่องจากเครื่องแต่งกายและการออกแบบมีจุดประสงค์เพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ในยุคนั้น ๆ

- ยกตัวอย่าง เสื้อผ้าที่ใส่ในวันนี้ พร้อมเหตุผล ว่าทำไมถึงใส่มัน เมื่อเปรียบเทียบกับ 100 ปีที่แล้ว เสื้อผ้าชิ้นนี้ควรจะเป็นอย่างไรและอีก 100 ปีข้างหน้า เสื้อผ้าชิ้นนี้ควรจะเป็นอย่างไร ?
 - รายการเครื่องแต่งกาย
 - เหตุผลที่เลือก ?
 - เครื่องแต่งกายชิ้นนี้ เมื่อ 100 ปีที่แล้ว เป็นอย่างไร ?
 - เครื่องแต่งกายชิ้นนี้ ถ้าเกิดขึ้นอีก 100 ปีข้างหน้า ?
- ให้ผู้ออกแบบชมละครที่ผู้สอนเลือกแล้วตอบคำถามดังต่อไปนี้
 - ละครเรื่องนี้เกิดขึ้นในยุคใด ?
 - เครื่องแต่งกายบอกอะไรได้บ้างในช่วงเวลานั้น ?
 - เครื่องแต่งกายในยุคนั้น จะเปลี่ยนวิธีที่นักแสดงแสดงท่าทางต่าง ๆ เช่น การยืน การเดิน การนั่ง ได้อย่างไร ?
 - หากมีตัวละครในสมัยปัจจุบันที่มีสถานการณ์เหมือนกันในเรื่อง ผู้เรียนคิดว่าปัจจุบันเขาควรจะแต่งตัวอย่างไร ?
 - ค้นคว้า ภาพ ในหนังสือ หรืออินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายในยุคเวลานั้นเพิ่มเติม แล้วเปรียบเทียบกับเครื่องแต่งกายในละคร ไปจนถึง ยุคประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายที่คุณกำลังค้นคว้า



ภาพประกอบที่ 63 การเปรียบเทียบเครื่องแต่งกายของสตรีจีน 2 ยุคในสถานที่มหาวิทยาลัย Shanghai Jiaotong

สืบค้นจาก <https://www.clipmass.com/story/109578>

กิจกรรมที่ 5

เครื่องแต่งกาย : การสื่อถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรม

การเลือกเสื้อผ้าในแต่ละวันสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยม สถานการณ์และสภาพทางสังคมได้ ส่วนสีสันและลวดลาย เผยให้เห็นถึงบุคลิกของผู้ที่สวมใส่

ให้ผู้ออกแบบสังเกตข้อมูลในช่วงเวลา สถานที่และอาชีพของตัวละครในเรื่อง ให้ผู้เรียนบันทึกอาชีพและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ที่ตัวละครอาศัยในช่วงเวลาที่เห็นในละคร เป็นข้อมูลดังต่อไปนี้

เครื่องแต่งกาย	อาชีพ 1	อาชีพ 2	อาชีพ 3
ผ้าพันคอ			
รองเท้า			
เนคไท			
เสื้อแจ็กเก็ต			
กระเป๋ายี่			
ถุงมือ			
หมวกแก๊ป			

เลือกเสื้อผ้าหรือเครื่องประดับที่ใส่วันนี้ 1 ชิ้น

1 อธิบายว่าเครื่องแต่งกายชิ้นนี้มีความเกี่ยวข้องกับตัวของคุณอย่างไร (ประสบการณ์)

2 เครื่องแต่งกายที่เลือกมีความสำคัญกับคุณแบบไหน (คุณค่า)



ภาพประกอบที่ 64 เครื่องแต่งกายละครเวทีที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของตัวละคร ในละครศิลปะนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2550 เรื่อง 70 กระรัต

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ออกแบบโดย นิตริฐ ชนะคช

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

บทที่ 4

การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตามภาพลักษณ์ของตัวละคร

นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีหน้าที่ในการออกแบบตัวละครให้มีชีวิตจากบทละคร จึงมีความจำเป็นจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบเครื่องแต่งกายและรายละเอียดของความต้องการของตัวละครที่จะได้สวมใส่เครื่องแต่งกายเหล่านั้น ทั้ง 2 ประเด็นนี้ มีความสำคัญเท่ากันไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ซึ่งในส่วนการตีความและแรงบันดาลใจของผู้ออกแบบ จะเป็นส่วนที่ทำให้ตัวละครนั้นมีเสน่ห์

ความถูกต้องในองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย เป็นส่วนสำคัญที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย และใช้ในการนำเสนอเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สัมพันธ์กับฉากต่าง ๆ ในบทละคร จึงทำให้นักออกแบบจะต้องมีความเข้าใจในด้านจิตวิทยาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ในการตีความกับบทละคร เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงภาพของตัวละครในเรื่องได้อย่างชัดเจน เข้าใจถึงการกระทำ ความต้องการของตัวละครและเพื่อใช้ในการออกแบบบุคลิกภาพเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในการตอบสนองงานละครเรื่องนั้น ๆ

ขั้นตอนที่ 1 ค้นหาการกระทำของตัวละคร และปัจจัยการกระทำที่มีผลต่อละครในเรื่อง

ขั้นตอนที่ 2 ค้นหาความสัมพันธ์ของตัวละครกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ขั้นตอนที่ 3 จัดบันทึกข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครทุกตัวในเรื่อง

วิธีที่ดีที่สุดสำหรับการเริ่มต้นในการออกแบบคืออะไร

ทัศนคติเกี่ยวกับบุคลิกภาพที่แตกต่างกันออกไปตามบริบทของงานที่กำลังจะผลิต เช่น งานละครเวที ละครเพลง ละครตลก ละครเด็กหรือการเดินร่าต่าง ๆ เพราะในแต่ละส่วนมีความต้องการในการใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกันออกไป หากแต่ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครเป็นอันดับแรก ซึ่งอาจยังไม่เน้นเรื่องยุคสมัยเครื่องแต่งกาย หากแต่ให้คำนึงถึงความสัมพันธ์กันในเรื่องของตัวละคร กิจกรรมและการดำเนินเรื่องมาก่อน เน้นที่การกระทำของตัวละครก่อนและผสมผสานกับความคิดและจินตนาการของนักออกแบบที่อยากจะนำเสนอออกมา ซึ่งควรจะร่างหุ่นร่างตามบุคลิกภาพที่บทกำหนดเป็นอันดับแรก

การพัฒนาชุดโครงหุ่นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของการผลิตละครแต่ละประเภท โดยเริ่มจากการอ่านบท หลักการวิเคราะห์ตัวละคร นักออกแบบอาจใช้หลักการคิดภาพตัวละครจากบทสนทนาของตัวละครหรือในบางครั้งอาจจะใช้วิธีการนำบทเพลง จังหวะ ที่เป็นดนตรีประกอบมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เช่น ในงานประกอบเพลงหรือชุดเครื่องแต่งกายสำหรับการเดินร่า เป็นต้น ที่จะใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการออกแบบ

ตัวอย่างเช่น

ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครโทรทัศน์เรื่องสาปภูษา เกิดจากความรักที่หลงผิดทำให้เกิดความแค้น ผู้ออกแบบจึงนึกถึงความไม่จริง ไม่เที่ยงแท้ของดอกไม้ไทย ที่เมื่อแรกเห็นถึงความวิจิตรสวยงาม แต่เมื่อนานไปก็จะเกิดความเน่าเสีย เหี่ยวแห้ง สุกสุลาลัย จึงทำให้เกิดแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร “เจ้าสีเกิด” ที่มีความรักจะมีความสวยงามนุ่มนวล สีสดใส เหมือนกับดอกไม้แรกแย้ม แต่เมื่อโชคชะตาที่ทำให้ผิดหวัง จนตายจากโลกใบนี้ไป ดวงวิญญาณเจ้าสีเกิดจึงมีแต่ความแค้น พยาบาท ผู้ออกแบบจึงออกแบบให้เครื่องแต่งกายมีการพัฒนาการ ในส่วนของวัสดุพื้นผิวที่ดูหยาบกระด้างน่ากลัวมีร่องรอยของการฉีกขาดและใช้สีเข้ม มีดทิม ทำให้ตัวละครดูน่ากลัว เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 65 เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในงานละครโทรทัศน์เรื่อง "สาปภูษา" บริษัทบอร์ดแคสไทยเทเลวิชั่น ไทยทีวีสีช่อง 3
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2552).

หรือในงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการเต้นรำ ในบทเพลงพระราชนิพนธ์เรื่องมโนราห์ ผู้ออกแบบเริ่มต้นจากการฟังดนตรีที่มีความนุ่มนวลอ่อนไหวจึงเป็นที่มาของการเลือกใช้วัสดุที่โปร่งเบา เงามาวในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีการผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตก ตามแนวความคิดในการประพันธ์เพลงของในหลวงรัชกาลที่ 9



ภาพประกอบที่ 66 เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด Kinari กับบทเพลงพระราชนิพนธ์ Kinari Suite ในคอนเสิร์ตเทิดพระเกียรติรัชกาลที่ 9
จัดโดยสำนักนายกรัฐมนตรี ณ ท้องสนามหลวง วันที่ 5 ธันวาคม 2561
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2561).

หากนักออกแบบจะต้องผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายชุดสัตว์ รูปร่างรูปทรงของสัตว์ชนิดนั้น ก็จะเป็นส่วนแรกที่เป็นข้อจำกัด หรือจุดเริ่มต้นของการออกแบบ เช่น เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงเชิดสิงโต จะเห็นได้ว่า จำนวนนักแสดงและรูปทรงของสิงโต เป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดชุดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเช่นกัน



ภาพประกอบที่ 67 การออกแบบเทพพอร์น ครึ่งคนครึ่งแพะ ตามตำนานเทพนิยายกรีก
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2545).

โดยปกติหลังจากการอ่านบทและวิเคราะห์บทละครแล้ว ประการที่ 1 นักออกแบบจะทำการร่างหุ่นตามบทบาทของตัวละครในแต่ละตัว เพื่อใช้ในการเป็นโครงร่างในการทดลองเลือกใช้และออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ลงบนหุ่นร่างนั้น เพื่อจะดูภาพรวมหรือการใช้ในการพัฒนารูปแบบของตัวละครในแต่ละฉากตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง ประการที่ 2 นักออกแบบจัดหมวดหมู่ของตัวละครตามความสัมพันธ์จากบท เพื่อเปรียบเทียบการออกแบบในแต่ละกลุ่มที่มีความสอดคล้องกัน และมีความต่างกัน เพื่อให้เห็นถึงความชัดเจนยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่นการแบ่งกลุ่มทหารในละครซีริสหรือโยธยา ผู้ออกแบบมีความตั้งใจที่จะแบ่งชนชั้นในกองทหารออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มพลทหารราบ กลุ่มนายกอง และกลุ่มแม่ทัพ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำให้เกิดความแตกต่างกัน ด้วยการเพิ่มความกรุยกรายของเสื้อผ้า เพิ่มการทับซ้อนของเสื้อผ้า เพื่อให้เห็นถึงความต่างของช่วงชั้นยศต่าง ๆ เป็นต้น

ตัวอย่างเช่น

การออกแบบแม่ทัพในละครซีรีส์ศรีอยุธยา ผู้ออกแบบเริ่มต้นจากการค้นหาประวัติการแต่งกายชุดทหารของพม่า ในยุคคองบอง ราวปี พ.ศ 2112 เป็นชุดเครื่องแบบทหารราชสำนัก นิยมสวมใส่ชุดยาวที่มีการทับซ้อนของเสื้อผ้า ใส่ชุดเกราะคลุมทับไว้ด้านนอก ส่วนทหารราบทั่วไป ก็จะใช้วิธีอ้างอิงตามเครื่องแต่งกายที่อยู่ในชีวิตประจำวัน พัฒนามาเป็นเครื่องแบบทหารราบ เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 68 เครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอยุธยา” กำกับโดยหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล ออกอากาศทางทรูวิชั่นส์
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2559).

หลังจากการร่างรูปแบบเสื้อผ้าลงในหุ่นร่างตามข้อมูลอ้างอิงในแต่ละยุคสมัยหรือตามจินตนาการของผู้ออกแบบที่คิดไว้ในขั้นตอนนี้นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอาจมีการปรับแก้หรือทดลองออกแบบเพิ่มเติมทางการปรับเปลี่ยนท่าทางของหุ่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย สีส้น รวมไปถึงรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อคัดเลือกแบบที่ตอบโจทย์กับละคร และสนองต่อการใช้งานมากที่สุด



ภาพประกอบที่ 69 : ภาพร่างเพื่อทบทวนโครงสร้างเครื่องแต่งกายตามเวลาในยุคสมัยของเนื้อเรื่องในละครโทรทัศน์เรื่อง สาปภูเขา
ที่มา: กิตติกรรณ์ นพอุดมพันธ์. (2552).

สาปภูเขา : ด้วยตัวเรื่องมีเวลาที่ใช้ในการดำเนินเรื่องที่เกิตตั้งแต่รัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 7 และมีการใช้วัฒนธรรมต่าง ๆ ร่วมกันในยุคนี้ ได้แก่ วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมลาว จึงมีความจำเป็นต้องร่างโครงหุ่นกับเสื้อผ้าในแต่ละยุคเพื่อใช้ในการเปรียบเทียบในการแสดงให้เห็นถึงมิติเวลาที่เปลี่ยนไปในเรื่อง ประกอบกับความลงตัวของ การผสานทางวัฒนธรรมของกลุ่มตัวละครในเรื่องอีกด้วย

คำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับ การออกแบบเครื่องแต่งกาย

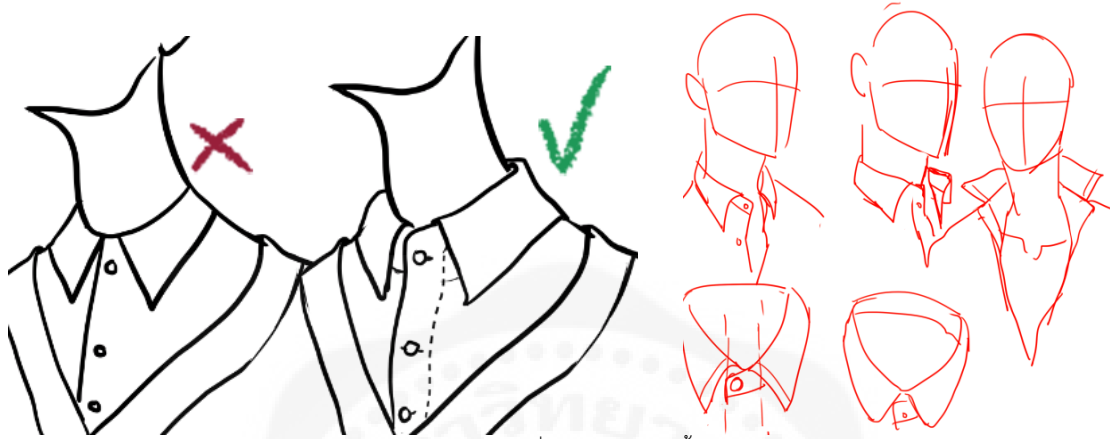
1. วาดให้เส้นแต่ละเส้นมีความหมาย แสดงความรู้สึกของตัวละครเหล่านั้นได้
2. พยายามนำภาพในความคิดของคุณ วาดลงกระดาษให้ได้ใกล้เคียงมากที่สุด
3. เน้นความถูกต้อง สมจริง ในเรื่องของสัดส่วน ขนาด ความสมดุล ความสัมพันธ์และการนำเสนอสีหน้า ท่าทาง อารมณ์ ที่เป็นภาพลักษณ์ของตัวละครนั้น ๆ
4. ตรวจสอบผลงานการออกแบบถึงความสัมพันธ์ ระหว่างชุดกับฉากที่ตัวละครนั้น จะต้องแสดง รวมไปถึงรายละเอียดบางส่วน ที่ผู้กำกับมีความต้องการจะเน้นเป็นพิเศษ เช่น สีของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย รายละเอียดที่มีความสำคัญกับเรื่องหรือเครื่องหมายสัญลักษณ์บางประการ ที่จะต้องออกแบบร่วมลงไปเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 70 : การร่างภาพลงกระดาษดำ ในงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย เรื่อง สาปภูษา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2552).

รายละเอียดสำคัญในการวาดเครื่องแต่งกาย

ปกคอเสื้อ เป็นส่วนสำคัญของเสื้อ เพราะเป็นจุดเด่นรวมสายตาเวลามองเห็น ดังนั้น รูปของคอเสื้อ จะมีหลากหลายแบบ ซึ่งเวลาร่างควรจะวาดให้ล้อมรอบคอ หากวาดอย่างคร่าว ๆ ไป ไม่แสดงถึงรายละเอียดที่สำคัญ อาจทำให้สัดส่วนของทรงเสื้อเปลี่ยนไป อีกทั้งรูปแบบของปกเสื้อชนิดต่าง ๆ เป็นรายละเอียดที่แสดงถึงยุคสมัยได้อีกด้วย หากวาดไม่ชัดเจน อาจทำให้การสื่อสารไม่ชัดเจนไปด้วย จึงเป็นส่วนเล็ก ๆ ที่ต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่ง



ภาพประกอบที่ 71 การวาดปกเสื้อ

ที่มา : Pinterest. (2016). ปกเสื้อ.

สืบค้นจาก <https://www.pinterest.com/pin/286260120043418040/>

เนกไท เป็นเครื่องประกอบการแต่งกายอีกชิ้นหนึ่งที่มีความสำคัญ ผู้วาดควรใส่ใจในรายละเอียด ในเรื่องของขนาดของเนกไท รวมไปถึงการผูก ซึ่งถ้าเป็นไปได้อย่างเหมาะสมจะแสดงรูปวาดลักษณะการผูกให้ชัดเจน เพราะมีนัยสำคัญของยุคสมัยเช่นเดียวกัน



FOUR-IN-HAND

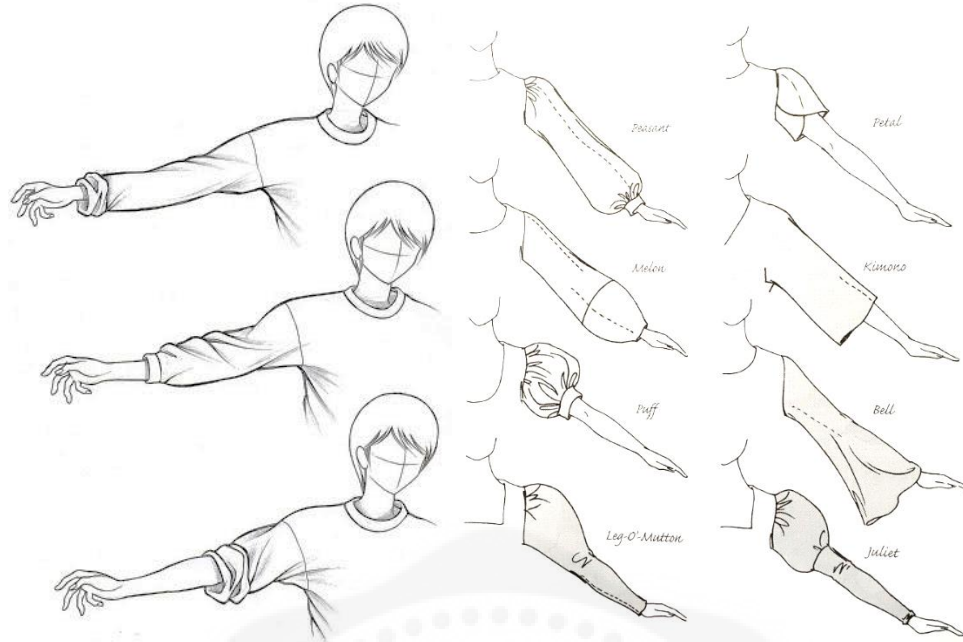
WINDSOR

ภาพประกอบที่ 72 การวาดเนกไท

ที่มา : Pinterest. (2016). เนกไท.

สืบค้นจาก <https://www.wikihow.com/Tie-a-Trinity-Knot>

แขนเสื้อ เป็นส่วนที่มีความสัมพันธ์กับช่วงไหล่ ถ้าหากแขนเสื้อทำจากวัสดุที่อ่อนนุ่มเบาบาง ควรวาดด้วยเส้นที่เผยให้เห็นถึงโครงไหล่ด้วย จะทำให้ดูเป็นธรรมชาติกว่า ถ้าเสื้อเป็นแบบที่มีพองน้ำหรือถ้าหนูนไหล่ให้กว้างขึ้น ก็ควรใช้เส้นที่แข็งเป็นแนวตรงหรือเป็นเหลี่ยม เพื่อให้ตรงตามแบบ หากเสื้อมีขอบแขน ชายแขนเสื้อถูกพับขึ้น ควรจะเขียนแนวพับหรือประรอยแนวเย็บและอย่าลืมวาดริ้วผ้าหรือเงาบริเวณซอกหรือข้อพับที่งอ เพื่อให้เกิดความสมจริง



ภาพประกอบที่ 73 การวาดแขนเสื้อรูปแบบต่าง ๆ

ที่มา : Pinterest. (2016). Fashion Silhouettes.

สืบค้นจาก <https://www.wattpad.com/238002160-how-to-draw-manga-clothing/page/3>

เสื้อท่อนบน อาจจะมีทั้งทรงพอดีตัว หรือเสื้อทรงหลวม ให้ตรวจสอบดูระยะแนวเส้นอก เส้นรอบเอว เพราะจะทำให้ตัวเสื้อดูมีความสมส่วน หากผู้วาดไม่ใส่ใจในส่วนนี้อาจจะทำให้โครงหุ่นเสียสัดส่วนไปได้ โดยเฉพาะชายเสื้อ ควรจะวาดตามแนวขอบของเส้นเอวที่มีลักษณะโค้ง ไม่ใช่เส้นตรง



ภาพประกอบที่ 74 การวาดเสื้อผู้ชายท่อนบน

ที่มา : Pinterest. (2020). เสื้อเชิ้ต.

สืบค้นจาก <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vectors/long-sleeve-sketch-vectors>



ภาพประกอบที่ 75 การวาดเสื้อผู้หญิงท่อนบน

ที่มา : Shutterstock. (2020). Woman shirt sketch.

สืบค้นจาก <https://www.shutterstock.com/search/woman+shirt+sketch>

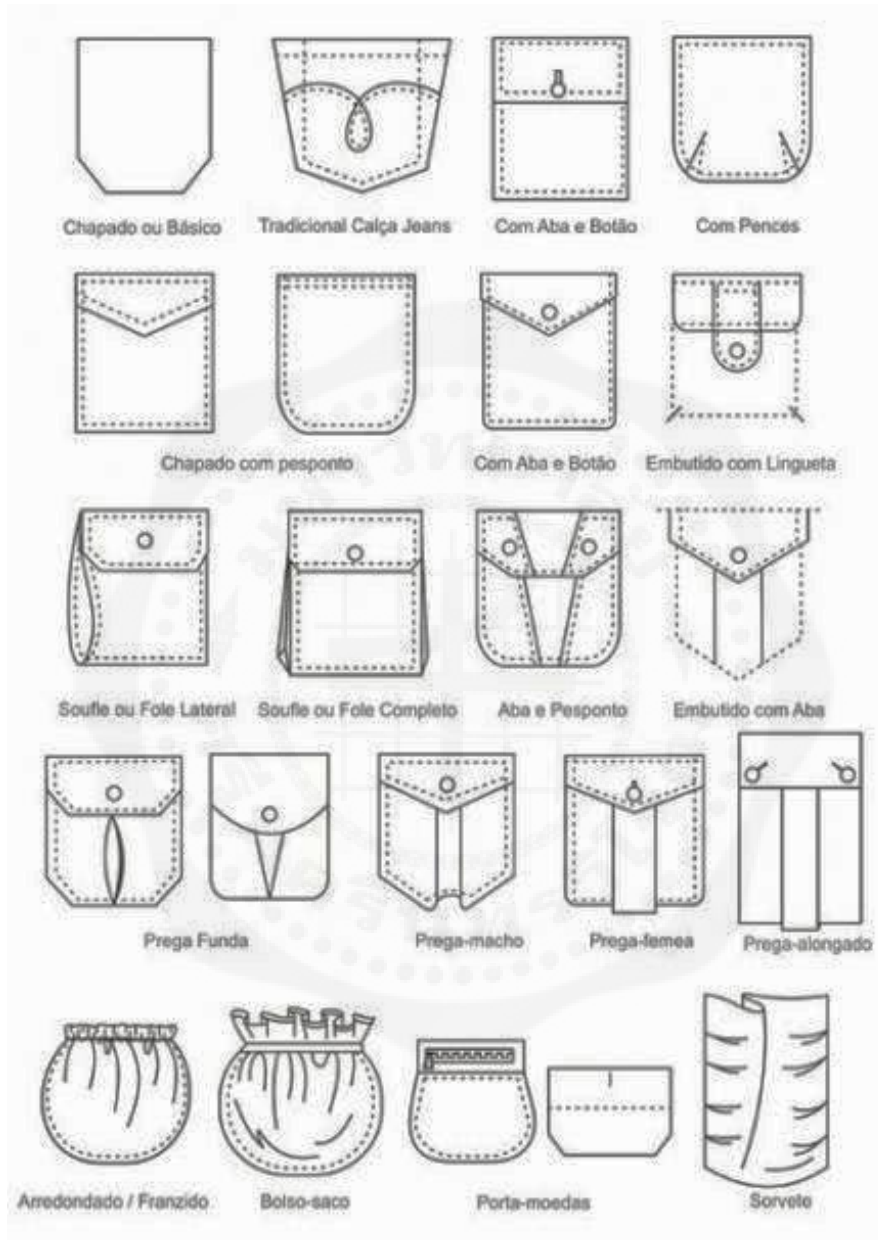


ภาพประกอบที่ 76 การวาดเสื้อผู้ชายท่อนบนในรูปแบบเสื้อประเภทต่าง ๆ

ที่มา : Shutterstock. (2017). Male costume.

สืบค้นจาก <https://www.pinterest.com/pin/746753181941451502/>

กระเป๋า มักจะเย็บแบบสมมาตรซ้ายขวา ทั้งสองข้าง อาจจะทำเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมหรือโค้งมน มีทั้งแบบรอยพับและแบบซ่อนรอยพับ ผู้ออกแบบควรสังเกตขนาด รูปทรงของกระเป๋าให้ดี เพราะเป็นองค์ประกอบอีกส่วนหนึ่งที่มีผลกับทรงเสื้อผ้าและมียุทธในการบ่งบอกถึงยุคสมัยด้วย



ภาพประกอบที่ 77 การวาดเสื้อทรงกระเป๋าเสื้อในแบบต่างๆ

ที่มา : Shutterstock. (2017). Shirt pocket drawing .

สืบค้นจาก <https://www.shutterstock.com/search/shirt+pocket+drawing>

กางเกง เมื่อเวลาร่างลงกับหุ่นโครงร่าง ควรจะค่อย ๆ ลดขนาดตามสัดส่วนของร่างกาย ยิ่งบริเวณใต้หัวเข่า และหน้าแข้ง อาจจะต้องเติมเส้นริ้วรอยพับ รอยย่น กางเกงขาตรง อาจมีเส้นกึ่งกลางรอยจีบของกางเกงหรือรอยเส้นเพิ่มบริเวณใต้เข่าและข้อเท้า อีกเส้นหนึ่งที่มีความสำคัญ คือเส้นข้างของขากางเกง แสดงรอยเย็บต่อของกางเกง นักออกแบบควรสังเกตเส้นริ้วรอยความตึงหย่อน บริเวณเป้ากางเกง หรือทำเส้นแสดงแสงเงา ตลอดจนร่องรอยพื้นผิวของผ้า ไม่ว่าจะมียลักษณะของความมันวาว รอยเปื้อนเปรอะ รอยขาด เพื่อให้เห็นถึงความสมจริงมากยิ่งขึ้น

Trendy fit/Drop crotch



Slim fit



Skinny fit



Loose fit

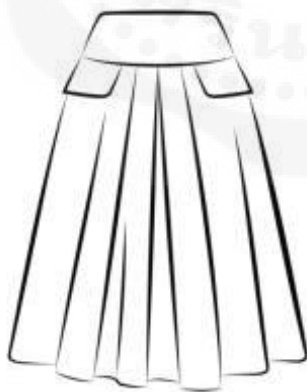


ภาพประกอบที่ 78 การวาดกางเกงในรูปแบบต่างๆ

ที่มา : Shutterstock. (2017). mens different trouser cuts sketches..

สืบค้นจาก <https://www.pinterest.es/pin/565835140663026606/>

กระโปรง ควรวาดเป็นลักษณะท่อนสอบเข้าหาจากปลายบานด้านล่าง รวบเข้ามาจนถึงแถบเอวด้านบน สร้างเส้นริ้วตามแนวของกระโปรงหรือสร้างเส้นพลิ้วของการรวบผ้าเพื่อให้เห็นมิติที่สมจริง



ภาพประกอบที่ 79 การวาดกระโปรงทรงต่างๆ

ที่มา : Shutterstock. (2016). Skirt sketch.

สืบค้นจาก <https://www.shutterstock.com/search/skirt+sketch>

รายละเอียดต่าง ๆ ที่ควรใส่ใจ

รายละเอียดของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น ประกอบไปด้วยหลายส่วน เช่น โครงสร้างหุ่น สีหน้าท่าทาง ทรงผม ตลอดจนอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผสานกับแนวคิดการออกแบบทั้งหมดของนักออกแบบ โดยการวาดให้เห็นถึงรายละเอียดต่าง ๆ และในขั้นตอนสุดท้ายจะเป็นการตรวจแบบ เพื่อสรุปรวบยอดทางความคิดในส่วนทัศนคติในการออกแบบ และการนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละครที่สร้างสรรค์ขึ้นว่ามีความเหมาะสม สอดคล้องลงตัวกับบทละครหรือไม่

การเพิ่มอุปกรณ์ประกอบการแสดงหรืออุปกรณ์ประกอบฉากลงในภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น จะช่วยเสริมแสดงถึงบุคลิกภาพตัวละครได้ดียิ่งขึ้นและทำให้ทีมงานส่วนอื่น ๆ เห็นบรรยากาศที่ประกอบกับกิจกรรมของตัวละครนั้น ๆ



ภาพประกอบที่ 80 งานละครนาฏลีลาร่วมสมัย เรื่อง นางงูขาว
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2543).

บทที่ 5

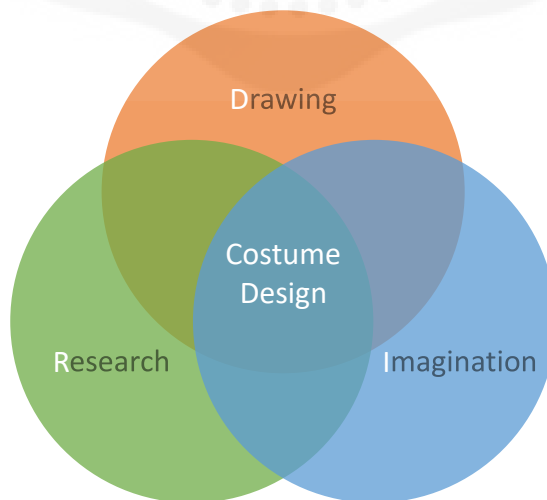
กรณีศึกษา

งานออกแบบเครื่องแต่งกาย

หลักการการพัฒนาความคิดทางด้านการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น อาจมีอยู่หลายวิธีการแต่จากประสบการณ์ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้นพบว่า หลักการการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จากเริ่มต้นของการออกแบบไปสู่การผลิตผลงานจริงนั้น ในบทนี้ผู้เขียนขอแนะนำจากประสบการณ์ทำงานด้านการสอนและประสบการณ์จริงในวิชาชีพ โดยยึดหลักประสบการณ์นิยม (Experimentalism) ซึ่งพบว่าช่วงเวลาการทำงานในส่วนการออกแบบก่อนที่งานการแสดงจะเริ่ม (Pre-production) นั้นเป็นส่วนที่มีความสำคัญมากที่สุด

การทำงานของนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ในช่วงเวลาก่อนเริ่มงานการแสดง (Pre-production) นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนงาน คือ งานออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและงานผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ซึ่งเมื่อนักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายได้ทำงานผ่านกระบวนการใน 2 ขั้นตอนนี้ได้เรียบร้อยแล้วนั้น ก็จะทำให้เห็นชิ้นงานภาพร่างจากการออกแบบไปสู่ตัวชิ้นงานที่เป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจริง เพื่อการใช้งานกับนักแสดงบนเวทีหรือในสถานที่ถ่ายทำต่อไปในส่วนของ การผลิต (Production) ต่อไป

1. **งานออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย** ในส่วนนี้เป็นส่วนของการคิดงานการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย (COSTUME DESIGN) ที่ต้องมีคุณสมบัติหลัก 3 ประการ นั่นคือ ทักษะการวาดภาพ(DEAWING) ทักษะการค้นคว้าข้อมูล (RESEARCH) และทักษะการจินตนาการ (IMAGINATION) ซึ่งในหนังสือเล่มนี้จะเรียกว่า ทฤษฎี DRI ซึ่งเป็นความสามารถทั้ง 3 ด้าน ที่นักออกแบบควรมีความรู้ ความเข้าใจ เป็นพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบของการออกแบบสร้างสรรค์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในรูปแบบใหม่ ๆ ได้



ภาพประกอบที่ 81 แผนผังทฤษฎีการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย DRI
ที่มา: กิตติกรรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

องค์ประกอบทฤษฎี DRI เพื่อการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ประกอบด้วย

- 1.1 D – DRAWING - **ทักษะการวาดภาพ** เป็นทักษะที่พัฒนาจากการวาดเขียนและการระบายสี เพื่อใช้เป็นสื่อในการนำเสนอรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ถูกออกแบบขึ้น โดยประกอบด้วย
 - 1.1.1 การวาดโครงสร้างร่างกาย / การวาดท่วงท่า / การเคลื่อนไหว คือหลักการการวาดรูป สัดส่วนคนให้สมส่วน เพราะว่าโครงสร้างหุ่นคนเป็นพื้นฐานของเส้นร่างหลัก เพื่อให้เส้นโครงร่างของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ปกคลุมหุ้มส่วนของร่างกายได้เกาะยึดตามโครงสร้างหลักเหล่านั้น รวมถึงหลักการวาดการแสดงท่าทางต่าง ๆ (ซึ่งได้กล่าวและให้ข้อแนะนำไปในบท 1-2)
 - 1.1.2 การวาดรูปหน้า / การแสดงอารมณ์ที่ใบหน้า / ทรงผม เป็นส่วนที่ยากขึ้นเพราะเป็นส่วนที่สำคัญในการแสดงถึงอายุ อารมณ์ความรู้สึก ซึ่งในส่วนนี้มีพื้นที่ในการวาดที่เล็ก แต่สำคัญ ต้องใช้เวลาและการฝึกฝน หากผู้ออกแบบสามารถวาดได้เหมาะสมสวยงาม ก็จะทำให้ภาพการออกแบบมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
 - 1.1.3 การวาดส่วนประกอบต่างของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย คือ การวาดรูปร่างรูปทรง ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในแบบต่าง ๆ ตามยุคสมัยหรืออาจเป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตามจินตนาการ ซึ่งเป็นลายเส้นที่แสดงถึงวัสดุ ผืนผิวต่างที่ปิด ปกคลุมลงบนร่างกาย อีกทั้งยังแสดงสัดส่วนของเครื่องแต่งกายนั้น ๆ ที่เสริมหรือปกปิดร่างกายของนักแสดงอีกด้วย
 - 1.1.4 การระบายสี คือการให้รายละเอียดของสีเส้นหรือวัสดุที่ใช้กับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเหล่านั้น รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งที่มีผลต่อบรรยากาศโดยรวมกับองค์ประกอบต่าง ๆ ในงานการผลิตการแสดงด้วย
- 1.2 R – RESEARCH - **ทักษะการค้นคว้าข้อมูล** เป็นส่วนการทำงานที่ต่อเนื่องจากการอ่านบท ที่เป็นคุณสมบัติผู้ออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะต้องทำงานต่อ เพื่อให้ข้อมูลเหล่านั้นเป็นข้อมูลขั้นต้นในการทำงานการออกแบบ หรือพัฒนาแบบต่อไป โดยประกอบด้วย
 - 1.2.1 อ่านบทและการศึกษาบทละคร เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ ตีความ และสร้างความเข้าใจถึงรูปแบบของบทละครที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอสดเด่นของเนื้อเรื่องจากบทละครออกมาเป็นภาพ รวมไปถึงจนถึงการใช้ข้อมูลเบื้องต้นในบทเพื่อการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวกับในองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ
 - 1.2.2 การศึกษาประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในเรื่อง เป็นข้อมูลที่ช่วยในการทำงานการออกแบบให้มีความสมเหตุผล ความน่าเชื่อถือ เพราะช่วงเวลาในบทละครนั้นมีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาที่เป็นอดีตกาล ปัจจุบัน อนาคตกาล จึงทำความเข้าใจในด้านข้อมูลประวัติศาสตร์ทางด้านสังคมและวัฒนธรรมมีความสำคัญต่อการกำหนดช่วงเวลาในการทำงานการศึกษาองค์ประกอบอื่น ๆ ของงานผลิต
 - 1.2.3 การศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายตามยุคประวัติศาสตร์ เป็นความรู้ที่สำคัญมากที่สุดในการทักษะความรู้ในหมวดนี้ เนื่องจากเป็นส่วนความรับผิดชอบหลักต่อการทำงานในด้าน การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและการผลิตผลงาน โดยจะต้องมีความรู้ในด้าน

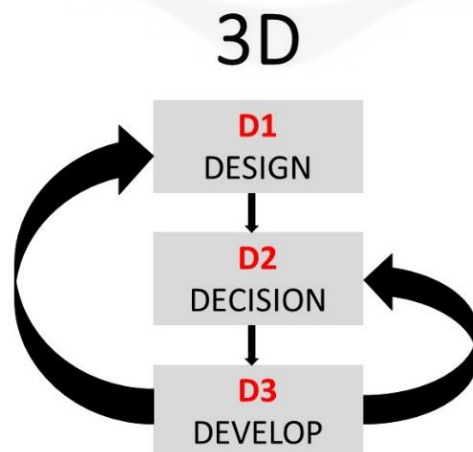
รูปแบบและโครงสร้างของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับยุคสมัยตามบทละคร และลักษณะของการทำงานของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับตัวละคร

1.3 I – IMAGINATION – ทักษะการจินตนาการ เป็นองค์ประกอบที่จะช่วยทำให้งานการออกแบบ มีการพัฒนาและใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความแตกต่างและ หลากหลายออกไป อีกทั้งยังเป็นส่วนที่ใช้กำหนดแนวทางในการออกแบบให้เป็นเอกภาพ เดียวกันทั้งโปรดักชัน

1.3.1 Concept Idea หัวข้อแนวคิดในการออกแบบ เป็นกลุ่มคำที่เป็นหัวใจหลัก ในการสื่อสารของเรื่อง หรือข้อมูลรูปภาพตั้งต้นเพื่อนำเสนอถึงความคิดหลักเพื่อขยาย ให้เห็นเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ใช้ในการแตกความคิดสู่องค์ประกอบด้านอื่น ๆ

1.3.2 Mood & Tone บรรยากาศอารมณ์และกลุ่มสี เป็นข้อมูลที่มีจะใช้รูปภาพที่มีสี แสง เงา หรือพื้นผิวในการนำเสนอภาพรวมที่ใช้เป็นส่วนที่กำหนดทิศทางของบรรยากาศใน เรื่องทั้งหมดเพื่อให้เกิดความสอดคล้องของการสื่อสารของเรื่อง รวมถึงเป็นหลักในการ กำหนดกลุ่มสีที่ใช้องค์ประกอบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครในเรื่องอีกด้วย

2. งานผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เมื่อได้ข้อสรุปจากกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายแล้วนัก ออกแบบก็จะต้องดำเนินการขั้นตอนสู่การผลิตชิ้นงานต่อไป ซึ่งในกระบวนการนี้เป็นการทำงานที่มีขั้นตอนการ พัฒนาแบบร่าง (DESIGN) ไปสู่การตัดสินใจ (DECISION) ในการเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ ในการผลิตและนำเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายนั้นไปใช้ในงานจริง ซึ่งอาจต้องมีการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้งานที่ออกแบบมีประสิทธิภาพ (DEVELOP) ใช้งานได้ตามจุดประสงค์ของการทำงานที่กำหนดไว้ ซึ่งระบบในการทำงานในขั้นตอนนี้เป็นลักษณะตามหลักการ การวิจัยและพัฒนา (RESEARCH AND DEVELOPMENT) คือ การศึกษา ค้นคว้าและเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อให้เกิด ความเข้าใจกับสิ่งที่ทำการศึกษาดังกล่าวได้เป็นอย่างดี หรือเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ซึ่งในเล่มนี้จะเรียกว่า ทฤษฎี 3D เป็นระบบวิธีการทำงานในส่วนการผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย 3 ขั้นตอนหลักที่มีความสำคัญ เรียงร้อยต่อกันไปอย่างเป็นระบบ DESIGN - DECISION – DEVELOP และในบางครั้งเมื่อถึงขั้นตอนสุดท้ายแล้วนั้นอาจมีการนำ กลับมาแก้ไขหรือพัฒนาปรับปรุงตามช่วงวงจรของการพัฒนาอีกครั้ง เพื่อให้งานออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่คิด ไว้ตอบสนองความต้องการในการใช้งานมากที่สุด



ภาพประกอบที่ 82 แผนผังทฤษฎีการผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย 3D

ที่มา: กิตติกรรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

- 2.1 Design คือรู้ว่าหรืองานออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่ผ่านกระบวนการ ทางความคิดในทฤษฎี DRI มาเรียบร้อยแล้ว อาจมีการนำเสนอตัวอย่างวัสดุ ที่คาดว่าจะนำไปใช้ รายละเอียดการตัดเย็บ ประกอบไปกับแบบนั้นด้วย ซึ่งถือว่าเป็นความคิดของนักออกแบบเพื่อใช้ในการนำเสนอให้กับทีมงานและสื่อสารกับช่างผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในแขนงต่าง ๆ รูปวาดที่ออกแบบแล้วเหล่านี้จะต้องผ่านการประชุม ที่มีการตกลงทางความคิดร่วมกันกับฝ่ายต่าง ๆ และได้รับการอนุมัติจากผู้กำกับ หรือผู้จัดการงาน หรือผู้ออกแบบท่าเต้น จึงถือได้ว่างานออกแบบเหล่านี้ สามารถตอบโจทย์ทางความคิดและการใช้งานได้ หลังจากนั้นผู้ออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจึงจะนำไปดำเนินการผลิตในขั้นตอนถัดไป
- 2.2 DECISION เป็นขั้นตอนสำคัญ ในช่วงของการตัดสินใจในการเลือก วัสดุ จำนวน รูปแบบ วิธีการที่จะนำมาตัดเย็บ รวมไปถึงการเลือกผู้ผลิต ในองค์ประกอบเครื่องแต่งกายต่าง ๆ เช่น ช่างทำแพตเทิร์น ช่างตัดเย็บเสื้อผ้า ช่างปักผ้า ช่างทำหมวก ช่างทำรองเท้า เป็นต้น ซึ่งผู้ร่วมงานเหล่านี้ ล้วนมีความจำเป็นต้องใช้การสื่อสารที่ดี ชัดเจน มีประสิทธิภาพ เพราะมีฉะนั้นอาจทำให้เกิดความคลาดเคลื่อน ไม่ตรงกับแบบ ไม่ได้ตามความต้องการ ซึ่งจะทำให้เกิดความสิ้นเปลืองเวลา ต้องแก้ไขใหม่อีกครั้ง ซึ่งจะกระทบไปถึงงบประมาณที่ตั้งไว้ในการผลิตด้วย ในบางครั้งการตัดสินใจ ในขั้นตอนนี้ จำเป็นจะต้องมีการบริหารจัดการการเงินและงบประมาณ เพื่อให้ผลงานออกมา ตามการออกแบบและมีประสิทธิภาพในการใช้งาน เช่นการเลือกใช้วัสดุที่มีราคาแพง แต่ไม่คงทน หรือ การเลือกวัสดุราคาถูก ตอบโจทย์งบประมาณ แต่ไม่ตอบจบเรื่องการใช้งานและการออกแบบ ซึ่งขั้นตอนนี้จำเป็นจะต้องใช้ประสบการณ์ในการทำงานและการเรียนรู้ในด้านวัสดุ ที่จะนำมาประกอบเป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายได้อย่างลงตัว และการตัดสินใจที่สำคัญที่สุด คือ การตัดสินใจในการบริหารเวลาในการผลิต เพื่อให้ผลงานทั้งหมดเสร็จทัน ตามสัญญาและการทำงานทำงานของโปรดักชัน ไม่เช่นนั้นอาจทำให้เกิดความเสียหายกับการทำงานต่อไปในส่วนงานอื่น ๆ ด้วย
- 2.3 DEVELOP การพัฒนา แก้ไข เป็นขั้นตอนช่วงสุดท้ายที่จำเป็นจะต้องมีการปรับแก้บางส่วนของผลงานที่ออกแบบไว้ เพื่อให้การใช้งาน กับนักแสดงมีประสิทธิภาพมากที่สุด เช่น การปรับขนาด สัดส่วน ให้พอดีตัวของนักแสดง ซึ่งหลังจากมีการพิตติง การลองเสื้อ มักจะมีงานตกแต่งเพิ่มเติม เพื่อให้บุคลิกภาพตัวละครสมบูรณ์ หรือในบางครั้ง อาจจะต้องมีการ ส่งผลิตใหม่ โดยย้อนกลับไปในขั้นตอนที่ 1 ละ 2 ในกรณีที่เครื่องแต่งกาย อาจไม่เข้ากับตัวละครเลย เป็นความต้องการของผู้กำกับ / ผู้จัดละคร

ในบทที่ 5 นี้ ผู้เขียนจะแบ่งกรณีศึกษาของงานออกแบบเครื่องแต่งกาย ออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. **กรณีศึกษาในชั้นเรียน** เพื่อให้เห็นถึงการทำงานทางด้านการออกแบบตามหลักการ DRI ของนิสิตที่เรียนในด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่องานการแสดง และสามารถเป็นแนวทางในการออกแบบของผู้ที่สนใจ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเบื้องต้น และนำเสนอข้อมูลเปรียบเทียบการสร้างสรรค์ในงานการออกแบบของบทละครในเรื่องเดียวกัน เพื่อให้ผู้ศึกษาได้เห็นถึงกลวิธีการออกแบบที่แตกต่างกันไป สามารถนำไปปรับใช้กับงานการออกแบบของแต่ละบุคคลได้
2. **กรณีศึกษา ประสบการณ์การออกแบบเอกรางงานจริง** เพื่อให้เห็นถึงกระบวนการออกแบบ DRI ไปจนถึงกระบวนการผลิต 3D ที่ใช้ในการทำงานจริงของผู้เขียน เพื่อให้เห็นถึงขั้นตอนและวิธีการทำงาน ของงานการออกแบบไปสู่ผลงานจริง ตามประสบการณ์การทำงานกว่า 20 ปี ซึ่งมีทั้งงานกิจกรรมการแสดง (Event) ละครเวทีและละครทีวี

กรณีศึกษาในชั้นเรียน

พระราชชาชอบเรื่องโกหก

พระราชชาชอบเรื่องโกหก งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ศติณี พูลเจริญ (2563)

พระราชชาชอบเรื่องโกหก งานที่ 2 ผู้ออกแบบ : ชลธรินทร์ พัฒทอง (2563)

พระราชชาชอบเรื่องโกหก งานที่ 3 ผู้ออกแบบ : นันทวัฒน์ ศรีกุลเลาะ (2563)

พระราชชาชอบเรื่องโกหก งานที่ 4 ผู้ออกแบบ : ปริณดา เขตสมุทร (2563)

A Midsummer Night's Dream

A Midsummer Night's Dream งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : บัณฑิตา ธงสุวรรณ (2563)

A Midsummer Night's Dream งานที่ 2 ผู้ออกแบบ : ศุภนันท์ บุญเพ็ง (2563)

A Midsummer Night's Dream งานที่ 3 ผู้ออกแบบ : ปาหนัน อิศรางกูร ณ อยุธยา (2563)

A Midsummer Night's Dream งานที่ 4 ผู้ออกแบบ : ชลธรินทร์ พัฒทอง (2563)

A Midsummer Night's Dream งานที่ 5 ผู้ออกแบบ : นันทวัฒน์ ศรีกุลเลาะ (2563)

แมคเบธ (Macbeth)

แมคเบธ (Macbeth) งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ศติณี พูลเจริญ (2563)

แมคเบธ (Macbeth) งานที่ 2 ผู้ออกแบบ : ศุภนันท์ บุญเพ็ง (2563)

แมคเบธ (Macbeth) งานที่ 3 ผู้ออกแบบ : แก้วตา เกตุชรา (2563)

แมคเบธ (Macbeth) งานที่ 4 ผู้ออกแบบ : สถาปัตยกรรม นิลสกุล (2563)

ชั้น 7

ชั้น 7 งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ลัดตะวัน มีมะโน (2561)

ชั้น 7 งานที่ 2 ผู้ออกแบบ : ชนิสรมา มาบุตร (2561)

ยักษ์ตัวแดง

ยักษ์ตัวแดง งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ลัดตะวัน มีมะโน (2561)

ยักษ์ตัวแดง งานที่ 2 ผู้ออกแบบ : พีรัชชัย ผาติกรวงษ์ (2561)

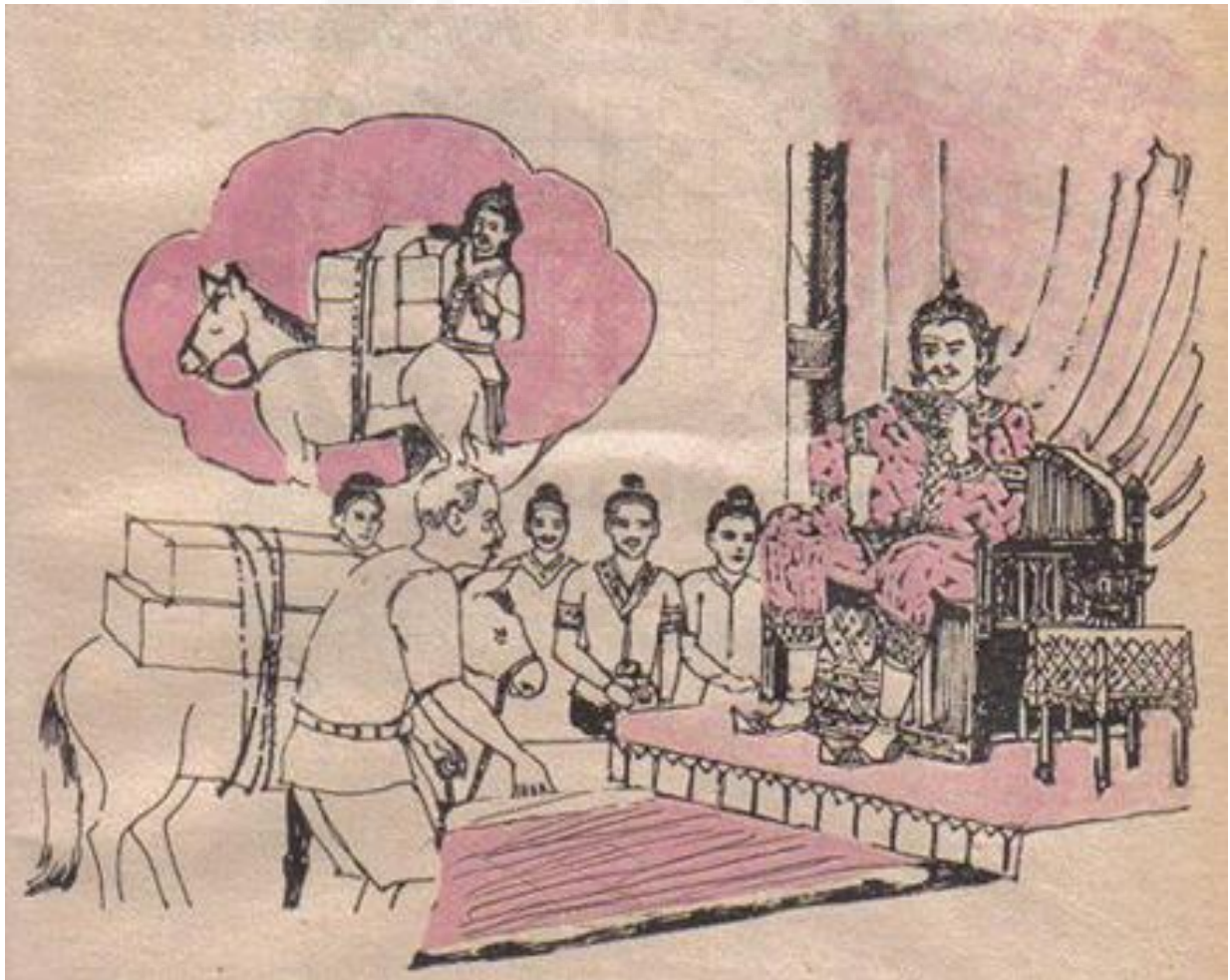
คอยโกโด้ (Waiting for Godot)

คอยโกโด้ (Waiting for Godot) งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ชนิสรมา มาบุตร (2561)

พระราชาชอบเรื่องโกหก

นิทานคำกลอนเรื่อง พระราชาชอบเรื่องโกหกนี้อยู่ในหนังสือเรียนภาษาไทยระดับประถม เป็นเรื่องคติสอนใจกับผู้อ่าน และใช้เพื่อพัฒนาการเขียนคำประพันธ์ของไทยในรูปแบบกลอนสุภาพและฝึกฝนให้เด็กมีอารมณ์รักการอ่านด้วยเป็นเรื่องราวที่เต็มไปด้วยจินตนาการและความสนุกและยังได้เรื่องคติสอนใจอีกในตอนจบ

แบบฝึกหัดจากบทละครเพื่อการอ่านนี้จึงเป็นที่มาของการกำหนดงานในชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายแบบการละครเพื่อการอ่าน เหมือนกับเป็นการจัดละครในโรงเรียน โดยมีจุดประสงค์ที่เน้นการอ่านเป็นหลัก ส่วนองค์ประกอบทางการละครจะเป็นรอง ซึ่งกิจกรรมการออกแบบในเรื่องนี้นั้นเป็นการทดสอบการประยุกต์ใช้วัสดุที่อยู่ใกล้ตัว ลงทุนในการผลิตเครื่องแต่งกายด้วยงบประมาณจำกัด และมุ่งเน้นการสร้างสรรคจากวัสดุที่นำมาใช้เป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สื่อสารได้ง่ายในแบบตรงไปตรงมา มากกว่าการลงทุนในการจ้างตัดเย็บให้เกิดความสมจริง เพราะสิ่งที่สะท้อนจากงานออกแบบ คือ กิจกรรมการสร้างสรรคที่สามารถเกิดขึ้นจริงได้ในโรงเรียน อีกทั้งงานออกแบบยังสามารถนำไปเป็นกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนในโรงเรียนที่ช่วยกันสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายกันเอง ช่วยในการเสริม ฝึกทักษะปฏิบัติการทางความสร้างสรรค์ในงานศิลปะได้อีก



ภาพประกอบที่ 83 ภาพประกอบในแบบเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง พระราชาชอบเรื่องโกหก

สืบค้นจาก <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=z80&month=08-2009&date=27&group=3&gblog=3>

พระราชอาชอบเรื่องโกหก งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ศติณี พูลเจริญ (2563)

แนวการนำเสนอของเรื่องเป็นประเภทละครประเด็นศึกษา (TIE หรือที่เป็นศัพท์เฉพาะ Theatre-in-Education) เสนอแนวความคิดเบื้องต้นจากการใส่ชุดพลของโรงเรียน เสมือนการทำกิจกรรมโดยทั่วไปและมีการสร้างสรรค์จากวัสดุง่าย ๆ ในโรงเรียนมาใช้เป็นสื่อในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เช่น กระดาษลังและวัสดุเหลือใช้ในโรงเรียน

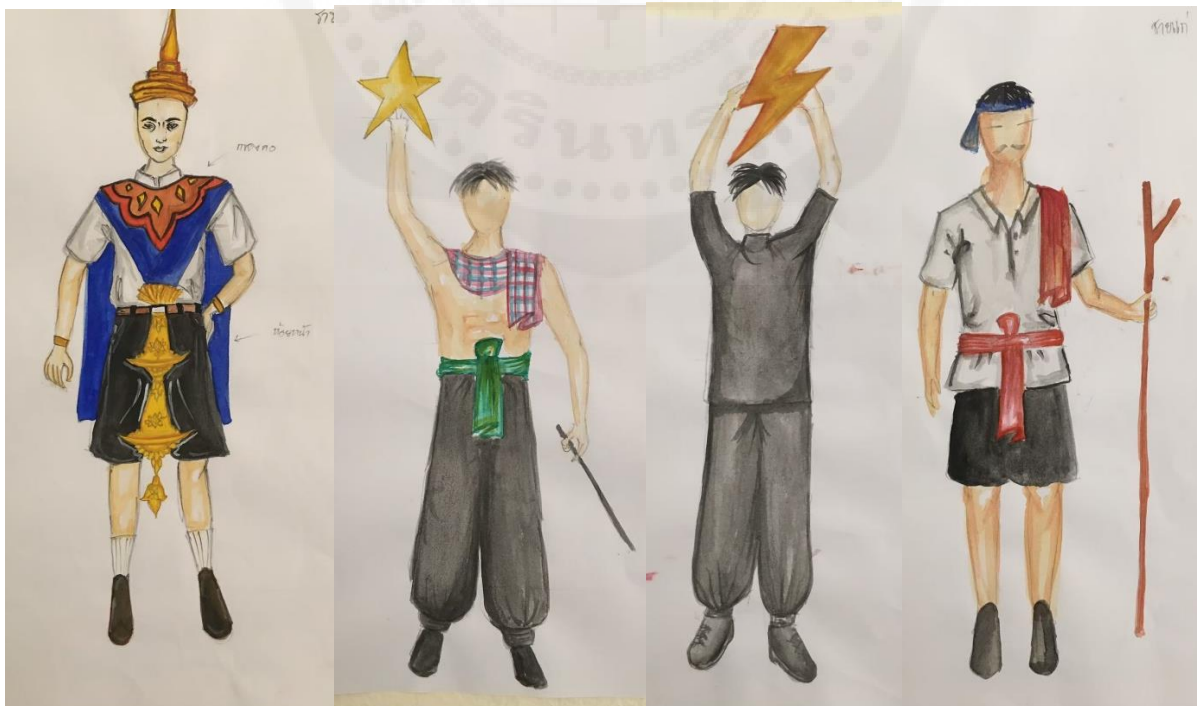


ภาพประกอบที่ 84 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเพื่อการอ่านเรื่อง พระราชอาชอบเรื่องโกหก ออกแบบโดย ศติณี พูลเจริญ (2563)

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

พระราชอาชอบเรื่องโกหก งานที่ 3 ผู้ออกแบบ : นันทวัฒน์ ศรีกุดเลาะ (2563)

เสนอแนวความคิดเบื้องต้นจากการใส่ชุดนักเรียนและเลือกใช้อุปกรณ์เสริมที่เป็นการหยิบยืมมาจากสิ่งของทางวัฒนธรรมที่อยู่รอบตัว ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์จากสิ่งทอพื้นบ้านอีสาน และข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการคิดสร้างสรรค์ที่ดี โดยใช้ของที่อยู่รอบตัวมาใช้ เป็นการลงทุนน้อย เน้นจินตนาการจากของมาสู่การใช้ในบทบาทของตัวละคร



ภาพประกอบที่ 86 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเพื่อการอ่านเรื่อง พระราชาขอบเรื่องโกหก ออกแบบโดย นันทวัฒน์ ศรีกุดเลาะ (2563) ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

พระราชอาชอบเรื่องโกหก งานที่ 4 ผู้ออกแบบ : ปริณดา เขตสมุทร (2563)

เสนอแนวความคิดเบื้องต้นจากการกิจกรรมละครหุ่นในโรงเรียน ซึ่งใส่ร่วมกับเครื่องแต่งกายพละของโรงเรียน ทำให้สิ่งที่เพิ่มเติมในชุดนั้น มีความโดดเด่นและมีความเป็นไปได้ในแง่มุมมองของการทำให้เป็นรูปแบบกิจกรรมละครเพื่อการอ่านในโรงเรียน ซึ่งผู้ออกแบบมีการนำเสนอการใช้หุ่นมือผสานเข้ากับชุดคนและเพิ่มเติมอุปกรณ์ประกอบที่สำคัญในเรื่องด้วยการใช้การประดิษฐ์สิ่งของรอบตัว ทำให้งานยิ่งช่วยเสริมสร้างจินตนาการกับผู้ร่วมกิจกรรมการละครมากยิ่งขึ้น

พ ร ะ ร าช า ที่ ช อ บ ร ี อ ง ก อ ห ก



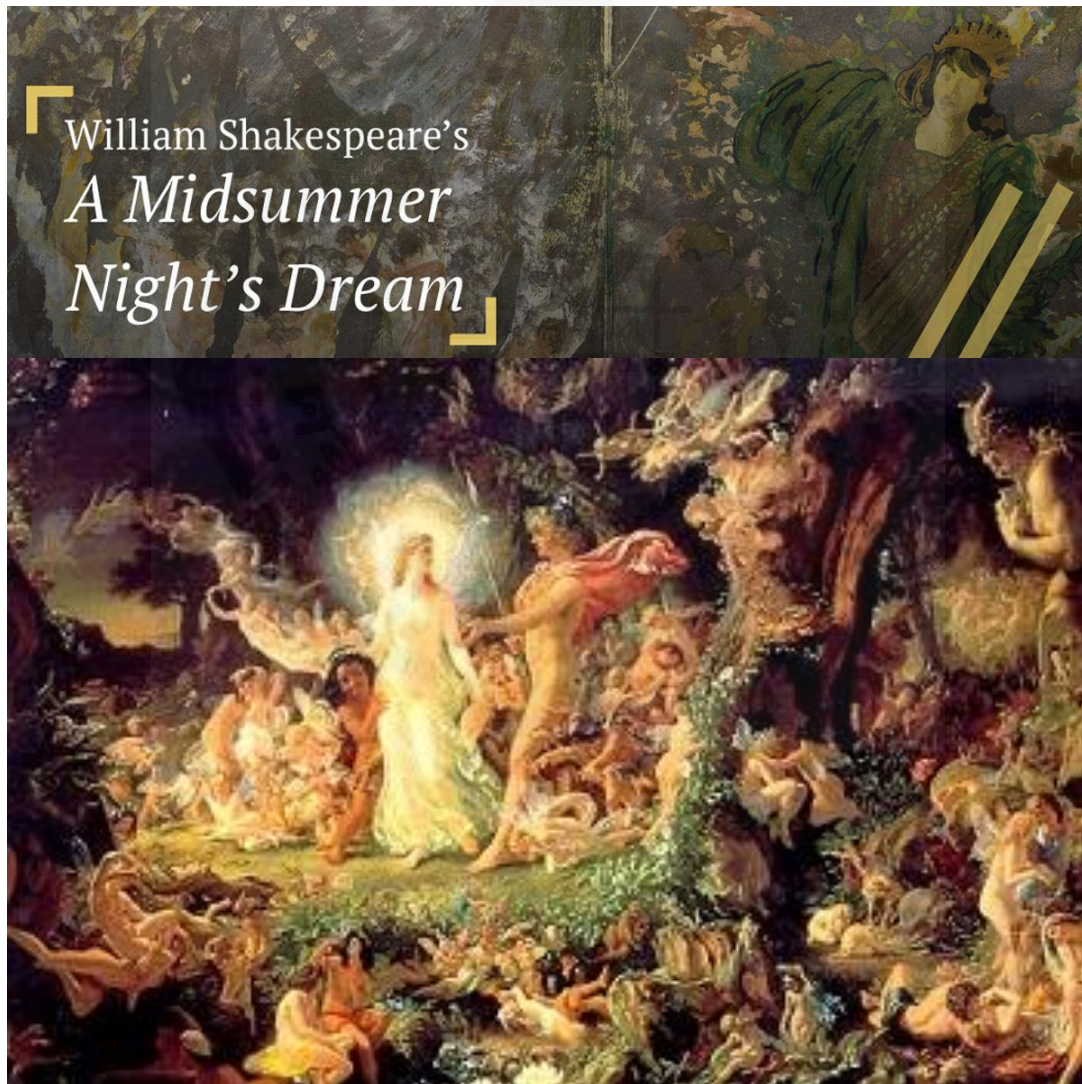
ภาพประกอบที่ 87 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเพื่อการอ่านเรื่อง พระราชาชอบเรื่องโกหก ออกแบบโดย ปริณดา เขตสมุทร (2563)

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์. (2564).

A Midsummer Night's Dream

คืนฝันกลางฤดูร้อน บทละครตลก 5 เรื่องโดยวิลเลียม เชกสเปียร์เขียนประมาณปี ค.ศ. 1595–1596 และตีพิมพ์ในปี 1600 เรื่องราวต่าง ๆ ได้เริ่มต้นขึ้น เมื่อหนุ่มสาวคู่หนึ่ง เฮอร์มิน กับ ดิมิเทรียส ถูกบังคับให้แต่งงานกัน โดยที่เฮอร์มินได้รักอยู่กับไลแซนเดอร์ ทั้งสองจึงพากันหนีเข้าป่าไปเพื่อหลบหนีการแต่งงานครั้งนี้ เพื่อนสาวของเฮอร์มิน เฮเลน่า ซึ่งหลงรักดิมิเทรียส ได้นำแผนนี้ไปบอกแก่ดิมิเทรียส ดิมิเทรียสจึงออกตามหาคนทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งหนุ่มสาวได้มุ่งเข้าไปสู่ป่าลึก เป็นที่สิงสถิตของเหล่าภูติพราย เทพธิดา และนางไม้ และแล้วเรื่องราวอลอลเวงก็เกิดขึ้นเมื่อมีเทพนิสยซ์เล่นองศ์หนึ่งได้นึกสนุกขึ้นมาร้ายมนต์วางยาเสน่ห์ทำให้หนุ่มสาวทั้งหลายสลับคู่กัน เกิดการชุลมุนวุ่นวายกันไปทั่ว ซึ่งเป็นที่มาของความสนุกสนาน ขวตลกขบขัน ในแบบฉบับของเชกสเปียร์ (เอ็ม เอช ทิม, 2021)

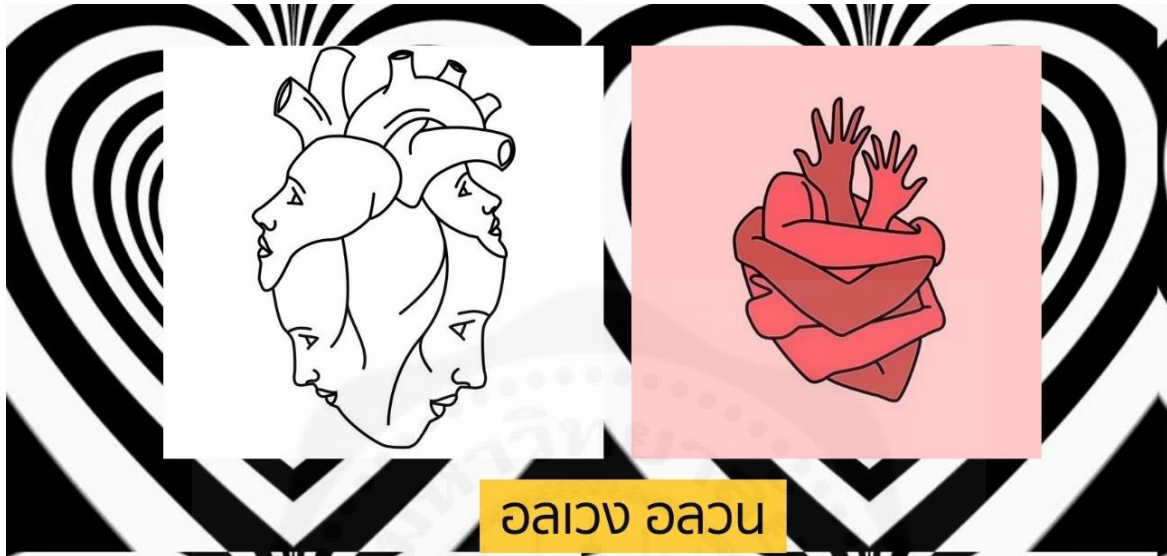
เป็นบทละครที่นิยมนำมาฝึกฝนให้นักเรียนการละครทั่วโลกได้เข้าใจความคิดของผู้เขียนได้ดี เนื่องจากเป็นบทละครที่นักเรียนการละครควรได้อ่าน ในบทเองมีช่องว่างทางความคิดให้นักออกแบบทุกสมัยได้ตีความ และเป็นบทละครที่มีความนิยมสร้างสรรค์ขึ้นใหม่หลายเวอร์ชัน



ภาพประกอบที่ 88 บทละครเรื่อง A Midsummer Night's Dream คืนฝันกลางฤดูร้อน บทละครตลก 5 เรื่องโดยวิลเลียม เชกสเปียร์
 สืบค้นจาก <http://www.inquiriesjournal.com/articles/1520/the-role-of-deception-in-love-as-portrayed-in-shakespeares-a-midsummer-nights-dream-and-twelfth-night>

A Midsummer Night's Dream งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : บัณฑิตา ธงสุวรรณ (2563)

นำเสนอในมุมมองความรักในปัจจุบันที่สามารถมีทางเลือกในการดำเนินชีวิตหรือแม้กระทั่งการเลือกเส้นทางของความรัก ซึ่งในการออกแบบครั้งนี้ใช้ความคิดในความรักของกลุ่มเพศทางเลือก (LGBTQ) มานำเสนอประกบกับความคิดของนักออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย นำมาเป็นความคิดในการทดลองการทำงานออกแบบ เป็นการนำเสนอในการมองบทที่เปลี่ยนไปตามกระแสวัฒนธรรมของโลกปัจจุบัน



แนวความคิดในการออกแบบที่ใช้ในงานกับเรื่อง A Midsummer Night's Dream ของ บัณฑิตา ธงสุวรรณ ที่แสดงถึงความอลวงอลวนในเรื่อง เนื่องจากต้องการนำเสนอให้เห็นถึงความร่วมสมัย



ภาพประกอบที่ 89 การร่างภาพ (Draft 1) เพื่อเป็นการแสดงสมดุลของโลกในละคร ออกแบบโดย บัณฑิตา ธงสุวรรณ (2563)

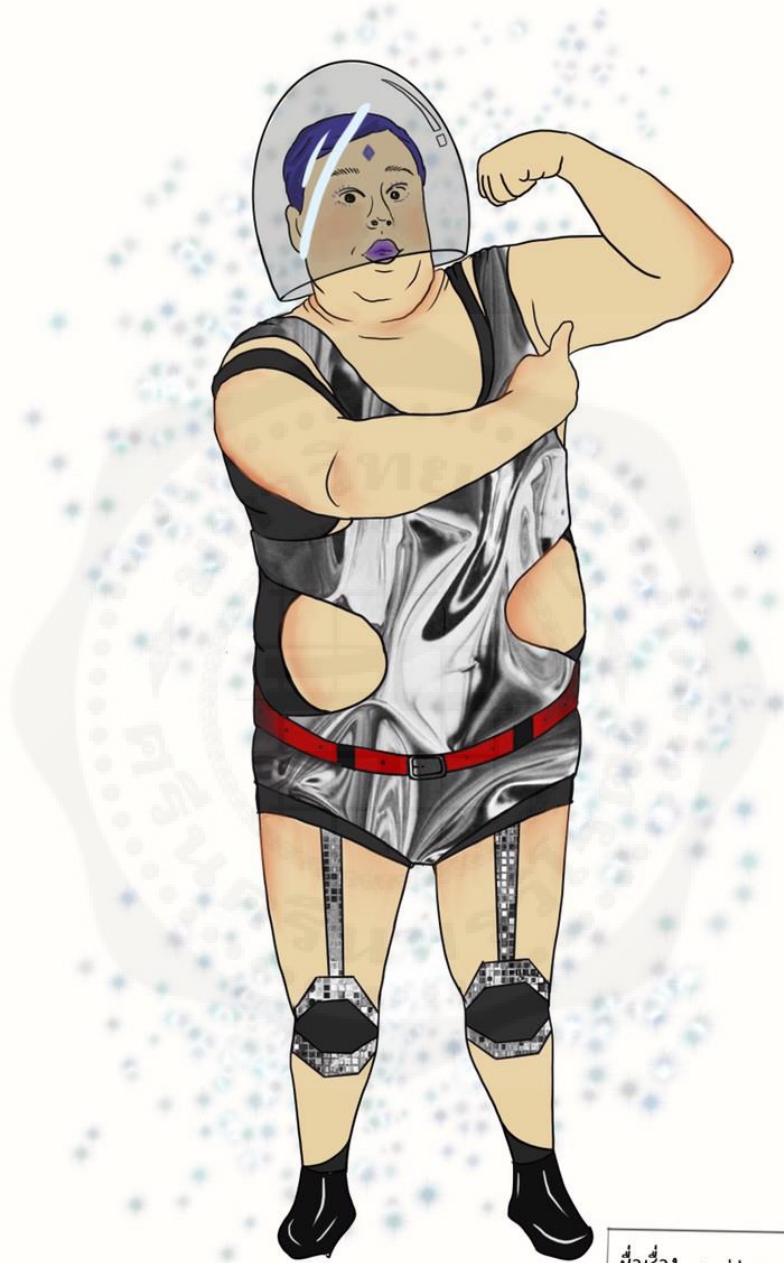
ที่มา: กิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2564).

บัณฑิตา ธงสุวรรณ 086

A Midsummer night's dream



ภาพประกอบที่ 90 ภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง A Midsummer Night's Dream ออกแบบโดย บัณฑิตา ธงสุวรรณ (2563)
 ที่มา: กิตติกรรม นพอุดมพันธ์. (2564).



ชื่อเรื่อง	A mid summer night's dream
ชื่อตัวละคร	แพ็ค
ผู้ออกแบบ	บัณฑิตา ธงสุวรรณ

ภาพประกอบที่ 91 งานออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร “แพ็ค” ในเรื่อง A Midsummer Night's Dream

ใช้เทคนิคการวาดด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ออกแบบโดย บัณฑิตา ธงสุวรรณ (2563)

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

A Midsummer Night's Dream งานที่ 2 ผู้ออกแบบ : ศุภนันท์ บุญเพ็ญ (2563)

นำเสนอในมุมมองความรักในแนวคิด “โลกคือเวที ชีวิตคือละคร” ด้วยการดำเนินเรื่องที่มีการพลิกผันของเรื่องความรักในเรื่อง ทำให้รู้สึกนำเสนอประเด็นนี้ขึ้นมาและใช้แนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายนี้ด้วย หลักการของ Erte นักออกแบบเครื่องแต่งกายในยุค ART DECO ที่เป็นการแบ่งโลกความจริงกับโลกความฝันออกจากกัน

A midsummer night's dream

Concept design

โลกคือเวที
ชีวิตคือละคร



Erte

เป็นศิลปินที่เกิดในรัสเซียซึ่งทำงานในฝรั่งเศส ภายใต้นามแฝง Erte ผลงานของ Erte มีความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่เหมือนใครรวมถึงภาพประกอบแฟชั่น เครื่องประดับการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพกราฟิก รวมถึงการออกแบบชุดโอเปร่าภาพยนตร์ และโรงละคร ชื่อของเขามีความหมายเหมือนกันกับการเคลื่อนไหวแบบอาร์ตเดโคซึ่งใช้สีที่เป็นตัวหนาและรูปทรงเรขาคณิต การเคลื่อนไหว ซึ่งมักจะมีวัสดุที่สิ้นเปลือง เสริมแต่งด้วยอัญมณีและของประดับตกแต่งที่วางบนพื้นฐานของภูมิทัศน์สไตล์อาร์ตเดโค

Art Deco

Art Deco เป็นช่วงหนึ่งของการศิลปะที่หลุดพ้นจากความ เป็น Classic เข้าสู่ยุคเริ่มต้นของ Modernism เกิดต่อเนื่อง จากงานศิลปะที่มีรูปแบบวิจิตร เน้นรูปทรงและลวดลาย แบบธรรมชาติ ในวิถีของการออกแบบที่อ่อนช้อยอย่าง Art Nouveau โดย Art Deco จะมีลวดลายที่คลี่คลายเป็นเส้น สายที่เรียบง่ายซึ่งเป็นแนวความคิดที่หันมาสนใจรูปทรง เรขาคณิตที่ดูแข็งแรงมากขึ้นศิลปินในยุคนี้จึงสร้างสรรค์ ชิ้นงานออกมาเพื่อตอบสนองการปฏิวัติของวงการ วิทยาศาสตร์ สังคม และเหตุการณ์ต่างๆ ทางการเมือง

ภาพประกอบที่ 92 ข้อมูลทางความคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง A Midsummer Night's Dream ออกแบบโดย ศุภนันท์ บุญเพ็ญ (2563) ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

ไอเบรอน



ไทเทเนีย



พัค (พราย)



ฮิปพอลิตา



ธีซึอัส



อิจิอัส



เฮลิना



เฮอร์เมีย



สทาวเอลิง (ช่างตัดเสื้อ)



ควินซ์(ช่างไม้)



บ็อททอม(ช่างทอผ้า,ลา)



สเน่ห์(ช่างบัดกรี)



ฟลุค(ช่างเครื่องเป่าลม)



ภาพประกอบที่ 93 ภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง A Midsummer Night's Dream ออกแบบโดย ศุภนันท์ บุญเพ็ง (2563) ที่มา: กิตติกรรม นพอุดมพันธุ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 94 ภาพร่างด้วยดินสอ งานออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร “โอเบรอนและเฮลิना”

ในเรื่อง A Midsummer Night's Dream ออกแบบโดย ศุภนันท์ บุญเพ็ญ (2563)

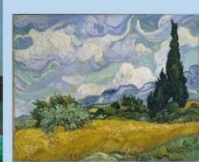
ที่มา: กิตติกรรม นพอดมพันธ์. (2564).

A Midsummer Night's Dream งานที่ 3 ผู้ออกแบบ : ปาหนัน อิศรางกูร ณ อยุธยา (2563)

นำเสนอในมุมมองความรักในแนวคิด “ทางแห่งรักแท้ไม่เคยราบรื่น” นำเสนอแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยเส้นและร่องรอยของแปรงสีในงานของ วินเซนต์ แวน โก๊ะ เป็นจิตรกรชาวดัตช์ยุคโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์ ซึ่งผู้ออกแบบต้องการนำเสนอความไม่ราบรื่นของความรัก ที่ยังเป็นความสนุก จินตนาการของแวนโก๊ะ ที่มีทั้งเส้นและสีสันทมาใช้ในการออกแบบครั้งนี้



THEME : ทางแห่งรักแท้ ไม่เคยราบรื่น



ภาพประกอบที่ 95 ข้อมูลทางความคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง A Midsummer Night's Dream

ออกแบบโดย ปาหนัน อิศรางกูร ณ อยุธยา (2563)

ที่มา: กิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 96 ภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง A Midsummer Night's Dream ออกแบบโดย ปานัน อิศรางกูร ณ อยุธยา (2563)
 ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 97 การจัดหมวดเครื่องแต่งกาย ด้วยสีและรูปทรงของเสื้อผ้ากับตัวละครเพื่อแบ่งตัวละครในโลกจริงและโลกของเทพนิยาย ออกแบบโดย ปาหนัน อิศรางกูร ณ อยุธยา (2563)
 ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 98 ลักษณะของสีและเส้นที่แปร่ง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์หนึ่งในการออกแบบเครื่องแต่งกายในเรื่อง A Midsummer Night's Dream

ผู้ออกแบบ ปาหนัน อิศรางกูร ณ อยุธยา (2563)

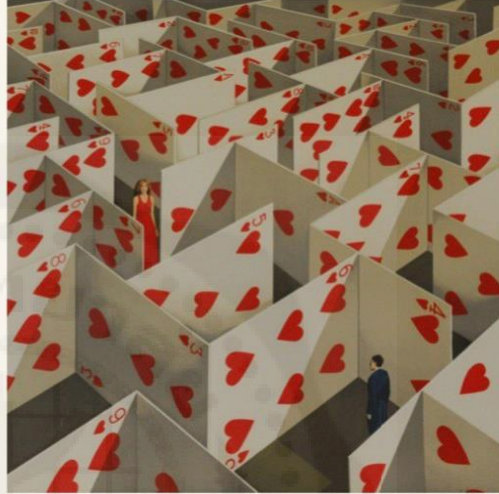
ที่มา: กิตติกรรม นพอุดมพันธุ์. (2564).

A Midsummer Night's Dream งานที่ 4 ผู้ออกแบบ : ชลธรินทร์ พัฒทอง (2563)

นำเสนอในมุมมองความรักในแนวคิด “เส้นทางความรักไม่ราบเรียบ” ด้วยการการออกแบบเครื่องแต่งกายจากวัฒนธรรมอื่นมาใช้ในการออกแบบ เหมือนกับงานชิ้นนี้ที่ผู้ออกแบบใช้วัฒนธรรมของชาวไวคิงมาเทียบเคียง กับเนื้อเรื่องเดิม จึงสะท้อนรูปแบบเครื่องแต่งกายของกลุ่มไวคิงที่เป็นนักเดินทางกับกลุ่มเทพนิยายในตำนานไวคิงมาใช้แบ่งกลุ่มตัวละครทั้งสอง แยกออกจากกันตามบทละครเดิมที่กำหนดให้ภาพใหม่ในเนื้อเรื่องเดิม

Theme

เส้นทางความรักที่ไม่ราบเรียบ



คำ ไวคิง นั้นใช้เรียก
รวมๆ กลุ่มนักรบ นัก
เดินทาง พ่อค้า ที่เดิน
ทางมาจากกลุ่ม
ประเทศแถบสแกน
ดิเนเวีย

และแน่นอนว่าสิ่งสำคัญที่สุดที่ทำให้ชาวไวคิง
เป็นตำนานขึ้นมาได้ขนาดนี้ ใครเห็นต้องรีบหนี
ให้ไวที่สุด นั่นคือ เรือมังกร นั่นเอง

ภาพประกอบที่ 99 ข้อมูลทางความคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง A Midsummer Night's Dream

ออกแบบโดย ชลธรินทร์ พัฒทอง (2563)

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

นางสาว ชลธรินทร์ พัฒทอง (เบญญกุล) 080

A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM



ธีซึอุส - ฮีบพอลิตา



เดมิเทรียส - เฮลิน่า



ไลเซนเดอร์ - เฮอร์เมีย



อิจิอุส



ฟีลอสเตรส



ฟลูต



สแน็ก



ควินซ์



เสน้าท์



บ๊อททอม



สทาเวลลิง

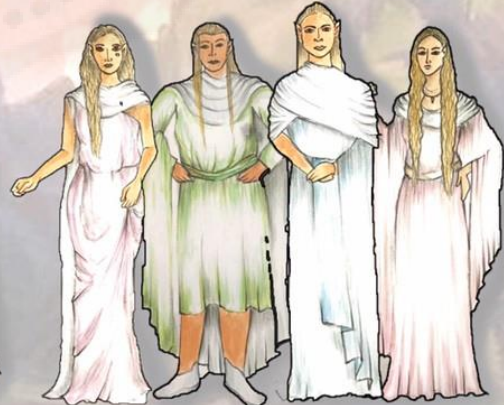


ไทเทเนีย

โอเบรอน



พัคพราย



พีส์บลอสซัม ค็อบเว็บบ์ ม็อธซ์ มัสตาสีด

ภาพประกอบที่ 100 ภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง A Midsummer Night's Dream ออกแบบโดย ชลธรินทร์ พัฒทอง (2563)

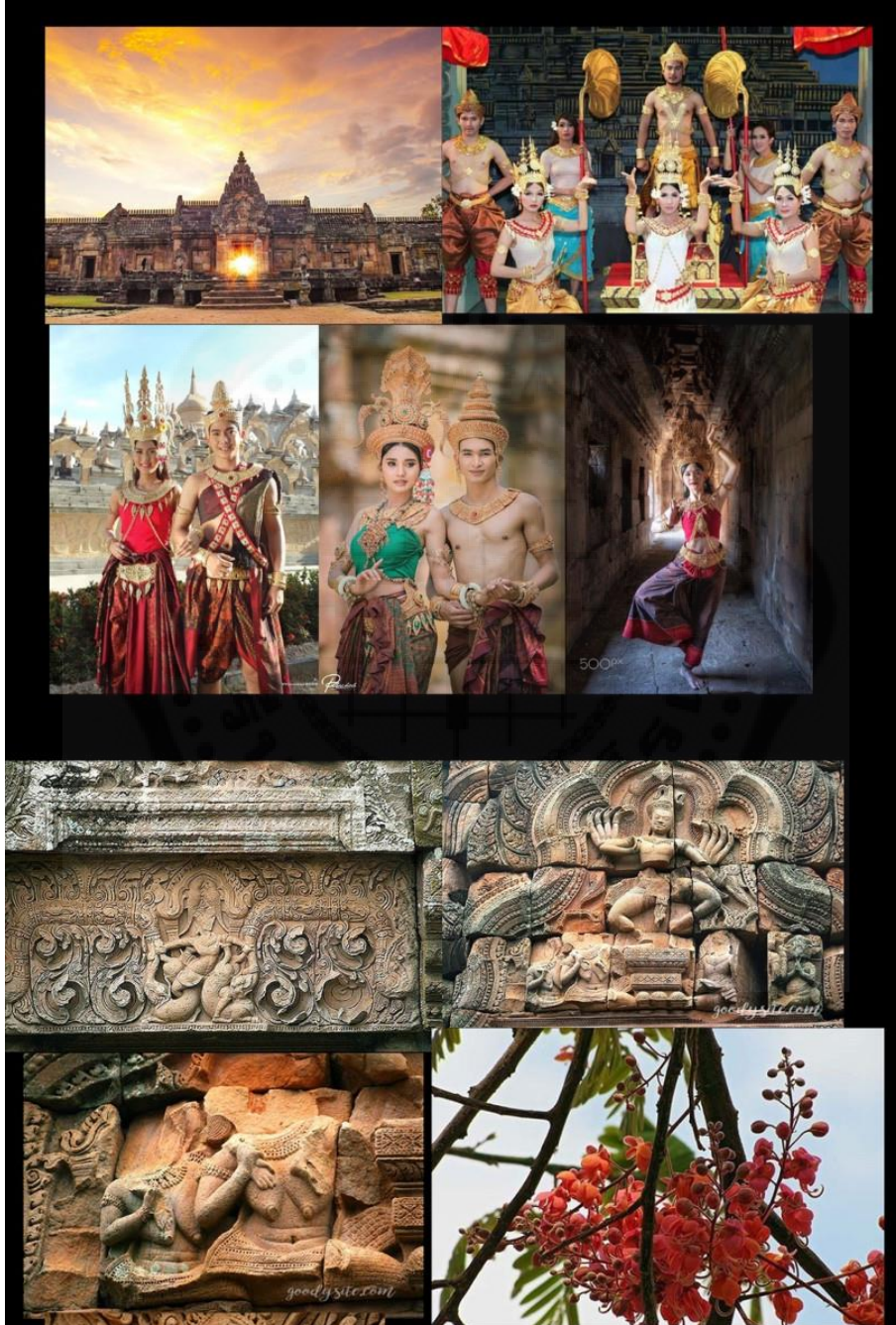
ที่มา: กิตติกรรม นพอดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 101 งานออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร A Midsummer Night's Dream
 “ซีลีอุส” กับ “ไททาเนีย” ออกแบบโดย ชลครินทร์ พัฒทอง (2563)
 ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

A Midsummer Night's Dream งานที่ 5 ผู้ออกแบบ : นันทวัฒน์ ศรีกุดเลาะ (2563)

นำเสนอในมุมมองในการออกแบบด้วยการเปลี่ยนบริบททางวัฒนธรรม จากโลกตะวันตกมาสู่เทพนิยายในโลกตะวันออก ด้วยการใช้วัฒนธรรมของประเทศกัมพูชา (เขมร) ในการแทนตัวละครต่าง ๆ ในส่วนของโลกความฝัน และใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของคนในพื้นที่ใกล้เคียงแทนโลกจริงในละคร ผู้ออกแบบเลือกใช้กลุ่มวัฒนธรรมอีสานใต้ของไทย (สุรินทร์ บุรีรัมย์) พื้นที่ที่มีปราสาทปราสาทและรูปจำหลักถึงเทพยดาต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบเป็น A Midsummer Night's Dream ในแบบเอเชียอุษาคเนย์

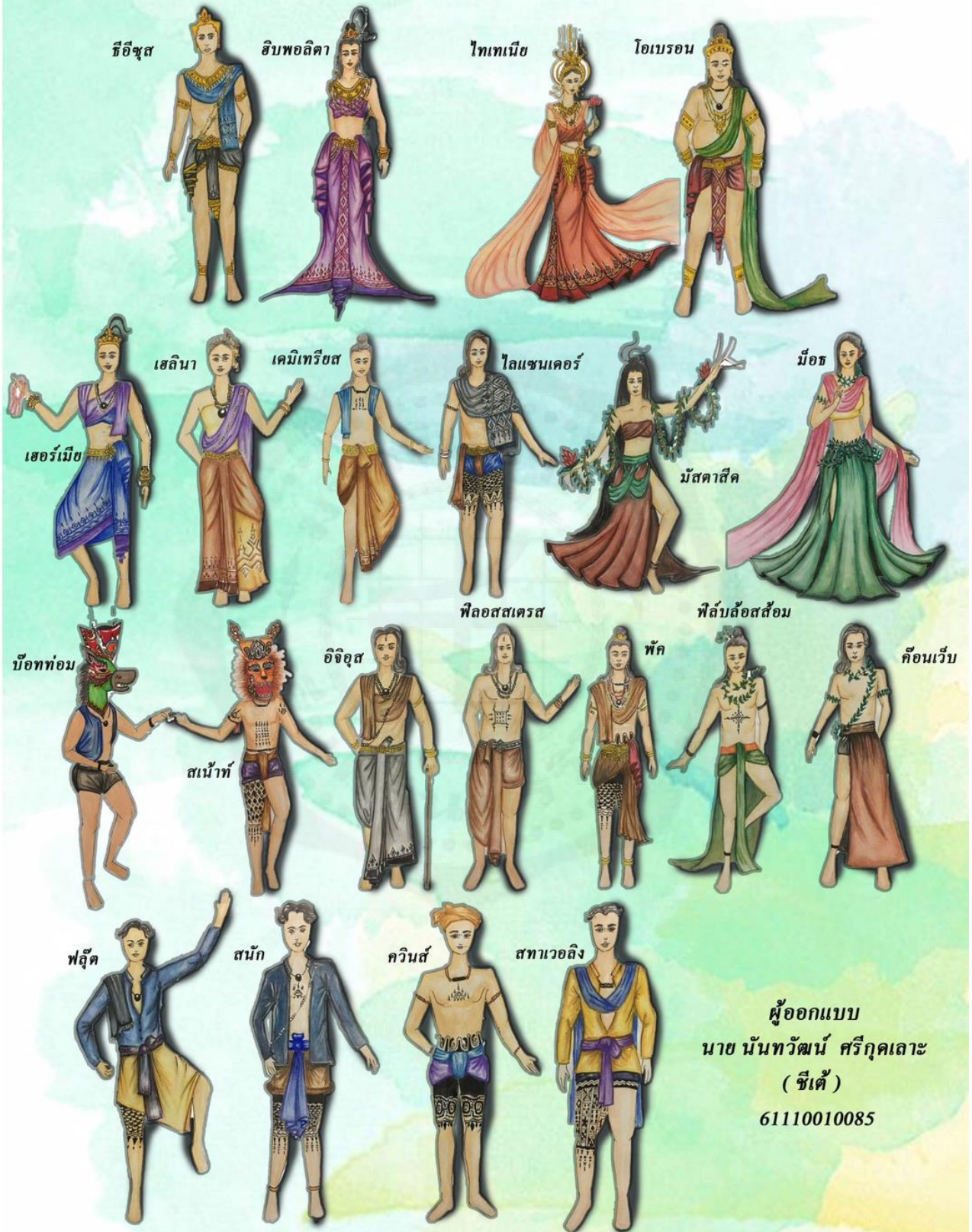


ภาพประกอบที่ 102 ข้อมูลทางความคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง A Midsummer Night's Dream

ออกแบบโดย นันทวัฒน์ ศรีกุดเลาะ (2563)

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM



ภาพประกอบที่ 103 ภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง A Midsummer Night's Dream ออกแบบโดย นันทวัฒน์ ศรีกุลเถาะ (2563)

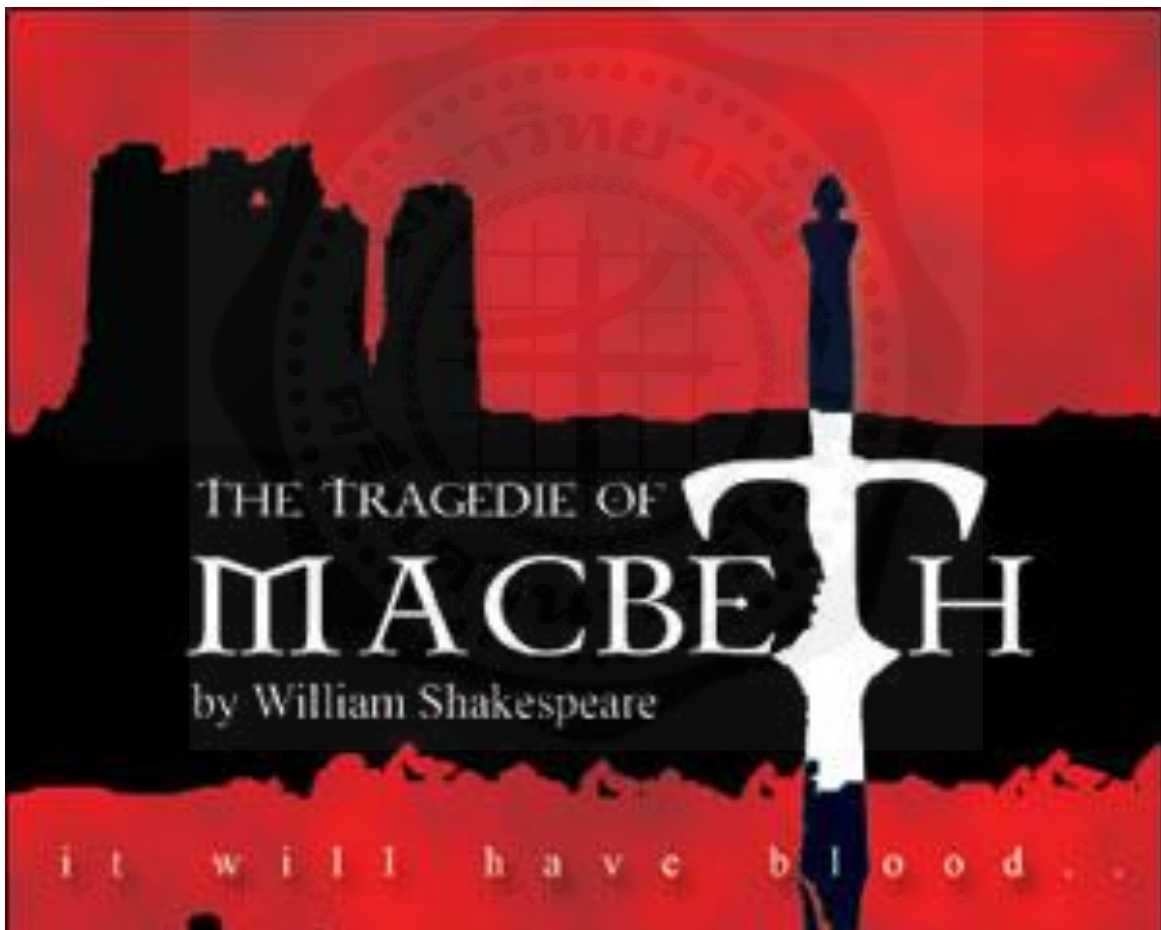
ที่มา: กิตติกรรม นพอดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 104 การใช้รูปแบบละครหน้ากากแบบผีตาโขนมาร่วมออกแบบเครื่องแต่งกายในละคร A Midsummer Night's Dream ออกแบบโดย นันท์วัฒน์ ศรีกุดเลาะ (2563)
ที่มา: กิตติกรรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

แมกเบธ (Macbeth)

เรื่องราวของแมกเบธ ขุนนางนักรบฝีมือดีในกษัตริย์ดันแคน ก่อการกบฏสังหารกษัตริย์หลังจากได้รับคำทำนายชะตาชีวิตอันน่าปessimistic จากแม่มด 3 คน ร่วมด้วยเลดี้แมกเบธผู้ผลักดันให้การสนับสนุนการชิงบัลลังก์ครั้งนี้ ซึ่งเขาก็ทำสำเร็จโดยสังหารดันแคนภายใต้หลังคาบ้านของเขาเอง หลังจากก่อการ แมกเบธได้ขึ้นเป็นกษัตริย์ เลดี้แมกเบธก็ได้เป็นราชินีคู่บัลลังก์ หากแต่สวรรค์ก็อยู่ในอก นรกอยู่ในใจ บาปกรรมที่ก่อไว้ตามมาหลอกหลอนทั้งคู่ในรูปแบบของปีศาจและภาพหลอนในจิตได้สำนึก เลดี้แมกเบธมีอาการระเผลอในยามค่ำคืน พยายามล้างมือของตนที่เปื้อนเลือดในภาพฝัน แมกเบธตามสังหารคนที่แข็งขันและเขาหวาดระแวงว่าจะถูกโค่นอำนาจจน หากแต่ยังคงเชื่อมั่นในคำทำนาย เขาจะไม่วันตายด้วยมือของคนที่คลอດจากกรรมของสตรี ความมัวเมาละโมภในอำนาจ ยศถาบรราดศักดิ์ จนก่อการกระทำบาปมือเปื้อนเลือด สุดท้ายเรื่องราวก็นำไปสู่โศกนาฏกรรมอันน่าเวทนาของแมกเบธและภรรยา (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2020)



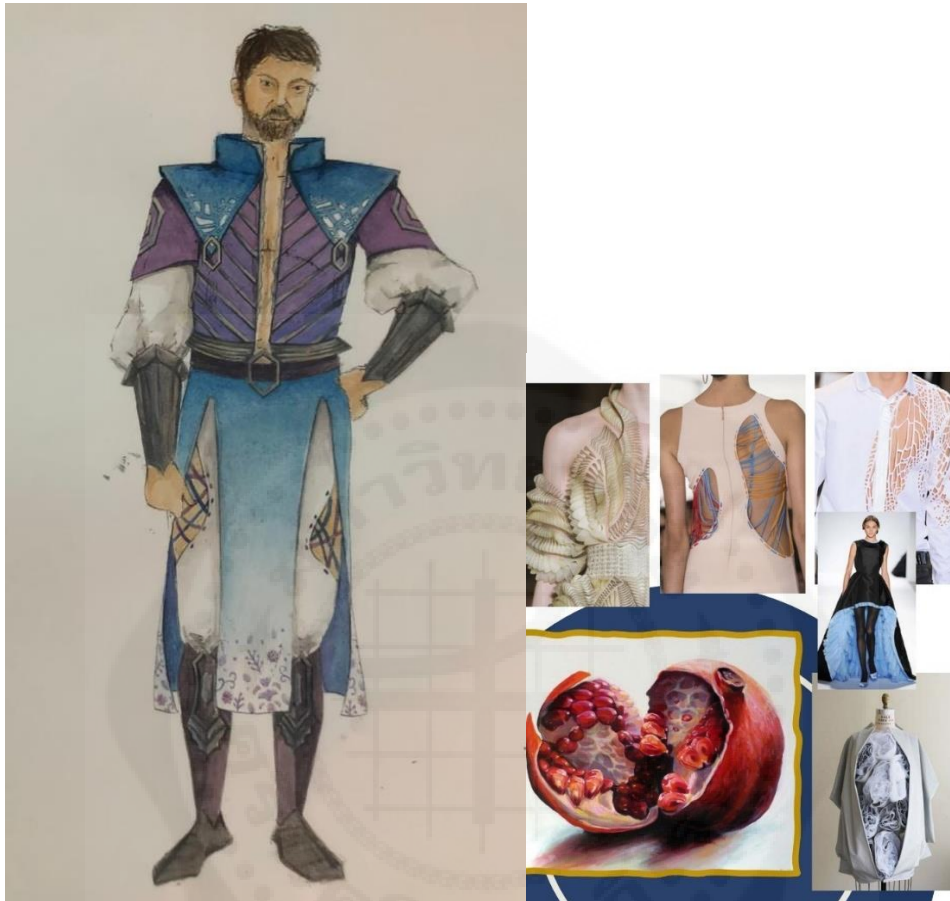
ภาพประกอบที่ 105 บทละครเรื่องแมกเบธ

สืบค้นจาก <https://variety.thaiza.com/horror/251495/>

เป็นอีกบทละครหนึ่งของเชกเปียร์ ที่นิยมกำหนดเป็นโจทย์ในการทำงานเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพราะในรูปแบบของบทขับให้ผู้ออกแบบตีความและมีความหมายเชิงสัญลักษณ์มากมาย จึงเป็นการให้ข้อมูลทางภาษาไปสู่งานภาพได้ดี ในเรื่องแมกเบธนี้ จะเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นถึงการตีความสู่ตัวละครหลัก ซึ่งผู้เรียนจะได้รับชุดข้อมูลเดียวกัน เรื่องเดียวกัน แต่การตีความไปสู่งานภาพแตกต่างกัน ก็จะทำให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีความแตกต่างกันออกไป

แมกเบธ (Macbeth) งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ศติณี พูลเจริญ (2563)

นำเสนอในมุมมอง “ดีคือเลว ทราบดีคืองาม” โดยการใช้รูปแบบพื้นผิวของเครื่องแต่งกายบางส่วนปริแตกออก เพื่อให้เห็นถึงสิ่งที่อยู่ด้านในในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เห็นได้จากส่วนที่กระเทาะออกจนเห็นเนื้อแท้ที่อยู่ภายใน เหมือนกับสภาพจิตใจของตัวละครในเรื่อง



MACBETH

รพีภัท ศติณี พูลเจริญ 096



ภาพประกอบที่ 106 การออกแบบตัวละครแมกเบธ ออกแบบโดย ศติณี พูลเจริญ (2563)

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

แมกเบธ (Macbeth) งานที่ 2 ผู้ออกแบบ : ศุภนันท์ บุญเพ็ง (2563)

นำเสนอในมุมมอง “ความทะเยอทะยานนำไปสู่หนทางหายนะ” โดยการใช้รูปแบบที่เป็นซ้อนทับเป็นชั้น มีการทับซ้อน และการเผยให้เห็นช่อง ร่องรอย ในการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายเพื่อให้มีภาพลักษณ์ที่สนับสนุนแนวคิดหลัก เพื่อให้เห็นถึงสภาพจิตใจของตัวละคร



ซีชาร์ 097



ภาพประกอบที่ 107 การออกแบบตัวละครแมกเบธ ออกแบบโดย ศุภนันท์ บุญเพ็ง (2563)

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

แมกเบธ (Macbeth) งานที่ 3 ผู้ออกแบบ : แก้วตา เกตุขรา (2563)

นำเสนอในมุมมอง “ความกลัวในจิตใจของแมกเบธ” ในเรื่องของการแย่งชิงอำนาจ จึงเปรียบกับรอยปริแตก การแตกร้าวในจิตใจ จึงนำเสนอร่องรอยของการแตกร้าวในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อเป็นการเน้นย้ำให้เห็นความไม่มั่นคง แข็งแกร่งในจิตใจของตัวละครหลัก

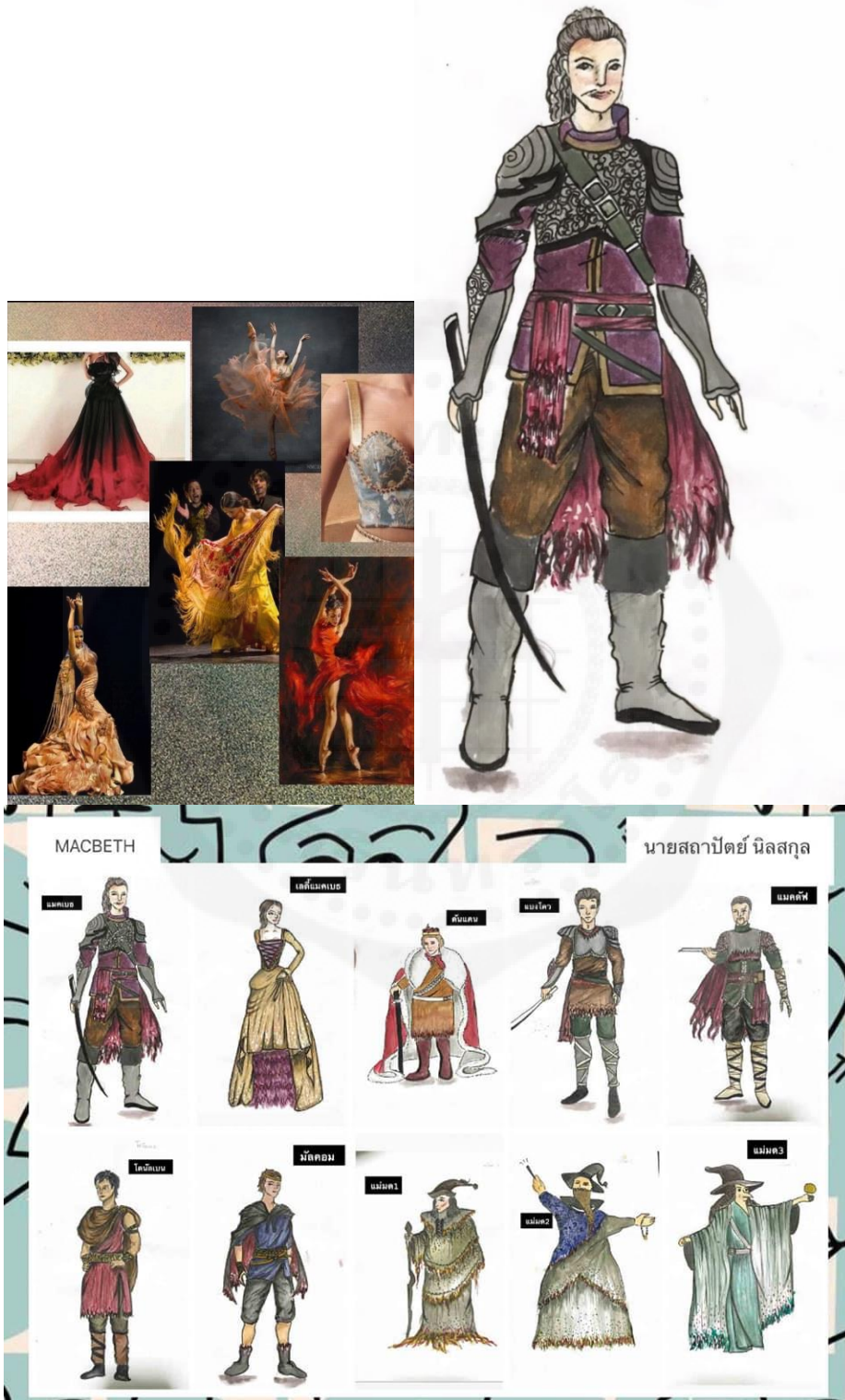


ภาพประกอบที่ 108 การออกแบบตัวละครแมกเบธ ออกแบบโดย แก้วตา เกตุขรา (2563)

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

แมกเบธ (Macbeth) งานที่ 4 ผู้ออกแบบ : สถาปัตย์ นิลสกุล (2563)

นำเสนอในมุมมอง “ความโลภ” เป็นความไม่รู้จักพอ ความมั่งใหญ่ใฝ่สูง ชิงดีชิงเด่น อยากมีอำนาจเหนือผู้อื่น ซึ่งในระหว่างทางจะต้องมีการสูญเสียไปด้วยเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ผู้ออกแบบจึงนำเสนอ การกร่อนทำลาย ด้วยเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ถูกเผาไหม้ เพื่อแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ต้องแลกมากับอำนาจของตน



ภาพประกอบที่ 109 การออกแบบตัวละครแมกเบธ ออกแบบโดย สถาปัตย์ นิลสกุล (2563)

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

การเปรียบเทียบจากรูปที่เป็นแรงบันดาลใจไปสู่แนวคิดในการออกแบบ ที่ทำให้งานออกแบบมีความแตกต่างกันออกไปได้ ดังนั้นผู้ออกแบบควรกำหนดแนวทางในการออกแบบกับการสื่อสารด้วยถ้อยคำ หลังจากนั้นจึงหารูปที่เป็นแรงบันดาลใจในการช่วยให้งานออกแบบมีเอกลักษณ์และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพประกอบที่ 110 ภาพที่ใช้เป็นแรงบันดาลใจกับการออกแบบตัวละครแม่มดทั้ง 3 ออกแบบโดย : ปริมดา เขตสมุทร (2563)
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 111 ภาพที่ใช้เป็นแรงบันดาลใจกับการออกแบบตัวละครแม่มดทั้ง 3 ออกแบบโดย : ศศิณี พูลเจริญ (2563)
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 112 ภาพที่ใช้เป็นแรงบันดาลใจกับการออกแบบตัวละครแม่มดทั้ง 3 ออกแบบโดย : พนัส กิจล้ำสีกุล (2563)
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

ชั้น 7 งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ลัดตะวัน มีมะโน (2561)

นำเสนอในมุมมอง “ความจริงของสังคม” ผู้ออกแบบจึงนำเสนองานออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในรูปแบบเสื้อผ้าที่คนในสังคมสวมใส่จริง ๆ แต่เพื่อเป็นการเน้นย้ำไปถึงเนื้อหาของเรื่อง ผู้ออกแบบจึงมีการออกแบบกลุ่มสีที่แตกต่างกันเพื่อการเน้นย้ำในกระบวนการสื่อสารของตัวละคร โดยให้คนในสังคมทั้งหมดใส่เสื้อผ้า Mono Tone คือ กลุ่ม ชาว เทา ดำ ทว่าตัวละครหลัก คือ “คนบ้า” ในเรื่องจะเป็นตัวละครที่ใส่เสื้อผ้าที่มีสีอื่นเพียงตัวเดียว



คนประท้วง



ผู้แทนราษฎร



PS:



ภาพประกอบที่ 113 ข้อมูลทางความคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง ชั้น 7 ออกแบบโดย ลัดตะวัน มีมะโน (2561)
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์. (2564).



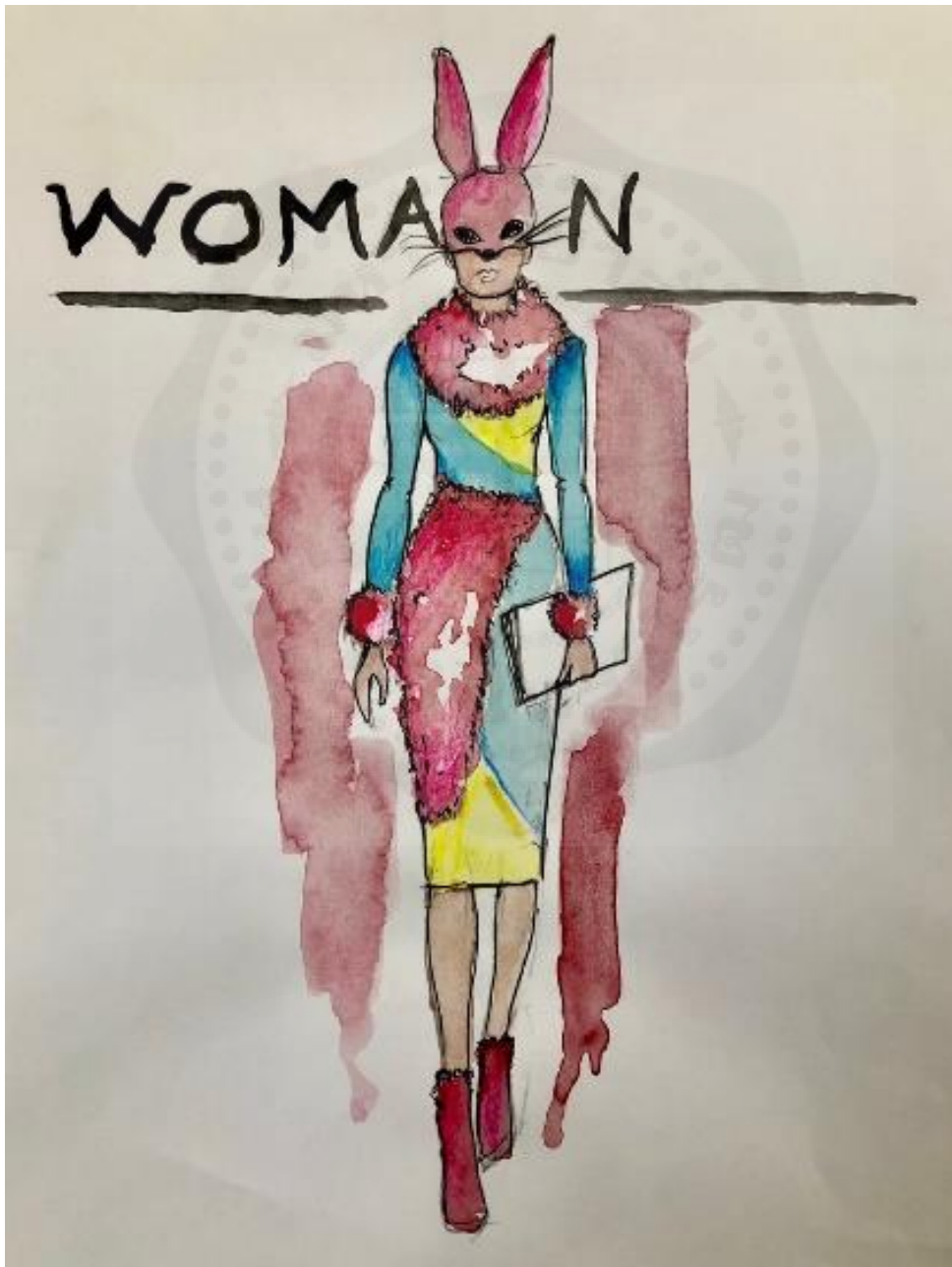
ภาพประกอบที่ 114 การออกแบบเครื่องแต่งกาย คนบ้า เรื่อง ชั้น 7
ให้มีความแตกต่างจากตัวละครในเรื่องด้วยการใช้สีเป็นตัวแบ่ง ออกแบบโดย ลัดตะวัน มีมะโน (2561)
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 115 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ตัวละครในสังคมต่าง ๆ ที่เน้นการใช้สีขาว เทา ดำ เป็นสัญลักษณ์
 ในละครเรื่อง ชั้น 7 ออกแบบโดย ลัดตะวัน มีมะโน (2561)
 ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

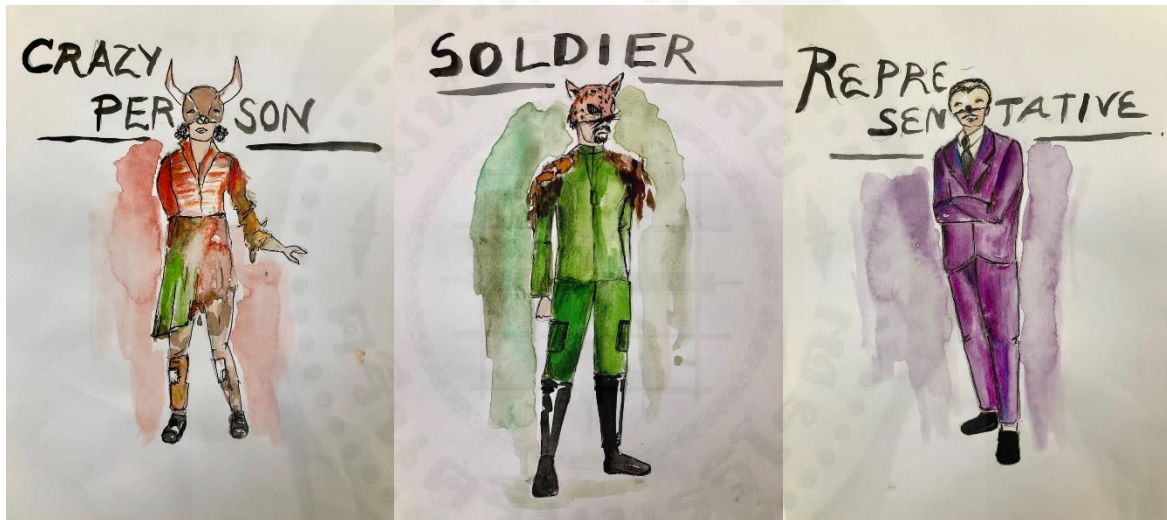
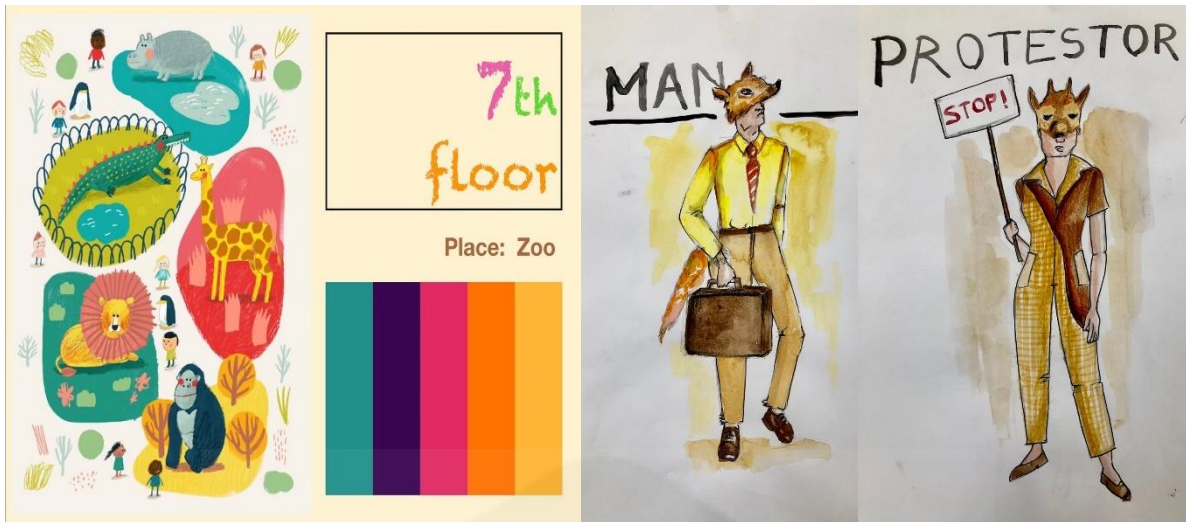
ชั้น 7 งานที่ 2 ผู้ออกแบบ : ชนิสรมา มาบุตร (2561)

นำเสนอในมุมมอง “ภาพแทนสังคมผ่านสวนสัตว์” เป็นการนำเสนอการเปรียบเทียบให้ถ้อยห่างออกไปจากกลุ่มสังคม เพื่อสะท้อนมุมมองต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนขึ้น ผู้ออกแบบจึงเลือกประเภทของสัตว์แทนบุคคลิกภาพ อาชีพของตัวละครในเรื่อง แทนด้วยกระบวนการเชิงสัญลักษณ์ จะเห็นได้ว่า โทนสีของการออกแบบในเรื่องจะมีสีสันทกว่าการทำให้สมจริง ซึ่งผู้ชมอาจได้ อรรถรสในการชมอีกแบบหนึ่ง ซึ่งกระบวนการการออกแบบจะเป็นการเปิดโลกทัศน์ในละครแต่ละเรื่องว่าเนื้อหาที่ผู้กำกับจะ ส่งถึงผู้ชมนั้น น่าจะเป็นแบบใด สีสันทแบบไหน แบบพูดเรื่องจริงก็คงจะต้องเป็นงานแบบสมจริง ก็จะได้ภาพอีกมุมมองหนึ่ง หากแต่ ถ้าเป็นภาพสัตว์และสีสันท สิ่งที่จะสื่อสารในเรื่องก็จะเป็นการเปรียบเทียบที่ชัดเจน ทำให้เห็นถึงมุมมองและสถานการณ์ของ เรื่องที่จะสื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย



ภาพประกอบที่ 116 ตัวละคร ผู้หญิง ชั้น 7 ออกแบบโดย ชนิสรมา มาบุตร (2561)

ที่มา: กิตติกรณ์ นพุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 117 ภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง ชั้น 7 ออกแบบโดย ชนิสรา มาบุตร (2561)

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

ยักษ์ตัวแดง งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ลัตตะวัน มีมะโน (2561)

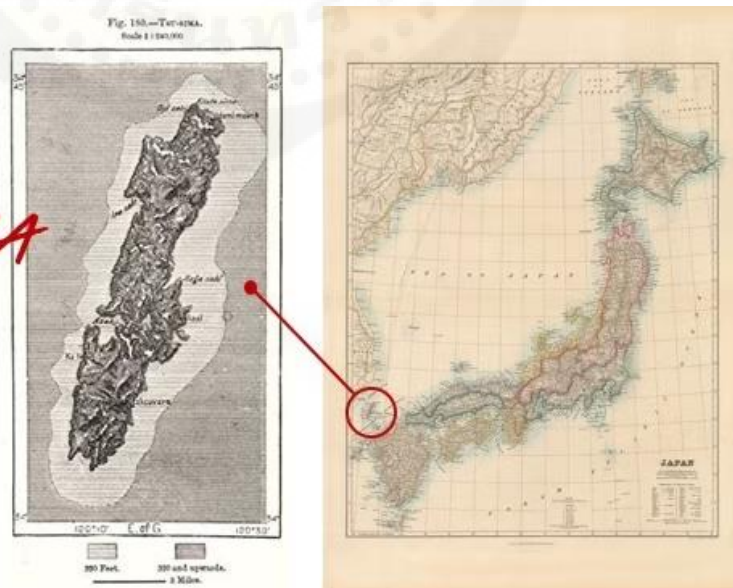
นำเสนอในมุมมอง “ความแตกต่างทางสังคม” ที่ยังอยู่ในบริบทดั้งเดิมตามที่กำหนดมา หากแต่ว่าผู้ออกแบบมีการตีความใหม่กับชุมชนที่มีมุมมองที่แตกต่างกันในสมัยอดีตระหว่างญี่ปุ่นกับมองโกลที่เป็นเหตุการณ์ความขัดแย้งจริงในประวัติศาสตร์ จึงเป็นผลให้งานมีรูปแบบเครื่องแต่งกายที่สมจริงแบบวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งยักษ์แทนภาพของคนมองโกลตามประวัติศาสตร์

RED GIANT

MOOD N TONE



TSUSHIMA ISLAND



ภาพประกอบที่ 118 ข้อมูลทางความคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง ยักษ์ตัวแดง ออกแบบ ลัตตะวัน มีมะโน (2561)
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 119 ตัวละคร ยักษ์ตัวแดง ออกแบบโดย ลัดตะวัน มีมะโน (2561)

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).

THAT WOMAN

TSUKIKAGE



ภาพประกอบที่ 120 ภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง ยักษ์ตัวแดง ออกแบบ ลัดตะวัน มีมะโน (2561)

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2564).

ยักษ์ตัวแดง งานที่ 2 ผู้ออกแบบ : พีรัชชัย ผาติกรวงษ์ (2561)

นำเสนอในมุมมอง “ความแตกต่างทางสังคม” ซึ่งผู้ออกแบบนำเสนอการแทนสัญลักษณ์เครื่องแต่งกายจากวัฒนธรรมอื่นไปจากบทเดิม เพราะต้องการนำเสนอให้เห็นประเด็นความแตกต่างทางความคิดและทัศนคติของสังคมของชาวตะวันตก โดยเลือกยุคของปัญหาสังคมผิวสีในสหรัฐอเมริกา เป็นการพัฒนางานเครื่องแต่งกายจากกระแสวัฒนธรรม สังคม และการเมือง จึงต้องมีการจำลองสภาพสังคมด้วยการสื่อสารจากเสื้อผ้าคนผิวสีและสร้างสรรค์ยักษ์ตัวแดงขึ้นใหม่จากบริบททางสังคมในยุคนั้น



ภาพประกอบที่ 121 ข้อมูลทางความคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง ยักษ์ตัวแดง ออกแบบโดย พีรัชชัย ผาติกรวงษ์ (2561) ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 122 ตัวละคร ยักษ์ตัวแดง ออกแบบโดย พีรัชชัย ผาติกรวงษ์ (2561)
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 123 ภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง ยักษ์ตัวแดง ออกแบบโดย พีรัชชัย ผาดิกรวงษ์ (2561)
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2564).

คอยโกโด้ (Waiting for Godot) งานที่ 1 ผู้ออกแบบ : ชนิสรา มาบุตร (2561)

นำเสนอในมุมมอง “Waiting for Godot” เป็นเรื่องราวที่ติดตามชีวิตของผู้เร่ร่อนในเมืองใหญ่ ซึ่งผู้ออกแบบอยากสะท้อนเรื่องราวการรอคอยครั้งนี้ผ่านสังคมจริง ดังนั้นลักษณะของเครื่องแต่งกายจึงเป็นไปในลักษณะของคนจรจัดหรือไร้บ้านในประเทศตะวันตก ซึ่งเป็นการออกแบบในแนวสมจริง เป็นเวลาร่วมสมัยกับยุคในปัจจุบัน (2020)

CONCEPT

คนชราถูกทอดทิ้ง
รอคอยครอบครัว



MOOD & TONE

ภาพประกอบที่ 124 ข้อมูลทางความคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง คอยโกโด้ (Waiting for Godot)

ออกแบบโดย ชนิสรา มาบุตร (2561)

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 125 ภาพร่างเครื่องแต่งกาย Vladimir ตัวละครหลักในเรื่อง คอยโกโดต์ (Waiting for Godot)

ออกแบบโดย ชนิสรา มาบุตร (2561)

ที่มา: กิตติกรรม นพอุดมพันธ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 126 ภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง คอยโกโดต์ (Waiting for Godot) ออกแบบโดย ชนิสรา มาบุตร (2561)
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2564).



ภาพประกอบที่ 127 บรรยายภาคในการเรียนออกแบบเครื่องแต่งกายที่ต้องฝึกประสบการณ์ทั้ง 4 กระบวนการ
การค้นคว้า การทดลอง การวาด และการออกแบบ รวมถึงการนำเสนอผลงาน
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

บทที่ 6

ประสบการณ์นักออกแบบเครื่องแต่งกาย

- งานละครเวที การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง Women of Troy (2541)
การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง บุษย์เคเทียน (2542)
- งานกิจกรรมพิเศษ การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ “กิ้งกะหड़ाป่าษาสวรรค” (2546)
การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ “นารีศรีอารยะ” (2547)
การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ (2560)
การจัดทำนิทรรศการเครื่องแต่งกายประวัติศาสตร์ สมัยอยุธยา (2561)
- งานนาฏศิลป์ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง นางพญาขาว (2542)
การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง มโนราห์ (2549)
การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัย “พระมหาชนก” (2545)
การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง ดอกบัว (2555)
การออกแบบเครื่องแต่งกาย งานแสง สี เสียงปราสาทสติก๊กอกรรม จังหวัดสระแก้ว (2560)
การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดระบำห้องใหม่ (2562)
- งานละครโทรทัศน์ การออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์ เรื่อง เงา (2557)
การออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์เรื่อง อติดา (2557)
การออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์เรื่อง สาปภูเขา (2552)
การออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์เรื่อง ศรีอโยธยา (2559)
การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์เรื่อง เล่ห์ลุนตยา (2563)



ภาพประกอบที่ 128 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายกลุ่มเด็กและชาวบ้าน ในละครโทรทัศน์ ศรีอโยธยา (2559)

ที่มา: กิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2564).

การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง Women of Troy

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2541)

เป็นเรื่องราวของหมู่บ้านที่เหล่าหญิงสาวร่วมกันปฏิบัติกรกระทำของผู้ชายที่เอาแต่จะออกไปรบ ไปทำงาน ออกไปตีกองทัพ ผลประโยชน์ทางสังคมเหมือนกับสภาพสังคมในปัจจุบันที่มีแต่วัตถุนิยม จนทำให้ผู้หญิงต้องอยู่บ้านรอคอยและเป็นผู้ตกอยู่ใต้อำนาจของผู้ชาย ทำให้ผู้หญิงทุกคนในหมู่บ้านปรึกษาหารือที่จะปฏิบัติต่อผู้ชายด้วยการไม่ร่วมหลับนอน เอาเรื่องเพศและความสัมพันธ์เป็นเครื่องต่อรองอำนาจแก่ชายเหล่านั้น ผู้ออกแบบจึงนำเสนอเครื่องแต่งกายกรีกในเชิงสัญลักษณ์เพื่อให้สภาพของละครเป็นเรื่องอดีตที่สะท้อนความเป็นจริงในโลกปัจจุบัน โดยผ่านสัญลักษณ์ของเพศ วัตถุนิยม ในการผสมผสานไปกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายยุคกรีกโบราณ



ภาพประกอบที่ 129 ภาพการออกแบบตัวละครหลักด้วยการใช้รูปแบบเครื่องแต่งกาย กรีก-โรมัน ผสานกับทฤษฎีสัญลักษณ์ในเครื่องแต่งกาย
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2541).



ภาพประกอบที่ 130 ภาพการออกแบบตัวละครหญิง ในละครเรื่อง Women of Troy

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2541).

การออกแบบเครื่องแต่งกายในเรื่องจะแสดงถึงร่องรอยความไม่สมบูรณ์ การกัดกร่อน ทำให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีรอยขาด ประกอบกับการใส่สัญลักษณ์ในการสื่อสารตัวละครต่าง ๆ เป็นการสะท้อนสภาพสังคมวัตถุนิยมในรูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบกรีกโบราณ



ภาพประกอบที่ 131 ภาพการออกแบบตัวละครชาย ในละครเรื่อง Women of Troy

ที่มา: กิตติกรณ์ นพุดมพันธ์. (2541).

จะเห็นได้จากสื่อสัญลักษณ์ที่ดูเย้ยหยันตัวละคร ซึ่งผู้ออกแบบต้องการให้พระราชาใส่มงกุฎที่มีรูปทรงคล้ายกับกระโถนและถือคทาที่ทำด้วยไม้ขีดส้วม ตัวละครชายตัวอื่น ๆ ก็เป็นตัวแทนของอาชีพต่าง ๆ ที่นำเสนอถึงความกตัญญูเพศสภาพความเป็นสตรี

การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง บุษเช็กเทียน

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2542)

เรื่องราวชีวิตของพระนางบุษเช็กเทียน หรือ อุ๋เจ้อเทียน พระนางคือสตรีชาวจีนพระองค์เดียวที่ได้ขึ้นเป็น “จักรพรรดินี” ครองราชย์อย่างยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์จีนอันยาวนานกว่า 5,000 ปี แต่ก่อนการขึ้นสู่ตำแหน่งสูงสุด พระองค์ต้องเผชิญกับเรื่องราวต่าง ๆ มากมายตั้งแต่เยาว์วัยจนถึงเติบโตใหญ่

เมื่ออายุ 14 ปี ถูกถวายตัวเป็นสนมระดับ 5 ในพระราชวังสมัยของถังไท่จง พระจักรพรรดิองค์ที่ 2 แห่งราชวงศ์ถัง เมื่อเวลาผ่านไป ถังไท่จงเห็นว่า บุษเช็กเทียนมีความรู้ดีจึงมอบหมายให้จัดฉลองพระองค์และเตรียมหนังสือและเครื่องเขียน ซึ่งเป็นโอกาสที่ทำให้บุษเช็กเทียนเรียนรู้เอกสารราชการและเรื่องราวของบ้านเมือง ตลอดจนเข้าใจการเมืองและอำนาจในพระราชวัง เมื่อถังไท่จงเสด็จสวรรคต บุษเช็กเทียนพร้อมนางสนมทั้งหลายโดนขับออกจากเมืองฉางอัน ต่อมาถังเกาจง พระโอรสองค์ที่ 9 เสด็จขึ้นครองราชย์ต่อมา แต่ด้วยพระองค์มีใจผูกพันกับบุษเช็กเทียนมาก่อนแล้ว จึงทรงโปรดให้บุษเช็กเทียนกลับเข้าพระราชวังอีกครั้งหนึ่งภายหลังจากที่บวชอยู่และไปมาหาสู่ที่วัดประมาณ 4 ปี คราวนี้ได้รับตำแหน่งเป็นสนมระดับ 2 และต้องต่อสู้อย่างรุนแรงกับพระมเหสี และสนมระดับ 1 อย่างรุนแรง

หลังจากนั้น 5 ปี บุษเช็กเทียนกำจัดการบริหารเมืองทั้งหลายจนหมดสิ้น เมื่อถังเกาจงทรงประชวร บุษเช็กเทียนจึงจัดการราชการบ้านเมืองทุกอย่าง จนกระทั่งถังเกาจงเริ่มคิดจะปลดบุษเช็กเทียน แต่ก็ถูกจับได้เสียก่อน เมื่อถังเกาจงเสด็จสวรรคต ถังจงจง พระราชโอรสองค์ที่ 7 ของถังเกาจง (แต่เป็นพระราชโอรสองค์ที่ 3 ของบุษเช็กเทียน) ขึ้นครองราชย์สืบต่อมา และยกย่องบุษเช็กเทียนเป็นพระบรมราชชนนี



	PA 353 Costume Design II
	กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์
	FA 34 391101069
	บุษเช็กเทียน (บุษเช็กเทียน 1)



	PA 353 Costume Design II
	กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์
	FA 34 391101069
	บุษเช็กเทียน (บุษเช็กเทียน 3)

ภาพประกอบที่ 132 ภาพการออกแบบตัวละคร ปี่มะเส็งและปี่มะโรง ในละครเรื่อง บุษเช็กเทียน

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2542).



ภาพประกอบที่ 133 ภาพการออกแบบตัวละคร ปี่มะเส็ง ในละครเรื่อง บูเช็คเทียน

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2542).

ละครเวทีเรื่องนี้ผู้ออกแบบใช้แนวคิดในการออกแบบโดยการใช้สัญลักษณ์ของปีนักษัตรจีนมาเป็นแนวทางในการออกแบบเพื่อให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีความหมายตั้ง “โชคชะตาที่ผันผ่าน” เพราะแนวคิดของปีนักษัตรมีความผูกโยงกับเวลาและปีที่ผันผ่าน รวมถึงมิติของดวงชะตาแบบโหราศาสตร์จีน จึงทำให้เครื่องแต่งกายแสดงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของตัวละครไปด้วย เช่น การแทนความหมายของตัวพระนางบูเช็คเทียนตอนเยาว์วัย ด้วยการเทียบเคียงปี่มะเส็ง (งูเล็ก) ไปสู่การเป็นจักรพรรดินี ที่เป็นมังกรและการให้สัญลักษณ์ของพระมเหสีเป็นประกา (ไก่ฟ้า) ที่แสดงสัญลักษณ์ของสตรีบรรดาศักดิ์ที่สูงส่ง เป็นต้น




ภาพประกอบที่ 134 ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ฮองเฮา กับ บ่าวสาวใช้ ในละครเรื่อง บูเช็คเทียน
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2542).

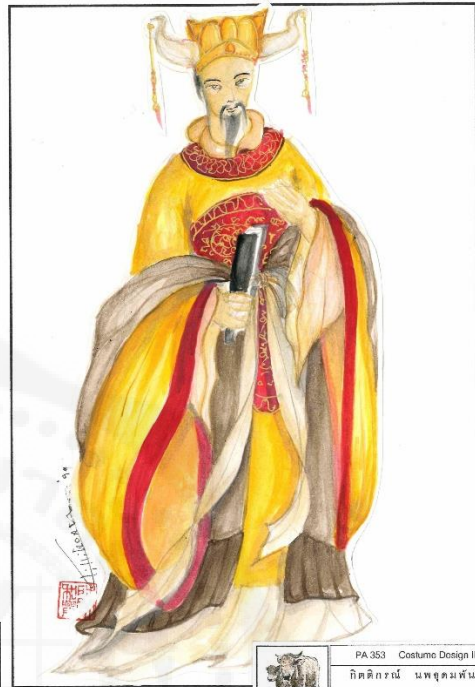
การแทนสัญลักษณ์ตัวละครถึงไฉ่และถึงเกาจง (พ่อและลูก) ด้วยปีฉลู (วัว) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสุขุมและสง่างามและตัวละครอื่น ๆ ที่มีนัยยะตามลักษณะของความเชื่อและพฤติกรรมของสัตว์ เช่น ขุนนางฝ่ายบู๊ก็จะแทนด้วยนักษัตรปีชวาล (เสือ) หรือขุนนางฝ่ายบุนก็จะแทนปีนักษัตรด้วยปีมะเมีย (ม้า) ที่มีความสงบ อ่อนโยน รวมไปถึงชั้นที่มีเล่ห์เหลี่ยมแทนด้วยนักษัตรปีจอ (หมา) และมีความละโมภโลภมากแทนด้วยปีนักษัตรปีกุน (หมู) เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 135 ภาพการออกแบบตัวละครขุนนาง ในละครเรื่อง บูเช็คเทียน
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2542).




	PA 353 Costume Design II กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์ FA 34 391101089 ธีระ บุเช็ดเทียน (ถึงแถว 1)
---	--




	PA 353 Costume Design II กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์ FA 34 391101089 ธีระ บุเช็ดเทียน (ถึงแถว 2)
---	--



	PA 353 Costume Design II กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์ FA 34 391101089 ธีระ บุเช็ดเทียน (ถึงไฟจง)
---	---



	PA 353 Costume Design II กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์ FA 34 391101089 ธีระ บุเช็ดเทียน (จางขง)
---	---

ภาพประกอบที่ 136 ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ฮองเต้ ซันที ในละครเรื่อง บุเช็ดเทียน

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2542).

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ “ กิ่งกะหრაปักษาสวรรค์ ”

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2546)

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ “ กิ่งกะหრაปักษาสวรรค์ ” สำหรับนางสาวเยาวลักษณ์ ไตรสุรัตน์ มิสไทยแลนด์ยูนิเวิร์สปี 2546 เพื่อเข้าประกวดมิสยูนิเวิร์สปี 2003 ณ เมืองปานามาซิตี ประเทศปานามา (4 มิ.ย. 2546)

งานออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชุดกิ่งกะหระ ของชาวไทยภาคเหนือ โดยประยุกต์ให้เข้ากับวัฒนธรรมศิลปะแบบภาคกลาง เพื่อจะแสดงเอกลักษณ์ความเป็นชาติไทยอันสวยงามอ่อนช้อยและแสดงถึงความอลังการวิจิตรในโลกราวรรณคดีของไทย



ภาพประกอบที่ 137 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแต่งโชว์ ชุดไทยประจำชาติ “ กิ่งกะหრაปักษาสวรรค์ ”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2546).

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ “นารีศรีอารยะ”

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2547)

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ “นารีศรีอารยะ” สำหรับนางสาวมรกต กิตติสาระะ มิสไทยแลนด์ ยูนิเวิร์สปี 2547 เพื่อเข้าประกวดมิสยูนิเวิร์สปี 2003 ณ ประเทศเอกวาดอร์ (2547)

งานออกแบบนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชุดเครื่องแต่งกายของสตรีชาวไทยวนภาคเหนือที่มีความนุ่มนวลอ่อนช้อย ประดุงแสงเทียนที่ส่องในเวลากลางคืนและให้ความอบอุ่นเหมือนแสงสว่างของดวงอาทิตย์ในยามรุ่งอรุณ



ภาพประกอบที่ 138 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแถลงข่าว ชุดไทยประจำชาติ “นารีศรีอารยะ”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2547).

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ “สยามพิมาน”

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2560)

ชุดสยามพิมาน เป็นการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสถาปัตยกรรมไทย ได้แก่ พระที่นั่งต่าง ๆ ในพระบรมมหาราชวัง วัดวาอาราม และบ้านทรงไทยที่แสดงถึงเอกลักษณ์ความยิ่งใหญ่ ความรุ่งเรืองทางศิลปะงานช่างไทย



ภาพประกอบที่ 139 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกาย ชุดไทยประจำชาติ “สยามพิมาน”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2560).



ทรงผมได้รับแรงบันดาลใจมาจากจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยา ของเหล่านางในพระบรมมหาราชวังศรัทธาออกแบบจากยอดปราสาท และบราลี อันอ่อนช้อยสวยงาม ผ้าห่มด้านบนได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปสถาปัตยกรรม การซ้อนหลังคาแบบไทยและความงดงามของหน้าจั่วที่อ่อนช้อยนุ่มนวล ผ้านุ่งด้านล่าง ได้รับแรงบันดาลใจจากต้นเสาที่รองรับตัวอาคาร อันแสดงถึงความมั่นคงแข็งแรงอีกทั้งยังประกอบด้วยลวดลายศิลปะไทยเครื่องประดับได้แรงบันดาลใจมาจากกังสดาลที่ห้อยระย้าทั้งสีมูมของชายผ้าห่ม และอุปกรณ์ที่ใช้ถักนั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจาก อัจกลับ โคมประทีปแก้ว เหมือนความรุ่งเรืองในด้านศิลปวิทยาการของประเทศไทย



สยามพิมาน

งานออกแบบได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมไทย ได้แก่ พระที่นั่งต่าง ๆ ในพระบรมมหาราชวัง รวมถึงวัด และบ้านทรงไทย ที่แสดงเอกลักษณ์ความยิ่งใหญ่ รุ่งเรืองทางศิลปะงานช่างของไทย

ทรงผม : ได้แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยา ของเหล่านางในพระบรมมหาราชวัง

ศรัทธา : ออกแบบจากยอดปราสาท บราลี อันสวยงาม

ผ้าห่ม : จากรูปสถาปัตยกรรมการซ้อนหลังคาแบบไทย และความงดงามของหน้าจั่ว ที่อ่อนช้อย นุ่มนวล

ผ้านุ่ง : ต้นเสาที่รองรับตัวอาคาร อันแสดงถึงความมั่นคงแข็งแรง อีกทั้งใช้ประกอบลวดลายศิลปะไทย

เครื่องประดับ : กังสดาล ที่ห้อยระย้าทั้งสีมูมของชายผ้าห่ม

อุปกรณ์ : อัจกลับ โคมประทีปแก้ว เหมือนความรุ่งเรืองด้านศิลปะวิทยาการของประเทศไทย



ออกแบบโดย : นายกิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ุ
 79023 อาคารนิรุฒิมหาณี ถ.เจริญกรุง
 ตลาดน้อย สัมพันธวงศ์ กรุงเทพฯ 10100
 081-6370283 nbsaiyo@hotmail.com

ภาพประกอบที่ 140 แนวคิดความคิดการออกแบบ ชุดไทยประจำชาติ “สยามพิมาน”
 ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ุ. (2560).

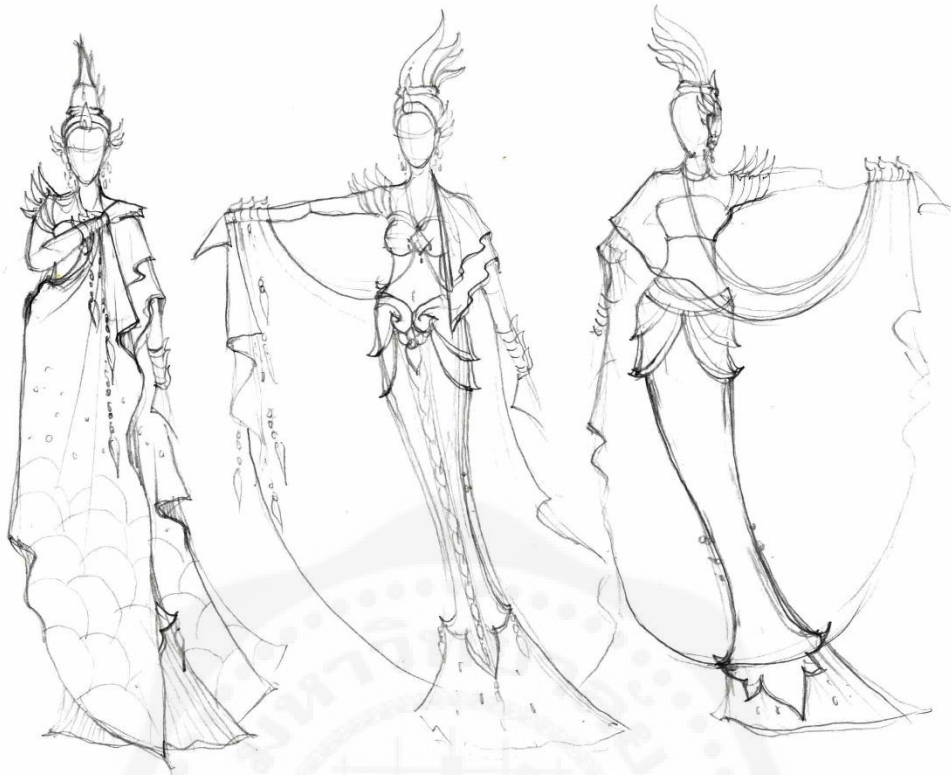
การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ “สุวรรณมัจฉา”

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2560)

ชุดสุวรรณมัจฉา เป็นงานออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมไทย เรื่องรามเกียรติ์ ที่สร้างสรรค์ตัวละครในโลกจินตนาการ อันสะท้อนถึงภูมิปัญญาอันงดงาม ซึ่งมีความร่วมยุคสมัยกับจินตนาการของคนทั่วโลกที่มีตำนานการเล่าถึงครึ่งคนครึ่งปลา ผู้สร้างสรรค์ผลงานคิดว่า เป็นสิ่งที่คนทั่วโลกให้ความสนใจ จะเข้าถึงความเป็นไทยได้ง่าย เพราะด้วยมีจินตนาการในโลกนิทานเกี่ยวกับนางเงือกเหมือนกัน



ภาพประกอบที่ 141 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกาย ชุดไทยประจำชาติ “สุวรรณมัจฉา”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2560).





สุวรรณมัจฉา

งานออกแบบได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานวรรณกรรมไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ที่สร้างสรรคัลลวดลาย ในโลกจินตนาการ อันสะท้อนถึงภูมิปัญญาอันงดงาม ซึ่งมีความร่วมยุคกับจินตนาการของคนทั่วโลก ที่มีตำนานการเล่าถึง ครั้งคนครึ่งปลา ผู้สร้างสรรคัลลวดลายความลึกลับที่คนทั่วโลกเข้าใจความเป็นไทยได้มากขึ้น เพราะช่วยมีจินตนาการไปโลกนิทานเหมือนกัน ถึงแม้ว่าจะแตกต่างกันทางภาษา ที่เล่าถึงนางเงือกแตกต่างกันก็ตาม





ออกแบบโดย
นาศักดิ์ศิกรณ์ นพอุดมพันธ์ุ

798/23 ซาสาชนันท์ภูมัยธานี อ.เจ็ญญูกรุง
ตลาดตลิ่งชัน อิมพีโนฮวงง์ กรุงเทพมหานคร 10100
081-6370283 nassakid@hotmail.com

ภาพประกอบที่ 142 แนวคิดความคิดการออกแบบ ชุดไทยประจำชาติ “สุวรรณมัจฉา”
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์ุ. (2560).

การออกแบบเครื่องแต่งกายชุดไทยประจำชาติ “นารีจิตลักษณ์”

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2560)

ชุดนารีจิตลักษณ์ เป็นงานออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานจิตรกรรมไทย ลายรดน้ำ ที่มีความสวยงาม ผสมผสานลัทธิธรรมะและความเป็นศิลปะไทยเข้าไว้ด้วยกันอย่างลงตัว ผสานความเป็นชาติไทยที่อ้ารับไว้ซึ่งศาสนา เป็นความอุดมสมบูรณ์ทางจิตใจ ด้วยลวดลายเส้นสีทองคำที่แสดงถึงความมั่งคั่งของทรัพยากรทางธรรมชาติและภูมิปัญญาไทย



ภาพประกอบที่ 143 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกาย ชุดไทยประจำชาติ “นารีจิตลักษณ์”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2560).





นารีจิตร์ลักษณ์

งานออกแบบได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานจิตรกรรมไทย ลายรดน้ำที่มีความสวยงาม ผสมหลักธรรมะ และความเป็นศิลปะ เข้าไว้ได้อย่างลงตัว สะท้อนความเป็นชาติไทยที่อ้างอิงไว้ซึ่งศาสนา ซึ่งเป็นความอุดมสมบูรณ์ทางจิตใจ กับ สีทองคำ ที่แสดงถึงความมีค่าของทรัพย์สินทางธรรมชาติ









ออกแบบโดย
นายกิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์

79023 อาคารนิรุฒิมหาณี อ.เจ็ดยักษ์
ตลาดน้อย สัมพันธวงศ์ กรุงเทพฯ 10100
081-6370293 n.kanyo@hotmail.com

ภาพประกอบที่ 144 แนวคิดความคิดการออกแบบ ชุดไทยประจำชาติ “นารีจิตร์ลักษณ์”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2560)

การจัดทำนิทรรศการเครื่องแต่งกายประวัติศาสตร์ สมัยอยุธยา

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2561), ชวัญชัย อรชร, ภูวัฒน์ เจะมะ

นิทรรศการการนำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสมัยอยุธยา จัดขึ้นที่หอจัดแสดงนิทรรศการ ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งเป็นการจำลองเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ทรงผม และเครื่องประดับจากข้อมูลเอกสารและงานศิลปะที่แสดงร่องรอยของการแต่งกายในสมัยอยุธยา โดยที่มีฐานข้อมูลของศิลปะวัตถุของโบราณในพิพิธภัณฑ์แห่งชาติ (ฉันทลักษณ์ จันทรวิช, 2545, น.9) ซึ่งในงานมีการค้นคว้าถึงรูปแบบของลวดลายและการทอผ้าแบบโบราณซึ่งในช่วงนั้นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้รับอิทธิพลสิ่งทอมาจากแขกในพื้นที่เอเชียกลาง เช่น ตุรกี เปอร์เซีย อาฟกานิสถาน ในการส่งสินค้าประเทศผ้าไหมและผ้าฝ้าย (Valerir Berinstain, 2001, P.15) เพื่อให้ผู้เข้าชมเห็นภาพการแต่งกาย รสนิยมและสภาพสังคมและวัฒนธรรมที่มีความเชื่อมโยงกับนานาชาติในสมัยโบราณ



ภาพประกอบที่ 145 ภาพนิทรรศการเครื่องแต่งกายตามประวัติศาสตร์ อยุธยา (ศศป.)

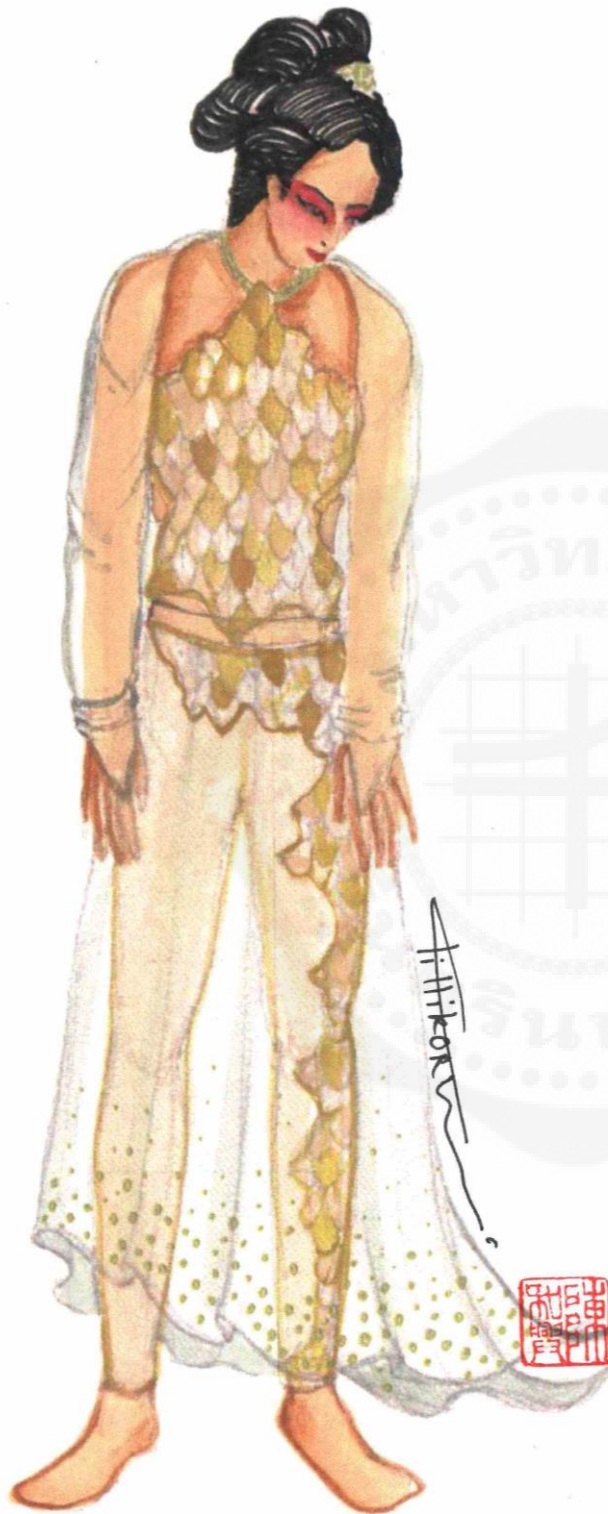
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2561).



ภาพประกอบที่ 146 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและการจัดสร้างตามข้อมูลประวัติศาสตร์
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2561).



ภาพประกอบที่ 147 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและการจัดสร้างตามข้อมูลประวัติศาสตร์
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2561).



ภาพประกอบที่ 149 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดง นางพญางูขาว
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2542).



ภาพประกอบที่ 150 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครต่าง ๆ นางพญาขาว
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2542).

ภาพเปรียบเทียบระหว่างโปรดักชั่นของงานนาฏศิลป์กับละครเวทีในเรื่องนางพญาจางเรื่องเดียวกัน จะเห็นได้ว่า สีสันของชุดตัวละครอาจมีความคล้ายกัน เป็นที่จดจำได้ในกลุ่มละครที่เป็นเรื่องเล่าหรือตำนาน โดยเฉพาะเรื่องนิทานต่างๆ มักจะมีการกำหนดสีไว้อย่างเด่นชัดในตัวละครเพื่อให้จดจำได้ง่าย แต่รายละเอียดของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เป็นเพราะวิธีการใช้งานของเครื่องแต่งกาย มีความเหมาะสมไม่เหมือนกัน ดังนั้นจึงเป็นจุดหนึ่งที่ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงเป็นลำดับต้นๆ

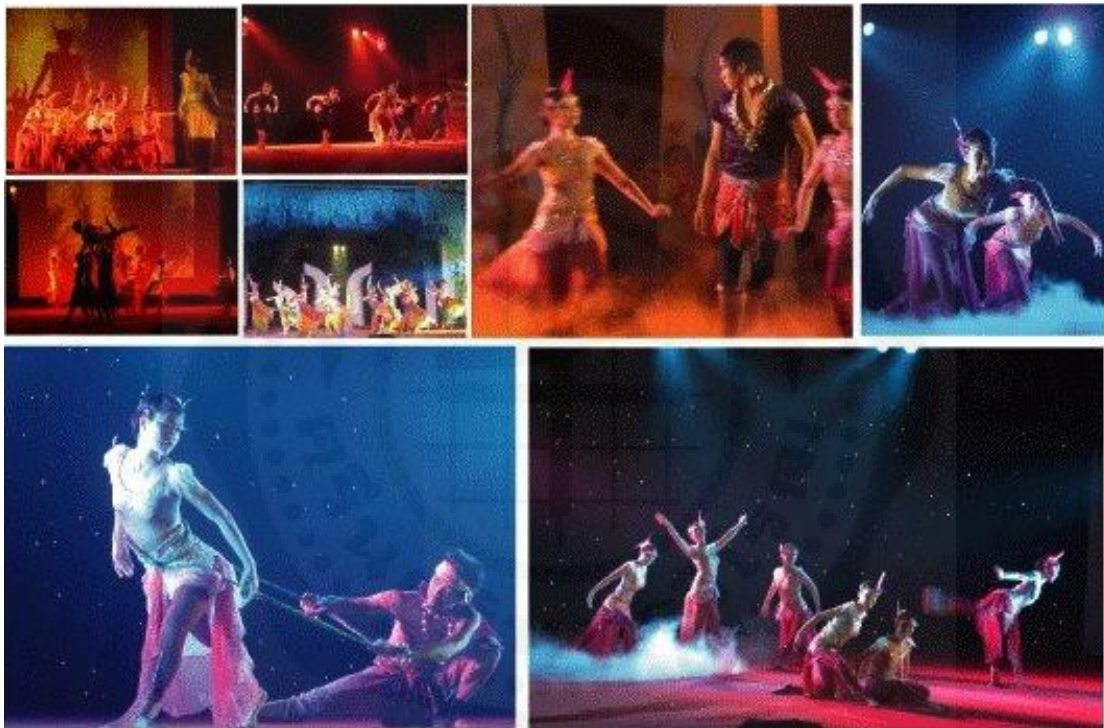


ภาพประกอบที่ 151 ภาพละครเวทีเรื่อง นางพญาจาง ผลงานศิลปนิพนธ์ ประจำปี 2550 ของนิสิตสาขาวิชาศิลปการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดง นางพญาจาง
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

การออกแบบเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง “มโนราห์”

ออกแบบโดย : กิตติกรณ นพอุดมพันธ์ (2549)

ที่มาเริ่มจากการแสดงชุด “มโนห์รา บัลเลตต์” (Manohra Ballet) ที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชบรมนาถบพิตร รัชกาลที่ 9 พระราชทานนิพนธ์บทเพลงชุด “กินรี สวีต” (Kinari Suite) ประกอบการแสดงบัลเลตต์เรื่องแรกในประวัติศาสตร์ของชาติไทย อันสะท้อนถึงพระปรีชาสามารถด้านนาฏศิลป์ ทางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการเทิดพระเกียรติและใช้เป็นกิจกรรมการแสดงหน้าพระที่นั่งสมเด็จพระเทพฯ เนื่องในวันสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ปี 2549 ณ หอประชุมใหญ่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยทำในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย กำกับลีลาโดย อาจารย์ดาริณี ชำนาญห่อ นักแสดงหลักที่รับบท นางมโนราห์ แสดงโดย อาจารย์รัชชสินี อัครศวะเมฆ วิชาเอกนาฏศิลป์สากล คณะศิลปกรรมศาสตร์



ภาพประกอบที่ 152 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย “มโนราห์”

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2549).

เป็นการออกแบบจากแนวคิดเครื่องแต่งกายเพื่อการเต้นรำแบบตะวันตกที่มีการประยุกต์ลวดลายที่ประกอบบนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบไทย เพื่อให้ภาพของเครื่องแต่งกายสอดคล้องกับเนื้อเรื่องแบบละครไทย ผู้ออกแบบจึงใช้แนวความคิดแบบผสมผสาน เพื่อให้ผลงานมีความสอดคล้องกับนาฏกรรม เช่น การประยุกต์กระโปรงบัลเลตต์ให้พลิ้วนุ่มนวลเหมือนกับผ้าถุงแบบไทยและยังสื่อถึงหางของคนครึ่งนกได้อีกด้วย หรือการใช้ขนนกประดิษฐ์แทนจอนหูแบบไทยเพื่อให้เกิดความอ่อนหวานและประยุกต์เหมือนกับเครื่องประดับแบบตะวันตก หรือการใส่ผ้าพอกเอาไว้กับตัวละครชาย (พระสุธน) เพื่อให้ดูเหมือนกับโจงกระเบนไทย



ภาพประกอบที่ 153 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกาย ตัวละคร พรานบุญ ในนาฏศิลป์ร่วมสมัย “มโนราห์”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์. (2549).



ภาพประกอบที่ 154 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกาย ตัวละคร นางมโนราห์ ในนาฏศิลป์ร่วมสมัย “มโนราห์”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2549).



ภาพประกอบที่ 155 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบลีลาทำเต็นของตัวละครในนาฏศิลป์ร่วมสมัย “มโนราห์”
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2549).

การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัย “พระมหาชนก”

ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่องานการแสดง : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2545)

ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายครั้งนี้ เป็นการออกแบบเสื้อผ้ายุคที่ไม่มียุคสมัย (Period non-Period) ผู้ออกแบบสร้างวัฒนธรรมการแต่งกายออกเป็น 3 ส่วน คือ

กลุ่มวัฒนธรรมเมืองจัมปาเกะ – ได้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายของกลุ่มคนที่ด้อยอารยธรรม กลุ่มสังคมพื้นบ้านพื้นถิ่น ด้วยโครงสร้างเสื้อผ้าแบบการมัด พัน ผูก รัด จากผ้ารูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ให้เกิดเป็นลักษณะของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ โทนสี จะเป็นกลุ่มสีธรรมชาติ เครื่องประดับใช้ลูกปัดหินสี กะลา ไม้ เครื่องเงินแบบชาวภูเขา เพื่อต้องการการสื่อในวิถีชีวิตที่พอเพียง สมถะ เรียบง่าย พึ่งพิงธรรมชาติอย่างสมเหตุสมผล (ซึ่งจะตรงกันข้ามกับแนวคิดกลุ่มวัฒนธรรมเมืองมิถิลา นคร)



ภาพประกอบที่ 156

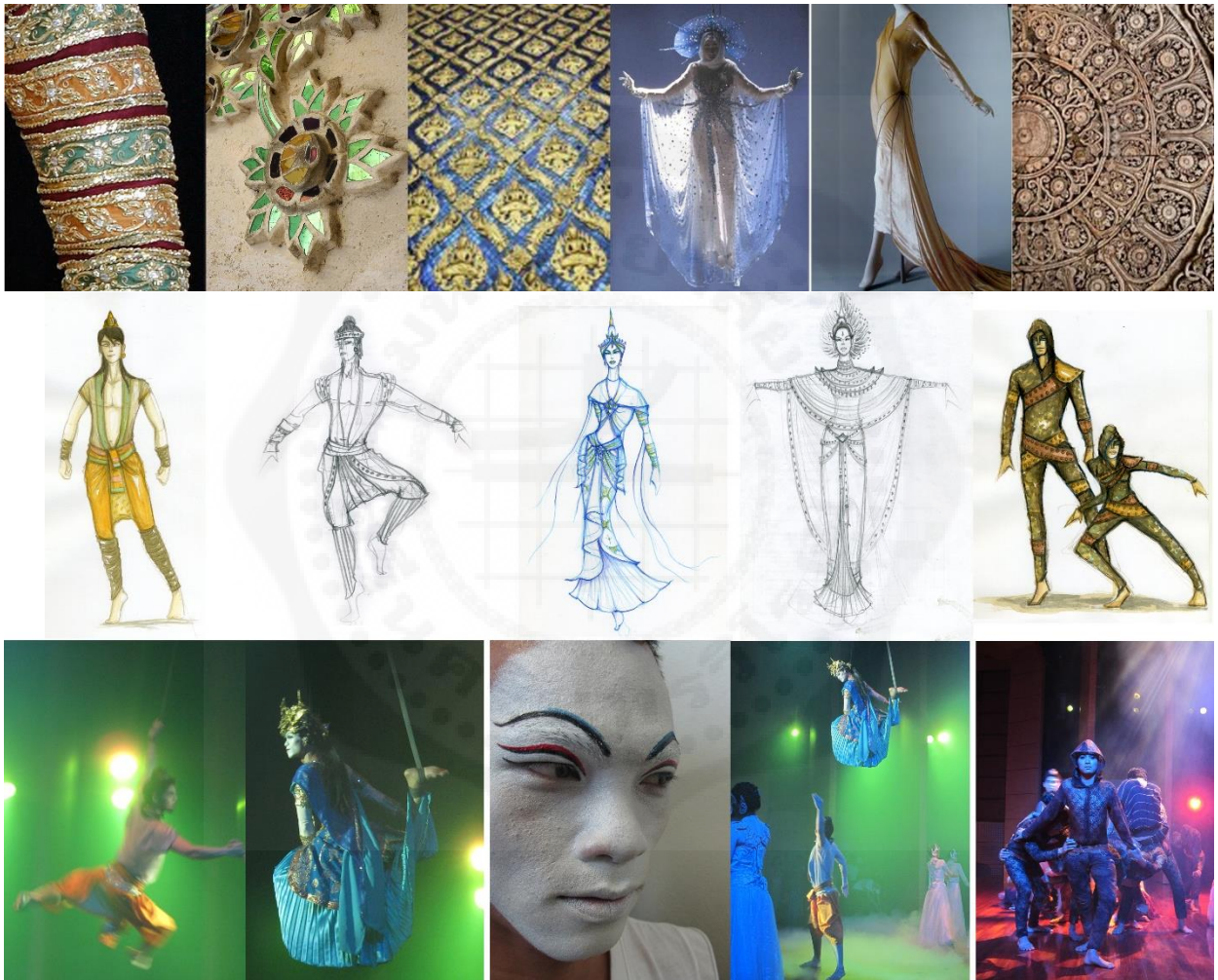
แถวที่ 1 รูปแบบเครื่องแต่งกายได้แรงบันดาลใจจากเสื้อผ้าของคนตามท้องถิ่นต่าง ๆ ของไทยกับกลุ่มสีธรรมชาติเพื่อแสดงความเรียบง่ายพอเพียง

แถวที่ 2 เส้นร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายชาวบ้าน กลุ่มวัฒนธรรมเมืองจัมปาเกะ

แถวที่ 3 ภาพโดยรวมของการแสดงในฉากเมืองจัมปาเกะ

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2545).

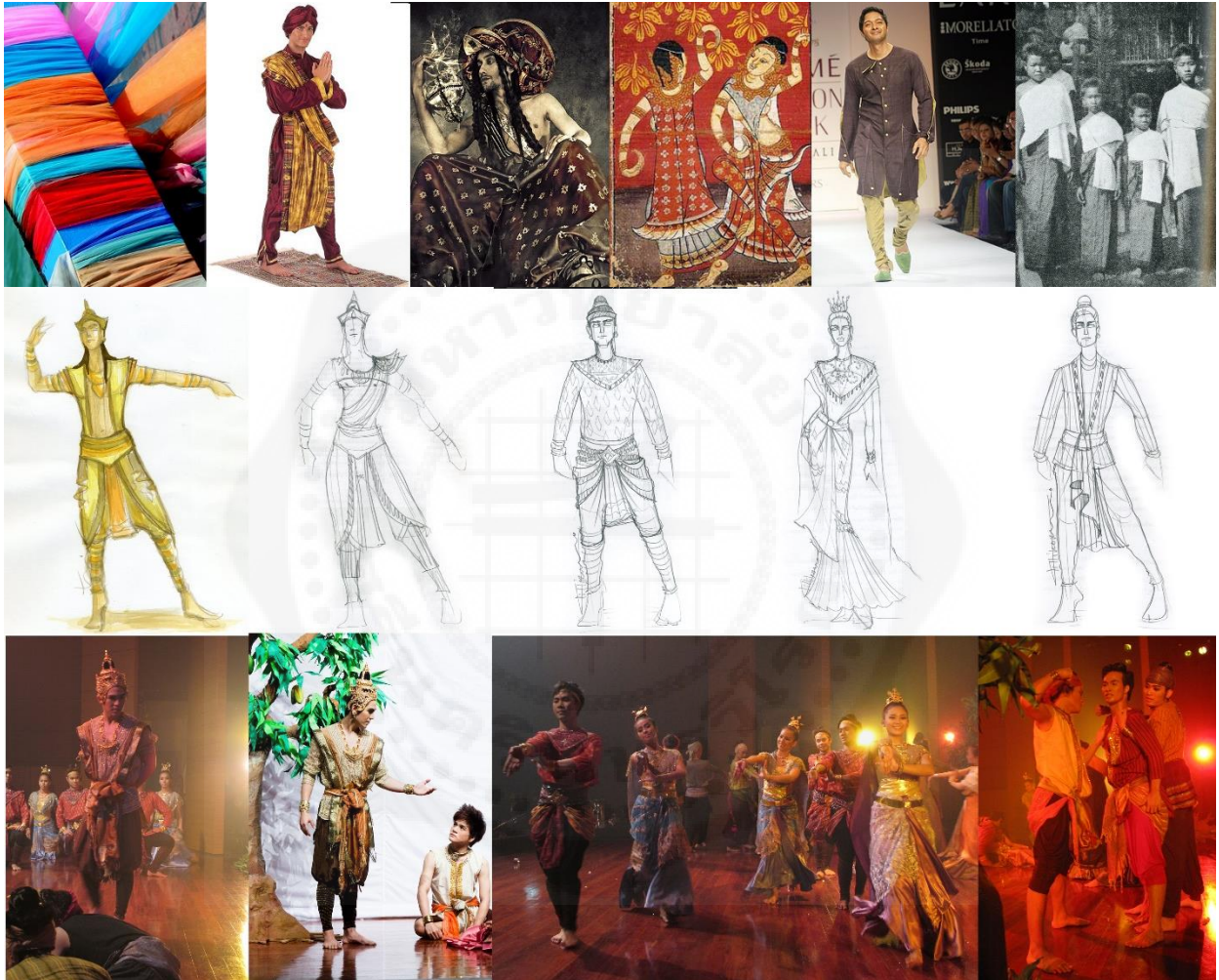
กลุ่มวัฒนธรรมโลกจินตนาการ – เป็นสังคมที่เป็นภาพแทนความเป็นนามธรรม อันได้แก่ ทะเลของกิเลส สิ่งเข้าวน ความโกรธ ความกลัว ที่เป็นสัมผัสของความไม่มีสติ ทำให้เป็นปฏิกษต่อความเพียร เสมือนห้วงมหาสมุทรที่กว้างใหญ่ เหลือประมาณซึ่งมีความลึก จึงทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบนามธรรม โดยใช้สัญลักษณ์ ในลักษณะที่สวยงามแวววาวแทนความมีค่าน่าหลงใหล ดุจดั่งกิเลสหรือการเลือกเสื้อผ้าในส่วนที่เป็นลักษณะ โค้งเว้าเน้นสรีระของสตรีเพศแทนราคะที่สร้างภาพมายาให้ลุ่มหลง การเข้าวนแห่งตัณหาที่ก่อร่างสร้างตัวเป็นรูปทรง ของเครื่องประดับที่เกิดขึ้นจริง โทนสีแวววาว ฉูดฉาด สวยงาม เครื่องประดับใช้แบบรูปทรงไทยประยุกต์ที่สร้างโดยอุดมคติ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ไม่มีอยู่จริงจตุอยู่ในสถานที่แห่งจินตนาการ



ภาพประกอบที่ 157

- แถวที่ 1** รูปแบบเครื่องแต่งกายได้แรงบันดาลใจมาจากรายละเอียดของงานประติมากรรมไทย ที่มีความวิจิตรสวยงาม น่าหลงใหล ประกอบกับโครงสร้างของเสื้อผ้าที่มีความกรวยกรายและบางเบาและยังให้ความรู้สึกของรูปธรรมต่างๆ เช่น สัตว์หิมพานต์ เรือสำเภา คลื่นน้ำ พายุ เทวดา นางฟ้า เป็นต้น
- แถวที่ 2** เส้นร่างการออกแบบเครื่องแต่งกาย กลุ่มวัฒนธรรมโลกจินตนาการ เช่น ชุดนางมณีเมขลา เรือสำเภา
- แถวที่ 3** ภาพโดยรวมของการแสดงในฉากการปรากฏตัวของนางมณีเมขลาและการเดินทางด้วยเรือในท้องทะเล ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2545).

กลุ่มวัฒนธรรมเมืองมิลานคร - ได้แรงบันดาลใจมาจากการแต่งกายแบบวัฒนธรรมเมือง ชุมชนที่พัฒนาแล้ว ด้วยโครงสร้างเสื้อผ้าที่เป็นรูปทรงจากการตัดเย็บที่ซับซ้อน เต็มไปด้วยรายละเอียด ของรูปทรงเสื้อ กางเกง กระโปรง โทนสีจะเป็นกลุ่มสีที่ดูฉูดฉาดตัดกันอย่างรุนแรง ดูสับสนวุ่นวาย ฟุ้งเฟ้อ เครื่องประดับเป็นเครื่องเงิน ทอง อัญมณีมีค่า เพื่อต้องการสื่อถึงความโลกที่ไม่มีที่สิ้นสุดและตัดทอนความเป็นวัตถุนิยม (ซึ่งจะตรงกันข้ามกับแนวคิดกลุ่มวัฒนธรรมเมืองจัมปาละ)



ภาพประกอบที่ 158

แถวที่ 1 รูปแบบเครื่องแต่งกายได้แรงบันดาลใจมาจากความเจริญของสังคมวัตถุนิยม ประกอบกับกลุ่มสีที่จัดจ้าน ตัดกันอย่างรุนแรง แสดงถึง ความขัดแย้ง ต่อสู้ ความวุ่นวาย

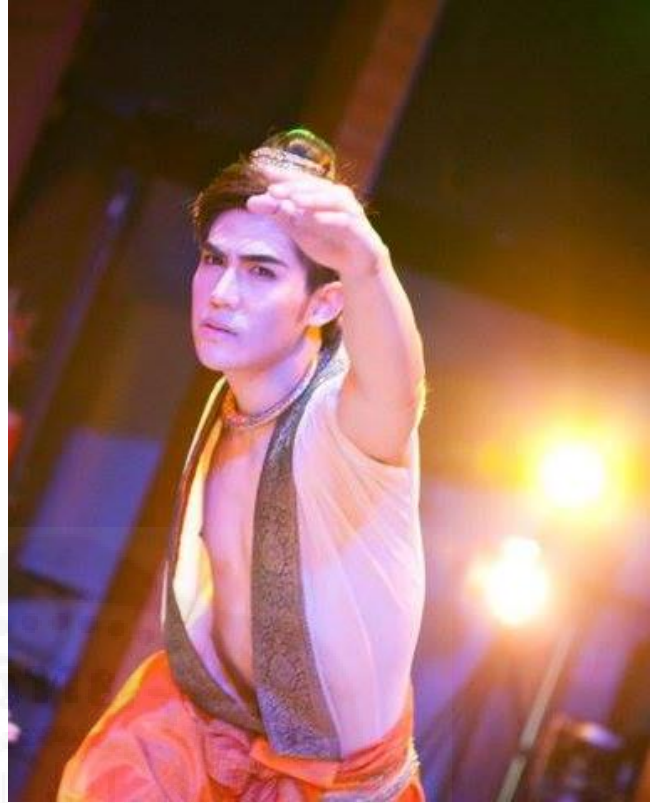
แถวที่ 2 เส้นร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายชาวเมือง กลุ่มวัฒนธรรมเมืองมิลานคร ที่เน้นรายละเอียดอันฟุ้งเฟ้อ

แถวที่ 3 ภาพโดยรวมของการแสดงในฉากชาวเมืองมิลานคร

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2545).



ภาพประกอบที่ 159 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครนางนิเมขลา และพระมหาชนก
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2545).



ภาพประกอบที่ 160 ภาพบรรยากาศการแสดงจริงที่หอดนตรีและการแสดงอโศกมนตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2545).

การออกแบบเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง ดอกบัว

ออกแบบโดย : กิตติกรณ นพอุดมพันธ์ (2555)

การสร้างสร้งงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญญาะดอกบัวในศาสนา เป็นผลงานของผู้เขียนสมัยศึกษาในระดับปริญญาเอก ที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีแรงบันดาลใจในการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์จากดอกบัวในพุทธศาสนา ด้วยการวิเคราะห์จากทฤษฎีสัญญาะวิทยา เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และตีความจากประเด็นความหมายต่าง ๆ ของดอกบัว ผ่านงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยที่เป็นการสื่อความหมายโดยอาศัย ร่างกาย จังหวะดนตรี และลีลาท่าเต้น รวมไปถึงการจัดวางเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นการใช้ทฤษฎี สัญญาะ แห่งดอกบัว มาใช้ในการออกแบบ



ภาพประกอบที่ 161 ภาพการแสดงกลางแจ้ง ลานหน้าคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2555).

ซึ่งผู้ออกแบบมีแนวความคิดเรื่องเครื่องแต่งกายว่าเป็นส่วนที่ช่วยเสริมให้การแสดงเกิดความน่าสนใจ เนื่องจากเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงมีวัตถุประสงค์เพื่อความสวยงาม ตลอดจนเพื่อบ่งบอกบุคลิกลักษณะสถานภาพของตัวละคร บ่งบอกวัฒนธรรม ยุคสมัย และเหตุการณ์ของเรื่องราว อีกทั้งยังเป็นส่วนเสริมให้การเคลื่อนไหวสมบูรณ์ การออกแบบเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องเหมาะสมกับการแสดงช่วยสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของการแสดงไปสู่ผู้ชมได้อย่างกลมกลืนลงตัวไม่ติดขัด ดังที่ ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ ได้อธิบายถึงความสำคัญของข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบ เครื่องแต่งกายไว้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดความคิด ข้อมูล และความรู้สึก และเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบค้นพบในตัวละครและแสดงความคิดออกมา ไม่ใช่เป็นความคิดคนอื่น การออกแบบเครื่องแต่งกายจะประสบความสำเร็จได้นั้น นอกจากจะขึ้นอยู่กับ การวิเคราะห์ตีความตัวละครอย่างเป็นเหตุเป็นผลแล้ว ยังขึ้นอยู่กับความสามารถของนักแสดงที่ใช้เครื่องแต่งกายนั้นให้เป็นส่วนหนึ่งของตัวละคร เช่น การเดิน การยืน การนั่ง การเคลื่อนไหวต่าง ๆ ฯลฯ (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์, 2550, น.143)

ในช่วงการร่างเริ่มต้นจากการหาภาพถ่ายดอกบัว รวมถึงภาพวาด งานศิลปะในแขนงต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการเลือกใช้องค์ประกอบบางประการเพื่อนำมาต่อยอดทางความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ด้วยการสังเกตจากลักษณะที่โดดเด่นของดอกบัวที่มีดอกเป็นกลีบซ้อนกันหลายชั้น ลักษณะดอกคล้ายรูปกรวย เวลาบานคล้ายร่ม ดอกมีสีขาวชมพู เหลือง ผลคือส่วนที่อยู่ตรงกลางดอก ซึ่งมีเมล็ดประกอบอยู่ภายในจำนวนมาก ใบมีลักษณะกลมกว้างใหญ่ ผิวใบเรียบ มีสีเขียวหรือน้ำตาลอ่อน มาร่างแบบเครื่องแต่งกายจากลักษณะของดอกบัวในบางส่วนมาใช้ในงาน เช่น ใบบัว ดอกบัว ฝักบัว และใยบัว เป็นต้น เพื่อใช้เป็นแนวคิดตั้งต้นในการออกแบบที่ต้องการตามภาพลักษณ์ของการแสดงและต้องสนองตอบต่อการใช้งานของนักแสดงได้

การออกแบบเบื้องต้น เพื่อเป็นจุดเริ่มของความคิดและการนำเสนอที่ต้องสอดคล้องกับลีลาท่าเต้น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้ลายเส้นแบบธรรมชาติของใยบัวที่แตกแขนงออกไปอย่างอิสระ และให้ความสำคัญกับการใช้เส้นแนวตั้ง ซึ่งเป็นทิศทางเดียวกับก้านบัวที่ยังงผลพื้นดิน โดยออกแบบให้ลายเส้นเหล่านั้นพาดลงบนตัวนักแสดงอย่างอิสระ



ภาพประกอบที่ 162 การออกแบบเครื่องแต่งกายได้แรงบันดาลใจมาจากความพลิ้วและบอบบางของกลีบดอกบัว
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2555).

รูปแบบของเสื้อผ้า ได้ปรับสีของเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลัก โดยใช้ผ้าฝ้ายที่มีพื้นผิวยับย่นเป็นริ้วคล้ายกับลายเส้นบนกลีบบัว ช่วยเสริมลักษณะเด่นทางธรรมชาติของรูปทรงดอกบัวให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในส่วนนักแสดงตัวรอง เลือกใช้วัสดุเป็นผ้าฝ้ายสีขาวนุ่นให้เข้ากับสีขาวที่ทาลงบนร่างกายของนักแสดง เพื่อให้เกิดความเป็นกลุ่ม (Group) และเป็นเอกภาพ (Unity) มีการใช้ผ้าตาข่ายที่มีพื้นผิวเหมือนกับใยบัวคลุมศีรษะนักแสดงตัวรอง เพื่อเป็นแยกกลุ่มนักแสดงหลักและนักแสดงรองออกจากกันด้วยรูปแบบและวัสดุของเครื่องแต่งกาย อีกทั้งยังช่วยลดภาพของการแสดงอารมณ์บนสีหน้าของนักแสดงตัวรองและเป็นการเสริมให้นักแสดงหลักแสดงอารมณ์ความรู้สึกในท่าเต้นได้ชัดเจนขึ้น (กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์, 2555, น. 89)

แนวคิดของการใช้พื้นผิวที่ขรุขระจากการพอกดินสอพองลงบนร่างกายในงานการแสดง เพื่อนำเสนอ “กำเนิดของดอกบัว
ที่มาจากโคลนตม”



ภาพประกอบที่ 163 การออกแบบเครื่องแต่งกายได้แรงบันดาลใจมาจากการใช้พื้นผิวโคลนตม
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2555).

การเขียนสีลงบนร่างกาย ผู้สร้างสรรค์งานยังเลือกใช้สีขาวในการทาลงบนตัวนักแสดงเช่นเดิม แต่เพิ่มเติมในส่วน
ของแนวคิดของสัญลักษณ์ ดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ที่น้ำที่เกิดจากโคลนตม เลือกใช้ดินสอพองเป็นวัสดุพอกตัวนักแสดงเพื่อทำให้เกิด
พื้นผิวที่ขรุขระสีขาว สะท้อนให้เห็นถึงชาติกำเนิดของดอกบัวตามธรรมชาติบนร่างกายของนักแสดง

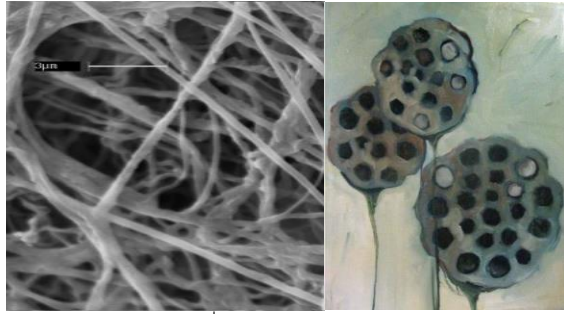
สีสันทนของเครื่องแต่งกาย เลือกใช้สีโทนธรรมชาติโดยอิงจากสีสันทนจากดอกบัวหลวงสีขาว-เขียว โดยใช้สีขาว สีครีม
สีเขียวในความเข้มที่ต่างกันไป เช่น เขียวอ่อน เขียวเข้ม เขียวเหลือง สีนํ้าตาลเขียว (เขียวขี้ม้า) และสีนํ้าตาลทอง ผู้
สร้างสรรค์ผลงานใช้วิธีการเลือกสีของเนื้อผ้าในโทนสีที่ต่างกันไป เพื่อให้เห็นถึงการออกแบบด้วยกลุ่มสีให้เกิดเป็น
สัญลักษณ์ในการแบ่งบุคลิกของนักแสดงให้มีความแตกต่างกันตามลักษณะของบัวสีเหล่าในระดับต่าง ๆ ในส่วนสีแดงใช้
ในการเน้นลวดลายเพื่อเสริมกับการสร้างสรรค์ลีลาสัญลักษณ์ทางนาฏศิลป์

แนวคิดของการปรับปรุงรูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ที่ใช้ลักษณะของลายเส้นใบบัวในการเลือกสีสันทนและเนื้อผ้าที่มี
การย่น เพื่อสื่อถึงความเป็นธรรมชาติของใบบัว



ภาพประกอบที่ 164 การออกแบบเครื่องแต่งกายได้แรงบันดาลใจมาจากใบบัวในการใช้สีและพื้นผิว
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2555).

แนวคิดในการปรับปรุงการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงตัวรอง ให้คลุมศีรษะด้วยผ้าตาข่าย ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากลักษณะของเส้นใยบัว และร่องของเมล็ดฝักบัว



ภาพประกอบที่ 165 การออกแบบเครื่องแต่งกายได้แรงบันดาลใจมาจากเส้นใยบัวที่ใช้ในการปลงความส่นใจนักแสดงตัวรอง

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2555).



ภาพประกอบที่ 166 ภาพการซ้อมใหญ่ หน้าลานคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2555).



ภาพประกอบที่ 167 ภาพการแสดงจริง ลานหน้าคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2555).



ภาพประกอบที่ 168 ลีลาท่าเต้นที่ได้แรงบันดาลใจมาจากดอกบัว
ที่มา: กิตติกรณ นพอุตมพันธ์. (2555).

การออกแบบเครื่องแต่งกาย งานแสง สี เสียงปราสาทสตึกก๊กอธม จังหวัดสระแก้ว

ออกแบบโดย : ชวัลวุฒิชัย อรชร, ภูวพัฒน์ เจมะมะ, กิตติกรณณ์ นพอุดมพันธ์ (2560)

ผลงานการออกแบบตัวละครประวัติศาสตร์ในโครงการ การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมชุมชนสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยว : กรณีศึกษา การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงงานแสง สี เสียงปราสาทสตึกก๊กอธม จังหวัดสระแก้ว ประจำปี 2560 เป็นการดำเนินงานที่เป็นงานบริการวิชาการแก่สังคมที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ได้มีส่วนร่วมในการดำเนินงานกับจังหวัดสระแก้วต่อเนื่องเป็นเวลากว่า 3 ปี ตั้งแต่ปี 2560-2563 ที่ปราสาทสตึกก๊กอธม ซึ่งที่ร่วมกับพื้นที่แห่งนี้ได้รับอิทธิพลทางศิลปะจากชาวขอมโบราณ ทางทีมผู้ออกแบบได้รวบรวมข้อมูลทางประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย และผู้เขียนบทในการกำหนดภาพได้นำเสนอต่อคณะกรรมการวัฒนธรรมจังหวัดและกรมศิลปากรภาคที่ 7 ด้วยการออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับตัวละครในยุคสมัยและบทบาทหน้าที่ของตัวละครเป็นหลัก จำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสมจริงตามยุคสมัย และ 2. กลุ่มเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจากจินตนาการ



ภาพประกอบที่ 169 ภาพการแสดงงานแสงสีเสียง ปราสาทสตึกก๊กอธม
ที่มา: กิตติกรณณ์ นพอุดมพันธ์. (2560).

1. กลุ่มเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสมจริงตามยุคสมัย

1) ช่วงอิทธิพลของศิลปะเขมรสร้างจนถึงการทิ้งร้าง (พ.ศ.1600) ประกอบด้วย พราหมณ์ศิวะไกววัลยะ / พระเจ้าชัยวรมันที่ 2 / พระเจ้าอุทัยวรมัน / พระชายาในพระเจ้าอุทัยวรมัน/ พราหมณ์สทาศิวะ / พราหมณ์หลวง) โดยใช้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานจากศิลปะแบบบาปวน (ประมาณปีพ.ศ. 1600) ของอารยธรรมขอมโบราณ จากภาพหินสลักที่มีระดับตามทับหลังของปราสาทขอมต่าง ๆ ที่ร่วมยุคสมัยกัน เช่น ปราสาทหินพิมาย จังหวัดนครราชสีมา ปราสาทเมืองต่ำ จังหวัดบุรีรัมย์ ปราสาทศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ ปราสาทสระกำแพงใหญ่ จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งมีคติความเชื่อวาทกษัตริย์เป็นองค์สมมติเทพ ผู้วิจัยจึงใช้โครงสร้างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมาจากภาพสลักเทพเจ้าเหล่านั้นมาใช้ในการออกแบบ โดยโครงสร้างเครื่องแต่งกายท่อนบน นิยมเปลือยไม่ใส่เสื้อทั้งชายและหญิง

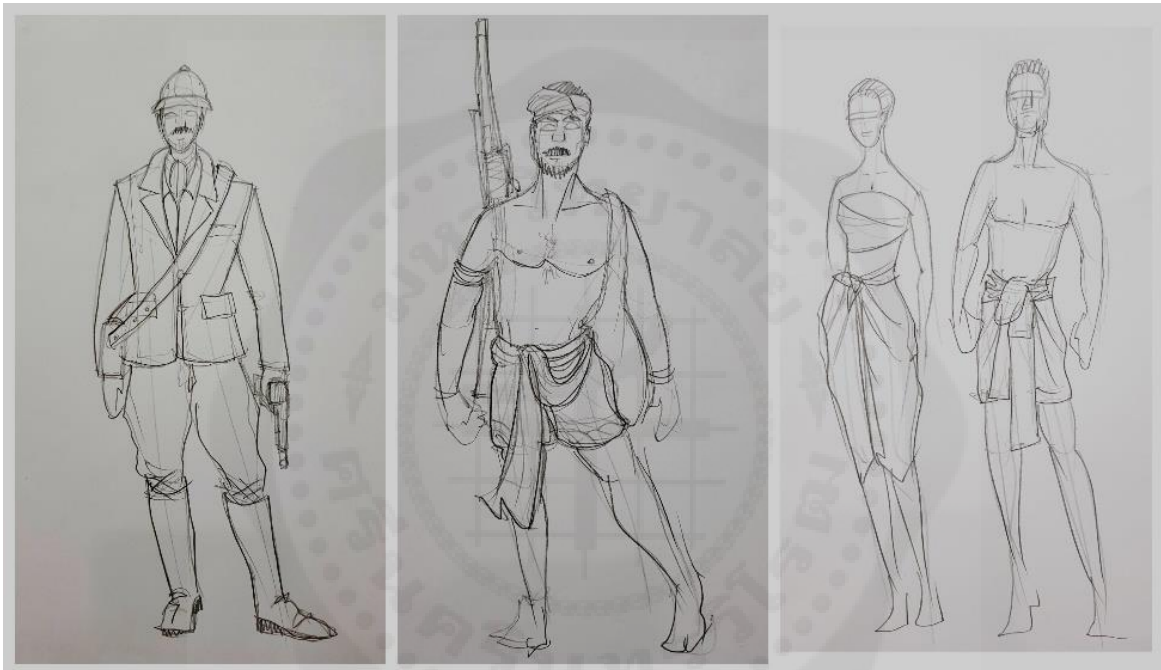


ภาพประกอบที่ 170 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละคร
พระเจ้าชัยวรมันที่ 2 พระเจ้าอุทัยวรมันและพระชายา พราหมณ์สทาศิวะและพราหมณ์หลวง (เรียงจากซ้ายไปขวา)
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2560).



ภาพประกอบที่ 171 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละคร พราหมณ์ศิวะไกวัลยะ
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2560).

2) ช่วงการค้นพบปราสาทสติก๊กือกรมโดยนักสำรวจ เอเดียน แอมนิแยร์ (พ.ศ. 2427/1884)- ประกอบด้วย ชุดนักสำรวจชาวฝรั่งเศส นายเอเดียน แอมนิแยร์/พรานนำทาง/และชุดชาวบ้านไทยชายและหญิง ในช่วงนี้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะใช้ภาพของความแตกต่างของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในการสื่อสารกับงานการแสดง จากความแตกต่างของวัฒนธรรมในโลกตะวันตกกับโลกตะวันออก ซึ่งระยะเวลาตรงกับยุควิคตอเรียนตอนปลายในโลกตะวันตกกับช่วงรัชกาลที่ 5 ในประเทศไทย เป็นยุคที่มีกระแสการล่าอาณานิคมและการสำรวจจากชาติตะวันตก ผู้ออกแบบจึงเลือกใช้รูปแบบชุดนักสำรวจของชาติตะวันตก ที่แต่งกายค่อนข้างเป็นแบบแผน ส่วนคนพื้นเมืองของไทย ผู้ออกแบบเลือกแต่งแบบชาวบ้านธรรมดาตามรัชสมัยของรัชกาลที่ 5 ที่ชายและหญิงนิยมุ่งโจงกระเบนแบบสั้นและยาวตามถนัดไม่เท่ากัน ด้วยผ้าฝ้ายสีทึม เพื่อความเป็นธรรมชาติและสอดคล้องกับบรรยากาศของเรื่อง



ภาพประกอบที่ 172 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละครต่าง ๆ
ที่มา: กิตติกรณ นพุดมพันธ์. (2560).

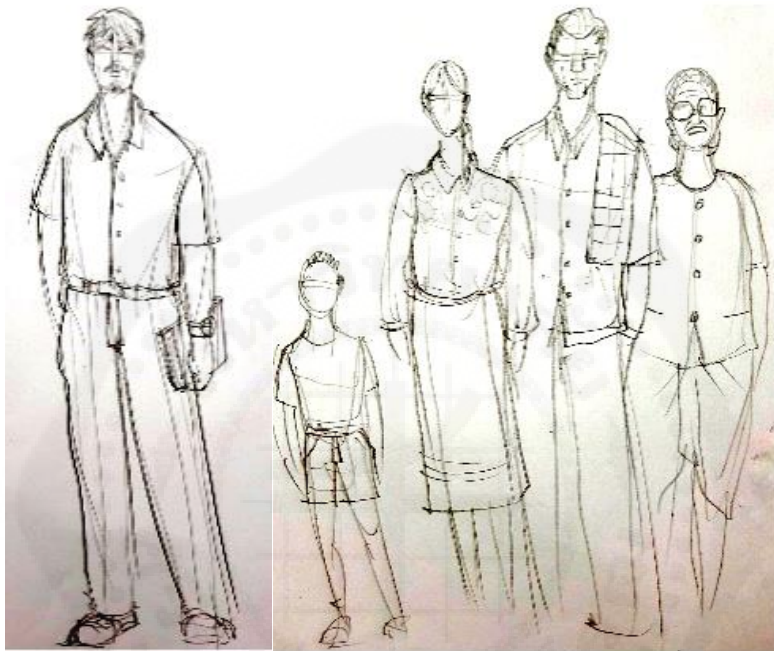
3) ช่วงของสงครามเขมรแดงและศูนย์ผู้อพยพจากนักข่าว จอห์น เบอร์เจส (พ.ศ. 2515-2521) ประกอบด้วยชุดจอห์น เบอร์เจสตอนหนุ่ม / ชาวบ้านชายหญิงไทย / ชาวบ้านชายหญิงเขมร / ทหารแดง เป็นช่วงเวลาของการเกิดสงครามและความทุกข์ยาก ผู้วิจัยออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้สะท้อนความสมจริง ของการสวมใส่ทั้งชาวไทยและชาวเขมรที่อพยพเข้ามาอาศัยในประเทศไทยในขณะนั้น มีการเลือกใช้สีที่ค่อนข้างหม่นทึม รูปทรงของเสื้อผ้าเป็นแบบลำลอง หลุดลุ่ย ไม่เรียบร้อย เพื่อแสดงความยากแค้นและบรรยากาศของผู้เคราะห์ร้ายในสงคราม



ภาพประกอบที่ 173 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละครต่าง ๆ
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2560).

ผู้ออกแบบให้นักแสดงประกอบสวมเสื้อผ้าทาสีเขียวเข้มทับและพรางหน้าด้วยหมวกทหาร เพื่อใช้แสดงเป็นทหารที่เข้ามาขับไล่ปล้นสะดมชาวบ้านในยุคนั้น จนชาวบ้านหนีตายเข้าไปอาศัยในปราสาทสติกก็อกรม ด้วยจิ้งหะของบพทที่เป็นเพียงหนึ่งฉากที่ผู้กำกับอยากให้เป็นบรรยากาศความวุ่นวายและความทุกข์ยาก ประกอบกับนักแสดงที่มีจำนวนจำกัด จึงต้องใช้นักแสดงจากฉากอื่นมาสมทบ โดยเปลี่ยนเครื่องแต่งตัวอย่างรวดเร็ว ผู้ออกแบบจึงใช้วิธีสวมทับ พรางหน้าด้วยหมวก และใช้เสื้อผ้าเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญและชัดเจนที่สุดเพียงชิ้นเดียวในการนำเสนอผ่านเครื่องแต่งกายชุดนี้

4) **ช่วงเวลาปัจจุบัน (พ.ศ. 2560)** ประกอบด้วยชุดจอห์น เบอร์เจสในยุคปัจจุบัน / พ่อ / แม่ / ยาย / วิเชียร เป็นยุคที่ต้องการสื่อสารให้เรื่องทั้งหมดมาบรรจบกับเวลาของกิจกรรมทางวัฒนธรรมวันนี้ ให้เกิดการเชื่อมโยงในเนื้อหาสาระของงานการแสดงทุกอย่างมาสู่ปัจจุบัน ผู้วิจัยออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้เกิดความรู้สึกสมจริงมากที่สุด โดยการยืมเสื้อผ้าในชีวิตประจำวันของชาวบ้านจริง ๆ ให้นำมาสวมใส่เพื่อการแสดง โดยผู้ออกแบบช่วยเลือกสีและจัดกลุ่มของเสื้อผ้าให้เป็นไปตามบรรยากาศของเนื้อเรื่องของการเวียนเทียนรอบปราสาทศักดิ์ก้อกธม และผู้ออกแบบได้มีการออกแบบเพิ่มเติมในส่วนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดงหลักที่ต้องเพิ่มอายุวัยที่สูงขึ้นในการแสดงโดยการเลือกจากผู้ร่วมแสดงท่านอื่น เพื่อให้กลมกลืนและสมจริงมากที่สุด



ภาพประกอบที่ 174 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละครต่าง ๆ ในช่วงเวลาปัจจุบัน
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2560).

2. กลุ่มเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจากจินตนาการ (7 ชุด)

1) นางอนันดา และ อัสรา เป็นตัวละครในจินตนาการที่ผู้ออกแบบต้องการสร้างให้เป็นภาพที่จดจำของปราสาทศักดิ์สิทธิ์ โดยใช้กระบวนการออกแบบที่แตกต่างจากกลุ่มที่ 1 เครื่องแต่งกายขอมในยุคศิลปะบาปวนหากแต่ปฏิเสธการออกแบบจากพื้นฐานความสมจริงเพื่อต้องการให้นางอัสราของปราสาทนี้มีความแตกต่างไปจากเดิม และแตกต่างจากชุดระบำโบราณคดีหรือชุดงานกิจกรรมทางวัฒนธรรมของปราสาทอื่น ๆ ผู้ออกแบบใช้กระบวนการออกแบบแนวคิด (Concept Design) สมมติฐานจากชื่อดอกไม้ประจำจังหวัด คือ ดอกแก้ว สีประจำจังหวัด คือ สีเขียวและเหลือง มาเป็นแรงบันดาลใจเบื้องต้นในการออกแบบอัสราในปราสาทนี้ โดยสมมุติว่านางอัสราของปราสาทนี้เกิดจากดอกไม้ (ดอกแก้ว) ที่มีความสวยงาม บอบบางแทนภาพลักษณ์ของเครื่องแต่งกายจึงเป็นผ้าที่พลิ้วบางเหมือนกลีบดอกแก้วและใช้สัญลักษณ์ประจำจังหวัดในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายด้วยกลุ่มสีทอง สีเหลืองไล่ไปโนโตนสีเขียว เครื่องประดับศีรษะประกอบขึ้นจากผ้าลูกไม้เพื่อให้ความโปร่งเบา สร้อย เข็มขัด กำไลข้อมือ ใช้ลูกปัดสีใสประกอบทองในการทำเพื่อสื่อถึงหยดน้ำที่ค้างบนกลีบดอกไม้ ซึ่งทั้งหมดเป็นความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ของนางฟ้าหรืออัสราในรูปแบบที่แตกต่างอย่างมีเอกลักษณ์และพัฒนาจากทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดสระแก้ว



ภาพประกอบที่ 175 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละครหลัก นางอนันดา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2560).

รูปแบบของนางอัสราที่ทีมผู้ออกแบบตีความที่เกิดจากดอกแก้วซึ่งเป็นดอกไม้ประจำจังหวัด โนโตนขาวเขียวและเหลืองทอง เครื่องประดับศีรษะที่ประดิษฐ์จากผ้าลูกไม้ฉลุลายเครือพฤษยาและการนุ่งผ้าต่าง ๆ เน้นริ้วรอยพับ รอยจีบผ้า เพื่อให้ดูนุ่มนวล ไม่แข็งกระด้าง แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างจากนางอัสราจากงานแสดงสี่เสียงอื่น ๆ



ภาพประกอบที่ 176 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงของตัวละครหลักต่าง ๆ
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2560).

การออกแบบเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ ชุกระบำห้องใหม่

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2562)

ผู้ออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายได้รับแรงบันดาลใจมาจากกลวิธีการบูรณาการทางดนตรีไทยกับดนตรีกาเมลันของอินโดนีเซีย เพื่อเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อันดีระหว่างไทยและอินโดนีเซียเนื่องในโอกาสครบรอบ 90 ปี พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จเยือนชวา เมื่อปี พ.ศ. 2472

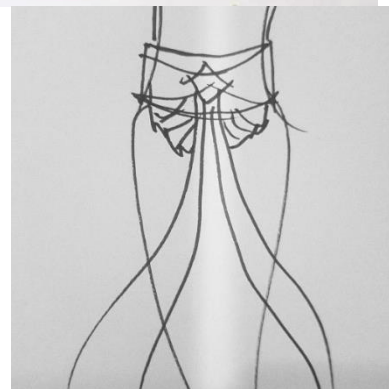
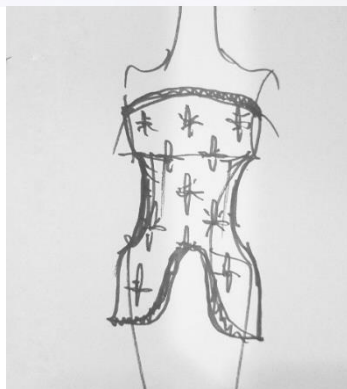
ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจึงใช้วิธีการบูรณาการองค์ประกอบเครื่องแต่งกายไทย มาประกอบสร้างขึ้นใหม่ในรูปแบบชุกระบำชาวอย่างไทย โดยใช้โครงสร้างของการแต่งกายชุดตัวนาง จากหลักฐานภาพถ่ายในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6) ในราวปี พ.ศ. 2466 ซึ่งเป็นเวลา 6 ปีก่อนการเสด็จเยือนชวาของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยกรมมหรสพได้บันทึกภาพท่ารำแม่บท ครูละครหลวงท่านเจ้าคุณครู พระยานัฏกานูรักษ์ (ทองดี สุวรรณภารต) เป็นผู้กำกับท่ารำ นางสาวเสงี่ยม นาวิเสถียร เป็นผู้แสดงแบบสาธิตท่ารำ ทั้งนี้ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้นำรูปแบบดังกล่าวมาตัดลดหรือเพิ่มเติม ให้เป็นชุกระบำชาวอย่างไทย ดังนี้



ภาพประกอบที่ 177 ภาพเก่าที่บันทึกท่ารำต่างๆ ในตัวพระและตัวนาง

ที่มา: ตำราราชานาฏภาพ สมเด็จพระนครินทราธิราช, ละครพ็อนรำ ละครพ็อนรำกับระบำรำเต้น. (2546). กรุงเทพฯ : มติชน

- 1) **ส่วนศีรษะ** รวบผมเปิดหน้าผากด้านหน้า และมวยผมด้านหลัง ติดเครื่องประดับมวยผม ใส่จรรยาแบบไทย ทัดเครื่องประดับดอกไม้ทองและอุบะระย้ายาวทั้งสองข้าง
- 2) **ส่วนลำตัวช่วงบน** สวมเสื้อในนาง สวมกรองคอ ช่วงต้นแขนสวมพาดูร์ด ข้อมือสวมปะวะหล่ำ กำไร สวมเล็บทองข้างละ 4 นิ้ว
- 3) **ส่วนลำตัวช่วงล่าง** นุ่งผ้ายกจีบหน้านางแบบไทย ชายพกจับแม่ 2 ข้าง คาดทับด้วยผ้ารัดสะเอว ชั้นบนสุดจะคาดทับด้วยผ้าซัมปัวร์ (Sampur) ซึ่งเป็นผ้าเคียนเอวแบบชวา โดยจะปล่อยชายผ้ายาวออกไปทั้งสองข้าง ซึ่งชายผ้าทั้งสองข้างดังกล่าวมีความสำคัญในการร่ายรำระบำชาวเป็นอย่างมาก เพราะจะใช้เป็นสื่อสัญลักษณ์ต่างๆ ในการร่ายรำ (Jane Puranananda, 2007, P.40) เพื่อขยายนาฏการของการร่ายรำให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้ให้ความสำคัญกับความหมายของการสื่อสารความเป็นชาวบนรูปแบบอย่างไทย



ภาพประกอบที่ 178 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพการแสดงระบำชุดชองใหม่
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2562).

การออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์ เรื่อง เงา

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์, นพดล อินทร์จันทร์, รินบุญ นุชน้อมบุญ (2557)

เป็นบทละครโทรทัศน์ที่นำมาผลิตซ้ำหลายครั้ง ซึ่งในครั้งที่ได้ออกแบบดังกล่าวเป็นการผลิตในครั้งที่ 5 ปีพ.ศ. 2557 ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ผลิตโดย บริษัท เจเอสแอล นำแสดงโดย เคลลี่ ณะพัฒน์ วริทธิสา ลีมธรรมหิสร, มรกต กิตติสาระ, รัชสิต ศิรนนนท์ ถือว่าประสบความสำเร็จระดับหนึ่งโดยเฉพาะบท ซาลินี รับบทโดย เอมมี มรกต มีผู้บอกว่าเหมือนเดินออกมาจากนวนิยาย ผู้ออกแบบมีความตั้งใจให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนำเสนอความเป็นยุคปี พ.ศ. 2480-2500 ที่ผู้หญิงเหมือนจะมีอำนาจในการตัดสินใจทัดเทียมชาย ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทสำคัญคือการกระทำของตัวละครหญิงในเรื่องที่มีผลกับการตัดสินใจของยมทูตซึ่งเป็นตัวแทนความยุติธรรม ความเป็นกลางที่ตัดสินการกระทำของเขาเหล่านั้น



ภาพประกอบที่ 179 ภาพเปรียบเทียบระหว่างงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับการถ่ายฟิตติ้ง ในละครโทรทัศน์ เรื่อง เงา

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2557).

การแต่งกายที่มีการเปลี่ยนแปลงมาจากระบอบการปกครองในสมัยรัชการที่ 7 ที่ทำให้ประชาชนทั่วไปมีการแต่งกายที่เป็นไปในลักษณะสากล ซึ่งเป็นลักษณะที่มีความเฉพาะตัวในแบบการเลือกรับนำมาใช้ในชีวิตประจำวันของไทย เช่น ผู้หญิงจะต้องสวมหมวกออกจากบ้าน ใส่กระโปรง หรือผู้ชายต้องใส่สูทตามสมัยนิยม เพื่อให้เป็นเป็นวิถีการพัฒนาประเทศไทย ที่มีความเจริญทัดเทียมอารยประเทศ (เผ่าทอง ทองเจือ, 2543, น. 96)



ภาพประกอบที่ 180 ภาพเปรียบเทียบข้อมูลในการค้นคว้ากับภาพการออกแบบตัวละคร ในละครโทรทัศน์ เรื่อง เงา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2557).



ภาพประกอบที่ 181 ภาพข้อมูลค้นคว้า กับภาพการออกแบบ “ตู้เสื้อผ้า” ของตัวละคร ในละครโทรทัศน์ เรื่อง เงา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2557).

การออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์เรื่อง อดีตา

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์, นพดล อินทร์จันทร์, รินบุญ นุชน้อมบุญ (2557)

ละครเรื่อง อดีตา นำเสนอผ่านตัวละคร เมืองใจ นักรบหัวใจแกร่งแห่งค่ายบางระจัน และ ศิโรตม์ นักธุรกิจหนุ่มแห่งโลกปัจจุบัน ที่ชะตากรรมได้พาให้มีมติของเวลาที่ห่างกันกว่า 200 ปีกลับมาบรรจบกัน ทำให้ชายทั้งสองได้มาพบกัน เรียนรู้ชีวิตซึ่งกันและกันและกลายเป็นเพื่อนร่วมสาบาน แม้ท้ายที่สุด ศิโรตม์จะไม่อาจเปลี่ยนอดีตได้ ไม่สามารถยื้อชีวิตใครได้ แต่ความเสียสละของเมืองใจและชาวบางระจัน ก็ทำให้ศิโรตม์ได้รู้ว่าเขาจะรักษาสิ่งมีค่าที่บรรพบุรุษมอบไว้ให้ด้วยเลือดเนื้อและชีวิตอย่างไร และเขาจะดำเนินชีวิตต่อไปอย่างไร



ภาพประกอบที่ 182 ภาพโปสเตอร์ละคร ที่มาจากการออกแบบเครื่องแต่งกาย เรื่อง อดีตา

สืบค้นจาก <https://mgronline.com/drama/detail/959000007938>

เป็นการนำเสนอถึงความกล้าหาญ ร่องรอยของการต่อสู้เสียสละเพื่อชาติ ทำให้ผู้ออกแบบมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ในการใช้เนื้อผ้าที่มีผิวสัมผัสของความหนาและขาคกร่อน เพื่อแสดงความอบอุ่นและร่องรอยของการปกป้องประเทศและบุคคลอันเป็นที่รักของตัวแสดงหลัก “เมืองใจ” และใช้โทนสีแนวเอิร์ธโทนที่แสดงถึงความเป็นธรรมชาติ ที่มีพัฒนาการจากกลุ่มสีที่สดใส เช่น ชมพู ส้ม เขียวอ่อน เหลือง ในช่วงบ้านเมืองมีความสงบร่มเย็น มีการเลือกใช้สีสนของเครื่องแต่งกายในช่วงสภาวะสงคราม เป็นกลุ่มสีเข้ม เช่น แดงเลือดหมู น้ำเงินคราม น้ำตาล ไปถึงสีดำ เพื่อแสดงบรรยากาศและอารมณ์ความหดหู่และโศกเศร้า ในภาพก็จะทำให้เห็นความที่บวมทึบของกลุ่มสีที่อยู่ในเฟรมภาพ



ภาพประกอบที่ 183 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ตัวละครหลัก เมืองใจ เรื่อง อติตา

ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2557).

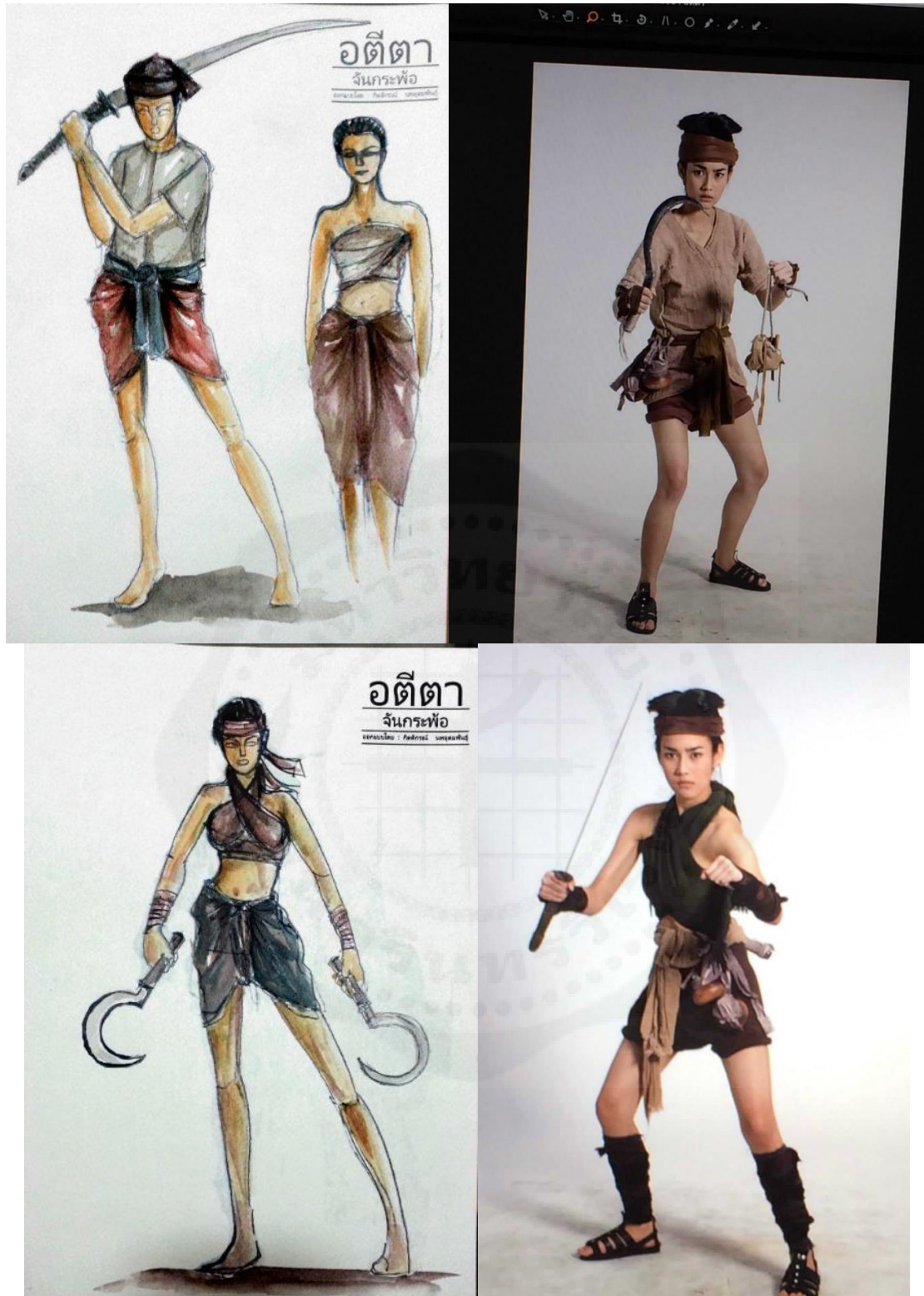
ผู้ออกแบบมีการทดลองรูปแบบของเครื่องแต่งกายกับนักแสดงแทนก่อนเพื่อแสดงภาพในการออกแบบ ซึ่งในเวลานั้นมีการผลิตละครในช่วงเวลาสงครามหลายเรื่อง ทางฝ่ายผลิตจึงมีความคิดในการหารูปแบบของภาพนักแสดงใหม่ ๆ เพื่อช่วยในการจดจำจากผู้ชม จึงต้องมีการทดลองหลายแบบ เพื่อให้ภาพของตัวละครออกมาได้ดีที่สุด

ภาพการทดลองสามารถลองเครื่องแต่งกายชนิดอื่น ๆ ในยุคนั้นเพื่อความแปลกตา แตกต่าง รวมถึงทรงผม ที่มีขนาดความสั้นยาวที่ไม่เท่ากันเพื่อการเสริมรูปร่างใบหน้าและบุคลิกภาพของนักแสดงได้อีกด้วย



ภาพประกอบที่ 184 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ตัวละครหลัก นายทองเหม็น และ นายจันทน์หวดเขียว เรื่อง อดีตตา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2557).

การออกแบบให้ตัวละครถืออาวุธหรือการใส่ท่วงท่าต่าง ๆ ทำให้ภาพในการทำงานชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะทีมงานฝ่ายอุปกรณ์ในการจัดเตรียมสิ่งต่าง ๆ ทีมงานฝ่ายเทคนิคพิเศษ เช่นการทำสีผิว การสักยันต์ ทรงผม หรือแม้กระทั่งเลือดและบาดแผลต่าง ๆ และทีมงานฝ่ายฝึกซ้อมท่วงท่าเพื่อการแสดงและการถ่ายทำที่จะต้องไปค้นคว้าและทำงานต่อจากภาพที่ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้นำเสนอออกมา

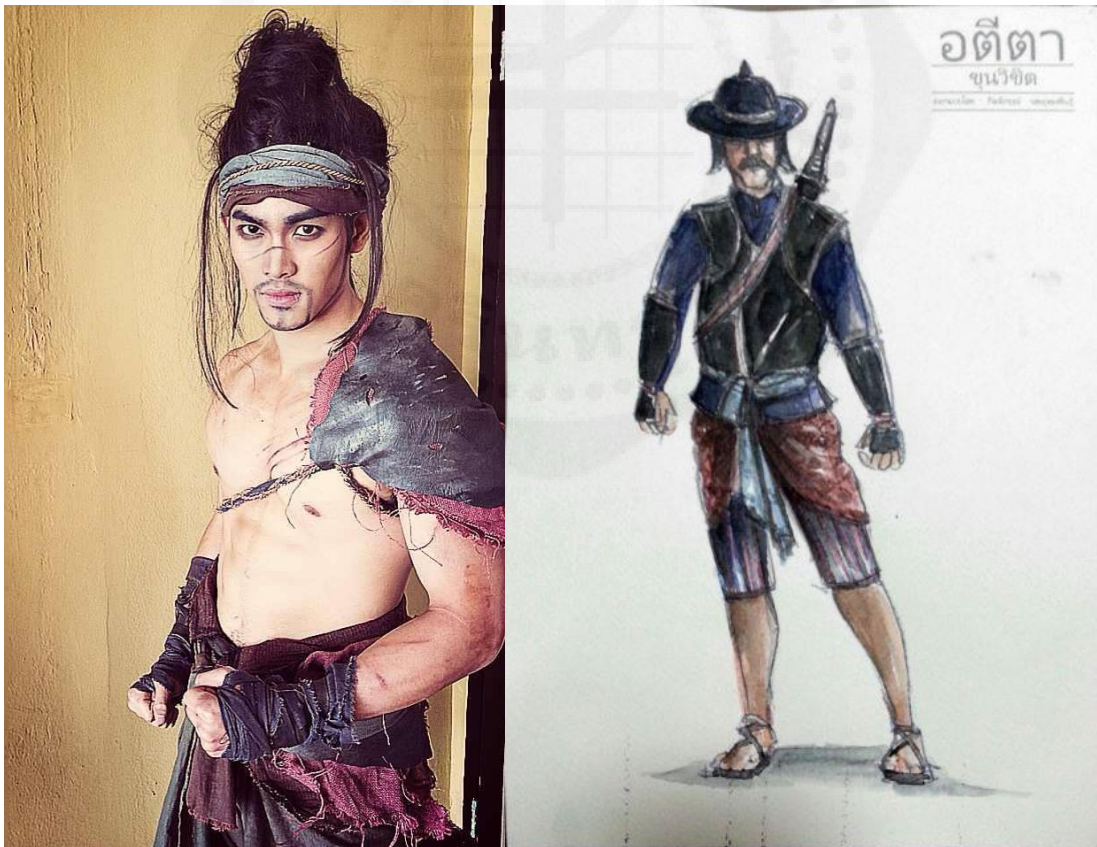


ภาพประกอบที่ 185 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ตัวละครหลัก จันกระพ้อ เรื่อง อตีตา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2557).

ในบทละครเรื่องนี้ มีการปลอมตัวของนักแสดงหญิงไปเป็นการแต่งตัวเป็นชาย ผู้ออกแบบจึงต้องกำหนดการแต่งกาย โดยการวาดแบบขยายเพิ่มขึ้น เพื่อให้เห็นถึงบุคลิกภาพที่จะเกิดขึ้นกับนักแสดงและทีมงานฝ่ายต่าง ๆ ในการตัดสินใจและให้ข้อเสนอแนะในข้อจำกัดของนักแสดงหรือความต้องการของผู้กำกับเพิ่มเติมก่อนการถ่ายทำ



ภาพประกอบที่ 186 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครต่าง ๆ เรื่อง อดีต
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2557).



ภาพประกอบที่ 187 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครที่มียศบรรดาศักดิ์ ตัวละครขุนวิชิตและออกหลวงศรีเสนา เรื่อง อติตา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2557).



ภาพประกอบที่ 188 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครในสภาพอกศิกสงคราม เรื่อง อดีตา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2557).

การออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์เรื่อง สาปภูษา

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ (2552)

สาปภูษา เป็นนวนิยายที่ประพันธ์โดย พงศกร (นายแพทย์พงศกร จินดาวัฒนะ) นำมาสร้างเป็นละครโทรทัศน์ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สร้างโดย บริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด บทโทรทัศน์ ฐานวดี สติยยุทธการ นันทวรรณ รุ่งวงศ์พาณิชย์ กำกับการแสดงโดย โชติรัตน์ รักเริ่มวงษ์ และออกอากาศครั้งแรกเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552-14 เมษายน พ.ศ. 2552

สาปภูษาเรื่องราวของเจ้าสีเกต หญิงสาวฝีมือดีเรื่องการทอผ้าตาดทอง ที่เป็นทีกล่าวขวัญกันในวัง ได้พบรักกับ หม่อมทัด ขุนนางตำรวทที่หลงรักเจ้าสีเกต หลังจากนั้น เขาก็ตามจับทำให้เจ้าสีเกตหลงรักเขาอย่างหัวปักหัวปำ จนเจ้าสีเกต ตั้งท้อง แต่แล้วโชคชะดาก็ไม่เข้าข้าง เพราะหม่อมทัดต้องแต่งงานกับหม่อมฉาย ความผิดหวังครั้งนี้ทำให้เจ้าสีเกตเกิดความอาฆาตแค้นพยาบาท เธอจึงทอผ้าตาดทอง พร้อมกับการสาปแช่งด้วยความโกรธแค้น คำสาปนั้นถูกตราตรึงไว้ด้วยแรงพยาบาท ก่อนที่เจ้าสีเกตจะผูกคอตายพร้อมกับลูกในท้อง แม้กาลเวลาผ่านไปแต่ความอาฆาตมิได้ถูกลบเลือน สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

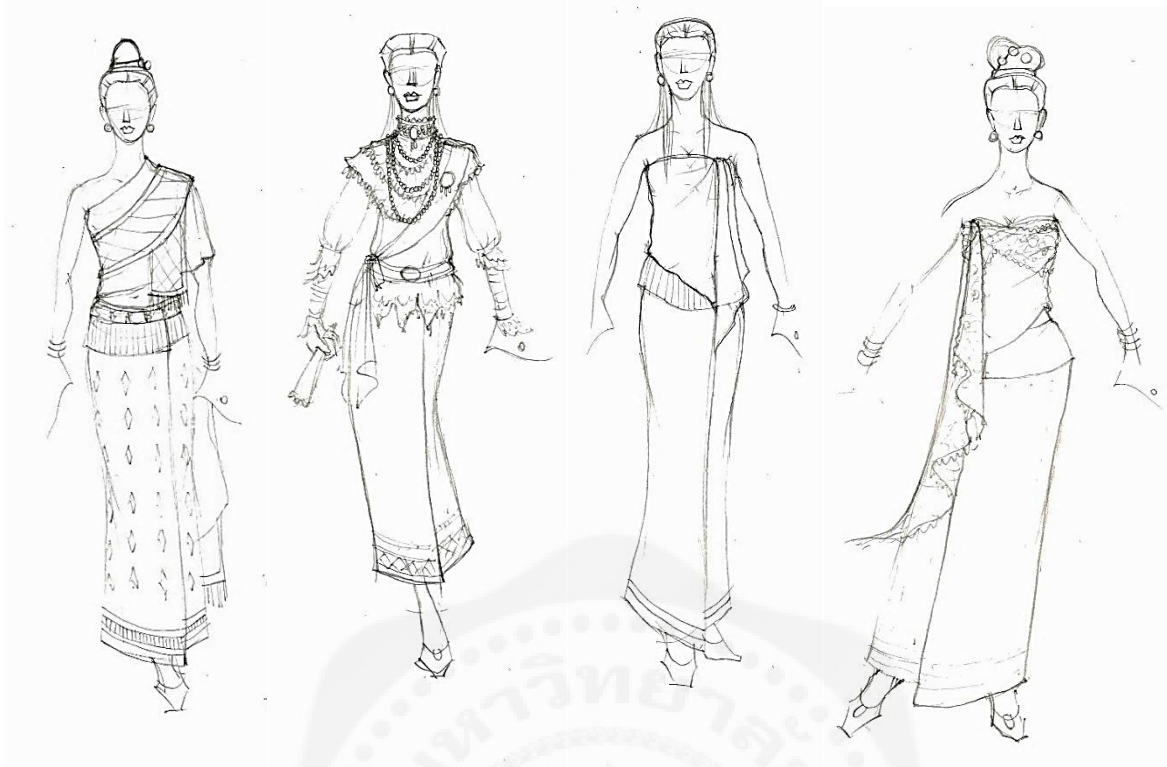


ภาพประกอบที่ 189 โปสเตอร์ละครโทรทัศน์ เรื่อง สาปภูษา

สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/Ch3Thailand/photos/pcb.3031522323603799/3031519763604055/>



ภาพประกอบที่ 190 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร เจ้าสีเกิด ในละครโทรทัศน์เรื่อง สาปภูษา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2552).

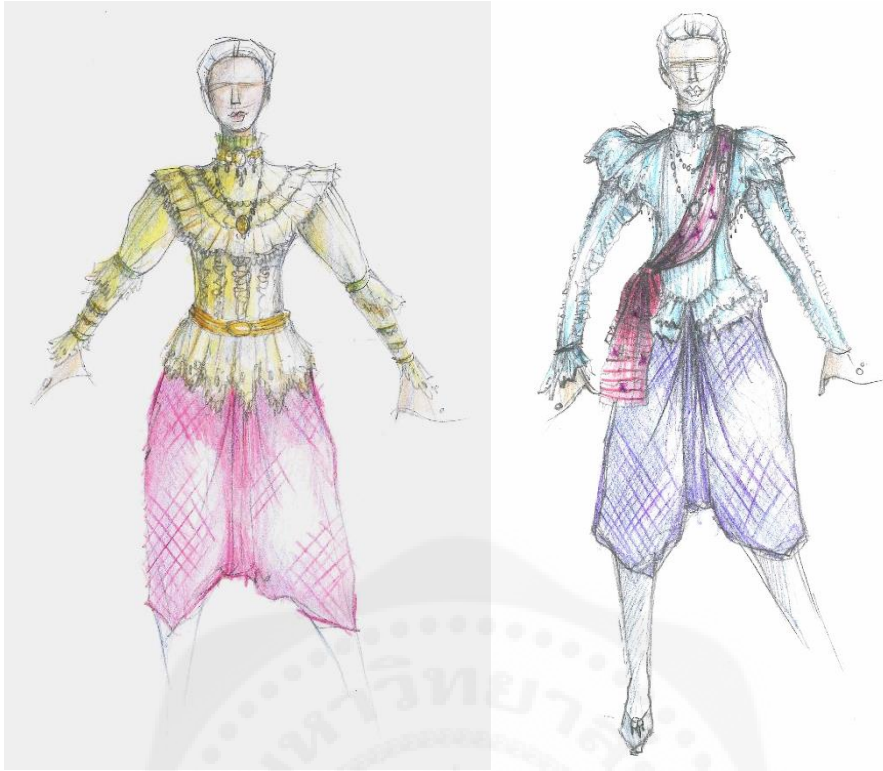


เจ้าสีเกิด



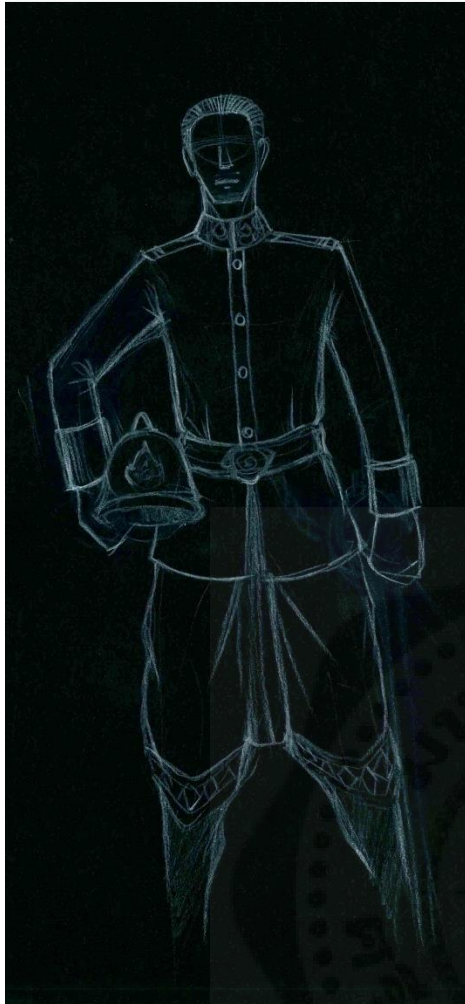
ภาพประกอบที่ 191 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร “ตู้เสื้อผ้า” เจ้าสีเกิด ในละครโทรทัศน์เรื่อง สาปภูเขา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2552).

การออกแบบเครื่องแต่งกายในเรื่องนี้ ผู้ออกแบบใช้กลวิธีในการออกแบบโดยหยิบยืมรูปแบบเครื่องแต่งกายของประเทศไทย นำมาออกแบบและผลิตให้กับตัวละครหลักของเรื่องคือ เจ้าสีเกิด และศึกษาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์เพื่อความสมจริงของรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้มียุคสมัยที่ตรงกับยุครัชกาลที่ 5-6 ของประเทศไทย เพื่อใช้กับตัวละครต่าง ๆ ที่บทกำหนดในฝั่งตัวละครไทย

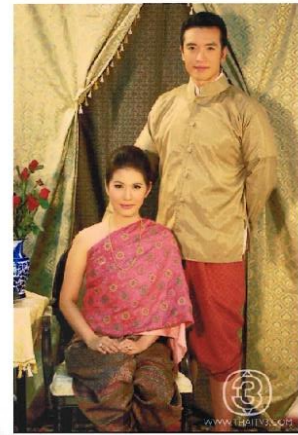


ภาพประกอบที่ 192 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร “ผู้เสื่อผ้า” หญิงฉาย ในละครโทรทัศน์เรื่อง สาปภูเขา
ที่มา: กิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2552).

มิติเวลาที่เกิดในเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ประกอบการใช้สีของเครื่องแต่งกายในการนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละคร โดยมีแรงบันดาลใจมาจากสีของดอกไม้ที่สะท้อนอารมณ์เมื่อมีรักสี่สนสไลในวัยเยาว์และเนาเที่ยวฉวโรยราเมื่อหมดรัก เปลี่ยนรักเป็นความเคียดแค้น ดั่งสีเสื่อผ้าเครื่องแต่งกายของเจ้าสีกัด ที่จะมีพัฒนาการทางการออกแบบจากสีสไลไปถึงสีเข้มในตอนท้ายเรื่อง



หม่อมทัด



ภาพประกอบที่ 193 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร หม่อมทัด ในละครโทรทัศน์เรื่อง สาปภูเขา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2552).

เมื่อหญิงฉวยเป็นรักใหม่ของหม่อมทัด ผู้ออกแบบให้นัยของเครื่องแต่งกายแบบเดียวกับเจ้าสีเกต หากแต่อยู่ในรูปแบบของเครื่องแต่งกายประจำชาติไทยรัชกาลที่ 5 ซึ่งมีความตั้งใจในการใช้สีสันที่สดใสใกล้เคียงกันกับสีชุดของเจ้าสีเกตเมื่อยามรักกันใหม่กับหม่อมทัด เพื่อแสดงการเปรียบเทียบให้เห็นถึงภาพความเหมือนที่เข้ามาแทนที่เมื่อเวลาที่เจ้าสีเกตนึกถึงนั่นเอง ทำให้เน้นย้ำถึงความรู้สึกความโกรธแค้นของตัวละครที่มีคนมาเปรียบเทียบ

ในเรื่องนี้ผู้ออกแบบต้องผลิตชุดเจ้าสีเกตในชุดที่เป็นวิญญานถึง 2 ชุด คือชุดที่สวยงามตามฐานันดรศักดิ์และชุดที่มีร่องรอยความเก่าขาด เพื่อแสดงถึงเวลาที่ผ่านไปและความแค้นของเจ้าสีเกตที่สะท้อนออกมาในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงเปลี่ยนแปลงจากบุคลิกภายนอกได้อย่างเด่นชัด

การออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์เรื่อง ศรีอยุธยา

ออกแบบโดย : ปรากฏ์เพชร ตระกูลเผด็จไกร, สุรัตน์ จงดา, กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์,
ชวิญชัย อรชร, จาตุรณ แร่เพชร, ภูวพัฒน์ เจมะมะ (2559)



ภาพประกอบที่ 194 ตัวอย่างภาพเครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์ เรื่อง ศรีอยุธยา

สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/WipakHistory/posts/1640136872716443/>

ภาพยนตร์ซีรีส์อิงประวัติศาสตร์ ออกอากาศทางทรูวิชั่นส์ กำกับภาพยนตร์ซีรีส์โดยหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล ละครโทรทัศน์เรื่องนี้ดำเนินเรื่องผ่านยุคปัจจุบันจากมุมมองของตัวละคร 4 คน คือ ดร.พิมาน ชติยมงคล (อนันดา เอเวอริงแฮม) อาจารย์สอนวิชาโบราณคดี วายุ เกรียงไกรฤทธิ์ ดารานักร้องแนว K-POP (จิรวิชญ์พงษ์ไพจิตร) รองศาสตราจารย์ ม.ล. พวงแก้ว อุทัยวงษ์ อาจารย์สอนประวัติศาสตร์ (รัตเกล้า อามระดิษ) และ ดร.อาคม พงษ์อยู่ชัย นักโบราณคดี (อาณัติ พล ศิริชุมแสง) ซึ่งชะตากรรมได้นำพาทั้ง 4 ชีวิตเข้ามาพัวพันในเหตุการณ์ลึกลับอันน่าพิศวงที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จนต้องค้นหาข้อเท็จจริงอันยิ่งใหญ่ทางประวัติศาสตร์และค้นพบความจริงในอดีตชาติของตนเอง

ทั้งนี้ในอดีตจะดำเนินเรื่องผ่าน 3 รัชกาลสุดท้ายแห่งอาณาจักร “ศรีอยุธยา” จนถึงในปี พ.ศ. 2310 อันเป็นปีที่กรุงศรีอยุธยาเสียเอกราชให้แก่พม่า จนกระทั่ง “สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช” ทรงกอบกู้เอกราชและทรงตั้ง กรุงธนบุรีเป็นราชธานี ภาพยนตร์เรื่องนี้จะจบลงเมื่อ “พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก” ทรงสถาปนาราชวงศ์จักรีและทรงตั้ง “กรุงเทพมหานคร” เป็นราชธานีแห่งราชอาณาจักรรัตนโกสินทร์

ในงานครั้งนี้ผู้ออกแบบได้รับมอบให้งานการออกแบบจะจัดสร้างเครื่องแต่งกายในฝั่งเมืองพม่าทั้งหมดและกลุ่มนักแสดงสมทบอื่น เช่น กลุ่มฝั่งคนจีน คนแขก รวมทั้งชาติพันธุ์ต่าง ๆ ในกรุงศรีอยุธยา จึงต้องมีการวางแผนงาน และการนำเสนอรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในแต่ละชั้นยศ ลำดับชั้นของทหารต่าง ๆ เพื่อในการบริหารจัดการกับนักแสดงงบประมาณ และความหมายของตัวละครในการถ่ายทำละครเรื่องนี้

โดยการทำงานในขั้นตอนแรกจะเป็นการหาข้อมูลทางประวัติศาสตร์และเทียบเคียงเข้ากับตัวละครในชาติพันธุ์ต่างๆ เพื่อสร้างความสมจริงให้เป็นที่ไปตามประวัติศาสตร์ให้ได้มากที่สุด หลังจากนั้นจึงร่างแบบในการนำเสนอรูปแบบการแต่งกายของกษัตริย์ แม่ทัพ นายกองและกลุ่มทหารราบที่ออกรบ ซึ่งผู้กำกับต้องการให้เห็นแสนยานุภาพของกษัตริย์ที่มีความยิ่งใหญ่ในอดีตและเห็นถึงความสง่างามของการยাত্রาทัพหลวงสู่กรุงศรีอยุธยา



ภาพประกอบที่ 195 การออกแบบเครื่องแต่งกาย เจ้าฟ้ามังระ ละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอโยธยา”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2559).

งานการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในภาพยนตร์ซีรีส์ “ศรีอโยธยา” เป็นผลงานการออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกายในฉากทัพหลวงของพม่าที่เคลื่อนพลเข้ามาตีกรุงศรีอยุธยา โดย พระเจ้าอลองพญา ปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์คองบอง ช่วงปี พ.ศ.2303 ตามเสด็จด้วยเจ้าฟ้ามังระและมังมหานรธา ทหารคู่พระทัย ซึ่งเป็นเหตุให้กรุงศรีอยุธยาที่มีประวัติยาวนานกว่า 400 ปี ต้องล่มสลายในปี พ.ศ.2310

การออกแบบเครื่องแต่งกายแสดงถึงลักษณะความสง่างามของเครื่องอิสริยยศสูงสุดตามแบบโบราณราชประเพณีในราชสำนักพม่า ซึ่งนอกเหนือจากการออกแบบให้เห็นถึงความน่าเกรงขามในพระราชอำนาจ พลະกำลังและความเข้มแข็งแล้วนั้น ยังแสดงให้เห็นถึงความประณีตงดงามของการประดับตกแต่งอันวิจิตร เพื่อแสดงถึงเจริญมั่งคั่งของมหาทรัพย์สมบัติที่เป็นบารมีของอัครกษัตริย์แห่งราชวงศ์พม่าพระองค์นี้อีกด้วย (Than Tun, U Aye Myint, 2000, P.267)

ผู้ออกแบบ จึงเลือกใช้รูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เสริมให้รูปร่างของนักแสดงมีความใหญ่โต เข้มแข็งขึ้น ประกอบกับการใช้สี ทอง ดำ แดง เป็นหลัก เพื่อสร้างความฮึกเหิม แข็งกร้าว ดุดัน ซึ่งแสดงความโหดเหี้ยม น่ากลัวในความสง่างามและเสริมด้วยการเลือกใช้วัสดุเนื้อผ้า เครื่องหนังและเครื่องโลหะ ในการสร้างบุคลิกของตัวละครให้เกิดความแตกต่างในการแบ่งหมวดหมู่ กรรมกอง ในรูปแบบของกระบวนทัพ



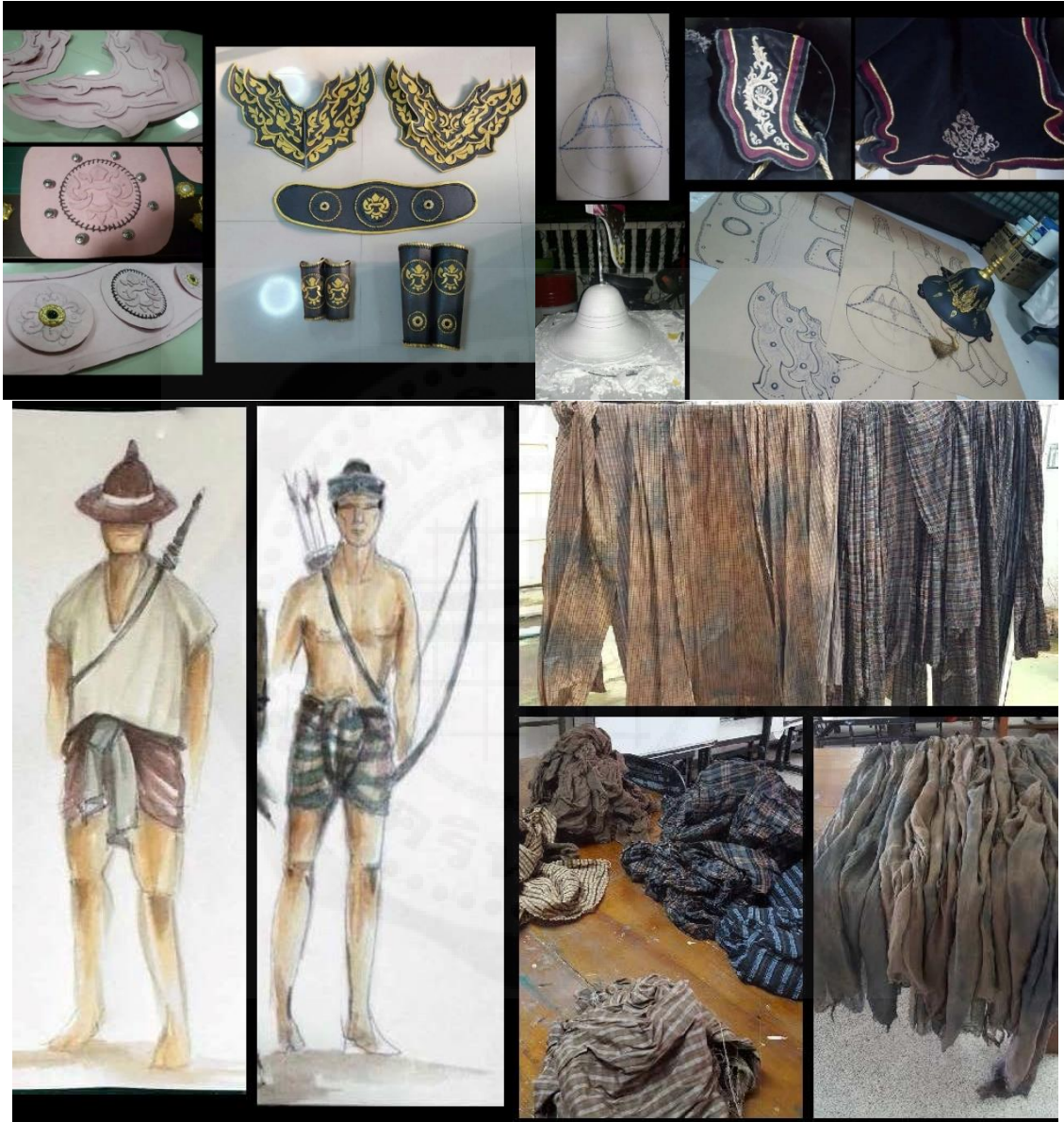
ภาพประกอบที่ 196 ข้อมูลการค้นคว้าเพื่อการทำงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสู่การผลิตจริง ละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอโยธยา”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์.(2559).

การกำหนดรูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของแต่ละชั้นยศ รูปร่างรูปทรงของเสื้อผ้าต่าง ๆ ที่สามารถบ่งชี้ให้เห็นถึงบุคลิกภาพของตัวละคร ตลอดจนสีสันทันและวัสดุก็จะเป็นสิ่งที่สร้างความโดดเด่นให้กับตัวละครให้กลายเป็นที่จดจำได้ จะเห็นได้ว่ารูปแบบของเครื่องแต่งกายของกษัตริย์จะมีชั้นที่ทับซ้อน ความยาวที่ทำให้ดูสง่างาม กรวยกรายกว่าลำดับชั้นทางการทหารอื่น ๆ ประกอบกับวัสดุผืนผ้าที่ใช้ในการตัดเย็บ ผู้ออกแบบเลือกผ้าสักหลาดที่มีสีเข้มขมติดกับกระดาดสีทองทำให้เกิดความโดดเด่นกว่ารูปแบบทหารชั้นยศอื่นๆ



ภาพประกอบที่ 197 การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครหลักต่างๆ ละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอโยธยา”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์.(2559).

มีการทดลองวัสดุทดแทนเพราะการใช้กระดาษจริงไม่สามารถทำให้นักแสดงเคลื่อนไหวได้อย่างสง่างาม เป็นข้อจำกัดอย่างหนึ่ง ทำให้ผู้ออกแบบจึงต้องค้นหาวสดุที่ทดแทนให้ความรู้สึกเหมือนโลหะที่มีความแข็งแรงทน โดยการทดสอบในการสวมใส่ก่อนถ่ายทำจริง รวมถึงการสร้างแบบและงานศิลปกรรมต่าง ๆ ที่ผู้ออกแบบอาจจะต้องทำต้นแบบในการสั่งผลิตหรือจัดสร้างให้เกิดความพร้อมในการใช้งาน สามารถทำสำรองและปรับแก้ได้ในขณะที่มีการถ่ายทำ เพื่อให้เกิดความมั่นใจในการซ่อมบำรุงเครื่องแต่งกายระหว่างการใช้งานตั้งแต่ต้นจนจบได้



ภาพประกอบที่ 198 การออกแบบเครื่องแต่งกายและการจัดสร้างเครื่องแต่งกายทหารพม่า ละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอโยธยา”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2559).

ในบางครั้งต้องมีการทำร่องรอยของความเปรอะเปื้อน สภาพที่ผ่านสงคราม ทำให้เครื่องแต่งกายที่ผลิตใหม่มีความเก่า ทำให้สีเข้ากับเนื้อเรื่องของละคร หรือแม้กระทั่งความสมจริงในการใส่ร่องรอยของการผ่านการใช้งาน จึงจะสร้างความสมจริงให้กับเนื้อเรื่องได้ นอกจากนี้ในสภาพสภาวะสงครามที่มีความหลากหลายของชนชาติที่ออกมารบ จึงต้องมีการคัดสรรรูปแบบของเสื้อผ้าที่แสดงถึงวัฒนธรรมของชาติพันธุ์นั้น ๆ ให้ชัดเจนมากที่สุด โดยผู้ออกแบบเลือกใช้กระดาษและเย็บโลหะคล้ายเหรียญในการใช้แสดงถึงกลุ่มทหารจีนรับจ้างและเลือกใช้กระดาษสานหรือกระดาษสีในการแสดงถึงกลุ่มทหารรับจ้างชาวญี่ปุ่น เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 199 การออกแบบเครื่องแต่งกายและการจัดสร้างเครื่องแต่งกายทหารจนและญี่ปุ่น ละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอโยธยา”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2559).

การเลือกสีเส้นและลวดลายและพื้นผิวของผ้า เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยในการนำเสนอเครื่องแต่งกายในแต่ละประเทศ เพราะเป็นส่วนแรกและส่วนที่สำคัญที่จะแสดงให้เห็นความแตกต่างได้ง่ายที่สุด หลังจากนั้น คือ การค้นหาวัสดุที่มีความลงตัวกับรูปแบบของเครื่องแต่งกายในแต่ละชาติ ซึ่งสามารถนำแบบร่างใส่สมุดบันทึกและพกพาไป เพื่อค้นหาพื้นผ้าที่มีความเหมาะสมได้ เพื่อเป็นการทบทวนความจำ ในบางครั้งผู้ออกแบบจะขอเศษผ้าที่เลือกติดไว้ที่แบบ เพื่อประมวลสีและลวดลายและการจัดหมวดหมู่ในการผลิตและการตรวจสอบภาพโดยรวมทั้งหมดอีกครั้ง



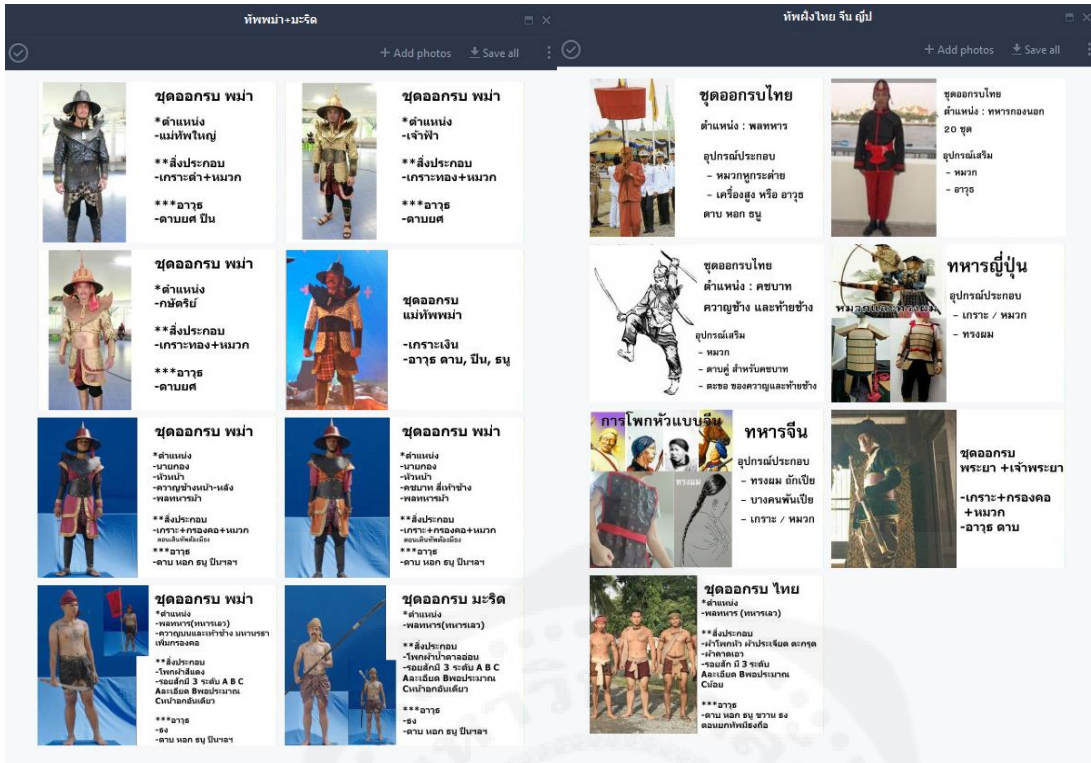
ภาพประกอบที่ 200 การออกแบบและการจัดสร้างเครื่องแต่งกายกลุ่มคนและทหารจากชาติตะวันตก ละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอยุธยา”
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2559).



ภาพประกอบที่ 201 เสื้อผ้าของกลุ่มชาวอินเดียและชาวญี่ปุ่น กลุ่มชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในสมัยกรุงศรีอยุธยา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2559).



ภาพประกอบที่ 202 เสื้อผ้าของกลุ่มชาวจีนและกลุ่มชาติพันธุ์ เช่น กะเหรี่ยง ยวน อีสาน มลายู ที่อาศัยอยู่ในสมัยกรุงศรีอยุธยา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2559).



ภาพประกอบที่ 203 เมนูเครื่องแต่งกาย ละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอโยธยา”
 ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2559).

เมนูเครื่องแต่งกาย ที่แสดงรูปแบบการแต่งกายเพื่อให้ผู้จัดการกองถ่ายทำ ได้ใช้ไว้บริหารจัดการนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ซึ่งจะเป็นเอกสารที่สรุปถึงรูปแบบ ชื่อยศ รวมไปถึงจำนวนที่แจ้งไว้ในการค้าขายต่าง จะทำให้การจัดการกองถ่ายสะดวกรวดเร็วขึ้นในการสื่อสารระหว่างทีมต่าง ๆ กับทีมเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

บรรยากาศใน COSTUME STOCK พื้นที่จัดเก็บเครื่องแต่งกาย เพื่อเป็นการเตรียมงาน ตรวจสอบ จัดเครื่องแต่งกายในแต่ละฉากก่อนการถ่ายทำในแต่ละครั้ง ซึ่งบางครั้งก็จะเป็นสถานที่ประชุมย่อยของฝ่ายเครื่องแต่งกายอีกด้วย



ภาพประกอบที่ 204 COSTUME STOCK ละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอโยธยา”
 ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2564).

การออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์เรื่อง เล่ห์ลุนตยา

ออกแบบโดย : กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์, อภิชัย ตรงกลาง, ธนชัย มั่นคง (2563)

จากหนึ่งในละครชุดซีรีส์ผีผ้าและเป็นปฐมบทของสาปภูษา จากบทประพันธ์ดัง พงศกร ผ่านการกำกับการแสดง โดย สถาพร นาควิลโรจน์ ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 8

ลุนตยา ผ้าทอของชาวพม่าสีชมพูหวานราวกลีบกุหลาบแรกแย้ม ลุนตยาที่ผ่านการล่สลายของราชวงศ์สุดท้ายของพม่า ลุนตยาผืนสุดท้ายที่ “เอละวิน” ทุ่มชีวิตทอขึ้นถวายเจ้าหญิงผู้ทรงสิริโฉมงามดงาม ก่อนที่ดวงตาของเธอจะมองไม่เห็น ลุนตยาที่งามจับใจ “ภุมรี” จนเกินจะห้ามความปรารถนา ลุนตยาที่ทำให้ “แทนไท” ได้เรียนรู้ว่านอกจากสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์แล้ว สำหรับคนบางคน จิตของเขายังสามารถสัมผัสสิ่งที่คนทั่วไปไม่อาจสัมผัสได้ ตัวละครในปัจจุบันจะนำไปค้นหาความจริงของที่มาของผ้าผืนนี้ที่มีทั้งร่องรอยของความรัก ความหวังและความภักดี ที่เป็นสื่อผูกโยงให้คนทั้งสองยุคได้กลับมาพบเจอกันอีกครั้ง

ละครโทรทัศน์เรื่องนี้ ผู้ออกแบบยึดรูปแบบการแต่งกายของชาวพม่าในยุคสุดท้าย (กองบอง-gaung-baung) ราวปี พุทธศักราช 2295-2438 ในช่วงการล่าอาณานิคมของชาวตะวันตก ซึ่งถือเป็นอีกสมัยหนึ่งของพม่าที่มีการแต่งกายและผืนผ้าที่งดงาม ประกอบกับการติดต่อโลกภายนอกกับชาวต่างชาติ (Hans Peter Ahrens, 2004 P.13)

ซึ่งผู้ออกแบบต้องมีการเตรียมข้อมูลทางประวัติศาสตร์พม่าและอังกฤษ ในการทำงานครั้งนี้ ประกอบการผลิตและตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบโบราณที่ตัดเย็บเลียนแบบอย่างของเก่าทั้งหมด และได้มีการออกแบบเครื่องแต่งกายบางชิ้นเพื่อให้เกิดความร่วมมือลงในงาน ความแปลกตาและน่าสนใจในการทำงานครั้งนี้ด้วย

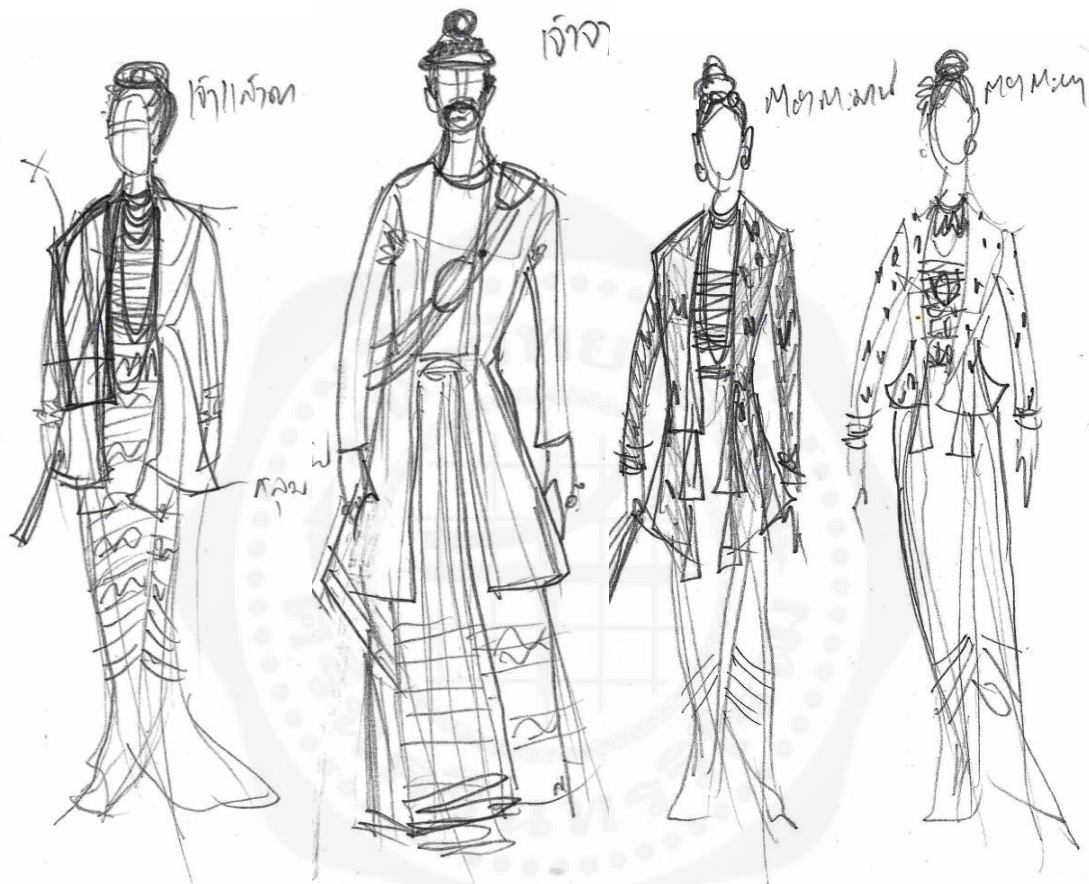


ภาพประกอบที่ 205 ภาพการถ่ายพัตต์ตัวละครหลักในเรื่อง เพื่อทำงานประชาสัมพันธ์และการทดลองภาพตามบุคลิกภาพของตัวละคร
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2563).



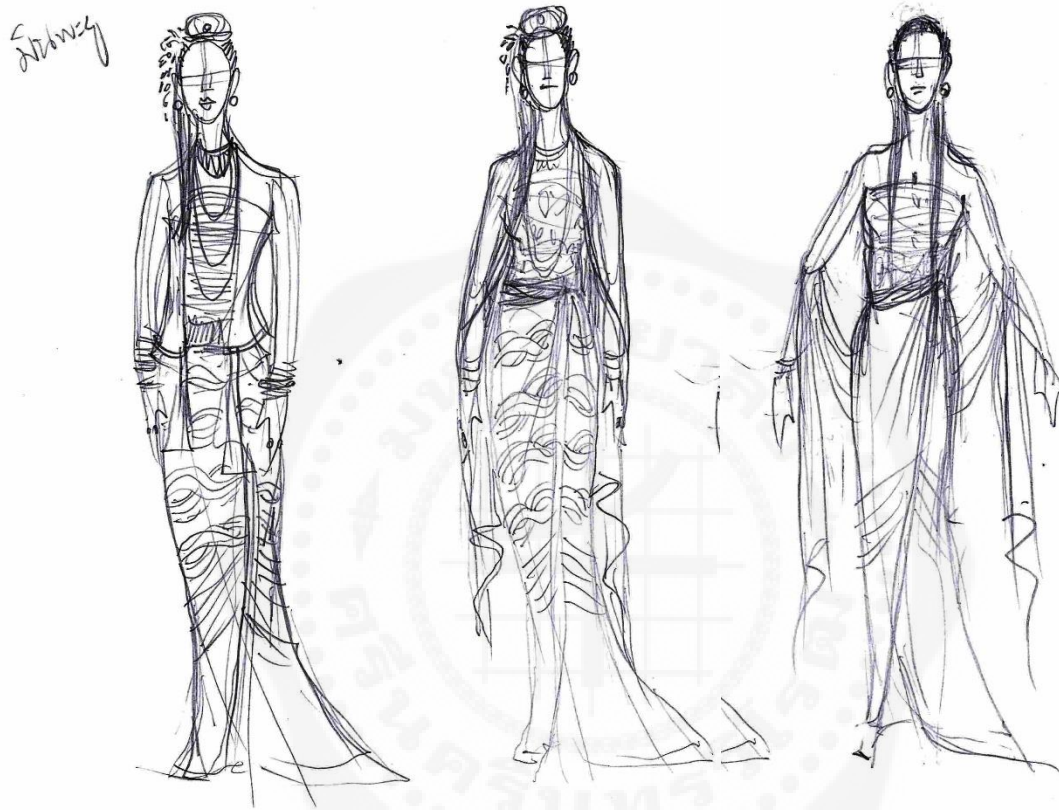
ภาพประกอบที่ 206 ภาพร่างการออกแบบชุดของ มินพยุ ตัวละครหลักในละคร เล่ห์ลุนตยา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธ์. (2563).

เครื่องแต่งกายในละครเป็นการกำหนดรูปแบบการแต่งกายแบบพม่าในยุคทองของประเพณีของผืนผ้าในวัฒนธรรมนั้นคือผ้าลุนตยา ผู้ออกแบบจึงต้องมีการผลิตเลียนแบบอย่างของโบราณที่มีราคาสูงแทนและไม่เหมาะสมกับการนำผ้าจริงมาถ่ายทำละคร จึงต้องมีการใช้เทคนิคการพิมพ์เลียนแบบลายผ้าลุนตยา และมีจัดวางสีให้สื่อความหมายตามบุคลิกภาพของตัวละครตามที่ตัวบทกำหนด



ภาพประกอบที่ 207 การนำรูปที่ร่างแบบไว้มาเทียบกับลายผ้าลุนตยาที่จัดพิมพ์เพื่อการออกแบบให้ตรงกับบุคลิกภาพตัวละคร
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2563).

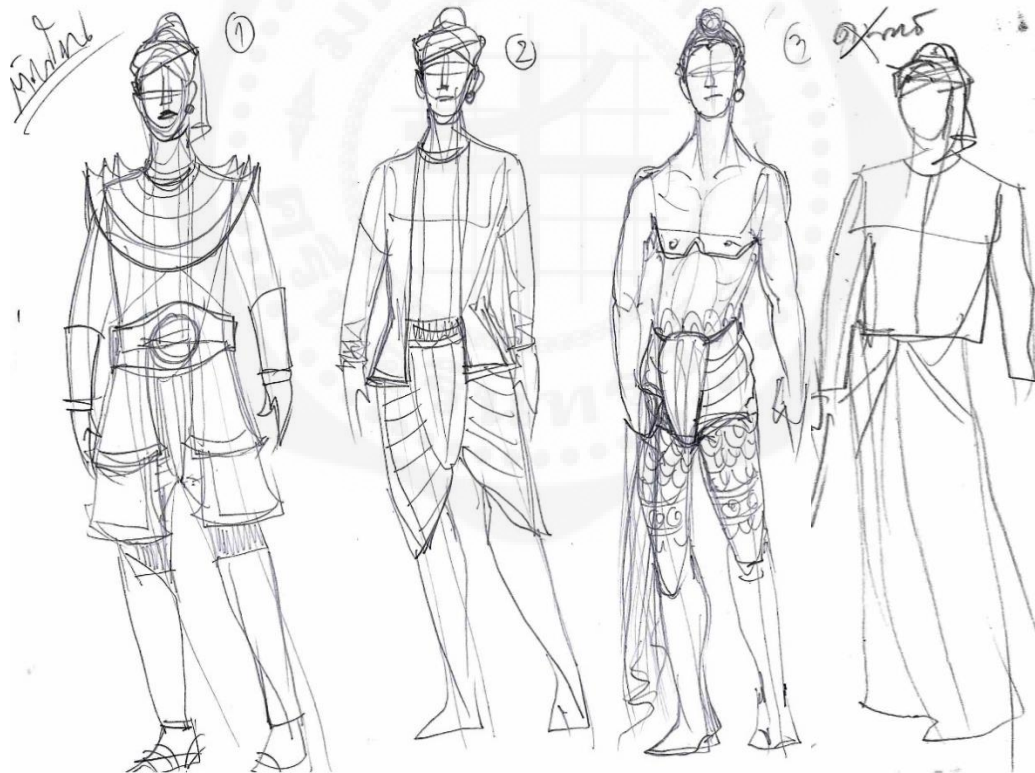
การวางรูปแบบที่ออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครหลักที่มีพัฒนาการของตัวละครตามสถานการณ์ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องและตรวจรูปแบบที่เหมาะสมกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นในความกลมกลืน บางครั้งทีมงานฝ่ายเครื่องแต่งกายจะเรียกขั้นตอนนี้ว่า “การสร้างตู้เสื้อผ้าของตัวละคร” จะช่วยทำให้ทีมงานเห็นถึงโทนสีและข้าวของเครื่องใช้ของตัวละครนั้น ๆ ในการเลือกใช้ในแต่ละฉาก จะทำให้การทำงานและการออกแบบได้เห็นถึงวิธีการนำเสนอเสื้อผ้าผ่านตัวละครได้ง่ายขึ้นและเป็นระบบยิ่งขึ้นด้วย



ภาพประกอบที่ 208 ตู้เสื้อผ้าของตัวละครมินพยู จากแบบร่างไปสู่งานการผลิตเครื่องแต่งกาย
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2563).



ภาพประกอบที่ 209 การจัดวางสีและรูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครหลัก ในละครโทรทัศน์เรื่อง เล่ห์หลุนตยา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2563).



ภาพประกอบที่ 210 แบบร่าง ตู้เสื้อผ้าของตัวละครตินโน ในละครโทรทัศน์เรื่อง เล่ห์ลุนตยา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2563).

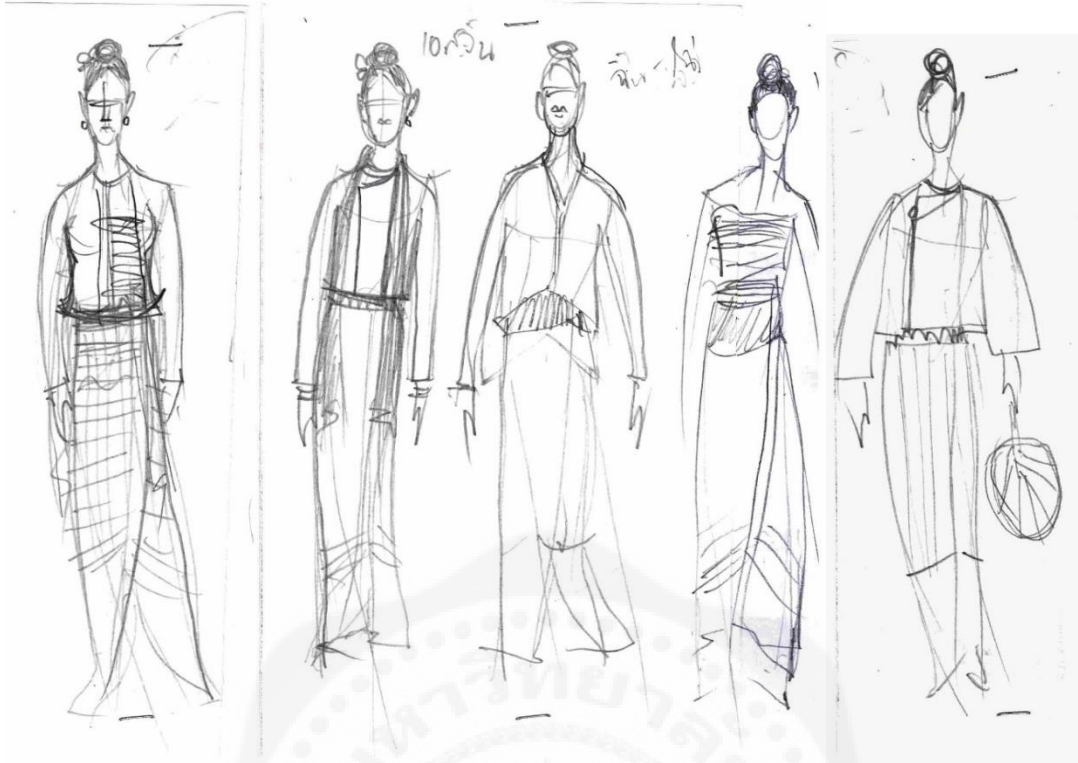
การร่างภาพเพื่อให้เห็นถึงการออกแบบที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมและความหลากหลายในรูปแบบของระดับชั้นในวัฒนธรรมเดียวกันด้วย ขณะเดียวกันกลุ่มโทนสีและรายละเอียดต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายก็ยังคงให้ความสำคัญกับความ เป็นเอกภาพกลมกลืนกัน หากผู้ออกแบบไม่ตรวจสอบความสมดุลจุดนี้อาจทำให้งานออกแบบมีความรู้สึกที่ขัดแย้งกันเอง

และจะส่งไปถึงความรู้สึกของผู้ชมเมื่อเวลาผลงานถ่ายทำไปเสร็จเรียบร้อยแล้ว ดังนั้นการออกแบบโดยรวมทั้งโปรดักชันจึงเป็นความจำเป็นที่สุดเพื่อควบคุมผลงานการออกแบบให้ไปในทิศทางเดียวกัน

กลุ่มสีเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สร้างความชัดเจนให้กับงานการออกแบบ ซึ่งจะเห็นได้ว่างานการออกแบบในละคร เล่ห์ลุนตยา ผู้ออกแบบเลือกใช้กลุ่มสีที่แสดงให้เห็นความแตกต่างกันได้อย่างชัดเจนและเป็นธรรมชาติ โดยให้กลุ่มสีสดใสไปด้วยผ้าไหม ผ้าสักหลาด ผ้าชีฟองและผ้าลูกไม้ ในกลุ่มชนชั้นสูง กลุ่มสีทึบด้วยผ้าฝ้าย ผ้าลินิน เส้นใยธรรมชาติในกลุ่มบ่าวไพร่ เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 211 การจัดรูปแบบและโทนสี เพื่อแยกกลุ่มตัวละคร ในละครโทรทัศน์เรื่อง เล่ห์ลุนตยา
ที่มา: กิตติกรณ นพอดมพันธ์. (2563).



ภาพประกอบที่ 212 การออกแบบเครื่องแต่งกายของกลุ่มบัวไฟในละครเรื่อง เล่ห์ลุนตยา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2563).

การบันทึกรายละเอียดของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ทรงผมต่าง ๆ เหล่านี้ เพื่อการการถ่ายทำและตัดต่อให้ตัวละครในเรื่องมีความต่อเนื่องกันในแต่ละฉาก เพราะในเวลาจริงการถ่ายทำหนึ่งฉากอาจเกิดขึ้นจากการถ่ายทำหลายวัน จึงต้องมีการบันทึกรายละเอียดส่วนนี้ ซึ่งเป็นหน้าที่หนึ่งของฝ่ายเครื่องแต่งกาย เรียกว่า “Continue” มักใช้ในอุตสาหกรรมละครโทรทัศน์และภาพยนตร์



ภาพประกอบที่ 213 การถ่ายภาพบันทึกเพื่อทำ continue และกำกับวันที่เกิดขึ้นในละคร เล่ห์ลุนตยา ในภาคย้อนอดีต
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2563).

การออกแบบโดยการวาดให้มีท่าทางตามจินตนาการของผู้ออกแบบ อาจเสริมภาพในการถ่ายทำและการกำหนดท่าทางจากผู้ช่วยผู้กำกับต่อไปได้ ดังนั้น ผู้ออกแบบอาจวาดแบบร่างเครื่องแต่งกายจากจินตนาการที่คิดให้ได้มากที่สุดเพื่อเป็นการสื่อสารกับทีมงาน ดังในภาพผู้ออกแบบคิดจากการบรรยายในบทละครที่มีการทำโทษเจ้าหญิงมินพู มีการจงจำจึงใช้โช่ตรวนเป็นส่วนหนึ่งของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ทรงผมตั้งใจออกแบบให้มีความยาวมากเป็นพิเศษเพื่อให้รับกับผ้าชิ้นลุนตยาที่มีการต่อหางผ้าลากยาวและมีลวดลายที่คล้ายคลื่นหรือเส้นผมนั่นเอง



ภาพประกอบที่ 214 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกายและภาพในละครโทรทัศน์เรื่อง เล่ห์ลุนตยา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2563).



ภาพประกอบที่ 215 ภาพร่างการออกแบบเครื่องแต่งกาย ตัวละคร เจ้าหญิงมินพู ตอนถูกลงโทษและตายกลายเป็นผี เรื่อง เล่ห์ลุนตยา
ที่มา: กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2563).

อภิธานศัพท์

Glossary

กระบวนการทำให้เก่า

AGING / DISTRESSING

กระบวนการต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำให้เครื่องแต่งกายผ่านเวลา โดยการทำให้เก่า ฉีกขาดหรือมีส่วนสลายของวัสดุ เพื่อให้การใช้งานในการสวมใส่ของนักแสดงมีความสมจริง

ข้อกำหนดเครื่องแต่งกาย

COSTUME BIBLE

เอกสารที่บันทึกเกี่ยวกับข้อมูลของเครื่องแต่งกายที่เชื่อมโยงกับข้อมูลประวัติศาสตร์ในช่วงสมัยเวลาที่ตัวละครกำหนด แนวคิด โทนีส์ที่ใช้ในการออกแบบ แรงบันดาลใจในการทำงาน (Concept Design) และข้อมูลในการทำงานต่าง ๆ ได้แก่ ภาพถ่าย เครื่องแต่งกาย ภาพร่างทรงผมและบันทึกการแต่งหน้า รวมไปถึงจนถึง ตัวอย่างผ้า วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ตัดเย็บ ซึ่งเอกสารส่วนนี้ต้องใช้ทำงานร่วมกันกับผู้อำนวยการฝ่ายผลิต ช่างแต่งหน้า ช่างทำผมและผู้ฝึกซ้อมนักแสดงเพื่อใช้สร้างบุคลิกของตัวละครในเรื่อง

เครื่องแต่งกายที่ต้องทำซ้ำสำรอง

MULTIPLES & DOUBLES

นักออกแบบเครื่องแต่งกายมักจะผลิตเครื่องแต่งกายสำรองสำหรับรองรับความเสี่ยงในสถานการณ์ต่าง ๆ ระหว่างการแสดง เช่น กรณีสูญหายหรือเสียหาย เป็นต้น บางครั้งก็จะผลิตเครื่องแต่งกายที่ไม่เฉพาะเจาะจงกับนักแสดงบางกลุ่ม เช่น นักแสดงสมทบ นักแสดงประกอบการแสดง ซึ่งเป็นกลุ่มนักแสดงที่คาดการณ์ในขนาดสัดส่วนได้ยาก

เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครื่องแต่งกาย

COSTUMER STAFF

กลุ่มงานที่มีความรับผิดชอบเครื่องแต่งกายในโครงการ ซึ่งมีหน้าที่ช่วยเหลือในการแต่งกายนักแสดงในกองถ่าย การทำความสะอาดเครื่องแต่งกายและการเก็บดูแลรักษาชิ้นส่วนทั้งหมด รวมถึงการดูแลความต่อเนื่องและการใช้งานเครื่องแต่งกาย

ช่างตัดเย็บ / ช่างฝีมือ

CUTTER / FITTER & TAILOR

ผู้ที่มีความชำนาญที่ทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดกับนักออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งพวกเขาทำหน้าที่รับผิดชอบในการสร้าง ลวดลาย การตัดเย็บ การดัดแปลงและการปรับแต่งเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ตามแบบที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายได้ออกแบบไว้

ชุดแต่งกาย**COSTUME**

เสื้อผ้าทุกชิ้นที่สวมใส่ในละครหรือการแสดง คือ เครื่องแต่งกาย ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้ายืม-เช่า-ซื้อ หรือออกแบบเพื่อผลิตสร้างขึ้นใหม่โดยเฉพาะสำหรับละครหรือการแสดงเรื่องนั้น ๆ งานการแสดงที่ใช้วิธีการซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายยังคงเป็น “การออกแบบ” เพราะเสื้อผ้าที่ซื้อหรือจัดหามา นั้น ผ่านการคัดเลือกความเหมาะสมของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย ในบางครั้งยังต้องมีการดัดแปลง ทำให้เก๋ มีความสมจริงตามบทละคร

นักออกแบบเครื่องแต่งกาย**COSTUME DESIGNER**

นักออกแบบเครื่องแต่งกายต้องทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดกับผู้กำกับและนักแสดง อีกทั้งต้องเป็นผู้รับผิดชอบการออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งหมดในละคร ตั้งแต่ชุดสำหรับนักแสดงหลักและรองรวมถึงชุดที่ต้องมีการจัดทำพิเศษเฉพาะเพื่อการถ่ายทำ

บันทึกความต่อเนื่อง**CONTINUITY BOOK**

บันทึกความต่อเนื่องของตัวละครระหว่างฉากในละครเวทีหรือใช้จดบันทึกความต่อเนื่องของกองภาพยนตร์และกองละครทีวี เนื่องด้วยลักษณะการถ่ายทำที่บางครั้งต้องใช้เวลาในการใช้สถานที่หรือเวลาของนักแสดงในการติดต่อเป็นเรื่องราว จึงต้องมีแบบบันทึกและผู้ตรวจสอบความต่อเนื่องระหว่างการถ่ายทำ ตัวอย่าง เช่น ฉากตรงกลางของภาพยนตร์เรื่องนี้ อาจถูกยิงก่อนหลังจากฉากจบ การใช้บันทึกรายละเอียด เป็นรูปถ่ายและการจดบันทึกรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องว่านักแสดงแต่ละคนสวมบทบาทอะไร ผ่านเหตุการณ์ใดมาในแต่ละฉาก เช่น เสื้อเปื้อนเลือดเพราะนักแสดงเคยทะเลาะกันมาในฉากก่อนหน้า? ก่อนหน้านี้อามีฝนตกจึงทำให้ฉากถัดมาเสื้อเปียกด้วย? นักแสดงถกแขนเสื้อขึ้นเพื่อค้นหาของได้สะดวกในฉากที่แล้ว? ก่อนเข้าบ้านเธอถอดเสื้อโค้ตออกหรือไม่? เป็นต้น

ผู้ช่วยนักออกแบบเครื่องแต่งกาย**ASSISTANT DESIGNER**

ความรับผิดชอบของผู้ช่วยนักออกแบบรวมถึงการทำงานร่วมกับช่างตัดเสื้อ / การเลือกซื้อผ้าเสื้อผ้าและการจัดทำอุปกรณ์เสริม (Prop) รวมถึงการค้นหาเสื้อผ้าจากสต็อกเครื่องแต่งกายและการจัดทำภาพประกอบเครื่องแต่งกาย

พื้นที่จัดเก็บเครื่องแต่งกาย**COSTUME STOCK**

สตูดิโอหรือบ้านเช่าสำหรับจัดเก็บเครื่องแต่งกายทั้งของละครเรื่องก่อน ๆ ที่เคยทำมาและเครื่องแต่งกายเรื่องใหม่ที่กำลังผลิต บางครั้งสถานที่นี้เป็นแหล่งทรัพยากรสำหรับนักออกแบบเพื่อใช้ในการเลือกเครื่องแต่งกายที่สามารถนำมาใช้กับเรื่องที่กำลังผลิต เช่น ชุดเครื่องแบบ เสื้อผ้าย่อนยุค

ภาพประกอบ : เครื่องแต่งกาย**ILLUSTRATOR : COSTUME**

ภาพร่างเครื่องแต่งกายของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย เพราะภาพร่างเป็นการเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างนักออกแบบและผู้กำกับนักแสดง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2554). *ประวัติเครื่องแต่งกายไทย : เอกสารประกอบการสอน ศก 372 = PA 372 History of thai costume*. กรุงเทพฯ : สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์. (2555). *การสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากลัญจระดอแก้วในพุทธศาสนา*. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุษภัก์บัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ณัฐกรภัทร จันทรวิช. (2545). *ผ้าพิมพ์ลายโบราณในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ = Ancient chintz fabrics in the National Museums*. กรุงเทพฯ : สำนักโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ.
- เผ่าทอง ทองเจือ. (2543). *การแต่งกายไทย:วิวัฒนาการจากอดีตสู่ปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ :สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ.
- พฤทธิ์ สุภเศรษฐศิริ. (2557). *ประวัติเครื่องแต่งกายตะวันตก (ตั้งแต่ยุคอียิปต์ถึงเรสทอเรชั่น)*. กรุงเทพฯ : สภาวิชาการพิมพ์
- ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์. (2550). *ปริทัศน์การละคร*. กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2020). *Macdaff (แมคเบธ)*. สืบค้นจาก [https://th.wikipedia.com/wiki/Macduff_\(Macbeth\)#cite_ref-2](https://th.wikipedia.com/wiki/Macduff_(Macbeth)#cite_ref-2).
- เอ็ม เอช ทิม. (2021). *A Midsummer Night's Dream คินฝันกลางฤดูร้อน*. สืบค้นจาก <https://www.nevada-shakespeare.org/a-midsummer-nights-dream-คินฝันกลางฤดูร้อน/>

ภาษาอังกฤษ

- Georgia O'Daniel Baker. (1992). *A Handbook of Costume Drawing*. Stoneham MA : Helen Redel Pullen.
- James Mckay. (2007). *Draw Fantasy Figures*. UK : New Holland.
- Jane Puranananda. (2007). *The Secrats of Southeast Asian Textiles*. Bangkok : The James H.W. Thompson Foundation.
- Lynn Pecktal. (1993). *Costume design : techniques of modern masters*. New York : Back Stage.
- Punvasa Kunlabutr, Jenny Spancake, et al. (2004). *An Illustrated Book of Burmese Court Textiles: "Luntaya-acheiq"*. Bangkok Thailand : Amarin Printing And Publishing Co,Ltd.
- Tan Huaixiang. (2004). *Character Costume Figure Drawing : Step by Step Drawing Methods for Theatre Costume Designers*. Amsterdam ; Boston ; London : Focal Press.
- Than Tun, U Aye Myint. (2000). *Ancient Myanmar Designs*. Mandalay : University Dhammayom.
- Valerir Berinstain. (2001). *Asian Costumes and Textiles: From the Bosphorus to Fujiyama*. London UK. : Skira.
- Wikipedia. (2021). *List of historical drama films and series set in Near Eastern and Western civilization*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_historical_drama_films_and_series_set_in_Near_Eastern_and_Western_civilization



ภาพประกอบที่ 216 ภาพร่างเครื่องแต่งกายกิตติมศักดิ์ : ภาพร่างเครื่องแต่งกายบุษบาและพระยาจักรีในละครเรื่อง ศรีอโยธยา

ผู้ออกแบบ : หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล (หม่อมน้อย)

ที่มา: กิตติกรรม นพอุดมพันธุ์. (2564).



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์

Kittikorn Nopudomphan

kittikornn@swu.ac.th

วันเดือนปีเกิด - 4 มิถุนายน พ.ศ. 2520

ที่อยู่ปัจจุบัน

798/23 อาคารณัฐภูมิ ถนนเจริญกรุง

ตลาดน้อย สัมพันธวงศ์ กทม. 10100

081-6370283

วุฒิการศึกษา

ระดับปริญญาเอก

ศป.ด. ศิลปกรรม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(มี.ย. 2553 - พ.ค. 2555)

ระดับปริญญาโท

ศศ.ม. การบริหารงานวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

(มี.ย. 2543 - ส.ค. 2545)

ระดับปริญญาตรี

ศป.บ. ศิลปะการแสดง

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(มี.ย. 2539 - มี.ค. 2542)

ประวัติและผลงาน

งานวิชาการ

- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2564). *การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่องานการแสดง*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เผ่าทอง ทองเจือ และ กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2559). *มัดหมี่ สายสัมพันธ์แห่งเอเชีย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน). อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2559). การสร้างสรรค์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจากทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction) : กรณีศึกษาผ้าไหมมัดหมี่พื้นบ้าน อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*. ปีที่ 17 (ฉบับที่2). หน้า 81-94.
- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2558). *วิจิตรแพรวา มรดกภูมิปัญญาสุราษฎร์ธานีใหม่ไทย (สุนทรียศาสตร์ความงามที่ซ่อนบนผืนผ้าของชาวภูเก็ต)*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์.
- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2557). การศึกษาวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์นิพนธ์ (นาฏศิลป์ไทย) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ระหว่างปีการศึกษา 2546 – 2550. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*. ปีที่16 (ฉบับที่1). หน้า 79-92.
- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2554). *ประวัติเครื่องแต่งกายไทย*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2550). *ชีวิตไทยในผ้าทอ (ร่างกายของผืนผ้า)*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

รางวัลและการยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ

- รางวัล นาราชครั้งที่ 10 รางวัลเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม จากละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอโยธยา”
- ทุนภูมิพล มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปีการศึกษา 2540
- ทุนพัฒนานิสิตเป็นอาจารย์ ประจำปีการศึกษา 2542 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ได้รับคัดเลือกผลงานวิจัยเรื่องหัตถกรรมผ้าทอพื้นบ้าน : กรณีศึกษาหัตถกรรมผ้าทอลุ่มหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ในเขตจังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อถวายผลงานวิจัยและผลงานวิชาการแด่องค์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เนื่องในวันสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ครั้งที่ 26 ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ได้รับคัดเลือกผลงานวิจัยเรื่อง การศึกษาวิเคราะห์ลวดลายผ้าขึ้นตีนจกของชาติพันธุ์ลาวครั้งในเขตลุ่มแม่น้ำท่าจีน ประเทศไทย ให้นำไปแสดงในงานมหกรรมวิจัยแห่งชาติ 2559 (Thailand Research Expo 2016) ระหว่างวันที่ 17 – 21 สิงหาคม 2559 ณ โรงแรมเซ็นทาราแกรนด์ และ บางกอกคอนเวนชันเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ ภายใต้แนวคิด “วิจัยเพื่อพัฒนาประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” โดยสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และหน่วยงานเครือข่ายในระบบวิจัยทั่วประเทศ



รางวัล นามราชครั้งที่ 10

รางวัลเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม จากละครโทรทัศน์เรื่อง “ศรีอยุธยา”

ภาพยนตร์ซีรีส์อิงประวัติศาสตร์ ออกอากาศทางทรูวิชั่นส์ และ ทรูโฟร์ยู

กำกับภาพยนตร์ซีรีส์ โดย หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล

เริ่มออกอากาศตอนแรกวันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2560 - 1 วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561



SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY
