

การพัฒนาแนวความคิดและกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



นายพันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF CONCEPT AND PROCESS OF COSTUME DESIGN METHODOLOGY

Mr. Panchana Soonthornpipit



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts
Faculty of Fine and Applied Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2014
Copyright of Chulalongkorn University

พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ : การพัฒนาแนวความคิดและกระบวนการวิธีการออกแบบเครื่องแต่งกาย
สำหรับการแสดง (DEVELOPMENT OF CONCEPT AND PROCESS OF COSTUME
DESIGN METHODOLOGY) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ศ. ดร. พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง,
267 หน้า.

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อสร้างกระบวนการอย่างง่ายในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อ
การแสดง สำหรับละครเวที ในแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้
กำกับการแสดง (Director's Interpretation) ผ่านศึกษาและลงมือปฏิบัติการออกแบบเครื่องแต่ง
กายที่ใช้ในการแสดงจริง ด้วยการเลือกทำงานในงานการแสดงที่มีแนวทางของการปรับเปลี่ยนบริบท
และเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) จนเกิดเป็นโครงสร้าง
5X และวิธีการวิเคราะห์ตัวละคร แบบ 4A ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น อันจะทำให้เกิดเป็นกระบวนการ
ออกแบบที่เรียกว่า V.I.P. Process ที่จะสามารถนำนักออกแบบไปสู่กระบวนการสร้างแบบร่างเครื่อง
แต่งกายเพื่อการแสดงได้ กล่าวคือ

V: Visualization เป็นขั้นตอนการค้นคว้าหาข้อมูล (Research) เพื่อให้ นักออกแบบ
สามารถมองเห็นภาพเครื่องแต่งกายของตัวละคร ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ตัวละครทั้งด้านที่มาที่ไป
และรายละเอียดต่างๆ ของเครื่องแต่งกาย (โครงสร้าง 5X) จนเกิดเป็น Reference Board

I: Inspiration เป็นขั้นตอนการพัฒนาแนวคิดที่กำหนดโดยผู้กำกับการแสดงและนัก
ออกแบบเครื่องแต่งกายผ่าน “รหัสคำ” หรือ Keywords เพื่อให้เกิดเป็น Inspiration Board

P: Process of Design เป็นกระบวนการการออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่เน้นการออกแบบ
ผ่านปัจจัยสำคัญ (Elements) ที่มีความจำเป็นทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างสอดคล้อง
กับลักษณะนิสัยของตัวละคร ประกอบด้วย กลุ่มสี ลวดลาย พื้นผิว และรูปแบบของเครื่องแต่งกาย

5286814335 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORDS: COSTUME / THEATRE COSTUME / COSTUME DESIGN / DIRECTOR'S INTERPRETATION

PANCHANA SOONTHORNPIT: DEVELOPMENT OF CONCEPT AND PROCESS OF COSTUME DESIGN METHODOLOGY. ADVISOR: PROF. PORNSANONG VONGSINGTHONG, Ph.D., 267 pp.

The main purpose of this research is aims to develop an easy step by step and tangible costume design process for theatre costume designers and amateur costume designers, focus on creating theatre costumes which base on the Director's interpretation. The Result of this research end with The V.I.P. Process (former R.I.P Process) which built on the idea of interrelationship between 3 steps of designing process,

V: Visualization (or R: Research), A researching process with main purpose for creating a group of mutual images through a form of Reference Board which contained the elements of clothing and styles of the costumes that costume designer concern for each character.

I: Inspiration - A group of keywords that transfer into a series of pictures presents by an Inspiration Board, which can describe the final wishing images of costume that costume designer and director visualize by working together.

P: Process of design - The Costume Design Manual that provide costume designer the essential elements of costume design such as a group of colors, motifs, texture and shape of costume.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature

Academic Year: 2014

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาอนุรักษ์ศิลป จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งผู้วิจัยได้รับความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง อาจารย์ที่ปรึกษาหลักวิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตร กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการให้คำปรึกษา และความช่วยเหลือทางด้านวิชาการ ตลอดจนข้อคิดต่างๆในการทำวิจัย ซึ่งผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความ กรุณาและขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์เฉลิมชัย บุญยะสิทธิ์พรณ อธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ให้การสนับสนุนในส่วนของทุนการศึกษา ที่ได้ทำให้ผู้วิจัยมีโอกาส พัฒนาความก้าวหน้าทางวิชาการ

ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านที่สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้การสนับสนุนทั้งทางด้านคำปรึกษาและกำลังใจ และที่ขาดไม่ได้คือ อาจารย์ธรากร จันทนะสาโร ที่ช่วยเหลือทางด้านการจัดรูปเล่มวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จได้ใน ระยะเวลาจำกัด

ขอขอบคุณครอบครัวสุนทรพิพิธที่สนับสนุน และคอยห่วงใย รวมทั้งนายภคพล อัศวสิงห์สิริ และนางสาวดาลัด ทวีดำรงศักดิ์ ที่ให้คำปรึกษาและเป็นกำลังใจให้ตลอดระยะเวลา การสร้างผลงาน จนกระทั่งงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้ในที่สุด

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	7
3. ขอบเขตของการวิจัย	7
4. วิธีดำเนินการวิจัย	7
5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
6. คำจำกัดความ.....	8
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม ด้านการละครและเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง.....	10
1. ความสำคัญของละครเวที.....	10
1.1 ละครและวรรณศิลป์.....	12
1.2 ละครกับทัศนศิลป์และการออกแบบ	12
1.3 ละครกับคีตศิลป์	12
1.4 ละครกับเทคโนโลยีสมัยใหม่.....	13
2. ความเป็นมาของละครเวทีและพัฒนาการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง.....	13
2.1 การละครในยุคก่อนประวัติศาสตร์.....	13
2.2 การละครสมัยกรีกโบราณ	14
2.3 การละครสมัยโรมันโบราณ	20

2.4 การละครสมัยยุโรปยุคกลาง.....	26
2.5 การละครสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา.....	31
2.6 การละครสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 17	34
2.7 การละครสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18	36
2.8 การละครสมัยใหม่	39
2.9 ละครแบบตะวันตกในประเทศไทยและพัฒนาการด้านเครื่องแต่งกายการแสดง	45
3. สรุป.....	52
บทที่ 3 การทบทวนวรรณกรรม ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	53
1. ความหมายของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง (Theatre Costume).....	53
1.1 เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงและนักแสดง (Costume and the Actors).....	55
1.2 เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในฐานะองค์ประกอบเรื่อง (Costume as a Plot Device)	56
1.3 เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในฐานะขององค์ประกอบศิลป์ (Costume as a Spectacle)	57
2. องค์ประกอบสำคัญในเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	58
2.1 ตัวละคร.....	58
2.2 บริบททางสังคมและวัฒนธรรม	60
2.3 ทิศทางและแนวคิดของการนำเสนอ.....	61
3. องค์ประกอบในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	62
3.1 องค์ประกอบเรื่อง สี.....	62
3.2 องค์ประกอบเรื่องลวดลายผ้า.....	73
3.3 องค์ประกอบเรื่องพื้นผิว.....	83
3.4 องค์ประกอบเรื่องรูปแบบของเครื่องแต่งกาย	89
4. สรุป.....	93

บทที่ 4 การดำเนินการวิจัย	94
1. วิธีดำเนินการวิจัย	94
2. ลำดับขั้นตอนในการวิจัย	95
2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย	95
2.2 ขั้นตอนอ่านและวิเคราะห์บทละคร	96
2.3 การพัฒนาแนวคิดกับผู้กำกับการแสดง	97
2.4 สรุปผลและทำการออกแบบเครื่องแต่งกาย	97
2.5 จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	98
2.6 นำออกแสดงจริง	98
3. การดำเนินการวิจัย	98
3.1 รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล	99
3.2 เจ้ามัจจุราช	107
3.3 The Chairs	117
3.4 จ้าวโรค	124
3.5 The Odd Couple : Queer Version	131
3.6 Super Natural : เหนือธรรมชาติ	141
3.7 Othello : บุรุษริษยา	148
4. ผลจากการดำเนินการวิจัย	156
5. การพัฒนากระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงแบบ V.I.P Process	160
6. สรุป	168
บทที่ 5 กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ตามแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบท และเน้นการนำเสนอมุมมอง ของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) ในแบบ V.I.P Process	169
1. ที่มาของการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบ V.I.P Process	169

2. ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบ V.I.P Process	169
2.1 V : Visualization	169
2.2 I : Inspiration.....	170
2.3 P : Process of Design	171
3. วิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงด้วยแนวคิด V.I.P Process.....	172
3.1 ขั้นตอนที่ 1 V : Visualization.....	172
3.2 ขั้นตอนที่ 2 I : Inspiration.....	173
3.3 ขั้นตอนที่ 3 P : Process of Design.....	173
3.4 ขั้นตอนที่ 4 สร้างภาพร่างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง (Costume Sketch)	179
4. สรุป.....	179
บทที่ 6 กรณีศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง เรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนีนาง ผีเสื้อสมุทร ด้วยกระบวนการ V.I.P.Process.....	181
1. ที่มาของแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงเรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนี นางผีเสื้อสมุทร	181
2. กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบ V.I.P Process สำหรับการแสดงเรื่อง พระอภัย มณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทร	182
2.1 โครงสร้างลำดับความคิดแบบ 5X และ การวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A จำแนกตามตัว ละคร.....	185
2.2 ขั้นตอน V: Visualization	191
2.3 ขั้นตอน I: Inspiration.....	194
2.4 ขั้นตอน P: Process of Design	197
2.5 แบบร่างเครื่องแต่งกายและผลงานสร้างสรรค์	200
3. การนำเสนอผลงาน	225
4. สรุป.....	227

บทที่ 7 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	228
1. สรุปแนวความคิดจากขั้นตอนกรณีศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง เรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทร ด้วยกระบวนการ V.I.P. Process.....	228
2. ข้อเสนอแนะ	230
2.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำงานวิจัยไปใช้	230
2.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป	231
รายการอ้างอิง	232
ภาคผนวก.....	234
ภาคผนวก ก คำสัมภาษณ์ผู้กำกับการแสดงเพื่อใช้ประกอบการวิจัย	235
ภาคผนวก ข ภาพตัวอย่างการทดลองใช้กระบวนการ V.I.P Process ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจากละครเวที เรื่อง “บทพิสูจน์” หรือ Proof ของ David Auburn โดยนายวรพล เจนขจรเกียรติ นิสิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	252
ภาคผนวก ค ภาพขั้นตอนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์	255
ภาคผนวก ง ภาพการติดตั้งนิทรรศการและการจัดเตรียมพื้นที่	260
ภาคผนวก จ ภาพบรรยากาศในการแสดงผลงานนิทรรศการ ที่พิพิธภัณฑน์มหาวิทยาลัย วันที่ 15 มิถุนายน 2558	263
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	267

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 : (ภาพซ้าย) นักแสดงสวมเครื่องแต่งกายแบบแซเทอรินมือถือกระบองรูปอวัยวะเพศชาย.....	17
ภาพที่ 2.2 : หน้ากากละครแนวโศกนาฏกรรมและสุขนาฏกรรม	18
ภาพที่ 2.3 : รูปแบบการแต่งกายในลักษณะต่างๆของนักแสดงละครเวทีในสมัยกรีกโบราณ.....	20
ภาพที่ 2.4 : ภาพนักสู้ (Gladiators) และ นักมวยปล้ำโรมัน ขณะต่อสู้กันเองและต่อสู้กับสัตว์ร้าย	21
ภาพที่ 2.5 : ภาพโมเสคที่เมืองปอมเปอี แสดงภาพนักแสดงและนักดนตรีชาวโรมัน	25
ภาพที่ 2.6 : การแสดง Cycle Play ที่เมืองยอร์ก ประเทศอังกฤษ ช่วงปีค.ศ. 1960	28
ภาพที่ 2.7 : ภาพจากการแสดงละครมหัทธรมาน ตอน ตรึงกางเขน ที่เมืองโอเบอร์รัมเมอร์เกา (Oberammergau) แคว้นบาวาเรีย ประเทศเยอรมันนี.....	29
ภาพที่ 2.8 : (ภาพซ้าย) ภาพการแต่งกายของนักแสดงในชบวนแห่ และ (ภาพขวา) เครื่องแต่งกายของปีศาจในละครสมัยยุคกลาง	31
ภาพที่ 2.9 : เครื่องแต่งกายของตัวละคร คอเมเดีย เดลลาร์เตร์ (Commedia dell'arte)	33
ภาพที่ 2.10 : เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงบัลเลต์ของพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ที่ได้รับการออกแบบโดย ฌอง แบร์รีง.....	35
ภาพที่ 2.11 : เครื่องแต่งกายในละครเรื่อง L'orphelin de la chine ปี ค.ศ. 1755	37
ภาพที่ 2.12 : เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบสัญลักษณ์ออกแบบโดย Oskar Schlemmer ในปี ค.ศ. 1922	42
ภาพที่ 2.13 : เครื่องแต่งตัวละครอนตามยุคสมัยของ ประวัติศาสตร์ในการแสดงละครเรื่อง พระร่วง ซึ่งพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงจัดแสดงเมื่อ พ.ศ. 2460 แบบเครื่องแต่งกายและมงกุฎของผู้แสดง เป็นตัวพระร่วงกษัตริย์สมัยสุโขทัย (ระหว่าง พ.ศ. 1800-1970).....	47

ภาพที่ 2.14 : ภาพการแสดงละครพูดในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว	48
ภาพที่ 2.15 : พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงแสดงเป็นนายมัน ปีนยาว ผู้อาสา เสี่ยงชีวิตไปให้ขอมจับเพื่อหลอกพวกเขมรว่าพวกไทยมีแผนการจะเข้าตีเมือง ละโว้	50
ภาพที่ 2.16 : (ภาพซ้าย) ลักษณะของเครื่องแต่งกายการละครไทยในสมัยรัชกาลที่ 7 และ กระบวนการพัฒนาทางด้านการออกแบบในช่วงการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 และ (ภาพขวา) เครื่องแต่งกายเรื่อง นางเสือง	51
ภาพที่ 3.1 : รูปแบบของเครื่องแต่งกายละครเวทีที่มีลักษณะสมจริง แต่มีการเปลี่ยนผู้แสดงให้ดู เป็นชาวต่างชาติ	53
ภาพที่ 3.2 : เครื่องแต่งกายละครเวทีแบบสร้างสรรค์จากจินตนาการ สำหรับตัวละคร สุเทษณ์ และ มัทนา	55
ภาพที่ 3.3 : เครื่องแต่งกายละครเวทีแบบสร้างสรรค์ ที่เน้นบรรยากาศความน่ากลัวและน่าหดหู่ ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม	60
ภาพที่ 3.4 : ภาพแม่สีของแสง	63
ภาพที่ 3.5 : (ภาพซ้าย) แม่สีวัตถุธาตุ และ (ภาพขวา) วงจรสีทั้ง 3 ชั้น	64
ภาพที่ 3.6 : วรรณะสีร้อน	65
ภาพที่ 3.7 : วรรณะสีเย็น	65
ภาพที่ 3.8 : เครื่องแต่งกายนางฟ้าแม่ทูนหัวในโทนสีขาว จากภาพยนตร์เรื่อง Cinderella	67
ภาพที่ 3.9 : เครื่องแต่งกายของ Maleficent ในโทนสีดำ	67
ภาพที่ 3.10 : เครื่องแต่งกายตัวละครในกลุ่มสีเทาจากภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter	68
ภาพที่ 3.11 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีแดง จากละครเวทีเรื่อง Phantom of the Opera	68
ภาพที่ 3.12 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีฟ้า จากภาพยนตร์เรื่อง Cinderella	69
ภาพที่ 3.13 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีเหลือง จากภาพยนตร์เรื่อง The Mask	69
ภาพที่ 3.14 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีส้ม จากภาพยนตร์เรื่อง Mirror Mirror	70
ภาพที่ 3.15 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีเขียว จากภาพยนตร์เรื่อง Atonnement	70

ภาพที่ 3.16 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีม่วง จากภาพยนตร์เรื่อง Elizabeth.....	71
ภาพที่ 3.17 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีชมพู จากภาพยนตร์เรื่อง Marie Antoinette....	71
ภาพที่ 3.18 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีน้ำตาล จากภาพยนตร์เรื่อง Dr.Who	72
ภาพที่ 3.19 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีทอง จากภาพยนตร์เรื่อง Cleopatra	72
ภาพที่ 3.20 : ลวดลายผ้าแบบเส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง	74
ภาพที่ 3.21 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยเส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง จากภาพยนตร์เรื่อง Beetlejuice	74
ภาพที่ 3.22 : ลวดลายผ้าแบบเส้นนอน.....	75
ภาพที่ 3.23 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยเส้นนอน จากภาพยนตร์เรื่อง Sweeny Todd.....	75
ภาพที่ 3.24 : ลวดลายผ้าแบบเส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม	76
ภาพที่ 3.25 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยเส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม จากภาพยนตร์ เรื่อง My Fair Lady	76
ภาพที่ 3.26 : ลวดลายผ้าแบบเส้นหยัก	77
ภาพที่ 3.27 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยเส้นหยัก โดยคณะ Ballet Russes.....	77
ภาพที่ 3.28 : ลวดลายผ้าแบบเส้นโค้งแบบต่อเนื่อง.....	78
ภาพที่ 3.29 : เครื่องแต่งกายของนักร้อง David Bowie ที่ใช้เส้นโค้งแบบต่อเนื่อง	78
ภาพที่ 3.30 : ลวดลายผ้าแบบรูปทรงเรขาคณิต	79
ภาพที่ 3.31 : ลวดลายผ้าแบบรูปทรงเรขาคณิต	79
ภาพที่ 3.32 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิต โดยคณะ Ballet Russes	80
ภาพที่ 3.33 : ลวดลายผ้าแบบธรรมชาติและพรรณพฤกษา.....	81
ภาพที่ 3.34 : ลวดเครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยลายธรรมชาติและพรรณพฤกษา จาก ภาพยนตร์โทรทัศน์ เรื่อง Pushing Daisies	81
ภาพที่ 3.35 : ลวดลายผ้าแบบหนังสัตว์และขนสัตว์	82

ภาพที่ 3.36 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยลวดลายผ้าแบบหนังสัตว์และขนสัตว์ จากภาพยนตร์เรื่อง 101 Dalmatians	82
ภาพที่ 3.37 : ลวดลายผ้าแบบลวดลายพราง	83
ภาพที่ 3.38 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยลวดลายพราง จากคณะละคร Cirque du Soleil	83
ภาพที่ 3.39 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวด้านทึบแสง	85
ภาพที่ 3.40 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวด้านทึบแสง จากภาพยนตร์เรื่อง Agora	85
ภาพที่ 3.41 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง	86
ภาพที่ 3.42 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง จากภาพยนตร์เรื่อง Mirror Mirror	86
ภาพที่ 3.43 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวปกปิด	87
ภาพที่ 3.44 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง จากภาพยนตร์เรื่อง Mirror Mirror	87
ภาพที่ 3.45 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวขนสัตว์และหนังสัตว์	88
ภาพที่ 3.46 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง จากภาพยนตร์เรื่อง Snow white and the huntsman	88
ภาพที่ 3.47 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวที่มีองค์ประกอบเสริม	89
ภาพที่ 3.48 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง จากภาพยนตร์เรื่อง Snow white and the huntsman	89
ภาพที่ 3.49 : ลักษณะของรูปทรงเครื่องแต่งกายที่มีผลกับลักษณะนิสัยของตัวละคร	90
ภาพที่ 3.50 : เครื่องแต่งกายของตัวละครที่มีรูปทรงแบบกระชับร่างกาย จากภาพยนตร์เรื่อง The Avengers	91
ภาพที่ 3.51 : เครื่องแต่งกายของตัวละครที่มีรูปทรงทับซ้อนหลายชั้น จากภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่อง The Musketeers	92

ภาพที่ 3.52 : เครื่องแต่งกายของตัวละครที่มีรูปทรงแบบกึ่งทางการ จากภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่อง Gossip Girl.....	92
ภาพที่ 3.53 : เครื่องแต่งกายของตัวละครที่มีรูปทรงแบบปล่อยสบาย จากภาพยนตร์โทรทัศน์ เรื่อง Skins.....	93
ภาพที่ 4.1 : ใบปิดละครเวที เรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล.....	99
ภาพที่ 4.2 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล คัล.....	101
ภาพที่ 4.3 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ กานต์.....	101
ภาพที่ 4.4 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ณัฏชา.....	102
ภาพที่ 4.5 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ แทนไท.....	102
ภาพที่ 4.6 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ น้ำ.....	103
ภาพที่ 4.7 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร.....	105
ภาพที่ 4.8 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล.....	105
ภาพที่ 4.9 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล.....	106
ภาพที่ 4.10 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล.....	106
ภาพที่ 4.11 : ใบปิดละครเวที เรื่อง เจ้ามัจจุราช.....	107
ภาพที่ 4.12 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง เจ้ามัจจุราช.....	109
ภาพที่ 4.13 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ โจ้.....	110
ภาพที่ 4.14 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ นวล.....	110
ภาพที่ 4.15 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ บุรินทร์.....	111
ภาพที่ 4.16 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ แม็ค.....	111
ภาพที่ 4.17 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ เบญ.....	112
ภาพที่ 4.18 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ป้าน้อย.....	112
ภาพที่ 4.19 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ปู.....	113
ภาพที่ 4.20 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร.....	114

ภาพที่ 4.21 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร	115
ภาพที่ 4.22 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง เงามัจจุราช	115
ภาพที่ 4.23 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง เงามัจจุราช	116
ภาพที่ 4.24 : ใบปิดละครเวที เรื่อง The Chairs.....	117
ภาพที่ 4.25 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง The Chairs.....	119
ภาพที่ 4.26 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ชายแก่.....	120
ภาพที่ 4.27 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ หญิงแก่.....	120
ภาพที่ 4.28 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร ชายแก่ และ หญิงแก่	122
ภาพที่ 4.29 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Chairs.....	123
ภาพที่ 4.30 : ใบปิดละครเวที เรื่อง จ้าวโรค.....	124
ภาพที่ 4.31 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง จ้าวโรค.....	126
ภาพที่ 4.32 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ หลวงละมุนภัณฑ์	126
ภาพที่ 4.33 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ อ่วม	127
ภาพที่ 4.34 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ชมพูพวงร้อย	127
ภาพที่ 4.35 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ บุญเกื้อ	128
ภาพที่ 4.36 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร	129
ภาพที่ 4.37 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง จ้าวโรค.....	130
ภาพที่ 4.38 : ใบปิดละครเวที เรื่อง The Odd Couple : Queer Version.....	131
ภาพที่ 4.39 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง The Odd Couple : Queer Version	133
ภาพที่ 4.40 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ เติ้ล และ พล.....	134
ภาพที่ 4.41 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ แมน และ บาส	134
ภาพที่ 4.42 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ เจ๊จ๊ และ น้อย	135
ภาพที่ 4.43 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ วินเซนต์ และ จอห์น.....	135

ภาพที่ 4.44 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร	137
ภาพที่ 4.45 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร	137
ภาพที่ 4.46 : ภาพถ่ายตัวละคร เติ้ล และ พล จากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple	138
ภาพที่ 4.47 : ภาพถ่ายตัวละคร แมน และ บาส จากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple	138
ภาพที่ 4.48 : ภาพถ่ายตัวละคร เจ๊จ๊ว และ น้อย จากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple	139
ภาพที่ 4.49 : ภาพถ่ายตัวละคร วินเซนต์ และ จอห์น จากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple	139
ภาพที่ 4.50 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple	140
ภาพที่ 4.51 : ใบปิดภาพยนตร์ เรื่อง เหนือธรรมชาติ	141
ภาพที่ 4.52 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง เหนือธรรมชาติ	143
ภาพที่ 4.53 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของนักบินอวกาศคนที่ 1	143
ภาพที่ 4.54 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของนักบินอวกาศคนที่ 2	144
ภาพที่ 4.55 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของหุ่นยนต์รับใช้	144
ภาพที่ 4.56 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร	146
ภาพที่ 4.57 : ภาพถ่ายตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง เหนือธรรมชาติ	146
ภาพที่ 4.58 : ภาพถ่ายตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง เหนือธรรมชาติ	147
ภาพที่ 4.59 : ภาพถ่ายตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง เหนือธรรมชาติ	147
ภาพที่ 4.60 : ใบปิดละครเวที เรื่อง บุรุษริษยา.....	148
ภาพที่ 4.61 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง บุรุษริษยา.....	150
ภาพที่ 4.62 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ฮ็อตโต้.....	151
ภาพที่ 4.63 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ โก้.....	151
ภาพที่ 4.64 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ โรจน์.....	152

ภาพที่ 4.65 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ไมค์.....	152
ภาพที่ 4.66 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ โมน่า.....	152
ภาพที่ 4.67 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ เอ็มมี.....	153
ภาพที่ 4.68 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร	155
ภาพที่ 4.69 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร	155
ภาพที่ 4.70 : ภาพถ่ายตัวละคร โก้ และ โรจน์ จากการแสดงละครเวทีเรื่อง บุรุษริษยา.....	156
ภาพที่ 4.71 : ภาพถ่ายตัวละคร อ็อตโต้ จากการแสดงละครเวทีเรื่อง บุรุษริษยา	156
ภาพที่ 4.72 : ภาพแสดงผลของกระบวนการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 แสดงขั้นตอนสำคัญ 2 ประการ ก่อนขั้นตอนการสร้างภาพร่างเครื่องแต่งกาย ได้แก่ ภาพแรงบันดาลใจ (สีฟ้า) และ ภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย (สีส้ม).....	157
ภาพที่ 4.73 : ภาพแสดงความสำคัญของขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวละคร ที่ต้องผสมกับมุมมอง และแนวคิดของผู้กำกับการแสดงก่อนจะเกิดเป็นภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัว ละคร	157
ภาพที่ 4.74 : ภาพแสดงรายละเอียดของโครงสร้างลำดับความคิดแบบ 5X	158
ภาพที่ 4.75 : ภาพแสดงรายละเอียดของการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A.....	159
ภาพที่ 4.76 : ภาพแสดงรายละเอียดของความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และ	161
ภาพที่ 4.77 : กลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละคร 9 แบบ	162
ภาพที่ 4.78 : ตัวอย่างภาพแบบสอบถามคู่มือของปัจจัยองค์ประกอบที่จำเป็นต่อเครื่องแต่งกาย เพื่อการแสดง	166
ภาพที่ 4.79 : ผลของแบบคู่มือของปัจจัยองค์ประกอบที่จำเป็นต่อเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง แยกตามจำนวนผู้เชี่ยวชาญ.....	167
ภาพที่ 5.1 : กระบวนการและขั้นตอนของการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบ V.I.P Process...	172
ภาพที่ 5.2 : กลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละคร 9 แบบ.....	174
ภาพที่ 5.3 : คู่มือปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง.....	175

ภาพที่ 6.1 : Morph หรือ เปลี่ยนแปร ที่พัฒนาขึ้นเป็นแนวความคิด ของการออกแบบเครื่องแต่ง กายสำหรับการแสดงเรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทร	183
ภาพที่ 6.2 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”	186
ภาพที่ 6.3 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A สำหรับตัวละคร “นางเงือก”	187
ภาพที่ 6.4 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”	188
ภาพที่ 6.5 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A สำหรับตัวละคร “ฤาษี”	189
ภาพที่ 6.6 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A สำหรับตัวละคร “สินสมุทร”	190
ภาพที่ 6.7 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”	191
ภาพที่ 6.8 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “นางเงือก”	192
ภาพที่ 6.9 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”	192
ภาพที่ 6.10 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “ฤาษี”	193
ภาพที่ 6.11 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “สินสมุทร”	193
ภาพที่ 6.12 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”	194
ภาพที่ 6.13 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “นางเงือก”	195
ภาพที่ 6.14 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”	195
ภาพที่ 6.15 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “ฤาษี”	196
ภาพที่ 6.16 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “สินสมุทร”	196
ภาพที่ 6.17 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”	197
ภาพที่ 6.18 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “นางเงือก”	198
ภาพที่ 6.19 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”	198

ภาพที่ 6.20 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “ฤาษี”	199
ภาพที่ 6.21 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “สินสมุทร”	199
ภาพที่ 6.22 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”	200
ภาพที่ 6.23 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “พระอภัยมณี”	203
ภาพที่ 6.24 : ภาพถ่ายมุมมองต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระอภัยมณี”	203
ภาพที่ 6.25 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระอภัยมณี”	204
ภาพที่ 6.26 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “พระอภัยมณี”	204
ภาพที่ 6.27 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “นางเงือก”	205
ภาพที่ 6.28 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “นางเงือก”	207
ภาพที่ 6.29 : ภาพถ่ายมุมมองต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “นางเงือก”	208
ภาพที่ 6.30 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “นางเงือก”	208
ภาพที่ 6.31 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “นางเงือก”	209
ภาพที่ 6.32 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”	210
ภาพที่ 6.33 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”	212
ภาพที่ 6.34 : ภาพถ่ายมุมมองต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”	213
ภาพที่ 6.35 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”	213
ภาพที่ 6.36 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”	214
ภาพที่ 6.37 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “ฤาษี”	215
ภาพที่ 6.38 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “พระฤาษี”	218
ภาพที่ 6.39 : ภาพถ่ายมุมมองต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระฤาษี”	218
ภาพที่ 6.40 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระฤาษี”	219
ภาพที่ 6.41 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “พระฤาษี”	219
ภาพที่ 6.42 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “สินสมุทร”	220
ภาพที่ 6.43 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “พระฤาษี”	223

ภาพที่ 6.44 : ภาพถ่ายมุมต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระฤาษี”	223
ภาพที่ 6.45 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระฤาษี”	224
ภาพที่ 6.46 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “พระฤาษี”	224
ภาพที่ 6.47 : พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัย	225
ภาพที่ 6.48 : QR Code แสดงข้อมูลโครงสร้าง 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A	226
ภาพที่ 6.49 : ภาพบรรยากาศในการแสดงผลงาน 15 มิถุนายน 2558	226



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ศิลปะการละครเป็นศาสตร์เก่าแก่ที่เกิดขึ้นและมีความสัมพันธ์กับคู่กับพัฒนาการของชีวิตมนุษย์มานับตั้งแต่การถือกำเนิดขึ้นของมนุษยชาติ ละครเกี่ยวข้องกับดำเนินชีวิตและสร้างมิติที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อของมนุษย์ให้ซับซ้อนลึกซึ้ง นอกจากนั้นละครยังทำหน้าที่เป็นตัวแทนของกระบวนการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ที่มนุษย์สร้างและพัฒนาขึ้นจากรุ่นไปสู่รุ่นได้อย่างไม่รู้จบ

ความหมกมุ่นของมนุษย์ที่มีต่อการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ตลอดจนการสืบทอดความเชื่อรวมทั้งวิทยาการต่างๆ นั้น ได้มีส่วนทำให้มนุษย์ก้าวเข้าสู่ความต้องการที่จะพัฒนาภาษาและการประดิษฐ์ตัวอักษร เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องจึงกลายเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญและมีอำนาจเพราะนอกเหนือจากการเป็นการกระทำที่มีเป้าหมายในการถ่ายทอดเรื่องราวจากผู้เล่าไปสู่ผู้ฟังแล้วกระบวนการสื่อสารนี้ยังทำให้เราเรียนรู้ด้วยการศึกษาปัญหาของคนอื่นเพื่อที่จะได้ไม่ผิดพลาด บทบาทของละครจึงทำหน้าที่ไม่ต่างจากกระจกเงาที่ส่องให้เราได้เห็นตัวเอง เข้าใจตัวเอง และสามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้อย่างปกติสมบูรณ์ได้

ปัจจุบันศิลปะการละครถูกพัฒนาไปจากเดิมอย่างมาก ตามความนิยมและความเปลี่ยนแปลงของผู้คนในสังคม ภายใต้ความหลากหลายของละครที่มีอยู่ การจัดจำแนกประเภทต่างๆ ของศิลปะการแสดงเหล่านั้นจึงเกิดขึ้น ทั้งเพื่ออธิบายจุดประสงค์รวมทั้งลักษณะเฉพาะของละครแต่ละประเภท สดใส พันธุมโกมล ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง ได้แบ่งประเภทของละครไว้ 4 แบบ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ละครประเภทโศกนาฏกรรม หรือที่เรียกว่า แทรจิดี (Tragedy) เป็นละครประเภทโศกนาฏกรรมที่มีลักษณะของความพยายามในการตอบปัญหา หรือตั้งคำถามที่สำคัญเกี่ยวกับชีวิตที่ทำให้ผู้ชมต้องนำมาขบคิด ให้ความรู้สึกสูงส่งและความบริสุทธิ์ทางจิตใจได้ด้วยการชี้ชวนแกมบังคับให้เรามองปัญหาสำคัญของชีวิตแล้วตั้งคำถามถามตนเอง แสวงหาคำตอบอย่างจริงจัง ทำให้เราตระหนักถึงคุณค่า

ความเป็นมนุษย์ กล่าวเผชิญความจริงเกี่ยวกับตนเองและโลกที่เราอยู่ และมองเห็นความสำคัญของการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่าสมกับที่ได้เกิดมาเป็นมนุษย์

2. ละครประเภทตลกขบขัน หรือที่เรียกว่า ฟาร์ส (Farce) และคอเมดี้ (Comedy) ละครประเภทตลกขบขัน ซึ่งแยกออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆคือ ฟาร์ส เป็นละครชนิดโปกฮา ให้ความตลกขบขันจากเรื่องราวเหตุการณ์ที่เหลือเชื่อ ตลอดจนการแสดงที่รวดเร็วและเอะอะตึงตัง และ คอเมดี้ เป็นละครตลกที่มีลักษณะเป็นวรรณกรรม บางเรื่องเป็นวรรณกรรมชั้นสูงที่นับเป็นวรรณคดีอมตะของโลก เช่น สุขนาฏกรรม(Romantic comedy) ของ เชกสเปียร์ (Shakespeare)

3. ละครอิงนิยาย หรือที่เรียกว่า โรมาન્ซ์ (Romance) เป็นละครที่มีเรื่องราวที่มนุษย์ใฝ่ฝันจะได้พบ มีลักษณะที่หลีกเลี่ยงจากชีวิตจริงไปสู่ชีวิตในอุดมคติ ซึ่งอาจเป็นการหนีไปสู่เทพนิยาย อดีตที่รุ่งเรือง หรือดินแดนที่ห่างไกลเรื่องราวมักเต็มไปด้วยการผจญภัยของตัวเอง ความรักและการเสียสละที่ยิ่งใหญ่ และตอนจบของเรื่องก็มักจะชี้ให้เห็นว่าคุณธรรมความดีจะต้องชนะความชั่วตลอดไป

4. ละครประเภทเรจิมย์ หรือที่เรียกว่า เมโลดราม่า (Melodrama) จัดอยู่ในประเภทละครเรจิมย์ที่นักธุรกิจบ้านทุ่งทั่วโลกจัดทำขึ้นเพื่อผลประโยชน์ทางการค้าเป็นสำคัญ เป็นละครที่ดูง่ายติดตามง่าย มีระดับอารมณ์และความคิดที่ค่อนข้างจะผิวเผิน ทำให้ไม่ยากต่อการเข้าใจ นอกจากนั้นยังเป็นละครที่ดูสนุกสำหรับบุคคลทั่วไป ผ่านสื่อการแสดงที่ต้องการเผยแพร่ต่อประชาชนจำนวนมาก เช่น วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ (นพมาส แวหงส์ [บรรณาธิการ], 2550: 14-27)

ในทางกลับกัน ภายใต้รูปแบบของการแสดงที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก แนวทางการนำเสนอละคร คือเป็นส่วนสำคัญอันหนึ่งที่จะต้องถูกผู้กำกับการแสดงและทีมงานที่เกี่ยวข้องเลือกใช้ เพื่อให้สามารถทำให้ละครนั้นเล่าเรื่องและส่งสารสำคัญของเรื่องไปยังผู้รับชมได้ ซึ่ง สดใส พันธุมโกมล ก็ได้แบ่งลักษณะของแนวทางการนำเสนอในละครสมัยใหม่ไว้ว่า ประกอบไปด้วยแนวทาง 2 ประเภทที่มีความสำคัญ ซึ่งสามารถสรุปเป็นใจความสำคัญได้ดังนี้

1. ละครสมัยใหม่แนว “เหมือนชีวิต” หรือที่เรียกว่า เรียลลิสม์ (Realism) และแนทเชอรัลลิสม์ (naturalism) หมายถึงละครที่ให้ภาพชีวิตตามความเป็นจริง ไม่เพ้อฝันหรือเต็มไปด้วยเรื่องราวที่เหลือเชื่อ แนวโน้มใหญ่ๆของการละครสมัยใหม่ที่พยายามมองชีวิตด้วยสายตาที่เป็นกลาง แล้วสะท้อนภาพออกมาในรูปของละครตามความเป็นจริงโดยไม่เสริมแต่งหรือบิดเบือน ตลอดจนใช้วิธีการจัดเสนอที่ทำให้ละครมีความใกล้เคียงกับชีวิตมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

2. ละครสมัยใหม่แนว “ต่อต้านเรียลลิสม์” (Anti-realism) เป็นลักษณะของละครที่มองว่าละครแบบ

เรียลลิสม์และแนทเชอรัลลิสม์ไม่สามารถให้ความสมบูรณ์แก่การละครได้ เพราะถ้าจะให้ละครมี “ความจริง” แล้ว จะต้องทิ้งทุกอย่างที่เป็นความฝันหรือจินตนาการ จะต้องเลิกใช้โคลงกลอนในการประพันธ์ หรือ “ลีลา” ที่ไม่ได้ “ลอกแบบ” มาจากชีวิตจริงในละคร ผลที่เกิดขึ้นคือ “ความจริง” ที่เสนอในรูปแบบของละครแนวเรียลลิสม์และแนทเชอรัลลิสม์บางครั้งกลายเป็นความจริงที่อยู่ในวงแคบ และถูกข้อบังคับในการแสดง การสร้างฉาก เครื่องแต่งกาย ฯลฯ ที่จะให้ “เหมือนธรรมชาติ” หรือ “เหมือนชีวิต” แต่อย่างเดียวนั้น ทำให้ละครต้องละทิ้งแนวอื่นๆ ที่มีลีลาแตกต่างไปจากธรรมชาติอย่างน่าเสียดาย (นพมาส แวหงส์ [บรรณาธิการ], 2550: 33-45)

และภายใต้กระบวนการคิดเช่นนี้เองที่ทำให้เกิดการพัฒนาละครสมัยใหม่ในรูปแบบอื่นขึ้นมาอีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งในกรอบของความคิดของแนวทางการนำเสนอแบบต่อต้านเรียลลิสม์ที่เน้นกระบวนการออกแบบและการเล่าเรื่องที่ไม่ได้ยึดติดกับความสมจริงหรือเหมือนธรรมชาตินั้น สดใส พันธุมโกมล ได้จำแนกลักษณะย่อยของแนวทางของละครในรูปแบบนี้ออกเป็น 5 แนวทางการนำเสนอ ดังสรุปเป็นใจความสำคัญได้ดังนี้

“1. ละครแนวสัญลักษณ์ หรือ “ซิมโบลิสม์” (symbolism) เป็นละครที่ใช้สัญลักษณ์ในการเสนอความเป็นจริง แทนที่จะลอกภาพที่เหมือนจริงมาแสดงแต่เพียงอย่างเดียว เพราะความจริงที่สูงที่สุดและสมบูรณ์นั้นอยู่ลึกเกินกว่าที่จะเห็นหรือจับต้องได้ นอกจากนั้นธรรมชาติและการทำงานของมนุษย์ก็มีอยู่มากที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผล จึงหันมาใช้วิธี “แนะ” ให้ผู้ชมจินตนาการแสวงหาความจริงด้วยตัวเอง โดยใช้สัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง ฉาก ตัวละคร การกระทำและบทเจรจา เป็นสื่อในการนำผู้ชมไปสู่ความเข้าใจเรื่องราวหรือข้อคิดของผู้เขียนเกี่ยวกับชีวิตหรือมนุษย์ ... นอกจากนั้นยังคัดค้านการสร้างฉากที่เหมือนจริงทุกกระเปาะนี้ว่า ตลอดจนการเน้นรายละเอียดและการให้ข้อปลีกย่อยเกี่ยวกับการเวลาและสถานที่ในการละคร พวกนี้นิยมใช้ฉากและเครื่องแต่งกายที่ดูเป็น “กลางๆ” ไม่จำเพาะเจาะจงว่าเป็นยุคใด หรือแม้แต่เมืองใด แต่จะเน้นการให้อารมณ์ บรรยากาศ และทำให้ฉากแสง สี เครื่องแต่งกาย เป็นส่วนหนึ่งของ “สัญลักษณ์” ที่ให้ความหมายของเรื่อง

2. ละครแนว “โรแมนติก” (romantic) หรือ “โรแมนติกิซึม” (romanticism) เป็นการนำอุดมคติความฝัน และจินตนาการอันสูงส่งของมนุษย์กลับมาอีก เพราะเชื่อว่าความฝันและอุดมคติที่สูงส่งเป็นของจำเป็นสำหรับชีวิตมนุษย์ ถึงแม้มนุษย์จะต่ำต้อยแค่ไหน ก็ยังมีความต้องการที่จะเป็น “วีรบุรุษ” ชอบการผจญภัย รักความยุติธรรม แสวงหาความยุติธรรม แสวงหาความดีงาม และใฝ่ฝันที่จะเป็นผู้พิชิตหัวใจสตรีผู้เลอโฉม ตามแบบฉบับของพระเอกในละครแนว “โรแมนติก” อยู่เสมอ ดังนั้น ละครจึงควรสะท้อนให้เห็นจินตนาการ ความใฝ่ฝัน และอุดมคติที่มีอยู่ในตัวมนุษย์

3. ละครแนว “เอกสเปรสชันนิสม์” (expressionism) มีความมุ่งหมายที่จะนำความจริงที่อยู่
ใต้สำนึกหรือในจิตนาการของตัวละครออกมาแสดงให้ปรากฏ แทนที่จะพยายามลอกภาพจริงที่เห็น
กันอยู่ตามปกติ “ความจริง” ประเภทนี้จึงเป็นความจริงเฉพาะตัว และไม่จำเป็นที่จะต้องเหมือนกับ
“ความจริง” ของผู้อื่น เมื่อผู้เขียนบทละครพยายามแสดงให้เห็น “ความจริง” ที่ซ่อนอยู่ภายใน เขาจึง
ต้องหาวิธีนำภาพดังกล่าวมาแสดงต่อผู้ชมแทนที่จะเสนอภาพที่มีลักษณะ “เหมือนจริง” ตามธรรมดา
... ฉากในละครแบบนี้จึงมีลักษณะบิดเบี้ยวและมีขนาดแตกต่างไปจากความจริงมาก คือเป็นภาพที่ถูก
บิดเบือนไป (distorted) ตามความรู้สึกนึกคิดหรืออารมณ์ของตัวละคร การแสดงก็เช่นกัน ละคร
ประเภทนี้ไม่ใช้การแสดงแบบ “เหมือนจริง” หรือ “เป็นธรรมชาติ” แต่อาจใช้ตัวละครใส่หน้ากากหรือ
เคลื่อนไหวแบบหุ่นยนต์ หรือแสดงการเคลื่อนไหวแบบอื่นๆ ที่เห็นว่าเหมาะสม ในอันที่จะแสดงให้เห็น
“ความจริง” ที่อยู่ภายในโดยไม่จำกัว่าจะต้องเป็นการแสดงในรูปใด

4. ละครแนว “เอพิค” (epic) มีลักษณะตรงข้ามกับแนว “เหมือนชีวิต” อาทิ การนิยมที่จะเสนอให้
เห็นว่า “ละครคือละคร” ตามแนวทางของพวก “ธีแอทริคัลลิสม์” (theatricalism) นิยมใช้ลีลาการ
แสดงแบบ “สไตล์เซชัน” (stylization) ที่ตั้งใจให้มีแบบมีแผนผัดแผกจากการแสดงอย่างเป็นทางการ
ธรรมชาติ นิยมใช้โคลงกลอน บทเพลง และบทบรรยายแทรกในฉากการแสดง ผู้นำทางด้านละคร
แนว “เอพิค” ที่เด่นที่สุดของศตวรรษนี้ เห็นจะได้แก่ แบร์โทลท์ เบรชท์ (Bertolt Brecht ค.ศ. 1898-
1959) นักเขียนบทละครชาวเยอรมัน ... นอกจากนั้นแล้ว ละครแนว “เอพิค” ยังมีอิสระอย่างสมบูรณ์
ที่จะเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ โดยใช้ผู้บรรยายเป็นเครื่องเชื่อมต่อระหว่างฉาก ซึ่งอาจจะเคลื่อนที่
ไปทั้งด้านสถานที่และกาลเวลาในชั่วพริบตาเดียว โดยไม่ต้องมีการเปลี่ยนฉาก หรือแม้แต่เครื่องแต่ง
กายของตัวละครตามแบบอย่างของละครแนว “เรียลลิสม์” แต่อย่างใด ... ทฤษฎีของเบรชท์จึงมัก
เกี่ยวกับความพยายามที่จะทำลาย “ภาพลวงที่เหมือนจริง” (illusion of reality) ของพวก “เรียลลิสม์”
ด้วยการนำเทคนิคต่างๆ มาใช้เพื่อ “ตัดอารมณ์” ผู้ชมไม่ให้ปะติดปะต่อกันจนกลายเป็นความ
“เคลิบเคลิ้ม” ทั้งนี้เพื่อป้องกันมิให้ผู้ชมเกิด “อารมณ์ร่วม” จนกระทั่งลืมที่จะคิดถึงปัญหาต่างๆ ของ
สังคมที่พบเห็นในละคร ... ละครแนว “เอพิค” นิยมเปลี่ยนฉากต่อหน้าคนดู และไม่มีเครื่องส่องไฟที่
ใช้ส่องเวที บางครั้งมีการเปลี่ยนเสื้อผ้า หน้ากาก หน้าเวที เพื่อให้คนดูเห็น “กลไก” ของ “ละคร” ซึ่ง
ถือว่าเป็นแนวการเสนอของละครประเภทนี้

5. ละครแนว “แอบเสิร์ด” (absurd) ละคร “แอบเสิร์ด” มักมีแนวการนำเสนอแบบตลกขบขัน ด้วย
ลีลาของจำอวดแบบเก่าแก่ แต่เนื้อหาสาระนั้นแสดงให้เห็นความสับสนวุ่นวายของโลก ความว่างเปล่า
ไร้จุดหมายของชีวิต ตลอดจนสภาพของมนุษย์ในสมัยปัจจุบันที่ได้สูญเสียไปแล้วทั้งความจำเกี่ยวกับ
อดีตและความฝันของอนาคต มนุษย์จึงเปรียบเสมือนคนแปลกหน้าในบ้านของตัวเอง ไม่รู้จักตนเอง ไม่
รู้จักคนอื่น และไม่รู้ว่าชีวิตอยู่ไปทำไม ... นักเขียนบทละครแนว “แอบเสิร์ด” เลิกใช้ภาษาและคำพูด

ที่ฟังดูแล้วสมเหตุสมผล เลิกถกเถียงปัญหาหรือบรรยายถึงความยุ่งเหยิงไร้ความหมายของชีวิต แต่กลับแสดงให้เห็นสภาพดังกล่าวด้วยละครที่ละทิ้งรูปแบบของความมีระเบียบและกฎเกณฑ์ที่เคยยึดถือกันมาว่าถูกต้อง ทั้งนี้เพื่อมุ่งให้ผู้ชมได้รับ “ประสบการณ์” ได้ “สัมผัส” กับความยุ่งเหยิงไร้ความหมายของชีวิตซึ่งถือว่าเป็น “ความจริง” ที่ละครแนวนี้ต้องการหยิบยื่นให้กับผู้ชม” (นพมาส แวหวงส์ [บรรณาธิการ], 2550: 46-61)

จากแนวคิดของการจำแนกแนวทางการนำเสนอละครสมัยใหม่ในแบบของอาจารย์ สดใส พันธุมโกมล นี้เอง เมื่อเชื่อมโยงเข้ากับลักษณะของการนำเสนอเครื่องแต่งกายในละครเวที จึงทำให้สามารถที่จะแยกรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่ปรากฏตลอดจนออกได้เป็น 2 แนวทางสำคัญ คือ

1. แนวทางการนำเสนอแบบดั้งเดิม (Conventional Presentation)

หมายถึง ลักษณะของละครเวทีที่มีการนำเสนอตามแนวทางการแบบ “เรียลลิสม์” หรือ “เหมือนชีวิต” ซึ่งผู้กำกับการแสดงมีความต้องการที่จะเล่าเรื่องราวตามแบบที่นักเขียนบทละครได้สร้างขึ้นมา โดยยังคงเคารพในส่วนของความคิด เรื่องราว ยุคสมัย และบริบทต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ตามบทละครดั้งเดิมอย่างไม่เปลี่ยนแปลง เป็นผลให้รูปแบบของเครื่องแต่งกายที่ปรากฏในแนวทางการนำเสนอละครแบบนี้ จึงเน้นที่ความสมจริงและความถูกต้อง ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยและบริบททางการแต่งกายอื่นๆ เพื่อที่จะสามารถสร้างภาพของละคร และนำเสนอใจความสำคัญของละครเรื่องนั้นไปสู่ผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์

2. แนวทางการนำเสนอแบบปรับเปลี่ยนบริบท หรือ ตามแนวทางของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation)

หมายถึง ลักษณะของละครเวทีที่เลือกนำเสนอในแนวทางที่ตรงข้ามกับแบบ “เรียลลิสม์” หรือกล่าวได้ว่าเป็นไปในลักษณะแบบ “ต่อต้านเรียลลิสม์” ที่เลือกจะละทิ้งความสมจริง หรือ “เหมือนธรรมชาติ” ของละคร แต่ผู้กำกับการแสดงและคณะผู้จัดทำเลือกใส่ความหมายผ่านสัญลักษณ์ในส่วนต่างขององค์ประกอบของละคร ด้วยความเชื่อที่ว่า การเล่าเรื่องในลักษณะเช่นนี้จะสามารถทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ของ “ความจริง” ได้อย่างชัดเจนมากกว่า ดังนั้นแล้ว รูปแบบของเครื่องแต่งกายที่ปรากฏในการนำเสนอของละครลักษณะเช่นนี้จึงไม่ได้เน้นที่ความสมจริงหรือถูกต้องตามยุคสมัย แต่เลือกที่จะใช้เป็นเครื่องมือทางศิลปะในการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจสารของละคร ภายใต้ทิศทาง

และการนำทางของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) ร่วมกับการทำงานของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย

ทั้งนี้จากประสบการณ์การทำงานของผู้วิจัย ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง และการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในระดับอุดมศึกษา พบว่าในฐานะที่เครื่องแต่งกายได้กลายเป็นเครื่องมือชิ้นสำคัญของผู้กำกับการแสดง ในการเล่าเรื่องผ่านภาพและส่งสารผ่านจากตัวละครไปยังผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในละครเวทีที่เน้นแนวทางการนำเสนอในแบบที่มีการปรับเปลี่ยน ซึ่งไม่จำเป็นที่เครื่องแต่งกายจะต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสมจริงแบบ “เรียลลิสม์” แต่เน้นที่การสร้างกระบวนการทางความคิดไปยังผู้ชมผ่านสัญลักษณ์ หรือเครื่องมือทางศิลปะ แต่ปรากฏว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะนี้กลับไม่มีกระบวนการที่แน่นอนและเป็นรูปธรรมสำหรับใช้เป็นแนวทางในการทำงาน หรือในการเรียนการสอน อันเป็นผลให้กระบวนการเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่เป็นไปอยู่ในปัจจุบัน จำต้องใช้กระบวนการอ้างอิงจากประสบการณ์ของคนทำงานที่มีความรู้และเชี่ยวชาญเป็นหลัก หรือต้องอ้างอิงหลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบในสาขาอื่นๆ เช่น การออกแบบแฟชั่น เป็นต้น ที่แม้จะอยู่ในเครือข่ายของการออกแบบที่ใกล้เคียงกัน แต่ก็ขาดปัจจัยที่จำเป็นในด้านศิลปะการละครที่จะช่วยให้งานออกแบบเครื่องแต่งกายทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์

เมื่อเป็นดังนั้น เป้าหมายของงานวิจัยนี้จึงมีจุดประสงค์ในการสร้างแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอย่างง่าย ๆ สำหรับละครเวทีในแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) โดยเน้นที่การสร้างกระบวนการผ่านการทำงานด้านภาพและแรงบันดาลใจอย่างมีขั้นตอน รวมทั้งสังเคราะห์ปัจจัยของเครื่องมือที่มีความจำเป็นต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายลักษณะดังกล่าว เพื่อให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถจะนำไปประยุกต์ใช้ได้ ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง และการนำไปพัฒนาเพื่อใช้ในการทำงานออกแบบเครื่องแต่งกายจริง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างกระบวนการอย่างง่ายในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับละครเวทีในแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation)

2. เพื่อสังเคราะห์และสร้างองค์ประกอบที่มีความจำเป็นต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับละครเวทีในแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation)

3. ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

1. การวิจัยเพื่อการพัฒนาแนวคิดและกระบวนการวิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงนี้ จะเน้นที่กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีในแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบท อาทิ การปรับเปลี่ยนยุคสมัย หรือ สถานที่ในบทละคร และจะเน้นถึงกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) เป็นสำคัญ

2. การวิจัยเพื่อการพัฒนาแนวคิดและกระบวนการวิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงนี้มุ่งพัฒนาแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอย่างง่าย ที่สามารถปรับประยุกต์ใช้ได้ตามจุดประสงค์ของการแสดงและการนำเสนอผลงานการแสดง

4. วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและลงมือปฏิบัติการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงจริง ด้วยการเลือกทำงานในงานการแสดงที่มีแนวทางการนำเสนอแบบปรับเปลี่ยนบริบท พร้อมสัมภาษณ์ผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) เพื่อทราบแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2. นำข้อมูลเชิงแนวความคิดที่ได้จากการลงมือปฏิบัติการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจริง มาสังเคราะห์เป็นโครงสร้างของกระบวนการวิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีแนวปรับเปลี่ยนที่มีลักษณะแบบ Director's Interpretation เพื่อเกิดเป็นโครงสร้าง V Visualization

และ I Inspiration

3. ทำกระบวนการ Focus Group กับนักเขียนบทและผู้กำกับการแสดง เพื่อจัดกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละคร เพื่อสร้างเป็นต้นแบบของตัวละครที่จะใช้ในการสร้างคู่มือในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

4. ทำกระบวนการ Focus Group และสร้างแบบสอบถาม กับผู้กำกับการแสดง และนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เพื่อสรุปลักษณะของปัจจัย (elements) ที่มีความจำเป็นต่อการสร้างคู่มือการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เกิดเป็นกระบวนการ P Process of Design

5. สังเคราะห์ข้อมูลและสร้างกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบ V.I.P Process

6. ทำการออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงจากแนวคิดที่พัฒนาขึ้น เพื่อเป็นกรณีศึกษา

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เกิดเป็นแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอย่างง่าย สำหรับละครเวทีในแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง(Director's Interpretation) ที่สามารถจะนำไปใช้ประโยชน์ได้ทั้งกับการเรียนการสอนและในออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงจริง

6. คำจำกัดความ

เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง หมายถึง เสื้อผ้าและอุปกรณ์ประกอบการแต่งกายของนักแสดง ใช้สวมใส่เพื่อแสดงบทบาทสมมติตามที่นักแสดงได้รับ โดยเครื่องแต่งกายนี้มีจุดประสงค์ของการนำไปใช้เฉพาะเพื่อการแสดง ในพื้นที่การแสดง

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง หมายถึง กระบวนการที่นักออกแบบใช้เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงอย่างมีระบบและเป็นขั้นตอน

ละครเวทีในแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบท และเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) หมายถึง ลักษณะของละครเวที ที่มีการปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอ อย่างไม่จำเป็นต้องยึดกับวิธีการนำเสนอในแบบดั้งเดิม อาทิการปรับเปลี่ยนยุคสมัยจากบทละครดั้งเดิม หรือมีการผสมผสานสื่อตลอดจนรูปแบบการแสดงแบบอื่นในชิ้นงานเดิมเป็นต้น ทั้งนี้จะเน้นในส่วนของมุมมองทางความคิดของผู้กำกับการแสดงในฐานะของผู้เล่าเรื่องเป็นสำคัญ



บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ด้านการละครและเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

1. ความสำคัญของละครเวที

ศิลปะการละครเป็นศาสตร์เก่าแก่ที่เกิดขึ้นคู่กับพัฒนาการของมนุษย์มาเป็นเวลายาวนาน ทั้งยังมีความสัมพันธ์กับชีวิตของมนุษย์มานับตั้งแต่การถือกำเนิดขึ้นของมนุษยชาติ ละครสร้างความสัมพันธ์อันแนบแน่นกับการดำเนินชีวิต สร้างมิติที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อของมนุษย์ให้ซับซ้อนและลึกซึ้ง นอกจากนี้ละครยังทำหน้าที่เป็นดั่งตัวแทนของกระบวนการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ที่มนุษย์สร้างและพัฒนาขึ้นจากรุ่นไปสู่รุ่นได้อย่างไม่รู้จบ

ความหมกมุ่นของมนุษย์ที่มีต่อการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ตลอดจนการสืบทอดความเชื่อรวมทั้งวิทยาการต่างๆ นั้น ได้มีส่วนทำให้มนุษย์ก้าวเข้าสู่ความต้องการที่จะพัฒนาภาษาและการประดิษฐ์ตัวอักษรให้เกิดขึ้น อันได้ช่วยให้มนุษย์สามารถที่จะสืบทอดสายพันธุ์และส่งต่อความรู้มาได้จนถึงปัจจุบัน เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องจึงกลายเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญและมีอำนาจเหนือจากการเป็นเพียงการกระทำที่มีเป้าหมายแค่ถ่ายทอดเรื่องราวจากผู้เล่าไปสู่ผู้ฟัง เราอาจไม่เคยตั้งคำถามกับตนเองถึงพลังอำนาจและอิทธิพลที่สามารถเกิดขึ้นกับตัวของเราเองได้จากเรื่องเล่า เราอาจจะไม่เคยตั้งคำถามกับตนเองว่าเพราะเหตุใดเราถึงให้ความสนใจอย่างหิวกระหายกับการเล่าเรื่องแทบจะทุกวันในชีวิต กระบวนการสื่อสารเพื่อเล่าเรื่องและกระหายที่จะได้รับฟังเรื่องเล่าอันเป็นพื้นฐานของมนุษย์นี้เองที่ได้มีส่วนช่วยพัฒนาให้การละครได้ถือกำเนิดขึ้น จากการเป็นเพียงแค่เครื่องมือที่ใช้เพื่อสื่อสารและส่งสัญญาณบอกภัย เรื่องเล่าได้พัฒนารูปแบบจนกลายเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตของมนุษย์ เราเรียนรู้ที่จะมีความสุขในการใช้ชีวิตด้วยการศึกษาปัญหาของคนอื่น และเราไม่ยอมที่จะทำผิดพลาดด้วยการหลีกเลี่ยงสาเหตุแห่งการล้มเหลวของบุคคลอื่น เมื่อมนุษย์เรียนรู้ที่จะเอาตัวรอดและแก้ปัญหาในชีวิตด้วยการเรียนรู้และสังเกตผ่านความทุกข์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตของบุคคลอื่น ละครจึงได้ก้าวเข้ามามีบทบาทและทำหน้าที่เป็นดั่งกระจกเงาส่องให้เราได้เห็นตัวเอง เข้าใจตัวเองและเริ่มที่จะเรียนรู้ ทำให้เห็นได้ชัดเจนว่าการละครเมื่อถือกำเนิดขึ้นแล้วจึงไม่ได้ยุติบทบาทของ

ตนเพียงแค่การเป็นเครื่องบันทึกเชิงเรขาคณิต แต่ยังทำหน้าที่เช่นไฟส่องทางให้กับมนุษย์เพื่อที่จะให้สามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้อย่างปกติสมบูรณ์ได้

ทั้งนี้หากจะลองค้นหาความหมายของการละครภายใต้มุมมองที่ว่า การละคร หรือ ศิลปะการแสดง นั้นเป็นหนึ่งในแขนงของงานศิลปะ ซึ่งจากการเปรียบเทียบกับงานศิลปะในสาขาอื่นๆ ก็ทำให้พบว่า ถึงแม้ละครจะมีรูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ที่ใกล้เคียงและสามารถเทียบได้กับ กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะอยู่มาก ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของความพยายามที่จะต้องการ “สร้าง รูปแทนของบางสิ่งขึ้นมาจากสิ่งที่ไร้รูป” (Giving form to the formless) หรือแม้แต่การ “มุ่งค้นหา ความหมายให้กับเนื้อหา” (Giving of Meaning to Matter) ดังเช่นที่ศิลปะมุ่งจะแสวงหาอยู่ตลอดมา นั้น แต่ทั้งนี้ก็พบว่าองค์ประกอบสำคัญบางอย่างของละครหรืองานศิลปะทางการแสดงกลับมีความแตกต่างจากกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบอื่นๆ กล่าวคือ หากได้พิจารณาอย่าง ถ่องแท้พบว่า ละครจะสามารถสมบูรณ์ได้จำเป็นต้องประกอบด้วย บทละครหรือเรื่องราว นักแสดง และ ผู้ชม อย่างไม่สามารถที่จะขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไปได้เลย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของ ความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงและคนดู ที่นักแสดงไม่อาจเล่นละครหรือนำเสนอผลงานศิลปะการ ละครได้หากไม่มีบทละครหรือยิ่งกว่านั้นคือไม่มีคนดู เช่นเดียวกันหากมีแต่บทละครและผู้ชม แต่ ปราศจากนักแสดง ศิลปะการละครก็ไม่อาจที่จะเกิดขึ้นเป็นผลงานทางศิลปะที่สมบูรณ์ได้ตามที่ ต้องการ

การมองว่าละครเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะและวรรณกรรมเช่นนี้ยังสามารถขยายวงกว้าง มากขึ้น หากมองในมุมที่ว่างานวรรณกรรมเองก็เป็นสาขาหนึ่งของงานศิลปะเช่นเดียวกัน ดังนั้นหาก ละครจะปรากฏมีที่ทางในฐานะของการเป็นส่วนหนึ่งในงานศิลปะแล้ว ธรรมชาติพื้นฐานของงาน ศิลปะการละครเองก็ยิ่งปรากฏลักษณะพิเศษของความเป็น “ศิลปะร่วม” หรือ Composite Art ที่ เกิดขึ้นจากการรวบรวมผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะจากหลากหลายแขนงเข้าด้วยกัน การพิจารณาหา ความหมายให้กับศิลปะการละครในทิศทางเช่นนี้ ทำให้พบว่าเป็นไปได้เลยที่ละครเรื่องหนึ่งจะ สามารถเกิดขึ้นได้โดยปราศจากผู้เชี่ยวชาญหลากหลายสาขาเหล่านั้น ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น การทดลองจำแนกกลุ่มสาขาทางศิลปะเพื่อเปรียบเทียบสร้างความสัมพันธ์กับงาน ศิลปะการละครอาจจะทำให้สามารถมองภาพได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

1.1 ละครและวรรณศิลป์

เป็นรูปแบบของงานศิลปะที่ปรากฏในลักษณะของงานวรรณกรรมที่เกิดจากการประพันธ์นั้น พบว่าศิลปะการละครมีส่วนเกี่ยวเนื่องโดยตรงในรูปลักษณะของบทละครที่ประพันธ์ขึ้นโดยนักเขียนบทละคร ซึ่งนับได้ว่าบทละครเป็นรากฐานที่สำคัญของการผลิตงานศิลปะการแสดง คำกล่าวที่ว่าบทละครที่ดีมักสร้างงานละครที่ดีนั้นเป็นจริงเสมอ นักเขียนบทละครที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญต่อวงการละครนำเสนอความคิดที่เฉียบคมทั้งในส่วนของมุมมองที่มีต่อชีวิตและโลกไว้ในบทละครนับตั้งแต่ได้เกิดกระบวนการบันทึกเรื่องเล่าด้วยตัวอักษรเป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน รวมไปถึงจนถึงกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการผลิตงานการแสดง ซึ่งนับเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ในขั้นตอนแรกของการกระบวนการผลิต นั่นคือขั้นตอนของการอ่านบทละคร ทั้งในส่วนของ การอ่านเอาเรื่องไปจนถึงการอ่านเพื่อวิเคราะห์และสร้างความเข้าใจ กระบวนการ “อ่าน” เพื่อรับสารที่ถูกส่งจากนักเขียนบทละครไปสู่กระบวนการตีความและการผลิตงานศิลปะการแสดงนี้ล้วนทำให้เห็นได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์และความสำคัญที่ศิลปะการละครและงานวรรณกรรมสามารถผสานและส่องทางให้แกกันได้เป็นอย่างดี

1.2 ละครกับทัศนศิลป์และการออกแบบ

เป็นกระบวนการทางศิลปะที่เน้นความสำคัญทางทักษะและกระบวนการรับรู้ทางสายตา ที่ปรากฏความสำคัญในกระบวนการผลิตงานศิลปะการละครอย่างมาก ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงจนถึงการออกแบบแสงในการแสดง กระบวนการทางทัศนศิลป์นี้เข้ามามีส่วนเพื่อช่วยให้ “ภาพ” ที่เกิดจากการแสดงในละครนั้นสามารถเคลื่อนเข้าไปใกล้กับการเป็นภาพจำลองของความจริงได้มากยิ่งขึ้น และจากกระบวนการออกแบบในอดีตที่เน้นการสร้างบรรยากาศที่มีลักษณะของการเป็นภาพจำลองของธรรมชาติให้ได้มากที่สุดนี้เอง จึงได้มีส่วนก่อให้เกิดการพัฒนาไปสู่ระบบของการเรียนการสอนทางด้าน การออกแบบเพื่อการแสดงในระยะต่อมาจนเกิดเป็นการแตกหน่อทางความคิดไปสู่การพัฒนาทางด้าน การสร้างภาพบนเวทีการแสดง

1.3 ละครกับจิตศิลป์

เป็นกระบวนการหนึ่งที่มีความสัมพันธ์และสำคัญต่องานละครนับได้ตั้งแต่การถือกำเนิดขึ้นของศิลปะการแสดง ดนตรีอาจปรากฏมาในรูปของท่วงทำนองและการขับร้องเพื่อประกอบเรื่องไป

จนถึงการมีบทบาทสำคัญในฐานะของการเป็นส่วนที่ช่วยสร้างบรรยากาศและโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับการแสดงตรงหน้า ปัจจุบันนักแต่งเพลงและดนตรีมีบทบาทอย่างสูงในกระบวนการผลิตละคร ผลงานของศิลปินทางดนตรีเหล่านี้ต้องผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และตีความเพื่อให้ดนตรีหรือเสียงประกอบที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นสามารถจะสร้างพลัง ช่วยเล่าเรื่องและทำให้เกิดความรู้สึกในกระบวนการรับรู้ของผู้ชมได้

1.4 ละครกับเทคโนโลยีสมัยใหม่

วิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีที่มีส่วนทำให้ปัจจุบันกระบวนการทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดง รวมทั้งยังกลายเป็นเครื่องมือของผู้กำกับการแสดงและนักออกแบบการละคร เนื่องจากเทคโนโลยีสมัยใหม่เหล่านี้มีส่วนพัฒนาและสามารถสร้างภาพของละครให้ปรากฏขึ้นต่อหน้าของผู้ชมได้อย่างสมจริง รวมทั้งยังสามารถนำพาผู้ชมก้าวไปในจินตนาการได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ความก้าวหน้าทางด้านแสงสี ไฟเวที และรูปลักษณะของกลไกสมัยใหม่ต่างๆ ถูกนำเข้าไปประกอบในการเล่าเรื่อง เพื่อนำพาผู้ชมเข้าไปสู่จินตนาการ ทั้งช่วยให้ผู้ชมได้เข้าใจและตระหนักถึงการเกิดขึ้นของภาพอันมหัศจรรย์ของละครที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า ก่อนที่จะได้ย้อนกลับมาระลึกถึงชีวิตของตนเอง

จากกระบวนการจำแนกและเปรียบเทียบดังที่ปรากฏนั้นได้ทำให้เห็นได้ชัดเจนว่าศิลปะการละครในฐานะของการเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ ได้ปรากฏลักษณะการเป็น “ศิลปะร่วม” อย่างชัดเจน เพราะไม่เพียงแต่รูปแบบเฉพาะที่การละครจะสามารถเกิดขึ้นได้ด้วยการรวมตัวกันของศิลปินจากหลายศาสตร์หลากหลายสาขาเพื่อสรรค์สร้างงานศิลปะการแสดงแล้วนั้น ศิลปะการละครยังแสดงบทบาทสำคัญของการเป็นพื้นที่ที่ศิลปะในทุกแขนงสามารถที่จะนำความพิเศษเฉพาะตนเข้ามารวมส่องทางให้แก่กันได้อย่างสมบูรณ์

2. ความเป็นมาของละครเวทีและพัฒนารด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

2.1 การละครในยุคก่อนประวัติศาสตร์

ประวัติศาสตร์ที่ว่าด้วยความเป็นมาของละครในตะวันตกนั้น ไม่สามารถที่จะระบุช่วงเวลาที่ละครถือกำเนิดขึ้นเป็นครั้งแรกได้อย่างชัดเจนแน่นอน แต่นักประวัติศาสตร์การละครส่วนใหญ่เชื่อกันว่า รูปแบบของละครน่าที่จะเกิดขึ้นจากการถูกใช้เป็นเครื่องมือที่เกี่ยวกับพิธีกรรมตั้งแต่ยุคโบราณ ที่

มนุษย์พัฒนาขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงความศรัทธาที่มีต่อเทพเจ้า รวมทั้งอำนาจลับที่มีอิทธิพลสำคัญต่อการดำรงชีวิต เช่น ในพิธีกรรมขอฝน พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเก็บเกี่ยว หรือ การบูชาขี้เณร ความเชื่อดังกล่าวทำให้เห็นว่าละครนั้นมีรากของการกำเนิดขึ้นในลักษณะของการเป็นส่วนร่วมในความเชื่อที่มีความศักดิ์สิทธิ์และมีความสำคัญในกลุ่ม ซึ่งนอกเหนือจากนั้นในบางวัฒนธรรมละครยังสามารถที่จะกลายเป็นเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเชื่อ เปลี่ยนทัศนคติ หรือปลุกจิตสำนึกในกับคนในกลุ่มหรือหมู่คนดูได้

นอกเหนือจากนี้ การละเล่นและงานเฉลิมฉลองยังนับเป็นรากฐานที่สำคัญของกระบวนการเล่าเรื่องผ่านกิจกรรมพิเศษในโอกาสพิเศษของมนุษย์ในยุคก่อนวัฒนธรรมตัวอักษรอีกด้วย การเล่าเรื่องจากผู้เฒ่าประจำกลุ่ม ผสมผสานกับดนตรีและการเต้นรำ อันนับเป็นเครื่องประกอบการเล่าเรื่องที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยมนุษย์นั้น มีบทบาทพื้นฐานของการเป็นเครื่องมือในการนำพาให้มนุษย์ใช้ความรู้สึกลึกซึ้งและโลดแล่นออกไปจากสภาวะของชีวิตจริง การร้องรำทำเพลงที่สอดประสานกับจังหวะและท่าทางที่สอดประสานกับเนื้อร้องทำหน้าที่ปลอบประโลมให้มนุษย์ลืมความทุกข์โศกและเพลิดเพลินกับกิจกรรมเพื่อความรื่นเริง เพื่อเกิดเป็นผลให้พร้อมเตรียมตัวก้าวเข้าสู่วัฏจักรและบทบาทแท้จริงของการดำรงชีวิตที่จะมาถึงในช่วงฤดูถัดไป

มากไปกว่านั้น การร้องเพลงและเต้นรำ (Dance Drama) ในสังคมยุคโบราณยังทำหน้าที่เพิ่มเติมในส่วนของการเพิ่มพูนความสุขที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมในพิธีกรรม อันถือเป็นรากฐานของการร่วมมือร่วมแรงและการปลดปล่อยบรรเทาอารมณ์ที่เกิดจากพิธีกรรมนั้นๆ ในรอบหนึ่งครั้งต่อปี มันได้นำพามาซึ่งความสุขของความสัมพันธ์กลมเกลียว ห่างไกลจากการสู้รบและการสูญเสียเลือดเนื้อ แต่กลับเชื่อเชิญให้มนุษย์ได้พบกับช่วงเวลาของการพิทักษ์รักษาและการถ่ายทอดความอบอุ่นจากพ่อแม่สู่ลูก จากบรรพบุรุษสู่ลูกหลาน ซึ่งนับได้ว่าการเข้าร่วมในพิธีกรรมต่างๆ เหล่านี้ได้สนองตอบต่อการเกาะเกี่ยวด้วยสายสัมพันธ์แบบครอบครัวให้แน่นหนามากยิ่งขึ้น (Wickham, 2003: 17)

2.2 การละครสมัยกรีกโบราณ

ประวัติศาสตร์การละครถือว่าจุดกำเนิดของการละครตะวันตก เริ่มปรากฏเป็นรูปเป็นร่าง และมีรูปแบบที่แน่นอนครั้งแรกในสมัยกรีกโบราณ จากการอ้างอิงในความเรียงเรื่องแรกของทฤษฎีวรรณกรรมเรื่อง Poetics หรือ ประพันธ์ศิลป์ ของ อริสโตเติล นักปราชญ์ชาวกรีก ตั้งแต่ราว 330 ปี

ก่อนคริสตกาล โดยเชื่อว่าการละครของกรีกนั้น มีที่มาจากการเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบูชาเทพไดโอนิซัส (Dionysus) เทพเจ้าแห่งเหล้าองุ่นและไวน์ ที่คนกรีกถือเป็นเทพผู้คุ้มครองทั้งทางด้านเกษตร และการละคร บ้างเชื่อว่าเป็นเพราะในการเฉลิมฉลองเทศกาลแห่งการเก็บเกี่ยวที่มีการร้องรำทำเพลงเพื่อบูชาเทพไดโอนิซัสนั้น ชาวกรีกมักจะร่วมกันร้องรำทำเพลงหลังจากที่ได้ดื่มเหล้าองุ่นกันจนเมามาย นั่นเป็นเหตุที่ว่าชาวกรีกถือว่าเทพไดโอนิซัสเป็นตัวแทนแห่งการปลดปล่อยจากสภาวะปกติ ไปสู่สภาวะอันเป็นสุขที่ทำให้พวกเขาได้เข้าไปใกล้กับเทพเจ้ามากยิ่งขึ้น

รูปแบบของบทละครกรีกนั้น โดยทั่วไปมักจะมีลักษณะแบบแผนของการประพันธ์ที่แน่นอน ประกอบด้วยรูปแบบของงานเขียนแบบร้อยกรองหรือบทกวี และผูกเรื่องต่อเข้ากันด้วยเหตุการณ์ต่างๆ (Episodes) โดยแทรกด้วยบทร้อง (Odes) โดยที่เนื้อเรื่องนั้น มักจะมีที่มาจากเรื่องราวของเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ หรือเป็นเรื่องเล่าจากตำนานและเทพนิยาย โดยสามารถที่จะแบ่งกลุ่มออกได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ ละครแบบโศกนาฏกรรม หรือที่เรียกละครแบบแทรกจิตี (Tragedy) ละครแบบสุขนาฏกรรมหรือที่เรียกละครแนวคอมเมดี้ (Comedy) รวมทั้งละครตลกเสียดสีในแบบที่เรียกแซเทออร์ (Satyr)

2.2.1 ละครแทรกจิตี (Tragedy) หรือ โศกนาฏกรรม

แทรกจิตี มีรากมาจากภาษากรีกที่เกิดจากการผสมคำว่า Tragos ซึ่งแปลว่า แพะ กับคำว่า Aeidein หรือ Ode ที่แปลว่าบทเพลง แทรกจิตี จึงมีความหมายเบื้องต้นที่แปลว่า “เพลงแพะ” ซึ่งสันนิษฐานว่าน่าจะมีที่มาจากการใช้แพะในพิธีการบูชาแด่เทพไดโอนิซัส หรือด้วยความหมายที่เกิดจากการเรียกตัวละครหนึ่งในพิธีบูชาแด่เทพแซเทออร์ (Satyr) ที่ตามตำนานกล่าวว่ามีลักษณะแบบครึ่งคนครึ่งแพะ ละครแทรกจิตี หรือ โศกนาฏกรรมนี้ เป็นละครรูปแบบเก่าแก่ที่เทียบเคียงได้กับการบูชาเทพเจ้า มีรูปลักษณะคล้ายพิธีกรรม ที่ในระยะแยกมีนักบวชเป็นผู้ทำพิธีผ่านการร้องเพลงสวดเพื่อเล่าเรื่อง ทั้งเรื่องราวที่ใช้ประกอบการเล่าเรื่องในละครก็เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้า หรือวีรบุรุษ ที่เน้นการนำเสนอชะตากรรมของมนุษย์ที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้โดยมีจุดประสงค์เพื่อเตือนใจผู้ชมให้นำไปใช้เพื่อให้เกิดการเข้าใจชีวิต ดังที่สโตส ปันธุมโกมล ได้อธิบายถึงเอกลักษณ์สำคัญไว้ว่า จะต้องประกอบด้วย

1. ต้องเป็นเรื่องที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานของมนุษย์ และจบลงด้วยความหายนะของตัวเอง
2. ตัวเอกจะต้องมีความยิ่งใหญ่ (tragic greatness) เหนือคนทั่วไป แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องมีข้อบกพร่องหรือผิดพลาด (tragic flaw) ที่เป็นเหตุของหายนะที่ได้รับ
3. ฉากต่างๆ ที่แสดงถึงความทรมานของมนุษย์ จะต้องมีส่วนทำให้เกิดความรู้สึกลังสางและความกลัว (fear) อันจะนำผู้ชมไปสู่ความเข้าใจชีวิต (enlightenment)
4. มีความเป็นเลิศในเชิงศิลปะและวรรณคดี
5. ให้ความรู้สึกอันสูงส่งหรือความผ่องแผ้วในจิตใจ (Exaltation) และการชำระล้างจิตใจจนบริสุทธิ์ (Catharsis) (นพมาศ แวหงส์ [บรรณาธิการ], 2550: 16)

2.2.2 ละครคอเมดี้ (Comedy) หรือ สุขนาฏกรรม

เป็นละครประเภทตลกขบขัน เกิดมาจากการผสมคำกรีกโบราณ ที่แปลว่าความสนุกสนาน เข้ากับคำว่า บทเพลง นั่นจึงแสดงให้เห็นลักษณะเฉพาะบางประการของละครประเภทนี้ ได้แก่ การเป็นละครที่พัฒนามาจากการร้องเพลงสนุกสนานเฮฮาของพวกที่ติดตามขบวนแห่เทพไดโอนิซัส หลังจากที่ดื่มเหล้าจนมึนเมา จนเกิดการพัฒนาใส่บทเจรจาและกลายมาเป็นรูปแบบชนิดหนึ่งของละครชั้นในที่สุด บ้างก็ว่าเป็นละครที่มีพัฒนาการมาจากขบวนแห่เพื่อความสนุกสนานในงานเทศกาล พร้อมกับบทเพลงที่มีการขับร้องร่วมกัน ก่อนที่จะได้มีการพัฒนาจนเกิดเป็นละครที่มีนัยตอบสนองให้เกิดความรื่นเริงในหมู่ผู้ชม โดยที่ในการแสดงละครคอเมดี้มักจะถูกประกอบไปด้วยนักแสดงและเหล่านักร้อง ซึ่งถึงแม้ว่าละครคอเมดี้ หรือ ละครแบบสุขนาฏกรรมนี้จะได้รับการยกย่องในแง่ของความคิดซึ่งน้อยกว่าละครแทรกจิต แต่ก็เป็นรูปแบบของการละครที่ได้รับความนิยมอย่างมาก

2.2.3 ละครตลกเสียดสี (Satyr Play)

แซเทออร์ (Satyr) เป็นสัตว์ครึ่งคนครึ่งแพะในเทพนิยายที่มีบทบาทเป็นผู้ตลกสอยหยอตามเทพไดโอนิซัส ผู้อุปถัมภ์งานศิลปะการละคร ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ได้สะท้อนถึงรูปแบบดั้งเดิมของละครตลกแซเทออร์ว่าเป็นละครที่ใช้แสดงเพื่อปิดท้ายการแข่งขันละครโศกนาฏกรรมในเทศกาลประกวดละคร โดยมีลักษณะสำคัญเป็นละครที่มักแสดงเนื้อเรื่องล้อเลียนเสียดสีกับเนื้อเรื่องที่ปรากฏในละครแทรกจิตซึ่งได้ทำการแสดงไปก่อนหน้าในวันนั้น โดยมีจุดประสงค์ในการคลายความเครียดให้กับผู้ชม

หรือเน้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการล้อเลียนตำนานปกรณัมของเทพเจ้ากรีก เป็นต้น ในลักษณะ
 ธรรมชาติของละครเช่นนี้จึงเป็นเหตุให้ละครแซเทออร์มีลักษณะเฉพาะอันแตกต่างจากละคร
 สุขนาฏกรรมอย่างสิ้นเชิง

เชื่อกันว่าละครตลกแซเทออร์ สะท้อนรูปแบบและบรรยากาศของเทศกาลบูชาเทพไดโอนีสัสได้
 ใกล้เคียงกว่าละครโศกนาฏกรรม ทั้งนี้เพราะเห็นได้ว่าแม้ละครโศกนาฏกรรมจะมีที่มาจากพิธีขับ
 เพลงสดุดีในเทศกาลไดโอนีสเซียจามการสันนิษฐานของอริสโตเติล แต่ละครโศกนาฏกรรมกลับมี
 รูปแบบและบรรยากาศเคร่งขรึมต่างจากบรรยากาศในงานเทศกาลดังกล่าวที่เต็มไปด้วยความ
 สนุกสนาน เสียวอีกทีก็กรีกโครม และความลามกที่เกิดจากความเมามายไม่ได้สติ ซึ่งเห็นได้ใน
 ละครตลกแซเทออร์ นักแสดงละครตลกแซเทออร์ในสมัยคลาสสิกมีเพียงหนึ่งแพะผืนเล็กๆพันเอว
 เพื่อรำลึกถึงพิธีกรรมดั้งเดิมที่ผู้นำในพิธีจะต้องนุ่งห่มหนึ่งแพะ นอกจากนี้ยังต้องติดลึงค์จำลองไว้ที่
 ท่อนกลางของลำตัวด้วย (กุลวดี มกรภิรมย์, 2552: 45)



ภาพที่ 2.1 : (ภาพซ้าย) นักแสดงสวมเครื่องแต่งกายแบบแซเทออร์ในมือถือกระบองรูปอวัยวะเพศชาย
 (ภาพขวา) นักแสดงสวมเครื่องแต่งกายแบบแซเทออร์ โดยมีลึงค์จำลองห้อยติดรอบเอว
 ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://www.doakisland.com/school/Greeks/GREEKINDEX2007.html>
 (ภาพขวา) <http://www.didaskalia.net/issues/8/6/>

2.2.4 เครื่องแต่งกายของนักแสดงในละครกรีก

สิ่งที่โดดเด่นเป็นอย่างมากสิ่งหนึ่งในองค์ประกอบทางด้านเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง
 ของการละครแบบกรีกโบราณได้แก่ หน้ากาก (Mask) จากสาเหตุที่นักแสดงหลักในละครกรีกถูก

กำหนดจำนวนอยู่ที่ 3-5 คนและทั้งหมดนั้นเป็นนักแสดงชายล้วน ด้วยสังคมกรีกนั้นเป็นสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่และมีฐานะเป็นผู้ปกครอง จึงยังไม่มีที่ยอมรับให้ผู้หญิงได้มีความสามารถเป็นนักแสดงได้ บทบาทของตัวละครฝ่ายหญิงจึงมักรับบทโดยนักแสดงชาย ดังนั้นการแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการใช้หน้ากากจึงมีส่วนช่วยให้ผู้ชมสามารถที่จะระบุเพศ อารมณ์ อายุ และฐานะตลอดจนชั้นชั้นของตัวละครในการแสดงได้ ซึ่งนักแสดงหลักที่ต้องสวมหน้ากากเป็นตัวละครต่าง ๆ นั้น จะถือโอกาสเปลี่ยนหน้ากากในระหว่างที่นักแสดงร้องหรือ คอรัส ทำการร้องเพลงเพื่อเปลี่ยนฉาก ซึ่งหน้ากากนี้อาจจะทำจากไม้ที่มีน้ำหนักรเบา ทาสี และมีการตกแต่งอย่างสวยงาม และใช้งานได้ด้วยวิธีการสวมหน้ากากนั้นครบทั้งสี่ประการ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 2.2 : หน้ากากละครแนวโศกนาฏกรรมและสุขนาฏกรรม

ที่มา : <http://www.theatre.ubc.ca/fedoruk/dionysus/>

ทั้งนี้มีความนิยมที่จะสร้างใบหน้าโดยเฉพาะช่องปากให้มีการแสดงออกถึงอารมณ์ของตัวละครนั้นๆ อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะโกรธ เศร้า หรือ ร้องไห้ รวมถึงประดับประดาตกแต่งด้วยผมและทาสีให้สวยงาม นอกจากนี้บริเวณช่องเปิดของส่วนปากที่หน้ากากยังช่วยในการทำหน้าที่เป็นดังเครื่องกระจายเสียงให้กับนักแสดงเพื่อที่จะสามารถส่งเสียงให้ดังไปยังผู้ชมบนอัฒจันทร์ได้อย่างชัดเจนอีกด้วย ดังนั้นหากจะพิจารณาอย่างลึกซึ้ง จึงเห็นได้ว่าการสวมหน้ากากของนักแสดงกรีกในความหมายของการละครกรีกเดิม จึงไม่ได้เป็นเพียงหนึ่งในเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง แต่ยังคงมีบทบาทในการเป็นอุปกรณ์ช่วยให้นักแสดงได้ก้าวเข้าสู่บทบาท (Persona) และสามารถเป็นตัวละครได้อย่างสมบูรณ์อีกด้วย

ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของเครื่องแต่งกายนั้น พบว่านักแสดงสวมเสื้อผ้าที่มีรูปแบบไม่แตกต่างจากเครื่องแต่งกายที่ใช้สวมใสในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ นักแสดงกรีกจะสวมชุดที่เรียกว่า คีตัน (Chiton) อันเป็นลักษณะเฉพาะของเครื่องแต่งกายแบบกรีกที่เกิดจากการห่มผ้าผืนเดียวแล้วจับกลีบพร้อมกับกลัดตรึงให้อยู่บนร่างกายด้วยเข็มกลัด แต่จากการที่เครื่องแต่งกายในละครกรีกจำเป็นจะต้องบอกว่าตัวละครเป็นใคร มีอาชีพหรือชนชั้นใด เครื่องแต่งกายยังต้องทำหน้าที่เสริมในการช่วยนักแสดงเช่นในกรณีที่นักแสดงชายต้องเล่นบทบาทเป็นเพศหญิงอีกด้วย ยกตัวอย่าง เช่น เมื่อรับบทเป็นตัวละครหญิง นักแสดงชายต้องสวมหน้าอกหรือหน้าท้องปลอม ที่เรียกว่า Prosterniad เพื่อปรับร่างกายของนักแสดงชายให้ดูมีความเป็นผู้หญิงมากขึ้น รวมทั้งการที่หน้าอกของตัวละครเพศหญิงจำต้องมีดวงตาและริมฝีปากที่ใหญ่กว่าตัวละครเพศชาย และเพื่อให้คนดูในระยะไกลสามารถที่จะมองเห็นนักแสดงได้ชัดเจน พวกเขาจะนิยมสวมรองเท้าที่มีพื้นหนาและสูงเพื่อทำให้ร่างกายดูสูงส่งมากขึ้น เรียก Cothornous หรือ Buskin อันเป็นรองเท้าไม้ที่รองส้นหนาเพื่อให้ผู้ใส่ดูสูงกว่าปกติ รวมทั้งพวกเขายังนิยมตกแต่งเสื้อผ้าด้วยลวดลายที่มักจะเป็นลายเส้นแนวตั้ง เพื่อการลวงสายตาให้ดูสูงขึ้น ทั้งนี้เครื่องแต่งกายยังสามารถแสดงสถานะบางอย่างของตัวละครได้ เช่น หากตัวนักแสดงสวมชุดคลุมยาวแค่ว่า หมายถึง เขากำลังรับบทเป็นชายหนุ่ม แต่หากผ้าคลุมนั้นยาวกรอมเท้า จะหมายถึงคนแก่ ในขณะที่ตัวละครเพศหญิงสวมได้แต่ผ้าคลุมยาวกรอมเท้าเท่านั้น นอกเหนือจากนี้ยังปรากฏการใช้สัญลักษณ์อื่นๆ เช่น การใช้สีและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย เช่น ชุดสีม่วง หมายถึงตัวละครเป็นผู้ที่มีชนชั้นสูงและฐานะดี สีขาว หมายถึงตัวละครนั้นมีอายุมาก หากตัวละครสวมวิกผมสีแดง หมายถึงบทบาทหรือผู้ใช้ และหากตัวละครถือดาบอยู่ในมือ หมายถึงบทบาทหาร ส่วนเทพเจ้ามักสวมชุดสีทองที่มีพู่ห้อย เป็นต้น

ซึ่งในละครแบบแซเทอร์ที่เป็นละครตลกเสียดสี ยังพบเครื่องแต่งกายรูปแบบประหลาดของนักแสดงที่รับบทเป็นตัวแซเทอร์ อันประกอบไปด้วยผืนหนังชิ้นเล็กๆ ที่สวมไว้รอบเอวแล้วมีลึงค์จำลองยึดติดอยู่ อันเป็นสัญลักษณ์ที่ทำให้นึกถึงบรรดาสัตว์ครึ่งคนครึ่งแพะในเทพนิยายที่เป็นสมุนรับใช้ของเทพไดโอนีซัส



ภาพที่ 2.3 : รูปแบบการแต่งกายในลักษณะต่างๆของนักแสดงละครเวทีในสมัยกรีกโบราณ

ที่มา : (Wickham, 2003: 19)

2.3 การละครสมัยโรมันโบราณ

ชาวโรมันโดยพื้นฐานเป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบความบันเทิงเป็นชีวิตจิตใจ พวกเขานิยมการเล่นและงานมหรสพโดยเฉพาะในงานเทศกาลต่างๆ ลักษณะของละครแบบโรมันนั้นจึงประกอบไปด้วยการแสดงที่หลากหลาย แต่จากการที่โรมันได้รับอิทธิพลทางการละครมาจากกรีกเสียมาก จึงทำให้งานละครส่วนใหญ่ของโรมันนั้นนอกเหนือจากการมีพื้นฐานที่พัฒนามาจากบทละครแบบกรีก รวมทั้งมีเนื้อเรื่องที่มาจากละครกรีกแล้ว ยังมักจะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในประเทศกรีกเป็นส่วนใหญ่ นักแสดงแต่งกายแบบกรีก และมีการสวมหน้ากากแบบกรีกอีกด้วย ทั้งนี้แม้ว่าจะไม่ปรากฏหลักฐานทางด้านการละครในจักรวรรดิโรมันมากเท่ากรีก แต่ก็พบว่าโรมันนิยมชมการแสดงละครในฐานะของการเป็นส่วนหนึ่งของการบันเทิงหรืองานรื่นเริงมากกว่า ทั้งนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความนิยมที่จะดัดแปลงละครกรีกให้สอดคล้องกับรสนิยมของตน ซึ่งบางครั้งยังส่อนัยของการล้อเลียนละครแบบกรีกอีกด้วย



ภาพที่ 2.4 : ภาพนักสู้ (Gladiators) และ นักมวยปล้ำโรมัน ขณะต่อสู้กันเองและต่อสู้กับสัตว์ร้าย

ที่มา : (ภาพถ่าย) http://romanhistoricalbooksandmore.freesevers.com/p_g5.htm และ

(ภาพขาว) <http://www.independent.co.uk/life-style/history/worlds-bestpreserved-gladiatorial-relics-are-discovered-in-the-suburbs-of-york-1993282.html?action=Gallery>

จากการที่โรมันมุ่งเน้นความสนุกสนานในการแสดงเพื่อความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ จึงพบว่างานละครมักจะมีเนื้อหาที่ตอบสนองต่อการบันเทิงเรีงมย์มากกว่าละครกรีก บางครั้งเน้นเรื่องตลกหยาบโหลน หรือการแสดงประเภทละครใบ้ที่มีท่าทางการแสดงที่ถูกสร้างขึ้นอย่างจงใจเพื่อล้อเลียนกลุ่มคนชั้นสูง หรือเรื่องราวตามตำนาน ไม่เว้นแม้แต่เรื่องราวที่มีเนื้อหาล้อแหลม เรื่องการคบชู้ การเต้นรำเกือบเปลือย กายกรรม หรือตลกสัปดน อันเป็นผลทำให้สถานะของนักแสดงละครในอาณาจักรโรมันถูกมองในสถานภาพที่ต่ำกว่านักแสดงละครตามความคิดของกรีกโบราณ

เมื่อเป็นเช่นนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมเนียมในการชมการแสดงของชาวโรมัน ความบันเทิงในแบบสุดโต่งของโรมันจึงปรากฏขึ้น ยังผลให้บางครั้งศาสนจักรก็ไม่อาจที่จะยอมรับได้ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงประเภทที่มีการใช้บทสนทนาหยาบโหลน ฉากเปลือยที่ใช้โสเภณีเล่นจริงในฉากข่มขืนบนเวทีการแสดง การต่อสู้อย่างถึงแก่ชีวิตของบรรดานักสู้ นักมวยปล้ำ หรือ Gladiators ทั้งที่สู้กับคนและที่สู้กับสัตว์ร้ายต่างๆ มีการประหารนักโทษหรือพวกคริสเตียนจริงๆในฉากที่ต้องมีการฆาตกรรม หรือประหารชีวิตบนเวทีการแสดง เป็นต้น ในขณะที่ผู้ชมชาวโรมันก็รับชมการแสดงเหล่านั้นอย่างรื่นเริงบันเทิงใจ และนอกเหนือจากนั้น คนโรมันยังนิยมชมการแข่งรถ การแข่งม้า การแข่งขันการต่อสู้ของนักมวยปล้ำ รวมถึงกายกรรมต่างๆอีกด้วย ทั้งนี้ทั้งนั้นนักสู้หรือนักมวยปล้ำที่ส่วนใหญ่เป็นทาสหรือเชลยโรมันนั้นก็มักจะทำการฝึกฝนเพื่อเข้าต่อสู้อย่างดุเดือดเพื่อให้ได้ชัยชนะจนบางครั้งต้องถึงแก่ชีวิต นั่น

เป็นเพราะว่าหากนักสู้คนใดได้รับชัยชนะย่อมหมายถึงความเป็นอิสระจากการเป็นทาส รวมไปถึงการได้รับชื่อเสียงเกียรติยศ

ทั้งนี้จากการที่บรรดาผู้ชมชาวโรมันก็สนุกสนานกับการแสดงแบบที่เป็นอยู่และชื่นชอบการแสดงแบบนั้นอย่างมาก พวกเขามักจะส่งเสียงเชียร์ฝ่ายที่ตนชอบ โห่ร้องเมื่อผู้แพ้จำต้องเสียที และปรบมือชื่นชอบยามผู้ที่ตนสนับสนุนได้รับชัยชนะอยู่บ่อยๆ ทำให้นักแสดงไม่อาจที่จะใช้เสียงเพื่อเล่าเรื่องหรืออธิบายเนื้อเรื่องได้มากนัก พวกเขาจึงพยายามที่จะสร้างรหัสที่สำคัญเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจตัวละครหรือแบ่งแยกฝ่ายในการแสดงได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น หากว่าตัวละครนั้นสวมวิกผมสีดำ จะหมายถึงตัวละครของชายหนุ่ม วิกผมสีแดงหมายถึงทาส การสวมชุดขาวหมายถึงตัวละครชายแก่ ชุดสีม่วงหมายถึงชายหนุ่ม และชุดสีเหลืองหมายถึงตัวละครเพศหญิง เป็นต้น โดยเนื้อเรื่องของละครที่โรมันนิยมนำมาเล่นเสมอๆ คือเรื่องราวตลกขบขัน ที่มีลักษณะของการผิดฝาผิดตัว เช่นเทพเจ้าแปลงร่างเป็นมนุษย์ เป็นต้น

2.3.1 ละครสุขนานุกรมแบบโรมัน

ถือเป็นรูปแบบของการละครที่มีความสำคัญมากในสมัยอาณาจักรโรมัน นอกเหนือจากการพัฒนามาจากการผสมผสานรูปแบบของการละครกรีกทั้งละครใบ้ ละครคอเมดี้ และละครแซเทออร์ รวมไปถึงจนถึงรูปแบบของการแสดงที่นักแสดงยังคงสวมหน้ากากแบบนักแสดงในละครกรีกแล้วนั้น ละครสุขนานุกรมแบบโรมันยังสอดคล้องกับรสนิยมและแสดงออกถึงความชื่นชอบในเรื่องบันเทิงเรีงมย์ของชาวโรมันได้อย่างชัดเจน

ทั้งนี้ละครสุขนานุกรมแบบโรมันนั้นสามารถที่จะแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.3.1.1 Fabula Palliata อันเป็นเรื่องที่แปลมาจากบทละครกรีก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานของมีแนนเดอร์ (Menander) ที่เป็นที่ยอดนิยมของชาวโรมัน นอกจากนี้ยังมีการเขียนขึ้นใหม่ในภาษาลาตินโดยนักเขียนบทละครชาวโรมันที่ยึดเอาแนวทางของมีแนนเดอร์เป็นต้นแบบ โดยเรื่องราวที่ปรากฏในละครนั้นมักเป็นเรื่องราวในครอบครัวที่เกิดขึ้นในประเทศกรีก มีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชาวกรีก มีลักษณะของการตลกแบบหยาบโหล่นและมีเรื่องผิดฝาผิดตัว ซึ่งรูปแบบของละครนี้เรียกตามเครื่องแต่งกายของนักแสดงที่สวมผ้าคลุมตัวยาวแบบกรีก (Pallium หรือ Himation ในภาษากรีก)

ในละครสุขนานุกรมแบบปาลีอาตา นักเขียนบทละครสร้างบรรยากาศที่ไม่ใช่โรมัน ด้วยการใช้นครรัฐกรีกแห่งหนึ่งที่มีกเป็นเอเธนส์เป็นฉากท้องเรื่อง นอกจากนี้ยังใช้ตัวละครและเสื้อผ้าที่เป็นกรีก สาเหตุที่ต้องทำเช่นนั้นเนื่องจากนักเขียนไม่อาจให้หนุ่มโรมันสมัยสาธารณรัฐ ผู้ได้รับการอบรมมาอย่างเคร่งครัดให้อยู่ในระเบียบวินัย เป็นคนบ้ำระทำแบบตัวละครในละครสุขนานุกรมแนวใหม่ของกรีกได้ นอกจากนี้ยังเป็นไปไม่ได้เลยที่นักเขียนบทละครจะให้ตัวละครที่เป็นชาวโรมันประพฤติผิดประเวณี เพราะบทละครสุขนานุกรมโรมันเขียนในสมัยสาธารณรัฐที่เคร่งครัดเรื่องศีลธรรม และให้ความสำคัญกับสถาบันครอบครัวเป็นอย่างสูง อย่างไรก็ตามชาวโรมันยอมรับเรื่องดังกล่าวได้หากเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในฉากดั้งเดิมคือที่กรีซและตัวละครมิใช่ชาวโรมัน (กุลวดี มกรภิรมย์, 2552: 125)

2.3.1.2 Fabula Togata เป็นรูปแบบของละครสุขนานุกรมที่ถึงแม้จะมีรูปแบบบางประการที่ได้แรงบันดาลใจมาจากละครแบบกรีก แต่จะมีเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอาณาจักรโรมันหรือ มีเนื้อหาที่ชาวโรมันเข้าใจและคุ้นเคยเป็นหลัก อันแสดงให้เห็นได้จากชื่อของรูปแบบการแสดงละครที่มีที่มาจากชื่อเรียกเครื่องแต่งกายของนักแสดงที่เรียก โทกา (Toga) อันเป็นเสื้อคลุมแบบสวมที่มีลักษณะเป็นแบบโรมัน

2.3.2 ละครโศกนาฏกรรมแบบโรมัน

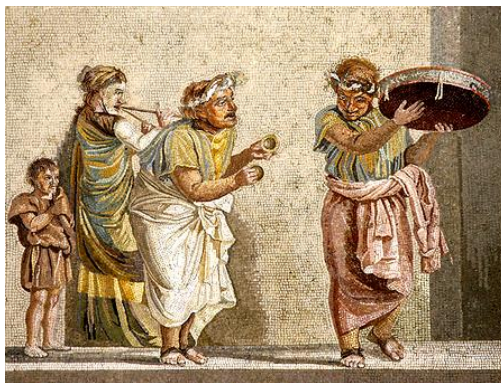
เนื่องจากพื้นฐานของชาวโรมันเป็นพวกที่นิยมความบันเทิงเรีงรมย์เป็นหลัก ชาวโรมันดูละครเพื่อความสนุกสนานและไม่ชอบที่จะคิดวิเคราะห์เหมือนดังเช่นคนกรีก ทำให้ละครแบบโศกนาฏกรรมแบบกรีกไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนักในจักรวรรดิโรมัน ส่วนใหญ่ที่ปรากฏมักเป็นการนำบทละครเดิมของกรีกมาปรับเปลี่ยนใหม่ให้สอดคล้องกับความนิยมแบบโรมัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง Oedipus หรือ Medea ที่มีการนำมาประยุกต์ใหม่ในสมัยโรมันอย่างชัดเจน แม้ว่าส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะของการละครเพื่ออ่านมากกว่าการนำมาแสดงสดก็ตาม แต่สิ่งหนึ่งที่พิเศษกว่าคือในฉากที่เน้นการนำเสนออารมณ์ของตัวละครอย่างสุดโต่ง หรือ ฉากที่แสดงให้เห็นภาวะอันโหดร้ายของชะตากรรมของตัวละครนั้น มักเป็นสิ่งที่ชาวโรมันชื่นชอบเป็นพิเศษ และในบทละครก็ได้มีการขยายเนื้อหาดังกล่าวเพิ่มเติม เช่นในฉากที่อติปุสควักลูกตาของตน หรือ มีเดียลงมือฆ่าลูกชายทั้งคู่ ละครโศกนาฏกรรมแบบโรมันก็จะนำมาแสดงบนเวทีการแสดงเพื่อสร้างความสยดสยองให้เกิดขึ้นต่อหน้าผู้ชม ทั้งที่จริงหากเป็นไปตามประเพณีนิยมของการละครกรีกแล้วฉากต่างๆเหล่านี้จะปรากฏในส่วนหลังเวทีการแสดงและผู้ชมรับรู้ถึงความโหดร้ายนั้นได้ผ่านจากคำบอกเล่าของนักร้องหมู่ หรือ Chorus ที่บรรยาย

ภาพต่างๆให้ผู้ชมแทน ซึ่งกระบวนการนี้เองที่มีส่วนให้นักร้องหมู่ในละครสมัยโรมันเริ่มที่จะลดความสำคัญลงไปและเนื้อหาตลอดจนแนวทางของละครโศกนาฏกรรมแบบโรมันค่อนข้างไปทางละครแบบประโลมโลก หรือ Melodrama เสียมากกว่า

2.3.3 ละครใบ้ (Mime) และ แพนโทไมม์ (Pantomime)

เนื่องจากว่าธรรมชาติพื้นฐานของคนโรมันนิยมความบันเทิงเป็นหลักมากกว่าที่จะพิจารณาขบคิดถึงความหมายของชีวิตหรือตั้งคำถามกับโชคชะตาและถกเรื่องปรัชญาเช่นที่ปรากฏในการละครแบบกรีก คนโรมันจึงชื่นชอบการแสดงที่ดูง่ายและมีจุดหมายเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก อันเป็นไปในช่วงปลายของอาณาจักรโรมัน ละครใบ้ หรือ Mime ที่มีความใกล้เคียงกับการแสดงกายกรรม ที่นักแสดงทำท่าทางต่างๆโดยไม่ต้องพูดหรือกล่าวบทสนทนากลายเป็นการบันเทิงอย่างหนึ่งที่ได้รับค่านิยมมาก จนกระทั่งนักแสดงอาจลดบทบาทจนเหลือเพียงคนเดียวที่สามารถเล่นได้ทุกบทบาทตามที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง และแยกการแสดงบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ เต็มรับ ร้องเพลง ในขณะที่เหล่าคอรัสมีหน้าที่ร้องประกอบเพื่อบรรยายเรื่องราวหรือการกระทำต่างๆของตัวเอกในเรื่อง เนื้อหาส่วนใหญ่มุ่งเน้นความพยายามในการสร้างเสียงหัวเราะโดยการล้อเลียนชนชั้นกลางในสังคมโรมัน รวมไปถึงจนถึงการใช้เนื้อหาที่มีที่มาจากเทพปกรณัม และมีฉากร้องรำทำเพลง ฉากลามกสัปดน การเต้นรำ กิ่งเปลือย ไปจนถึงการเล่นมุขและกายกรรม ซึ่งก็มีหลักฐานว่าในการแสดงละครใบ้แบบโรมันนี้มีการยอมรับให้นักแสดงหญิงสามารถที่จะร่วมแสดงได้อย่างไม่ผิดประเพณี และเป็นการแสดงที่ไม่มีการสวมหน้ากาก

ควบคู่ไปกับการปรับแปลงละครสุชนาฏกรรมและโศกนาฏกรรมแบบกรีก ละครใบ้ หรือ ไมม์ (Mimes หรือ Mimos) ก็เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมชาวโรมันไม่น้อย ละครใบ้มีที่มาจากแถบซีราคูส (Syracuse) และเริ่มนิยมนำแสดงในราวศักราชที่ 4 ก่อนคริสตกาล โดยมีทั้งนักแสดงชายและหญิง ซึ่งละครใบ้แบบไมม์นั้นจะมีการนำเสนอผ่านบทพูดคนเดียว (Monologue) บทสนทนา การเต้นรำ การร้องเพลง และการใช้ทักษะของนักแสดงด้านต่างๆ เช่น กายกรรม เพื่อช่วยเสริมให้การนำเสนอเรื่องราวที่มักนำมาจากเทพปกรณัม น่าสนใจมากขึ้น อันเป็นลักษณะเฉพาะที่ตรงข้ามกับรูปแบบของละครที่เรื่องราวถูกพัฒนาจากโครงสร้างของเนื้อเรื่องไปจนถึงลักษณะของตัวละครที่ถูกนำเสนอผ่านหน้าฉาก ความน่าสนใจของละครใบ้จึงเกิดขึ้นจากความหลากหลายของทักษะและความสามารถพิเศษของนักแสดงในด้านต่างๆ (Zarrilli, 2006: 102)



ภาพที่ 2.5 : ภาพโมเสกที่เมืองปอมเปอี แสดงภาพนักแสดงและนักดนตรีชาวโรมัน
ที่มา : <http://fiveprime.org/hivemind/Tags/mosaic,pompeii>

ส่วนการแสดงในแบบแพนโทไมม์ หรือ Pantomime นั้น เชื่อกันว่ามีที่มาจากทางตอนใต้ของอิตาลี ก่อนที่จะเข้ามาเป็นที่นิยมในอาณาจักรโรมัน ซึ่งเป็นการแสดงที่เน้นรายละเอียดที่ท่าทางและการเต้นของนักแสดงที่สวมหน้ากากอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้เนื่องจากว่านักแสดงไม่จำเป็นต้องพูดบทสนทนาใดๆ จึงทำให้หน้ากากของละครแบบแพนโทไมม์นั้นไม่จำเป็นต้องมีช่องปาก ซึ่งก็เป็นที่เชื่อกันว่าการแสดงนี้น่าจะมีที่มาจากละครแบบโศกนาฏกรรมของกรีกที่ประยุกต์เปลี่ยนบทพูดให้กลายเป็นท่าทางที่สอดคล้องกับท่วงทำนองของนักแสดงแทน

นอกเหนือจากการฟื้นฟูละครสุขนานุกรมและโศกนาฏกรรมแล้วนั้น ละครใบ้และการละครแบบใหม่เรียกแพนโทไมม์ (Pantomime) ได้ถูกพัฒนาและได้รับความนิยมมากขึ้นในช่วงต้นของจักรวรรดิโรมัน ในละครใบ้แบบแพนโทไมม์นั้น นักแสดงที่ไม่เอ่ยคำพูดใดๆ (ใบหน้าซ่อนอยู่ภายใต้หน้ากากที่ไม่มีช่องปาก) จะแสดงเดี่ยวคู่ไปกับท่วงทำนองที่ขับร้องโดยนักร้องหมู่และ/หรือนักดนตรี ในบทบาทที่ดึงมาจากเทพปกรณัม หรือ จากการละครแบบแผน (Zarrilli, 2006: 104)

2.3.4 เครื่องแต่งกายของนักแสดงในละครโรมัน

ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายนั้น เนื่องจากว่าโรมันได้รับอิทธิพลทางการละครมาจากกรีก ทำให้โดยพื้นฐานนักแสดงละครโรมันจะทำการแสดงโดยการสวมหน้ากาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในละครโศกนาฏกรรม สุขนานุกรม และแพนโทไมม์ แต่ทั้งนี้เนื่องจากความนิยมในการสร้างลักษณะตัวละครแบบสำเร็จรูป (Stock characters) จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ตัวละครในแบบโรมันมักจะมีการ

สวมใส่เสื้อผ้าและมีรูปลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นตัวละครนั้นๆ อย่างชัดเจน ผ่านรูปแบบของเครื่องแต่งกายและสีที่ปรากฏ ตัวอย่างเช่น ตัวละครชายหนุ่ม จะสวมเสื้อคลุมยาวสีม่วง ตัวละครโสเภณีจะมีทรงผมที่ซับซ้อนและสวมชุดสีเหลือง ตัวละครทาสหรือคนรับใช้จะสวมเสื้อคลุมตัวสั้นและมีหน้าท้องพร้อมสวมหน้ากากที่มีปากอ้า และหากตัวละครนั้นเป็นเทพเจ้าที่เสื้อคลุมก็จะประดับประดาไปด้วยพู่ห้อยสีทอง เป็นต้น

ทั้งนี้เนื่องจากละครโรมันได้รับอิทธิพลมาจากละครแบบกรีก จึงทำให้การใช้หน้ากากในการแสดงถือเป็นอีกหนึ่งความสำคัญที่ยังคงนิยมต่อมา หน้ากากแบบโรมันนั้นยังคงมีลักษณะไม่ต่างจากหน้ากากที่ใช้ในการแสดงละครกรีกที่สวมครอบลงปิดทั้งศีรษะและมีการแสดงความรู้สึกบนใบหน้าอย่างชัดเจน นอกเหนือจากนั้นยังมีการตกแต่งที่แสดงบุคลิกลักษณะของตัวละครอย่างชัดเจนอีกด้วย โดยมีเฉพาะละครแพนโทไมม์เท่านั้นที่นักแสดงจะสวมหน้ากากซึ่งไม่มีช่องปาก เนื่องจากว่าตัวละครไม่จำเป็นต้องมีบทพูด

นักแสดงละครโรมันทุกประเภทยกเว้นละครไมม์ ต้องสวมหน้ากากขณะแสดง เนื่องจากนักแสดง 1 คนต้องรับบทตัวละครมากกว่า 1 ตัว เช่นเดียวกับนักแสดงละครกรีก หน้ากากละครโรมันมักทำจากผ้าลินินสวมครอบศีรษะอย่างมิดชิดเช่นเดียวกับหน้ากากละครกรีก สีผมของหน้ากากใช้ในเชิงสัญลักษณ์เช่นเดียวกับเสื้อผ้า ได้แก่ ผมสีขาวบอกให้รู้ว่าตัวละครเป็นคนแก่ ผมดำเป็นคนหนุ่ม ผมแดงใช้กับทาส โดยอาจจะมาจากสีผมของพวกกอลและพวกเคลต์ (Celt) ที่ถูกกวาดต้อนมาเป็นทาสหลังจากพ่ายแพ้พวกโรมันหรืออาจใช้ตามแบบแผนของละครกรีกที่มักให้ทาสมีผมสีแดงเช่นกัน (กุลวดี มกราริรมย์, 2552: 158)

2.4 การละครสมัยยุโรปยุคกลาง

หลังการล่มสลายของอาณาจักรโรมันในช่วงราวปีค.ศ. 476 โดยการบุกรุกของพวกอนารยชนจากทางตอนเหนือของยุโรป (Barbarians Invasion) บ้านเมืองและความเจริญต่างๆที่เคยสะสมมาในสมัยกรีกจนถึงโรมันถูกทิ้งร้างและไม่ได้รับความสนใจ นอกเหนือจากความเชื่อทางคริสตศาสนา ที่ได้กลายมามีอิทธิพลและปรากฏมีความสำคัญต่อความคิดความเชื่อตลอดจนการดำเนินชีวิตของกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในทวีปยุโรปจนกระทั่งถึงปัจจุบันแล้วนั้น รูปแบบของการละครก็ได้พัฒนาและปรับเปลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ จนเกิดเป็นลักษณะของละครที่มักจะนำเสนอเรื่องราวทางศาสนา มีจุดประสงค์เพื่อสร้างศรัทธาและโดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อเผยแผ่ศาสนาคริสต์ออกไปยังชาวบ้านและ

กลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในละแวกใกล้เคียง มีการใช้กระบวนการของละครเร่เข้ามาเป็นส่วนประกอบสำคัญ อันเอื้อต่อการเคลื่อนย้ายและการเดินทางไปยังหมู่บ้านต่างๆ ทำให้เกิดมีนักละครเร่ และนักแสดงที่มักจะเดินทางรอนแรมไปยังหมู่บ้านต่างๆที่ห่างไกลเพื่อเปิดการแสดง ในระยะแรกศาสนจักรและคริสต์ศาสนามองว่าการละครและมหรสพที่สืบเนื่องมาจากแนวความคิดแบบโรมันเดิมนั้นเป็นสัญลักษณ์แห่งความผิดบาปและนำพามาซึ่งความชั่วร้าย ละครสุขนาฏกรรม (Comedy) ที่เน้นการสร้างความสุขและความบันเทิงก็เป็นบ่อเกิดแห่งเสียงหัวเราะ ที่นำไปสู่ความมัวเมาในบาปและเป็นส่วนสำคัญในการทำลายศรัทธาอันศักดิ์สิทธิ์ที่มีต่อพระเจ้า การออกคำสั่งห้ามแสดงละครและห้ามดูละครจากศาสนจักรจึงเกิดขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าว แต่เมื่อความเชื่อในเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติยังคงปรากฏแฝงอยู่ ประกอบกับกระบวนการเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวข้องไปยังชาวบ้านจำนวนมากที่นับถือคริสต์ศาสนาซึ่งอ่านหนังสือไม่ออกและเขียนไม่ได้เป็นยังคงมีความจำเป็น เครื่องมือใดเล่าที่จะมีประสิทธิภาพในการสร้างศรัทธาและสามารถยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้คนเข้าไว้ด้วยกันได้ เมื่อเป็นเช่นนี้จึงเริ่มปรากฏรูปแบบของละครเพื่อศาสนา ที่นิยมเล่นและนำเสนอเรื่องราวในคัมภีร์ไบเบิล และใช้ภาษาลาตินปรากฏเป็นที่นิยมมากขึ้น นักบวชและคริสต์ศาสนาเริ่มที่จะเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อการละคร และหันมายอมรับการใช้ละครเพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างความเชื่อและศรัทธาให้เข้มแข็งต่อมา ซึ่งทำให้สามารถแบ่งประเภทของละครที่มีเนื้อหาทางด้านศาสนาได้ดังต่อไปนี้

2.4.1 Mystery plays หรือ ละครสมาคมวิชาชีพอ

มีเนื้อหาของละครเกี่ยวกับเรื่องราวชีวิตของพระเยซู มีการพัฒนามาจากเรื่องราวในคัมภีร์ไบเบิล มักมีเนื้อหาที่กล่าวถึงเรื่องของการสร้างโลก ซึ่งรูปแบบของละครแบบนี้มีที่มาจากเรื่องเล่าแต่เดิมก่อนที่จะพัฒนาและมีการจัดบันทึกเป็นรูปแบบที่เป็นลายลักษณ์อักษรและมีลักษณะของการแสดงที่ชัดเจนมากขึ้น จนกระทั่งกลายเป็นความนิยมที่จะต้องมีการจัดให้มีการแสดงละครประเภทนี้ในทุกๆหมู่บ้าน โดยที่การแสดงนั้นมักจะเป็นการร่วมแสดงระหว่างนักบวช นักแสดงอาชีพหรือนักแสดงสมัครเล่น เน้นการแสดงที่สมจริงผสมผสานไปกับฉากและเทคนิคพิเศษ โดยอาจจะมีการนำเสนอในรูปแบบของ Tableaux หรือ ภาพแทนแต่ละช่วงในพระคัมภีร์ โดยใช้บุคคลทำท่าทางต่างๆ การแสดงละครวิชาชีพอาจจะทำการแสดงบนรถหรือเกวียนที่ลากไปจอดตามจุดต่างๆทั่วเมืองหรือหมู่บ้านโดยที่ผู้ชมจะทำการเดินไปตามจุดต่างๆนั้นเพื่อชมเรื่องราว การแสดงละครในรูปแบบนี้จำเป็นที่จะต้องมีการร่วมมือร่วมใจจากบรรดาช่างฝีมือในแต่ละสาขาวิชาชีพ เช่น ช่างไม้ ช่างเหล็ก ช่างทอผ้า เพื่อ

มาร่วมกันสร้างงานละครขึ้น อันเป็นที่มาของชื่อที่ใช้เรียกลักษณะของละคร กล่าวคือ Mystery มีที่มาจากคำในภาษาละตินที่ว่า Misterium อันหมายถึงงานช่างฝีมือหรือ Craft นั่นเอง



ภาพที่ 2.6 : การแสดง Cycle Play ที่เมืองยอร์ก ประเทศอังกฤษ ช่วงปีค.ศ. 1960

ที่มา : http://www.mediastorehouse.com/york_festival_performance_of_a_pageant_cart_play_the_flood_outside_york_minster_c1960s/print/1426247.html

1. เรื่องราวในภาคพันธสัญญาเดิม ประกอบด้วยเรื่องราวตั้งแต่การสร้างจักรวาล เรื่องของอาดัมกับอีฟ การขับอาดัมกับอีฟออกจากสวนสวรรค์คือเด็น เพราะบาปของคนทั้งสองเป็นที่มาของบาปกำเนิด (original sin) ฯลฯ รวมทั้งละครประกาศก (prophet play) อาทิ เรื่องของประกาศกโนอาห์กับน้ำท่วมโลก เหตุที่คนสมัยกลางนำเรื่องราวของพวกประกาศกในพระคัมภีร์ยิว (Jewish Bible) ซึ่งชาวคริสต์เรียกว่า ภาคพันธสัญญาเดิม (The Old Teatment) มาแสดงด้วย เนื่องจากคิดว่าเรื่องราวของพวกประกาศกเตรียมการให้แก่เรื่องราวของพระคริสต์ในภาคพันธสัญญาใหม่
2. เรื่องราวในภาคพันธสัญญาใหม่ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเสด็จมาประสูติในโลกมนุษย์ของพระคริสต์เพื่อไถ่บาปให้แก่มวลมนุษย์ ประกอบไปด้วยเรื่องการแข่งขันข่าวประเสริฐต่อนางมารีย์ การประสูติ การนมัสการของโหราจารย์ทั้งสาม การแข่งขันข่าวประเสริฐต่อคนเลี้ยงแกะ และการถวายพระคริสต์ในพระวิหาร
3. เรื่องราวการสิ้นพระชนม์และการฟื้นคืนพระชนม์ของพระคริสต์ตามที่เท่าไว้ในภาคพันธสัญญาใหม่ ประกอบด้วยเรื่องราวการเสด็จเข้ากรุงเยรูซาเล็มเป็นครั้งสุดท้ายของพระเยซู การทรมานของจูดาส อิสคาริโอต การตัดสินและการตรึงกางเขนพระคริสต์ การคร่ำครวญของแม่พระ เหตุการณ์ในคูหาฝังพระศพ การสำแดงพระองค์ต่อเหล่าสาวก วันสมโภชพระจิตเจ้า หรือวันเพนทีคอสต์ นอกจากนี้บางครั้งยังนำเรื่องราวการพิพากษาครั้งสุดท้าย (The Last Judgement) ในวันพิพากษาโลกตามที่นักบุญจอห์นผู้เขียนพระวรสารเห็นในนิมิต แล้วนำมาเล่าใน วิวรณ์ (Revelation) มาแสดงด้วย เป็นอันครบรอบ (Cycle) เรื่องราวที่คนสมัยกลางเชื่อว่าเป็น

ประวัติศาสตร์จักรวาลหรือประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ ตั้งแต่พระเจ้าทรงสร้างจักรวาลไปจนถึงวันสิ้นโลก ด้วยเหตุนี้จึงมีผู้เรียกละครประเภทนี้ว่าละครจักรวาลด้วย นอกเหนือจากชื่ออื่นๆอีกหลายชื่อ ได้แก่ ละครไซเคิลของสมาคมวิชาชีพ (mystery cycle) ละครขบวนแห่ ละครคอร์ปัส คริสตีและละครมหาทรมาน (กุลวดี มกรภิรมย์, 2552: 227-228)



ภาพที่ 2.7 : ภาพจากการแสดงละครมหาทรมาน ตอน ตรึงกางเขน
ที่เมืองโอเบอร์รัมเมอร์เกา (Oberammergau) แคว้นบาวาเรีย ประเทศเยอรมันนี
ที่มา : <http://www.zimbio.com/pictures/aCNyDXJlxP/Oberammergau+Passionplay+2010+Final+Dress/E04y-YNXrfJ>

2.4.2 Miracle plays หรือ ละครปาฏิหาริย์

เน้นเรื่องราวที่เกี่ยวกับชีวิตของบรรดานักบุญต่างๆ ผู้มีความสามารถตามตำนานเรื่องเล่า ในบางครั้งรวมเรียกละครในรูปแบบนี้ว่า Saint's Play โดยนอกเหนือจากการเน้นเรื่องราวของนักบุญแล้วนั้น ยังมีการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบที่แตกต่างจากเนื้อหาในพระคัมภีร์ให้ดูมีความสมจริงมากขึ้น รวมถึงใช้ภาษาในแบบชาวบ้านมากขึ้นอีกด้วย

2.4.3 Morality plays หรือ ละครสอนศีลธรรม

เป็นรูปแบบของละครศาสนาที่ถูกผลิตขึ้นโดยนักบวชและศาสนจักรในยุคเรอเนสซองส์ ภายใต้อาณัติความต้องการที่จะใช้ละครเป็นเครื่องมือในการสอนและเผยแผ่หลักการทางศาสนาสู่ชาวบ้านที่ด้อยการศึกษาและไม่รู้หนังสือ เพื่อให้สามารถเข้าใจศาสนาและยอมรับในศีลธรรมได้ผ่านกลวิธีของการเล่าเรื่องด้วยคำพูด เนื้อเรื่องของละครสอนศีลธรรมจึงเน้นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการชำระบาป หรือเรื่องของกฎแห่งกรรมของมนุษย์ เพื่อเสริมรูปแบบของการสอนและเตือนสติผู้ชม โดยเนื้อเรื่องของละคร

มักจะมีลักษณะของการเปรียบเทียบการเดินทางของ “มนุษย์” อันเป็นตัวละครเอกที่มีความบริสุทธิ์ต่อโลก ที่ได้ออกเดินทางเพื่อไปพบเจอกับตัวละครที่เป็นตัวแทนของศีลธรรมและช่วงสภาวะต่างๆในชีวิตของมนุษย์ เช่น ตัวละครที่มีชื่อว่าความรู้, ความดีงาม, ความกรุณา, ความลุ่มหลง และความตาย ในลักษณะของการเปรียบเทียบราวกับว่าศีลธรรมนั้นๆมีชีวิตโลดแล่นอยู่จริง

2.4.4 เครื่องแต่งกายของนักแสดงในละครยุคกลาง

ในยุคกลางนั้นยังไม่มีแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเสื้อผ้าส่วนใหญ่ที่นักแสดงใช้ในการแสดงนั้นจึงเป็นเครื่องแต่งกายที่หยิบยืมมาจากเครื่องแต่งกายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ผสมผสานกับสัญลักษณ์บางอย่างที่สามารถช่วยให้ผู้ชมได้เข้าใจว่าตัวละครนั้นเป็นใคร มาจากไหน นอกเหนือจากนี้ยังพบว่าเครื่องแต่งกายในการละครยุคกลางไม่ปรากฏมีการแสดงออกถึงแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับความถูกต้องตามประวัติศาสตร์ กล่าวคือ แม้ว่าเรื่องราวในละครจะเกิดขึ้นในอดีต ก็ไม่ได้มีการจัดสร้างเครื่องแต่งกายให้มีลักษณะย้อนยุคหรือสมจริงตามประวัติศาสตร์แต่อย่างใด

นักแสดงละครสมัยกลางส่วนใหญ่สวมเสื้อผ้าบาทหลวงและเสื้อผ้าร่วมสมัย ทหารโรมันสวมเสื้อเกราะแบบอัศวินสมัยกลาง คนเลี้ยงแกะสวมเสื้อผ้าของคนเลี้ยงแกะสมัยกลาง พวกฟาริสี (pharisee) หรือสมณะยิว สวมเสื้อผ้าบาทหลวงสมณศักดิ์สูง ขณะที่ตัวละครที่เป็นชาวยิวทั่วไปสวมเสื้อผ้าแบบที่พวกยิวสวมในสมัยกลาง พระเจ้าสวมเสื้อผ้าแบบจักรพรรดิหรือพระสันตะปาปา เทพสวรรค์สวมเสื้อผ้าบาทหลวงติดปีก ส่วนเสื้อผ้าของพวกมารและตัวละครที่มาจากต่างแดน มักเป็นเสื้อผ้าที่ต้องออกแบบตัดเย็บเป็นพิเศษ ทั้งนี้เสื้อผ้าของพวกมารเป็นเสื้อผ้าที่ต้องใช้จินตนาการในการออกแบบมากที่สุด โดยมีลักษณะเหมือนนกประเภทล่าเหยื่อ อสุรกายที่มีหัวเป็นสัตว์ร้ายหรือมนุษย์ที่มีเกล็ดอยู่ตามลำตัว และมักมีหาง เขา หรือ กรงเล็บ เสื้อผ้าที่ใช้ในละครสมัยกลางมักใช้ในเชิงสัญลักษณ์ด้วย โดยมีเครื่องหมายบอกให้รู้ว่าตัวละครเป็นใคร มาจากสวรรค์ โลกมนุษย์หรือนรก ทั้งนี้เทพสวรรค์มักสวมเสื้อผ้าบาทหลวง โดยอาจมีเครื่องตกแต่งเพิ่มเติม เช่นเดียวกับนักบุญและตัวละครอื่นๆใน พระคัมภีร์ ซึ่งมักสวมเสื้อผ้าบาทหลวงโดยมีเครื่องหมายบอกให้รู้ว่า เป็นใคร เนื่องจากคนดูรู้อยู่แล้วว่าเครื่องหมายอะไรใช้กับนักบุญท่านใด ... นอกจากนี้หมวกก็ยังคงมักใช้เพื่อบอกให้รู้ว่าตัวละครเป็นผู้หญิง ส่วนกระเป๋าสตางค์กับไม้เท้าบอกให้รู้ว่าตัวละครเป็นนักเดินทาง นักเขียนบทละครสมัยกลางนิยมนำกลการประพันธ์ที่เรียกว่า ผิดกาลละ มาใช้ ด้วยการจัดให้ตัวละครที่มาจาก พระคัมภีร์ สวมเสื้อผ้าสมัยกลางและใช้ภาษาร่วมสมัย โดยไม่คำนึงถึงความ

เป็นจริงทางประวัติศาสตร์ เนื่องจากคนสมัยนี้คิดว่า เวลาและสถานที่ ในโลกมนุษย์เป็นสิ่งที่ไม่จริง จึงไม่มีความสำคัญ ผิดกับเวลาและสถานที่ใน พระคัมภีร์ ที่เชื่อกันว่าเป็นอนันตกาล (กุลวดี มกรภิรมย์, 2552: 272-273)



ภาพที่ 2.8 : (ภาพซ้าย) ภาพการแต่งกายของนักแสดงในขบวนแห่ และ (ภาพขวา) เครื่องแต่งกายของปีศาจในละครสมัยยุคกลาง
ที่มา : <http://docs9.chomikuj.pl/771306178,PL,0,0,Drama.docx>

2.5 การละครสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา

ผลจากพัฒนาการในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเกิดขึ้นของเครื่องพิมพ์ และการออกเดินทางเพื่อแสวงหาอาณานิคมใหม่ในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 15 มีส่วนที่ทำให้มนุษย์เริ่มได้เข้าถึงความรู้และมองโลกด้วยสายตาที่กว้างขึ้น การถูกรองงำจากศาสนาถูกลดบทบาทลง ตนเกิดเป็นแนวความคิดใหม่ที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง มีการรื้อฟื้นวิทยาการและความรู้จากอดีต ทั้งหมดนี้นำไปสู่กระบวนการความคิดสำคัญของแนวคิดแบบฟื้นฟูศิลปวิทยาที่มุ่งเน้นการสืบค้นหาความจริง ทำให้ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการละครนั้นพยายามที่จะละทิ้งความคิดความเชื่อในเรื่องราวเหนือธรรมชาติ หรือ เรื่องราวที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริงไปเสีย และเน้นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความพยายามในการค้นหาความจริงในอุดมคติ

ละครมีลักษณะที่เน้นการให้รางวัลกับการกระทำดี ความดี ในขณะที่แสดงให้เห็นว่าความชั่วร้ายจะต้องถูกลงโทษ ตัวละครเอกถูกเน้นถึงความเป็นคนดี มากกว่าการเป็นวีรบุรุษในอุดมคติ ทั้งนี้กระบวนการของละครยังให้น้ำหนักของความสำเร็จที่เกี่ยวกับความจริง ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ

องค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ เวลา สถานที่ และ การกระทำ จากการดำเนินความคิดตามแนวทางของอริสโตเติล นักการละครกำหนดกฎเกณฑ์ที่เป็นกรอบหลักของการละคร เช่น เรื่องราวจะต้องเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาที่ไม่เกินไปกว่าหนึ่งวัน มีเรื่องราวหลักที่สำคัญเพียงเรื่องเดียว และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นควรที่จะอยู่ในสถานที่เพียงหนึ่งสถานที่เท่านั้น

ในยุคนี้นอกจากจะเกิดมีคณะนักแสดงอาชีพ รวมทั้งมีโรงละครที่เปิดทำการแสดงอย่างถาวรแล้วนั้น ก็ยังเกิดมีนักเขียนและนักการละครคนสำคัญ เช่น วิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) ที่สร้างสรรค์บทละครต่างๆที่แสดงได้อิทธิพลมาจากทั้งละครโศกนาฏกรรมแบบกรีกและแรงบันดาลใจจากเรื่องราวต่างๆของบุคคลสำคัญในอดีต ซึ่งก็ได้กลายเป็นที่นิยมทั้งในหมู่ชนชั้นสูงและชาวบ้าน รวมทั้งยังนำมาแสดงกันอย่างต่อเนื่องแม้ในปัจจุบัน

ทั้งนี้ได้มีการเกิดขึ้นของรูปแบบละครลักษณะพิเศษในประเทศอิตาลี ซึ่งรับอิทธิพลมาจากละครแบบสุขนานาฏกรรมสมัยกรีกและโรมัน ที่มีชื่อเรียกว่า คอเมเดีย เดลลาร์เตร์ (Commedia dell'arte) ที่มีลักษณะเป็นละครในแนวสุขนานาฏกรรม เน้นการแสดงเรื่องราวที่ตลกขบขันโดยนักแสดงอาชีพ ลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นของการแสดงละครแนวนี้ คือ แต่ละตัวละครจะมีความต่างกันอย่างสิ้นเชิงด้วยรูปลักษณ์ภายนอกและลักษณะนิสัย กล่าวคือ ทุกตัวละครจะสวมหน้ากากเพื่อแสดงลักษณะและชื่อเฉพาะของตน ยกเว้น พระเอก นางเอก นอกจากนั้น ยังจะต้องมีท่าทางการเดิน การพูดจา และกิริยาที่แตกต่างกัน โดยมีเครื่องแต่งกายซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีหน้าที่ในการจำแนกแต่ละตัวละคร เช่น ฮาร์เลควิน (Harlequin) ที่เป็นตัวละครรับใช้ของตัวละครเอก เขาเป็น คนมีมีลักษณะฉลาดแกมโกงแต่จิตใจดี มักจะปรากฏตัวด้วยการสวมเครื่องแต่งกายการแสดงที่เป็น ลวดลายผ้าปะติดสลัปสีซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์ประจำตัว หรือ แพนตาโลเน (Pantalone) ที่หมายถึงตัวละครชายแก่ร่ำรวยขี้เหนียว มีนิสัยชอบดูถูกผู้อื่น ก็มักจะปรากฏตัวด้วยเครื่องแต่งกายที่สวมด้วยกางเกงรัดรูปสีแดง ที่กลายเป็นลักษณะเฉพาะ ซึ่งการนำเสนอตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะด้วยหน้ากากและเครื่องแต่งกายเช่นนี้ ไม่ต่างไปจากกระบวนการใช้เครื่องแต่งกายในละครกรีกและโรมันโบราณ ที่ต้องการให้ผู้ชมได้สามารถจดจำตัวละครได้และเชื่อมโยงเข้ากับลักษณะเฉพาะของเครื่องแต่งกายที่นักแสดงสวมใส่



ภาพที่ 2.9 : เครื่องแต่งกายของตัวละคร คอเมเดีย เดลลาร์เตร์ (Commedia dell'arte)

ที่มา : <https://www.mccarter.org/figaroplays/3-explore/frenchtheater18.html>

2.5.1 เครื่องแต่งกายของนักแสดงในละครสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา

ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยานั้น ละครกลายเป็นส่วนหนึ่งของการละเล่น งานรื่นเริง และเป็นที่ยอมรับในส่วนของสามัญชนและกษัตริย์ จึงทำให้เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเริ่มมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น ทั้งยังเริ่มมีความนิยมในการใช้วัสดุราคาแพงในการจัดสร้าง และตกแต่งเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอย่างหรูหราจนออกจะเกินพอดี ทั้งนี้ด้วยความเชื่อที่ว่าการกระทำนั้น จะช่วยเสริมความน่าสนใจให้เกิดขึ้นในหมู่ผู้ชม และสามารถช่วยให้นักแสดงดูสง่าและสวยงามมากขึ้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นยังไม่ปรากฏมีการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่มีรูปแบบเฉพาะขึ้นมา ส่วนใหญ่นักแสดงมักจะแต่งกายตามแบบในสมัยนิยม

ตัวละครส่วนใหญ่สวมเสื้อผ้าร่วมสมัย ไม่ว่าจะเหตุการณ์ในเรื่องจะเกิดขึ้นที่ใดและช่วงเวลาใดในประวัติศาสตร์ แม้แต่เสื้อผ้าที่ใช้ในละครย้อนยุคอย่างละครอิงประวัติศาสตร์ ผู้สร้างละครก็ได้คำนึงว่าต้องใช้เสื้อผ้าตามแบบที่ใช้กันในสมัยนั้นจริงๆ ... เสื้อผ้าที่ใช้ในละครสมัยนี้มีหลายแบบ ไม่นับเสื้อผ้าร่วมสมัย ได้แก่ 1. เสื้อผ้าแบบคร่ำครึพันสมัย (ancient) ใช้บอกถึงความล้ำสมัย บางครั้งใช้ในเรื่องย้อนยุคด้วย 2. เสื้อผ้าแบบโบราณ (antique) ใช้กับตัวละครที่เป็นชาวกรีกหรือชาวโรมันบางตัว โดยนำผ้าจับจีบ (drapery) หรือสนับแข้ง (greave) มาใช้ร่วมกับเสื้อผ้าร่วมสมัย 3. เสื้อผ้าแบบแฟนซี (fanciful garments) ใช้กับกษัตริย์เจ้าแม่มด เทพและเทวี พระเจ้า ตลอดจนตัวละครที่ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งที่เป็นนามธรรม 4. เสื้อผ้าแบบประเพณีนิยม (traditional costume) ใช้กับตัวละครบางตัว อาทิ โรบินฮูด (Robin Hood) ผู้มีกิตติศัพท์เรื่องการปล้นคนรวย

มาช่วยคนจน พระเจ้าเฮนรีที่ 5 แทมเบอร์เลน (Tamburlaine) ฟอลสตอฟ และพระเจ้าริชาร์ดที่ 3 5. เสื้อผ้าประจำชาติหรือเสื้อผ้าที่บ่งบอกเชื้อชาติ (national, racial costume) มีเครื่องหมายบางอย่างบอกให้รู้ว่าตัวละครเป็นคนต่างชาติ เช่น อาจใช้ผ้าโพกศีรษะกับตัวละครที่เป็นพวกเติร์ก (กุลวดี มกรภิรมย์, 2552: 390-391)

2.6 การละครสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 17

ในช่วงต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 17 นี้ การแสดงละครโดยคณะละครต่างๆมักจะทำการแสดงประมาณ 2 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยเริ่มต้นการแสดงเวลาบ่าย 2 หรือ บ่าย 3 โมง ซึ่งในการแสดงแต่ละครั้งก็จะเป็นการรวบรวมรูปแบบของการแสดงที่หลากหลายเข้าไว้ด้วยกัน เช่นอาจจะเริ่มต้นด้วยบทกล่าวนำในลักษณะของการแสดงตลกขบขัน ต่อด้วยการแสดงละครโศกนาฏกรรมแบบแทรจิดี (Tragedy) หรือ ละครแบบแทรจิคอมเมดี้ (Tragicomedy) ที่มีเนื้อหาแบบละครโศกปนขบขัน แล้วต่อด้วย ละครเสียดสี (Farce) และจบการแสดงด้วยบทเพลงและการขับร้อง จนชั้นสูงที่เดินทางมาดูละครสามารถที่จะเลือกนั่งบนเวทีการแสดงระหว่างที่การแสดงกำลังดำเนินไปได้อย่างไม่ถือเป็นเรื่องผิดปกติ ซึ่งเหตุจากความนิยมในการประพฤติปฏิบัติในรูปแบบดังกล่าวทำให้ระหว่างการแสดงไม่สามารถที่จะลดความสว่างของไฟบนเวทีการแสดงที่เกิดขึ้นจากตะเกียงได้ การไปโรงละครจึงเป็นมากไปกว่าการไปชมมหรสพ แต่เป็นการเข้าสังคมในลักษณะหนึ่ง

นอกจากนั้น การละครสมัยนี้ยังเป็นที่ได้รับการรู้จักและแพร่หลายอย่างมากจากเหตุผลที่เป็นช่วงยุคแรกเริ่มที่นักแสดงหญิงได้รับบทบาทสำคัญบนเวทีในฐานะของนักแสดงอาชีพ เรียกว่า breeches role อันหมายถึงนักแสดงหญิงที่ปรากฏกายบนเวทีการแสดงในบทที่จะต้องเล่นเป็นผู้ชาย และต้องสวมกางเกงแบบผู้ชาย (breeches คือ กางเกงสี่ส่วนรัดที่ช่วงต้นขา อันเป็นรูปแบบของกางเกงผู้ชายที่เป็นที่นิยมในสมัยดังกล่าว) การที่นิยมให้นักแสดงหญิงมารับบทนี้ก็เพื่อความสมจริงตามเรื่องราว เช่นในกรณีที่เนื้อเรื่องว่าด้วยการปลอมตัวของตัวเอกฝ่ายหญิงต้องปลอมตัวเป็นผู้ชายเพื่อให้รอดพ้นจากอันตรายหรือเพื่อเอาตัวรอด ซึ่งการที่นักแสดงหญิงสามารถที่จะรับบทบาทข้ามเพศ (cross-dressing roles) ดังกล่าวได้นับว่าเป็นความก้าวหน้าทางสังคมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของเพศหญิง นักแสดงหญิงสามารถที่จะแสดงออกถึงท่าทางที่เหมือนกับผู้ชายและหลุดออกไปจากกรอบของความเป็นหญิงที่ถูกบังคับโดยสังคมได้อย่างเต็มที่ กระนั้นกลุ่มผู้หญิงบางกลุ่มก็

ไม่เห็นด้วยต่อแนวความคิดดังกล่าวที่ยินยอมให้ผู้หญิงสามารถที่จะรับบทบาทผู้ชายได้บนเวทีละคร เนื่องจากเห็นว่าแทนที่จะเป็นการยอมรับบทบาททางเพศของผู้หญิง กลับเป็นการกดขี่ทางเพศด้วย เหตุที่ว่าเมื่อผู้หญิงต้องสวมเสื้อผ้าที่คล้ายกับผู้ชายนั้น ลักษณะของเสื้อผ้าผู้ชายที่รุ่มร่ามน้อยกว่าและน้อยชิ้นกว่าเสื้อผ้าสตรี จะเปิดเผยร่างกายของผู้หญิงให้เห็นต่อที่สาธารณะและทำให้ผู้หญิงตกเป็นเป้าสายตาและวัตถุทางเพศของบรรดาผู้ชมเพศชายที่เฝ้ามองดูอยู่ ทั้งนี้ นักแสดงหญิงในบทดังกล่าวที่มีชื่อเสียงมากได้แก่ เนล กวิน (Nell Gwyn) ที่เป็นหนึ่งในนางสนมคนโปรดของกษัตริย์ชาร์ลส์ที่ 2



ภาพที่ 2.10 : เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงบัลเลต์ของพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ที่ได้รับการออกแบบโดย ฌอง แบร์เร็ง
ที่มา : <http://www.histoire-image.org/pleincadre/index.php?i=1312>

2.6.1 เครื่องแต่งกายของนักแสดงในละครสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 17

อาจกล่าวได้ว่า ผู้ที่มีส่วนช่วยให้เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงปรากฏความสำคัญขึ้นในราชสำนักนั้น ได้แก่ พระเจ้าหลุยส์ที่ 14 แห่งฝรั่งเศส (ค.ศ.1638 – 1715) เพราะพระองค์ได้กำหนดให้มีการจัดตั้ง “ ราชสมาคมแห่งการดนตรี ” หรือ Académie Royale de Musique ขึ้นในปีค.ศ.1669 โดยมีจุดประสงค์สำคัญในการเผยแพร่ละครร้องโอเปร่า (Opera) ของฝรั่งเศส ให้เป็นที่รู้จัก ซึ่งเครื่องแต่งกายที่หรูหราสวยงามของนักแสดงย่อมที่จะมีส่วนในการแสดงอำนาจของความหรูหราให้ปรากฏขึ้นได้ เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงส่วนใหญ่จึงผ่านการออกแบบโดยนักออกแบบพระจําราชสำนัก อาทิ ฌอง แบร์เร็ง (Jean Bérain) ที่ผลงานของเขาแม้จะไม่ได้เน้นที่ความถูกต้องทางประวัติศาสตร์

แต่ความหุหุหรืออาการของเครื่องแต่งกายสามารถตอบสนองความต้องการของหลุยส์ที่ 14 ได้เป็นอย่างดี

ในขณะที่ละครชุดสมัยนี้ ยังคงดำเนินรูปแบบการนำเสนอไม่ต่างไปจากที่เคยเป็นมา ละครเรื่องเช่น โอเปร่าและบัลเลต์กลับพัฒนาก้าวไกลไปมากกว่าการร้องรำทำเพลงแบบชาวบ้านเดิม โดยเฉพาะในราชสำนักอิตาลีและฝรั่งเศส ซึ่งมีกษัตริย์หลุยส์ที่ 14 เป็นผู้นำของความหุหุหุทั้งหมด เช่น ใน การแสดงขบวนแห่ปี 1662 ที่นักออกแบบ ศิลปิน ช่างตัดเสื้อ และช่างฝีมือทั่วทั้งฝรั่งเศสต่างก็ ร่วมกันแสดงผลงานอย่างเต็มที่ แต่ในขณะที่ละครแบบสุขนานุกรมมักจะนำเสนอเครื่องแต่งกาย ในแบบที่หุหุหุ ละครโศกนาฏกรรมมักเลือกให้นักแสดงสวมเสื้อผ้าที่ได้แรงบันดาลใจมาจากยุค กรีกและโรมันโบราณ แต่ผสมผสานไปด้วยวิกผมขนาดใหญ่โตและกระโปรงสุ่มบาน น่าเสียดายที่มี เครื่องแต่งกายในการแสดงจากสมัยนี้หลงเหลือมาถึงปัจจุบันเป็นจำนวนน้อย แต่ที่ยังสามารถเก็บ รักษาไว้ได้นั้น ก็แสดงให้เห็นถึงการปกตคแต่งด้วยดินทองแดง เลื่อม ที่จะเกิดเป็นแสงประกายใน แสงเทียน ซึ่งทำให้เครื่องแต่งกายมีขนาดหนักมาก จนเกินจะจินตนาการถึงนักเต้นที่ต้องเหนื่อยล้า เมื่อต้องเต้นรำในเครื่องแต่งกายเช่นนี้ช่วยไม่ได้ (Clancy, 2014: 21-22)

2.7 การละครสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18

ละครในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ส่วนใหญ่นั้นเป็นการละครที่เน้นและให้ความสำคัญกับ นักแสดงมาก นักแสดงหลายคนมีบทบาทและอำนาจมากในวงการละครเพราะความชื่นชอบที่ได้รับ จากผู้ชม ทำให้พวกเขาสามารถที่จะมีสิทธิ์มีเสียงในการกำหนดบทบาทให้นักเขียนบทสร้างบทละคร ขึ้นมาเฉพาะกับตัวพวกเขาเองและเป็นบทที่เอื้อต่อความสามารถในการแสดงของเขาเฉพาะตนได้ บางครั้งนักแสดงละครเหล่านี้ก็ชอบที่จะให้มีการเขียน หรือดัดแปลงบทละครคลาสสิกเพื่อปรับบทให้ เหมาะสมกับพวกเขา เนื้อหาในละครสมัยนี้มักจะเน้นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวปัญหา เช่น เรื่อง รุ่นวายในครอบครัว เรื่องขบขันทั้งน้ำตา หรือละครโศกนาฏกรรม ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับบทและ รูปแบบของการแสดงจะพยายามมุ่งเน้นที่ลักษณะของความพยายามในการสร้างความสมจริงทั้ง ทางด้านของประวัติศาสตร์และรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ อย่างมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

สิ่งนี้ไม่เป็นที่พอใจกับนักแสดงบางคน เช่น เดวิด การ์ริก (David Garrick) นักแสดงชาว อังกฤษที่เชื่อในเรื่องของการฝึกฝนทางการแสดงอย่างหนัก เพื่อสร้างและพัฒนาตัวละครให้มีชีวิต

ขึ้นมาได้จริงบนเวที มีการพูดและการแสดงเป็นธรรมชาติไม่ต่างจากในชีวิตประจำวัน ซึ่งแนวคิดนี้ยังรวมไปถึงองค์ประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพบนพื้นที่การแสดง ไม่ว่าจะเป็นฉาก เครื่องแต่งกาย หรือแม้กระทั่งแสงไฟ กระบวนการดังกล่าวนี้เองเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้นในหมู่ผู้ชม และทำให้การแสดงในแนวทางของ การ์ริก เริ่มเป็นที่แพร่หลายอย่างสอดคล้องไปกับความเคปื่อนไหวของ ความสำเร็จในแนวทางของการแสดงแบบใหม่นี้ ที่เกิดขึ้นในประเทศฝรั่งเศส โดยการที่นักแสดงละครที่มีชื่อจาก โรงละครแห่งชาติฝรั่งเศส (Comédie-Française) อันได้แก่ อองรี-หลุยส์ เลอแกง (Henri-Louis Lekain) และมาดามัวแซล แคลรอง (Mademoiselle Clairon) ประสบความสำเร็จอย่างมากในการแสดงด้วยการนำเสนอรูปแบบของเครื่องแต่งกายในการแสดงที่มีความสอดคล้องกับเรื่องราว ยุคสมัย และสถานที่ จากการแสดงเป็นชาวจีนในละครเรื่อง ลูกกำพร้าจากเมืองจีน (L'Orphelin de la Chine) พร้อมกับสวมเสื้อผ้าแบบจีนที่ตัดเย็บขึ้นอย่างง่ายๆ โดยที่ไม่มีสิ่งใดเชื่อมโยงกับเสื้อผ้าในสมัยนิยมเลย ภาพลักษณ์ใหม่ที่เกิดขึ้นบนเวทีการแสดงนี้ ได้รับความนิยมชื่นชมอย่างมาก จนนำไปสู่ กระบวนการปฏิรูปในส่วนที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของการละครในยุคถัดมา



ภาพที่ 2.11 : เครื่องแต่งกายในละครเรื่อง L'orphelin de la chine ปี ค.ศ. 1755

ที่มา : <http://www.chinarhyming.com/2014/02/24/lorphelin-de-la-chine-at-the-comedie-francaise-1755/>

2.7.1 เครื่องแต่งกายของนักแสดงในละครสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18

ในระยะแรกเครื่องแต่งกายที่ใช้สำหรับการแสดงยังคงมีลักษณะไม่ต่างจากช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 กล่าวคือ ยังมีการนิยมเครื่องแต่งกายแบบร่วมสมัยที่มีการตกแต่งประติมากรรมอย่างหรูหราฟุ่มเฟือย เพื่อแสดงให้เห็นถึงความอลังการของการแสดง เช่นในผลงานการออกแบบของ หลุยส์-เรอเน่ โบเกต์

(Louis-René Boquet) นักออกแบบเครื่องแต่งกายประจำราชสำนักฝรั่งเศส ในรัชสมัยของกษัตริย์หลุยส์ที่ 15 แต่เมื่อเกิดความเคลื่อนไหวของละครผ่านการแสดงในรูปแบบใหม่ที่เน้นความสมจริงมากยิ่งขึ้นนั้น แนวคิดของเสื้อผ้าที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงก็เริ่มที่จะเปลี่ยนไปสู่ลักษณะของเครื่องแต่งกายที่มีความสมจริงมากขึ้น ถูกต้องตามยุคสมัยและประวัติศาสตร์มากขึ้นเป็นต้น

นอกจากนี้การกระตุ้นความคิดใหม่ให้กับวงการการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจาก อองรี-หลุยส์ เลอแกง (Henri-Louis Lekain) นักแสดงของวงการการละครของฝรั่งเศสนั้น นอกเหนือจากการแสดงให้เห็นว่าเขาเป็นนักแสดงที่มากด้วยความสามารถแล้ว เขายังเป็นนักแสดงคนแรกที่ได้แสดงความพยายามในการแทรกเรื่องราวของความถูกต้องทางประวัติศาสตร์ ในด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเพื่อเสริมอารมณ์ และความรู้สึกที่สมจริงให้เกิดกับผู้ชมรวมไปจนถึงตัวนักแสดงอีกด้วย ซึ่งความเคลื่อนไหวดังกล่าวก็ได้นำไปสู่การพัฒนาต่างๆต่อมา เช่น ได้มีการศึกษาและบันทึกรูปแบบของเครื่องแต่งกายจากยุคสมัยและดินแดนต่างๆมากขึ้น ส่งผลให้เกิดความนิยมจนกระทั่งมีการพิมพ์เพื่อเผยแพร่ รวมไปถึงจนถึงในส่วนของงานละคร ที่มีการนำเข้าเสื้อผ้าจากเมืองจีนหรือประเทศในแถบอาหรับมาเพื่อใช้ในการแสดงโดยเฉพาะ ซึ่งเข้ามามีส่วนในการต่อยอดความสำคัญด้านความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงของนักออกแบบให้มีจุดประสงค์ ที่สามารถตอบสนองงานการแสดงได้อย่างแท้จริง โดยมีใช้เป็นเครื่องแต่งกายซึ่งมีรูปแบบตามสมัยนิยม ที่เพียงแต่มีการประดับตกแต่งเพิ่มเติมดังที่เคยเป็นมาในอดีต เช่นที่ได้มีการจดบันทึกไว้ใน “จดหมายเกี่ยวกับเรื่องการเต้น” (Lettres sur la danse) ปี ค.ศ.1760 โดยผู้กำกับการเต้น โนแวร์ (Noverre) ที่ได้เสนอความคิดเห็นด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงไว้ว่าควรที่จะได้มีการ

ถอดหน้ากากอันน่าเกลียดที่ใช้ในแต่งกายออกซะ แล้วเอาวิกผมปลอมที่น่าสังเวชเสียให้สิ้น ทั้งสู่มกระโปรงอันเกะกะ และห้ามไม่ให้มีการใช้เครื่องเสริมสะโพก อันกีดขวางการเคลื่อนไหว... นักออกแบบจึงควรเคารพลักษณะของเครื่องแต่งกายที่เป็นจริงในอดีต มากกว่าออกแบบเสื้อผ้าตามสมัยนิยมเพื่อตามใจและเอาใจนักเต้น หรือ นักแสดงมีชื่อ (Zali, Thibault, & Kerhoas, 1995: 2)

2.8 การละครสมัยใหม่

ละครสมัยใหม่ หรือ ละครร่วมสมัย เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในยุโรปช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นผลมาจากการที่บรรดานักศิลปะและบรรดานักการละครทั้งหลายพยายามที่จะแสวงหาความสมจริงในการแสดง เพื่อต่อต้านรูปแบบของละครประเภทเมโลดราม่าหรือละครน้ำเน่าที่มุ่งแต่สร้างความบันเทิงประโลมโลกเป็นหลักอันมีอยู่เป็นจำนวนมากและเป็นที่ยอมรับในหมู่ผู้ชมขณะนั้น ประกอบกับพัฒนาการทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในช่วงเวลาดังกล่าวอันเป็นผลจากกระบวนการปฏิวัติทางอุตสาหกรรม หรือ Industrialization ที่มีส่วนให้ชีวิตมนุษย์มีความเป็นอยู่ที่สะดวกสบายมากขึ้น มีความก้าวหน้าทางวิทยาการมากขึ้น การแสวงหารูปแบบของละครในแนวที่สมจริงมากขึ้นนี้เองจึงกลายเป็นที่มาของการพัฒนาละครในแบบที่เรียกละครสำนึกนิยมและธรรมชาตินิยมในยุโรปช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19

2.8.1 ละครแนวสำนึกนิยม (Realism)

เกิดจากความเคลื่อนไหวของทิศทางการละครในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 อันถือเป็นหัวหอกสำคัญของการละครสมัยใหม่ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวบทและการแสดง ที่พยายามมุ่งเน้นเสนอความสมจริง และความเป็นจริงในละครอย่างชัดตรงกับที่เป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการละครแบบสำนึกนิยมนี้เกิดขึ้นโดยนักการละครชาวออร์เวย์ Henrik Ibsen และพัฒนาให้เป็นรูปเป็นร่างโดยนาย Constantin Stanislavsky นักการละครชาวรัสเซีย

แนวความคิดที่มุ่งเสนอ “ความเป็นจริง” ในละครประเภทเรียลลิสม์และแนทเชอรัลลิสม์นี้นำไปสู่การใช้ภาษาศาสตร์ในการเขียนบทละคร โคลงกลอนซึ่งเคยใช้เป็นบทเจรจาของละครที่ถือเป็นวรรณคดีชั้นสูง เช่น ละครสมัยกรีกเอเธนส์ และละครของเชกสเปียร์ก็เหือดหายไปจากวงการละครสมัยนี้...นักเขียนบทละครสมัยใหม่ในระยะแรกเริ่มนี้ให้ความสำคัญกับสังคมแวดล้อมมากจนกระทั่งบางครั้งสังคมกลายเป็นจุดเด่นของเรื่องแทนที่จะเป็นส่วนประกอบ...ตัวละครซึ่งเป็นคนธรรมดาสามัญ มีความสำคัญยิ่งกว่าทุกสมัยที่แล้วมา (นพมาศ แวหวงส์ [บรรณาธิการ], 2550: 37)

การเสนอ “ความเป็นจริง” ในละครสำนึกนิยมนี้ ปรากฏผ่านหลากหลายสิ่งด้วยกัน เช่น การใช้ฉากที่สมจริง บทพูดเจรจาที่สมจริง อันเป็นพื้นฐานส่วนหนึ่งของการละครตามแนวคิดแบบแนทเชอรัลลิสม์ ที่ต่อมาเริ่มปรากฏรูปแบบเฉพาะและมีความแตกต่างจากรูปแบบของละครในแนวสำนึกนิยมอย่างชัดเจน โดยที่ละครในแนวสำนึกนิยมนี้ยังคงพยายามมุ่งเน้น ในลักษณะของการกระตุ้นในรายละเอียด

ของความเป็นละครมากกว่า เช่น ในส่วนของการตอกย้ำอารมณ์และความรู้สึกร่วมของผู้ชมที่จำต้องเกิดขึ้นจากเหตุการณ์หรือจากตัวละครในระหว่างทำการแสดง เป็นต้น

ทั้งนี้การปฏิรูปการละครที่แท้จริงจะเกิดขึ้นไม่ได้ ถ้าปราศจากความร่วมมือร่วมใจกันของทุกฝ่าย ตั้งแต่ด้านการประพันธ์ บทการแสดง การกำกับการแสดง การจัดสร้างฉากและเครื่องแต่งกายการใช้แสงสีที่ถูกต้อง ตลอดจนความพร้อมของผู้ชม (นพมาศ แวหวงส์ [บรรณาธิการ], 2550: 38)

นอกเหนือจากนี้การนำเสนอของละครในแบบสัจนิยมยังให้น้ำหนักและเน้นย้ำในส่วนของการนำเสนอความเป็นจริงในส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาพและการแสดงที่ปรากฏบนเวทีอีกด้วย

2.8.2 ละครแนวแนทเชอรัลลิสม์ (Naturalism)

เริ่มเป็นที่นิยมแพร่หลายในช่วงกลางของคริสต์ศตวรรษที่ 19 จากผลของความสนใจในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรายละเอียดที่สมจริง พัฒนาการทางด้านจิตวิทยาของตัวละคร และการให้ความสำคัญกับส่วนของปัญหาสังคม นำมาสู่การเกิดขึ้นของกระบวนกรละครในแบบแนทเชอรัลลิสม์ จากอิทธิพลของความคิดที่มีที่มาจากปรัชญาทางวิทยาศาสตร์ นักการละครเชื่อว่าละครสามารถที่จะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนกรที่สามารถพัฒนาและปรับเปลี่ยนธรรมชาติของคนให้ดีขึ้นได้ เมื่อเป็นดั่งนั้นนักการละครและนักแสดงจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการพยายามเฝ้าสังเกตและสร้างภาพของโลกแห่งความเป็นจริงให้เกิดขึ้นมาให้ได้ จากการได้รับอิทธิพลความคิดที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีของ ชาร์ลส ดาร์วิน (Charles Darwin) ที่เชื่อว่าการสืบถ่ายทอดพันธุและสภาพแวดล้อมเป็นส่วนรากฐานของมนุษย์ และละครจำเป็นที่จะต้องเป็นตัวอย่างของการบรรยายภาพของความจริงดังกล่าวแก่ผู้ชม ดังนั้นละครจึงพยายามที่จะลดทอนเรื่องราวเหนือธรรมชาติ สิ่งทีเหนือความเป็นจริงออกไปจากการนำเสนอทั้งหมด ซึ่งผู้นำความคิดในรูปแบบของแนทเชอรัลลิสม์ ได้แก่ นักคิดและนักเขียนชาวฝรั่งเศส เอมีล โซล่า (Émile Zola) ผู้ซึ่งเปรียบเทียบว่านักเขียนบทละครก็ไม่ต่างจากนายแพทย์ที่สืบค้นหาต้นเหตุของโรคและหาหนทางในการรักษา เช่นเดียวกับในละครที่ต้องนำเสนอเรื่องราวของปัญหาในสังคมเพื่อให้เกิดการตระหนักรู้และนำไปสู่การหาหนทางแก้ไขในที่สุด ซึ่งเอมีล โซล่า กล่าวว่า

หากจะถือตามหลักวิทยาศาสตร์แล้ว คนเราเกิดมาจะมีนิสัยอย่างไร มีพฤติกรรมอย่างไร ขึ้นอยู่กับสาเหตุ 3 ประการคือ

- พันธุกรรม (heredity)

- สภาพแวดล้อม (environment)
- เหตุการณ์เฉพาะหน้า (circumstances)

กล่าวคือ บุคคลหนึ่งจะเกิดมาต้องได้รับสภาพทางธรรมชาติ บางอย่างที่เป็นมรดกตกทอดมาจากบรรพบุรุษ เช่น ผิว รูปร่าง หน้าตา นิสัยใจคอ สภาพทางจิตใจ และความมั่นคงทางอารมณ์ แต่สิ่งที่เขาได้รับมาตั้งแต่เกิดก็ต้องผสมผสานกับสิ่งแวดล้อม สภาพทางสังคมสิ่งอื่นๆในชีวิต บางครั้งขึ้นอยู่กับเหตุการณ์เฉพาะหน้าด้วย ทั้งสามสิ่งนี้เมื่อรวมกันเข้า ก็กลายเป็นเหตุผลที่อยู่เบื้องหลังการกระทำของมนุษย์ตามทฤษฎี แนทเชอรัลลิสม์ ของโซล่า แนวความคิดนี้มีอิทธิพลมากในระยะเริ่มแรกของการละครสมัยใหม่และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในการเขียนและนำเสนอละครหลายประการ...นักเขียนหันไปสนใจกับ “เหตุผล” เบื้องหลังการกระทำของมนุษย์ และมักไม่สนใจที่จะเชื่อว่าอะไรผิดอะไรถูกเพียงแต่เสนอภาพของชีวิตที่มีปัญหายุ่งยากให้คนดูได้เข้าใจถึงสาเหตุของการกระทำของมนุษย์เท่านั้น (นพมาศ แวหวงส์ [บรรณาธิการ], 2550: 36)

ทั้งนี้กลับปรากฏว่าละครแนวแนทเชอรัลลิสม์นี้ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากในช่วง คริสตศตวรรษที่ 20 จากกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย โดยเฉพาะในเรื่องที่เกี่ยวกับความพยายามในการนำเสนอภาพความจริงแบบสุดโต่งเพื่อไปสู่ภาพที่ต้องการให้เกิดขึ้น ซึ่งกลับกลายเป็นอุปสรรคในการนำเสนอรูปแบบของภาพความจริงหรือไม่ สอดคล้องกับรูปแบบของละครแนวทางอื่นๆ ยกตัวอย่างเช่น ในงานละครแบบเชกสเปียร์ที่กระบวนกรทำความเข้าใจเรื่องราวและสารจากละครบอกผ่านบทสนทนาที่มีลักษณะเป็นร้อยกรอง นักแสดงในละครแบบแนทเชอรัลลิสม์ก็จะตัดทอนบทเจรจาให้สั้นลงเพื่อให้เกิดเป็นบทพูดที่ห้วนสั้น และปราศจากศิลปะในการนำเสนอและทำความเข้าใจผ่านไปยังผู้ชมอย่างน่าเสียดาย ในทางกลับกันผลจากพัฒนาการของของงานละครแบบแนทเชอรัลลิสม์ก็มีส่วนในการพัฒนารูปแบบละครชนิดอื่น โดยเฉพาะในกลวิธีของความพยายามเข้าถึงความจริงภายในของตัวละคร และความใส่ใจในการสร้างความมีส่วนร่วมของคนดูกับการแสดงให้เกิดขึ้น รวมไปถึงกระบวนความคิดที่เกี่ยวข้องกับการแสดงในเรื่องของกำแพงที่สี่ (fourth wall) ที่ทำให้นักแสดงต้องเพิ่มความสนใจในรายละเอียดของบทละคร ความเป็นมาของตัวละคร พื้นฐานทางอารมณ์และจิตใจของตัวละครมากยิ่งขึ้น

2.8.3 ละครแนวต่อต้านสำนึกนิยม (Anti-realism)

เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในราวปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 อันเป็นผลมาจากที่มึนนักการละครหลายคนไม่เห็นด้วยกับหลักการในส่วนที่เกี่ยวข้องกับละครแบบสำนึกนิยมและแนวเซอร์เรียลลิสม์ โดยใช้ข้ออ้างที่ว่าละครในแนวเหมือนจริงนั้นนำเสนอแต่เพียงความจริงที่แคบ และสุดท้ายก็ไม่ได้เป็นความจริงที่แท้เช่นที่พยายามจะสร้างให้เกิดขึ้น การสร้างงานละครในแบบเหมือนจริงนอกจากจะสิ้นเปลืองแล้ว ยังเสียเวลาในการเปลี่ยนฉาก และความพยายามที่จะทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างเหมือนจริงก็กลับเป็นจุดที่ผู้ชมพยายามสนใจและจับผิดจนละเลยความสนใจที่ควรจะให้แก่งานละครไป นอกจากนี้รูปแบบของงานละครในลักษณะแบบเหมือนจริงยังเกิดเป็นข้อจำกัดอันจะนำไปสู่พัฒนาการทางการละครในแนวอื่นๆที่น่าสนใจอีกด้วย



ภาพที่ 2.12 : เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบสัญลักษณ์ออกแบโดย Oskar Schlemmer ในปี ค.ศ. 1922

ที่มา : <http://www.vogue.it/en/encyclo/fashion/s/oskar-schlemmer>

ทั้งนี้ สดใส พันธุมโกมล ได้จำแนกประเภทของรูปแบบละครที่มีลักษณะของการเป็นละครแนวต่อต้านสำนึกนิยมออกได้เป็นประเภทต่างๆอย่างคร่าวได้ดังต่อไปนี้

1. ละครแนวสัญลักษณ์ หรือ “ซิมโบลลิสม์” (symbolism) เป็นละครที่ใช้สัญลักษณ์ในการเสนอความเป็นจริง แทนที่จะลอกภาพที่เหมือนจริงมาแสดงแต่เพียงอย่างเดียว เพราะความจริงที่สูงสุดและสมบูรณ์นั้นอยู่ลึกเกินกว่าที่จะเห็นหรือจับต้องได้ นอกจากนั้นธรรมชาติและการทำงานของมนุษย์ก็มีอยู่มากที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผล จึงหันมาใช้วิธี “แนะ” ให้ผู้ชมจินตนาการแสวงหาความจริงด้วยตัวเอง โดยใช้สัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง ฉาก ตัวละคร การกระทำและ

บทเจรจา เป็นสื่อในการนำผู้ชมไปสู่ความเข้าใจเรื่องราวหรือข้อคิดของผู้เขียนเกี่ยวกับชีวิตหรือมนุษย ... นอกจากนั้นยังคัดค้านการสร้างฉากที่เหมือนจริงทุกกระเปียดนี้ ตลอดจนการเน้นรายละเอียดและการให้ข้อปลีกย่อยเกี่ยวกับการเวลาและสถานที่ในการละคร พวกนี้นิยมใช้ฉากและเครื่องแต่งกายที่ดูเป็น “กลางๆ” ไม่จำเพาะเจาะจงว่าเป็นยุคใด หรือแม้แต่เมืองใด แต่จะเน้นการให้อารมณ์ บรรยากาศ และทำให้ฉาก แสง สี เครื่องแต่งกาย เป็นส่วนหนึ่งของ “สัญลักษณ์” ที่ให้ความหมายของเรื่อง

2. ละครแนว “โรแมนติก” (romantic) หรือ “โรแมนติกิซึม” (romanticism) เป็นการนำอุดมคติ ความฝัน และจินตนาการอันสูงส่งของมนุษย์กลับมาอีก เพราะเชื่อว่าความฝันและอุดมคติที่สูงส่ง เป็นของจำเป็นสำหรับชีวิตมนุษย์ ถึงแม้มนุษย์จะต่ำต้อยแค่ไหน ก็ยังมีความต้องการที่จะเป็น “วีรบุรุษ” ชอบการผจญภัย รักความยุติธรรม แสวงหาความยุติธรรม แสวงหาความดีงาม และใฝ่ฝันที่จะเป็นผู้พิชิตหัวใจสตรีผู้เลอโฉม ตามแบบฉบับของพระเอกในละครแนว “โรแมนติก” อยู่เสมอ ดังนั้น ละครจึงควรสะท้อนให้เห็นจินตนาการ ความใฝ่ฝัน และอุดมคติที่มีอยู่ในตัวมนุษย์

3. ละครแนว “เอกสเปรสเซนนิซึม” (expressionism) มีความมุ่งหมายที่จะนำความจริงที่อยู่ในจิตใต้สำนึกหรือในจินตนาการของตัวละครออกมาแสดงให้ปรากฏ แทนที่จะพยายามลอกภาพจริงที่เห็นกันอยู่ตามปกติ “ความจริง” ประเภทนี้จึงเป็นความจริงเฉพาะตัว และไม่จำเป็นที่จะต้องเหมือนกับ “ความจริง” ของผู้อื่น เมื่อผู้เขียนบทละครพยายามแสดงให้เห็น “ความจริง” ที่ซ่อนอยู่ภายใน เขาจึงต้องหาวิธีนำภาพดังกล่าวมาแสดงต่อผู้ชมแทนที่จะเสนอภาพที่มีลักษณะ “เหมือนจริง” ตามธรรมดา ... ฉากในละครแบบนี้จึงมีลักษณะบิดเบี้ยวและมีขนาดแตกต่างไปจากความจริงมาก คือเป็นภาพที่ถูกบิดเบือนไป (distorted) ตามความรู้สึกนึกคิดหรืออารมณ์ของตัวละคร การแสดงก็เช่นกัน ละครประเภทนี้ไม่ใช้การแสดงแบบ “เหมือนจริง” หรือ “เป็นธรรมชาติ” แต่อาจใช้ตัวละครใส่หน้ากากหรือเคลื่อนไหวแบบหุ่นยนต์ หรือแสดงการเคลื่อนไหวแบบอื่นๆที่เห็นว่าเหมาะสม ในอันที่จะแสดงให้เห็น “ความจริง” ที่อยู่ภายในโดยไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นการแสดงในรูปใด

4. ละครแนว “เอพิค” (epic) มีลักษณะตรงข้ามกับแนว “เหมือนชีวิต” อาทิ การนิยมที่จะเสนอให้เห็นว่า “ละครคือละคร” ตามแนวทางของพวก “ธีแอทริคัลลิซึม” (theatricalism) นิยมใช้ลีลาการแสดงแบบ “สไตล์เซชั่น” (stylization) ที่ตั้งใจให้มีแบบมีแผนผัดแผกจากการแสดงอย่างเป็นธรรมชาติ นิยมใช้โคลงกลอน บทเพลง และบทบรรยายแทรกในฉากการแสดง ผู้นำทางด้าน การละครแนว “เอพิค” ที่เด่นที่สุดของศตวรรษนี้ เห็นจะได้แก่ แบร์โทลท์ เบรชท์ (Bertolt Brecht ค.ศ. 1898-1959) นักเขียนบทละครชาวเยอรมัน ... นอกจากนั้นแล้ว ละครแนว “เอพิค”

ยังมีอิสระอย่างสมบูรณ์ที่จะเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ โดยใช้ผู้บรรยายเป็นเครื่องเชื่อมต่อระหว่างฉาก ซึ่งอาจจะเคลื่อนที่ไปทั้งด้านสถานที่และกาลเวลาในช่วงพริบตาเดียว โดยไม่ต้องมีการเปลี่ยนฉาก หรือแม้แต่เครื่องแต่งกายของตัวละครตามแบบอย่างของละครแนว “เรียลลิสม์” แต่อย่างใด ... ทฤษฎีของเบรชท์จึงมักเกี่ยวกับความพยายามที่จะทำลาย “ภาพลวงที่เหมือนจริง” (illusion of reality) ของพวก “เรียลลิสม์” ด้วยการนำเทคนิคต่างๆมาใช้เพื่อ “ตัดอารมณ์” ผู้ชมไม่ให้ปะติดปะต่อกันจนกลายเป็นความ “เคลิบเคลิ้ม” ทั้งนี้เพื่อป้องกันมิให้ผู้ชมเกิด “อารมณ์ร่วม” จนกระทั่งลืมที่จะคิดถึงปัญหาต่างๆ ของสังคมที่พบเห็นในละคร ... ละครแนว “เอพิค” นิยมเปลี่ยนฉากต่อหน้าคนดู และไม่มีการซ่อนดวงไฟที่ใช้ส่องเวที บางครั้งมีการเปลี่ยนเสื้อผ้าหน้าฉาก หน้าเวที เพื่อให้คนดูเห็น “กลไก” ของ “ละคร” ซึ่งถือว่าเป็นแนวการเสนอของละครประเภทนี้

5. ละครแนว “แอบเสิร์ด” (absurd) ละคร “แอบเสิร์ด” มักมีแนวการนำเสนอแบบตลกขบขัน ด้วยลีลาของจำพวกแบบเก่าแก่ แต่เนื้อหาสาระนั้นแสดงให้เห็นความสับสนวุ่นวายของโลก ความว่างเปล่าไร้จุดหมายของชีวิต ตลอดจนสภาพของมนุษย์ในสมัยปัจจุบันที่ได้สูญเสียไปแล้วทั้งความจำเกี่ยวกับอดีตและความฝันของอนาคต มนุษย์จึงเปรียบเสมือนคนแปลกหน้าในบ้านของตัวเอง ไม่รู้จักตนเอง ไม่รู้จักคนอื่น และไม่รู้ว่ามีชีวิตอยู่ไปทำไม ... นักเขียนบทละครแนว “แอบเสิร์ด” เลิกใช้ภาษาและคำพูดที่ฟังดูแล้วสมเหตุสมผล เลิกถกเถียงปัญหาหรือบรรยายถึงความยุ่งเหยิงไร้ความหมายของชีวิต แต่กลับแสดงให้เห็นสภาพดังกล่าวด้วยละครที่ละทิ้งรูปแบบของความมีระเบียบและกฎเกณฑ์ที่เคยยึดถือกันมาว่าถูกต้อง ทั้งนี้เพื่อมุ่งให้ผู้ชมได้รับ “ประสบการณ์” ได้ “สัมผัส” กับความยุ่งเหยิงไร้ความหมายของชีวิตซึ่งถือว่าเป็น “ความจริง” ที่ละครแนวนี้ต้องการหยิบยื่นให้กับผู้ชม (นพมาส แวหงส์ [บรรณาธิการ], 2550: 46-61)

2.8.4 เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในละครร่วมสมัย

ปัจจุบันรูปแบบของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงถูกผลิตขึ้นในรูปแบบที่หลากหลาย แต่ทั้งนี้ก็มีจุดประสงค์สำคัญในการเป็นเครื่องมือเพื่อเล่าเรื่องของตัวละครในเรื่องเล่าที่ปรากฏในละคร และสามารถที่จะสร้างโลกของละคร ให้ปรากฏอยู่ต่อหน้าผู้ชมในฐานะของการเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์อย่างที่สุดให้ได้ ดังนั้นภายใต้รูปแบบของเครื่องแต่งกายที่ปรากฏอย่างหลากหลาย จึงพอที่จะทำให้สามารถสรุปลักษณะสำคัญที่ปรากฏได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.8.4.1 เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในลักษณะสมจริง (Realistic Costume Design) เป็นรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่เน้นการสร้างโลกของละคร ในลักษณะที่ตั้งอยู่บนฐานของความสมจริง ไม่ต่างจากลักษณะของเครื่องแต่งกายที่สามารถปรากฏพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน มีลักษณะของการอิงเข้ากับความต้องการตามประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและสังคม ตลอดจนรูปแบบและลักษณะของเครื่องแต่งกายที่ปรากฏอยู่จริง สามารถเชื่อมโยงเข้ากับโลกแห่งความเป็นจริงของผู้ชมได้

2.8.4.2 เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในลักษณะสร้างสรรค์ (Creative Costume Design) เป็นรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อนำเสนอโลกของละคร (World of Play) ที่มีรูปแบบเฉพาะ โดยไม่ได้ยึดกับสภาพความเป็นจริงของโลกที่ปรากฏอยู่ เป็นการสร้างสรรค์ใหม่ วัฒนธรรมใหม่ ที่ไม่จำเป็นจะต้องสอดคล้องกับสิ่งที่เชื่อมโยงเข้ากับโลกของผู้ชมจริง ภายใต้กรอบแนวคิดที่ว่าเครื่องแต่งกายการแสดงนั้นจะต้องสามารถช่วยสร้างและเล่าเรื่องได้อย่างที่ผู้กำกับการแสดงและบทละครต้องการ

2.9 ละครแบบตะวันตกในประเทศไทยและพัฒนากฎด้านเครื่องแต่งกายการแสดง

พัฒนากฎที่น่าสนใจของการละครไทยเริ่มมีรากฐานมาจากในสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ที่วัฒนธรรมจากตะวันตกเข้ามามีบทบาทสำคัญในฐานะของการเป็นตัวแทนของความสมัยใหม่ มุมมองของคนไทยที่มองตะวันตกอย่างเลื่อมใสและชื่นชมนั้นมีส่วนทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนกระบวนการทางความคิด วัฒนธรรมและวิถีการดำเนินชีวิตหลายอย่างนับตั้งแต่ราชสำนักจนถึงระดับชาวบ้าน

การรับวัฒนธรรมของตะวันตกอย่างเสรีในช่วงสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เป็นก้าวต่อไปที่ได้ทำให้รูปแบบของการละครไทยพัฒนาและเปลี่ยนแปลง โดยมีการผสมผสานรูปแบบของการแสดงแบบตะวันตกเข้ากับรูปแบบของการแสดงที่เป็นพื้นฐานเดิมของละครไทย ซึ่งเป็นผลสำคัญที่ได้ทำให้เกิดการละครในรูปแบบใหม่ ที่แสดงให้เห็นการดัดแปลงให้เข้ากับรูปแบบเดิมของละครและนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ ละครพันทาง ละครตีกตาบรรพ์ และ ละครร้อง อันเป็นละครที่นำแบบแผนของการแสดงโอเปร่ามาใช้ผสมผสานกับละครรำ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงทดลองแต่งบทละครแบบใหม่ ร่วมกับเจ้าพระยาเทเวศร์วงศ์วิวัฒน์ใน พ.ศ. 2434 โดยทรงให้

ตัวละครร้อง รำ และเจรจา โดยไม่ต้องใช้คนร้องบรรยายบทหรือคนพากย์ และนิยมนำบทละครพื้นบ้านแบบละคอนใน ละคอนนอก มาปรับปรุงใหม่ให้สนุกและกระชับเพื่อนำออก โดยเน้นความโดดเด่นในด้านองค์ประกอบศิลป์และการความรู้ในสายการละครแบบตะวันตกมาพัฒนาต่อยอดในรูปแบบของการละครไทยทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับฉากละคร และเครื่องแต่งกายการละคร รวมทั้งแนวทางของการแต่งหน้า

สิ่งใหม่ที่สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงได้รับอิทธิพล มาจากละคอนตะวันตกคือการแบ่งเรื่องเป็นองก์ (Act) และฉาก (Scene) เริ่มด้วยการโหมโรงแบบ Overture ในอุปรากรหรือบัลเลต์ฝรั่ง โดยนำทำนองเพลงตอนสำคัญมาผูกเข้าด้วยเป็นการปูพื้นเรื่อง และฉากสุดท้ายจะเป็นฉากมโหฬารแบบ Finale ในอุปรากร ที่ตัวละครจะออกมาหมดโรงและร้องรำสดุดีพระมหากษัตริย์ หรือต้อนรับแขกบ้านแขกเมืองที่มาชมในโอกาสนั้น จัดเป็นฉากตระการตา การแบ่งฉากแบบนี้ทำให้เกิดมีการพัฒนาด้านการจัดเวทีและตกแต่งฉากแต่ละฉาก ได้เกิดบรรยากาศสมจริงและวิจิตร มีการเปิดปิดม่าน โดยเหตุที่สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงเป็นทั้งจิตรกร และทรงศึกษาหลักสถาปัตยกรรมของตะวันตกด้วยพระองค์เอง จึงทรงทดลองวางฉากให้มีลักษณะลึกเป็นสามมิติ มีการแรงเงาให้แสงทำให้เหมือนจริง นับเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ละครของไทย ที่มีการสร้างฉากแบบเหมือนจริง (Realistic) ผสมผสานกับลวดลายและโครงสร้างสถาปัตยกรรมไทย เป็นการเชื่อมศิลปวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกที่สมบูรณ์แบบและมีเอกลักษณ์ใหม่เป็นของตนเอง การจัดฉากและเวทีก็สลับจากง่ายไปสู่ฉากที่ยากและวิจิตรขึ้น และทรงใช้เสียงธรรมชาติประกอบให้เกิดบรรยากาศสมจริง เช่นเสียงนกและสัตว์ในฉากป่า หรือปล่อยคางคกออกมาให้ผู้ชมตื่นตื่นในฉากไหว้พระ เรื่องอิเหนา โดยผูกคางคกไว้กับราวและชักผ่านหน้าฉาก ส่วนแสงไฟก็ทรงใช้แสงใต้แสงเทียน หรือตะเกียงโคมตามบรรยากาศในแต่ละฉาก

สำหรับเครื่องแต่งกาย ละคอนดึกดำบรรพ์ยังคงรัดเครื่องสวมมงกุฎชฎา หรือรัดเกล้าตามแบบละคอนนอกละคอนใน แต่สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ได้ทรงริเริ่มศิลปะการแต่งหน้าละคอนแบบใหม่ คือวาดลงบนหน้าตัวละครในให้งดงามตามแบบรูปเขียนไทย และทรงแก้ไขข้อบกพร่องของตัวละครแต่ละคนโดยวาดเสริมแต่งเพื่อให้งดงามขึ้น ทรงเขียนคิ้วตาปากลงสีพื้นหน้าให้ดูเป็นธรรมชาติ สำหรับหน้ายักษ์และเงาะ ทรงใช้เขียนหน้าและม้วนผมเป็นหลอดรอบศีรษะแทนการสวมหัวอย่างแต่ก่อน ทำให้ดูสมจริงเป็นธรรมชาติขึ้น ... ความคิดริเริ่มต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้ช่วยพัฒนาละคอนไทยไปสู่ยุคใหม่ ที่มีลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติ (Realistic) ยิ่งขึ้น ทั้งในด้านบทละคร การจัดแสดงเทคนิคการสร้างฉาก การใช้แสงสี ศิลปะการแต่งหน้า

แต่งตัว และดนตรี แต่ก็ยังทรงรักษาขนบของนาฏศิลป์ไทย ความประณีตวิจิตร และลักษณะโรแมนติก (Romantic) ของศิลปะไทยไว้ จึงอาจกล่าวได้ว่า สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงเป็นผู้ผสมผสาน Romanticism และ Realism ในศิลปะ ดนตรี วรรณคดี และการละครของไทย (มัทนี รัตติน, 2550: ออนไลน์)

2.9.1 พัฒนาการของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในละครไทยร่วมสมัย

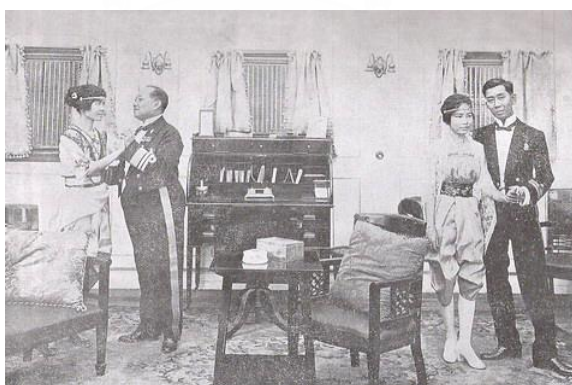
ในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ผลจากการรับอิทธิพลของละครในแบบตะวันตก ที่ได้ก้าวเข้าไปสู่พัฒนาการในแบบของความนิยมละครที่เน้นลักษณะของความสมจริงและตั้งอยู่บนกระบวนการของการจัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบที่สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้ชม และมีการเน้นกระบวนการจัดสร้างที่มีการวิเคราะห์ที่มาที่ไปของตัวละคร ประกอบเข้ากับพัฒนาการของเนื้อเรื่องในบทละคร จึงได้ทำให้เกิดพัฒนาการของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในประเทศไทยที่ต่างไปจากรูปแบบของเครื่องแต่งกายโขนละครแบบประเพณีเดิม เช่น ละครพันทาง ที่นำเอาเค้าโครงเรื่องมาจากพงศาวดารของต่างชาติต่างๆ มาผูกเป็นเรื่องแล้วดัดแปลงเป็นบทละคร และให้มีการแต่งกายตามแบบชนชาติที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 2.13 : เครื่องแต่งตัวละครตามยุคสมัยของ ประวัติศาสตร์ในการแสดงละครเรื่อง พระร่วง ซึ่งพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงจัดแสดงเมื่อ พ.ศ. 2460 แบบเครื่องแต่งกายและมงกุฎของผู้แสดงเป็นตัวพระร่วงกษัตริย์สมัยสุโขทัย (ระหว่าง พ.ศ. 1800-1970)
ที่มา : <http://www.laksanathai.com/book3/p140.aspx>

ตลอดจนการเกิดขึ้นของ ละครพูด ที่เป็นรูปแบบของการละครไทยแบบร่วมสมัยที่ได้รับอิทธิพลมาจากละครแบบตะวันตกโดยตรง มีเปลี่ยนฉากและสถานที่ตามเนื้อเรื่อง มีการแต่งตัวตามสภาพเป็นจริง เน้นใช้คำพูดอย่างธรรมดาสามัญชน อันเป็นผลจากพระราชานิยมในสมัยรัชกาลที่ 6 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งนอกเหนือจากการแปลบทละครที่เขียนโดยนักการละครมีชื่อของโลก เช่น ผลงานของวิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) ไว้เป็นจำนวนหลายเรื่องแล้วนั้น ยังได้ทรงพระราชนิพนธ์ทั้งบทละครร้อยและบทละครพูดขึ้นด้วยพระองค์เอง และนำออกแสดง เช่น หัวใจนักรบ ล่ามดี หาเมียให้ผัว มัทนะพาธา เป็นต้น ยิ่งกว่านั้นพระองค์ยังทรงร่วมแสดงในบทละครที่ทรงประพันธ์ขึ้นในบทต่างๆด้วยหลายต่อหลายครั้ง

ซึ่งสิ่งที่น่าสนใจในช่วงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว คือ การมุ่งแสวงหาความจริง (Realism) ในงานศิลปะการละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความจริงที่ปรากฏขึ้นโดยองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการจัดฉากที่แสดงความรู้ในส่วนของการใช้ทัศนียภาพ (Perspective) มาพัฒนาต่อในโรงละครที่สร้างขึ้นเพื่อเอื้อต่อกระบวนการจัดฉากที่เน้นความจริงตามแนวความคิดร่วมสมัยนี้โดยเฉพาะ และยังรวมไปถึงกระบวนการแต่งกายและการแต่งหน้า ที่เน้นความจริงและเป็นธรรมชาติมากขึ้น มีการวิเคราะห์พิจารณาถึงที่มาที่ไปของตัวละคร ทั้งจากพื้นฐานทางสังคม อาชีพ และฐานะของตัวละครเป็นต้น



ภาพที่ 2.14 : ภาพการแสดงละครพูดในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

ที่มา : <http://www.dek-d.com/board/view.php?id=1122978>

การจัดฉากละคร

ในด้านเทคนิคและศิลปะการจัดฉาก เครื่องแต่งกายและแตงหน้านั้น พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงนำความรู้ และความคิดของตะวันตกเข้ามาประยุกต์ใช้กับไทยโดยตรง ฉากละครในสมัยนี้มีลักษณะเหมือนจริง (realistic) ถ้าเป็นละครพูดที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับปัญหาครอบครัวหรือการเมืองสมัยใหม่ ก็มักจะเป็นฉากภายในบ้าน ประกอบด้วยเครื่องเรือนและเครื่องตกแต่ง ในรัชสมัยของพระองค์ ละครหนึ่งเราเปิดฉากห้องด้านที่ ๔ ให้คนดูสอดสายสายตาเข้าไปเห็นภายในบ้านของตัวละครจริงๆ เช่นเดียวกับละครประเภทเหมือนจริง (realistic plays) ของตะวันตก ในปลายคริสต์ศตวรรษที่ ๑๙ และต้นคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ ซึ่งได้ทรงทอดพระเนตรมา ถ้าเป็นเรื่องประวัติศาสตร์ก็ทรงค้นคว้าหาหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี ทรงให้จิตรกรและสถาปนิกออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายให้ใกล้เคียงกับสมัยนั้น หรือประเทศนั้น มิใช่แต่งขึ้นเองด้วยจินตนาการอย่างในละครพันทาง หรือละครนอก ละครในและละครรำแบบเก่า ซึ่งไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นที่ประเทศใดสมัยใดก็ตาม ก็จัดเครื่องละครตามแบบแผนละครไทยเดิมโดยตลอด ส่วนเครื่องประดับศิระและหัวโขนบางอย่าง พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวก็ทรงบัญชาให้ช่างสร้างขึ้นใหม่ ให้ดูสมจริงและเป็นธรรมชาติขึ้น เช่น หัวฤๅษี หัวยักษ์ และหัวสัตว์ต่างๆ ดังกล่าวมาแล้ว (ดูภาพเรื่องพระร่วงและหัวใจนักรบ)

ศิลปะการแตงหน้า

ในด้านศิลปะการแตงหน้าก็ได้ทรงวิจารณ์ไว้ว่าไม่โปรดให้ทาหน้าขาวเป็นหน้ากาก อย่างในละครรำสมัยเก่า แต่โปรดให้แต่งเป็นสีเนื้อตามธรรมชาติ ก็เป็นแนวความคิดและแนวปฏิบัติของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ในละครนอกดึกดำบรรพ์ดังกล่าวแล้ว แต่ศิลปะการแตงหน้าและแต่งกายเป็นธรรมชาติ ในละครของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ก้าวไปอีกขั้นหนึ่งคือใกล้เคียงกับความเป็นจริงร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในละครพูด และละครร้องที่มีเนื้อเรื่องสมัยใหม่หรือเป็นเหตุการณ์ร่วมสมัยของพระองค์ (มัทนี รัตนิน, 2550: ออนไลน์)



ภาพที่ 2.15 : พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงแสดงเป็นนายมัน ปีนยาว
ผู้อาสาเสี่ยงชีวิตไปให้ขอมจับเพื่อหลอกพวกเขมรว่าพวกไทยมีแผนการจะเข้าตีเมืองละโว้

ที่มา : <http://www.laksanathai.com/book3/p100.aspx>

ซึ่งกระบวนการทางความคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างที่เน้นพื้นฐานของข้อมูล
ที่มาจากการสืบค้นและพัฒนา ยังได้รับการสานต่อมาในงานละครแบบหลวงวิจิตรวาทการ ในช่วงของ
การเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 ที่ละครได้กลายมาเป็นเครื่องมือหนึ่งของกระบวนการใน
การสร้างชาติและความเป็นหนึ่งเดียวกัน รวมไปถึงจนถึงการพัฒนาการออกแบบบรรณาและนาฏศิลป์
ภายใต้ความพยายามของนายธนิต อยู่โพธิ์ อธิบดีกรมศิลปากรในช่วงปีพ.ศ.2510 ที่ต้องการปรับปรุง
ละครไทยและนาฏศิลป์ให้มีความร่วมสมัยสอดคล้องกับพัฒนาการของสังคมและต่างชาติ ตลอดจน
สามารถสร้างความเป็นหน้าเป็นตาให้กับประเทศได้ ภายใต้กระบวนการคิดและพัฒนาก่อสร้างสรรค์
ผลงานอย่างมีที่มาที่ไปตามแบบวิธีการตะวันตก อันเป็นส่วนที่ทำให้เกิดขึ้นของการสร้างสรรค์เครื่อง
แต่งกาย อาทิ ระบายสีภาค และ ระบายโบราณคดี ที่มีความเด่นชัดทางด้านการออกแบบ ทั้งในส่วนของ
ท่ารำ และเครื่องแต่งกาย ที่แสดงให้เห็นกระบวนการสร้างสรรค์ผ่านวิธีการสืบค้นและพัฒนาจาก
หลักฐานทางประวัติศาสตร์เดิมอย่างเด่นชัด

ในเมื่อรัฐบาลยุค “ประชาธิปไตย” ประสงค์จะนำวัฒนธรรมใหม่มาปฏิรูปวัฒนธรรมเก่า โดยเลิก
ลัทธินาฏศิลป์ดนตรีไทยเดิมและหันไปใช้ท่าทางและดนตรีแบบฝรั่ง ดังกล่าว ท่ารำยารานาฏศิลป์ไทย
ก็จำต้องพัฒนาเปลี่ยนแปลงให้ทันสมัยสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลด้วย ทำให้มีการตัดทอนท่า
รำยารำให้สั้นง่ายรวดเร็วและเครื่องแต่งกายก็เปลี่ยนเป็นเรียบง่าย ก้ามะลอขึ้น เพื่อประหยัดและ
สอดคล้องกับการปฏิวัติวัฒนธรรม โดยให้ผู้ออกแบบศึกษาจากโบราณสถานตามภาพเขียน ภาพ

แกะสลัก และนำมาสร้างเป็นเครื่องละครคอนด้วยวัสดุที่ทนค่าใช้จ่าย ผลคือเครื่องละครคอนในยุค หลัง จะใช้ผ้าตัวนปกดินเพียงเล็กน้อย สีสนิมดูคาดเตะตามากกว่าที่จะถูกต้องตาม ความเป็นจริงทาง ประวัติศาสตร์ ทำร้ายรำบางชุดก็เสกสรรขึ้นเองจากการดูภาพแกะ สลัก เช่นระบำโบราณคดีหรือ ระบำประกอบละครคอนชุดปลูกใจต่างๆ ก็มักจะเป็นทำ ง่ายๆ ซึ่งสามารถหัดได้รวดเร็ว รำได้พร้อมๆ กันเป็นหมู่ใหญ่ (มัทนี รัตนิน, 2550: ออนไลน์)



ภาพที่ 2.16 : (ภาพซ้าย) ลักษณะของเครื่องแต่งกายการละครไทยในสมัยรัชกาลที่ 7 และ กระบวนการพัฒนา ทางด้านการออกแบบในช่วงการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 และ (ภาพขวา) เครื่องแต่งกายเรื่อง นางเสือง ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://www.laksanathai.com/book3/p125.aspx> และ (ภาพขวา) <http://www.laksanathai.com/book3/p153.aspx>

ทั้งนี้การเข้ามาถึงของวัฒนธรรมการแสดงแผนใหม่จากตะวันตกและต่างชาติ โดยเฉพาะใน การพัฒนาขึ้นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ลักษณะของ เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงพัฒนาและมีรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงจนถึงการพัฒนาเป็น อาชีพนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ที่มีกระบวนการทำงานและสร้างสรรค์ผลงานอย่างมี ระบบ ทั้งนี้การเกิดขึ้นของกลุ่มผู้ผลิตผลงานทางด้านละครเวทีที่มีการสร้างผลงานอย่างต่อเนื่อง ก็มี ส่วนช่วยสนับสนุนให้การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถพัฒนาขึ้นเป็นอาชีพได้ ทั้งยังมี การให้รางวัลเพื่อสนับสนุนและยกย่องจากหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้อง อันนำไปสู่การเกิดขึ้นเป็น กระบวนการเรียนการสอนทางด้านศิลปะการแสดงและการออกแบบเพื่อการแสดงในระดับอุดมศึกษา จนถึงปัจจุบัน

3. สรุป

เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการละคร เพราะนอกจากมีความสำคัญพื้นฐานในฐานะของเครื่องมือให้กับนักแสดงเพื่อบอกไปยังผู้ชมว่าเขาเป็นใคร และรายละเอียดของตัวละครอย่างไรแล้วนั้น เครื่องแต่งกายยังทำหน้าที่เป็นดังเครื่องมือของผู้กำกับการแสดงและทีมงาน เพื่อบอกเล่าความหมายและใจความสำคัญของละครไปยังผู้ชมอีกด้วย ซึ่งเมื่อได้ทำการศึกษาความเป็นมาของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นับจากอดีตเป็นต้นมา ก็ทำให้ได้พบว่า ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น มีกระบวนการพัฒนาการที่เกี่ยวข้องกับการให้ความสนใจในรายละเอียดอันเชื่อมโยงกับลักษณะของตัวละครอย่างมาก และนับได้ว่าเป็นปัจจัยแรกที่นักการละครให้ความสำคัญ มากไปกว่าความถูกต้องตามประวัติศาสตร์หรือแม้แต่ความสวยงาม ที่หลังจากนั้น ด้วยพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้น เครื่องแต่งกายได้กลายมาเป็นเครื่องมือของอำนาจ ในการที่จะใช้เพื่อแสดงความมั่งคั่งผ่านทางวัฒนธรรมที่ร่ำรวย อันเป็นผลให้การส่งความหมายและหน้าที่สำคัญพื้นฐานของละครถูกลดลงไป เมื่อเป็นเช่นนี้เองภายใต้การแสวงหาความจริงทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าและภาพที่ปรากฏบนเวที ผ่านความเชื่อที่ว่าสิ่งนั้นจะทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายสำคัญของละครได้ เครื่องแต่งกายจึงกลายมาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จำเป็นจะต้องเน้นวิธีการคิด อย่างผ่านกระบวนการออกแบบเพื่อให้ได้มาซึ่งการเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์

บทที่ 3

การทบทวนวรรณกรรม

ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

1. ความหมายของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง (Theatre Costume)

เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งที่มีสัมพันธ์กับการละคร เพราะเครื่องแต่งกาย หรือ เสื้อผ้าที่ใช้ในการแสดงนั้น มีบทบาทนอกเหนือจากการเป็นเพียงแค่เครื่องประกอบการแต่งกายให้กับนักแสดง แต่ยังทำหน้าที่เป็นดังเครื่องมือในการสื่อความหมายต่างๆ ผ่านจากนักแสดงไปสู่ผู้ชม ตลอดจนยังมีหน้าที่สำคัญในการเป็นส่วนช่วยในการเล่าเรื่อง และดำเนินเรื่องไปพร้อมกัน เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเป็นไปได้อย่างตั้งแต่การที่นักแสดงไม่ได้สวมใส่อะไรเลย ไปจนถึงเครื่องแต่งกายที่มีส่วนผสมของความเป็นศิลปะสูง อาจประกอบขึ้นจากวัสดุที่มีความเป็นธรรมชาติไปจนถึงวัสดุเฉพาะที่ผลิตขึ้นเป็นพิเศษ อาจเป็นเครื่องแต่งกายที่จัดสร้างและผลิตขึ้นเพื่อการแสดงนั้นๆ หรือนักแสดงคนใดคนหนึ่งเป็นการเฉพาะ ไปจนถึงเครื่องแต่งกายที่จัดหาและผสมผสานกับสิ่งที่มีอยู่เดิมได้



ภาพที่ 3.1 : รูปแบบของเครื่องแต่งกายละครเวทีที่มีลักษณะสมจริง แต่มีการเปลี่ยนผู้แสดงให้ดูเป็นชาวต่างชาติ

ที่มา : ละครศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง Sparkle Shark สาขาวิชาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อัจฉิมา ณ พัทลุง ผู้กำกับการแสดงละครเวทีซึ่งส่วนใหญ่สร้างผลงานด้านละครเวทีที่ประเทศอังกฤษ กล่าวถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในละครเวทีที่มีบทบาทในการสร้างโลกในละคร หรือ World of Play

ทุกสิ่งทีปรากฏบนเวทีการแสดงล้วนเป็นสิ่งสำคัญ และแน่นอนที่สุดว่าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งในการสร้างให้เกิดภาพและองค์ประกอบของเรื่องเล่าในการแสดง เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ปรากฏบนร่างกายของนักแสดง และเราต้องจับจ้องสายตาเพื่อมองอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่ชมการแสดง ในการที่จะต้องถูกมองเห็นทั้งที่ตั้งใจหรือไม่ก็ตาม ไม่ว่านักแสดงจะสวมใส่หรือไม่ได้สวมใส่อะไรก็ตามในการแสดง เช่นเดียวกับฉากละคร เครื่องแต่งกาย มีหน้าที่ในการสร้าง โลกของละคร หรือ World of Play การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องผ่านการวิเคราะห์อย่างพินิจพิจารณาไม่ต่างจากกระบวนการอื่นในส่วนที่เกี่ยวกับผลงานสร้างสรรค์ บางครั้งเครื่องแต่งกายเพียงบางชิ้นก็มีหน้าที่ในการช่วยทำให้นักแสดงสามารถเข้าถึงบทบาทที่ได้รับได้เร็วมากขึ้น ขณะเดียวกันในบางครั้งเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ก็มีหน้าที่ไม่ต่างจากการเป็นหนึ่งในเครื่องมือช่วยกำหนดทิศทางการนำเสนอของการแสดงด้วย (อัจฉิมา ณ พัทลุง, สัมภาษณ์: 8 มีนาคม 2558)

ซึ่งแม้ในผลงานการแสดงทีปรากฏในรูปแบบอื่น อาทิ ภาพยนตร์ วิทยุสก พินสิทอิวิรกุล ผู้กำกับภาพยนตร์รางวัลศิลปาธร ก็ยังให้ความสำคัญกับเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ในฐานะของเครื่องมือหนึ่งทีช่วยในการเล่าเรื่องและสร้างตัวละคร

ภาพยนตร์มีลักษณะของการเป็นงานศิลปะทีมีความเฉพาะในเรื่องของเวลา คือ มันถูกนำเสนอในช่วงเวลาที่จำกัด องค์ประกอบต่างๆจึงจำเป็นต่อการบอกเล่าหรือการอธิบายเรื่องราวของผู้กำกับการแสดง ดังนั้นทุกอย่างทีปรากฏรวมถึงเสื้อผ้า ก็เป็นส่วนประกอบสำคัญทีจะช่วยให้บอกเล่าสิ่งนั้นได้ โดยเฉพาะเสื้อผ้ามันเป็นสิ่งที่อยู่บนตัวนักแสดง แล้วก็อยู่บนจอานานมาก มันจึงมีหน้าที่ในการอธิบายตัวละคร คาแรกเตอร์ และ อารมณ์ของตัวละคร ว่ามันจะเป็นไปอย่างไร (วิทยุสก พินสิทอิวิรกุล, สัมภาษณ์: 6 มีนาคม 2558)

ดังนั้นแล้วจึงเป็นส่วนหนึ่งทีทำให้กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงถูกพัฒนาขึ้นมาเป็นศาสตร์พิเศษ ทีมีความจำเป็นจะต้องผ่านกระบวนการศึกษาและพัฒนาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ทั้งนี้หากจะได้ลองพิจารณาถึงลักษณะและความสำคัญของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงแล้วพบว่าสามารถแยกส่วนความสำคัญนั้นออกได้ดังต่อไปนี้

1.1 เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงและนักแสดง (Costume and the Actors)

สำหรับนักแสดงแล้วนั้น เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ดีจะต้องเป็นเครื่องแต่งกายที่สามารถเอื้อต่อการแสดงต่อนักแสดงได้ มีส่วนในการช่วยให้นักแสดงสามารถจะสร้างตัวละครที่เขาหรือเธอต้องรับบทบาทได้ ไม่เป็นอุปสรรคต่อการแสดง นั้นหมายความว่าเมื่อนักแสดงปรากฏกายบนพื้นที่การแสดง ผู้ชมต้องสามารถเชื่อได้ว่า นักแสดงนั้นรับบทบาทเป็นใคร มาจากไหน มีภูมิหลังอย่างไร จึงจะนับว่าเป็นเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ประสบความสำเร็จ

เครื่องแต่งกายเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายของนักแสดง มันจะต้องช่วยให้นักแสดงสามารถที่จะสร้างตัวละครขึ้นมาได้ ทุกๆส่วนของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจำเป็นต้องส่งความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งไปให้กับผู้ชมเสมอ เมื่อนักแสดงปรากฏร่างบนเวที ก่อนที่จะเอ่ยปากพูด ผู้ชมจำต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่ส่งผ่านมาจากเครื่องแต่งกายเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะผ่านทางรูปร่างและสีของเสื้อผ้า ไม่ว่านักแสดงจะมีที่ท่าหวาดกลัวหรือยินดีปรีดาก็ตาม (Holt, 2004: 7)



ภาพที่ 3.2 : เครื่องแต่งกายละครเวทีแบบสร้างสรรค์จากจินตนาการ สำหรับตัวละคร สุเทษณ์ และ มัทนา
ที่มา : ละครศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง มัทนะพารา สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ดังเช่นที่ ปานรัตน์ กริชชาญชัย ผู้กำกับการแสดงและนักแสดงละครเวที กล่าวถึงความสำคัญ
ของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ในฐานะของการเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการสร้างตัวละครไว้ว่า

ละครเวทีมีตัวช่วยในการเล่าเรื่องน้อย ไม่เหมือนหนังหรือละครทีวี เสื้อผ้าถือเป็นตัวหลักในการเล่าเรื่อง
เล่านิสัยตัวละคร เล่ายุคสมัย เล่าบรรยากาศ เล่าได้แม้กระทั่งความรู้สึกซึ่งต่างๆมากมาย โดยที่ไม่
ต้องมีคำบรรยายใดๆ เป็นหนทางลัดเพื่อส่งสารให้ผู้ชมอย่างแนบเนียนที่สุดแล้ว ในส่วนของนักแสดง
เราคิดว่าเสื้อผ้ามีผลต่อความเข้าใจตัวละครเลยทีเดียว สามารถสร้างความชัดเจนทางบุคลิกภาพ

รสนิยม การแสดงออก มีหลายครั้งที่นักแสดงสามารถค้นพบรายละเอียดของตัวละครในวันที่ได้ซ้อม พร้อมเสื้อผ้า หากขาดเสื้อผ้าที่มาส่งเสริมละคร ละครเรื่องนั้นคงไม่สมบูรณ์แน่นอน ทั้งทางด้านการสื่อสาร เล่าเรื่อง และด้านศิลปะการแสดง (ปานรัตน์ กริชชาญชัย, สัมภาษณ์: 24 กุมภาพันธ์ 2558)

1.2 เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในฐานะองค์ประกอบเรื่อง (Costume as a Plot Device)

เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ตื้นนั้นนอกเหนือจากการเป็นส่วนหนึ่งของนักแสดงแล้วนั้น ยังอาจเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการดำเนินเรื่องได้อีกด้วย เสื้อผ้าอาจบอกเล่าเรื่องราวและผลักดันให้เนื้อเรื่องเดินไปข้างหน้าได้ด้วยเช่นกัน รวมทั้งยังต้องมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศของเรื่องในละครให้เกิดขึ้นได้อย่างดี เช่นในกรณีที่ตัวละครซึ่งเคยมีฐานะและชาติตระกูลสูงต้องตกกระทบลำบาก เรื่องแต่งกายก็จำเป็นต้องแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางสถานภาพทางสังคมและฐานะของตัวละคร หรือเหตุการณ์ที่เนื้อเรื่องต้องปรากฏบรรยากาศที่น่ากลัว ลึกลับ และน่าค้นหา การเลือกใช้สีที่มีดทึมในเครื่องแต่งกายจึงสามารถที่จะช่วยทำให้เกิดบรรยากาศที่น่ากลัวเช่นนั้นกับผู้ชมได้ เป็นต้น

เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจำเป็นต้องมีคุณลักษณะของการเสริมความเป็นละคร มันจำเป็นต้องช่วยบอกเล่าเรื่องราวของละคร เสื้อผ้าบอกผู้ชมว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่ไหน ตัวละครเป็นชนชาติไหน หรือมาจากที่ใด สามารถที่จะบอกได้ว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้นอยู่ในอดีตหรือปัจจุบัน และสามารถที่จะบอกได้ด้วยว่า พัฒนาการของตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นเป็นไปในลักษณะใด เช่นเดียวกับที่พัฒนาการทางด้านจิตวิทยาของตัวละครก็จำเป็นที่จะต้องถูกกล่าวอ้างถึงในเครื่องแต่งกายด้วย นักออกแบบสามารถใช้เครื่องมือทางด้านเครื่องแต่งกายนี้เพื่อบอกความรู้สึกที่อยู่ภายในขอตัวละคร ในสิ่งที่นักแสดงไม่ได้พูด และบางครั้งการเล่าด้วยภาพเช่นนี้สามารถส่งอิทธิพลให้เกิดผลกับผู้ชมเช่นเดียวกับบทพูดของนักแสดงเลยทีเดียว (Holt, 2004: 7-8)

ซึ่งภายใต้กรอบของความคิดที่เครื่องแต่งกายจำเป็นที่จะต้องนำเสนอพัฒนาการและความ เป็นมาเป็นไปของตัวละครภายใต้บริบทต่างๆ ให้ผู้ชมสามารถที่จะเห็นได้ในเรื่องราว และรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นผ่านเครื่องแต่งกายนั้น อัจจิมา ณ พัทลุง (สัมภาษณ์ มีนาคม พ.ศ.2558) ได้แสดงทัศนะในส่วนนี้ไว้ว่า

เพียงแค่มองว่าคนในท้องถนนเดินไปมา เราก็เห็นชีวิตที่แตกต่างกัน แต่ทุกคนมีเรื่องราวที่แตกต่างกัน เพียงแค่มองให้เห็นว่าพวกเขาสวมใส่อะไรและอย่างไร ซึ่งมันสามารถที่จะนำพาเราไปสู่การคิดว่าทำไมพวกเขาถึงเลือกที่จะสวมใส่สิ่งเหล่านั้น และบางทีสิ่งนี้ก็นำไปสู่คำถามว่า เมื่อไหร่ และ ที่ไหน บางทีสิ่งเหล่านี้อาจจะนำพาเราไปสู่ความเข้าใจถึงชีวิตของผู้คนเหล่านั้น สิ่ง que การแสดงในละครเวทีพยายามจะทำก็คือขบขันชีวิตเหล่านี้ว่า แต่ละชีวิตนั้นล้วนมีความสำคัญ และบางทีก็ช่างแสนคุ้นเคย เพราะมันสะท้อนถึงสภาวะของสังคมที่เราต่างอาศัยร่วมกันอยู่ ซึ่งเครื่องแต่งกายมีบทบาทสำคัญในการประกอบสร้างลักษณะเฉพาะของบุคคลนั้น (อัจฉิมา ณ พัทลุง, สัมภาษณ์: 8 มีนาคม 2558)

1.3 เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในฐานะขององค์ประกอบศิลป์ (Costume as a Spectacle)

ถือเป็นส่วนที่มีความสำคัญอีกส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่จำต้องสามารถนำเสนอความตื่นตาตื่นใจของละครให้เกิดขึ้นได้ เครื่องแต่งกายจำต้องสามารถที่จะนำพาผู้ชมออกไปจากโลกของพวกเขา สามารถที่จะทำให้ผู้ชมเชื่อในโลกเสมือนที่เกิดขึ้น เชื่อในความเป็นจริงของโลก ละครตรงหน้าได้ด้วยเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ขณะที่ก็ตื่นตาตื่นใจไปกับความมหัศจรรย์ของเครื่องแต่งกาย ได้โลดแล่นกลับไปยังอดีต หรือ เดินทางไปสู่อนาคตได้พร้อมกับตัวละครและเรื่องราวที่ปรากฏผ่านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น

เราจำต้องไม่ลืมว่าการสร้างความน่าตื่นตาตื่นใจนี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของงานศิลปะการแสดงด้วย ส่วนหนึ่ง มันจำต้องสร้างโลกของละครให้เกิดขึ้นได้เช่นเดียวกับที่บทละครมีความสำคัญกับเนื้อเรื่อง เครื่องแต่งกายสามารถพูดในสิ่งที่ไม่อาจปรากฏผ่านบทละคร และสามารถสร้างอิทธิพลให้เกิดกับผู้ชมได้โดยที่ตัวละครอาจจะไม่ได้พูด (Holt, 2004: 8)

ทั้งนี้ในฐานะที่เครื่องแต่งกายสามารถตอบสนองความต้องการในการเล่าเรื่องของผู้กำกับการแสดงและนักออกแบบเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าจึงควรมีหน้าที่นอกเหนือจากการสร้างตัวละครอีกด้วย โดยควรที่จะสามารถเป็นดังเครื่องมือในการสร้างภาพแทนของเรื่องราวผ่านกระบวนการทางสัญลักษณ์ที่ช่วยในการเสริมเรื่องเล่าให้เกิดเป็นมโนภาพที่มีความสำคัญต่อผู้ชมได้ในขณะเดียวกัน ดังเช่นที่ พันพิศสา รูปเทียน อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และผู้กำกับการแสดงละครเวที ให้สัมภาษณ์ไว้เมื่อ ปี พ.ศ. 2558 ว่า

นักออกแบบเครื่องแต่งกายควรคำนึงถึง design concept ที่ผู้กำกับและ designers ตกลงร่วมกัน ซึ่ง
จะว่าไปแล้ว design concept นี้ มันควรที่จะสะท้อนถึง theme ของเรื่อง และคิดว่ามันเป็นสิ่งที่จะทำ
ให้เกิดความเป็นเอกภาพของงาน (พันพิสสา รูปเทียน, สัมภาษณ์: 20 กุมภาพันธ์ 2558)

2. องค์ประกอบสำคัญในเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น มีองค์ประกอบสำคัญที่นักออกแบบเครื่อง
แต่งกายจำเป็นจะต้องคำนึงถึงเพื่อให้เสื้อผ้าที่มีความสมจริง และสอดคล้องกับเรื่องราวรวมทั้ง
ทิศทางที่ต้องการจะนำเสนอ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ตัวละคร

นับเป็นองค์ประกอบแรกที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายมาก ทั้งนี้เนื่องด้วย
เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่บนเรือนร่างของนักแสดง เป็นสิ่งที่ผู้ชมจะเห็นและรับทราบข้อมูล
เกี่ยวข้องกับตัวละครได้อย่างง่ายและรวดเร็ว องค์ประกอบนี้จึงมีความสำคัญในฐานะของการเป็น
เครื่องมือเพื่อสื่อสารความเป็นตัวละครไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอาจจะจำแนกสิ่ง
ที่เกี่ยวข้องและต้องคำนึงถึงออกได้เป็น

2.1.1 ภูมิหลังของตัวละคร

เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับที่มาที่ไปของตัวละคร เป็นข้อมูลที่จะปรากฏผ่านเครื่องแต่งกาย อัน
สามารถที่จะแสดงลักษณะของตัวละครได้ว่า เป็นใคร มาจากไหน และ กำลังทำอะไร ได้แก่

เพศ - เครื่องแต่งกายจำเป็นที่จะต้องทำหน้าที่ในการบ่งบอกเพศของตัวละคร และถือเป็นสิ่ง
แรกที่คุณจะรับรู้ได้ถึงข้อมูลที่ส่งผ่านมาจากนักแสดง ซึ่งความเป็นเพศที่ปรากฏผ่านเครื่องแต่งกาย
นั้น นอกเหนือจากการจะแสดงสถานภาพของความเป็นหญิงหรือความเป็นชายแล้ว เครื่องแต่งกายยัง
มีหน้าที่ในการกำหนดกิจกรรมารยาท และท่าทางต่างๆที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับความเป็นเพศของผู้สวม
ใส่เครื่องแต่งกายนั้นๆอีกด้วย ทั้งนี้ยังรวมถึงในกรณีที่ตัวละครจำต้องปกปิดเพศที่แท้จริงของตนเอง
เช่น เมื่อตัวละครต้องปลอมเป็นเพศตรงข้ามกับตน เป็นต้น

อายุ - เครื่องแต่งกายสามารถที่จะทำหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอายุของตัวละครผ่านเสื้อผ้า โดยไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับอายุจริงของนักแสดง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและการออกแบบเพื่อการแสดงมีส่วนสำคัญมากในการปรับเปลี่ยนนักแสดงหนุ่มสาวให้สูงวัยขึ้น เสื้อผ้าจะช่วยกำหนดกิริยาท่าทางและทำให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทของตัวละครที่เขาได้รับ

อาชีพ - แต่ละอาชีพในสังคมนั้นมีรูปแบบของเครื่องแต่งกายเฉพาะ การที่นักแสดงสวมใส่เสื้อผ้าที่บอกอาชีพของตัวละครถือเป็นข้อมูลสำคัญ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงอาชีพที่ตัวละครเป็น แต่ทั้งนี้เครื่องแต่งกายที่บ่งบอกอาชีพก็ยังสามารถสร้างความหมายเพิ่มขึ้นได้อีก เช่น สาวใช้ ที่สวมเครื่องแต่งกายในลักษณะของยูนิฟอร์ม ย่อมแตกต่างจากสาวใช้ที่สวมเครื่องแต่งกายใดๆก็ได้ เป็นต้น ทั้งนี้การให้ความใส่ใจกับรายละเอียดที่เกี่ยวกับอาชีพเฉพาะด้านก็ถือเป็นเรื่องที่ควรให้ความสำคัญ เพราะจะช่วยให้เพิ่มความสมจริงให้กับเครื่องแต่งกายในละครมากขึ้น เช่น ทหาร หรือ ตำรวจ ที่มีลักษณะของการจำแนกบทบาท และชนชั้นผ่านยศที่ปรากฏอยู่บนเครื่องแบบ ชุดนักเรียนมัธยมย่อต่างจากนักเรียนชั้นประถม และแน่นอนว่าสีของกางเกงในนักเรียนมัธยมชาย ก็ย่อมที่จะแสดงถึงรูปแบบของสถานศึกษาที่มีลักษณะต่างกัน

2.1.2 ลักษณะนิสัยของตัวละคร

เป็นข้อมูลของตัวละครที่สามารถแสดงให้ผู้ชมเห็นได้ผ่านทางเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้เป็นเนื่องมาจากเสื้อผ้านั้น มีคุณสมบัติในการสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของผู้ที่สวมใส่ ตลอดจนการดูแลเลี้ยงดู รวมไปถึงลักษณะที่ตัวละครต้องการจะแสดงให้กับคนอื่นได้เห็น กุลสตรีที่เติบโตขึ้นมาจากตระกูลสูงศักดิ์ มีอุปนิสัยเรียบร้อย ซื่อาย ก็น่าที่จะแต่งกายด้วยเสื้อผ้ามิดชิด มีสีอ่อนหวานมากกว่าเสื้อผ้านิสัยฉุนฉาด หรือเปิดเผยเนื้อตัว แต่ในทางกลับกันตัวละครที่มีนิสัยกำกวมที่ต้องการสร้างว่าตนเองเป็นคนมีนิสัยราวกุลสตรี ก็สามารถที่จะใช้เครื่องแต่งกายในรูปแบบที่ตรงข้ามกับเพื่อหลอกให้คนอื่นเชื่อว่าเธอเรียบร้อยไปตามเสื้อผ้าที่เธอสวมก็เป็นได้



ภาพที่ 3.3 : เครื่องแต่งกายละครเวทีแบบสร้างสรรค์ ที่เน้นบรรยากาศความน่ากลัวและน่าหดหู่ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม
ที่มา : ละครศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง The Metamorphosis สาขาวิชาศิลปะการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.2 บริบททางสังคมและวัฒนธรรม

2.2.1 บริบททางสังคม

เสื้อผ้าสามารถที่จะส่งต่อข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลักษณะและรายละเอียดของสังคมที่ตัวละครอาศัยอยู่ไปสู่ผู้ชมได้ ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นฐานะ รวมไปถึงจนถึงสถานภาพของตัวละครในสังคม กล่าวคือ ตัวละครที่มีที่มาจากชนชั้นสูงย่อมที่จะมีรูปแบบเครื่องแต่งกาย รวมทั้งการเลือกใช้วัสดุ และการประดับประดามากกว่าตัวละครที่มาจากชนชั้นที่ต่ำกว่า รวมไปถึงถึงการปรากฏของสัญลักษณ์ที่สามารถจำแนกลำดับชั้นของตัวละครในประเภทเดียวกันออกจากกัน อาทิยศ หรือ เครื่องหมายบอกตำแหน่งในชุดเครื่องแบบ ตลอดจนกระบวนการของการใช้เครื่องแต่งกายเพื่อแสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และแสดงถึงรสนิยมเดียวกันของกลุ่มคน เช่น รูปแบบการแต่งกายของกลุ่มฮิปสเตอร์ (Hipster) เป็นต้น

2.2.2 บริบททางวัฒนธรรม

ในวัฒนธรรมที่แตกต่างกันนั้น ย่อมมีลักษณะเฉพาะตัวของการจัดการกับเครื่องแต่งกายในรายละเอียดที่ต่างกัน สิ่งนี้สามารถสร้างให้เกิดขึ้นกับตัวละครได้ผ่านทางเสื้อผ้าที่สวมใส่ เพราะนอกเหนือจากจะช่วยสร้างความสมจริงให้กับโลกของละครที่นักออกแบบต้องการสร้างขึ้นมาแล้วนั้น การคำนึงถึงรายละเอียดในข้อนี้ยังจะทำให้เกิดความน่าเชื่อถือในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกาย

ของตัวละครอีกด้วย อาทิ ในพิธีศพหรือการไว้อาลัย วัฒนธรรมจีนจะเลือกสวมใส่เสื้อผ้าดิบสีขาว ต่างจากการเลือกใช้เสื้อผ้าสีดำในวัฒนธรรมตะวันตก รวมไปถึงรายละเอียดของการจัดการกับเสื้อผ้า เช่น วัฒนธรรมตะวันตกถือว่าการสวมรองเท้าในบ้านเป็นเรื่องปกติ เป็นต้น

2.3 ทิศทางและแนวคิดของการนำเสนอ

เป็นส่วนของข้อมูลที่มีความสำคัญกับนักออกแบบ และสามารถที่จะเกิดขึ้นได้ผ่านการทำงานร่วมกันกับผู้กำกับการแสดง ในลักษณะของการปรึกษาหารือ หรือ พูดคุยร่วมกัน เพื่อสรุปรูปแบบของการนำเสนอ ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอละคร และลักษณะของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงว่าจะเป็นไปได้ในลักษณะใด ในฐานะของการเป็นเครื่องมือหนึ่งในการช่วยสร้างภาพของละครให้เกิดขึ้นได้กับผู้ชม ซึ่งสามารถที่จะจัดเป็นลักษณะใหญ่ๆ ได้ 2 รูปแบบ คือ

2.3.1 แนวทางการนำเสนอแบบดั้งเดิม (Conventional Presentation)

เป็นการนำเสนอภาพของละครที่จะปรากฏตามที่ปรากฏในบทละครหรือบทประพันธ์ ในลักษณะของการนำเสนอตามแนวทางแบบ “เรียลลิสม์” หรือ “เหมือนชีวิต” ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัย สถานที่ และเหตุการณ์สำคัญต่างๆตามประวัติศาสตร์ ในกรณีนี้เครื่องแต่งกายจำเป็นที่จะต้องสอดคล้องกับสภาพของรูปแบบของเสื้อผ้าที่มีอยู่จริง ไม่ว่าจะเหตุการณ์นั้นจะเกิดขึ้นในอดีตหรือปัจจุบัน การค้นคว้าเพื่อให้ทราบถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายละเอียดของเครื่องแต่งกายอย่างสอดคล้องกับยุคสมัยจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับนักออกแบบ เพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างโลกของละครที่ตั้งอยู่บนฐานของความสมจริง (Realistic) ให้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3.2 แนวทางการนำเสนอแบบปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation)

เป็นลักษณะของละครเวทีที่เลือกนำเสนอในแนวทางที่ตรงข้ามกับแบบ “เรียลลิสม์” หรือกล่าวได้ว่าเป็นไปในลักษณะแบบ “ต่อต้านเรียลลิสม์” ที่เลือกจะละทิ้งความสมจริง หรือ “เหมือนธรรมชาติ” ของละคร แต่ผู้กำกับการแสดงและคณะผู้จัดทำเลือกใส่ความหมายผ่านสัญลักษณ์ในส่วนต่างขององค์ประกอบของละคร เครื่องแต่งกายจึงจำเป็นที่จะต้องปรับให้เข้ากับสถานที่ และยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ผ่านการคำนึงถึงบริบทที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพทางสังคมของสถานที่แห่งใหม่ไปด้วยพร้อมกัน นอกจากนี้การนำเสนอแบบสร้างสรรค์ ยังหมายรวมถึงการนำเสนอเรื่องราวและภาพของละคร

อย่างไม่มีควมจำเป็นที่จะต้องตั้งอยู่บนฐานของความสมจริง แต่เน้นการเลือกรูปแบบและวิธีการที่สอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการจะเล่า เครื่องแต่งกายที่ปรากฏในลักษณะนี้จึงเน้นกระบวนการด้านพัฒนาทางความคิดมากกว่า เช่น การใช้สี เพื่อแสดงสภาวะความรู้สึกภายในของตัวละคร เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเปิดเผยความจริงภายในใจของตัวละคร ซึ่งตามลักษณะของการออกแบบเครื่องแต่งกายในแนวทางนี้ จำเป็นต้องเป็นดั่งเครื่องมือทางศิลปะในการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจสารของละคร ภายใต้ทิศทางและการนำทางของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) ร่วมกับการทำงานของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย

3. องค์ประกอบในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

กระบวนการทางทัศนศิลป์นับเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญไม่น้อยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ (Design) โดยถือเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยเครื่องมือพื้นฐานของการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการให้ความสำคัญกับองค์ประกอบต่างๆของศิลปะที่สามารถนำมาใช้ และ แปรความหมาย พร้อมกับสร้างนัยสัญลักษณ์ในการนำมาใช้นั้นได้ เพื่อให้เกิดเป็นผลงานที่สื่อถึงความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสมบูรณ์มากที่สุด

3.1 องค์ประกอบเรื่อง สี

สี ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ และมนุษย์สามารถที่จะมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า โดยเราสามารถจำแนกประเภทของสีอันประกอบไปด้วยคุณลักษณะเฉพาะได้เป็น 2 ประเภท คือ

3.1.1 ประเภทของสี

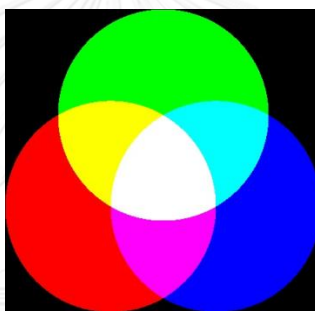
3.1.1.1 สีในสสารหรือวัตถุ (Color in Objects) ไม่ว่าจะเป็นแร่ธาตุ ส่วนต่างๆของพืช สัตว์และสิ่งมีชีวิต อันปรากฏอยู่ในรูปลักษณะของผงสี หรือ Pigments ที่ถูกผลิตสร้างขึ้นภายในองค์ประกอบของวัตถุธาตุนั้นๆ และมนุษย์จะสามารถมองเห็นได้ด้วยการตกกระทบของแสง ทั้งนี้สีในวัตถุยังสามารถรวมไปถึงสีที่มนุษย์สังเคราะห์และผลิตขึ้นด้วยได้เช่นกัน

3.1.1.2 สีในแสง ปรากฏในรูปของพลังงานที่เกิดขึ้นในชั้นบรรยากาศ โดยที่สีในแสงจะอยู่ในรูปของรังสีที่เกิดขึ้นในสภาวะที่มนุษย์สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าจากการหักเหของแสงสู่

ดวงตา โดยที่ในแสงขาวจากแสงอาทิตย์นั้นจะประกอบไปด้วยแถบลำแสง 7 สี (Spectrum) คือ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม แดง

3.1.2 แม่สีและวงจรรสี

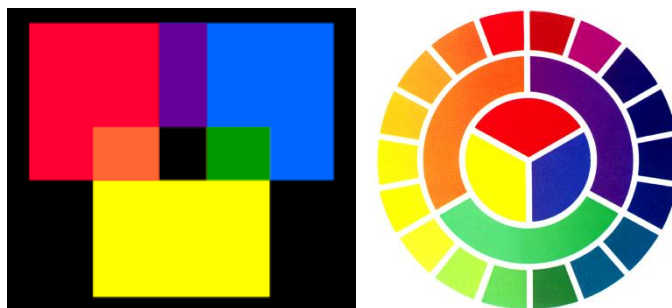
กระบวนการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสี หรือ Theory Of Color จึงถูกคิดค้นขึ้นเพื่อ เข้าใจความหมายของสี ความผสมผสานระหว่างกัน ไปจนถึงกระบวนการที่สีมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับ ระหว่างกัน ตลอดจนความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ ในการศึกษาที่เกี่ยวกับธรรมชาติของสีนี้เองที่ เกิดแนวความคิดของการสร้างแม่สี หรือ เนื้อสีพื้นฐานขึ้น กล่าวคือ แม่สีนั้นเป็นประเภทของสีที่นำมา ผสมกันแล้วสามารถจะทำให้เกิดเป็นสีใหม่ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิมได้ โดยที่ แม่สี ที่ปรากฏ นั้นสามารถแบ่งประเภทได้ 2 ชนิด คือ



ภาพที่ 3.4 : ภาพแม่สีของแสง

ที่มา : <http://www.chm.davidson.edu/vce/coordchem/color.html>

3.2.2.1 แม่สีของแสง (RGB Color) ซึ่งเกิดขึ้นจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้ว ปริซึม โดยจะประกอบไปด้วย 3 สี คือ สีแดง สีเขียว และ สีน้ำเงิน โดยอยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็น พลังงานชนิดเดียวที่มีสี ซึ่งคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ การถ่ายทำโทรทัศน์ รวมถึงการจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ ทั้งนี้เมื่อผสมแสงทั้ง 3 สีเข้าด้วยกันแล้วจะเกิดเป็นแสงสีขาว



ภาพที่ 3.5 : (ภาพซ้าย) แม่สีวัตถุธาตุ และ (ภาพขวา) วงจรสีทั้ง 3 ชั้น
ที่มา : (ภาพซ้าย) http://en.wikipedia.org/wiki/RYB_color_model และ
(ภาพขวา) <http://www.lifeofanarchitect.com/introduction-to-the-color-wheel/>

3.2.2.2 แม่สีวัตถุธาตุ (RYB Color) เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี โดยประกอบไปด้วยเนื้อสี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และ สีน้ำเงิน โดยแม่สีวัตถุธาตุนี้เป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ ทั้งนี้แม่สีวัตถุธาตุเมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ และสามารถที่จะแบ่งออกได้เป็น

3.2.2.2.1 วงจรสีชั้นที่ 1 ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

3.2.2.2.2 วงจรสีชั้นที่ 2 ที่เกิดจากสีชั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่ สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้ สีส้ม / สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้ สีม่วง / สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้ สีเขียว

3.2.2.2.3 วงจรสีชั้นที่ 3 ที่เกิดจากสีชั้นที่ 1 ผสมกับสีชั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากันเพื่อที่จะให้ได้สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือ สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้ สีส้มแดง / สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้ สีม่วงแดง / สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้ สีเขียวเหลือง / สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้ สีเขียวน้ำเงิน / สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้ สีม่วงน้ำเงิน / สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้ สีส้มเหลือง

3.1.3 วรรณะของสี

ในวงจรสีนั้นสามารถแบ่งคุณลักษณะของสีออกได้เป็น วรรณะสี หรือ Color Schemes อันเป็นกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกร้อน และ เย็น โดยในวงจรสีนั้นจะปรากฏสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งใช้

การแบ่งเขตที่สีม่วงกับสีเหลือง ที่มีคุณลักษณะเป็นกลางและสามารถเป็นได้ทั้งสองวรรณะ ทั้งนี้แบ่งวรรณะสีได้เป็น



ภาพที่ 3.6 : วรรณะสีร้อน

ที่มา : <http://www.lifeofanarchitect.com/introduction-to-the-color-wheel/>

3.1.3.1 วรรณะสีร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างกันไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใดค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน



ภาพที่ 3.7 : วรรณะสีเย็น

ที่มา : <http://www.lifeofanarchitect.com/introduction-to-the-color-wheel/>

3.1.3.2 วรรณะสีเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็นดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อน

และวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้า อยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

3.1.4 จิตวิทยาของสี

นอกจากนี้ สีแต่ละสี ยังมีคุณสมบัติด้านจิตวิทยาในส่วนที่สัมพันธ์กับมนุษย์ เนื่องจากแต่ละสีนั้น จะปรากฏอิทธิพลทางความรู้สึกและมีผลกับอารมณ์ของมนุษย์ที่พบเห็นสีนั้นๆแตกต่างกันออกไป ตามประสบการณ์การรับรู้ส่วนบุคคล ซึ่งคุณสมบัติพิเศษของสีนี้เป็นเครื่องมือที่นักออกแบบมักจะนำมาใช้ในการออกแบบผลงานด้านต่างๆอยู่เสมอ

วีรุณ ตั้งเจริญ กล่าวถึงคุณลักษณะพิเศษของสีที่มีความสัมพันธ์กับความรู้สึก และสัมพันธ์กับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการมองเห็นของมนุษย์ไว้ว่า

นักจิตวิทยาว่าสีต่างๆ แต่ละสีมีพลังในการปลุกเร้าการตอบสนองของอารมณ์ (Emotional responses) นอกจากคุณภาพด้านอื่นๆแล้ว สียังมีอุณหภูมิเชิงจิตวิทยา (Psychological temperature) อยู่ในตัวของมัน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง ให้ความรู้สึกอุ่นและสัมพันธ์กับแสงอาทิตย์ หรือไฟ สีน้ำเงินหรือสีเขียวสัมพันธ์กับป่า น้ำ ท้องฟ้า และให้ความรู้สึกเย็น เป็นต้น ศิลปิน นักออกแบบ และนักสร้างสรรค์กระบวนการแบบ (Stylist) เรียนรู้และเข้าใจในเรื่องจิตวิทยาเกี่ยวกับสี ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับปฏิกิริยาตอบสนองของมนุษย์ และนำประโยชน์จากการเรียนรู้และประสบการณ์ไปสร้างสรรค์งานศิลปะ หรืองานออกแบบของเขา (วีรุณ ตั้งเจริญ, 2535: 22)

ซึ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง พบว่า สี ในเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละครก็มีความสามารถในการบอกลักษณะนิสัย และรายละเอียดทางด้านอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้เช่นเดียวกับการเป็นเครื่องมือหนึ่งในการใช้สำหรับการออกแบบทางทัศนศิลป์บนเวทีการละคร อาทิ

3.1.4.1 สีขาว เป็นสีที่ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน ให้กับตัวละคร ขณะเดียวกันก็แสดงถึง ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม นอกจากนี้สีขาวยังเป็นตัวแทนของความรู้สึกรื่นเริง สว่างสดใส และโดดเด่นของตัวละคร



ภาพที่ 3.8 : เครื่องแต่งกายนางฟ้าแม่ทูนหัวในโทนสีขาว จากภาพยนตร์เรื่อง Cinderella
ที่มา : <http://www.comingsoon.net/movies/news/388201-a-new-poster-reveals-helena-bonham-carter-as-cinderellas-fairy-godmother#/slide/1>

3.1.4.2 สีดำ คือสีแห่งการควบคุมและพลังอำนาจที่เกิดขึ้นได้กับตัวละคร ขณะเดียวกันก็ช่วยให้ตัวละครดูสง่า และเต็มไปด้วยความลึกลับ ชั่วร้ายไปได้พร้อมกัน ทั้งนี้สีดำยังหมายถึงช่วงเวลาและสถานการณ์เฉพาะบางอย่างในละครได้ เช่น งานศพ หรือช่วงเวลาไว้ทุกข์ของตัวละคร เป็นต้น



ภาพที่ 3.9 : เครื่องแต่งกายของ Maleficent ในโทนสีดำ
ที่มา : <http://halloweenideasforwomen.com/maleficent-halloween-costumes/>

3.1.4.3 สีเทา เป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความเศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเจ็บ สุขภาพ สุขุม ซึ่งเมื่อปรากฏบนตัวละครก็สามารถสร้างความรู้สึกหม่นหมองได้



ภาพที่ 3.10 : เครื่องแต่งกายตัวละครในกลุ่มสีเทาจากภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter
ที่มา : <http://www.fanpop.com/clubs/harry-potter/images/14260555/title/albus-dumbledore-fanart>

3.1.4.4 สีแดง เป็นสีที่สร้างความตื่นเต้น และร้อนแรง ตัวละครที่สวมใส่เสื้อผ้าสีแดง จึงนอกจากจะมีความโดดเด่นแล้ว ยังอาจมีความหมายแฝงด้านกามารมณ์ ความตื่นเต้น หรืออันตรายได้เช่นเดียวกัน



ภาพที่ 3.11 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีแดง จากละครเวทีเรื่อง Phantom of the Opera
ที่มา : <http://forums.profounddecisions.co.uk/announcements/announcing-the-masquerade-the-reaper-t504.html>

3.1.4.5 สีฟ้าและสีน้ำเงิน เป็นสีที่เมื่อปรากฏบนร่างของตัวละครแล้วนั้น สามารถให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขริม เอาการเอางาน ละเอียดยรอบคอบ รวมถึงความสง่างามมีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ของตัวละครได้



ภาพที่ 3.12 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีฟ้า จากภาพยนตร์เรื่อง Cinderella
ที่มา : <http://seekcartoon.com/watch/36621-cinderella-2015.html>

3.1.4.6 สีเหลือง เป็นสีแห่งความเบิกบาน ร่าเริงอารมณ์ และเรียกร้องความสนใจ เมื่อถูกนำมาใช้ในเครื่องแต่งกาย สีเหลืองจะทำให้เกิดความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ และความเป็นเด็ก



ภาพที่ 3.13 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีเหลือง จากภาพยนตร์เรื่อง The Mask
ที่มา : <http://www.cowancostumerentals.com/costumes/costume-rental.php?The-Mask-506>

3.1.4.7 สีส้ม ในเครื่องแต่งกายนั้น จะให้ความรู้สึกร้อน มีความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น เป็นสีที่เราความรู้สึก และเน้นความคิดสร้างสรรค์



ภาพที่ 3.14 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีส้ม จากภาพยนตร์เรื่อง Mirror Mirror
ที่มา : <http://www.cbsnews.com/news/mirror-mirror-debuts-first-trailer/>

3.1.4.8 สีเขียว เป็นสีในวรรณะเย็น หากนำมาใช้ในเครื่องแต่งกายจะสร้างความรู้สึกเย็นสบายสงบ การผ่อนคลาย สามารถโยงเข้ากับ ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม และเยือกเย็นของตัวละครได้



ภาพที่ 3.15 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีเขียว จากภาพยนตร์เรื่อง Atonement
ที่มา : <https://wondersinthedark.wordpress.com/2014/07/24/53-atonement/>

3.1.4.9 สีม่วง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ หากใช้ในเครื่องแต่งกายสามารถให้นัยถึงความรักที่ลึกกลับ ความเศร้า ความนอกจากนี้สีม่วงยังแสดง ความรู้สึกถึงความสูงศักดิ์ของตัวละครได้



ภาพที่ 3.16 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีม่วง จากภาพยนตร์เรื่อง Elizabeth
ที่มา : <http://www.threatormenace.com/2014/02/07/fav-five-fridays-our-favorite-filmtv-costumes/>

3.1.4.10 สีชมพู เป็นสีที่แสดงถึงความอ่อนโยน ความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความน่ารัก มักนำมาใช้ในเครื่องแต่งกายของวัยรุ่นโดยเฉพาะผู้หญิง เพื่อแสดงความสดใสน่ารัก นอกจากนี้ยังเป็นที่นิยมใช้กับสิ่งของเครื่องใช้ของเด็กวัยรุ่นเพื่อแสดงสภาวะความเป็นเด็กของตัวละครได้อีกด้วย



ภาพที่ 3.17 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีชมพู จากภาพยนตร์เรื่อง Marie Antoinette
ที่มา : <http://www.vogue.com/3299751/halloween-costume-ideas-beauty-marilyn-monroe-marie-antoinette/>

3.1.4.11 สีน้ำตาล เป็นสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น เครื่องขริม สามารถสร้างลักษณะของความน่าเชื่อถือ ความเป็นผู้ใหญ่ และน่าเกรงขามถือให้เกิดกับตัวละครได้



ภาพที่ 3.18 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีน้ำตาล จากภาพยนตร์เรื่อง Dr.Who
ที่มา : <http://www.jbsuits.com/products/Dr.-Who-Brown-Pinstripe-Suit.html>

3.1.4.12 สีทอง ในเครื่องแต่งกาย มักจะแสดงถึงความสูงส่ง และความสูงศักดิ์ของตัวละคร อาทิ เช่น ตัวละครพระมหากษัตริย์ หรือ เทพเจ้า เป็นต้น



ภาพที่ 3.19 : เครื่องแต่งกายตัวละครในโทนสีทอง จากภาพยนตร์เรื่อง Cleopatra
ที่มา : <http://tyrannyofstyle.com/home/tag/Cleopatra>

ซึ่งองค์ประกอบในส่วนที่เกี่ยวกับสีนี้ หากนักออกแบบได้นำมาจัดรวมกันอย่างมีความเข้าใจ และมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงความเข้มและอ่อนของสี โดยคำนึงถึงความสำคัญของตัวละคร รวม

ไปจนถึงความสัมพันธ์ของตัวละครนั้นกับตัวละครอื่นๆ ที่ปรากฏอยู่ร่วมกันแล้ว ก็จะทำให้ภาพที่ปรากฏบนเวทีการแสดงมีความน่าสนใจและเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

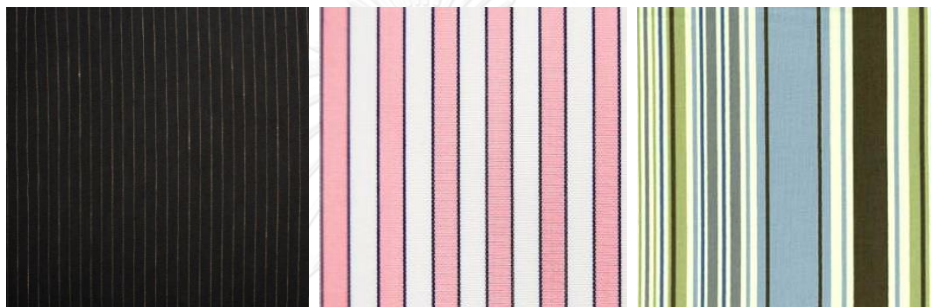
ให้ระลึกไว้ว่าเมื่อนักออกแบบต้องการที่จะนำเสนออารมณ์และลักษณะนิสัยของตัวละครในเครื่องแต่งกายนั้น นักออกแบบจำเป็นที่จะต้องเข้าใจหลักจิตวิทยาเบื้องต้นของสีเสียก่อน จึงจะสามารถควบคุมการใช้งานสีเหล่านั้นในเครื่องแต่งกายละครได้ โดยปกติแล้วเรามักจะอธิบายลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านกลุ่มสีวรรณะเย็นหรือร้อน ซึ่งสามารถที่จะนำไปใช้ได้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ทั้งด้วยการเลือกวัสดุที่อยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนด้วยกันทั้งหมด หรือเจาะจงกับสีใดสีหนึ่งแล้วสร้างความแตกต่างด้วยความเข้มของสีในเฉดและโทนเดียวกัน เราสามารถใช้กลุ่มสีร้อนหรือเย็นเพียงสีเดียวในการสร้างลักษณะของตัวละครประกอบ และสามารถสร้างความแตกต่างของตัวละครแต่ละตัวได้ด้วยความแตกต่างที่ปรากฏในวรรณะสี หรืออาจจะเลือกใช้สีในกลุ่มสีตรงข้ามเพื่อสร้างภาพที่น่าตื่นเต้นและน่าตื่นตาให้กับตัวละครหลัก (Holt, 2004: 34-35)

3.2 องค์ประกอบเรื่องลวดลายผ้า

ลายผ้า มีพื้นฐานมาจาก ลวดลายที่เกิดขึ้นมาจากการใช้ เส้น ในลักษณะต่างๆ ที่เกิดจากการเรียงตัวในระยะห่างที่ประกอบรวมตัวเข้าด้วยกันก็จะเกิดเป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง และกลุ่มของรูปทรงต่าง ๆ ได้ โดยในกระบวนการทางศิลปะนั้นเชื่อกันว่า เส้น เป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด รวมถึงยังสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง ซึ่งหากจะทำการแบ่งรูปลักษณะของเส้น ก็จะสามารถพบได้ว่า เส้นนั้นมี 2 ลักษณะสำคัญคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) โดยเส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่างๆ กัน ก็จะเกิดเป็นเส้นในรูปแบบต่างๆ ที่สามารถให้ความหมาย ความรู้สึกที่แตกต่างกันต่อผู้ที่พบเห็นได้ ทั้งนี้เราสามารถเปรียบเทียบกระบวนการใช้เส้นทั้งที่ปรากฏในธรรมชาติรวมทั้งเส้นที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์เพื่อประสานเข้ากับแนวความคิดที่เกิดจากการมองเห็นที่สร้างความรู้สึกและมีผลทางจิตวิทยาได้ ซึ่งในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการใช้ เส้น ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบที่เรียกว่า ลวดลายของผ้า ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นได้ด้วยกระบวนการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์ลาย หรือ ลวดลายผ้าที่เกิดขึ้นจากการทอ ทั้งนี้หากนักออกแบบนำมาใช้ได้อย่างถูกต้องตามหลักการของจิตวิทยาและการออกแบบ ก็จะสามารถที่จะแสดงออกได้ถึงอารมณ์และลักษณะนิสัยของตัวละครได้ ทั้งนี้ ลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้าสามารถที่จะแบ่งจำแนก ออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

3.2.1 ลวดลายผ้าแบบเรขาคณิต เป็นลวดลายที่เกิดขึ้นทั้งจากการใช้ลายเส้นต่างๆ มาประกอบเข้ากันจนเกิดเป็นลวดลาย รวมไปถึง การสร้างลวดลายขึ้นมาจากการใช้เส้นลักษณะต่างๆ เข้ามาสอดประสานกัน ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น

3.2.1.1 เส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง ซึ่งจะปรากฏในลายผ้าแบบที่เรียกว่า ลายทาง ลวดลาย เช่นนี้มักจะใช้ในลวดลายของผ้าสำหรับสุภาพบุรุษ เช่น ในกลุ่มของเสื้อสูท เสื้อเชิ้ต เมื่อมองเห็น นั้นจะให้ความรู้สึกถึงความมั่นคงแข็งแรง หนักแน่น เมื่อนำมาใช้ในเครื่องแต่งกายของตัวละคร จะมีลักษณะที่ให้นัยของความรู้สึกที่สูงส่งา การพุ่งขึ้น ตั้งตรง รวมถึงยังสัญลักษณ์แทนของความซื่อตรง มุ่งมั่น เด็ดเดี่ยว เป็นผู้นำ เป็นที่น่าไว้วางใจ



ภาพที่ 3.20 : ลวดลายผ้าแบบเส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง

ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://www.joelandsonfabrics.com/uk/1907>

(ภาพกลาง) <http://www.alexander-west.com/styleguide/?p=288>

(ภาพขวา) <http://negiftco.com/fabrics.htm>



ภาพที่ 3.21 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยเส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง จากภาพยนตร์เรื่อง Beetlejuice

ที่มา : <http://galleryhip.com/beetlejuice-suit.html>

3.2.1.2 เส้นนอน ปรากฏในลวดลายของผ้าลายทางแนวนอน ที่มีหลากหลายรูปแบบที่ปรากฏได้ทั้งการนำผ้าแนวตั้งมาตัดในลายขวาง หรือ ผ้าที่ถูกออกแบบมาในลวดลายขวาง ที่มักจะนิยมใช้ในเสื้อผ้าสตรี เสื้อผ้าไหมพรม หรือ ในเครื่องแบบทหารเรือฝรั่งเศส ที่ปัจจุบันกลายเป็นที่นิยม หากนำมาใช้ในเครื่องแต่งกายจะให้ความรู้สึกในลักษณะของความสงบ ราบเรียบ ทันสมัย ผ่อนคลาย และมีความมั่นคงในความรู้สึก รวมทั้งยังช่วยขยายโครงร่างของนักแสดงให้ดูกว้างขึ้น ใหญ่ขึ้น และดูมีอำนาจ



ภาพที่ 3.22 : ลวดลายผ้าแบบเส้นนอน

ที่มา : (ภาพถ่าย) <http://www.spoonflower.com/fabric/1994454>

(ภาพกลาง) <http://www.fabricsandpapers.com/item/view/4684-athina-stripe-fabric>

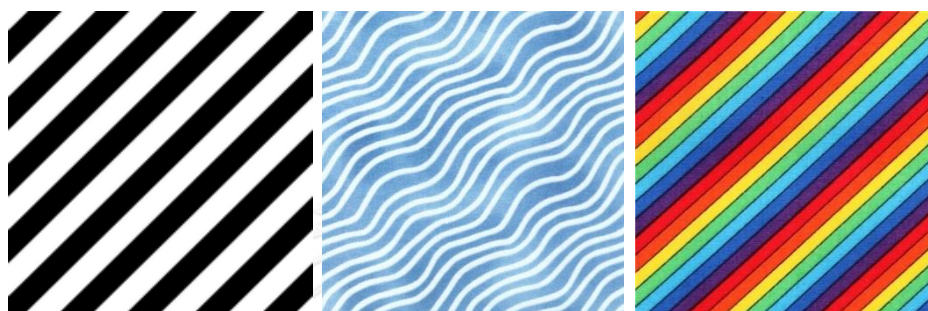
(ภาพขวา) <http://thumbs.dreamstime.com/z/multicolor-striped-pattern-brushed-lines-horizontal-bright-pink-red-texture-web-print-wallpaper-home-decor-spring-36627757.jpg>



ภาพที่ 3.23 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยเส้นนอน จากภาพยนตร์เรื่อง Sweeney Todd

ที่มา : <http://trashballerina.blogspot.com/2010/10/sweeney-todd-beach-outfits.html>

3.2.1.3 เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ที่สามารถปรากฏในลวดลายผ้าทั้งที่พบในเสื้อผ้าสำหรับเครื่องแต่งกายชาย และผ้าสำหรับสตรี ที่จะมีลักษณะความมันเงากับแสงไฟ ซึ่งให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว การเดินทาง และพุ่งทะยานขึ้นไปข้างหน้า และควมมีชีวิตชีวา ดังนั้นเมื่อนำมาใช้ในเครื่องแต่งกายก็สามารถสร้างความรู้สึกที่ของการพุ่งทะยาน สนุกสนาน แต่ขณะเดียวกัน ก็แสดงลักษณะของความต้องการการพึ่งพาและลักษณะอารมณ์ที่ไม่มั่นคงของตัวละครได้



ภาพที่ 3.24 : ลวดลายผ้าแบบเส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม

ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://www.spoonflower.com/tags/diagonal%20stripes>

(ภาพกลาง) http://www.kidsfabrics.com/index.php?main_page=product_info&products_id=5408

(ภาพขวา) <http://www.houzz.com/photos/6361520/diagonal-stripes-fabric-multicolor-Timeless-Treasures-fabric>



ภาพที่ 3.25 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยเส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม

จากภาพยนตร์เรื่อง My Fair Lady

ที่มา : <http://pigtown-design.blogspot.com/2011/03/beatons-my-fair-ladys-costumes.html>

3.2.1.4 เส้นหยัก ปรากฏในลายผ้าทั้งลายพิมพ์ หรือลายผ้าที่เกิดจากการทอ เช่น Chevron ที่ดูให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องเป็นจังหวะ มีระเบียบ ขณะเดียวกันการเรียงตัวของเส้นในลักษณะดังกล่าว ก็สามารถสร้างความรู้สึกของความไม่ราบเรียบ การแตกหักอย่างน่ากลัว อันตราย ความขัดแย้ง การต่อสู้ที่มีพลังและมีความรุนแรง การนำรูปแบบของเส้นลักษณะนี้มาใช้ในเครื่องแต่งกายจะช่วยสร้างลักษณะของตัวละครที่ดูกระฉับกระเฉง ขณะเดียวกัน ก็มีภาวะทางอารมณ์ที่เฉียบขาด รุนแรงได้



ภาพที่ 3.26 : ลวดลายผ้าแบบเส้นหยัก

ที่มา : (ภาพซ้าย)

http://www.hawthornethreads.com/fabric/designer/ann_kelle/remix/large_zig_zag_stripe_in_black

(ภาพกลาง) <http://www.housefabric.com/Chevron-Fabric-C3431.aspx>

(ภาพขวา) <http://nickoftime.net/c-986-double-knit-print-knit-fabric.aspx>

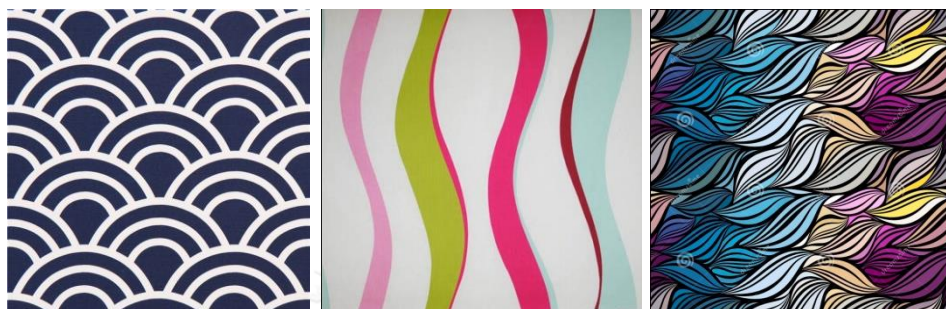
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 3.27 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยเส้นหยัก โดยคณะ Ballet Russes

ที่มา : <http://www.theartblog.org/2013/05/impresario-of-modernism-diaghilev-and-the-ballets-russes-1909-1929-at-the-national-gallery-of-art/>

3.2.1.5 เส้นโค้งแบบต่อเนื่อง ปรากฏในลายพิมพ์ของผ้า ในลักษณะของลายเส้นโค้ง ลายคลื่น ลายเกล็ดปลา มีลักษณะของการให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ที่นุ่มนวล และมีลักษณะของการลื่นไหลอย่างต่อเนื่องอ่อนโยน การนำมาประกอบเข้ากับเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง จึงสามารถช่วยสร้างความรู้สึที่สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล อารมณ์ดี แต่ขณะเดียวกันก็สามารถแสดงสภาวะของความไม่มั่นคง ความสับสน ของตัวละครได้ ในสภาวะที่นุ่มนวลกว่าเส้นหยัก



ภาพที่ 3.28 : ลวดลายผ้าแบบเส้นโค้งแบบต่อเนื่อง

ที่มา : (ภาพซ้าย) http://www.modes4u.com/en/kawaii/p13678_navy-blue-wave-pattern-cotton-sateen-fabric-Michael-Miller.html

(ภาพกลาง) <http://www.kidsfabrics.co.uk/rumba-wave-fuchsia.html>

(ภาพขวา) <http://www.dreamstime.com/stock-photos-seamless-abstract-curl-wave-pattern-model-design-gift-packs-patterns-fabric-wallpaper-web-sites-etc-image32956773>



ภาพที่ 3.29 : เครื่องแต่งกายของนักร้อง David Bowie ที่ใช้เส้นโค้งแบบต่อเนื่อง

ที่มา : <http://www.intothefashion.com/2013/10/inspiration-bauhaus-ballet-costumes.html>

3.2.1.6 ลวดลายรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Shape) เป็นลวดลายที่เกิดจากการใช้รูปทรงเรขาคณิตมาประกอบเข้าด้วยกัน ทั้งเรียงเป็นรูปทรงเดี่ยว และทั้งประสานสัมพันธ์กันจนเกิดเป็นลวดลายแบบต่าง ๆ ซึ่งเป็นลักษณะของลวดลายผ้าที่แสดงคุณลักษณะทางอารมณ์และความรู้สึกที่มีความสนุกสนาน ดุมีชีวิตชีวา แต่ขณะเดียวกันก็สามารถสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น ลวดลายรูปทรงเหลี่ยม จะแสดงลักษณะของความเป็นกรอบและอยู่ในแบบแผนของตัวละคร ลวดลายรูปสามเหลี่ยม มีลักษณะของความมุ่งมั่นแน่วแน่ ขณะเดียวกันก็แสดงสภาวะของการตัดสินใจ ลักษณะนิสัยที่เฉียบคม รุนแรง ขณะที่ลวดลายทรงวงกลมจะให้ความรู้สึกอ่อนโยนและนุ่มนวล ขณะเดียวกันหากลวดลายเหล่านี้ถูกนำมาใช้อย่างบิดเบี้ยว ก็สามารถที่จะแสดงสภาวะความรู้สึกอันสับสน วุ่นวายภายในจิตใจของตัวละครได้เช่นเดียวกัน



ภาพที่ 3.30 : ลวดลายผ้าแบบรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://depositphotos.com/16267147/stock-illustration-seamless-geometric-pattern-fabric-texture.html>

(ภาพกลาง) http://housetohome.media.ipcdigital.co.uk/96/000015b1f/7f29_orh550w550/10-best-geometric-fabrics---Natural-Curtain-Co.jpg

(ภาพขวา) <http://yayforhandmade.com/yay-for-fun-fabrics-for-baby-boy/>



ภาพที่ 3.31 : ลวดลายผ้าแบบรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://jeffbertrand.net/freebies/tag/houndstooth/>

(ภาพกลาง) <http://www.houndstoothdevelopment.com/about/>

(ภาพขวา) <http://revivalfabrics.blogspot.com/2010/05/op-art-optical-illusion-retro-fabrics.html>



ภาพที่ 3.32 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิต โดยคณะ Ballet Russes
ที่มา : <http://www.vam.ac.uk/content/articles/d/diaghilev-and-the-ballets-russes/>

3.2.2 ลวดลายผ้าแบบได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ เป็นลวดลายที่เกิดขึ้นจากการใช้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นลวดลายในลักษณะต่างๆ ทั้งในรูปแบบสมจริงและในแบบที่มีการคลี่คลายรูปทรง ซึ่งสามารถที่จะจำแนกลักษณะและความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อปรากฏบนเครื่องแต่งกายได้ดังนี้

3.2.2.1 ลวดลายธรรมชาติและพรรณพฤกษา (Floral) เป็นลวดลายที่ได้แรงบันดาลใจมาจากดอกไม้ ใบไม้ และพืชพรรณในธรรมชาติ เมื่อใช้ในตัวละคร จะให้ความรู้สึกที่สดใส รื่นเริง และมีอารมณ์ดี ทั้งนี้เมื่อนำมาใช้ในขนาดที่แตกต่างกันก็สามารถที่จะสร้างความรู้สึกกับผู้ชมที่มีต่อตัวละครนั้นได้ อาทิ ลวดลายดอกไม้เล็กๆ ให้ความรู้สึกถึงตัวละครที่เรียบร้อย อ่อนหวาน สดใส นุ่มนวล และโรแมนติก ในขณะที่หากใช้ในลวดลายที่มีขนาดใหญ่ก็จะให้ความรู้สึกที่น่าตื่นตาตื่นใจ แสดงลักษณะเฉพาะของตัวละครที่มีความกล้า ท้าทาย และไม่สนใจผู้ใด



ภาพที่ 3.33 : ลวดลายผ้าแบบธรรมชาติและพรรณพฤกษา

ที่มา : (ภาพถ่าย) <http://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-image-ditsy-floral-pattern-small-daffodils-yellow-background-seamless-vector-texture-print-spring-summer-fashion-textile-image36866326>
 (ภาพกลาง) <http://imgarcade.com/1/tropical-floral-print-fabric/>
 (ภาพขวา) <https://www.behance.net/gallery/5183509/Graphic-Design>



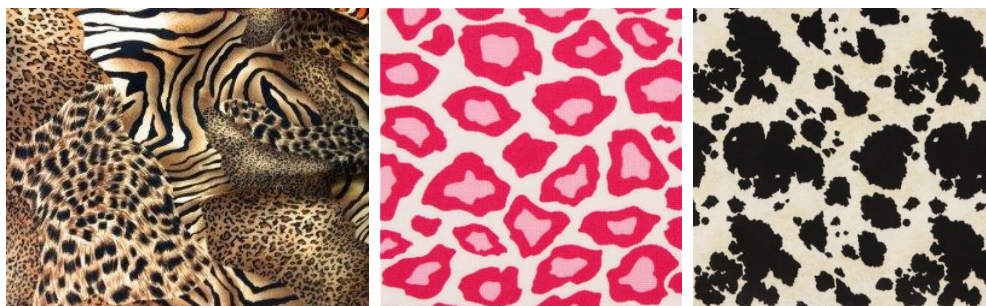
ภาพที่ 3.34 : ลวดเครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยลายธรรมชาติและพรรณพฤกษา

จากภาพยนตร์โทรทัศน์ เรื่อง *Pushing Daisies*

ที่มา : <http://www.throng.co.nz/tag/pushing-daisies/>

3.2.2.2 ลวดลายหนังสือสัตว์และขนสัตว์ (Animals Print) เป็นลวดลายที่ได้แรงบันดาลใจมากจากลักษณะของผิวหนัง และขนของสัตว์ชนิดต่างๆ ซึ่งก็จะให้ความรู้สึกต่อผู้ชมเมื่อปรากฏในเครื่องแต่งกายแตกต่างกันไปตามลักษณะเฉพาะของสัตว์นั้นๆ เช่น สัตว์ที่มีพฤติกรรมอ่อนโยน อาทิ ยีราฟ ม้าลาย หรือหนั่งวู้ เมื่อนำมาใช้ในเครื่องแต่งกายก็จะสร้างลักษณะนิสัยเช่นเดียวกันนั้นกับตัวละคร แตกต่างไปจากสัตว์ที่มีพฤติกรรมดุร้าย อาทิ เสือ หรือ งู ที่ในทางกลับกันจะสร้างลักษณะนิสัยที่ดุร้าย โหดร้าย หรือ ไม่น่าไว้วางใจได้ในตัวละครนั้น ขณะเดียวกันการจงใจให้

เครื่องแต่งกายปรากฏลวดลายของหนังสัตว์หรือขนสัตว์ที่มีหลากหลายชนิดบนตัวละคร ก็สามารถสร้างภาพอันน่ากลัวของตัวละครให้เกิดขึ้นได้เช่นเดียวกัน



ภาพที่ 3.35 : ลวดลายผ้าแบบหนังสัตว์และขนสัตว์

ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://www.amazon.com/Animal-Print-Charmeuse-Satin-Fabric/dp/B007KVYEI6>
 (ภาพกลาง) http://www.modes4u.com/en/kawaii/p11699_pink-leopard-print-fabric-by-Robert-Kaufman.html
 (ภาพขวา) <http://www.houzz.com/photos/3024124/E414-Cow-Animal-Print-Microfiber-Fabric-contemporary-upholstery-fabric-minneapolis>



ภาพที่ 3.36 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยลวดลายผ้าแบบหนังสัตว์และขนสัตว์
 จากภาพยนตร์เรื่อง 101 Dalmatians

ที่มา : <http://imgarcade.com/1/glenn-close-cruella-deville/>

3.2.2.3 ลวดลายพราง (Camouflage) เป็นลวดลายที่เกิดจากการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ด้วยการใช้ลักษณะของแสงเงาของใบไม้ต้นไม้อื่นๆ รวมทั้งธรรมชาติต่างๆ มาสร้างเป็นลวดลายบนเครื่องแต่งกาย ลวดลายลักษณะนี้ หากนำมาใช้ในเครื่องแต่งกายยังสามารถให้ความรู้สึกของ

การอำพรางหลบซ่อนของตัวละคร เช่นเดียวกันหากแปลงลักษณะของลวดลายไปในแนวทางของการพรางตัว ก็ยิ่งแสดงสภาวะของความต้องการที่จะกลมกลืนหรือกลายเป็นไปเป็นสิ่งอื่นของตัวละครได้



ภาพที่ 3.37 : ลวดลายผ้าแบบลวดลายพราง

ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://www.blueskyscrubs.com/Camouflage-Pixie-Scrub-Hat.html>

(ภาพกลาง) <http://ink361.com/app/tag/articlereform>

(ภาพขวา) <http://ink361.com/app/tag/articlereform>



ภาพที่ 3.38 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยลวดลายพราง จากคณะละคร Cirque du Soleil

ที่มา : <http://www.mushymamma.com/2012/11/cirque-du-soleil/>

3.3 องค์ประกอบเรื่องพื้นผิว

พื้นผิว (Surface) หมายถึง บริเวณพื้นผิวหน้าของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสแล้วสามารถรับรู้ได้ว่า มีลักษณะอย่างไร เช่น หยาบ ขรุขระ เรียบ ลื่น อ่อนนุ่ม เป็นต้น ซึ่งลักษณะของพื้นผิวในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนี้ เป็นลักษณะของพื้นผิวที่สามารถสังเกตเห็นได้เพียงแค่นัยสายตา เนื่องจากคุณลักษณะพิเศษของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่จำเป็นต้องอยู่บนร่างกายของนักแสดงที่อยู่ในระยะห่างจากผู้ชม ดังนั้นแล้วนักออกแบบเครื่องแต่งกายจึงควรที่จะคำนึงถึง

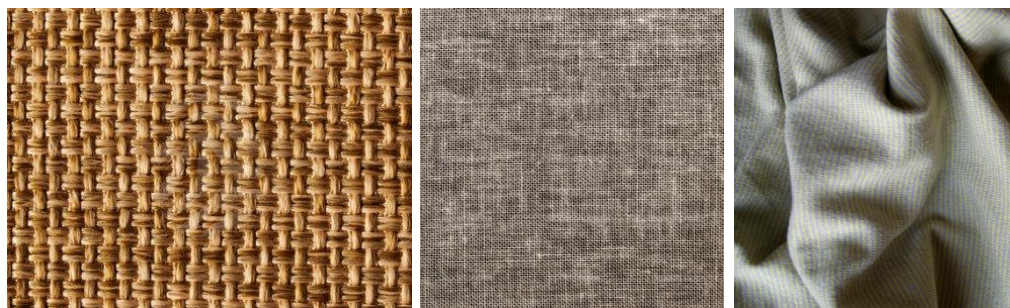
คุณลักษณะทางด้านพื้นผิวในส่วนที่สามารถมองเห็นได้ด้วยสายตา เพื่อให้เกิดเป็นองค์ประกอบที่สามารถนำมาประกอบใช้เพื่อสร้างภาพของตัวละครให้เกิดขึ้นได้ รวมทั้งวัสดุที่นำมาใช้เพื่อสร้างเป็นเครื่องแต่งกายตลอดจนกระบวนการที่จะทำให้เกิดเป็นพื้นผิวขึ้น ทั้งนี้ เนื่องจากเครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นจะต้องอยู่ร่วมกับองค์ประกอบที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งของงานการแสดง นั่นได้แก่ แสงไฟ ดังนั้นแล้วการคำนึงถึงปฏิกิริยาที่พื้นผิวของเครื่องแต่งกายนั้นจะเป็นผลกับการมองเห็นของผู้ชมก็เป็นเรื่องที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน

นักออกแบบสามารถที่จะเริ่มต้นได้ด้วยลักษณะของพื้นผิว 2 ประเภทๆ คือ (1) วัสดุทึบแสง และ (2) วัสดุสะท้อนแสง ส่วนใหญ่แล้วผ้าที่ผลิตจากเส้นใยธรรมชาติ ยกเว้นผ้าไหม และผ้าฝ้ายกับผ้าลินินที่ผ่านการขัดผิว ในขณะที่ผ้าใยสังเคราะห์จะมีการสะท้อนแสงได้ดีกว่า ไม่ว่าจะเป็นผ้าเรยอน (Rayon) ไนลอน (Nylon) ซาติน (Satin) หรือ โพลีเอสเตอร์ (Polyester)

วัสดุที่มีการสะท้อนแสงนั้นเมื่อปรากฏในเครื่องแต่งกายแล้ว จะดูหรูหราสวยงาม (เช่นเมื่อผู้หญิงสวมชุดราตรีอยู่ท่ามกลางกลุ่มชายในชุดทักซิโด้) นั่นเป็นเพราะการสะท้อนแสง แต่บางครั้งก็อาจดูเชย และราคาถูก ถ้านำมาใช้อย่างพร่ำเพรื่อ หากเป็นเครื่องแต่งกายในอดีต เสื้อผ้าของชนชั้นล่างจะถูกนำเสนอมานำวัสดุที่ทึบแสง และชนชั้นสูงสวมเสื้อผ้าที่ตัดเย็บด้วยวัสดุสะท้อนแสง (เช่นชุดผ้าไหม ตกแต่งด้วยขนสัตว์พร้อมสวมเครื่องประดับเงินหรือทอง) หรือในอีกรูปแบบที่สมัยใหม่ขึ้น บรรดาเหล่าแก๊งสเตอร์สามารถสวมชุดสุดที่เป็นมันวิบวับ ในขณะที่ผู้พิพากษาใส่ชุดสูทหลายทางสีเข้มทึบแสง หรือภรรยาผู้ซื่อสัตย์สวมชุดสีดำธรรมดา แต่โสเภณีสวมชุดดันทองและรองเท้าบูท หรือคาวบอยธรรมดาสวมเสื้อผ้านสกปรก ในขณะที่นักพนันสวมชุดปักดิ้นไหมสวยงาม สิ่งเหล่านี้ทำให้เห็นว่า ยิ่งตัวละครมีลักษณะสภาพติดดินและจริงจังมากเท่าไร เครื่องแต่งกายของเขาก็จะไม่ปรากฏการสะท้อนแสง แต่หากยิ่งเขาเหล่านั้นร่ำรวยและพร้อมจะอดความมั่งคั่งนั้นเสื้อผาก็จะยิ่งสะท้อนแสงด้วยวัสดุต่างๆมากยิ่งขึ้น (La Motte, 2010: 79)

ด้วยเหตุนี้จึงสามารถที่จะแบ่งลักษณะของพื้นผิวทั้งในลักษณะที่สะท้อนแสง และ ทึบแสง ได้ด้วยคุณลักษณะต่างๆต่อไปนี้

3.3.1 พื้นผิวด้านทึบแสง เป็นลักษณะของวัสดุที่อาจจะเป็ผ้าหรือไม่ก็ได้ มีลักษณะของความหยาบหนาหรือเบาบางก็ได้ แต่มีคุณสมบัติของความทึบแสง เมื่อตัวละครสวมใส่เครื่องแต่งกายที่เกิดจากวัสดุเช่นนี้ จะให้ความรู้สึกถึงความจริงจัง ชิงชัง เข้าใจชีวิต มาจากชนชั้นล่างถึงชนชั้นกลาง มีความอิสระ และไม่ขึ้นกับใคร มีความเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 3.39 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวด้านทึบแสง

ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://www.graphictextures.com/picture/fabric-texture-jute-cloth-pixmap-picture-87206944/000087206944>

(ภาพกลาง) <http://depositphotos.com/31435127/stock-photo-linen-fabric-texture-as-a.html>

(ภาพขวา) <http://fudgegraphics.deviantart.com/art/Creased-Fabric-Texture-07-172288398>



CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพที่ 3.40 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวด้านทึบแสง จากภาพยนตร์เรื่อง Agora

ที่มา : <http://reflight.blogspot.com/2010/12/agora.html>

3.3.2 พื้นผิวมันสะท้อนแสง เป็นลักษณะของวัสดุที่สะท้อนกับแสงไฟ หรือสามารถให้กำเนิดแสงได้ด้วยตนเอง เครื่องแต่งกายที่ปรากฏด้วยการจัดสร้างหรือตกแต่งด้วยวัสดุในลักษณะนี้ จะแสดงถึงตัวละครที่มาจากฐานะร่ำรวย หรือมีความพิเศษบางประการ (เช่น มีเวทย์มนต์) และต้องการแสดงออกให้เห็นถึงคุณลักษณะนั้นๆ ของตน อาจหมายถึงคนที่มั่นใจในความงามของตนเอง คนที่อวดรวย เพื่อฝัน มีจินตนาการ



ภาพที่ 3.41 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง

ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://www.amazon.com/Pink-Satin-Fabric-Inch-Wide/dp/B00EAX5CLU>

(ภาพกลาง) <http://chinese-silk-fabric-1822.newsabc.biz/>

(ภาพขวา) <http://www.sewessential.co.uk/Category.asp?CategoryID=2381&NumPerPage=5&page=1>



ภาพที่ 3.42 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง

จากภาพยนตร์เรื่อง Mirror Mirror

ที่มา : <http://archive.wired.com/geekmom/2012/03/the-stunning-costumes-of-mirror-mirror/>

3.3.3 พื้นผิวปัดกระด้าง เกิดจากการนำวัสดุทั้งที่ทึบแสง เช่น ด้าย ไหม หรือ วัสดุที่สะท้อนแสง เช่น เลื่อม กระຈก ชนิดต่างๆ มาปัดกระด้างบนพื้นผิวของเครื่องแต่งกาย สิ่งเหล่านี้ ช่วยทำให้เครื่องแต่งกายนั้นเกิดกระบวนการทำปฏิกิริยากับแสงที่ตกกระทบกับตัวของนักแสดง และเกิดเป็นแสงเงาต่างๆได้ ขณะเดียวกัน สิ่งปัดกระด้างเหล่านี้ก็สามารถที่จะนำมาซึ่งรายละเอียดต่างๆที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครได้อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นฐานะและชนชั้นของตัวละคร ความช่างฝันช่างจินตนาการ เป็นต้น



ภาพที่ 3.43 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวปีกประดับ

ที่มา : (ภาพถ่าย) <http://www.voguefabricsinc.com/product.php?pagenav=4&>

(ภาพกลาง) <http://nicejsh.blogspot.com/2013/05/instrucao-para-aplicacao-de-perolas.html>

(ภาพขวา) <http://bandfabrics.com/fabric/sequins-crystal-embroidered-tulle-bodice-1>



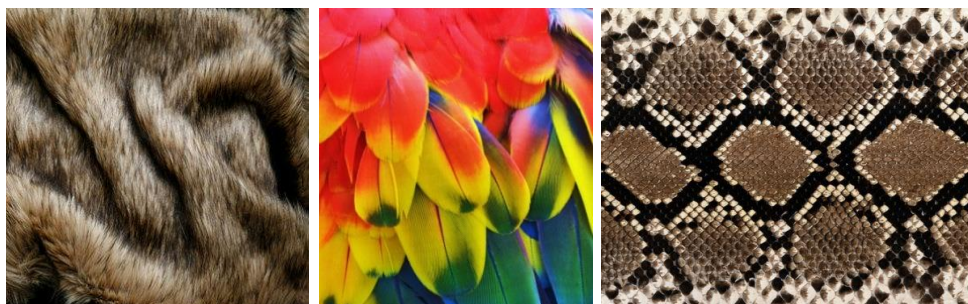
ภาพที่ 3.44 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง

จากภาพยนตร์เรื่อง Mirror Mirror

ที่มา : <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2265990/Miuccia-Prada-First-look-sketches-dazzling-Twenties-inspired-Great-Gatsby-costumes.html>

3.3.4 พื้นผิวขนสัตว์และหนังสัตว์ เป็นพื้นผิวที่สามารถสร้างความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครให้เกิดขึ้นได้ กล่าวคือ ขนสัตว์จะมีลักษณะที่บอบบาง แต่เมื่อนำมาประกอบใช้กับเครื่องแต่งกายแล้ว จะเพิ่มความมีอำนาจ รวมทั้งลักษณะพิเศษให้กับตัวละคร เช่น ขนสิงโต ทำให้ดูยิ่งใหญ่มีอำนาจ ขนนกประเภทต่างๆ ทำให้ดูรักสวยรักงาม มีความเป็นผู้หญิง ผู้ยิ่งใหญ่ ส่วนหนังสัตว์นั้น นอกเหนือจากหนังสัตว์ชนิดมีขนสั้น ที่สามารถสร้างความรู้สึกกับตัวละครได้ เช่น หนังวัว หนังยีราฟ หรือม้าลาย ที่ทำให้ดูสุดโต่ง น่ารัก ขี้เล่น แล้วนั้น หนังสัตว์บางชนิด เช่น หนังงู หนังจระเข้ ที่มีความ

เงาและเส้น ยังจะช่วยสร้างความรู้สึกหรรษา ฟุ่มเฟือย น่าเกรงขาม และน่าหวาดกลัวให้เกิดขึ้นกับตัวละครได้



ภาพที่ 3.45 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวขนสัตว์และหนังสัตว์

ที่มา : (ภาพซ้าย) <http://lithefidercreatures.tumblr.com/post/34318351959/fur-fabricsss>

(ภาพกลาง) <http://michael--fitzsimmons.deviantart.com/art/Macaw-Feathers-Rainbow-375321123>

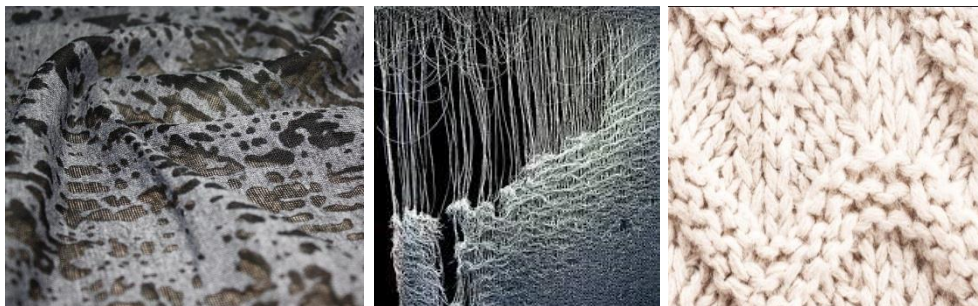
(ภาพขวา) <http://s677.photobucket.com/user/smileytrucker/media/snake-skin-pattern-background-pictures-3866-pics.jpg.html>



ภาพที่ 3.46 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง จากภาพยนตร์เรื่อง Snow white and the huntsman

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/6825836909791281/>

3.3.5 พื้นผิวลักษณะพิเศษ เป็นพื้นผิวที่เกิดจากการใช้อุปกรณ์ประกอบเสริม หรือเกิดขึ้นจากกระบวนการจัดการกับพื้นผิวเพื่อให้เกิดเป็นลักษณะพิเศษและสามารถสื่อถึงความคิดและรายละเอียดย่อยบางประการของตัวละครได้ อาทิ ผ้าไหมพรมถัก ที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นเป็นมิตร กับตัวละคร หรือรอยขาดบนผืนผ้า รอยไหม้บนผืนผ้า ที่หากปรากฏบนเครื่องแต่งกายย่อมให้ความหมายในลักษณะของสัญลักษณ์ เช่น การล่มสลาย การถูกทำลาย เป็นต้น



ภาพที่ 3.47 : วัสดุในลักษณะพื้นผิวที่มีองค์ประกอบเสริม

ที่มา : (ภาพซ้าย) [http://vivitex.en.alibaba.com/product/365197035-](http://vivitex.en.alibaba.com/product/365197035-210427548/polyester_rayon_burn_out_single_jersey_fabric_china_manuforcture.html)

[210427548/polyester_rayon_burn_out_single_jersey_fabric_china_manuforcture.html](http://vivitex.en.alibaba.com/product/365197035-210427548/polyester_rayon_burn_out_single_jersey_fabric_china_manuforcture.html)

(ภาพกลาง) <https://pornado.wordpress.com/2009/09/> (ภาพขวา) [http://www.dreamstime.com/stock-](http://www.dreamstime.com/stock-photo-knit-fabric-background-knitted-grey-white-geometric-pattern-image43286167)

[photo-knit-fabric-background-knitted-grey-white-geometric-pattern-image43286167](http://www.dreamstime.com/stock-photo-knit-fabric-background-knitted-grey-white-geometric-pattern-image43286167)



ภาพที่ 3.48 : เครื่องแต่งกายตัวละครที่ประกอบด้วยวัสดุในลักษณะพื้นผิวมันสะท้อนแสง

จากภาพยนตร์เรื่อง Snow white and the huntsman

ที่มา : <http://www.hitfix.com/in-contention/276>

3.4 องค์ประกอบเรื่องรูปแบบของเครื่องแต่งกาย

ในงานเครื่องแต่งกายการแสดงนอกจาก รูปร่าง (Shape) หรือ รูปทรง (Form) จะหมายถึงถึงลักษณะของภาพร่างดำ (Silhouette) ของเสื้อผ้าที่สามารถแสดงถึงลักษณะของเอกลักษณ์ของเครื่องแต่งกายในแต่ละยุคสมัยได้แล้วนั้น รูปร่างและรูปทรงในเครื่องแต่งกาย ยังมีความหมายที่แสดงถึงลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันของตัวละคร อันจะสามารถแสดงให้ผู้ชมได้เห็นได้อีกด้วย ดังที่ ไมเคิล

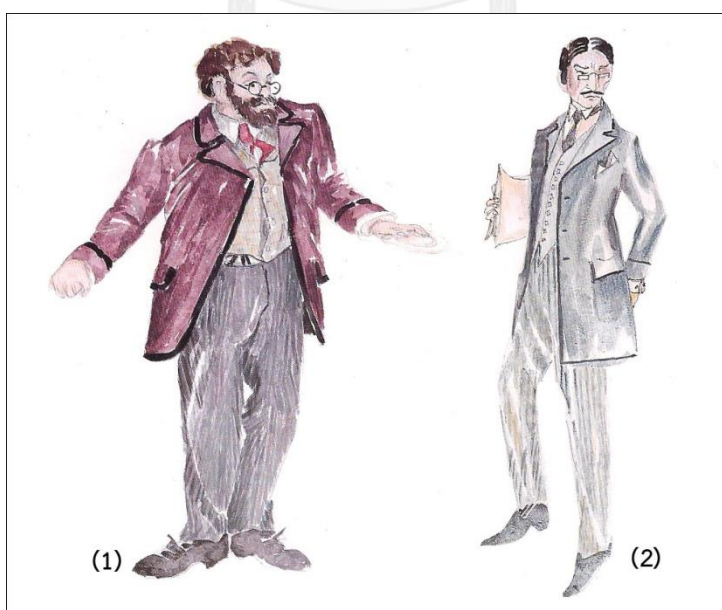
โฮลท์ (Michael Holt) ได้จำแนกลักษณะของรูปร่างและรูปทรงที่สัมพันธ์กับลักษณะนิสัยของตัวละครไว้ดังต่อไปนี้

รูปร่างทุกรูปร่างนั้นมีลักษณะเฉพาะในตัวของมันเอง และนักออกแบบเครื่องแต่งกายจำเป็นต้องเรียนรู้ในการนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ ตัวละครที่ดีอารมณ์ดี มีความสุข มักจะอยู่ในเครื่องแต่งกายที่มีรูปทรงกลม ปล่อย ไค้มน ในขณะที่ตัวละครในแบบที่มีนิสัยโหดร้าย ดุดัน มักจะอยู่ในเครื่องแต่งกายที่มีทรงผอม เรียว ... ยกตัวอย่างจากรายละเอียดของการใช้รูปร่างที่สัมพันธ์กับลักษณะนิสัยของตัวละคร ดังที่ปรากฏในภาพประกอบต่อไปนี้

ทรงผม : ตัวละคร (1) มีทรงผมที่ค่อนข้างยุ่งเหยิง หยักศก ทำให้ดูเป็นธรรมชาติ มีอารมณ์ดี ในขณะที่ตัวละคร (2) หวีผมจัดทรงเรียบ ซึ่งให้ความรู้สึกอยู่ในกฎระเบียบ และมีความเป็นทางการมากกว่า

ปกเสื้อ : ตัวละคร (1) ใช้ปกเสื้อรูปทรงโค้งกลมให้ความรู้สึกอบอุ่น ผ่อนคลายและมีอัธยาศัยดีกว่าตัวละคร (2) ที่ลักษณะของปกเสื้อดูเรียวแหลม อยู่ในกฎระเบียบ

รูปทรงเสื้อผ้า : สามารถสร้างให้เกิดเป็นลักษณะนิสัยของตัวละครได้จาก อาทิ ความเรียบร้อยและการใส่ใจในการสวมใส่กระดุมและดูแลเครื่องแต่งกาย ในตัวละคร (1) เสื้อผ้าปล่อยชาย สวมกระดุมไม่ครบ กางเกงทรงหลวม และรองเท้าที่ผูกเชือกนุ่มรุ่ม อันแสดงให้เห็นสภาวะที่แตกต่างจากตัวละคร (2) ที่แต่งตัวเรียบร้อย เสื้อผ้ารัดรูปกระชับร่างกายและอยู่ในระเบียบมากกว่า (Holt, 2004: 36)



ภาพที่ 3.49 : ลักษณะของรูปทรงเครื่องแต่งกายที่มีผลกับลักษณะนิสัยของตัวละคร
ที่มา : (Holt, 2004: 36)

จากลักษณะดังกล่าวนี้ ทำให้สามารถที่จะแบ่งลักษณะของรูปร่างของเครื่องแต่งกายที่สามารถมีผลกับลักษณะนิสัยของตัวละครออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ กล่าวคือ

3.4.1 รูปทรงแบบเป็นทางการ (Formal Silhouette) หมายถึงลักษณะของเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะของการสวมใส่อย่างพิถีพิถัน มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย และต้องการการดูแลเอาใจใส่มากเป็นพิเศษ เป็นลักษณะของเสื้อผ้าที่มีรูปทรงที่เป็นเหลี่ยมเป็นมุมชัดเจน ซึ่งตัวละครที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายรูปร่างลักษณะนี้ จะแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยที่อยู่ในกฎเกณฑ์และเต็มไปด้วยระเบียบ อยู่ในกรอบ มีความชัดเจนในการตัดสินใจ เข้มแข็ง แกร่งกล้าขณะเดียวกัน ก็มีลักษณะของความหรูหราโอ้อ่า จนถึงสถานะทางสังคมชั้นสูงของตัวละคร ซึ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรูปร่างและรูปทรงนั้นอาจจะแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ กล่าวคือ

3.4.1.1 มีรูปร่างและรูปทรงที่กระชับกับร่างกาย ดูเป็นระเบียบ สมดุล แสดงให้เห็นรูปร่างและรูปทรงของร่างกายได้อย่างดี และสะดวกกับการเคลื่อนไหวของตัวละคร



ภาพที่ 3.50 : เครื่องแต่งกายของตัวละครที่มีรูปทรงแบบกระชับร่างกาย จากภาพยนตร์เรื่อง The Avengers
ที่มา : <http://screenrant.com/avengers-movie-trivia-facts-easter-eggs-comic-book-references/>

3.4.1.2 มีการสวมใส่แบบทับซ้อนหลายชั้นอย่างเป็นระเบียบ หรือมีความยาวมากเป็นพิเศษ เพื่อแสดงคุณลักษณะของความหรูหรา โอ้อ่า ของตัวละคร



ภาพที่ 3.51 : เครื่องแต่งกายของตัวละครที่มีรูปทรงทับซ้อนหลายชั้น
จากภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่อง The Musketeers
ที่มา : <http://www.bbcaustralia.com/shows/the-musketeers/>

3.4.2 รูปทรงแบบกึ่งทางการ (Semi-Formal Silhouette) เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายที่ แม้จะอยู่ภายใต้กรอบและรูปร่างรูปทรงที่ถูกจัดระเบียบ แต่ก็ปรากฏลักษณะของรายละเอียดที่ไม่ได้อยู่ในกฎเกณฑ์มากนัก อาจมีลักษณะของการผสมผสานรูปทรงอื่นเข้าไปผสมผสานกับความเป็นเหลี่ยมเป็นมุม และไม่จำเป็นจะต้องมีลักษณะของการสวมใส่ที่กระชับเข้ากับร่างกายมาก รูปร่างของการแต่งกายลักษณะนี้ในตัวละคร สามารถความหมายได้ถึงลักษณะนิสัยของตัวละครที่อยู่ในกฎเกณฑ์ แต่ก็พยายามที่จะทำตรงกันข้าม รวมถึงแสดงให้เห็นถึงความต้องการที่จะท้าทายกฎระเบียบ มีความคิดที่ค่อนข้างสมัยใหม่ กล้าตัดสินใจ และสนุกสนาน ไม่คิดมาก



ภาพที่ 3.52 : เครื่องแต่งกายของตัวละครที่มีรูปทรงแบบกึ่งทางการ จากภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่อง Gossip Girl
ที่มา : <http://mashable.com/2012/12/18/gossip-girl-goodbye/>

3.4.3 รูปทรงแบบปล่อยสบาย (Casual Silhouette) เป็นลักษณะของเครื่องแต่งกายที่ไม่มีลักษณะของการสวมใส่ที่กระชับกับลำตัว ภายใต้ลักษณะของรูปร่างเสื้อผ้าที่มีการปล่อยออกจากตัว มีลักษณะของรูปทรงที่เป็นทรงกลมมากกว่าทรงเหลี่ยม หรือหากจะกระชับร่างกาย ก็จะมีเพียงน้อยชิ้น และเปิดเผยร่างกายค่อนข้างมาก ในขณะเดียวกันก็ปรากฏลักษณะการหลุดออกจากกรอบของการแต่งกายอย่างเป็นทางการในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรายละเอียด ซึ่งรูปร่างของเครื่องแต่งกายในลักษณะนี้จะแสดงลักษณะนิสัยของตัวละครที่ง่าย ๆ สบาย ๆ และไม่ยึดติดกับกรอบความคิดใด ทำในสิ่งที่ตนเองชอบ และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง



ภาพที่ 3.53 : เครื่องแต่งกายของตัวละครที่มีรูปทรงแบบปล่อยสบาย จากภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่อง Skins

ที่มา : <http://news.blogs.cnn.com/2011/01/21/>

4. สรุป

ในบทนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทางศิลปะที่มีผลกับการมองเห็นของผู้ชมผ่านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่ปรากฏบนร่างของตัวละคร รวมทั้งการศึกษาศาสตร์และใจความสำคัญที่จะเกิดขึ้นผ่านการมองเห็นของผู้ชมผ่านองค์ประกอบทางด้านการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ สี เส้น รูปทรง และพื้นผิว ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญในการสร้างผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง ก่อนที่จะดำเนินการทำงานทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายผ่านประสบการณ์จริงเพื่อสังเคราะห์และพัฒนาเป็นกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายในแบบปรับเปลี่ยนบริบทผ่านการตีความของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation)

บทที่ 4

การดำเนินการวิจัย

1. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้มีจุดประสงค์เพื่อสร้างกระบวนการอย่างง่ายสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่เรียกว่า V.I.P Process ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีวิธีการดำเนินการวิจัย เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบและลำดับขั้นของกระบวนการในแต่ละส่วนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและลงมือปฏิบัติการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงจริง ด้วยการเลือกทำงานในงานการแสดงที่มีแนวทางของการปรับเปลียบบริษัทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) พร้อมสัมภาษณ์ผู้กำกับการแสดง เพื่อทราบแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยผ่านการทำงานกับผู้กำกับการแสดง 5 คน เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับการแสดงทั้งหมด 7 เรื่อง

2. นำข้อมูลเชิงแนวความคิดมาสังเคราะห์เป็นโครงสร้างของกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีแนวปรับเปลียบที่มีลักษณะแบบ Director's Interpretation อันเป็นแนวทางที่เน้นการสร้างเครื่องแต่งกายตามแนวคิดของผู้กำกับการแสดงร่วมกับนักออกแบบเครื่องแต่งกายในงานการแสดงที่มีการปรับเปลี่ยนบริษัทในละครและไม่จำเป็นต้องยึดติดกับบทละครดั้งเดิม ซึ่งกระบวนการนี้ได้พัฒนาให้เกิดเป็นกระบวนการ 2 ขั้นตอนแรกคือ V:Visualization และ I:Inspiration

3. ทำกระบวนการ Focus Group กับนักเขียนบทและผู้กำกับการแสดง โดยมีจุดประสงค์ในการจัดกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละคร เพื่อสร้างเป็นต้นแบบของตัวละครที่จะใช้ในการสร้างคู่มือในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ให้เกิดเป็นลักษณะของกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละครที่ชัดเจน

4. ทำกระบวนการ Focus Group และสร้างแบบสอบถาม กับผู้กำกับการแสดง และนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เพื่อสรุปลักษณะของปัจจัย (elements) ที่มีความจำเป็นต่อการสร้างคู่มือการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอย่างสอดคล้องกับกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละคร และเพื่อให้เกิดเป็นกระบวนการที่เรียกว่า P:Process of Design

5. สั่งเคราะห์ข้อมูลและสร้างกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบ V.I.P Process อย่างเป็นลำดับขั้นตอน

6. ผู้วิจัยทำการออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงจากแนวคิดที่พัฒนาขึ้น เพื่อเป็นกรณีศึกษา

2. ลำดับขั้นตอนในการวิจัย

2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

ในช่วงปีพ.ศ.2554 ถึง ปี พ.ศ.2556 ผู้วิจัยทำการปฏิบัติงานจริงในฐานะของนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ให้กับการแสดงที่เกิดขึ้นจากบทละครที่มีการปรับเปลี่ยนบริบท จำนวน 7 เรื่อง ที่มีลักษณะของ เนื้อหาตลอดจนรูปแบบวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถแบ่งประเภทเป็นละครเวที 6 เรื่อง และภาพยนตร์ 1 เรื่อง โดยมีผู้กำกับการแสดงทั้งหมด 5 คน ซึ่งเป็นการทำงานผ่านกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจริง ตั้งแต่ระยะพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกาย ไปจนถึงการนำผลงานออกแสดงจริงสู่สาธารณชน ดังรายละเอียดที่ปรากฏตามตาราง

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	จัดแสดง เมื่อ	ผู้กำกับการ แสดง	ประเภทของการแสดง
1	รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล	28 ตุลาคม ถึง 6 พฤศจิกายน 2554	ดำเกิง ฐิตะปิยะศักดิ์	ละครเพลง บทละครแต่งขึ้นจากบทเพลง ของ นิติพงษ์ ห่อนาค
2	เงามัจจุราช	26 มกราคม ถึง 13 กุมภาพันธ์ 2555	ดำเกิง ฐิตะปิยะศักดิ์	ละครเวที แปลและดัดแปลงบท จาก T he Shadow Box ของ Michael Cristofer
3	The Chairs	24 พฤษภาคม ถึง 6 มิถุนายน 2555	อัจฉิมา ณ พัทลุง	ละครเวที แปลและดัดแปลงบท จาก Les Chaises ของ Eugene Ionesco
4	จ้าวโรค	14 มิถุนายน ถึง 2 กรกฎาคม 2555	ปานรัตน์ กริชชาญชัย	ละครเวที แปลและดัดแปลงบทจาก <i>Le Malade imaginaire</i> ของ Molière
5	The Odd couple	23 สิงหาคม ถึง 10 กันยายน 2555	พันพิัสสา ชูปเทียน	ละครเวที แปลและดัดแปลงบทจาก <i>The Odd Couple</i> ของ Neil Simon

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	จัดแสดง เมื่อ	ผู้กำกับ การแสดง	ประเภทของการแสดง
6	Supernatural : เหนือธรรมชาติ	Rotterdam Film Festival 2555 และออกฉายในปี 2556	ชญสภ พันสีทธีวรกุล	ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์
7	Othello : บุรุษริษยา	23 พฤศจิกายน ถึง 10 ธันวาคม 2555	ดำเกิง ฐิตะปิยะศักดิ์	ละครเวที แปลและดัดแปลงบทจาก Othello ของ William Shakespeare

2.2 ขั้นตอนอ่านและวิเคราะห์บทละคร

เป็นการทำงานในฐานะของนักออกแบบอันจะเกี่ยวเนื่องกับกระบวนการที่จะทำให้นักออกแบบได้สามารถ “เห็นภาพเครื่องแต่งกายของตัวละคร” ได้ ซึ่งกระบวนการนี้จะเรียกว่า V:Visualization ที่กระบวนการอ่านบทเชิงวิเคราะห์นี้ จะนำไปสู่การทำให้ทราบเนื้อเรื่องและความเป็นมาเป็นไปของตัวละครในเรื่อง โดยการอ่านบทละครที่นอกเหนือจากการอ่านเพื่อเอาเรื่องให้ทราบถึงลักษณะของเหตุการณ์เบื้องต้นแล้วนั้น ยังมีความจำเป็นที่จะต้องอ่านเพื่อค้นหาความหมายของเรื่องและผู้เขียนบทละคร ต้องการที่จะนำเสนอต่อผู้ชม ตลอดจนอ่านเพื่อทราบรายละเอียดทางด้านต่างๆของตัวละคร เพื่อสามารถที่จะนำข้อมูลนั้นไปใช้ในการวิเคราะห์ตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นทางด้านภูมิหลังของตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละคร ตลอดจนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทางบริบททางสังคม และวัฒนธรรม อันสัมพันธ์กับยุคสมัยที่ตัวละครอาศัยอยู่ ดังนั้นจึงสามารถจำแนกรายละเอียดที่มีความสำคัญได้ดังนี้

2.2.1 ด้านเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ในละคร เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทละคร ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับประเภทของละคร เพื่อให้ทราบว่าบทละครนั้นเป็นละครในประเภทใด อาทิ แนวชีวิต, ตลกขบขัน, ลึกลับ หรือ เศร้าร้ายหดใจ ตลอดจนลำดับของเนื้อเรื่องที่ปรากฏในบทละครว่าเรื่องราวที่มีความเป็นมาเป็นไปอย่างไร รวมทั้งแนวคิดหลักในละคร หรือ Theme อันหมายถึงความคิดสำคัญที่ผู้กำกับการแสดง ต้องการนำเสนอให้กับผู้ชมได้รับรู้ ผ่านเนื้อเรื่องและองค์ประกอบทางศิลปะในงานการแสดง ซึ่งแนวความคิดหลักนี้เอง ที่จะมีส่วนสำคัญในการกำหนด

“คำนิยาม” ซึ่งผู้กำกับการแสดงจะมอบให้กับนักออกแบบเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำงานกับเครื่องแต่งกาย

2.2.2 ด้านรายละเอียดของตัวละคร อันเป็นส่วนสำคัญที่นักออกแบบจะต้องวิเคราะห์จากการอ่านบทละคร เพื่อทราบถึงลักษณะนิสัยของตัวละคร อันถือเป็นส่วนสำคัญของการนำมาใช้เป็นเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงให้กับตัวละครนั้นๆ

2.3 การพัฒนาแนวคิดกับผู้กำกับการแสดง

เป็นการทำงานในฐานะของนักออกแบบที่จะทำให้นักออกแบบได้สามารถ “เห็นแรงบันดาลใจในเครื่องแต่งกายของตัวละคร” ซึ่งกระบวนการนี้จะเรียกว่า Inspiration ผ่านการทำงานกับผู้กำกับการแสดง ซึ่งแบ่งขั้นตอนเป็น

2.3.1 การกำหนดความคิดภายใต้ “คำนิยาม” ที่ผู้กำกับการแสดงต้องการให้เกิดขึ้นในเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

2.3.2 การพัฒนาความคิดของนักออกแบบ โดยใช้ “รูปภาพแทนความคิด” เป็นตัวแทนของคำนิยามที่มาจากผู้กำกับแสดงในข้อ 2.3.1 ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

2.4 สรุปผลและทำการออกแบบเครื่องแต่งกาย

หลังจากที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถที่จะกำหนดรูปแบบของเครื่องแต่งกายสำหรับแต่ละตัวละครได้อย่างคร่าวๆจากขอบเขตของแนวความคิดที่เกิดจากการพัฒนาควบคู่ไปกับการทำงานกับผู้กำกับแสดงแล้วนั้น นักออกแบบสามารถที่จะใช้แนวคิดทางด้านการออกแบบ ที่ว่าด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องการใช้ สี เส้น รูปทรง และวัสดุ เข้ามาประกอบสร้างเป็นแบบร่างของเครื่องแต่งกาย ด้วยการใช้เทคนิคที่นักออกแบบถนัด ไม่ว่าจะเป็นการร่างภาพด้วยดินสอ ปากกา สีน้ำ หรือแม้แต่การปะติด (Collage) เพื่อให้เกิดเป็นภาพร่างของเครื่องแต่งกายอย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการมองภาพรวม และการเปรียบเทียบกับเครื่องแต่งกายของตัวละครอื่นๆในเรื่อง รวมทั้งการปรึกษากับผู้กำกับแสดง จนกระทั่งแบบร่างนี้สามารถพัฒนาไปสู่การจัดสร้างเครื่องแต่งกายในลำดับถัดไป

2.5 จัดสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

เป็นขั้นตอนที่พัฒนาต่อเนื่องมาจากแบบร่างบนกระดาษของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย กล่าวคือ หลังจากที่แบบร่างนั้นได้ผ่านการพัฒนาร่วมกับผู้กำกับการแสดงแล้วนั้น เสื้อผ้าของตัวละคร ก็จะเข้าสู่กระบวนการผลิตและจัดสร้าง ผ่านการเลือกวัสดุที่มีความเหมาะสม ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ รูปทรง สี และรายละเอียดของลวดลาย ไปจนถึงการเลือกอุปกรณ์ประกอบเสริมเพื่อให้เครื่องแต่งกาย นั้นสมบูรณ์แบบตามแบบร่าง ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของวิธีการตกแต่ง เช่น การปัก การสร้างลักษณะพิเศษ เพิ่มเติม รวมไปถึงการผสมผสานเครื่องแต่งกายด้วยอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย หรือ Costume Props ต่างๆ เช่น พัด ดาบ ไม้เท้า ร่ม ฯลฯ เพื่อให้เสื้อผ้านั้นสามารถที่จะสร้างให้เกิด ลักษณะของตัวละครขึ้นมาได้อย่างสมบูรณ์

2.6 นำออกแสดงจริง

เป็นขั้นตอนที่เครื่องแต่งกายนั้นได้รับการสวมใส่ และทดลองใช้งานจริงในการแสดงแล้วโดย นักแสดง ในขั้นตอนนี้ นักออกแบบจะได้รับทราบถึงการที่เครื่องแต่งกายจะทำหน้าที่อย่างสมบูรณ์ ในฐานะของการเป็นองค์ประกอบหนึ่งในทางด้านภาพของการแสดง เครื่องแต่งกายที่อยู่ท่ามกลาง เครื่องแต่งกายอื่นๆ ภายในฉากของการแสดง และแสงสีที่ถูกจัดขึ้นเฉพาะสำหรับการแสดง นัก ออกแบบจะได้เห็นถึงสภาวะของการผสมผสานที่อาจจะลงตัว หรือ เป็นปัญหา ซึ่งหากมีเวลา การ แก้ปัญหาเพื่อให้เครื่องแต่งกายสามารถที่จะทำหน้าที่ร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อให้เกิดการเล่าเรื่อง ได้อย่างสมบูรณ์ ก็นับว่าเป็นขั้นตอนที่ควรปฏิบัติ รวมไปถึงการจัดเก็บเครื่องแต่งกายอย่าง ระมัดระวังในทุกรอบการแสดงก็จะช่วยยืดระยะเวลาของการใช้งานเครื่องแต่งกายได้เช่นเดียวกัน

3. การดำเนินการวิจัย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้โครงสร้างในการทำงานดังกล่าว เพื่อเป็นแนวทางในการทำงานออกแบบ เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงทั้ง 7 เรื่อง ตามรายละเอียด ดังนี้

3.1 รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล



ภาพที่ 4.1 : ไปปิดละครเวที เรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล

ที่มา : <http://morrajet.blogspot.com/2011/11/blog-post.html>

ประเภทการแสดง

ละครเพลง

ผู้กำกับการแสดง

คำเกิง จูฑะปิยะศักดิ์

เรื่องย่อ

กานต์ เดินทางไปตามหา ณิชชา ผู้หญิงที่เขารักมากที่นิวยอร์ก แต่เขากลับถูกกีดกันจากแม่ของณิชชา จนวันหนึ่งที่ ณิชชา ประสบอุบัติเหตุร้ายแรง เขาถูกกล่าวหาว่าเป็นต้นเหตุ กานต์จึงตัดสินใจกลับประเทศไทย เขาเริ่มทำงานเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ก่อนที่จะพบกับ น้ำ นางเอกใหม่ที่หลงรักเขาอย่างเงิบๆ วันหนึ่งเขาพบกับณิชชาโดยบังเอิญ และได้ทราบความจริงว่าเธอแต่งงานแล้วกับ แทนไท เจ้าของร้านอาหารที่นิวยอร์ก กานต์พยายามที่จะปรับความเข้าใจกับณิชชา แต่สุดท้าย เมื่อ แทนไท ที่ตามภรรยากลับที่เมืองไทยด้วยความเป็นห่วงได้ประสบอุบัติเหตุอย่างกะทันหัน ณิชชาตัดสินใจที่จะซื้อตรงต่อความรักและความดีของแทนไท กานต์เข้าใจณิชชาและพยายามยอมรับความดีที่น้ำมีต่อเขา หลายปีผ่านไป ในงานศพของแทนไท ณิชชาได้พบกับกานต์อีกครั้ง และได้ทราบความจริงว่า ตลอดทั้งช่วงเวลาที่ผ่านมานั้น ต่างคนยังคงรักกันเสมอไม่เสื่อมคลาย

รูปแบบการนำเสนอ

การนำเสนอตามบทละครดั้งเดิม

การวิเคราะห์ตัวละคร

กานต์ ชายหนุ่มอายุ 25 ปี เป็นมีลักษณะนิสัยคนตรงไปตรงมา ฐานะไม่ค่อยดีนักเมื่อมาอาศัยอยู่ที่นิวยอร์ก แต่เนื่องจากเป็นคนที่เชื่อมั่นในความรัก ทำให้เขาพยายามต่อสู้ทุกวิถีทาง กานต์เป็นคนดี และไม่ค่อนที่จะฟังความคิดเห็นของใคร เป็นคนที่มีความเป็นศิลปินสูง

ณัชชา หญิงสาว อายุ 25 ปี เธอย้ายถิ่นฐานมาอาศัยที่นิวยอร์ก ทำงานเป็นนางพยาบาลในโรงพยาบาลของรัฐ ถึงแม้จะเป็นคนที่ดูอ่อนหวาน ณัชชาก็เป็นคนที่มีเชื่อมั่นในความรักเป็นอย่างมาก เธอเป็นคนที่มีมั่นใจในตัวเอง รักเดียวใจเดียว แต่ขณะเดียวกันก็รู้จักแยกแยะหน้าที่ออกจากความรัก

แทนไท ชายหนุ่มอายุ 30 ปี เป็นคนไทยที่เติบโตและเปิดร้านอาหารอยู่ที่นิวยอร์ก แทนไทเป็นคนมีฐานะดีพอสมควร เขาเป็นผู้ชายชี่อายุ คล้ายๆจะเป็นคนเนิร์ด หรือมีลักษณะพิเศษ เขาเก็บตัว ไม่ค่อยชอบพบปะผู้คน แต่ขณะเดียวกันก็เชื่อมั่นในความรักเป็นอย่างมาก

น้ำ หญิงสาว อายุ 20 ปี น้ำเป็นนักแสดงหน้าใหม่ มาจากครอบครัวที่มีฐานะดีหลงรักกานต์ในทันทีที่ได้พบ เธอเป็นคนอ่อนหวานและมีความเป็นผู้หญิงสูง น้ำพร้อมที่จะทำตามใจคนที่เธอรัก ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะมีเหตุผลหรือไม่ก็ตาม

แนวคิดของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดงต้องการที่จะให้เครื่องแต่งกายมีลักษณะที่นอกเหนือจากการเป็นเสื้อผ้าที่สะท้อนลักษณะเฉพาะของตัวละครแล้ว ยังคงต้องสามารถสะท้อนลักษณะภายในของตัวละครได้อีกด้วย กล่าวคือ อาจจะมีการใส่สัญลักษณ์ทางการออกแบบ อาทิ เช่น สี ในเครื่องแต่งกายเพื่อแสดงความรู้สึกภายในของตัวละคร ซึ่งด้วยรูปแบบเฉพาะของความเป็นละครเพลง มีส่วนเอื้อให้เครื่องแต่งกายในบางฉากนั้นสามารถแสดงรูปแบบที่เกินจากความจริงได้ในระดับหนึ่ง เครื่องแต่งกายจึงสามารถทำหน้าที่เป็นดังเครื่องมือเพื่อบอกเล่าเรื่องราวหรือขับเน้นสถานะทางความรู้สึกภายในที่ไม่ได้ปรากฏผ่านคำพูดของตัวละคร

แนวคิดหลัก ตระการตา นำตื่นเต้น สีสดใสใส

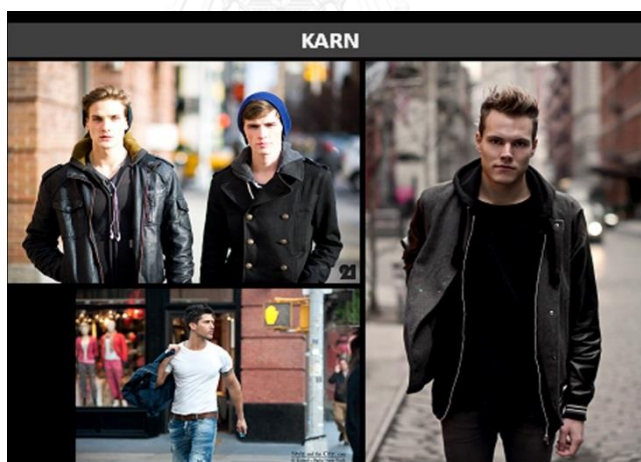
ภาพแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 4.2 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.3 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ กานต์

ที่มา : ผู้วิจัย



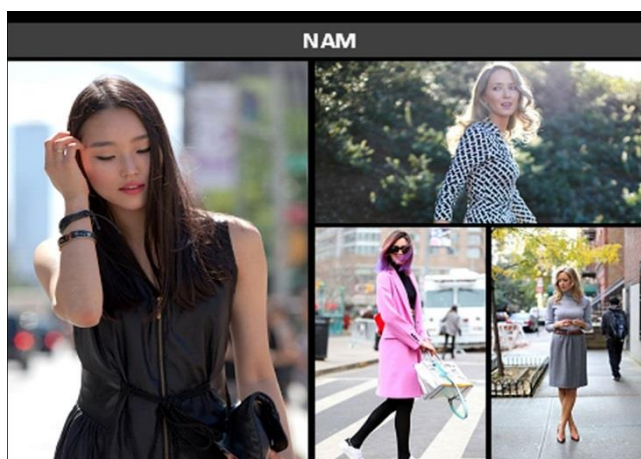
ภาพที่ 4.4 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ณัชชา

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.5 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ แทนไท

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.6 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ น้ำ
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวคิดเรื่องสี

นักออกแบบเลือกที่จะเล่าเรื่องและพัฒนาการของตัวละครผ่านพัฒนาการของสีที่มีความหมายและสามารถแสดงให้เห็นถึงเปลี่ยนแปลงในส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของเรื่องตามแนวความคิดของการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีของสีที่มีผลต่อความรู้สึกของมนุษย์ ด้วยการเปิดเรื่องในฉากแรกด้วยความสดใสผ่านโทนสีจัดจ้าด้วยจุดประสงค์ของการนำพาผู้ชมไปยังบรรยากาศของความสนุกสนาน ก่อนที่จะค่อยๆ ปรับความเข้มของโทนสีในเครื่องแต่งกายของตัวละครลงตามโครงสร้างของเรื่องที่กำลังก้าวเข้าสู่ความมืดหวังในเรื่องของความรัก จนกระทั่งปิดเรื่องด้วยเครื่องแต่งกายสีดำทั้งหมดในฉากงานศพของแทนไท

แนวคิดเรื่องเส้นและลวดลาย

การใช้แนวทางการออกแบบที่ใช้เส้นเพื่อช่วยสร้างความรู้สึก มีส่วนช่วยให้การออกแบบเครื่องแต่งกายสามารถสะท้อนถึงบุคลิกลักษณะและความรู้สึกของตัวละครได้ อาทิ ในตัวละครของกานต์ ที่มีลักษณะของความเป็นชายหนุ่มที่มีความมุ่งมั่นและเชื่อมั่นในตนเอง เส้นที่เลือกใช้ในเครื่องแต่งกายของกานต์จึงมีลักษณะของการเป็นเส้นตรง ที่แสดงความมุ่งมั่นแน่วแน่ของตัวละคร เป็นต้น นอกจากนี้ ลวดลายกราฟฟิกในเครื่องแต่งกายยังช่วยสร้างภาพความทันสมัยของมหานครนิวยอร์ก

และสาขาอาชีพของตัวละครเอกที่เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ ที่มีความสนใจในงานที่สัมพันธ์กับงาน ออกแบบลายเส้นต่างๆซึ่งปรากฏในบทละครและภาพบนเวทีการแสดง

แนวคิดเรื่องรูปทรง

ในตัวละคร กานต์ ที่มีลักษณะของชายหนุ่มสมัยใหม่ หัวรั้น และซื่อตรงต่อความรู้สึกของตนเอง รูปทรงที่ถูกใช้ในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของกานต์จึงมีลักษณะของการเป็นลวดลายแบบกราฟฟิค เพื่อเน้นคุณลักษณะของความเป็นศิลปินในตัวกานต์ เช่นเดียวกับรูปทรงของเครื่องแต่งกายที่ กานต์มักจะต้องสวมเสื้อแจ็กเก็ตที่ช่วยสร้างรูปทรงของกานต์ให้ดูบึกบึนและแข็งแกร่งมากขึ้น เพื่อสนับสนุนให้เกิดลักษณะของความเป็นผู้ชายที่มีความเชื่อมั่นในตนเองที่มีความกล้าที่จะกระทำตามสิ่งที่ตนรู้สึกและต้องการ ในขณะที่แทนไทจะมีลักษณะของการสวมใส่เครื่องแต่งกายตามแบบแผนที่คุณทั่วไปนิยมมากกว่า มีรูปทรงที่มีลักษณะห่อหุ้มเพื่อแสดงสภาวะการปกป้อง อ่อนโยนแก่คนใกล้ชิดของตัวละคร

แนวคิดเรื่องพื้นผิว

เพื่อสนับสนุนให้เห็นลักษณะของตัวละครที่มีความมุ่งมั่นเด็ดเดี่ยวและมีความเป็นตัวของตัวเองสูง รวมทั้งลักษณะเฉพาะของตัวละครที่มีความเป็นศิลปินสูง เครื่องแต่งกายของกานต์ โดยเฉพาะในเสื้อแจ็กเก็ตจึงถูกเลือกที่จะใช้วัสดุที่เป็นหนัง หรือ พลาสติก เพื่อสร้างความรู้สึกของการถ่ายทอดความเป็นคนแข็งแกร่งของตัวละครผ่านพื้นผิวของวัสดุที่เลือกนำมาใช้ในเครื่องแต่งกาย ในขณะที่แทนไทจะมีลักษณะของเสื้อผ้าที่ประกอบไปด้วยพื้นผิวที่มีลักษณะของความอ่อนนุ่มกว่า เช่น เสื้อไหมพรม เป็นต้น

ภาพร่างตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.7 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพถ่ายตัวละครและเครื่องแต่งกาย

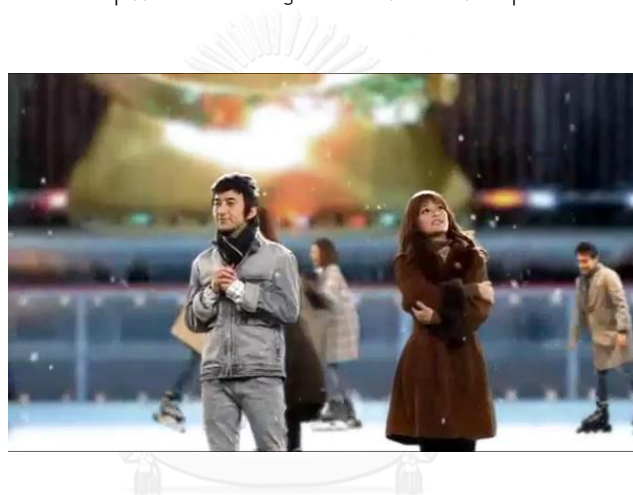


ภาพที่ 4.8 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล

ที่มา : <http://www.muangthai.com/board/?topic=6882.0>



ภาพที่ 4.9 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล
ที่มา : <http://www.muangthai.com/board/?topic=6882.0>



ภาพที่ 4.10 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล
ที่มา : <http://www.muangthai.com/board/?topic=6882.0>

3.2 เกมมัจจุราช



ภาพที่ 4.11 : ใบปิดละครเวที เรื่อง เกมมัจจุราช

ที่มา : ผู้วิจัย

ประเภทการแสดง

ละครเวที

ผู้กำกับการแสดง

คำเกิง จูฑะปิยะศักดิ์

เรื่องย่อ

ผู้ป่วยใกล้ตาย 3 รายอาศัยอยู่ในสถานพยาบาลแห่งหนึ่ง ทั้ง 3 ถูกสัมภาษณ์เรียงตัวเกี่ยวกับสภาวะใกล้ตายของพวกเขา ผู้ป่วยรายที่ 1 เป็นชายหนุ่มวัย กลางคนชื่อ โจ้ มีภรรยาชื่อ นวล ทั้งคู่มีลูกชาย 1 คน โจ้ เป็นผู้ป่วยที่ดูเหมือนว่าจะยอมรับ ความตายได้ดี แต่นวล ไม่อาจยอมรับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นได้ โจ้พยายามทำให้ภรรยาและลูกของเขาได้เรียนรู้และยอมรับในสิ่ง เลวร้ายนี้เพื่อที่จะก้าวข้ามผ่านไปอย่างกล้าหาญ ผู้ป่วยรายที่ 2 เป็นอาจารย์เกย์ หนุ่มใหญ่ ชื่อ บุรินทร์ เขาใช้เวลาที่เหลือไปกับการเขียนหนังสือ โดยมีแฟนหนุ่ม แม็ค ที่คอยดูแลอยู่อย่างใกล้ชิด จนกระทั่ง ภรรยาเก่าของเขา เบญ มาเยี่ยม และทำให้เขาเห็นมุมมองที่แตกต่างออกไปจากเดิม ผู้ป่วยรายที่ 3 เป็นหญิงชราชื่อ ป้าน้อย ที่มีอาการทางประสาทโดยมี ปู ลูกสาวคนโตของแกคอยดูแลอยู่ด้วยความ กอดัน โดยที่ ปู ต้องทำทุกวิถีทางเพื่อจะหลอกล่อให้ป้าน้อยสงบสติอารมณ์ ปู เลือกใช้วิธี

ป้าน้อย หญิงอายุ 65 ปี ป่วยด้วยโรคมะเร็งและกำลังจะตาย ป้าน้อยเป็นคนซีโมโท เอาแต่ใจตัวเอง เธอไม่สามารถที่จะเดินได้ด้วยตัวเอง ทำให้ต้องนั่งรถเข็นและอยู่ในการดูแลของปูที่เป็นลูกสาว ป้าน้อยยึดติดกับความผิดในอดีตและมักจะนึกถึงลูกสาวอีกคนที่เสียชีวิตไปก่อนตลอดเวลา

ปู หญิงวัยกลางคนอายุ 45 ปี เธอไม่มีเวลาเป็นของตัวเอง เพราะต้องใช้ชีวิตในทุกๆวันกับการดูแลแม่ เธอเป็นคนที่พยายามจะจัดการทุกอย่างให้เป็นไปได้เป็นอย่างดีไม่มีปัญหา แต่เธอกลับลืมนึกไปว่าแท้ที่จริงแล้ว ปัญหาที่ต้องจัดการก่อนเป็นอันดับแรกคือปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างเธอกับแม่

แนวคิดของผู้กำกับการแสดง

แนวความคิดของผู้กำกับการแสดงในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายนั้น ต้องการที่จะนำเสนอถึงสภาวะของความหลากหลายที่สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละคร ขณะเดียวกันก็นำที่จะมีความเป็นส่วนหนึ่งส่วนเดียวกันของเครื่องแต่งกายที่สามารถเชื่อมตัวละครทุกตัวและการแสดงทั้งหมดของเรื่องไว้ได้

แนวคิดหลัก Time and Space / การบรรลุความเข้าใจ / ชีวิต

ภาพแรงบันดาลใจ



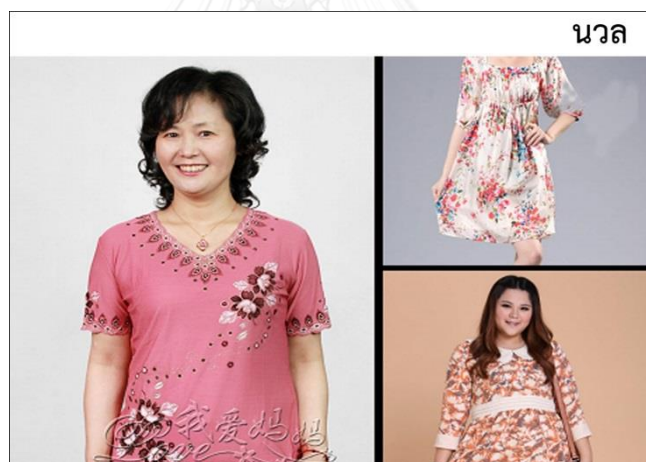
ภาพที่ 4.12 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง เงามัจจุราช

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.13 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ โจ้
ที่มา : ผู้วิจัย

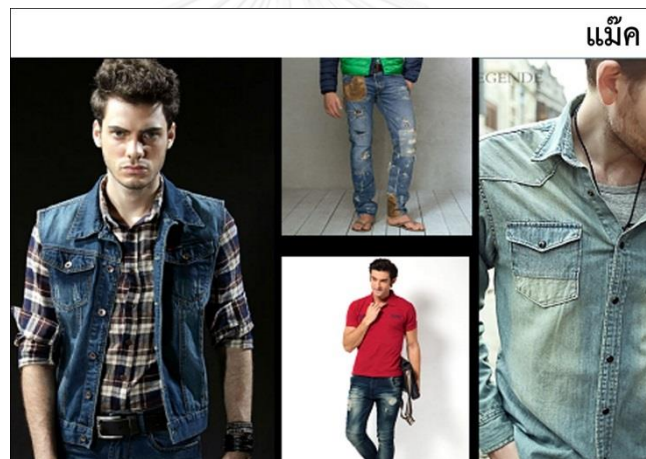


ภาพที่ 4.14 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ นวล
ที่มา : ผู้วิจัย



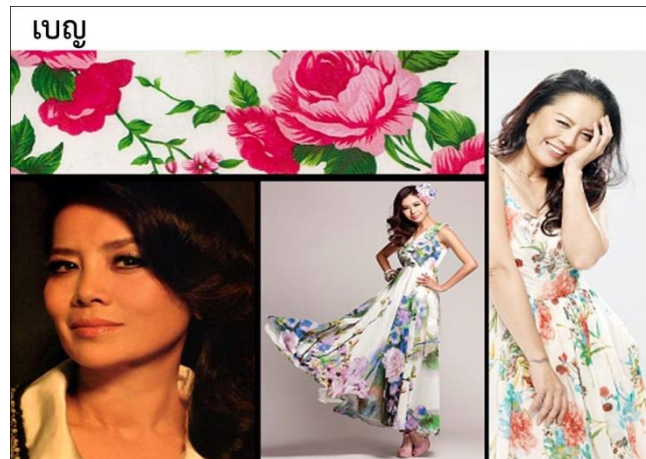
ภาพที่ 4.15 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ บุรินทร์

ที่มา : ผู้วิจัย



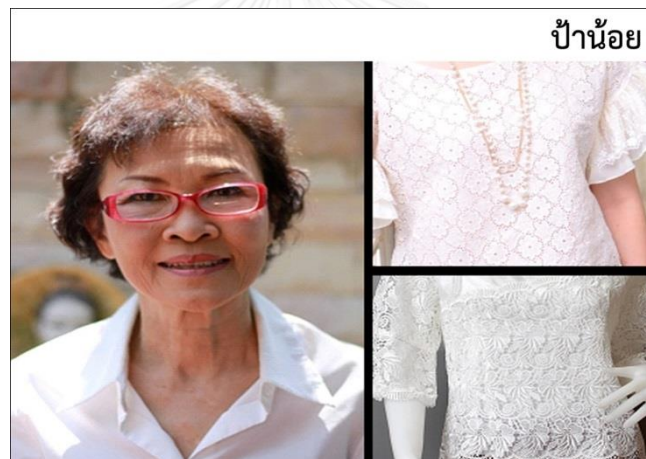
ภาพที่ 4.16 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ แม็ค

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.17 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ เบญ

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.18 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ป้าน้อย

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.19 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ปู
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวคิดเรื่องสี

เพื่อสร้างจุดร่วมของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของเครื่องแต่งกาย ผู้ออกแบบได้เลือกใช้ สี แดง เพื่อแสดงนัยทางสัญลักษณ์อันเป็นตัวแทนของสายเลือดที่หล่อเลี้ยงชีวิต ที่จะเชื่อมโยงไปสู่การ แสดงออกถึงการมีชีวิตอยู่ของตัวละคร โดยจะปรากฏอยู่ในรายละเอียดต่างๆของเครื่องแต่งกายเพื่อ การแสดง รวมไปถึงจนถึงส่วนของอุปกรณ์ทางด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงบางส่วนอีกด้วย “สี แดง” ที่ปรากฏจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยง “ชีวิต” ที่เปรียบดั่งเส้นเลือดที่ไหลเชื่อมหล่อเลี้ยง ร่างกายของแต่ละตัวละครเข้าไว้ด้วยกัน ขณะเดียวกันก็มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะบุคคลที่แตกต่าง กันด้วย และเมื่อเรื่องเดินทางเข้าสู่ช่วงท้ายที่ตัวละคร เริ่มเข้าใจความหมายของการมีชีวิต สีแดง ที่ ปรากฏอยู่นั้น จะค่อยๆซิดหายไปจนเหลือแต่สีขาวและดำ โดยที่ตัวละครที่เสียชีวิตทั้งหมดจะอยู่ใน เสื้อผ้าสีขาว และตัวละครที่ยังคงมีชีวิตอยู่ จะปรากฏภายในเสื้อผ้าสีดำเหมือนการไว้ทุกข์

แนวคิดเรื่องเส้นและลวดลาย

สิ่งที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเส้นและรูปแบบของเครื่องแต่งกายใน ละครเรื่องนี้ ถูกขบขันผ่านลวดลายที่เป็นธรรมชาติ เพื่อสื่อถึงลักษณะของความเป็นมนุษย์ เช่น ลาย ดอกไม้ ลายใบไม้ เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะความเกี่ยวพันทางจิตใจที่ห่วงหาอาทรรวมถึง ความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันและกันของมนุษย์ โดยเลือกที่จะให้ลวดลายต่างๆนั้นปรากฏอยู่ใน

รายละเอียดของเครื่องแต่งกายของบางตัวละคร อาทิ ในตัวละครของอาจารย์มหาวิทยาลัย ภรรยาเก่าของอาจารย์ที่แหวะมาเยี่ยม ลูกชายของพ่อที่ป่วย และ ผ้าพันคอของลูกสาวป้าน้อย เป็นต้น

แนวคิดเรื่องรูปทรง

รูปทรงเป็นเครื่องมือที่ถูกนำมาใช้อย่างเป็นสำคัญในส่วนของ การออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยจะปรากฏในโครงร่างของเสื้อผ้าตัวละครเพื่อแสดงถึงสภาวะของการเจ็บป่วยทางกายด้วยลักษณะของเครื่องแต่งกายที่หลวมโคร่งเกินจริง เพื่อแสดงภาพที่สะท้อนจากร่างกายไปสู่สภาวะทางจิตใจของตัวละครที่ไม่สนใจกับการจะต้องแต่งกายให้สวยงาม แต่เป็นการแต่งกายเพียงเพื่อปกปิดร่างกายเท่านั้น นอกจากนี้ตัวละครจะสวมเสื้อผ้าที่ซ้อนทับกันเพื่อแสดงถึงภาวะของความต้องการซับซ้อนในจิตใจ การต้องปกปิดความรู้สึกที่แท้จริงบางอย่างไว้เสมอ

แนวคิดเรื่องพื้นผิว

พื้นผิวที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายของละครเรื่องนี้มีลักษณะเป็นพื้นผิวที่ด้าน มีลักษณะของเสื้อผ้าที่ผลิตขึ้นจากเส้นใยธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ รวมทั้งมีพื้นผิวสัมผัสที่ด้าน เช่น ผ้าถัก ผ้าทอ ซึ่งเกิดจากฝีมือของมนุษย์เป็นสำคัญ เพื่อสื่อถึงลักษณะพื้นฐานสภาวะของความเป็นมนุษย์ ที่ประกอบไปด้วยความรู้สึกและความหวังหาอาหาร โดยหลีกเลี่ยงลักษณะของพื้นผิวที่เรียบมันอันแสดงถึงการประดิษฐ์สร้างและดูเหมือนจะห่างไกลจากความเป็นธรรมชาติในจิตใจของมนุษย์

ภาพร่างตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.20 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.21 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพถ่ายตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.22 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง เงามัจจุราช
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.23 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง เจ้ามัจจุราช

ที่มา : ผู้วิจัย



3.3 The Chairs



ภาพที่ 4.24 : ใบปิดละครเวที เรื่อง The Chairs

ที่มา : ผู้วิจัย

ประเภทการแสดง

ละครเวที

ผู้กำกับการแสดง

อัจฉิมา ณ พัทลุง

เรื่องย่อ

ในช่วงโลกหลังจากที่สงครามครั้งยิ่งใหญ่ได้สิ้นสุดลง ชายแก่และหญิงแก่ที่อยู่รอดจากสงครามนั้นอาศัยอยู่ในประภาคารที่ล้อมรอบไปด้วยน้ำมาเป็นเวลานาน ชายแก่และหญิงแก่ใช้เวลาทั้งวันของทุกๆ เพื่อเฝ้ารำลึกถึงความหลังและครุ่นคิดถึงเหตุการณ์ที่ผ่านไป จนกระทั่งวันหนึ่งชายแก่ตัดสินใจที่จะเชิญนักพูดที่ได้ยินมาว่าเป็นนักพูดที่เก่งและมีความสามารถมาบรรยายที่ประภาคาร ทั้งคู่เริ่มเชิญแขกจากที่ต่างๆ เพื่อมาฟังการบรรยายที่จัดขึ้น จนกระทั่งเมื่อแขกผู้ที่มาฟังบรรยายอันมาจากสถานภาพและชนชั้นต่างๆทยอยเดินทางมาถึง ชายแก่และหญิงแก่ต่างก็พยายามที่จะจัดที่นั่งและชวนเหล่าแขกหรือต่างๆพูดคุยเพื่อรอคอยเวลาที่นักพูดจะเดินทางมาถึง การมาถึงของบรรดาผู้ที่มาฟังบรรยายนั้นหลายคนเป็นคนที่ชายแก่และหญิงแก่เคยรู้จักมานานแล้วในอดีต และบางคนที่มาจากชนชั้นที่สูงส่งด้วยยศบรรดาศักดิ์ ชายแก่พรั่พรรณนาถึงความสามารถของนักพูดให้กับผู้ที่มารอคอยฟังการบรรยาย จบจนกระทั่งนักพูดเดินทางมาถึง เขากลับพบว่านักพูด

แนวคิดหลัก การรอคอย การผูกพัน การถูกทำลาย

ภาพแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 4.25 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง The Chairs
ที่มา : ผู้วิจัย

จากแนวความคิดที่ว่า ตัวละครของชายแก่และหญิงแก่นั้นต่างก็อาศัยอยู่ในประกาศารบน เกาะนี้มาเป็นเวลานาน ทำให้เสื้อผ้าของทั้งคู่เป็นเสื้อผ้าที่นำมาใส่ซ้ำจนเก่าและขาดวิน รยละเอียดต่างๆที่ปรากฏบนเครื่องแต่งกายจึงจำเป็นที่จะต้องแสดงให้เห็นถึงสภาพเก่าคร่ำคร่าของเครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงสภาวะการใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยวและไม่มีความจำเป็นที่จะต้องใช้เครื่องแต่งกายเพื่อแสดงถึงสถานะภาพทางสังคมของตัวละครนอกเหนือจากนี้ด้วยแนวความคิดที่ว่าเสื้อผ้าที่ตัวละครสวมใส่นั้น อาจจะเป็นเพียงเสื้อผ้าชุดเดียวที่ตัวละครมีในครอบครองและใช้อย่างซ้ำๆทุกวัน จึงมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดรอยเปื้อน รอยคราบต่างๆอันเกิดจากการใช้เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน อาทิ คราบกาแฟ คราบอาหาร ร่องรอยที่เกิดจากการฉีกขาด การใช้เสื้อผ้าเพื่อเช็ดถูทำความสะอาด หรือ รอยเปื้อนที่เกิดจากสภาพแวดล้อมของสถานที่ที่ตัวละครอาศัยอยู่ เป็นต้น

ภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.26 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ชายแก่
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.27 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ หญิงแก่
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวคิดเรื่องสี

จากสภาพของการถูกทิ้งให้มีชีวิตอยู่ในประชากรที่รายรอบด้วยน้ำทะเล ทำให้แนวคิดของเครื่องแต่งกายของชายแก่และหญิงแก่ต้องมีลักษณะของการเป็นเครื่องแต่งกายที่ผ่านช่วงเวลามาแล้ว เป็นระยะเวลาผ่าน การสวมใส่ซ้ำๆ หลายต่อหลายครั้ง โครงสีที่นํากออกแบบนำมาใช้จึงเป็นโครงสี

ที่นอกจากจะมีดีทึบ เช่น ดำ น้ำตาล เทา และกรมท่า ที่นอกจากจะต้องสามารถแสดงถึงการเป็นเครื่องแต่งกายที่มีนัยโยงกับเครื่องแต่งกายในอดีตแล้ว ยังต้องแสดงถึงสภาวะของการเสื่อมถอยและการผ่านพ้นของกาลเวลาในเครื่องแต่งกายได้ด้วย โดยผ่านทางกระบวนการของสีที่มีลักษณะหลุดลอก ซีดจาง หรือ หลุดหายเป็นต่างดวง รวมทั้งยังต้องปรากฏร่องรอยของคราบเปื้อนของสิ่งต่างๆ ในรายละเอียดของเสื้อผ้าอีกด้วย

แนวคิดเรื่องเส้นและลวดลาย

เส้นและรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่นำมาใช้ในเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่เป็นเส้นที่แสดงนัยอันเกี่ยวข้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละคร อาทิ ตัวละครชายแก่จะปรากฏเส้นตรงในส่วนของลวดลายที่เสื้อกั๊กและกางเกง เพื่อแสดงสภาวะของการเป็นตัวละครที่ค่อนข้างเชื่อมั่น เชื่อตรงกับความรูสึกและการกระทำของตนเอง ในขณะที่ตัวละครหญิงแก่ จะมีส่วนของเส้นโค้งและรูปทรงวงกลมอันเกิดมาจากลายฉลุของลูกไม้ที่ปกคอเสื้อ เพื่อแสดงสภาวะของการเคลื่อนไหวของบุคลิกที่หมุนพฤติกรรมและเปลี่ยนแนวคิดไปเรื่อยๆตามตัวละครชายแก่ เป็นต้น

แนวคิดเรื่องรูปทรง

เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะของการผ่านจากช่วงเวลาและการเสื่อมถอยของช่วงวัยที่ปรากฏในเสื้อผ้าของชายแก่และหญิงแก่ รูปทรงที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะของการแสดงให้เห็นถึงความเสื่อมถอยและการหมดความหวังในการเฝ้ารอคอยบางสิ่งบางอย่างของตัวละคร อันปรากฏให้เห็นได้ในส่วนของโครงสร้างเสื้อผ้าที่มีลักษณะหลวมโคร่งและยับยัด ที่นอกจากจะแสดงถึงการเป็นเครื่องแต่งกายที่ผ่านการสวมใส่มาเป็นเวลานานแล้วนั้น ยังแสดงให้เห็นถึงความล่วงเลยผ่านวัยอันเคยสวยงามของตัวละครได้อีกประการหนึ่ง

แนวคิดเรื่องพื้นผิว

ในด้านที่เกี่ยวข้องกับรายละเอียดที่จำต้องปรากฏบนเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น ผู้ออกแบบได้แรงบันดาลใจมาจากแนวความคิดที่ว่า ตัวละครของชายแก่และหญิงแก่นั้นต่างก็อาศัยอยู่ในภาวะการบนเกาะนี้มาเป็นเวลานาน ทำให้เสื้อผ้าของทั้งคู่เป็นเสื้อผ้าที่นำมาใส่ซ้ำจนเก่าและขาดวิน รายละเอียดต่างๆที่ปรากฏบนเครื่องแต่งกายจึงจำเป็นที่จะต้องแสดงให้เห็นถึงสภาพเก่าคร่ำ

คร่ำของเครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงสภาวะการใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยวและไม่มีความจำเป็นที่จะต้องใช้เครื่องแต่งกายเพื่อแสดงถึงสถานะภาพทางสังคมของตัวละครนอกเหนือจากนี้ด้วยแนวความคิดที่ว่าเสื้อผ้าที่ตัวละครสวมใส่นั้น อาจจะเป็นเพียงเสื้อผ้าชุดเดียวที่ตัวละครที่ในครอบครองและใช้อย่างซ้ำๆ ทุกวัน จึงมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดรอยเปื้อน รอยคราบต่างๆอันเกิดจากการใช้เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน อาทิ คราบกาแฟ คราบอาหาร ร่องรอยที่เกิดจากการฉีกขาด การใช้เสื้อผ้าเพื่อเช็ดถูทำความสะอาด หรือ รอยเปื้อนที่เกิดจากสภาพแวดล้อมของสถานที่ที่ตัวละครอาศัยอยู่ เป็นต้น

ภาพร่างตัวละครและเครื่องแต่งกาย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 4.28 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร ชายแก่ และ หญิงแก่

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพถ่ายตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.29 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Chairs
ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.4 จ้าวโรค



ภาพที่ 4.30 : ไปปิดละครเวที เรื่อง จ้าวโรค

ที่มา : ผู้วิจัย

ประเภทการแสดง

ละครเวที

ผู้กำกับการแสดง

ปานรัตน์ กริชชาญชัย

เรื่องย่อ

ท่านเจ้าคุณละมุนภักดิ์ มีความวิตกว่าตนเองป่วยเป็นโรคอยู่ตลอดเวลา โดยที่ภรรยาใหม่ของท่านเจ้าคุณก็คอยสนับสนุนให้ซื้อยาฝรั่งกินเพราะเชื่อว่าหากท่านเจ้าคุณสิ้นชีวิตไปนั้นมรดกทั้งหมดก็จะตกเป็นของตนเอง ขณะเดียวกันลูกสาวของท่านเจ้าคุณที่ตกหลุมรักกับนักดนตรีหนุ่มก็ต้องประสบกับความยากลำบากใจ เพราะท่านเจ้าคุณต้องการที่จะมั้นหมายลูกสาวของท่านกับหมอมุมที่ท่านเจ้าคุณเชื่อว่าจะมาช่วยรักษาท่านให้หายจากสารพัดโรคที่เป็นอยู่ได้ เรื่องราวเริ่มวุ่นวายมากขึ้นเรื่อยๆ จนสุดท้าย นายอ่วม คนใช้คนสนิทของท่านเจ้าคุณจะเป็นคนที่เข้ามาคลี่คลายสถานการณ์ โดยการปลอมเป็นหมอฝรั่งที่ว่ากันว่ามียาชื่อเสียงโด่งดังเพื่อที่ทำให้ท่านเจ้าคุณได้รับรู้ในที่สุดว่าท่านเจ้าคุณนั้นไม่ได้ป่วยเป็นโรคอะไรเลย

รูปแบบการนำเสนอ

การนำเสนอแบบสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ตัวละคร

หลวงละมุนภักดิ์ ชายกลางคน อายุ 50 ปี มียศถาบรรดาศักดิ์และมีฐานะดี คุณหลวงคิดว่าตัวเองป่วยไม่สบายอยู่ตลอดเวลา โดยไม่รู้ว่านั้นเกิดขึ้นมาจากการที่ถูกภรรยาใหม่หลอกหลวงเพื่อหวังจะยึดสมบัติ คุณหลวงมักจะชอบหวาดกลัวและซีระแวงไปเกินกว่าเหตุเสมอ ทำให้บางครั้งก็ดูเหมือนจะมีนิสัยเอาแต่ใจไม่ต่างจากเด็กๆ

นายอ่วม ชายอายุ 30 ปี เป็นบ่าวรับใช้ของหลวงละมุนภักดิ์ เป็นคนฉลาด มีไหวพริบดี และยังเป็นผู้ที่มีกรรมคมคาย ช่างสังเกต ด้วยความที่นายอ่วมเป็นคนฉลาดมีไหวพริบและทันคน จึงทำให้ใครๆมักจะมองว่านายอ่วมเป็นคนกะล่อน ทั้งที่จริงแล้ว นายอ่วมเป็นคนที่ซื่อสัตย์และจงรักภักดีต่อเจ้านายเป็นอย่างมาก

ชมพูพวงร้อย หญิงสาว อายุ 20 ปี เป็นบุตรสาวของหลวงละมุนภักดิ์ เป็นคนอ่อนหวาน เรียบร้อยและเป็นผู้ที่มีกิริยามารยาทงดงามสมเป็นกุลสตรี ชมพูพวงร้อยหลงรักนายบุญเกื้อ แต่ด้วยความที่ไม่อาจขัดบิดาได้ จึงจำต้องยอมพบกับคนที่บิดราปรารถนาจะให้แต่งงานด้วย

บุญเกื้อ ชายหนุ่ม อายุราว 25 ปี เป็นชายหนุ่มที่มาจากฐานะปานกลางเป็นคนขยันทำมาหากิน ทำอาชีพสอนดนตรี มีโอกาสได้พบกับชมพูพวงร้อยและตกหลุมรัก เป็นคนซื่อสัตย์?ในความรักและมุ่งมั่นในความรักเดียว

แนวคิดของผู้กำกับการแสดง

แม้ว่าเรื่องราวของเจ้าโรจะเกิดขึ้นในช่วงสมัยรัชกาลที่ 6 แต่ผู้กำกับการแสดงไม่ได้มีความต้องการที่จะนำเสนอความถูกต้องของเครื่องแต่งกายที่ตรงตามยุคสมัย เนื่องจากต้องการเน้นความสนุกสนานและตลกขบขันของเรื่องราวเป็นประเด็นสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อทิศทางของเรื่องนั้นมีลักษณะเป็นละครประเภทตลกขบขัน เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องสามารถแสดงถึงอารมณ์สนุกสนานของเรื่อง และมีความชวนฝันของบรรยากาศและการละครในยุคสมัยรัชกาลที่ 6 ได้อีกด้วย

แนวคิดหลัก ชวนฝัน สวยอุดมคติ คันทา หวานหอมบ้างบางเวลา ล้อเลียนอย่างเฮฮา

ภาพแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 4.31 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง จ้าวโรค

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.32 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ หลวงละมุนภณช์

ที่มา : ผู้วิจัย



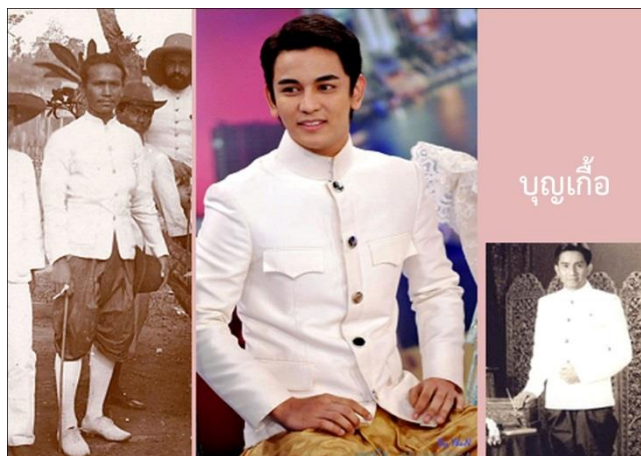
ภาพที่ 4.33 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ อ่อม

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.34 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ชมพู่วงร้อย

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.35 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ บุญเกื้อ

ที่มา : ผู้วิจัย

แนวคิดเรื่องสี

เพื่อสร้างบรรยากาศความสวยงามแบบชนชั้นในสมัยอดีต แรงบันดาลใจของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย จึงวางอยู่บนกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกโรแมนติก ชวนฝัน เช่น สีชมพู ฟ้ายอ่อน และ สีเขียวจางๆ ที่ชวนให้สบายใจ เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างให้เกิดบรรยากาศของละครผ่านเครื่องแต่งกาย

แนวคิดเรื่องเส้นและลวดลาย

เน้นลวดลายที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับธรรมชาติที่ถูกแปรรูปไปเป็นลักษณะต่างๆของเครื่องแต่งกาย เพื่อขับเน้นบรรยากาศของอดีตและความโรแมนติก ชวนฝัน ผ่านเส้นสายที่ปรากฏ อาทิ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อผ้า เช่น ผ้าลูกไม้ ผ้าพิมพ์ลาย รวมไปถึงจนถึงรายละเอียดที่ปรากฏในการตกแต่งเสื้อผ้าต่างๆ

แนวคิดเรื่องรูปทรง

เพื่อแสดงถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร เครื่องแต่งกายยังต้องทำหน้าที่ในการแยกประเภทชนชั้นของตัวละครผ่านรูปทรง เช่น ในตัวละครที่มาจากชนชั้นสูงนั้น รูปทรงของเครื่องแต่งกายจำต้องมีลักษณะที่ดูหรูหรา อันจะส่งผลไปยังตัวละครอื่นที่มีความต้องการแสดงออกถึงลักษณะของความ

ร่ำรวยผ่านเครื่องแต่งกายที่ดูหรูหราทัดเทียมกัน แม้ว่าฐานะจะต่ำต้อยกว่าก็ตาม ในทางตรงกันข้าม ตัวละครที่มาจากพื้นฐานของการเป็นคนชั้นล่าง ก็จะมีลักษณะของการเป็นเครื่องแต่งกายที่ปราศจากความหรูหรา รูปทรงพอดีตัวและทำขึ้นในเนื้อผ้าที่มีความด้านและปราศจากการสะท้อนแสง

แนวคิดเรื่องพื้นผิว

พื้นผิวที่มีความสะท้อนแสง หรือเหลือบแสง นับเป็นตัวเลือกทางวัสดุที่ดีในการนำมาใช้เพื่อแสดงชนชั้นและฐานะของตัวละคร รวมไปถึงจนถึงสภาวะของความพยายามอยากจะได้ อยากจะมี และอยากจะเป็นของตัวละคร ซึ่งตรงกันข้ามกับตัวละครที่มาจากชนชั้นล่างและมีสถานะเป็นบ่าว เนื้อผ้าที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายจึงมีลักษณะของความด้านและทึบแสงเพื่อแสดงถึงความแตกต่างในส่วนที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นนี้ได้อย่างชัดเจน

ภาพร่างตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.36 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพถ่ายตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.37 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง จ้าวโรค

ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.5 The Odd Couple : Queer Version



ภาพที่ 4.38 : ใบปิดละครเวที เรื่อง The Odd Couple : Queer Version

ที่มา : ผู้วิจัย

ประเภทการแสดง

ละครเวที

ผู้กำกับการแสดง

พันพิสสา รูปเทียน

เรื่องย่อ

เรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนรักเพศเดียวกัน ที่ทุกคืนวันศุกร์จะมารวมตัวกันที่อพาร์ทเมนต์ของเติ้ลเพื่อพูดคุยและร่วมเล่นเกมสันทนาการร่วมกัน จนกระทั่งวันหนึ่งที่เพื่อนสนิทคนหนึ่งในกลุ่ม อันได้แก่ พล หายตัวไปจากบ้านเพราะออกห่างจากความรักที่มีความสัมพันธ์กันมาเป็นเวลานาน ในขณะที่เดียวกันที่เพื่อนๆ กำลังเป็นห่วงกับการหายตัวของพลนั้น พลก็มาปรากฏตัวที่บ้านของเติ้ล เพื่อนๆ แสดงความห่วงใยกับอาการออกห่างของพล ทำให้เติ้ลเลือกที่จะชวนให้พลอาศัยอยู่ที่อพาร์ทเมนต์ ของตนเอง แต่ก็ปรากฏว่าด้วยลักษณะนิสัยของพลที่เป็นคนเจ้าระเบียบมากทำให้การอยู่ร่วมกันกับเติ้ลที่ไม่มีความเป็นระเบียบในการใช้ชีวิตเลยเกิดเป็นปัญหาที่ต่างคนก็ไม่สามารถที่จะอยู่ร่วมกันได้ในที่สุด

รูปแบบการนำเสนอ

การนำเสนอแบบสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ตัวละคร

เต็ล มีอาชีพเป็นนักข่าวกีฬาทางโทรทัศน์ เป็นเกย์ในแบบที่มีชีวิตอิสระและไม่ขึ้นตรงกับใคร รวมทั้งไม่ค่อยที่จะทำอะไรตามใจใครนัก เขามองชีวิตเป็นเรื่องสนุกสนาน เป็นคนจริงใจและรักเพื่อนมาก

พล เป็นคนเจ้าระเบียบ ชอบทำอาหาร และมีความเป็นแม่บ้านสูง พลชอบจัดแจงเรื่องต่างๆ ภายในบ้าน เป็นคนคิดมาก และนั่นเป็นสาเหตุที่ทำให้นำมาซึ่งปัญหาต่างๆ ในชีวิต

แมน เป็นคนกรุงเทพ เป็นลูกคนเดียว ซึ่งที่บ้านฐานะดีมาก เขาเป็นคนชอบความท้าทาย ชอบจัดการให้ทุกอย่างเป็นไปอย่างที่เขาต้องการ เขาดูเหมือนคนเจ้าชู้แต่จริงๆ เขาเป็นคนจริงจังกับความสัมพันธ์

บาส เป็นคนสนใจในเรื่องแฟชั่นและการแต่งตัว เขาเป็นคนมีนิสัยแปลก ดูแรง ตรงไปตรงมา แต่ที่จริงแล้วเขาไม่มีพิษมีภัยกับใคร และไม่ใช้คนเอาเปรียบใคร

เจ้เจ้ เป็นคนใต้ และเป็นตำรวจ พ่อของเขาเป็นเจ้าของไร่ และสวนยาง ทำให้เจ้มีฐานะค่อนข้างดี เขาเป็นคนน่ารัก อธิษาศัยดี จึงเป็นที่รักของเจ้านายและได้งานที่ไม่ลำบากนัก เจ้พบรักกับหมอชื่อใหญ่ซึ่งเป็นแฟนคนปัจจุบัน ความรักครั้งนี้นับเป็นความรักที่จริงจังครั้งแรกของเจ้

น็อต เป็นคนกรุงเทพ เป็นลูกคนเดียว ที่บ้านฐานะปานกลาง และมีพื้นฐานครอบครัวที่อบอุ่น เขาเป็นคนมองโลกในแง่ดีมากจนบางครั้งเป็นที่ล้อเลียนของเพื่อนๆ น็อตมักจะมีท่าทางการแสดงออกที่ดูเหมือนเด็ก

วินเซนต์ เป็นคนฮ่องกงที่มาอาศัยอยู่ที่เมืองไทย เขาเป็นชายหนุ่มอารมณ์ดี อธิษาศัยดี มีอาชีพเป็นผู้จัดการสถานออกกำลังกาย

จอห์น เป็นคนฮ่องกงที่มาอาศัยอยู่ที่เมืองไทย มีอาชีพเป็นพนักงานบริการบนสายการบิน และเขาเป็นน้องชายของวินเซนต์ จอห์นเป็นชายหนุ่มที่มีอธิษาศัยดีน่าคบหา เป็นคนเห็นอกเห็นใจผู้คน และพยายามที่จะเข้าใจคนอื่นเสมอ

แนวคิดของผู้กำกับการแสดง

จากเนื้อเรื่องที่มีประเด็นสำคัญอยู่ที่ความสัมพันธ์ของเพื่อน ทำให้ในส่วนของเครื่องแต่งกายนั้น ผู้กำกับการแสดงต้องการที่จะเน้นให้เสื้อผ้าสามารถที่จะแสดงความแตกต่างของบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละคนได้อย่างชัดเจน โดยสามารถที่จะมีการนำเสนอถึงอาชีพ และลักษณะนิสัยของตัวละครได้ผ่านทางเครื่องแต่งกายนั้น ขณะเดียวกันเครื่องแต่งกายก็ต้องสามารถที่จะบอกเล่าบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่องได้ด้วย

แนวคิดหลัก GAY สนุก บ้า middle class ฮา

ภาพแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 4.39 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง The Odd Couple : Queer Version
ที่มา : ผู้วิจัย

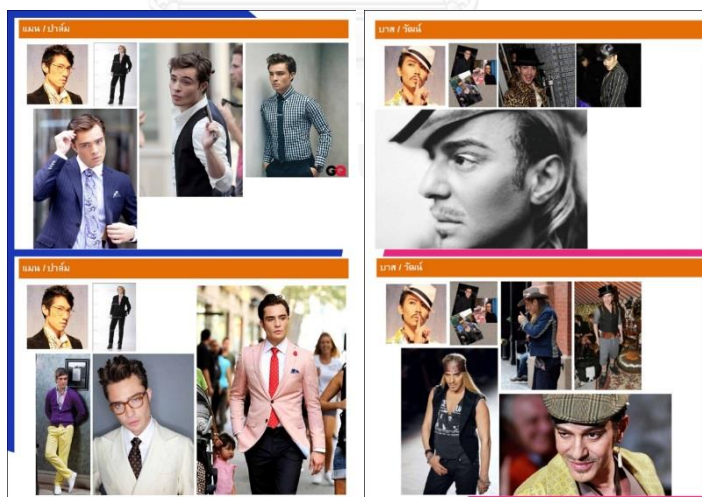
จากเนื้อเรื่องที่มีประเด็นสำคัญอยู่ที่ความสัมพันธ์ของเพื่อน ทำให้ในส่วนของเครื่องแต่งกายนั้น ผู้กำกับการแสดงต้องการที่จะเน้นให้เสื้อผ้าสามารถที่จะแสดงความแตกต่างของบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละคนได้อย่างชัดเจน โดยสามารถที่จะมีการนำเสนอถึงอาชีพ และลักษณะนิสัยของตัวละครได้ผ่านทางเครื่องแต่งกายนั้น ขณะเดียวกันเครื่องแต่งกายก็ต้องสามารถที่จะบอกเล่าบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่องได้ด้วย เพื่อให้กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายปรากฏแนวทางที่ชัดเจนและสามารถที่จะจับต้องได้ นักออกแบบได้หยิบแรงบันดาลใจมาจากภาพศิลปะในแนวป๊อปอาร์ต (Pop

Art) ที่แสดงถึงสีสันและความรู้สึกที่สนุกสนานสดใส อันสอดคล้องกับแนวเนื้อเรื่องและสามารถแสดงถึงการอยู่ร่วมกันของกลุ่มสีได้ดีเช่นเดียวกับการสะท้อนถึงความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อนในเนื้อเรื่อง

ภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.40 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ เดิ้ล และ พล
ที่มา : ผู้วิจัย

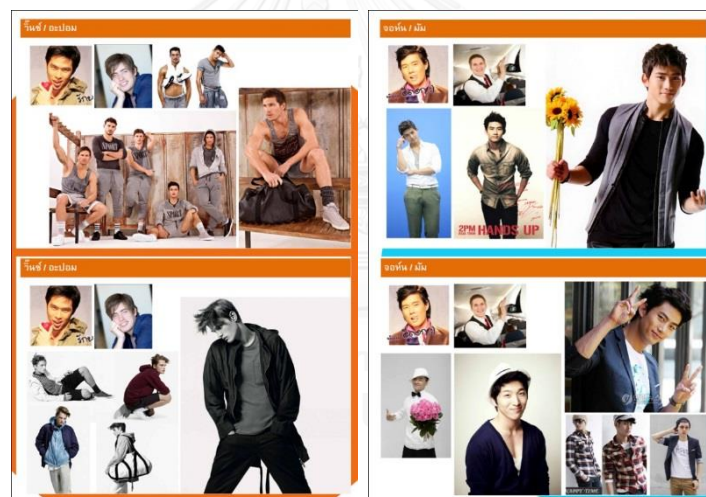


ภาพที่ 4.41 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ แมน และ บาส
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.42 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ เกย์ไจ้ และ น็อต

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.43 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ วินเซนต์ และ จอห์น

ที่มา : ผู้วิจัย

แนวคิดเรื่องสี่

เน้นลักษณะของเครื่องแต่งกายที่มีสีสันสดใส ผ่านแรงบันดาลใจจากงานศิลปะในแบบป๊อปอาร์ต อันจะนำไปสู่การสร้างความสุขสนานของเรื่องให้เกิดขึ้นกับผู้ชม

แนวคิดเรื่องเส้นและลวดลาย

เส้นและลวดลายที่ปรากฏในลวดลายของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในละครเรื่องนี้นั้น ถูกนำเสนอผ่านลวดลายที่สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะที่แตกต่างกันของตัวละคร อาทิ เต็ล ที่ทำงานเป็นนักข่าวกีฬา เขามีลักษณะของการเป็นคนสมัยใหม่ รักอิสระ และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง ลวดลายที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายของเต็ล จึงปรากฏในลักษณะของลวดลายแบบกราฟฟิก รวมไปถึงจนถึงรูปลายพิมพ์ของนักร้อง นักกีฬาต่างประเทศ บนเสื้อยืดคอกกลม ในขณะที่ พล ซึ่งเป็นคนที่มีความเป็นแม่บ้านแม่เรือนมากกว่า มีลักษณะของความเป็นคนที่อยู่ในกรอบมากกว่าเต็ล ลวดลายที่ปรากฏอยู่ในเครื่องแต่งกายของพล จึงมีลักษณะของการเป็นลวดลายแบบธรรมชาติ เช่น ลายดอกไม้เล็กๆ หรือลายทางตรงๆที่ปรากฏอยู่ในเสื้อเชิ้ต หรือ เช่นในตัวละครของ นีต ที่มีลักษณะเป็นคนที่ไม่ค่อยทันเพื่อน พยายามทำตัวเป็นคนน่ารักตลอดเวลา เสื้อผ้าของนีตจึงมีลวดลายค่อนข้างสดใส เช่น ลายรูปสัตว์ ลายการ์ตูน เพื่อสื่อให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของผู้สวมใส่ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นเป็นต้น

แนวคิดเรื่องรูปทรง

เนื่องจากบทละครเปลี่ยนบริบทมาเป็นสังคมไทยร่วมสมัย เครื่องแต่งกายที่ปรากฏจึงลักษณะของการเป็นเครื่องแต่งกายที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงรูปทรงของเครื่องแต่งกายเฉพาะของชายรักเพศเดียวกันที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน ที่มีความใส่ใจในรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่นและการแต่งกายค่อนข้างสูง เครื่องแต่งกายที่ปรากฏจึงนอกจากที่จะต้องสามารถสะท้อนลักษณะของความนิยมของกระแสแฟชั่นเครื่องแต่งกายชายในปัจจุบันแล้วนั้น ยังต้องสามารถแสดงรสนิยมทางเพศของผู้สวมใส่ กล่าวคือ ต้องสามารถนำเสนอลักษณะของความโดดเด่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรสนิยมทางด้านแฟชั่นของตัวละครได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในตัวละครของ บาส ที่มีอาชีพเป็นบรรณาธิการนิตยสารแฟชั่น การปรากฏตัวของบาสนั้นจะอยู่ในเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง คล้ายกับเขาพยายามที่จะแต่งตัวให้มีลักษณะเฉพาะไปในแต่ละวันไม่เหมือนกัน เป็นต้น

แนวคิดเรื่องพื้นผิว

ความน่าสนใจของพื้นผิวที่จะถูกนำเสนอในเครื่องแต่งกายของละครเรื่องนี้นั้น ปรากฏผ่านตัวละครบางตัวในบางช่วงเวลา เพื่อนำเสนอให้เห็นถึงช่วงเวลาเฉพาะของเหตุการณ์ที่ทวีความน่าสนใจมากขึ้น อาทิ ในฉากที่เต็ลกลับมาจากทำงานและตัดสินใจว่าเขาไม่สามารถที่จะอาศัยอยู่ร่วมกับพลได้

ในที่สุดนั้น ผู้ออกแบบเลือกให้แต่ละสวมเสื้อยืดคอกกลมสีแดง ที่มีการประดับลวดลายสะท้อนแสงเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษว่า Dangerous หรือ อันตราย เพื่อขบขันให้สถานการณ์ที่เกิดระหว่างตัวละครขึ้นนั้นตึงเครียดมากยิ่งขึ้นผ่านการมองเห็นและรับรู้ของผู้ชม

ภาพร่างตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.44 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร

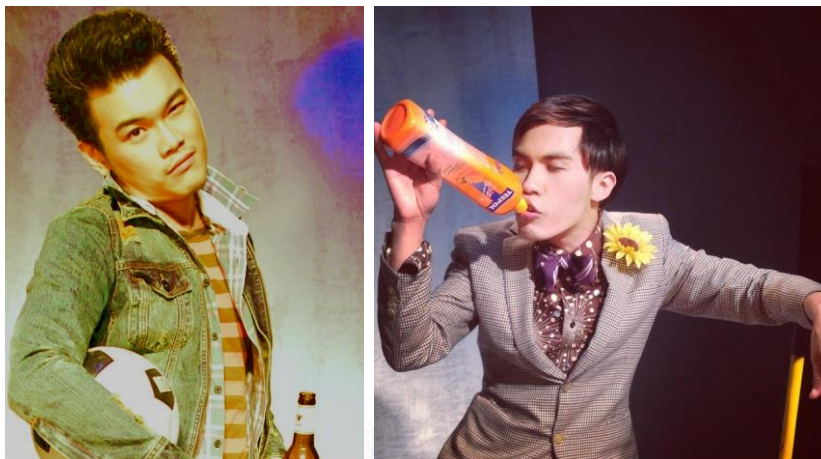
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.45 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพถ่ายตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.46 : ภาพถ่ายตัวละคร เด็ด และ พล จากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.47 : ภาพถ่ายตัวละคร แมน และ บาส จากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.48 : ภาพถ่ายตัวละคร เจ็โจ้ และ น็อต จากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.49 : ภาพถ่ายตัวละคร วินเซนต์ และ จอห์น จากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.50 : ภาพถ่ายตัวละครจากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple

ที่มา : ผู้วิจัย



3.6 Super Natural : เหนือธรรมชาติ



ภาพที่ 4.51 : ไปปิดภาพยนตร์ เรื่อง เหนือธรรมชาติ

ที่มา : ผู้วิจัย

ประเภทการแสดง

ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์

ผู้กำกับการแสดง

ฉันทก พันสิทธิวรกุล

เรื่องย่อ

เหนือธรรมชาติเล่าเรื่องราวที่ตัดสลับไปมาระหว่างช่วงเวลา 4 ยุคสมัย กล่าวคือ ตั้งแต่ปีค.ศ. 2009 ที่เล่าเรื่องราวของการลักพาตัวชายหนุ่มคนหนึ่งโดยผู้ก่อการร้าย, ปีค.ศ. 2060 อันเป็นเรื่องของนักบินอวกาศ 2 คน ที่กำลังเดินทางกลับสู่โลกก่อนจะได้รับรู้ว่าในยานอวกาศนั้นมีอวกาศสำรองเพียงพอสำหรับคนเพียงคนเดียว, ปีค.ศ. 2112 กับเรื่องราวของนักบินในโลกอนาคตผู้ซึ่งกำลังกังวลกับสภาวะความสะอาดของน้ำและสิ่งปฏิกูล และ ในช่วงเวลาหลังจากปีค.ศ.2112 ที่ชายหนุ่มผู้รอดตายจากการล่มสลายของโลกกำลังเดินทางในระหว่างการตามหาเป้าหมายของการมีชีวิต

รูปแบบการนำเสนอ

การนำเสนอแบบสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ตัวละคร

นักบินอวกาศคนที่ 1 เป็นชายหนุ่มอายุประมาณ 35 ปี เป็นคนที่มีพื้นฐานมาจากครอบครัวที่ดีและมีฐานะพอสมควร เขาผ่านการเป็นนักการเมืองมาก่อนที่จะได้เป็นนักบินอวกาศ เป็นคนที่รักอิสระ มองโลกอย่างอุดมคติ เชื่อมมั่นในความถูกต้อง รักความเป็นมนุษย์ และฝันถึงอนาคตที่สมบูรณ์

นักบินอวกาศคนที่ 2 เป็นชายหนุ่มอายุประมาณ 30 ปี มาจากครอบครัวที่มีฐานะยากจน เขาผ่านการต่อสู้มาอย่างมากในชีวิต ก่อนที่จะได้มาเป็นนักบินอวกาศ เป็นคนที่มีความทะเยอทะยาน ต้องการที่จะได้และเป็นในสิ่งที่ตนเองคาดหวัง พยายามสร้างภาพลักษณ์ภายนอกให้คนอื่นเห็น เพื่อกลบเกลื่อนความเป็นจริงหรือต้นกำเนิดของตนเอง

หุ่นยนต์รับใช้ เพศชาย ไม่ปรากฏอายุ ไม่มีความรู้สึก และทำทุกสิ่งตามคำสั่งของนักบินอวกาศทั้ง 2 คน บางครั้งทำหน้าที่ในการบอกข้อมูลข่าวสาร บางครั้งก็แจ้งข้อมูลตามที่นักบินอวกาศจะร้องขอ มีสถานะไม่ต่างจากทาสรับใช้

แนวคิดของผู้กำกับการแสดง

ในส่วนของแนวความคิดและทิศทางที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายนั้น ผู้กำกับการแสดงต้องการให้เครื่องแต่งกายนั้นสามารถสะท้อนลักษณะพิเศษของสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่ตัวละครดำรงอยู่ภายในได้ ข้อตกลงที่เกิดขึ้นระหว่างผู้กำกับการแสดงและนักออกแบบจึงสร้างแนวคิดของเครื่องแต่งกายที่ปรากฏให้มีลักษณะที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสมจริง แต่สอดแทรกลักษณะทางสัญลักษณ์ที่สามารถโยงถึงช่วงเวลาและสถานการณ์ต่างๆในเครื่องแต่งกายแทน ความเป็นไทยแต่นั่นในส่วนของความเป็นไทยที่ร่วมสมัยแต่ขณะเดียวกันก็มีลักษณะเฉพาะ ไม่ใช่ความเป็นไทยผ่านสายตาของต่างชาติ ความเป็นวิทยาศาสตร์แต่ก็ไม่ต้องล้ำสมัย ขณะเดียวกันก็สามารถแสดงสภาวะความรู้สึกของตัวละครได้ด้วย

แนวคิดหลัก ความเป็นไทย กำลังพัฒนา ความเป็นมนุษย์ Modern

ภาพแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 4.52 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง เหนือธรรมชาติ

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.53 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของนักบินอวกาศคนที่ 1

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.54 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของนักบินอวกาศคนที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.55 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของหุ่นยนต์รับใช้
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวคิดเรื่องสี

กลุ่มสีที่นักออกแบบเลือกใช้เพื่อสร้างบรรยากาศของสภาวะดังกล่าวจึงเป็นกลุ่มสีขาว ฟ้ำ และ น้ำเงิน ที่นอกเหนือจากความสามารถในการแสดงถึงลักษณะของความเป็นบรรยากาศแบบ อวกาศและสภาวะนอกโลกแล้วนั้น ยังมีลักษณะของการเชื่อมโยงเข้าสู่ขั้นขั้นของบุคคลที่มีสถานภาพ

ทางสังคมและผู้ปกครอง ผสมผสานไปกับกลุ่มสี่ที่ดูแห่งแล้งของสภาพพื้นดิน เช่น เขียว และ น้ำตาล เป็นต้น

แนวคิดเรื่องเส้นและลวดลาย

เพื่อแสดงให้เห็นสภาวะขอความแตกต่างทางชนชั้นของคนในสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องที่หนึ่ง ที่เล่าเรื่องราวของการลักพาตัวชายหนุ่มจากผู้นำชนกลุ่มน้อย แม้ว่าเครื่องแต่งกายจะถูกนำเสนอในรูปแบบร่วมสมัยที่มีความเป็นปัจจุบันสูง แต่เพื่อแสดงถึงลักษณะของความเป็นพื้นถิ่น ลวดลายที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ หรือได้แรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติจึงถูกเลือกมาเพื่อใช้เป็นองค์ประกอบเด่นเพื่อสร้างภาพบรรยากาศของสภาวะนั้น แตกต่างจากรายละเอียดที่เหลือนั้นเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบรรยากาศในอวกาศและเรื่องราวในอนาคต เครื่องแต่งกายที่ปรากฏส่วนใหญ่จึงถูกสร้างอย่างจงใจให้เรียบและปราศจากลวดลายตกแต่ง ซึ่งหากจะมีปรากฏบ้างก็จะแฝงอยู่บนรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการตัดแต่งหรือเครื่องประดับ เพื่อเน้นความเป็นสภาวะของเรื่องราวในอนาคต

แนวคิดเรื่องรูปทรง

เนื่องจากเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่องนี้จำเป็นต้องมีลักษณะของการนำเสนอผ่านรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่สามารถโยงเข้ากับลักษณะเฉพาะของตัวละครซึ่งส่วนใหญ่เป็นนักแสดงชายที่มีอาชีพหรือสังคมที่โยงเกี่ยวข้องเข้ากับการสวมเครื่องแบบ ไม่ว่าจะเป็น นักบินอวกาศ นักเดินทาง แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องสามารถสร้างภาพของเครื่องแบบที่มีลักษณะเฉพาะ แสดงถึงลักษณะพิเศษที่เป็นประเทศไทยในอนาคตดังที่ปรากฏในเรื่องได้ด้วย

แนวคิดเรื่องพื้นผิว

ในส่วนของพื้นผิวเครื่องแต่งกายนั้น ด้วยการที่ภาพยนตร์เน้นกระบวนการเล่าเรื่องที่ไม่ได้ยึดติดกับสภาวะของความเป็นจริง การขับเน้นพื้นผิวของเครื่องแต่งกายในบางรายละเอียดสามารถช่วยให้เรื่องเล่านั้นมีทิศทางที่แตกต่างและน่าสนใจมากขึ้นได้ เช่น ในตอนที่เล่าเรื่องในช่วงค.ศ.2060 ที่เป็นเรื่องเล่าที่มีลักษณะพิเศษกว่าทุกตอนในฐานะของการเป็นช่วงที่เน้นเรื่องราวที่ค่อนข้างขบขัน เครื่องแต่งกายที่ปรากฏแม้ว่าจะยังคงมีลักษณะของการเป็นเครื่องแบบ แต่เพื่อเสริมลักษณะของความ

เป็นโลกอนาคต พื้นผิวของเครื่องแต่งกายที่มันวาว และสะท้อนแสง จึงถูกแทรกเข้ามาอย่างจงใจเพื่อสร้างลักษณะพิเศษของบรรยากาศในอนาคตนั้นให้เกิดขึ้นได้ด้วยภาพ

ภาพร่างตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.56 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพถ่ายตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.57 : ภาพถ่ายตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง เหนือธรรมชาติ

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.58 : ภาพถ่ายตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง เหนือธรรมชาติ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.59 : ภาพถ่ายตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง เหนือธรรมชาติ
ที่มา : ผู้วิจัย

3.7 Othello : บรูซริชยา



ภาพที่ 4.60 : ใบปิดละครเวที เรื่อง บรูซริชยา
ที่มา : ผู้วิจัย

ประเภทการแสดง

ละครเวที

ผู้กำกับการแสดง

คำเกิง จูติะปิยะศักดิ์

เรื่องย่อ

โก้ เป็นนักฟุตบอลผู้เป็นลูกชายของโค้ชทีมลูมฟินีเอฟซี แต่ถึงแม้เขาจะพยายามเล่นฟุตบอลให้เก่งเพียงไหน ก็ยังไม่สามารถนำหน้า อ็อตโต้ นักกีฬาผู้มีที่มาจากการเป็นเด็กสลัมต่างชนชั้นกับเขา แต่ปัจจุบันกลับมีตำแหน่งเป็นถึงหัวหน้าทีมผู้มีชื่อเสียง และเป็นดาวเด่นประจำสโมสรรวมทั้งผู้ที่ใครๆต่างก็ให้ความรัก โก้ อิงฉฉาความโด่งดังของอ็อตโต้ จึงพยายามที่จะกำจัดให้ออกไปพ้นทางด้วยการวางแผนให้ โรจน์ ผู้ซึ่งแอบชอบ โมน่า คนรักของอ็อตโต้ เป่าหูอ็อตโต้ว่าโมนานั้นลอบเป็นชู้กับไมค์ นักฟุตบอลรูปหล่อเพื่อนสนิทของอ็อตโต้ ก่อนที่จะหลอกให้เอมมีแฟนสาวของตนขโมยผ้าพันคอที่อ็อตโต้ให้กับโมนามาให้กับตน โก้ ใช้ผ้าพันคอผืนนั้นเป็นเครื่องมือเพื่อทำให้อ็อตโต้ตกสู่หลุมพรางว่าโมนาลอบเป็นชู้กับไมค์จริงๆ อันเป็นผลให้อ็อตโต้คุ่มคลั่งและไม่มีสมาธิในการเล่นฟุตบอล และทำให้เขาต้องพ่ายแพ้ ความกลัดกลุ้มของอ็อตโต้สั่งสมมากขึ้นและโก้ใช้มันเป็นแนวทางในการชักนำให้เขาก้าวไปสู่วังวนของการใช้ยาเสพติด อ็อตโต้หมกมุ่นกับความริชยาและไม่สามารถเป็นหัวหน้าทีมได้อีกต่อไป ชีวิตเขาจมดิ่งสู่ห้วงความทุกข์และความต้องการล้างแค้น โก้

วางแผนหลอกๆให้อ็อตโต้ เพื่อกำจัดไม้ค้อออกจากเส้นทางความสำเร็จ แต่แผนผิดพลาดโรจน์พลังมือ ฆ่าไม้ค้อตาย ก่อนที่ไม้ค้อจะฆ่าโรจน์และเอมมีเพราะความโกรธที่ทำให้เขาต้องเสียแผน ขณะเดียวกันอ็อตโต้ผู้เต็มไปด้วยความโกรธในใจ ก็ลงมือฆ่าโมน่าด้วยความริษยา แต่สุดท้ายเมื่อเขารับรู้จากโก้ว่า ทั้งหมดเป็นแผนหลอกของโก้ก็โกรธ อ็อตโต้ถึงกับคุ้มคลั่ง และจบชีวิตตนเองลงในที่สุด

รูปแบบการนำเสนอ

การนำเสนอแบบสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ตัวละคร

อ็อตโต้ ชายหนุ่ม อายุ 30 ปี เป็นนักกีฬาดาวเด่นของทีมฟุตบอลลุมพินี FC เป็นคนที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูงมาก ไม่ค่อยเชื่อใคร เพราะมั่นใจในความเก่งทางด้านฟุตบอลของตนเอง เขารักโมน่า แฟนสาวมาก จนกระทั่งความรักนั้นกลายเป็นความลุ่มหลงและหึงหวง ซึ่งกลายเป็นเครื่องมือที่ทำให้เขาเกิดอาการหุนหัน และเชื่อในเรื่องราวที่ศัตรูสร้างขึ้น จนนำไปสู่หายนะและความตายของตนเอง

โก้ ชายหนุ่มอายุ 28 ปี เป็นดาวเด่นอีกคนของทีมฟุตบอล แต่โก้ฉลาด ที่ด้วยความสามารถของอ็อตโต้ ทำให้เขาไม่สามารถที่จะได้ขึ้นเป็นที่ 1 ในทีมได้ ด้วยความฉลาดและริษยาในความสามารถของอ็อตโต้ โก้จึงวางแผนที่จะล้มอ็อตโต้ให้ออกไปจากความก้าวหน้าของเขา

โรจน์ ชายหนุ่ม อายุ 30 ปี เป็นนักกีฬาในทีมฟุตบอล และเป็นเพื่อนสนิทของอ็อตโต้ โก้เป็นคนที่ไม่ค่อยใส่ใจในอะไรมาก เขามีชีวิตสนุกไปวันๆ แต่ถึงแม้ภายนอกจะดูเป็นเช่นนั้น แต่โรจน์ก็จริงจังและรักเพื่อนมาก

ไม้ค้อ ชายหนุ่มอายุ 25 ปี เป็นนักฟุตบอลรุ่นใหม่เพิ่งเข้ามาในทีม ไม้ค้อชื่นชมความสามารถของอ็อตโต้ และคาดหวังว่าสักวันเขาจะได้เป็นอย่างรุ่นพี่ แต่ถึงแม้เขาจะปรารถนาเช่นนั้น ไม้ค้อก็ไม่ได้พยายามที่จะล้มล้างอ็อตโต้

โมน่า หญิงสาว อายุ 29 ปี เป็นแฟนสาวของอ็อตโต้ โมน่ารักและชื่นชมอ็อตโต้ เธอพยายามที่จะเข้าใจนิสัยมธุรส คือ และเอาแต่ใจตัวเองของอ็อตโต้ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นเธอก็รักเขามากจนไม่อาจจะที่จะหนีไปจากเขาได้ ซึ่งสุดท้ายความหึงหวงของอ็อตโต้เองก็กลายเป็นสิ่งที่ทำให้เธอต้องจบชีวิตลง

เอมีมี หญิงสาว อายุ 25 ปี เพื่อนสนิทของโมน่า เอมีมีเป็นคนที่ไม่คิดอะไรมาก เธอชอบที่จะมีชีวิตผ่านไปวันๆ เธอแอบชอบโก้ แล้วสิ่งนั้นก็ทำให้เธอต้องกลายเป็นเครื่องมือของโก้ในการที่ฉกฉวยรถสปอร์ตโดยที่เธอไม่เคยรู้ตัว

แนวคิดของผู้กำกับการแสดง

ละครเรื่องนี้กล่าวถึงวงการฟุตบอลและเหล่านักกีฬาฟุตบอลในสังคมปัจจุบัน ผู้กำกับการแสดงจึงต้องการให้เครื่องแต่งกายที่สามารถที่จะสะท้อนให้เห็นได้ถึงสังคมและการใช้ชีวิตของนักฟุตบอลเหล่านั้น แต่เนื่องด้วยรูปแบบการนำเสนอของละครนั้นเปิดพื้นที่ให้นำไปสู่กระบวนการใช้สัญลักษณ์ทางเครื่องแต่งกายเพื่อผสมผสานให้เกิดความน่าสนใจและแสดงถึงลักษณะเฉพาะในการเล่าเรื่องและนำ”สาร”ของเรื่องให้ส่งต่อไปยังผู้ชมได้ชัดเจนมากขึ้น ผู้กำกับการแสดงจึงเลือกที่จะให้เครื่องแต่งกายนั้น สามารถที่จะทำหน้าที่เพิ่มเติมนอกเหนือจากการเป็นเพียงแค่เครื่องมือในการกำหนดสร้างตัวตนและบุคลิกลักษณะของตัวละครให้กับนักแสดงแต่เพียงประการเดียว

แนวคิดหลัก การโกหก การหักหลัง การแก้แค้น

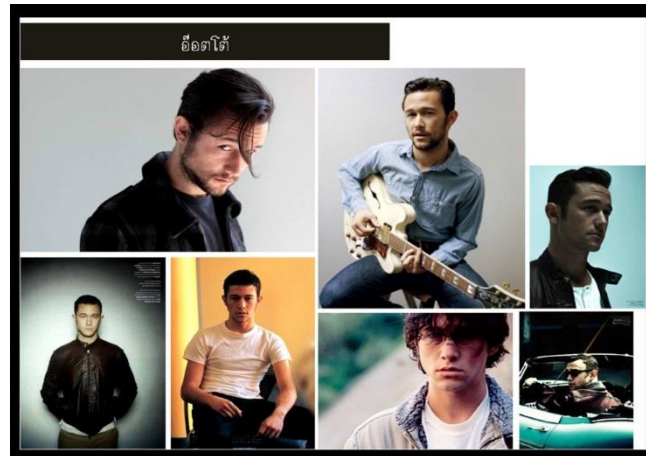
ภาพแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 4.61 : ภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง บุรุษริษยา

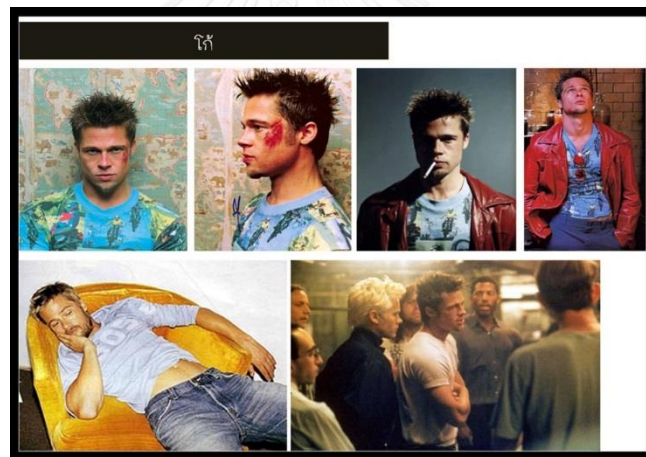
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.62 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ อ็อตโต้

ที่มา : ผู้วิจัย

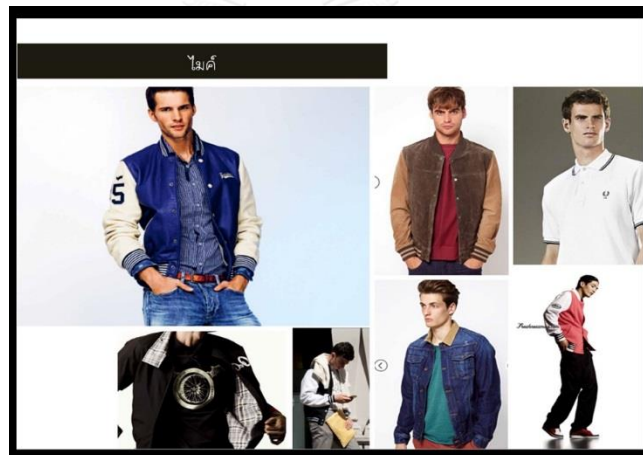


ภาพที่ 4.63 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ โก้

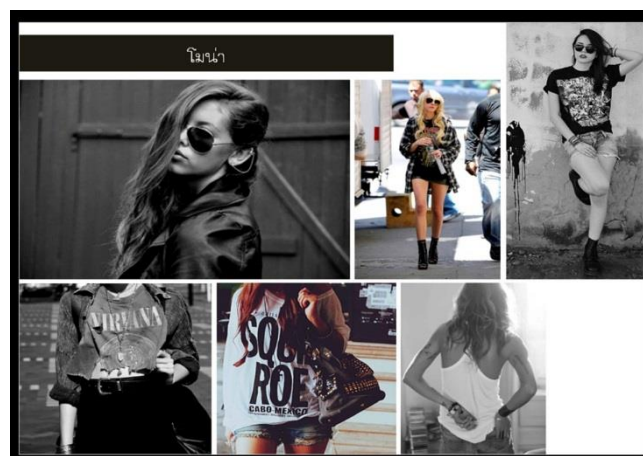
ที่มา : ผู้วิจัย



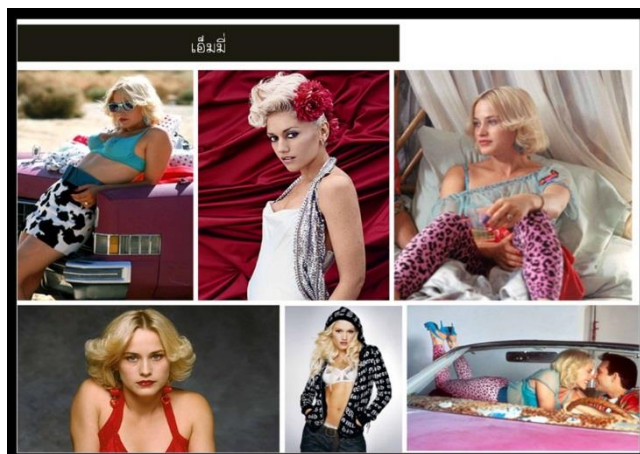
ภาพที่ 4.64 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ โรจัน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.65 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ ไมค์
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.66 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ โมน่า
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.67 : รูปแบบเครื่องแต่งกายของ เอ็มมี่

ที่มา : ผู้วิจัย

แนวคิดเรื่องสี

สีถูกนำเสนอในลักษณะของการเป็นสัญลักษณ์อย่างสมบูรณ์ในละครเรื่องนี้ กล่าวคือ เพื่อนำเสนอประเด็นของความริษยาที่เกิดขึ้นจากจิตใจของตัวละคร สีแดงและสีดำ ได้กลายเป็นทางเลือกของนักออกแบบเพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความรู้สึกและความปรารถนาของตัวละคร โดยสีดำจะถูกใช้เป็นสีพื้นฐานของเครื่องแต่งกาย เพื่อแสดงสภาวะหม่นมืดของความรู้สึกในจิตใจของตัวละคร และใช้สีแดงเป็นตัวแทนแห่งความโกรธรวมทั้งความริษยาที่จะปรากฏมากขึ้นเรื่อยๆ ในรายละเอียดของเครื่องแต่งกายตามพัฒนาการของเนื้อเรื่องและความซับซ้อนในความต้องการของตัวละครตามลำดับ ไม่เว้นแม้แต่ชุดกีฬาที่เป็นเครื่องแต่งกายของทีมฟุตบอลก็ปรากฏในชุดสีแดง เพื่อขับเน้นให้ผู้ชมได้เห็นภาพของความรู้สึกริษยาที่เป็นประเด็นขับเน้นสำคัญดังกล่าวในเครื่องแต่งกายของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

แนวคิดเรื่องเส้นและลวดลาย

เพื่อให้เกิดเป็นลักษณะของภาพที่ค่อนข้างมีความแข็งและตรงไปตรงมาตามลักษณะเฉพาะของเพศชาย แม้ว่าจะเป็นลวดลายที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายของตัวละครฝ่ายหญิง ซึ่งด้วยแนวคิดนี้ก็สามารถสะท้อนให้เป็นลักษณะของโลกวงการกีฬาฟุตบอลที่ถูกครอบคลุมด้วยความแข็งแรงแบบเพศชายเป็นหลัก ทั้งนี้ในตัวละครของ โรจน์ จะปรากฏเป็นตัวละครเดียวในเรื่องที่นักออกแบบเลือกใช้เส้นและลวดลายในเครื่องแต่งกายที่แตกต่างไปจากกลุ่มตัวละครอื่นๆ ทั้งนี้เป็นผลมาจากบุคลิกลักษณะ

ของตัวโรจน์ที่เป็นคนใจร้อน ทำตามแต่ใจตนเอง ซึ่งทำให้เขาไม่สามารถที่จะดำรงภาพลักษณ์อยู่ในรูปแบบที่กำหนดไว้ได้ ดังนั้น เพื่อแสดงถึงลักษณะเฉพาะของตัวละครนี้ ผู้ออกแบบได้เลือกที่จะให้เครื่องแต่งกายของโรจน์เป็นไปในลักษณะตรงกันข้ามกับตัวละครอื่น คือ สวมเสื้อผ้าที่มีลวดลายเป็นลายดอก ลายธรรมชาติ เช่นที่ปรากฏในเสื้อฮาวาย ซึ่งมีคุณลักษณะพิเศษในการเสริมภาพความเป็นนักเลงแบบอันธพาลของโรจน์ให้เกิดขึ้นได้อีกประการหนึ่งด้วย

แนวคิดเรื่องรูปทรง

ทั้งนี้ เมื่อตัวละครไม่ได้สวมชุดกีฬาแล้วนั้น เครื่องแต่งกายสามารถที่จะนำเสนอลักษณะอันเป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครได้อิสระมากขึ้น ตัวละครสำคัญบางตัวจึงปรากฏรูปทรงของเครื่องแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ได้ อาทิ อ็อตโต้ ที่ด้วยลักษณะของการเป็นคนที่หมกมุ่นอยู่ในความคิดและความระวางสงสัยของตนเอง เสื้อผ้าของอ็อตโต้จะถูกวางให้มีลักษณะของรูปทรงที่ปล่อย ไม่มีระเบียบ รวมทั้งรายละเอียดที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะดังกล่าวของตัวละคร เช่น การไม่สวมเสื้อในกางเกง การพับแขนเสื้อ และรอยยับที่ปรากฏบนเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

แนวคิดเรื่องพื้นผิว

จากแนวทางของการดำเนินเรื่อง รายละเอียดที่ปรากฏบนพื้นผิวของเครื่องแต่งกายในละครเรื่องนี้ มีส่วนในการสร้างบุคลิกและลักษณะเฉพาะของตัวละครให้เกิดขึ้นได้อย่างน่าสนใจ เช่นในลักษณะเฉพาะของตัวละครเช่น อ็อตโต้ ที่การหมกมุ่นอยู่กับความหวาดระแวงที่ก่อตัวขึ้นกลายเป็นความโกรธ ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งซึ่งเปิดโอกาสให้นักออกแบบใส่รายละเอียดในเสื้อผ้าในส่วนที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาของตัวละคร จากลักษณะของเครื่องแต่งกายที่ดูสะอาด มีพื้นผิวที่เหลืองเงาของเสื้อผ้าวาดแรก นำไปสู่เสื้อผ้าที่มีพื้นผิวที่ด้านและทึบแสงมากขึ้น รวมไปถึงลักษณะของพื้นผิวที่ยับเหมือนกับผ้าที่ปราศจากการรีดให้เรียบ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการตกลงสู่การจุดตกต่ำทางด้านความคิดและความรู้สึกอันสะท้อนจากสภาวะภายในจิตใจของตัวละครมาสู่สภาวะที่ปรากฏผ่านเครื่องแต่งกาย

ภาพร่างตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.68 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.69 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพถ่ายตัวละครและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.70 : ภาพถ่ายตัวละคร โก้ และ โรจน์ จากการแสดงละครเวทีเรื่อง บุษกริชยา

ที่มา : ผู้วิจัย

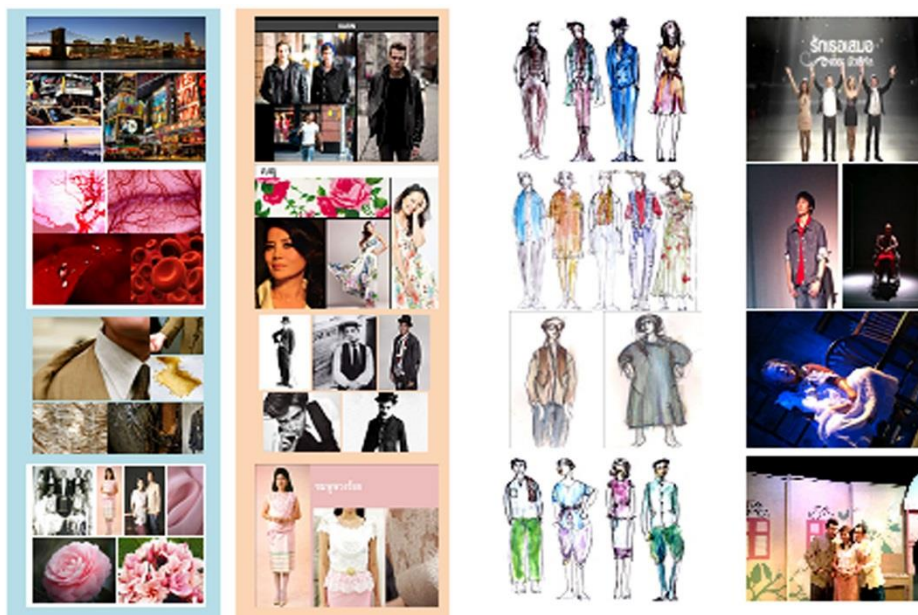


ภาพที่ 4.71 : ภาพถ่ายตัวละคร อ็อตโต้ จากการแสดงละครเวทีเรื่อง บุษกริชยา

ที่มา : ผู้วิจัย

4. ผลจากการดำเนินการวิจัย

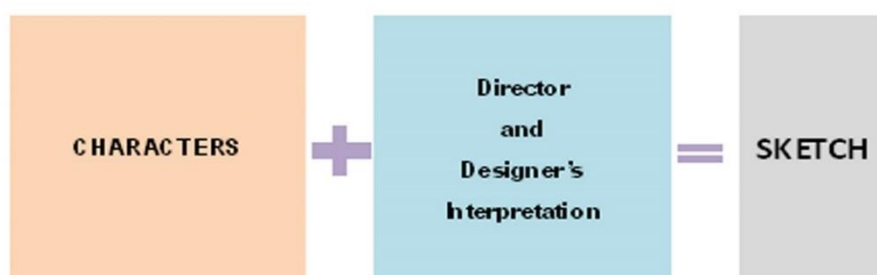
จากที่ผู้วิจัยใช้กระบวนการแยกแยะข้อมูลเพื่อเข้าสู่การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง อันมีที่มาจากการใช้ประสบการณ์จริงในการทำงานฐานนักออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับละครเวที 6 เรื่อง และภาพยนตร์ 1 เรื่อง ร่วมกับผู้กำกับการแสดงทั้งหมด 5 คน พบว่าผลจากการทำงานในขั้นตอนนี้ ได้นำมาสู่ผลของการวิจัยในขั้นต้นแรกซึ่งปรากฏกระบวนการที่ผู้วิจัยพบว่าเป็นขั้นตอนสำคัญก่อนที่นักออกแบบจะสามารถสร้างภาพร่างเครื่องแต่งกายได้ คือส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง ภาพแรงบันดาลใจ และภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย ดังที่ปรากฏในภาพประกอบ



ภาพที่ 4.72 : ภาพแสดงผลของกระบวนการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 แสดงขั้นตอนสำคัญ 2 ประการ ก่อนขั้นตอนการสร้างภาพร่างเครื่องแต่งกาย ได้แก่ ภาพแรงบันดาลใจ (สีฟ้า) และภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกาย (สีส้ม)

ที่มา : ผู้วิจัย

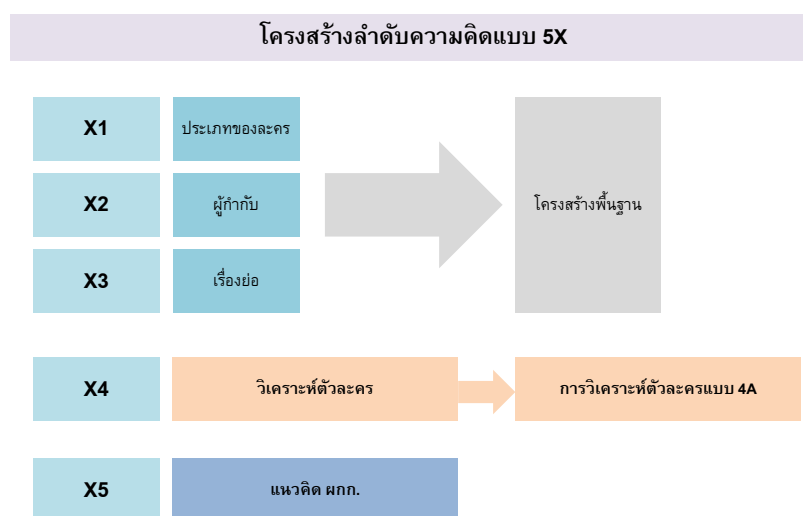
ซึ่งนำมาสู่แนวคิดที่ว่า ในกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในลักษณะที่มีแนวทางของการปรับเปล่งบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) นั้น ขั้นตอนที่ว่าด้วยการวิเคราะห์ตัวละคร ผสานกับแนวคิดของผู้กำกับการแสดง เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญซึ่งจะนำไปสู่การสร้างให้เกิดเป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงของนักออกแบบเครื่องแต่งกายได้



ภาพที่ 4.73 : ภาพแสดงความสำคัญของขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวละคร ที่ต้องผสานกับมุมมองและแนวคิดของผู้กำกับการแสดงก่อนจะเกิดเป็นภาพร่างเครื่องแต่งกายของตัวละคร

ที่มา : ผู้วิจัย

เมื่อเป็นดังนี้ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนากระบวนการสำคัญที่มีส่วนช่วยให้นักออกแบบสามารถที่จะ “มองเห็นภาพเครื่องแต่งกายของตัวละคร” หรือขั้นตอนที่ว่าด้วย V:Visualization และ “มองเห็นแรงบันดาลใจที่จะใช้ในเครื่องแต่งกาย” หรือขั้นตอน I:Inspiration อันประกอบไปด้วยกระบวนการสำคัญ 2 ขั้นตอน อันประกอบด้วย



ภาพที่ 4.74 : ภาพแสดงรายละเอียดของโครงสร้างลำดับความคิดแบบ 5X

ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.1 โครงสร้างลำดับความคิดแบบ 5X อันหมายถึงโครงสร้าง 5 ขั้นตอน ที่มีความจำเป็นสำหรับการลำดับความคิดและแยกการวิเคราะห์ของนักออกแบบ อันจะนำไปสู่การประมวลผลเพื่อสร้างเป็นกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ซึ่งโครงสร้าง 5X นี้ประกอบด้วย

- X1 ประเภทของละคร เป็นส่วนข้อมูลพื้นฐาน เพื่อแสดงลักษณะเฉพาะของละคร หรือการแสดงที่นักออกแบบกำลังดำเนินงาน เช่น ละครเวที ละครเพลง หรือ ภาพยนตร์
- X2 ผู้กำกับการแสดง เป็นส่วนข้อมูลพื้นฐาน สัมพันธ์กับรูปแบบ และแนวทางเฉพาะ ของผู้กำกับการแสดงที่นักออกแบบทำงานร่วมด้วย

X3 เรื่องย่อ เป็นส่วนข้อมูลพื้นฐาน เพื่อให้ให้นักออกแบบได้ทราบถึงเรื่องราว และภาพรวมของละครหรือการแสดง ที่นักออกแบบกำลังดำเนินงานออกแบบเครื่องแต่งกาย

X4 การวิเคราะห์ตัวละคร เป็นส่วนข้อมูลของการวิเคราะห์ ที่จะมีส่วนสำคัญ ในการทำงานของนักออกแบบ ซึ่งจะปรากฏอยู่ในรูปของแนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A ซึ่งในโครงสร้าง X4 นี้ จะสัมพันธ์กับขั้นตอนการวิเคราะห์ที่ A1-A3

X5 แนวคิดของผู้กำกับการแสดง เป็นส่วนของข้อมูลด้านแรงบันดาลใจและแนวทางการออกแบบ ที่จะสัมพันธ์กับแนวคิด 4A ในส่วนขั้นตอนการวิเคราะห์ที่ A4



การวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A

A1	ยุคสมัย
A2	ภูมิหลังของตัวละคร
A3	ลักษณะนิสัยของตัวละคร
A4	กลุ่มคำจำกัดความ / Key words

ภาพที่ 4.75 : ภาพแสดงรายละเอียดของการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A

ที่มา : ผู้วิจัย

4.2 การวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A อันจะมีส่วนช่วยให้นักออกแบบได้มีเครื่องมือที่ใช้เป็นแนวทางในการทำงานออกแบบเครื่องแต่งกาย ตามแนวทางที่มีการปรับแปลงบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) โดยประกอบด้วยรายละเอียดของการวิเคราะห์ที่จำเป็น แยกเป็นส่วนดังต่อไปนี้

A1 ยุคสมัย เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดภาพเงาดำ (Silhouette) ของลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละคร ที่จะให้ภาพกว้างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ รูปแบบของเครื่องแต่งกาย ที่นักออกแบบจะนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการแสดง

A2 ภูมิหลังของตัวละคร เป็นส่วนของข้อมูลสำคัญ ที่จะช่วยให้นักออกแบบทราบความเป็นมาและรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร เช่น เพศ อายุ ฐานะ ชนชั้น เชื้อชาติ สถานภาพทางสังคม ตลอดจนพัฒนาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร

A3 ลักษณะนิสัยของตัวละคร เป็นส่วนข้อมูลสำคัญที่จะมีผลกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งเพื่อให้เกิดเป็นคู่มือ (Manual) สำหรับการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอน ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึง ต้องทำการสรุปกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละครเพื่อให้เกิดเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สามารถนำไปทำงานออกแบบเครื่องแต่งกายได้ในลำดับต่อไป

A4 แนวคิดของผู้กำกับการแสดง เป็นส่วนของแรงบันดาลใจและแนวทางการทำงานของนักออกแบบ ปรากฏอยู่ในลักษณะของ กลุ่มคำจำกัดความสำคัญ (Key Words) ที่นักออกแบบจะต้องพัฒนาร่วมกับผู้กำกับการแสดง ซึ่งส่วนขั้นตอน A4 นี้ จะถูกนำไปใช้เพื่อช่วยนักออกแบบในการทำงานในลำดับต่อไป

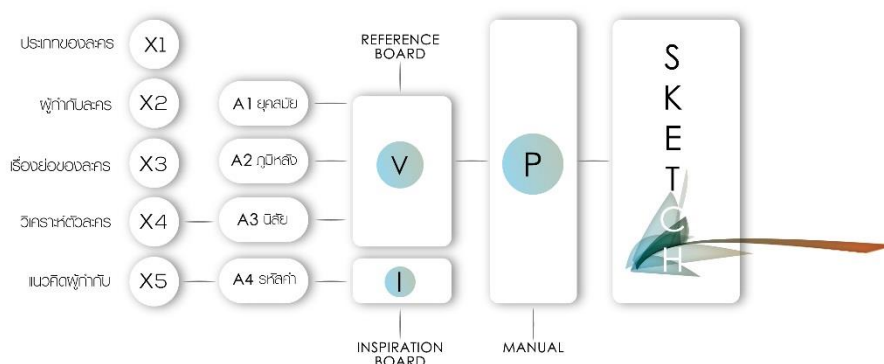
5. การพัฒนาระบบการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงแบบ V.I.P Process

ผลจากการพัฒนาโครงสร้างและวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของการสร้างกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงตามแนวทางที่มีการปรับปรุงบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) นั้น พบว่า

5.1 โครงสร้างลำดับความคิดแบบ 5X และวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A โดยเฉพาะในโครงสร้างที่ X4 อันเชื่อมสัมพันธ์กับขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวละครที่ A1-A3 นั้น เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นจากกระบวนการวิเคราะห์ตัวละครของนักออกแบบ ซึ่งจะช่วยให้นักออกแบบได้เกิดกระบวนการที่เรียกว่า “มองเห็นตัวละคร” หรือ Visualization ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ที่มีความสำคัญในฐานะของการเป็นขั้นตอนแรกที่นักออกแบบจะต้องสร้างให้เกิดขึ้น เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบลำดับต่อไป ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัย จะเรียกขั้นตอนนี้ว่า V : Visualization

5.2 โครงสร้างที่ X5 และ A4 เชื่อมสัมพันธ์กันในฐานะของการทำงานในรูปแบบของการสร้าง “ภาพแรงบันดาลใจ” หรือ Inspiration ซึ่งเกิดจากการที่นักออกแบบทำงานร่วมกับผู้กำกับการ แสดง ผ่านการค้นหา “กลุ่มคำจำกัดความสำคัญ” หรือ Keywords ที่มีความจำเป็นต่อการนำไปสร้าง เป็นภาพแรงบันดาลใจ ที่นักออกแบบจะใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัย จะเรียกขั้นตอนนี้ว่า I : Inspiration

THE V.I.P PROCESS



ภาพที่ 4.76 : ภาพแสดงรายละเอียดของความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A ที่มีผลให้เกิดกระบวนการ V:Visualization และ I:Inspiration

ที่มา : ผู้วิจัย

5.3 แต่ทั้งนี้ในขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A ผู้วิจัยได้พบว่า ในส่วนของขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวละครที่ลำดับ A3 ผู้วิจัยมีความจำเป็นที่จะต้องรวมกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละคร เพื่อสร้างเป็นคู่มือ (Manual) สำหรับการนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรม เพื่อให้ได้คำตอบดังกล่าว ผู้วิจัยจึงทำการหาคำตอบโดยจำแนกออกเป็น 2 ขั้นตอนหลักดังต่อไปนี้

5.3.1 ผู้วิจัยใช้กระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อสร้างและรวบรวมกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละคร กับผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการแสดง จำนวน 4 ท่าน อันประกอบด้วย

5.3.1.1 คุณธรวาตี สถิตยพุทธการ ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์และละครเวที

(2) The Funny สนุกสนาน เฮฮา รักสนุก ตลกโปกฮา มีความเป็นเด็ก ทะลึ่งตึงตัง มีความเป็นมิตร เป็นลักษณะของตัวละครที่จะช่วยสร้างบรรยากาศน่าขบขันและสร้างสีสันให้กับเรื่อง ส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นตัวละครที่ผู้ชมชื่นชอบ อาทิ สาวใช้คนสนิทของนางเอก เป็นต้น

(3) The Wise ฉลาดเฉลียว มีเมตตา สุขุมรอบคอบ มีเหตุผล มีคุณธรรม จริงใจ เป็นตัวละครที่มีบทบาทในการแก้ปัญหา มีคุณวุฒิ ตลอดจนมีวิสัยทัศน์ มีความเป็นกลาง เป็นผู้ที่ตัวละครอื่นๆ มักจะให้ความเกรงใจ อาทิ เจ้าคุณปู่ผู้ยุติธรรม เป็นต้น

(4) The Idealist ช่างฝัน อดทน กล้าหาญ มีอุดมคติ หยิ่งย่อง ห้าวร้น มั่นใจในตนเองเป็นตัวละครที่มีความมุ่งมั่นในจิตใจ กล้าหาญ และลุกขึ้นท้าทายอำนาจ เพื่อเรียกร้องความยุติธรรม ต่อสู้เพื่อความดีงาม อาทิ คุณหมอมือต้องต่อสู้กับโรคร้าย นักวิทยาศาสตร์ผู้มุ่งมั่น เป็นต้น

(5) The Villain คุร้าย ขี้โกง ริษยา อาฆาต เจ้าเล่ห์ เห็นแก่ตัวเป็นตัวละครที่มีความพยายามในจิตใจ มุ่งหวังทำร้ายผู้อื่น และ คำนึงถึงความดีความชอบใดๆ อาทิ แม่เลี้ยงผู้พยายาม ฆีสาวขี้อิจฉา เป็นต้น

(6) The Womanizer / Manizer เจ้าเสน่ห์ เจ้าชู้ หลงตัวเอง ขี้อิจฉา ทนสมัย คารมดี เป็นตัวละครที่มีฐานะดี มักใช้เงินเป็นเครื่องมือเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตนเองต้องการ อาทิ เพลย์บอยเจ้าเสน่ห์ เป็นต้น

(7) The Melancholia อ่อนไหว เศร้าโศก ระทมทุกข์ ขี้กังวล เครียด เป็นตัวละครที่ระทมทุกข์ มักตกอยู่ในความเศร้า และมักตกเป็นผู้ถูกกระทำ อาทิ เมียหลวงผู้นำสงสาร หญิงชราผู้เดียวดาย เป็นต้น

(8) The Coward ขลาดกลัว หวาดระแวง สงสัย ขี้อาย ไม่มั่นใจในตนเอง ไร้เดียงสา เป็นตัวละครที่ขลาดกลัวไปกับทุกเรื่อง เต็มไปด้วยความสงสัย ขี้ระแวง อาทิ เด็กชายผู้กลัวความมืด ตำรวจผู้หวาดกลัวความสูง เป็นต้น

(9) The Emotionally Unstable มีภาวะทางจิต สองบุคลิก เดียวดีเดียวร้าย เป็นตัวละครที่มีลักษณะบุคลิกแปลกแยก มีสภาวะทางจิต และไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ อาทิ นักวิทยาศาสตร์สติแตก เป็นต้น

5.3.2 หลังจากได้ผลสรุปที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละครจำนวน 9 แบบแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และสร้างแบบสอบถาม เพื่อกำหนดปัจจัยองค์ประกอบ (Elements) ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย อันประกอบด้วย สี ลวดลายของผ้า รูปแบบลักษณะของเครื่องแต่งกาย และพื้นผิวของวัสดุ ที่มีความสำคัญและสัมพันธ์กับกลุ่มนิสัยของตัวละครแต่ละแบบ กับผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 9 ท่าน อันประกอบไปด้วย

5.3.2.1 คุณปณิณทัต โปธิเวชกุล คุณปณิณทัต โปธิเวชกุล อาจารย์ทางด้านศิลปะการแสดง ผู้กำกับการแสดง ผู้ฝึกสอนการแสดงและนักแสดงอิสระ

5.3.2.2 คุณเศรษฐศิริ นิรันดร อาจารย์ทางด้านการศึกษาและการแสดง และผู้กำกับการแสดงละครเวที

5.3.2.3 คุณวิชัย อาทมาท ผู้กำกับการแสดง

5.3.2.4 คุณณิชา บุรณะสัมฤทธิ์ นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

5.3.2.5 คุณจตุรณ แร่เพชร นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

5.3.2.6 คุณจุฑามาศ สุนทรารชุน นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

5.3.2.7 คุณนิโลบล เต็มสุขสันต์ นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

5.3.2.8 คุณสุรชัย เพ็ชรแสงโรจน์ นักออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

5.3.2.9 คุณอรรถ บุนนาค นักเขียนและนักวิจารณ์ละครเวที

5.4 การดำเนินการในขั้นตอนนี้ เพื่อรวบรวมและสรุปผลลักษณะคู่มือของปัจจัยองค์ประกอบ (Design Manual) ที่จำเป็นต่อเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการดังต่อไปนี้เพื่อใช้ในการสร้างแบบสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญ

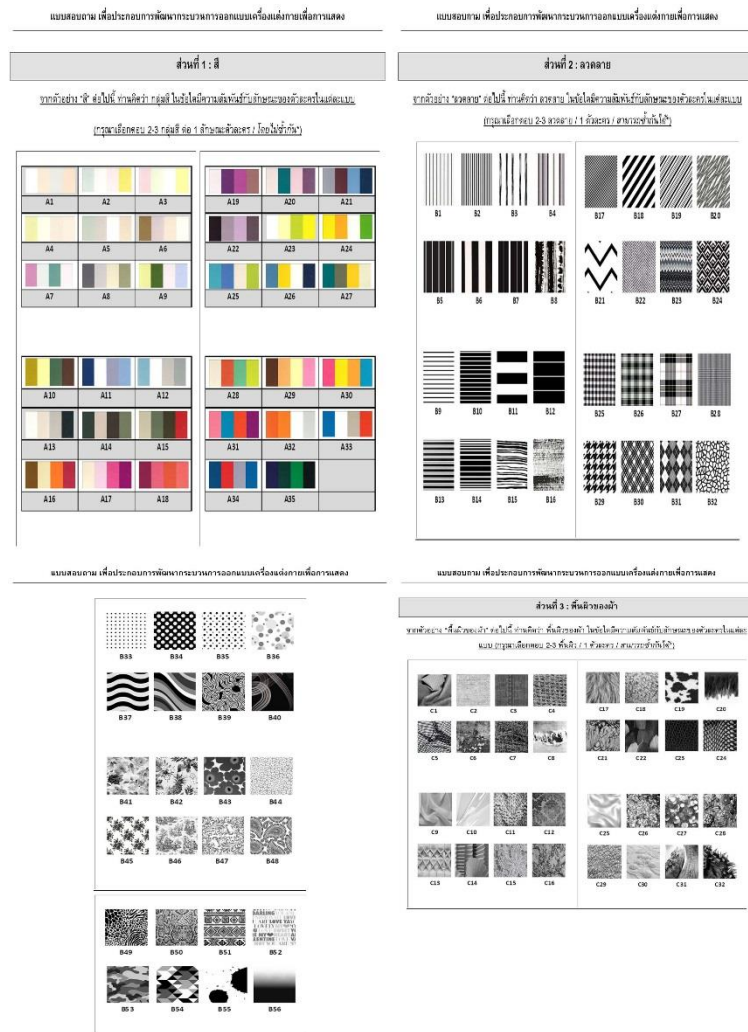
5.4.1 สี คัดเลือกสีในลักษณะของกลุ่มสี (Color Scheme) จำนวน 35 กลุ่มสี ตามแนวคิดของ Pantone กับแนวคิดของ Naomi Kino ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสีและการผลิตสี

จากบริษัท FORM Inc. ที่มีลักษณะร่วมกันในการตีความคุณลักษณะและจัดกลุ่มของสีผ่านความรู้สึกของมนุษย์

5.4.2 ลวดลาย คัดเลือกลวดลายต้นแบบ จำนวน 56 ลวดลาย ที่ประกอบไปด้วยลายเรขาคณิตและลวดลายที่ได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ ตามแนวคิดของ Jenny Udale อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผ้า ก่อนแปลงภาพเป็นขาวดำ เพื่อลดทอนการเบี่ยงความสนใจไปยังสีในภาพของลวดลาย

5.4.3 พื้นผิว คัดเลือกพื้นผิวจำนวน 36 พื้นผิว ที่ประกอบไปด้วยการประดับ ตกแต่งพื้นผิวแบบต่างๆ รวมทั้งการจัดการกับพื้นผิวในลักษณะพิเศษ ตามแนวคิดของ Jenny Udale อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผ้า และแนวคิดของ Michael Holt นักเขียนและผู้เชี่ยวชาญทางด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ก่อนแปลงภาพเป็นขาวดำ เพื่อลดทอนการเบี่ยงความสนใจไปยังสีในภาพของพื้นผิว

5.4.4 ลักษณะรูปแบบของเครื่องแต่งกาย คัดเลือกรูปแบบของลักษณะเครื่องแต่งกายผ่านภาพร่างเงาดำ (Silhouette) ที่แสดงคุณลักษณะทางการแต่งกาย 3 กลุ่ม คือ แบบทางการ แบบกึ่งทางการ และแบบปล่อยสบาย อันสัมพันธ์กับลักษณะนิสัยของตัวละคร ตามแนวคิดของ Michael Holt นักเขียนและผู้เชี่ยวชาญทางด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ก่อนแปลงภาพเป็นขาวดำ เพื่อลดทอนการเบี่ยงความสนใจไปยังสีในภาพของรูปแบบของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.78 : ตัวอย่างภาพแบบสอบถามคู่มือของปัจจัยองค์ประกอบที่จำเป็นต่อเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

5.5 ผลจากการสร้างแบบสอบถามผ่านกระบวนการ Focus Group เพื่อสร้างเป็นคู่มือของปัจจัยองค์ประกอบที่จำเป็นต่อเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอย่างสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น สามารถที่จะจำแนกผลได้ดังตารางแสดงองค์ประกอบต่อไปนี้

The Romantic	ปัจจัย	สี			ลวดลาย			พื้นผิว			รูปแบบ		
	ปัจจัยที่เลือก	A1	A2	A3	B41	B44	B47	C15	C9	C30	D20	D22	D9
	ผู้เชี่ยวชาญ	3	3	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4
The Funny	ปัจจัย	สี			ลวดลาย			พื้นผิว			รูปแบบ		
	ปัจจัยที่เลือก	A24	A30	A29	B36	B38	-	C19	C3	C11	D25	D26	D36
	ผู้เชี่ยวชาญ	3	7	2	5	4	-	6	4	3	4	4	4
The Wise	ปัจจัย	สี			ลวดลาย			พื้นผิว			รูปแบบ		
	ปัจจัยที่เลือก	A12	A8	A11	B31	B28	-	C14	C1	C2	D5	D8	D23
	ผู้เชี่ยวชาญ	4	4	3	3	3	-	3	3	4	4	3	3
The Idealist	ปัจจัย	สี			ลวดลาย			พื้นผิว			รูปแบบ		
	ปัจจัยที่เลือก	A33	A25	-	B1	B3	B29	C3	C13	-	D24	D30	D31
	ผู้เชี่ยวชาญ	4	3	-	2	2	2	4	3	-	3	3	3
The Villian	ปัจจัย	สี			ลวดลาย			พื้นผิว			รูปแบบ		
	ปัจจัยที่เลือก	A18	A15	A35	B49	B50	-	C32	C23	C24	D5	D25	D35
	ผู้เชี่ยวชาญ	4	3	4	3	3	-	3	5	4	5	5	4
The Womanizer/Manizer	ปัจจัย	สี			ลวดลาย			พื้นผิว			รูปแบบ		
	ปัจจัยที่เลือก	A19	A16	-	B42	-	-	C1	C27	-	D6	D21	D11
	ผู้เชี่ยวชาญ	3	4	-	3	-	-	3	3	-	3	3	3
The Melancholia	ปัจจัย	สี			ลวดลาย			พื้นผิว			รูปแบบ		
	ปัจจัยที่เลือก	A22	A13	-	B16	-	-	C9	-	-	D7	D12	D33
	ผู้เชี่ยวชาญ	7	3	-	3	-	-	3	-	-	3	3	3
The Coward	ปัจจัย	สี			ลวดลาย			พื้นผิว			รูปแบบ		
	ปัจจัยที่เลือก	A8	A12	-	B35	-	-	C29	C11	C4	D42	D26	-
	ผู้เชี่ยวชาญ	3	4	-	3	-	-	5	4	3	4	3	-
The Emotionally Unstable	ปัจจัย	สี			ลวดลาย			พื้นผิว			รูปแบบ		
	ปัจจัยที่เลือก	A34	A15	-	B15	-	-	C1	C24	-	D1	D27	-
	ผู้เชี่ยวชาญ	4	3	-	4	-	-	3	4	-	4	3	-

ภาพที่ 4.79 : ผลของแบบคู่มือของปัจจัยองค์ประกอบที่จำเป็นต่อเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
แยกตามจำนวนผู้เชี่ยวชาญ
ที่มา : ผู้วิจัย

6. สรุป

จากการดำเนินการวิจัย โดยผู้วิจัยใช้การเลือกทำงานในฐานะของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย ผ่านประสบการณ์จริงกับกลุ่มตัวอย่างของละครเวทีที่มีลักษณะของการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) ซึ่งผลจากการดำเนินการดังกล่าว ได้ชี้ให้ผู้วิจัยได้พบว่า

6.1 การวิเคราะห์ตัวละคร ในด้านต่างๆ เป็นส่วนที่มีความสำคัญมากสำหรับนักออกแบบเครื่องแต่งกาย เนื่องจากผลจากการวิเคราะห์ตัวละครนี้ จะเป็นข้อมูลพื้นฐานให้กับนักออกแบบ เพื่อใช้สำหรับเป็นฐานเบื้องต้นในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนั้นการพัฒนาให้เกิดกระบวนการที่นักออกแบบจะสามารถ “มองเห็นตัวละคร” หรือ V : Visualization จึงเป็นขั้นตอนแรกๆ ที่ควรเกิดขึ้น เพื่อสร้างเป็นภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกายสำหรับแต่ละตัวละคร

6.2 ในการทำงานออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับละครหรือการแสดงที่เน้นการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) นั้น แนวคิดของผู้กำกับการแสดงที่มีกับตัวละคร ผ่านการทำงานอย่างคิดวิเคราะห์ร่วมกับนักออกแบบเครื่องแต่งกาย ถือเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นมาก ขั้นตอน I : Inspiration จึงเกิดขึ้นจากการใช้ “กลุ่มคำจำกัดความสำคัญ” หรือ Keywords ที่นักออกแบบพัฒนากับผู้กำกับการแสดงที่มีกับแต่ละตัวละคร หรือกับการแสดงนั้น ๆ เพื่อสร้างเป็น ภาพแรงบันดาลใจ หรือ Inspiration Board ที่มีความจำเป็นกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย

6.3 กระบวนการออกแบบ หรือ P : Process of Design เป็นกระบวนการสำคัญของเครื่องมือทางด้านงานออกแบบเครื่องแต่งกาย อันประกอบไปด้วย สี ลวดลาย พื้นผิว และรูปแบบของเครื่องแต่งกาย ที่นักออกแบบจะเลือกใช้อย่างสัมพันธ์กับลักษณะนิสัยของตัวละคร ผ่านการใช้คู่มือ (Manual) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการแสดง ดังที่จะกล่าวถึงตามกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในลักษณะของ V.I.P Process ในลำดับต่อไป

บทที่ 5

กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ตามแนวทางที่มีการปรับแปลงบริบท และเน้นการนำเสนอมุมมอง ของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) ในแบบ V.I.P Process

1. ที่มาของการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบ V.I.P Process

กระบวนการได้มาของ V.I.P Process นั้น ผู้วิจัยได้เน้นการใช้กระบวนการปฏิบัติจริงเป็นแนวทางเพื่อนำไปสู่การสรุปผลของกระบวนการสร้างสรรค์ ในช่วงปีพ.ศ.2554 ถึง ปี พ.ศ.2556 ด้วยการปฏิบัติงานจริงในฐานะของนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ให้กับการแสดงที่เกิดขึ้นจากบทละครที่มีการปรับแปลงบริบท จำนวน 7 เรื่อง ซึ่งสามารถแบ่งประเภทเป็นละครเวที 6 เรื่อง และภาพยนตร์ 1 เรื่อง โดยมีผู้กำกับการแสดงทั้งหมด 5 คนการผ่านการทำงานทั้งในภาคปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสัมภาษณ์ถึงแนวความคิด ตลอดจนความเห็นของผู้กำกับการแสดง เพื่อพัฒนาเป็นแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอย่างมีขั้นตอนและเป็นรูปธรรม

2. ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบ V.I.P Process

การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในลักษณะของ V.I.P Process ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น จึงเป็นกระบวนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงอย่างง่าย สำหรับละครเวทีหรือการแสดงที่มีแนวทางที่มีการปรับแปลงบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) ผ่านกระบวนการ 3 ขั้นตอน ได้แก่ การมองเห็นภาพตัวละคร หรือ V : Visualization, แรงบันดาลใจ หรือ I : Inspiration และกระบวนการออกแบบ หรือ P : Process of Design โดยทั้งหมดนั้น จะเน้นกระบวนการทำงานทั้งทางด้านการค้นคว้าและการสร้างแรงบันดาลใจของออกแบบเครื่องแต่งกายผ่านการทำงานกับ รูปภาพ ซึ่งรายละเอียดและความหมายของแต่ละส่วนการทำงานออกแบบเครื่องแต่งกายแบบ V.I.P Process ประกอบด้วยรายละเอียด ดังต่อไปนี้

2.1 V : Visualization

เป็นกระบวนการเริ่มต้น หมายถึง ขั้นตอนการมองเห็นภาพตัวละครของนักออกแบบ ผ่านการวิเคราะห์ตัวละครทั้งด้านที่มาที่ไปและรายละเอียดต่างๆ ของเครื่องแต่งกาย ด้วยแนวทาง 4A ในช่วงขั้นตอนที่ A1-A3 อันมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัย (A1) ในละครเวทีที่มีการปรับเปลี่ยนบริบทนั้น ยุคสมัยเป็นตัวแปรแรกที่มีจะถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่องใหม่ผ่านทางมุมมองของผู้กำกับการแสดง ดังนั้นแล้วเพื่อให้ให้นักออกแบบได้เห็นภาพกว้างของรูปแบบและลักษณะของเครื่องแต่งกายอันสอดคล้องกับสถานที่ หรือ ประเทศและเชื้อชาติของตัวละคร จึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งนี้ เนื่องด้วย แต่ละยุคสมัยนั้นเครื่องแต่งกายจะปรากฏรูปทรงที่มีลักษณะเฉพาะและแตกต่างกันอย่างชัดเจน หากนักออกแบบสามารถมองเห็นภาพสำคัญที่เกี่ยวกับลักษณะของเครื่องแต่งกายที่จะต้องใช้ในการออกแบบแล้วนั้น ก็จะสามารถทำการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.1.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภูมิหลังและลักษณะนิสัยของตัวละคร (A2) อันเป็นส่วนข้อมูลที่เน้นการวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งรายละเอียดที่ปรากฏในบทละคร ไปจนถึงการมุมมองของตัวละครที่เกิดจากทัศนคติของผู้กำกับแสดงและนักออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นการมองตัวละครว่าบุคคลนั้นมีที่มาจากไหน เพศใด เชื้อชาติใด มาจากชนชั้นใด มีสถานภาพทางสังคมอย่างไร และมีความต้องการอะไรในชีวิต ทั้งในส่วนที่เป็นตัวของตนเองจริงๆ ทั้งกับสิ่งที่ตัวละครพยายามสร้างเพื่อต้องการให้ผู้อื่นได้เห็นด้วยเสื้อผ้าและเครื่องประกอบการแต่งกาย นวมไปจนถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เป็นส่วนของข้อมูลที่วิเคราะห์ความสัมพันธ์กับพื้นฐานทางวัฒนธรรมด้านการแต่งกายในชีวิตของมนุษย์ ตลอดจนสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศ อันสามารถจำแนกความแตกต่างได้ตามลักษณะเฉพาะของการใช้ชีวิตได้

2.1.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัยของตัวละคร (A3) อันถือเป็นข้อมูลสำคัญของตัวละครที่นักออกแบบจำเป็นต้องใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ซึ่งในกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายในแบบ V.I.P Process นี้ ผู้วิจัยได้สร้างเป็นกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละคร 9 แบบ ที่ในแต่ละกลุ่มลักษณะนิสัยนั้น มีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกัน เพื่อเป็นเครื่องมือให้นักออกแบบสามารถเลือกใช้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

2.2 I : Inspiration

หมายถึง ส่วนที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของรูปแบบของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่สืบเนื่องต่อจากขั้นตอนของการ Visualization โดยเน้นการพัฒนาแนวคิดสำคัญที่กำหนดโดยผู้กำกับการแสดงและนักออกแบบเครื่องแต่งกายทำการวิเคราะห์และกำหนดร่วมกัน ผ่าน “กลุ่มคำจำกัดความสำคัญ” หรือ Keywords เพื่อให้เครื่องแต่งกายนั้นสามารถปรากฏผลทางสายตาและความรู้สึก รวมทั้งสามารถแสดงมุมมองที่มีต่อบทละคร อันเชื่อมโยงกับแนวความคิดหลัก (Theme) ได้

2.3 P : Process of Design

หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่เน้นกระบวนการทางด้านการออกแบบผ่านปัจจัยสำคัญ (Elements) ที่มีความจำเป็นทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ดังต่อไปนี้

2.3.1 แนวคิดเรื่องสี ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในองค์ประกอบของการนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เพื่อเป็นสัญลักษณ์นับตั้งแต่การแทนบุคลิกลักษณะของตัวละครที่สวมใส่เครื่องแต่งกายดังกล่าว ไปจนถึงการเป็นเครื่องมือในการแสดงสภาวะภายในของตัวละคร

2.3.2 แนวคิดเรื่องเส้นและลวดลาย เป็นองค์ประกอบในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่มีบทบาทในการขับเน้นให้บุคลิกลักษณะของตัวละครที่สวมใส่เครื่องแต่งกายชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมทั้งยังสามารถกลายเป็นเครื่องมือทางศิลปะในการแสดงความเชื่อมโยงสภาวะทางอารมณ์ภายในของตัวละคร ไปจนการสร้างให้เกิดความเป็นส่วนหนึ่งส่วนเดียวกันของตัวละครที่จะปรากฏเป็นภาพบนเวทีการแสดง

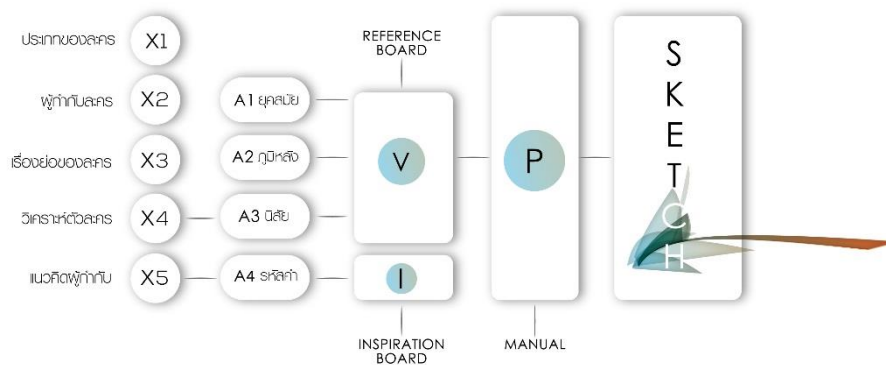
2.3.3 แนวคิดเรื่องพื้นผิว พื้นผิวที่เกิดขึ้นจากเครื่องแต่งกายบนร่างของนักแสดงผ่านการมองเห็นของผู้ชมนั้น ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยทำให้ผู้ชมสามารถรับสารของภาพจากละครและรายละเอียดของตัวละครได้ พื้นผิวสามารถเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงสถานภาพทางสังคมและวัฒนธรรมของตัวละครสัมพันธ์กับตัวละครอื่น อีกทั้งยังมีหน้าที่ในการช่วยสร้างบรรยากาศของละครให้เกิดขึ้นได้อย่างน่าเชื่อถือ นอกจากนี้ในฐานะขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อการแสดงพื้นผิวยังทำหน้าที่ในส่วนที่สัมพันธ์กับไฟในเวทีการแสดง เพื่อสร้างให้เกิดภาพของเครื่องแต่งกายในส่วนของรายละเอียดที่มีผลต่อสายตาและความรู้สึกของผู้ชม

2.3.4 แนวคิดเรื่องรูปแบบของเครื่องแต่งกาย มีความสำคัญในการใช้เป็นเครื่องมือเพื่อนำเสนอภาวะทางกายภาพของตัวละครที่เชื่อมโยงเข้ากับความรู้สึกและอารมณ์ภายในของตัวละคร กล่าวคือ รูปร่างและรูปทรงของเครื่องแต่งกายสามารถที่จะมีความสัมพันธ์กับการมองเห็นของผู้ชมและนำไปสู่การตีความหมายถึงลักษณะนิสัยและบุคลิกลักษณะของตัวละครได้ การที่นักออกแบบกำหนดรายละเอียดของเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละคร ที่มีการจัดการกับรายละเอียดของเครื่องแต่งกายอย่างแตกต่างกัน ก็จะมีส่วนช่วยให้นำไปสู่การออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้รูปทรงและขนาดของเครื่องแต่งกายที่ปรากฏยังมีส่วนในการเป็นเครื่องมือชี้นำไปยังลักษณะของสถานภาพทั้งทางสังคมและชนชั้นของตัวละครอีกด้วย

3. วิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงด้วยแนวคิด V.I.P Process

กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบ V.I.P Process (Visualization, Inspiration, Process of Design) มีจุดประสงค์สำคัญที่มุ่งเน้นกระบวนการออกแบบที่ให้ความสำคัญกับการคิดและพัฒนาแนวความคิดการออกแบบสำหรับละครเวทีและการแสดงที่เน้นการปรับเปลี่ยนบริบทรวมทั้งมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) ผ่านกระบวนการทำงานด้วยรูปภาพ อันประกอบไปด้วยกระบวนการดังต่อไปนี้

THE V.I.P PROCESS



ภาพที่ 5.1 : กระบวนการและขั้นตอนของการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบ V.I.P Process

ที่มา : ผู้วิจัย

3.1 ขั้นตอนที่ 1 V : Visualization

เพื่อให้ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย สามารถ “มองเห็นตัวละคร” ได้อย่างชัดเจนมากที่สุด ดังนั้นแล้วให้ผู้ออกแบบเริ่มต้นทำงานด้วย การวิเคราะห์และใส่ข้อมูลการวิเคราะห์ตัวละคร ในโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X อันประกอบด้วย

X1 ประเภทของละคร

X2 ผู้กำกับการแสดง

X3 เรื่องย่อ

- X4 การวิเคราะห์ตัวละคร
- X5 แนวคิดของผู้กำกับการแสดง

ทั้งนี้ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างที่ X4 ซึ่งว่าด้วยการวิเคราะห์ตัวละครนั้น ให้นักออกแบบใช้กระบวนการวิเคราะห์ตัวละครในแบบ 4A (โดยพิจารณาเฉพาะขั้นตอนที่ A1-A3) เพื่อช่วยในการรวบรวมข้อมูลที่มีความจำเป็น อันประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

- A1 ยุคสมัย
- A2 ภูมิหลังของตัวละคร
- A3 ลักษณะนิสัยของตัว
- A4 แนวคิดของผู้กำกับการแสดง

ซึ่งผลจากการทำงานตามโครงสร้าง 5X และการวิเคราะห์ตัวละครตามขั้นตอน 4A นี้ จะทำให้นักออกแบบได้ข้อมูลขั้นต้นในรูปแบบของภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกายแบบคร่าวๆ ที่เรียกว่า Reference Board

3.2 ขั้นตอนที่ 2 I : Inspiration

นักออกแบบทำการปรึกษาและวิเคราะห์ตัวละครร่วมกับผู้กำกับการแสดงในส่วนที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจที่มีต่อเรื่องราวหรือตัวละครแต่ละตัว เพื่อพัฒนาแนวคิดและสังเคราะห์ เพื่อรวบรวมออกเป็น “กลุ่มคำจำกัดความสำคัญ” หรือ Keywords อันเชื่อมโยงกับแนวความคิดหลัก (Theme) ของละคร ที่จะมีส่วนช่วยในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งหลังจากที่นักออกแบบได้แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการแสดงหรือตัวละคร ในลักษณะของ “กลุ่มคำจำกัดความสำคัญ” แล้วนั้น ให้นำไปสร้างเป็น ภาพแรงบันดาลใจ หรือ Inspiration Board

3.3 ขั้นตอนที่ 3 P : Process of Design

เป็นขั้นตอนของการออกแบบ ผ่านการใช้คู่มือ (Costume design Manual) ของปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง กล่าวคือ ในโครงสร้างที่ X4 ที่ว่าด้วยการวิเคราะห์ตัวละครนั้น หลังจากที่ผ่านมากระบวนการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A มาแล้ว ให้นักออกแบบเชื่อมโยงลักษณะนิสัยของตัวละครเข้ากับกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งของ ลักษณะนิสัยของตัวละคร 9 แบบ ต่อไปนี้

The Costume design Manual				
Character	Color Scheme	Motif	Texture	Type of Costume
The Romantic				
The Funny				
The Wise				
The Idealist				
The Villain				
The Womanizer Manizer				
The Melancholia				
The Coward				
The Emotionally Unstable				

ภาพที่ 5.3 : คู่มือปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

ซึ่งคู่มือปัจจัยองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงนี้ ได้แสดงผลปัจจัยทางด้านกลุ่มสี ลวดลาย พื้นผิว และรูปทรงของเครื่องแต่งกายที่สัมพันธ์กับลักษณะนิสัยของตัวละคร 9 กลุ่ม อันจะช่วยให้ผู้ออกแบบได้มีเครื่องมือในการออกแบบ ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

3.3.1 The Romantic ประกอบด้วยปัจจัยที่มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มสี - สีโทนพาสเทลอ่อนๆ ตั้งแต่ขาว ครีม ชมพู จนถึง เหลืองอ่อน

ลวดลาย - ลวดลายธรรมชาติ อาทิ ดอกไม้ ลายเครือเถา จะเน้นความเป็นเส้นโค้ง ลายเส้น

พื้นผิว - บางเบา เป็นธรรมชาติ มีลักษณะของการตกแต่งด้วยลายปัก ที่เป็นธรรมชาติ

รูปทรง - เสื้อผ้าแบบกึ่งทางการ เน้นรูปทรงที่พอดีตัวแต่ขณะเดียวกันก็มีบางส่วนของปลอกเป็นธรรมชาติ มีความพลิ้วไหว

3.3.2 The Funny ประกอบด้วยปัจจัยที่มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มสี - กลุ่มสีสดใส ส่วนใหญ่เป็นสีวรรณะร้อน แล้วแทรกด้วยกลุ่มวรรณะเย็น เช่น เขียว น้ำเงิน

ลวดลาย - จะเน้นรูปทรงกลม มีการวางจังหวะที่ไม่เท่ากัน รวมถึงเส้นโค้ง ที่มีขนาดแตกต่างกัน

พื้นผิว - มีการใช้พื้นผิวที่มีลักษณะแตกต่างกันอย่างชัดเจน เช่น ทึบหนาและตกแต่งบางส่วนด้วยวัสดุแวววาว

รูปทรง - เสื้อผ้าแบบลำลอง ในระดับพอดีตัวหรือหลวมกว่าเล็กน้อย เน้นรูปแบบที่สามารถสะท้อนการเคลื่อนไหวของร่างกาย และมีลักษณะพิเศษ ดูไม่ธรรมดา

3.3.3 The Wise ประกอบด้วยปัจจัยที่มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มสี - สีอ่อนในวรรณะเย็น ค่อนไปในกลุ่มสีเทา น้ำเงิน ฟ้ำ และ ขาว

ลวดลาย - มีระเบียบชัดเจน มีการจัดวางเส้นหรือรูปทรงที่ซ้ำกันอย่างมีจังหวะ

พื้นผิว - พื้นผิวทึบแสง อาจจะมีความหนา และเน้นเป็นวัสดุที่เป็นธรรมชาติ

รูปทรง - เสื้อผ้าแบบกึ่งทางการ ในระดับที่พอดีตัวถึงหลวมกว่าตัวเล็กน้อย และเน้นลักษณะของรายละเอียดที่เสริมความสบาย ไม่เป็นทางการ

3.3.4 The Idealist ประกอบด้วยปัจจัยที่มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มสี - เน้นกลุ่มสีวรรณะเย็นในกลุ่มน้ำเงิน แต่ขณะเดียวกันก็แทรกด้วยกลุ่มสีวรรณะร้อน หรือกลุ่มสีตรงข้ามเพื่อเสริมลักษณะพิเศษของความมุ่งมั่น จริงจัง

ลวดลาย - จะเน้นเส้นขีด ลายทาง ลักษณะต่างๆ หรือ ลวดลายที่มีระเบียบแบบแผนของการซ้ำรูปทรงอย่างชัดเจน

พื้นผิว - ฝ้านี้อ่อนนุ่ม มีทรง ขณะเดียวกันก็ตกแต่งได้ด้วยลวดลายที่มีการจัดแต่งอย่างเป็นระเบียบ และเท่าๆกัน

รูปทรง - เสื้อผ้าแบบกึ่งทางการ ที่แสดงลักษณะของความไม่ใส่ใจในรายละเอียด หรือ การจงใจปล่อยรายละเอียดของเครื่องแต่งกายไม่ให้อึดอัดตามแบบแผน

3.3.5 The Villain ประกอบด้วยปัจจัยที่มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มสี - กลุ่มสีเข้ม ไล่ตั้งแต่ดำ ผ่านเขียวเข้ม น้ำเงินเข้ม จนถึงวรรณะร้อน เช่น สีแดง เป็นต้น

ลวดลาย - เน้นลวดลายจากธรรมชาติ อาทิ หนังสัตว์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สัตว์ป่า หรือสัตว์ดุร้าย

พื้นผิว - พื้นผิวหนา เช่น หนังสัตว์ อาจจะมีสะท้อนแสงในบางส่วนของวัสดุเอง หรือด้วยการตกแต่ง เพื่อให้เกิดการสะท้อนแสง ด้วยวัสดุมันวาว มีคม

รูปทรง - เสื้อผ้าแบบทางการ มีรูปทรงชัดเจน เน้นทรวดทรงร่างกาย กระชับตัว ขณะเดียวกันก็มีรายละเอียดที่เสริมลักษณะความหรูหรา สง่า

3.3.6 The Womanizer / Manizer ประกอบด้วยปัจจัยที่มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มสี - กลุ่มสีสันสดใส น่าดึงดูด เน้นวรรณะร้อน แดง ชมพู ส้ม ผสมด้วยกลุ่มน้ำตาล ครีม ช็อคโกแลต

ลวดลาย – ลวดลายธรรมชาติ ที่ผ่านการประดิษฐ์ จัดแต่ง เสริมรายละเอียด

พื้นผิว – มันวาว มีการสะท้อนแสง ทั้งจากตัววัสดุ หรือการตกแต่ง ให้ดูมีความ
หรูหรา

รูปทรง – เสื้อผ้าแบบกึ่งทางการ มีรายละเอียดเสริมเฉพาะที่แตกต่างไปจากแบบ
แผน รูปทรงค่อนข้างเข้ารูป และมีจุดเด่นเพื่อดึงดูดความสนใจ

3.3.7 The Melancholia ประกอบด้วยปัจจัยที่มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มสี - กลุ่มสีโทนม่วง ตั้งแต่อ่อนจนถึงเข้ม ผสมกับกลุ่มสีเทา ครีมน้ำขาว

ลวดลาย – เน้นลายเส้นมีความไม่เท่ากัน ไม่ต่อเนื่อง ขาดตอน ไม่เป็นจังหวะ หรือ
สลายจางหายไป

พื้นผิว – บางเบา พลิ้ว ขณะเดียวกันก็มีรายละเอียด ของการขาด ถูกทำลาย ไม่
คงทน มีร่องรอยของการใช้งาน

รูปทรง – เสื้อผ้าแบบกึ่งทางการ ถึงลำลอง รูปทรงกระบอก หลวม มีลักษณะของ
รูปทรงที่ปล่อยลง ทั้งลง

3.3.8 The Coward ประกอบด้วยปัจจัยที่มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มสี – โทนพาสเทล เน้นกลุ่มสีเทา เขียวอ่อน และฟ้าอ่อน จนถึงขาว

ลวดลาย – ลวดลายเล็กๆ มีความเป็นระเบียบ ไม่โดดเด่น หรือ ลายที่มีการซ้ำกัน
อย่างเป็นจังหวะคงที่ เป็นกรอบ

พื้นผิว – ทึบแสง หนา และดูอบอุ่น ห่อหุ้ม ด้วยลักษณะของรายละเอียดจากวัสดุ
เช่น ไหมพรม

รูปทรง – เสื้อผ้าแบบลำลอง เน้นการห่มคลุม ไม่มีทรวดทรงชัดเจน

3.3.9 The Emotionally Unstable ประกอบด้วยปัจจัยที่มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มสี - กลุ่มสีที่ตั้งอยู่ระหว่างกลุ่มสีฟ้าเขียวที่ค่อนข้างเข้ม ตัดด้วยสีร้อนอย่าง
ชัดเจน เช่น สีแดง

ลวดลาย – ไม่เป็นระเบียบ ไม่ต่อเนื่อง เส้นแตก เส้นหยัก เส้นขาด ไม่เป็นระเบียบ และค่อนข้างยุ่งเหยิง

พื้นผิว – บางหรือหนาเกินไป มีความทึบแสง แต่มีรายละเอียดของการขาด รุ่ย ถูกทำลาย

รูปทรง – เสื้อผ้ามีรูปทรงไม่ชัดเจน อยู่กึ่งกลางระหว่างกึ่งทางการและลำลอง มีลักษณะของการผสมผสานไม่เข้ากัน

3.4 ขั้นตอนที่ 4 สร้างภาพร่างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง (Costume Sketch)

ในขั้นตอนนี้ นักออกแบบสามารถที่จะมีข้อมูลในลักษณะของรูปภาพและกลุ่มภาพแทนความคิด ที่จะเป็นเครื่องมือช่วยในการร่างภาพของตัวละครในเครื่องแต่งกาย อันประกอบด้วย

3.4.1 ขั้นตอนที่ V: Visualization เป็น รูปของภาพแนวคิดของเครื่องแต่งกายอย่างคร่าวๆ หรือ Reference Board ที่มีความสัมพันธ์กับตัวละคร ซึ่งผ่านการวิเคราะห์และจำแนกลักษณะของเครื่องแต่งกายแล้ว

3.4.2 ขั้นตอนที่ I: Inspiration เป็น รูปของภาพแรงบันดาลใจ หรือ Inspiration Board ที่เกิดจาก กลุ่มคำจำกัดความสำคัญ อันเชื่อมโยงกับแนวความคิดหลัก (Theme) ของละคร ที่นักออกแบบได้พัฒนาร่วมกับผู้กำกับการแสดง

3.4.3 ขั้นตอนที่ P เป็น รูปของภาพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยองค์ประกอบอันเกี่ยวเนื่องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง หรือ Process of Design ที่ผ่านการเลือกอย่างสัมพันธ์กับลักษณะนิสัยของตัวละครด้วยคู่มือปัจจัยองค์ประกอบ

4. สรุป

ผลที่ได้จากการทำงานในขั้นตอนนี้ ทำให้นักออกแบบสามารถพัฒนาผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับละครเวทีและการแสดงที่มีการปรับเปลี่ยนบริบทรวมทั้งเน้นมุมมองของผู้กำกับการแสดง ในแบบที่เรียกว่า Director's Interpretation อย่างง่าย ๆ ได้ โดยผ่านกระบวนการที่เรียกว่า V.I.P. Process ที่เน้นการทำงานผ่านรูปภาพ โดยมุ่งให้นักออกแบบสามารถมองเห็นตัวละครได้ (ขั้นตอน V) สามารถสร้างและพัฒนาแรงบันดาลใจในการออกแบบได้โดยผ่าน

การร่วมมือกับผู้กำกับการแสดง (ขั้นตอน I) และสามารถเลือกใช้เครื่องมือของปัจจัยในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้อย่างสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละคร (ขั้นตอน P) เพื่อให้เกิดขึ้นเป็นภาพร่างของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง หรือแนวคิดของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่มีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองต่อการนำพาผู้ชมไปยังการรับรู้ใจความสำคัญของตัวละคร ตามลักษณะที่ผู้กำกับการแสดงและนักออกแบบมีส่วนร่วมกันอย่างประสบความสำเร็จ



บทที่ 6

กรณีศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง

เรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทร ด้วยกระบวนการ V.I.P.Process

1. ที่มาของแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงเรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทร

พระอภัยมณี เป็นผลงานการประพันธ์ของพระสุนทรโวหาร หรือ สุนทรภู่ ซึ่งคาดว่าน่าจะประพันธ์ขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2364-2366 ซึ่งผลงานเรื่องพระอภัยมณีนี้ ได้รับการยกย่องว่าเป็นผลงานวรรณคดีชิ้นเอก เพราะนอกจากจะมีรูปแบบของการประพันธ์ที่งดงามทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสำนวนโวหารแล้วนั้น ยังแสดงความปรารถนาของสุนทรภู่ในการผูกเรื่องและโยงเหตุการณ์ตลอดจนสภาพสังคมและสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัวในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ มาผสมผสานสร้างแต่งให้เป็นเรื่องเล่าที่มีความสนุกสนาน รวมทั้งยังแทรกข้อคิดและคติสอนใจที่สามารถนำมายึดถือปฏิบัติได้อีกเป็นจำนวนมาก

นอกจากนี้ ตัวละครในวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีที่สุนทรภู่ได้ประพันธ์ขึ้น ก็ยังแสดงความหลากหลายทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเชื้อชาติ ตลอดจนเหล่าพันธุ์และชาติกำเนิดของตัวละคร ซึ่งมีปรากฏทั้งที่เป็นมนุษย์ อมนุษย์ และเหล่าผีปิศาจ ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจใคร่ศึกษา ประกอบกับผลจากการค้นคว้าในผลงานวิจัยของ สุทธิกัญจน์ ทิพยเกษร เรื่อง การวิเคราะห์องค์ความรู้และจินตนาการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในนิทานคำสอน เรื่อง พระอภัยมณี เมื่อ ปี พ.ศ.2552 ที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นั้น ก็ได้แสดงมุมมองที่น่าสนใจอันเชื่อมโยงแนวคิดของตัวละครในพระอภัยมณีของสุนทรภู่เข้ากับมุมมองวิทยาศาสตร์ ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ วิทยาศาสตร์สาขาฟิสิกส์ เคมี และชีววิทยา

จินตนาการของสุนทรภู่นั้นก้าวล้ำยุคสมัยไปมาก จึงเห็นได้ว่า นิทานหรือนิยายเป็นการสะท้อนถึงจินตนาการของมนุษย์ หรือเรียกได้ว่าเป็นการสร้างฉากอนาคต (Scinario) ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของมนุษย์อย่างหนึ่ง ... ดังนั้นการศึกษาวเคราะห์ถึงความรู้และจินตนาการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีจะเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้เห็นถึงความสามารถของสุนทรภู่ในอีกแง่มุมหนึ่งซึ่งจะช่วยให้เห็นถึงความเป็นนักปราชญ์ที่มีความรอบรู้และแสดงถึงความเปี่ยมมหากวีของสุนทรภู่ให้โดดเด่นมากยิ่งขึ้น ซึ่งความรู้บางอย่างก็แสดงถึงความเป็นจริงทางธรรมชาติ และสามารถทำให้เป็นประโยชน์ในการดำรงชีวิตได้แม้ในปัจจุบัน (สุทธิกัญจน์ ทิพยเกษร, 2552: 7-8)

ทั้งนี้ใน พระอภัยมณี ตอน หินนางผีเสื้อสมุทร นั้น เป็นเหตุการณ์หลังจากที่พระอภัยมณีถูก พระบิดาไล่ออกจากกรุงรัตนก เนื่องจากว่าไปเรียนดนตรีเป่าปี่แทนที่จะไปเรียนวิชาการบ้านเมือง พระอภัยมณีและศรีสุวรรณน้องชาย จึงเดินทางรอนแรมมาจนถึงริมทะเล พบกับสามพราหมณ์ได้พูดคุย แลกเปลี่ยนวิชากัน พระอภัยจึงได้แสดงวิชาเป่าปี่ให้ทุกคนได้ฟัง ซึ่งเสียงปี่นั้นได้ขับกล่อมให้ศรีสุวรรณ และสามพราหมณ์ ก่อนที่นางผีเสื้อสมุทรจะได้ยินเสียงเคลิบเคลิ้มในทำนองและเมื่อได้เห็นพระอภัยมณีก็หลงรักและลักตัวพระอภัยมณีไปไว้ในถ้ำ แล้วครองคู่กันจนให้กำเนิดสินสมุทร วันหนึ่งสินสมุทร แอบออกจากถ้ำแล้วจับเงือกมาได้ พระอภัยจึงออกอุบายให้เงือกพาหนีมาจนถึงเกาะแก้วพิสดาร นางผีเสื้อตามมาทัน แต่ด้วยอายุภาพของพระฤาษี นางผีเสื้อจึงไม่อาจเข้ามาถึงเกาะได้

ในตอนนี้ นอกเหนือจากความสุขสนานของเนื้อเรื่องแล้วนั้น ยังเป็นตอนหนึ่งในพระอภัยมณีที่มีตัวละครหลักที่น่าสนใจ เนื่องจากมีความพิเศษ แปลก และมีที่มาแตกต่างกัน ทั้งหมด 5 ตัวละคร และต่างก็แสดงสภาวะความหลากหลายทางชีวภาพอย่างชัดเจน ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำตัวละครเหล่านี้มาใช้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานหลักในการทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ด้วยกระบวนการแบบ V.I.P. Process กล่าวคือ

- 1.1 ตัวละครที่มีชาติกำเนิดเป็นมนุษย์ ได้แก่ พระอภัยมณี และพระฤาษี
- 1.2 ตัวละครที่มีชาติกำเนิดเป็นอมมนุษย์ ได้แก่ นางผีเสื้อสมุทร และนางเงือก
- 1.3 ตัวละครที่มีชีวิตกำเนิดผสมผสานระหว่างมนุษย์และอมมนุษย์ ได้แก่ สินสมุทร

2. กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบ V.I.P Process สำหรับการแสดงเรื่อง พระอภัยมณี ตอน หินนางผีเสื้อสมุทร

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อเป็นกรณีศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อ้างอิงกระบวนการเคลื่อนไหวในแบบละครใบ้ โดยได้รับการเอื้อเฟื้อแนวคิดจาก อาจารย์ Ulrich Gottlieb ผู้เชี่ยวชาญทางด้านละครใบ้และการใช้ร่างกายเพื่อการเคลื่อนไหว ในการช่วยพัฒนาและออกแบบแนวคิดของท่าทางสำหรับตัวละครต่างๆ ผ่านการสร้างการเคลื่อนไหว ที่สัมพันธ์กับบุคลิกและลักษณะเฉพาะของแต่ละตัวละคร

ทั้งนี้ ในส่วนของการพัฒนาแนวคิดเบื้องต้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาแนวความคิดของเครื่องแต่งกายผ่านคุณลักษณะของธาตุต่างๆที่ปรากฏในธรรมชาติ อันเป็นสิ่งที่ได้อ้างถึงในงานวิจัยของสุทธิกัญจน์ ทิพยเกสร ที่เทียบเคียงแนวคิดต่างๆในเรื่องพระอภัยมณี เข้ากับความรู้อาจารย์

วิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสาขาเคมี ไม่ว่าจะเป็นดิน น้ำ ลม ไฟ ดิน หรือ ธรรมชาติ

แนวคิดต่างๆที่เป็นองค์ความรู้และจินตนาการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในนิทานคำกลอนเรื่อง พระอภัยมณีที่สอดคล้องกับสาขาคณิตศาสตร์ มีแนวคิดเกี่ยวกับธาตุ 4 และแนวคิดเกี่ยวกับดินถัน ในเรื่อง ธาตุ 4 นั้น สุนทรภู่ได้กล่าวถึงธาตุซึ่งเป็นองค์ประกอบของสรรพสิ่ง โดยแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของธาตุทั้ง 4 ซึ่งประกอบกันขึ้นอย่างสมดุลในธรรมชาติ (สุทธิกัญจน์ ทิพยเกษตร, 2552: 143)

จากแนวคิดนี้เอง ผู้วิจัยได้พูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดกับอาจารย์ Ulrich Gottlieb ก่อนที่จะได้นำไปสู่การพัฒนาผลงานในชื่อที่เรียกว่า Morph หรือ เปลี่ยนแปร ที่พัฒนามาจากแนวคิดของการสร้างเครื่องแต่งกายด้วยการมองผ่านโครงสร้างของธาตุต่างๆในธรรมชาติที่มีความสัมพันธ์กับร่างกายของมนุษย์ โดยที่ร่างกายของมนุษย์นั้นสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงและเปลี่ยนแปลงไปได้ตามลักษณะเฉพาะของธาตุต่างๆที่เกิดขึ้นอย่างสัมพันธ์กับร่างกายนั้น



ภาพที่ 6.1 : Morph หรือ เปลี่ยนแปร ที่พัฒนาขึ้นเป็นแนวความคิดของการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงเรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนินางผีเสื้อสมุทร
ที่มา : ผู้วิจัย

กล่าวคือ เมื่อจำแนกความสัมพันธ์ของตัวละครเอกทั้ง 5 ที่จะปรากฏใน พระอภัยมณี ตอน หนินางผีเสื้อสมุทร แล้วนั้น ผู้วิจัยสามารถที่จะจำแนกความสัมพันธ์ตามลักษณะเฉพาะของตัวละครเข้ากับกับแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับธาตุต่างๆในธรรมชาติ ได้ดังนี้

ตัวละคร พระอภัยมณี มีความสัมพันธ์กับ ชาติลุม หรือ วาโยธาตุ จากเหตุที่ พระอภัยมณีได้ ร่ำเรียนวิชาดนตรีและมีความเชี่ยวชาญความสามารถพิเศษในการเป่าปี่ ซึ่งมีลักษณะของการเป็น เครื่องดนตรี ประเภทเครื่องเป่าที่จะเกิดเสียงได้ก็ต่อเมื่อได้มีการเป่าลมออกมาจากปอดผ่านเครื่อง ดนตรีไม้นั้นและทำให้เกิดเป็นเสียง

ชาติลุม ในเรื่องพระอภัยมณีนี้ สุนทรภู่เรียกพระพายบ้าง วาโยบ้าง พระพายนั้่นมักเรียกเมื่อต้องการสื่อ ความหมายถึงลมที่พัดโบกไปมาอร่ามร่างกาย แต่ถ้ามเป็นลมในร่างกายนั้่นมักเรียกว่า ลม หรือ วาโย ชาติลุมนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของสรรพสิ่งเช่นกัน อย่างเช่นในสิ่งมีชีวิตนั้น ถ้าลมยังไหลเวียนอยู่ก็ถือว่า มีชีวิตและสุขภาพปกติดี แต่ถ้าเมื่อใดหยุดไหลก็ถือว่าสิ้นสุดการมีชีวิต (สุทธภิกขุณฺญ ทิพยเกสร, 2552: 145)

ตัวละคร นางเงือก มีความสัมพันธ์กับธาตุน้ำ หรือ อาโปธาตุ ด้วยเหตุที่นางเงือกเป็นอมมนุษย์ ในลักษณะของสิ่งมีชีวิตในรูปแบบครึ่งคนครึ่งสัตว์น้ำ อาศัยอยู่ในท้องทะเลและมีความสามารถในการ ว่ายน้ำได้อย่างรวดเร็ว เป็นตัวละครที่ช่วยพระอภัยมณีระหว่างหนีจากถ้ำของนางผีเสื้อสมุทรไปสู่เกาะ แก้วพิสดารและอยู่ภายใต้ความคุ้มครองของพระฤาษี เช่นเดียวกับร่างกายที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ สำคัญและเป็นสิ่งที่สามารถเป็นตัวแทนของชีวิต มีสรรพสัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำเป็นจำนวนมาก และ ต่างก็ปรับตัวเพื่อให้สามารถที่จะดำรงชีวิตอยู่ใต้น้ำได้

น้ำเป็นสิ่งที่มีลักษณะเกาะกุมกัน อิ่มเอิบซาบซ่าน น้ำจึงสามารถไหลเวียนได้ ดังนั้นน้ำจึงรองรับโอบอุ้ม เรือให้ล่องลอยไปได้ สามารถให้สิ่งอื่นสอดแทรกลงไปได้โดยที่น้ำไม่ขาดออกจากกัน สัตว์น้ำจึงลงไป อาศัยอยู่ในน้ำ แหวกว่ายในน้ำไปมาได้ คนก็ลงไปดำผุดดำว่ายอยู่ในน้ำได้ (สุทธภิกขุณฺญ ทิพยเกสร, 2552: 268)

ตัวละคร นางผีเสื้อสมุทร มีความสัมพันธ์กับธาตุไฟ หรือ เตโชธาตุ จากการที่นางเคยเป็น อสุรกายแล้วถอดดวงใจไปฝากไว้ในหิน ก่อนที่จะทำทนายพระเพลิงให้สู้รบกัน เมื่อนางพ่ายแพ้พระ เพลิงได้ใช้ไฟเผาผลาญจนนางกลายเป็นก้อนหินใหญ่และต้องใช้เวลาเป็นพันปีกว่าจะสามารถคืนร่าง เป็นนางยักษ์ได้ เช่นเดียวกันในร่างกายก็มีอุณหภูมิที่เกิดขึ้นภายในร่างกายอย่างสัมพันธ์กับการย่อย และระบบต่างๆ รวมไปถึงอุณหภูมิที่เกิดขึ้นในร่างกายที่เกิดจากสภาวะทางอารมณ์ เช่น โกรธ รัก อิจฉาริษยา เป็นต้น ดังนั้นความร้อนและอุณหภูมิที่เกิดขึ้นจากธาตุไฟจึงเป็นสิ่งที่สามารถระบุงถึงความ มีชีวิตได้เช่นเดียวกัน

ร่างกายเองแม้ไม่มีไฟที่สามารถมองเห็นได้ว่าลุกไหม้อยู่ แต่ก็มีความร้อนอยู่ภายใน สุนทรภู่เรียกว่า ธาตุ ไฟ ในทางพระพุทธศาสนาเรียกเป็นภาษาบาลีว่า เตโชธาตุ ถ้า เตโชธาตุนี้หมดไปก็หมดชีวิตด้วย แต่ถ้า มาดูไฟหรือได้ธาตุไฟกลับเข้าไป อย่างเช่นนางยักษ์ผีเสื้อสมุทรที่ตายไปเป็นก้อนหิน ถ้านำไฟไปเผาก็จะ กลับมีชีวิตขึ้น ... ดังนั้นธาตุไฟในที่นี้จึงเปรียบกับพลังงานความร้อนในร่างกายที่เกิดจากการเผาไหม้ แต่

เป็นการเผาไหม้สารอาหารในร่างกายซึ่งก็จะเกิดความร้อนขึ้นด้วยเช่นกัน ... อุณหภูมิของร่างกายที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากกระบวนการเมตาบอลิซึมในส่วนที่เป็นการสลายสารอาหาร (Catabolism) ทำให้ร่างกายมีอุณหภูมิคงที่คือ 37.8 องศาเซลเซียส ช่วยให้ร่างกายเกิดความอบอุ่น (สุทธิกัญจน์ ทิพยเกสร, 2552: 274-275)

ตัวละคร สินสมุทร มีความสัมพันธ์กับธาตุดิน เนื่องจากเป็นบุตรชายของพระอภัยมณีที่มีชาติเป็นมนุษย์ร่วมกับนางผีเสื้อสมุทร ที่มีชาติเป็นอมมนุษย์ สินสมุทรจึงเป็นเด็กชายที่นอกจากจะมีเผ่าพันธ์ที่เกิดจากการผสมข้ามสายพันธ์แล้วยังมีหน้าตาหล่อเหลาเช่นพระอภัยมณีและมีกำลังที่แข็งแกร่งดังเช่นนางผีเสื้อสมุทร ซึ่งความแข็งแกร่งนี้เปรียบได้กับดินอันเป็นรากฐานของธรรมชาติและธาตุต่างๆ

ธาตุดินที่สุนทรภู่กล่าวถึงในเรื่องพระอภัยมณีนี้แสดงให้เห็นถึงแนวคิดว่าสรรพสิ่งต่างๆ แม้แต่สิ่งมีชีวิตเองก็มีดินเป็นส่วนประกอบอยู่ภายใน ธาตุดินจึงเป็นเหมือนโครงสร้างหรือเป็นของที่จับต้องได้ เป็นเนื้อหนังเป็นวัตถุต่างๆ นอกจากธาตุดินที่เป็นส่วนกายหรือเนื้อของสรรพสิ่งต่างๆแล้ว ยังมีดิน ในส่วนที่เป็น แผ่นดิน ซึ่งสุนทรภู่ได้กล่าวถึงอีกด้วย สุนทรภู่ได้แสดงให้เห็นว่า ดินหรือแผ่นดิน นั้นเป็นพื้นที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตทั้งหลายโดยเฉพาะมนุษย์เรา ซึ่งสุนทรภู่ได้กล่าวถึงเมืองต่างมากมายอันเป็นพื้นที่ครอบครองของชาวเมืองหรือชนชาติต่างๆ รวมไปถึงจนถึงสิ่งมีชีวิตอื่นๆด้วย (สุทธิกัญจน์ ทิพยเกสร, 2552: 265-266)

ตัวละคร พระฤาษี มีความสัมพันธ์กับ ธรรมชาติและองค์ประกอบรวมของทุกสรรพสิ่ง จากการที่เป็นตัวละครที่เป็นนักพรต บำเพ็ญเพียรและถือศีล อีกทั้งยังตั้งอยู่ในหลักปฏิบัติอย่างเคร่งครัด จึงมีสถานะเป็นดั่งศูนย์กลางของสรรพสิ่งทั้งปวง

ดังนั้นแล้ว เพื่อเข้าสู่กระบวนการของการเริ่มพัฒนาผลงานเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงตามแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบ V.I.P Process จึงสามารถจำแนกเป็นขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

2.1 โครงสร้างลำดับความคิดแบบ 5X และ การวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A จำแนกตาม

ตัวละคร

ในการเริ่มต้นกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบ V.I.P Process นั้น ให้กับทั้ง 5 ตัวละครสำหรับพระอภัยมณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทรนั้น จำเป็นที่จะต้องจัดลำดับความคิดและทำการวิเคราะห์ตัวละครผ่านโครงสร้างการลำดับความคิด 5X และ การวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A ซึ่งสามารถที่จะจำแนกกระบวนการวิเคราะห์หรือออกตามแต่ละตัวละครได้ดังต่อไปนี้

2.1.1 พระอภัยมณี



โครงสร้าง 5X

- X1 การแสดงประเภท Body Movement
- X2 Ulrich Gottlieb
- X3 เรื่องย่อ พระอภัยมณีถูกนางผีเสื้อลักพาตัวมาไว้ในถ้ำ ครองคู่กับจนให้กำเนิดสินสมุทร วันหนึ่งสินสมุทรแอบออกจากถ้ำแล้วจับนางเข็มนาได้ พระอภัยจึงออกอุบายให้เข็มนาพาหนีมาจนถึงเกาะแก้วพิสดาร นางผีเสื้อตามมาทัน แต่ด้วยอำนาจของพระฤๅษีนางผีเสื้อจึงไม่อาจเข้ามาถึงเกาะได้
- X4 รักอิสระ จิตใจดี อ่อนโยน เป็นศิลปิน สนใจวิชาดนตรี โดยเฉพาะเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า
- X5 Body and 5 elements of nature

การวิเคราะห์แบบ 4A

- A1 Non-Period
- A2 ชนชั้นกษัตริย์ รูปร่างหน้าตาดี เป็นเจ้าชายจากกรุงรัตนสนใจวิชาดนตรีมากกว่าวิชาการปกครอง
- A3 ตัวละครกลุ่ม Romantic
- A4 ธาตุลม เสียงที่เกิดจากลมสัมพันธ์กับร่างกายในส่วนของปอด

พระอภัยมณี

Inspirational costume design from The legend of Phra Apaimanee
การออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แรงบันดาลใจจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี

ภาพที่ 6.2 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A
สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”
ที่มา : ผู้วิจัย

2.1.2 นางเงือก



โครงสร้าง 5X

- X1 Body Movement
- X2 Ulrich Gottlieb
- X3 พระอภัยมณีถูกนางผีเสื้อลักพาตัวมาไว้ในถ้ำแล้วครองคู่กันจนให้กำเนิด
สินสมุทร วันหนึ่งสินสมุทรเอนออกจากถ้ำแล้วจับเชือกมาได้ พระอภัย
จึงออกอุบายให้เงือกพาหนีมาจนถึงเกาะแก้วพิสดาร นางผีเสื้อตามมากัน
แต่ด้วยอำนาจของพระฤๅษี นางผีเสื้อจึงไม่อาจเข้ามาถึงเกาะได้
- X4 อ่อนไหว รกมทุกข์ เศร้าโศก
- X5 Body and 5 elements of nature

การวิเคราะห์แบบ 4A

- A1 Non-Period
- A2 เป็นอมนุษย์ครึ่งคนครึ่งปลา รูปร่างหน้าตาสวยงาม อาศัยอยู่
ในท้องทะเลลึกลับรอบๆเกาะแก้วพิสดาร
- A3 ตัวละครกลุ่ม Melancholia
- A4 ธาตุน้ำ ร่างกายให้กำเนิดแสงได้คล้ายสัตว์ใต้ทะเล

นางเงือก

Inspirational costume design from The legend of Phra Apaimanee
การออกแบบเครื่องแต่งกายใต้แรงบันดาลใจจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี

ภาพที่ 6.3 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A

สำหรับตัวละคร “นางเงือก”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.1.3 นางผีเสื้อสมุทร



โครงสร้าง 5X

- X1 Body Movement
- X2 Ulrich Gottlieb
- X3 พระอภัยมณีถูกนางผีเสื้อลักพาตัวมาไว้ในถ้ำแล้วครองคู่กับจนให้กำเนิด
สินสมุทร วันหนึ่งสินสมุทรเอนออกจากถ้ำแล้วจับเชือกมาได้ พระอภัย
จึงออกอุบายให้จิ้งจอกพาหนีมาจนถึงเกาะแก้วพิสดาร นางผีเสื้อตามมากัน
แต่ด้วยอำนาจของพระฤๅษี นางผีเสื้อจึงไม่อาจเข้ามาถึงเกาะได้
- X4 รัชยา อาฆาต มีความดุร้าย โกรธเกรี้ยว
- X5 Body and 5 elements of nature

การวิเคราะห์แบบ 4A

- A1 Non-Period
- A2 เป็นอมมุขย์ เคยได้พรจากพระอิศวรให้ถอดหัวใจไปใส่ไว้ในก้อนหิน
แต่ถูกพระเพลิงเผาร่าง กลายเป็นปีศาจที่สิงสู้อยู่ในก้อนหินมานานปี
จนกลายเป็นยักษ์ และสามารถแปลงร่างเป็นหญิงสาวสวยได้
- A3 ตัวละครกลุ่ม Villain
- A4 ธาตุไฟ สัมพันธ์กับความร้อนและอุณหภูมิในร่างกาย

ผีเสื้อสมุทร

Inspirational costume design from The legend of Phra Apaimanee
การออกแบบเครื่องแต่งกายที่แรงบันดาลใจจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี

ภาพที่ 6.4 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A

สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.1.4 ฤาษี



โครงสร้าง 5X

- X1 Body Movement
- X2 Ulrich Gottlieb
- X3 พระอภัยมณีถูกนางผีเสื้อลักพาตัวมาไว้ในถ้ำแล้วครองคู่กับจนให้กำเนิด
สินสมุทร วันหนึ่งสินสมุทรเอนออกจากถ้ำแล้วจับเชือกมาได้ พระอภัย
จึงออกอุบายให้จิ้งจอกพาหนีมาจนถึงเกาะแก้วพิสดาร นางผีเสื้อตามมากัน
แต่ด้วยอำนาจของพระฤๅษี นางผีเสื้อจึงไม่อาจเข้ามาถึงเกาะได้
- X4 มีความเมตตาสูง สุขุมรอบคอบ มีคุณธรรม จิตใจโอบอ้อมอารี
- X5 Body and 5 elements of nature

การวิเคราะห์แบบ 4A

- A1 Non-Period
- A2 เป็นนักบวช อาศัยบำเพ็ญเพียรอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร มีอายุยืน
ยาวนานเป็นพันปี มีมนต์วิเศษ
- A3 ตัวละครกลุ่ม Wise
- A4 สัมพันธ์กับธรรมชาติ ต้นไม้ พืชพรรณต่างๆ การงอกเงย เติบโต

พระฤๅษี

Inspirational costume design from The legend of Phra Apaimanee
การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครบนฉากจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี

ภาพที่ 6.5 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A
สำหรับตัวละคร “ฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.1.5 สีนสมุทร



โครงสร้าง 5X

- X1 Body Movement
- X2 Ulrich Gottlieb
- X3 พระอภัยมณีถูกนางผีเสื้อสาปพาตัวมาไว้ในถ้ำแล้วครองคู่กันจนให้กำเนิด สีนสมุทร วันหนึ่งสินสมุทรเอนออกจากถ้ำแล้วจับเชือกมาได้ พระอภัย จึงออกอุบายให้เชือกพาหนีมาจนถึงเกาะแก้วพิสดาร นางผีเสื้อตามมากัน แต่ด้วยอำนาจของพระฤๅษี นางผีเสื้อจึงไม่อาจเข้ามาถึงเกาะได้
- X4 ชอบสนุกสนาน จิตใจดี มีความเป็นมิตร มีพลังกำลังมาก
- X5 Body and 5 elements of nature

การวิเคราะห์แบบ 4A

- A1 Non-Period
- A2 บุตรชายของพระอภัยมณีและนางผีเสื้อ มีลักษณะครึ่งคนครึ่งยักษ์ คุม้าตาดี แต่มีพลังกำลังมากพิดมนุษย์ มีความเป็นเด็ก ชอบแอบ เล่นนอกถ้ำเป็นประจำ
- A3 ตัวละครกลุ่ม Funny
- A4 ธาตุดิน สัมพันธ์กับความเข้มแข็ง แข็งแกร่ง พลังกำลังและการ ปกป้องรักษาตัว

สินสมุทร

Inspirational costume design from The legend of Phra Apaimanee
การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครต่างประพันธ์จากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี

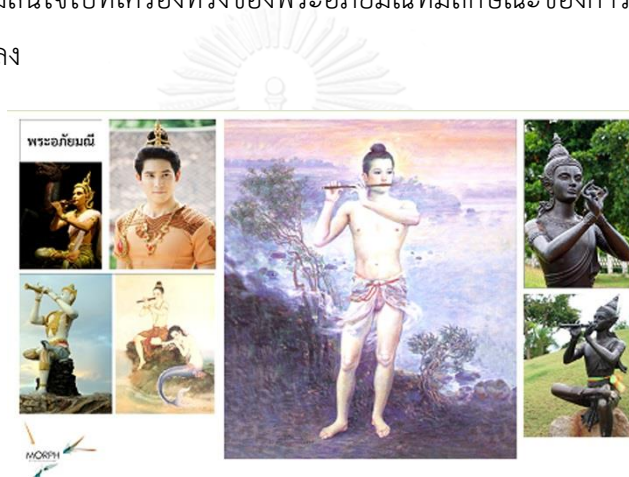
ภาพที่ 6.6 : ภาพโครงสร้างการลำดับความคิดแบบ 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A
สำหรับตัวละคร “สินสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.2 ขั้นตอน V: Visualization

จุดประสงค์ของขั้นตอนนี้ คือการช่วยให้นักออกแบบได้ “มองเห็นภาพเครื่องแต่งกายของตัวละคร” ผ่านภาพที่มีลักษณะเป็น Reference Board ของเครื่องแต่งกายที่สัมพันธ์และสอดคล้องกับตัวละครต่างๆ ซึ่งสามารถที่จะจำแนก แยกตามลักษณะของเครื่องแต่งกายได้ดังนี้

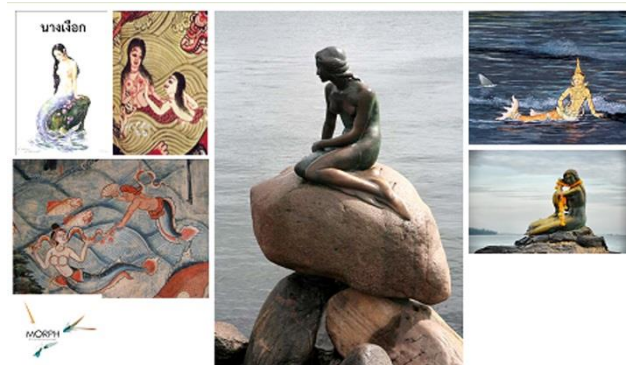
2.2.1 พระอภัยมณี มีลักษณะของการแต่งกายแบบกษัตริย์ มีเครื่องทรงที่แสดงให้เห็นถึงความหรูหราตามยศศักดิ์ ทั้งนี้ในเรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทร นั้น กล่าวถึง พระอภัยมณีในช่วงที่ถูกพระราชบิดาขับไล่ออกจากพระราชวัง ทั้งนี้เนื่องจากไปเรียนวิชาดนตรี พระอภัยเดินทางมาถึงชายทะเล ได้พบกับสามพราหมณ์ จึงได้หยุดเป่าปี่ให้ฟัง ก่อนที่นางผีเสื้อสมุทรมาลักตัวไป ผู้วิจัยจึงเน้นความสนใจไปที่เครื่องทรงของพระอภัยมณีที่มีลักษณะของการลดทอนจากเครื่องทรงกษัตริย์แบบสมบูรณ์ลง



ภาพที่ 6.7 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”

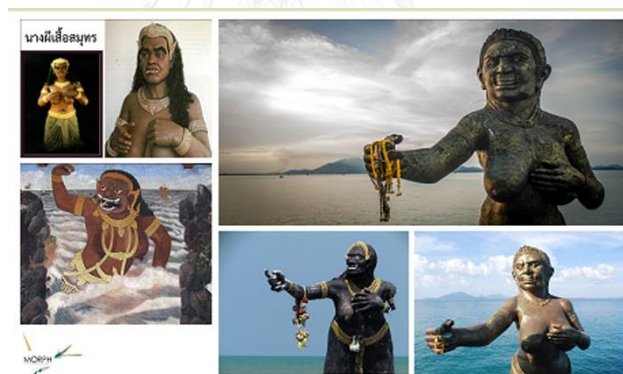
ที่มา : ผู้วิจัย

2.2.2 นางเงือก เป็นหญิงสาวครึ่งคนครึ่งปลา ที่อาศัยอยู่ในทะเล ว่ายน้ำเร็วและมีหน้าตาที่สวยงาม บ้างว่านางเงือกของสุนทรภู่ นั้น น่าที่จะมีลักษณะรูปร่างไม่ต่างจากมนุษย์ กล่าวคือ มีขาแต่มีหางเป็นปลา ก็เป็นไปได้



ภาพที่ 6.8 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “นางเงือก”
ที่มา : ผู้วิจัย

2.2.3 นางผีเสื้อสมุทร เป็นอมมนุษย์ เคยได้พรจากพระอิศวรให้ถอดหัวใจไปใส่ไว้ในก้อนหิน แต่ถูกพระเพลิงเผาร่างทำให้ร่างกายกลายเป็นปีศาจสิงในก้อนหินนานปี จนค่อยๆกลับกลายเป็นยักษ์ และสามารถแปลงร่างเป็นหญิงสาวสวยได้เมื่อต้องการ



ภาพที่ 6.9 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”
ที่มา : ผู้วิจัย

2.2.4 พระฤาษี เป็นนักบวช อาศัยบำเพ็ญเพียรอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร และให้การดูแลบรรดาชาวเรือที่เรือแตกและมาอาศัยพำนักอยู่บนเกาะ ว่ากันว่าพระฤาษีนั้นมีอายุยาวนานเป็นพันปี มีมนต์วิเศษ



ภาพที่ 6.10 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “ฤๅษี”
ที่มา : ผู้วิจัย

2.2.5 สินสมุทร บุตรชายของพระอภัยมณีและนางผีเสื้อ มีลักษณะครึ่งคนครึ่งยักษ์ หน้าตาดี แต่มีพลังกำลังมากผิดมนุษย์ มีความเป็นเด็ก ชอบแอบไปเที่ยวเล่นนอกถ้ำ และเนื่องจากอยู่กับพ่อมาตั้งแต่เล็ก สินสมุทรจึงผูกพันและรักพ่อมากกว่าแม่ โดยเฉพาะเมื่อได้รับรู้ว่าแม่นั้น แท้จริงแล้วเป็นยักษ์ จึงตัดสินใจที่จะหนีแม่ไปพร้อมกับพ่อ



ภาพที่ 6.11 : ภาพ Reference Bard สำหรับตัวละคร “สินสมุทร”
ที่มา : ผู้วิจัย

2.3 ขั้นตอน I: Inspiration

เป็นขั้นตอนที่นักออกแบบทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดง เพื่อให้ได้มาซึ่ง Keywords หรือ รหัสคำ ที่จะใช้เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง ซึ่งในครั้งนี้ คือ ธาตุทั้ง 5 ในธรรมชาติ อันประกอบไปด้วย ดิน น้ำ ลม ไฟ และ ธรรมชาติ ซึ่งได้จำแนกธาตุต่างๆนี้ เข้าสัมพันธ์กับตัวละคร ดังต่อไปนี้

2.3.1 พระอภัยมณี เนื่องจากพระอภัยมณี หลงใหลในวิชาดนตรี และ ชื่นชอบการ เป่าปี่เป็นพิเศษ จึงมีความสัมพันธ์กับ ธาตุลม เสียงที่เกิดจากลม และมีรูปลักษณะของเครื่องแต่งกาย ที่บางเบา และมีสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวได้ด้วยพลังงานของลม



ภาพที่ 6.12 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.3.2 นางเงือก เป็นอมมุขย์ที่อาศัยอยู่ในน้ำ จึงมีความสัมพันธ์กับ ธาตุน้ำ และใน ลักษณะของการเป็นสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ใต้ทะเลลึก ร่างกายจึงมีลักษณะของความสามารถในการให้ กำเนิดแสงได้คล้ายสัตว์ใต้ทะเล อาทิ เช่น แมงกะพรุน เป็นต้น



ภาพที่ 6.13 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “นางเงือก”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.3.3 นางผีเสื้อสมุทร หลังจากที่พระอภัยมณีหนีไปด้วยการช่วยเหลือของเงือกนั้นด้วยความแค้น นางผีเสื้อสมุทรได้คืนร่างเป็นนักษัตรและออกเดินทางตามพระอภัยไปจนถึงเกาะแก้วพิสดาร ที่นั่นพระฤาษีได้สะกดมนต์อาคมไว้ นางผีเสื้อจึงไม่สามารถขึ้นเกาะได้ และสุดท้ายก็ถูกพระอภัยมณีเป่าปี่สังหารจนกระทั่งนางออกแตกตาย จึงสัมพันธ์กับธาตุไฟ ความร้อนและอุณหภูมิในร่างกาย ด้วยเหตุนี้พลังงานความร้อนในร่างกายของนางผีเสื้อสมุทรจึงสัมพันธ์กับความโกรธแค้นที่สะสมอยู่ในร่างกาย ความร้อนจึงไม่ต่างจากไฟที่แผดเผา



ภาพที่ 6.14 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.3.4 ฤาษี อาศัยบำเพ็ญเพียรอยู่บนเกาะแก้วพิสดารมาเป็นเวลานานนับพันปี ร่วมกับบรรดานักเดินทางที่เรือแตกมาติดเกาะ พระฤาษีมีความเมตตาและมีอาคม จึงสัมพันธ์กับธรรมชาติ ต้นไม้ พืชพรรณต่างๆ การรอกงเย เต็บโต ไม่ต่างจากการนั่งบำเพ็ญเพียรจนกระทั่งร่างกายได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ



ภาพที่ 6.15 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “ฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.3.5 สินสมุทร เป็นเด็กที่มีพลังกำลังเกิดมนุษย์ มักแอบหนีพ่อออกไปเล่นนอกถ้ำ เป็นลูกครึ่งยักษ์และมนุษย์ จึงสัมพันธ์กับธาตุดิน ความแข็งแรง และพลังกำลัง มีลักษณะของความ เป็นชนเผ่า มีความเป็นเด็กสูงเมื่อพบเจอสิ่งที่ชอบก็มักจะเก็บกลับไปเล่นที่ในถ้ำ



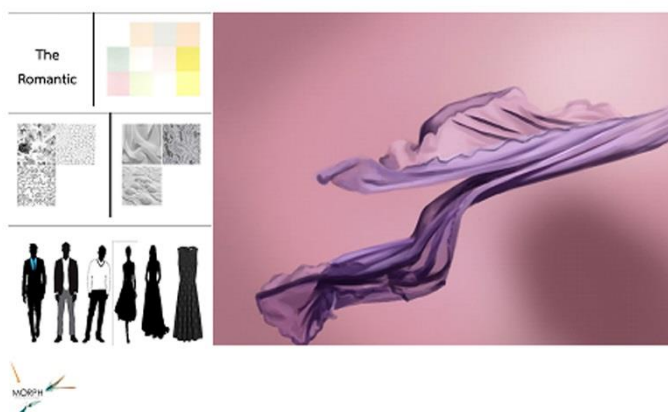
ภาพที่ 6.16 : ภาพ Inspiration Board Bard สำหรับตัวละคร “สินสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.4 ขั้นตอน P: Process of Design

เป็นขั้นตอนที่นักออกแบบใช้คู่มือปัจจัยสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่สัมพันธ์กับลักษณะนิสัยของตัวละคร เพื่อให้ได้มาซึ่งเครื่องมือในการออกแบบเครื่องแต่งกาย อันจะสามารถจำแนกตามตัวละครได้ดังนี้

2.4.1 พระอภัยมณี เป็นตัวละครกลุ่ม Romantic ด้วยลักษณะของการเป็นนักดนตรีที่มีความอ่อนไหว อ่อนหวาน พุดจาติ หน้าตาหล่อเหลา และเป็นตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ ชาติอุลม ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรหัสคำที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ

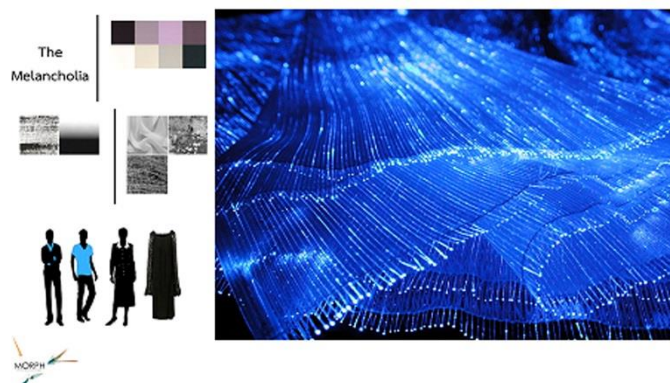


ภาพที่ 6.17 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”

ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

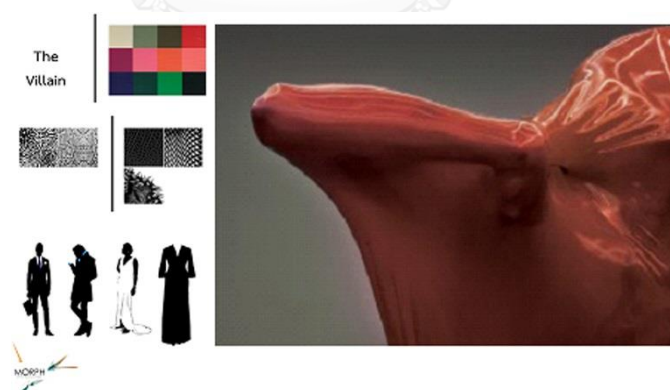
2.4.2 นางเงือก เป็นตัวละครกลุ่ม Melancholia จากการที่พ่อเงือกและแม่เงือกได้ช่วยพาพระอภัยมณีและสินสมุทรหนีจากถ้ำนางผีเสื้อแล้วนั้น ก็กลับต้องถูกนางยักษ์ที่แปลงร่างสูงใหญ่และตามมาทันฉีกร่างกินทิ้ง นางเงือกจึงเต็มไปด้วยความเศร้าโศกเมื่อนำพระอภัยมณีมาถึงเกาะแก้วพิสดาร และนางเงือกเป็นตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ ชาติอุณา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรหัสคำที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 6.18 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “นางเงือก”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.4.3 นางผีเสื้อสมุทร เป็นตัวละครกลุ่ม Villain ด้วยความโกรธและเสียใจ หลังจากถูกพระอภัยมณีหลอกให้ไปบำเพ็ญเพียรเพราะนางฝันร้ายกลัวว่าพระอภัยมณีหนีนางไป ซึ่งสุดท้ายเมื่อพระอภัยมณีได้หลบหนีจากนางไปจริงๆ ผีเสื้อสมุทรก็กลายเป็นยักษ์ และตามติดพระอภัยมณีไปด้วยความโกรธแค้น จนกระทั่งถึงเกาะแก้วพิสดาร ซึ่งระหว่างทางนางก็ทำให้ทะเลปั่นป่วนและฆ่าพ่อเงือกแม่เงือกด้วยความโกรธ นางผีเสื้อสมุทรจึงเป็นตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ ธาตุไฟ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรหัสคำที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ

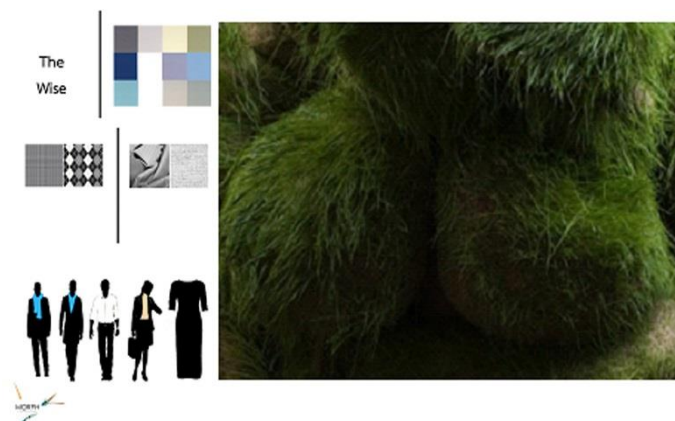


ภาพที่ 6.19 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.4.4 ฤาษี เป็นตัวละครกลุ่ม Wise ด้วยเหตุจากความมีเมตตาที่พระฤาษีนั้นมักจะรับคนเรือแตกให้มาอาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร บ้างกล่าวว่าพระฤาษีมีอายุนับพันปีและอาศัย

บำเพ็ญพรตอยู่บนเกาะแก้วพิสดารนี้ ตัวละครของพระฤาษีจึงมีความสัมพันธ์กับ ธรรมชาติ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรหัสคำที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 6.20 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “ฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.4.5 สินสมุทร เป็นตัวละครกลุ่ม Funny มีความเป็นเด็ก และมีพลังกำลัง ทำให้สามารถดันหินที่ปิดปากถ้ำซึ่งนางผีเสื้อกิ้งมาปิดกันไม่ให้พระอภัยมณีได้หนีไป เพื่อจะออกไปเล่นตามชายหาด เมื่อเจอกับสิ่งใดก็มักจะนำกลับมาให้พ่อ ตัวละครของสินสมุทรมีความสัมพันธ์กับ ชาติดิน ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับรหัสคำที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 6.21 : ภาพ Process of Design สำหรับตัวละคร “สินสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.5 แบบร่างเครื่องแต่งกายและผลงานสร้างสรรค์

เมื่อผู้วิจัยได้แนวความคิดในส่วนที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอน V:Visualization เพื่อให้เกิดเป็น Reference Board และผ่านกระบวนการในส่วนของขั้นตอน I:Inspiration เพื่อให้เกิดเป็น Inspiration Board รวมทั้งได้มีการทำงานผ่านการใช้คู่มือ P:Process of Design ดังที่ปรากฏข้างต้น แล้วนั้น จึงสามารถก้าวเข้ามาสู่ขั้นตอนของการสร้างภาพร่างของเครื่องแต่งกายในขั้นแรก ได้ดังต่อไปนี้

2.5.1 พระอภัยมณี



ภาพที่ 6.22 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “พระอภัยมณี”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.5.1.1 การวิเคราะห์ตัวละคร

ภูมิหลังของตัวละคร - พระอภัยมณีมาจากชนชั้นกษัตริย์ แต่ถูกพระราชบิดาไล่ออกจากวัง เนื่องจากไปเรียนวิชาดนตรีแทนที่จะเรียนวิชาทางการปกครอง จนต้องออกเดินทางร่อนเร่ไป

ตามที่ต่างๆ พระอภัยมณีเป็นตัวละครที่มีอารมณ์อ่อนไหว พุดจาไพเราะ มีเสน่ห์ และมีความเป็นศิลปิน

รหัสคำ - สัมพันธ์กับ ชาติตุลุม หรือ วาโยธาตุ

ลักษณะนิสัยของตัวละคร - จัดอยู่ในกลุ่ม The Romantic

2.5.1.2 แนวคิดการออกแบบ

แนวคิดของเครื่องแต่งกาย - ใช้การลดทอนลักษณะและรูปแบบของเครื่องทรงกษัตริย์ โดยเหลือไว้แต่เพียงลักษณะขององค์ประกอบสำคัญ อาทิ การสวมเสื้อผ้ายาวที่ยังคงอิงกับลักษณะของความเป็นมนุษย์ เช่น เสื้อคอตั้งแบบโบราณ กางเกงทรงไทยมีจีบด้านหน้า มีการพันผ้าที่เอวคล้ายเข็มขัด มีการสวมเสื้อคลุมทับ

แรงบันดาลใจ - สัมพันธ์กับร่างกายในส่วนของปอดอันเป็นอวัยวะในร่างกายที่ทำให้กำเนิดลม อันเป็นส่วนหนึ่งของการมีชีวิต ดังนั้นแล้วเครื่องแต่งกายจึงควรที่จะมีความสัมพันธ์กับสภาวะการขับเคลื่อนของลม สามารถเคลื่อนไหวและเกิดชีวิตได้เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับแรงลม

กลุ่มสี - สัมพันธ์กับตัวละครในกลุ่ม The Romantic กล่าวคือ เน้นที่กลุ่มสีขาว สีครีม และสีชมพู

ลวดลาย - เป็นลายพรรณพฤกษาประดับ และลวดลายไทยที่พัฒนามาจากลายธรรมชาติ แต่ทั้งหมดนี้จะถูกลดทอนลงเพื่อให้สอดคล้องกับการที่พระอภัยมณีต้องเดินทางเร่ร่อนออกจากพระราชวัง

พื้นผิว - ใช้วัสดุเป็นผ้าแก้วเนื้อบางที่สามารถสร้างความรู้สึกใสและบางเบาไม่ต่างจากลม รวมทั้งยังมีน้ำหนักเบาสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระเมื่อเกิดปฏิสัมพันธ์กับแรงลม

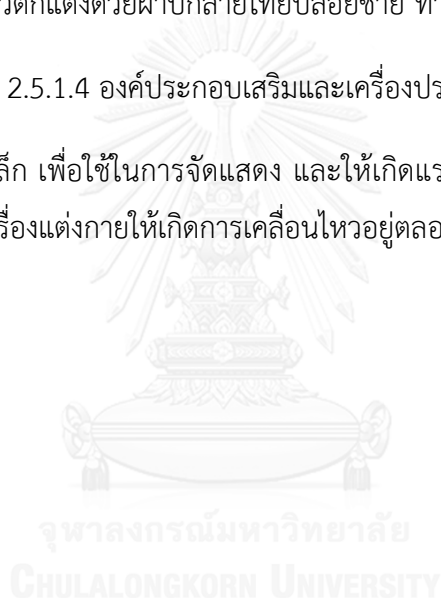
รูปทรงของเครื่องแต่งกาย - เน้นลักษณะของรูปทรงเครื่องแต่งกายที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับการพัดและการเคลื่อนไหวของลมในลักษณะของการแกว่งไหว (kinetic) ไม่ต่างจากชาติตุลุมที่พัดออกจากปอดของพระอภัยมณีเพื่อให้เกิดเป็นเสียงดนตรีที่ถูกเป่าออกจากปี่ และเช่นเดียวกับความหมายของชาติตุลุม ที่สอดคล้องกับ วาโยธาตุ อันหมายถึง ชีวิต

2.5.1.3 องค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย พระอภัยมณี

1. เสื้อตัวใน ทำจากผ้าปักเลื่อมลายไทย
2. กางเกงขายาว ทำจากผ้าแก้วบางสีครีมต่อด้วยผ้าปักลายไทยที่ส่วนด้านบนของกางเกง
3. เสื้อคอตั้งแบบโบราณแขนยาว ทำด้วยผ้าแก้วบางสีชมพู
4. กางเกงทรงไทยผูกเอวจับจีบด้านหน้า ทำด้วยผ้าแก้วบางสีชมพู
5. เข็มขัดผ้าผูกเอว ทำจากผ้าซาตินสีทอง
6. เสื้อคลุมตัวยาวตกแต่งด้วยผ้าปักลายไทยปล่อยชาย ทำจากผ้าแก้วบางสีขาว

2.5.1.4 องค์ประกอบเสริมและเครื่องประดับตกแต่ง

1. พัดลมขนาดเล็ก เพื่อใช้ในการจัดแสดง และให้เกิดแรงขับเคลื่อนของลมที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับเครื่องแต่งกายให้เกิดการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา



2.5.1.5 ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 6.23 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “พระอภัยมณี”

ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 6.24 : ภาพถ่ายมุมมองต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระอภัยมณี”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.25 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระอภัยมณี”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.26 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “พระอภัยมณี”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.5.2 นางเงือก



ภาพที่ 6.27 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “นางเงือก”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.5.1.1 การวิเคราะห์ตัวละคร

ภูมิหลังของตัวละคร - เป็นกลุ่มมนุษย์ที่มีร่างกายครึ่งหนึ่งเป็นคนอีกครึ่งหนึ่งเป็นปลา อาศัยอยู่ในทะเลลึก ว่ายน้ำได้ดี รูปร่างหน้าตาสวยงามและพูดภาษามนุษย์ได้ วันหนึ่งนางเงือกถูกสินสมุทรจับตัวได้และนำมาที่ถ้ำ เมื่อพระอภัยมณีจึงขอร้องให้พาหนีจากนางผีเสื้อสมุทร แต่สุดท้ายพ่อเงือกและแม่เงือกก็ถูกนางผีเสื้อสมุทรฆ่าตาย เป็นผลให้นางเงือกโศกเศร้าเสียใจ

รหัสคำ - สัมพันธ์กับ ธาตุน้ำ หรือ อาโปธาตุ

ลักษณะนิสัยของตัวละคร - จัดอยู่ในกลุ่ม The Melancholia

2.5.1.2 แนวคิดการออกแบบ

แนวคิดของเครื่องแต่งกาย - มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างมนุษย์และอมมนุษย์ กล่าวคือ มีลักษณะของร่างกายท่อนบนที่สวมด้วยเสื้อเชิ้ตมนุษย์ แต่ปกคลุมส่วนลำตัวด้านล่างให้สามารถสะท้อนลักษณะของการเป็นครึ่งคนครึ่งปลาได้

แรงบันดาลใจ - สัมพันธ์กับร่างกายในส่วนของผิวหนังที่สามารถเรืองแสงและให้กำเนิดความสว่างได้ใต้น้ำ เช่นเดียวกับสัตว์น้ำต่างๆใต้ทะเล ที่สามารถให้กำเนิดแสงได้ผ่านทางผิวหนังที่เรืองแสงขึ้นได้ใต้น้ำ อันเป็นส่วนที่แสดงความสัมพันธ์กับธาตุน้ำ หรือ วาโยธาตุ ที่หมายถึงชีวิต

กลุ่มสี - สัมพันธ์กับตัวละครในกลุ่ม The Melancholia กล่าวคือเน้นที่โทนสีม่วง สีครีม และสีเทา

ลวดลาย - เป็นลวดลายที่เกิดจากการประดับตกแต่งด้วยมุกและเลื่อมที่ได้แรงบันดาลใจมาจากหินหรือปะการัง แต่ปล่อยให้มีการทิ้งลวดลายให้ขาดหายไป ไม่ชัดเจน ไม่ปะติดปะต่อ

พื้นผิว - เน้นลักษณะของการเรืองแสงเช่นเดียวกับสัตว์น้ำใต้ทะเล ผ่านวัสดุที่มีพื้นผิวระยิบระยับและสะท้อนแสง แต่ใช้วิธีการซ้อนทับชั้นให้เกิดการมองเห็นแต่เพียงรางๆเหมือนเช่นความรู้สึกที่ได้มองวัตถุผ่านผิวน้ำ รวมทั้งใช้ไฟเส้นแบบรวงข้าวผสมผสานเข้ากับกับการตกแต่งในส่วนของเสื้อที่ลำตัวด้านบน รวมทั้งด้านในของกระโปรงเพื่อให้เกิดเป็นความรู้สึกคล้ายกับการเรืองแสงของสัตว์น้ำใต้ทะเล อาทิ เช่น ปลาหมึก หรือ แมงกะพรุน เป็นต้น

รูปทรงของเครื่องแต่งกาย - โครงสร้างของเครื่องแต่งกายมีลักษณะที่กระชับลำตัว แล้วปล่อยลู่ลง แสดงลักษณะของการปล่อยรายละเอียดบางส่วนให้ขาดอยู่ มีการประดับตกแต่งที่ได้แรงบันดาลใจมาจากหินหรือปะการังใต้ทะเล สวมกระโปรงที่ยาวคลุมไม่เห็นช่วงล่างของลำตัว แต่ซ้อนชั้นของสีจำนวน 3 ชั้นสี อันเป็นกลุ่มสีที่ได้มาจากลักษณะนิสัยของตัวละคร และตกแต่งด้วยผ้าตาข่ายเคลือบกากเพชรแบบบางให้ดูคล้ายครีบของสัตว์น้ำ

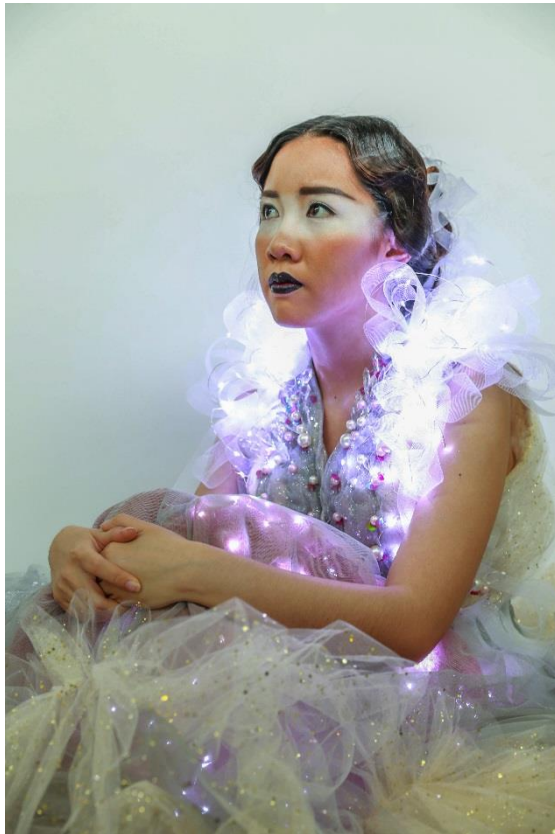
2.5.1.3 องค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย

1. เสื้อรัดทรง ตกแต่งด้วยเส้นไฟรวงข้าวและไข่มุก
2. กระโปรงยาว ทำจากผ้าตาข่ายบางยึดซ้อน 3 ชั้นสี ตกแต่งด้วยผ้าตาข่ายเคลือบกากเพชร

2.5.1.4 องค์ประกอบเสริมและเครื่องประดับตกแต่ง

1. เส้นไฟรวงข้าวตกแต่งที่ตัวเสื้อและด้านในของกระโปรง เพื่อแทนสภาวะการเรืองแสงจากร่างกายของตัวละคร

2.5.1.5 ผลงานสร้างสรรค์



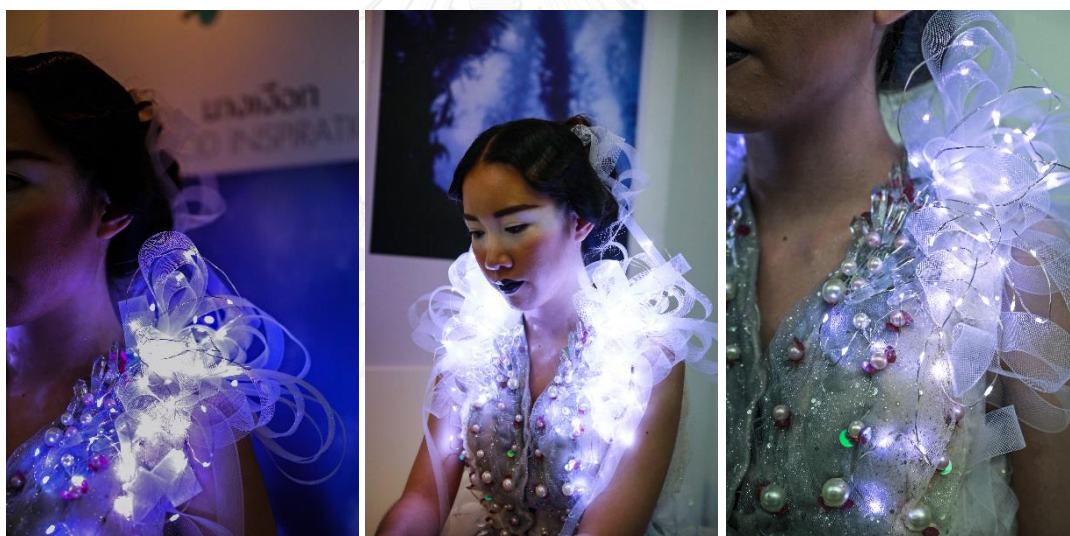
ภาพที่ 6.28 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “นางเงือก”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.29 : ภาพถ่ายมุมมองต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “นางเงือก”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.30 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “นางเงือก”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.31 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “นางเงือก”
ที่มา : ผู้วิจัย

2.5.3 นางผีเสื้อสมุทร



ภาพที่ 6.32 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.5.1.1 การวิเคราะห์ตัวละคร

ภูมิหลังของตัวละคร - อยู่ในกลุ่มตัวละครแบบบอมนุชย์ ที่เกิดขึ้นจากก้อนหิน มีร่างกายเป็นยักษ์สูงใหญ่ แต่ก็สามารถที่จะเปลี่ยนร่างให้กลายเป็นหญิงสาวสวยได้ นางผีเสื้อสมุทรนั้นเคยถอดดวงใจฝากไว้ในก้อนศิลา แล้วไปทำรบกับพระเพลิงแต่พ่ายแพ้ถูกไฟเผาผลาญกลายเป็นก้อนหิน ต้องรอเวลากว่าพันปี จึงค่อยๆคืนร่างกลับเป็นยักษ์ได้อีกครั้ง นางผีเสื้อสมุทรนั้นออกแตกตายเป็นเสียงปี่ของพระอภัยมณี ทำให้ร่างต้องกลับกลายเป็นก้อนหินอีกครั้งและมีน้ำนมที่ให้อชีวิตอมตะไหลออกมาจากทรวงอก

รหัสคำ - สัมพันธ์กับ ธาตุไฟ หรือ เตโชธาตุ

ลักษณะนิสัยของตัวละคร - จัดอยู่ในกลุ่ม The Villain

2.5.1.2 แนวคิดการออกแบบ

แนวคิดของเครื่องแต่งกาย – มีลักษณะของการเป็นมนุษย์ที่ถือกำเนิดขึ้นมาจากร่างกายที่เป็นหินศิลา แต่ได้สร้างร่างกายเนื้อแบบมนุษย์คลุมทับเอาไว้ ดังนั้นแล้วด้านในของเครื่องแต่งกายจึงจะแสดงสถานะของความเป็นก้อนหิน ก้อนแร่ และศิลา สวมทับด้วยเครื่องแต่งกาย เช่น เสื้อคลุมหนัง ซึ่งทำหน้าที่แทนลักษณะของการเป็นกายเนื้อของมนุษย์ ไม่ต่างจากการที่นางผีเสื้อสมุทรสามารถแปลงร่างเป็นหญิงสาวสวยงามได้

แรงบันดาลใจ – สัมพันธ์กับร่างกายในส่วนของอุณหภูมิภายใน ที่ด้วยความโกรธแค้นและริษยา ได้ทำให้เกิดเป็นอุณหภูมิความร้อนภายในร่างกาย ธาตุไฟ หรือ เตโชธาตุ ที่สะสมอยู่ในอกนางผีเสื้อสมุทรได้ทำให้กายเนื้อหลอมละลาย จนปริเปิดออกและเผยให้เห็นร่างแท้จริงที่เป็นศิลาอยู่ภายใน

กลุ่มสี - สัมพันธ์กับตัวละครในกลุ่ม The Villain หรือ ตัวร้ายที่มีความอิจฉาริษยาและเต็มไปด้วยความโกรธแค้น ดังนั้นแล้วกลุ่มสีจึงปรากฏอยู่ในโทนสีแดง สีน้ำตาลเข้ม และสีดำ

ลวดลาย – เกิดจากการตกแต่งด้วยหินมีค่าต่างๆ แทนลักษณะของก้อนแร่ ก้อนศิลา ขณะเดียวกันเผยให้เห็นเส้นเลือดภายในที่เกิดจากการสานทับกันของเส้นใยที่มีการสะท้อนแสง ขณะเดียวกันก็ตกแต่งภายนอกด้วยวัสดุทรงกลมไม่ต่างจากแท่งหิน ก้อนแร่

พื้นผิว – มีลักษณะหยาบและขรุขระแหลมคม ในส่วนที่เป็นก้อนแร่ ก้อนศิลา ขณะเดียวกันก็มีความเรียบหนาและเป็นมันเงาในส่วนของกายเนื้อที่ทำจากหนังสัตว์

รูปทรงของเครื่องแต่งกาย – มีลักษณะกระชับลำตัว เน้นให้เห็นสัดส่วนอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของเสื้อคลุมหนังที่ลำตัวด้านบน ขณะเดียวกันก็แผ่ขยายออกในส่วนของกระโปรงที่ลำตัวด้านล่างเพื่อแสดงสถานะของอำนาจ ใช้เครื่องให้กำเนิดแสงสีแดงที่มีการกระพริบเป็นจังหวะซ่อนอยู่ในส่วนเครื่องแต่งกายด้านใน เพื่อให้เกิดความสว่างที่วาบเป็นจังหวะไม่ต่างจากอุณหภูมิของความร้อนและไฟที่เกิดขึ้นภายในร่างกายและสามารถที่จะทำให้ร่างหลอมเหลวจนแยกเปิดออกได้

2.5.1.3 องค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย

1. ชุดเสื้อด้านใน ตกแต่งด้วยผ้าตาข่ายสีแดงคล้ายเส้นเลือด แล้วตกแต่งทับด้วยลูกปัดและหิน พร้อมติดเครื่องกำเนิดไฟที่ด้านในของตัวเสื้อ
2. เสื้อคลุม ทำจากผ้าหนังเทียมสีน้ำตาลเข้มพร้อมปกเสื้อสีเนื้อย้อมสีแดงเป็นส่วนๆ
3. กระโปรงยาว ทำจากผ้าลูกไม้โปร่งสีดำประดับเลื่อม

2.5.1.4 องค์ประกอบเสริมและเครื่องประดับตกแต่ง

1. เครื่องกำเนิดไฟขนาดเล็ก ทำงานด้วยระบบไฟฟ้า เพื่อแทนความร้อนที่เกิดจากอุณหภูมิภายในร่างกาย

2.5.1.5 ผลงานสร้างสรรค์



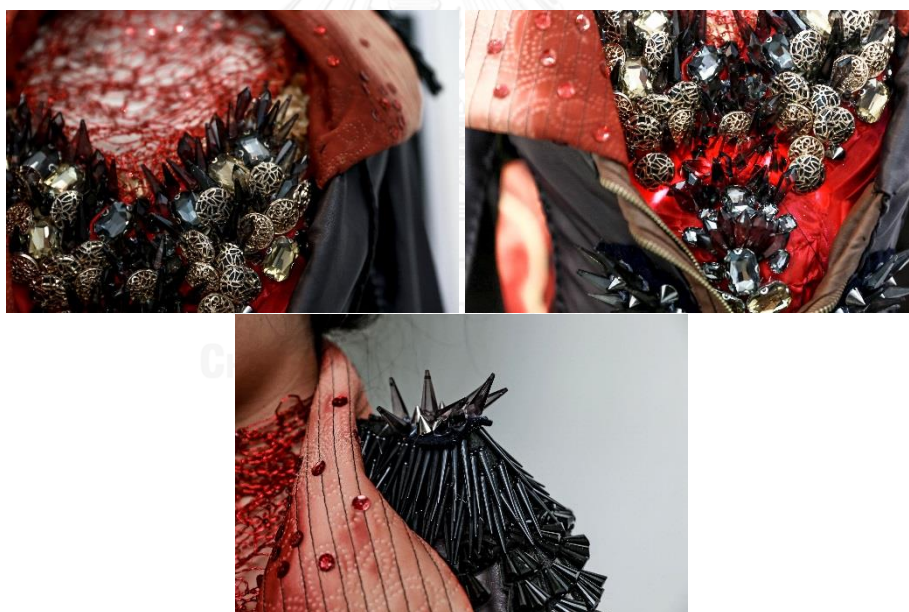
ภาพที่ 6.33 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.34 : ภาพถ่ายมุมมองต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.35 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

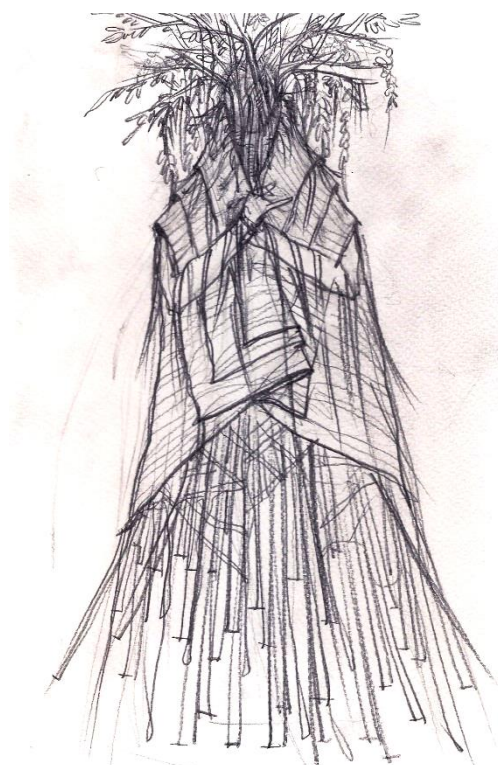


ภาพที่ 6.36 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “นางผีเสื้อสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.5.4 ฤาษี



ภาพที่ 6.37 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “ฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.5.1.1 การวิเคราะห์ตัวละคร

ภูมิหลังของตัวละคร – เป็นตัวละครมนุษย์ที่มีพลังพิเศษในตัวเอง อันเป็นผลมาจากเป็นนักพรตที่ผ่านการบำเพ็ญเพียรมาเป็นเวลานาน อาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดารกลางทะเล ซึ่งเป็นที่พักพิงแก่บรรดาชาวเรือและกะลาสีที่เรือแตกมาพำนัก ซึ่งพระฤาษีก็มีมนต์ที่สามารถเป่าให้คัมภีร์องอาณาบริเวณเกาะไว้เพื่อไม่ให้ปีศาจหรือภยันตรายใดสามารถขึ้นมาที่บนเกาะได้

รหัสคำ – ธรรมชาติ

ลักษณะนิสัยของตัวละคร - จัดอยู่ในกลุ่ม The Wise

2.5.1.2 แนวคิดการออกแบบ

แนวคิดของเครื่องแต่งกาย – เป็นเครื่องแต่งกายที่มีรากฐานมาจากรูปทรงของเครื่องแต่งกายมนุษย์ กล่าวคือ มีลักษณะของการเป็นเสื้อที่ต้องผ่านการสวมคลุม แต่ด้วยการที่ตัวละครเป็นนักพรตต้องทำกรรมฐานด้วยการหยุดนิ่งเป็นเวลานาน เครื่องแต่งกายนั้นจะเกิดสภาวะของการเปลี่ยนแปลงไปสู่สถานะอื่นอย่างช้าๆ เช่น ผมงอกยาวขึ้น เล็บงอกยาวขึ้น หนวดเครายาวรุงรัง เสื้อผ้าผูกเงาเปื่อย และเกิดเชื้อราขึ้นบนพื้นผิวต่างๆ เป็นต้น

แรงบันดาลใจ - สัมพันธ์กับส่วนของศิระษที่เป็นตัวแทนของความคิดอ่านและไตร่ตรอง ไม่ต่างจากนักพรตที่บำเพ็ญเพียรด้วยการนั่งสมาธิและอยู่นิ่ง ผมงอกยาวขึ้นเรื่อยๆ ก็จับมุ่นเกล้าเป็นมวยไว้เหนือศิระษ ไม่ต่างจากต้นไม้ในธรรมชาติที่แม้จะหยุดนิ่งแต่ก็เติบโตและแผ่กิ่งก้านสาขาออกไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ในขณะที่ร่างกายหยุดนิ่งแต่ก็เกิดการเคลื่อนเปลี่ยนไปสู่สิ่งอื่นอย่างช้าๆ ไม่ต่างจากการเกิดขึ้นของต้นไม้ในธรรมชาติ

กลุ่มสี - สัมพันธ์กับตัวละครในกลุ่ม The Wise ดังนั้นกลุ่มสีจึงปรากฏอยู่ในโทนสีเขียว สีฟ้า และสีเทา

ลวดลาย - เป็นลวดลายที่เกิดจากลายที่ผ่านการทอ มีการวางตำแหน่งอย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอ ตามลักษณะตัวละครกลุ่ม The Wise รวมทั้งมีลวดลายที่เกิดจากการย้อมสีผ้าด้วยสีย้อมที่มีลักษณะของการซึมจากด้านล่างลำตัวไปสู่ด้านบนของร่างกายอย่างช้าๆ

พื้นผิว - ใช้วัสดุจากธรรมชาติ อาทิ ผ้าใยธรรมชาติที่ผ่านการย้อมด้วยสีธรรมชาติให้เกิดเป็นลวดลายคล้ายการไล่สีที่ซึ่งสู่ด้านบนอย่างช้าๆ ไม่ต่างจากการเกิดขึ้นขึ้นของพืชเล็กๆ ที่มักจะเติบโตใกล้กับรากของต้นไม้ใหญ่ มีการตกแต่งด้วยผ้าที่มีโครงสร้างคล้ายเปลือกไม้ในธรรมชาติ ที่มีความหยาบในผิวสัมผัส หลังจากนั้นประดับตกแต่งด้วยกลุ่มไหมพรมย้อมสีไล่ระดับจากส่วนล่างของเครื่องแต่งกายไปจนถึงส่วนบนร่างกายคล้ายต้นวัชพืชที่ค่อยๆ เติบโต

รูปทรงของเครื่องแต่งกาย – มีลักษณะของการปล่อยรูปทรง แต่เน้นรูปทรงสามเหลี่ยมที่แสดงถึงสภาวะของความมั่นคงทางลักษณะนิสัยและจิตใจของตัวละคร เน้นองค์ประกอบส่วนเครื่องประดับศิระษไม่ต่างจากการเกล้ามวยผมเหนือศิระษของเหล่านักพรต แต่เปลี่ยนองค์ประกอบเป็นต้นไม้และพรรณพฤกษาที่เป็นตัวแทนของการแตกกิ่งก้านสาขาเพื่อให้ความร่มรื่นในธรรมชาติ

2.5.1.3 องค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย

1. ชุดเสื้อแขนสั้นตัวยาวด้านใน ทำจากผ้าใยธรรมชาติย้อมไล่สีจากทางด้านล่างของลำตัว
2. กระโปรงยาวจับจีบ ทำจากผ้าใยธรรมชาติย้อมไล่สีจากทางด้านล่างของลำตัว
3. เสื้อคลุมทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าตัวยาว ทำจากผ้าใยธรรมชาติย้อมไล่สีจากทางด้านล่างของลำตัว

2.5.1.4 องค์ประกอบเสริมและเครื่องประดับตกแต่ง

1. เครื่องประดับศีรษะ ทำจาก หวด หรือ ที่นั่งข้าวเหนียวที่ทำจากวัสดุธรรมชาติแล้วตกแต่งด้วยต้นคราม ใบบัณเฑาะว์ และกล้วยไม้ เพื่อแสดงถึงสภาวะการเติบโตอย่างช้าๆในธรรมชาติ



2.5.1.5 ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 6.38 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “พระฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 6.39 : ภาพถ่ายมุมต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.40 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระฤๅษี”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.41 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “พระฤๅษี”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.5.5 สิ้นสมุทร



ภาพที่ 6.42 : ภาพร่าง สำหรับตัวละคร “สิ้นสมุทร”

ที่มา : ผู้วิจัย

2.5.1.1 การวิเคราะห์ตัวละคร

ภูมิหลังของตัวละคร – เป็นตัวละครที่มีชาติกำเนิดผสมผสานระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์ คือ พ่อที่ได้แก่พระอภัยมณี และอมมนุษย์ คือ แม่ หรือ นางผีเสื้อสมุทร สิ้นสมุทรเป็นเด็กชายที่มีหน้าตาหล่อเหลาคลายพ่อ แต่มีพละกำลังมหาศาลเช่นยักษ์ ด้วยความเป็นเด็กสิ้นสมุทร มักจะชอบเล่นซน ระหว่างที่แม่ขังไว้ในถ้ำกับพ่อ สิ้นสมุทรก็จะลอบเข็นก้อนหินที่ปิดปากถ้ำ ออก แล้วหนีไปเล่นตามชายหาดเป็นประจำ จนกระทั่งวันหนึ่งไปจับตัวพ่อเงือก แม่เงือกได้ จึงนำกลับมาที่ถ้ำให้พระอภัยมณี จนกระทั่งนำไปสู่การลอบหนีออกจากถ้ำในที่สุด สิ้นสมุทรนั้นรักพ่อมาก และเมื่อทราบว่าแม่เป็นยักษ์น่าเกลียดน่ากลัวก็เกลียดแม่ไม่ต่างจากพ่อเลย

รหัสคำ – ชาติตุน หรือ ปลิวี่ชาติตุน

ลักษณะนิสัยของตัวละคร - จัดอยู่ในกลุ่ม The Funny

2.5.1.2 แนวคิดการออกแบบ

แนวคิดของเครื่องแต่งกาย – เนื่องจาก สินสมุทร เป็นตัวละครที่กำเนิดขึ้นมาจากพ่อที่มีชาติกำเนิดเป็นมนุษย์ แต่มีแม่ที่เป็นอมมนุษย์ ลักษณะเฉพาะของสินสมุทรในส่วนของเครื่องแต่งกายจึงมีความผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายของพระอภัยมณี อาทิ กางเกงทรงไทยผูกเอว จีบหน้า และเครื่องแต่งกายของนางผีเสื้อเมื่อแปลงร่างเป็นมนุษย์ อาทิ การสวมเสื้อที่ทำจากหนัง มีการตกแต่งด้วยก้อนหิน ก้อนแร่ เป็นต้น

แรงบันดาลใจ – สัมพันธ์กับส่วนโครงสร้างของร่างกาย แขน ขา และเนื้อหนัง เนื่องจากเป็นตัวละครที่เกิดขึ้นมาด้วยการผสมผสานชาติพันธุ์ นอกจากนั้นยังมีกำลังมาก ไม่ต่างจากดินที่เป็นรากฐานในทุกส่วนของกรก่อสร้างชีวิต เครื่องแต่งกายจึงจำเป็นที่จะต้องแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานที่เป็นต้นกำเนิดของตัวละคร

กลุ่มสี - สัมพันธ์กับตัวละครในกลุ่ม The Funny ที่อยู่ในโทนกลุ่มสีสนุกสนานตาม อันได้แก่ สีเหลือง สีเขียว สีฟ้า และสีชมพู

ลวดลาย – เป็นลวดลายที่เน้นเส้นสายที่สนุกสนาน ตามแบบกลุ่มตัวละคร The Funny อาทิ ลวดลายพื้นเมือง ที่เกิดจากการวาดด้วยมือ ลวดลายปักแบบพื้นเมือง รวมทั้งลวดลายแบบเรขาคณิต โดยเน้นลักษณะของการผสมผสานแบบต่างจำพวกกัน อันสอดคล้องกับลักษณะนิสัยแบบเด็กๆ สนุกสนานของตัวละคร รวมทั้งแสดงความสัมพันธ์กับการผสมผสานของชาติกำเนิดของตัวละครด้วย

พื้นผิว – มีลักษณะที่แตกต่างหลากหลายทั้งที่เป็นวัสดุธรรมชาติ เช่นผ้าใยธรรมชาติ ขนนก ขนสัตว์ และวัสดุสังเคราะห์ เช่น ผ้าใยสังเคราะห์ หนังเทียม พลาสติก เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของตัวละครแบบ The Funny

รูปทรงของเครื่องแต่งกาย – แสดงลักษณะของการผสมผสานรูปแบบของเครื่องแต่งกายจากพ่อที่เป็นมนุษย์และแม่ที่เป็นอมมนุษย์ เน้นส่วนบนของร่างกายด้วยเสื้อหนังที่กระชับลำตัวประดับด้วยหมุดเหล็กเพื่อเชื่อมโยงถึงนางผีเสื้อสมุทร ขณะเดียวกันก็ตกแต่งด้วยขนนกและเสื้อตัวในที่มีลายพื้นเมืองที่เป็นลักษณะเฉพาะของตัวละคร ขณะที่ท่อนล่างของร่างกายสวมด้วยกางเกงทรงไทยผูกเอวเช่นเดียวกับตัวละครพระอภัยมณี ทั้งนี้เพื่อเสริมลักษณะเฉพาะของตัวละครที่มีลักษณะของการสอดแทรกความสนุกสนานที่สัมพันธ์กับตัวละคร ที่มีความเป็นเด็กและชอบเล่นซุกซน จึงมักจะเก็บสิ่งของที่พบตามชายหาดพกกลับมาให้พ่อในลำ

เครื่องแต่งกายของสินสมุทรจึงประกอบไปด้วยสิ่งของต่างๆ ที่สินสมุทรเอามาผูกมัดแบะพาดไว้กับลำตัว อาทิ เปลือกหอย ของเล่นต่างๆ ไม่เว้นแม้แต่ซากสัตว์

2.5.1.3 องค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย

1. เสื้อตัวใน ทำจากผ้ายัดสีน้ำตาลตกแต่งด้วยการวาดลวดลายพื้นเมือง
2. เสื้อตัวนอก ทำจากผ้าหนังสือน้ำตาลตกแต่งด้วยหมุดเหล็กและขนนก
3. กางเกงทรงไทยเอวผูก ทำจากผ้าใยสังเคราะห์สีเหลืองตกแต่งด้วยผ้าลายตารางหลากสี

2.5.1.4 องค์ประกอบเสริมและเครื่องประดับตกแต่ง

1. สายคาดไหล่ ทำจากเชือกหนังตกแต่งด้วยเครื่องประดับพลาสติกหลากสี
2. หัวลิง ติดไฟด้านหลังที่สามารถเปิดให้ดวงตาสว่างขึ้นได้



2.5.1.5 ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 6.43 : ภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์ ตัวละคร “พระฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 6.44 : ภาพถ่ายมุมมองต่างๆ ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.45 : ภาพถ่ายรายละเอียด ของเครื่องแต่งกายตัวละคร “พระฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.46 : ภาพถ่ายผลงานนิทรรศการเครื่องแต่งกาย ตัวละคร “พระฤาษี”

ที่มา : ผู้วิจัย

3. การนำเสนอผลงาน

การนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง เรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทร ด้วยกระบวนการ V.I.P. Process นี้ ได้จัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 15-26 มิถุนายน 2558 ผ่านแนวความคิดของงานที่มีชื่อว่า “Be Natural” หรือ เป็นธรรมชาติ ภายในบริเวณห้องโถงชั้นล่าง โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ เป็นประธานเปิดนิทรรศการ เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2558



ภาพที่ 6.47 : พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัย

ที่มา : ผู้วิจัย

ทั้งนี้ในส่วนของการแสดงผลงานเครื่องแต่งกาย ในช่วงเข้านั้นได้จัดขึ้นผ่านรูปแบบของนิทรรศการที่มีการแสดง Body Movement ประกอบ โดยที่ผู้เข้าชมจะเห็นเครื่องแต่งกายปรากฏบนร่างกายของนักแสดงที่เคลื่อนไหวที่ละน้อยอย่างสัมพันธ์กับลักษณะนิสัยและบุคลิกเฉพาะของตัวละคร กล่าวคือ นักแสดงจะยืนอยู่บนส่วนแสดงเครื่องแต่งกายที่เป็นโครงสร้างเฉพาะของแต่ละคน ทางด้านหลังเป็นภาพ Inspiration Board พร้อมชื่อของตัวละคร ทางด้านหน้ามีแผนภูมิเพื่อแสดงกระบวนการได้มาซึ่งวิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบ V.I.P. Process พร้อมกับคู่มือการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง หรือ The Costume Design Manual ซึ่งหากผู้ชมสนใจที่จะทราบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ตัวละครตัวละครแต่ละตัว ก็สามารถที่จะอ่านข้อมูลการวิเคราะห์ตัวละครผ่านโครงสร้าง 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A ได้จาก QR Code ที่

ปรากฏอยู่ทางด้านหลังของตัวละครแต่ละตัวได้ผ่านทางแอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือ เพื่อให้สะดวกกับผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานที่จัดแสดง และหากผู้ชมนิทรรศการสนใจก็ยังสามารถเก็บข้อมูลไว้ได้อีกด้วย



ภาพที่ 6.48 : QR Code แสดงข้อมูลโครงสร้าง 5X และการวิเคราะห์ตัวละครแบบ 4A

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.49 : ภาพบรรยากาศในการแสดงผลงาน 15 มิถุนายน 2558

ที่มา : ผู้วิจัย

4. สรุป

ผลที่ได้จากขั้นตอนนี้ คือ การนำกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในแบบ V.I.P. Process ไปใช้ในการทดลองสร้างผลงานจริง ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง เรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนินางผีเสื้อสมุทร ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้วิจัยได้ทดลองผลการวิจัยจริง เพื่อให้เกิดเป็นผลงาน ที่ผ่านการสร้างสรรค์อย่างมีลำดับขั้นตอน และมีการจัดแสดงผลงานจริงในท้ายที่สุด ทั้งนี้ กระบวนการทดลองที่เกิดขึ้น ได้มีส่วนให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงข้อปัญหาและอุปสรรคที่นำจะต้องนำมาปรับปรุง ตลอดจนได้ทราบถึงแนวทางแก้ไข เพื่อนำไปสู่การทำให้เกิดการพัฒนาในส่วนของ กระบวนการให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในลำดับถัดไป



บทที่ 7

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1. สรุปแนวความคิดจากขั้นตอนกรณีศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง เรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทร ด้วยกระบวนการ V.I.P. Process

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนากระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแสดงที่เน้นแนวทางการนำเสนอแบบปรับแปลงบริบท หรือ ตามแนวทางของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) โดยที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะใช้กระบวนการทำงานด้วยกลุ่มภาพที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของกระดานภาพ (Board) รวมทั้งเป็นกระบวนการทำงานในลักษณะที่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับการแสดง เพื่อสังเคราะห์แนวความคิดที่จะนำไปสู่วิธีการที่ช่วยให้ นักออกแบบสามารถร่างภาพของเครื่องแต่งกายได้อย่างสร้างสรรค์

กระบวนการ V.I.P Process นี้จึงเกิดขึ้นเพื่อให้เป็นขั้นตอนอย่างง่าย ให้กับนักออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงได้ใช้เป็นแนวทางเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์ในระบบโครงสร้าง 5X และ การวิเคราะห์ตัวละครในแบบ 4A เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานที่จะนำไปสู่ขั้นตอนการออกแบบ กล่าวคือ

ขั้นตอนที่ 1 V:Visualization เป็นขั้นตอนของการมองเห็นตัวละครผ่านการค้นคว้าและรวบรวมภาพที่นักออกแบบเห็นว่าสอดคล้องกับความน่าจะเป็นของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แล้วสร้างให้เกิดเป็น Reference Board

ขั้นตอนที่ 2 I:Inspiration เป็นขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับการทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดง เพื่อสร้าง รหัสคำ หรือ keyword ที่สามารถนำไปสู่ลักษณะของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่สอดคล้องกับตัวละครซึ่งผู้กำกับการแสดงต้องการให้เกิดเป็นภาพผ่านเครื่องแต่งกายบนเวทีการแสดง ซึ่งนักออกแบบจะทำงานผ่านการตีความรหัสคำนั้นด้วยภาพ และสร้างเป็น Inspiration Board

ขั้นตอนที่ 3 P:Process of Design เป็นขั้นตอนของการออกแบบโดยการใช้คู่มือการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ที่จัดกลุ่มปัจจัยที่มีความสำคัญกับการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้อย่างสัมพันธ์กับลักษณะนิสัยของตัวละคร ที่จะสามารถเป็นแนวทางให้นักออกแบบสามารถทำงานได้อย่างง่ายขึ้น

ทั้งนี้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้กระบวนการออกแบบในลักษณะของ V.I.P Process กับ กรณีศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง เรื่อง พระอภัยมณี ตอน หนีนางผีเสื้อสมุทร นั้นพบว่า

1. ด้วยระยะเวลาในส่วนของแรกการสร้างสรรค์ผลงานที่มีค่อนข้างจำกัด ทำให้กระบวนการที่จะช่วยให้ผู้วิจัยได้มองเห็นภาพของเครื่องแต่งกายของตัวละคร หรือ V:Visualization นั้นเป็นไปได้ไม่ดีเท่าที่ควร การหาข้อมูลจึงเป็นไปอย่างกระชั้นชิดและทำให้มีลักษณะของการดกหล่นข้อมูลที่น่าสนใจซึ่งจำเป็นที่จะต้องละทิ้งไปในท้ายที่สุด

2. ผลจากข้อจำกัดที่เกิดจากการค้นคว้าข้อมูลที่เป็นจะต้องได้คำตอบเพื่อนำมาสู่การพัฒนาผลงาน เป็นผลให้ขั้นตอน I:Inspiration ค่อนข้างที่จะติดขัด เนื่องจาก รหัสคำ ที่เกิดจากการทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดงนั้น มีความเป็นนามธรรมสูง อันจำเป็นที่นักออกแบบจะต้องใช้ระยะเวลาในการทดลองสร้างผลงานที่สามารถเอื้อต่อการตอบสนองแนวความคิดนั้นได้อย่างสมบูรณ์ แต่ทั้งนี้เมื่อปรากฏข้อจำกัดของระยะเวลาในการสร้างผลงานที่กลายมาเป็นตัวแปรที่ทำให้นักออกแบบไม่สามารถที่จะพัฒนาเครื่องแต่งกายให้เป็นไปตามที่ต้องการในความคิดได้อย่างสมบูรณ์ และจำเป็นที่จะต้องเลือกตัดบางองค์ประกอบออกเพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์สามารถที่จะสำเร็จลงได้ตามระยะเวลา

3. องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับ P:Process of Design อันสัมพันธ์กับคู่มือองค์ประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น เป็นสิ่งที่นักออกแบบจำเป็นจะต้องเลือกใช้ ทั้งในส่วนขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสี ลวดลาย พื้นผิว ตลอดจนรูปทรงของเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้จำเป็นที่จะต้องอยู่ในวิจาร์ณญาณของผู้กำกับการแสดงร่วมกับนักออกแบบ กล่าวคือ นักออกแบบและผู้กำกับการแสดงควรที่จะได้มีการปรึกษาและทำงานร่วมกันในการเลือกองค์ประกอบที่สามารถจะทำให้เครื่องแต่งกายสามารถเล่าเรื่องได้อย่างไม่ผิดพลาด ทั้งนี้การเคารพ Reference Board และ Inspiration Board ที่นักออกแบบได้ทำงานมาในขั้นตอนที่หนึ่งและสอง ก็เป็นสิ่งที่จะช่วยให้การทำงานในขั้นตอนสุดท้ายนี้ง่ายขึ้น กล่าวคือ เมื่อนักออกแบบและผู้กำกับการแสดงได้เลือกปัจจัยองค์ประกอบที่จะใช้ในการออกแบบแล้ว Reference Board และ Inspiration Board จะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยกำหนดแนวทางในการสร้างภาพร่างให้เกิดขึ้น รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการช่วยตัดสินใจให้การออกแบบเป็นไปอย่างประสบความสำเร็จมากที่สุด

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำงานวิจัยไปใช้

2.1.1. ประเภทของการแสดง มีความสัมพันธ์เป็นอย่างมากกับการเป็นปัจจัยที่จะกำหนดลักษณะของเครื่องแต่งกาย ซึ่งถือเป็นสิ่งที่นักออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงตลอดกระบวนการออกแบบ กล่าวคือ ในการแสดงที่นักแสดงจำเป็นต้องใช้ร่างกายที่เอื้อต่อการเคลื่อนไหวเป็นอย่างมากนั้น เครื่องแต่งกายมีความจำเป็นต้องคำนึงถึงความสะดวกที่จะต้องเอื้อต่อการเคลื่อนไหวนั้นให้กับนักแสดงด้วย เพราะหากเครื่องแต่งกายไม่เอื้อต่อการขยับเขยื้อนร่างกายของนักแสดงแล้วก็จะเท่ากับว่า เครื่องแต่งกายได้กลายเป็นอุปสรรคต่อการแสดง

2.1.2. ระยะเวลาในการทำงานมีส่วนสำคัญในการพัฒนาแนวความคิดสำหรับนักออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะแรก ที่เป็นส่วนซึ่งเกี่ยวข้องกับการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อให้เกิดกระบวนการมองเห็นภาพของเครื่องแต่งกายของตัวละคร หรือ กระบวนการ V:Visualization ซึ่งนักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากละครเรื่องนั้นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบหรือลักษณะของเครื่องแต่งกายในประวัติศาสตร์ หรือ มีลักษณะของเครื่องแต่งกายในรูปแบบ สัมพันธ์กับชนชั้น ที่นักออกแบบไม่คุ้นเคย ทั้งนี้การใช้เวลาเพื่อค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลก็เพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องเหมาะสมกับการนำไปพัฒนาเพื่อการทำงานอย่างมากที่สุด

2.1.3. ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับการแสดง หรือในช่วงขั้นตอน I:Inspiration นั้น พบว่าในการทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดงที่มีลักษณะของการมองเห็นภาพขององค์ประกอบศิลป์ที่สามารถช่วยให้การเล่าเรื่องเป็นไปได้อย่างประสบผลสำเร็จหรือมีประสบการณ์ที่สามารถสรุปความคิดที่ต้องการให้สามารถเกิดเป็นภาพได้อย่างชัดเจนนั้น เอื้อต่อการทำงานของนักออกแบบมากกว่าผู้กำกับที่ด้อยประสบการณ์หรือจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการสรุปความคิดเพื่ออธิบายความหมายทางองค์ประกอบศิลป์ที่มีความจำเป็นต่อการเล่าเรื่องในการแสดง

2.1.4. กระบวนการ P:Process of Design นั้นถือเป็นคู่มือการออกแบบ หรือ The Costume Design Manual เพื่อช่วยให้นักออกแบบเครื่องแต่งกายมีกรอบยึดเพื่อให้สามารถออกแบบภาพร่างเครื่องแต่งกายได้อย่างง่าย ซึ่งไม่ได้ถือเป็นข้อบังคับสำคัญที่นักออกแบบจำเป็นต้องยึดตามและนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเสมอ กล่าวคือ สิทธิในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อให้สามารถสะท้อนความคิดของผู้กำกับการแสดงและการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบเครื่องแต่งกายถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นที่สุด ดังนั้นแล้วบางปัจจัยที่สามารถที่จะยกออกจากคู่มือการออกแบบได้หากสิ่งนั้นไม่มีความจำเป็น หรือไม่อำนวยความสะดวกสร้างสรรค์ อาทิเช่น ใน

เรื่องโรมิโอ กับ จูเลียต ผู้กำกับการแสดงต้องการที่จะสร้างสรรค์แนวความคิดใหม่ โดยให้เครื่องแต่งกายของทุกตัวละครสามารถนำเสนอความสัมพันธ์ในแบบที่รักทั้งเกลียดของสองตระกูล และนักออกแบบนำเสนอว่าในเครื่องแต่งกายทั้งหมดนั้นน่าที่จะปรากฏในกลุ่มสีแดงเพียงเท่านั้น เท่ากับว่าองค์ประกอบปัจจัยที่เกี่ยวกับสีในคู่มือ นั้น สามารถที่จะยกออกไปได้โดยไม่จำเป็นที่จะต้องนำเข้ามาเกี่ยวข้องในการออกแบบ หรือในตัวอย่างเช่น ผู้กำกับการแสดงต้องการให้เครื่องแต่งกายแสดงถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันของทุกตัวละครตั้งครีอยุธยาติ และนักออกแบบนำเสนอว่าควรที่จะเลือกใช้ลวดลายที่เกี่ยวข้องกับพรรณไม้ที่มีการเกี่ยวกระหวัดกันด้วยกิ่งก้านในทุกตัวละคร ก็เท่ากับว่าองค์ประกอบปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับลวดลายนั้น จะปรากฏเป็นลายพันธุ์ไม้จากธรรมชาติเท่านั้น นักออกแบบไม่จำเป็นที่จะต้องใส่ใจกับรายละเอียดของลวดลายที่ปรากฏกับกลุ่มลักษณะนิสัยของตัวละครตามที่ให้มาในคู่มือ ทั้งนี้ นักออกแบบยังคงสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบปัจจัยอื่น ๆ ในการออกแบบได้อย่างอิสระ

2.1.5. การรู้แหล่งวัสดุและการได้มาซึ่งอุปกรณ์ที่สัมพันธ์และสอดคล้องกับการออกแบบของนักออกแบบนั้น ถือเป็นขั้นตอนที่จะช่วยเสริมให้ผลงานของนักออกแบบเกิดความเป็นไปได้ อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการเลือกใช้วัสดุที่ถูกต้องก็จะช่วยทำให้ผลงานเป็นไปตามที่นักออกแบบได้จินตนาการไว้ ไม่ว่าจะในด้านของรูปแบบของเครื่องแต่งกาย หรือรูปทรงที่จะเกิดขึ้น ทั้งนี้ การรู้แหล่งจำหน่ายวัสดุอุปกรณ์ก็จะช่วยย่นระยะเวลาในการเลือกซื้อวัสดุให้กับนักออกแบบ และยังสามารถช่วยประหยัดงบประมาณให้อีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่นักออกแบบมีเครื่องแต่งกายที่จะต้องออกแบบเป็นจำนวนมาก

2.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.2.1 ควรได้มีการนำกระบวนการ V.I.P Process ที่เกิดขึ้นจากการวิจัยนี้ไปใช้กับการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงกับผู้เรียนจริง ซึ่งทั้งนี้อาจจะปรากฏในรูปแบบของการทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อให้ทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อนำกระบวนการ V.I.P Process นี้ไปสอนกับนักเรียนหรือนิสิตนักศึกษา เพื่อนำไปสู่การพัฒนาให้เกิดเป็นการได้ทดลองใช้จริง และมีการปรับปรุงเพื่อนำไปสู่การเกิดเป็นกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่สมบูรณ์

2.2.2 ควรที่จะได้มีการขยายกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่สัมพันธ์กับการแสดงในลักษณะอื่นนอกเหนือจาก แนวทางของการแสดงในแบบปรับเปลี่ยนบริบท หรือตามแนวทางของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) เพื่อให้เกิดเป็นการพัฒนากระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- Anderson, B., & Anderson, C. R. (1999). **Costume Design**. CA: Thompson and Wadsworth.
- Bruch, D. (2011). **How Theatre Happens**. Retrieved from <http://dbruch.hypermart.net/engineer/how.html>
- Clancy, D. (2014). **Designing Costume for Stage and Screen**. London: Batsford.
- Costume**. (2010). Retrieved from <http://www.rsc.org.uk/explore/behind-the-scenes/spotlight-costume.aspx>
- Eiseman, L., & Cutler, E. P. (2014). **Pantone on Fashion : A Century of Color in Design**. San Francisco: Chronicle Books.
- Hartnoll, P. (1985). **Theatre: A Concise History**. London: Thames and Hudson.
- Holt, M. (2004). **Costume and Make-up**. New York: Phaidon.
- Ingham, R., & Covey, L. (1983). **The Costume Designer Handbook: A complete guide for amateur and professional costume designer**. New York: Prentice Hall Press.
- Kuno, N. (2014). **Tasteful Color Combinations**. China: Page One.
- La Motte, R. (2010). **Costume Design 101: The Business and Art of creating costumes for film and television**. California: Michael Wiese Production.
- Landis, D. N. (2003). **Screencraft: Costume design**. Switzerland: Rotovision.
- Sedita, S. (2014). **The Eight Characters of Comedy: A Guide to sitcom acting and writing**. Los Angeles: Atides Publishing.
- Sorger, R., & Udale, J. (2006). **The Fundamentals of Fashion Design**. Switzerland: AVA Book.
- Udale, J. (2014). **Textiles and Fashion**. UK: Bloomsbury.
- Wickham, G. (2003). **A History of Theatre**. New York: Phaidon.
- Zali, A., Thibault, D., & Kerhoas, M. (1995). **Dessins de costumes d'Opéra**. Paris: Bibliothèque nationale de France.
- Zarrilli, P. B. (2006). **Theatre Histories: An Introduction**. New York: Routledge.
- กุลวดี มกราภิรมย์. (2552). **การละครตะวันตก: สมัยคลาสสิก-สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ธัญสก พันสิทธิวรกุล. (สัมภาษณ์). ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง. 6 มีนาคม 2558.
 นพมาศ แวหงส์, บรรณาธิการ. (2550). **ปริทัศน์ศิลปการละคร**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปานรัตน์ กริชชาญชัย. (สัมภาษณ์). ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง. 24 กุมภาพันธ์ 2558.
 ปิยะนาถ มณฑา. (2541). **ความรู้พื้นฐานในเรื่องการละครอังกฤษและอเมริกัน**. กรุงเทพฯ:
 มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พันพิศสา ฐูปเทียน. (สัมภาษณ์). อาจารย์ ประจำภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 20 กุมภาพันธ์ 2558.
- มัทนี รัตน์. (2550). **ลักษณะไทย เล่ม 3 ศิลปะการแสดง**. Retrieved from
<http://www.laksanathai.com/book3/index.aspx>
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). **ทฤษฎีศิลปะการสร้างสรรค์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- สุทธิกัญจน์ ทิพยเกสร. (2552). **การวิเคราะห์องค์ความรู้และจินตนาการทางวิทยาศาสตร์และ
 เทคโนโลยีในนิทานคำสอน เรื่อง พระอภัยมณี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต. บัณฑิต
 วิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อัจฉิมา ณ พัทลุง. (สัมภาษณ์). ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง. 8 มีนาคม 2558.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



สัมภาษณ์ ดำเกิง วุฒิปิยะศักดิ์

ผู้กำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง เจ้ามัจจุราช และ รักเธอเสมอ เดอะ มิวสิคัล

เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 15.30 น.

สัมภาษณ์และเรียบเรียงโดย พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ

1. อยากทราบแนวคิดของผู้กำกับการแสดงที่มีต่อเรื่องความสำคัญของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในละครเวทีครับ

- มันมีความสำคัญมาก บางทีก็มากกว่าฉากละคร เพราะ เมื่อไม่มีฉาก ละครเวทียังสามารถที่จะเล่นได้ แต่เครื่องแต่งตัว เนื่องจากเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนจำเป็นต้องใส่ ถือได้ว่าเป็น วัตถุ 3 มิติ ที่เคลื่อนที่ได้ไปพร้อมกับตัวละคร มันจึงมีหน้าที่ที่สำคัญมาก สำคัญกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ถ้าไม่มีเครื่องแต่งกาย ก็คงเป็นละครแก้ผ้า

2. แล้วการเปลือยในเวทีละคร จะถือเป็นเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงไหมครับ

- คิดว่ามันน่าจะใช่เครื่องแต่งกายด้วย เพราะถ้าคิดว่ามนุษย์เราในทุกวันนี้ใส่เสื้อผ้าเป็นปกติในชีวิตประจำวัน การถอดเสื้อก็ถือว่าเป็นการถอดชุดชนิดหนึ่ง เพื่อเผยให้เห็นอีกสิ่งหนึ่งของตัวละคร

3. ดังนั้นแล้วในมุมมองของผู้กำกับการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย ควรมီးอะไรเป็นเครื่องมือสำคัญในการใช้เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

- เมื่อเครื่องแต่งกายอยู่กับตัวละคร นักออกแบบจึงควรคิดถึงตัวละครเป็นอันดับแรก เพราะนอกจากภูมิหลังของตัวละคร ที่จำเป็นจะต้องรู้เป็นพื้นฐาน ยังจะต้องคิดถึงเสื้อผ้าในฐานะของเครื่องมือที่ตัวละครใช้เพื่อแสดงให้คนอื่นได้เห็นที่จริงเขาเป็นคนอย่างไรได้ ในฐานะของเครื่องมือในการมองเห็นอย่างหนึ่ง

4. แล้วในแง่ขององค์ประกอบที่จะช่วยสร้างตัวละครให้เกิดขึ้นได้ผ่านเครื่องแต่งกายมีอะไรที่สำคัญและต้องคำนึงถึง

- คิดว่านิสัยและบุคลิก เฉพาะของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญที่นักออกแบบจะต้องพิจารณาให้ได้จากบทละคร ยุคสมัยก็เป็นเรื่องสำคัญ ผ่านทางวัสดุ วัตถุดิบ ที่จะเอามาทำชุด แต่คิดว่าเสื้อผ้าจะทำให้มีเรื่องราวและเกิดเป็นเรื่องราวที่ดีได้การสร้างเครื่องแต่งกายโดยคำนึงถึงลักษณะนิสัย บุคลิก รวมไปถึงกาลเทศะที่ตัวละครอาศัยอยู่ เป็นเรื่องสำคัญมาก มันเป็นเรื่องทางกายภาพที่มองเห็นได้อย่างหนึ่ง

5. แล้วในละครเวทีเรื่อง เงามัจจุราช ที่เปลี่ยนบริบทจาก The Shadow Box ของ Michael Cristofer มาเป็นบริบทไทย ให้มีเรื่องราวที่เกิดในเมืองไทย มีตัวละครที่เป็นคนไทย นักออกแบบเครื่องแต่งกายควรคำนึงถึงอะไรและมีวิธีการออกแบบในแนวใด

- ถ้ามองจากพื้นฐานตัวละครในเรื่อง ตัวละครทุกตัวเป็นตัวละครชนชั้นกลางที่ไม่ได้ร่ำรวยและมีฐานะ แต่ทุกคนไม่สบายเป็นมะเร็งและมาอาศัยอยู่ร่วมกันในสถานพักฟื้น ในตอนแรกมองการนำเสนอแบบสมจริงมาก แต่พอซ้อมกับนักแสดงไปแล้วพบว่าเล่าเรื่องไม่ได้อย่างที่อยากเล่า เลยเปลี่ยนการเล่าเป็นแบบ stylization แต่คงพื้นฐานของการเป็นกลุ่มคนจากฐานะชนชั้นกลางเอาไว้ รวมถึงดูว่าแต่ละคนที่มีนิสัยแตกต่างกันน่าจะชอบใส่เสื้อผ้าอย่างไร ซึ่งตั้งอยู่บนสภาวะความรู้สึก เช่น ตอนที่แม่พี่ไม่สบาย (หมายถึงคุณแม่ของผู้กำกับการแสดง) เราต้องไปเฝ้าแม่ที่โรงพยาบาล มันแปลกที่มานึกย้อนไป ตอนนั้นพี่เลือกแต่งตัวที่มีสีสันมาก ซึ่งตรงกันข้ามกับชีวิตปกติ ซึ่งตอนทำเงามัจจุราช พี่นึกถึงไอเดียแบบนี้ว่าตัวละครทั้งพวกที่ไม่สบายและคนที่มาเยี่ยม ต้องไม่ใช้อยู่ชุดโรงพยาบาลหรือเสื้อผ้าที่แสดงให้เห็นความเศร้า มันต้องมีสีสัน ไม่ทำให้บรรยากาศหดหู่

6. ตั้งนั้นแล้วแรงบันดาลใจที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายก็สามารถ สร้าง บรรยากาศของเรื่องให้เกิดขึ้นได้

- ใช่ พี่เลยต้องการให้สีและความสดใสของเครื่องแต่งกายในเรื่องมันค่อยๆหายไป เหมือนสีของเสื้อผ้าจะค่อยๆซีดลง หม่นลงในช่วงท้ายเรื่อง จนกลายเป็นเพียงเสื้อผ้าที่มีแต่สีขาวกับดำ เพื่อทิ้งเล่าเรื่องและแสดงถึงทิศทางของเรื่องที่ละครกำลังเล่า การเปลี่ยนแปลงแบบนี้ของเครื่องแต่งกายจึงทำให้เกิดมู้ด (mood) หรือบรรยากาศในเรื่องได้

7. ถ้าจะต้องมีแนวคิดที่เป็นคำจำกัดความเพื่อให้นักออกแบบนำไปใช้เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับ เงามัจจุราช คิดว่าน่าจะเป็นคำอะไรบ้าง

- พี่คิดถึง คำว่า กาลเทศะ ที่แปลว่า Time and Space ของตัวละคร / การบรรลุความเข้าใจ / ชีวิต

8. แล้วใน Othello พี่ก็คิดถึงการเล่าเรื่องผ่านเครื่องแต่งกายอย่างไรครับ

- คิดถึงเรื่องการหักหลัง พี่ปรับบทให้เป็นเรื่องราวในวงการกีฬาฟุตบอลที่ตัวละครที่เข้ามาใหม่อัจฉริยะเอกที่เป็นดาวเด่นในทีม เลยต้องการวางแผนทำร้ายพระเอก คิดถึงภาพหม่นๆของคอสตูม

9. ส่วนในละครเวทีเรื่อง รักเธอเสมอ ที่มีลักษณะของการเป็นละครเพลง คิดว่า เครื่องแต่งกาย รวมไปถึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย มีความเหมือนหรือต่างกัน ในด้านไหนบ้าง

- มีทั้งเหมือนและไม่เหมือน ในส่วนที่เหมือนคือมันถูกทำด้วยกระบวนการเดียวกัน คิดถึงคนดูให้เขาต้องเข้าใจเรื่องราวผ่านตัวละคร แต่ในส่วนรายละเอียดที่จะทำให้มันต่าง เพราะในละครเพลงนักแสดงต้องเต้น ต้องเคลื่อนไหวร่างกาย เสื้อผ้าจึงควรที่จะต้องเอื้อต่อการเต้น การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง

10. ในฐานะของผู้กำกับการแสดง มีแนวคิดด้านสัญลักษณ์หรือไอเดียทางด้านภาพที่ควรจะปรากฏขึ้นบนเวทีผ่านเครื่องแต่งกายอย่างไร

- ด้วยความเป็นเรื่องราวของความรักครั้งเก่าและครั้งใหม่ของพระเอกที่เปลี่ยนไปตามระยะเวลา ในฉากที่มีการปะทะกันของคนรักเก่าและคนรักใหม่ของพระเอก ให้มีการหยอดสัญลักษณ์เรื่องสี เช่น สีคู่ตรงข้ามซึ่งเป็นตัวแทนของผู้หญิงแต่ละคนในชีวิตของตัวละครเอก ให้มันเป็นคล้ายๆ Gimmick (ลูกเล่นที่เป็นจุดช่วยให้จำ) สำหรับคนดู ซึ่งตอนที่ดูเค้าอาจจะยังไม่ทันคิด แต่ดูไปซึกพักแล้วอาจจะเริ่มมองเห็นและเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวละครผ่านสีหรือรายละเอียดที่เห็นในเสื้อผ้าก็ได้ เป็นคล้ายๆกับที่ตอนเรียนละครครูของพี่ชอบพูดว่า องค์กรกอบเหล่านี้ในเสื้อผ้ามันต้องช่วยสร้าง Power of Suggestibility คือ ไม่ต้องมาเยอะ แค่อยอดเข้าไปนิดหนึ่งให้คนดูหยิบสิ่งที่เห็นเหล่านี้กลับไปคิด

11. มีแนวคิดที่เป็นคำจำกัดความแทนภาพที่อยากให้เกิดกับเครื่องแต่งกายใน รักเธอเสมอ ที่นักออกแบบน่าจะนำไปใช้สร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบไหมฮะ

- ละครการตา นำตื่นเต้น สีสันสดใส

สัมภาษณ์ ปานรัตน์ กริชชาญชัย

ผู้กำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง จ้าวโรค

เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 13.30 น.

สัมภาษณ์และเรียบเรียงโดย พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ

1. อีว คิดว่าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง มีความสำคัญในละครเวที อย่างไรและในด้านไหนบ้างครับ

- สำคัญมากค่ะ เพราะละครเวทีมีตัวช่วยในการเล่าเรื่องน้อย ไม่เหมือนหนังหรือละครทีวี เสื้อผ้าถือเป็นตัวหลักในการเล่าเรื่อง เล่านิสัยตัวละคร เล่ายุคสมัย เล่าบรรยากาศ เล่าได้แม้กระทั่งความรู้สึกซึ่งต่าง ๆ มากมาย โดยที่ไม่ต้องมีคำบรรยายใดๆ เป็นหนทางลัดเพื่อส่งสารให้ผู้ชมอย่างแนบเนียนที่สุดแล้ว ในส่วนของนักแสดง เราคิดว่าเสื้อผ้ามีผลต่อความเข้าใจตัวละครเลยทีเดียว สามารถสร้างความชัดเจนทางบุคลิกภาพ รสนิยม การแสดงออก มีหลายครั้งที่นักแสดงสามารถค้นพบรายละเอียดของตัวละครในวันที่ได้ซ้อมพร้อมเสื้อผ้า หากขาดเสื้อผ้าที่มาส่งเสริมละคร ละครเรื่องนั้นคงไม่สมบูรณ์แน่นอน ทั้งทางด้านการสื่อสาร เล่าเรื่อง และด้านศิลปะการแสดง

2. ในมุมมองของผู้กำกับการแสดง อีว คิดว่าสิ่งใดที่นักออกแบบเครื่องแต่งกาย ควรคำนึงถึง เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

- อันดับแรกน่าจะต้องคำนึงถึงสภาพต่างๆ ของเรื่องในละคร เช่นมันอยู่ยุคไหน ชนชั้น ฐานะ ฯลฯ และผู้กำกับจะนำเสนอออกมาแนวใด จากนั้นน่าจะเป็นการฟัง การคิดตามให้ได้ยินได้เห็นภาพในหัวของผู้กำกับค่ะ สร้างความเข้าใจให้ตรงกัน และต่อมาน่าจะเป็นเรื่องความเป็นไปได้ว่าสิ่งที่อยู่ในหัวเหล่านั้นมันนำมาปฏิบัติได้จริงไหม ซึ่งผู้กำกับมักจะคิดไม่ทัน ถ้าไม่ได้แล้วมีสิ่งแทนค่าใกล้เคียงหรือไม่ คือสามารถคิดนำเสนอไอเดียอื่นได้โดยยังอยู่ในไคร่ระดับชั้นของผู้กำกับ

3. แล้ว อีว คิดว่า ข้อมูลส่วนใด ที่สำหรับนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงแล้ว มีผลกับการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละคร บ้างครับ

- ภูมิหลังของตัวละคร มีผลมากค่ะ ต้องรู้/ศึกษาภูมิหลังดีๆ เลย เพราะมันส่งผลมาถึงตัวตน นิสัย รสนิยม ชุดความคิด และการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ความชอบ ไม่ชอบอะไร ชอบช้ำจากอะไรมา ผิงใจจากอะไรมา ทำไมตัวละครนี้ชอบใส่ชุดดำ ฯลฯ

- ลักษณะนิสัยของตัวละคร มีความสำคัญแน่นอนค่ะ เพราะนิสัยมีผลต่อบุคลิก การเลือก ความชอบ และรสนิยมอยู่แล้ว ถ้านิสัยเรียบร้อย หัวโบราณ ชอบอยู่กับบ้าน ก็คงแต่งตัวเรียบร้อยเบาๆ ไม่เหวือหวา

- ยุคสมัย มีผลที่แน่นอนและสำคัญมาก ๆ ด้วย เนื่องจากเสื้อผ้ามันมียุคของมัน มีการแบ่งเป็นสไตล์ต่างๆอย่างชัดเจน คนละยุคก็คนละสไตล์ คนยุคหนึ่งๆก็จะมีจุดร่วมอะไรบางอย่างเหมือนกัน ภาพลักษณ์คล้ายกัน แต่งตัวผิดยุคก็อาจทำให้ความเข้าใจเรื่องและตัวละครคลาดเคลื่อนได้

- วัฒนธรรมและสังคม ก็มีผลเช่นกันค่ะ เราว่ามันเป็นส่วนย่อยลงมาจากยุคสมัยและภูมิหลัง แต่ถือเป็นรายละเอียดที่หล่อหลอมคนคนหนึ่ง ส่งผลต่อนิสัย บุคลิก ความคิดด้วย ถึงมันแทรกอยู่เล็กๆแต่ปฏิเสธไม่ได้

4. ใน จ้าวโรค อีว การเปลี่ยนบริบทจากบทละครดั้งเดิมที่เป็นตะวันตก ที่เป็นบทละครฝรั่งเศส เรื่อง The Imaginary Invalid ของ Molière มาเป็นไทย รวมไปถึงการเปลี่ยนยุคสมัยให้เป็นละครรูปแบบไทยในสมัยรัชกาลที่ 6 มีผลให้เรื่องแต่งกายต้องปรับเปลี่ยนไป ในส่วนของนักออกแบบเสื้อผ้า อีว คิดว่าน่าจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในด้านใดเป็นส่วนแรก

- ในเรื่องนี้อีวเน้นเรื่องบรรยากาศและกลิ่นอายของสังคมไทยช่วงที่(คนไทยชอบ)เรียกว่า ยุคปริศนา (ของ ว. ฒ ประมวญมารค) ยุคสมัยไม่ได้ลงเป็น พ.ศ. ชัดเจน แต่จะเป็นการกะไว้กว้างๆ ว่าเป็นช่วงคนไทยเริ่มมีความเป็นตะวันตก แต่งตัวสวย เล่นเทนนิส เดินลีลาศ ไปสังสรรค์ตามสโมสร ฯลฯ จะเน้นเรื่องภาพคุ้นเคย ความสวยงามที่อยู่ในอุดมคติของคนไทย บรรยากาศทางสังคมช่วงนั้น

5. แล้วหน้าที่ที่เครื่องแต่งกายต้องการคำนึงถึงเป็นพิเศษ มีหรือไม่ คืออะไรครับ

- คือเรื่องนี้เน้น 'บรรยากาศพาไป' เมื่อเห็นเสื้อผ้าหน้าผมแล้วมันต้องพาไป 'ในฝัน' พาไปหายุค 'ปริศนา' ได้ทันที ชวนฝันได้ไปถึงอุดมคติอะไรบางอย่าง หรือแม้กระทั่งได้กลิ่นแห่งมวลดอกไม้เลยทีเดียว

6. มีตัวละครตัวไหนบ้างที่ต้องการให้เครื่องแต่งกายแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการอย่างชัดเจนบ้าง

- น่าจะเป็น 'ไอ้อ่วม' บ่าวของคุณหลวงที่คอยเจ้าก็เจ้าการเข้าไปจัดแจง ทำปวน คือเขาต้องเป็นทั้งบ่าว และต้องปลอมตัวเป็นชนชั้นสูงด้วยในตอนท้าย และด้วยสารของเรื่องที่ยากล้อเลียนชนชั้นสูง (comedy of manners) จึงอยากให้เสื้อผ้าตอนเป็นบ่าวกับตอนเป็นผู้ดีต่างกันอย่างสุดโต่งถึงขั้นประชดประชันเลย ให้เห็นว่าต่างกันมากๆ

7. ถ้าจะให้กำหนด keyword ของแนวทางการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับ จ้าวโรค ที่เครื่องแต่งกายจำเป็นจะต้องเล่าได้ และแสดงให้เห็นได้จำนวน 5 คำ น่าจะเป็นอะไรบ้าง

- ชวนฝัน / สวยอุดมคติ / คันทา / หวานหอมบ้างบางเวลา / ล้อเลียนอย่างเสียด

สัมภาษณ์ พันพัสสา รูปเทียน

ผู้กำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง The Odd Couple : Queer version

เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2558 เวลา 19.00 น.

สัมภาษณ์และเรียบเรียงโดย พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ

1. ในฐานะของผู้กำกับการแสดง ครูหนึ่ง คิดว่าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง มีความสำคัญในละครเวทีอย่างไร

- เครื่องแต่งกายในละครเวทีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก เพราะมันทำหน้าที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว สไตล์ คาแรคเตอร์ของตัวละคร

2. แล้วเมื่อต้องทำงานกับดีไซน์เนอร์ ครูหนึ่ง คิดว่าสิ่งใดที่ควรคำนึงถึงอย่างมาก เพื่อใช้ในการบวกรออกแบบ

- ที่จริงแล้ว นักออกแบบเครื่องแต่งกายควรคำนึงถึง design concept ที่ผู้กำกับและ designers ตกผลร่วมกัน ซึ่งจะว่าไปแล้ว design concept นี้ มันควรที่จะสะท้อนถึง theme ของเรื่อง และคิดว่ามันเป็นสิ่งที่จะทำให้เกิดความเป็นเอกภาพของงาน

3. แล้ว ครูหนึ่ง คิดว่ามีข้อมูลบ้างอะไรที่มีผลกับการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครผ่านเครื่องแต่งกาย

- ภูมิหลัง และลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมถึงยุคสมัยกับสังคมที่ตัวละครอาศัยอยู่ มีผลมากค่ะ คือ บรรดา given circumstances เหล่านี้เป็นข้อมูลเบื้องต้นที่จะทำให้ผู้ออกแบบมีความเข้าใจในบทและตัวละคร เพราะสิ่งสำคัญคือเมื่อผู้ออกแบบเข้าใจทัศนคติของตัวละคร และบริบททางสังคม ได้อย่างดีแล้ว ก็จะสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสมกับตัวละครนั้นภายใต้สิ่งที่ป็น design concept ได้อย่างเหมาะสม

4. ใน The odd couple ครูหนึ่ง คิดว่าการเปลี่ยนบริบทจากบทละครดั้งเดิมที่เป็นตะวันตกมาเป็นไทย รวมไปถึงการเปลี่ยนยุคสมัยให้เป็นปัจจุบัน มีผลให้เรื่องแต่งกายต้องปรับเปลี่ยนไป ในฐานะของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย ควรคำนึงถึงองค์ประกอบในด้านเป็นสำคัญ

- ตอนที่คิดจะปรับ The Odd Couple โดยมีการเปลี่ยนบริบทมาเป็นประเทศไทยในสมัยปัจจุบันนั้น คิดอยู่แล้วว่าเครื่องแต่งกายย่อมจะต้องปรับเปลี่ยนไปตามบริบทด้วย รวมไปถึงหมดทั้งในด้าน สังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และต้องออกแบบให้ตรงกับสไตล์ของเรื่อง คือมันจะต้องมีลักษณะของ comedy และที่สำคัญ เสื้อผ้าต้องผ่านการตีความตัวละครแต่ละตัวที่มีความแตกต่างกันมากให้ได้ อย่างเหมาะสม

5. แล้วในส่วนของการเปลี่ยนบริบทมาเป็นตัวละครชายรักเพศเดียวกันทั้งหมด ทำให้ต้องนึกถึงเครื่องแต่งกายอย่างไร ในด้านไหนบ้างครับ

- เครื่องแต่งกายมีความสำคัญมากในแง่นี้ค่ะ เพราะละคร comedy นั้น character ของตัวละครแต่ละตัวจะต้องชัด การเปลี่ยนตัวละครมาเป็นเพื่อนเกย์ทั้งหมดนั้น สิ่งที่ยากคือ จะสามารถสร้าง character เกย์ให้ออกมาแตกต่างกันได้ชัดเจนอย่างไร ซึ่งการออกแบบ costume ในเรื่องนี้ควรต้องสามารถสร้างความชัดเจนของ character ทั้งหมดออกมาได้อย่างลงตัว ตัวเองมีความเชื่อว่าเมื่อไฟเปิดขึ้นมาให้เห็นตัวละคร คนดูจะต้องเข้าใจภาพที่ ปรากฏอยู่ได้ทันที จึงจะถือว่าการเล่าเรื่องประสบความสำเร็จ และ costume ของเรื่องนี้เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้คนดูเข้าใจเรื่องราวและสถานการณ์ได้ในทันที

6. ใน The odd couple คิดว่าหน้าที่ที่เครื่องแต่งกายต้องการคำนึงถึงเป็นพิเศษ มีหรือไม่ คืออะไรบ้างครับ

- การสร้าง characters ของตัวละครให้แตกต่างกัน และการสร้างสไตล์ comedy ให้กับเรื่อง

7. มีตัวละครไหนบ้างไหมครับ ที่เครื่องแต่งกายต้องแสดงให้เห็นพัฒนาการให้เห็นได้อย่างชัดเจน

- ก็น่าจะเป็น เต๋อ กับ พล นะคะ เพราะตัวละครทั้ง 2 นี้ผ่านการเรียนรู้หลังจากใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน แต่ก็ได้แน่นมากค่ะ เพราะเส้นเรื่องไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงชัดเจนขนาดนั้น เขายังเป็นตัวของตัวเอง

8. ถ้าจะให้กำหนด keyword ของแนวทางการออกแบบเพื่อให้นักออกแบบใช้เพื่อเป็นแนวทางในการทำงานสำหรับ The odd couple ชัก 5 คำ น่าจะเป็นอะไรบ้างครับ

- GAY / สนุก / บ้า / middle class / ฮา

สัมภาษณ์ อัจจิมา ณ พัทลุง

ผู้กำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง The Chairs

เมื่อวันที่ 8 มีนาคม 2558 เวลา 17.30 น.

สัมภาษณ์และเรียบเรียงโดย พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ

1. อู๋ คิดว่าเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง มีความสำคัญในละครเวที อย่างไรบ้างครับ

Everything appearing on stage is significant, and the costumes is no doubt, a huge part of the visual and narrative composition of a performance. What we look at most of time, when we watch a performance are the performers, so what we are looking at all the time aware or unaware is what s/he is wearing, even when s/he is naked.

Together with the set, the costume create the world of the play. Designing costumes for a performance, requires a careful and conscious decision, as much as any the other aspects in the creative process. Sometimes a piece of costume is used to support an actor to get into the character he is working on faster. (X1) Sometimes a costumes is used to make some directorial decision.(Z2)

2. ในฐานะของผู้กำกับการแสดง อู๋ คิดว่าสิ่งใดที่นักออกแบบเครื่องแต่งกาย ควรคำนึงถึง ในการออกแบบเครื่องแต่งกายบ้างครับ

In my opinion, a costume designer is also a director in his/her own rights. Just his/her medium are primarily clothes. Apart from the artistic input, through research, and good knowledge and understanding of the play s/he is working on and its concept, which comes from a good communication with the director, it is very important in my opinion, that costume designer also considers function and practicality of the costume, for example, how the scene are developing and imagine how the characters' journey from one scene to the next, and if this will have an effect on what they wear. Costumes changes could influence directorial decision.

Costume design, as well as other design aspects has to serve what the performance needs, for example, for a movement based or dance theatre, performers will need to be able to move freely in their costumes.

Costume should never be designed purely for decorative purpose, as then it becomes merely accessories, and meaningless, therefore unnecessary.

3. อู๋ คิดว่า ข้อมูลจากองค์ประกอบเหล่านี้ มีผลกับการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละคร ผ่านเครื่องแต่งกาย หรือไม่ / อย่างไรบ้างครับ

All of these points below are the basics for pre design research materials for a designer, whether it be costumes or set. Just if we take a look at people walking on the street, we see different lives, different stories by looking at “what” they wear, “how” they wear it. It could then lead us to think about “why” they wear what they are wearing. And perhaps this also raise the questions of “when” and “where”. Perhaps this bring us closer to understand or relate to the lives if these people. What theatre performance does is to highlight these lives, and each life is unique, yet familiar, as it belongs to the visual culture we live in, in which clothes play very important part in constituting a sense of self, the identity. Working on these points below will support the designer’s initial research, and bring a him/her closer to an understanding of a character.

Background of a character tells us the basics, i.e. status, social class, economy, race, origin, etc. indentifying the background of a character helps to imagine “what” he wears.

Habits, characteristic, manner further specify “what” the character might choose to wear and “how” the character might wear his clothes. The same piece of garment might be worn differently by a reserved man from a laid back man.

Time or period in this case, indicate the “when” the character lives. This set the sense of time for the play and/or the scenes. So fashion is the key. As fashion changes through time, it becomes a historical reference to particular period in time, and “what” the character wears will take the audience back into the particular period in the past or into the future. This could by choice influence the decision to use particular style in the arts, ie. Realism, surrealism, pop arts, cabaret, etc, in the design to help indicating the period in time.

Culture and society where the characters lives in for me relates to the first points, the background of the character. The culture and society set a certain standard, a norm, and characteristics, unique and unified in each group, in effect, clothes are one simplest element used to set the standard and to serve the need to create and identify a sense of community, hence for example the creation of uniforms, national costumes, and religious garments. So, in order to make design decision for costumes for a play, the cultural and social backgrounds could also be an important element not to be ignored.

Seasons and climate could also be a big element, much more so in Western plays.

4. ถ้าจะให้กำหนด keyword ของแนวทางการออกแบบ (design) สำหรับ The Chairs ที่เครื่องแต่งกายจำเป็นจะต้องเล่าได้ และแสดงให้เห็นได้จำนวน 5 คำ น่าจะเป็นอะไรบ้างครับ (ยกตัวอย่างเช่น สนุกสนาน, colorful เป็นต้นครับ)

worn-out, everywoman, stagnant, of current time, can look like formal party and at the same time, something ones wear at home (So sorry, this is far more than 5 words, but they are 5 points)

5. คิดว่าในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง The Chairs สิ่งที่ต้องการให้คำนึงถึงเป็นพิเศษ มีหรือไม่คืออะไรครับ (เช่น สี รูปทรง รายละเอียด)

COLOUR We worked a lot with grey tone to represent old, mundane, and sense of boredom

DETAILS again the costumes has to look aged, as if they have been worn for 75 years

PRACTICALITY the costumes had to be easy to move in, as the actor and actress has to deal with a big amount of physical movement on stage

6. ในฐานะ ผู้กำกับการแสดง มีแนวคิดอย่างไรกับ ตัวละคร ตาแก่ / ยายแก่ ที่ต้องการเห็นผ่านเครื่องแต่งกาย

Ionesco, the playwright, was not at all specific about the place and time of the play, which was common in an absurd play from the era. I therefore had to make those choices and make sure those choice work within the frame that the author set, and the clues he provided within the text in order to set up the world of the play, in which these two characters are conditioned and subjected to. I decided that the play happened 75 year in the future, but the time had stopped inside the place at the current period for the old couple. I also wanted the couple to represent everyman and every woman in the society, not so specifically identified to put the emphasis on the invisible guest, which are all specifically and socially identified, so that wider range of people can relate to the lives of these two with big issue about belief and politics.

However, like Ionesco, I wanted to use the play to question arts and being an artist through The Old Man. So he is represented in some level as an artist and wear costumes that is a very worn out version of a formal oscar speech attire, ready to speak out his big “message” to the world.

The Old Woman is someone who does thing, as it is expected of her, and spends all her life suppressing her own needs and passion. So she can be represented as reserved, yet careless of her looks.

7. ในฐานะ ผู้กำกับการแสดง มีแนวคิดอย่างไรกับ ตัวละคร orator ที่ต้องการเห็นผ่านเครื่องแต่งกาย
 The orator in the play is an actor. For this version of the orator, I decided to use a clown, by inviting two existing star Clowns, who are both already very well recognized for playing “Clowns” amongst the Bangkok theatregoers. One was Thong Gluea from Baby Mime, and the other was Bandit Kaewanna who performed one of the Clown/Fools for Bfloor production of Daughters of King Lear earlier that year.

As all the invisible guests entering the place are people of indentifiable status in the society, I make this conscious choice to use the clown or “The Fool”, low/no status/outsider to be the one who comes in with the BIG message. Part of the reason is to use the concept to metaphorically reflect how comedy is the medium that appeal and attract to the Thais, whether it be on TV or in the theatre, and most time we use it to be able to be on the high, to forget real issues. However, I need to express here that both Clowns are very well respected artists/performers in Thailand, and how we build the scene for their performance in “The Chairs” was not at all for comic purpose. What I used was the notion of the “Clown”, or rather used in Thai term ตัวตลก as the symbol.

In terms of the costume, we follow what they were wearing for their own performances. Only I added a few conditions for the Clown to enter the scene after 75 years in the future. So the costume and his Clown had to be aged accordingly. In fact, his world is in parallel to The Old Man and The Old Woman, just the other condition was that he had been swimming outside for all these years before he found this place. So the Clown was also partly used in this case to symbolize the whole frustrating condition of the arts and the artist.

บทสัมภาษณ์ ธีรศักดิ์ พันสีทิวรกุล

ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง เหนือธรรมชาติ : Supernatural

เมื่อวันที่ 6 มีนาคม 2558 เวลา 16.15 น.

สัมภาษณ์และเรียบเรียงโดย พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ

1. ในฐานะของผู้กำกับการแสดง คิดว่า เสื้อผ้า หรือ เครื่องแต่งกายมีความสำคัญ หรือ จำเป็นต่อการแสดงอย่างไรบ้าง

- ภาพยนตร์มีลักษณะของการเป็นงานศิลปะที่มีความเฉพาะในเรื่องของเวลา คือ มันถูกนำเสนอในช่วงเวลาที่จำกัด องค์ประกอบต่างๆจึงจำเป็นต้องการบอกเล่าหรือการอธิบายเรื่องราวของผู้กำกับการแสดง ดังนั้นทุกอย่างที่ปรากฏรวมถึงเสื้อผ้า ก็เป็นส่วนประกอบสำคัญที่จะช่วยให้บอกเล่าสิ่งนั้นได้ โดยเฉพาะเสื้อผ้ามันเป็นสิ่งที่อยู่บนตัวนักแสดง แล้วก็อยู่บนจอานานมาก มันจึงมีหน้าที่ในการอธิบายตัวละคร คาแรกเตอร์ และ อารมณ์ของตัวละคร ว่ามันจะเป็นไปอย่างไร

2. แล้วคิดว่าเป็นการทำงานกับนักออกแบบเครื่องแต่งกาย คิดว่าอะไรเป็นสิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึง

- ในช่วงหลัง เราเริ่มสนใจในรายละเอียดของเครื่องแต่งกายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เช่น texture (พื้นผิว) สี รูปทรงของเสื้อผ้า เพราะเราคิดว่าหลายๆอย่างมีที่มาที่ไป สัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ บางอย่างก็นำมาเล่าได้ผ่านตัวละคร คือเราอาจจะไม่สามารถเล่าอะไรได้หมดผ่านสิ่งที่คนดูเห็น แต่รายละเอียดเหล่านี้มันสามารถทำให้คนที่สนใจไปหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อขยายเรื่องราวต่อได้ ข้อมูลเหล่านี้ เราจึงคิดว่ามันจำเป็นพอสมควร อย่างเรื่อง Background ของตัวละคร การที่ designer จะมองว่าเรื่องราวมันควรจะเล่าไปทางไหน การคำนึงถึงสีและการจัดวาง เช่นสีเสื้อผ้าที่จะอยู่ในฉาก ว่ามันจะเข้ากันหรือขัดกัน หรือมันจะบอกความหมายอะไรด้วย

3. คิดว่ารายละเอียดของแรงบันดาลใจในการออกแบบเสื้อผ้าของนักออกแบบมีความสำคัญในการสร้างภาพของเรื่องเล่าในการแสดงอย่างไร

- หลายๆ เรามาเขียนคอลัมน์ที่เกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบในนิตยสาร เรานึกถึงงานของ Trish Summerville ที่ทำ Hunger Games : Catching Fire เราพบว่าเค้ามีแรงบันดาลใจจากหลายอย่างมาก ทั้งประวัติศาสตร์ ศิลปะ และแฟชั่น แล้วก็นำมารวบรวมเป็น website แล้วในหนังเรื่องนี้ เธอก็ใช้เทคนิคในการสร้างรายละเอียดแบบ Laser cut ในชุดของนางเอก แต่ปรากฏว่าลายฉลุที่เราว่ามันน่าสนใจมากของ Laser cut ลาย Hounds tooth มันเล็กมากจนมองไม่เห็นในจอ ซึ่งน่าเสียดายมาก

ในขณะที่ในหนังของ Terry Gilliam เรื่อง The Zero Theorem มีลายแบบเดียวกันแต่ใหญ่กว่า น่าสนใจกว่า คือเรารู้สึกว่าลายแบบนี้เป็นตัวแทนของชนชั้น พวกไฮโซ แล้วมันก็เคยเป็นที่นิยมในอดีต สมัยช่วง 1950 ลายนี้มันเลยกลายเป็นมีความหมายเรื่องความเย่อหยิ่งที่มีความเชยอยู่ในปัจจุบัน แล้วหนังสองเรื่องนี้มีมันก็พูดถึงในสิ่งเดียวกัน พูดถึงประเด็นของความล้าหลังของสังคมอนาคตเหมือนกัน แต่พอมันไม่ได้ถูกนำมาใช้ให้เห็นใน Hunger Games : Catching Fire ประเด็นสัญลักษณ์มันก็เลยหายไป ไม่ได้เล่าอะไรเลย

4. แล้วในส่วน เนื้อหาธรรมชาติ : Supernatural ในฐานะผู้กำกับที่ต้องการทำหนังเรื่องนี้ ในฐานะของหนังวิทยาศาสตร์ มองเครื่องแต่งกายที่น่าจะปรากฏในเรื่องนี้อย่างไร

- คือ เรื่องมันเกิดจากการตีความว่าเรามองวิทยาศาสตร์แบบไทยๆ ในความเป็นแฟนตาซีของนิยายวิทยาศาสตร์หรือหนังวิทยาศาสตร์ ในช่วงหนึ่งมันมองโลกอนาคตผ่านความเป็นไปได้ของวิทยาศาสตร์ที่น่าจะเกิดขึ้นจริง ซึ่งนวัตกรรมที่เราเห็นในหนังจากจินตนาการบางครั้งเราก็เห็นความเป็นไปได้ในความเป็นจริง แต่ยุคนี้ เราว่าหนังวิทยาศาสตร์มันมีลักษณะของมุมมอง Dystopia คือมองถึงมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในสังคมแบบนั้น การล่มสลายของสังคมแบบนั้น แล้วเรารู้สึกว่าถ้าเราจะพูดถึงเรื่องวิทยาศาสตร์ภายใต้ความเชื่อแบบนี้ ในแบบไทยๆ มันจะเป็นอย่างไร มันเหมือนกับการสร้าง Alternative History หรือประวัติศาสตร์ทางเลือก หรือ การสร้างโลกในเงื่อนไทม์ไลน์ขึ้นมา แบบที่เรียก World Building ขึ้นมา แล้วดูว่าเงื่อนไทม์ที่เกิดขึ้น มันจะเป็นผลกระทบอย่างไรกับตัวละคร เช่น ถ้าเราอยู่ในโลกที่ขาดแคลนน้ำจะเป็นอย่างไร แต่ใน เนื้อหาธรรมชาติ คือ เราเห็นประเทศไทยที่ตกอยู่ภายใต้ความเชื่อแบบไสยศาสตร์ที่อยู่ภายใต้มุมมองของวิทยาศาสตร์ เครื่องแต่งกายมันเลยไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นวิทยาศาสตร์ หรือมีความเป็นเครื่องแต่งกายในอนาคตตามแบบที่มันควรจะเป็น เราอยากให้เห็นภาพการย้อนแย้งของอนาคต กับอดีตและความเป็นไทย อย่างสื่อความหมายในเรื่องที่เราอยากจะทำ

5. มีลักษณะเฉพาะของเครื่องแต่งกายที่อยากให้เห็น ทั้งด้านแนวคิดและภาพ ในตัวละครไหนเป็นพิเศษ อย่างไร

- เราคิดถึงตัวละครหุ่นยนต์ ว่าน่าที่จะใส่โสร่ง คือเรามองว่าโสร่งมีความร่วมอยู่ในวัฒนธรรมเอเชีย มีลวดลายที่มีลักษณะพิเศษ และมีความหมายบางอย่าง แล้วก็สามารถแสดงถึงประวัติศาสตร์ของการส่งทอดทางวัฒนธรรม รวมไปถึงการใช้เครื่องแต่งกายนี้เพื่อกำหนดสถานภาพทางสังคม และชนชั้นได้ด้วย คือ เรามองว่า โสร่ง เป็นของชาวบ้าน ชาวบ้านใส่เพราะเอื้อต่อการเคลื่อนไหวร่างกาย แต่พอเข้าสู่ช่วงหนึ่งที่มีการรื้อฟื้นวัฒนธรรม สร้างค่านิยมใหม่ เราก็สนับสนุนให้ใส่โสร่ง บางทีคนรวยก็เอาใส่เป็นแฟชั่น เราเลยชอบการย้อนแย้งทางวัฒนธรรมแบบนี้ แล้วโสร่งมันยังเกี่ยวข้องกับนัยทางเพศ

เพราะใส่ได้ทั้งชายหญิง สัมพันธ์กับมุมมอง ความเชื่อทางเพศ เช่น ไม่ให้ถอดผ้าถุง ซึ่ง เราถือว่า กระโปรงหรือเสื้อผ้าแบบนี้ ในยุคหนึ่งมันกลายเป็นเครื่องมือของการกดขี่ทางเพศ แสดงความคิดทางสังคมอย่างหนึ่ง เหมือนกับที่กระโปรงเป็นตัวแทนเพศหญิง แล้วพวกเฟมินิสต์ก็บอกว่าง่ายต่อการที่ผู้ชายจะถอดและมีเพศสัมพันธ์ด้วย มันเลยไม่ต่างจากโครงสร้างของตัวละครหุ่นยนต์ ที่เราเห็นว่ามันมีหน้าที่ในยานอวกาศในเรื่องนี้ ไม่ต่างจากการเป็น Sex toy หรือ Toy boy ของนักบินอวกาศในเรื่อง แล้วก็แสดงถึงชนชั้นของหุ่นยนต์รับใช้ตัวนี้ ที่อยู่ในระดับต่ำกว่านักบินอวกาศในเรื่องด้วย

6. สำหรับตัวนักบินอวกาศทั้ง 2 คน ผู้กำกับเสนอว่าต้องการให้เครื่องแต่งกายสามารถแสดงภาพของตัวละครอย่างไรบ้าง

- เราคิดว่าทั้ง 2 คน น่าจะใช้สีคล้ายๆกันแต่สลับกัน คือ ขาวกับครีม คือสำหรับเราเห็นสีขาวเป็นตัวแทนของศีลธรรม ความดีงาม แล้วมันก็ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความคิดความงามเสมอ ขณะเดียวกันเราก็มองว่าความเป็นมนุษย์คือไม่มีสี สำหรับนักบินอวกาศคนที่ 1 เรามองว่าเขาเป็นตัวแทนของคนที่มาจากชนชั้นสูงกว่าอีกคน ภูมิหลังของเขาเป็นนักการเมืองก่อนที่จะมาเป็นนักวิทยาศาสตร์ คือ เราเชื่อว่า คนเราเมื่อคิดหรือเชื่อในสิ่งไหน ก็จะแสดงออกมาผ่านเครื่องแต่งกายเพื่อทำให้เห็นสิ่งนั้น แล้วเราก็คิดไปถึงเสื้อ sweater ที่ดูง่าย ๆ คือ มันมีความเป็นมนุษย์ มันไม่ติดอยู่ในกรอบ เป็นแบบ Liberal คือเป็นนักบินอวกาศที่ไม่ต้องอยู่ในยูนิฟอร์ม แล้วที่เราคิดถึงรายละเอียดของรอยขาด รอยไหมในเสื้อ เพราะเรารู้สึกว่าตัวละครตัวนี้ มันไม่ได้ล้มความเป็นมนุษย์ มันมีความบกพร่องบางอย่างอยู่ มีร่องรอยบางอย่างที่ปรากฏให้เค้าได้ย้ำเตือนตัวเองว่าเขาไม่ใช่คนในชนชั้นที่เขาเป็นอยู่ แต่ในนักบินอวกาศคนที่ 2 ภูมิหลังของเขา คือ เป็นลูกชานา ผ่านการต่อสู้อย่างหนักและมีความทะเยอทะยานเพื่อได้มาเป็นนักบินอวกาศ เสื้อผ้าสำหรับเค้ามันเลยกลายเป็นการแสดงออกถึงความพยายามสร้างภาพลักษณ์ของตัวละคร เราเลยเห็นคนลักษณะแบบนี้ว่าเสื้อผ้ามันต้องเนี้ยบ พอสมควร เลิกใช้ของดี เสื้อมีรูปทรง มีดีไซน์ มีรายละเอียดมากกว่า แล้วก็ตัวละครที่มีระบบระเบียบในการแต่งกายตามชนบมากกว่า เช่น ต้องเอาเสื้อใส่ในกางเกง มีสายรัดที่เสื้อให้เรียบร้อย ซึ่งเสื้อผ้ามันสะท้อนถึงสิ่งเหล่านี้ในเรื่อง

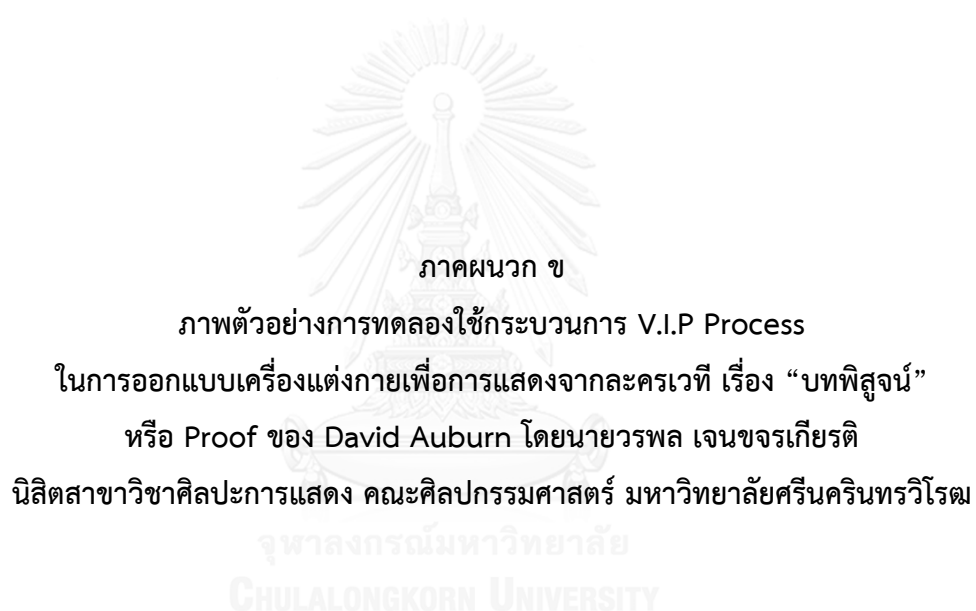
7. ถ้าผู้กำกับการแสดงจะมีคำจำกัดความให้กับนักออกแบบเพื่อนำไปใช้สำหรับออกแบบเครื่องแต่งกาย คิดว่าน่าจะเป็นอะไรบ้าง

- กำลังพัฒนา ในแง่ของการมองอนาคตที่ไม่ใช่เป็นเรื่องล้าหลัง แต่มันกำลังอยู่ในปัจจุบันที่เรา กำลังเป็นอยู่

- ความเป็นไทย ในแบบที่เรามองว่าสังคมกำลังเป็น ไม่ใช่ในแบบที่ชาติกำลังบอกเราอยู่

- ความเป็นมนุษย์ ที่ใกล้กับสิ่งที่มนุษย์เราเป็นในสังคมแบบนี้ ในตอนนี้จริงๆ
- Modern ในแบบที่ไม่ใช่ความเป็นไทยลายกนก แต่เป็นมุมมองทันสมัยแบบไทยๆ ที่น่าจะเป็น





ภาคผนวก ข

ภาพตัวอย่างการทดลองใช้กระบวนการ V.I.P Process

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจากละครเวที เรื่อง “บทพิสูจน์”

หรือ Proof ของ David Auburn โดยนายวรพล เจนขจรเกียรติ

นิสิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

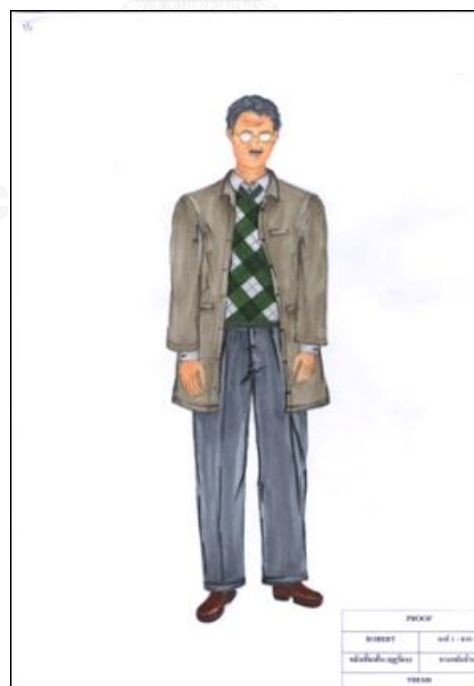
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพการพัฒนาผลงานตามกระบวนการ V.I.P. Process

ที่มา : นายวรพล เจนขจรเกียรติ



ภาพร่างเครื่องแต่งกายตัวละคร ศาสตราจารย์ Robert

ที่มา : นายวรพล เจนขจรเกียรติ



ภาพร่างเครื่องแต่งกายตัวละคร Catherine

ที่มา : นายวรพล เจนจรเกียรติ



ภาคผนวก ค

ภาพขั้นตอนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

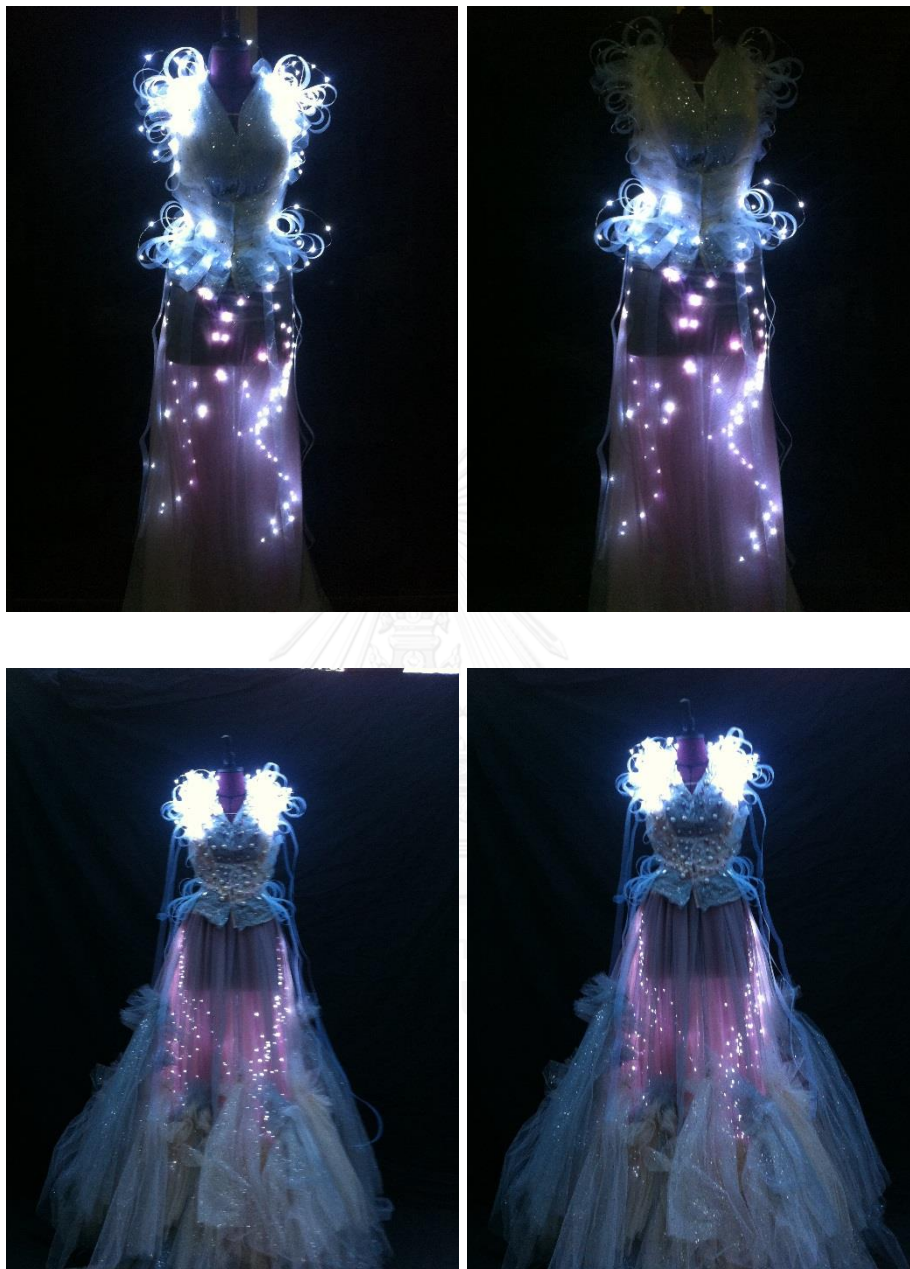
พระอภัยมณี



ภาพขั้นตอนการพัฒนาผลงานตัวละคร พระอภัยมณี

ที่มา : ผู้วิจัย

นางเงือก



ภาพขั้นตอนการพัฒนาผลงานตัวละคร นางเงือก
ที่มา : ผู้วิจัย

นางผีเสื้อสมุทร



ภาพขั้นตอนการพัฒนาผลงานตัวละคร นางผีเสื้อสมุทร

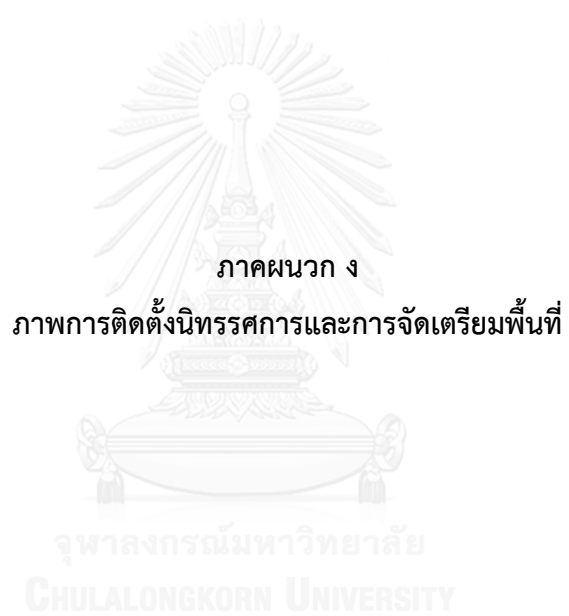
ที่มา : ผู้วิจัย

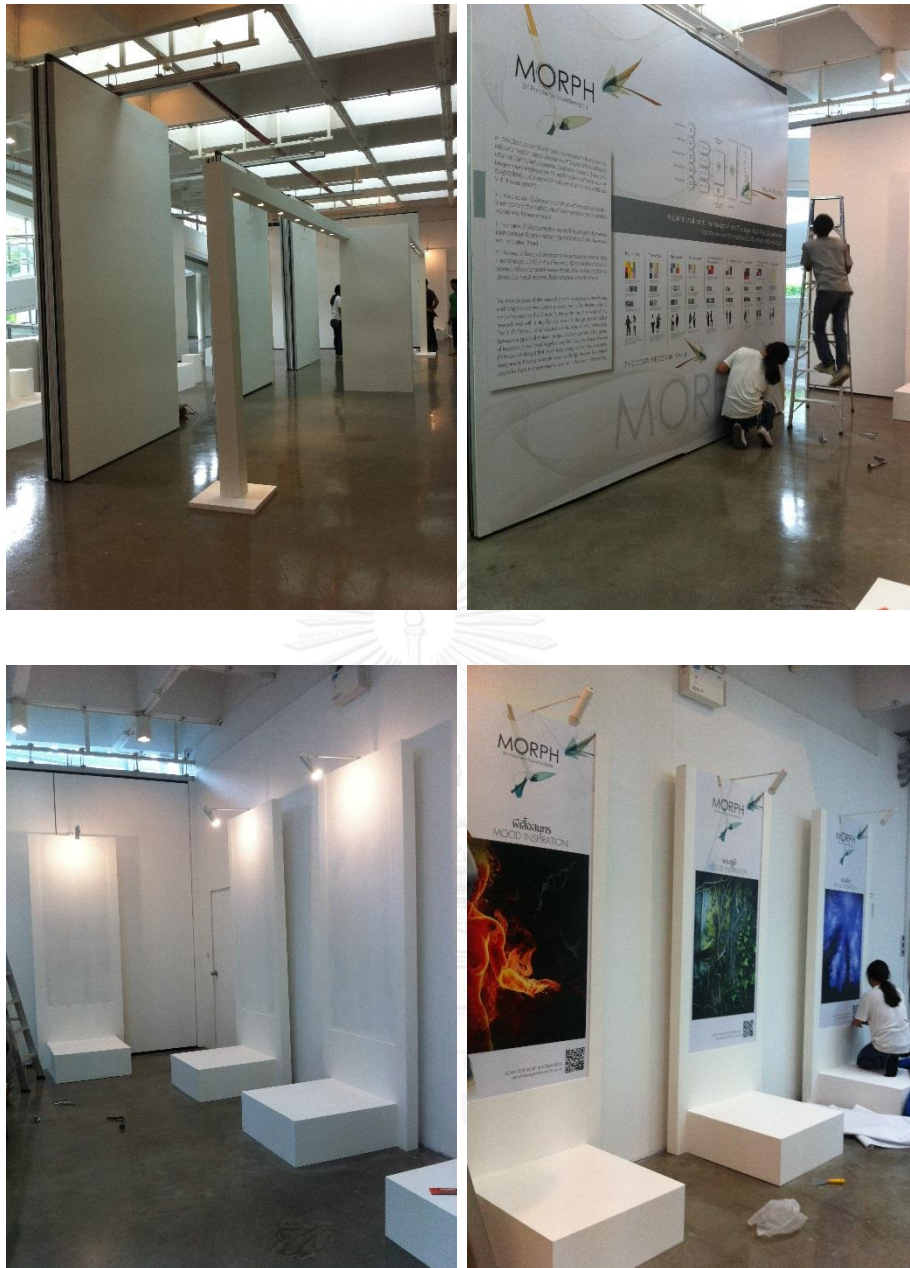
พระฤาษี



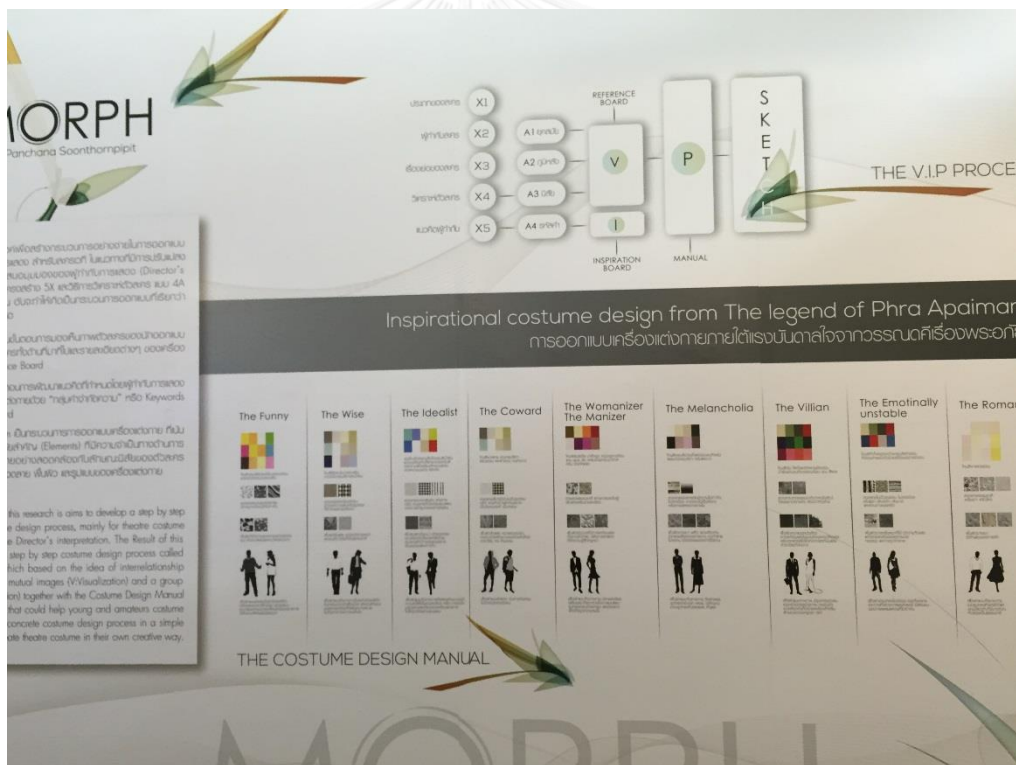
ภาพขั้นตอนการพัฒนาผลงานตัวละคร พระฤาษี

ที่มา : ผู้วิจัย



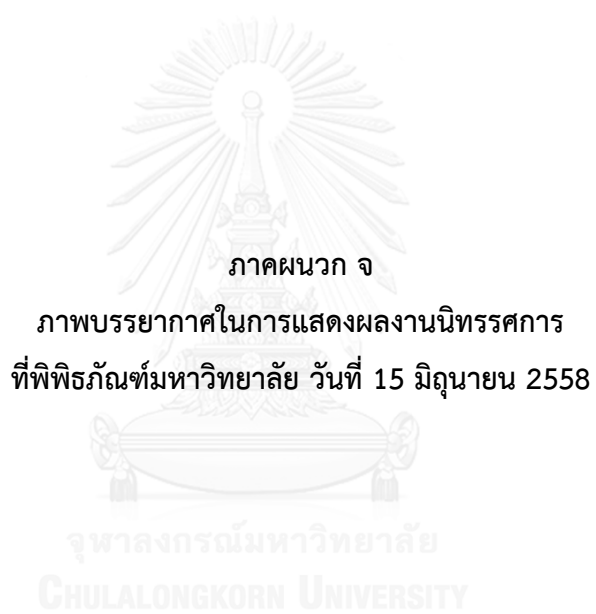


ภาพขั้นตอนการจัดเตรียมพื้นที่
 ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพขั้นตอนการติดตั้งนิทรรศการ

ที่มา : ผู้วิจัย





ภาพขั้นตอนการเตรียมผลงานก่อนแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพขั้นตอนการเตรียมผลงานก่อนแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพระหว่างการแสดงผลงานนิทรรศการ
ที่มา : ผู้วิจัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายพันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ เกิดเมื่อวันที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2515 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อปี พ.ศ. 2537 และระดับปริญญาโท หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อปี พ.ศ. 2550 และเริ่มทำงานในตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อปี พ.ศ. 2543 จนถึงปัจจุบัน

