การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ เรื่อง “บริดเจอร์ตัน วังวนรัก เกมไฮโซ”

The Creation of Costumes in the Historical Television Series “Bridgerton”.

จุฑารัตน์ การะเกตุ *
Jutarat Karakate *

วันที่รับบทความ 1 กรกฎาคม 2566
วันที่แก้ไขบทความ 28 กันยายน 2566
วันที่ตอบรับบทความ 10 ตุลาคม 2566

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่อง “การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์เรื่อง “บริดเจอร์ตัน วังวนรัก เกมไฮโซ” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย โดยใช้แนวคิดเทคนิคสแคมเบอร์ อันเป็นเครื่องมือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย การแทนที่ (S), การผสมผสาน (C), การปรับเอาสิ่งอื่นมาใช้ การปรับเปลี่ยน/ดัดแปลง (A), การปรับเปลี่ยน/ดัดแปลง (P), การประยุกต์ใช้ (P), การกำจัดหรือตัดออก (E), การเรียบเรียงใหม่หรือย้อนกลับ (R) ผลการศึกษาพบว่าการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายอิงละครประวัติศาสตร์เรื่องดังกล่าวประกอบด้วย 6 เทคนิค ได้แก่ (1) การผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายอดีตกับรูปลักษณ์สมัยใหม่ (2) ดัดแปลงภาพเงาของเสื้อผ้าด้วยเทคนิคงานออกแบบ ผ้าและการปัก (3) การใช้โทนสีของยุคสมัยใหม่แทนที่โทนสีเครื่องแต่งกายแบบยุคเก่า (4) ประยุกต์ ใช้แรงบันดาลใจสำหรับการกำหนดคุณลักษณะเฉพาะตัวละคร (5) การตัดทอนรูปลักษณ์ที่ล้าสมัยออก และ (6) การเรียบเรียงวิธีการแต่งกายใหม่หรือสลับขั้นตอนของการสวมใส่ นอกจากนี้ผลการศึกษายังแสดงให้เห็นว่าการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในละครอิงประวัติศาสตร์ต้องคำนึงถึงสุนทรียภาพของยุคสมัย รวมทั้งต้องผสมผสานแรงบันดาลใจ ใส่ความคิดสร้างสรรค์และระดมความคิดเห็นของทีมงาน ผลการศึกษาครั้งนี้ได้ขยายฐานความรู้ด้านการออกแบบและสามารถการประยุกต์ใช้เพื่อประกอบ ชาชีพด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานละครต่อไป

* คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
* Faculty of Communication Arts Siam University
E-mail : jutarat.kar@siam.edu *

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์ / การออกแบบเครื่องแต่งกาย / ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์

Abstract

This article, titleds, “The Creation of Costumes in the Historical Television Series “Bridgerton” tries to investigate costume production using The SCAMPER Technique, which is a tool for developing creativity. Consisting of Substitute (S), Combine (C) Adapt (A) Modify (M) Application (P) Eliminate (E) Rearrangement and Reverse (R). According to the research, the costume production in this series comprises of six techniques: 1) Combination of period clothing and a modern appearance 2) Adapt and modify clothing silhouettes using a variety of design techniques, fabrics, and embroidery 3) use of modern-era color palettes in place of traditional garment color palettes 4) Use inspiration to define character 5) Eliminate the out-of-date appearance 6) Changing the order in which you dress or wear Furthermore, the research suggests that clothing design in historical television dramas must consider era aesthetics. In addition, merging and aggregating team viewpoints must be considered. This subject also broadens design skills and can be applied to a job in costume design.

Keyword: Creation / Costume Design / Historical TV Dramas

ความเป็นมาและความสำคัญ

ละครโทรทัศน์เรื่อง “บริดเจอร์ตัน: วังวนรัก เกมไฮโซ” (Bridgerton) เป็นละครโทรทัศน์แนวโรแมนติกอิงประวัติศาสตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนวนิยายชุดบริดเจอร์ตันของจูเลีย ควินน์ (Julia Quinn) ปัจจุบันนวนิยายมีทั้งหมด 9 เล่ม โดยเล่มสุดท้ายเป็นการสรุปเรื่องราวของครอบครัวบริดเจอร์ตัน พร้อมกับเล่มพิเศษเสริมนำเสนอเรื่องราวแยก ซึ่งละครโทรทัศน์ “บริดเจอร์ตัน: วังวนรัก เกมไฮโซ” ออกอากาศผ่านเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) อำนวยการสร้างโดยโชนดาแลนด์ (Shondaland) และได้คริส แวน ดูเซน (Chris Van Dusen) มาเป็นผู้อำนวยการผลิตหลักและครีเอเตอร์ (showrunner/creator) เริ่มฉายฤดูกาลแรกเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2563 และฤดูกาลที่สอง เผยแพร่ในวันที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2565 ความนิยมทำให้มีการประกาศสร้างต่อในฤดูกาลที่สามและสี่

เนื้อเรื่องโดยสังเขปของละคร เรื่องราวเกิดขึ้นในโลกของสังคมชั้นสูงของลอนดอนในยุครีเจนซี่ (Regency Era) ในปีค.ศ.1811-1820 ที่เครื่องแต่งกายในสมัยนั้นนำเสนอเน้นความเรียบง่ายและการหวนกลับไปรับแรงบันดาลใจการแต่งกายมาจากศิลปะสมัยกรีกโรมัน สะท้อนภาพโลกยุคสมัยอันโอ่อ่า น่าหลงใหลที่เต็มไปด้วยกฎเกณฑ์ทางสังคมที่ซับซ้อน การแย่งชิงอำนาจและความรัก หัวใจสำคัญของเรื่อง คือ ครอบครัวบริดเจอร์ตัน (Bridgerton) ที่ทรงอิทธิพล ประกอบไปด้วย

พี่น้อง 8 คนที่ใกล้ชิดสนิทสนมกัน ได้แก่ แอนโทนี (Lord Anthony) เบเนดิกต์ (Benedict) คอลิน (Colin) แดฟนี (Daphne) เอโลอิส (Eloise) ฟรานเชสกา (Francesca) เกรกอรี (Gregory) และไฮยาซินธ์ (Hyacinth) โดยมีแม่หรือเลดี้ไวโอเล็ต (Lady Violet) แม่ม่ายเป็นต้นแบบในการวางตัวและให้คำแนะนำอย่างเหมาะสมให้แก่ลูกๆ ซึ่งในแต่ละฤดูกาลครอบครัวบริดเจอร์ตันต้องเผชิญกับเหตุการณ์ไม่คาดคิด การผจญภัยที่รายล้อมไปด้วยเพื่อนและคู่แข่ง

ในฤดูกาล 1 (Season 1) เป็นการนำเรื่องราวนวนิยายเล่มแรก “ดยุคในดวงใจ” มานำเสนอ เปิดเรื่องราวด้วยเสียงบรรยายในหนังสือพิมพ์ข่าวสังคมของเลดี้วิสเซิลดาวน์ (Lady Whistledown) ในช่วงฤดูออกงาน เดือนเมษายน ปีค.ศ.1813 เปรียบเทียบของสองครอบครัวระหว่างครอบครัวเฟเธอริงตัน (Featherington) และครอบครัวบริดเจอร์ตัน ว่าด้วยเรื่องราวของลูกสาวแสนสวยคนโตแห่งตระกูลนามว่า แดฟนี (Daphne) ในงานเปิดตัวสตรี (debutante of the season) แดฟนีได้รับแต่งตั้งเป็นผู้ที่หาที่เปรียบไม่ได้จากการคัดเลือกของพระราชินี (Queen Charlotte) และเป็นเพชรน้ำหนึ่งของฤดูกาลในหัวข้อข่าวสังคม ซึ่งทำให้แดฟนีถูกวางตัวให้เป็นหญิงสาวที่มีชายหมายปองมากที่สุด แตกต่างกับครอบครัวเฟเธอริงตันที่ต้องขับเคี่ยวลูกสาวทั้งสามคนและหลานสาวให้สามารถมีคู่ครองให้ได้ ท่ามกลางสมรภูมิของการจับคู่แต่งงาน ไซมอน บาสเซ็ต (Simon Basset) ดยุกแห่งเฮสติงส์ (Duke of Hastings) ต้องการรอดพ้นจากเงื้อมมือของเหล่ามารดานักล่าลูกเขยจึงวางแผนกับแดฟนี โดยหวังว่าแผนการในครั้งนี้จะช่วยดึงดูดหนุ่มโสดคุณสมบัติเหมาะสมให้หันมาสนใจแดฟนี ในขณะที่เขาก็จะได้รอดพ้นจากการจับคู่ในตลาดการแต่งงานอันแสนวุ่นวาย (the competitive marriage market) การเดิมพันของทั้งคู่ตกอยู่ในสายตาของพระราชินี แวดวงคนชั้นสูง และเลดี้วิสเซิลดาวน์ แต่ทั้งคู่ได้ช่วยเหลือและตกหลุมรักกัน ในท้ายที่สุดแดฟนีและไซมอนได้เรียนรู้เพื่อจะก้าวข้ามปมในวัยเยาว์และมาตรวัดคุณค่าของสังคม ส่วนเนื้อหาในฤดูกาลที่ 2 (Season 2) ดัดแปลงเนื้อหาจากเล่มที่สอง “ไวส์เคานต์ที่เฝ้ารอ” นำเสนอเรื่องช่วงในช่วงฤดูออกงานของเดือนเมษายน ปีค.ศ.1814 พี่ชายคนโตเจ้าเสน่ห์ของครอบครัวบริดเจอร์ตัน ผู้ที่หวงแหนสถานภาพชายโสดของตน แอนโทนี บริดเจอร์ตัน (Anthony) เขาได้พบกับเคท (Kate) และเอ็ดวิน่า (Edwina) จากตระกูลชาร์มา (Sharma) ที่เดินทางมาจากอินเดียเข้าร่วมฤดูกาลเปิดตัวที่ลอนดอน เมื่อเอ็ดวิน่าถูกเลือกให้เป็นเพชรน้ำหนึ่งของฤดูกาล แอนโทนีจึงตั้งใจจะแต่งงานกับเอ็ดวิน่า น้องสาวต่างมารดาของเคทโดยคัดจากหญิงสาวที่เขาเห็นว่าเหมาะสมที่สุด ในขณะที่แอนโทนีตามจีบเอ็ดวิน่า เคทกลับพยายามขัดขวาง เพราะเคทมองว่าแอนโทนี่เป็นเสือผู้หญิงและไม่เห็นด้วยกับการแต่งงานที่ไม่ได้มาจากความรัก เคทพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อคัดค้าน แต่ยิ่งกีดกันแอนโทนีเท่าไหร่ ทั้งคู่ก็ยิ่งใกล้ชิดกันและมีใจให้กันมากขึ้นเท่านั้น ท้ายที่สุดพวกเขาก็ต้องตัดสินใจเลือกระหว่างหน้าที่กับหัวใจของตนเอง

ละครโทรทัศน์ “บริดเจอร์ตัน: วังวนรัก เกมไฮโซ” เมื่อออกอากาศก็ได้รับความนิยมด้วยการนำเสนอความโรแมนติกในยุครีเจนซี ผสมผสานความงามทางด้านศิลปะ แฟชั่น วัฒนธรรมและกลิ่นอายในยุคปัจจุบัน ตั้งแต่องค์ประกอบการเล่าเรื่องที่สมัยใหม่ เนื้อเรื่องเต็มไปด้วยการหักมุม ดนตรีประกอบ ความใส่ใจในรายละเอียดของงานออกแบบอย่างเครื่องแต่งกายที่ประณีตและฉากที่สวยงาม รวมทั้งประเด็นของการเปิดกว้างทางเชื้อชาติเพราะประกอบด้วยตัวละครที่หลากหลาย

ให้แง่คิดและตั้งคำถามในเรื่องชนชั้นและเพศ ความหลากหลายดังที่กล่าวมานี้ช่วยให้การแสดงเข้าถึงผู้ชม ซึ่งหลังจากเผยแพร่ให้รับชมเพียงแค่สี่สัปดาห์ก็ได้สร้างความนิยมจนมีผู้ชมในเดือนแรกมากที่สุดถึง 82 ล้านครัวเรือน กลายเป็นละครชุดโทรทัศน์ที่มียอดจำนวนผู้ชมสูงสุดเป็นอันดับหนึ่งของเน็ตฟลิกซ์ ในฤดูกาล 1 (Season 1) ออกอากาศเปิดตัวในปี พ.ศ. 2563 จำนวน 8 ตอน ตอนที่ 1 เพชรน้ำหนึ่ง (Diamond of the First Water) ตอนที่ 2 ตระหนกแต่น่ายินดี (Shock and Delight) ตอนที่ 3 มารยาหญิง (Art of the Swoon) ตอนที่ 4 ปกป้องเกียรติยศ (An Affair of Honor) ตอนที่ 5 ฉันกับท่านดยุก (The Duke and I) ตอนที่ 6 สะบัด (Swish) ตอนที่ 7 คนละโลก (Oceans Apart) ตอนที่ 8 ฟ้าหลังฝน (After the Rain) โดยฤดูกาลกาลแรก (Season 1) นักออกแบบเครื่องแต่งกายและควบคุมการผลิตโดย เอลเลน มาราจนิค (Ellen Mirojnick)

ในฤดูกาล 2 (Season 2) ออกอากาศเปิดตัวในปี พ.ศ.2565 จำนวน 8 ตอน โดยตอนที่ 1 เจ้าชู้ตัวพ่อ (Capital R Rake) ตอนที่ 2 ลงสนาม (Off to the Races) ตอนที่ 3 ผึ้งกวนใจ (A Bee in Your Bonnet) ตอนที่ 4 ชัยชนะ (Victory) ตอนที่ 5 โชคชะตาเกินลิขิต (An Unthinkable Fate) ตอนที่ 6 ทางเลือก (The Choice) ตอนที่ 7 น้ำหนึ่งใจเดียว (Harmony) ตอนที่ 8 ไวเคานต์ที่รัก (The Viscount Who Loved Me) นักออกแบบเครื่องแต่งกายและควบคุมการผลิตโดยโซเฟีย คานาเล (Sophie Canale)

ทั้งนี้ นอกจากยอดความนิยมจากผู้ชมแล้ว ละครเรื่องนี้ได้รับการยกย่องให้เป็นหนึ่งในสิบรายการโทรทัศน์ยอดเยี่ยมแห่งปี พ.ศ. 2563 ของสถาบันภาพยนตร์อเมริกัน (The American Film Institute หรือ AFI Awards) และได้เสียงชื่นชมอย่างมากจากการกำกับการแสดง การแสดงของนักแสดง ส่วนด้านการผลิตและการออกแบบล้วนได้รับการนำเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลมากมาย อาทิ ในปี พ.ศ. 2564 ได้รับรางวัลชนะเลิศจาก รางวัลภาพ “Make-Up Artists and Hair Stylists Guild Awards, MTV Movie & TV Awards” รางวัล “Best Breakthrough Performance, Primetime Creative Arts Emmy Awards” สาขา “Outstanding Period and/or Character Hairstyling” และถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลในสาขา “Outstanding Period Costumes” และในปี พ.ศ. 2565 ได้รับรางวัลชนะเลิศ “Primetime Creative Arts Emmy Awards” สาขา Outstanding Period and/or Character Hairstyling รวมถึงถูกเสนอเข้าชิงสาขา Outstanding Period Costumes และรางวัลชนะเลิศ “Primetime Creative Arts Emmy Awards” สาขา Outstanding Period and/or Character Hairstyling” และเสนอชื่อเข้าชิง Outstanding Period Costumes ไม่เพียงเท่านั้นยังทำให้เกิดกระแสสไตล์การแต่งกายที่เรียกว่า “รีเจนซีคอร์ (regencycore trend)” และกลายเป็นแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายในแวดวงแฟชั่น

เมื่อผู้เขียนได้ศึกษาถึงแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายอิงประวัติศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ จึงได้ทราบทัศนะของนักวิชาการด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายอิงประวัติศาสตร์ในบทความออนไลน์ลงในเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ชื่อบทความ “From Half Corsets to Watch Fobs, ‘Bridgerton’ Costumes Embody Regency Glamour” ผู้เขียนโดยเจมี เบคแมน (2022) ที่กล่าวว่าถึงการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำหรับละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ว่า “เครื่องแต่งกายของรายการทีวีหรือภาพยนตร์ ในบางครั้งไม่ได้เรียกร้องให้มีความถูกต้องทางประวัติศาสตร์

100% เนื่องจากเป้าหมายไม่ใช่การสร้างเวลาและสถานที่อย่างเฉพาะเจาะจงเสมอไป แต่เพื่อการสร้างสรรค์จักรวาลใหม่ (A TV show or film's costumes may not call for 100% historical authenticity, because the goal isn't always to re-create a specific time and place, but rather to create a new universe.) รวมถึงข้อความวิเคราะห์ของนักประวัติศาสตร์แฟชั่น ไรซา เบรตาญา (Raissa Bretaña) ผู้ช่วยสอนวิชาประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายและแฟชั่นในภาพยนตร์ กล่าวว่า "ฉันคิดว่าไม่จำเป็นที่จะถูกต้อง (ทางประวัติศาสตร์) เสมอไป" (I don't necessarily think accurate is always right,) และ "ในกรณีของบริดเจอร์ตัน ฉันคิดว่าเน้นแค่ความแม่นยำนั้นผิด ผิดมาก... เพราะได้นำเสนอพรมแดนของจินตนาการทางประวัติศาสตร์ ที่ขณะยังคงเก็บรักษาจินตนาการไว้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ ยังเป็นเรื่องน่าทึ่งที่ได้เรียนรู้ว่าเครื่องแต่งกายยังมีรากฐานมาจากประวัติศาสตร์ และสื่อความหมายในโลกของบริดเจอร์ตันภายใต้เส้นสายความคิดนั้น" (In Bridgerton's case, I think accurate would be very, very wrong... It's a show that borders on historical fantasy, While still keeping that fantasy intact, it's also fascinating to learn about which of the show's costumes are rooted in historical accuracy, and what they signify in the world of Bridgerton. Below, a thread.)

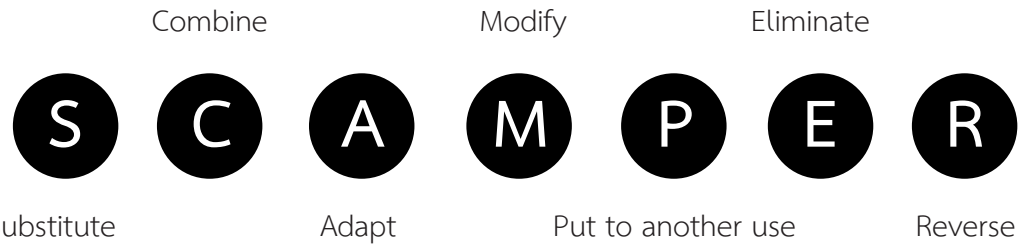
ดังนั้นแล้ว บทความวิชาการ เรื่อง "การสร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ ในกรณีศึกษา: บริดเจอร์ตัน วังวนรัก เกมไฮโซ" เป็นการศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ โดยค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร ตำราต่าง ๆ (Document Research) รวมถึงจากการรับชมละครโทรทัศน์เรื่อง "บริดเจอร์ตัน: วังวนรัก เกมไฮโซ" ผ่านบริการสตรีมมิงเน็ตฟลิกซ์ ฤดูกาล 2 ฤดูกาล (Season) จำนวนตอน 16 ตอน พร้อมกับนำเทคนิคการสร้างสรรค์มาวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกาย มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายเครื่องแต่งกายอิงประวัติศาสตร์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านงานออกแบบ ขยายฐานความรู้ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย หรือนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการประกอบวิชาชีพออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานละครต่อไป

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของการสร้างสรรค์

"ความคิดสร้างสรรค์" ในหนังสือความคิดสร้างสรรค์ (อารี รังสินันท์,2527) กล่าวถึงความหมายไว้ว่า "ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบ สิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการ ก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น"

กระบวนการคิดสร้างสรรค์มีหลากหลายวิธีการและเทคนิค หนึ่งในเทคนิคการคิดสร้างสรรค์และเป็นเครื่องมือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลิตภัณฑ์โดย “อเล็กซ์ ออสบอร์น” (Alex Osborn) คิดค้นขึ้นมา เรียกว่า เทคนิคสแคมเปอร์ (The SCAMPER technique) ซึ่งมีพื้นฐานมาจากแนวคิดว่า สิ่งใหม่ ๆ แท้จริงแล้วเป็นการดัดแปลงสิ่งเก่าที่มีอยู่รอบตัวเรา ทั้งนี้ จากบทความ SCAMPER เครื่องมือ/เทคนิคความคิดสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรม โดยศศิมา สุขสว่างและบทความ The SCAMPER Technique โดยโอลิเวียร์ เซอร์รัต (Olivier Serrat) กล่าวถึงเทคนิคสแคมเปอร์ (The SCAMPER technique) 7 วิธีการ ดังนี้ (1) S ย่อมาจาก Substitute หมายถึง การแทนที่ (replaced) เป็นการหาวิธีการหรือสิ่งที่จะมาทดแทนสิ่งเดิมที่มีอยู่หรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ (2) C ย่อมาจาก Combine หมายถึง การผสมผสานสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ออกมาให้เกิดสิ่งใหม่ หรือการรวมความคิดสร้างสรรค์สองอย่างเข้าด้วยกัน (3) A ย่อมาจาก Adapt หมายถึง การปรับเอาสิ่งอื่นมาใช้ การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างใหญ่ (4) M ย่อมาจาก Modify (Magnify and Minify) หมายถึง การปรับเปลี่ยน/ดัดแปลง (5) P ย่อมาจาก Put to another use หมายถึง การประยุกต์ใช้กับสิ่งอื่น ตั้งคำถามว่าสิ่งที่มีอยู่นั้นจะนำไปใช้กับสิ่งอื่นได้หรือไม่ (6) E ย่อมาจาก Eliminate หมายถึง การกำจัดหรือตัดออก ตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกเพื่อปรับปรุง และ (7) R ย่อมาจาก Reverse หมายถึง การเรียบเรียงใหม่หรือย้อนกลับ การจัดเรียงใหม่เพื่อตรวจสอบเพื่อแก้ไขปัญหาหรือสร้างสิ่งใหม่ตามรูปภาพที่ 1 แผนภาพเทคนิคสแคมเปอร์ของอเล็กซ์ ออสบอร์น โดยผู้ศึกษานำเทคนิคสแคมเปอร์มาวิเคราะห์ผลงาน เพื่อศึกษาแนวทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative Process) นำมาสู่การประยุกต์การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อรังสรรค์ผลงานให้มีความหลากหลาย



รูปภาพที่ 1 แผนภาพเทคนิคสแคมเปอร์ของอเล็กซ์ ออสบอร์น

แนวคิดเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายละคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีความสำคัญมากในการสร้างโลกของละคร ทั้งนี้ ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2557) ได้เสนอแนวคิดศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่ไว้ว่า เครื่องแต่งกายละครควรให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร สีสัน บรรยากาศ ธรรมชาติ และรูปแบบของละคร และสำหรับองค์ประกอบของภาพรวมบนเวทีทั้งหมด เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่นักแสดงให้ความสำคัญมากที่สุด ในการสร้างให้ตัวละครมีชีวิตขึ้นมาโลดแล่นบนเวทีนักแสดง ซึ่งหากละครเป็นการเลียนแบบชีวิตจริง เครื่องแต่งกายก็ต้องเป็นแบบเดียวกับเครื่องแต่งกายที่เราสวมใส่อยู่ทุกวัน เพราะต้องการให้ละครมีความสมจริงมากที่สุด การออกแบบและการผลิต

จึงต้องใช้วัสดุและโครงสร้างในการผลิตให้เหมือนกับสมัยนั้นจริง ๆ เพื่อสร้างความเชื่อให้กับคนดู และโดยเฉพาะนักแสดง ทั้งนี้แล้วเครื่องแต่งกายละครจึงมีความสำคัญและบทบาทหน้าที่ในการสร้างตัวละครทุกตัวในบทละครให้ปรากฏขึ้นจริงบนเวที สร้างความเชื่อในละครและทำหน้าที่เป็นผู้นำสารของละครให้ชัดเจน จึงมีความสำคัญและบทบาทที่ส่งผลถึงละครโดยรวมดังนี้ กำหนดบรรยากาศและรูปแบบของละคร ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก (mood and tone) แสดงเวลาและสถานที่ (time and place) ส่วนเสริมให้ภาพเด่นชัดตามทิศทางของละคร (direction of a play) บ่งบอกถึงสังคมและชนชั้น บ่งบอกลักษณะของสังคมและวิถีชีวิต วัฒนธรรม ศาสนา และความเป็นอยู่ของผู้คน บ่งบอกสถานภาพในสังคม สะท้อนให้คนดูรับรู้ถึงอาชีพ ตำแหน่ง เพศ ฐานะ และสถานภาพของตัวละคร และสร้างจุดเด่น เครื่องแต่งกายดึงดูดสายตาของคนดู สร้างจุดเด่นและสร้างความมั่นใจให้กับนักแสดง แสดงความสัมพันธ์ เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของคนในสังคม ผู้คนในสังคมแต่งกายตามสภาพแวดล้อมและค่านิยม แสดงพัฒนาการของตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง เครื่องแต่งกายสามารถสร้างรูปร่างใหม่ให้กับนักแสดง และมีผลต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึงสร้างภาพที่สวยงามบนเวที โดยสามารถจำแนกเครื่องแต่งกายละครตามแนวทางการนำเสนอ ได้ดังนี้

1. เครื่องแต่งกายแบบย้อนยุค หรือเครื่องแต่งกายตามแบบประวัติศาสตร์ (Period costume) เครื่องแต่งกายที่ผลิตขึ้นเลียนแบบเครื่องแต่งกายในอดีต มุ่งเน้นที่การสร้างรูปทรง การตกแต่ง การเลือกวัสดุ และเครื่องประดับให้มีความสมจริงตามยุคสมัยนั้น ๆ มากที่สุด รวมถึงวิธีการสวมใส่และการใช้ตามบริบททางสังคม

2. เครื่องแต่งกายแบบสมัยใหม่ (Modern costume) หมายถึง เครื่องแต่งกายที่เป็นแบบเดียวกับที่ใช้กันอยู่ในสมัยปัจจุบัน มาจากการวิเคราะห์บทและตีความตัวละครอย่างลึกซึ้ง เป็นหลักสำคัญ เพื่อสะท้อนและส่งเสริมความเป็นตัวละครเหล่านั้นอย่างเด่นชัดมากขึ้น สร้างความเชื่อและความสมจริงให้แก่คนดู

3. เครื่องแต่งกายตามจินตนาการ (Fantasy costume) เครื่องแต่งกายที่ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นเองจากจินตนาการ เพื่อให้เป็นไปตามวิเคราะห์ตีความละครนั้น ๆ

ดังนั้น งานออกแบบที่ดีเครื่องแต่งกาย คือ งานที่ตอบสนองความต้องการของละคร สิ่งสำคัญของงานออกแบบ คือ การแสดงออกทางความคิดผ่านภาพที่ปรากฏบนเวที ผู้ออกแบบมีหน้าที่ทำให้ความคิดเหล่านั้นเกิดขึ้นจริงบนเวที เพื่อสื่อสารกับคนดูให้สำเร็จ

แนวคิดเรื่องละครโทรทัศน์และประเภทของละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์ คือ ความบันเทิงแบบบันเทิงคดี (Fiction) ซึ่งมีรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวหลายรูปแบบด้วยกัน โดยอาจจะเป็นเรื่องราวที่นำเสนอเป็นเรื่องแต่งขึ้นตามจินตนาการของผู้ประพันธ์และผู้เขียนบท ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องเป็นเรื่องจริง ละครโทรทัศน์อาจเป็นเรื่องจริงที่ดัดแปลงให้เหมาะสมกับการเป็นบทละคร หรือ ละครโทรทัศน์อาจนำเค้าโครงความจริงบางส่วนมาขยายแต่งเติม โดยประเภทของละครโทรทัศน์สามารถแบ่งได้หลายประเภท เช่น การจำแนกตามรูปแบบการออกอากาศ จำแนกตามการนำเสนอเรื่องราว โดยแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังนี้

ละครโทรทัศน์แบ่งตามรูปแบบการออกอากาศ (Format) จะพิจารณาจากลักษณะความยาวและความต่อเนื่องในการออกอากาศ โดยสามารถจำแนก ได้เป็น 1) ละครเรื่องยาว (TV Serial) ออกอากาศอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกสัปดาห์ 2) ละครสั้นที่สรุปเรื่องราวจบในตอน (TV Series) โดยจะออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ จะมีเนื้อหาหลักเป็นไปในแนวเดียวกัน 3) ละครขนาดสั้น (Miniseries) โดยจะเป็นละครที่มีความยาวประมาณ 2-8 ตอน ออกอากาศสัปดาห์ละ 1 ครั้ง หรือออกอากาศต่อเนื่องกันไปทุกวันจนจบ 4) ละครสั้นจบในตอน (Anthology Series) โดยเนื้อหาของละครประเภทนี้จะอยู่ภายใต้แนวเรื่องเดียวกัน แต่การดำเนินเรื่องราวในแต่ละตอนจะไม่มีความเกี่ยวเนื่องกัน นักแสดงอาจจะเป็นชุดเดียวกันหรือไม่ใช่ชุดเดียวกันก็ได้

ละครโทรทัศน์แบ่งตามเนื้อหาของเรื่อง (Genre) การจำแนกประเภทของละครโทรทัศน์ตามเนื้อเนื้อหาของเรื่อง (Genre) จะพิจารณาจากเนื้อหาของละคร จากการค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ ของหนังสือ ขององอาจ สิงห์ลำพอง และงานวิจัยของ พัฒนาการและสุนทรียทัศน์ในการสร้างสรรค์บทละครในโทรทัศน์ไทยของสรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์ สามารถสรุปแนวเรื่องหรือเนื้อหาของละครโทรทัศน์ ได้ดังนี้

• ละครชีวิต (Drama) มีเนื้อหาการต่อสู้ชีวิตของตัวละครเอกอย่างเป็นเหตุเป็นผล

• ละครเริงรมย์หรือละครเมโลดรามา (Melodrama or soap opera) สร้างความบันเทิงเริงรมย์แก่ชีวิต ด้วยการผูกเรื่องให้ดำเนินไปอย่างสนุกสนาน

• ละครตลก (Comedy) เป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวชีวิตผู้คนด้วยมุมมองที่ตลกขบขัน โดยมีทั้งละครตลกรักเบาสมอง (Romantic Comedy) และละครตลกสถานการณ์ (Situation Comedy) หรือละครซิทคอม (Sitcom)

• ละครการต่อสู้/ละครบู๊ (Action) ที่เน้นฉากต่อสู้ระหว่างตัวเอกและตัวร้าย

• ละครผี (Supernatural/ Mystery) เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราวชวนตื้นเต้นสยองขวัญเกี่ยวข้องกับภูติผี ปีศาจวิญญาณ เวทย์มนตร์ ความลึกลับ ความน่าสะพรึงกลัว

• ละครตื่นเต้นผจญภัย/ละครผจญภัย (Adventure) ละครที่นำเสนอเรื่องราวการผจญภัยในดินแดนต่าง ๆ

• ละครลึกลับสยองขวัญ (Horror) เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปมปัญหาปมปริศนา

• ละครฆาตกรรม (Thriller) เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฆาตกรรมอันเกิดขึ้นจากการวางแผน หรือการฆ่าเพื่อล้างแค้น

• ละครสืบสวนสอบสวน (Suspense) เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสืบสวนที่หาบุคคลที่อยู่เบื้องหลังการกระทำที่ผิดกฎหมาย

• ละครย้อนยุค หรือที่เรียกว่าละคร “ละครพีเรียด” (Period drama) เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราว หรือฉาก (setting) ที่เกิดขึ้นในอดีต

• ละครอิงประวัติศาสตร์ (Historical) เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราวในประวัติศาสตร์พงศาวดาร มีตัวละคร เป็นบุคคลที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์

• ละครอิงนิยาย (Romance) เป็นเรื่องราวที่มนุษย์ใฝ่ฝันจะได้พบมากกว่าที่จะได้พบจริงๆ ในชีวิตประจำวัน 13) ละครแฟนตาซีหรือละครแนวจินตนาการ (Fantasy) เป็นละครที่มีเค้าโครงเรื่องหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องเหนือจริงยอมรับสภาวะเหนือจริง และเวทมนตร์ต่าง ๆ เหมือนเป็นเรื่องปกติ หรือละครแนวเพ้อฝันมหัศจรรย์เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความมหัศจรรย์ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น แฟนตาซีวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) 14) ละครพื้นบ้าน (Folktale) หรือที่นิยมเรียกว่า “ละครจักร ๆ วงศ์ ๆ” เป็นละครที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับนิทานพื้นบ้าน เทพนิยาย เรื่องปรัมปรา เรื่องเล่าในสังคม 15) ละครเพลง (musical) เป็นรูปแบบของละครที่นำดนตรี เพลง คำพูด และการเต้นรำรวมเข้าด้วยกัน การแสดงอารมณ์รวมไปถึงการดำเนินเรื่องราวที่บอกเล่าผ่านละครโดยใช้คำพูด ดนตรี การเคลื่อนไหวและเทคนิคต่าง ๆ ให้เกิดความบันเทิง

ละครโทรทัศน์เรื่อง “บริดเจอร์ตัน: วังวนรัก เกมไฮโซ” (Bridgerton) เป็นรูปแบบละครโทรทัศน์เรื่องยาว (TV Serial) และหากแบ่งตามเนื้อหาของเรื่อง (Genre) จะเป็นละครแนวอิงประวัติศาสตร์ (Historical) โดยใช้บริบทของเรื่องราวหรือฉาก (setting) ที่เกิดขึ้นในช่วงยุครีเจนซี (Regency Era) ราวปี ค.ศ. 1811-1820

วิธีการออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายอิงประวัติศาสตร์

1. การผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายอดีตกับรูปลักษณ์สมัยใหม่

จากบทสัมภาษณ์ เอลเลน มาราจนิค (Ellen Mirojnick) นักออกแบบเครื่องแต่งกายได้กล่าวถึงกระบวนการผลิตผลงาน โดยเริ่มจากการศึกษาเครื่องแต่งกายตามประวัติศาสตร์ในยุคสมัยรีเจนซีตามบทประพันธ์ (ค.ศ. 1813-1814) ในมุมมองการออกแบบเครื่องแต่งกายของ “บริดเจอร์ตัน” ซึ่งเป็นเรื่องราวดัดแปลงที่มีจินตนาการมาจากยุคสมัย ไม่ใช่เรื่องจริงจะมีอิสระและเปิดกว้างในการสร้างสรรค์ได้มากกว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง หรือบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริง ตามที่เอลเลนให้สัมภาษณ์ลงในบทความออนไลน์ In conversation with Ellen Mirojnick, Bridgerton’s Costume Designer โดยผู้เขียนบทความ คอนนี่ สเลเตอร์ (Connie Slater) กล่าวถึงว่า “มันคือความรู้สึกของการปรับเปลี่ยนและสร้างภาพลวงตาของยุคสมัยนั้น สิ่งต่าง ๆ ในการแสดง แท้ที่จริงแล้วมาจากมีพื้นฐานมาจากการวิจัยที่หนักแน่น แสดงรากฐานในยุครีเจนซี่ และมาจากการตีความตามบริบทเพื่อสร้างข้อความที่ยอดเยี่ยมของคริส แวน ดูเซน (ผู้อำนวยการผลิต) และเพื่อทำให้บริดเจอร์ตันมีชีวิตชีวาขึ้น และบทสัมภาษณ์ยังกล่าวอีกว่า เรื่องราวในนวนิยายได้รับการดัดแปลง จึงมีทั้งเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง (Telling a real story) และส่วนที่ดัดแปลงสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นตามช่วงเวลา ดังนั้นแล้วจึงเป็นภาพสะท้อนยุคสมัย (a reflection of the period of time) แต่ไม่ใช่การทำซ้ำ/การลอกสำเนา (duplication) หรือเน้นความถูกต้องทางประวัติศาสตร์เท่านั้น และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การที่ทีมงานมีความเห็นตรงกัน (we all knew what page we were on) ราวกับว่าทุกคนอยู่ในหน้าเดียวกัน (being on the same page) ทำงานสอดคล้องและไปด้วยกัน

ดังนั้นแล้ว เครื่องแต่งกายของบริดเจอร์ตัน จึงไม่ใช่การนำเสนอนำเสนอภาพอดีตอย่างแม่นยำ แต่มาจากกระบวนการวิจัยเครื่องแต่งกายและการตีความ โดยมีเป้าหมายหลักในสร้างภาพโลก

บริดเจอร์ตันที่มีชีวิตชีวา ซึ่งแนวคิดนี้ก็สอดคล้องกับผู้อำนวยการผลิตที่ไม่ต้องเสื้อผ้าตามแบบประวัติศาสตร์ (re-create) หรือเป็นหนังสือเรียนทางประวัติศาสตร์ แต่ต้องการนำข้อมูลทางประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายทั้งชายหญิงมาเป็นต้นแบบในสร้างสรรค์มากกว่า โดยสิ่งที่ยึดเป็นแกนหลัก คือ “โครงร่างเงาเครื่องแต่งกาย” หรือที่เรียกว่า “ภาพซิลลูเอท” (silhouette) และเก็บเครื่องประดับสำคัญบางอย่างไว้ เช่น ถุงมือ (Gloves) และพัด (Fans) ที่สะท้อนถึงมารยาท บรรทัดฐานทางสังคม รวมถึงเป็นเครื่องมือในการส่งข้อความที่ละเอียดอ่อนของสตรีในยุคสมัยนั้นเอาไว้

เมื่อศึกษาเครื่องแต่งกายตามยุคสมัย จากการค้นคว้าข้อมูลทั้งจากภาพวาด และรวบรวมรายละเอียดของเสื้อผ้าเพื่อมองหาวิธีการแต่งกายและการตกแต่งเสื้อผ้าที่ทันสมัย (modern-day fashion) รวมถึงการค้นหาแรงบันดาลใจจากแหล่งต่าง ๆ อาทิ นิทรรศการศิลปะ Christian Dior: Designer of Dreams ที่ลอนดอน (Victoria & Albert Museum) พบเทคนิคของเสื้อผ้าจากดิออร์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1947 จนถึงปัจจุบัน นักออกแบบเลือกปรับเปลี่ยนโทนสีและเนื้อผ้า (color palette and the fabrications) โดยใช้โทนสีเครื่องแต่งกายในช่วงยุคสมัย 1950s และ 1960s จากนั้นผู้ออกแบบค้นคว้าและสร้างหนังสือภาพ (the look book) เป็นกระบวนการดำเนินที่เรียกได้ว่า “การวิจัย” เครื่องแต่งกาย และผู้ออกแบบได้คัดเลือกภาพเครื่องแต่งกายที่เชื่อมโยงกันตั้งแต่อดีตจนถึงยุคปัจจุบัน(modern approaches) มาเชื่อมโยงกัน กระบวนการนี้ทำให้เกิดส่วนผสมระหว่างเครื่องแต่งกายอดีตกับรูปลักษณ์สมัยใหม่ สอดคล้องคำบรรยายเครื่องแต่งกายเรื่องนี้ที่ถูกกล่าวถึงว่า “Regency with a twist.” ตัวอย่างประกอบ รูปภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพเครื่องแต่งกาย (Look book) ละครโทรทัศน์เรื่อง “บริดเจอร์ตัน: วังวนรัก เกมไฮโซ ที่ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้วางไว้เพื่อการดำเนินงานในขั้นต่อไป

2. ดัดแปลงภาพเงาของเสื้อผ้าด้วยเทคนิคงานออกแบบ เนื้อผ้า และการปัก

โครงร่างของเสื้อผ้าในยุครีเจนซีที่เรียกว่า “ทรงเอ็มไพร์ไลน์” (classic empire silhouette) คือสิ่งที่นักออกแบบยังคงรักษาไว้ แต่เลือกดัดแปลง (modify) ด้วยเนื้อผ้าที่ทันสมัย เลือกใช้ผ้าออร์แกนซ่า (organza) ผ้าออร์แกนดี้ (organdy) ผ้าไหม (Silk) หรือผ้าโปร่ง (tulle) และผ้าพิมพ์ลาย ทดแทนการใช้ผ้ามัสลินย้อมสีที่ตรงตามยุคสมัย พร้อมกับดัดแปลงให้มีซับซ้อน เช่น การจับจีบ



รูปภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพเครื่องแต่งกาย (Lookbook)
ละครโทรทัศน์เรื่อง “บริดเจอร์ตัน: วังวนรัก เกมไฮโซ”



รูปภาพที่ 3 ภาพซ้ายมือแสดงจานสี (Color palette)ของละคร
และภาพขวามือแสดงเทคนิคการตกแต่งเครื่องแต่งกาย

เดรปผ้า การซ้อนทับหรือสร้างเลเยอร์ (layer) ด้วยผ้าหลายชั้น ทำให้เครื่องแต่งกายดูทันสมัยมากขึ้นเพื่อสร้างรูปทรงใหม่ (shape/volume) ที่แปลกตาจากเดิม รวมถึงการตกแต่งเครื่องแต่งกายด้วยวิธีการสมัยใหม่ โดยรับแรงบันดาลใจจากห้องเสื้อชั้นสูง (Haute Couture) ดังที่เอลเลนให้สัมภาษณ์กับนิตยสาร Harper's BAZAAR ไว้ว่า ฉบับออนไลน์เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม ค.ศ.2020 กล่าวถึงขั้นตอนของการดัดแปลงโครงร่างชุดในยุครีเจนซี เพื่อสร้างความรู้สึกสมัยใหม่ สร้างอารมณ์ทะเยอทะยาน ความน่าสนใจ และเสริมสร้างจินตนาการ

> (overlay the look of the Regency era with a bit of a modern sensibility, make it aspirational, intriguing, and with... a layer that would actually be very imaginative.) อาทิ ฉากงานบอล (The Trowbridge ball scenes)

เสื้อผ้าแดฟนีเติมสีดำลงในชุดพื้นสีชมพูอ่อน ตกแต่งดอกไม้ที่ตัดด้วยเลเซอร์ซึ่งเป็นเทคนิคใหม่ ผ้าสีดำมาคลุมตรงคอเสื้อให้อารมณ์แบบชาเนล แสดงถึงอิทธิพลเครื่องแต่งกายสมัยใหม่ที่นำมาดัดแปลงเข้าโครงชุดดั้งเดิม

นอกจากนี้ยังมีการปักลวดลายและปักประดับที่นำมาเสริมภาพความร่วมสมัย และใช้สื่อสารถึงความแตกต่างระหว่างสองตระกูล เสื้อผ้าของครอบครัวบริดเจอร์ตันเลือกใช้การปักประดับลวดลายด้วยดิ้น ไหม พลอย ไข่มุก ลูกไม้หรือผ้าทอลายในตัว แต่ครอบครัวเฟเธอริงตัน เสื้อผ้าจะนำเสนอด้วยประดับประดาที่มากเกินไป (over-embellished) ด้วยดิ้น เลื่อมสีสด ของตกแต่งขนาดใหญ่ที่มีสีสันตัดกันหรือเครื่องประดับขนาดใหญ่โดดเด่น เพื่อสะท้อนถึงรสนิยมที่ไม่ดี ดังตัวอย่างรูปภาพที่ 3 ภาพซ้ายมือแสดงจานสี (Color palette) ของละคร และภาพขวามือเป็นเทคนิคการตกแต่งเครื่องแต่งกาย

3.การใช้โทนสีของยุคสมัยใหม่แทนที่โทนสีเครื่องแต่งกายแบบยุคเก่า

ตามบทประพันธ์ช่วงยุครีเจนซีเป็นช่วงเวลาของความนิยมศิลปะแบบกรีก-โรมันที่หวนกลับคืนมา(neoclassical) พบเครื่องแต่งกายโทนสีขาวหรือโทนสีอ่อนเป็นหลัก เพราะการย้อมสีนั้นจะทำมาจากธรรมชาติ ส่วนโทนสีเข้มหรือสดใสจะปรากฏขึ้นก็ต่อเมื่อช่วงครึ่งหลังศตวรรษที่ 19 แต่นักออกแบบเครื่องแต่งกายเลือกรับแรงบันดาลใจโทนสีหรือจานสี (Color palette) จากช่วงยุค 1950-1960 ที่ห่างไกลกันทำให้ได้โทนสีที่น่าสนใจมากขึ้น และเลือกใช้โทนสีผสมขาวมาเป็นสีหลักของงานสำหรับครอบครัวบริดเจอร์ตัน

นอกจากนี้แล้ว ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้จัดวางโทนสีให้กับแต่ละตระกูล (The Family Color house's signature hue) ดังนี้

3.1 สีเอกลักษณ์ของตระกูลบริดเจอร์ตัน (The Bridgerton family's signature colour) ครอบครัวที่มีอิทธิพลในสังคมด้วยสถานะทางสังคม และฐานะทางการเงิน วางจานสีให้เป็นโทนสีอ่อนๆ เหมือนสีฝุ่น (powdery) เป็นสีแห่งการกระซิบ (whispers of color) เพราะไม่จำเป็นต้องทำให้ตนเองเด่นก็มีบทบาทสำคัญ อย่างเช่น เฉดสีฟ้าอ่อนอันเงียบสงบและนุ่มนวล (shades of pastel and blue /powder blue) สีครีม สีเงิน สีชมพู สีทองอ่อน และสีเขียว โดยแรงบันดาลใจมาจาก “Wedgwood Blue” โทนสีเครื่องปั้นดินเผาเก่าในศตวรรษที่ 18 สื่อถึงความเป็นผู้ดีเก่า (The old-money) เป็นที่นิยมของราชินี สะท้อนประเพณีที่งดงาม ภูมิปัญญา ความนุ่มนวล ความโรแมนติกและมั่นคง ซึ่งปรากฏโทนสีทั้งเครื่องแต่งกายและคฤหาสน์



รูปภาพที่ 4 การจัดวางโทนสีตระกูลที่ต่างกัน
ภาพบน ครอบครัวบริดเจอร์ตัน
ภาพล่าง ครอบครัวเฟเธอริงตัน

3.2 สีเอกลักษณ์ของตระกูลเฟเธอริงตัน (The Featheringtons family's signature colour) ครอบครัวเฟเธอริงตันจะใช้โทนสีตรงกันข้ามกับครอบครัวบริดเจอร์ตัน โทนสว่างสดใส (bright citrus colors) สีสัน แสบสัน (colorful/ vivid/vibrant/neon shades) เผ็ดร้อน (Spicy) ตามบทประพันธ์ในนวนิยายที่ได้กล่าวถึงการแต่งกายของตระกูลว่า “รสนิยมไม่ดี และน่าเกลียดและมีรสเปรี้ยว (tacky and ugly and citrusy)” เช่น สีส้ม สีเหลืองนกขมิ้น สีม่วงสด สีชมพูเข้ม โทนสีเขียว ซึ่งเป็นสีหลักสำคัญสำหรับตัวละครเลดี้ เฟเธอริงตัน เช่น สีเขียวกรด สีเขียวมะนาว และสีเหลืองสีประจำของตัวละครเพเนโลปี (Penelope) สดใสและขาดความกล้าหาญ สื่อถึงความรักที่มีต่อคอลิน บริดเจอร์ตัน และหญิงสาวในครอบครัวจะปรากฏกายชวนให้นึกถึงฝูงนกยูงรำแพนหางหรือให้อารมณ์แบบกปรุงแต่งจนเกินงาม เพราะไม่รู้ว่าจะแต่งกายแบบใดจึงจะเพียงพอ

รูปทรงเครื่องแต่งกายขยายใหญ่และหนา (bold patterns) ตกแต่งอย่างฉูดฉาดหรือมากเกินความจำเป็น โดยใช้ผ้าพิมพ์ลายเพื่อสื่อถึงความเป็นผู้ดีใหม่ (new money) แสดงลักษณะภายในอยากให้มีผู้คนรู้จัก (desire to be noticed within society) หรืออยากให้เห็นเด่นชัด (I-want-to-be-seen) ดังภาพประกอบรูปภาพที่ 4 การจัดวางโทนสีตระกูลที่แตกต่างกัน

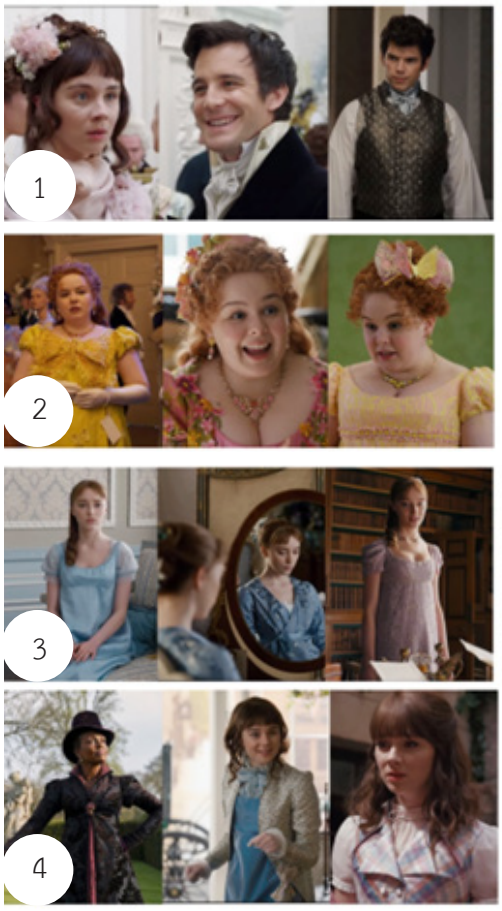
3.3 สีเอกลักษณ์ของตระกูลเฮสติง (The Hastings family's signature colour) ครอบครัวเฮสติงจะถูกนำเสนอในโทนสีแดง สีดำ และสีทอง และเมื่อแดฟนีแห่งครอบครัวบริดเจอร์ตันกับไซมอนหมั้นหมายกัน คนจากทั้งสองครอบครัวเริ่มสวมใส่สีม่วงโดยเริ่มจากเลดี้ แดนเบอรี (Lady Danbury) และเลดี้ไวโอเล็ต (Violet Bridgerton) สื่อถึงการประสานสีประจำตระกูล

4. ประยุกต์ใช้แรงบันดาลใจสำหรับการกำหนดคุณลักษณะเฉพาะตัวละคร

วิธีการออกแบบที่มองหาแรงบันดาลใจ (Source of inspiration) ในที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความจริงตามสิ่งที่เห็นทางธรรมชาติ จากสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น ข้อความ และสิ่งต่าง ๆที่อยู่รอบตัวแล้วนำมาผูกโยงกับตัวละครแต่ละตัว ยกตัวอย่างประกอบ รูปภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพนำแรงบันดาลใจมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย

4.1 ผึ้งและผีเสื้อสัญลักษณ์ของครอบครัว : เพิ่มความหมายของความเป็นครอบครัวด้วยการใช้สัญลักษณ์ โดยครอบครัวบริดเจอร์ตัน ใช้สัญลักษณ์ "ผึ้ง" แสดงอำนาจที่แท้จริงและการอยู่รวมกัน (สามัคคี) ปรากฏในเครื่องแต่งกายตัวละคร อาทิ ที่ติดผมของเอโลอิส ปกเสื้อของเบเนดิกต์ (shirt collar) และเสื้อกั๊ก (waist) ของคอลิน ส่วนครอบครัวเฟเธอริงตัน ใช้สัญลักษณ์ของผีเสื้อ (butterfly motifs) จะปรากฏบนในชุดของเพเนโลปี (Penelope) หญิงสาวที่รอคอยช่วงเวลาเจิดจรัส ผีเสื้อจะปรากฏทั้งในชุดราตรี เครื่องประดับ เครื่องประดับผม และรายล้อมด้วยใบไม้และดอกไม้นานาพันธ์

4.2 การไล่เฉดสีของเครื่องแต่งกายแทนการเจริญเติบโต : แดฟนี (Daphne) เสื้อผ้าในต้นเรื่องใช้โทนสีฟ้าอ่อน ๆ เปรียบได้กับ



รูปภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพนำแรงบันดาลใจมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์เครื่องแต่ง (1) สัญลักษณ์ผึ้งในครอบครัวบริดเจอร์ตัน (2) สัญลักษณ์ผีเสื้อในเครื่องแต่งกายตัวละครเพเนโลปี (3) การไล่เฉดสีของเครื่องแต่งกายของตัวละครแดฟนี และ (4) เครื่องแต่งกายชายในสตรีของผู้หญิงหัวขบถ

ช่อดอกไม้สดในฤดูใบไม้ผลิ แต่เมื่อแดฟนีอายุมากขึ้น สีฟ้าในเครื่องแต่งกายจะมีสีเข้มขึ้นเรื่อย ๆ ตามการเติบโตสู่ความเป็นผู้ใหญ่ของตัวละคร จนเมื่อแดฟนีแต่งงานจะแต่งกายด้วยชุดสีม่วง

4.3 เครื่องแต่งกายชายในสตรีของผู้หญิงหัวขบถ: เลดี้ แดนเบอร์รี่ (Lady Danbury) สตรีที่โดดเด่นในเรื่องสติปัญญาในการแก้ไขปัญหา เป็นภาพตัวแทนของหญิงที่เรียกร้องความเท่าเทียม ทั้งเรื่องเพศ ชั้นชั้น และสีผิว นำเสนอด้วยเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะเป็นแจ็คเก็ตคลุมทับ สวมแขนเสื้อยาว ถือไม้เท้าและสวมหมวกทรงสูงอย่างผู้ชาย พร้อมกับโทนสีเข้มแตกต่างจากสตรีร่วมยุค และตัวละครเอโลอิส (Eloise) หญิงสาวที่ความต้องการของเธอไม่ใช่การเป็นแม่และภรรยา ไม่สนใจที่จะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ทางสังคมและมาตรฐานความงาม เครื่องแต่งกายมีส่วนผสมของผู้ชายและผู้หญิง สวมเสื้อนอกติดกระดุม เนื้อผ้าลายทางหรือลายตาราง สีและรูปทรงเรียบง่าย ไม่มีลวดลายดอกไม้ที่อ่อนหวาน ทรงผมยุ่งเหยิงเล็กน้อย (shaggy haircut) สื่อถึงตัวละครที่จะไม่เสียเวลาทำผมหลายชั่วโมงอย่างสตรีทั่วไป การต่อต้านสังคมผ่านเสื้อผ้าด้วยความสั้นของชุดเดรสสั้นที่เน้นคล่องแคล่วทะมัดทะแมง และสวมใส่เสื้อนอกของผู้ชาย

4.4 เครื่องแต่งกายยุคเก่ากับความติดยึด: ควีนชาร์ลอตต์ (Queen Charlotte) ตัวละครที่มีชีวิตอยู่จริงตามประวัติศาสตร์ ผู้ออกแบบยึดตามภาพวาดและโครงเงาของเครื่องแต่งกายที่ปรากฏตั้งแต่ช่วงปลายศตวรรษที่ 17 - 18 ออกแบบให้ตัวละครสวมใส่เสื้อผ้าแฟชั่นในยุคก่อนไม่เปลี่ยนแปรตามกระแสนิยม สื่อความหมายของตัวละครที่จมจ่อมอยู่กับอดีต ไม่สามารถก้าวไปข้างหน้าได้ รวมถึงความรักที่มั่นคง ผสมผสานกับการแสดงสถานภาพและฐานะของตัวละครที่เครื่องแต่งกายจะวิจิตรบรรจง

4.5 ของดูต่างหน้าแสดงถึงสภาวะภายในจิตใจ: ดยุกแห่งเฮสติงส์ (Duke of Hastings) กับเข็มกลัดของแม่ที่สื่อถึงความรักของตัวละครมีต่อแม่ของเขา, แอนโทนี บริดเจอร์ตันกับการผูกตนเองติดความเป็นหัวหน้าครอบครัวแทนที่พ่อผู้จากไป ด้วยการพกนาฬิกาของพ่อติดตัวเสมอ

4.6 ขนนกภาพแทนความหมายของสตรี: ขนนกในเครื่องแต่งกายได้กลายเป็นอุปมาอุปไมยของพื้นที่ในสังคมและสถานภาพของหญิงสาว การถูกกักขังภายใต้กรอบของสังคมและการโหยหาอิสรภาพ

5. การตัดทอนรูปลักษณ์ที่ล้าสมัยออก

ลักษณะการแต่งกายของยุคสมัยสำหรับสตรี รูปร่างชุดเหมือนทรงกระบอกตรง ช่วงเอวอยู่ใต้ทรวงอกเล็กน้อย กระโปรงยาวจรดพื้น นิยมใช้ผ้าบางเบา ทรงผมมักใช้กรีกเป็นแม่แบบ นิยมผมหยักเกล้าขึ้นเป็นม้วน สวมหมวกบอนเนต์หรือหมวกผ้ามัสลินที่มิได้สวมแค่ออกนอกบ้าน แต่ใช้ในงานกลางคืน เช่น ในโรงละคร หรืองานเต้นรำด้วย ซึ่งในละครโทรทัศน์เรื่องนี้ได้ตัดทอนหมวกสานคลุมผม ที่เรียกว่า “บอนเนต์” (หมวกสตรีที่มีริบบิ้นผูกใต้คาง) จุดเด่นเครื่องแต่งกายของสตรีในยุคนั้นออกไป เพราะบอนเนต์ทำให้ภาพเครื่องแต่งกายดูล้าสมัย การออกแบบได้กล่าวถึงว่า “Bridgeton is a bonnet-free world.” แล้วเพิ่มการออกแบบทรงผมร่วมสมัยเข้ามา โดยนำภาพทางประวัติศาสตร์เป็นมาสร้างบรรทัดฐานใหม่ (new norm) ในการอ้างอิง ผู้ออกแบบเลือกใช้การ

ม้วนลอน การเกล้ามวย (updos) แต่เพิ่มทรงผมสมัยใหม่ เช่น หน้าม้า การถักเปีย บิดเกลียว การปล่อยผมครึ่งศรีษะ และเครื่องประดับที่ทันสมัยขึ้น ยกตัวอย่าง ตัวละครแดฟนียังได้รับแรงบันดาลใจทรงผมจากภาพยนตร์เรื่อง “นงเยาว์นิวยอร์ค” (Breakfast at Tiffany’s) ภาพประกอบ รูปภาพที่ 6 ภาพซ้ายมือ ภาพบอนเนต์และทรงผมตามยุคสมัยและภาพขวามือการออกแบบทรงผมร่วมสมัย



รูปภาพที่ 6 ภาพบนภาพบอนเนต์และทรงผมตามยุคสมัย และภาพล่างการออกแบบทรงผมที่ร่วมสมัย

6. การเรียบเรียงวิธีการแต่งกายใหม่หรือสลับขั้นตอนของการสวมใส่

ในยุครีเจนซีขอบคอเสื้อจะเป็นเส้นตรง (straight line) และคว้านลึกสำหรับชุดกลางคืน แต่นักออกแบบเลือกการลดทอนโครงสร้างจากภาพการแต่งกายตามประวัติศาสตร์ โดยใช้การคว้านขอบคอเสื้อเว้าลึก เน้นช่วงอกให้ดูสวยงาม เน้นผิวพรรณ (the scooped necklines) จึงส่งผลต่อการออกแบบคอร์เซ็ตหรือชุดชั้นในสตรี ตามประวัติศาสตร์เสื้อผ้า คอร์เซ็ตจะสวมใส่โดยสตรีชั้นสูงมีความยาวตั้งแต่หน้าอกถึงสะโพก สวมทับชุดเดรสยาวสีขาว (nightgown) หรือชุดเดรสทรงหลวม แต่ในละครได้ออกแบบใหม่คอร์เซ็ตมีทั้งลักษณะที่เป็นตัวยาวและลักษณะครึ่งตัว (a crop-top/half corset) ทั้งแบบความยาวถึงบริเวณสะดือและถึงบริเวณใต้ฐานอก เพื่อดันช่วงอกให้ยกขึ้น สวมคู่กับกางเกงชั้นใน (stays) และปรับวิธีการใส่โดยใส่คอร์เซ็ตบนผิวหนังที่เปลือยเปล่า ตัดชุดเดรสยาวออก แล้วสวมทับด้วยชุดเดรสตัวนอก วิธีการคิดนี้ถือเป็นการจัดลำดับการแต่งกายใหม่ให้เข้ากับแนวเรื่องและภาพการแสดงที่จะปรากฏในฉาก ทำให้ได้ภาพของหญิงสาวที่มีเสน่ห์เย้ายวน ดังรูปภาพที่ 7 ภาพบน ภาพชุดคอร์เซ็ต ลักษณะคอเสื้อผ้าและแสดงลำดับขั้นการสวมใส่ชุดตามยุคสมัย ภาพล่างการออกแบบคอร์เซ็ตที่หลากหลายและออกแบบขอบคอเสื้อที่เห็นเสน่ห์ของหญิงสาว



รูปภาพที่ 7 ภาพบน ภาพชุดคอร์เซ็ต ลักษณะคอเสื้อผ้าและแสดงลำดับขั้นการสวมใส่ชุดตามยุคสมัย และ ภาพล่างการออกแบบคอร์เซ็ตที่หลากหลายและออกแบบขอบคอเสื้อที่เห็นเสน่ห์ของหญิงสาว

สรุปผลและอภิปรายผล

ละครโทรทัศน์เรื่อง “บริดเจอร์ตัน: วังวนรัก เกมไฮโซ” เป็นละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์และความรัก (Historical romance dramas) มีฉากหลังและบริบทในช่วงยุครีเจนซี ช่วงปี ค.ศ. 1811-1820 ซึ่งเป็นยุคสมัยเฉพาะเจาะจง ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องสะท้อนประวัติศาสตร์ บรรทัดฐานทางสังคมและประเพณี ถือเป็นงานออกแบบที่คำนึงถึงสุนทรียภาพแห่งละครย้อนยุค (Aesthetics of a period drama) และยังต้องทำหน้าที่เติมเต็มจินตนาการและสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมที่สอดคล้องกับแนวเรื่อง เครื่องแต่งกายจึงมีส่วนผสมของเครื่องแต่งกายย้อนยุค (Period costume) เครื่องแต่งกายแบบสมัยใหม่ (Modern costume) และเครื่องแต่งกายตามจินตนาการ (Fantasy costume) จากการศึกษาแนวคิดและกระบวนการทำงานของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย กระบวนการดำเนินงานเริ่มต้นด้วยการศึกษาวิจัยประวัติศาสตร์เสื้อผ้าอย่างละเอียด ค้นหาแรงบันดาลใจจากภาพวาด เครื่องแต่งกายในงานนิทรรศการ ภาพแฟชั่นเสื้อผ้ายุคสมัยปัจจุบัน จากนั้นจัดทำ “The Look book” เพื่อรวบรวมภาพการแต่งกายของตัวละครแต่ละตัวและจัดวางจานสีหรือโทนสีสร้างภาพของเครื่องแต่งกายโดยรวมทั้งหมด

เครื่องแต่งกายนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ที่ช่วยเล่าเหตุการณ์หรือบอกถึงเรื่องราวในละครได้ บ่งบอกช่วงเวลา ยุคสมัย และกำหนดบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้แก่เรื่อง ทั้งนี้ เมื่อวิเคราะห์ผลงานโดยใช้แนวคิด “เทคนิคสแคมเปอร์” (The SCAMPER Technique) พบการใช้วิธีการผสมผสาน (Combine) ภาพลักษณ์ของเสื้อผ้าทั้งเก่าและใหม่เข้าไว้ด้วยกัน วิธีการแทนที่ (Substitute) โดยนำจานสีจากอีกยุคสมัยหนึ่งมาแทนที่เพื่อให้ได้ภาพลักษณ์ใหม่ วิธีการปรับเปลี่ยน (Adapt) และดัดแปลง (Modify) จากโครงร่างเงาดั้งเดิม ด้วยเทคนิคการตัดเย็บ การเลือกใช้เนื้อผ้าและการตกแต่งสื้อผ้า รวมถึงวิธีการการประยุกต์ใช้ (Adapt) ที่หลากหลายแหล่งรอบตัวมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างคุณลักษณะเฉพาะของตัวละครแต่ละตัวที่ประสานเข้ากับการวิเคราะห์ตัวละคร (Characterization) ปรากฏวิธีการตัดทอนลักษณะบางประการ (Eliminate) เพื่อปรับรูปลักษณ์ที่ล้าสมัยออก รวมถึงมีการวิธีการจัดเรียงขั้นตอนใหม่ (Reverse) เปลี่ยนการสวมใส่เครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับภาพการแสดงที่จะปรากฏและแนวเรื่อง เทคนิคสแคมเปอร์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง “บริดเจอร์ตัน: วังวนรัก เกมไฮโซ” การออกแบบจะใช้วิธีการผสมผสาน (Combine) วิธีการปรับเปลี่ยน (Adapt) และดัดแปลง (Modify) เป็นส่วนใหญ่โดยใช้เทคนิคงานออกแบบเครื่องแต่งกาย แฟชั่นและค่านิยมในปัจจุบันเข้าไปใช้ในงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ผลงานภาพเกิดความโดดเด่น ร่วมสมัย และความน่าสนใจ เนื่องจากยุคสมัยรีเจนซีที่ปรากฏในนวนิยายแนวโรแมนติกหลายเรื่องถูกนำมาดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์เช่นกัน ดังนั้นงานออกแบบเครื่องแต่งกายมีส่วนสำคัญในการสร้างภาพลักษณ์ให้กับตัวละคร และสร้างภาพจำของละครให้ผู้ชมเกิดความสนใจ เกิดภาพแตกต่างจากละครโทรทัศน์ที่มีเรื่องราวหรือบริบทในยุคสมัยเดียวกันหรือเพื่อให้ละครเป็นที่กล่าวถึงจนเกิดกระแสความนิยมขึ้นเป็นลำดับต่อมา ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมองเห็นถึงการเรียนรู้แนวคิด วิธีการ หรือเทคนิคที่จะช่วยให้นักออกแบบเครื่องแต่งกายมีแนวทางในการสร้างสรรค์ที่หลากหลายมากขึ้น เห็นทิศทางและความเป็น

ไปได้ใหม่ต่องานสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำหรับการละคร ดังนั้นแนวคิด “เทคนิคสแคมเปอร์” นอกจากจะสามารถช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ยังช่วยในการจุดประกายการคิดแก้ไขปัญหาได้ จึงเป็นทางเลือกที่เป็นประโยชน์ในกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านการเรียนการสอนและประโยชน์ในเชิงวิชาการ นอกจากนี้จากค้นคว้า พบว่าผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายควรพิจารณาการทำวิจัยเครื่องแต่งกายอย่างละเอียดและให้ความสำคัญกับนักแสดง ช่วงเวลาที่นักแสดงสวมใส่เครื่องแต่งกาย (fitting) ควรคำถึงความเหมาะสมของผู้แสดงกับเครื่องแต่งกาย โดยมิได้ยึดติดกับแนวความคิดที่ได้ออกแบบไว้ก่อนหน้า หากแต่สิ่งที่ออกแบบจะสามารถปรับเปลี่ยน แก้ไข หรือเพิ่มเติมได้ รวมถึงใช้การพูดคุยกับนักแสดงถึงตัวละครว่าเป็นอย่างไรเพื่อนำมาสู่การพัฒนาเครื่องแต่งกายทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุป แนวความคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์จึงมิใช่แค่การศึกษาภาพเครื่องแต่งกายตามประวัติศาสตร์แล้วนำมาถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมาเท่านั้น แต่การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายละครที่อิงยุคสมัยนั้นควรผ่านกระบวนการศึกษาวิจัยเสื้อผ้าของยุคสมัยอย่างละเอียดเพื่อทำเข้าใจประวัติศาสตร์ในหลายมิติ ศึกษาทั้งเสื้อผ้าชั้นนอกและชั้นในเพื่อเรียนรู้ว่าเครื่องแต่งกายใดจะสามารถตัดออกหรือเพิ่มเติม ดัดแปลงได้โดยไม่สูญเสียสุนทรียภาพของยุคสมัย และควรผสมผสานทั้งแรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์และการระดมความคิดเห็นเพื่อสร้างสรรค์โลกของละครและการมีส่วนร่วมของผู้ชม

ข้อเสนอแนะในการศึกษา

1. ในการศึกษาแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์สำหรับการสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ของตัวละครเอก โดยใช้แนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ มาวิเคราะห์การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย

2. ในอีกทัศนะ ความถูกต้องทางประวัติศาสตร์นั้นมีผลต่อภาพจำของผู้ชม ละครโทรทัศน์เป็นสื่อสารมวลชนและเมื่อได้รับความนิยมต่อผู้ชมจำนวนมาก อาจจะเกิดผลกระทบในการสร้างภาพจำของผู้ชมที่มีต่อประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายในยุคสมัยนั้น ๆ ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ข้อมูลที่คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง ทั้งนี้สามารถพิจารณาการจัดการเสวนา สร้างคู่มือออนไลน์หรือบทความประกอบละคร เพื่อถ่ายทอดชุดความรู้หรือข้อมูลที่ถูกต้องตามหลักฐานชั้นต้นทางประวัติศาสตร์ให้คนในสังคมประกอบกันด้วย

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์. (2555). *บทโทรทัศน์ เขียนอย่างไรให้มือโปร.* กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.พิมพ์ครั้งที่ 2.

ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2557). *ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่.* พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประเสริฐ พิชยะสุนทร. (2555). *ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรสนอง วงศ์สิงห์ทองง (2547). *ประวัติศาสตร์ศิลปะเครื่องแต่งกาย. กรุงเทพฯ: บริษัทอินฟอร์มีเดีย อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด*. พิมพ์ครั้งที่ 1.

สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์. (2554). *พัฒนาการและสุนทรียทัศน์ในการสร้างสรรค์บทละครในโทรทัศน์ไทย.* วิทยานิพนธ์,จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อารี รังสินันท์. (2532). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง.

องอาจ สิงห์ลำพอง.(2557*). กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์.*กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด สามลดา.พิมพ์ครั้งที่ 1.

ภาษาอังกฤษ

Rhimes, Shonda and Beers, Betsy. (2022). *Inside Bridgerton*. S&S/Marysue Rucci Books.

ระบบออนไลน์

ศศิมา สุขสว่าง. SCAMPER เ*ครื่องมือ/เทคนิคความคิดสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรม*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2566, จาก: https://www.sasimasuk.com/16667925/scamper

Bangkok Post (2021), *Bridgerton sets new Netflix record with 82 million viewers*, From: https://www.bangkokpost.com/life/arts-and-entertainment/2059243/bridgerton-sets-new- netflix-record-with-82-million-viewers

Beckman, Jamie. (2022). *From Half Corsets to Watch Fobs, 'Bridgerton' Costumes Embody Regency Glamour.* Retrieved From: https://www.netflix.com/tudum/articles/a- guide-to- the-regency-inspiration-for-bridgerton-costumes

Elmansy, Afiq. (2015). *A Guide to the SCAMPER Technique for Creative Thinking.* Retrieved From: https://www.designorate.com/a-guide-to-the-scamper-technique-for-creative-thinking/

FIDM/Fashion Institute of Design & Merchandising. (2021). *A Conversation with Bridgerton Costume Designer Ellen Mirojnick.* Retrieved From:https://www.youtube.com /watch?v=wZc2UNx1fGA

Gibson, Kelsie. (2022). *Everything the 'Bridgerton' Cast and Designers Have* Revealed About the Extravagant Costumes. Retrieved From: https://people.com/style/bridgerton-fashion-moments-what-the-cast-has-said/

Gonzales, Erica. (2020). *Bridgerton Features 7,500 Glorious Costume Pieces.* Retrieved From: https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/a35061153/bridgerton-costumes-interview/

Seth, Radhika. (2020). *The 'Bridgerton' Bonnet-Ban And Every Intricate Detail Behind Its Gaudy, Decadent Costumes.* Retrieved From: https://www.vogue.co.uk/arts- and-lifestyle/article/bridgerton-costume-designer

Slater, Connie. (2020). *In conversation with Ellen Mirojnick, Bridgerton's Costume Designer*. Retrieved From: https://costumesociety.org.uk/blog/post/in-conversation-with-ellen-mirojnick-bridgertons-costume-designer

Olivier Serrat. (2009). *The SCAMPER Technique.* Retrieved From: https://www.adb.org/sites/default/ files/publication/27643/scamper-technique.pdf