

แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย

Approaches to Development Style of Costume Design with Thai Image and The Direction of Personnel Improvement about Creative Industries Thai Entertainment Business

รินบุญ นุชนอมบุญ

Rinboon Nuchnomboon

Corresponding author, E-mail: rinbun@g.swu.ac.th

Received : April 27, 2021
Revised : June 15, 2021
Accepted : June 20, 2021

บทคัดย่อ

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย และทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ด้วยวิธีวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ ทิศทางการในการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ผลการวิจัยพบว่า ส่วนที่ 1 : การวิเคราะห์ภาพงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 ประเภท ซึ่งพิจารณาจากผลงานที่ได้รับรางวัลและมีชื่อเสียงรวมทั้งได้รับการยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ ในด้านการออกแบบและนำเสนอ - โครงสร้าง พบว่า มีการใช้โครงสร้างที่อ้างอิงกับยุคสมัยและพัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ภายใต้ความเป็นไทย ทั้งในรูปแบบเครื่องแต่งกายย้อนอดีต เครื่องแต่งกาย

กับบริบทของภูมิภาคท้องถิ่น และเครื่องแต่งกายกับการแสดงเชิงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ด้านการออกแบบและนำเสนอ - สีสันท พบว่า มีการใช้สีสันทที่เชื่อมโยงกับยุคสมัยในบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย ร่วมกับการใช้สีสันทที่สัมพันธ์กับบุคลิกลักษณะของตัวละคร และการใช้สีเชิงสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายกับความเป็นไทย ด้านการออกแบบและการนำเสนอ - การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่า มีการให้ความสำคัญต่อการเชื่อมโยงข้อมูลจากยุคสมัยของความเป็นไทยในอดีต เพื่อนำมาเลือกใช้ภายใต้การเชื่อมโยงกับวิวัฒนาการเทคโนโลยีในการผลิตสร้างสรรค์เรื่องดังกล่าวอย่างร่วมสมัยในปัจจุบัน ส่วนที่ 2 : การใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 22 คน โดยในส่วนของทัศนะจากกลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย และกลุ่มนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดงทั้งหมด มีทัศนะความคิดเห็นสอดคล้องกัน ในด้านวิชาการ - การศึกษา - (การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล) พบว่า มีความจำเป็นและควรให้ความสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้าในด้านประวัติศาสตร์ ที่มา รวมทั้งรากฐานของเครื่องแต่งกายกับ

ความเป็นไทย ในด้านการออกแบบและนำเสนอ – โครงสร้าง : พบว่า ควรให้ความสำคัญกับที่มา รวมทั้งบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างเครื่องแต่งกายและภาพลักษณ์ความเป็นไทย รวมถึงควรพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ ประกอบกับการให้ความสำคัญต่อความต้องการของผู้สวมใส่ด้วย ในด้านการออกแบบและนำเสนอ – สีสัน พบว่า มีการใช้สีสันทันทีที่มีความหลากหลายมากขึ้นกว่าอดีต ร่วมกับสีที่มีการสื่อสารโดยเชื่อมโยงในรูปแบบสัญลักษณ์กับความเป็นไทย ด้านการออกแบบและการนำเสนอ – การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่า มีการอ้างอิงต่อยุคสมัยหรือที่มาร่วมกับการผสมผสานวัฒนธรรมและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ส่วนในประเด็นทัศนคติความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย การยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง – ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสัน, ลวดลาย) พบว่า บุคลากรควรให้ความสำคัญและมีความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ ควรจะต้องมีความรู้ในทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องอย่างเท่าทันต่อยุคสมัย ในประเด็นการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง – ด้านวิชาชีพ พบว่า ควรจะต้องมีใจรักในงาน ควรมีความใส่ใจในเรื่องรายละเอียดในทุกกระบวนการกับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน โดยกลุ่มนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง มีทัศนคติเสนอแนะเพิ่มเติม ในเรื่องของการให้ความสำคัญต่อการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งต้องมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และวิชาชีพของตน ส่วนที่ 3 : การใช้แบบสอบถาม โดยศึกษาทัศนคติของบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ได้แก่ ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในธุรกิจบันเทิงไทย และผู้ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยอื่น ๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดงและนักแสดง จำนวนทั้งสิ้น 84 คน ในการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสัน, ลวดลาย) พบว่า ประเด็นการส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.37 ส่วนในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาชีพ พบว่า การส่งเสริมและพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และมีจริยบรรณในวิชาชีพเป็นสิ่งสำคัญที่สุด มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.73

คำสำคัญ: เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง, การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานภาพยนตร์และสื่อ, เครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย, นักออกแบบเครื่องแต่งกาย, บุคลากรในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย

Abstract

Research on the Approaches to Development Style of Costume Design with Thai Image and The Direction of Personnel Improvement about Creative Industries Thai Entertainment Business, the researcher used Mixed Methods Research with quantitative and qualitative research methods to study and analyze guidelines for the development of the costume design with the Thai image by the qualitative research methods and to study and analyze the direction for enhancing the level of personnel involved in costume design and using quantitative research to study Thai image in the creative industry of Thai entertainment business. The results of the research were found that part 1, the analysis of the Thai costume design and image appearing in a sample group of 5 categories, which are considered from award-winning and famous works, as well as being recognized nationally and internationally. In terms of design and presentation - structures, it was found that structures referring to the era were used and developed under Thai identity. Both in the form of historical costumes dress to the context of the local costumes and contemporary dance performances. In terms of design and presentation - colors, it was found that colors were used in connection with the times in the Thai cultural context together with the use of colors that are related to the individuality of the characters and the use of symbolic colors to convey Thai style of design and presentation. With the fabric selection, the elements of decoration and jewelry were found to be important in linking information from the era of Thai traditions in the past to be used in connection with the evolution of technology in the production of creating with a contemporary and current issue.

Part 2, the use of in-depth interviews, in terms of views from the group of costume design creators in the creative industry, Thai entertainment business and a group of scholars involved in the field of costume design and design work for the show in total of 22 people had consistent views and opinions. In academic-education level (researching and analyzing data) found that it is necessary and important to the study of the history of its origin, including the foundations of Thai clothing. In terms of design and presentation - structure found that emphasis should be placed on the origin including the social and cultural context in relation to the clothing structure and the image of Thai including the purpose of its use should be considered in addition to paying attention to the needs of the audiences. In terms of design and presentation - colors have been found to use a more diverse range of colors than in the past did. The colors that are communicated in connection with the symbolic form Thai designer and presenter. Fabric selection and decorative elements are found to have references from Thai periods or come in conjunction with today's innovation and technology fusion. As for the point of view and opinions on the direction of raising the level of personnel involved in the work of costume design and Thai image raising the level of personnel involved the academic and educational (structure, color, pattern) found that personnel should value and have historical knowledge and should have knowledge of everything related to the eras. In the issue of enhancing the level of personnel involved - profession, it is found that there should be a love of work. There should be great attention to detail in every process when designing and creating works. A group of scholars involved in costume design and performance design have more suggestions on the matter of giving importance to personal development including the proud of their own work and professions.

Part 3 : Using questionnaires by studying the views of personnel involved in creative industries and Thai entertainment business including entrepreneurs in performance costumes. The costume designer and the make-up and hair designers in the creative industry

in Thai entertainment business and in the creative industries of Thai entertainment businesses included directors and actors in total of 84 people which raising the level of personnel involved - academic and education (structure, color, pattern) found that the issue of promoting and developing knowledge in fabrics, historical patterns and the image of Thai with the highest average is 4.37. Promoting and developing creative designs without copyright infringement and professional ethics is the most important thing with the highest average score of 4.73.

Keyword: Costume Design, Costume Design in Film and Media, Costume Design with Thai Image, Costume Designer, Personnel in Creative Industries Thai Entertainment Business

บทนำ

บริบทของสังคมทั่วโลกแบบร่วมสมัยในปัจจุบันพบว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีบทบาทสูงต่อการพัฒนาและยกระดับทั้งในเชิงมูลค่าและศักยภาพของภาคการศึกษา ภาคบุคลากรและผู้ประกอบการ ภาคสินค้าและการบริการ ดังนั้นในแต่ละประเทศจึงกำหนดและสร้างยุทธศาสตร์ในการวิจัยและพัฒนาของประเทศต่าง ๆ จึงให้ความสำคัญต่อประเด็นดังกล่าวด้วยการใช้มิติทุนทางวัฒนธรรม ศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ของชาตินั้น ๆ ประกอบสร้างเชื่อมโยงกับนโยบายและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งนี้ในบริบทเอเชียช่วงราว 10 ปีที่ผ่านมาพบว่า มีการพัฒนาสร้างสรรค์ที่สอดแทรกในเรื่องของศิลปวัฒนธรรมร่วมกับมุมมองของการออกแบบเชิงธุรกิจ ส่งผลให้เกิดการสร้างกลยุทธ์ในการแข่งขันทางรายได้ ผ่านสื่อและบริการภายใต้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจสังคมที่ดีเพิ่มขึ้น รวมทั้งเป็นการสร้างกระแสเชิงธุรกิจ ในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนยังเสมือนเป็นการแพร่กระจายพลวัตอำนาจวัฒนธรรมแห่งตนสู่อาณาอารยประเทศ ดังจะเห็นได้ชัดอย่างเป็นรูปธรรมในเชิงยุทธศาสตร์ชาติของประเทศเกาหลีและประเทศญี่ปุ่น

ประเทศไทยในบริบทปัจจุบัน มีการขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มาอย่างต่อเนื่องนับได้จากการมีกิจกรรมส่งเสริมให้เกิดความตื่นตัว และรับรู้คุณค่าของผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถยกระดับมูลค่าสินค้าและเส้นทางออกหนึ่งให้กับการพัฒนาและกระตุ้นยอดขาย โดยผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ทั้งที่มาจากมรดกทางวัฒนธรรม

ภูมิปัญญาและที่เป็นการถ่ายทอดความคิดผ่านผลงาน
ลักษณะต่าง ๆ ในหลากหลายช่องทาง สามารถก่อให้เกิดความ
คิดใหม่ ๆ กระตุ้นความ มีชีวิตชีวา ความต้องการจุดประกาย
ให้เกิดการต่อยอดไปสู่การประยุกต์ ดัดแปลง จับคู่เพื่อ
สร้างแนวทางในการปรับใช้ต่อยอดสู่สินค้าและบริการอย่าง
สร้างสรรค์

การใช้มิติของทุนทางศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านบริบท
ของสื่อในด้านต่าง ๆ นั้น นับเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สะท้อน
ให้เห็นคุณค่าและมูลค่ากับกระบวนการที่ควรให้ความสำคัญ
และส่งเสริมต่อการพัฒนารูปแบบงานออกแบบกับ
ภาพลักษณ์ความเป็นไทยในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจ
บันเทิงไทย ดังเช่นในงานวิจัยของนันท์นิ สันติธรรม เรื่อง
การนำเสนอภาพของศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านละครโทรทัศน์
เป็นการศึกษาจากสื่อในรูปแบบละครแนวย้อนยุค (Period)
ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการนำเสนอภาพ (Spectacle) ของศิลป
วัฒนธรรมกับการนำไปใช้ในมิติทุนทางศิลปวัฒนธรรมกับ
ความเป็นไทย ทั้งในเรื่องของวิถีชีวิต การแต่งกาย อาหาร
การใช้ภาษาและขนบธรรมเนียมประเพณี ประกอบสร้างขึ้น
เป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ (นันท์นิ สันติธรรม.2560 : 1 – 2)
จึงเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยการรูปแบบกับออกแบบภาพ
ลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อ ซึ่งควรได้รับการกำหนดทิศทาง
พร้อมทั้งกระบวนการการพัฒนาส่งเสริมสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง
เป็นรูปธรรม

กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงในบริบท
สังคมไทยปัจจุบัน นับว่ามีความหลากหลาย โดยในการ
ศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการวิเคราะห์ผลงาน
ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่
มีความโดดเด่นในการได้รับรางวัลทั้งในระดับชาติและ
นานาชาติ รวมทั้งการได้รับความนิยมและความสัมพันธ์
เชิงรายได้ ในช่วงปีพุทธศักราช 2561 จำนวน 5 กลุ่มงาน
ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่าน
สื่อด้านต่าง ๆ ได้แก่ 1.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกาย
กับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในสื่อโฆษณา 2.) กลุ่มงาน
ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยใน
ภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก 3.) กลุ่มงานออกแบบเครื่อง
แต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทย
นอกกระแสหลัก 4.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับ
ภาพลักษณ์ความเป็นไทยในละครโทรทัศน์ 5.) กลุ่มงาน
ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในเชิง
การแสดงกับการท่องเที่ยว ประกอบกับทิศทางทัศนะของ
บุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจ
บันเทิงไทยดังกล่าว

ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความ

เป็นไทยในบริบทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงใน
ปัจจุบัน จึงนับว่าเป็นภาพสะท้อนหนึ่งต่อแนวทางในการ
พัฒนารูปแบบและแนวโน้มการออกแบบสร้างสรรค์ที่ใช้
ฐานทุนทางวัฒนธรรม ในด้านเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์
ความเป็นไทย ร่วมกับการสอดแทรกความรู้ในมุมมองเชิง
ประวัติศาสตร์ความเป็นมา ขนบธรรมเนียมประเพณี รวม
ทั้งศิลปวัฒนธรรมไทยสู่การสื่อสารอย่างร่วมสมัย จึงเป็น
สิ่งสำคัญ ที่จะดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงรูปแบบกับ
ภาพลักษณ์ความเป็นไทยของเครื่องแต่งกายผ่านสื่อในรูป
แบบต่าง ๆ ดังกล่าว เพื่อนำไปสู่ทิศทางการพัฒนาด้วยการ
สร้างมูลค่าเพิ่ม ผ่านทุนทางศิลปวัฒนธรรมไทยอย่างเป็น
รูปธรรมและยั่งยืนสู่ระดับสากล

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนารูปแบบ
งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ทิศทางการในการยกระดับ
บุคลากรที่เกี่ยวข้องงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพ
ลักษณ์ความเป็นไทย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจ
บันเทิงไทย

ขอบเขตของโครงการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงาน
ออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและ
ทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรม
สร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสม
ผสาน (Mixed Methods Research) โดยสามารถแบ่งราย
ละเอียด ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา : สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความ
เป็นไทยในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย
2. บุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจ
บันเทิงไทย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา : โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่าง
แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling Judgment Sam-
pling) สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความ
เป็นไทยในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย
จำนวน 5 ประเภท ได้แก่

- 1.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์
ความเป็นไทยในสื่อโฆษณา จำนวน 1 เรื่อง

- 2.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์
ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก จำนวน 1 เรื่อง

3.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยนอกกระแสหลัก จำนวน 1 เรื่อง

4.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในละครโทรทัศน์ จำนวน 1 เรื่อง

5.) กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในเชิงการแสดงกับการท่องเที่ยว จำนวน 1 เรื่อง

2. บุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวนทั้งสิ้น 22 คน ได้แก่

1.) ผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวน 13 คน

2.) นักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง จำนวน 9 คน

3. บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวนทั้งสิ้น 84 คน ได้แก่

ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในธุรกิจบันเทิงไทย รวมทั้งผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยอื่น ๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดงและนักแสดง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

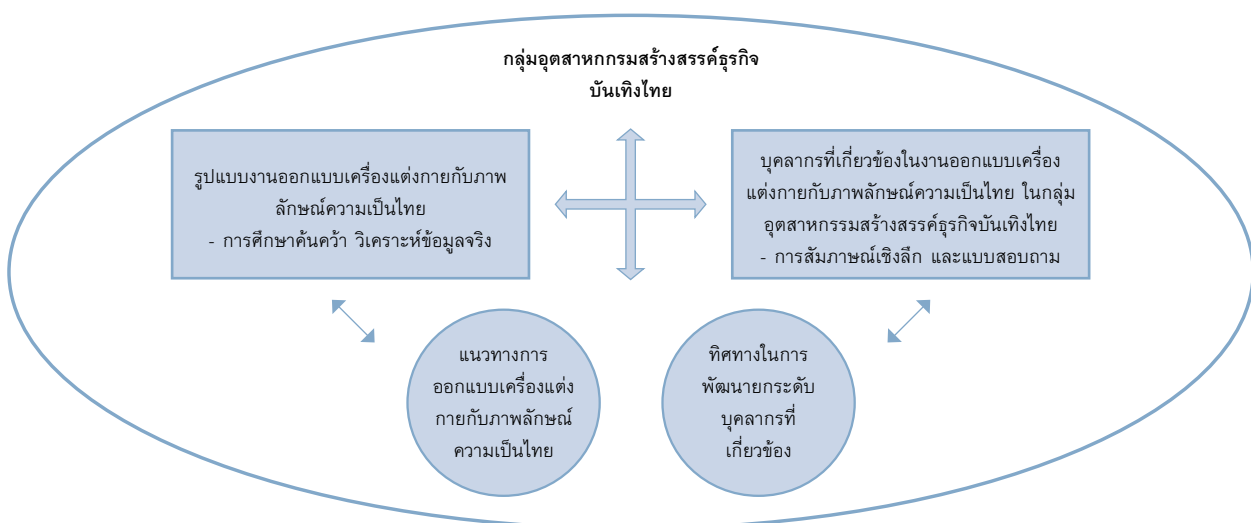
เครื่องมือและขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการศึกษาสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวน 5 ประเภท

2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In – depth Interview)

เพื่อศึกษาทัศนคติจากกลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย และนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง โดยในแบบสัมภาษณ์ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 : ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ส่วนที่ 2 : ทัศนคติความคิดเห็นต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ส่วนที่ 3 : ทัศนคติความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย – กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย และส่วนที่ 4 : ข้อเสนอแนะ

กรอบแนวคิดของโครงการวิจัย



ภาพประกอบ 1 : ภาพกรอบแนวคิดของงานวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ด้วยวิธีวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) จากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับภาพจากสื่อในด้านต่าง ๆ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยพิจารณาจากผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อที่ได้รับรางวัลและมีชื่อเสียง รวมทั้งได้รับการยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ จำนวน 5 ประเภท และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย โดยการใช้แบบสัมภาษณ์กับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In – depth Interview) จำนวนทั้งสิ้น 22 คน และวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ด้วยการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติแบบพรรณนา (Descriptive Statistics) กับการใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งแบ่งระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับ โดยวิเคราะห์ค่าความถี่ (Frequencies) และค่าเฉลี่ยร้อยละ (Percentage) ร่วมกับการวิเคราะห์ในส่วนของประเด็นหัวข้อคำถามเชิงเนื้อหา (Content Analysis) จำนวนทั้งสิ้น 84 คน

สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย โดยผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลโดยสรุปแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1: การวิเคราะห์จากภาพงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านภาพร่วมกับข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 ประเภท โดยพิจารณาจากผลงานที่ได้รับรางวัลและมีชื่อเสียงรวมทั้งได้รับการยอมรับในระดับชาติและนานาชาติสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในสื่อโฆษณา : ภาพยนตร์โฆษณาริเจนซี่ รูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในด้านโครงสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับนักแสดงนำหญิง ทั้ง 3 ชุดหลักกับการออกแบบและนำเสนอ พบว่าเป็นภาพของรูปแบบที่นำเสนอภาพโครงสร้างเครื่องแต่งกายกับการผสมผสานกลิ่นอายบริบทเครื่องแต่งกายที่มีความเชื่อมโยงกับท้องถิ่นตามภูมิภาคของประเทศไทย (Non Period – Period) ได้แก่ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ภาคกลางและภาคใต้ ส่วนในเรื่องของสีสัน พบว่ามีการออกแบบและนำเสนอผ่านสีสันกับอัตลักษณ์ความเป็นไทยตามแต่ละภูมิภาคกับการสร้างสีสันสัญลักษณ์ที่แสดงถึงบริบทของท้องถิ่นนั้น ๆ ในด้านการออกแบบและการนำเสนอ การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่ามีการเลือกใช้ผ้าสำหรับเครื่องแต่งกายตัวละครหลักสตรี ในชุดแรกกับการเป็นตัวแทนภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน ชุดที่สองเป็นตัวแทนภาคกลาง และชุดที่สามเป็นตัวแทนภาคใต้ รวมทั้งองค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ เป็นไปในรูปแบบของการออกแบบที่ผสมผสานความเป็นบริบทท้องถิ่นนำเสนอด้วยการพัฒนาสร้างสรรค์แบบร่วมสมัย



ภาพประกอบ 2 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ – ตัวละครสตรีหลักในบริบทภาคอีสาน ภาคกลางและภาคใต้
ที่มา : ภาพยนตร์โฆษณาริเจนซี่

2. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก : ภาพยนตร์ไทยเรื่อง ขุนพันธ์ 2 ในด้านการออกแบบและนำเสนอ โครงสร้างเครื่องแต่งกายนักแสดงนำตัวละครสตรี ในภาพยนตร์ไทยในกระแสหลัก ได้แก่ บุษรา แสดงให้เห็นถึงการใช้โครงสร้าง

เครื่องแต่งกายที่ได้รับอิทธิพลจากแฟชั่นยุค 40 ด้วยการนำเสนอภาพสตรีที่ทันสมัยท่ามกลางบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย ในยุคสมัยช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ส่วนนักแสดงนำตัวละครบุรุษ ได้แก่ ชุนพันธ์ พบว่าเป็นการใช้โครงสร้างเครื่องแต่งกายกับรูปแบบภาพตัวแทนกับความเป็นชูปเปอร์ฮีโร่ไทย ด้วยการออกแบบและนำเสนอจากการผสมผสานจากการได้รับอิทธิพลโครงสร้างเครื่องแต่งกายกับกลิ่นอายของโครงสร้างเครื่องแต่งกายกับความเป็นเครื่องแบบทหารและตำรวจ ประกอบกับความเป็นความบอยและความสปอร์ตหรือกลิ่นอายของความเป็นกีฬาที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกในยุคสมัยนั้น การใช้สีสัสนั้นพบว่าเป็นการออกแบบและนำเสนอเครื่องแต่งกายที่สัมพันธ์กับบุคลิกลักษณะของตัวละคร ทั้งยังแฝงไปด้วยเรื่องของสัญลักษณ์ผ่านสีสัสนี้ซึ่งถ่ายทอดผ่านตัวละครกับบุคลิกลักษณะของตัวละครเหมือนภาพสะท้อนแง่มุมในด้านมืดหรือด้านสว่างของตัวละครและเปรียบเสมือนภาพตัวแทนในเรื่องของความดีกับความเลว การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่าเป็นรูปแบบการได้รับอิทธิพลจากตะวันตกและยังเปรียบเสมือนการถูกครอบงำทางวัฒนธรรมต่างชาติ ด้วยการทำให้ทันสมัย รูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย จึงทำให้เห็นถึงการอ้างอิงต่อยุคสมัย แสดงให้เห็นถึงการได้รับอิทธิพลแฟชั่นจากตะวันตกในช่วงเวลาขณะนั้น สะท้อนถึงเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย กับการย้อนรอยถวิลหาอดีตในยุคดังกล่าว



ภาพประกอบ 3 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ – ตัวละครบุรุษและชุนพันธ์

ที่มา : ภาพยนตร์ไทย เรื่อง ชุนพันธ์ 2 โดยสหมงคลฟิล์ม

3. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์ไทยนอกกระแสหลัก : ภาพยนตร์ไทย เรื่อง มะลิลา รูปแบบงานออกแบบเครื่อง

แต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่ปรากฏนั้น พบว่าเป็นการออกแบบและนำเสนอในส่วนหนึ่งของโครงสร้างที่ผสมผสานการสื่อสารเชิงจิตวิทยาผ่านกระบวนการทัศนทางศิลปะเรื่องเส้น ซึ่งปรากฏในโครงสร้างที่เชื่อมโยงกับบุคลิกลักษณะของตัวละครและเป็นไปอย่างร่วมสมัย นอกจากนี้ยังมีการใช้สีสัสนี้อย่างมีสัญลักษณ์ คือ สีขาว ผ่านเครื่องแต่งกายเพื่อสื่อถึงความรักและความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคนที่ถึงแม้จะเป็นเพศเดียวกัน รวมทั้งยังเชื่อมโยงกับดอกมะลิสีขาวซึ่งเป็นองค์ประกอบร่วมหนึ่งของบายศรี ตลอดจนมีการใช้สีจีวรของพระสงฆ์และสีขาวเครื่องแต่งกายของนาคก่อนอุปสมบท ซึ่งเป็นไปในเชิงสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงพระพุทธศาสนาและคุณความดีงาม ส่วนการเลือกใช้ผ้าองค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับเป็นไปด้วยนัยยะแฝงเชิงสัญลักษณ์ที่สัมพันธ์กับเรื่องราว



ภาพประกอบ 4 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ – ตัวละครเซนและพิช

ที่มา : ภาพยนตร์ไทย เรื่อง มะลิลา - MALILA THE FAREWELL FLOWER

4. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในละครโทรทัศน์ : ละครโทรทัศน์ เรื่อง บุพเพสันนิวาส ซึ่งเป็นการนำเสนอเรื่องราวผ่านการเดินทางข้ามผ่านกาลเวลา (Time travel) การเปลี่ยนภพจากปัจจุบันย้อนไปสู่อดีต โดยช่วงเวลาในอดีตด้านการออกแบบและนำเสนอ โครงสร้างในตัวละครหลักสตรีและบุรุษนั้นพบว่ามีการใช้โครงสร้างเครื่องแต่งกายที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายสมัยอยุธยา ช่วงรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช และโครงสร้างเครื่องแต่งกาย

แบบหัวเมืองทางภาคเหนือกับกลิ่นอายบริบทล้านนา ด้วยรูปแบบของการนุ่งห่มผูกพัน โครงสร้างในส่วนของสีสันทันกับการออกแบบและนำเสนอ พบว่าเป็นการใช้สีสันทันทั้งแบบคู่สีตัดกันโดยสัมพันธ์กับข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ในอดีต รวมทั้งมีการออกแบบสีสันทันใหม่ที่เชื่อมโยงกับบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครร่วมกับกับความเป็นบุรุษเพศและความเป็นสตรีเพศ ซึ่งมักปรากฏในตัวละครสตรี ส่วนการเลือกใช้ผ้าองค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับของตัวละครหลักสตรีและบุรุษ พบว่ามีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ในสมัยอยุธยาและบริบทล้านนา ด้วยรูปแบบการออกแบบและนำเสนอที่อิงประวัติศาสตร์



ภาพประกอบ 5 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ – ตัวละครแม่หญิงการะเกดและพ่อเดช หมื่นสุนทรเทวา
ที่มา : ละครโทรทัศน์ เรื่อง นุพเพสันนิวาส - Love Destiny โดยบริษัท บรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด

5. กลุ่มงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในเชิงการแสดงกับการท่องเที่ยว : การแสดงรำไทย โดยทิพฟานีโซว์ การออกแบบและนำเสนอ ในส่วนของโครงสร้าง พบว่ามีการออกแบบและนำเสนอที่เชื่อมโยงกับโครงสร้างงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในกลุ่มเครื่องแต่งกายไทยที่อยู่ในศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย คือ เครื่องแต่งกายโขน และกลุ่มเครื่องแต่งกายในการแสดงนาฏศิลป์ไทย ด้วยลักษณะของการใช้เทคนิคการลดทอนและการเพิ่มขยาย การใช้สีสันทัน พบว่ามีการเลือกใช้การออกแบบและนำเสนอในกลุ่มโทนสีทอง สีเขียวสัญลักษณ์กับความเป็นไทย บนเครื่องแต่งกายตัวนักแสดงนำหลัก การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ พบว่าเป็นการเลือกใช้ผ้ากับลวดลายไทย

สำหรับตัวละครหลัก ร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยสามารถสื่อสารผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ กับรูปแบบความเป็นไทยแบบร่วมสมัย



ภาพประกอบ 6 : ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ – ตัวละครสตรีข้ามเพศ
ที่มา : การแสดงที่ผสมผสานภาพลักษณ์ความเป็นไทยกับมิติการท่องเที่ยว โดย ทิพฟานีโซว์

ส่วนที่ 2 : แบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัย ได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview) ร่วมกับการใช้แบบสัมภาษณ์ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย และกลุ่มนักวิชาการด้านที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย และงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง เพื่อดำเนินการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงทัศนคติตามรายละเอียดหัวข้อต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.1 กลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย จำนวนทั้งสิ้น 13 คน สามารถสรุปผลออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสัน, ลวดลาย) : พบว่ามีทัศนคติสอดคล้องกันต่อการให้ความสำคัญ ในด้านการศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์ในด้านประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายกับความเป็นไทย รวมทั้งเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในบริบทภูมิภาคท้องถิ่นต่าง ๆ ทั้งในเรื่องโครงสร้าง สีสันและลวดลาย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและเป็นพื้นฐานที่ต้องเรียนรู้ โดยถึงแม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคดิจิทัลหรือความเป็นโลกสมัยใหม่ก็ตาม

2. ด้านการออกแบบและนำเสนอ - โครงสร้าง : พบว่าสามารถพัฒนาได้ทั้งในรูปแบบโครงสร้างงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในแบบดั้งเดิม (Thai Original) และโครงสร้างงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยแบบร่วมสมัย (Thai Contemporary) สะท้อนถึงรูปแบบงานทั้งในเชิงอนุรักษ์และพัฒนาสร้างสรรค์ ซึ่งควรจะต้องพิจารณาให้สัมพันธ์กับตัวบท เรื่องราว กลุ่มเป้าหมาย แนวความคิดหลักและวัตถุประสงค์ในการสร้างงานเป็นสำคัญ

3. ด้านการออกแบบและนำเสนอ - สีสัน : พบว่าควรต้องมีความรู้ที่มาของสี สัน ทั้งในเชิงประวัติศาสตร์ ความเชื่อ สี สัน กับสัญลักษณ์กับบริบทสังคม วัฒนธรรมไทย และสี สัน กับมิติของการออกแบบพัฒนาสร้างสรรค์ โดยควรพิจารณาดูรูปแบบของงาน หรือที่มา จากความเป็นจริงของสี สัน ร่วมกับยุคสมัยและบริบทสังคม วัฒนธรรมไทย เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง วัตถุประสงค์ของการออกแบบ รวมทั้งประเภทของสื่อที่เลือกใช้ในการนำเสนอ 4.) ด้านการออกแบบและนำเสนอ - การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ : พบว่านอกจากการให้ความสำคัญกับข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์หรือที่มาในอดีตแล้ว ด้านผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ เป็นการพัฒนารูปแบบด้วยลักษณะของการต่อยอดเชิงวัสดุหรือองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยการผสมผสานการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างเท่าทันต่อยุคสมัยในการประกอบสร้างองค์ประกอบดังกล่าว ซึ่งนับเป็นรายละเอียดที่สำคัญและจำเป็นต่อการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ จัดวางและนำเสนอให้มีความเหมาะสม

ส่วนทัศนคติในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย สามารถสรุปผลออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.) ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสัน, ลวดลาย) : พบว่าบุคลากรควรให้ความสำคัญและมีความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ ที่มา ซึ่งเป็นรากฐานที่มีความสำคัญ โดยควรจะต้องมีความรู้ในทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง ทั้งในเรื่องโครงสร้าง สีสัน ลวดลาย และต้องเปิดโลกกว้างต่อการเรียนรู้ เป็นผู้ที่พร้อมจะเรียนรู้อยู่เสมอ นอกจากนี้บุคลากร นักออกแบบเครื่องแต่งกายไทยกับการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยหรือกลุ่มบุคลากรที่เกี่ยวข้องนั้น นับเป็นภาพสะท้อนหนึ่งในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยด้วยรูปแบบหรือลักษณะที่ติดอยู่กับที่ หรือมีสไตล์ในรูปแบบเฉพาะของตน จึงควรพัฒนางานออกแบบเครื่องแต่งกายไทยดังกล่าว ด้วยการผสมผสานแนวความคิดสร้างสรรค์กับกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายไม่ใช่เพียงแค่การสร้างชิ้นใหม่ทั้งหมด หากแต่เป็นการถอดรหัสของเก่ามาทำชิ้นใหม่ ด้วยกระบวนการหรือวิธีการใหม่ ๆ ทั้งหมด แต่ก็ยังสามารถสืบสานและสื่อสารรูปแบบเครื่องแต่งกายกับความเป็นไทยได้เช่นเดียวกัน

2.) ด้านวิชาชีพ : พบว่าทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย กับการทำงานในด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย จะต้องมีการมีความอยากหรือความมุ่งมั่นตั้งใจใส่ใจที่จะทำงานด้านนี้ ก็จะส่งผลให้เกิดการพัฒนาในด้านอื่น ๆ ตามมาได้ ตลอดจนการให้ความใส่ใจในองค์ประกอบรวมทั้งรายละเอียดต่าง ๆ ของงานและการทำงาน มีการแสวงหาความรู้และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเท่าทันต่อยุคสมัย ซึ่งนับเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น

3.) ข้อเสนอแนะ : พบว่าบุคลากรในด้านดังกล่าวควรเป็นผู้ที่พัฒนาตนเองอยู่เสมอ เป็นผู้ที่มีความพร้อม ที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ นอกจากนี้ยังควรให้ความสำคัญในเรื่องมารยาททางสังคม เช่น การแสดงความเคารพผู้ที่มีอาวุโสกว่า ด้วยการไหว้ การมีสัมมาคารวะหรือการยิ้มแย้มแจ่มใส เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวยังส่งเสริมและส่งผลต่อการได้รับโอกาสในการทำงาน รวมทั้งก่อให้เกิดความชื่นชมในพฤติกรรมเชิงบวกต่อการทำงานในด้านนี้อีกด้วย

2.2 กลุ่มนักวิชาการด้านที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายและงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง - นักออกแบบเครื่องแต่งกายในงานภาพยนตร์ไทย

และสื่อต่าง ๆ ในธุรกิจบันเทิงไทย จำนวนทั้งสิ้น 9 คน ได้แสดงทัศนะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยในประเด็นทัศนะความคิดเห็นต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย สามารถแบ่งประเด็นในการสรุปผลออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1.) ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสัน, ลวดลาย) : พบว่ามีทัศนะสอดคล้องกัน ในประเด็นการให้ความสำคัญในเรื่องเครื่องแต่งกายกับความเป็นไทยมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการศึกษาค้นคว้า (Research) จึงนับเป็นพื้นฐานสำคัญที่ต้องเรียนรู้ นำไปสู่การสร้างสรรค์พัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายเพื่อต่อยอดความเป็นไทยในรูปแบบที่หลากหลายได้

2.) ด้านการออกแบบและนำเสนอ - โครงสร้าง : พบว่าโครงสร้างเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยนั้น สามารถเป็นไปได้ทั้งในโครงสร้างเครื่องแต่งกายในรูปแบบด้านของการอนุรักษ์ และรูปแบบในด้านการพัฒนาสร้างสรรค์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยพิจารณาร่วมตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างและผู้เสพ

3.) ด้านการออกแบบและนำเสนอ - สีสัน : พบว่ามีการใช้สีสันทับกับความเป็นไทยนับว่ามีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น ทั้งในรูปแบบสีสันท่อแบบขึ้นใหม่โดยสัมพันธ์กับบุคลิกลักษณะตัวละคร และสีสันทที่เชื่อมโยงกับข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ โดยควรต้องพิจารณาถึงการนำไปใช้ให้เหมาะสมกับโจทย์ เรื่องราว หรือวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้

4.) ด้านการออกแบบและนำเสนอ - การเลือกใช้ผ้า : องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ : พบว่า มีพื้นฐานส่วนใหญ่กับความเป็นไทยที่เชื่อมโยงและสัมพันธ์กับข้อมูลในอดีต คือ การเลือกใช้ผ้าฝ้ายและผ้าไหม นอกจากนี้ยังมีการสร้างสรรค์ผ้าขึ้นใหม่ ด้วยการเลียนแบบของเดิม ประกอบกับการสร้างสรรค์ องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับกับความเป็นไทยที่อิงข้อมูลจากอดีตออกแบบและสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวัสดุที่ร่วมสมัย นับเป็นภาพสะท้อนของการต่อยอดและส่งเสริมให้มีรูปแบบกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น

ส่วนทัศนะในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย สามารถสรุปผลออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.) ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสัน, ลวดลาย) : พบว่าบุคลากรควรมีความเข้าใจและให้ความสำคัญต่อประวัติศาสตร์และความเป็นไทยเชิงวิวัฒนาการ

และพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ได้พบเห็นทั้งในอดีตและปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบและคุณค่า ร่วมกับการศึกษาเชิงปรากฏการณ์ด้านเครื่องแต่งกายกับความเป็นไทยที่เกิดขึ้น ประกอบกับองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างเท่าทันต่อยุคสมัย

2.) ด้านวิชาชีพ : พบว่าบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยกับการสร้างสรรค์งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยควรมีใจรักในงานและการทำงาน รวมทั้งต้องเป็นผู้ที่หมั่นศึกษาดูงานให้มากหรือเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา ควรศึกษาค้นคว้า วิจัย เพื่อวิเคราะห์หาคำตอบว่าอะไรดีหรือไม่ดีเหมาะสมหรือไม่กับวัตถุประสงค์และการนำไปใช้ การฝึกฝนตนเองให้เป็นคนช่างสังเกต ร่วมกับการพัฒนาความรู้ที่ต้องเรียนรู้ให้เท่าทันต่อยุคสมัยรวมทั้งอัปเดตตนเองอยู่เสมอ

3.) ด้านข้อเสนอแนะ : พบว่าทิศทางในการยกระดับบุคลากรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ควรให้ความสำคัญต่อการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งต้องมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และวิชาชีพของตน นอกจากนี้ ยังควรให้ความสำคัญกับแนวทางในการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยในสื่อประเภทต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริมและส่งผล ให้เยาวชนไทยในปัจจุบันได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและคุณค่า รวมทั้งก่อให้เกิดประสบการณ์ร่วมกับการเรียนรู้หรือเกิดประเด็นในการตั้งคำถามต่อประเด็นรูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่ปรากฏ ตลอดจนเป็นการส่งเสริมต่อความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ผ่านการพัฒนาแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยให้แก่คนรุ่นใหม่ได้

ส่วนที่ 3 : แบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและได้ดำเนินการออกแบบแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับความเป็นไทย โดยแบ่งประเด็นการสอบถามออกเป็น 4 หัวข้อ ได้แก่ ส่วนที่ 1 : ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ส่วนที่ 2 : ทัศนะความคิดเห็นต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ส่วนที่ 3 : ทัศนะความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย - กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ส่วนที่ 4 : ข้อเสนอแนะ แล้วดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามดังกล่าวในรูปแบบออนไลน์

เพราะเนื่องด้วยสถานการณ์โรคระบาด COVID - 19 โดยเป็นกลุ่มบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ได้แก่ ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบการแต่งหน้าและ

ทรงผมในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในธุรกิจบันเทิงไทย และผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยอื่นๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดงและนักแสดง รวมเป็นจำนวนทั้งสิ้น 84 คน สามารถสรุปผลได้ดังตารางต่อไปนี้

การยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง – ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีส้น, ลวดลาย)						
หัวข้อ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย
1.) การศึกษาค้นคว้าและพัฒนาความรู้ในด้านประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	32	37	14	0	1	4.18
2.) การส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อบริบทที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และภาพลักษณ์ความเป็นไทย	33	40	10	1	0	4.25
3.) การส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบได้	37	35	11	0	1	4.27
4.) การส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	35	42	6	0	1	4.31
5.) การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านการแต่งหน้าและทรงผมในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	35	37	11	0	1	4.25
6.) การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านเครื่องประดับในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	34	38	11	1	0	4.25
7.) การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย	37	41	6	0	0	4.37
8.) การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการนุ่ง – ห่ม เครื่องแต่งกายเชิงประวัติศาสตร์แบบในอดีต	40	29	13	1	1	4.26
9.) การส่งเสริมเรียนรู้และการพัฒนาสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับบริบททางศิลปวัฒนธรรมไทย และภาพลักษณ์ความเป็นไทย	38	36	8	1	1	4.30
10.) การส่งเสริมต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ในด้านการจัดสร้าง การผลิต และการประเมินแหล่งในการจัดหาเครื่องแต่งกาย : งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยได้	37	35	10	1	1	4.26
11.) การส่งเสริมต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ในรูปแบบศูนย์กลางการเรียนรู้หรือชมรมวิชาชีพ : ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมไทย	37	36	9	2	0	4.29

ตารางที่ 1 : ตารางแสดงทักษะด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง – ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีส้น, ลวดลาย)

ที่มา : ผู้วิจัย

การยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาชีพ						
หัวข้อ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย
1.) การตรงต่อเวลาโดยสัมพันธ์กับกระบวนกรตามขั้นตอนและช่วงเวลาต่างๆในการทำงาน	55	23	5	0	1	4.56
2.) การบริหารจัดการเรื่องเวลากับกระบวนกรในการสร้างสรรค์งานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้อย่างเป็นระบบ	53	26	5	0	0	4.57
3.) การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	58	24	2	0	0	4.67
4.) การให้ความสำคัญต่อการทำงานเป็นทีม	68	16	0	0	0	4.81
5.) การพัฒนาความสามารถในด้านการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารและนำเสนอ / การสื่อสารภาษาไทยที่ดี	50	29	5	0	0	4.54
6.) การพัฒนาความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศให้เท่าทันต่อยุคสมัย เพื่อใช้ในกระบวนกรทำงานออกแบบสร้างสรรค์และนำเสนอ	59	22	3	0	0	4.67
7.) การพัฒนาในด้านงานเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการทำงานออกแบบและอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ	41	34	9	0	0	4.38
8.) การพัฒนาเทคนิคในการประสานงานและการแก้ปัญหาสถานการณ์เฉพาะหน้า	56	26	2	0	0	4.64
9.) การวิเคราะห์ปัญหาจากการทำงานและผู้ร่วมงาน เพื่อนำไปพัฒนาในการทำงานครั้งต่อไป	55	27	2	0	0	4.63
10.) การส่งเสริมและพัฒนาด้านการปรับเปลี่ยนหน้าที่หรือหมุนเวียนงาน ร่วมกับการเพิ่มความรับผิดชอบในหน้าที่ซึ่งได้รับมอบหมาย	46	30	8	0	0	4.45
11.) การส่งเสริมต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ด้วยการศึกษาและฝึกอบรมในขณะปฏิบัติงาน : ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย จากการสอนงานโดยหัวหน้างาน เพื่อนร่วมงานหรือผู้เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์จากการทำงานจริง	52	29	3	0	0	4.58
12.) การส่งเสริมและพัฒนาด้านจิตสำนึกในด้านการให้บริการที่ดีและสร้างประทับใจ	56	26	2	0	0	4.64
13.) การส่งเสริมและพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และมีจริยบรรณในวิชาชีพ	64	17	3	0	0	4.73

ตารางที่ 2 : ตารางแสดงทัศนคติด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาชีพ
ที่มา : ผู้วิจัย

ทั้งนี้ จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง - ด้านวิชาการ / การศึกษา (โครงสร้าง, สีสัน, ลวดลาย) พบว่า การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็น

ไทย มีระดับค่าเฉลี่ย 4.37 มากที่สุด และการศึกษาค้นคว้าและพัฒนาความรู้ในด้านประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีระดับค่าเฉลี่ย 4.18 น้อยที่สุด และจากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่า ในด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง -

ด้านวิชาชีพ พบว่า การส่งเสริมและพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพ มีระดับค่าเฉลี่ย 4.73 มากที่สุด และการพัฒนาในด้านการงานเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการทำงานออกแบบและอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ มีระดับค่าเฉลี่ย 4.38 น้อยที่สุด

อภิปรายผล

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย สามารถอภิปรายผลโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 : งานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ จากผลงานทั้ง 5 ประเภท ที่ได้รับรางวัลและมีชื่อเสียงรวมทั้งได้รับการยอมรับในระดับชาติและนานาชาติดังกล่าว นั้น สะท้อนให้เห็นถึงแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยการออกแบบและนำเสนอ ในประเด็นโครงสร้างเครื่องแต่งกายที่มีความเชื่อมโยงกับการใช้ข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายไทย ทั้งในบริบทของการย้อนอดีตประยุกต์สร้างสรรค์โดยอ้างอิงตามยุคสมัยที่สัมพันธ์กับเรื่องราว และการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่แบบร่วมสมัย ภายใต้กลิ่นอายของเครื่องแต่งกายไทยแบบภูมิภาคท้องถิ่นร่วมกับเครื่องแต่งกายเชิงนาฏยศิลป์ไทย ด้านการออกแบบและนำเสนอในด้านสีสันทัน มีการออกแบบสีสันทันขึ้นใหม่ โดยให้ความสำคัญกับการส่งเสริมต่อบุคลิกลักษณะของตัวละคร และสัมพันธ์ไปกับอารมณ์และโทนสี (Mood and Tone) ในสื่อแต่ละประเภท นอกจากนี้ยังมีการใช้สีที่มีความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่มาของสีสันทันในเชิงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมการแต่งกายในอดีต เช่น การนุ่งห่มตามคู่สีแบบวัฒนธรรมไทย และการใช้สีเชิงสัญลักษณ์ถึงความบริสุทธิ์ ความศรัทธา พระพุทธศาสนา และการใช้สัญลักษณ์กับความหมายในเชิงจิตวิทยาของการใช้สี ที่ผสมผสานร่วมกับมุมมองของหลักการออกแบบในด้านกระบวนการทางศิลปะหรือองค์ประกอบศิลป์ ส่วนการออกแบบและนำเสนอในการเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับนั้น มีความเชื่อมโยงและให้ความสำคัญต่อการอ้างอิงจากข้อมูลด้านผ้า ลวดลายผ้า วัสดุ อัญมณีและส่วนตกแต่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในเชิงประวัติศาสตร์ตามแต่ละ

ยุคสมัย ตลอดจนมีการใช้เทคนิคในกระบวนการออกแบบลดทอนหรือเพิ่มขยาย ร่วมกับการเลือกใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์วัตถุดิบ ผสานกับวัสดุอุปกรณ์ที่พัฒนาขึ้นอย่างร่วมสมัยในปัจจุบัน ประกอบกับการออกแบบและพัฒนาสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยขึ้นใหม่ โดยเหมาะสมกับเรื่องราว บทบาท บุคลิกลักษณะของตัวละคร ประเภทของสื่อและวัตถุประสงค์ในการสร้างงาน ดังนั้น แนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยที่ปรากฏจึงสะท้อนต่อแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ด้วยการออกแบบประยุกต์สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ทั้งในเรื่องโครงสร้าง สีสันทัน การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ ภายใต้การอ้างอิงสอดแทรกและผสมผสานข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์จากอดีต ตลอดจนประเด็นของแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในด้านการศึกษา โครงสร้างสีสันทันและลวดลาย เชิงวิชาการก็นับว่าเป็นรากฐานที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่เท่าทันต่อยุคสมัย การเรียนรู้ที่ส่งเสริมต่อการสร้างความเข้าใจและภาคภูมิใจแก่ผู้ศึกษาหรือบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยได้ต่อไปในอนาคต

นอกจากนี้ แนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยดังกล่าว ยังแสดงและสะท้อนต่อแนวคิดทุนวัฒนธรรมของบูร์ดิเยอร์ (Pierre Bourdieu - 1983) โดยผสมผสาน 3 รูปแบบ ได้แก่ Embodied state ซึ่งเป็นสิ่งที่ฝังอยู่ในตัวคนและกลุ่มคนมาอย่างยาวนาน ได้แก่ ความคิด จินตนาการ ความคิดริเริ่มและความเชื่อ Objectified state เป็นสิ่งที่ป็นรูปธรรมในรูปแบบของสินค้าวัฒนธรรม เช่น รูปภาพ หนังสือ สิ่งก่อสร้าง สถานที่ที่เป็นมรดกโลก ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้คือรูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อทั้ง 5 ประเภท Institutionalization state หรือความเป็นสถาบัน ซึ่งสามารถทำให้เกิดความเป็นรูปธรรม เช่น กติกาการยอมรับที่หลาย ๆ คนเห็นร่วมกัน ดังเช่นรูปแบบการแต่งกายที่ได้รับการยอมรับตามบริบทสังคมวัฒนธรรมไทยในแต่ละยุคสมัย ร่วมกับการให้ความสำคัญในการศึกษาทรัพยากรบุคคล โดยทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยนั้น จึงควรได้รับการส่งเสริมต่อจิตสำนึก ในศักดิ์ศรีและความ

ภาคภูมิใจในตนเอง ทั้งนี้ รูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ยังแสดงให้เห็นถึงภาพสะท้อนของการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุ (Non – Material Culture) และวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) โดยเมื่อพิจารณาพร้อมกับแนวคิดของ Clak Wissler กับระบบวัฒนธรรมของความเป็นสากล โดยรูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ยังเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมเชิงศิลปะ อวัจนภาษา ซึ่งควรได้รับการส่งเสริมแนวทางในการพัฒนาออกแบบสร้างสรรค์กับการประดิษฐ์คิดค้น (Invention) การศึกษาค้นคว้า (Research) สู่การแพร่กระจายหรือเผยแพร่รูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ผ่านสื่อ ในรูปแบบหนึ่งของการเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมกับการผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมไทย ภายใต้อุตสาหกรรมธุรกิจบันเทิงไทยได้อย่างทันสมัย

ส่วนที่ 2 : ทักษะของกลุ่มผู้สร้างงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ธุรกิจบันเทิงไทย และกลุ่มนักวิชาการด้านที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย และงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview) สะท้อนให้เห็นถึงแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยด้านการศึกษาเชิงวิชาการ โครงสร้าง สีสันและลวดลาย กับการศึกษาเรียนรู้ ในเชิงวิชาการประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายไทยกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยนั้น ยังเป็นพื้นฐานที่สำคัญและจำเป็น โดยเมื่อมีความเข้าใจต่อประเด็นฐานข้อมูลองค์ความรู้ดังกล่าว ก็จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบและนำเสนอรูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยได้อย่างเหมาะสม ในส่วนของการออกแบบและนำเสนอ ด้านโครงสร้าง สีสัน การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่งและเครื่องประดับ ในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีแนวทางที่เป็นไปในเชิงของการพัฒนาและสร้างสรรค์ ทั้งในรูปแบบที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และยุคสมัยในอดีต และการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ภายใต้กลิ่นอายบริบทเครื่องแต่งกายกับวัฒนธรรมความเป็นไทยแบบร่วมสมัยในปัจจุบัน นอกจากนี้ ทิศทางการในการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย กลุ่มบุคลากรผู้สร้างงานและผู้ที่เกี่ยวข้อง เป็นไปในทิศทางที่ยังคงให้ความ

สำคัญต่อด้านวิชาการ ในการศึกษาและเพิ่มพูนองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายไทย การออกแบบและนำเสนอเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ที่ส่งเสริมต่อการกระตุ้นให้เกิดความสนใจในมิติมุมมองต่าง ๆ ของกลุ่มผู้เสพหรือผู้ชมผ่านสื่ออื่น ๆ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงและสะท้อนต่อคุณค่าและมูลค่าของวัฒนธรรมไทยแห่งตนได้ ในส่วนของโครงสร้าง สีสัน การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบในการตกแต่งและเครื่องประดับ เป็นแนวทางที่ควรใช้ความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายกับความเป็นไทย เพื่อพัฒนาเป็นพื้นฐานสู่กระบวนการในการออกแบบและนำเสนอในรูปแบบของการพัฒนาสร้างสรรค์ ส่วนในด้านวิชาชีพ ทิศทางในการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ควรมีใจรักและภาคภูมิใจในงานและการสร้างสรรค์ผลงานของตน มีความใส่ใจในรายละเอียดต่าง ๆ ของงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย เพราะเป็นงานที่มีรายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ อยู่เป็นจำนวนมาก รวมทั้งควรหมั่นฝึกฝนและพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

ส่วนที่ 3 : ทักษะความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย – กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ธุรกิจบันเทิงไทย จากแบบสอบถามกลุ่มบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ได้แก่ ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในธุรกิจบันเทิงไทย รวมทั้งผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย อื่น ๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดง และนักแสดง สะท้อนให้เห็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยในด้านวิชาการ - การศึกษา – (การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล) พบว่า มีแนวทางในการให้ความสำคัญต่อการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ตามแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกายและทีมผู้สร้างสรรค์ ร่วมกับการให้ความสำคัญต่อการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย โดยนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ตามแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกายและทีมผู้สร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.59 เท่ากันในระดับมากที่สุด ในด้านการออกแบบและนำเสนอ – (โครงสร้าง) พบว่า มีแนวทางในการพัฒนารูปแบบที่ดึงโครงสร้างจากเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงจากยุคสมัยนั้นๆ

ตามประวัติศาสตร์มาใช้ในการพัฒนางานออกแบบร่วมกับแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย ร่วมกับรูปแบบที่ดึงโครงสร้างจากเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงจากยุคสมัยนั้น ๆ ตามประวัติศาสตร์มาใช้ในการพัฒนางานออกแบบร่วมกับแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย มีค่าเฉลี่ย 4.53 เท่ากันในระดับมากที่สุด ในด้านการออกแบบและการนำเสนอ – (สีสัน) พบว่ามีแนวทางในการพัฒนารูปแบบที่ดึงสีสันจากเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงจากยุคสมัยนั้น ๆ ตามประวัติศาสตร์ มาใช้ในการพัฒนางานออกแบบโดยประยุกต์ขึ้นภายใต้กลิ่นอายของยุคสมัย และรูปแบบที่ดึงสีสันจากเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงจากยุคสมัยนั้น ๆ ตามประวัติศาสตร์ มาใช้ในการพัฒนางานออกแบบโดยประยุกต์ขึ้นภายใต้กลิ่นอายของยุคสมัยร่วมกับแนวความคิดของนักออกแบบเครื่องแต่งกายและทีมผู้สร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 4.35 เท่ากันในระดับมาก ในด้านการออกแบบและการนำเสนอ – (การเลือกใช้ผ้า องค์ประกอบของการตกแต่ง และเครื่องประดับ) พบว่ามีแนวทางในการพัฒนาด้วยการส่งเสริมต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ในรูปแบบศูนย์กลางการเรียนรู้หรือชมรมวิชาชีพ : ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมไทย มีค่าเฉลี่ย 4.35 ในระดับมาก รองลงมาเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ด้วยการส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีค่าเฉลี่ย 4.32 ในระดับมาก

นอกจากนี้ ในส่วนของทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย – กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ในด้านวิชาการ การศึกษาโครงสร้าง สีสัน และลวดลาย สะท้อนให้เห็นทิศทางที่ให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านผ้าและลวดลายในเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.37 โดยลำดับรองลงมา คือ ทิศทางการส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเชิงประวัติศาสตร์กับภาพลักษณ์ความเป็นไทย มีค่าเฉลี่ย 4.31 ส่วนด้านการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในด้านวิชาชีพนั้น เป็นไปในทิศทางที่ให้ความสำคัญต่อ

การส่งเสริมและพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และมีจรรยาบรรณในวิชาชีพเป็นสิ่งสำคัญที่สุด มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.73 โดยรองลงมา คือ การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และการพัฒนาความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศให้เท่าทันต่อยุคสมัย เพื่อใช้ในกระบวนการทำงานออกแบบสร้างสรรค์และนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.67

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนารูปแบบงานออกแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยและทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ภาคการศึกษาควรให้ความสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้าความรู้ด้านประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายไทย ด้วยการส่งเสริมแนวทางในการพัฒนารูปแบบและเทคนิคที่สนับสนุนต่อการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ผู้สนใจ รวมทั้งบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ให้เกิดความรู้ ความคิดและความสนใจ ตลอดจนความตระหนักรู้ต่อคุณค่ากับความภาคภูมิใจ อันส่งผลและนำไปสู่ การพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทยผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย

2. ภาครัฐควรให้ความสำคัญต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติกับการให้ความสำคัญต่อเรื่องทุนทางวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อที่ผสมผสานด้วยมุมมองความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลายและทันสมัย รวมทั้งควรมีทิศทางการยกระดับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทย ด้วยการอบรมเสริมสร้างทักษะองค์ความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอดประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญ เทคนิคในการคิดวิเคราะห์และประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานกับการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายกับภาพลักษณ์ความเป็นไทย ให้แก่บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ธุรกิจบันเทิงไทยอยู่เสมอ นับเป็นแนวทางและทิศทางหนึ่งในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรอันส่งเสริมต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและ การพัฒนาอุตสาหกรรมธุรกิจบันเทิงไทยได้อย่างมีระบบ ร่วมสมัยและมีความต่อเนื่องอย่างเป็นรูปธรรม

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- คณะอนุกรรมการแต่งกายไทย : วิวัฒนาการและเอกลักษณ์ประจำชาติ สำนักงานส่งเสริมเอกลักษณ์ของชาติ. (2543). การแต่งกายไทย : วิวัฒนาการจากอดีตสู่ปัจจุบัน 1. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- นันท์นภัส สันติธรรม. (2560). การนำเสนอภาพของศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านละครโทรทัศน์. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมณฑล. (2552). ศิลปะแขนงที่เจ็ด : เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : พับลิคบุเคอรี.
- พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ. (2544). การศึกษาทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับการแสดง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2551). ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมสุข หินวิมาน. (2559). ทฤษฎีสำนกัวัฒนธรรมศึกษา:ประมวลสาระและแนวการศึกษาชุดวิชาปรัชญานิติศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สุเทพ สุนทรภัสส์. (2552). ทฤษฎีมานุษยวิทยา พัฒนาการมโนทัศน์พื้นฐานและทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรม (ภาคแรก). กรุงเทพฯ : ดวงกลมพัลลภ.
- Richard LaMotte. (2010). Costume Design 101 - 2nd edition: The Business and Art of Creating Costumes For Film and Television. USA. : Michael Wiese Productions.
- Vincent Lobrutto. (2002). The Filmmaker's Guide to Production Design. USA. : Allworth Press.