การออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน
The design of costumes from discarded fabric inspried by the PHI KHON traditional performance

ชญานันท์ คชอินทร์[1], ชนัญญา คงยืน[2]
Chayanan Kodchain[1] and Chanunya Khongyuen[2]

Received: April 25, 2026
Revised: June 12, 2026
Accepted: June 26, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขนมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพของเศษผ้าเหลือทิ้งจากวิสาหกิจชุมชน 2) เพื่อออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งสไตล์อาร์ตทูแวร์ด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีเครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อใช้สอบถามกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 100 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะทางกายภาพของเศษผ้าเหลือทิ้งจากวิสาหกิจชุมชนมีรูปแบบลักษณะ และขนาดที่แตกต่างกันตามแหล่งที่มา ได้แก่เศษผ้าเหลือทิ้งจากการตัดเย็บเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า สี่เหลี่ยมจัสตุรัส และเศษผ้าเหลือทิ้งจากหัวม้วนที่เหลือจากการทอผ้า เป็นเส้นยาวตามขนาดของหน้าผ้า โดยโทนสีที่พบมากที่สุดคือ โทนสีแดง โทนสีดำ และโทนสีเหลือง โทนสีเสริมที่ใช้ประกอบในการออกแบบ คือ โทนสีเขียว และโทนสีฟ้า 2) ผลการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ได้นำโครงสร้างและลักษณะเด่นของหน้ากากและการแต่งกายผีโขน มาใช้ในการออกแบบชุดแต่งกายแฟชั่นสไตล์อาร์ตทูแวร์ จำนวน 4 ชุด โดยเน้นการผสมผสานระหว่างศิลปวัฒนธรรมไทยกับแฟชั่นร่วมสมัยและได้ผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมในการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน ทั้ง 4 ชุด ความพึงพอใจรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.61)

คำสำคัญ: การออกแบบชุดแต่งกาย, ผีโขน, เศษผ้าเหลือทิ้ง, สไตล์อาร์ตทูแวร์

Abstract

This mixed-methods research, combining both qualitative and quantitative approaches, aimed to: 1) investigate the physical characteristics of textile waste sourced

[1] นักศึกษา สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Student, Product Design Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University,
Email: linly0112546@gmail.com
[2] อาจารย์ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Lecturer, Product Design Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University,
Email: cnyky1992@gmail.com

from community enterprises, and 2) design an art-to-wear apparel collection utilizing textile waste, inspired by the traditional Phi Khon performance. The research instruments comprised semi-structured interviews conducted with field experts and heads of community enterprises, alongside a satisfaction questionnaire administered to a target sample group of 100 participants.

The research findings revealed that: 1) The physical characteristics of the community enterprise textile waste varied in shape, texture, and size depending on their origin. These included rectangular and square remnants from garment tailoring, as well as elongated end-of-roll strips remaining from the weaving process. The predominant color palette consisted of red, black, and yellow tones, supplemented by secondary accents of green and blue. 2) Regarding product prototype development, the structural forms and distinctive features of the Phi Khon masks and costumes were integrated into the design of a four-piece art-to-wear fashion collection, emphasizing a synthesis between traditional Thai cultural arts and contemporary fashion. The overall consumer satisfaction toward the design of the four-outfit collection inspired by the Phi Khon performance was at the highest level ($\bar{x}$ = 4.61)

Keywords: Costume Design, Phi Khon, Textile Waste, Art-to-Wear Style

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันอุตสาหกรรมสิ่งทอและแฟชั่นนับเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการผลิตที่ก่อให้เกิด “เศษผ้าเหลือทิ้ง” จำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นเศษผ้าจากการตัดเย็บ การผลิตจำนวนมากเกินความจำเป็น หรือแม้แต่การทิ้งเสื้อผ้าที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว วัสดุเหล่านี้ส่วนใหญ่ไม่ได้รับการจัดการอย่างเหมาะสม และมักลงเอยที่หลุมฝังกลบหรือการเผาทำลาย ซึ่งไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดปัญหาขยะล้นเมือง แต่ยังส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในระยะยาว จากโรงงานตัดเย็บเสื้อผ้าจากผ้าขาวม้าในจังหวัดหนองคายสำหรับส่งจำหน่ายที่ตลาดท่าเสด็จซึ่งมีการผลิตอย่างต่อเนื่อง ทำให้มีเศษผ้าขาวม้าเหลือทิ้งเป็นจำนวนมาก ลักษณะของผ้าขาวม้าเหลือทิ้งนั้นมักจะเป็นเส้นเรียวยาวเหลือใช้มาจากกลุ่มศิลา จึงทำให้เอาไปแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์อื่นได้ค่อนข้างยาก ไม่สามารถเอาไปต่อยอดด้านอื่นๆได้ กลายเป็นขยะจากเศษผ้าที่เพิ่มขึ้นในทุกๆวัน ดังนั้นจึงนำเอาเศษผ้าเหลือทิ้งกลับมาทำให้เป็นผ้าผืนใหม่ด้วยเทคนิคการทอสำหรับนำมาออกแบบเป็นชุดแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน บ้านไฮหย่อง ต.ไฮหย่อง อ.พังโคน จ.สกลนคร สำหรับกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายอาร์ตทูแวร์ หรือที่รู้จักกันในภาษาอังกฤษว่า Art to Wear คือแนวคิดการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่เปรียบเสมือนงานศิลปะชิ้นหนึ่งที่สามารถสะท้อนถึงความคิดด้านวัฒนธรรม สังคม และสิ่งแวดล้อม ผ่านการเลือกใช้วัสดุหรือแนวคิดที่สร้างแรงกระเพื่อม เช่น การใช้วัสดุรีไซเคิลเพื่อลดขยะ หรือการออกแบบชุดที่สะท้อนความเป็นตัวตนและเรื่องราวเฉพาะตัวของผู้สวมใส่ ซึ่งช่วยขยาย

ความหมายของแฟชั่นให้ลึกซึ้งและหลากหลายมากขึ้น ถือเป็นการรวมเอาศิลปะและแฟชั่นเข้าด้วยกันในรูปแบบที่มีความเฉพาะตัวและสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการสื่อสารแนวคิดและอารมณ์ผ่านเครื่องแต่งกายที่ไม่เพียงแต่สวมใส่ได้ แต่ยังเป็นผลงานศิลปะที่สะท้อนความเป็นมนุษย์ในแง่มุมต่างๆ อย่างลึกซึ้ง (สุกัญญา วงศ์วิเศษ, 2564) ซึ่งการแต่งกายอาร์ตทูแวร์นั้นไม่มีข้อกำหนดตายตัวในด้านการเลือกใช้วัสดุตามระเบียบแบบแผนแต่เปิดกว้างในการสร้างสรรค์ศิลปะบนชุดแต่งกายให้ถ่ายทอดแนวความคิดหรือแรงบันดาลใจออกมาให้ได้มากที่สุด

แนวคิดการนำวัสดุเหลือใช้กลับมาใช้ใหม่ หรือที่เรียกว่า “Upcycling” จึงกลายเป็นแนวทางที่ได้รับความสนใจในแวดวงออกแบบร่วมสมัย เพราะนอกจากจะเป็นการลดปริมาณขยะแล้ว ยังเปิดโอกาสให้เกิดการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ด้วยวัสดุที่มีอยู่เดิม โดยเฉพาะในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ที่สามารถใช้เป็นสื่อสะท้อนตัวตน ความคิดสร้างสรรค์ และจุดยืนทางสิ่งแวดล้อมของนักออกแบบได้อย่างชัดเจน ในอีกด้านหนึ่ง “โขน” ถือเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทยที่มีความงดงาม ละเอียดประณีต และเปี่ยมไปด้วยความหมาย ไม่ว่าจะเป็นท่วงท่าการแสดง เครื่องแต่งกาย หรือองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ของความเป็นไทยไว้อย่างลึกซึ้ง แม้โขนจะได้รับการยกย่องและอนุรักษ์ไว้ในระดับสากล แต่ในโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะการแสดงโขนในหมู่คนรุ่นใหม่กลับลดลงอย่างเห็นได้ชัด (ยุวดี พรธาราพงศ์, 2563)

จากประเด็นทั้งสองข้างต้น งานวิจัยนี้จึงมีความมุ่งหมายในการเชื่อมโยง “การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม” เข้ากับ “การอนุรักษ์วัฒนธรรม” ผ่านการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้ง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน ทั้งในด้านองค์ประกอบศิลป์ ลวดลาย สีสัน และโครงสร้างของเครื่องแต่งกาย เพื่อสร้างผลงานที่ทั้งยั่งยืน มีเอกลักษณ์ และร่วมสมัย นอกจากนี้ ผลงานที่ได้ยังเป็นการเปิดพื้นที่ใหม่ในการต่อยอดองค์ความรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น ให้สามารถตอบสนองต่อบริบททางสังคมและสิ่งแวดล้อมในยุคปัจจุบันพร้อมกับปลุกจิตสำนึกให้เยาวชนและนักออกแบบรุ่นใหม่หันมาให้ความสำคัญกับแนวคิด “การออกแบบอย่างรับผิดชอบ” (Responsible Design) มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพของเศษผ้าเหลือทิ้งจากวิสาหกิจชุมชน
2. เพื่อออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งสไตล์อาร์ตทูแวร์ด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีตาโขน

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่

วิสาหกิจชุมชนกลุ่มทอผ้าศิลานาคาบ้านหินโงม จังหวัดหนองคาย 41 หมู่ที่ 2 ถนน ตำบลหินโงม อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย

2. ขอบเขตการออกแบบ

ออกแบบชุดแต่งกายกายสไตล์อาร์ตทูแวร์ (Art to Wear) ด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขนบ้านไฮหย่อง ต.ไฮหย่อง อ.พังโคน จ.สกลนคร จำนวน 4 ชุด จากเศษผ้าเหลือทิ้งจากการตัดเย็บของวิสาหกิจชุมชน

3. ขอบเขตด้านการศึกษาข้อมูล

งานวิจัยนี้ทำการศึกษาในเรื่องการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน บ้านไฮหย่อง ต.ไฮหย่อง อ.พังโคน จ.สกลนคร จึงได้มีการศึกษาในด้านประวัติความเป็นมา รูปแบบเครื่องแต่งกายของการแสดงผีโขน การออกแบบชุดแต่งกาย สไตล์อาร์ตทูแวร์พฤติกรรมผู้บริโภค

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีโขน และผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดเย็บเสื้อผ้า จำนวน 2 ท่าน ประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จำนวน 1 ท่าน

2) กลุ่มเป้าหมายเจนเนเรชั่น ซี อายุระหว่าง 13-28 ปี จำนวน 100 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีโขน ประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดเย็บเสื้อผ้าแฟชั่นโดยใช้การจดบันทึก และบันทึกเสียง

2) แบบสอบถามความพึงพอใจ ของผู้บริโภคต่อการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งสไตล์อาร์ตทูแวร์ด้วยแรงบันดาลใจจากผีโขนบ้านไฮหย่อง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับวัสดุ กรรมวิธีการออกแบบชุดแต่งกายเพื่อนำมาวิเคราะห์สร้างประเด็นสัมภาษณ์ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ในงานวิจัย และนำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างเสร็จแล้วไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบให้ครอบคลุมประเด็นงานวิจัย ทำการแก้ไขแบบสัมภาษณ์ แบบสอบถามตามคำแนะนำของที่ปรึกษา สัมภาษณ์ตามกรอบประเด็นงานวิจัย และนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ตามกรอบประเด็นวิจัยเพื่อสรุป และเสนอต่ออาจารย์

2) การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม นำแบบสอบถามจากการสอบถามผ่าน Google Form โดยกลุ่มผู้บริโภค 100 คน ภายในการจัดแสดงผลงานนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์ ใช้กระบวนการวิเคราะห์เชิงพรรณนาในการสรุปประเด็นสำคัญ ตามวัตถุประสงค์การวิจัย

2) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) การหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ของระดับความเหมาะสม โดยนำเป็นรายด้าน และนำเสนอในรูปแบบตารางและคำบรรยาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1) ได้ฐานข้อมูลประวัติความเป็นมาและรูปแบบการแต่งกายของการแสดงผีโขน สำหรับนำไปต่อยอดในการวิจัย และเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนชุมชนในการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรม

2) ได้รูปแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งสไตล์อาร์ตทูแวร์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสะท้อนวัฒนธรรม บ้านไฮหย่อง ต.ไฮหย่อง อ.พังโคน จ.สกลนคร

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. การแสดงผีโขนบ้านไฮหย่อง ต.ไฮหย่อง อ.พังโคน จ.สกลนคร

ผีโขน เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชาวไทอีสานในชุมชนบ้านไฮหย่อง อำเภอพังโคน จังหวัดสกลนคร ซึ่งมีตำนานเกี่ยวกับพระเวสสันดรชาดก โดยเฉพาะขบวนแห่ส่งเสด็จพระเวสสันดรกลับพระนคร เหล่าผีโขนจึงเป็นตัวแทนของผีภูตในขบวนแห่ที่มาจากความเชื่อของชนเผ่าไทอีสานหกเผ่า ผู้เล่นจึงต้องประดิษฐ์หน้ากากลักษณะน่ากลัวและสวมเสื้อผ้าเก่าของจีวรพระภิกษุ นำมาตัดเย็บย้อมสีคล้ำหรือเลือดช้าเพื่อให้ดูหลอนและมีความขลัง บางครั้งจึงเรียกว่าเป็นการเล่น “ผีวูดูเมืองไทย” (ผสมระหว่างต้นทางความเชื่อกับการตีความสมัยใหม่) เพื่อสื่อถึงความงดงามแปลกตาของการละเล่นนี้ โดยการเล่นผีโขนจัดขึ้นช่วงวันขึ้น 14 ค่ำ เดือน 4 ของทุกปี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานบุญมหาชาติ

การแต่งกายของผีโขน เป็นองค์ประกอบสำคัญที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์และรากเหง้าทางวัฒนธรรมของชาวไทยอีสาน โดยเฉพาะในประเพณีบุญผะเหวดหรือบุญมหาชาติ การแต่งกายนี้ไม่ใช่เพียงเพื่อความบันเทิงหรือการละเล่นเท่านั้น แต่เป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อ ความศรัทธา และการมีส่วนร่วมของชุมชนในพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาและคติชนพื้นบ้าน ซึ่งการแต่งกายของผีโขนมักประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ หน้ากาก, เสื้อผ้าและ เครื่องประกอบเพิ่มเติม มีการดึงเอาโครงสร้างของหน้ากากผีโขน รวมถึงโครงสร้างการแต่งกายของผีโขน ที่มีความตรงใหญ่ มาใช้ในการออกแบบชุดแต่งกายเป็นการสร้างสรรค์ความงามด้านศิลปะให้เข้ากับชุดแต่งกายสไตล์อาร์ตทูแวร์ และรสนิยมตามระเบียบแบบแผน

2. แนวทางการออกแบบชุดจากเศษผ้า

เศษผ้าที่นำมาใช้ในการออกแบบนั้นอาจมาจากกระบวนการผลิตเสื้อผ้า เช่น เศษผ้าตัดทิ้งจากโรงงาน (pre-consumer waste) หรือจากเสื้อผ้าใช้แล้วที่ไม่สวมใส่แล้ว (post-consumer waste) ซึ่งวัตถุดิบเหล่านี้เมื่อได้รับการรังสรรค์ผ่านกระบวนการออกแบบอย่างสร้างสรรค์ จะกลายเป็นแฟชั่นรูปแบบใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยอาศัยเทคนิคทางศิลปะ เช่น การต่อผ้า (patchwork) การปะซ่อมแบบโชว์รอยซ่อม (visible mending) การรื้อโครงสร้างแล้วออกแบบใหม่ (deconstruction) หรือการผสมผสานวัสดุจากหลายแหล่ง (hybrid design) ทั้งนี้นักออกแบบสามารถสื่อสารเรื่องราว แนวคิด หรือ อัตลักษณ์ของตนผ่านวัสดุเหลือใช้นี้ได้อย่างมีพลัง การออกแบบจากเศษผ้าไม่ได้มีเพียงคุณค่าทางสุนทรียภาพเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมไปสู่ความยั่งยืน ช่วยลดขยะสิ่งทอที่ในแต่ละปีมีจำนวนมหาศาล ลดการใช้พลังงานและทรัพยากรธรรมชาติ โดยเฉพาะน้ำซึ่งใช้มากในการผลิตสิ่งทอใหม่ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมแนวคิดการบริโภคอย่างมีความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับแนวทาง “Zero-waste fashion” ซึ่งเน้นการออกแบบโดยไม่มีเศษเหลือทิ้ง และแนวคิด “Circular fashion” ที่มองแฟชั่นในเชิงระบบหมุนเวียน ซึ่งผลิตภัณฑ์สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ ซ่อมแซม หรือดัดแปลงได้ตลอดวงจรชีวิตของเสื้อผ้า (Fletcher, 2014)

3. เทรนด์แฟชั่นและพฤติกรรมผู้บริโภค

เทรนด์แฟชั่นอาร์ตทูแวร์ (Art to Wear) คือปรากฏการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างงานศิลปะและแฟชั่นในรูปแบบที่ล้ำสมัยและไม่ซ้ำใคร ชุดแต่งกายในแนวนี้ไม่ได้ถูกจำกัดเพียงการเป็นเครื่องนุ่งห่มเพื่อการใช้งานทั่วไป แต่กลายเป็น “งานศิลปะที่เคลื่อนไหวได้” ซึ่งสะท้อนทั้งความคิดสร้างสรรค์และความเป็นเอกลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์และผู้สวมใส่ ในยุคปัจจุบันที่ผู้บริโภคมีความตระหนัก

ถึงคุณค่าของความยั่งยืนและความเฉพาะตัว เทรนด์อาร์ตทูแวร์จึงได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นอย่างมากหนึ่งในลักษณะเด่นของเทรนด์นี้คือการใช้วัสดุหลากหลายและมีความพิเศษมากกว่าการใช้ผ้าธรรมดา นักออกแบบอาร์ตทูแวร์มักเลือกใช้วัสดุธรรมชาติ เช่น ผ้าทอมือ ผ้าไหม หรือผ้าฝ้ายคุณภาพสูง และยังมีการนำวัสดุรีไซเคิล เพื่อตอบสนองต่อแนวคิดแฟชั่นอย่างยั่งยืน (Sustainable Fashion) ที่กำลังได้รับความสำคัญในวงการแฟชั่นทั่วโลก (พรทิพย์ จันทร์เจริญ, 2563)

เจนเนอเรชั่น ซี (Generation Z) เน้นการแสดงออกถึงตัวตนผ่านการบริโภค มักเลือกสินค้าและแบรนด์ที่สะท้อนความเป็นตัวของตัวเอง หรือสามารถปรับแต่งได้ตามสไตล์ส่วนบุคคล พฤติกรรมนี้สอดคล้องกับความต้องการในการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองในสังคมดิจิทัลที่มีการแข่งขันสูง พวกเขาไม่ได้มองหาแค่ผลิตภัณฑ์ แต่มองหาประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับคุณค่าในชีวิตของตนเอง โดยสรุป เจนเนอเรชั่นซีเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่ทรงพลัง มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง มีความใส่ใจต่อคุณค่าทางสังคมและต้องการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของประสบการณ์การบริโภค พฤติกรรมเหล่านี้ส่งผลให้แบรนด์ต้องปรับกลยุทธ์ให้ยืดหยุ่น โปร่งใส มีความหมาย และเน้นการสร้างคุณค่าร่วมกับผู้บริโภคอย่างแท้จริง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ยั่งยืนกับผู้บริโภคกลุ่มนี้ในระยะยาว (ศุภชัย แสงทอง, 2564)

ผลการศึกษา

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพของเศษผ้าเหลือทิ้งจากวิสาหกิจชุมชน

จากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาการนำเศษผ้าเหลือใช้มาใช้ในการออกแบบชุดแต่งกายสไตล์อาร์ตทูแวร์โดยผ้าที่ได้เป็นผ้าที่ได้จากวิสาหกิจชุมชนกลุ่มทอผ้าศิลานาคาบ้านหินโงม จังหวัดหนองคาย โดยมีการวิเคราะห์ในด้านต่างๆ ดังนี้

1.1 ลักษณะทางกายภาพของเศษผ้า

จากการเก็บข้อมูล พบว่า เศษผ้าที่พบเป็นขาวม้าทอจากฝ้ายซีกวงทั้งหมด โดยรูปแบบของเศษผ้าเหลือทิ้งที่ได้มาจากแหล่งต่างๆมีลักษณะและขนาดที่แตกต่างกัน เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า สี่เหลี่ยมจัสตุรัส เป็นต้น ซึ่งเป็นเศษผ้าที่เหลือทิ้งจากการตัดเย็บในรูปแบบต่างๆจึงมีลักษณะและขนาดที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของเศษผ้า

เศษผ้าหัวม้วน	เศษผ้าตัดเย็บ	เศษผ้าตัดเย็บ
		
เป็นเศษผ้าฝ้ายที่ได้จากหัวม้วนที่เหลือจากการทอผ้าขาวม้า โดยเศษผ้าที่ได้จะมีขนาดเป็นเส้นยาวเท่าขนาดหน้ากว้างของผ้าที่ทอ ยาวโดยประมาณ 90 เซนติเมตรและกว้างโดยประมาณ 2-8 เซนติเมตร	เป็นเศษผ้าฝ้ายที่ได้จากการตัดเย็บโดยจะมีลักษณะแตกต่างกัน ประกอบด้วย รูปทรงสี่เหลี่ยมขนาดโดยประมาณ 8*15 เซนติเมตร รูปทรงสามเหลี่ยมขนาดโดยประมาณ 10*25 เซนติเมตร	เป็นเศษผ้าฝ้ายที่ได้จากการตัดเย็บโดยจะมีลักษณะแตกต่างกัน ประกอบด้วย รูปทรงสี่เหลี่ยมขนาดโดยประมาณ 3*20 เซนติเมตร รูปทรงสามเหลี่ยมขนาดโดยประมาณ 8*10 เซนติเมตร

การวิเคราะห์ขนาดของเศษผ้า พบว่าขนาดของเศษผ้าที่ใช้นำมาออกแบบชุดแต่งกายจะเป็นเศษผ้าที่ได้จากหัวม้วนที่เหลือจากการทอผ้าโดยเศษผ้าที่ได้จะมีขนาดเป็นเส้นยาวเพราะจะต้องนำมาใช้ในการทอ โดยมีความเหนียวทนทาน ยืดหยุ่น และมีผิวสัมผัสเรียบแต่มีความด้านระบายอากาศได้ดี

1.2 สีของเศษผ้า

จากการเก็บข้อมูล พบว่า สีจากเศษผ้าเหลือทิ้งที่ได้มีความหลากหลาย ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาในการผลิต หรือสีตามที่ลูกค้าสั่งทอ รวมถึงวัสดุธรรมชาติที่ใช้ในการย้อมสี ในเวลานั้นๆจะมีวัสดุใดที่สามารถย้อมได้ซึ่งไม่สามารถกำหนดได้ว่าจะมีสีใดมากหรือน้อยแต่สามารถเลือกคัดแยกสีมาใช้ในงานออกแบบได้ สีเศษผ้าเหลือทิ้งที่นำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ โทนสีดำ โทนสีแดง โทนสีขาว โทนสีเหลือง โทนสีเขียว โทนสีฟ้า

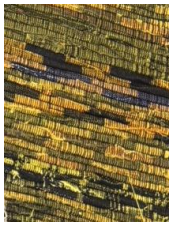
ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของเศษผ้า

โทนสีแดง	โทนสีดำ	โทนสีเหลือง	โทนสีเขียว	โทนสีฟ้า
				
				

การวิเคราะห์สีของเศษผ้า พบว่าโทนสีที่ได้จากเศษผ้ามีทั้งหมด 5 โทนสี ประกอบด้วย โทนสีแดง โทนสีดำ โทนสีเหลือง โทนสีเขียว และโทนสีฟ้า ผู้วิจัยได้นำโทนสีทั้งหมดนี้มาใช้ในการทอเป็นผืนผ้า โดยเน้นสีหลักที่สอดคล้องกับแรงบันดาลใจ คือโทนสีแดง โทนสีดำ และโทนสีเหลือง โทนสีเสริมที่ใช้ประกอบในการออกแบบ คือ โทนสีเขียว และโทนสีฟ้า ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการนำเศษผ้าโทนสีต่างๆ มาทดลองทอเป็นผืนผ้า

โทนสีแดง	โทนสีดำ	โทนสีเหลือง	โทนสีเขียว	โทนสีฟ้า
				

โทนสีแดง	โทนสีดำ	โทนสีเหลือง	โทนสีเขียว	โทนสีฟ้า
				

2. เพื่อออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งสไตล์อาร์ตทูแวร์ด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน

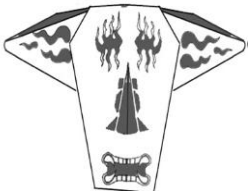
จากการรวบรวมข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทาง และรูปแบบการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน ได้ผลการออกแบบดังนี้

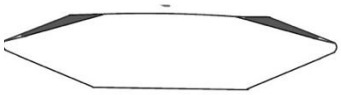
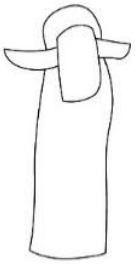
2.1 แนวคิดการออกแบบ (Concept Design)

จากแผนผังความคิดทำให้สรุปแนวคิดได้คือ การนำเศษผ้าเหลือทิ้งที่มีมูลค่าต่ำ โดยนำแนวคิดการอัพไซเคิลการนำวัสดุเหลือใช้มาผลิตเป็นสินค้าที่มีมูลค่าและใช้ประโยชน์ได้มากกว่าเดิม ออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ชุดแต่งกายแฟชั่นเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุเศษผ้าเหลือทิ้งและยังช่วยลดปัญหาขยะ ลดการนำทรัพยากรใหม่เข้าสู่การผลิต รวมถึงการใช้ทรัพยากรเดิมให้เกิดประโยชน์คุณค่าอย่างถึงที่สุด ออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน เป็นการสร้างสรรค์ความงามด้านศิลปะ สไตล์ และรสนิยมตามระเบียบแบบแผน การใช้สิ่งที่ไม่เข้าพวกกันมาทำเทคนิคการทอผ้า ตัดต่อตกแต่งผ้าออกแบบชุดแต่งกายแฟชั่นจำนวน 4 ชุด สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจนเนเรชั่น ซี (Generation z) อายุระหว่าง 13-28 ปี

จากแรงบันดาลใจในการออกแบบคือ การแสดงผีโขน ต.ไฮหย่อง อ.พังโคน จ.สกลนคร มีการนำเอาการแต่งกาย โทนสี วัสดุ รวมถึงลวดลายของการแสดงผีโขนมาวิเคราะห์ด้านการออกแบบ และมีการถอดแบบในเครื่องแต่งกาย องค์กระกอบอื่นๆนำมาสู่การสร้างภาพร่างชุดแต่งกายแฟชั่น ดังนี้

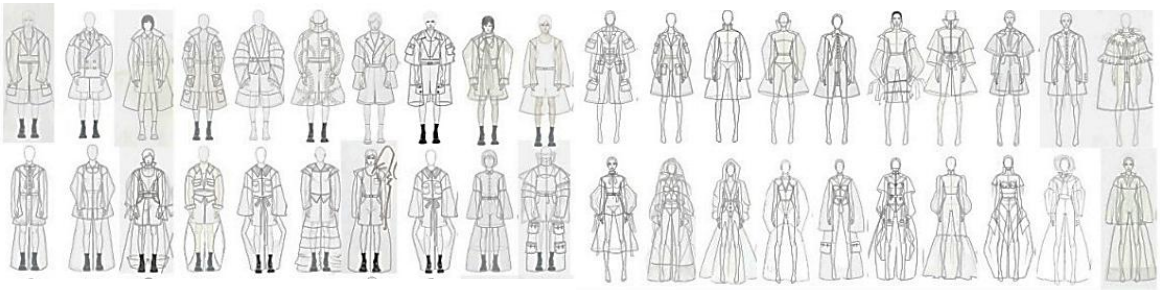
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์แรงบันดาลใจ

ภาพแรงบันดาลใจ	การถอดแบบ	แนวทางการนำไปออกแบบ
 **ที่มา:** สกลนคร ชิตี้. 2569 (ออนไลน์)		นำโครงสร้างรูปทรงและโทนสีของหน้ากากผีโขนมาออกแบบเป็นตัวชุด โดยใช้เทคนิคแพทเวิร์ค

ภาพแรงบันดาลใจ	การถอดแบบ	แนวทางการนำไปออกแบบ
 **ที่ ม า :** สกลนคร ชิตี้. 2569 (ออนไลน์)		นำโครงสร้างรูปทรงของใบหน้าของหน้ากากผีโขนมาออกแบบแขนเสื้อให้มีความแหลม โดยใช้เทคนิคการทอตัดต่อผ้า
 **ที่มา:** สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดสกลนคร. 2569 (ออนไลน์)		นำโครงสร้างของตัวชุดการแต่งกายผีโขนมาใช้ในการออกแบบทรงชุดให้มีความตรงยาว โดยใช้เทคนิคการทอและตัดต่อผ้า โดยโครงสร้างชุดมีความสอดคล้องกับโครงสร้างเสื้อผ้าแบบ Trapeze line, I-line และEmpire line

2.2 แบบร่าง (Preliminary Sketch)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลและกำหนดแนวความคิดในการออกแบบ ผู้วิจัยได้ออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดแต่งกายจำนวน 4 ชุด ประกอบด้วยชุดผู้ชายจำนวน 3 ชุด ประกอบด้วยชุดที่ 1 เสื้อแจ็คเก็ต 1 ตัว และกางเกงขาสั้น 1 ตัว ชุดที่ 2 เสื้อแจ็คเก็ต 1 ตัว เสื้อตัวใน 1 ตัว และกางเกงขายาว 1 ตัว ชุดที่ 3 เสื้อโค้ท 1 ตัว และกางเกงขาสั้น 1 ตัว และชุดผู้หญิง 1 ชุด ประกอบด้วยชุดที่ 4 เสื้อ 1 ตัว และกางเกงขายาว 1 ตัว โดยได้แรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน เป็นการสร้างสรรค์ความงามด้านศิลปะ สไตล์ และรสนิยมตามระเบียบแบบแผน การใช้สิ่งที่ไม่เข้าพวกกันมาทำเทคนิคการทอผ้า ตัดต่อตกแต่งผ้าออกแบบชุดแต่งกายแฟชั่นจำนวน 4 ชุด สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจนเนเรชั่น ซี (Generation z) อายุระหว่าง 13-28 ปี โดยได้ผลการออกแบบแบบร่าง ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1: ภาพร่างการออกแบบชุดแต่งกาย

2.3 สรุปผลการเลือกแบบเพื่อการผลิต (Design Direction)

จากการนำเสนอแบบร่างและการออกแบบชุดแต่งกายแฟชั่นต่อคณะกรรมการ ได้รับการแนะนำและได้เลือกแบบสำหรับการผลิตได้ดังนี้



ภาพประกอบที่ 2: ภาพร่างขั้นสุดท้ายชุดที่ 1 โดยแบบที่ถูกเลือกคือแบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 3: ภาพร่างขั้นสุดท้ายชุดที่ 2 โดยแบบที่ถูกเลือกคือแบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 4: ภาพร่างขั้นสุดท้ายชุดที่ 3 โดยแบบที่ถูกเลือกคือแบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 5: ภาพร่างขั้นสุดท้ายชุดที่ 4 โดยแบบที่ถูกเลือกคือแบบที่ 3

2.4 ต้นแบบผลิตภัณฑ์ (Prototype)

กรรมวิธีในการผลิตต้นแบบ การนำเศษผ้าเหลือทิ้งสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดแต่งกายแฟชั่นด้วยแนวคิดอัพไซเคิล ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าการนำเอาเศษผ้าเหลือทิ้งมาใช้ในการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ชุดแต่งกายแฟชั่นโดยการนำเศษผ้าขนาดยาวไปทอเป็นผืนผ้าใหม่และได้นำไปตัดเย็บเป็นชุดแฟชั่นโดยได้ต้นแบบผลิตภัณฑ์ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 8: ต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุดที่ 1 ถึง ชุดที่ 4

2.5 ผลการประเมินความพึงพอใจ (Evaluation)

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการประเมินผลความพอใจในการออกแบบชุดแต่งกายแฟชั่น โดยประเมินจากกลุ่มเป้าหมาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตารางที่ 5 ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

รายการสอบถาม	จำนวน (คน) (n = 100)	ค่าร้อยละ
1. เพศ		
1.1) ชาย	32	32.0
1.2) หญิง	38	38.0
1.3) LGBTQ+	27	27.0
1.4) ไม่ต้องการระบุ	3	03.0
รวม	**100**	**100**
2. อายุ		
2.1) 13-18 ปี	24	24.0
2.2) 19-23 ปี	63	63.0
2.3) 24-27 ปี	11	11.0
2.4) 28 ปีขึ้นไป	2	02.0
รวม	**100**	**100**
3. อาชีพ		
3.1) นักเรียน/นักศึกษา	65	65.0

รายการสอบถาม	จำนวน (คน) (n = 100)	ค่าร้อยละ
3.2) ข้าราชการ	4	04.0
3.3) รัฐวิสาหกิจ	3	03.0
3.4) เอกชน	8	08.0
3.5) ธุรกิจส่วนตัว	20	20.0
รวม	**100**	**100**

ข้อมูลแบบสอบถามความต้องการของผู้บริโภค มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน โดยส่วนมากเป็นเพศหญิง จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0 ด้านอายุ ช่วยอายุที่มากที่สุดคือ 19-23 ปี จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 63.0 ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งไว้เบื้องต้น ด้านอาชีพ มีจำนวนของนักเรียน/นักศึกษา มากที่สุดจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 65.0

ตารางที่ 6 ตอนที่ 2 ผลประเมินความพึงพอในการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน

รายละเอียดแบบสอบถาม	จำนวน (n=100)		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{x}$	S.D.	
1.ด้านแนวคิด			
1.1 การนำเศษผ้าเหลือทิ้งมาใช้ในการออกแบบชุดแต่งกายด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน	4.73	0.47	มากที่สุด
1.2 การนำแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขนมาออกแบบชุดแต่งกายสไตล์อาร์ตทูแวร์	4.64	0.54	มากที่สุด
1.3 ชุดแต่งกายเหมาะกับกลุ่มเจนเนเรชั่น ซี (Generation Z) อายุระหว่าง 13-28 ปี	4.68	0.63	มากที่สุด
รวม	**4.68**	**0.55**	**มากที่สุด**
2. ด้านประโยชน์ใช้สอย			
2.1 รูปแบบเครื่องแต่งกายมีความเหมาะสมกับรูปแบบการใช้งานโอกาสพิเศษ	4.60	0.62	มากที่สุด
2.2 คุณภาพในการตัดเย็บมีความปราณีตเรียบร้อยตามมาตรฐานการตัดเย็บ	4.65	0.59	มากที่สุด
2.3 ความสะดวกสบายในการสวมใส่สามารถใส่ออกงานได้	4.59	0.62	มากที่สุด
รวม	**4.61**	**0.61**	**มากที่สุด**
3. ด้านคุณค่าความสวยงาม			
3.1 ความเหมาะสมของการนำแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขนมาออกแบบชุดแต่งกาย	4.73	0.53	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมของโทนสีและวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ	4.64	0.57	มากที่สุด
3.3 ความสวยงามโดยรวมของชุดแต่งกายสอดคล้องกับแรงบันดาลใจ	4.62	0.64	มากที่สุด
รวม	**4.66**	**0.58**	**มากที่สุด**
รวมทั้งหมด	**4.65**	**0.58**	**มากที่สุด**

ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน พบว่าด้านแนวคิดประเด็นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.68) โดยประเด็นการนำเศษผ้าเหลือทิ้งมาใช้ในการออกแบบชุดแต่งกายด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขนได้คะแนนมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.73) ด้านประโยชน์ใช้สอยประเด็นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.61) โดยประเด็นด้านคุณภาพในการตัดเย็บมีความปราณีต เรียบร้อยตามมาตรฐานการตัดเย็บได้คะแนนมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.65) และด้านคุณค่าความสวยงามประเด็นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.66) โดยประเด็นด้านความเหมาะสมของการนำแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขนมาออกแบบชุดแต่งกายได้คะแนนมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.73) โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.61

อภิปรายผล

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพของเศษผ้าเหลือทิ้งจากวิสาหกิจชุมชน

การนำเศษผ้าเหลือทิ้งขนาดความยาวประมาณ 90 เซนติเมตร กว้าง 2-8 เซนติเมตร มาผ่านกระบวนการนำกลับเป็นทอเป็นผืนผ้าใหม่ และนำผ้าที่ได้มาตัดเย็บเป็นชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งสไตล์อาร์ตทูแวร์ และเศษผ้าที่มีความยาวน้องกว่า 90 เซนติเมตร ถูกนำมาใช้ในการตกแต่ง โดยมีรูปทรง สีสัน มาจากแรงบันดาลใจการแสดงผีโขน ซึ่งเป็นการนำวัสดุเศษผ้าเหลือทิ้ง ใช้ในการออกแบบชุดแต่งกาย โดยใช้เทคนิคการทอ การตัดต่อ ตกแต่งผ้า ให้เกิดเป็นผิวสัมผัสใหม่ขึ้นบนผ้า ทำให้เกิดความน่าสนใจจากการทำเทคนิคต่างๆ เพิ่มมูลค่าให้กับของเหลือใช้ให้สามารถใช้ต่อไปได้และเป็นได้มากกว่าเศษผ้าเหลือทิ้ง สอดคล้องกับงานวิจัย มัลลิกา จงจิตต์ และกฤตพร ชูเส้ง (2565) ได้วิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื้อคลุมและเครื่องประกอบการแต่งกายสตรีจากเศษผ้าทอเหลือใช้ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเย็บผ้าและศิลปะประดิษฐ์จากผ้า มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบเสื้อคลุมและเครื่องประกอบการแต่งกายสตรีสู่การออกแบบและพัฒนารูปแบบเสื้อคลุมและเครื่องประกอบการแต่งกายสตรีจากเศษผ้าทอเหลือใช้ให้เกิดรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย ใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ จากการนำเอาศิลปะวัฒนธรรมรวมกับการใช้ประโยชน์จากเศษผ้าเหลือใช้จากกระบวนการออกแบบให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีความร่วมสมัยดูทันสมัยเหมาะสมกับเพศ และอายุของผู้ใช้งาน

2. เพื่อออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งสไตล์อาร์ตทูแวร์ด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน

การออกแบบชุดแต่งกายแฟชั่น สไตล์อาร์ตทูแวร์ เป็นการนำเอาแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน มาประยุกต์ใช้โดยดึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมาสร้างสรรค์เป็นงานแฟชั่นร่วมสมัย สามารถถ่ายทอดคุณค่าทางศิลปะและวัฒนธรรมไทยในรูปแบบใหม่ได้อย่างชัดเจน รวมถึงการนำโครงสร้างของหน้ากากผีโขนที่มีลักษณะแหลม แข็งแรง และโดดเด่นมาเป็นโครงร่างเงา รวมถึงการถอดเอกลักษณ์ของสีในชุดแต่งกายผีโขน มาใช้ในการออกแบบชุดแต่งกาย ซึ่งเป็นวิธีการถอดรูปแบบจากแรงบันดาลใจสู่การออกแบบให้ได้ชุดแต่งกายที่มีลักษณะแปลกใหม่จำนวน 4 ชุด สอดคล้องกับ ภัสสวัฒน์ ทับไทร และอรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธุ์ (2566) ได้วิจัยเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สำหรับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถีจากแนวคิดศิลปะโพสต์ฮิวเมนอาร์ต ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบ โอกาสการสวมใส่ และเทคนิคการผลิตสินค้าแฟชั่นที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจ สู่การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคอลเลกชั่นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายออกงานและชุดต้นแบบจำนวน 4 ชุด พบว่า ด้านผลงานการออกแบบสร้างสรรค์คอลเลกชั่นเครื่องแต่งกาย ด้วยแนวคิดการออกแบบเสื้อผ้าและแรงบันดาลใจจากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวกับแนวคิดศิลปะจินตภาพเกี่ยวกับมนุษย์ในโลกอนาคต โดยออกแบบผลงานตามองค์ประกอบทางแฟชั่นที่ได้ศึกษาในขั้นตอนของกระบวนการวิจัยได้แก่ (1) ด้านโครงร่างเงา โดยการใช้รูปแบบโครงสร้างของเสื้อผ้าที่ผิดธรรมชาติ เช่น การคว้านคอเสื้อที่เว้าแบบเปิดกว้างและการใช้โครงสร้างเสื้อผ้าที่ใหญ่จนเกินจริง (2) การใช้สีคู่ตรงข้าม โดยการใช้สีดำ ขาว และสีน้ำน้ำน้ำเงิน ซึ่งเป็นเทคนิคการสกรีนลายผ้าแบบยีนส์ลงบนผ้ายืดที่ใช้ตัดเป็นกระโปรง (3) วัสดุที่มีพื้นผิวมันวาว โดยการใช้หนังที่เสื้อแจ็คเก็ต และใช้เทคนิคการถักผ้าดิจิทัล (Digital Knitting) เพื่อให้เกิดลวดลายแบบลวงตา และผิดธรรมชาติ (4) รายละเอียดตกแต่ง ได้แก่ การใช้ลวดลายที่บิดเบือนด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกการ

ปักเดินเส้นลวดลายบนเสื้อโอเวอร์โค้ท (Overcoat) เป็นต้น ทั้งนี้ล้วนเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านการออกแบบชุดแต่งกายตามแนวคิดการออกแบบเช่นเดียวกัน

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผล

จากการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งสไตล์อาร์ตทูแวร์ด้วยแรงบันดาลใจการแสดงผีโขน เป็นการนำเอาเศษผ้าเหลือทิ้งมาใช้ออกแบบชุดแต่งกายแฟชั่นเพื่อช่วยเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการยืดอายุวัสดุให้เป็นขยะช้าลง เพิ่มมูลค่าให้กับของเหลือใช้ให้สามารถใช้ต่อไปได้และเป็นได้มากกว่าขยะเหลือทิ้ง จากการศึกษาพบว่า เศษผ้าเหลือทิ้งที่นำมานั้นเป็นเศษปลายผ้าที่เหลือจากการทอและตัดเย็บ จึงไม่ถูกนำมาใช้ต้องหาวิธีจัดการกับวัสดุเพื่อให้สามารถนำกลับมาใช้ได้อีกครั้ง โดยมีการนำเศษผ้าเหล่านั้นมาทดลอง 6 เทคนิค โดยเทคนิคที่นำมาใช้มี 2 เทคนิค ได้แก่ การทอผ้า และการตัดต่อตกแต่งผ้า การทอผ้าเป็นการนำเศษผ้าที่มีความยาวมาตัดเป็นเส้นขนาดเล็ก แล้วนำไปทอ พบว่า ผ้าทอที่ได้จะมีความแน่น ไม่หลุดง่าย สามารถนำมาใช้ในการตัดเย็บได้ และการตัดต่อตกแต่งผ้าทำให้ผิวสัมผัสผ้าเกิดความน่าสนใจ อีกทั้งยังใช้โทนสีในการทดลองทอผ้า เป็นโทนสีหลัก ได้แก่ โทนสีแดง โทนสีดำ โทนสีเหลือง และโทนสีรอง ได้แก่ โทนสีเขียว และโทนสีฟ้า มาใช้ในการออกแบบชุดแต่งกาย ทำให้ได้โทนสีที่มีความสอดคล้องกับแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขนโดยเน้นหยิบเอาเครื่องแต่งกายของผีโขนมาวิเคราะห์เพื่อการออกแบบซึ่งการแต่งกายของผีโขนมักประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ หน้ากาก, เสื้อผ้าและ เครื่องประกอบเพิ่มเติม มีการดึงเอาโครงสร้างของหน้ากากผีโขน รวมถึงโครงสร้างการแต่งกายของผีโขน ที่มีความตรงใหญ่ มาใช้ในการออกแบบชุดแต่งกายเป็นการสร้างสรรค์ความงามด้านศิลปะให้เข้ากับชุดแต่งกายสไตล์อาร์ตทูแวร์ และรสนิยมตามระเบียบแบบแผน

เมื่อนำเศษผ้าไปทอเป็นผืนผ้าแล้วจึงนำผ้าทีได้ไปพัฒนาเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุดแต่งกายสไตล์อาร์ตทูแวร์จำนวน 4 ชุด ได้แก่ ชุดผู้ชายจำนวน 3 ชุด ชุดผู้หญิง 1 ชุด และนำต้นแบบผลิตภัณฑ์ไปจัดแสดง และทำการเก็บข้อมูลจากการสอบถามความพึงพอใจของผู้ทำแบบสอบถามต่อการออกแบบชุดแต่งกายจากเศษผ้าเหลือทิ้งด้วยแรงบันดาลใจจากการแสดงผีโขน พบว่าประชากรส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 19-23 ปี ประกอบอาชีพนักเรียน นักศึกษา โดยทั้ง 4 ชุด ความพึงพอใจรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.61)

2. ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านประเพณีผีโขน มีการแนะนำให้เอาวัสดุที่นำมาทดแทนได้และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมนำมาออกแบบดีไซน์ให้เกิดความน่าสนใจ และเรื่องของโทนสีให้ใช้โทนสีที่สื่อถึงประเพณีผีโขน คือสีดำ แดง ขาว และเหลือง ให้สื่อถึงเรื่องราว และสะท้อนประเพณีผีโขนอย่างชัดเจน

2) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดเย็บชุดแต่งกายแฟชั่น ศึกษาทดลองหาเทคนิค วัสดุใหม่ๆมาใช้ในการออกแบบชุดแต่งกายให้เกิดความน่าสนใจและเกิดความแตกต่างและตอบโจทย์ให้กับกลุ่มเป้าหมาย

3) จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ พบว่าวัสดุเศษผ้าเหลือทิ้งเป็นผ้าฝ้ายที่เมื่อนำไปทอและตัดเย็บจะเกิดด้ายรุ่ยที่ชายขอบรอยตัดได้ง่าย เมื่อทำการวัดขนาดเพื่อตัดควรคำนึงถึงระยะการรุ่ยของผ้า เมื่อนำมาตัดเย็บควรเย็บล็อคบริเวณชายขอบใกล้รอยตัดเพื่อป้องกันการรุ่ยของผ้า รวมถึงโทนสีที่ควบคุมสีได้ยาก เนื่องจากเป็นเศษผ้าที่ได้จากการตัดเย็บ และขนาดความหนาของผืนผ้า ต้องระมัดระวังขณะตัดเย็บ

เอกสารอ้างอิง

พรทิพย์ จันทร์เจริญ. (2563). แฟชั่นอาร์ตทูแวร์และความยั่งยืน: การสร้างสรรค์แฟชั่นในยุคใหม่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภัสสวัฒน์ ทับไทร, อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธุ์. (2566). การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สำหรับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัฒนธรรมวิถีจากแนวคิดศิลปะโพสต์ฮิวเมนอาร์ต. วารสารดีไซน์เอคโค, 4(1).

มัลลิกา จงจิตต์ และกฤตพร ชูเส้ง. (2565). การพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื้อคลุมและเครื่องปรพกอบการแต่งกายสตรีจากเศษผ้าทอเหลือใช้. วารสารคหเศษฐศาสตร์. 65(2), 74 – 85.

ยุวดี พรธาราพงศ์. (2563). การออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งผนังบ้านจากเศษผ้าไหมเหลือทิ้ง. วารสารศิลป์ปริทัศน์, 8(1), 81 – 91. สืบค้นเมื่อ 29 กรกฎาคม 2568, จาก so01.tci-thaijo.org.

ศุภชัย แสงทอง. (2564). พฤติกรรมผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นซีในยุคดิจิทัล. วารสารบริหารธุรกิจ, 12(2).

สกลนคร ชิตี้. (2569). ผีโขน. สืบค้นเมื่อ 29 กรกฎาคม 2568, จาก https://web.facebook.com/sakonnakhon

สุกัญญา วงศ์วิเศษ. (2564). อาร์ตทูแวร์: ศิลปะบนเครื่องแต่งกายและความยั่งยืนในแฟชั่นไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดสกลนคร. (2569). เชิ้งผีโขน บ้านไฮหย่อง. สืบค้นเมื่อ 29 กรกฎาคม 2568, จาก https://sakonnakhon.prd.go.th

Fletcher, K. (2014). Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys (2nd ed, pp). London & New York: Routledge.