



การพัฒนาลวดลายผ้ามัดหมี่ : กรณีศึกษาเส้นกรอบนอกของปราสาท
ศิขรภูมิเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบลายผ้า
THE DEVELOPMENT OF MUDMEE PATTERN : THE CASE STUDY OF
SILHOUETTE OF PRASAT SI KHORAPHUM
USING IN TEXTILE DESIGN

ทัศนียา นิลฤทธิ
THATSANEEYA NILRIT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรคหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาคหกรรมศาสตร์(บัณฑิตศึกษา) คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
2552
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ชื่อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาลวดลายผ้ามัดหมี่ : กรณีศึกษาเส้นกรอบนอกของปราสาท ศีขรภูมิ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบลายผ้า
ชื่อ-สกุล	ทัศนียา นิลฤทธิ์
ชื่อปริญญา	คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาและคณะ	คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์(บัณฑิตศึกษา)
ปีการศึกษา	2552

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาการออกแบบลวดลายผ้ามัดหมี่ โดยศึกษาเส้นกรอบนอกของโครงสร้างปราสาทศีขรภูมิที่มีการถ่ายทอดลวดลายผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา เพื่อนำผืนผ้ามัดหมี่มาพัฒนาต่อในงานออกแบบเสื้อผ้ายุค 1960 และไปศึกษาความพึงพอใจด้านภาพรวมจากกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะสิ่งทอและผ้ามัดหมี่จำนวน 7 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้าจำนวน 5 คน ใช้การสุ่มเลือกแบบเจาะจง และบุคลากรสตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ บุคลากรสตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏมุกดาหาร วิทยาลัยเทคโนโลยีสุรินทร์ ใช้การสุ่มเลือกแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบร่างลายผ้ามัดหมี่ แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 และแบบสอบถามความพึงพอใจของบุคลากรสตรีที่มีต่อลวดลายผ้าและเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 วิเคราะห์โดยการค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า ผลการคัดเลือกลวดลายผ้ามัดหมี่ของผู้เชี่ยวชาญคือ ลายปราสาทมุ่มสูง 1 ลายเรขาคณิต 4 ลายนามธรรม 1 และผลการคัดเลือกแบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 จำนวน 9 ตัว ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของบุคลากรสตรี ที่มีต่อลวดลายผ้า พบว่า ลายปราสาทมุ่มสูง 1 ด้านลวดลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ลายเรขาคณิต 4 คือ ด้านความงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.77 ลายนามธรรม 1 คือ ด้านลวดลายและด้านสีสันทันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ด้านค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของ เสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 คือ กลุ่มชนเผ่า ลายปราสาทมุ่มสูง 1 ค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ ความสวยงามของลวดลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ลายเรขาคณิต 4 ค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ลายนามธรรม รูปแบบ ค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ ความสวยงามของลวดลายเท่ากับ 4.70 กลุ่มเครื่องแบบ ลายปราสาทมุ่มสูง 1 ค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ลายปราสาทมุ่มสูง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ลายเรขาคณิต 4 ค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ลายนามธรรม 1 ค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 กลุ่มศิลปะและแฟชั่น ลายปราสาทมุ่มสูง 1 ค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ลายเรขาคณิต 4 ค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ลายนามธรรม 1 ค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70

คำสำคัญ : เส้นกรอบนอกของโครงสร้างปราสาทศีขรภูมิ ,ศิลปะแบบลวงตา ,เสื้อผ้ายุค 1960

Thesis title : The development of Mudmee pattern : the case study of silhouette of Prasat Si Khoraphum using in textile design
 Author : Thatsaneeya Nilrit
 Degree : Master of Home Economics
 Major program : Home Economics of technology
 Academic Year : 2009

ABSTARCT

The aims of this study are to 1.) develop a new woven Mudmee pattern which inspired by optical art integrated with the silhouette of Prasat Si Khoraphum in Surin province 2.) use the developed Mudmee pattern to improve clothing design influenced from 1960s fashion 3.) test the satisfaction level of the finished Mudmee clothes from the sample group. There are 7 textiles professionals including pattern designers, textile artists, Mudmee textile specialists, and 5 fashion designers as supervisors in screening the patterns and designs. The sample group is selected from the staffs who work in Rajaphat Surindra University, and Rajamangala Northeast (Surin Campus). The tool in this research are the fabric pattern sketches inspired by optical art integrated with the silhouette of Prasat Si Khoraphum, the 1960 fashion clothing design sketches , and the satisfaction survey. The statistical package for the social science program was employed fro mean and percentage.

This study found that the most selected designs from 7 textiles professionals were Pra Sart Moom Soong 1 pattern, Nammatam1 pattern, and Rekhakanit 4 pattern. There were 9 jacket sketches that had been selected. The level of satisfaction on the clothing design from 1960 era of 213 women staff who work in Rajabhat Surindra University and Rajamangala Northeast University (Surin Campus) showed that the Pra Sart Moom Soong 1 pattern gained the highest level of satisfaction (4.78) The Rekhakanit 4 pattern was the most aesthetics pattern (4.70). Finally, the sample group satisfied the color and pattern of Nammatam1 the most (4.73). In Chon-Phoa group, the most aesthetic jacket patterns were Pra Sart Moom Soong 1 (4.67), and Nammatam1 (4.70). While the Rekhakanit 4 pattern appeared to has the highest level of correlation between pattern and clothing design (4.74). In the uniform group, the most aesthetic 1960 jackets pattern were Pra Sart Moom Soong 1 (4.74), and Nammatam1 (4.71). While the Rekhakanit 4 pattern appeared to has the highest level of correlation between pattern and clothing design (4.73). In Art and Fashion group, highest level of correlation between pattern and clothing designs for each pattern were Pra Sart Moom Soong 1 pattern (4.67), Rekhakanit 4 pattern (4.69), and Nammatam1 (4.70).

Keywords : The silhouette of Prasat Si Khoraphum, Optical art, 1960s fashion

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของรองศาสตราจารย์ นวลแข ปาลินิช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และอาจารย์อัษฎาวรรณ ณ สงขลา ที่ได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆของการวิจัยมาโดยตลอด

รองศาสตราจารย์ ดร.กุลชนิษฐ์ ราชนบุญวัฒน์ ที่กรุณาสละเวลามาเป็นประธาน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ดวงสุดา เตโชติรส ที่กรุณาสละเวลามาเป็นกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์บุษรา สร้อยระย้า คณะอาจารย์ และพนักงานแห่ง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (โชติเวช) ทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือ คำแนะนำ มา โดยตลอด

ขอขอบพระคุณคณะอาจารย์แห่งมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษางานวิจัย คุณฉวีวรรณ ขาวงาม คุณกรรณทิมา พรรณศรี ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการใช้เครื่องมือ และให้คำแนะนำในการทำงานเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณคณะอาจารย์และพนักงานแห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษางานวิจัย

เพื่อนศิลปกรรมพัสดาภรณ์ที่คอยชี้แนะ ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือในทุกปัญหา

คุณพ่อวัฒนา นิลฤทธิ์ บุคคลอันเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจให้มุ่งมั่นและมีสติ

คุณแม่ปรียานุช นิลฤทธิ์ และพี่สุทธิชาน์ นิลฤทธิ์ บุคคลทั้งสองที่มีส่วนร่วมทำให้ผู้วิจัย ปฏิบัติงานได้สำเร็จดังจุดประสงค์

และขอขอบพระคุณบุคคลที่เกี่ยวข้องในวิทยานิพนธ์นี้แต่มิได้เอ่ยนามทุกท่าน

ทัศนียา นิลฤทธิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(4)
สารบัญ	(5)
สารบัญภาพ	(7)
สารบัญตาราง	(13)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษา	3
1.4 นิยามศัพท์	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	50
บทที่ 3 วิธีดำเนินการ	53
3.1 เครื่องมือที่ใช้	53
3.2 วิธีการ	78
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล	93
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	93
4.2 การอภิปรายผล	94
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	125
5.1 สรุปผล	126
5.2 ข้อเสนอแนะ	138
เอกสารอ้างอิง	139
ภาคผนวก	143
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ	144
ภาคผนวก ข รายงานผู้ให้สัมภาษณ์ข้อมูล	147

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	150
ประวัติการศึกษา และการทำงาน	164

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพปราสาทศิขรภูมิ	6
2.2 แสดงลักษณะการหักเหเลี่ยมย่อมุมของปราสาท	7
2.3 การหักเหเลี่ยมย่อมุมของปราสาททองคำกลาง	8
2.4 ลักษณะของปรางค์ที่ได้รับการบูรณะขึ้นใหม่	8
2.5 สามเหลี่ยมเหนือกรอบประตูปราสาท	9
2.6 ทับหลังศิวนาฏราชสิบกร	10
2.7 ภาพสลักนางอัปสร	10
2.8 ส่วนประกอบของบัวกลุ่มที่พังทลายลงมา	11
2.9 ส่วนประกอบของฐานบัวที่พังทลายลงมา	11
2.10 ศิลปะลวดตาที่แสดงความใกล้เคียง ความเด่นชัด ความซับซ้อน	12
2.11 ศิลปะลวดตาที่แสดงปฏิกิริยาทางสายตาทำให้เกิดมิติพรั่มัว	13
2.12 ศิลปะลวดตาที่ให้ความรู้สึกราวกับมีการเคลื่อนไหว	13
2.13 ศิลปะลวดตาที่แสดงความบิดเบี้ยว นูนลึก	14
2.14 การสร้างสรรค์ศิลปะลวดตา โดยใช้แสงและเงา	15
2.15 การสร้างสรรค์ศิลปะลวดตา โดยใช้รูปทรงและพื้น	15
2.16 การสร้างสรรค์ศิลปะลวดตา โดยใช้สีสันทัดกัน	16
2.17 งานจิตรกรรมศิลปะแบบลวดตาของวิกเตอร์ วาซาร์ลี(Victor Vasarely)	17
2.18 ศิลปะลวดตา โดยใช้การเกิดปฏิกิริยาระหว่างสีข้างเคียง	18
2.19 ศิลปะลวดตาที่แสดงถึงความระยิบระยับ พรางพราย	19
2.20 ลวดลายของผ้าไหมของสุรินทร์ที่มีลวดลายเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม	29
2.21 ลักษณะลวดลายผ้าอัมปรม	30
2.22 ลักษณะลวดลายผ้าปุม	31
2.23 ลวดลายผ้าโฮล	32
2.24 Doris Day	39

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.25 แสดงการแต่งกายที่เป็นทางการ ของสตรีในช่วงต้นของยุค 1960	40
2.26 ชุดติดกันยุค 1960	41
2.27 เสื้อเน้นเส้นเอวจับจีบลอนรอบๆ สะโพก	41
2.28 กางเกงคูลอตต์ (Culottes)	42
2.29 กางเกงคาปรี (Capri pants)	42
2.30 Jacqueline Kennedy สวมใส่หมวกฟิลลิปส์ (pillbox)	44
2.31 แสดงการแต่งกายที่เป็นที่นิยมในยุค 1960	45
2.32 เสื้อผ้าทรงเอ	45
2.33 แสดงการแต่งกายชุดติดกันในยุค 1960	45
2.34 แสดงการแต่งกายเสื้อคลุมทรงเอในยุค 1960	46
2.35 การแต่งกายแบบมอดส์ (Mods)	46
2.36 การแต่งกายแบบร็อกเกอร์ (Rockers)	47
2.37 การแต่งกายแบบฮิปปี้	47
2.38 ยีนส์	48
2.39 การแต่งกายของชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกัน	48
2.40 การแต่งกายที่ได้อิทธิพลมาจากการศิลปะ	49
2.41 ลวดลายผ้าที่ได้อิทธิพลมาจากการศิลปะ	49
2.42 การแต่งกายที่ได้อิทธิพลมาจากการศิลปะลวงตา	50
2.43 การแต่งกายที่ได้อิทธิพลมาจากการพัฒนาด้านอวกาศ	50
3.1 ต้นแบบร่างจากมุมมองของปราสาท	54
3.2 ต้นแบบร่างปราสาทรูปแบบนามธรรม	55
3.3 ต้นแบบร่างเรขาคณิต	56
3.4 ต้นแบบร่างลักษณะของไทยประยุกต์	57
3.5 ต้นแบบร่างรวมปราสาท	57
3.6 แบบร่างลายปราสาทมุมมอง 1	59
3.7 แบบร่างลายปราสาทมุมมอง 2	59

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.8 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 3	60
3.9 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 4	60
3.10 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 5	61
3.11 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 6	61
3.12 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 7	62
3.13 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 8	62
3.14 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 9	63
3.15 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 10	63
3.16 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 1	64
3.17 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 2	64
3.18 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 3	65
3.19 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 4	65
3.20 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 5	66
3.21 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 6	66
3.22 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 7	67
3.23 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 8	67
3.24 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 9	68
3.25 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 10	68
3.26 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 1	69
3.27 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 2	69
3.28 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 3	70
3.29 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 4	70
3.30 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 5	71
3.31 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 6	71
3.32 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 7	72

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.33 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 8	72
3.34 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 9	73
3.35 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 10	73
3.36 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 1	74
3.37 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 2	75
3.38 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 3	75
3.39 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 4	76
3.40 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 5	76
3.41 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 6	77
3.42 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 7	77
3.43 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 8	78
3.44 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 9	78
3.45 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 1	79
3.46 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 2	79
3.47 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 3	80
3.48 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 4	80
3.49 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 5	81
3.50 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 6	81
3.51 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 7	82
3.52 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 8	82
3.53 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 9	83
3.54 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 1	83
3.55 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 2	84
3.56 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 3	84
3.57 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 4	85

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.58 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 5	85
3.59 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 6	86
3.60 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 7	86
3.61 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 8	87
3.62 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 9	87
4.1 แบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่ลายปราสาทมูมสูง 1	94
4.2 แบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่ลายเรขาคณิต 4	95
4.3 แบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่ลายนามธรรมผสมผสาน 1	95
4.4 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายปราสาทมูมสูง 1	96
4.5 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายเรขาคณิต 4	97
4.6 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายนามธรรม 1	97
4.7 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายปราสาทมูมสูง 1	98
4.8 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายเรขาคณิต 4	98
4.9 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายนามธรรม 1	99
4.10 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะลายปราสาทมูมสูง 1	99
4.11 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะลายเรขาคณิต 4	100
4.12 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะลายนามธรรม 1	100
4.13 การแต่งกายของนางรำในงานช้างเผือก จังหวัดสุรินทร์ ประจำปี 2551	109
4.14 ผ้ามัดหมี่ลวดลายเส้นกรอบนอกของโครงสร้าง ปราสาทหินศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา	111
4.15 ผ้าทอเทคนิคมัดหมี่ลายปราสาทมูมสูง 1	113
4.16 ผ้าทอเทคนิคมัดหมี่ลายเรขาคณิต 4	113
4.17 ผ้าทอเทคนิคมัดหมี่ลายนามธรรม 1	114
4.18 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มชนเผ่าลายปราสาทมูมสูง 1	119
4.19 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มชนเผ่าลายเรขาคณิต 4	119
4.20 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มชนเผ่าลายนามธรรม 1	120

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
4.21	เลือกคลุมตัวนอกกลุ่มเครื่องแบบลายปราสาทมุ่มสูง 1	120
4.22	เลือกคลุมตัวนอกกลุ่มเครื่องแบบลายเรขาคณิต 4	121
4.23	เลือกคลุมตัวนอกกลุ่มเครื่องแบบลายนามธรรม 1	121
4.24	เลือกคลุมตัวนอกกลุ่มศิลปะลายปราสาทมุ่มสูง 1	122
4.25	เลือกคลุมตัวนอกกลุ่มศิลปะลายเรขาคณิต 4	122
4.26	เลือกคลุมตัวนอกกลุ่มศิลปะลายนามธรรม 1	123
5.1	ลายปราสาทมุ่มสูง 1	126
5.2	ลายเรขาคณิต 4	126
5.3	ลายนามธรรม 1	127
5.4	แบบร่างเลือกคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายปราสาทมุ่มสูง 1	127
5.5	แบบร่างเลือกคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายเรขาคณิต 4	128
5.6	แบบร่างเลือกคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายนามธรรม 1	128
5.7	แบบร่างเลือกคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายปราสาทมุ่มสูง 1	129
5.8	แบบร่างเลือกคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายเรขาคณิต 4	129
5.9	แบบร่างเลือกคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายนามธรรม 1	130
5.10	แบบร่างเลือกคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะลายปราสาทมุ่มสูง 1	130
5.11	แบบร่างเลือกคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะลายเรขาคณิต 4	131
5.12	แบบร่างเลือกคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะลายนามธรรม 1	131
5.13	ผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรมภูมิผสมผสาน กับศิลปะแบบลวงตา	134
5.14	เลือกคลุมตัวนอกกลุ่มชนเผ่า	135
5.15	เลือกคลุมตัวนอกกลุ่มเครื่องแบบ	136
5.16	เลือกคลุมตัวนอกกลุ่มศิลปะ	137

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม	102
4.2 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ประเภทของผ้ามัดหมี่ ที่ท่านนิยมซื้อ	104
4.3 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของเหตุผลในการเลือกซื้อผ้ามัดหมี่	105
4.4 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของโอกาสที่ท่านสวมใส่ผ้ามัดหมี่	106
4.5 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของลวดลายของผ้ามัดหมี่ที่นิยมใช้	106
4.6 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของการใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการ สร้างสรรค์ลวดลายจากสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทย	107
4.7 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของการใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการ สร้างสรรค์ลวดลายจากแนวคิดของศิลปะจากต่างประเทศ	108
4.8 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของการใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการ สร้างสรรค์ลวดลายจากสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทยผสมผสานกับ แนวคิดของศิลปะจากต่างประเทศ	108
4.9 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของการใช้เสื้อผ้าที่ผลิตจากผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีลวดลายประยุกต์ผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทยกับ แนวคิดของศิลปะจากต่างประเทศ	110
4.10 แสดง ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างตามระดับความพึง พอใจ ที่มีต่อลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขร ภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา	112
4.11 แสดงจำนวน (ความถี่) ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่ม ตัวอย่างจำแนกตามระดับความพึงพอใจ ที่มีต่อเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่ ตัดเย็บจากลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขร ภูมิ ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา	115
4.12 แสดงจำนวน (ความถี่) ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่ม ตัวอย่างจำแนกตามระดับความพึงพอใจด้านภาพรวมที่มีต่อลวดลายผ้ามัดหมี่ ที่สร้างสรรค์ด้วยเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบ ลวงตา จนนำไปผลิตเป็นเสื้อคลุมตัวนอก	124

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระแสความนิยมการใช้ผืนผ้าที่เกิดจากการทอด้วยฝีมือคนไทยและใช้วัสดุที่มีในประเทศไทยเพิ่มมากกว่าในอดีต และปัจจุบันผู้คนนิยมนำผ้าที่ทำด้วยฝีมือคนไทยมาตัดเสื้อผ้าเพื่อใช้สวมใส่ในชีวิตประจำวันหรือในงานสังคมต่างๆมากขึ้น จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ทำให้นักออกแบบเริ่มที่จะสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้คนที่ใช้ผ้าไทย ผู้วิจัยจึงได้นำประเด็นการเปลี่ยนแปลงนี้มาปรับใช้ในงานวิจัย กล่าวคือ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาลายผ้ามัดหมี่ของชาวสุรินทร์ ซึ่งมักจะสร้างสรรค์ลวดลายเป็นรูปคน สัตว์ และรูปทรงสถาปัตยกรรม โดยได้รับอิทธิพลจากชาวเขมรเมืองพนมเปญและพระตะบอง(คณะกรรมการฝ่ายประมวลผลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ, 2542) ลวดลายผ้าที่ทอนั้นมีลูกหลานที่สืบทอดภูมิปัญญาดังกล่าว แต่ไม่ได้เปลี่ยนแปลงลวดลายไปจากเดิมมากนัก ส่งผลถึงปัจจุบันที่มีการนำผ้าทอมือมาพัฒนาต่อเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ ผู้วิจัยจึงนำลวดลายผ้ามัดหมี่นี้มาศึกษาเพื่อเสนอลวดลายที่เกิดจากแรงบันดาลใจอื่น โดยลวดลายที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นผู้วิจัยคำนึงถึงความสำคัญของแรงบันดาลใจแรกเริ่มที่จะนำมาถ่ายทอดบนผืนผ้า ในที่นี้ผู้วิจัยเลือกแรงบันดาลใจจากเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิ อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ เนื่องจากปราสาทแห่งนี้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดสุรินทร์ และเป็นปราสาทขอมที่มีทับหลังภาพพระศิวนาฏราชสิบกกร ซึ่งมีความสมบูรณ์มากที่สุดแห่งหนึ่งของประเทศไทย (ปณณมหาบุญเรือง, 2551) นอกจากนี้ภาพสลักนางอัปสรที่เสากรอบประตูของปราสาทประธานเป็นลักษณะเดียวกันกับนางอัปสรที่นครวัด(ศิริศักดิ์, 2546) จากลักษณะเฉพาะของปราสาทศีขรภูมินี้ ผู้วิจัยจึงเลือกเป็นแรงบันดาลใจแรกเริ่มที่จะนำมาถ่ายทอดบนผืนผ้า โดยลวดลายที่สร้างสรรค์เกิดจากเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิ อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมินี้มีลักษณะเด่นคือยอดปราสาทที่หักเหลี่ยมย่อมุมเป็นเชิงชั้นลดหลั่นกัน(สมัย, 2537) จากเส้นกรอบนอกนี้มีลักษณะพ้องกันกับลักษณะการใช้เส้นและรูปแบบ (Form) ของศิลปะแบบลวงตา(Optical Art) กล่าวคือ การย่อมุมของปราสาทที่ใช้เส้นและรูปแบบ

ที่มีขนาดใหญ่ไปสู่ขนาดเล็กเป็นหลักการเดียวกับศิลปะแบบลวงตาที่มีการใช้เส้นและรูปแบบเพื่อสร้างความลวงตา อันเกี่ยวข้องกับการเห็นด้วยตาโดยตรง(ศุภชัย, 2547) จากความสัมพันธ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำลักษณะเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตานำมาออกแบบจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อพัฒนาต่อเป็นลวดลายผ้ามัดหมี่ โดยมีการออกแบบลักษณะเฉพาะของลายให้สอดคล้องกับเส้นกรอบนอกของปราสาท จากนั้นจะนำผ้าทอที่ได้ไปพัฒนาต่อเป็นเสื้อผ้าในยุค 1960 ซึ่งเป็นยุคแหล่งกำเนิดของศิลปะแบบลวงตา รวมถึงมีการออกแบบแฟชั่นด้วยศิลปะนี้ (Joe, 2007) และเป็นยุคที่มีชนกลุ่มย่อยนำเครื่องแต่งกายพื้นเมืองมาใช้(พรสนอง, 2547) ซึ่งสอดคล้องกับการใช้ผ้าไทยในปัจจุบัน

จากข้างต้นนี้เป็นการเสนอแนวคิดในการพัฒนาผ้าทอไทย ผู้วิจัยใช้การทอผ้าเทคนิคมัดหมี่ของชาวสุรินทร์ โดยลวดลายที่ใช้คือ เส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิ อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ มาต่อยอดการสร้างสรรค์ด้วยศิลปะแบบลวงตานำไปสู่การออกแบบเสื้อผ้าในยุค 1960 เพื่อการพัฒนาลวดลายผ้า ส่งเสริม เผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุรินทร์

จากผืนผ้าที่ผ่านกระบวนการผลิตตามแนวคิดที่สร้างสรรค์ขึ้น นำไปสู่ขั้นตอนการตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าแล้ว การศึกษาถึงความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่องานวิจัย อาจนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ คุณภาพของผลิตภัณฑ์เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค การขยายแนวทางในการผลิตสินค้าเพื่อการส่งออกไปยังต่างประเทศในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อออกแบบลวดลายผ้ามัดหมี่ โดยศึกษาเส้นกรอบนอกของโครงสร้างปราสาทศิขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายให้เกิดเป็นผ้าทอมือเทคนิคมัดหมี่ที่มีการถ่ายทอดลวดลายด้วยศิลปะแบบลวงตา(Optical Art)

1.2.2 เพื่อออกแบบเสื้อผ้าตามแนวคิดในยุค 1960 โดยใช้ผ้าทอมัดหมี่ที่พัฒนาขึ้น

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแบบเสื้อผ้ายุค 1960 ที่พัฒนาขึ้น

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาลวดลายผ้ามัดหมี่ กรณีศึกษาเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบลายผ้า ผู้วิจัยได้ศึกษาในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1.3.1 ศึกษาลวดลายผ้ามัดหมี่ของจังหวัดสุรินทร์

1.3.2 ศึกษาปราสาทศิขรภูมิ ในที่นี้ผู้วิจัยจะเน้นศึกษาเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิ ต.ระแงง อ.ศิขรภูมิ จ.สุรินทร์

1.3.3 ศึกษาศิลปะแบบลวงตา

1.3.4 ศึกษาการแต่งกายในยุค 1960 ในที่นี้ผู้วิจัยเน้นศึกษาการแต่งกายของสตรี โดยเฉพาะเสื้อคลุมตัวนอก

1.3.5 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจเสื้อผ้ายุค 1960 ที่ผลิตจากผ้าทอมัดหมี่ด้วยการออกแบบเส้นกรอบนอกจากปราสาทศิขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตาได้แก่ สุภาพสตรี ในที่นี้คือนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ 117 คน และนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ 96 คน

1.4 นิยามศัพท์

1.4.1 ปราสาทศิขรภูมิ หมายถึง ศาสนสถานขอมที่สร้างขึ้นในสมัยพระเจ้าสุริยวรมันที่ 1 ศิลปะแบบบาปวน สร้างด้วยอิฐและศิลาแลง ปัจจุบันตั้งอยู่ที่บ้านปราสาท ตำบลระแงง อำเภอศิขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์

1.4.2 เส้นกรอบนอก หมายถึง เส้นรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิ โดยส่วนที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้ในการออกแบบลวดลายจะเป็นเส้นรอบนอกของปราสาทแต่ละองค์ ซึ่งจะมีการตัดทอนหรือเพิ่มเติมลวดลายตามความเหมาะสม

1.4.3 ศิลปะแบบลวงตา หมายถึง ศิลปะนามธรรมประเภทหนึ่งที่ใช้รูปทรงเรขาคณิต เกิดจากการสร้างสรรค์พื้นที่ว่างกับพื้นที่บัพให้เกิดรูปแบบที่มีลักษณะลวงตา มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง

1.4.4 ผ้ามัดหมี่ หมายถึง กรรมวิธีในการทำผ้าให้เป็นลวดลาย โดยก่อนที่จะทอเป็นผืนผ้าให้มัดเส้นด้ายหรือไหมเป็นปลีๆตามแบบลายแล้วจึงนำไปย้อมสี ด้ายหรือไหมส่วนที่มัดเอาไว้จะไม่ดูดสี เมื่อแก้มัดแล้วจึงนำไปทอเป็นผืนผ้า ลวดลายก็จะเกิดขึ้นตามแบบลายนั้น

1.4.5 ลวดลายผ้า หมายถึง การวิเคราะห์ข้อมูลจากเส้นกรอบนอกปราสาทศรีขรภูมิผสมผสานกับศิลปะลงตาแล้วถ่ายทอดเป็นลวดลายโดยการจัดองค์ประกอบศิลปะ ลายที่ได้จะมีลักษณะเป็นหนึ่งต่อหนึ่งหน่วย นำมาต่อกันซ้ำๆ ในลักษณะต่างๆ

1.4.6 การแต่งกายยุค 1960 หมายถึง ยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงการแต่งกายเข้าสู่สไตล์นิวลุค (New Look Style) โดยได้อิทธิพลจากสงครามเย็นและวัฒนธรรมบางส่วนจากยุค 1950 ผู้คนจะนิยมแต่งกายตามกระแสนิยมต่างๆ เช่น การนุ่งกระโปรงสั้นกลางขาอ่อน (Miniskirt) เสื้อผ้ากลางวันแบบสกินเมอร์ (Skimmer) ชุดติดกันทรงเอ เป็นต้น

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 เป็นการสร้างสรรค์และเรียนรู้การสร้างลายผ้าด้วยเทคนิคมัดหมี่ที่มีลวดลายเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมโบราณ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจผลิตผ้ามัดหมี่

1.5.2 เป็นการพัฒนาผ้าไทยจากผืนผ้าไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ ในรูปแบบของ เสื้อผ้า

1.5.3 เป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านที่สืบทอดต่อกันมา

1.5.4 เป็นการส่งเสริมให้ผู้คนรู้จักผ้ามัดหมี่มากขึ้น

1.5.5 เป็นแนวทางในการพัฒนาสินค้าที่ผลิตจากผ้าไหมทอมือ

1.5.6 เป็นแนวทางในการวิจัยด้านการพัฒนาผ้าและเครื่องแต่งกาย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาลวดลายผ้ามัดหมี่ กรณีศึกษาเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบลายผ้า ได้มีการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 ปราสาทศีขรภูมิ
- 2.2 ศิลปะลวงตา(Optical Art)
- 2.3 องค์ประกอบศิลปะ
- 2.4 ผ้าทอมือในประเทศไทย
- 2.5 ผ้ามัดหมี่ของจังหวัดสุรินทร์
- 2.6 โครงสร้างผ้าทอ
- 2.7 เส้นใยที่ใช้ในการทอผ้า ในที่นี้ผู้วิจัยเน้นศึกษาเส้นไหม
- 2.8 การแต่งกายยุค 1960
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ปราสาทศีขรภูมิ

2.1.1 ข้อมูลด้านภูมิศาสตร์ ปณณมทานุญเรื่อง(2551) ได้กล่าวไว้ว่า ปราสาทศีขรภูมิตั้งอยู่ที่บ้านปราสาท ตำบลระแงง อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ แผนที่ทางทหารอยู่ที่พิกัด 48 PUB 712523 เส้นรุ้ง 14 องศา 56 ลิปดา 25 พิลิปดา และเส้นแวง 103 องศา 48 ลิปดา 20 พิลิปดา



ภาพที่ 2.1 ปราสาทศีขรภูมิ

2.1.2 ข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ มีการสันนิษฐานจากลวดลายทับหลัง เสาประดับขอบประตู ซึ่งสร้างขึ้นระหว่างพุทธศักราช 1550-1650 ตรงกับศิลปะแบบนครวัด ปราสาทศีขรภูมิสร้างขึ้นในรัชสมัยพระเจ้าสุริยวงษ์ที่ 1 (พ.ศ.1545-พ.ศ.1593) เมื่อแรกสร้างศาสนสถานแห่งนี้สร้างขึ้นจากอิทธิพลของศาสนาพราหมณ์ไศวนิกาย ที่มีการยึดถือคติต่อเทพเจ้าแห่งจักรวาลและบูชาพระศิวะ จึงมีการจำลองวิมานประทับของเทพเจ้ามาเป็นปราสาท มีสร้างระเบียงคดแทนความหมายถึงเขาวงกต และสร้างคูน้ำล้อมรอบองค์ปราสาทเป็นเครื่องหมายของมหาสมุทรทั้งสี่

ต่อมา มีการสันนิษฐานว่าปราสาทศีขรภูมิอาจจะถูกทิ้งร้าง จนกระทั่งในพุทธศตวรรษที่ 22-23 ซึ่งอยู่ในช่วงสมัยอยุธยาตอนปลายต่อเนื่องสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น หลังจากพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกยกทัพตีกรุงเวียงจันทน์แล้วโปรดให้โยกย้ายชาวเวียงจันทน์และหลวงพระบางมายังอีสานใต้ ในการนี้พระมหาเถรยาคุแห่งกรุงเวียงจันทน์ได้ร่วมเดินทางมาด้วย และได้ซ่อมแซมดัดแปลงเทวสถานศีขรภูมิ มีการประดิษฐานพระพุทธรูปปฏิมากรแทน พร้อมจารจารึกไว้ที่ขอบประตูปราสาทด้านขวามือองค์ทิศตะวันออกเฉียงใต้ ต่อมากลายเป็นวัดในพุทธศาสนาเถรวาท รูปแบบในการสร้างปราสาทเป็นแบบศิลปะขอมบาปวน

(ในช่วง พ.ศ.1560-พ.ศ.1630) วัตถุประสงค์ในการสร้างปราสาทคือเพื่ออุทิศบูชาเทพตรีมูรติ ซึ่งมีพระศิวะเจ้าเป็นประธานในลัทธิไศวะนิกาย

2.1.3 ข้อมูลด้านสถาปัตยกรรมของปราสาท ลักษณะโดยรวมของปราสาทศีขรภูมิ ประกอบด้วยปรางค์อิฐไม่สอปูน 5 องค์ สร้างขึ้นบนฐานเป็นชั้นก่อจากศิลาแลงเดียวกัน โดยก่อนศิลาแลงแต่ละก้อนมีขนาดแตกต่างกัน ก่อเป็นฐานรูปปัทมมีขนาดกว้างประมาณ 25 เมตร ยาวประมาณ 26 เมตร โดยสูงจากพื้นดินประมาณ 1.50 เมตร หลังหนึ่งมีขนาดใหญ่ที่สุดตั้งอยู่ตรงกลาง ขณะที่อีก 4 องค์ตั้งอยู่ที่มุมทั้งสี่เช่นเดียวกับแผนผังปราสาทนครวัด ซึ่งเป็นปรางค์บริวารตั้งอยู่ล้อมรอบบนฐานเดียวกัน โดยมีลักษณะการก่อสร้างและรูปแบบสถาปัตยกรรมเหมือนกันทุกหลัง คือ ไม่มีมุขด้านหน้า ทับหลังและเสาประดับกรอบประตูเป็นหินทราย หน้าบันเป็นอิฐประดับลวดลายปูนปั้น(คณะกรรมการฝ่ายประมวลผลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ, 2542)

ปราสาทแต่ละองค์มีแผนผังเป็นรูปสี่เหลี่ยม แต่ย่อมุมถึ้นทำให้มีลักษณะคล้ายรูปแปดเหลี่ยม (ศิริศักดิ์, 2546)

ฐานและเสาประดับขอบประตู สร้างด้วยศิลาแลงและศิลาทราย ส่วนทับหลังและบัวกลุ่มสร้างด้วยศิลาแลงเช่นกัน ปรางค์ปราสาทประธานตั้งตรงกลาง ส่วนปรางค์ทิศทั้ง 4 องค์ ตั้งอยู่ในลักษณะที่ล้อมรอบปรางค์ประธานนั้นแยกเป็นมุมทั้งสี่ทิศ มีลักษณะหักเหลี่ยมย่อมุมและมีประตูทางเข้าอยู่ทางทิศตะวันออกเหมือนกันทั้งหมด



ภาพที่ 2.2 ลักษณะการหักเหลี่ยมย่อมุมของปราสาท

จุดเด่นของปราสาทศิขรภูมิแห่งนี้อยู่ที่ปราสาทองค์กลาง ซึ่งเป็นปราสาทประธานที่มียอดหักเหลี่ยมย่อมุมเป็นเชิงชั้นลดหลั่นกันขึ้นไป 3 ชั้นจนถึงยอดสูงของปราสาท (สมัย, 2537) โดยปราสาทประธานมีความสูงประมาณ 32 เมตร



ภาพที่ 2.3 การหักเหลี่ยมย่อมุมของปราสาทองค์กลาง
ที่มา : สมัย (2537)

นอกจากปราสาททิศทางด้านตะวันตกเฉียงใต้เท่านั้นที่มีลักษณะรูปแบบที่แตกต่างและแปลกออกไปจากปราสาทองค์อื่นๆ โดยเฉพาะยอดหักเหลี่ยมย่อมุม จากการสันนิษฐานน่าจะได้รับการบูรณะส่วนยอดของปราสาทองค์นี้ขึ้นมาใหม่ในพุทธศตวรรษที่ 22 หลังจากที่ถูกทิ้งร้างไป การบูรณะนั้นได้ผสมผสานศิลปะแบบล้านช้างเข้าไปด้วย ซึ่งศิลปะล้านช้างนี้ได้เข้ามามีอิทธิพลในระยะหลังจากที่ขอมได้เสื่อมอำนาจไปแล้ว ดังปรากฏเป็นจารึกอักษรธรรมที่กล่าวถึงการบูรณะปราสาทศิขรภูมิแห่งนี้เอาไว้บนแผ่นศิลาภายในปราสาทนี้ด้วย



ภาพที่ 2.4 ลักษณะของปราสาทที่ได้รับการบูรณะขึ้นใหม่

นอกจากนี้ยังมีการพบว่าจากสภาพการหักพังของปราสาทหินศิขรมุมิ แสดงให้เห็นถึงกรรมวิธีก่อสร้าง โดยผู้สร้างได้คำนึงถึงน้ำหนักของส่วนบนกดทับลงบนกรอบประตู ซึ่งจะทำให้ปราสาทพังทลายได้ง่าย ผู้สร้างจึงเว้นช่องว่างทรงสามเหลี่ยมเหนือกรอบประตูไว้ ทำให้น้ำหนักของส่วนบนถ่ายเทไปยังผนังด้านข้าง กรรมวิธีเช่นนี้พบได้ทั้งในปราสาททก้อฮูและปราสาททก้อหิน



ภาพที่ 2.5 สามเหลี่ยมเหนือกรอบประตูปราสาท

ทับหลังปราสาทศิขรมุมิที่เหนือประตูของปราสาทประธานนั้นมีความสมบูรณ์และสวยงามมากที่สุดแผ่นหนึ่ง เป็นประติมากรรมที่บันทึกกิจกรรมการฟ้อนรำที่สำคัญขององค์พระศิวะที่เรียกว่า “ศิวะนาฏราชสิปกร” ฟ้อนรำเหนือเศียรเกียรติมุข ท่ามกลางทวยเทพ ณ สรวงสวรรค์ คัมภีร์ภารตนาฏยศาสตร์และไศวกามะ ซึ่งเป็นตำราว่าด้วยนาฏกรรมอินเดียโบราณ ได้กล่าวถึงการรำรำของพระศิวะ 108 ท่า ทำนองดังกล่าวนี้ปรากฏที่วิหารนาฏราชา (Nataraja Temple) ประเทศอินเดีย ในคัมภีร์ศิวะประทุษสโตตระ กล่าวตอนหนึ่งว่า “หลังจากได้อัญเชิญพระมารดาแห่งไตรโลก (พระอุมา) ประทับเหนือบัลลังก์ทองคำ อันสำเร็จด้วยการประดับอัญมณีแล้ว พระศุลปาณี (พระศิวะ) ผู้ทรงฟ้อนรำอยู่เหนือเขาไกรลาส ท่ามกลางการแวดล้อมแห่งทวยเทพทั้งหลาย พระสุรัสวดีทรงดีดพิณ พระอินทร์เป่าขลุ่ย พระพรหมตีฉิ่ง พระลักษมีทรงร้องเพลง พระนารายณ์ทรงตีกลอง มวลทวยเทพที่เหลื่อต่างแวดล้อมโดยรอบ สัตว์สิ่งมีชีวิตทั้งหลายที่มีอยู่ในโลกทั้งสามต่างมาชุมนุมพร้อมกัน ณ ที่นั้น เพื่อร่วมกันฟ้อนรำอันเป็นทิพย์” (ปณฺเฑมมหานุญเรื่อง, 2551)

โดยภายใต้วงโค้งของท่อนมาลัยสลักเป็นภาพพระคเณศ พระพรหม 4 พักตร์ พระนารายณ์ 4 กร และพระนางอุมาเทวีรวมอยู่ด้วย



ภาพที่ 2.6 ทับหลังคิระนาฏราชสิบกกร

บริเวณของเสาประดับผนังที่กรอบประตูด้านหน้าของปราสาทประธานมีเทพอัปสรยืนทรงดอกบัวทั้งสองด้านและมีภาพนกแก้วเกาะที่ปลายของอัปสร ด้านซ้ายถัดไปเป็นทวารบาลอยู่ภายใต้ซุ้มลวดลายก้านต่อดอกจรวดบัว ปลายเชิงเรือนธาตุซึ่งแกะสลักลวดลายอลังการภายใต้หน้าค้ำ & เคียร ปัจจุบันส่วนยอดพังทลายเหลือแต่บัวเชิงบาตรลงมา(คณะกรรมการฝ่ายประมวลผลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ, 2542)



ภาพที่ 2.7 ภาพสลักนางอัปสร

ฐานบัวมีการจำหลักด้วยลวดลายจรดฐานเทพอัปสรและทวารบาล บัวกลุ่มสร้างด้วยศิลาแลงแกะสลักลวดลายกลีบบัวรองรับรอบด้าน ภายในพบพื้นที่ร่องรอยประดิษฐานวัตถุมงคล

ปัจจุบันมีชิ้นส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรมหลายชิ้นซึ่งพังทลายลงมากองที่ฐานและบริเวณรอบๆ ปราสาทขุดเป็นคูน้ำล้อมรอบปราสาทเอาไว้ทั้ง 4 ด้าน โดยเว้นเป็นทางเข้าสู่ปราสาททางด้านทิศตะวันออก ซึ่งเป็นด้านหน้าของตัวปราสาท



ภาพที่ 2.8 ส่วนประกอบของบัวกลุ่มที่พังทลายลงมา



ภาพที่ 2.9 ส่วนประกอบของฐานบัวที่พังทลายลงมา

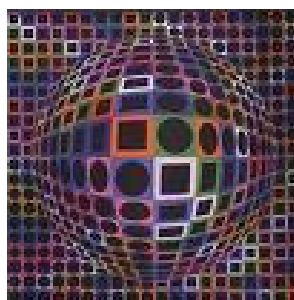
นอกจากนี้บริเวณปราสาทศิขรภูมิไม่ปรากฏว่ามีระเบียงคดหรือกำแพงล้อมรอบ และภายในบริเวณด้านหน้าของปราสาทยังพบชิ้นส่วนของยอดปราสาทอีกหลายชิ้นโดยชิ้นส่วนดังกล่าวยังคงสภาพที่สมบูรณ์

จากลักษณะโครงสร้างและสถาปัตยกรรมของปราสาทศิขรภูมิทั้งหมดนี้ แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของปราสาท โดยการมองเห็นเฉพาะเส้นกรอบนอกของโครงสร้างจะปรากฏการย่อมุมลดหลั่นซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของปราสาทขอม โดยผู้วิจัยได้พิจารณาว่าเส้นกรอบนอกนี้มีส่วนที่คล้ายคลึงกับเอกลักษณ์เฉพาะกับองค์ประกอบของลัทธิศิลปะทางชาติตะวันตก คือศิลปะแบบลวงตาซึ่งจะกล่าวในหัวข้อต่อไป

2.2 ศิลปะแบบลวงตา (Optical Art)

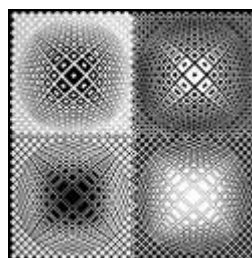
ศิลปะลวงตา (Optical art หรือ Op art) เป็นลัทธิศิลปะที่ผู้วิจัยเลือกเข้ามาใช้ในการออกแบบ ลวดลายผสมผสานกับเส้นกรอบนอกของปราสาทศิวรภูมิ โดยมีจุดมุ่งหมายให้ลวดลายผ้านั้นเกิด ความลวงตา ซึ่งสอดคล้องกับเส้นกรอบนอกของปราสาทที่มีความลดหลั่นกัน มีเส้นสายเล็กใหญ่ เช่นเดียวกับศิลปะลวงตาที่มีการสร้างความลวงตาที่เกิดจากเส้นสาย แสงเงาในรูปแบบต่างๆจน เห็นภาพที่มีมิติลวงตา ทั้งนี้จากการศึกษาพบว่า มีนักวิจัยหลายท่านได้ให้ความหมายของศิลปะ ลัทธินี้ไว้ดังนี้

ศิลปะลวงตาเป็นศิลปะที่เกิดจากการมองเห็นและรับรู้โดยตรง โดยศิลปิน Op art จะจัดภาพให้ มีความงาม มีความสัมพันธ์กันในค่าของแสงและเงา สี รูปทรงให้มีความต่อเนื่องกันจนเหมือนมี ความเคลื่อนไหว มีความใกล้เคียง ความเด่นชัด ความซับซ้อน (วิรัตน์, 2528)



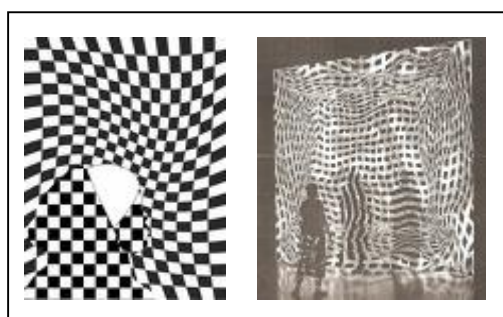
ภาพที่ 2.10 ศิลปะลวงตาที่แสดงความใกล้เคียง ความเด่นชัด ความซับซ้อน
ที่มา : ศูนย์รวมดีไซเนอร์ไทย (2009)

การเคลื่อนไหวของศิลปะแนวใหม่ที่จัดแสดงครั้งแรกที่นิวยอร์ก เป็นภาพนามธรรมที่ต้องการตอบสนองทางสายตาจึงเรียกกันว่า **Optical Art** คือ ทำให้เกิดภาพลวงตา เป็นภาพนิ่งที่ให้ปฏิกิริยาทางสายตา มีความเคลื่อนไหว ทำให้เกิดมิติพรางมัว ก่อให้เกิดผลทางสายตามากกว่าปฏิกิริยาทางอารมณ์ความรู้สึก (พิษณุ ศุภ, 2549)



ภาพที่ 2.11 ศิลปะลวงตาที่แสดงปฏิกิริยาทางสายตาทำให้เกิดมิติพรางมัว
ที่มา : Michael (1996)

แนวร่วมศิลปะอีกแนวร่วมหนึ่งที่เจริญรุ่งเรืองในช่วง ค.ศ.1960 เรียกกันว่า **Optical Art** เมื่อ ค.ศ.1965 พิพิธภัณฑสถานโมเดิร์นอาร์ตได้มีส่วนร่วมในการปลุกสไตร์นี้ขึ้นมา ด้วยการจัดนิทรรศการชื่อ สายตาดตอบโต้ (**Responsive Eye**) **Optical Art** มีความใกล้เคียงกับ **Pop art** ตรงเสียงเรียกชื่อเท่านั้น ทั้งนี้เพราะในงาน **Op art** จะจัดสิ่งของที่คุ้นตาออกไปจนสิ้น แล้วใช้แอบสแตรกต์เชิงเรขาคณิตเข้ามาแทน ศิลปิน **Op art** สร้างความรู้สึกคิเนติก (**Kinetic** คือ การลวงตาให้เห็นราวกับว่ามีการเคลื่อนไหว) โดยอาศัยการจัดสี เส้นและรูปทรงหรือองค์ประกอบเหล่านี้ผสมกัน(พรสนอง, 2547)



ภาพที่ 2.12 ศิลปะลวงตาที่ให้ความรู้สึกราวกับการเคลื่อนไหว
ที่มา : Joe (2007)

ศิลปะลวงตา เป็นศิลปะที่เรียกย่อจากชื่อเต็มว่า Optical Illusion Art เป็นศิลปะที่ปรากฏแพร่หลายในนครนิวยอร์กช่วงปี ค.ศ. 1960 และอีกหลายประเทศในยุโรปช่วงระยะเวลาเดียวกัน ลักษณะของศิลปะลวงตาเป็นรูปแบบนามธรรมเน้นขอบที่คมกริบ มีการจัดวางทิศทางและสีของเส้น รูปร่าง หรือจุดบนพื้นระนาบให้เกิดการลวงตา ทำลายพื้นระนาบที่ราบเรียบ 2 มิติ ให้ล้นไหว พลั่งอ บิดเบี้ยว เป็นต้น ศิลปินจะใช้ผลงานของตนชักพาการรับรู้ทางสายตาไปในทิศทางใด โดยใช้ทัศนธาตุ (Visual Element) ที่เกิดจากการใช้สีหลายสีหรือใช้สีขาวกับดำ ด้วยการจัดองค์ประกอบจะส่งผลต่อภาพจะต้องก่อให้เกิดปฏิกิริยาต่อการรับรู้ของนัยน์ตา การปะทะรับรู้ทางตามี้นัยสำคัญต่อศิลปะลวงตา (Optical Art) มากที่สุด ดังนั้นศิลปินจึงกระทำบนพื้นระนาบเพื่อให้ได้ผลงานที่มีผลต่อการมองเห็นเร็วและแรงที่สุด

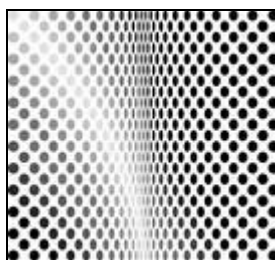


ภาพที่ 2.13 ศิลปะลวงตาที่แสดงความบิดเบี้ยว นูนลึก
ที่มา : Joe (2007)

อิทธิพลและปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์และการรับรู้ศิลปะลวงตาทั้งอิทธิพลจากลัทธิศิลปะและทฤษฎีการมองเห็น กล่าวคือลัทธิศิลปะที่ส่งผลต่อศิลปะลวงตา คือ ศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ กับลัทธิฟิวเจอริสม์ ในส่วนของลัทธิอิมเพรสชันนิสม์มีส่วนทำให้ศิลปะลวงตาเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางเพราะลัทธิที่ให้คุณค่าทางศิลปะไว้ที่ความรู้สึกประทับใจและสะท้อนอารมณ์เช่นกันกับศิลปะลวงตา ส่วนลัทธิฟิวเจอริสม์ให้อิทธิพลด้านการแก้ปัญหารูปทรงให้เกิดการลวงตาเพื่อผลด้านการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นการให้อิทธิพลด้านรูปแบบแก่ศิลปะลวงตาไปโดยปริยาย

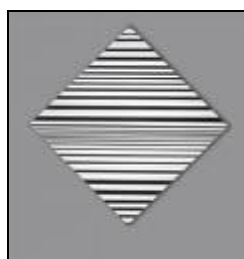
ประการสำคัญนักจิตวิทยาจำนวนหนึ่ง อาทิ Oswald Kulpe, Chevreul และ Paul Kolars ได้นำเสนอทฤษฎีการมองเห็น (Visual Theory) เสนอว่า การมองเห็นนั้นใช้ ตาหรือสมองเป็นสื่อสำคัญในการกระตุ้นประสาทการรับรู้ต่างๆของมนุษย์ (Sensory Perception) โดยพยายามหาข้อมูลเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการเห็น (Seeing) การคิด (Thinking) ความรู้สึก (Feeling) และความจำ (Remembering)

สำหรับทฤษฎีการมองเห็นมีอยู่หลายทฤษฎีตามความเชื่อที่ต่างกัน บางครั้งเรียกกันว่า ทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory) ในทางศิลปะมีทฤษฎีที่สำคัญอยู่ 3 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีแสงและเงา (Light and Shade) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า มนุษย์มองเห็นวัตถุได้เพราะมีแสง และเงา



ภาพที่ 2.14 การสร้างสรรค์ศิลปะลงตา โดยใช้แสงและเงา
ที่มา : Joe (2007)

ทฤษฎีรูปทรงและพื้น (Figure and Ground) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า มนุษย์มองเห็นวัตถุได้เพราะ วัตถุนั้น อยู่ในพื้น ทำให้ผู้คนมองเห็นรูปทรงและพื้นพร้อมกัน ซึ่งบางทีเรียกว่า ทฤษฎีสนาม (Field Theory)



ภาพที่ 2.15 การสร้างสรรค์ศิลปะลงตา โดยใช้รูปทรงและพื้น
ที่มา : Askart and artists'bluebook (2000)

ทฤษฎีความสมดุลและการขัดแย้ง (Balance and Contrast) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า มนุษย์มองเห็นวัตถุได้เพราะมีความสมดุลในวัตถุนั้นและมีการขัดแย้งหรือตัดกันของค่าน้ำหนักต่างๆ ถ้าไม่มีการตัดกันของน้ำหนักแล้วจะไม่สามารถมองเห็นวัตถุได้



ภาพที่ 2.16 การสร้างสรรค์ศิลปะลวงตา โดยใช้สีเส้นตัดกัน
ที่มา : Artnet worldwide corporation (2009)

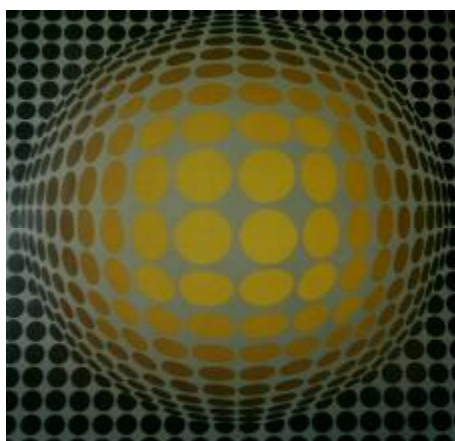
จากทฤษฎีการมองเห็นทั้งสามข้อ จะทำให้เห็นว่า ศิลปะลวงตามีความสอดคล้องกับทฤษฎีข้างต้น โดยเน้นการมองเห็นด้วยตาและส่งผลต่อไปถึงสมอง จึงเป็นที่มาของชื่อศิลปะลวงตานี้ว่า ศิลปะลวงตาซึ่งหมายถึงศิลปะที่เป็นแบบอย่างของการแสดงออก อันเกี่ยวข้องกับการเห็นด้วยตาโดยตรงและสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะรูปแบบศิลปะที่สำคัญ คือ เป็นผลงานจิตรกรรมแบบนามธรรมหรือไร้เนื้อหา (Non Figuration) ที่แสดงการตัดกันด้วยเส้น สี แถบ ด้วยการใช้สีแบนๆ ในลักษณะทับซ้อน เหลี่ยม เยื้อง ใช้สีขาว เทา ดำ หรือสีที่ตัดกัน บางครั้งใช้สีที่สดใส บางครั้งให้ความรู้สึกที่เลื่อมพราย บางครั้งล่อหลอกสายตาสวนให้เวียนหัว เพื่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวทางสายตามุ่งให้ผู้รู้สึกตื่นเต้น เลื่อมพรายมากที่สุด แต่ให้ความบันเทิงต่อจิตใจ (ศุภชัย, 2547)

ศิลปินอ็อปอาร์ตมีอยู่หลายคน อาทิ โจเซฟ อัลเบอर्स (Josef Albers) แม็กเนลลี (Magnelli) วิคเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely) โซโต (Jesus-Rafael Soto) ริชาร์ด อานูสเกวิช (Richard Anuszkiewicz)

โจเซฟ อัลเบอर्स (Josef Albers) เกิดเมื่อค.ศ. 1888 เป็นศิลปินเชื้อสายเยอรมนี อัลเบอर्सศึกษาศิลปะเบื้องต้นที่นครมิวนิคและศึกษาต่อที่สถาบันเบาเฮาส์ แล้วเป็นอาจารย์สอนที่เบาเฮาส์ จนกระทั่งถูกฮิตเลอร์สั่งปิดสถาบันใน ค.ศ. 1933 จึงย้ายตนเองมาอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งอัลเบอर्सได้ใช้ชีวิตเป็นอาจารย์สอนศิลปะตามสถาบันต่างๆ ในอเมริกาและเป็นสมาชิกกลุ่มศิลปินนามธรรมในสหรัฐอเมริกาอีกด้วย อัลเบอर्सมีผลงานแสดงในฐานะศิลปินจำนวนมาก ต่อมาได้พัฒนางานในลักษณะการสร้างภาพเปอร์สเปกตีฟบนพื้นระนาบ เพื่อให้เกิดการลวงตา ผลงาน

ดังกล่าวได้เป็นแรงบันดาลใจและเป็นจุดกำเนิดส่งผลต่ออิทธิพลอย่างสูงต่อศิลปินอ็อปอาร์ตในระยะต่อมา

วิกเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely) เกิดเมื่อ ค.ศ. 1908 วาซาร์ลีเป็นชาวฮังการี ชีวิตทางการศึกษาของวาซาร์ลีเริ่มต้นด้วยการเรียนแพทย์ ต่อมาเริ่มศึกษาศิลปะที่สถาบันศิลปะฮังการีแล้วเดินทางเข้าสู่ประเทศฝรั่งเศสเพื่อแสวงหาประสบการณ์และความสำเร็จตามแนวทางของศิลปินในยุโรปยุคนั้น โดยทุ่มเทให้กับการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเส้นเรขาคณิต ใช้สีที่ประสานกันอย่างมีความเคลื่อนไหวและมีมิติลวง ภายใต้รูปแบบนามธรรมอันบริสุทธิ์ โดยมีการมองว่าศิลปะให้มีความสัมพันธ์กับอวกาศหรือบริเวณว่าง ทั้งส่วนของตัวศิลปะ (Body Art) และสภาพแวดล้อม โดยไม่มองว่าเป็นผลงานภาพพิมพ์ จิตรกรรม ประติมากรรม แต่มองเป็นผลงาน 2 มิติ หรือ 3 มิติแทน เพราะเป็นการมองด้วยการรับรู้ทางการเห็นหรือ Visual Art จะต้องให้ความสำคัญด้วยการมองเห็นก่อนสิ่งอื่น



ภาพที่ 2.17 งานจิตรกรรมศิลปะลวงตาของวิกเตอร์ วาซาร์ลี (Victor Vasarely)
ที่มา : Joe (2007)

วาซาร์ลีได้สร้างสรรค์งานในกระบวนการแบบของศิลปะลวงตามาตั้งแต่ทศวรรษ 1950 ผลงานของวาซาร์ลีพัฒนาจากการสร้างสรรค์ทางสายตาด้วยสีดำและสีขาวไปสู่โครงสร้างที่เจิดจ้า ใช้สี กระจกหรือพลาสติกสร้างสรรค์ทัศนมิติลวงตาที่ซับซ้อนต่างๆ โดยได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีการรับรู้ของพีต มองเดรียน ซึ่งเป็นจิตรกรคนสำคัญของกลุ่มลัทธิรูปทรงแนวใหม่ และทฤษฎีของวาซิลี คันดินสกี จิตรกรคนสำคัญของกลุ่มลัทธิสำแดงอารมณ์ในประเทศเยอรมนี นอกจากนี้ยังใช้ทฤษฎีด้านคณิตศาสตร์เข้ามาพัฒนางานศิลปะ (จารุพรรณ, 2548)

วาซาร์ลีจัดเป็นศิลปินอ็อปอาร์ตที่มีการสร้างสรรค์ผลงานอย่างหลากหลาย อีกทั้งผลงานของ

วาทาร์ลีมีผลต่อปฏิกิริยาการรับรู้ทางสายตาตามการประเมินคุณค่าศิลปะของศิลปินอ็อปอาร์ตที่ให้คุณค่าศิลปะเป็นสัดส่วนไปกับอำนาจการรับรู้การมองเห็น ผลงานของวาทาร์ลีได้รับความนิยมอย่างสูงมีผู้ซื้อไปสะสมและนำไปเป็นสื่อการออกแบบโฆษณาเชิงพาณิชย์อย่างกว้างขวาง

วาทาร์ลีมักสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นชุดๆ ในแต่ละชุดมีการวางองค์ประกอบที่ยกเยื้องแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย ซึ่งกระบวนการดังกล่าวได้ส่งอิทธิพลต่อศิลปินอ็อปอาร์ตเป็นจำนวนมาก สำหรับกลุ่มศิลปินผู้สร้างงานอ็อปอาร์ต วาทาร์ลีจัดได้ว่าอยู่ชั้นแถวหน้า และได้รับการยอมรับจากกลุ่มศิลปินด้วยกัน กลุ่มนักประวัติศาสตร์ นักวิชาการ นักสุนทรียศาสตร์ และสาธารณชนผู้ชื่นชมศิลปะกรรมรวมทั้งนักสะสมผลงานศิลปะทั่วโลก (ศุภชัย, 2547)

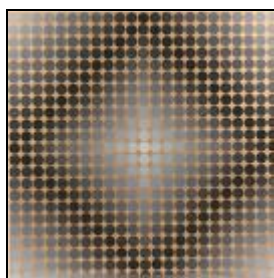
นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงอ็อปอาร์ตอีกว่าเป็นการสร้างงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาในการมองเห็น ศิลปินอ็อปอาร์ตจะมีการสร้างงานโดยอาศัยเทคนิคต่างๆ เช่น การตัดกันอย่างรุนแรงของสีเส้น ทำให้ผู้ดูรู้สึกตาพร่า การเกิดปฏิกิริยาระหว่างสีข้างเคียง เช่น สีบางสีถูกผลักดันให้ดูลึกเข้าไป บางสีโดดเด่นขึ้นมา การซ้ำกันของลวดลาย ขนาดของเส้นและลาย องค์ประกอบเหล่านี้มีผลต่อการมองเห็นทั้งสิ้น



ภาพที่ 2.18 ศิลปะลวงตา โดยใช้การเกิดปฏิกิริยาระหว่างสีข้างเคียง
ที่มา : Karl Sims (n.d.)

ศิลปะลวงตา (Optical Art) เป็นการพัฒนาขึ้นมาจากขอบข่ายกว้างๆ ของจิตรกรรมแบบไม่แสดงรูปวัตถุและแบบนามธรรมรูปเรขาคณิต เป็นจิตรกรรมที่ใช้รูปร่างด้วยมลายทางสายตาอย่างชัดเจน ทำให้เกิดผลลักษณะความเคลื่อนไหวจนพรั่นย่นตา และเปลี่ยนแปลงลักษณะไปได้โดยไม่รู้จบสิ้น (อัศนีย์, 2546)

ศิลปะลวงตา(Optical Art) พัฒนาในทศวรรษ 1960 คำว่า Op Art มาจาก Optical Art เป็นงานที่ให้ความรู้สึกหลอกตา ศิลปินพยายามสร้างภาพลวงตาให้เกิดขึ้นกับผู้ดูรู้สึกระยิบระยับ พรางพรายหรือเด่นพลีบบนผิวหน้า (Shimmer and Pulsate) เป็นเพียงความรู้สึกหรือการรับรู้จากพื้นภาพที่คงที่ รูปทรงและสีเป็นตัวแปรในการสร้างภาพหลอนตา (Optical illusion) (วิรุณ, 2547)



ภาพที่ 2.19 ศิลปะลวงตาที่แสดงถึงความระยิบระยับ พรางพราย(Shimmer and pulsate)
ที่มา : ศุภณัฏฐ์มดีไชโย(2009)

จากการศึกษาถึงลักษณะโครงสร้างของเส้นกรอบนอกปราสาทศิวภูมิรวมถึงศิลปะแบบลวงตา จึงได้มีการผสมผสานเพื่อใช้ในการออกแบบลวดลายผ้าโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะเป็นหลักสำคัญ

2.3 องค์ประกอบศิลปะ

2.3.1 จุด (Dot) คือ ทัศนธาตุที่เล็กที่สุด มีความกว้าง ความยาวและความหนาน้อยมาก จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ จุดเป็นต้นกำเนิดของทัศนธาตุอื่นๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว ประโยชน์ของจุด คือ สามารถใช้จุดเพื่อกำหนดตำแหน่งจุดของสีที่อยู่ใกล้กันสามารถให้ผลในการผสมสี จุดสามารถเป็นเครื่องหมายได้ เช่นจุดในท้ายประโยคของภาษาอังกฤษ หมายถึง การสิ้นสุดของประโยค (Full stop)จุดที่เรียงกันห่างๆเป็นระยะเท่ากันเรียกว่า เส้นประ หมายถึงการต่อเนื่อง(วุฒิ, 2539)

2.3.2 เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบของโครงสร้างทางศิลปะที่ให้ความรู้สึกเกี่ยวกับอารมณ์และจิตใจแก่ผู้ดู หรือแสดงถึง ขนาด ความยาว และทิศทาง นอกจากนี้เส้นยังแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก และเรื่องราวที่เกิดจากอารมณ์ ดังเช่น เส้นตั้งให้ความรู้สึกสง่างาม เส้นนอนให้ความรู้สึกสงบหรือพัก เส้นทแยงให้ความรู้สึกตื่นเต้น และเส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนโยน นอกจากนั้น

การใช้เส้นทแยงและเส้นโค้งช่วยให้มีความหนา ความลึก และสร้างผิวลวดลายให้เกิดความเด่นได้
 ลักษณะทางกายภาพของเส้น (Physical characteristics of line) คุณค่าทางกายภาพของเส้นคือ
 ขนาดและทิศทางของเส้น ลักษณะของเส้น ชนิดของเส้น ตำแหน่งของเส้น

ขนาดและทิศทางของเส้น คือ เส้นเป็นจุดที่ต่อเนื่องกันออกไป เส้นจึงมีความยาวจน
 สามารถที่จะวัดความยาวตามลักษณะของการใช้สอยต่างๆได้

ลักษณะของเส้น คือ เส้นสามารถแสดงออกถึงบุคลิกภาพ ลักษณะ และความแตกต่าง
 ของบุคคลและวัตถุต่างๆที่ใช้ การใช้เส้นให้ประสานกลมกลืนกันจะช่วยให้เกิดความเป็นระเบียบ
 การใช้เส้นให้มีทิศทางขัดแย้งกันจะทำให้เกิดความสับสน ความไม่เป็นระเบียบ เช่น การใช้เส้นโค้ง
 ในงานศิลปะหรืองานออกแบบ โดยให้มีความประสานสัมพันธ์กันจะช่วยส่งเสริมให้เกิดความรู้สึก
 พักผ่อน ความสงบ และอ่อนโยน

ชนิดของเส้น คือ เส้นมีลักษณะเฉพาะ เส้นที่พุ่งตรงไปทิศทางเดียวกันเรียกว่า เส้นตรง
 เส้นที่มีทิศทางหักโค้งเรียกว่า เส้นโค้ง ถ้าหักทันทีจะเป็นมุม เส้นที่มีทิศทางเงยขึ้น เรียกว่า เส้น
 ทแยง และเส้นที่ไม่มีระเบียบต่างทิศทางกัน เรียกว่า เส้นแตกแยก เส้นที่มีทิศทางพุ่งขึ้นตรง เรียกว่า
 เส้นตั้ง เส้นที่มีทิศทางพุ่งไปตามนอน เรียกว่า เส้นนอน

ตำแหน่งของเส้น สามารถทำให้งานศิลปะมีความกลมกลืนกันหรือขัดแย้งกัน เชื่อมโยง
 เนื้อหาและรูปร่างของรูปทรง มวลและสีเข้าด้วยกัน ตำแหน่งของเส้นที่ถูกต้องทำให้เกิดดุลยภาพ
 และความเป็นเอกภาพได้

2.3.3 รูปร่าง(Shape) เป็นบริเวณของเนื้อที่ของสี เนื้อที่ของแสงและเงา หรือเนื้อที่ของเส้นหรือ
 พื้นที่ทั้งหมดมาสร้างเป็นรูปของศิลปะ รูปร่างเป็นลักษณะสองมิติจนกระทั่งกลายเป็นองค์ประกอบ
 หนึ่งของรูปทรง(**Form**) รูปร่างช่วยในการจัดภาพให้เกิดดุลยภาพ ขนาดของรูปร่าง ลักษณะของ
 รูปร่างและสี สร้างน้ำหนักของภาพ รูปร่างมีความสัมพันธ์กับช่องว่าง โดยรูปร่างที่วางซ้อนให้
 เหลื่อมกันและมีขนาดต่างกัน จะทำให้ภาพดูลึกและนูนออก หรือตำแหน่งของรูปร่างก็มี
 ความสัมพันธ์กับช่องว่าง แสดงระยะใกล้ไกลได้

2.3.4 มวล(Mass) รูปลักษณะสามมิติที่สัมผัสได้ มีปริมาตร มวลประกอบด้วยรูปทรงลักษณะ
 ต่างๆ มารวมกันเป็นกลุ่มก้อน สำหรับงานจิตรกรรมสามารถสร้างมวลในงานศิลปะได้ แต่การ
 แสดงออกและกระบวนการแตกต่างจากประติมากรรม จิตรกรจะใช้วิธีเขียนให้ดูเป็นกลุ่มก้อน เกิด
 ความตื้นลึกหนาบาง หรือความกลมมน การใช้มวลในงานประติมากรรม ประติมากรจะใช้มวลให้
 เข้ากับรูปลักษณะของงานศิลปะ เช่นการใช้รูปทรงปิด (**Closed form**) เพื่อเน้นหนักให้เป็นมวลที่ทึบ
 ดัน มั่นคงถาวร

2.3.5 แสงและเงา ความสว่างและความมืด มีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ จำนวนและชนิดของแสงที่ตกกระทบลงบนวัตถุ สามารถให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก มีอิทธิพลต่อจิตใจและความคิด เพราะเกิดจากจังหวะของแสงและเงาที่ปรากฏที่ตัวศิลปวัตถุและสิ่งแวดล้อมนั้น การเปลี่ยนแปลงความสว่าง ความมืด คุณค่าของสีจากอ่อนไปแก่ที่เพิ่มขึ้นทีละน้อย เช่น ดำเปลี่ยนไปเป็นขาว

คุณค่าของแสงเงา(Value) มีอิทธิพลต่อรูปร่างของวัตถุ ขนาดของวัตถุจะเปลี่ยนแปลงไปตามคุณค่าของแสงเงา มีส่วนในการสร้างความแตกต่างของอารมณ์ งานศิลปะที่มีแสงเงาที่ทำให้มืดและสว่างสัมพันธ์เป็นหน่วยเดียวกันทำให้เกิดแสงเงาในรูปแบบต่างๆ

2.3.6 ที่ว่าง(Space) เป็นได้ทั้งรูปร่างภายในขอบเขตที่ว่างหรือระยะทางและระยะเวลา ที่ว่างจะมีทั้งสองมิติคือ พื้นผิวที่แสดงความกว้างและยาว ที่ว่างที่เป็นสามมิติ คือพื้นผิวที่มีความกว้าง ยาว และหนา นอกจากนี้ที่ว่างยังแบ่งออกเป็น **Positive space** และ **Negative space** ดังนี้ คือ รูปร่างของเนื้อที่ในกรอบภาพ หรือภายในขอบเขตของภาพ หรือรูปร่างของวัตถุเรียกว่า **Positive space** ส่วนที่ว่างที่เหลือรอบๆนั้น เรียกว่า **Negative space** ความสัมพันธ์ทั้งสองอย่างนี้ส่งผลต่อองค์ประกอบภาพทั้งหมด โดยในการสร้างสรรค์ศิลปะจำเป็นต้องมีการจัดวาง รูปร่าง ที่ว่าง หรือระยะทางระหว่างที่ว่างให้มีความสัมพันธ์และสัดส่วนที่เหมาะสม

2.3.5 พื้นผิว(Texture) มีความหมายทั้งในด้านการสัมผัสโดยตรง เช่น การใช้มือสัมผัส และในด้านจักษุสัมผัส คือ การใช้สายตาศึกษา

พื้นผิวของงานศิลปะจะเป็นพื้นผิวตามธรรมชาติหรือพื้นผิวที่เกิดจากการปรุงแต่งโดยฝีมือมนุษย์ สำหรับพื้นผิวในงานออกแบบทั่วไปต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้สอยและความงามควบคู่กัน พื้นผิวที่เรียบและขรุขระนั้นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน โดยพื้นผิวที่เรียบให้ความรู้สึก ลื่น คล่องตัว รวดเร็ว ในขณะที่พื้นผิวขรุขระ หยาด ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง

การออกแบบพื้นผิวนั้นต้องให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยและต้องให้สัมพันธ์กับรูปทรงลักษณะ มีคุณค่าทางความงาม

2.3.6 สี(Color) สามารถช่วยให้เกิดคุณค่าและควบคุมการเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบอื่นๆ สีทำให้เกิดรูปร่าง จังหวะ ลักษณะพื้นผิว นอกจากนี้ยังสร้างความคิด อารมณ์ ความรู้สึก

การใช้สีในงานศิลปะจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของแต่ละสี โดยแต่ละสีจะมีผลต่องานศิลปะที่สื่อออกไป

2.3.7 หลักในการจัดองค์ประกอบ องค์ประกอบทั้งหมดที่รวมกันเกิดเป็นรูปลักษณะ คือ เส้น (Line) รูปร่าง (Shape) คุณค่าของแสงเงา (Value) พื้นผิว (Texture) และสี (Color) รูปทรงลักษณะที่งดงามหรือมีคุณค่าทางสุนทรียภาพขึ้นอยู่กับการจัดองค์ประกอบของศิลปะให้เกิดความเป็นเอกภาพ(Unity) โดยใช้หลักของการจัดให้เหมาะสมกับลักษณะของชิ้นงาน

2.3.8 การจัดองค์ประกอบศิลปะ(Principles of Organization) หลักที่ใช้ในการจัดองค์ประกอบศิลปะประกอบด้วย ดุลยภาพ สัดส่วนและการผันแปร(Proportion and variety) ความกลมกลืนและความตัดกัน (Harmony and contrast) จังหวะและความเด่น(Rhythm and dominance)

ก ดุลยภาพ (Balance) คือ การจัดองค์ประกอบของศิลปะให้อยู่ในสภาพสมดุลหยุดนิ่งหรือทรงตัวอยู่ได้ โดยลักษณะของดุลยภาพแบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ

ดุลยภาพแบบเหมือนกันสองข้าง (Symmetrical balance หรือ Formal balance) จะมีองค์ประกอบเหมือนกันทั้งสองข้าง เช่น สถาปัตยกรรม โบสถ์ ดุลยภาพลักษณะนี้จะแสดงถึงความสงบ เคร่งขรึม เป็นทางการ

ดุลยภาพแบบไม่เหมือนกันสองข้าง(Asymmetrical หรือ Occult balance) เป็นดุลยภาพที่สองข้างไม่เหมือนกันแต่ถ่วงกันอยู่

ดุลยภาพแบบคล้ายคลึงกันสองข้าง (Approximate symmetry) เป็นดุลยภาพที่สองข้างมีลักษณะไม่เหมือนกัน แต่มีลักษณะคล้ายคลึงกันและถ่วงกันได้

ดุลยภาพแบบรัศมี (Radial balance) ดุลยภาพแบบนี้จะมีแนวของทิศทางพุ่งเข้าจุดศูนย์กลางหรือพุ่งออกจากศูนย์กลาง ตามทิศทางหรือสวนทางกัน แต่ก็ทำให้เกิดดุลยภาพได้

ข สัดส่วนและการผันแปร(Proportion and variety) สัดส่วนของแต่ละส่วนของงานศิลปะที่จะต้องได้ส่วนสัมพันธ์กัน ดังนั้นสัดส่วนจึงหมายถึง การจัดขนาดและที่ว่างของงานศิลปะให้ได้ส่วนสัมพันธ์กัน การผันแปร(Variety) จะมีความสัมพันธ์กับทิศทางและการเคลื่อนไหว (Direction and movement) คือให้มีทิศทางสัมพันธ์ต่อเนื่องกันกับสัดส่วนที่มีความแตกต่างกันออกไป

ค ความกลมกลืนและความตัดกัน (Harmony and contrast)

ความกลมกลืน(Harmony) เป็นหลักการจัดองค์ประกอบที่เน้นให้องค์ประกอบแต่ละส่วนมีความกลมกลืน เป็นเนื้อเดียวกัน สามารถช่วยให้งานศิลปะเกิดคุณค่าทางสุนทรียภาพมากขึ้น

ความตัดกัน (Contrast) คือ การตัดหรือการขัดแย้งกันของเส้น สี ช่องว่าง พื้นผิวแสงและเงา ความตัดกันจะต้องมีความประสานสัมพันธ์กับความกลมกลืน โดยมกงานศิลปะจะต้องมีความกลมกลืนกันประมาณ 80% ของเนื้อที่ และอีก 20% ของเนื้อที่ที่เหลือให้มีความตัดกัน ด้วยความตัดกันนี้จะช่วยให้งานศิลปะดูเด่นและมีความน่าสนใจมากขึ้น

ง จังหวะและความเป็นเด่น (Rhythm and dominance)

จังหวะ(Rhythm) ที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน จะช่วยเน้นให้เกิดความเป็นเด่น (Dominance) จังหวะในงานศิลปะมีดังนี้ คือ จังหวะที่ซ้ำๆกัน (Repetition rhythm) เป็นการจัดรูปร่างซ้ำๆกันออกไป จังหวะที่ขยายใหญ่ออกไป (Progression rhythm) การจัดให้รูปร่างนั้นมีขนาดขยายใหญ่ต่อเนื่องกันออกไป จังหวะที่มีความต่อเนื่องกัน (Continuity rhythm) การจัดรูปร่างสี่ ช่องว่าง เส้นให้มีจังหวะสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นอิสระ แต่มีความงามและมีดุลยภาพส่วนสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน

จังหวะที่นิยมใช้ในงานศิลปะมีทั้งแบบจังหวะซ้ำกัน แบบขยายใหญ่และแบบต่อเนื่องกัน ในการจัดงานให้มีความเป็นเด่น (Dominance) นั้นอาจจะทำได้ด้วยการใช้โครงสร้างหลักหรือแม่ลาย ซึ่งเป็นลายหลัก

แม่ลายหรือโครงสร้างหลัก (Motive) คือ ส่วนที่มีความสำคัญเป็นหลัก ถ้าเป็นลวดลายก็เป็นแม่ลายหรือโครงสร้างหลัก ซึ่งอาจจะทำได้ด้วยการใช้ช่วงจังหวะซ้ำให้เกิดความสำคัญจนเกิดความเป็นเด่นขึ้น

แบบแผนหลัก (Pattern) การจัดองค์ประกอบแบบอย่างซ้ำๆกัน เช่นการออกแบบลวดลายที่ซ้ำกันเป็นชุดๆ นอกจากนั้นการทำแบบแผนหรือแบบอย่างที่จะใช้สร้างสรรคงานศิลปะให้เหมือนกันซ้ำๆ เรียกว่าแบบแผนหลัก (Pattern) เช่นกัน (วิรัตน์, 2528)

2.4 ผ้าทอมือในประเทศไทย

ผ้าทอมือในประเทศไทยนั้นมีการสืบทอดภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษสู่ชนรุ่นใหม่ จนในปัจจุบันผู้คนเห็นคุณค่าของผ้าทอมือมากขึ้นส่งผลให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนต่าง ๆ มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาการทอผ้า จนกระทั่งผ้าทอมือเป็นที่รู้จักโดยทั่วไป

ผ้าทอมือหรือโดยทั่วไปจะเรียกกันว่า ผ้าไทย มีความงดงาม ความหลากหลายด้วยลวดลายสีสัน รูปแบบที่แตกต่างกันไป ความแตกต่างเหล่านี้เกิดจากความเชื่อและวิถีการดำรงชีวิตในแต่ละท้องถิ่นที่สะท้อนลงบนผืนผ้า แต่อย่างไรก็ตามผ้าทอมือหรือผ้าไทยในแต่ละพื้นที่ก็มีความคล้ายคลึงกันโดยมีความสัมพันธ์กันด้วยวิธีทอผ้า ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆตามวิธีการผลิตได้ดังนี้ คือ การทอขัด มัดหมี่ ชิด จก ยก ยกมุก เกาะหรือล้วง ควบเส้น แต่ละเทคนิควิธีมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์กันในแต่ละเทคนิค จึงจัดจำแนกความแตกต่างเป็น 3 วิธีโดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ในแต่ละวิธีการทอผาดังนี้

2.4.1 การสร้างลวดลายด้วยวิธีการคัดเส้นยืน ได้แก่ ชิด ยก ยกมุก

ก ขิด ผ้าที่สร้างลวดลายด้วยการเพิ่มด้ายเส้นพุ่งพิเศษเพื่อสร้างลวดลายข้ามช่วงด้ายเส้นยืนคล้ายกับการทอจก ไม่ใช้วัตถุปลายแหลมหรือชนมันแต่ใช้ไม้ค้ำหรือเขา (String heddles) ทำด้วยไม้ไผ่เหลาให้เล็กยาวประมาณ 50 เซนติเมตร โยงเข้ากับเส้นด้ายยืนเมื่อต้องการทอลายใดก็ดึงเขาชุดนั้นมาใช้ (วิบูลย์, 2550)

ข ยก มีพื้นผิวผ้าที่ไม่เรียบ มีการยกเส้นด้ายขึ้นและมีเส้นด้ายที่จมอยู่ด้านล่าง เมื่อพุ่งด้วยเส้นพุ่งจึงเกิดลวดลายทำให้พื้นผิวที่ไม่เรียบ ใช้วิธีคัดเส้นยืนตามแบบลายด้วยไม้คัดลาย แล้วสอดเส้นพุ่งตามเส้นยืนที่คัดไว้จนจบลาย เพื่อความรวดเร็วในการทอมีการเก็บตะกอลอยที่ผืนผ้าช่วยให้ไม่ต้องเก็บลายใหม่ จะเห็นได้ว่าวิธีการทอผ้ายกนั้นมีความคล้ายคลึงกับผ้าขิดมาก ซึ่งสีสันและรูปแบบก็ตามแต่ผู้ออกแบบ ดังเช่น บางพื้นที่นิยมยกด้วยไหมหรือเส้นเงินเส้นทอง(หากทอด้วยไหมจะเรียกว่า ยกไหม ทอด้วยเส้นทองเรียก ยกทอง ทอด้วยเส้นเงินจะเรียก ยกเงิน(สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

ค ยกมุก กรรมวิธีการผลิตผ้าวิธีนี้นิยมทำกันในกลุ่มชาวไทยวน ไทพวน และจังหวัดในแถบภาคเหนือ อาจมีการทอในภาคตะวันออกเฉียงเหนือบ้างในกลุ่มชาวภูไท ผ้าที่ทำจากการยกมุกจะเรียกว่า ชิ่นมุก การทอผ้ายกมุกจะทอโดยใช้เส้นพิเศษเพิ่มบนที่ทอผ้า เส้นพิเศษดังกล่าวนี้มีหน้าที่เป็นเส้นยืนที่ถูกยกขึ้นเพื่อให้เส้นพุ่งลอดผ่านจึงจะเกิดลายยกมุกขึ้น ในขณะที่เส้นยืนธรรมดาจะถูกจัดไว้ด้านล่างของเส้นยืน (สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

2.4.2 การสร้างลวดลายที่เส้นโย ได้แก่ ชัด จก เกาะล้วง ควบเส้น มัดหมี่

ก การชัด กรรมวิธีที่เป็นพื้นฐานของการทอผ้าทุกชนิด การกำหนดเส้นพุ่งและเส้นยืนสามารถกำหนดได้หลากหลายรูปแบบ กล่าวคือ เส้นพุ่งและเส้นยืนสามารถใช้ต่างกันหรือสีเดียวกัน ขนาดเล็กใหญ่ต่างกัน ซึ่งผืนผ้าที่ได้ อาจจะเป็นผ้าพื้นสีล้วนหรือสลับสีลายตาราง ผ้าที่เกิดจากการทอชัดนั้นสามารถทอจากเส้นโยได้หลายชนิด เช่น ผ้าย โหม โยสังเคราะห์ ลินิน ปอ ป่าน ดังนั้นการทอเทคนิคชัดนั้นจึงนิยมทอกันอย่างแพร่หลายทั่วประเทศ (สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

ข จก การทอผ้าให้เกิดลวดลายด้วยการจกหรือจัดเส้นด้ายยืนขึ้นด้วยชนมัน แล้วเพิ่มเส้นด้ายพุ่งที่มีสีสันและลักษณะพิเศษเข้าไปเป็นช่วงๆ ทำให้เกิดการสลับสีตลอดหน้าผ้า การทอจกในบางท้องถิ่นใช้วิธีกลับหน้าผ้าขึ้นข้างบนขณะทอ เส้นพุ่งพิเศษที่ใช้ในการทอจกนิยมใช้เส้นไหมบน ผืนผ้าผ้ายหรือไหมหรือใช้ดิน(วิบูลย์, 2550)

ค เกาะหรือล้วง เป็นการทอที่ไม่ได้ใช้เส้นด้ายพุ่งสอดใส่จากกริมผ้าด้านหนึ่งไปสู่ริมผ้าอีกด้านหนึ่งอย่างวิธีการทอแบบทั่วไป และไม่ใช้การทอโดยเพิ่มด้ายเส้นพุ่งพิเศษเข้าไปในเนื้อผ้าอย่างการจกหรือขิด แต่เป็นการทอแบบเกาะโดยใช้เส้นด้ายพุ่งหลายสี ใช้การทอแบบธรรมดา คือ

เกี่ยวและผูกเป็นห่วงรอบด้ายเส้นยืน เพื่อเพิ่มความแข็งแรงให้กับเนื้อผ้า(บริษัท ไทยประกันชีวิต, 2545)

ง ควบเส้น เกิดจากการควบด้ายสองสีหรือสามสี ปกติจะใช้แดงเขียวหรือแดงเหลืองปั่นให้เป็นเส้นเดียว มักจะใช้เป็นด้ายพุ่ง ถ้าพุ่งทั้งผืนจะเป็นผ้าเคลือบเหลืองเป็นพิเศษ เรียกว่า ผ้าหางกระรอก มักจะใช้เป็นผ้าใจกระเบนสำหรับนาคนุ่งเข้าโบสถ์ ชาวไทเขมรจะควบเส้นสามสี คือ แดง เหลือง เขียว เรียกว่า ผ้ายะเนียว หรือกะเนวสำหรับใจกระเบนให้ขนาดต่างหาก การควบเส้นนี้ชาวอีสานมักจะควบด้วยไหมน้อย(สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย สำนักงานภาค, 2548)

ควบ คือผ้าที่ใช้ด้ายตั้งแต่สองเส้นกรอเข้ากันแล้วทอเป็นผ้า ภาคอีสานเรียกว่า ผ้าควบ ผ้าคุบ ใช้เฉพาะคนมั่งมีหรือเจ้านายเท่านั้น(วิบูลย์, 2550)

จ มัดหมี่ ผ้าที่ทอจากด้ายหรือไหมที่ผูกมัดแล้วย้อมโดยการผูกให้เป็นลวดลายแล้วย้อมสี ก่อนทอ ผ้ามัดหมี่มีทั้งทอด้วยด้ายและไหม(สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

ผ้าที่ทอจากด้ายหรือไหม ที่ถูกผูกมัดแล้วย้อม โดยการคิดผูกให้เกิดเป็นลวดลาย แล้ว ย้อมสีก่อนนำไปทอ ลักษณะเฉพาะของผ้ามัดหมี่คือ รอยซึมของสีที่วิ่งไปตามลวดลายที่ถูกมัด และการเลื่อมล้ำในตำแหน่งของเส้นด้าย ในขณะที่ทอซึ่งทำให้เกิดลักษณะลายที่คลาดเคลื่อนต่างจากผ้า ทอชนิดอื่นๆซึ่งนับว่าเป็นเอกลักษณ์ของมัดหมี่ (บุญยาพร, 2548)

กรรมวิธีการทอผ้าอย่างหนึ่งที่สร้างลวดลายก่อนย้อม โดยเอาเชือกมัดด้ายหรือไหมเป็น เปลาะๆ ตามลาย เมื่อย้อมสีจะไม่ติดส่วนที่มัดไว้ ทำให้เกิดลวดลาย ถ้าต้องการให้มีหลายสีก็ต้อง ย้อมหลายครั้งจนครบสีที่ต้องการ(วิบูลย์, 2550)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การทอผ้ามัดหมี่คือ ผ้าที่มีลวดลายบนผืนผ้า ซึ่งเกิดจากการนำเส้นไหมมามัดด้วยปอ เชือกกล้วยหรือเชือกฟางให้เป็นลายต่างๆตามต้องการ ซึ่งลวดลายเหล่านั้นอาจจะ เป็นลวดลายดั้งเดิมในแต่ละท้องถิ่น ลวดลายตามจินตนาการของผู้ทอ หรือลวดลายที่สร้างสรรค์ ขึ้น จากนั้นนำไปย้อมสี เมื่อแกะลายที่มัดไว้ออก เส้นไหมที่มัดจะมีลายตามต้องการ เมื่อนำเส้นไหมไปทอเป็นผ้าจะเรียกผ้าทอประเภทนี้ว่า ผ้ามัดหมี่

การทอผ้ามัดหมี่จำแนกออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) มัดหมี่เส้นพุ่ง(Weft Ikat) กรรมวิธีการมัดหมี่เฉพาะเส้นพุ่งนั้นนิยมทอกันมากที่สุด สามารถ แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะได้ดังนี้

ก) การมัดลวดลายเส้นพุ่งแบบต่อเนื่อง เรียกกันว่า หมี่รวดหรือหมี่โลดหรือหมี่หวาน การมัด และการทอลวดลายนั้นจะเป็นลายที่มีความต่อเนื่องต่อกันจนจบ การมัดหมี่ลักษณะนี้มักจะมัดลาย หักกล้วย ลายเศรษฐี

ข) การมัดลวดลายเส้นพุ่งแบบโครงสร้างทแยงมุม เรียกกันว่า หมี่ร้าย จะมีลายทแยงไปด้านเดียวกัน โดยลายแรกจะทอจากลำแรกไปจนกระทั่งลำสุดท้ายจากนั้นจึงทอลำสุดท้ายย้อนไปที่ลำแรก

ค) การมัดลวดลายแบบทอคัน เรียกว่า หมี่คัน โดยมีการทอคันส่วนที่เป็นมัดหมี่ กรรมวิธีการทอนี้จะมีกระสวยที่ใช้พุ่งมากกว่า 2 กระสวย แล้วแต่ผู้ทอจะออกแบบลวดลาย

การมัดลวดลายตามกลุ่มวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น

ชาวภูไท บริเวณจังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดมุกดาหาร จังหวัดสกลนครและจังหวัดนครพนม นิยมทอผ้ามัดหมี่ฝ้ายและไหม ผ้ามัดหมี่ฝ้ายจะย้อมด้วยคราม(Indigo) ซึ่งจะย้อมเพียงสีเดียว ในอดีตมีการต่อหัวขึ้นและตีนขึ้นนำไปใช้เป็นผ้าถุง ส่วนผ้าไหมมัดหมี่นั้นจะทอใช้ในโอกาสพิเศษ เช่น งานบุญต่างๆ รูปแบบไหมมัดหมี่นั้นจะเป็นแบบหมี่โสดและหมี่คัน มีการต่อหัวขึ้นและตีนขึ้นเพื่อนำไปนุ่งห่ม

ชาวไทยหรือส่วย เขมร บริเวณจังหวัดสุรินทร์ จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดบุรีรัมย์ กลุ่มนี้ จะมีการเลี้ยงพันธุ์ไหม กรอไหมเอง และผ้ามัดหมี่ที่ทอมักจะทอด้วยไหมน้อย ประเภทผ้ามัดหมี่ที่นิยมทอในกลุ่มนี้ คือ ผ้าปุม(ผ้าปุมเขมร) ในอดีตเป็นที่ใช้เฉพาะขุนนางผู้ชายนำไปนุ่งเป็นโจงกระเบน ปัจจุบันผู้ชายจะนุ่งในโอกาสพิเศษ เอกลักษณ์ของผ้าปุมที่แตกต่างจากผ้ามัดหมี่ทั่วไปคือ ชายผ้าจะเป็นพื้นแดงและทำเป็นริ้วที่ลายผ้า (ศิริและคณะ, 2536) ผ้ามัดหมี่โสดประโบล เป็นผ้ามัดหมี่พื้นเมืองที่สืบทอดแต่โบราณ มักใช้ในพิธีกรรมที่สำคัญ ส่วนที่เป็นการมัดหมี่จะเรียก โสด และส่วนตีนขึ้นเรียก ประโบล เวลาทอพืมที่ใช้หน้าจะแคบ บางที่อาจต่อขอบตีนขึ้นด้วยผ้าขีด สีที่ใช้จะเป็นสีที่อยู่ในโทนเดียวกัน ผืนผ้าที่ได้จะมีลักษณะเนื้อผ้าแน่น ลื่น สัมผัสแล้วเหมือนกระดาษเนื้อดีหรือคล้ายผ้าซาติน ปัจจุบันจังหวัดสุรินทร์ได้พัฒนาการทอผ้ามัดหมี่ด้วยการยกตะกอลายเสริมเข้ามาด้วย

ชาวไทครั้ง ภาคกลางของประเทศไทย บริเวณจังหวัดอุทัยธานี จังหวัดชัยนาท จังหวัดสุพรรณบุรี การย้อมผ้ามัดหมี่ของไทครั้งคือ การแฉะ หรือการย้อมสีหลักสีเดียวแต่สีส่วนอื่นจะใช้การแต้มสีส่วนที่ต้องการ เช่น ผ้ามัดหมี่โจงกระเบน ที่ใช้ในงานมงคล ผ้าขึ้นหมี่รวดต่อด้วยตีนจก ผ้าขึ้นหมี่ตาแบบหมี่คันโดยการขีดและต่อตีนจก ผ้าขึ้นหมี่น้อยสลัขิด

ไทพวน บริเวณภาคกลางและภาคอีสาน ลักษณะการทอคือ ใช้ไหมเส้นเล็ก รูปแบบการทอมีทั้งหมี่รวดและหมี่คัน จนกระทั่งมีการนำตะกอมมาใช้ในการยกลายมัดหมี่

ไทลื้อ บริเวณจังหวัดน่าน จะเรียกผ้าขึ้นมัดหมี่ว่า ขึ้นก่าน หรือขึ้นคาก่าน กรรมวิธีการทอคือการทอสลัประหว่างริ้วและขีด ลวดลายมัดหมี่ไม่ซับซ้อน

ผ้ามัดหมี่ในแหล่งชุมชนอื่นๆ เช่น ผ้ามัดหมี่หน้านางที่จังหวัดขอนแก่น คือผ้ามัดหมี่ที่ประยุกต์จากผ้าปูมเขมร ผ้ามัดหมี่บ้านคำปุ่น จังหวัดอุบลราชธานี ที่พัฒนาลวดลายผ้าและมีการใช้เส้นเงินเส้นทองในการทอ(สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

นอกจากนี้ ศิริ(2545) ได้จำแนกผ้ามัดหมี่จากเส้นพุ่งออกเป็น 3 กลุ่ม โดยจำแนกจากลวดลายผ้ามัดหมี่ คือ

ผ้ามัดหมี่เชิงจก ของกลุ่มไทคัง ในจังหวัดสุพรรณบุรี อุทัยธานี ชัยนาท และพิจิตร เป็นการทอผ้าจกต่อด้วยมัดหมี่ในเส้นยืนเดียวกัน

มัดหมี่ลายอีสาน ซึ่งมีทอโดยทั่วไปในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลางและตอนใต้ ซึ่งมีลวดลายเป็นจำนวนถึง 700-800 ลาย ซึ่งลายเหล่านี้มีทั้งลายหลัก ลายผสมและลายประกอบ

มัดหมี่ศิลปะเขมร มีทอมากในจังหวัดสุรินทร์และบางส่วนของจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นการกำหนดลวดลายเป็นลักษณะรูปคน สัตว์ ต้นไม้ เช่น ช้าง ไก่ สิงโต นกยูง พญานาค รูปฉากบนสวรรค์ เป็นต้น

2) มัดหมี่เส้นยืน(Warp Ikat) นิยมทออย่างแพร่หลายในกลุ่มชาวไทยภูเขา เช่น ชาวลัวะ ชาวกระเหรี่ยง เป็นต้น นอกจากนี้กลุ่มไทยวนที่อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ มีการทอมัดหมี่แบบชินลัวะเพื่อใช้ในชีวิตประจำวันด้วย แหล่งทอผ้ามัดหมี่เส้นยืนที่มีชื่อเสียง คือ ศูนย์ทอผ้าของนางแสงดา บันสิทธิ์ ที่บ้านไร่ไผ่งาม อำเภอจอมทอง จังหวัดเชียงใหม่ นางแสงดานำโครงสร้างระบบการทอมัดหมี่แบบชินลัวะมาพัฒนาจนมีเอกลักษณ์ที่งดงามของตนเอง

ผ้ามัดหมี่เส้นยืน ได้แก่ ชินลัวะ เป็นผ้ามัดหมี่เส้นยืนที่นิยมมัดลวดลายง่าย ๆ เป็นแถบริ้วสลับเส้นยืนหลักที่เป็นสีครามหรือสีดำ นิยมทอด้วยพื้หน้าแคบแล้วเย็บต่อ 2 ชั้น เพื่อเพิ่มหน้ากว้างผ้าให้พอดีกับการใช้งาน

ชินมัดหมี่เส้นยืน อำเภอจอมทอง จังหวัดเชียงใหม่ ในปัจจุบันได้พัฒนาลวดลายและลวดลายเป็นแบบร่วมสมัย ด้วยลวดลายง่ายๆ เน้นความงดงามของสีเส้นที่กลมกลืนและนิยมย้อมเส้นยืนด้วยสีเส้นของเปลือกไม้ ใบไม้ ผ้ามัดหมี่เส้นยืนกลุ่มนี้นิยมทอด้วยเส้นใยฝ้ายเท่านั้น

ชินกะเหรี่ยง เป็นผ้ามัดหมี่เส้นยืนที่ทอด้วยกี่ทอผ้าแบบกี่เอว ขนาดหน้าพื้ทอผ้าจึงแคบ ผ้าชินกะเหรี่ยงนั้นต้องต่อผ้า 4 ชั้น จึงจะได้ความกว้างที่ต้องการ ส่วนที่ทอด้วยวิธีมัดหมี่เส้นยืนนั้นคือ 2 ชั้น ซึ่งอยู่ช่วงกลางของผ้าชิน กลุ่มนี้นิยมมัดย้อมด้วยสีแดงจากรากยอปาเพียงสีเดียวเท่านั้น

3) มัดหมี่ซ้อนหรือมัดหมี่สองทาง(Double ikat) คือ การมัดย้อมลวดลายทั้งเส้นยืนและเส้นพุ่ง ในประเทศไทยมีการทอผ้ามัดหมี่ประเภทนี้ในบริเวณที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมไทยกูยหรือส่วย เขมร เช่น จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดบุรีรัมย์และจังหวัดร้อยเอ็ด

ผ้ามัดหมี่สองทางนั้นมีเฉพาะที่จังหวัดสุรินทร์แห่งเดียวเท่านั้น เรียกว่า ผ้าอัมปรม (ศิริ, 2545)

การทอผ้าอัมปรมจะใช้จำนวนกระสวยหลายอัน เพื่อพุ่งเป็นลายตารางแทรกสลับกับลายมัดหมี่ ลวดลายมัดหมี่บนผืนผ้าอัมปรมเป็นลวดลายกากบาทเล็กๆบนพื้นตารางที่ใช้เส้นใยไหมสีแดงเป็นสีหลัก

การทอผ้าอัมปรมนั้น แม้จะมองดูเป็นลวดลายที่เรียบง่าย แต่การที่จะจัดให้กากบาทสีขาวขนาดเล็กมาไขว้กันตัดกันพอดีนั้นยาก ต้องใช้ความชำนาญและฝีมือที่ละเอียดอ่อน ผู้ทอต้องระมัดระวังในทุกขั้นตอน จึงจะได้ผ้าอัมปรมทั้งดงามมีคุณภาพ

ในปัจจุบัน บริษัท ชบาติก ณ มิ่งเมือง จำกัด ริเริ่มทอผ้ามัดหมี่ขึ้นให้มีลวดลายและสีสันทันสมัยแตกต่างเดิม โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ โดยให้กลุ่มชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์เป็นผู้ทอ(สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

การทอผ้ามัดหมี่ทำได้ด้วยวิธีนำเส้นไหมที่ฟอกแล้วไปพันหลักคั่น(ลักษณะหลักคั่นมีความแตกต่างกันแต่ละท้องถิ่น)ที่มีขนาดกว้างเท่ากับหน้ากว้างของผืนผ้าที่ต้องการ ให้ได้จำนวนเส้นพอเพียงกับจำนวนที่จะทอ ใช้เชือกกล้วยหรือปอพาง(ปัจจุบันนิยมใช้เชือกพางเนื้อนิ่ม) ผูกหรือมัดเส้นไหมตามลายที่กำหนดไว้ ปลดไหมที่มัดออกจากหลักนำไปย้อมสี ส่วนไหมที่ผูกไว้ สีจะซึมเข้าไปไม่ได้ ย้อมเสร็จนำไปซักน้ำให้สะอาดตากให้แห้ง จากนั้นนำมาซึ่งกับหลักอันเดิม ย้อมสีตามสีที่เหลืองที่กำหนดไว้ แกะเชือกที่ผูกออกอย่างระวังอย่าให้ไหมขาด เส้นไหมส่วนที่มัดไว้จะเป็นสีใหม่ฟอก ถ้าต้องการให้มีหลายสี ใช้น้ำสีแฉ้ม (ป่ายหรือทาบบริเวณที่มีลวดลายเล็กมาก) โยมนส่วนที่แกะออก ตากให้แห้ง นำไหมที่ตากไว้จนแห้งแล้วมารอเข้ากับหลอดไหมพุ่ง เรียงลำดับหลอดไหมตามลายที่จะทอ การทอตามลายที่ออกแบบไว้ จำเป็นต้องดูด้วยว่าเส้นไหมตรงตามลายที่กำหนดไว้หรือไม่ จากนั้นจึงกระทบพื้นหวี (ฉวีวรรณ, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2551)

2.4.3 การสร้างลวดลายด้วยเส้นยืนและเส้นพุ่ง

เป็นการประยุกต์กรรมวิธีการทอโดยการสร้างลวดลายด้วยเส้นพุ่งและเส้นยืนผสมผสานกัน เช่น การนำการยกดอกด้วยเส้นยืนและการมัดหมี่เส้นพุ่งมาผสมผสานกัน ดังเช่น จังหวัดสุรินทร์มีผ้ามัดหมี่ลายลูกแก้ว คือ การยกดอกเส้นยืนลายลูกแก้วส่วนเส้นพุ่งเป็นลายมัดหมี่ (กรรณทิมา, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2551)

2.5 ผ้ามัดหมี่ของจังหวัดสุรินทร์

ในประเทศไทยมีศิลปหัตถกรรมการทอผ้าอยู่ทั่วประเทศ โดยในแต่ละท้องถิ่นมีการทอผ้าที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ในที่นี้ผู้วิจัยเลือกการทอผ้าของจังหวัดสุรินทร์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการวิจัย กล่าวคือ การทอผ้าของชาวสุรินทร์มีการทอผ้าลวดลายเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบลวดลายผ้าที่สอดคล้องกัน

นอกจากผ้ามัดหมี่ของจังหวัดสุรินทร์จะมีการทอผ้าลวดลายเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมแล้ว ลักษณะเฉพาะของผ้ามัดหมี่ยังมีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจในการออกแบบลายผ้าของผู้วิจัย ลักษณะเฉพาะของผ้ามัดหมี่คือ รอยซึมของสีที่วิ่งไปตามลวดลายที่ถูกมัด และการเหลื่อมล้ำในตำแหน่งของเส้นด้าย ในขณะที่ทอซึ่งทำให้เกิดลักษณะลายที่คลาดเคลื่อนต่างจากผ้าทอชนิดอื่นๆ ซึ่งนับว่าเป็นเอกลักษณ์ของมัดหมี่ (บุญยาพร, 2548) ลักษณะเฉพาะนี้สอดคล้องกับร่องรอยที่ขรุขระของศิลาแลงในปราสาทหินศีขรภูมิและมีผลต่อการมองเห็นซึ่งเป็นเนื้อหาหลักของศิลปะแบบลวงตา ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการทอผ้ามัดหมี่ของจังหวัดสุรินทร์



ภาพที่ 2.20 ลวดลายของผ้าไหมของสุรินทร์ที่มีลวดลายเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม
ที่มา : ศิริ(ม.ป.ป.)

การทอผ้าไหมของชาวสุรินทร์เป็นศิลปหัตถกรรมที่มีชื่อเสียง มีเอกลักษณ์และประวัติความเป็นมายาวนาน มีสีสันทนและลวดลายที่แปลกตาไปจากผ้าไหมจังหวัดอื่น เนื่องจากได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมจากกัมพูชา แต่เดิมชาวบ้านทอผ้าเพื่อใช้เองและสวมใส่ในงานทำบุญและงานพิธีต่างๆ การทอจะทำหลังจากสิ้นสุดฤดูกาลทำนา ซึ่งเป็นอาชีพหลัก ผ้าที่ทอมีสีสันทนที่มีลักษณะเฉพาะ คือ สีจะออกโทนมืดเข้ม เช่น น้ำตาล แดง เขียว ดำ เหลือง และลวดลายที่บรรจงประดิษฐ์ขึ้นล้วนมีที่มาและมีความหมายอันเป็นมงคล เช่น ผ้าอัมพรหม ผ้าอันลุ่มลึก และผ้าโฮล (เสนีย์และคณะ, ม.ป.ป.)

ผ้าไหมสุรินทร์ถือเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ปรากฏชัดว่าเป็นผ้าของคนโบราณหรือคนดั้งเดิมในแถบนี้ที่มีความแตกต่างจากผ้าของคนเขมรในประเทศกัมพูชาประชาธิปไตยและแตกต่างจากคนวัฒนธรรมอื่นๆ ในบริเวณใกล้เคียง (อัจฉราและเครือจิต, 2536) โดยลวดลายผ้าที่ทอในจังหวัดสุรินทร์มีดังต่อไปนี้

2.5.1 ผ้าอัมปรม ตามปกติผ้าไหมมัดหมี่ในประเทศไทยจะเป็นการมัดเฉพาะเส้นพุ่งแต่ผ้าอัมปรมจะเป็นการมัดหมี่ทั้งเส้นพุ่งและเส้นยืน ซึ่งสอดคล้องกับการทอผ้ามัดหมี่ที่มีการมัดเส้นพุ่งและเส้นยืนของ 4 ประเทศ คือ แกรงชิงของจีน ปโตลาของอินเดียนตอนเหนือ บาหลิชของอินโดนีเซีย และญีปุ่น(ศิริ, 2436) ลายที่เกิดจากการมัดหมี่ผ้าอัมปรม คือ ลายจุดประขาวที่เกิดจากการมัดไหมทั้งเส้นพุ่งและเส้นยืน แล้วนำมาทอโดยให้จุดสีขาวนี้ตัดกัน

อัมปรมจัดเป็นลายผ้าตารางสี่เหลี่ยมธรรมดา แต่มีความแตกต่างจากผ้าทอลวดลายโครงสร้างอื่นๆ คือ จุดประสีขาวบนพื้นสีน้ำตาลแดงในลายตารางเล็กๆ นั้นห่างกันประมาณครึ่งเซนติเมตรแล้วย้อมสีแดง ซึ่งการมัดย้อมทั้งเส้นพุ่งเส้นยืนนี้ ผู้ทอต้องอาศัยความชำนาญมาก กล่าวคือจะต้องใช้ทักษะในการทอดึงเส้นไหมให้จุดประทั้งเส้นพุ่งและเส้นยืนสานกันเป็นเครื่องหมาย “+” หากผู้ทอไม่มีความชำนาญจะทำให้จุดประสีขาวไม่สานกัน(อัจฉราและเครือจิต, 2536) นอกจากนี้พบว่าการมัดหมี่สองทางในจังหวัดสุรินทร์พบเพียงลวดลายมัดหมี่ผ้าอัมปรม แต่ไม่พบว่าการมัดหมี่สองทางลวดลายอื่นและยังมีการสันนิษฐานว่าผ้าอัมปรมนี้เกิดขึ้นในช่วงการแผ่ขยายของศาสนาฮินดู เมื่อสมัย 2000 ปีมาแล้ว(อัจฉราและเครือจิต, 2536)



ภาพที่ 2.21 ลักษณะลวดลายผ้าอัมปรม

2.5.2 ผ้ามัดหมี่ลายธรรมดา มีลายหมี่โคม หมี่คั่น และหมี่ข้อ ซึ่งพบที่บ้านจารพัต อำเภอสี่ขงภูมิ บ้านสวด ตำบลเขวาสินรินทร์ อำเภอเมือง บ้านสวาย บ้านนาแห้ว ตำบลสวาย อำเภอเมืองสุรินทร์

ผ้ามัดหมี่ลายกนก มีลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ลายสับปะรด ลายก้านแย่งประจายาม ลายพนมเปญ เป็นต้น โดยจะพบมากที่บ้านสวาย ตำบลสวาย อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์

ผ้ามัดหมี่ลายต้นไม้ ลายรูปสัตว์ และลายผสมอื่นๆ พบที่บ้านสวาย ตำบลสวาย บ้านสตอ ตำบลเขวาสินรินทร์ บ้านจันรม ตำบลตาอ้อ อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ (ศิริ, ม.ป.ป)

2.5.3 ผ้าปุม เป็นผ้ามัดหมี่ลวดลายสวยงาม ในสมัยที่ประเทศกัมพูชาขึ้นต่อประเทศไทย กัมพูชาต้องจัดผ้าทอชนิดนี้ให้เป็นเครื่องราชบรรณาการ และขุนนางของไทยนำไปใช้นุ่งแสดงฐานะนรศักดิ์ ผ้าปุมนี้ยาวประมาณ 4 เมตร หรือ 2 เท่าของผ้านุ่งธรรมดา หมู่บ้านที่ทอผ้าปุมคือ บ้านสวาย บ้านนาแห้ว ตำบลสวาย บ้านสตอ ตำบลเขวาสินรินทร์(ศิริ, ม.ป.ป) นอกจากนี้ยังมีความหมายผ้าปุมอีกว่า ผ้ามัดหมี่ที่ได้รับอิทธิพลจากเขมร โดยเขมรได้รับอิทธิพลแม่แบบจากแม่ลายโฮลของจังหวัดสุรินทร์มักจะทำลวดลายเกี่ยวกับรูปสถาปัตยกรรม คน สัตว์ มักเชื่อกันว่าได้รับอิทธิพลจากเมืองพนมเปญและพระตะบอง โดยมีการนำผ้าปุมเข้ามาในสมัยรัชกาลที่ 6 โดยใช้เป็นผ้านุ่งแบบโจกระเบน ตามตำแหน่งยศของขุนนาง ลายของผ้าปุมที่พบในปัจจุบัน ได้แก่ ลายก้านแย่งประจายาม ลายนาคเกี่ยวสีแดง ลายทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ก้านแย่งเป็นรูปนาคเกี่ยว ลายบุษบก เป็นต้น สีและลวดลายผ้าเป็นสีม่วงเปลือกมังคุด สีแดง สีเขียว สีคราม และสีเหลือง โดยสีที่ย้อมมีความกลมกลืนเนื่องจากการย้อมทับเพื่อผสมสีให้ได้สีใหม่เกิดขึ้น ลวดลายที่ยังคงใช้กันอยู่ ได้แก่ ลายนก ลายช้าง ลายพญานาค ลายพระตะบอง ลายพนมเปญ เป็นต้น

ผ้ามัดหมี่อีกประเภทหนึ่งได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่มวัฒนธรรมไทยลาว เช่น ลายโคมห้า ลายขอ เป็นต้น(อัฉรวาและเครือจิต, 2536)



ภาพที่ 2.22 ลักษณะลวดลายผ้าปุม

2.5.4 ผ้าโฮล หรือ โฮล หรือ ชัมปีวิตโฮล ผ้าโฮลเป็นผ้ามัดหมี่ที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวสุรินทร์ โดยเฉพาะชาวสุรินทร์เชื้อสายเขมร ผ้าโฮลเป็นผ้าชนิดเดียวที่ยังนิยมย้อมสีธรรมชาติ เน้นสีแดงและ ลวดลายให้เด่นกว่าลวดลายอื่นๆของผ้าสุรินทร์ ด้วยความยากในการทอผ้าชนิดนี้ ทำให้ในปัจจุบัน ผู้ที่ทอผ้าโฮลได้มีไม่มากนัก

สาวแรกนูนนิยมใช้ผ้าโฮลมากกว่าผู้สูงอายุ มักใช้เป็นผ้านุ่งในพิธีแต่งงาน การรำกระทบ สากในเดือนห้า(โสดอันเร) หรือช่วงสงกรานต์ ใช้เป็นของไหว้สำหรับญาติผู้ใหญ่ และถือเป็นผ้า พิเศษที่สามารถเย็บเชิงซึ่งเรียกว่า “ปะโบรี”ได้

ผ้าโฮลเป็นผ้ามัดหมี่ที่มีการย้อมสีแดงก่อนจะทอ โดยมัดย้อม 4-5 ครั้ง แล้วนำไหมที่ มัดย้อมเป็นลวดลายมาทำเป็นเส้นพุ่งแล้วทอกับไหมเส้นยืน ซึ่งย้อมแต่มีได้มัดเป็นลวดลายหมี่โฮล บางคนจะเรียกว่าลายใบไม้ มีลักษณะเป็นลายริ้วสลับกับลายมัดหมี่ที่มีความกว้างประมาณครึ่งนิ้ว สลับกันไปคล้ายใบไม้ ส่วนลายริ้วเปรียบเสมือนก้านใบไม้

ความยากของการทอหมี่โฮลนั้นนอกจากการที่ต้องมัดย้อมสีหลายครั้งแล้ว ขั้นตอนใน การค้นลายต้องค้นทุกลำ โดยใช้ 22 ลำ ลำละ 30 เส้น และแต่ละลำจะเป็นอิสระต่อกัน โดยออก ลายครั้งละ 4 เส้นใน 1 ลำ ใช้ไหมทั้งหมด 80 เส้น จึงทำการมัดลายกลุ่มแรก ซึ่งต้องห่างจากหลักค้น ประมาณ 2 เซนติเมตร

นอกจากนี้ในขั้นตอนการทอจะทอลายสองใช้ 3 ตะกอ (3 เขา) เวลาทอต้องดึงเส้นไหมพุ่ง ให้เหลื่อมกันเป็นขั้นๆ โดยให้ลายเหลื่อมกัน 5 ลำ สลับไปทางซ้ายและขวาตลอดผืน ภาษาพื้นบ้าน เรียกว่า “ปะนะ” หรือเป็นการเก็บลายให้ทแยงหรือเอียงเป็นระดับเรียกรวมว่า “จะปะเซ็ด”

(อัจฉราและเครือจิต, 2536)

โฮลเปราะ หรือผู้โฮล เป็นผ้านุ่งสำหรับบุรุษในพิธีสำคัญๆ เช่นงานบวช ลักษณะผ้าโฮล เปราะจะทอเป็นลายมัดหมี่เหมือนหมี่โฮลของสตรีเพียงแต่ไม่มีลายริ้วสลับ จะใช้ไหมมากกว่า นิยม ใช้เส้นยืนสีเขียว การทอ 1 ผืนจะต้องยาวประมาณ 4 หลา หรือ 3.5 เมตร สามารถใช้นุ่งเป็นผ้าโจง กระเบนได้



ภาพที่ 2.23 ลวดลายผ้าโฮล

2.5.5 ผ้าห่านาง ผู้สูงศักดิ์มักออกแบบเป็นแบบผ้าปูมเขมร หรือเรียกว่าผ้าห่านาง โดยทอ 3 ตะกอ ใช้ 5 หัว หรือ 5 ไม้ ส่วนของห่านางจะเป็นลายใหญ่ 3 ลาย คือลายยันต์ ลายไก่ และลายหงส์ มีลายเล็กเป็นช่อง 2 ช่อง คือ ลายขอ และลายโคม ส่วนลายพื้นอาจออกมาในลายปะโบร์ (ซึ่งนำส่วนเชิงผ้าโฮลมาขยายเป็นลายเต็มผืน) ลายสับปะรด ลายนกยูง เป็นต้น

ปะโบร์ เป็นลายเชิงผ้าถุงของชาวไทยเขมรจะเป็นผ้ามัดหมี่ซึ่งเป็นพิมพ์เล็กๆ การทอปะโบร์สมัยก่อนจะมัดหมี่เป็นลายคล้ายกีบหรือตีนควายไว้ต่อกับเชิงผ้าถุง ต่อมาในระยะหลังในการทอผ้าถุงมัดหมี่ของชาวไทยเขมร ทอเป็นผืนและมีลายเชิงผ้าถุงพร้อมกัน โดยไม่นำเชิงผ้าถุงมาต่ออีก (อัจฉราและเครือจิต, 2536)

นอกจากนี้การใช้ประโยชน์จากผ้าทอของชาวสุรินทร์นั้นมีการใช้ที่แตกต่างกันออกไป หากกล่าวเฉพาะการใช้ผ้ามัดหมี่ของชาวสุรินทร์ สามารถแบ่งตามลักษณะได้ดังนี้

ก ผ้าถุง สำหรับผ้าถุงของสตรีที่นุ่งสำหรับออกนอกบ้าน ไปงานบุญประเพณีต่างๆ สตรีชาวสุรินทร์จะนุ่งผ้าไหมมัดหมี่ลายสวยงาม โดยลายที่นิยมมากที่สุดคือ ผ้ามัดหมี่โฮลสี่ธรรมชาติ อันเป็นผ้าไหมที่เป็นเอกลักษณ์ชาวสุรินทร์โดยเฉพาะ นอกจากนี้ยังพบว่าสตรีชาวสุรินทร์ยังนุ่งผ้าอัมปรม ลายสาหร่าย ผ้าละเปิก ไส่รังสะไธย(ผ้าถุงที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมที่มีไหมควบหรือเรียกว่ากะเนียว และมีการทอเป็นตารางเล็กๆในพื้นที่ทั้งหมด) ผ้ากะเนียว

ข ผ้าปูมเขมร ดังที่กล่าวในข้างต้นว่าผ้าปูมเขมรเป็นผ้าที่ขุนนางไทยในสมัยก่อนนิยมใช้เพื่อความสวยงามและแสดงฐานะอันดรศักดิ์ ผ้าปูมเขมรมีขนาดเดียวกับผ้าม่วงไทย คือกว้าง 1 เมตร ยาว 3.6-4 เมตร (2 เท่าของผ้าถุงธรรมดา) สำหรับผ้าลายมัดหมี่ที่เป็นผ้าปูมนั้นมีความแตกต่างกับผ้าไหมมัดหมี่ธรรมดาตรงที่ชายผ้า ซึ่งมีความยาวประมาณ 15-20 เซนติเมตร จะเป็นพื้นแดงและทำเป็นริ้วที่ชายผ้า คนไทยเรียกว่า ผ้าสมปักริ้ว

ค ผ้าพันคอ ปัจจุบันชาวสุรินทร์ได้พัฒนาชนิดผ้าไหมตามความเหมาะสมของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ดังเช่นผ้าพันคอสตรี มีความกว้างยาวประมาณ 0.5x1.2 เมตร โดยทอเป็นผ้ามัดหมี่มีลวดลายคล้ายผ้าปูมโดยมีริ้วที่ชายผ้า การทอผ้าชนิดนี้มีการยกดอกและมัดหมี่ในผืนเดียวกัน

ง ผ้าคลุมเตียงหรือแขวนผนัง มีลักษณะคล้ายผ้าพันคอทุกอย่าง แต่มีขนาดใหญ่และใช้เส้นไหมที่ใหญ่กว่า มีขนาดกว้างยาวประมาณ 1.1x2.3 เมตรโดยชาวต่างประเทศนิยมซื้อไปประดับผนัง เรียกว่า Hanging

เส้นไหมที่ใช้ในการทอผ้าชนิดข้างต้นนั้นคือ เส้นไหมน้อยหรือไหมกลาง หากต้องการหนาจะใช้วิธีควบเส้นให้หนาขึ้น

ในขณะที่ผ้าคลุมเตียงหรือผ้าแขวนผนังเป็นผ้าที่ต้องการความหนาแน่น ดังนั้นผ้าชนิดนี้จะทอด้วยไหม 3 หรือไหมห้าว ซึ่งมีเส้นใหญ่แล้วควบเส้น 4-6 เส้น(ศิริ, ม.ป.ป)

2.5.6 เอกลักษณะการทอผ้าของชาวสุรินทร์ มีพันธุ์ไหมเฉพาะของท้องถิ่น มีความพยายามในการเลี้ยงไหม ย้อมไหม คั้นไหม ด้วยขั้นตอนที่ยุ่งยากเพื่อให้ได้ไหมน้อยออกมา

ลวดลายเล็กๆ สีต้องกลมกลืน แม้จะได้รับอิทธิพลจากศิลปะเขมรก็ไม่อาจทำให้ลายดั้งเดิมสูญหายไป ข้อแตกต่างระหว่างผ้าสุรินทร์และผ้าเขมรคือ ผ้าเขมรจะมีสีสันฉูดฉาดคล้ายผ้าอินเดียและสุมาตรา นอกจากนี้ยังพบว่าชาวสุรินทร์ไม่นิยมนำผ้ามาประดับศีรษะเหมือนแขกหรือเขมร

ผ้าไหมสำหรับผู้ชายสุรินทร์นิยมนุ่งเป็นผ้าขาวม้า แม้ปรากฏว่าช่วงหนึ่งจะมีศิลปะการทอผ้าสอดแทรกกระจายเข้ามา พบว่าผู้หญิงจะนำมาดัดแปลงทอเป็นผ้านุ่ง เรียกว่า สอดสอดหรือ สอดสอดผู้หญิง(อัจฉราและเครือจิต, 2536)

การแผ่อานาจของเขมรในสมัยหนึ่งที่ปรากฏการสร้างปราสาทศิลปะขอมมากมายในจังหวัดสุรินทร์ พบว่ามีการนำสถาปัตยกรรมขอมมาใช้ในลวดลายผ้ามัดหมี่ เช่น ผ้ามัดหมี่ลายนครวัดและนางอัปสรา (ศิริ, 2436)

จากการศึกษาผ้าทอโบราณของชาวสุรินทร์ พบว่าส่วนของโนและระวิงจะแกะสลักเป็นรูปงู ตามหลักคันและหลอดพันไหมมักจะแกะสลักเป็นรูปดอกไม้ เช่น ดอกบัว 8 กลีบ ดอกทานตะวัน หรือดอกพิกุล เป็นต้น ส่วนเสา 2 ต้นสำหรับแขวนพืมนั้นมักจะเหลาไม้เป็นรูปงูบ้าง นกบ้าง สลักลายหยาบหรือละเอียดตามฝีมือและจินตนาการของผู้ทอ ซึ่งค่อนข้างจะสอดคล้องกับลายผ้า เช่น โสลมีส่วนคล้ายลายงูเห่าหรือลายงูเล็กมีการยกดอกเป็นรูปดอกแก้ว เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่าการตั้งชื่อลายผ้ามีความสอดคล้องกับเทคนิคการทอผ้า เช่น โสล แปลว่า น้ำไหลก็พบลายน้ำไหลในตัวผ้า คำว่าโสล แทนลวดลายงูเห่า สาคูมาจากคำที่ใช้ในการทอ สาคู หรือ ซา แปลว่ายกขึ้น เป็นการยกเส้นยืนขึ้นทีละคู่ อันดูยเสียมาจากการแต่งลายผ้าแบบไทย (เสียมในที่นี้มาจากคำว่า Siam) ลายสมออาจเรียกตามสีย้อม ญูดเล็กแปลว่า ยก ก็มีความหมายว่าผ้าลายยกดอก ส่วนผ้ากะเนียวเรียกตามลักษณะการพันไหมตั้งแต่ 2 เส้นขึ้นไปรวมเป็นเส้นเดียว คำว่า "กะเนียว" แปลว่า พันกัน

ส่วนผ้าที่มีลวดลายนอกเหนือจากนี้ น่าจะเป็นผ้าที่ได้รับการถ่ายทอดจากวัฒนธรรมอื่น ซึ่งการตั้งชื่อนั้นจะไม่สอดคล้องกับการทอ เช่น ลายพระตะบอง ลายไก่ ลายสกล เป็นต้น (อัจฉราและเครือจิต, 2536)

2.5.7 การค้นลายมัดหมี่มี 3 วิธี คือ

1) ค้นลายต่อเนื่องกันตลอดผืน ค้นเส้นไหมเรียงเส้นตามจำนวนลำดับที่ต้องการ วิธีการค้นด้านหนึ่งจะขนานกัน อีกด้านจะไขว้กัน ลำแรกและลำสุดท้ายจะมีไหมเป็นครึ่งหนึ่งของลำอื่นๆ และมัดย้อมตามลายที่ออกแบบไว้ การกรอหลอดด้าย กรอเรียงตามลำดับที่ละหลอดและนำมาทอเรียงตามลำดับที่กรอไว้

2) ค้นแบบหมี่โฮล โฮลเป็นผ้าพื้นเมืองของสุรินทร์ ซึ่งมีขั้นตอนและเทคนิคในการมัด การย้อมและการทอซับซ้อนมาก การค้นต้องค้นทุกลำเป็นอิสระ ค้น 12 ลำๆ ละ 30 เส้น การมัดลายเป็นไปตามรูปประกอบการย้อม อาจจะแก้ลายบางช่วงที่ย้อมสีแรกออกแล้วนำไปย้อมอีกครั้งจะได้สีใหม่เกิดขึ้น จะเห็นว่าลายผ้าโฮลบางตอนสีจะแตกต่างไม่เหมือนกันตลอดผืน การทอใช้วิธีดึงเส้นไหมพุ่งให้ลายเหลื่อมกัน 5 ลำสลับไปทางซ้ายและขวาตลอดผืน

3) ค้นแบบหมี่ร่าย ลายทแยงทั้งผืน การค้นแบบไขว้ แต่ต้องเป็นลำคู่เสมอและมีจำนวนเส้นไหมเท่ากันทุกลำ การกรอด้ายจะกรอจากลำแรกถึงลำสุดท้าย ร้อยเชือกเป็นหลอดที่หนึ่งแล้วกรอย้อมจากลำสุดท้ายมาลำแรกเป็นหลอดที่สอง กรอเช่นนี้จนหมดด้านที่ค้นไว้ เวลาทอใช้หลอดคี่หรือคู่อย่างใดอย่างหนึ่งจนหมดจึงเริ่มใช้หลอดที่เหลือทอจนหมด(อัจฉราและเครือจิต, 2536)

2.6 โครงสร้างผ้าทอ

วิธีการทอเบื้องต้นมี 3 วิธีคือ

2.6.1 การทอลายขัด (Plain weave)

2.6.2 การทอลายสอง (Twill weave)

2.6.3 การทอลายต่วน (Satin weave)

ในที่นี้ผู้วิจัยจะเน้นการทอลายขัด เนื่องจากเป็นการทอที่ใช้ในการทอผ้ามัดหมี่ของผู้วิจัย

2.6.1 การทอลายขัด (Plain weave) เป็นการทอแบบที่ง่ายที่สุด คือการทอให้เส้นด้ายพุ่งและเส้นด้ายยืนขัดกันแบบธรรมดา ใช้ตะกอเพียง 2 ตะกอ ทอขึ้น 1 เส้นลง 1 เส้น โดยด้ายพุ่งอยู่เหนือด้ายยืน 1 เส้น อยู่ใต้ด้ายยืน 1 เส้น สลับกันไปตลอดความยาวผ้า

ผ้าส่วนมากจะทอแบบลายขัด เมื่อทอเสร็จแล้วจะตกแต่งให้สวยงามด้วยการย้อมสีหรือพิมพ์ดอกเฉพาะผ้าทางด้านถูกเพียงด้านเดียว ผ้าทอลายขัดเนื้อผ้าจะคล้ายกันทั้งทางด้านผิวด้านและด้านถูก ทอได้ทั้งผ้าเนื้อแน่นและผ้าเนื้อหลวม จำนวนเส้นด้ายต่อเส้นยืนเท่ากันบ้างต่างกันบ้าง มากน้อยตามชนิดของผ้าที่ต้องการทอออกมา เมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการทอแบบอื่นๆ แล้ว การทอลายขัดจะมีต้นทุนการผลิตต่ำกว่าการทอด้วยวิธีอื่น(นวลแข, 2542)

2.7 เส้นใยที่ใช้ทอผ้า ในที่นี้ผู้วิจัยเน้นศึกษาเส้นไหม

2.7.1ไหม คือ เส้นใยจากรังของผีเสื้อชนิด *Bombyx mori* ในวงศ์ *Bombycidae* ผีเสื้อชนิดนี้มีลักษณะอ้วนป้อม มีขนสีขาวและสีครีมปกคลุมเต็มตัว ปีกมีลายเส้นสีน้ำตาลอ่อนพาดตามขวาง ในช่วงวัยอ่อนจะเป็นหนอนสีขาวหรือสีครีม มียางค์เล็ก สั้น คล้ายขาที่ปลายหาง พันธุ์ที่เลี้ยงในประเทศไทยกินใบหม่อนเป็นอาหาร เมื่อหนอนไหมโตเต็มที่จะชักใยหุ้มดักแด่เพื่อฟักตัวเป็นผีเสื้อ ในช่วงนี้สามารถนำรังไหมมาต้มเพื่อสาวเส้นใยไหมออกมาทอเป็นผืนผ้าได้ หลักฐานทางโบราณคดีที่เก่าแก่ที่สุดเกี่ยวกับไหมนั้นพบที่ประเทศจีน ในประเทศไทยพบหลักฐานโบราณคดีที่ยืนยันว่าพบเศษผ้าที่ทำไอลำริดของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ที่บ้านเชียง และพบเศษผ้าไหมที่บ้านนาดี อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี ปัจจุบันมีการเลี้ยงไหมกันมากในภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน

2.7.2 พันธุ์ไหมที่เกษตรกรนิยมเลี้ยงมี 3 ชนิด ได้แก่

ไหมพันธุ์ไทย เป็นพันธุ์ไหมพื้นเมือง นิยมเลี้ยงเพื่อทอเป็นผ้าไหมพื้นบ้าน รังเป็นสีเหลือง ขนาดไม่ใหญ่ ทรงกลมรี สาวได้เส้นไหมต่อรังไม่ยาว

ไหมพันธุ์ไทยลูกผสม เป็นพันธุ์ไหมที่เกิดจากการผสมพันธุ์ไหมไทยกับพันธุ์ไหมต่างประเทศ ได้รังไหมสีเหลืองขนาดโตกว่าและให้เส้นใยยาวกว่าพันธุ์ไหมไทย

ไหมพันธุ์ต่างประเทศลูกผสม เกิดจากการผสมระหว่างพันธุ์ญี่ปุ่นและพันธุ์จีน ได้รังไหมสีขาวขนาดใหญ่ ทรงกลมรีแต่กลมป้อมกว่าสองพันธุ์แรก ให้เส้นใยยาวมาก นิยมเลี้ยงเพื่อส่งจำหน่ายโรงงานสาวไหม

2.7.3 วงจรชีวิตไหม ไหมเป็นแมลงที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างแบบสมบูรณ แบ่งออกเป็น 4 ระยะได้แก่ ไข่ ตัวหนอน ดักแด่ และผีเสื้อ โดยเริ่มต้นจากไข่ใช้เวลาฟักตัวประมาณ 9-10 วัน กลายเป็นหนอนไหม ในระยะนี้หนอนไหมกินใบหม่อนเป็นอาหารและนอนประมาณ 4-5 ช่วง ใช้เวลาประมาณ 22-26 วัน พอหนอนไหมแก่หรือสุกจะชักใยทำรังหุ้มตัวเอง ตัวไหมจะลอกคราบเป็นตัวดักแด้อยู่ในรัง ช่วงเป็นรังไหมใช้เวลาประมาณ 8-10 วัน จากนั้นดักแด่ก็จะกลายเป็นผีเสื้อ ผีเสื้อไหมจะใช้น้ำลายซึ่งมีฤทธิ์เป็นด่างละลายใยไหมและเจาะรังไหมออกมาผสมพันธุ์และวางไข่ โดยมีชีวิตช่วงนี้อยู่ประมาณ 2-3 วันก็จะตาย การเลี้ยงไหมในประเทศไทยจะให้ตัวหนอนกินใบหม่อนโดยปลุกต้นหม่อนก่อนเริ่มเลี้ยงไหมไว้ประมาณ 4-5 เดือนขึ้นไป

2.7.4 อุปกรณ์เลี้ยงไหม ได้แก่

กระด้ง เป็นใบไม้สานรูปวงกลม ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 80 เซนติเมตร

จ่อ สำหรับให้หนอนใหม่ชักเส้นใยทำรัง มีทั้งกิ่งไม้ ฟางข้าวมัดรวมกัน และเป็นจ่อที่สานด้วยไม้ไผ่เป็นรูปวงกลม มีขดไม้ไผ่วนเป็นชั้นซ้อนกัน แบ่งเป็นช่องเล็กๆไว้ให้หนอนใหม่ทำรัง
ชั้นวางกระดัง เป็นไม้ระแนงเรียงต่อกันคล้ายชั้นวางของทรงสี่เหลี่ยม แต่ละชั้นห่างกัน 20 เซนติเมตร โดยหล่อน้ำที่ขาของชั้นเพื่อกันมดขึ้น

ผ้าคลุมกระดังและจ่อ เป็นผ้าฝ้ายขาวบางซักสะอาด ป้องกันสิ่งแปลกปลอมมาทำลายหนอนใหม่

ตะกร้าใส่ใบหม่อน ตะกร้าสานใบไผ่ล้างสะอาดเพื่อใส่ใบหม่อน

มีดและเชียง สำหรับหั่นใบหม่อน

2.7.5 การสาวไหม เมื่อคัดรังไหมออกจากจ่อมาใส่กระดังเพื่อเตรียมนำมาสาวไหมนั้น หากมีรังไหมมากจะสาวไม่ทัน ควรนำรังไหมไปตากแดดร้อนจัด พลิกซ้ายให้รังไหมถูกแดดสม่ำเสมอ เพื่อให้ดักแต่ข้างในตาย แต่ควรใช้ผ้าปิดข้างบนรังไหมเพื่อป้องกันไม่ให้ผีเสื้อเส้นใยไหมต่างหรือเสียหาย เครื่องมืออุปกรณ์สาวไหมมีดังนี้

มะโคงหรือพวงสาว หนีบอยู่ที่ปากหม้อ มีลักษณะเป็นไม้โค้งหรือเป็นเสาหลัก 2 ชั้น ตรงแกนเสาชั้นแรกเจาะรูตรงกลางไว้สอดเส้นไหม เสาชั้นที่สองตรงแกนใส่วงล้อไว้พาดพันเส้นไหมก่อนสาวและดึงลงสู่กระบุง

หม้อดินหรือหม้ออะลูมิเนียม ทรงกลมสูงสำหรับใส่น้ำต้มรังไหม มีมะโคงหรือพวงสาวหนีบอยู่ที่ปากหม้อ

ไม้มะหีบหรือไม้ขี้เฒ่า เป็นไม้สำหรับเกลี่ยรังไหมและกดรังไหมไม่ให้ลอยติดขึ้นมากับเส้นใยไหม มีลักษณะคล้ายไม้ขัดหม้อข้าวแต่ยาวกว่าและปลายไม้จะเป็นง่ามหรือแฉก

กระบุง สำหรับเก็บเส้นไหมที่สาวเสร็จเป็นไม้ไผ่จักสานเป็นทรงกระบอกปากกว้าง

เตาถ่านพร้อมถ่านและฟืน สำหรับต้มรังไหม

ถังน้ำและน้ำสะอาด น้ำสำหรับใส่หม้อต้มรังไหมและไว้เติมน้ำระหว่างสาวไหม

แปรงฟางข้าว สำหรับชะรังไหม เพื่อหาปลายเส้นใยไหมในการเริ่มต้นสาวไหม

2.7.6 กระบวนการสาวไหม เริ่มจากการใส่น้ำสะอาดในหม้อดินหรือหม้ออะลูมิเนียม ปากหม้อหนีบมะโคงหรือพวงสาวไว้ ต้มน้ำจนเดือดแล้วนำรังไหมใส่ลงในหม้อ เส้นใยไหมจะกระจายตัวออกมา จึงเติมน้ำเย็นลงไปเพื่อลดอุณหภูมิ มือหนึ่งถือแปรงฟางข้าวชะรังไหมเบาๆเพื่อดึงปลายเส้นใยไหมขึ้นมาลดอุณหภูมิผ่านขึ้นไปพันรอบวงล้อ แล้วพันรอบเส้นเดิมอีกครั้งเพื่อตีเกลียว ก่อนสาวไหมลงสู่กระบุง ส่วนมืออีกข้างหนึ่งถือไม้มะหีบหรือไม้ขี้เฒ่า กดและเกลี่ยเขย่งรังไหมให้จมเสมอกับน้ำ หากปล่อยให้รังไหมลอยขึ้นเหนือน้ำ เส้นไหมจะแน่นไม่คลายตัว สาวไหมออกได้ยาก

และได้เส้นใยใหญ่เกินไป ต้องหมั่นเติมน้ำเย็นลงไปเป็นระยะๆ เพื่อไม่ให้ผ้าเหี่ยวมากเกินไปเพราะจะทำให้เส้นใยไหมละลายจับตัวเป็นก้อน เมื่อสาวไหมจนเส้นไหมออกจากรังไหมเกือบจะหมดให้ใส่รังไหมเพิ่ม โดยไม่ต้องชะรังไหมใหม่ เส้นใยไหมจะกระจายตัวรวมเข้าต่อเนื่องกับเส้นใยเดิม

เส้นใยไหมคือสารโปรตีนธรรมชาติที่แข็งแรง ในทางวิทยาศาสตร์การสาวไหมคือการต้มเพื่อละลายเซอริซิน (Sericin) ออกเพื่อแยกเส้นใยไหมออกจากกัน ใยไหมแต่ละเส้นจะเล็กละเอียด ดังนั้นจึงต้องสาวเส้นไหมออกมาจากรังหลายรังพร้อมกันเพื่อให้ได้เส้นไหมที่แข็งแรงพอเมื่อเส้นใยเย็นตัวลง สารเซอริซิน (Sericin) ที่ยังเหลืออยู่ก็จะแข็งแรงและช่วยยึดเส้นใยไหมเล็กเหล่านั้นให้ติดกันแน่น เส้นใยไหมที่สาวออกมาได้จึงเหนียวมาก

2.7.7 เส้นใยไหมมีคุณภาพแตกต่างกันตามชั้นของรังไหมและขนาด แบ่งได้เป็น 3 กลุ่มคือ

ไหมหีบหรือไหมเปลือก เป็นเส้นใยไหมชั้นนอกสุด มีขนาดโต หยวบ มีปมปม มีสีเหลืองอ่อนแก่ไม่เสมอกัน

ไหมกลางหรือไหมยอด หรือ ไหมลวด เป็นเส้นใยช่วงกลาง เส้นใยยังมีขนาดค่อนข้างใหญ่

ไหมน้อยหรือไหมเลย เป็นเส้นใยชั้นใน มีขนาดเล็ก สีเป็นมันวาว

เส้นใยไหมที่ได้จากการสาวรังไหมเรียกโดยรวมว่า เส้นไหมดิบ ซึ่งจะต้องนำไปทำปอຍหรือใจไหม ฟอกย้อม บั่นควบเส้น ตามลำดับเพื่อนำไปทอผ้าได้ การทำปอຍหรือใจไหม ใช้เล็งเป็นอุปกรณ์พันเส้นใยไหม ทำเป็นปอຍหรือใจไหม การฟอกไหม ใช้น้ำด่าง (จากขี้เถ้าของกาบต้นกล้วย) ฟอกไหมก่อนย้อมสี การควบเส้นไหม จะใช้กงหรือหลา แปะรังไหม อักไหม หางเห็น กระบอกน้อย และขันน้ำเป็นอุปกรณ์ทำให้เส้นไหมมีเกลียวแน่นและแข็งแรงเพื่อใช้ทำเป็นเส้นยืน

ส่วนเส้นพุ่ง หลังจากย้อมสีตามต้องการแล้วจึงกรอเส้นใยไหมใส่หลอด โดยใช้หลาหรือกงใส่แกนหลอดที่เหล็กไน แล้วหมุนวงล้อกรอเส้นใยไหมจากระวัง มาใส่แกนหลอดเพื่อนำไปใส่กระสวยเพื่อใช้ทอต่อไป(สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

2.7.8 อุปกรณ์และวัสดุที่ใช้ในการทอ

ก กี่ (Loom) เป็นเครื่องมือสำหรับซึ่งเส้นด้ายยืน และพุ่งด้วยเส้นด้ายพุ่งชนิดต่าง ๆ ออกมาเป็นผืนผ้าหลากหลาย

ข ฟืม (พื้นหวี) อุปกรณ์ใช้ตีด้ายพุ่งในแต่ละแถวให้แน่น เรียบเสมอกัน

ค กระสวย (Shuttle) อุปกรณ์สำหรับนำเส้นด้ายพุ่งสอดผ่านด้ายยืน

ง เส้นใย (Yarn) นำมาทำเป็นเส้นด้ายพุ่งซึ่งมีแตกต่างกันออกไปตามแต่ชนิดกัน ในที่นี้คือ เส้นไหมน้อย โดยเส้นพุ่งใช้ไหมควบ 6 และเส้นยืนใช้ไหมควบ 4

จ หวี (Comb) เป็นอุปกรณ์ที่เอาไว้สานหรือจัดระเบียบของเส้นด้ายยืน

จ ตะกอล ตัวช่วยแบ่งเส้นด้ายยืนออกเป็น 2 พวงหรือเรียกว่าเป็นการทอ “ลายขัด” ขึ้นทำให้เกิดช่องแบ่งด้ายยืนเป็นสองพวงสำหรับสอดด้ายพุ่ง ตะกอลเหล่านี้อาจจะถูกยกขึ้นหรือดึงลงเพื่อเปิดช่องด้ายพุ่งเช่นกัน

2.7.9 วิธีการชิงเส้นด้ายยืน ในการทอผ้าที่ยาวจะต้องใช้เครื่องมือในการชิงด้ายยืน เครื่องมือที่ช่วยชิงด้ายยืนแบบหนึ่งที่จะกล่าวไว้ ณ ที่นี้คือการใช้กระดานแผ่นสี่เหลี่ยมยาวประมาณ 1-1.5 เมตร เจาะรูไว้หัวท้ายสัก 4-5 รู และข้างอีกข้างละ 2 รู สำหรับใส่หลักสั้น ๆ หลักที่ใส่ในรูจะต้องให้หลวมพอที่จะถอดหลักออกได้ การชิงเส้นด้ายยืนจำเป็นต้องให้เส้นด้ายแต่ละเส้นเดินสลับกันซึ่งเรียกว่า **Singles-Cross** การทำขั้นตอนนี้เป็นสิ่งสำคัญ เพราะทำให้เส้นด้ายไม่ยุ่ง เชือกผูกสำหรับนับจะผูกไว้ที่ปลายของอีกด้านหนึ่ง โดยแบ่งด้ายยืนออกเป็นหมู่ ๆ ซึ่งเรียกว่า จบ (End) ซึ่งแต่ละจบจะวัดหน้าผ้ากว้าง 1 เซนติเมตร จึงเรียกเป็นหน่วยวัดว่า จบ/ ซม. หรือ e/cm ดังนั้นถ้าเส้นด้ายมีขนาด 5 e/cm และต้องการผ้าหน้ากว้าง 40 ซม. จะต้องชิงด้ายยืน 40 จบ ซึ่งจะสะดวกกว่าการนับจำนวนเส้นด้ายยืน ซึ่งเท่ากับ 200 เส้น ถ้าต้องการเส้นด้ายยืนมากกว่า 2 สี จะต้องต่อเส้นด้ายให้รอยต่ออยู่ตรงกับหลักเริ่มต้น หรือหลักสุดท้าย

การชิงด้ายยืนแบบนี้มีข้อควรระวังอีกอย่างหนึ่งคือ หลักที่ใช้จะต้องให้ตรงอยู่เสมอ หากหลักเอนจะทำให้เส้นด้ายที่อยู่ตรงข้างล่างยาวและที่อยู่ปลายหลักจะสั้น ควรทำหลักให้แน่น และตั้งตรงอยู่เสมอ เมื่อทำการชิงเส้นด้ายเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ถอดออกจากหลัก ถ้าด้ายยืนยาวมากก็ทำเป็นห่วงขมวดให้สั้น จากนั้นนำด้ายยืนไปร้อยตะกอลต่อไป (ปริญญาวร, 2548)

2.8 การแต่งกายยุค 1960

ลักษณะการแต่งกายในยุค 1960 สอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัยคือ ยุค 1960 เป็นยุคที่กำเนิดศิลปะแบบลวงตา จึงทำให้ในยุคนี้มีการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปทรงที่สอดคล้องกับลายผ้า ดังเช่น ลายผ้าจากศิลปะแบบลวงตานำมาตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ในช่วงต้นยุค 1960 ซึ่งเป็นช่วงที่เปลี่ยนจากยุค 1950 ทำให้การแต่งกายในช่วงนี้ได้นำวัฒนธรรมชาวรีดของชนชาติอเมริกันซึ่งเป็นการแต่งกายของยุค 1950 เข้ามาด้วย โดยมีดาราชื่อ Doris day เป็นแบบอย่างของการแต่งกาย



ภาพที่ 2.24 Doris Day
ที่มา : Bryan (2009)

ดังนั้นการแต่งกายยุค 1960 จึงสามารถแบ่งออกเป็นสองช่วง ดังนี้

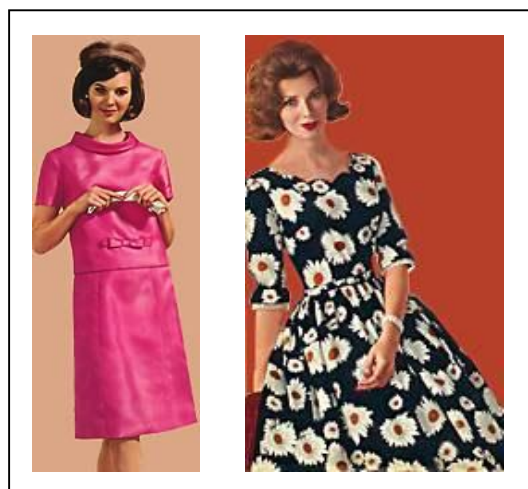
2.8.1 ยุค 1960 ตอนต้น

ในยุคนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงแบบ (Transitional styles) กล่าวคือ เสื้อผ้าช่วงนี้จะมีสีอ่อนแรง พิมพ์ลายผ้าแนวของความเชื่อและความศรัทธา มีลักษณะแบบมือด สามารถแบ่งการแต่งกายได้ดังนี้

ก การแต่งกายที่เป็นทางการ (Formal wear) สำหรับสุภาพสตรีที่ต้องแต่งกายเสื้อผ้าแบบเป็นทางการจะเป็นชุดติดกัน (Dress) ที่ยาวถึงเข่า คอเดอ ช่วงล่างบาน มีทั้งทรงสอบ ทรงบาน ทรงเอ (A-line) เข็มขัดที่ใช้เป็นผ้าเดียวกันกับชุด ชุดติดกันนี้ได้รับอิทธิพลมาจากชุดบัลเล่ต์ ผ้าที่ใช้มีทั้งไนลอน ซีฟอง ไหม มีการประดับตกแต่งด้วยลูกไม้ ลูกบิด ขนสัตว์ การจับจีบ ส่วนเครื่องประดับอื่นๆ เช่น รองเท้า เป็นรองเท้านางสูงแบบคัทชู สร้อยและต่างหูจะเป็นมุกและหินประดับ



ภาพที่ 2.25 แสดงการแต่งกายที่เป็นทางการ ของสตรีในช่วงต้นของยุค 1960
ที่มา : Candace (2009)



ภาพที่ 2.26 ชุดติดกันยุค 1960
ที่มา : Candace (2009)

ข การแต่งกายแบบลำลอง (Casual wear) ในที่นี้คือ กางเกงลำลองเข้ารูป (Slack) เสื้อที่ถอดด้วยวิธีดึงออกทางศีรษะ (Pullover) กระโปรงสลิม (Slim skirts) กระโปรงเข้ารูปเพื่อให้รูปร่างเพรียวและเสื้อแจ็กเก็ตคาร์ดิแกนพอดีตัว (Fitted cardigan) เสื้อปกสองชั้น(Double collar)

เสื้อเน้นเส้นเอวจับจีบลอนรอบๆสะโพก(Waistline peplum)



ภาพที่ 2.27 เสื้อเน้นเส้นเอวจับจีบลอนรอบๆสะโพก

ที่มา : Anonymous (2009)

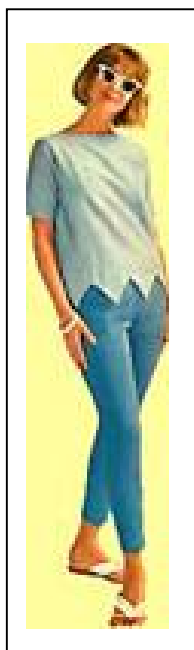
นอกจากนี้ยังมีความนิยมสวมใส่กางเกงแบบต่างๆ ดังเช่น กางเกงคูลอตต์ (Culottes) เป็นกางเกงที่มีความยาวคลุมเข่า ลักษณะของกางเกงบานออกเหมือนกระโปรง สวมแบบกระโปรงกีฬา



ภาพที่ 2.28 กางเกงคูลอตต์ (Culottes)

ที่มา : Candace (2009)

กางเกงคาปรี (Capri pants) กางเกงค่อนข้างหลวม คอดเข้าบริเวณกลางน่อง เมื่อช่วงปี 1950 เป็นที่นิยมในฤดูร้อน กางเกงนี้ตั้งชื่อตามเกาะคาปรี ในประเทศอิตาลี อันเป็นที่ตากอากาศยอดนิยมในสมัยนั้น



ภาพที่ 2.29 กางเกงคาปรี (Capri pants)

ที่มา : Candace (2009)

ค ความนิยมแต่งกายด้วยเสื้อสูทตัวยาวติดกัน (Suitdress) เข็มขัดหนังเทียมที่ใช้วัสดุจากพลาสติก (Leather look plastic belt) ชุดที่มีเส้นผ่านจุดอก ซึ่งมีทั้งชุดติดกันตามการออกแบบ (Princess silhouette) เสื้อเชิ้ตสำหรับสตรีที่มีลักษณะคล้ายเสื้อเชิ้ตผู้ชาย (Shirtwaist) เสื้อผ้าฝ้ายคาร์ดิแกน (Cotton cardigan)

ง เครื่องประกอบการแต่งกายอื่นนั้นจะมีการใช้ผ้าพันคอลายหมากรุกต่างสี (Plaid stole) ใส่คู่กับชุดติดกัน มีการแต่งกายโดยใช้ผ้าเจอร์ซี (Jersey) ผ้าขนสัตว์ (Wool)

จ สำหรับสตรีที่ทำหน้าที่ดูแลบ้านจะมีการสวมใส่ผ้ากันเปื้อนรูปแบบต่างๆ (Aprons) และสวมใส่ถุงมือ (Arming) มีการสวมใส่ หมวกและเครื่องประดับศีรษะต่างๆ ส่วนการแต่งกายในงานกลางคืนนั้นสำหรับสตรีกลุ่มนี้มีการสวมใส่ผ้าไหม หรือ ขนสัตว์ (Fur) สตรีที่ทำงานรับจ้างทั่วไป เช่น คนทำความสะอาด แม่ครัว หรือทำงานทั่วไป จะแต่งกายชุดสีขาว มีผ้ากันเปื้อนและถุงมือ อย่างไรก็ตามการแต่งกายในยุคนี้ยังคงสีสันที่สดใส จนได้ขนานนามว่ายุค "พลังสีสันแห่งดอกไม้"

(Flower power) ที่เต็มไปด้วยสีสันจากดอกไม้บานาพันธุ์ นอกจากนี้ยังพบว่านักออกแบบบางกลุ่มพยายามออกแบบสีกลุ่มอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic colors) จนกลายเป็นที่นิยม

ด้านการแต่งหน้าพบว่าสตรีนิยมใช้มาสคาร่าปิดขนตา เพื่อให้ขนตายาวและหนาดำ เด็ก ผู้หญิงจะใส่พอยท์ชูส์ (Pointed shoe) ส่วนผู้ชายจะสวมสูทหรือโค้ทที่ดูทะมัดทะแมง (Sport coats) โดยเนื้อผ้าที่ใช้จะดูแลรักษาง่าย สามารถซักได้ สวมใส่ได้โดยไม่ต้องรีด “Easy care” “Washable” “Wash and wear”

จนกระทั่งในช่วงกลางยุค 1960 ผู้คนนิยมแต่งกายชุดติดกันทรงเอ (A-line) ที่ยาวคลุมหัวเข่ามากขึ้น รวมถึงกระแสความนิยมการสวมใส่กระโปรงสั้นมินิสเกิร์ต (Miniskirt) เนื่องจากมีความเชื่อกันว่าการได้แต่งตัวลักษณะดังกล่าวนั้นจะดูสูงเพรียว (Long and lean look) ซึ่งเป็นการแต่งกายที่นิยมของสตรีในยุค 1960 ตอนปลาย (Tina, 2002)

2.8.1 ยุค 1960 ตอนปลาย

ในช่วงปลายของยุค 1960 ที่มีการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในประเทศตะวันตกซึ่งมีทั้งช่วงที่ดีที่สุดและตกต่ำที่สุด ทำให้การแต่งกายสะท้อนออกมาจากสภาพที่เปลี่ยนแปลง โดยแฟชั่นที่นิยมอย่างมากคือ ทรงผมและความยาวกระโปรง สำหรับกระแสนิยมของเด็กหนุ่มนั้นเริ่มไว้ผมยาว ส่วนผู้หญิงมีการใส่ขนตาปลอมและทาลิปสติกสีซีด ความยาวกระโปรงที่นิยมนั้นจะสั้น (Climb and climb) จนกลายเป็นมินิสเกิร์ต (Miniskirt)

นอกจากนี้ยังมีความเชื่อว่าปลายยุค 1960 มีกระแสความนิยมหมวก โดยมีทั้งหมดวกปีกกว้างไว้บังแดด หมวกฟาง (Straw) ผ้าแถบพันรอบศีรษะ (Scarf-turban) หมวกแก๊ปกลมนิ่ม (Beret) หมวกสวมศีรษะรัดรูป ไม่มีปีก (Toque) หมวกทรงวงรีขนาดเล็กมีด้านข้างเป็นแนวตรงและด้านบนแบน (pillbox) และหมวกตามกระแสแฟชั่นต่างๆ



ภาพที่ 2.30 Jacqueline Kennedy สวมใส่หมวกฟิลบ็อกซ์ (pillbox)

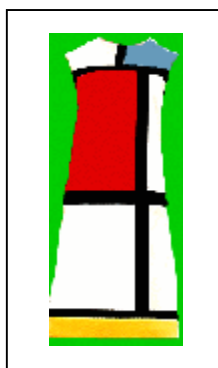
ที่มา : Candace (2009)

เสื้อเวดเตอร์ราวกอสูง รัศรูปหรือเสื้อพูลโอเวอร์ (Turtle neck) เสื้อสายเดี่ยว (Tank top) กระโปรงกางเกง (Pantskirt) กระโปรงที่ยาวถึงกลางขาอ่อน (Miniskirt) กางเกงขาบาน (Flare-legpants) เสื้อคลุมห้อง (Tent dress)

ด้านเครื่องประดับนิยมใส่แหวนทรงหลังคากลม (Dome ring) ต่างหูระย้า (Chandelier) ใส่รองเท้าบูทยาวถึงหัวเข่า (Knee-high boots) เข็มขัดแบบต่างๆ ถุงมือสั้น (Short glove)

สิ่งทอที่นิยมดังเช่น ชุดว่ายน้ำที่ทำจากผ้าซาตินเนื้ออะซิเตดมันวาว และผ้าถักด้วยใยโพลีเอสเตอร์ ผ้าฝ้ายพิมพ์แนวลายที่ห่างเท่าๆกัน (Polks-dots) ผ้าลายตาหมากรุกต่างสี (Plaid) ผ้าฝ้ายลายทาง (Ginghams) ผ้าขนสัตว์ย้อมสี (Paisley) ด้านโทนสีที่นิยม สีส้มเข้ม ม่วง ชมพู และสีส้มจากดอกไม้ (Flower power)

จากความหลากหลายของกระแสนิยมการแต่งกายในยุคนี้ส่งผลถึงปัจจุบันที่มักออกแบบสร้างผลงานจนเป็นความนิยมของเสื้อผ้าย้อนยุค (Vintage clothing) เช่น ชุดติดกันทรงเอยาวคลุมถึงเข่า หรือมินิสเกิร์ต รวมถึงการออกแบบเสื้อผ้าที่ผสมผสานกันระหว่างการแต่งกายทั่วไป และกระแสนิยมของชนกลุ่มย่อย ดังเช่น ชุดติดกันทรงเอที่มีลวดลายจากศิลปะกลุ่มมินิมอลอาร์ต (Minimal Art) หรือเสื้อคลุมตัวนอกทรงเอที่ได้แรงบันดาลใจจากการพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยี (Desire, 1998)



ภาพที่ 2.31 แสดงการแต่งกายที่เป็นที่นิยมในยุค 1960
ที่มา : Candace (2009)



ภาพที่ 2.32 เสื้อผ้าทรงเอ
ที่มา : Gertrud (2000)



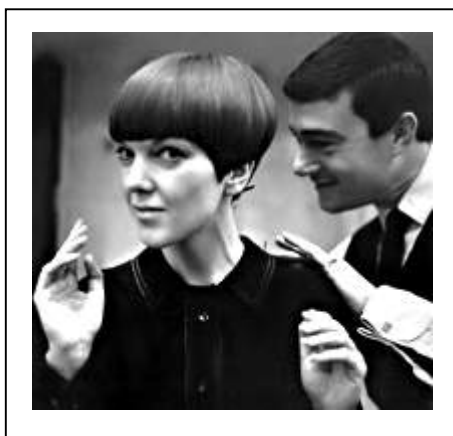
ภาพที่ 2.33 แสดงการแต่งกายชุดติดกันในยุค 1960
ที่มา : Candace (2009)



ภาพที่ 2.34 แสดงการแต่งกายเสื้อคลุมทรงเอในยุค 1960
ที่มา : Gertrud (2000)

แม้ว่าการแต่งกายยุค 1960 จะแบ่งช่วงเวลาเป็นสองช่วง และการแต่งกายดังกล่าวยังเป็นที่ยอมรับของคนส่วนใหญ่จนเป็นแฟชั่นกระแสหลัก แต่ด้วยสภาพแวดล้อมของประเทศทางตะวันตกในสมัยนั้นมีความวุ่นวายทางการเมืองและเศรษฐกิจ ซึ่งส่งผลต่อคนกลุ่มย่อยที่มีแนวคิดต่อต้านและแสดงออกด้วยการใช้ชีวิตประจำวัน มีการรวมกลุ่มเพื่อแสดงตัวตนในสังคมจนเกิดเป็นแฟชั่นกลุ่มย่อย ได้แก่ มอดส์ ฮิปปี กลุ่มชนผิวดำ เป็นต้น

ก มอดส์ (Mods) หรือ ร็อกเกอร์ (Rockers) เป็นกลุ่มคนหนุ่มสาวในอังกฤษเมื่อกลางยุค 1960 ร็อกเกอร์เป็นพวกหยาบ กระด้าง ซึ่จักรยานยนต์และสวมเสื้อแจ็คเก็ตหนังฟอกสีดำ กลุ่มร็อกเกอร์จะใช้ชีวิตร่วมกับมอดส์ เขียนบทกวีและติดยาเสพติด



ภาพที่ 2.35 การแต่งกายแบบมอดส์ (Mods)

ที่มา : Candace (2009)



ภาพที่ 2.36 การแต่งกายแบบร็อกเกอร์ (Rockers)

ที่มา : The Scotland Road Group(2002)

ข ฮิปปี การรวมกลุ่มของฮิปปีเมื่อปีค.ศ. 1967 มีการแต่งกายคือ ผมยาวถึงไหล่ ผู้หญิงและผู้ชายไว้เครา มีสายคาดศีรษะ สวมกระโปรงยาว ลูกบิด ขนนก ผ้าพันคอผืนใหญ่ ใช้เครื่องแต่งกายประเพณีเหมือนชนเผ่าฮิปปี



ภาพที่ 2.37 การแต่งกายแบบฮิปปี
ที่มา : Candace (2009)

ค ยีนส์ สัญลักษณ์ของชนชั้นกรรมาชีพ ในช่วงปี 1960 ยีนส์เป็นเครื่องหมายของวัฒนธรรมชนกลุ่มย่อย คนหนุ่มสาวใช้ยีนส์เป็นสื่อในการแสดงออกของตน มีการปกคลุมลาย เพิ่มรอยปะชุนและระบายสีเป็นข่าวสารลงบนยีนส์



ภาพที่ 2.38 ยีนส์
ที่มา : Candace (2009)

ง แนวร่วมของผู้หญิง มีการสนับสนุนการปฏิรูปเครื่องแต่งกาย ในฤดูใบไม้ร่วงปีค.ศ.
1968 นักเรียกรองสิทธิสตรีได้มีการเผาธงชาติอเมริกันนอกเวทีการประกวดนางงามที่เมืองแอตแลนติก
 จ ชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกัน เกิดกระแสจิตสำนึกในวัฒนธรรม และสวมเสื้อผ้าตาม
 วัฒนธรรมนิยมแอฟริกัน



ภาพที่ 2.39 การแต่งกายของชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกัน
 ที่มา : Cory (2008)

จ ศิลปะและงานแฟชั่น ในยุค 1960 เป็นช่วงที่มีเกิดลัทธิศิลปะ ดังเช่น ศิลปะลวงตา
 (Optical art) ป๊อปอาร์ต (Pop art) และมีการนำไปใช้ในงานออกแบบเสื้อผ้า



ภาพที่ 2.40 การแต่งกายที่ได้อิทธิพลมาจากงานศิลปะ
 ที่มา : Candace (2009)



ภาพที่ 2.41 ลวดลายผ้าที่ได้อิทธิพลมาจากการศิลปะ
ที่มา : Jennifer (2008)



ภาพที่ 2.42 การแต่งกายที่ได้อิทธิพลมาจากการศิลปะลวงตา
ที่มา : Glamoursurf (2008)

ข การพัฒนาแฟชั่นที่มีการสะท้อนถึงเทคโนโลยี คือ การนำพัฒนาการด้านอวกาศมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ เมื่อปี 1964 ช่วงดัดเลื้อยชั้นสูง อังเดร กูแรว จัดแสดงคอลเลคชั่นเสื้อผ้า "คอลเลคชั่นอวกาศ" (พรสนอง, 2547)



ภาพที่ 2.43 การแต่งกายที่ได้อิทธิพลมาจากการพัฒนาด้านอวกาศ
ที่มา : Candace (2009)

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เสมอ (2536) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาเครื่องแต่งกายจากภาพจิตรกรรมฝาผนังโบสถ์ วัดหน้าพระธาตุ อำเภอปงกชชัย จังหวัดนครราชสีมา พบว่า จิตรกรได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏบนผนังวัดหน้าพระธาตุ อำเภอปงกชชัย จังหวัดนครราชสีมาจากอิทธิพลการสร้างงานศิลปกรรมตามศิลปะรัตนโกสินทร์ โดยจิตรกรได้สอดแทรกภาพเขียนที่สะท้อนให้เห็นรูปแบบของวัฒนธรรมการแต่งกายของภาพบุคคลทั้งกษัตริย์ ประชาชน ชาวต่างชาติ ทั้งชาวตะวันตก และชาวจีน โดยสะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบเสื้อผ้าของชาวตะวันตกมีอิทธิพลต่อการออกแบบเสื้อผ้าของชาวบ้านในเวลาต่อมา

อัจฉราและเครือจิต (2536) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผ้าไหมในวิถีชีวิตไทยกูยและไทยเขมร พบว่า ผ้าไหมสุรินทร์ถือเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ปรากฏชัดว่าเป็นผ้าของคนโบราณหรือคนดั้งเดิม ในแถบนี้ ผ้าไหมสุรินทร์มักมีราคาแพง มีกรรมวิธีการผลิตที่ยุ่งยากซับซ้อน นิยมทอผ้าขึ้นใช้เอง มีการให้ความสำคัญในความละเอียดของลวดลาย มีสีสันทึบที่ประสานกลมกลืนกัน นิยมถายทอดและสืบทอดเฉพาะลาย

กมลภัทร (2543) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบเสื้อผ้าสตรีวัยทำงานที่มีส่วนประกอบของผ้าทอพื้นเมืองจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ลักษณะผ้าทอพื้นเมืองของจังหวัดเชียงใหม่เป็นผ้าทอของชาวพื้นราบและผ้าทอของชาวเขามีทั้งสีผ้าพื้น ผ้าทอเป็นลวดลาย ผ้าทอตกแต่งด้วยวัสดุต่างๆ ส่งผลต่อแนวทางการออกแบบเสื้อผ้าสตรีวัยทำงาน คือ การเลือกลวดลายและสีสันทึบให้เหมาะสมกับเสื้อผ้าแต่ละรูปแบบ ความงามและประโยชน์ใช้สอย โอกาสในการสวมใส่ วัยและลักษณะรูปร่าง เนื่องจากรูปร่างของแต่ละคนไม่เหมือนกัน นักออกแบบต้องรู้จักการแก้ไขสภาพรูปร่างที่บกพร่องให้สวยงาม

อุไรวรรณ (2545) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจที่มีต่อเสื้อนอกตกแต่งด้วยผ้าซิด บ้านคำพระ จังหวัดอำนาจเจริญ พบว่า กลุ่มที่มีความพึงพอใจต่อผ้าซิดเป็นเพศหญิงมีอายุระหว่าง 31-40 ปี มีสถานภาพสมรส อาชีพรับราชการ มีรายได้ระหว่าง 5,001-10,000 บาทต่อเดือน นิยมซื้อผ้าไทย เหตุผลที่ซื้อเพราะความชอบส่วนตัว ชอบผ้าไหม ประเภทผ้ามัดหมี่ ส่วนใหญ่จะพิจารณาลวดลายก่อนซื้อและสวมใส่ได้หลายๆโอกาส

กาญจนา (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อผ้าทอพื้นเมืองสุรินทร์ของประชาชนที่มีอาชีพรับราชการในจังหวัดสุรินทร์ พบว่า เพศ อายุ รายได้ มีผลต่อการตัดสินใจในการซื้อผ้าไหมพื้นเมืองสุรินทร์ ในปัจจัยทั้ง 9 ด้าน คือ ด้านแหล่งผลิตและจำหน่าย ด้านรูปแบบและประเภทของผ้า ด้านลวดลายและสีของผ้า ด้านความสะดวกในการซื้อ และด้านการ

ประชาสัมพันธการจำหน่ายผ้าไหม โดยปัจจัยทั้ง 9 ด้านนี้มีผลต่อความสัมพันธ์กับการตัดสินใจซื้อผ้าไหมและด้านที่ไม่มีความสัมพันธ์กับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อผ้าไหม

บุญยาพร (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ชาววงกตแห่งภาพลวงตา พบว่า การพัฒนาและออกแบบลวดลายผ้ามัดหมี่โดยมุมมองชาววงกต มีการสร้างลวดลายให้เกิดความลวงตา สร้างความแปลกใหม่จากรูปแบบเดิมที่เคยทำมาและมีความร่วมสมัย โดยการทำผ้ามัดหมี่รูปแบบใหม่นั้นพบอุปสรรคในแต่ละกระบวนการกรรมวิธีทั้งเส้นใยฝ้ายและไหม โดยเฉพาะขั้นตอนการแกะลายผ้า การมัดเก็บเส้นใย และการย้อมผ้า เพื่อให้ได้ลวดลายที่คมชัด เกิดความลวงตา

นงลักษณ์ (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคผ้าไหมสุรินทร์ ของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดสุรินทร์ พบว่า มีพฤติกรรมการบริโภคผ้าไหมสุรินทร์ทุกด้าน คือ การรับรู้ปัญหา การสืบเสาะข้อมูล การประเมินทางเลือก การซื้อจากร้านที่เลือก และกระบวนการหลังการซื้อ นอกจากนี้พบว่าปัจจัยสิ่งเร้าทางการตลาดที่สนใจมากที่สุดคือ ด้านราคา ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการบริโภคผ้าไหมสุรินทร์ พบว่า เพศ อายุ รายได้ ระดับการศึกษา ล้วนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคผ้าไหมสุรินทร์ ทั้งในด้านการประเมินทางเลือก และการซื้อจากร้านที่เลือก

เกื้อกูล(ม.ป.ป.) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง คุณลักษณะผ้าไทยตามความต้องการของนักออกแบบเสื้อผ้า พบว่า พฤติกรรมการนำผ้าไทยไปใช้ในการตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่จะใช้ไหมและฝ้าย ด้านปัจจัยที่มีผลต่อความต้องการของนักออกแบบคือ คุณภาพของผ้า ด้านปัญหาที่นักออกแบบพบเมื่อนำผ้าไทยไปใช้คือ ความกว้างของผืนผ้า ความคงทนของสี (ตก/ซีด) ความหนาแน่นสม่ำเสมอในการทอผืนผ้า และคุณลักษณะของผ้าไทยตามความต้องการของนักออกแบบเสื้อผ้า คือ ต้องการให้มีการปรับปรุงในด้านคุณภาพของสีที่ช้ำย้อม ความกว้างของหน้าผ้า ความหนาแน่นสม่ำเสมอในการทอ ควรลดรอยต่อของเส้นด้ายบนผืนผ้าและควรปรับปรุงให้มีลวดลายใหม่เพิ่มขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาลวดลายผ้ามัดหมี่ กรณีศึกษาเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบลายผ้า มีวิธีดำเนินการซึ่งประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและวิธีการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้

3.1.1 แบบร่าง

ก แบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่จากเส้นกรอบนอกของโครงสร้างปราสาทศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

ข แบบร่างเสื้อผ้ายุค 1960 ในที่นี้เน้นเฉพาะเสื้อคลุมตัวนอก

3.2.2 แบบสอบถาม

ก กรอบแนวทางการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะสิ่งทอและการทอผ้าไหมที่มีต่อแบบร่างลายผ้ามัดหมี่ที่ผู้วิจัยออกแบบ

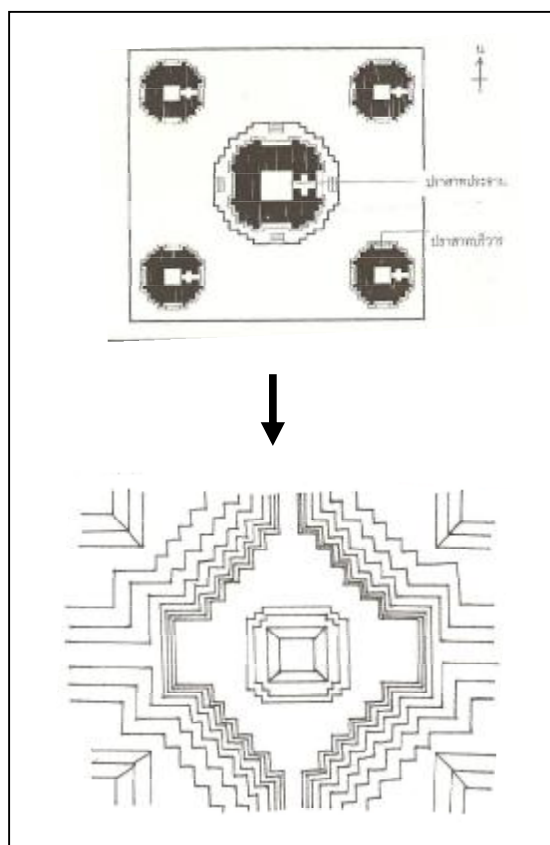
ข กรอบแนวทางการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้าที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่ผู้วิจัยออกแบบ

ค แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งในที่นี้คือบุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

3.1.1 แบบร่าง

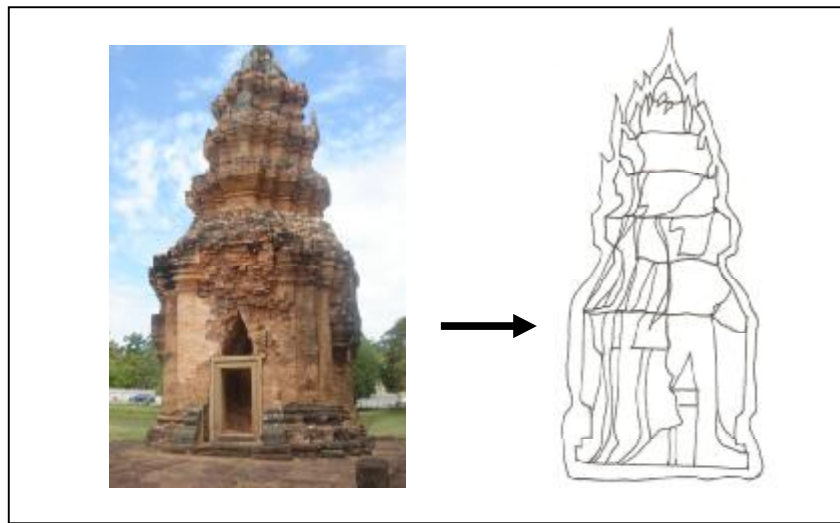
ก แบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่จากเส้นกรอบนอกของโครงสร้าง ปราสาทศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งการเก็บข้อมูลจากสถานที่จริง คือ ปราสาทศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการกับผู้เชี่ยวชาญด้านสถาปัตยกรรมขอมโบราณ และการเก็บข้อมูลจากเอกสาร จากนั้นผู้วิจัยจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์เส้นกรอบนอกของโครงสร้างปราสาทศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ และออกแบบลวดลายด้วยการวาดมือ จนกระทั่งได้ต้นแบบร่างจำนวน 5 แบบ ซึ่งจะนำมาใช้ในการออกแบบร่างลวดลายผ้าต่อไป โดยต้นแบบร่างมีดังนี้

1) ต้นแบบร่างจากมุมสูงของปราสาท คือ การใช้มุมมองจากมุมต่างๆของปราสาท และการมองจากมุมสูงจะทำให้สามารถมองเห็นองค์รวมของการจัดวางองค์ประกอบของปราสาท แต่ละปราสาทได้ครบทุกปราสาท ดังภาพ



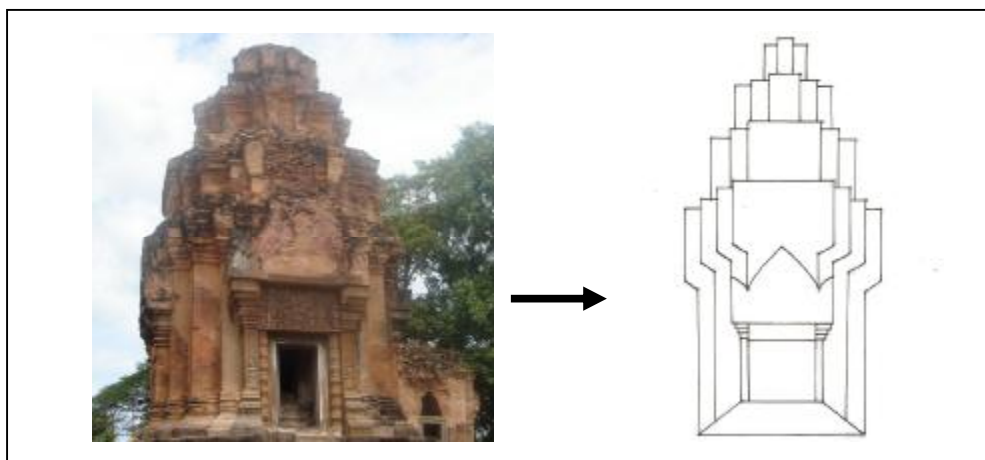
ภาพที่ 3.1 ต้นแบบร่างจากมุมสูงของปราสาท

2) ต้นแบบร่างปราสาทรูปแบบนามธรรม คือการนำลักษณะของปราสาททางทิศตะวันตกเฉียงใต้ที่มีลักษณะรูปแบบที่แตกต่างและแปลกออกไปจากปราสาทองค์อื่นๆ โดยเฉพาะยอดหักเหลี่ยมย่อมุม ส่วนยอดของปราสาทองค์นี้ได้รับการบูรณะขึ้นมาใหม่ในพุทธศตวรรษที่ 22 การบูรณะนั้นได้ผสมผสานศิลปะแบบล้านช้างเข้าไปด้วย จากลักษณะของปราสาทได้นำมาวิเคราะห์ออกแบบและจัดองค์ประกอบให้มีลักษณะคล้ายจากสภาพความเป็นจริง ดังภาพ



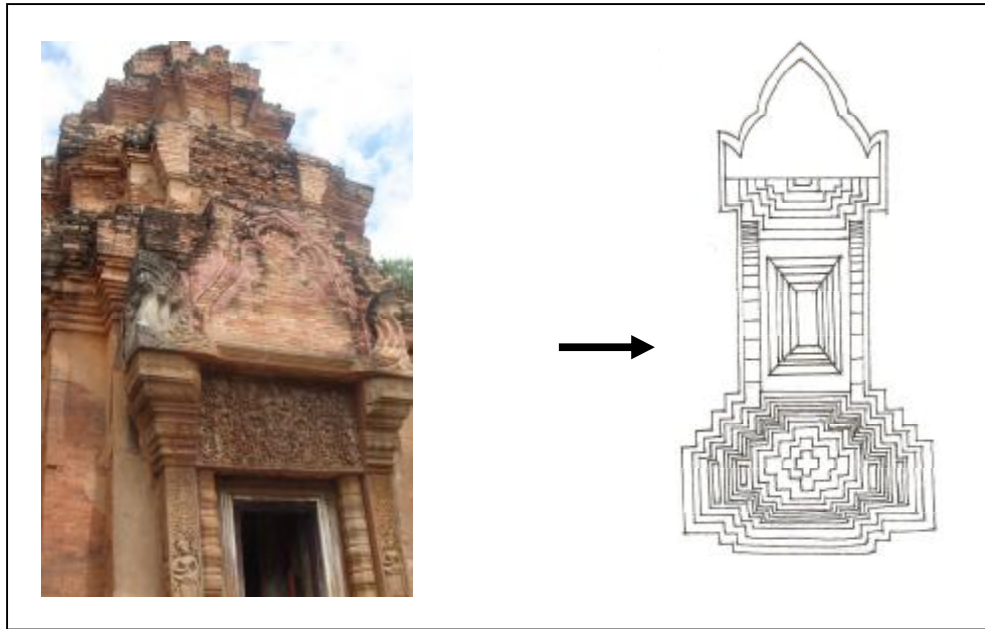
ภาพที่ 3.2 ต้นแบบร่างปราสาทรูปแบบนามธรรม

3) ต้นแบบร่างเรขาคณิต คือ การนำรูปทรงสี่เหลี่ยม หกเหลี่ยม สี่เหลี่ยมคางหมู สามเหลี่ยม มาจัดวางองค์ประกอบตามลักษณะโครงสร้างของปราสาทประธาน ดังภาพ



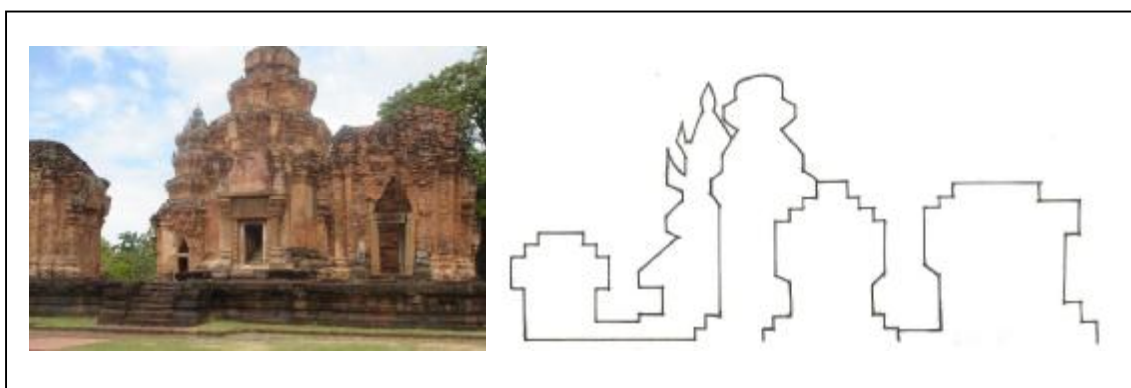
ภาพที่ 3.3 ต้นแบบร่างเรขาคณิต

4) ต้นแบบร่างลักษณะของไทยประยุกต์ คือ การนำลักษณะกรอบประตูและส่วนของบริเวณทับหลังปราสาทศิขรมุมิที่เหนือประตูของปราสาทประธานนั้นมีความสมบูรณ์และสวยงามมากที่สุดแผ่นหนึ่งมาผสมผสานและประยุกต์ลวดลาย



ภาพที่ 3.4 ต้นแบบร่างลักษณะของไทยประยุกต์

5) ต้นแบบร่างรวมปราสาท คือการนำปราสาททุกองค์มาจัดวางองค์ประกอบใหม่ โดยการจัดวางนั้นเน้นลักษณะการจัดวางตามสถานที่จริง



ภาพที่ 3.5 ต้นแบบร่างรวมปราสาท

จากต้นแบบร่างทั้ง 5 แบบ ผู้วิจัยนำมาออกแบบลวดลายผ้ามัดหมี่ โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ เทคนิคที่ใช้เน้นการบีบ ขยาย หมุนรูปภาพ การซ้ำลวดลาย ด้านสีเส้นของลายจะได้จากการวิเคราะห์ลักษณะสีของปราสาทศิขรมุมิ คือ สีดำ น้ำตาล แดง เหลือง จากการออกแบบจะได้ลวดลายได้ 50 ลาย สามารถแบ่งลวดลายออกเป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

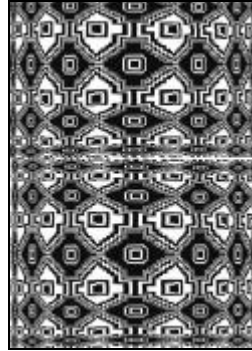
ก) กลุ่มปราสาทมুমสูง	10 ลาย
ข) กลุ่มปราสาทนามธรรม	10 ลาย
ค) กลุ่มปราสาทเรขาคณิต	10 ลาย
ง) กลุ่มปราสาทไทยประยุกต์	10 ลาย
จ) กลุ่มรวมปราสาท	10 ลาย

จากนั้นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบศิลปะสิ่งทอและการทอผ้าไหมจะคัดเลือกลายที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จำนวน 30 ลาย คือ

ก) กลุ่มปราสาทมুমสูง	10 ลาย
ข) กลุ่มปราสาทนามธรรม	10 ลาย
ค) กลุ่มปราสาทเรขาคณิต	10 ลาย

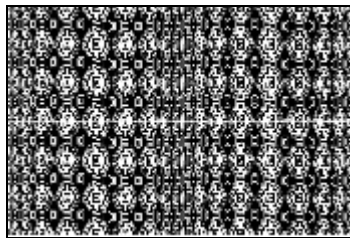
ก) กลุ่มปราสาทมুমสูง	10 ลาย
----------------------	--------

กลุ่มปราสาทมুমสูงเป็นกลุ่มที่นำต้นแบบร่างปราสาทมুমสูงมาจัดองค์ประกอบให้เกิดความลวดลายในรูปแบบต่างๆ กล่าวคือ การนำต้นแบบร่างปราสาทมুমสูงมาจัดองค์ประกอบด้วยการใช้ขนาดลวดลายต่างกัน การนำลวดลายที่ถูก บีบ อัด ขนาดเล็กใหญ่ มาต่อให้เป็นลวดลายเดียวกัน เพื่อให้ลวดลายเกิดความน่าสนใจ หนักเบา บางในรูปแบบต่างๆ สีเส้นที่ใช้เป็นสีดำซึ่งอยู่ในกลุ่มโทนสีที่มาจากปราสาทศิขรมุมิ



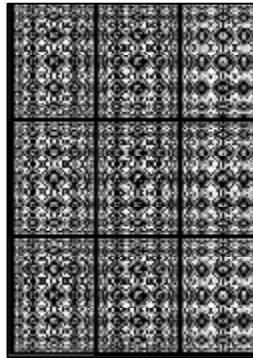
ภาพที่ 3.6 แบบร่างลายปราสาทมุมสูง 1

การนำต้นแบบร่างปราสาทมุมสูงมาจัดองค์ประกอบลดลายให้เกิดความลงตัว
ด้วยการใช้ลดลายที่ถูกบีบอัด และมีความเล็กใหญ่ต่างกันมาเรียงต่อกัน



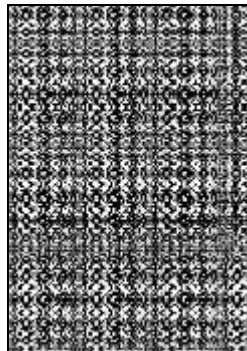
ภาพที่ 3.7 แบบร่างลายปราสาทมุมสูง 2

ลดลายนี้ใช้การบีบอัดขนาดของลดลายด้านข้าง โดยจัดองค์ประกอบลดลาย
ให้มีขนาดใหญ่ไปหาขนาดเล็ก เพื่อเกิดลดลายบางส่วนมีความนูน บางส่วนมีความลึก



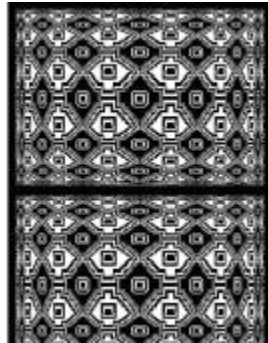
ภาพที่ 3.8 แบบร่างลายปราสาทมุมสูง 3

การบีบอัดขนาดของลวดลายจากทุกทิศทาง คือ การจัดองค์ประกอบลายโดยใช้การบีบอัดลายจากด้านซ้าย ขวา บน ล่าง รวมกับการใส่เส้นคาดสีดำแบ่งช่องลวดลายให้เกิดมิติ เพื่อให้ลวดลายชัดเจนมากขึ้น



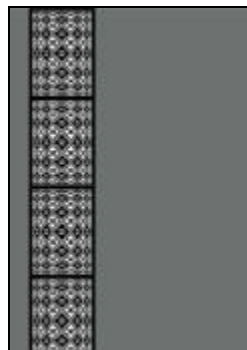
ภาพที่ 3.9 แบบร่างลายปราสาทมุมสูง 4

การบีบอัดขนาดของลวดลายจากทุกทิศทาง คือ การจัดองค์ประกอบลายโดยใช้การบีบอัดลายจากด้านซ้าย ขวา บน ล่าง และใช้การซ้ำกันของลวดลายเพื่อเพิ่มความลงตัว



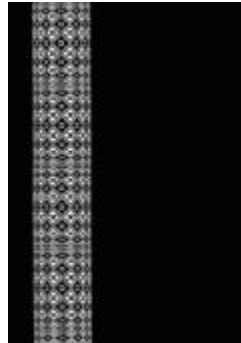
ภาพที่ 3.10 แบบร่างลายปราสาทมูมสูง 5

จากการลดทอนลดลาย การใช้ขนาดเล็กใหญ่ของมูมมอสูงปราสาทมูมสูง และการบีบอัด ลดลายทำให้เกิดความนุ่มนวลของลาย จากนั้นนำเส้นสีดำมาใช้ในการตีกรอบเพื่อแบ่งแยกลดลายให้ชัดเจน



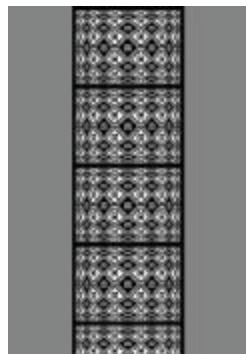
ภาพที่ 3.11 แบบร่างลายปราสาทมูมสูง 6

จากลดลายที่ถูกบีบอัด นำมาออกแบบจัดวางเพื่อนำมาใช้เป็นส่วนประกอบของเสื้อผ้า ดังเช่น ชายเสื้อหรือชายกระโปรง



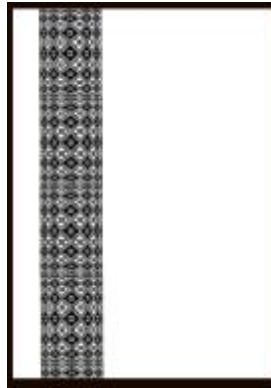
ภาพที่ 3.12 แบบร่างลายปราสาทมุมสูง 7

จากลวดลายที่ถูกบีบอัด นำมาออกแบบจัดวางเพื่อนำมาใช้เป็นส่วนประกอบของเสื้อผ้า ดังเช่น ชายเสื้อหรือชายกระโปรง แทนสีสันพื้นหลังเป็นสีเข้มเพื่อให้ลวดลายชัดเจนมากขึ้น



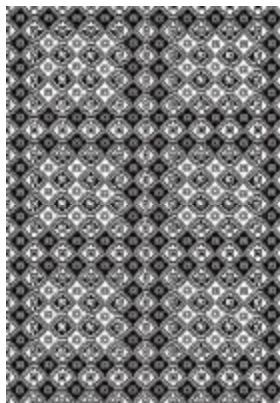
ภาพที่ 3.13 แบบร่างลายปราสาทมุมสูง 8

ลวดลายที่ออกแบบขึ้นเพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของเสื้อผ้า เช่น ขอบแขน คอเสื้อ ขอบกระเป๋ โดยให้เส้นกรอบสีดำเพิ่มความชัดเจนในลวดลาย



ภาพที่ 3.14 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 9

ลวดลายที่ออกแบบเพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของเสื้อผ้า เช่น ชายกระโปรง ชายเสื้อ โดยใช้หลักการซ้ำลาย



ภาพที่ 3.15 แบบร่างลายปราสาทมุ่มสูง 10

จากต้นแบบลวดลายปราสาทมุ่มสูง ผสมผสานกับการซ้ำและเรียงต่อลวดลาย จากนั้นใช้การเปลี่ยนสีโดยสีที่ใช้อยู่ในโทนขาวดำ

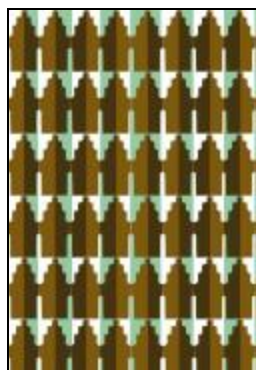
ข) กลุ่มปราสาทเรขาคณิต 10 ลาย

กลุ่มปราสาทเรขาคณิตจะใช้หลักการซ้ำลวดลาย การเรียงต่อลวดลาย และการทับซ้อน เพื่อให้เกิดความล่อสายตา พัวเลือน ส่งผลถึงการเห็นลวดลายที่เปลี่ยนไปหรือเห็นสีสันเพิ่มขึ้น เป็นต้น โดยสีสันที่ใช้นำมาจากโทนสีปราสาทศัขรภูมิ คือ โทนสีน้ำตาล ดำ เขียว



ภาพที่ 3.16 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 1

จากรูปทรงเรขาคณิตนำมาออกแบบลวดลายผ้า ผู้วิจัยนำการซ้ำลวดลาย โดยนำลวดลายเรียงต่อกันจนเกิดเป็นลวดลายที่เปลี่ยนจากลวดลายเดิม



ภาพที่ 3.17 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 2

ลวดลายนี้ใช้หลักการซ้ำลวดลายเรียงต่อกัน และการใช้สีคู่ตรงข้ามตัดกันเพื่อให้เกิดความพริ้วเลือนคือ สีน้ำตาล น้ำตาลเข้ม และเขียว



ภาพที่ 3.18 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 3

ลวดลายนี้ใช้หลักการซ้ำลายและการทับซ้อนลวดลาย ใช้โทนสีน้ำตาล เนื้อ กากี เพื่อสร้างมิติที่ลวงตา



ภาพที่ 3.19 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 4

ความสัมพันธ์ระหว่างปราสาทศิขรมุมิ สายน้ำ บาราย กาลเวลา เป็นแรงบันดาลใจ ในการออกแบบลวดลายนี้ โดยสายน้ำที่ไหลตกลงมานั้นจะใช้รูปทรงเรขาคณิต การใช้โทนสีแสดง มิติของลวดลาย



ภาพที่ 3.20 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 5

ลวดลายนี้ใช้หน้าบัน ประตูทางเข้าของปราสาทศีขรภูมิมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ โดยลวดลายจะใช้รูปทรงเรขาคณิต จากนั้นจึงให้สีสลับกัน โดยสีที่ใช้เป็นสีคู่ตรงข้าม เหลือง น้ำตาล และเขียว น้ำเงิน



ภาพที่ 3.21 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 6

ฉากหลังของลวดลายนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากประตูและทางเข้าปราสาทมาดัดแปลงเป็นรูปทรงเรขาคณิต จากนั้นนำรูปทรงปราสาทศีขรภูมิมาตัดทอนรายละเอียดและมาจัดวางองค์ประกอบให้น่าสายตา



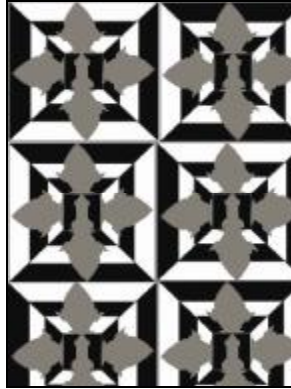
ภาพที่ 3.22 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 7

ลวดลายในกลุ่มนี้จะเน้นการสลับสีขาวดำของฉากหลังให้เกิดมิติลวงตา



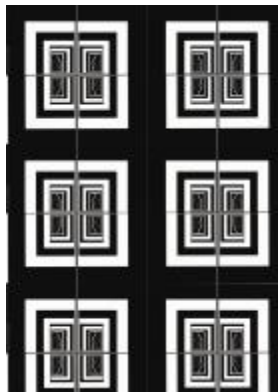
ภาพที่ 3.23 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 8

ลวดลายจะใช้สีของฉากหลังเพียง 2 สี คือ ขาวกับดำ ซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามกัน



ภาพที่ 3.24 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 9

ลวดลายยังคงฉากหลังเดิมแต่จะเปลี่ยนตำแหน่งการวางองค์ประกอบของรูปทรงที่
ดัดแปลงแล้วของปราสาทศิขรภูมิ โดยให้วางเรียงติดกัน



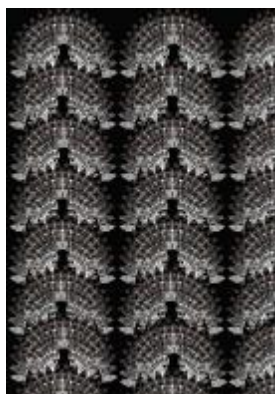
ภาพที่ 3.25 แบบร่างลายปราสาทเรขาคณิต 10

ลวดลายได้แรงบันดาลใจจากลวดลายผ้าในยุค 1960 ที่มีการใช้รูปทรงเรขาคณิต
โดยลวดลายจะนำลักษณะโครงสร้างของปราสาทศิขรภูมิมาดัดแปลงผสมผสานกับการจัดวางของ
ปรางค์แต่ละองค์ ใช้โทนสีขาวดำเพื่อล่อหลอกสายตา

ค) กลุ่มปราสาทนามธรรม 10 ลาย

กลุ่มปราสาทนามธรรมใช้การเรียงต่อลวดลาย การใช้ลายเล็กใหญ่เรียงขนาดต่อ
กัน เพื่อให้เกิดจุดนำสายตา เกิดความลึกลับวุ่นตา

พราเลือน การใช้สีสันเข้มอ่อนต่างกัน โดยสีสันที่ใช้นำมาจากปราสาทศิขรภูมิ



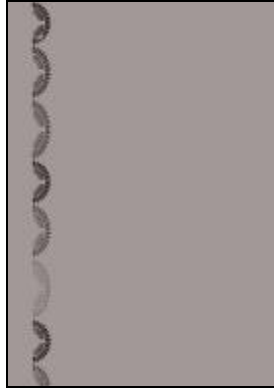
ภาพที่ 3.26 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 1

ลวดลายนี้้นำต้นแบบนามธรรมมาเรียงต่อกันเป็นทางเข้าเพื่อนำสายตาผู้ดู โดยตรงกลางทรงโค้งจะเว้นช่องไว้มีลักษณะเหมือนประตูปราสาทศิขรภูมิ ใช้โทนสีขาว เทา ดำ ที่มีขนาดเข้มอ่อนต่างกันเพื่อสร้างมิติในการมอง



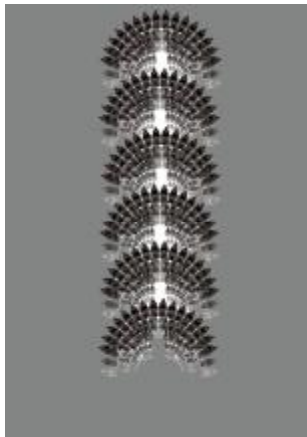
ภาพที่ 3.27 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 2

จากลวดลายที่แล้วนำมาดัดแปลงเรียงต่อกลายด้านข้างเพื่อประโยชน์ใช้สอย เช่น นำมาตัดเย็บเป็นกระโปรง ชายเสื้อ ขอบแขน



ภาพที่ 3.28 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 3

จากลวดลายที่ได้นำลวดลายมาเรียงต่อแล้วใช้การไล่สีโทนเข้มไปสู่อ่อนจัดวางองค์ประกอบเพื่อใช้ตัดเย็บเป็นส่วนต่างๆของเสื้อผ้า



ภาพที่ 3.29 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 4

การใช้หลักการซ้ำลายและการเรียงต่อลายในแนวตั้ง นำไปสู่การมองเห็นโดยมีทิศทางเป็นตัวชี้นำ



ภาพที่ 3.30 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 5

การนำรูปร่างของปราสาทศิขรภูมิที่คัดลอกจากรูปแบบเดิม มาออกแบบให้เป็นลักษณะนามธรรม การจัดวางโดยใช้หลักลดขนาดลดลอยจากเล็กไปใหญ่ และการใช้สีจากเข้มไปอ่อน



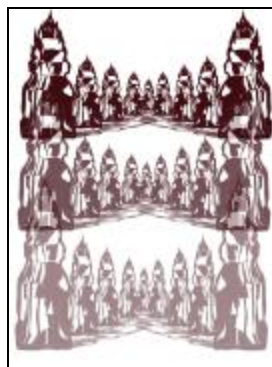
ภาพที่ 3.31 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 6

จากลดลอยที่แล้ว มีการลดความเข้มอ่อนของลดลอย และนำไปจัดวางให้ทับซ้อนกันทำให้เกิดความรู้สึกว่าลดลอยนี้พัวเลือน



ภาพที่ 3.32 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 7

จากการที่ผู้วิจัยได้สำรวจปราสาทหินศิขรมุมิ จึงมีการจัดวางลวดลายให้มีลักษณะซ้ำกัน มีการออกแบบฉากหลังเพื่อเป็นจุดนำสายตา



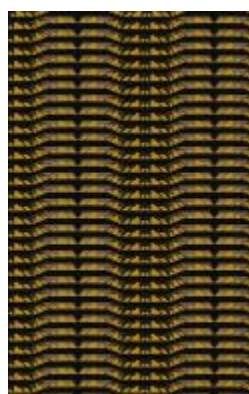
ภาพที่ 3.33 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 8

จากลวดลายที่แล้ว เมื่อกรอบและฉากหลังออกจะแสดงความเด่นชัดของลวดลาย มีการไล่นาฬิกาของปราสาทเพื่อเป็นการนำสายตาไปยังส่วนที่ดูลึกของลวดลาย



ภาพที่ 3.34 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 9

จากลวดลายนี้มีการออกแบบโดยให้ผู้รู้สึกลวดลายพราวเลือน ใช้หลักการซ้ำของลวดลาย



ภาพที่ 3.35 แบบร่างลายปราสาทนามธรรม 10

ลวดลายนี้ใช้หลักการซ้ำลาย โทนสีอ่อนเข้มตัดกันให้เกิดมิติ

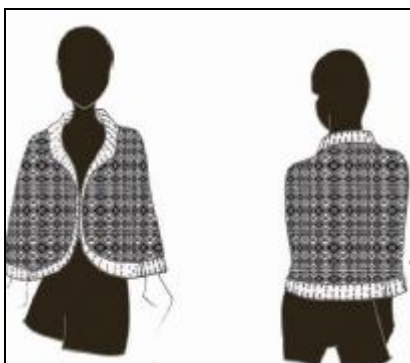
ข แบบร่างเสื้อผ้ายุค 1960 ในที่นี้เน้นเฉพาะเสื้อคลุมตัวนอก ที่ผ่านการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว โดยแบบร่างเสื้อผ้ายุค 1960 จะมีจำนวน 27 แบบ โดยใช้ลวดลายผ้าทั้ง 3 ลายนำไปสู่การออกแบบเสื้อคลุมตัวนอกสำหรับสตรี ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ จำนวน 63 แบบ จากนั้นผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาแบบร่างเสื้อผ้า โดยคัดแบบร่างที่ไม่ตรงวัตถุประสงค์ออก 36 แบบ จึงเหลือแบบร่างเสื้อผ้าจำนวน

27 แบบ จากการตรวจเอกสารเกี่ยวกับการแต่งกายยุค 1960 สามารถจำแนกรูปแบบเสื้อผ้าได้ 3 กลุ่ม ดังนี้

- 1) กลุ่มรูปแบบเสื้อผ้าที่ได้แรงบันดาลใจจาก ชนเผ่า (กลุ่มชนเผ่า) 9 แบบ
- 2) กลุ่มรูปแบบเสื้อผ้าที่ได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแบบ (กลุ่มเครื่องแบบ) 9 แบบ
- 3) กลุ่มรูปแบบเสื้อผ้าที่ได้จากแรงบันดาลใจจากศิลปะ แฟชั่นและสถานการณ์สำคัญ (กลุ่มศิลปะ) 9 แบบ

จากนั้นผู้เชี่ยวชาญเลือกแบบร่างเสื้อผ้าจากกลุ่มทั้งสาม โดยเลือกกลุ่มละ 3 แบบ รวมเป็น 9 ตัว นำไปตัดเย็บจริง โดยแต่ละกลุ่มเสื้อผ้าจะมีการออกแบบเสื้อผ้า 3 ลาย

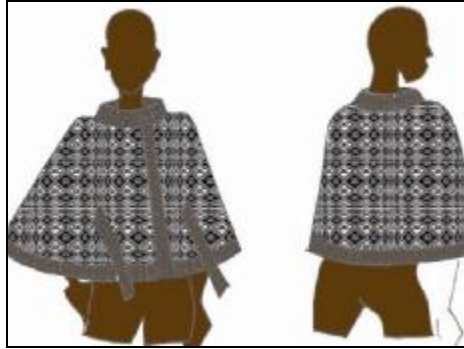
1) กลุ่มรูปแบบเสื้อผ้าที่ได้แรงบันดาลใจจาก ชนเผ่า (กลุ่มชนเผ่า) 9 แบบ ได้แรงบันดาลใจจากชนกลุ่มน้อยที่เกิดในยุค 1960 ในที่นี้คือ กลุ่มย่อยที่มีแนวคิดต่อต้านและแสดงออกด้วยการใช้ชีวิตประจำวัน มีการรวมกลุ่มเพื่อแสดงตัวตนในสังคมจนเกิดเป็นแฟชั่นกลุ่มย่อย คนกลุ่มนี้ได้แก่ มอดส์ ฮิปปี กลุ่มชนผิวดำ เป็นต้น



ชนเผ่า 1

ภาพที่ 3.36 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 1

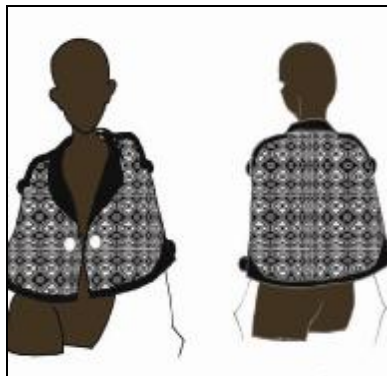
แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกนี้จะใช้การเย็บตะเข็บยีนส์ที่ปกของเสื้อ สาบเสื้อ ชายเสื้อ รวมถึงชายแขนเสื้อ



ชนเผ่า 2

ภาพที่ 3.37 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 2

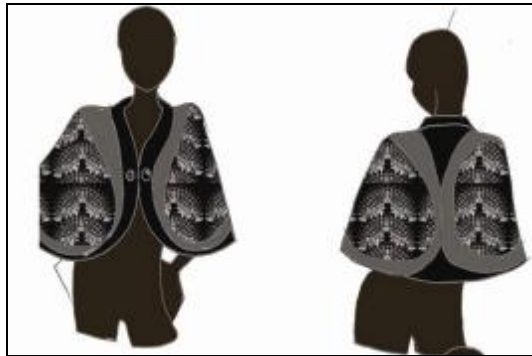
แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกนี้เป็นเสื้อเคปทรง A



ชนเผ่า 3

ภาพที่ 3.38 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 3

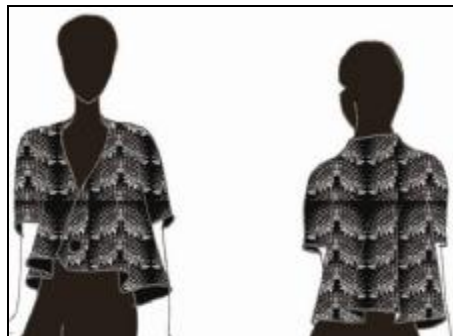
แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกนี้เป็นเสื้อเคปทรง A แต่งปก ไหล่ ชายเสื้อด้วยสีดำสร้าง
จุดเด่นของตัวเสื้อ



ชนเผ่า 4

ภาพที่ 3.39 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 4

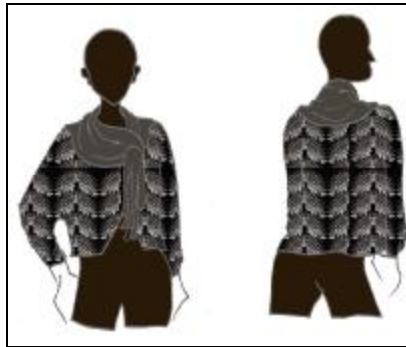
การสร้างแบบเสื้อคลุมตัวนอกนี้มีการตัดต่อผ้าด้วยสีเทาดำ เน้นเส้นโค้งเป็นหลัก
ทรงเสื้อเป็นคอทรง A



ชนเผ่า 5

ภาพที่ 3.40 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 5

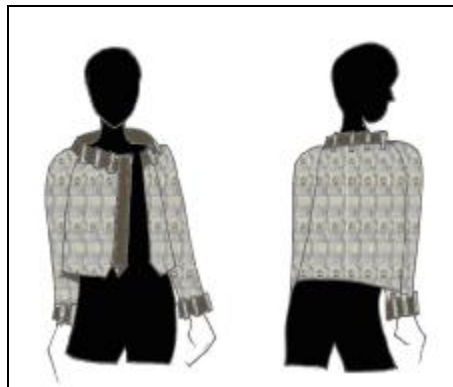
แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกนี้ได้แรงบันดาลใจจากลักษณะการคลุมผ้า พันผ้าของ
กลุ่มฮิปปี



ชนเผ่า 6

ภาพที่ 3.41 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 6

แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกนี้การใช้ผ้าฝ้ายใหญ่มาผูกพัน หรือมัด ซึ่งเป็นการแต่งกายของชนกลุ่มย่อยในยุค 1960



ชนเผ่า 7

ภาพที่ 3.42 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 7

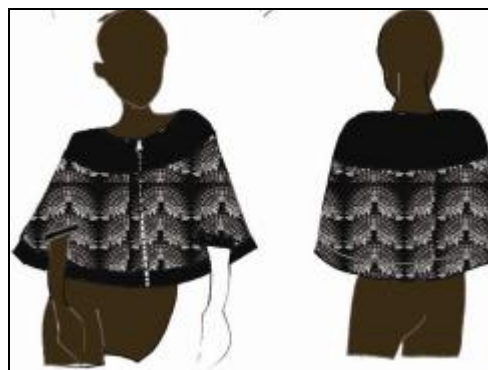
รูปแบบทรงเสื้อนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากส่วนประกอบต่างๆของยีนส์ซึ่งเป็นกระแสความนิยมทางแฟชั่นกลุ่มย่อยในยุค 1960 ดังเช่น คอเสื้อคลุมตัวนอกได้นำขอบกางเกงยีนส์ การเดินตะเข็บแบบยีนส์ มาตกแต่งแทนคอเสื้อปกติ ขอบแขนใช้หูกางเกงยีนส์ตกแต่งแทนขอบแขนแบบปกติ



ชนเผ่า 8

ภาพที่ 3.43 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 8

หลัก การตัดต่อผ้า การเดินตะเข็บให้เห็นเด่นชัดเจน การใช้สีที่กลมกลืนกับลวดลาย



ชนเผ่า 9

ภาพที่ 3.44 แบบร่างกลุ่มชนเผ่า 9

การใช้รูปทรงเสื้อแบบชาวแอฟริกัน ซึ่งเป็นชนกลุ่มย่อยในยุค 1960

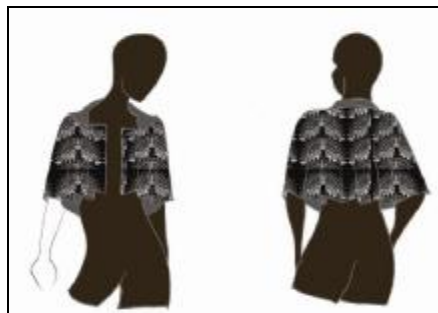
2) กลุ่มรูปแบบเสื้อผ้าที่ได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแบบ (กลุ่มเครื่องแบบ) 9 แบบ โดยได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแบบในช่วงต้นยุค 1960 การแต่งกายที่เป็นทางการ (Formal wear) สำหรับสุภาพสตรีที่ต้องแต่งกายเสื้อผ้าแบบเป็นทางการ



เครื่องแบบ 1

ภาพที่ 3.45 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 1

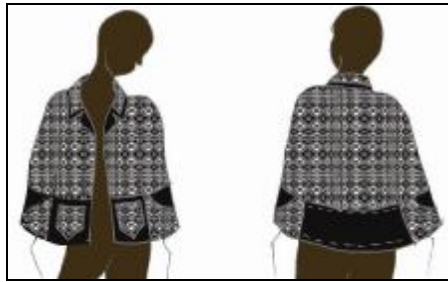
เป็นการผสมผสานระหว่างรูปแบบเสื้อสูทและแบบเสื้อที่นิยมในช่วงต้นยุค 1960 กล่าวคือ การใช้เส้นสูทรวมกับการจับจีบกระทบ เสื้อคอตั้ง ป้ายหน้า ซึ่งเป็นแบบเสื้อที่นิยมใช้ในยุค 1960



เครื่องแบบ 2

ภาพที่ 3.46 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 2

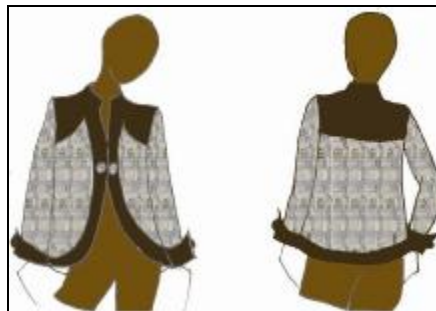
การผสมผสานระหว่างโครงเสื้อตัวปล่อย ผสมผสานกับปกฮาวาย โดยการออกแบบจะคำนึงถึงการใช้สอยในสถานที่ที่เป็นทางการ



เครื่องแบบ 3

ภาพที่ 3.47 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 3

การผสมผสานระหว่างเสื้อเชิ้ตและรายละเอียดของกางเกงยีนส์ เช่น การนำรูปแบบกระเป๋ากางเกงยีนส์มาตัดต่อบริเวณชายเสื้อ ชายแขนเสื้อ



เครื่องแบบ 4

ภาพที่ 3.48 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 4

การนำทรงเสื้อแขนยาวมาออกแบบโดยการสร้างแบบตัดให้เป็นทรงเอ การตัดต่อผ้าให้โค้ง

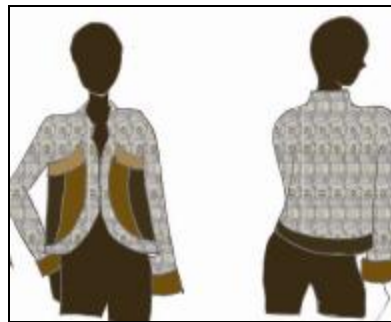


เครื่องแบบ 5

ภาพที่ 3.49 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 5

การนำเส้นโค้งเข้ามาผสมผสานกับปกเสื้อเทเลอร์ การใช้กระเป๋าเจาะ ตกแต่งแบบ

เสื้อสูท



เครื่องแบบ 6

ภาพที่ 3.50 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 6

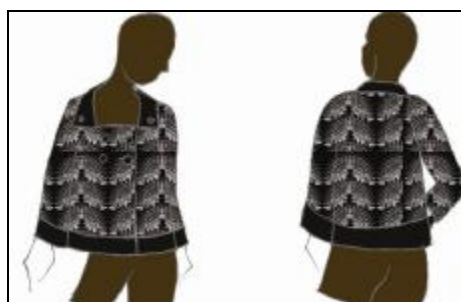
การนำเทคนิคการตัดต่อผ้าเข้ามาใช้ โดยความโค้งตกแต่งเสื้อคลุม



เครื่องแบบ 7

ภาพที่ 3.51 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 7

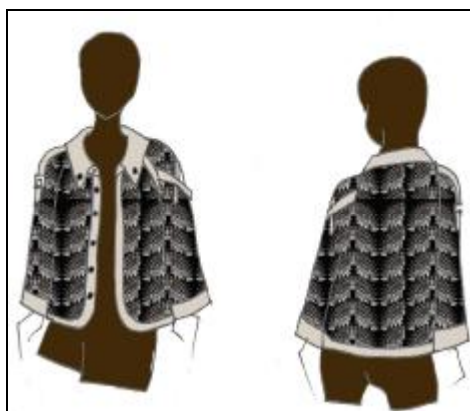
การผสมผสานระหว่างเสื้อสูทและเสื้อตัวป้อย



เครื่องแบบ 8

ภาพที่ 3.52 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 8

ลักษณะรูปทรงเสื้อแบบชาวแอฟริกัน ผสมผสานกับปกเสื้อแบบอื่น แขนเวดแลน
เพื่อให้เกิดเสื้อตัวนอกรูปแบบใหม่

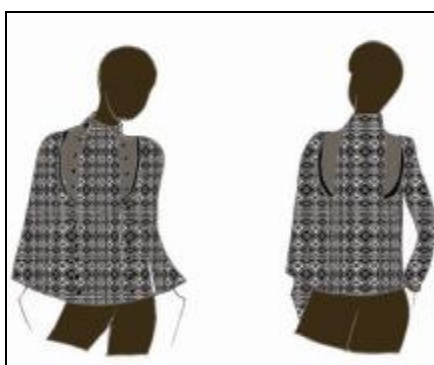


เครื่องแบบ 9

ภาพที่ 3.53 แบบร่างกลุ่มเครื่องแบบ 9

เสื้อเชิ้ตและการตัดต่อผ้าตกแต่งรายละเอียดต่างๆ

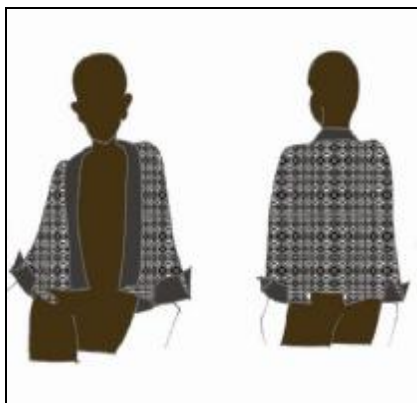
3) กลุ่มรูปแบบเสื้อผ้าที่ได้จากกลุ่มศิลปะ แฟชั่นและสถานการณ์สำคัญ(กลุ่มศิลปะ)
9 แบบ โดยยุค 1960 เป็นยุคที่เกิดศิลปะแบบลวงตา ป๊อปอาร์ต และการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง



ศิลปะ 1

ภาพที่ 3.54 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 1

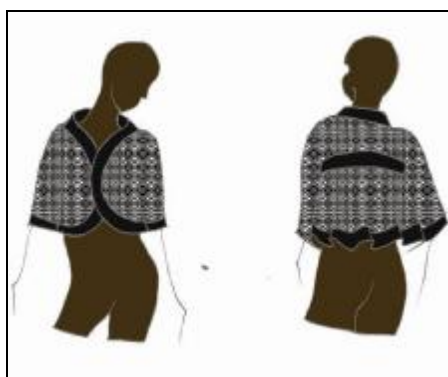
การตัดต่อผ้าด้วยเส้นโค้งเพื่อเพิ่มความสวยงามในแบบป๊อปอาร์ต



ศิลปะ 2

ภาพที่ 3.55 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 2

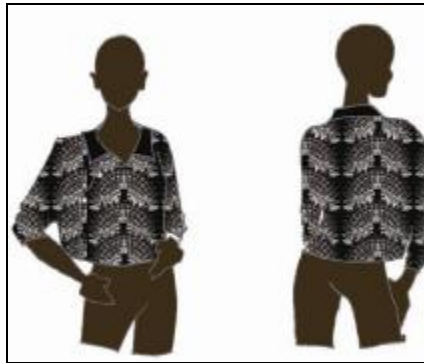
การตัดต่อผ้า การจับจีบ การใช้รูปทรงเหลี่ยมของเรขาคณิตมาใช้ในการออกแบบ



ศิลปะ 3

ภาพที่ 3.56 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 3

การใช้เส้นโค้งมาเป็นส่วนประกอบต่างๆของการออกแบบ



ศิลปะ 4

ภาพที่ 3.57 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 4

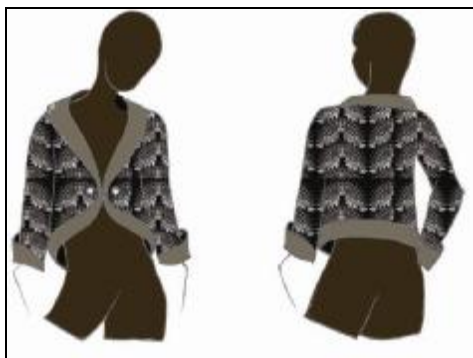
การวางลวดลายผ้าตามส่วนต่างๆของเสื้อผ้าเพื่อแสดงถึงความลงตัว



ศิลปะ 5

ภาพที่ 3.58 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 5

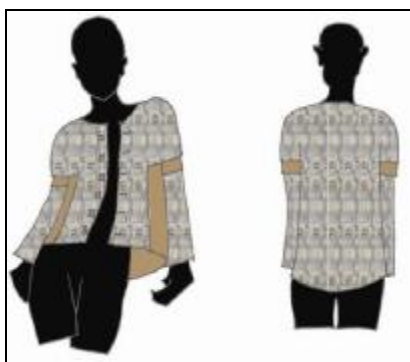
การสร้างโครงเสื้อโดยมีแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของนักบินอวกาศ



ศิลปะ 6

ภาพที่ 3.59 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 6

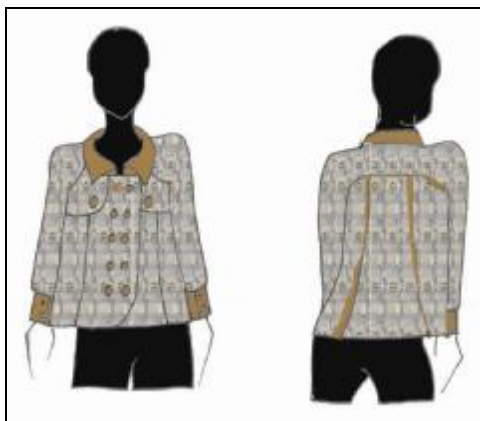
การใช้โครงเสื้อที่มีโค้ง คอตั้ง การตัดต่อผ้าโค้ง



ศิลปะ 7

ภาพที่ 3.60 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 7

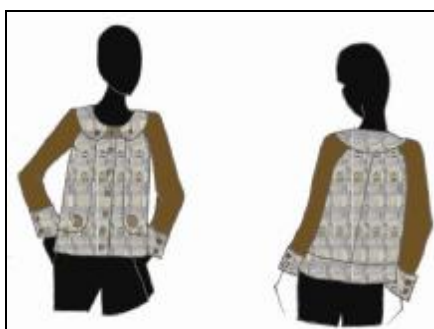
การตัดต่อผ้าและการสร้างรายละเอียดของเสื้อที่ได้แรงบันดาลใจจากการพัฒนา
ด้านเทคโนโลยี



ศิลปะ 8

ภาพที่ 3.61 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 8

การใช้เส้นโค้งและเครื่องแต่งกายของนักบินอวกาศ



ศิลปะ 9

ภาพที่ 3.62 แบบร่างกลุ่มศิลปะ 9

การตัดต่อผ้าและการสร้างรายละเอียดของเสื้อที่ได้แรงบันดาลใจจากการพัฒนา
ด้านเทคโนโลยี

3.2.2 แบบสอบถาม

ก กรอบแนวทางการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะสิ่งทอและการทอผ้าไหม ที่มีต่อแบบร่างลายผ้ามัดหมี่ที่ผู้วิจัยออกแบบโดยเป็นคำถามแบบปลายเปิด แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

- 1) ตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ชื่อ ที่อยู่ การศึกษา สถานะทางสังคม อาชีพ อายุ
- 2) ตอนที่ 2 ศึกษาข้อมูลด้านประสบการณ์หรือความเชี่ยวชาญด้านศิลปะสิ่งทอหรือการทอผ้าไหม
- 3) ตอนที่ 3 ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างลายทอผ้ามัดหมี่ของผู้วิจัย หลังจากที่คุณผู้เชี่ยวชาญได้รับฟังการอธิบายถึงงานวิจัยโดยรวม
- 4) ตอนที่ 4 ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างลายทอผ้ามัดหมี่ของผู้วิจัย ในด้านการนำลายผ้าไปผลิตจริง

ข กรอบแนวทางการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้าที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่ผู้วิจัยออกแบบ โดยเป็นคำถามแบบปลายเปิด แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

- 1) ตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ชื่อ ที่อยู่ การศึกษา สถานะทางสังคม อาชีพ อายุ
- 2) ตอนที่ 2 ศึกษาข้อมูลด้านประสบการณ์หรือความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้า
- 3) ตอนที่ 3 ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกของผู้วิจัย หลังจากที่คุณผู้เชี่ยวชาญได้รับฟังการอธิบายถึงงานวิจัยโดยรวม
- 4) ตอนที่ 4 ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกของผู้วิจัย ในด้านการนำไปผลิตจริง

ค แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งในที่นี้คือนุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ โดยเป็นคำถามแบบปลายปิด แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- 1) ตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน
- 2) ตอนที่ 2 ศึกษาการใช้ผ้าไหมมัดหมี่ของผู้ตอบแบบสอบถาม

3) ตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ในที่นี้คือ เสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่ตัดเย็บด้วยผ้าไหมมัดหมี่ที่มีลวดลายจากเส้นกรอบนอกของโครงสร้างปราสาทหินศิขรินทร์ จังหวัดสุรินทร์ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

- ก) ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อลวดลายผ้าไหมมัดหมี่
- ข) ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อเสื้อคลุมตัวนอก
- ค) ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่องานวิจัยในภาพรวม

3.2 วิธีการ

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ด้านประชากรที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ด้านประชากรเป้าหมายคือกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะสิ่งทอหรือการทอผ้าไหมมัดหมี่และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้า ด้านประชากรของกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจงานวิจัย คือสตรีที่สวมใส่ผ้าไหมมัดหมี่ในที่คือบุคลากรจากสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดสุรินทร์

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ก ด้านประชากรเป้าหมาย

1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะสิ่งทอหรือการทอผ้าไหมมัดหมี่ จำนวน 7 ท่าน โดยพิจารณาจากความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะสิ่งทอและการทอผ้าไหมมัดหมี่ของผู้เชี่ยวชาญ

2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้า จำนวน 5 ท่าน โดยพิจารณาจากความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเสื้อผ้าของผู้เชี่ยวชาญ

ข ด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ

1) กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจงานวิจัย คือ สถาบันอุดมศึกษา คือบุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ จำนวน 165 คนและบุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ จำนวน 126 คน จากนั้นจึงใช้วิธีสุ่มแบบบังเอิญ (Accident sampling) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ก) บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ในที่นี่คือ พนักงาน อาจารย์ ลูกจ้าง จำนวน 165 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Yamana,Taro(1973) ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 117 คน

ข) บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ ในที่นี่คือ พนักงาน อาจารย์ ลูกจ้าง จำนวน 126 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Yamana,Taro(1973) ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 96 คน

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสาร (Document study) ที่เกี่ยวข้อง ในที่นี่คือ

ก การออกแบบลวดลายผ้า

1) ผู้วิจัยศึกษาจากแรงบันดาลใจแรกเริ่ม ในที่นี่คือ เส้นกรอบนอกของปราสาท ศีขรภูมิ ต.ระแงง อ.ศีขรภูมิ จ.สุรินทร์ โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสถานที่จริง โดยการถ่ายภาพ การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านปราสาทขอม คือ อาจารย์บุญเรือง ศัชมาย์ ผู้อำนวยการภาษาเขมร มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ การเก็บข้อมูลจากเอกสารต่างๆ การเก็บข้อมูลจากสถานที่ที่เกี่ยวข้อง ในที่นี่คือ กรมศิลปากรและพิพิธภัณฑสถานจังหวัดสุรินทร์

2) ผู้วิจัยศึกษาศิลปะแบบลวงตา มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การเก็บข้อมูลจากเอกสารต่างๆ การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการกับผู้เชี่ยวชาญด้านงานศิลปะแบบลวงตา คือ คุณ ปุณยาพร ภัทรสุมันต์ นักออกแบบลายผ้า บริษัท Anita Silk

3) ผู้วิจัยศึกษาการทอผ้ามัดหมี่ แนวทางการทอผ้ามัดหมี่ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การสังเกตการณ์ (Observation)จากการปฏิบัติการจริง การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ(Informal interview) กับผู้เชี่ยวชาญการทอผ้ามัดหมี่ ในที่นี่คือ คุณฉวีวรรณ ขาวงาม พนักงานทอผ้า แผนกหมอนไหม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

ข การออกแบบเสื้อผ้า ผู้วิจัยศึกษาเสื้อผ้าในยุค 1960 มีวิธีการเก็บข้อมูลคือ การเก็บข้อมูลจากเอกสารต่างๆ

ค การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะสิ่งทอและการทอผ้าไหม ด้านการออกแบบเสื้อผ้า ใช้วิธีการคือ การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ(Informal interview) ตามบทสัมภาษณ์กรอบแนวความคิดที่เตรียมไว้ โดยนำแบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่และแบบร่างเสื้อคลุมตัว

นอกระยะ 1960 ให้ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกแบบร่างที่ตรงตามจุดประสงค์การวิจัยพร้อมรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่าง เพื่อนำมาใช้ในการวิจัยต่อไป

ง การเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ และบุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่องานวิจัย

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ มาวิเคราะห์ ทั้งจากการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal interview) กับกลุ่มเป้าหมายโดยการพูดคุยซักถาม พร้อมทั้งใช้วิธีการสังเกตการณ์ (Observation) และการเก็บข้อมูลจากห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ สำนักโบราณคดี และสถานที่จริง ภายใต้กรอบแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความสมบูรณ์และเห็นภาพรวมที่ชัดเจนมากขึ้น โดยผู้วิจัยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น

2 ส่วน คือ

ก การออกแบบแบบร่างลวดลายผ้าและเสื้อผ้าคลุมตัวนอก

1) ผลที่ได้จากการพัฒนาการออกแบบลวดลายผ้ามัดหมี่ที่มีแรงบันดาลใจจากเส้นกรอบนอกของโครงสร้าง ปราสาทศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์

2) ผลการศึกษาวิเคราะห์ เมื่อนำเส้นกรอบนอกของโครงสร้าง ปราสาทศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ มาผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

3) ผลการนำผืนผ้าที่ผ่านการทอมัดหมี่ด้วยการออกแบบกรอบนอกจากปราสาทศีขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา มาพัฒนาต่อในงานออกแบบเสื้อผ้าคลุมตัวนอกระยะ 1960

ข ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลที่ได้จากการสอบถามความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง ในที่นี้คือ บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ และบุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ จำนวน 213 คน ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) วิเคราะห์โดยการหาค่าร้อยละจากข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลการใช้ผ้าไหมของผู้ตอบแบบสอบถาม

2) โดยหาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ที่มีต่อเสื้อผ้ายุค 1960 ที่ตัดเย็บด้วยผ้ามัดหมี่ลวดลายมัดหมี่ เส้นกรอบนอกของโครงสร้าง ปราสาทหินศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา ในภาพรวม

3) การเปรียบเทียบระดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยถือเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.00-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.26-4.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51-3.25 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.76-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.75 หมายถึง ไม่มีความพึงพอใจ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล

การศึกษาเรื่อง "การพัฒนาลวดลายผ้ามัดหมี่ กรณีศึกษาเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบลายผ้า" ซึ่งในบทนี้เป็นการเสนอผลการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้ามัดหมี่และการออกแบบเสื้อผ้า โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

4.1.1 ผลการคัดเลือกลวดลายผ้ามัดหมี่ของผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้าและการออกแบบศิลปะสิ่งทอที่มีต่อแบบร่างลวดลายผ้าจากเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

4.1.2 ผลการคัดเลือกแบบร่างเสื้อคลุมของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้าที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่มีลวดลายผ้ามาจากเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

4.2 ความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

4.2.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2.2 ข้อมูลการใช้ผ้ามัดหมี่ของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2.3 ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อผลิตภัณฑ์

ก ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อลวดลายผ้ามัดหมี่

ข ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อเสื้อคลุมตัวนอก

ค ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีงานวิจัยในภาพรวม

4.1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้ามัดหมี่และการออกแบบเสื้อผ้า โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

4.1.1 ผลการคัดเลือกลวดลายผ้ามัดหมี่ของผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้ามัดหมี่ที่มีต่อแบบร่าง ลวดลายผ้ามัดหมี่จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรมภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา จากลายผ้า 30 ลายนี้จะนำไปสู่กระบวนการคัดเลือกลายผ้าจากผู้เชี่ยวชาญเหลือเพียง 3 ลายโดยผลที่ได้ คือ

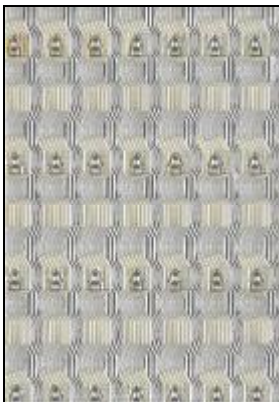
ก ลายปราสาทมুমสูง 1



ภาพที่ 4.1 แบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่ลายปราสาทมูมสูง 1

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างลายผ้าที่คัดเลือกแล้ว คือ ลวดลายผ้าปราสาทมูมสูงใช้สีชาวดำตัดกัน ลวดลายที่ใช้ลายหกเหลี่ยมเป็นหลักเน้นความคมของขอบและมีการเพิ่มลดขนาดลายหกเหลี่ยม สร้างความลวงตาขึ้นคือ ลายมีมิติ มีส่วนลึกส่วนนูนของลาย โดยส่วนลึกส่วนนูนนี้สามารถออกแบบเป็นลายผ้าได้ สอดคล้องกับลักษณะของศิลปะแบบลวงตาเป็นรูปแบบนามธรรมเน้นขอบที่คมกริบ มีการจัดวางทิศทางและสีของเส้น รูปร่าง หรือจุดบนพื้นระนาบให้เกิดการลวงตาทำลายพื้นระนาบที่ราบเรียบ 2 มิติ ให้สั่นไหว พลั่งอ บิดเบี้ยว เป็นต้น (ศุภชัย, 2547)

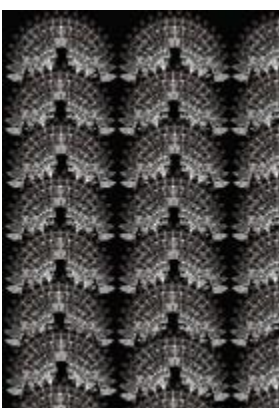
ข ลายเรขาคณิต 4



ภาพที่ 4.2 แบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่ลายเรขาคณิต 4

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างลายผ้าที่คัดเลือกแล้ว คือ ลายนี้มีแรงบันดาลใจมาจากสระบาราย น้ำ และปราสาท ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันในปราสาทขอม แต่เมื่อออกแบบลวดลายมีฉากหลังเป็นชั้นบันได ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของศาสนสถานของขอม สีเส้นที่ใช้คือ ขาว ดำ น้ำตาลสามารถสร้างมิติ ระยะเวลาได้ ระยะเวลาได้

ค ลายนามธรรม 1



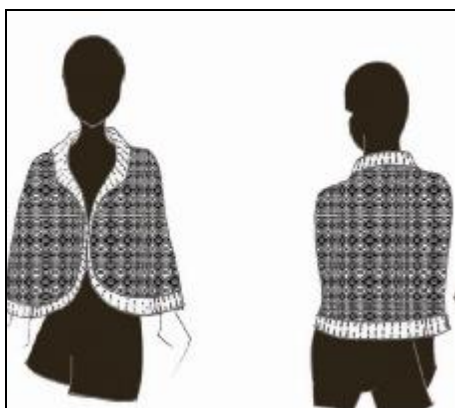
ภาพที่ 4.3 แบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่ลายนามธรรมผสมผสาน 1

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างลายผ้าที่คัดเลือกแล้ว คือ ลวดลายนี้มีการได้นำหนักสีทำให้ลวดลายมีมิติ สอดคล้องกับวิรัตน์ (2528) กล่าวว่า ความสว่างและความมืด มีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ จำนวนและชนิดของแสงที่ตกกระทบลงบนวัตถุ สามารถให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกและมีอิทธิพลต่อจิตใจและความคิด เพราะเกิดจากจังหวะของแสงและเงาที่ปรากฏที่ตัวศิลปวัตถุและสิ่งแวดล้อมนั้น การเปลี่ยนแปลงความสว่าง ความมืด คุณค่าของสีจากอ่อนไปแก่ที่เพิ่มขึ้นทีละน้อย เช่น ดำค่อยเปลี่ยนไปเป็นขาว คุณค่าของแสงเงา(value) มีอิทธิพลต่อรูปร่างของวัตถุ ขนาดของวัตถุจะเปลี่ยนแปลงไปตามคุณค่าของแสงเงา มีส่วนในการสร้างความแตกต่างของอารมณ์งานศิลปะที่มีแสงเงาที่ทำให้มืดและสว่างสัมพันธ์เป็นหน่วยเดียวกันทำให้เกิดแสงเงาในรูปแบบต่างๆ

4.1.2 ผลการคัดเลือกแบบร่างเสื้อคลุมของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้าที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่มีลวดลายผ้ามาจากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรมภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

ก กลุ่มชนเผ่า

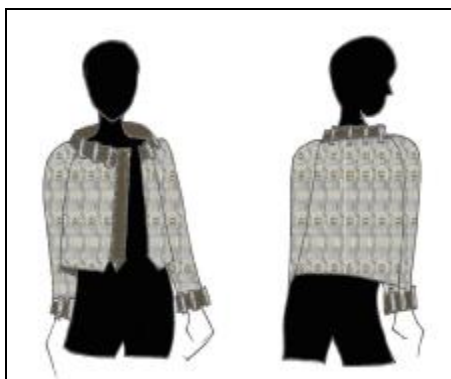
1) ลายปราสาทมมสูง 1



ภาพที่ 4.4 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายปราสาทมมสูง 1

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมที่คัดเลือกแล้ว คือ แบบเสื้อสุภาพสามารถแสดงลวดลายผ้าได้ชัดเจน มีรายละเอียดคือการเดินตะเข็บใหม่ที่ปกและชายเสื้อ

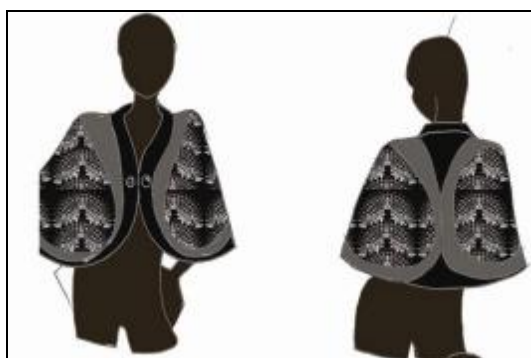
2) ลายเรขาคณิต 4



ภาพที่ 4.5 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายเรขาคณิต 4

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมที่คัดเลือกแล้ว คือ แบบเสื้อที่นำรายละเอียดจากขอบกางเกงยีนส์มาดัดแปลงเป็นปกเสื้อ มีเอกลักษณ์ แสดงลวดลายผ้าได้ชัดเจน

3) ลายนามธรรม 1



ภาพที่ 4.6 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายนามธรรม 1

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมที่คัดเลือกแล้ว คือ ลักษณะแบบเสื้อเป็นทรงเอในยุค 1960 ผสมผสานกับการตัดต่อผ้า สามารถแสดงรายละเอียดของลวดลายผ้าได้ชัดเจน

ข กลุ่มเครื่องแบบ

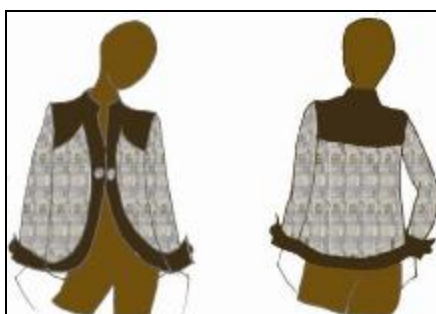
1) ลายปราสาทมุมสูง 1



ภาพที่ 4.7 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายปราสาทมุมสูง 1

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมที่คัดเลือกแล้ว คือ แบบเสื้อเป็นทรงเอยุค 1960 มีการจับจีบกระทบ แขนเสื้อเป็นแขนสูท แสดงลวดลายผ้าได้ชัดเจน

2) ลายเรขาคณิต 4



ภาพที่ 4.8 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายเรขาคณิต 4

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมที่คัดเลือกแล้ว คือ แบบเสื้อทรงเอแสดงรายละเอียดด้วยการตัดต่อผ้าให้โค้งจนถึงชายเสื้อ สามารถแสดงลวดลายผ้าได้ชัดเจน

3) ลายนามธรรม 1

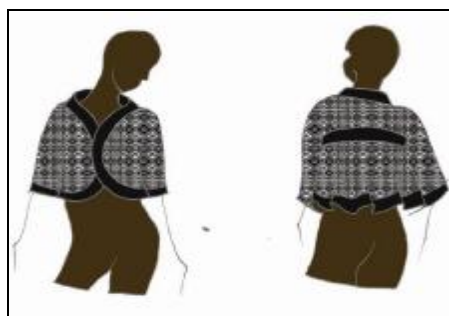


ภาพที่ 4.9 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายนามธรรม 1

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมที่คัดเลือกแล้ว คือ การสร้างแบบเสื้อให้เป็นทรงเอ การตัดต่อผ้า แขนสูท การแสดงรายละเอียดลายผ้า

ค กลุ่มศิลปะและสถานการณ

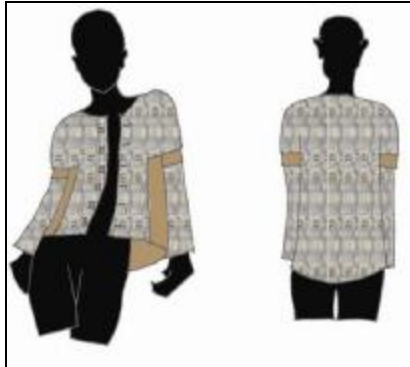
1) ลายปราสาทมุมสูง 1



ภาพที่ 4.10 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะลายปราสาทมุมสูง 1

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมที่คัดเลือกแล้ว คือ แบบเสื้อได้แรงบันดาลใจจากศิลปะแบบลวงตา ทรงเอ สามารถแสดงรายละเอียดลวดลายได้

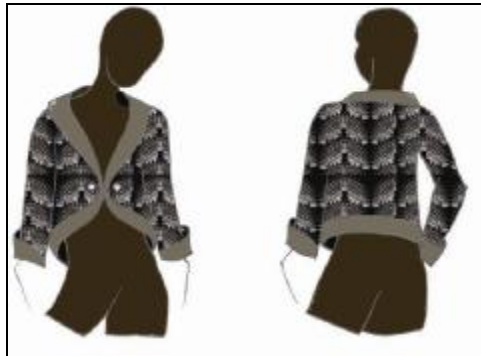
2) ลายเรขาคณิต 4



ภาพที่ 4.11 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะลายเรขาคณิต 4

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมที่คัดเลือกแล้ว คือ แบบเสื้อลำลอง มีการตัดต่อผ้า แสดงรายละเอียดลายผ้าได้ชัดเจน

3) ลายนามธรรม 1



ภาพที่ 4.12 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะลายนามธรรม 1

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมที่คัดเลือกแล้ว คือ การตัดต่อผ้าให้เป็นเส้นโค้งสอดคล้องกับลวดลายผ้า

4.2 ความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

4.2.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2.2 ข้อมูลการใช้ผ้ามีดหมีของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2.3 ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อผลิตภัณฑ์

ก ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อลวดลายผ้ามีดหมี

ข ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อเสื้อคลุมตัวนอก

ค ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีงานวิจัยในภาพรวม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์จำนวน 117 คน บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ จำนวน 96 คน

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. อายุ		
21 - 30 ปี	36	16.9
31 - 40 ปี	70	32.9
41 - 51 ปี	69	32.4
51 - 60 ปี	38	17.8
รวม	213	100.0
2. สถานภาพ		
โสด	69	32.4
หย่าร้าง	28	13.1
หม้าย	18	8.5
สมรส	82	38.5
แยกกันอยู่	16	7.5
3. ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	3	1.4
มัธยมศึกษา	23	10.8
ปวช./ปวส.	19	8.9
ปริญญาตรี	102	47.9
สูงกว่าปริญญาตรี	66	30.99
รวม	213	100.0
4. อาชีพ		
ข้าราชการ	58	27.2
พนักงานราชการ	52	24.4
ลูกจ้างประจำ	30	14.1
พนักงานมหาวิทยาลัย	28	13.1
อัตราจ้าง	18	8.5
ลูกจ้างชั่วคราว	27	12.68
รวม	213	100.0

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน		
ต่ำกว่า 5,000 บาท	6	2.8
5,001 - 7,500 บาท	23	10.8
7,501 - 10,000 บาท	28	13.1
10,001 - 12,500 บาท	24	11.3
12,501 - 15,000 บาท	40	18.8
15,001 - 17,500 บาท	20	9.4
17,501 - 20,000 บาท	14	6.6
20,001 - 25,000 บาท	8	3.8
25,001 - 30,000 บาท	5	2.3
30,001 - 35,000 บาท	15	7.0
35,001 - 40,000 บาท	24	11.3
40,001 บาทขึ้นไป	6	2.8
รวม	213	100.0

จากตารางที่ 4.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 213 คน จำแนกตามตัวแปรได้ดังนี้

อายุของผู้ตอบแบบสอบถาม มีอายุระหว่าง 31 - 40 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 32.9 รองลงมา คือ อายุระหว่าง 41 - 50 ปี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 อายุระหว่าง 51 - 60 ปี จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 17.8 และอายุระหว่าง 21 - 30 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9

สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีสถานภาพสมรส จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 38.5 รองลงมาคือ สถานภาพโสด จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 สถานภาพหย่าร้าง จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 สถานภาพหม้าย จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5 สถานภาพแยกกันอยู่ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5

ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 47.9 รองลงมาคือ สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 30.99

มัธยมศึกษา จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8 ปวช./ปวส. จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 8.9 ต่ำกว่ามัธยมศึกษา 1.4

อาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีอาชีพข้าราชการ จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 27.2 รองลงมาคือ พนักงานข้าราชการ จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 24.4 ลูกจ้างประจำ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 14.1 พนักงานมหาวิทยาลัย จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 ลูกจ้างชั่วคราว จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 12.68 อัตราจ้าง 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5

รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ตอบแบบสอบถาม มีรายได้ระหว่าง 12,501 – 15,000 บาท จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 รองลงมา คือ รายได้ระหว่าง 7,501 – 10,000 บาท จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 รายได้ระหว่าง 35,001 – 40,000 บาท และรายได้ระหว่าง 10,001 – 12,500 บาท จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 11.3 รายได้ระหว่าง 5,001 – 7,500 บาท จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8 รายได้ระหว่าง 15,001 – 17,500 บาท จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 9.4 รายได้ระหว่าง 30,001 – 35,000 บาท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 รายได้ระหว่าง 17,501 – 20,000 บาท จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 รายได้ระหว่าง 20,001 – 25,000 บาท จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 ต่ำกว่า 5,000 บาท จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 รายได้ระหว่าง 25,001 – 30,000 บาท และรายได้ 40,001 บาทขึ้นไป จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8

4.2.2 ข้อมูลการใช้ผ้าหมัดหมีของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ประเภทของผ้าหมัดหมี ที่ท่านนิยมซื้อ

ประเภทของผ้าหมัดหมี ที่ท่านนิยมซื้อ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ผ้าตัดเสื้อ	198	71.22
ผ้าพันคอ	44	15.83
ผ้าคลุมไหล่	36	12.95
รวม	278	100.0

จากตารางที่ 2 พบว่า ประเภทของผ้าหมัดหมีที่นิยมซื้อของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 213 คน และมีคำตอบทั้งสิ้น 278 คำตอบ ซึ่งประเภทของผ้าหมัดหมีที่นิยมซื้อ คือ ผ้าตัดเสื้อ จำนวน

198 คน คิดเป็นร้อยละ 71.22 รองลงมาคือ ผ้าพันคอ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 15.83 ผ้าคลุมไหล่ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 12.95

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของเหตุผลในการเลือกซื้อผ้ามัดหมี่

เหตุผลในการเลือกซื้อ	ลำดับที่ 1	ลำดับที่ 2	ลำดับที่ 3	ลำดับที่ 4	ลำดับที่ 5	รวม
เนื้อผ้า						
จำนวน	8	13	116	69	7	213
ร้อยละ	3.8	6.1	54.5	32.4	3.3	100.0
ลวดลาย						
จำนวน	181	25	5	2	-	213
ร้อยละ	85.0	11.7	2.3	0.9	-	100.0
เทคนิคการทอ						
จำนวน	1	1	22	120	69	213
ร้อยละ	0.5	0.5	10.3	56.3	32.4	100.0
สีสันท						
จำนวน	11	152	31	19	-	213
ร้อยละ	5.2	71.4	14.6	8.9	-	100.0
ราคา						
จำนวน	12	22	39	3	137	213
ร้อยละ	5.6	10.3	18.3	1.4	64.3	100.0

จากตารางที่ 4.3 พบว่า เหตุผลในการเลือกซื้อผ้ามัดหมี่เรียงตามลำดับ ดังนี้ อันดับที่ 1 คือ ลวดลาย จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 85.0 อันดับที่ 2 คือ สีสันท จำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 71.4 อันดับที่ 3 คือ เนื้อผ้า จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 54.5 อันดับที่ 4 เทคนิคการทอ จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 56.3 อันดับที่ 5 คือ ราคา จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 64.3

สอดคล้องกับงานวิจัยของนางลักษณ (2549) พบว่า ลวดลาย สี สัน เนื้อผ้า โครงสร้างการทอ คุณภาพและการดูแลรักษาเป็นแรงจูงใจให้ครูมัธยมศึกษาบริโภคผ้าไหมสุรินทร์

สอดคล้องกับงานวิจัยของเกื้อกุล (ม.ป.ป.) พบว่า นักออกแบบเสื้อผ้าต้องการผ้าไทยที่มีคุณภาพ เน้นความกว้างหน้าผ้า ความคงทนของสี ย้อม ความหนาแน่นสม่ำเสมอในการทอ และควรมีการปรับปรุงให้มีลวดลายใหม่ๆเพิ่มขึ้น

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของโอกาสที่ท่านสวมใส่ผ้ามัดหมี่

โอกาสที่ท่านสวมใส่ผ้ามัดหมี่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ลำลอง	19	5.49
งานสังคม	88	25.43
ทำงาน	165	47.69
งานบุญประเพณี	74	21.39
รวม	346	100.0

จากตารางที่ 4.4 พบว่า โอกาสที่ท่านสวมใส่ผ้ามัดหมี่ มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 213 คน และมีคำตอบทั้งสิ้น 346 คำตอบ ซึ่งโอกาสที่ท่านสวมใส่ผ้ามัดหมี่ คือ ทำงาน จำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 47.69 รองลงมาคือ งานสังคม จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 25.43 งานบุญประเพณี 74 คิดเป็นร้อยละ 21.39 ลำลอง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 5.49

สอดคล้องกับงานวิจัยของนางลักษณ (2549) พบว่า โอกาสที่สวมใส่ผ้าไหม ได้แก่ ทำงาน งานสังคมและงานบุญประเพณี

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของลวดลายของผ้ามัดหมี่ที่นิยมใช้

ลวดลายของผ้ามัดหมี่ที่นิยมใช้	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ลายพื้นเมือง	207	46.41
ลายสัตว์	93	20.85
ลายธรรมชาติ	93	20.85
ลายสถาปัตยกรรม	53	11.88
รวม	446	100.0

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ลวดลายของผ้ามัดหมี่ที่นิยมใช้ มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 213 คน และมีคำตอบทั้งสิ้น 446 คำตอบ ซึ่งลวดลายของผ้ามัดหมี่ที่นิยมใช้ คือ ลายพื้นเมือง จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 46.41 รองลงมาคือ ลายธรรมชาติ และลายสัตว์ จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 20.85 ลายสถาปัตยกรรม จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 11.88

สอดคล้องกับนงลักษณ์ (2549) พบว่า ลวดลายสามลำดับแรก คือ ลวดลายเฉพาะถิ่น ลวดลายโบราณเพื่ออนุรักษ์ลวดลายดั้งเดิมไว้และลวดลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชาวไทยเขมร อาจเนื่องมาจากลวดลายผ้าไหมสุรินทร์เป็นลวดลายที่ผู้ทอคิดประดิษฐ์ได้แนวคิดมาจากสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาตินำมาเป็นต้นแบบ เช่น ลักษณะของต้นไม้ ใบไม้ สัตว์ชนิดต่างๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกัน

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของการใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการสร้างสรรค์ ลวดลายจากสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทย

การใช้ผ้าไหมจากสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคย	87	40.8
ไม่เคย	126	59.2
รวม	213	100.0

จากตารางที่ 4.6 พบว่า การใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการสร้างสรรค์ลวดลายจาก สถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทย ผู้ตอบแบบสอบถาม ไม่เคยใช้ จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 59.2 เคยใช้ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8

สอดคล้องกับงานวิจัยของอัจฉราและเครือจิต (2536) พบว่าการแผ่อำนาจของเขมรสมัยหนึ่งที่ปรากฏการสร้างปราสาทศิลปะขอมมากมายในจังหวัดสุรินทร์ ก็ไม่ปรากฏลวดลายที่เกี่ยวข้องกับปราสาทหินแบบขอมในผืนผ้าไหม เว้นแต่ทอเพื่อจำหน่ายโดยลอกลายตามแบบเขมร ส่วนที่มีสีสัน ลวดลายลักษณะคล้ายจั่ว จึงเรียกว่า ลายปราสาทต่างๆ

ผ้ามัดหมี่ของชาวสุรินทร์ ซึ่งมักจะสร้างสรรค์ลวดลายเป็นรูปคน สัตว์ และรูป สถาปัตยกรรม ซึ่งได้รับอิทธิพลจากชาวเขมรเมืองพนมเปญและพระตะบอง(คณะกรรมการฝ่าย ประมวลผลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ, 2542)

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของการใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการสร้างสรรค์
 ลวดลายจากแนวคิดของศิลปะจากต่างประเทศ

การใช้ผ้าไหมจากแนวคิดของศิลปะจากต่างประเทศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคย	42	19.7
ไม่เคย	171	80.3
รวม	213	100.0

จากตารางที่ 4.7 พบว่า การใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการสร้างสรรค์ลวดลายจากแนวคิดของศิลปะจากต่างประเทศ ผู้ตอบแบบสอบถาม ไม่เคยใช้ จำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 80.3 เคยใช้ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 19.7

จากผลการสำรวจจะเห็นว่าผู้ที่ไม่เคยใช้ผ้าไหมมัดหมี่ที่มีการสร้างสรรค์ลวดลายจากแนวคิดของศิลปะจากต่างประเทศเป็นจำนวนมากกว่าผู้ที่เคยใช้ เนื่องจากผู้คนจะนิยมใช้ผ้าไหมมัดหมี่ที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละกลุ่มวัฒนธรรม แต่ก็มีคนส่วนน้อยที่ตอบว่าเคยใช้ แสดงถึงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจากต่างชาติที่เริ่มเข้ามามีอิทธิพลด้านวัฒนธรรมในจังหวัดสุรินทร์ สอดคล้องกับผลการวิจัยของอัจฉรา และเครือจิต (2536) คือลวดลายผ้าของแต่ละกลุ่มวัฒนธรรมจะมีเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ประกอบและสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม จังหวัดสุรินทร์เป็นจังหวัดที่มีประชากรอาศัยอยู่ 3 กลุ่มวัฒนธรรม คือ กลุ่มวัฒนธรรมไทยเขมร กลุ่มวัฒนธรรมไทยลาว กลุ่มวัฒนธรรมไทยกูย ในแต่ละกลุ่มวัฒนธรรมจะมีการไปมาหาสู่แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน ส่งผลให้วัฒนธรรมของกลุ่มอื่นที่อยู่ใกล้เคียงเข้ามาผสมผสานเกิดความกลมกลืนทางชนชาติและวัฒนธรรม

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของการใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการสร้างสรรค์
 ลวดลายจากสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทยผสมผสานกับแนวคิดของศิลปะจากต่างประเทศ

การใช้ผ้าไหมจากลวดลายสถาปัตยกรรมโบราณผสมผสานกับศิลปะจากต่างประเทศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคย	6	2.8
ไม่เคย	207	97.2
รวม	213	100.0

จากตารางที่ 4.8 พบว่า การใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการสร้างสรรค์ลวดลายจากสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทยกับแนวคิดของศิลปะจากต่างประเทศ ผู้ตอบแบบสอบถาม ไม่เคยใช้ จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 97.2 เคยใช้ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8



ภาพที่ 4.13 การแต่งกายของนางรำในขบวนแห่ช้าง งานช้างแฟร์ จังหวัดสุรินทร์ ประจำปี 2551

จากภาพด้านบนแสดงถึงการนำผ้าไหมมัดหมี่ที่ทอโดยช่างทอในจังหวัดสุรินทร์ มีลวดลายปราสาทนครวัด ประกอบด้วยกษัตริย์ นางอัปสร ประชาชน ม้า และเครื่องประกอบอื่นๆ โดยลวดลายนี้มีการดัดทอนรูปร่างจากปราสาทนครวัด การใช้รูปทรงเรขาคณิตในการถ่ายทอดสื่อสารลวดลาย ซึ่งลวดลายนี้จะใช้เฉพาะในพิธีสำคัญเท่านั้น

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวน (ความถี่) และค่าร้อยละ ของการใช้เสื้อผ้าที่ผลิตจากผ้าไหมมัดหมี่ที่มีลวดลายประยุกต์ผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทยกับแนวคิดของศิลปินจากต่างประเทศ

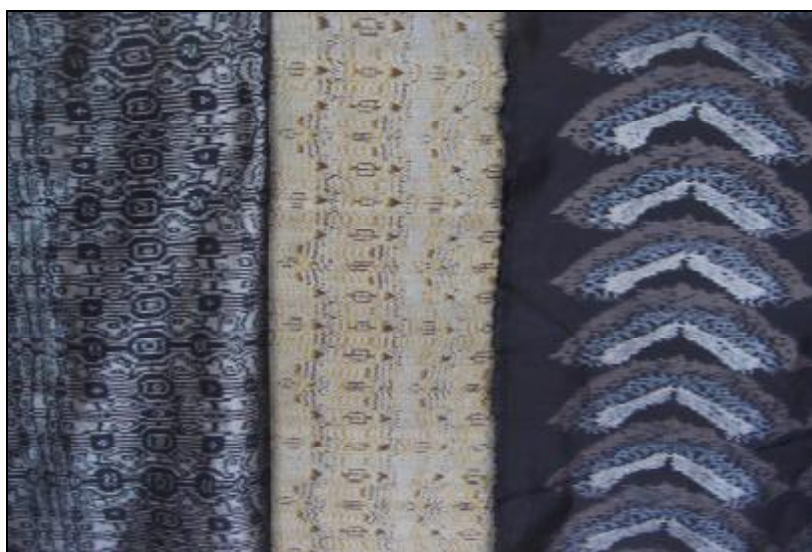
การใช้เสื้อผ้าที่ผลิตจากผ้าไหมมัดหมี่ที่มีลวดลายประยุกต์ผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทยกับแนวคิดของศิลปินจากต่างประเทศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคย	4	1.9
ไม่เคย	209	98.1
รวม	213	100.0

จากตารางที่ 4.9 พบว่า การใช้ผ้าไหมมัดหมี่ที่มีลวดลายประยุกต์ผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทยกับแนวคิดของศิลปินจากต่างประเทศ ผู้ตอบแบบสอบถาม ไม่เคยใช้ จำนวน 209 คน คิดเป็นร้อยละ 98.1 เคยใช้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.9

สอดคล้องกับเสมอ (2536) พบว่า จากภาพจิตรกรรมฝาผนังโบสถ์ วัดหน้าพระธาตุ อำเภอปัว จังหวัดน่าน แสดงถึงการแต่งกายของกษัตริย์ ประชาชน ชีวีตความเป็นอยู่ รวมถึงการแผ่อิทธิพลของชาวต่างชาติ ทั้งชาวตะวันตก และชาวจีน โดยการแต่งกายของชาวตะวันตก ที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบเสื้อผ้าของคนไทยในเวลาต่อมา

4.2.3 ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อผลิตภัณฑ์ในนี้คือ เสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่ตัดเย็บด้วยผ้ามัดหมี่ลวดลายมัดหมี่ เส้นกรอบนอกของโครงสร้าง ปราสาทหินศิขรมุมิ จังหวัดสุรินทร์ ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

ก ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบถามที่มีต่อลวดลายผ้ามัดหมี่



ภาพที่ 4.14 ผ้ามัดหมี่ลวดลายเส้นกรอบนอกของโครงสร้าง ปราสาทหินศิขรมุมิ จังหวัดสุรินทร์ ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

ตารางที่ 4.10 แสดง ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างตามระดับความพึงพอใจ ที่มีต่อลวดลายผ้ามัดหมี่

รายการประเมิน	ระดับที่มีผลต่อการตัดสินใจ					\bar{X}	S.D	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ลายปราสาทมูมสูง 1								
ด้านลวดลาย								
จำนวน	175	31	7	-	-	4.78	0.483	มากที่สุด
ด้านสีสันทัน								
จำนวน	156	50	6	1	--	4.69	0.545	มากที่สุด
ด้านความงาม								
จำนวน	167	36	10	-	-	4.73	0.537	มากที่สุด
ลายเรขาคณิต 4								
ด้านลวดลาย								
จำนวน	166	39	8	-	-	4.74	0.517	มากที่สุด
ด้านสีสันทัน								
จำนวน	172	33	7	1	-	4.76	0.524	มากที่สุด
ด้านความงาม								
จำนวน	173	31	9	-	-	4.77	0.512	มากที่สุด
ลายนามธรรม 1								
ด้านลวดลาย								
จำนวน	165	40	7	1	-	4.73	0.539	มากที่สุด
ด้านสีสันทัน								
จำนวน	166	39	7	1	-	4.73	0.565	มากที่สุด
ด้านความงาม								
จำนวน	163	40	9	1	-	4.71	0.564	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจ ด้านภาพรวมที่มีต่อ ลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิ ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา โดยพิจารณาตามกลุ่มลวดลายผ้า คือ

1) ลายปราสาทมุ่มสูง 1



ภาพที่ 4.15 ผ้าทอเทคนิคมัดหมี่ลายปราสาทมุ่มสูง 1

ด้านลวดลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 เป็นค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่สูงที่สุดจากทุกด้านของลวดลาย

2) ลายเรขาคณิต 4



ภาพที่ 4.16 ผ้าทอเทคนิคมัดหมี่ลายเรขาคณิต 4

ลายเรขาคณิต 4 ด้านความงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.77 เป็นค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่สูงกว่าทุกด้านของลวดลายนี้

3) ลายนามธรรม 1



ภาพที่ 4.17 ผ้าทอเทคนิคมัดหมี่ลายนามธรรม 1

ด้านลวดลายและด้านสีสันมีค่าเฉลี่ยเท่ากันซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด คือมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73

ข ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อเสื้อคลุมตัวนอก

ตารางที่ 4.11 แสดงจำนวน (ความถี่) ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับความพึงพอใจ ที่มีต่อเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่ตัดเย็บจากลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิ ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

รายการประเมิน	ระดับที่มีผลต่อการตัดสินใจ					\bar{X}	S.D	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
กลุ่มชนเผ่า ลายปราสาทหม่มสูง 1								
รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	151	51	9	-	2	4.63	0.655	มากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและ								
แบบเสื้อ								
จำนวน	141	60	12	-	-	4.60	0.594	มากที่สุด
ความสวยงาม								
จำนวน	153	50	10	-	-	4.67	0.562	มากที่สุด
กลุ่มชนเผ่า ลายเรขาคณิต 4								
รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	165	39	7	2	-	4.72	0.569	มากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและ								
แบบเสื้อ								
จำนวน	168	35	10	-	-	4.74	0.535	มากที่สุด
ความสวยงาม								
จำนวน	155	49	9	-	-	4.68	0.549	มากที่สุด

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับที่มีผลต่อการตัดสินใจ					\bar{X}	S.D	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
กลุ่มชนเผ่า ลายนามธรรม 1								
รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	152	52	9	-	-	4.67	0.553	มากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ								
จำนวน	153	51	9	-	-	4.67	0.552	มากที่สุด
ความสวยงาม								
จำนวน	158	48	7	-	-	4.70	0.522	มากที่สุด
กลุ่มเครื่องแบบ ลายปราสาทมสูง 1								
รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	167	37	9	-	-	4.74	0.526	มากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ								
จำนวน	161	46	5	1	-	4.72	0.526	มากที่สุด
ความสวยงาม								
จำนวน	159	43	9	1	1	4.68	0.623	มากที่สุด
กลุ่มเครื่องแบบ ลายเรขาคณิต 4								
รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	158	50	5	-	-	4.71	0.500	มากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ								
จำนวน	162	45	6	-	-	4.73	0.503	มากที่สุด
ความสวยงาม								
จำนวน	162	42	9	-	-	4.71	0.536	มากที่สุด

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับที่มีผลต่อการตัดสินใจ					\bar{X}	S.D	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
กลุ่มเครื่องแบบ ลายนามธรรม 1								
รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	161	46	4	2	-	4.71	0.545	มากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ								
จำนวน	160	43	10	-	-	4.70	0.551	มากที่สุด
ความสวยงาม								
จำนวน	159	43	11	-	-	4.69	0.562	มากที่สุด
กลุ่มศิลปะ ลายปราสาทมสูง 1								
รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	152	48	13	-	-	4.65	0.591	มากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ								
จำนวน	155	47	11	-	-	4.67	0.569	มากที่สุด
ความสวยงาม								
จำนวน	154	47	10	2	-	4.65	0.614	มากที่สุด
กลุ่มศิลปะและแฟชั่น ลายเรขาคณิต 4								
รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	149	54	8	2	-	4.63	0.649	มากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ								
จำนวน	160	42	11	-	-	4.69	0.561	มากที่สุด
ความสวยงาม								
จำนวน	155	48	10	-	-	4.68	0.559	มากที่สุด

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับที่มีผลต่อการตัดสินใจ					\bar{X}	S.D	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
กลุ่มศิลปะและแฟชั่น ลายนามธรรม 1								
รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	156	46	11	-	-	4.68	0.567	มากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและ								
แบบเสื้อ								
จำนวน	159	47	6	1	-	4.70	0.540	มากที่สุด
ความสวยงาม								
จำนวน	157	47	9	-	-	4.69	0.545	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจที่มีต่อเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่ตัดเย็บจากลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิ ผสมผสานกับศิลปะลวดตา โดยพิจารณา แยกรายชื่อ ดังนี้

1) กลุ่มชนเผ่า



ภาพที่ 4.18 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มชนเผ่าลายปราสาทมุมสูง 1

ลายปราสาทมุมสูง 1 รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน



ภาพที่ 4.19 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มชนเผ่าลายเรขาคณิต 4

ลายเรขาคณิต 4 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68



ภาพที่ 4.20 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มชนเผ่าลายนามธรรม 1

ลายนามธรรม 1 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน

2) กลุ่มเครื่องแบบ



ภาพที่ 4.21 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มเครื่องแบบลายปราสาทมูมสูง 1

ลายปราสาทมูมสูง 1 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68



ภาพที่ 4.22 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มเครื่องแบบลายเรขาคณิต 4

ลายเรขาคณิต 4 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71



ภาพที่ 4.23 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มเครื่องแบบลายนามธรรม 1

ลายนามธรรม 1 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69

3) กลุ่มศิลปะ



ภาพที่ 4.24 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มศิลปะลายปราสาทมสูง 1

ปราสาทมสูง 1 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65



ภาพที่ 4.25 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มศิลปะลายลายเรขาคณิต 4

ลายเรขาคณิต 4 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68



ภาพที่ 4.26 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มศิลปะลายนามธรรม 1

ลายนามธรรม 1 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69

ค ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีงานวิจัยในภาพรวม

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวน (ความถี่) ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับความพึงพอใจด้านภาพรวมที่มีต่อลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์ด้วยเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา จนนำไปผลิตเป็นเสื้อคลุมตัวนอก

รายการประเมิน	ระดับที่มีผลต่อการตัดสินใจ					\bar{X}	S.D	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ลวดลายผ้ามัดหมี่								
จำนวน	20	7	3	-	-	4.70	0.678	มากที่สุด
เสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960								
จำนวน	18	8	4	-	-	4.59	0.730	มากที่สุด
ภาพรวมของงานวิจัยทั้งหมด								
จำนวน	19	8	3	-	-	4.72	0.681	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านภาพรวมที่มีต่อลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์ด้วยเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา จนนำไปผลิตเป็นเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 โดยพิจารณา แยกรายชื่อ รายละเอียด ดังนี้ ภาพรวมของงานวิจัยทั้งหมด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 ลวดลายผ้ามัดหมี่ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 เสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาการออกแบบลวดลายผ้ามัดหมี่ โดยศึกษาเส้นกรอบนอกของโครงสร้างปราสาทศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายให้เกิดเป็นผ้าทอมือเทคนิคมัดหมี่ที่มีการถ่ายทอดลวดลายด้วยศิลปะลงตา เพื่อนำผืนผ้าที่ผ่านการทอมัดหมี่ที่มีลวดลายจากเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลงตา มาพัฒนาต่อในงานออกแบบเสื้อผ้าในยุค 1960 จากนั้นจึงศึกษาความพึงพอใจด้านภาพรวมจากกลุ่มเป้าหมาย

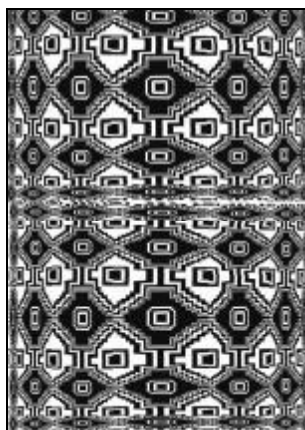
กลุ่มประชากรเป้าหมายคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะสิ่งทอและการทอผ้าไหมมัดหมี่ 7 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้า 5 คน กลุ่มผู้ประเมินแบบสอบถาม ในที่นี้คือ บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ 117 คน และบุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรญาณ กรุงเทพมหานคร 96 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยคือ แบบร่างลวดลายผ้ามัดหมี่จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลงตา แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อลายผ้ามัดหมี่ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ในที่นี้คือ บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ 117 คน บุคลากรสตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กรุงเทพมหานคร 96 คน วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ค่าร้อยละ

5.1 สรุปผล

5.1.1 ผลการคัดเลือกลดลายผ้ามัดหมี่จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวดตาของผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้ามัดหมี่และการออกแบบศิลปะสิ่งทอ คือ

ก ลายที่ 1 ลายปราสาทมুমสูง 1



ภาพที่ 5.1 ลายปราสาทมুমสูง 1

ข ลายที่ 2 ลายเรขาคณิต 4



ภาพที่ 5.2 ลายเรขาคณิต 4

ค ลายที่ 3 ลายนามธรรม 1

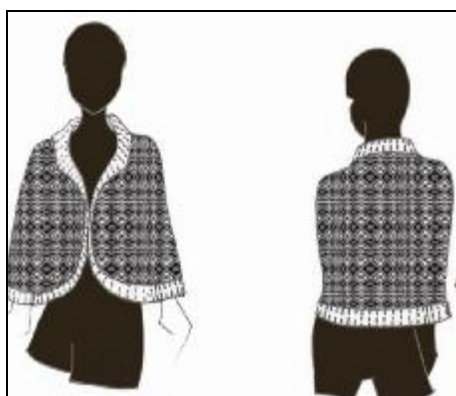


ภาพที่ 5.3 ลายนามธรรม 1

5.1.2 ผลการคัดเลือกของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสื้อผ้าที่มีต่อแบบร่างเสื้อคลุมตัวนอก

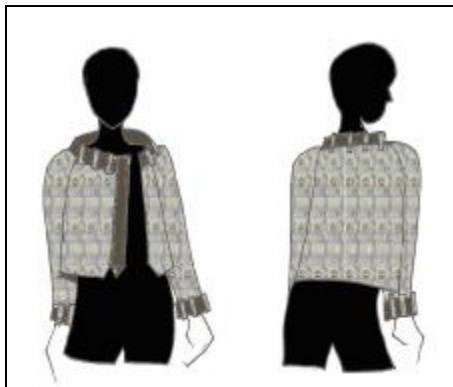
ก กลุ่มชนเผ่า

1) ลายปราสาทมมสูง 1



ภาพที่ 5.4 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายปราสาทมมสูง 1

2) ลายเรขาคณิต 4



ภาพที่ 5.5 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายเรขาคณิต 4

3) ลายนามธรรม 1



ภาพที่ 5.6 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มชนเผ่าลายนามธรรม 1

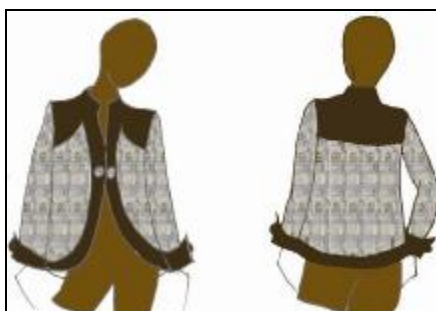
ข กลุ่มเครื่องแบบ

1) ลายปราสาทมุมสูง 1



ภาพที่ 5.7 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายปราสาทมุมสูง 1

2) ลายเรขาคณิต 4



ภาพที่ 5.8 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายเรขาคณิต 4

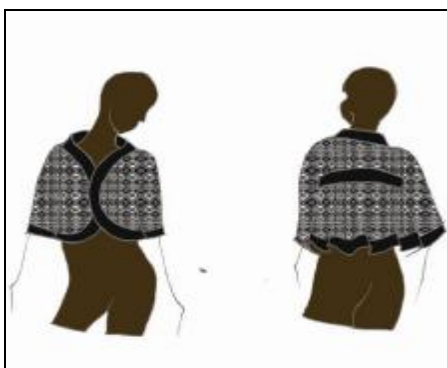
3) ลายนามธรรม 1



ภาพที่ 5.9 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มเครื่องแบบลายนามธรรม 1

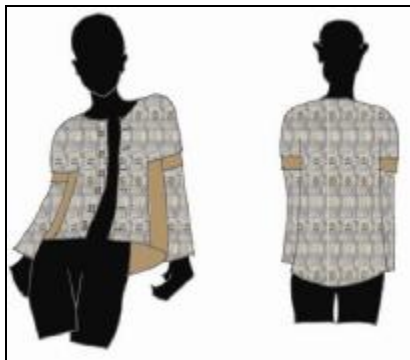
ค กลุ่มศิลปะและสถานการณ

1) ลายปราสาทมุมสูง 1



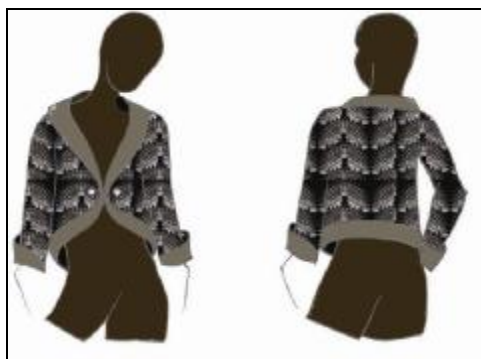
ภาพที่ 5.10 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะและสถานการณลายปราสาทมุมสูง 1

2) ลายเรขาคณิต 4



ภาพที่ 5.11 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะและสถานการณ์ลายเรขาคณิต 4

3) ลายนามธรรม 1



ภาพที่ 5.12 แบบร่างเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 กลุ่มศิลปะและสถานการณ์ลายนามธรรม 1

5.1.3 ความพึงพอใจที่มีต่อเสื้อคลุมตัวนอกที่ตัดเย็บจากผ้ามัดหมี่ที่ออกแบบลวดลายจากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา ในด้านต่างๆ ดังนี้

ก ลักษณะข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 213 คน จำแนกตามตัวแปรได้ดังนี้ อายุของผู้ตอบแบบสอบถาม มีอายุระหว่าง 31 - 40 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 32.9

รองลงมา คือ อายุระหว่าง 41 - 50 ปี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 อายุระหว่าง 51 - 60 ปี จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 17.8 และอายุระหว่าง 21 - 30 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9

สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีสถานภาพสมรส จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 38.5 รองลงมาคือ สถานภาพโสด จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 สถานภาพหย่าร้าง จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 สถานภาพหม้าย จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5 สถานภาพแยกกันอยู่ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5

ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 47.9 รองลงมาคือ สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 30.99 มัธยมศึกษา จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8 ปวช./ปวส. จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 8.9 ต่ำกว่ามัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 1.4

อาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีอาชีพข้าราชการ จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 27.2 รองลงมาคือ พนักงานข้าราชการ จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 24.4 ลูกจ้างประจำ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 14.1 พนักงานมหาวิทยาลัย จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 ลูกจ้างชั่วคราว จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 12.68 อัตราจ้าง 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5

รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ตอบแบบสอบถาม มีรายได้ระหว่าง 12,501 - 15,000 บาท จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 รองลงมา คือ รายได้ระหว่าง 7,501 - 10,000 บาท จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 รายได้ระหว่าง 35,001 - 40,000 บาท และรายได้ระหว่าง 10,001 - 12,500 บาท จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 11.3 รายได้ระหว่าง 5,001 - 7,500 บาท จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8 รายได้ระหว่าง 15,001 - 17,500 บาท จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 9.4 รายได้ระหว่าง 30,001 - 35,000 บาท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 รายได้ระหว่าง 17,501 - 20,000 บาท จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 รายได้ระหว่าง 20,001 - 25,000 บาท จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 ต่ำกว่า 5,000 บาท จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 รายได้ระหว่าง 25,001 - 30,000 บาท และรายได้ 40,001 บาทขึ้นไป จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8

ข การใช้ผ้ามัดหมี่ ประเภทของผ้ามัดหมี่ที่นิยมซื้อของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 213 คน และมีคำตอบทั้งสิ้น 278 คำตอบ ซึ่งประเภทของผ้ามัดหมี่ที่นิยมซื้อ คือ ผ้าตัดเสื้อ จำนวน 198 คน คิดเป็นร้อยละ 71.22 รองลงมาคือ ผ้าพันคอ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 15.83 ผ้าคลุมไหล่ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 12.95

เหตุผลในการเลือกซื้อผ้ามัดหมี่เรียงตามลำดับ ดังนี้ อันดับที่ 1 คือ สวยลาย จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 85.0 อันดับที่ 2 คือ สีสด จำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 71.4 อันดับที่

ที่ 3 คือ เนื้อผ้า จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 54.5 อันดับที่ 4 เทคนิคการทอ จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 56.3 อันดับที่ 5 คือ ราคา จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 64.3

โอกาสที่ทอานสวมใส่ผ้ามัดหมี่ มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 213 คน และมีคำตอบทั้งสิ้น 346 คำตอบ ซึ่งโอกาสที่ทอานสวมใส่ผ้ามัดหมี่ คือ ทำงาน จำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 47.69 รองลงมาคือ งานสังคม จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 25.43 งานบุญประเพณี 74 คิดเป็นร้อยละ 21.39 ล้างอง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 5.49

ลวดลายผ้ามัดหมี่ที่นิยมใช้ มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 213 คน และมีคำตอบทั้งสิ้น 446 คำตอบ ซึ่งลวดลายของผ้ามัดหมี่ที่นิยมใช้ คือ ลายพื้นเมือง จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 46.41 รองลงมาคือ ลายธรรมชาติ และลายสัตว์ จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 20.85 ลายสถาปัตยกรรม จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 11.88

การใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการสร้างสรรค์ลวดลายจากสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทย ผู้ตอบแบบสอบถาม ไม่เคยใช้ จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 59.2 เคยใช้ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8

การใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการสร้างสรรค์ลวดลายจากแนวคิดของศิลปินจากต่างประเทศ ผู้ตอบแบบสอบถาม ไม่เคยใช้ จำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 80.3 เคยใช้ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 19.7

การใช้ผ้าไหมมัดหมี่ ที่มีการสร้างสรรค์ลวดลายจากสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทยกับแนวคิดของศิลปินจากต่างประเทศ ผู้ตอบแบบสอบถาม ไม่เคยใช้ จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 97.2 เคยใช้ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8

การใช้เสื้อผ้าไหมมัดหมี่ที่มีลวดลายประยุกต์ผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมโบราณในประเทศไทยกับแนวคิดของศิลปินจากต่างประเทศ ผู้ตอบแบบสอบถาม ไม่เคยใช้ จำนวน 209 คน คิดเป็นร้อยละ 98.1 เคยใช้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.9

ค ความพึงพอใจ ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจ ด้านภาพรวมที่มีต่อลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิ ผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตาโดยพิจารณาตามกลุ่มลวดลายผ้า คือ



ภาพที่ 5.13 ผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิผสมผสานกับศิลปะแบบลวงตา

- 1) ลายปราสาทหม่มสูง ด้านลวดลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้านของลวดลายนี้ รองลงมาคือ ด้านความงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 และด้านสีสันทัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ตามลำดับ
- 2) ลายเรขาคณิต 4 ด้านความงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.77 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงกว่าทุกด้านของลวดลายนี้ รองลงมาคือด้านสีสันทัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 และด้านลวดลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ตามลำดับ
- 3) ลายนามธรรม 1 ด้านสีสันทัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ด้านลวดลายและด้านสีสันทันมีค่าเฉลี่ยเท่ากันซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านความงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจที่มีต่อเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ที่ตัดเย็บจาก ลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์จากเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรมุมิ ผสมผสานกับศิลปะแบบลง ตา โดยพิจารณาแยกรายข้อ ดังนี้

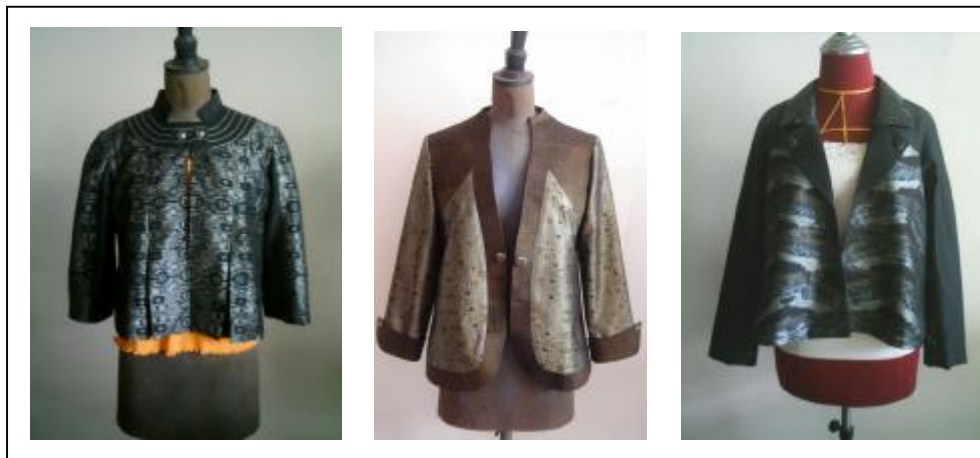


ภาพที่ 5.14 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มชนเผ่า

1) กลุ่มชนเผ่า ลายปราสาทมุมสูง 1 ด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน รองลงมา คือ รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 และความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ตามลำดับ

ลายเรขาคณิต 4 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน รองลงมา คือรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 และความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ตามลำดับ

ลายนามธรรม 1 ด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด จากทุกด้าน รองลงมาคือ ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 และด้านความสัมพันธ์ระหว่างลาย ผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 เท่ากัน



ภาพที่ 5.15 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มเครื่องแบบ

2) กลุ่มเครื่องแบบ ลายปราสาทมุมสูง 1 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 ลายปราสาทมุมสูง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน รองลงมา คือ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ตามลำดับ

ลายเรขาคณิต 4 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน รองลงมา คือ รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 และความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน

ลายนามธรรม 1 ด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน รองลงมาคือ ความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 และความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ตามลำดับ



ภาพที่ 5.16 เสื้อคลุมตัวนอกกลุ่มศิลปะ

3) กลุ่มศิลปะ ลายปราสาทมุมสูง 1 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน รองลงมา คือ รูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 และความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 เท่ากัน

ลายเรขาคณิต 4 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน รองลงมา คือด้านความสวยงามค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ตามลำดับ

ลายนามธรรม 1 ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลายผ้าและแบบเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 เป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดจากทุกด้าน รองลงมา คือ ด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 และด้านรูปแบบเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านภาพรวมที่มีต่อลวดลายผ้ามัดหมี่ที่สร้างสรรค์ด้วยเส้นกรอบนอกของปราสาทศิขรมุขมีผสมผสานกับศิลปะแบบลงตา จนนำไปผลิตเป็นเสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 โดยพิจารณา แยกรายชื่อ รายละเอียด ดังนี้ ภาพรวมของงานวิจัยทั้งหมด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 ลวดลายผ้ามัดหมี่ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 เสื้อคลุมตัวนอกยุค 1960 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลผลิตผ้าไหมมัดหมี่ กรณีศึกษาเส้นกรอบนอกของปราสาทศีขรภูมิเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อเสนอแนะต่างๆ ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร เก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

5.2.1 กระบวนการตัดเย็บในขั้นตอนการใส่ซับใน ทำให้ร้อนและหนา โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยอาศัยอยู่ในภูมิภาคที่มีอากาศร้อน

5.2.2 โทนสีชาวดำนั้นกลุ่มเป้าหมายมีความเห็นว่ารู้สึกหม่นหมอง มีดทับ ควรนำสีโทนอื่นมาใช้ในการออกแบบ เช่น น้ำตาล ส้ม เหลือง

5.2.3 ควรทำเครื่องแต่งกายชนิดอื่นด้วย เช่น กระโปรง กางเกง

5.2.4 กระบวนการทอที่เน้นความระมัดระวังเรื่องการมัดเส้นไหมไม่ให้ถี่มากเกินไป เนื่องจากจะทำให้สีย้อมซึมไม่ทั่วถึง

5.2.5 ควรเลือกเส้นไหมที่มีกระบวนการฟอกเส้นไหมที่มีคุณภาพ จะทำให้ได้เส้นไหมที่ดี ย้อมสีติดสม่ำเสมอและทอได้ง่าย

5.2.6 ในการวิจัยครั้งต่อไป สามารถกำหนดตัวแปรในการวิจัยเพื่อเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการหาคำตอบของสมมติฐานได้