

# การสร้างสรรคสัญลักษณ์ในเครื่องแต่งกายตัวละคร กรณีศึกษาภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง มหาศึกชิงบัลลังก์

The Symbolic Creation in Character's Costume Case Study Television Series Game of Thrones

จุฑารัตน์ ภาวะเกตุ \*

## บทคัดย่อ

การสร้างสรรคสัญลักษณ์ในเครื่องแต่งกายตัวละคร กรณีศึกษา ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง มหาศึกชิงบัลลังก์ ศึกษาวิธีการวิเคราะห์ที่เนื้อหาจากภาพยนตร์ (Content Analysis) และค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร ตำราต่างๆ (Document Research) เพื่อค้นหาแนวความคิดในการสร้างสรรคเครื่องแต่งกายตัวละคร ผลการศึกษาพบว่ามีการใช้สัญลักษณ์ผ่านเครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งกายตัวละครจึงกลายเป็นสื่อกลางในการสร้าง การรับรู้ทางด้านความหมายและสร้างเอกลักษณ์ของแต่ละตระกูล แสดงความเป็นพวกพ้องเดียวกัน (Insignia) เพื่อให้ผู้ชมได้จดจำตัวละครได้อย่างรวดเร็วเปรียบเสมือนการสร้างรหัสเชิงสังคม นอกจากนี้ผู้ออกแบบเครื่อง แต่งกายสร้างสัญลักษณ์จากคติความจากบทประพันธ์และนำเสนอสัญลักษณ์ทางจิตใจของตัวละครแสดงออกโดย ใช้สัญลักษณ์ (Symbol) ผ่านโครงสร้างของเครื่องแต่งกายตามบริบทของเรื่องราว เครื่องแต่งกายจึงทำหน้าที่เล่า เรื่องแทนบทสนทนาเน้นเป็นการเข้ารหัสการสื่อสารในเชิงสุนทรียภาพ กล่าวได้ว่าเครื่องแต่งกายจึงมิได้มีบทบาท เพียงห่อหุ้มตัวนักแสดงแต่เป็นรหัสเชิงสัญลักษณ์การสื่อสารทั้งในเชิงความหมายและเชิงอรรถรส

## Abstract

The symbolic creation in character's costume case study television series Game of Thrones. Methodology for this research is content analysis and document research to find the concept for character's costume creation. As a result, there are symbols in the costume. The costume then is the medium that construct the meaning and identity of each house to convey insignia. So the audiences could instantly recognized the character which is the social code.

Moreover, the designer designs the costume which base on the screenplay and presents the characteristic of that character by using symbol. The costume then has functioned to tell story instead of conversation, it is an aesthetic code. So the function of costume is not only the clothes that actor wore but it is the sign code that convey both meaning and aesthetic.

## บทนำ

การสร้างสรรคเครื่องแต่งกายสำหรับงานการแสดงไม่ว่าจะเป็นงานละคร งานการแสดงในสื่อต่าง ๆ มัก มีจุดประสงค์เพื่อความสวยงามมากกว่าจะเน้นในด้านของการสื่อความหมาย แต่ในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์

\* จุฑารัตน์ ภาวะเกตุ

อาจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

เรื่อง มหาศึกชิงบัลลังก์ เครื่องแต่งกายมีบทบาทสำคัญในการเล่าเรื่องและสื่อสารแก่นของเรื่องราวให้ปรากฏเป็นภาพสื่อความหมาย ประการหนึ่งในแง่ความงาม คือ การสามารถสื่อสารหรือส่งสารบางอย่างไปสู่ผู้ชม นอกจากนี้เครื่องแต่งกายยังได้สร้างตัวละครให้มีชีวิตและโลดแล่นตามบทบาทเพื่อบ่งบอกสภาพสังคม ชนชั้น สถานภาพของตัวละคร แสดงความสัมพันธ์ของผู้คน กำหนดบรรยากาศอารมณ์ของการแสดงทั้งเวลาและสถานที่ ทั้งยังสร้างสรรค์จุดเด่น ดึงดูดสายตา สร้างภาพอันตระการตาอันยิ่งใหญ่และสวยงาม จนกล่าวได้ว่าเครื่องแต่งกายสามารถบอกเล่าอะไรได้มากกว่าคำพูด ดังนั้น ในการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง มหาศึกชิงบัลลังก์จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาวิธีการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายตัวละครโดยการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารกับผู้ชม ซึ่งเป็นแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานด้านละครและการแสดงต่อไป

วิธีการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายตัวละครในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง มหาศึกชิงบัลลังก์ ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์มหาศึกชิงบัลลังก์ (Game Of Thrones) สร้างมาจากนวนิยายมหากาพย์แนวแฟนตาซีเรื่องยิ่งใหญ่ชื่อดังของ George R. R. Martin ถูกนำเสนอเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ในช่อง HBO ในปี พ.ศ. 2011 ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดนี้ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Costume Designers Guild Awards ในสาขา Outstanding Period/Fantasy Television Series สามปีซ้อน และยังเป็นทีกล่าวถึงในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของตัวละครให้เป็นที่ยอมรับ โดยนักออกแบบเครื่องแต่งกายนามว่า Michele Clapton และทีมงานได้สร้างโลกของเครื่องแต่งกายย้อนยุคที่ไม่มีอยู่จริง ที่เรียกว่า เครื่องแต่งกายแนวย้อนยุคที่ไม่บ่งบอกยุคสมัย (Non Period-Period)

แม้ว่าในบางครั้งเครื่องแต่งกายแนวแฟนตาซีหรือโลกสมมุติมักไม่คำนึงถึงหลักความจริงเพื่อนำพาผู้ชมไปสู่ดินแดนใหม่ที่แตกต่างจากโลกปัจจุบัน

เรื่องราวที่มีทั้งมังกร เวทมนตร์คาถา ผิดจากดินแดนน้ำแข็ง หมาป่าโลกันตร์ แต่สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ชุดโทรทัศน์นี้ถูกเชื่อมโยงเรื่องราวให้เข้ากับบริบทโลกความจริง รูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายนี้เรียกว่า “fantasy reality” เพราะว่าต้นแบบความคิดในสร้างงานนี้มีความเชื่อมโยงกับหลักของความเป็นเหตุเป็นผลในโลกของความจริงมาก เริ่มต้นด้วยการค้นคว้าหาข้อมูลพื้นฐาน (reference) และนำเอาประวัติศาสตร์ยุคกลางของเครื่องแต่งกายในช่วงสงครามดอกกุหลาบในราชวงศ์อังกฤษเป็นต้นแบบแล้วผสมผสานรวมถึงดัดแปลงให้เข้ากับบริบทของนวนิยาย ยกตัวอย่างเช่น เครื่องแต่งกายของชาวป่าทางเหนือที่ดองอยู่อาศัยในสภาพภูมิอากาศที่หนาวเหน็บ เครื่องแต่งกายรังสรรค์จากผืนหนังสัตว์ที่สามารถทนความหนาวเย็นและสภาพภูมิอากาศติดลบ จนกระทั่งมีการทดลองว่าเนื้อผ้านั้นสัตว์ชนิดใดที่สามารถทนต่อสภาพอากาศเช่นนั้นได้ และนำตัวอย่างของเครื่องแต่งกายที่ตัดมาจากหนังสัตว์ชนิดนั้นมาใช้ถ่ายทำ การใส่ใจในรายละเอียดนี้ได้สร้างความสมจริงและก่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ


หลังจากการค้นคว้าข้อมูลอย่างละเอียดแล้ว ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจัดทำแผนผังเครื่องแต่งกาย (A series of boards representing) โดยนำโทนสี สดสวย รายละเอียดการสร้างผ้า และเนื้อผ้ามาแยกแยะความแตกต่างและรูปแบบการสวมใส่ และสร้างรูปแบบขึ้นมาใหม่ทั้งหมด เมื่อเครื่องแต่งกายแนบสนิทกับตัวละครดั่งนั้นภาพยนตร์นี้จึงคำนึงถึงความเป็นเหตุเป็นผลว่าตัวละครแต่ละตัวมีเหตุผลในการแต่งกายโดยอิงหลักการการใช้ชีวิต (way of life) ของตัวละคร โดยอิงจากสถานที่ที่พวกเขาเหล่านั้นอยู่อาศัย สภาพสังคมและการเมืองการปกครองที่เกิดขึ้นมาผนวกกับสิ่งแวดล้อม หรือในบางครั้งเครื่องแต่งกายถูกรังสรรค์ขึ้นมาจากจินตนาการและการกระทำของตัวละครมากำหนดว่าตัวละครควรแต่งกายอย่างไร หลักการดังกล่าวนี้เป็นการให้ความสำคัญต่อเครื่องแต่งกายในฐานะที่เป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของภาพยนตร์โทรทัศน์

**การสร้างสรรคสัญลักษณ์ในเครื่องแต่งกายตัวละคร**

1. เครื่องแต่งกายกับการเข้ารหัสเชิงสัญลักษณ์ทางสังคม แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่องนี้มีส่วนที่น่าสนใจ เพราะทำให้เห็นธรรมชาติของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและกลุ่มตัวละครในสังคมสมมุติ ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้อย่างเด่นชัด สัญลักษณ์ในเครื่องแต่งกายสร้างการบเทาพาของตัวละครเสมือนเครื่องแบบในสังคม เครื่องแบบที่มีสัญลักษณ์จะสามารถบ่งบอกความเป็นกลุ่ม พวกเขาเดียวกัน หรือความเป็นกลุ่มก้อนเป็นพวกพ้อง (Insignia) เปรียบเสมือนการสร้างรหัสเชิงสังคม เนื่องจากเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ยากจะปลอมตัวละครอยู่เสมอ การนำเอาสัญลักษณ์ (Symbol) เป็นสื่อกลางเพื่อสร้างการรับรู้ทางด้านความหมายและสร้างเอกลักษณ์ของแต่ละตระกูลให้เกิดขึ้นมีความคล้ายคลึงกับป้ายชื่อหรืออุปกรณ์ที่บ่งบอกและแบ่งแยกกลุ่มคน กลุ่มตัวละครเอกเช่นเดียวกับการ


ใช้ตราประจำตระกูลขุนนางและพระราชวงศ์ในสมัยยุโรปยุคกลาง (Middle Age) ซึ่งการนำเอาตราประจำตระกูล หรือที่เรียกว่า Sigil or family crest ส่วนหนึ่งมาจากยุคกลางเป็นยุคสมัยซึ่งโลกสมมติของละครโทรทัศน์เรื่องนี้ได้หยิบยกมาเป็นพื้นฐานในการสร้างงาน ดังนั้นสัญลักษณ์ที่นำมาใช้แทนตระกูลของตนเองและผู้ที่เป็นบริวาร (ลูกจ้างหรือลูกน้อง) จะอยู่ภายใต้สัญลักษณ์หรือเครื่องแบบของตระกูลนั้น ๆ จนผู้ชมสามารถแยกแยะตัวละครเป็นกลุ่มได้อย่างชัดเจน เมื่อผู้ชมเห็นการแต่งกายลักษณะนี้ แม้จะจำชื่อตัวละครไม่ได้ แต่จะรับรู้ได้ทันทีว่าตัวละครเป็นใครในตระกูลใด เพื่อมิให้เกิดปัญหาในการตีความ (Decoding) ในเนื้อสาระระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ผู้ส่งสารหรือผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจึงเป็นผู้ใส่ความหมาย (ความคิด) ลงไปในสาร รวมทั้งความรู้สึก หรืออารมณ์ ผู้รับสารจะเป็นผู้ถอดความหรือถอดรหัสที่อยู่ในสื่อ (ข่าวสาร) ออกมา ยกตัวอย่าง



**ลักษณะเด่นของการแต่งกายตระกูลสตาร์ค ตระกูลแห่งแคว้นเหนือ**

สัญลักษณ์ของตระกูล (หรือที่เรียกว่า Sigil or family crest)	สัญลักษณ์เข้ามาสร้างรหัสทางสังคม เพื่อสร้างความเป็นกลุ่มก้อน
 <p>สัญลักษณ์ของตระกูล หมายถึงไครว์ฟ สี่เทาบนพื้นหลังสีขาวหรือสีเขียวอ่อน</p>	<p>สัญลักษณ์ของตระกูลสตาร์ค แสดงบทบาทของคนเหนือด้วยโครงสร้างของชุด แสดงภูมิอากาศความเหนืหนาว ภูมิประเทศพื้นที่ทุรกันดารปกคลุมไปด้วยหิมะของดินแดนทางเหนือ โดย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• การเลือกใช้โทนสี (Chrome Color) ดำ เทา น้ำเงินเป็นหลัก ตรงกับลักษณะสีขนของหมาป่าไครว์ฟ</li> <li>• โครงสร้างเนื้อผ้าขนสัตว์สร้างโครงสร้างผ้าคลุมคล้ายรูปร่างหมาป่า</li> </ul>

<p>ตัวอย่างการแต่งกายของตัวละคร</p> 	<p>รายละเอียดของโครงสร้างเครื่องแต่งกาย</p> <p>สวมใส่ผ้าคลุมหนาซึ่งทำขึ้นจากขนสัตว์บริเวณแผงคอของเสื้อคลุมด้วยขนสัตว์ป่า ขนแกะ หรือขนกระต่าย ผวนกับโทนสี คนในตระกูลจะสวมใส่เสื้อผ้าสีทึม เน้นความเรียบง่าย เช่น สีเทาและสีน้ำเงินเป็นหลัก แสดงถึงการอยู่อาศัยที่อิงกับธรรมชาติและเน้นความเรียบง่าย</p> <p>การสวมขนสัตว์บริเวณแผงคอ นำเสนอด้วยการสวมใส่เสื้อผ้าหลายชั้น ผ้าผลิตจากผ้าหนังสัตว์และวัสดุที่หาได้ภายในระยะ 50 ไมล์ โดยมีเหตุผลหลัก คือ การเดินทางมายังอาณาจักรทางเหนือค่อนข้างลำบากจึงไม่มีการค้าขาย ดังนั้นเครื่องแต่งกายในอาณาจักรจึงเน้นการสร้างความปลอดภัยที่ทำได้ด้วยตนเอง ไม่นิยมสินค้าประเภทฟุ่มเฟือยอย่างเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ เน้นการดำรงชีวิต</p>
<p>ตัวอย่างเครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์</p> 	

**ลักษณะเด่นของการแต่งกายตระกูลแลนนิสเตอร์ ตระกูลแห่งปราสาทหินคาสเทอริส**

<p>สัญลักษณ์ของตระกูล (หรือที่เรียกว่า Sigil or family crest)</p>	<p>สัญลักษณ์เข้ามาสร้างรหัสทางสังคม เพื่อสร้างความเป็นกลุ่มก้อน</p>
 <p>สัญลักษณ์ของตระกูล คือ ราชสีห์สีทองบนพื้นสีแดง อันหมายถึง อำนาจ ความร่ำรวย และสายเลือดของตระกูล</p>	<p>การใช้สัญลักษณ์ของตระกูลแลนนิสเตอร์ผ่านรายละเอียดและสีของเครื่องแต่งกาย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>การคุมโทนของเครื่องแต่งกายในโทนสีแดงทอง แสดงถึงความภาคภูมิใจในสายเลือดของตระกูลถูกแทนความหมายด้วยสัญลักษณ์สีแดงและทองในเสื้อผ้า</li> <li>ตราสัญลักษณ์สอดแทรกไว้ในเครื่องแต่งกาย เช่น การตกแต่งด้วยเครื่องประดับด้วยสัญลักษณ์ราชสีห์สีทองเสมอ</li> </ul>

ตัวอย่างการแต่งกายของตัวละคร	รายละเอียดของโครงสร้างเครื่องแต่งกาย
	<p>เครื่องแต่งกายของตระกูลแลนนิสเตอร์ถูกนำเสนอด้วยรูปแบบและโครงสร้างใกล้เคียงกับการแต่งกายย้อนยุคกลางในราชวงศ์ของอังกฤษ โดยชุดที่สวมใส่จะเน้นความเป็นราชสำนักแสดงถึงฐานะและความหรูหรา คลาสสิกตามรูปแบบ European-style และมีส่วนผสมของเครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่นโดยเฉพาะกิโมโน ได้รับแรงบันดาลใจจากหลายวัฒนธรรม (สื่อความถึงอำนาจที่ครอบคลุมไปทั่วทั้งตะวันออกและตะวันตก)</p>
<p>ตัวอย่างเครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์</p> 	<p>คนในตระกูลนิวมสวมชุดเกราะนักรบ สวมผ้าไหมปักลาย รวมถึงเครื่องประดับรูปแบบของผ้าแสดงถึงความละเอียดในการถักทออย่างละเอียด การซื้อขายสินค้าของเมืองท่า รูปแบบเครื่องแต่งกายที่หลากหลายและสีสันสดใส เครื่องแต่งกายจะอวดอำนาจและความมั่งคั่งผ่านการแต่งกายเสมอด้วยเครื่องแต่งกายที่ปักประดับด้วยทอง หรือการตกแต่งด้วยทอง เกราะของพวกเขามีส่วนผสมที่ทำจากทอง และคนในตระกูลสวมชุดเกราะนักรบเสมอ ซึ่งหากเป็นหญิงจะเป็นชุดเกราะ หรือเข็มขัดทอง</p>

จากการยกตัวอย่างของทั้งสองตระกูลจะเห็นว่าการออกแบบสร้างสรรคเครื่องแต่งกายที่จะทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ทางสัญลักษณ์ว่าตัวละครอยู่ในตระกูลใดและเป็นที่จดจำของผู้ชมด้วยการใช้ลักษณะรายละเอียดเครื่องแต่งกายบางประการที่เหมือนกัน ใช้สัญลักษณ์ของตระกูล รวมทั้งโทนสี (Chrome Color) ที่ใกล้เคียงกัน ในลักษณะตรงข้ามกัน ถ้าตัวละครเกิดการ

สวามิภักดิ์กับตระกูลอื่น ทยศต่อตระกูลตนเอง รายละเอียดและรูปแบบของเครื่องแต่งกายจะแปรเปลี่ยนไป ยกตัวอย่าง ทีเรียน คนในตระกูลแลนนิสเตอร์ในช่วงแรกจะทำทุกอย่างเพื่อตระกูลในฐานะลูกคนเล็กที่ไม่ได้รับสิทธิ์ใด แต่เมื่อคนในตระกูลไม่ให้ความช่วยเหลือและทำร้ายจนอยากให้เขาตาย ทีเรียนได้เปลี่ยนไปช่วยแดเรนนิส ในตระกูลทาร์เกรียน

**การแต่งกายของตัวละครในตระกูลที่มีสัญลักษณ์เข้ามาสร้างรหัสทางสังคม**

	<p>ทีเรียนรับใช้ตระกูลแลนนิสเตอร์ ภาพเครื่องแต่งกายแสดงถึง การเข้าร่วมกลุ่มตระกูลแลนนิสเตอร์ ด้วยโทนสีแดงและทองและสัญลักษณ์</p>
	<p>ทีเรียนอยู่รับใช้ตระกูลทาร์เกรียน ภาพเครื่องแต่งกายแสดงถึง การไม่เข้าร่วมกลุ่มเดิม (เปลี่ยนกลุ่ม)</p>

สัญลักษณ์ (signs) ในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่องเกมล่าบัลลังก์จึงมีความคล้ายคลึงกับป้ายชื่อหรืออุปกรณ์ที่บ่งบอกและแบ่งแยกกลุ่มคน กลุ่มตัวละครออกจากกัน เพื่อให้ผู้ชมได้จดจำตัวละครได้อย่างรวดเร็วเปรียบเสมือนการสร้างรหัสเชิงสังคม

2. เครื่องแต่งกายกับการเข้ารหัสเชิงสุนทรียภาพ ตามที่ Pierre Guiraud ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษาที่มีลักษณะเป็นจินตภาพ (Image หรือ Icon) และการเทียบแบบ (Analogy) เครื่องแต่งกายมาจากการตีความและศึกษาดำเนินเรื่องของบทประพันธ์ (Thematic) จาก

นั้นนำมาสร้างสัญลักษณ์ (Symbolism) เล่าเรื่องโดยใช้รหัสสุนทรียภาพ (Aesthetic Codes) นำเอาสัญลักษณ์ของตระกูลมาสร้างการรับรู้ทางสุนทรียภาพให้แก่ผู้ชมโดยอิงเข้ากับบริบททางสังคมของเรื่องราวและเสริมเนื้อหาอย่างทีบทสนทนาไม่ได้กล่าวถึง ยกตัวอย่าง ความแตกต่างระหว่างเครื่องแต่งกายชุดงานแต่งงานซานซ่า หญิงสาวในตระกูลสตาร์ค ที่ถูกจับแต่งงานกับจอฟฟรีย์ พระราชาหนุ่มในตระกูลแลนนิสเตอร์ ซึ่งแตกต่างกับชุดแต่งงานของมาเจอรี แห่งตระกูลโทเรลแต่งงานกับจอฟฟรีย์เพื่อความใฝ่ฝันที่จะขึ้นครองบัลลังก์ในฐานะราชินี

เครื่องแต่งกายชุดงานแต่งงานของซานซ่า	เครื่องแต่งกายชุดแต่งงานของมาเจอรี
	
<p>ภาพเครื่องแต่งกายของซานซ่า สัญลักษณ์สิ่งใด (สัญลักษณ์ตระกูลแลนนิสเตอร์) บริเวณสายคาดช่วงอกเสมือนนกโทซ เนื่องจากซานซ่าเป็นหญิงสาวในตระกูลสตาร์คที่ถูกจับแต่งงานกับจอฟฟรีย์ พระราชาหนุ่มในตระกูลแลนนิสเตอร์ ผ้าที่แข็งและหนัก ภาพสัญลักษณ์ราชสีห์ที่ปักแน่นบนสายคาดของชุดพาดรัดช่วงหน้าอกไปถึงช่วงคอประหนึ่งที่จะองจำตัวตนของตัวเองไว้กับการแต่งงาน และตระกูลใหม่ที่นางจะแต่งเข้าไปเป็นสมาชิก แสดงให้เห็นถึงใช้สัญลักษณ์ตระกูลอื่นแทนตระกูลตัวเอง</p>	<p>ชุดแต่งงานของมาเจอรี แห่งตระกูลโทเรล แต่งงานกับจอฟฟรีย์เช่นกัน แต่สวมชุดสีขาวงาช้างแหวกหลังเสนอภาพหญิงที่มีความมั่นใจ เต้นชัดด้วยดอกกุหลาบเป็นพัน ๆ ดอก เสนอสัญลักษณ์ของตระกูลตนเองอย่างเต็มที่ (สัญลักษณ์ของตระกูลโทเรลคือ ดอกกุหลาบ) ในขณะเดียวกันก็สร้างความมีชั้นเชิงของตัวเองครด้วยหนามกุหลาบเป็นการเสนอภาพแรกเตอร์ของตัวเองและสารของละครผ่านเครื่องแต่งกาย แสดงให้เห็นถึงใช้สัญลักษณ์ตระกูลตัวเองอย่างเต็มที่</p>

นอกจากนี้ เครื่องแต่งกายมีความสัมพันธ์กับบริบทของละครอย่างแนบแน่น ภาพเครื่องแต่งกายแดนริส แห่งตระกูลทาร์เกรียน ภาพเครื่องแต่งกาย

สะท้อนบุคลิกลักษณะทั้งทางสังคมและทางจิตใจของตัวละครที่มีพัฒนาการของตัวละคร ยกตัวอย่าง ตัวละครชื่อว่า แดเนริส ทาร์เกรียน

ภาพเครื่องแต่งกายสะท้อนบุคลิกลักษณะทั้งทางสังคมและทางจิตใจของตัวละคร

<p>ภาพเครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์</p>	<p>รายละเอียดและการตีความหมายของเครื่องแต่งกาย</p>
	<p>ในตอนต้นจะสวมชุดคล้ายชุดสมัยกรีก-โรมันโบราณ กัดัดเข้ม กัดัดอันเป็นสัญลักษณ์ของตระกูลทาร์แกเรียน คือ มังกรสามหัว เสริมความหมายด้วยผ้าที่บางเบา ไชวเรือนร่างเปลือยเสมือนการถูกใช้เป็นเครื่องมือของพี่ชาย (เป็นเครื่องมือแลกเปลี่ยนให้ได้มาซึ่งทหารและพลังอำนาจ) เมื่อแต่งงานแล้วในช่วงต้นยังสวมใส่เครื่องแต่งกายที่บางเบาเป็นเพียงหญิงบำเรอของสามี แสดงถึงความอ่อนแอของตัวละคร</p>
	<p>ตอนกลางเรื่อง เมื่ออยู่ในบทบาท Khaleesi (ราชินีของชนเผ่า) และค่อยๆพบรักกับสามีของเธอ เกิดการเปลี่ยนแปลงเสื้อผ้าเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสถานะใหม่ด้วยการสวมใส่ผ้าทอหนา เชือกบิด กระโปรงหนั กางเกงขายาวผ้าหยาบบ่งบอกถึงตัวละครของเธอมีการเจริญเติบโตที่แข็งแกร่งขึ้น (มีความเป็นผู้ชายในตัวของเธอ) สวมใส่กางเกงมากขึ้นตามบทบาท ส่วนผ้าทอเริ่มเปลี่ยนจากผ้าลักษณะบางเบา ผ้าหนาและผ้าที่เป็นลวดลายลักษณะคล้ายเกล็ดมังกร และสร้างความหมายให้การลักขโมยของเธอเปรียบเสมือนอำนาจที่ได้มาจากสามี (ตัวแทนของผู้มีน้ำ) แต่เนริสจะลักขโมยของเธอให้มิลักษณะเหมือนตราโก (สามีที่เสียชีวิตไป) เป็นเสมือนการเป็นตัวแทนของเขา</p>
	<p>สัญลักษณ์ “มังกร” เปรียบเสมือนคำใบ้ในสิ่งที่เธอจะกลายเป็น คือ การเป็นสัญลักษณ์ของตระกูลทาร์แกเรียนที่แท้จริง นั่นคือ “ผู้ควบคุมมังกร” ผ่านทางการรูปแบบของเนื้อผ้า ซึ่งเป็นจุดเด่นของการแต่งกายของเดนเนริส กล่าวคือเครื่องแต่งกายจะเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป แต่สิ่งที่คงไว้ตลอดคือการสร้างลวดลายของเครื่องแต่งกายให้มีลักษณะของมังกร ผ่านทางเชือกมัดมังกรกัดบนชุด และเกล็ดลวดลายบนเสื้อผ้า</p>

นอกจากนี้แล้วในเมืองคิงสแลนดิง อันเป็นเมืองหลักตัวละครโตที่อิทธิพลสูงสุดในราชบัลลังก์ถูกนำเสนอและเป็นต้นแบบของตัวละครประกอบอื่น ๆ เช่น ตัวละครราชีนิเซอร์ซีเมื่อมีอำนาจสูงสุดในเมืองได้กลายเป็นต้นแบบ (Fashion Icon) ของยุคสมัยหญิงสาวในเมืองทุกคนแต่งกายตามนาง เมื่อมาเจอรีราชีนิสาวคนใหม่ได้ขึ้นมีอำนาจขึ้นมา ด้วยความสวยกว่า สาวกว่า ด้วยฐานะและตำแหน่งทางสังคม หญิงทั้งหลายต่างปรารถนาจะเป็นอย่างมาเจอรี มาเจอรีได้กลายเป็นต้นแบบของหญิงยุคใหม่ ทำให้หญิงสาวในเมืองต่างเปลี่ยนรูปแบบเครื่องแต่งกายตาม ซึ่งกลายเป็นการสร้างประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายให้กับโลกของละคร ทั้งยังสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงกับสังคมจริงในปัจจุบัน

กล่าวโดยสรุป สุนทรียทางด้านความงามส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความนิยมของคนในสังคม และอ้างอิงกับบริบททางสังคมเสมอ เช่นเดียวกับการเข้ารหัสเชิงสุนทรียภาพนี้ ผู้ชมจะต้องติดตามเนื้อเรื่องโดยตลอดเพื่อค้นหาหรือตีความบริบทของเรื่องราวมาประกอบ

การความเข้าใจเพื่อรับรสในละครมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจะเห็นได้ว่าเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการสัญลักษณ์มาใช้ในการสื่อความหมาย ไม่ว่าจะเป็นทางตรง คือการแบ่งแยกกลุ่มตัวละคร กลุ่มตระกูลให้แตกต่างกัน และการใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายทางอ้อมในรูปแบบเชิงสุนทรียภาพที่ผู้ชมต้องติดตามบริบทของเรื่องเพื่อจะเข้าใจสารที่สื่อออกมาผ่านเครื่องแต่งกายทั้งในเชิงความหมายและเชิงอรรถรส ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์นี้เรื่อง เกมศึกชิงบัลลังก์จึงควรค่าแก่การศึกษาในการใช้หลักการทางนิเทศศาสตร์ การสื่อความหมาย การสร้างความหมายทางสัญลักษณ์เข้ามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายละคร ดังที่ Clapton ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้กล่าวว่าการสร้างเครื่องแต่งกายที่สามารถเล่าเรื่องได้มีค่ามากกว่าการออกแบบชุดให้มันเพียงความสวยงามเท่านั้น เพราะไน้แง่ของการสื่อสารแล้ว เครื่องแต่งกายที่ดูไม่สวยงามอาจจะนำเสนอเรื่องราวได้หรือสร้างสรรค์พัฒนาการเพิ่มมิติทางบุคลิกลักษณะให้แก่ตัวละคร รวมถึงการสร้างการเชื่อมโยงของตัวละครกับผู้ชมได้ดีกว่า



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- พลฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2538). เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชาประวัติเครื่องแต่งกายตะวันตก, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2557) ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลัทธสิทธิ์ ทวีสุข. (2558, มิถุนายน). การสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อป้องกันลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูน เฉพาะเรื่องที่คัดสรร. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์. 14(16), 52-61.
- ศิริชัย ศิริเกษ. (2557, ธันวาคม). แนวคิดการสื่อสารยุคดิจิทัล. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์. 13(15), 8-14.

### ระบบออนไลน์

- Allison Berry. (2013). *Costume Designer Michele Clapton*. [cited 2016 Jan 9]. Available from: <http://style.time.com/2013/03/26/fantasy-fashion-qa-with-game-of-thrones-costume-designer-michele-clapton/>
- Michele Carragher. (2015). *Michele Carragher Embroidery & Illustration for Film & Television*. [cited 2016 Jan 10]. Available from: <http://www.michele-carragherembroidery.com>
-