

บทที่ 1

บทนำ

การทำเครื่องศรารณ์ ประเภทหัวโชน เกิดขึ้นตามการแสดงโชนซึ่งต้องการหน้าฉากสำหรับใช้สวมในการแสดงเพื่อเป็นการแทนตัวละครต่างๆ ตามท้องเรื่องนั้นๆ จึงเป็นเหตุให้มีการสร้างหัวโชนเกิดขึ้น ซึ่งยุคที่เฟื่องฟูของฝีมือช่างงานหัวโชนนั้นจะเป็นระยะเวลาเดียวกับการเฟื่องฟูในการนิยมการแสดงโชนในงานมหรสพต่างๆ ทั้งในราชพิธีประเพณีหลวง หรือในตลาดลานค้าขายทั่วไป

การทำหัวโชนมีกระบวนการมากมายหลากหลายวิธีซึ่งจัดได้ว่าเป็นงานประณีตศิลป์อีกแขนงหนึ่งที่ต้องรวมความสามารถและฝีมือของช่างเข้าไว้ด้วยกัน เริ่มการช่างหุ่นในการปั้นขึ้นรูป ช่างประดับและช่างทอง สุดท้ายคือ ช่างเขียนในการระบายสีเขียนลวดลาย ซึ่งลักษณะการเขียนนี้นอกจากจะใช้ในการบ่งบอกถึงฝีมือช่าง สกุลช่างได้เช่นเดียวกันงานส่วนอื่น ๆ แล้ว บางครั้งเรายังใช้การเขียนเป็นการบ่งบอกถึงยุค และสมัยในหัวโชนได้อีกประการหนึ่ง และส่วนลวดลายที่ได้รับการออกแบบมากที่สุด คือส่วนของลวดลายหลังผ้า เนื่องจากเป็นส่วนที่มีพื้นที่ในการเขียนลวดลายมากที่สุดและสามารถทำการสร้างสรรค์ลวดลายให้สวยงามได้มากกว่าส่วนอื่นๆ ที่ต้องใช้เพียงเส้นและสีในการเขียนลวดลายแม่แบบเท่านั้น

1. หลักการและเหตุผล

ผ้าโพก (หลังผ้า) เป็นส่วนที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นเครื่องศรารณ์อีกชิ้นหนึ่งที่ใช้ในการสวมทับก่อนทรงขงามงกุฏ ซึ่งเห็นได้จากรูปแบบเครื่องศรารณ์และเครื่องประดับจากประติมากรรมรูปเคารพของไทยในพุทธศตวรรษที่ 18 โดยการใช้เป็นลักษณะของผ้าโพกหรือผูกไว้ก่อนจะสวมขงามงกุฏทับ โดยรูปแบบนี้เป็นรูปแบบในการใช้งานจริงของเครื่องทรง เมื่อกาลเวลาผ่านไปรูปแบบก็มีการปรับเปลี่ยนทำเป็นลักษณะของลวดลายทรงโค้งปิดท้ายทอยยาวต่อลงมาจากมงกุฏ ที่เรียกกันทั่วไปว่า “หลังผ้า” และเพื่อให้เข้ากับซึ่งลักษณะของหัวโชน หรือลักษณะของเศียรที่สวมทับนั้น จึงจำเป็นต้องเลียนแบบลวดลายจากการเครื่องทรงของจริง

ลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ในหัวโชน แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ (1) การเขียนลวดลาย และ (2) การประดับลวดลาย สำหรับการเขียนลวดลายนั้นมีทั้งการเขียนเลียนแบบจากเครื่องทรงทวารบาลในงานจิตรกรรม และงานประติมากรรมพระพุทธรูปทรงเครื่อง ซึ่งจัดเป็นต้นแบบในการทำหัวโชนและการเขียนหลังผ้า (ผ้าโพก) ทำให้เกิดความสนใจในการทำการศึกษาลักษณะการเขียน การใช้เส้น การใช้สีที่ตัดกัน ของลวดลายหลังผ้า กับลักษณะสีหน้าของหัวโชนที่เข้ากันได้ สิ่งสำคัญของ

การเขียนลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) คือการสร้างสรรค์ลวดลายให้มีความสมมาตรซ้าย-ขวา ความยากจึงอยู่ที่การเขียนลายให้ชนกันและการออกแบบลายบนพื้นที่ที่จำกัดให้มีความลงตัวเหมาะสมตลอดจนการให้สีต่าง ๆ เมื่อลงสี ดัดเส้นแล้วหากยังไม่เป็นที่พึงพอใจ ผู้เขียนจะต้องลบทิ้งและทำใหม่เท่านั้น ไม่มีการทำการทดลองสีให้เห็นภาพของชิ้นงานก่อนจนกว่าจะเขียนลวดลายเต็มพื้นที่แล้ว ทำให้เสียเวลา เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งการเขียนแล้วลบเขียนใหม่บ่อย ๆ ก็จะมีผลกระทบต่อพื้นผิวชิ้นงานด้วย

ดังนั้นจึงมีแนวคิดในการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการออกแบบและเขียนลวดลาย ลงสีให้เห็นภาพชิ้นงานว่าเหมาะสมลงตัวหรือต้องการปรับเปลี่ยนอีกก่อนนำไปเป็นต้นแบบในการลงมือเขียนจริง ให้เกิดความรวดเร็ว แม่นยำ สะดวกและลดปัญหาการแก้ไขงานบ่อย ๆ จนทำให้พื้นผิวงานเสียหาย

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

2.1 เพื่อทำการศึกษารูปแบบและเทคนิคการเขียนและลวดลายผ้าโพก (ลายหลังผ้า) ของหัวโขนและเครื่องศรียากรณ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 เพื่อทำการออกแบบและสร้างสรรค์ลวดลายหลังผ้าโดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วย

2.3 นำความรู้และลวดลายที่ได้จากการศึกษามารวบรวมเก็บบันทึกเป็นเอกสารทางวิชาการเพื่อการเผยแพร่

2.4 เพื่อส่งเสริมการนำเทคนิคการเขียนลวดลายบนหลังผ้าไปใช้เพิ่มความสวยงาม และสะดวกขึ้นให้กับงานทำหัวโขน

3. คำถามในการวิจัย

3.1 รูปแบบของการทำผ้าโพกหัวโขนทั้งการเขียนสี และติดลวดลายมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยหรือไม่

3.2 รูปแบบลวดลายผ้าโพกสามารถปรับเปลี่ยนได้หรือไม่

3.3 เทคนิคการออกแบบและการเขียนลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) สามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ได้หรือไม่

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ศึกษาประวัติการทำหัวโขน การเขียนหน้า และรูปแบบการเขียนลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ตามอย่างโบราณ

4.2 วิเคราะห์รูปแบบงานเขียนลวดลายหลังผ้าในการใช้สีแบบจิตรกรรม

4.3 ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โปรแกรมสำเร็จรูป (Photoshop CS6) ในการช่วยออกแบบเขียนลวดลาย และลงสี ให้ได้ลวดลาย สีสดใสใหม่ ๆ นำไปใช้เป็นลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ในงานหัวโขน ได้อย่างเหมาะสม ไม่แตกต่างจากโบราณ

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

ชายผ้า หมายถึง ผ้าที่ผูกทั้งชายเพื่อให้เกิดความสวยงามในการแต่งกาย

ผ้าโพก หมายถึง ผ้าที่ใช้สำหรับโพกศีรษะกันเหงื่อไคลก่อนสวมหมวกหรือศิราภรณ์ในอดีต แต่ในหัวโชนปัจจุบันมีการพัฒนาเป็นการเขียนลวดลายถาวรติดกับศิราภรณ์

ลายหลังผ้า หมายถึง ลวดลายที่เขียนหรือประดับลงบนผ้าโพกแบบถาวรในเครื่องศิราภรณ์

6. ผลการวิจัยที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ในงานหัวโชน โดยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ในการช่วยออกแบบ เขียนแบบ ลงสี ซึ่งสามารถใช้ในงานทำหัวโชน ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว และประหยัดทั้งเวลาและงบประมาณ

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ

7.1 ได้รูปแบบลวดลายหลังผ้าใหม่ ๆ จำนวนอย่างน้อย 20 แบบ จากการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ สร้างสรรค์ และเขียนลวดลายหลังผ้า เพื่อใช้เป็นต้นแบบสำหรับงานหัวโชนแก่ นักศึกษาและบุคคลทั่วไป สามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะของหัวโชน

7.2 ได้กระบวนการและเทคนิคการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการเขียนลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) เลียนแบบอย่างโบราณ

8. แนวทางในการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

8.1 เผยแพร่ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

8.2 บูรณาการเทคนิคการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สู่กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะอื่น ๆ

9. สรุป

ทำการสรุปผลการศึกษาและการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการช่วยออกแบบ สร้างสรรค์ และเขียนลวดลายหลังผ้าสำหรับงานหัวโชน (ผ้าโพก) สามารถนำไปใช้ได้จริงอย่างเหมาะสมหรือไม่อย่างไร พร้อมข้อเสนอแนะ