

บทที่ 4

รูปแบบการออกแบบหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อเทคโนโลยี

การเขียนลวดลายผ้าโพกแต่เดิมดังที่ได้มีการอธิบายไว้ในขั้นตอนการทำหัวโขน บทที่ 2 แล้ว นั้นขอยกตัวอย่างวิธีการเขียนมาดังนี้

การเขียนลายผ้าปิดท้ายทอยหัวโขน โบราณนิยมเขียนเป็นลายกนกเปลว ลายก้านขด หรือ ลายใบเทศ อาจจะใช้รักตีลายมาปั้นหรือตีลายมาประดับแล้วปิดทองก็ได้สำหรับหัวพิเศษ เช่น หัวทศกัณฐ์ซึ่งตามลักษณะจะมีหน้าถึง 10 หน้า ต้องใช้รักตีลายพิมพ์แบบหน้ายักษ์เล็ก ๆ มาติดตรงส่วนท้ายทอย 3 หน้าและที่ยอดอีก 5 หน้า รวมหน้าพรหมที่ยอดบนสุด 1 หน้า และหน้าจริงอีก 1 หน้า รวมเป็น 10 หน้า หน้ายักษ์เล็ก ๆ นั้นระบายสีคล้ายหน้าใหญ่แต่ลดส่วนละเอียดลงบ้าง

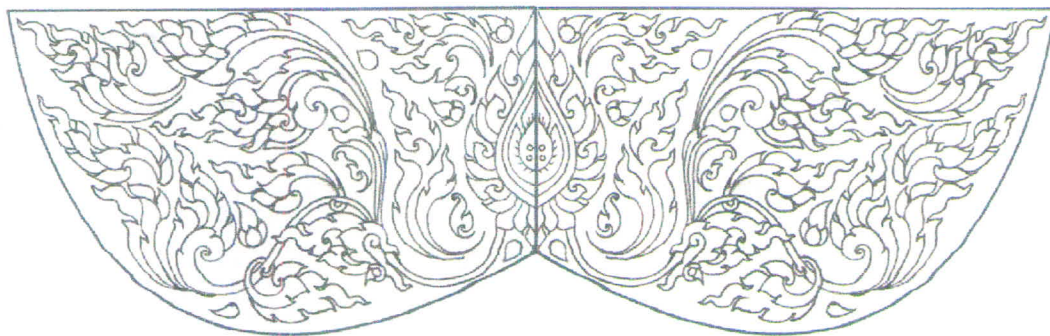
วิธีการออกลวดลายหรือการผูกลวดลายส่วนใหญ่ที่ใช้กับหลังผ้าจะเป็นการผูกลวดลายให้เต็มพื้นที่ ลวดลายที่นำมาใช้มักจะเป็นลวดลายที่เกิดจากความถนัดของผู้เขียน เช่น ลายกนก ก้านขด ใบเทศ ซึ่งไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอน อาจเรียกได้ว่าใครใคร่จะเขียนแบบไหนก็เช่นนั้น แต่ยังคงรูปแบบลวดลายงดงามอย่างไทยไว้

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่เข้ามาช่วยเหลือได้หลากหลายลักษณะงาน เช่นเดียวกับในงานศิลปะ เทคโนโลยีก็สามารถนำมาช่วยเหลือได้ ไม่ว่าจะเป็นการเก็บข้อมูลรูปแบบต่างๆ การลอกลวดลายเมื่อต้องการใช้ลวดลายเดิมเป็นจำนวนมาก หรือการเทียบสีเส้นต่างๆ ของโบราณเพื่อนำมาใช้ในงานอนุรักษ์ รวมถึงการใช้ควบคู่กับการออกแบบ ซึ่งการใช้สื่อลักษณะนี้งานประเภทศิลปประยุกต์ได้นำมาใช้งานเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้ว แต่ในงานประเพณีศิลปไทยยังไม่เป็นที่นิยมมากนัก จึงมีแนวคิดของความเป็นไปได้ที่จะสามารถนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการทำลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ของหัวโขน เพื่อประโยชน์ในการปรับแต่งลวดลาย กำหนดและลงสี อีกทั้งสามารถจัดเก็บลักษณะลวดลายไว้นำไปใช้และพัฒนาต่อไปในภายภาคหน้าหรือเป็นแบบให้นักศึกษาหรือผู้สนใจได้นำไปใช้ในการเขียนลวดลายหลังผ้าได้สะดวกยิ่งขึ้นทำให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย

1. การต่อแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้คอมพิวเตอร์

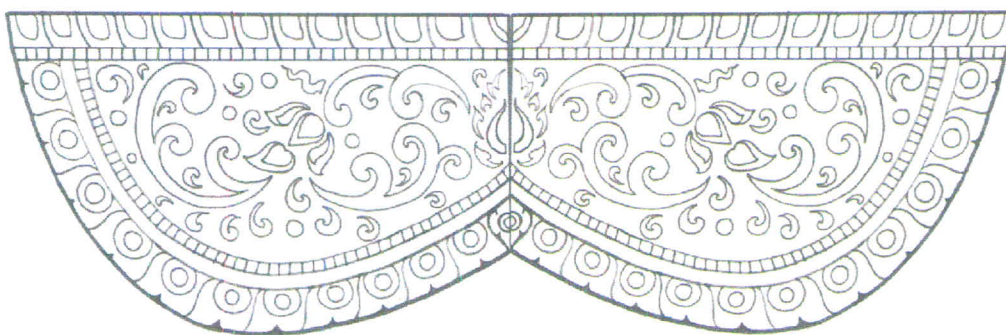
เป็นการนำโปรแกรม Adobe Photoshop มาใช้ช่วยทำการออกแบบลวดลายที่ออกแบบร่างไว้เพียงครั้งหนึ่งของพื้นที่และต้องการเขียนหรือออกแบบให้เต็มพื้นที่ โดยต่อภาพด้วยคำสั่งในโปรแกรมให้กลับสลับ และทำให้มีขนาดเท่ากันทั้ง 2 ด้าน รวมถึงช่วยในการย่อหรือการขยายลวดลายได้ด้วย ดังภาพตัวอย่างต่อไปนี้

1. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 1 ออกแบบลวดลายหลังผ้าภายใต้กรอบพื้นที่ที่กำหนดให้เท่ากับพื้นที่ของหัวโขนที่ทำ เป็นการผูกลวดลายและออกลายจากส่วนกลางให้ซ้ายขวาเท่ากัน และใช้ลวดลายกนกเถาออกลาย (ภาพที่ 30)



ภาพที่ 30 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 1

2. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 2 ออกแบบโดยกำหนดให้กรอบลายที่เป็นแข่งสิงห์ เป็นการเขียนออกลายหรือผูกลวดลายจากลายดอกกลางและมีลายดอกขนาดเล็กออกไปทั้งสองข้างเป็นลายดอกเทศและใช้ลายก้านเถาม้วนปลายเป็นการเชื่อมลายประกอบลายลูกน้ำเพื่อลดช่องว่างของลาย (ภาพที่ 31)



ภาพที่ 31 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 2

3. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 3 ออกแบบโดยกำหนดให้กรอบลายแข่งสิงห์ เว้าข้างเป็นการเขียนออกลายหรือผูกกลดลายจากลายพุ่มดอกตรงกลางและออกลายก้านขดซ้ายขวา (ภาพที่ 32)



ภาพที่ 32 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกกลดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 3

4. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 4 ออกแบบโดยกำหนดให้กรอบลายแข่งสิงห์ เว้าข้าง ปลายแหลม เป็นการเขียนออกลายหรือผูกกลดลายจากลายพุ่มดอกตรงกลางและออกลายก้านขดซ้ายขวาล้ายคลึงแบบที่ 3 ภาพที่ 32 (ภาพที่ 33)



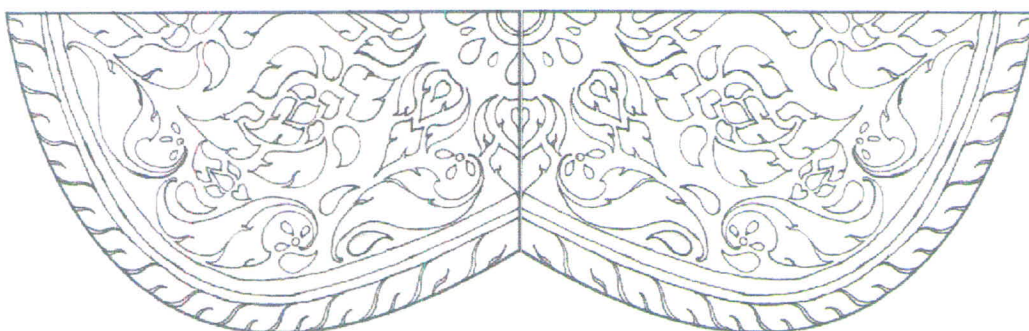
ภาพที่ 33 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกกลดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 4

5. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 5 การออกแบบโดยกำหนดกรอบพื้นที่ผ้าโพกเป็นโค้งครึ่งวงกลม วางลวดลายพุ่มขนาดใหญ่ตรงกลางและออกลวดลายซ้ายขวา (ภาพที่ 34)



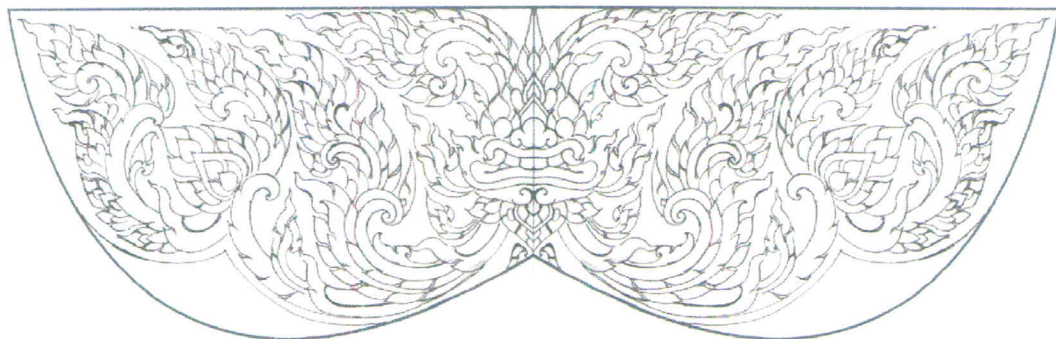
ภาพที่ 34 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 5

6. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 6 ออกแบบผูลวดลายซ้ายขวาเท่ากันแบบดาวกระจาย โดยการวางลวดลายออกจากด้านบนส่วนที่เป็นท้ายทอย และลวดลายไม่จบในตัวเป็นแบบครึ่งลายสามารถทำให้นึกถึงว่ามีส่วนที่เป็นลายผ้าต่อจากนั้นอยู่ด้านในของส่วนยอดต่อไป (ภาพที่ 35)



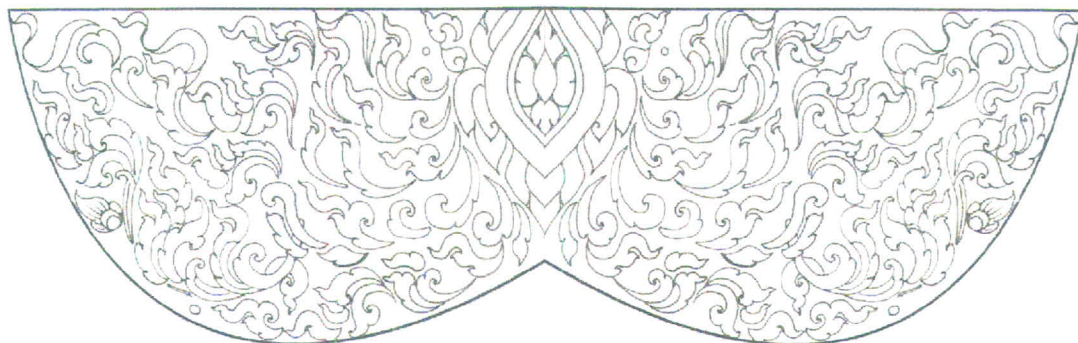
ภาพที่ 35 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 6

7. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 7 โดยใช้การกลับลวดลายซ้ายขวาเข้าหากัน ลวดลายกึ่งกลางเป็นลวดลายหน้าขบ (หน้าสิงห์) และออกลวดลายเป็นนกเปลวช่อหางโตตามแบบแม่ลาย (ภาพที่ 36)

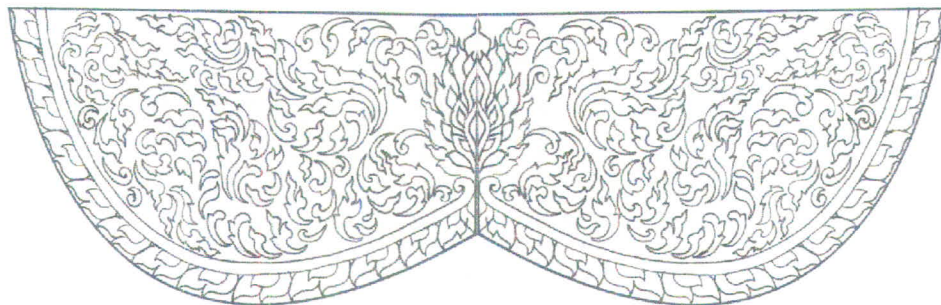


ภาพที่ 36 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผู้กลดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 7

8. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 8 และ 9 โดยใช้การกลับลวดลายซ้ายขวาเข้าหากัน ออกแบบลวดลายในลักษณะลายลอยโดยใช้ลายกนกและใช้ลายพุ่มขนาดใหญ่ไว้ตรงกลางในการออกลวดลาย (ภาพที่ 37-38)

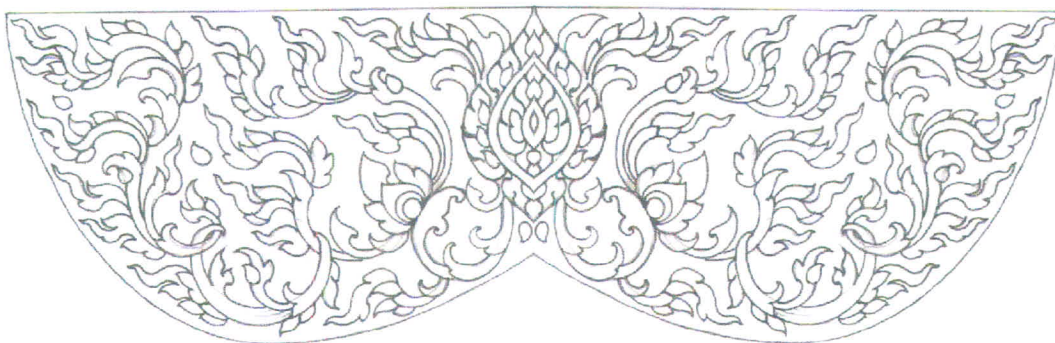


ภาพที่ 37 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผู้กลดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 8



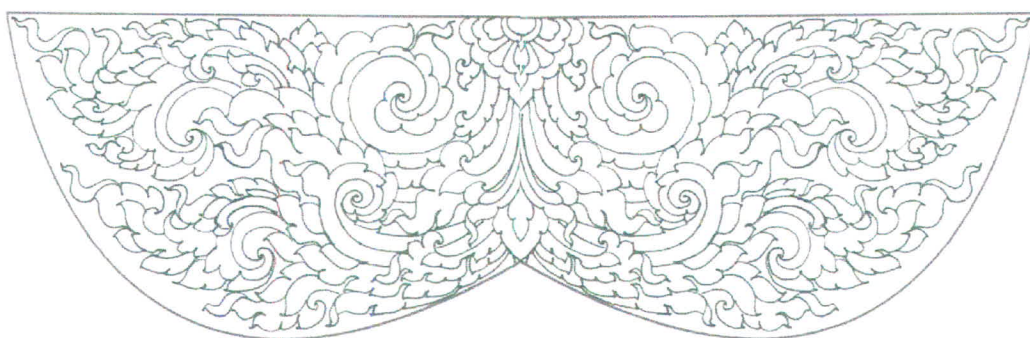
ภาพที่ 38 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผู้กลดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 9

9. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 10 ออกแบบเป็นลายพุ่มข้าวบิณฑ์ตรงกลาง เพื่อเป็นตัวออกลดตายอื่น โดยใช้เป็นลายกนกช่อหางโตแบบโปร่งแต่เป็นการเกี่ยวคล้องลดตายจนเต็มพื้นที่ (ภาพที่ 39)



ภาพที่ 39 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลดตายเต็มพื้นที่ แบบที่ 10

10. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 11,12 ออกแบบลักษณะลดตายจีน ใช้ลดตายแนเพื่อเน้นการลงสี ใช้ลดตายก้านขดผสมกนกไปพื้นฐานในการประดิษฐ์ลดตาย และผูกลดตายจากตรงกลางส่วนด้านบนเป็นจุดต่อและออกลดตาย (ภาพที่ 40-41)

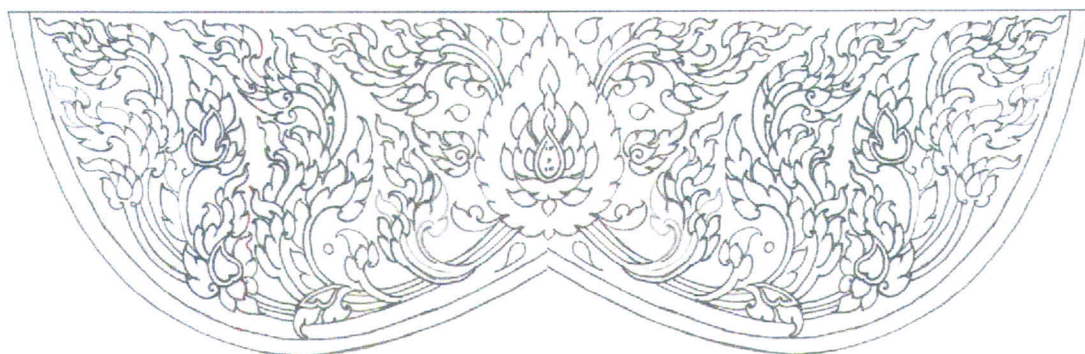


ภาพที่ 40 : : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลดตายเต็มพื้นที่ แบบที่ 11



ภาพที่ 41 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 12

10. การต่อแบบซ้ายขวาของผ้าโพกแบบที่ 13 ออกแบบโดยใช้พื้นฐานการผูกวดลายกนกสามตัว โดยใช้ลวดลายพุ่มเป็นลวดลายคั่นกลางจุดตัดของลวดลาย และกำหนดลายให้อยู่ในกรอบพื้นที่หลังผ้าโพกที่ต้องการเขียน (ภาพที่ 42)



ภาพที่ 42 : แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 13

2. รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยสื่อคอมพิวเตอร์

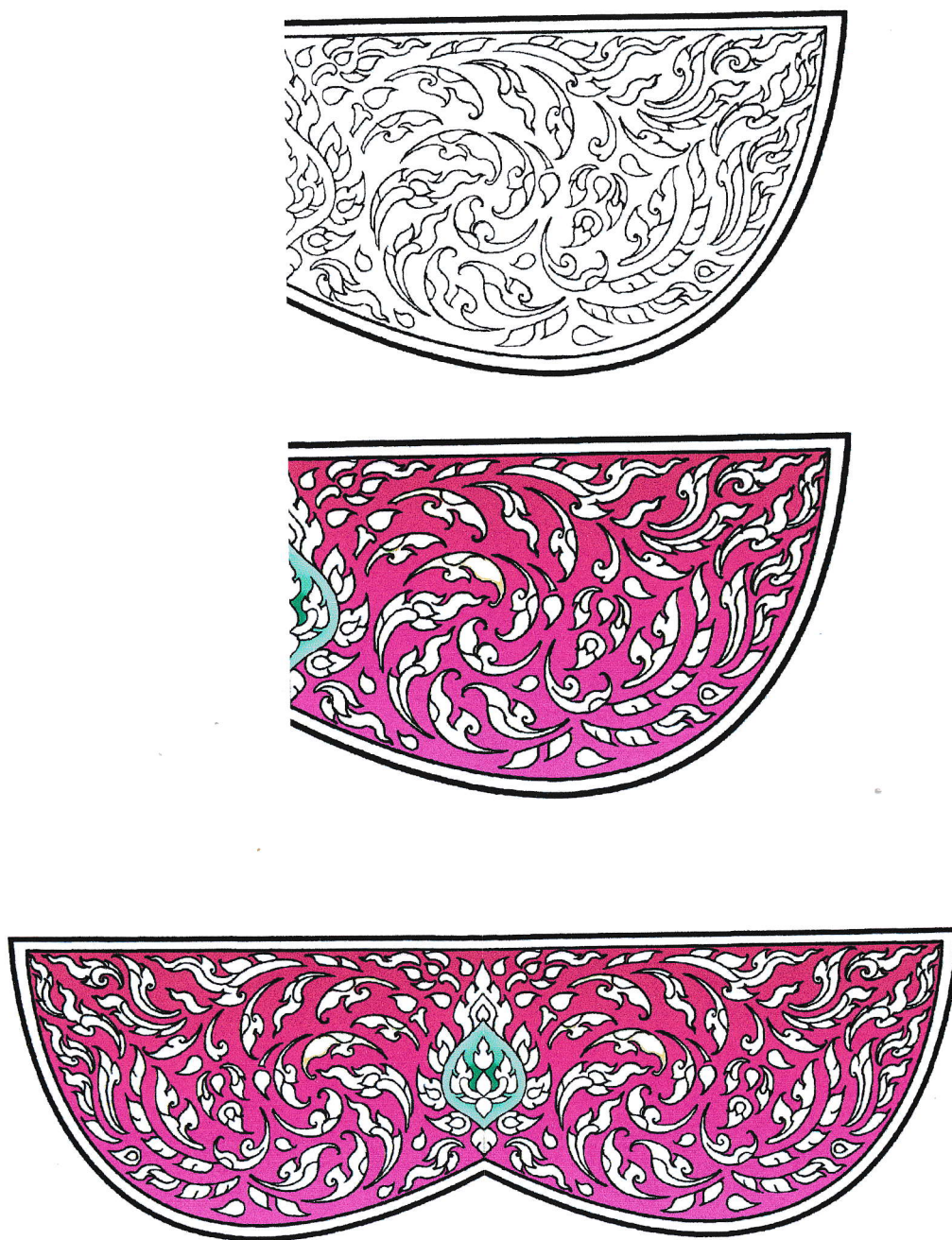
เป็นการนำเอาแบบร่างลวดลายที่ต่อประกอบเต็มพื้นที่ จนลงตัวแล้ว มากำหนดสี ลงสีให้สวยงามเหมาะสมเข้ากับลักษณะหัวโขนเพื่อนำไปใช้เป็นตัวแบบในการเขียนลวดลายหลังผ้า

ในการกำหนดสีในลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ของหัวโขนจำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและความสวยงาม เช่นการใช้โทนสีพื้นของผ้าโพก (หลังผ้า) ให้ตัดกับสีที่ใช้กับหน้าโขนลักษณะต่างๆ สำหรับช่างส่วนใหญ่ ถ้ามีความชำนาญอาจจะทำการกำหนดตามความเคยชินหรือความเหมาะสม หรือการใช้คู่สีที่ตัดกันเป็นตัวกำหนดซึ่งสามารถเขียนหรือระบายสีได้ในครั้งเดียว แต่สำหรับบุคคล

ทั่วไปหรือนักศึกษานั้นการเขียนและประสบการณ์ยังน้อยอาจทำให้เกิดการใช้สีกับลวดลายไม่เหมาะสมกัน ซึ่งก็ต้องมีการลบและแก้ไขใหม่หลายครั้ง ผลที่ตามมาของการทาสีทับหรือการใช้สีหนานั้นทำให้เกิดการกะเทาะหรือสีหลุดร่อนได้ง่าย การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยนั้นเป็นผลดีกับกรณีนี้อย่างมาก เนื่องจากสามารถแก้ไขเรื่องสีได้ง่ายกว่าหรือสามารถทดลองการใช้สีต่าง ๆ ได้ดีกว่า รวมทั้งทำการเปรียบเทียบโทนสีที่ใกล้เคียงกันได้ง่าย และสามารถลงสีได้หลากหลายรูปแบบ ทำการเปลี่ยนสีได้สะดวก ทั้งการกำหนดสีของพื้นและการให้สีของลวดลายที่ต้องการทดสอบก่อนการเขียนลวดลายในหัวข้อของจริง โดยการใช้สีในการเขียนผ้าโพกนั้นไม่มีแบบสีที่แน่นอนทำให้สวยงามและวิธีการไล่โทนสีด้วยระบบคอมพิวเตอร์นั้นสามารถทำได้มากมายโดยไม่ต้องเสียเวลาในการผสมสีตามภาพผลงานรูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยสีคอมพิวเตอร์ ต่อไปนี้



ภาพที่ 43 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 1



ภาพที่ 44 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 2



ภาพที่ 45 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สีคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 3



ภาพที่ 46 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 4



ภาพที่ 47 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 5



ภาพที่ 48 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สีคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 6



ภาพที่ 49 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 7



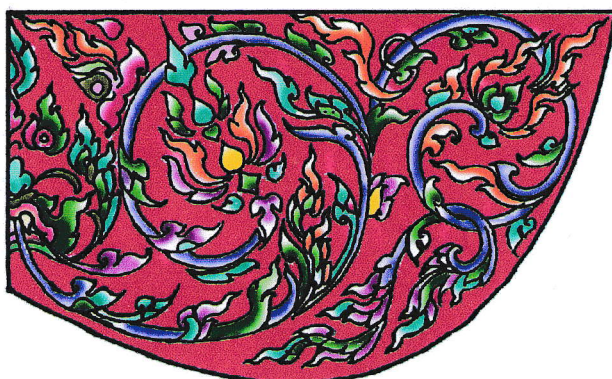
ภาพที่ 50 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 8



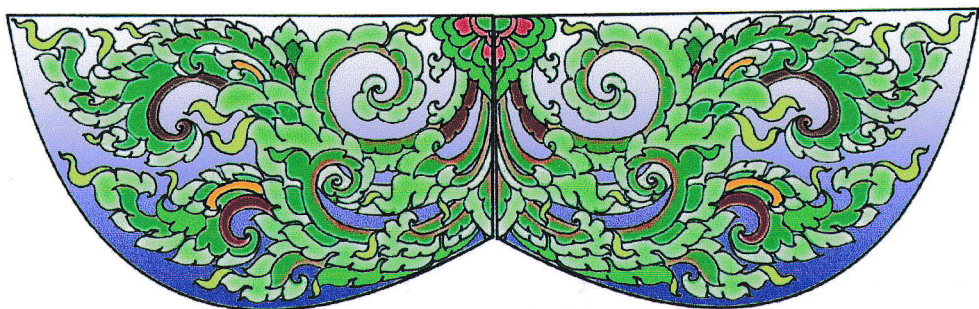
ภาพที่ 51 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 9



ภาพที่ 52 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 10



ภาพที่ 53 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 11



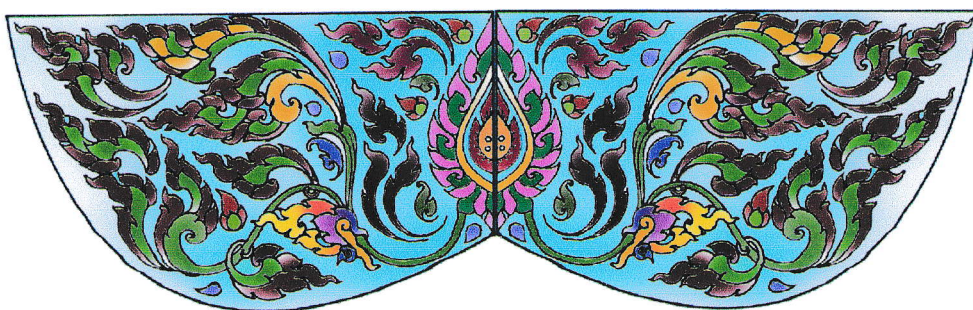
ภาพที่ 54 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สีคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 12



ภาพที่ 55 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สีคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 13



ภาพที่ 56 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 14



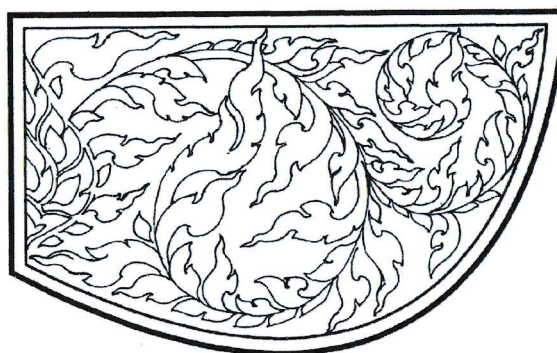
ภาพที่ 57 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 15



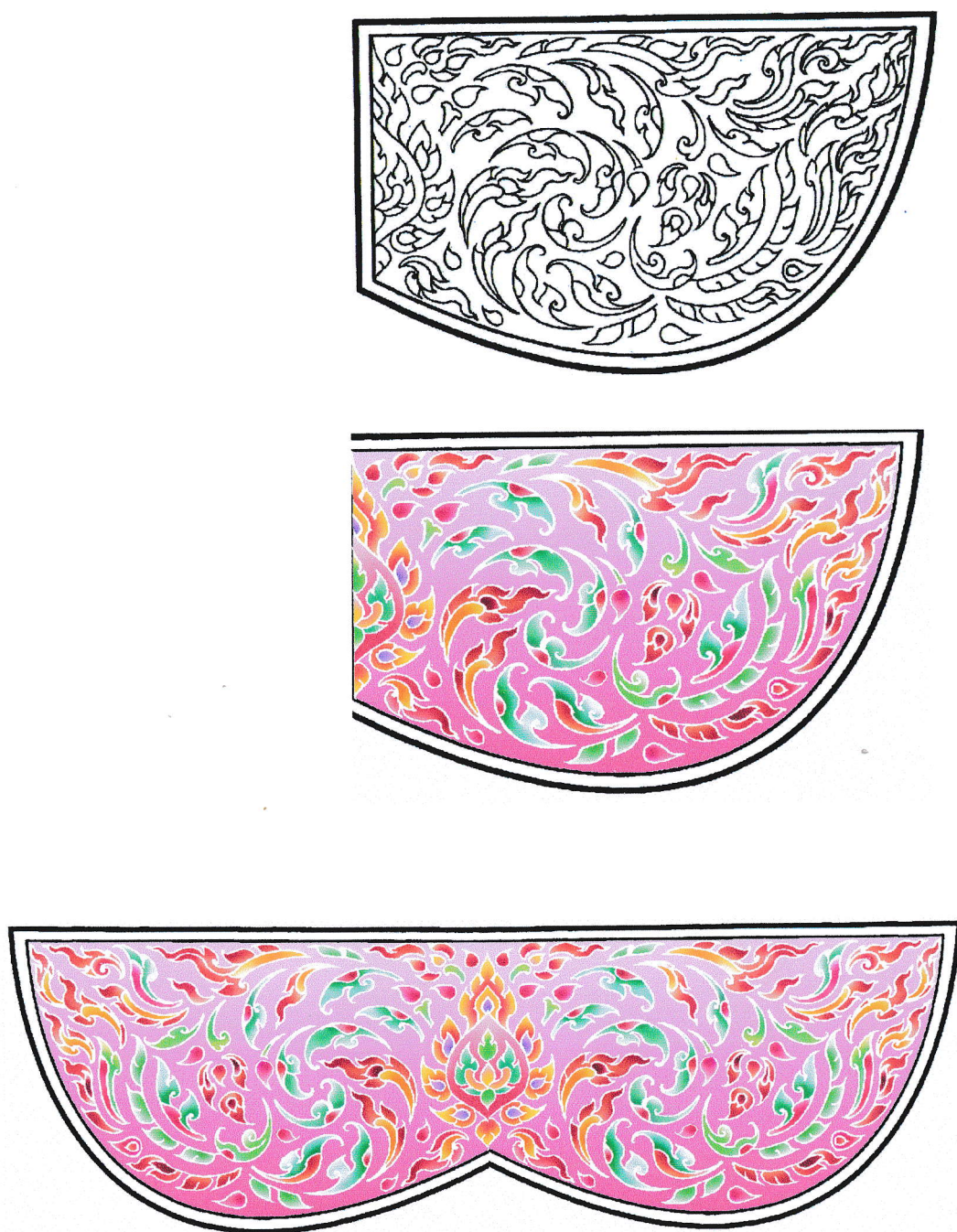
ภาพที่ 58 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สีคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 16



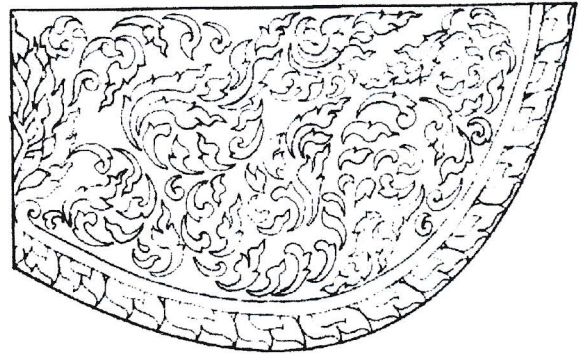
ภาพที่ 59 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สีคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 17



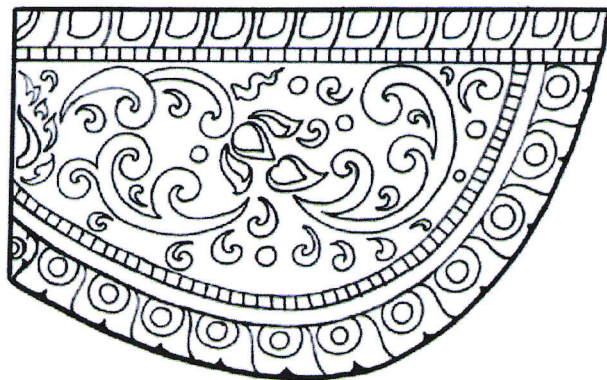
ภาพที่ 60 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 18



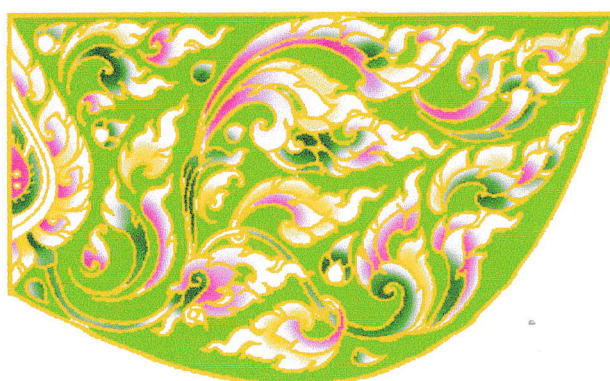
ภาพที่ 61 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 19



ภาพที่ 62 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 20



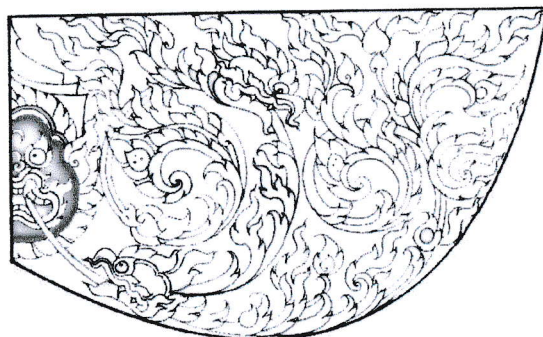
ภาพที่ 63 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 21



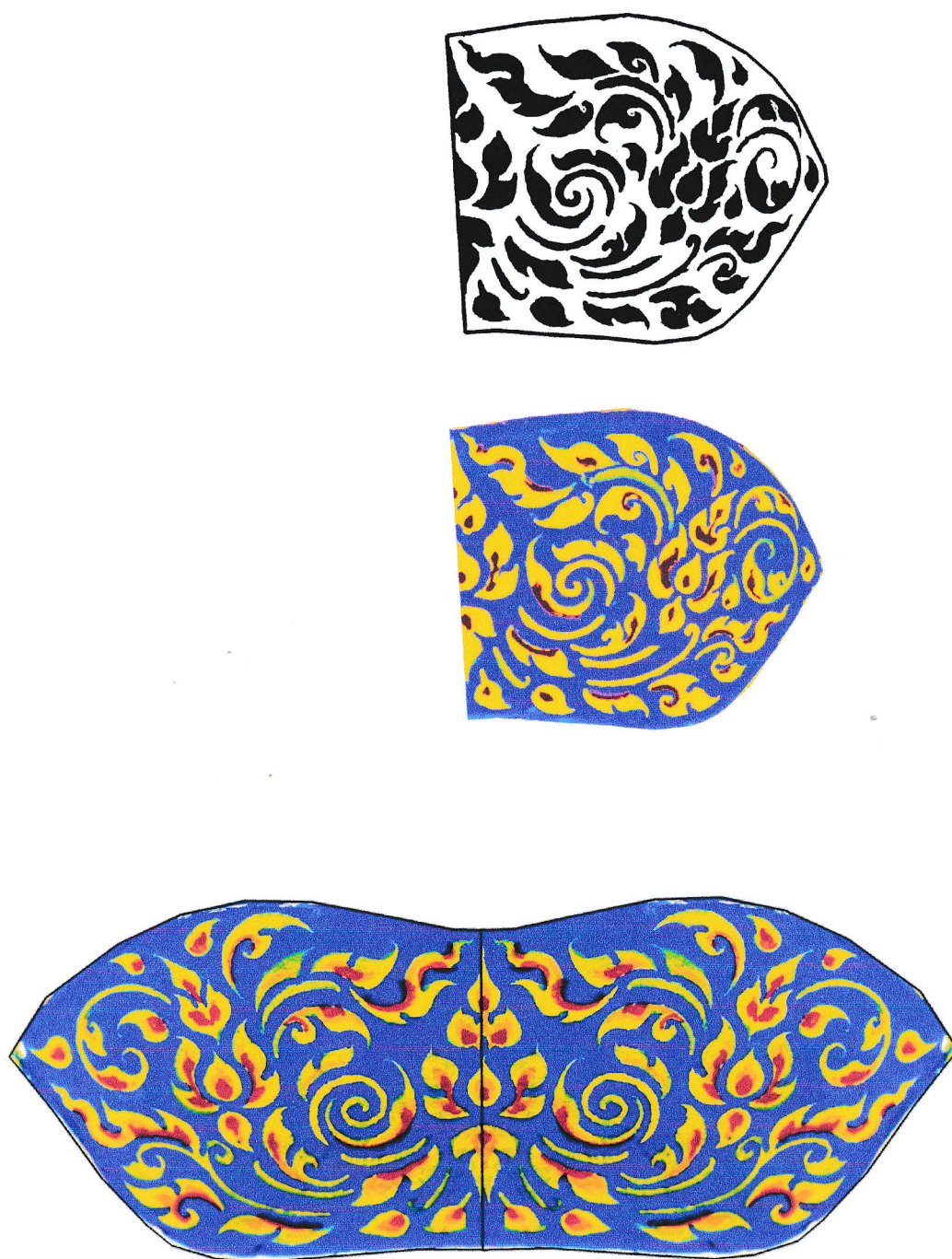
ภาพที่ 64 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สีคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 22



ภาพที่ 65 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 23



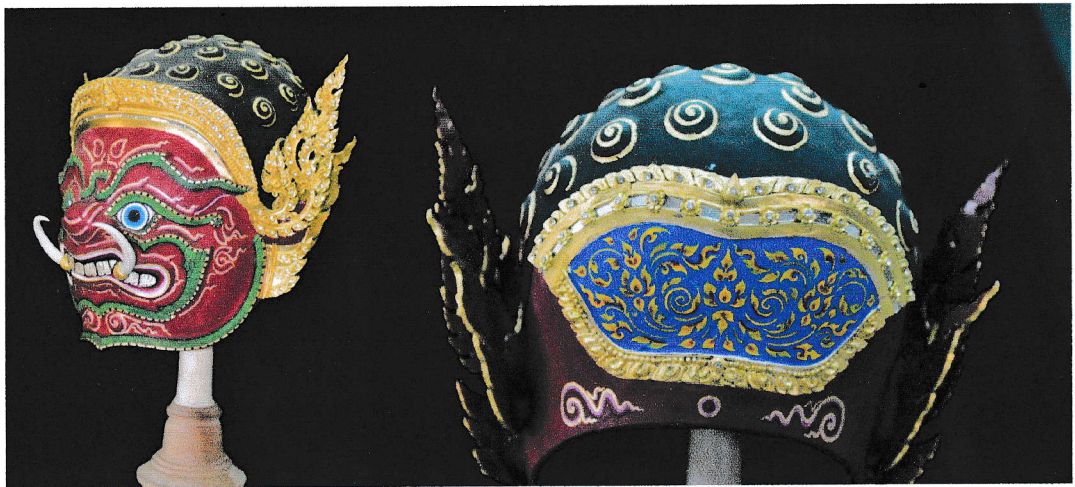
ภาพที่ 66 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 24



ภาพที่ 67 : รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สีคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 25

ดังนั้นจากการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในการช่วยออกแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ในการศึกษาครั้งนี้พบว่า

1. สามารถต่อลวดลายได้ตามหลักสมมาตร (ซ้าย-ขวาเท่ากัน) ได้อย่างเหมาะสมลงตัว
2. สามารถตัดและปรับแต่งลวดลายที่ได้เขียนแบบร่างไว้ให้มีความโค้ง ยืด หดลายในบางจุดให้มีความลงตัวของช่องไฟได้ง่ายโดยอาศัยเครื่องมือในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (ในที่นี้คือ โปรแกรม Adobe Photoshop CS 6)
3. ในการกำหนดสี โทนสี ปรับเปลี่ยนสีทำได้หลากหลายตามต้องการและเหมาะสม โดยใช้เวลาเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ประหยัดทั้งต้นทุนและเวลา
4. สามารถปรับแต่งขนาด ย่อ/ขยาย ให้ใกล้เคียงกับขนาดพื้นที่จริงของหัวโขน ทำให้เกิดความสะดวกในการนำไปเป็นต้นแบบใช้เขียนงานจริงได้อย่างแม่นยำ (ภาพที่ 68)
5. สามารถเก็บบันทึกเป็นไฟล์ภาพ เพื่อนำกลับไปใช้อีกในครั้งต่อ ๆ ไป รวมถึงสามารถนำไปเผยแพร่หรือพัฒนาต่อยอดแก่ผู้สนใจต่อไปได้



ภาพที่ 68 : หัวโขน (หน้ายักษ์) ที่นำมาเขียนลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ตามแบบที่ 25