

การออกแบบกราฟิกสำหรับแบรนด์เสื้อผ้าแฟชั่นแรงบันดาลใจจาก
วัฒนธรรมท้องถิ่น
GRAPHIC DESIGN FOR BRAND FASHION INSPIRED BY LOCAL
CULTURE



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟิกสำหรับแบรนด์เสื้อผ้าแฟชั่น
แรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมท้องถิ่น

GRAPHIC DESIGN FOR BRAND FASHION INSPIRED BY LOCAL CULTURE



นางสาวยศิธร จันทร์พุด
Miss YASITORN CHANPUT

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *ศิริพร หงษ์ประภาพักษ์* วันที่ 29 มิ.ย. 2563

(อาจารย์พี่รอง ผงษ์ประภาพักษ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบกราฟิกสำหรับแบรนด์เสื้อผ้าแฟชั่น แรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมท้องถิ่น GRAPHIC DESIGN FOR BRAND FASHION INSPIRED BY LOCAL CULTURE
ชื่อ	นางสาวศิธร จันทรพัฒน์
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างและออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของภาคใต้ อันได้แก่ มโนราห์ เรือกอและ และหนังตะลุง ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบกราฟิกสำหรับแบรนด์เครื่องแต่งกาย นำมาถ่ายทอดลงบนเสื้อผ้าที่สวมใส่ในชีวิตประจำวัน ให้เกิดความงามอย่างมีคุณค่าต่อวัฒนธรรมนั้น สอดคล้องตามความหมายแบรนด์ คือ “ความงามอย่างมีคุณค่า”

โดยใน Collection มี 3 ลวดลาย จาก 3 แรงบันดาลใจ ซึ่งอยู่ในขอบเขตงาน ได้แก่ ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย โดยมีชุดเดรส 1 ตัว เสื้อ 3 ตัว เสื้อคลุม 1 ตัว กางเกง 1 ตัว กระโปรง 2 ตัว ผ้าคลุมไหล่ 3 ผืน รองเท้า 4 คู่ ,บรรจุภัณฑ์ ได้แก่ บรรจุภัณฑ์สำหรับบรรจุเครื่องแต่งกาย 3 แบบ บรรจุภัณฑ์สำหรับบรรจุผ้าคลุมไหล่ 3 แบบ ถุงบรรจุสินค้า 3 แบบ Tag 3 แบบ กระดาษห่อเครื่องแต่งกาย 3 แบบ ส่วนที่เป็น Brand Identity ได้แก่ สัญลักษณ์ของแบรนด์, Stationery มี นามบัตร , กระดาษเขียนจดหมาย , ซองจดหมาย และสื่อประชาสัมพันธ์ร้าน Page Facebook , Instagram

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องด้วยบุคคลเหล่านี้ ที่คอยสนับสนุน ค่อยให้กำลังใจ

ขอบคุณครอบครัว พ่อกับแม่ คนที่ไม่เคยทิ้งเราไปไหน ค่อยสนับสนุนในทุกๆเรื่อง อยู่เคียงข้าง และให้กำลังใจกัน ถึงแม้จะมีบ่นเราบ้าง แต่ก็ขอขอบคุณที่ส่งเราจนเราประสบความสำเร็จ

ขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ค่อยให้คำแนะนำ ขอบคุณครูหนึ่งซึ่งเป็นครูที่ปรึกษา ที่ทั้งให้คำแนะนำ และให้เราทำในสิ่งที่เราอยากทำ ขอบคุณครูแดงที่เชื่อว่าเราจะทำได้ แม้ว่าเราจะไม่ค่อยเชื่อมั่นใจตัวเองสักเท่าไร

ขอบคุณเพื่อนๆในสาขาที่ค่อยให้ความช่วยเหลือเรามาโดยตลอด ขอบคุณเพื่อนๆในกลุ่ม ภูเบศ อุ้ม มุกมาย มาย ปาย ภิรม ที่ค่อยช่วยเหลือกัน ค่อยให้กำลังใจ ค่อยเตือนเรา ขอบคุณที่ทุกคนอยู่ด้วยกัน ช่วยกันจนจบวีลีส ขอบคุนที่สู้มาด้วยกัน ขอบคุนที่ค่อยผ่านวันแ่ๆมาด้วยกัน ขอบคุนที่ไม่ทิ้งกัน เราไม่ได้อยู่คนเดียว เรามีเพื่อนที่ดี ขอบคุนจริงๆ

ขอบคุณพี่ๆที่ฝึกงาน ที่ช่วยแนะนำเรา ช่วยแนะนำเรื่องเครื่องปัก เรื่องการพิมพ์ผ้า ขอบคุนช่างที่แกะแพทเทิร์นให้เรา

สุดท้ายต้องขอบคุณตัวเองที่สู้มาจนสำเร็จ ขอบคุนความผิดพลาดหลายๆ อย่างที่เกิดขึ้น ที่ให้เรา ได้โตขึ้น ขอบคุนทุกอย่างที่เป็นบทเรียนให้เราได้มีประสบการณ์การใช้ชีวิต

ยศิธร จันทรพุทธ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
2 มโนราห์.....	4
2.1 ประวัติความเป็นมา.....	4
2.2 เครื่องแต่งกาย.....	6
2.3 เครื่องดนตรี.....	10
2.4 องค์ประกอบหลักของการแสดง.....	
2.5 พิธีกรรม.....	12
3 เรือกอและ.....	15
3.1 ประวัติความเป็นมา.....	15
3.2 รูปแบบและขนาดของเรือกอและ.....	16
3.3 ความแตกต่างจากเรือในภาคอื่นกับเรือกอและ.....	16
3.4 เทคนิควิธีการต่อเรือกอและ.....	16
3.5 ลวดลายบนเรือกอและ.....	18
3.6 วัสดุอุปกรณ์ในการเขียนลวดลายจิตรกรรมบนเรือกอและ.....	19
3.7 ขั้นตอนการลงสีเขียนลายลงบนเรือกอและ.....	20
4 หนังตะลุง.....	21
4.1 ประวัติความเป็นมา.....	21
4.2 ประเภทของหนังตะลุง.....	23
4.3 รูปหนังตะลุง.....	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
4.4 ความเชื่อ.....	33
4.5 เครื่องดนตรีที่สำคัญของหนังตะลุง.....	35
4.6 การแสดงหนังตะลุง.....	36
4.7 การทำรูปหนังตะลุง.....	37
4.8 เครื่องมือที่ใช้ในการแกะหนัง.....	40
5 การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย.....	41
5.1 ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย.....	41
5.2 องค์ประกอบศิลปะที่นำมาเกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและการแต่งกาย.....	41
5.3 การแก้ไขข้อบกพร่องด้วยเสื้อผ้า.....	43
6 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	45
6.1 แบรินด์เครื่องแต่งกาย ALYSSA.....	45
6.2 ลักษณะเด่น แรงบันดาลใจในการออกแบบ.....	45
6.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	46
6.4 แนวคิดในการออกแบบ.....	46
7 การออกแบบ.....	47
7.1 แนวทางการออกแบบ.....	47
7.2 การออกแบบ Logo.....	48
7.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	49
7.4 การออกแบบบรรจุภัณฑ์.....	58
8 ผลงานสำเร็จ.....	60
8.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์.....	60
8.2 ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย.....	61
8.3 บรรจุภัณฑ์.....	68
8.4 Stationery.....	75
8.5 สื่อประชาสัมพันธ์ร้าน.....	77
9 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	79
9.1 บทสรุป.....	79
9.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	79

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
9.3 ข้อเสนอแนะ.....	80
9.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	80
บรรณานุกรม.....	81
ประวัติผู้วิจัย.....	82



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 มโนราห์.....	4
2.2 มโนราห์.....	5
2.3 หัวเทริดโนราห์.....	6
2.4 ปั้งคอ.....	6
2.5 บ่า.....	7
2.6 พานอก พานโครง หรือรอบอก.....	7
2.7 ปีกนกแอ่น หรือปีกเหม่ง.....	7
2.8 ปีก หรือหางหงส์.....	8
2.9 หน้าผ้า.....	8
2.10 กำไล.....	9
2.11 เล็บ.....	9
2.12 หน้าพราน.....	10
2.13 ทับ.....	10
2.14 กลองทัด.....	11
2.15 ปี่.....	11
2.16 โหม่ง.....	11
2.17 ฉิ่ง.....	12
2.18 กรับ.....	12
3.1 เรือกอและ.....	15
3.2 ลวดลายบนเรือกอและ.....	18
3.3 ลวดลายบนเรือกอและ.....	19
3.4 ลายดอกบานบุรี(สีเหลือง) ที่เป็นดอกไม้ประจำจังหวัดนราธิวาส.....	19
4.1 การแสดงหนังตะลุง.....	21
4.2 ฤๅษี.....	23
4.3 พระอิศวร.....	24
4.4 เจ้าเมือง.....	24
4.5 นางเมือง.....	25
4.6 พระเอก.....	25
4.7 นางเอก.....	26
4.8 นางเปียน.....	26
4.9 ยักษ์.....	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
4.10	เท่ง..... 28
4.11	หนู้ย..... 28
4.12	ยอดทอง..... 29
4.13	สีแก้ว..... 29
4.14	ระหม้อ..... 30
4.15	ขวัญเมือง..... 30
4.16	ผู้ใหญ่พูน..... 31
4.17	โถ..... 31
4.18	แก้วกบ..... 32
4.19	ตัวละครหนังตะลุง..... 33
5.1	fashion design sketch..... 44
7.1	ตัวอย่างลาย pixel..... 47
7.2	ภาพแบบร่าง Logo..... 48
7.3	ภาพแบบร่าง Logo..... 48
7.4	sketch ชุดครั้งที่ 1..... 49
7.5	sketch ชุดครั้งที่ 2..... 49
7.6	แบบร่างชุดเพื่อส่งให้ช่างแกะแพทเทิร์น..... 50
7.7	แบบแพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย..... 51
7.8	แบบแพทเทิร์นเครื่องแต่งกายสำหรับไว้พิมพ์ผ้า..... 52
7.9	แบบร่างลายผ้าคลุมไหล่..... 53
7.10	แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย..... 53
7.11	แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย..... 54
7.12	แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย..... 54
7.13	แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย..... 55
7.14	แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย..... 55
7.15	ภาพแบบร่างผ้าคลุมไหล่ ครั้งที่ 2 56
7.16	ภาพแบบร่างลายชุด ครั้งที่ 2..... 57
7.17	ภาพแบบร่างลายชุด ครั้งที่ 2..... 57
7.18	แบบร่างบรรจุภัณฑ์กล่อง ครั้งที่ 1..... 58
7.19	แบบร่างบรรจุภัณฑ์ถุงสินค้า ครั้งที่ 1..... 58
7.20	แบบร่างTag ครั้งที่ 2..... 59
7.21	แบบร่างบรรจุภัณฑ์กล่อง ครั้งที่ 2..... 59
8.1	Logo..... 60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่.	หน้า
8.2 Logo on Grid.....	60
8.3 Black and White Logo.....	61
8.4 เสื้อคลุมลายมโนราห์.....	61
8.5 ชุดเดรสลายมโนราห์.....	62
8.6 ชุดเดรสลายเรือกอและ.....	62
8.7 ชุดเดรสลายหนังตะลุง.....	63
8.8 เสื้อกับกระโปรงลายเรือกอและ.....	63
8.9 เสื้อและกางเกงลายหนังตะลุง.....	64
8.10 ผ้าคลุมไหล่ลายมโนราห์.....	64
8.11 ผ้าคลุมไหล่ลายเรือกอและ.....	65
8.12 ผ้าคลุมไหล่ลายหนังตะลุง.....	65
8.13 รองเท้าลายมโนราห์.....	66
8.14 รองเท้าลายมโนราห์.....	66
8.15 รองเท้าลายเรือกอและ.....	67
8.16 รองเท้าลายหนังตะลุง.....	67
8.17 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายมโนราห์.....	68
8.18 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายเรือกอและ.....	68
8.19 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายหนังตะลุง.....	69
8.20 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายมโนราห์.....	69
8.21 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายเรือกอและ.....	70
8.22 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายหนังตะลุง.....	70
8.23 ถุงบรรจุสินค้าลายมโนราห์.....	71
8.24 ถุงบรรจุสินค้าลายเรือกอและ.....	71
8.25 ถุงบรรจุสินค้าลายหนังตะลุง.....	72
8.26 Tagลายมโนราห์.....	72
8.27 Tagลายเรือกอและ.....	73
8.28 Tagลายหนังตะลุง.....	73
8.29 กระดาษห่อเครื่องแต่งกายลายมโนราห์.....	74
8.30 กระดาษห่อเครื่องแต่งกายลายเรือกอและ.....	74
8.31 กระดาษห่อเครื่องแต่งกายลายหนังตะลุง.....	74
8.32 นามบัตร.....	75
8.33 นามบัตร.....	75
8.34 ชองจดหมาย.....	76

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
8.35 กระดาษเขียนจดหมาย.....	76
8.36 ภาพรวม Stationery.....	77
8.36 Page Facebook.....	77
8.37 Instagram.....	78



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันมีแบรนด์เสื้อผ้าแฟชั่นในไทยมากมาย หลากหลายแบรนด์ หลากหลายแบบ หลายสไตล์ ตามกระแสความนิยม ตามยุคสมัยในปัจจุบัน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยในแต่ละแบรนด์ ก็จะมีเรื่องราว ความเป็นมา และแรงบันดาลใจในการออกแบบเสื้อผ้าแตกต่างกันไป โดยลวดลายที่ไม่ค่อยพบเห็นบนเสื้อ คือลวดลายที่ออกแบบมาจากเรื่องราวของวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ความเชื่อของท้องถิ่น เนื่องจากส่วนใหญ่จะเน้นไปที่แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ ดอกไม้ ฝ้ายเสื้อ

วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของแต่ละท้องถิ่นของประเทศไทยมีมากมาย ซึ่งแต่ละที่จะมีเอกลักษณ์ของสังคมท้องถิ่นแตกต่างกัน มีความน่าสนใจ น่าค้นหา จึงอยากที่จะนำเรื่องราวเหล่านี้มาเป็นลวดลายบนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ให้ได้สวมใส่ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เห็นถึงคุณค่า ความงดงามของเรื่องราววัฒนธรรมเหล่านั้น ผ่านการสร้างแบรนด์แฟชั่นสำหรับผู้หญิง อีกทั้งยังถือเป็นการช่วยเผยแพร่ วัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตอันดีงาม ให้ผู้คนได้รู้จัก ทำให้ความงดงามนั้นจะอยู่กับเราตลอดไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษากระบวนการสร้างลวดลาย การจัดวางและการนำลวดลายมาใช้
2. ศึกษาการออกแบบการสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์เสื้อผ้า
3. ศึกษาและวิเคราะห์เอกลักษณ์ของมโนราห์ เรือกอและ หนังสติ่ง ซึ่งแรงบันดาลใจในการออกแบบ
4. ศึกษาการออกแบบลายผ้า รูปแบบของชุดแล้วนำมาตัดชุดให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของแบรนด์
2. ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย
 - 2.1 ชุดเดรส 1 ตัว
 - 2.2 เสื้อ 2 ตัว
 - 2.3 เสื้อคลุม 1 ตัว
 - 2.4 กางเกง 1 ตัว
 - 2.5 กระโปรง 2 ตัว
 - 2.6 ผ้าคลุมไหล่ 3 ผืน
 - 2.7 รองเท้า 4 คู่
3. บรรจุภัณฑ์
 - 3.1 บรรจุภัณฑ์สำหรับบรรจุเครื่องแต่งกาย 3 แบบ
 - 3.2 บรรจุภัณฑ์สำหรับบรรจุผ้าคลุมไหล่ 3 แบบ
 - 3.3 ถุงบรรจุสินค้า 3 แบบ
 - 3.4 Tag 3 แบบ
 - 3.5 กระดาษห่อเครื่องแต่งกาย 3 แบบ
4. Stationery
 - 4.1 นามบัตร
 - 4.2 กระดาษเขียนจดหมาย
 - 4.3 ซองจดหมาย
5. สื่อประชาสัมพันธ์ร้าน
 - 5.1 Page Facebook
 - 5.2 Instagram

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถีชีวิต ประเพณีและความเชื่อของภาคใต้
 - 1.2 กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้หญิงที่ชอบการแต่งตัว
 - 1.3 การออกแบบแพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย
 - 1.4 รวบรวมแบรนด์เครื่องแต่งกายเทียบเคียง
 - 1.5 ศึกษาสไตล์การแต่งตัว ของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นแฟชั่นวัยรุ่น
2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น
 - 2.1 Concept ของแบรนด์
 - 2.2 เอกลักษณ์ ภาพลักษณ์ของแบรนด์
 - 2.3 กลุ่มเป้าหมาย
 - 2.4 วางแนวทางการออกแบบ
3. การออกแบบ และพัฒนาแบบร่าง
 - 3.1 การออกแบบโครงสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้า
 - 3.2 การเลือกใช้วัสดุ ผ้า
 - 3.3 การออกแบบลวดลายผ้า
 - 3.4 ทดลองเทคนิคการพิมพ์ลายบนผ้าขาว
 - 3.5 ทดลองเทคนิคการปักผ้า
4. การนำเสนอผลงาน

บทที่ 2

มโนราห์

2.1 ประวัติความเป็นมา



ภาพที่ 2.1 มโนราห์

ที่มา : <https://www.mokkalana.com/4934/>

โนรา หรือ มโนห์รา (เขียนเป็น มโนรา หรือ มโนราห์ ก็ได้) เป็นการละเล่นพื้นเมืองที่สืบทอดกันมานานและนิยมกันอย่างแพร่หลายใน ภาคใต้ เป็นการละเล่นที่มีทั้งการร้อง การรำ บางส่วนเล่นเป็นเรื่อง และบางโอกาสมีบางส่วน แสดงตามคติความเชื่อที่เป็นพิธีกรรม

โนรา เป็นศิลปะพื้นเมืองภาคใต้เรียกว่า โนรา แต่ คำว่า มโนราห์ หรือ มโนห์รา นั้น เป็นคำที่เกิด ขึ้นมาเมื่อสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยการนำเอา เรื่อง พระสุธน-มโนราห์ มาแสดงเป็นละครชาตรี จึงมีคำเรียกว่า มโนราห์ ส่วนกำเนิดของโนรานั้น สันนิษฐานกันว่าได้รับอิทธิพลจากการ ร่ายรำของอินเดียโบราณก่อนสมัยศรีวิชัย ที่มา จากพ่อค้าชาวอินเดีย สังเกตได้จากเครื่องดนตรีที่ เรียกว่า เบ็ญจสังคีตซึ่งประกอบโหม่งฉิ่ง ทับ กลอง ปี่ ใน ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีโนรา และท่ารำของโนรา อีกหลายท่าที่ละม้ายคล้ายคลึงกับการร่ายรำของ ทางอินเดีย และเริ่มมีโนราเป็นกิจลักษณะขึ้นเมื่อ ประมาณปี พุทธศักราชที่ ๑๘๒๐ ซึ่งตรงกับสมัยสุโขทัยตอนต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชื่อกันว่าโนราเกิดขึ้นครั้งแรกที่ หัวเมืองพัทลุง ปัจจุบันคือ ตำบล บางแก้ว จังหวัด พัทลุง แล้ว แพร่ขยายไปยังหัวเมืองอื่นๆของภาคใต้ จน ไปถึงภาคกลาง และกลายเป็นละครชาตรี และ จังหวะ ตะลุง ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดนี้ โนรา เกิดขึ้นในราชสำนักของพัทลุงซึ่งมีตำนานเล่า กัน มาว่า เจ้าเมืองพัทลุง มีชื่อว่า พระยา สายฟ้าพาด มีลูกสาวที่ชื่อ ศรีมาลา ซึ่ง มีความสามารถในการรำร่ามาก ได้เกิดตั้งครมภ์โดยที่ยังไม่ได้แต่งงาน เชื่อกันว่า เป็นท้องกับเทวดา พระยาสายฟ้า พาดเห็นดัง นั้นก็โกรธมาก สั่งให้นางศรีมาลาไป ลอยแพในทะเล (คือ ทะเลสาปสงขลา) และ แพได้ไปติดที่เกาะใหญ่ นางศรีมาลา ก็ ได้ให้กำเนิดลูกชาย โดยตั้งชื่อว่า เทพสิงหล ซึ่งมีนิสัยความว่า ลูกของเทวดา นางศรีมาลา ได้ฝึกให้เทพสิงหลฝึกรำร่า ซึ่งเทพสิงหล ก็สามารถรำร่าได้สวยงาม มาก และรำร่า มีชื่อเสียงมากที่เกาะใหญ่ จนรู้ไปถึง หูพระยาสายฟ้าพาด ซึ่งพระยาสายฟ้า พาด ก็ยังไม่รู้ว่าหลานตัวเอง ก็ได้ เหยี่ยวไปรำในราชสำนัก ฝ่ายนางศรีมาลานั้น ก็น้อยเนื้อต่ำใจเมื่อครั้งที่ถูกลอยแพ ก็บอกกับคนที่มาติดต่อว่า โนราคะ นี้จะไปรำได้ แต่ต้องปูผ้าขาวตั้ง แต่ริมฝั่งที่ลง จากเรือจนถึงตำหนัก พระยาสายฟ้าพาดก็ตอบตกลง ดังนั้น เทพสิงหลจึงไปรำในราชสำนัก เทพ สิงหลรำ ได้สวยงามมาก จนพระยาสายฟ้าพาดก็ ตกตะลึงในความสวยงาม จึงถอดเครื่องทรงที่ ทรงอยู่ให้กับเทพสิงหล แล้วบอกว่า “เครื่อง แต่งกายกษัตริย์ชุดนี้มอบให้เป็นเครื่องแต่งกาย ของ โนรานับแต่นี้เป็นต้นไป” เทพสิงหลจึง บอกว่าแท้จริงแล้วเป็นหลานของพระยาสายฟ้าพาด พระยา สายฟ้าพาดจึงรับโนราไว้ ในราชสำนักและให้สิทธิแต่งกายเหมือนกษัตริย์ทุกประการ



ภาพที่ 2.2 มโนราห์

ที่มา : http://aseerasireen.blogspot.com/2016/03/blog-post_23.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 เครื่องแต่งกาย

1. เทรียด เป็นเครื่องประดับศีรษะของตัวนายโรงหรือนรใหญ่หรือตัวยี่นเครื่อง (โบราณไม่นิยมให้นางรำใช้) ทำเป็นรูปมงกุฎอย่างเตี้ย มีกรอบหน้า มีด้ายมงคลประกอบ



ภาพที่ 2.3 หัวเทรียดโนราห์

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

2. เครื่องรูปปิด เครื่องรูปปิดจะร้อยด้วยลูกปัดสีเป็นลายมีดอกดวง ใช้สำหรับสวมลำตัว ท่อนบนแทนเสื้อ ประกอบด้วยชั้นสำคัญ 5 ชั้น คือ บ่า สำหรับสวมทับบนบ่าซ้าย-ขวา รวม 2 ชั้น ปั้งคอ สำหรับสวมห้อยคอหน้า-หลังคล้ายกรองคอหน้า-หลัง รวม 2 ชั้น พานอก ร้อยลูกปัดเป็น รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ใช้พันรอบตัวตรงระดับอก บางถิ่นเรียกว่า ”พานโครง” บางถิ่นเรียกว่า ”รอบอก” เครื่องลูกปัดดังกล่าวนี้ใช้เหมือนกันทั้งตัวยี่นเครื่องและตัวนาง (รำ) แต่มีช่วงหนึ่งที่คณะชาตรีใน มณฑลนครศรีธรรมราชใช้อินทรธนู ชับทรวง (ทับทรวง) ปีกเหม่ง แทนเครื่องลูกปัดสำหรับตัวยี่น เครื่อง



ภาพที่ 2.4 ปั้งคอ

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 บ่า

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>



ภาพที่ 2.6 พานอก พานโครง หรือรอบอก

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

3. ปีกนกแอ่น หรือ ปีกเหม่ง มักทำด้วยแผ่นเงินเป็นรูปคล้ายนกนางแอ่นกำลังกางปีก ใช้สำหรับโนราใหญ่หรือตัวยืนเครื่อง สวมติดกับสังวาลอยู่ระดับเหนือสะเอวด้านซ้ายและขวา คล้ายตาบทิศของ



ภาพที่ 2.7 ปีกนกแอ่น หรือปีกเหม่ง

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานในวงจำกัดเท่านั้น มิฉะนั้นให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ชับทรง หรือ ทับทรง หรือ ตาบ สำหรับสวมห้อยไว้ตรงทรงอก นิยมทำด้วยแผ่นเงินเป็นรูปคล้ายขนมเปียกปูนสลักเป็นลวดลาย และอาจฝังเพชรพลอยเป็นดอกดวงหรืออาจร้อยด้วยลูกปัด นิยมใช้เฉพาะตัวโนราใหญ่หรือตัวยืนเครื่อง ตัวนางไม่ใช่ชับทรง

5. ปีก หรือที่ชาวบ้านเรียกว่า หาง หรือ หางหงส์ นิยมทำด้วยเขาควายเป็นรูปคล้ายปีกนก 1 คู่ ซ้าย-ขวาประกบกัน ปลายปีกเซียดงอนขึ้นและผูกรวมกันไว้มีพู่ทำด้วยด้ายสีติดไว้เหนือปลายปีก ใช้ลูกปัดร้อยห้อยเป็นดอกดวงรายตลอดทั้งข้างซ้ายและขวาให้ดูคล้ายขนของนก ใช้สำหรับสวมคาดทับผ้านุ่งตรงระดับสะเอว ปล่อยปลายปีกยื่นไปด้านหลังคล้ายหางกิ้งกือ



ภาพที่ 2.8 ปีก หรือหางหงส์

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

6. ผ้านุ่ง เป็นผ้ายาวสี่เหลี่ยมผืนผ้า นุ่งทับชายแล้วรั้งไปเหน็บไว้ข้างหลัง ปล่อยปลายชายให้ห้อยลงเช่นเดียวกับหางกระเบน เรียกปลายชายที่พับแล้วห้อยลงนี้ว่า “หางหงส์”(แต่ชาวบ้านส่วนมากเรียกว่า หางหงส์) การนุ่งผ้าของโนราจะรั้งสูงและรัดรูปแน่นกว่านุ่งโจมกระเบน

7. หน้าผ้า ลักษณะเดียวกับชายไหว ถ้าเป็นของโนราใหญ่หรือนายโรงมักทำด้วยผ้าแล้วร้อยลูกปัดทาบเป็นลวดลาย ที่ทำเป็นผ้า 3 แถบคล้ายชายไหวล้อมด้วยชายแครงก็มี ถ้าเป็นของนางรำ อาจใช้ผ้าพื้นสีต่างๆ สำหรับคาดห้อยเช่นเดียวกับชายไหว



ภาพที่ 2.9 หน้าผ้า

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

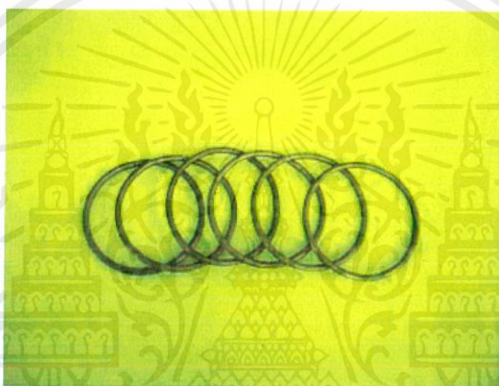
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. หน้าเพลลา เหน็บเพลลา หนีบเพลลา ก็ว่า คือสนับเพลลาสำหรับสวมแล้วนุ่งผ้าทับ ปลายขาใช้ลูกปัดร้อยทับหรือร้อยทาบ ทำเป็นลวดลายดอกดวง เช่น ลายกรวยเชิง รักร้อย

9. ผ้าห้อย คือ ผ้าสีต่างๆ ที่คาดห้อยคล้ายชายแครงแต่อาจมีมากกว่า โดยปกติจะใช้ผ้าที่โปร่งผ้าบางสีสด แต่ละผืนจะเหน็บห้อยลงทั้งด้านซ้ายและด้านขวาของหน้าผ้า

10. กำไลต้นแขนและปลายแขน กำไลสวมต้นแขน เพื่อขบรัดกล้ามเนื้อให้ดูหะมัดทะแมง และเพิ่มให้สง่างามยิ่งขึ้น

11. กำไล กำไลของโบราณมักทำด้วยทองเหลือง ทำเป็นวงแหวน ใช้สวมมือและเท้าข้างละหลายๆ วง เช่น แขนแต่ละข้างอาจสวม 5-10 วงซ้อนกัน เพื่อเวลาปรับเปลี่ยนท่าจะได้มีเสียงดังเป็นจังหวะเร้าใจยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.10 กำไล

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

12. เล็บ เป็นเครื่องสวมนิ้วมือให้โค้งงามคล้ายเล็บกินนร กินรี ทำด้วยทองเหลืองหรือเงิน อาจต่อปลายด้วยหางที่มีลูกปัดร้อยสอดสีไว้พองาม นิยมสวมมือละ 4 นิ้ว (ยกเว้นหัวแม่มือ)



ภาพที่ 2.11 เล็บ

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

13. หน้าพราน เป็นหน้ากากสำหรับตัว “พราน” ซึ่งเป็นตัวตลก ใช้ไม้แกะเป็นรูปใบหน้า ไม่มีส่วนที่เป็นคาง ทำจมูกยื่นยาว ปลายจมูกงุ้มเล็กน้อย เจาะรูตรงส่วนที่เป็นตาดำ ให้ผู้สวมมองเห็นได้ถนัด ทาสีแดงทั้งหมด เว้นแต่ส่วนที่เป็นฟันทำด้วยโลหะสีขาว หรือทาสีขาว หรืออาจใช้ยิมฟัน (มีเฉพาะฟันบน) ส่วนบนต่อจากหน้าผากใช้ขนเป็ดหรือขนสีขาวติดทาปไว้ต่างผมหงอก



ภาพที่ 2.12 หน้าพราน

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

14. หน้าทาสี เป็นหน้ากากของตัวตลกหญิง ทำเป็นหน้าผู้หญิง มักทาสีขาวหรือสีเนื้อ

2.3 เครื่องดนตรี

1. ทับ (โทนหรือทับโนรา) เป็นคู่ เสียงต่างกันเล็กน้อย ใช้คนตีเพียงคนเดียว เป็นเครื่องตีที่สำคัญที่สุด เพราะทำหน้าที่ คมจังหวะและเป็นตัวนำในการเปลี่ยนจังหวะทำนอง (แต่จะต้องเปลี่ยนตามผู้รำ ไม่ใช่ผู้รำ เปลี่ยน จังหวะลีลาตามดนตรี ผู้ทำหน้าที่ตีทับจึงต้องนั่งให้มอง เห็นผู้รำ ตลอดเวลา และต้องรู้เชิง ของผู้รำ)



ภาพที่ 2.13 ทับ

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษาเท่านั้น ผู้ใช้ให้หน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. กลอง เป็นกลองทัดขนาดเล็ก (โตกว่ากลองของหนังตะลุงเล็กน้อย) 1 ใบทำหน้าที่เสริมเน้นจังหวะและล่อเสียงทับ



ภาพที่ 2.14 กลองทัด

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

3. ปี่ เป็นเครื่องเป่าเพียงชิ้นเดียวของวง นิยมใช้ปี่ใน หรือ บางคณะอาจใช้ปี่นอก ใช้เพียง 1 เล้า ปี่มีวิธีเป่าที่คล้ายคลึงกับขลุ่ย ปี่มี 7 รูแต่สามารถกำเนิดเสียงได้ ถึง 21 เสียงซึ่งคล้ายคลึงกับเสียงพูด มากที่สุด



ภาพที่ 2.15 ปี่

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

4. โหม่ง คือ ฆ้องคู่ เสียงต่างกันที่เสียงแหลม เรียกว่า “เสียงโหม่ง” ที่เสียงทุ้ม เรียกว่า “เสียงหม่ง” หรือ บางครั้งอาจจะเรียกว่าลูกเอกและลูกทุ้มซึ่งมีเสียงแตกต่างกันเป็น คู่แปดแต่ดั้งเดิมแล้วจะใช้คู่ห้า



ภาพที่ 2.16 โหม่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ที่ <https://sites.google.com/site/aungang16/> ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ฉิ่ง หล่อด้วยโลหะหนารูปฝาชีมีรูตรงกลางสำหรับร้อยเชือก สำหรับฉิ่งมี 2 อัน เรียกว่า 1 คู่เป็นเครื่องตีเสริมแต่งและเน้นจังหวะ ซึ่งการตีจะแตกต่างกับการตีฉิ่ง ในการกำกับจังหวะของดนตรีไทย



ภาพที่ 2.17 ฉิ่ง

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

6. แตร หรือ แกระ คือ กรับ มี ทั้งกรับอันเดียวที่ใช้ตีกระทบกับรางโหม่ง หรือกรับคู่ และมีที่ร้อยเป็นพวงอย่างกรับพวง หรือใช้ร้อยไม้หรือลวด เหล็กหลาย ๆ อันมัดเข้าด้วยกันตีให้ปลายนกระทบกัน



ภาพที่ 2.18 กรับ

ที่มา : <https://sites.google.com/site/aungang16/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 องค์ประกอบหลักของการแสดง

1. การรำ นักแสดงต้องรำอวดความชำนาญและความสามารถเฉพาะตน โดยการรำผสมท่าต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างต่อเนื่องกลมกลืน แต่ละท่ามีความถูกต้องตามแบบฉบับ มีความคล่องแคล่วชำนาญที่จะเปลี่ยนลีลาให้เข้ากับจังหวะดนตรี และต้องรำให้สวยงามอ่อนช้อยหรือกระฉับกระเฉงเหมาะแก่กรณี บางคนอาจอวดความสามารถในเชิงรำเฉพาะด้าน เช่น การเล่นแขน การทำให้ตัวอ่อน การรำท่าพลิกแพลง เป็นต้น

2. การร้อง นักแสดงต้องอวดลีลาการร้องขับบทกลอนในลักษณะต่าง ๆ เช่น เสียงไพเราะ ดั่งชัดเจน จังหวะการร้องขับถูกต้องเร้าใจ มีปฏิภาณในการคิดกลอนรวดเร็ว ได้เนื้อหาดี สัมผัสดี มีความสามารถในการร้องโต้ตอบ แก่คำอย่างฉับพลันและคมคาย เป็นต้น

3. การทำบท เป็นการอวดความสามารถในการตีความหมายของบทร้องเป็นท่ารำ ให้คำร้องและท่ารำสัมพันธ์กันต้องดีทำให้พิสดารหลากหลายและครบถ้วน ตามคำร้องทุกถ้อยคำต้องขับบทร้องและตีท่ารำให้ประสมกลมกลืนกับจังหวะและลีลาของตนตรีอย่างเหมาะสมยิ่ง การทำบทจึงเป็นศิลปะสุดยอดของโนรา

4. การรำเฉพาะอย่าง นอกจากความสามารถในการรำ การร้อง และการทำบทดังกล่าวแล้วยังต้องฝึกการรำเฉพาะอย่างให้เกิดความชำนาญเป็นพิเศษด้วยซึ่งการรำเฉพาะอย่างนี้ อาจใช้แสดงเฉพาะโอกาส เช่น รำในพิธีไหว้ครู หรือพิธีแต่งพอกผูกผ้าใหญ่ บางอย่างใช้รำเฉพาะเมื่อมีการประชันโรง บางอย่างใช้ในโอกาสสร้างครุหรือโรงครุ หรือรำแก้บน เป็นต้น การรำเฉพาะอย่าง มีดังนี้

1. รำบทครูสอน
2. รำบทปฐม
3. รำเพลงทับเพลงโทน
4. รำเพลงปี
5. รำเพลงโค
6. รำขอเทริด
7. รำเขียนพรายและเหยียบลูกนาว (เหยียบมะนาว)
8. รำแทงเข้
9. รำคล้องหงส์
10. รำทลีสองหรือรำสิบสองบท

5. การเล่นเป็นเรื่อง โดยปกติโนราไม่เน้นการเล่นเป็นเรื่อง แต่ถ้ามีเวลาแสดงมากพอหลังจากการอวดการรำการร้องและการทำลบทแล้ว อาจแถมการเล่นเป็นเรื่องให้ดู เพื่อความสนุกสนาน โดยเลือกเรื่องที่รู้ดีกันแล้วบางตอนมาแสดงเลือกเอาแต่ตอนที่ต้องใช้ตัวแสดง น้อย ๆ (2-3 คน) ไม่นั่นที่การแต่งตัวตามเรื่อง มักแต่งตามที่แต่งรำอยู่แล้ว แล้วสมมติเอาว่าใครเป็นใคร แต่จะเน้นการตลกและการขับบทกลอนแบบโนราให้ได้เนื้อหาตามท้องเรื่อง

2.5 พิธีกรรม

โนราโรงครู

โนราโรงครูมี 2 ชนิด คือ

โรงครูใหญ่ หมายถึงการรำโนราโรงครูอย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งจะต้องกระทำต่อเนื่องกัน 3 วัน 3 คืนจึงจะจบพิธี โดยจะเริ่มในวันพุธ ไปสิ้นสุดในวันศุกร์ และจะต้องกระทำเป็นประจำทุกปี หรือทุกสามปี ทุกห้าปี ซึ่งต้องใช้เวลาเตรียมการกันนานและใช้ทุนทรัพย์สูง จึงเป็นการยากที่จะทำได้ โรงครูเล็ก หมายถึงการรำโรงครูอย่างย่อ ย่อ คือใช้เวลาเพียง 1 วันกับ 1 คืน โดยปกติจะเริ่มในตอนเย็นวันพุธแล้วไปสิ้นสุดในวันพฤหัสบดี ซึ่งการรำโรงครูไม่ว่าจะเป็นโรงครูใหญ่หรือโรงครูเล็กก็มีวัตถุประสงค์อย่างเดียวกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับสภาพการณ์และความพร้อม การรำโรงครูเล็ก เรียกอีกอย่างคือ “ การค้าครู ”

โนราโรงครูท่าแค

การจัดพิธีกรรมโนราโรงครูวัดท่าแค เริ่มตั้งแต่การไหว้พระภูมิโรงพิธีพระ แล้วเข้าโรงในวันแรกซึ่งเป็นวันพุธตอนเย็น จากนั้นจึงทำพิธีเบิกโรง ลงโรง กาศครู เชิญครู กราบครู โนราใหญ่รำถวายครู จับบทตั้งเมือง การรำทั่วไป วันที่สองซึ่งเป็นวันพฤหัสบดีถือเป็นพิธีใหญ่ เริ่มตั้งแต่ ลงโรง กาศโรง เชิญครู เอาผ้าห่มตันโพธิ์ที่เชื่อกันว่าเป็นที่เผาศพและฝังกระดูกของขุนศรีศรัทธา เช่นไหว้ครูหมอลาย โนราทั่วไป รำถวายครู การรำสอดเครื่องสอดกำไล ทำพิธีตัดจุก ทำพิธีครอบเทริด หรือผูกผ้าใหญ่ พิธีแก้บนด้วยการรำถวายครูและออกพราน พิธีผูกผ้าปล่อย การรำทั่วไปในเวลากลางคืน ส่วนวันที่สาม เริ่มตั้งแต่ลงโรง กาศครู เชิญครู การรำทั่วไป รำบทสิบสองเพลง สิบสองบท เหยียบเสน ตัดผมผีซ้อ รำบทคล้องหงส์ รำบทแทงเข้ รำส่งตายาย เป็นอันเสร็จพิธี

บทที่ 3

เรือกอลและ

3.1 ประวัติความเป็นมา

“เรือกอลและ” เป็นเรือที่ใช้กันมากบริเวณภาคใต้ตอนล่าง โดยเฉพาะจังหวัดชายแดนภาคใต้ คำว่า กอลและ ในภาษายาวี มีความหมายว่า โคลงเคลง เรือกอลและจึงมีความหมายอันแสดงถึงลักษณะเรือที่มีสภาพโคลงเคลงเมื่ออยู่ในน้ำ ไม่เคยหยุดนิ่งเหมือนกระแสน้ำในทะเลนั่นเอง

ที่มาของเรือกอลและนั้นสันนิษฐานว่า เกิดขึ้นก่อนสมัยสุโขทัยพร้อมๆกับการแผ่ขยายของอิสลามในประเทศไทย และการเข้ามาตั้งรกรากถิ่นฐาน ในภาคใต้ตอนล่างเลียบชายฝั่งทะเลอ่าวไทยตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 16 ไปถึงแหลมมลายู และเนื่องจากมุสลิมในภาคใต้มีความเชี่ยวชาญในการออกทะเล เนื่องด้วยคนส่วนใหญ่เป็นชาวพื้นเมือง เครื่องไม้เครื่องมือในการทำประมงแต่เดิมใช้ใบในการขับเคลื่อน และเป็นเรือที่มีความคล่องตัวสูง โต้คลื่นได้ดี และคว่ำยาก เนื่องจากท้องเรือมีลักษณะกลม อันเป็นรูปทรงที่รับกันกับลักษณะของคลื่นในทะเล จึงสามารถที่จะแล่นบนน้ำทะเลได้อย่างมั่นคง “เรือกอลและ” คือสัญลักษณ์แห่งท้องทะเลฝั่งตะวันออกของแหลมมลายู นับตั้งแต่อำเภอยะหริ่ง ปะนาละ และอำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี เรื่อยไปจนถึง อำเภอตากใบ จังหวัดนราธิวาส ริมฝั่งด้านนี้ น้ำตื้นเหมาะกับการออกเรือเล็กเพื่อทำประมงชายฝั่งตำนานของเรือกอลและเริ่มต้นที่นั่น



ภาพที่ 3.1 เรือกอลและ

ที่มา : <https://sites.google.com/site/candpcreamphakhwan/bth>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 รูปแบบและขนาดของเรือกอและ

เรือกอและเป็นเรือประมงที่ใช้ในแถบจังหวัดภาคใต้ตอนล่างมีลักษณะเป็นเรือยาวที่ต่อด้วยไม้กระดานโดยทำให้ส่วนหัวและท้ายสูงขึ้นจากลำเรือให้ดูสวยงาม นิยมทาสีแล้วเขียนลวดลายด้วยสีฉูดฉาดเป็นลายไทยหรือลายอินโดนีเซีย ซึ่งนำมาประยุกต์ให้เหมาะกับลำเรือ เรือกอและมี ๒ แบบคือ แบบหัวสั้นและแบบหัวยาว ขนาดของเรือแบ่งเป็น ๔ ขนาด โดยยึดความยาวของลำเรือเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง คือ ขนาดใหญ่ยาว ๒๕ ศอก ขนาดกลางยาว ๒๒ ศอก ขนาดเล็กยาว ๒๐ ศอก และขนาดเล็กมากเรียกว่า “ลูกเรือกอและ” ยาว ๖ ศอกโดยประมาณ และด้านนอกซึ่งค่อนข้างขึ้นไปทางขอบเรือ ทำเป็นขอบนูนออกมาข้างนอก ลักษณะเป็นกันชนของเรือยาวตลอดลำเรือเรียกว่า “ปาแปทวอ” ที่ตอนล่างของปาแปทวอทำรอยเซาะเนื้อไม้ด้วยกบให้เป็นแนวยาวตลอดลำเรือ เรียกว่า “กอมมา” เรือทั้งลำ แบ่งเป็น ๒ ส่วน ส่วนหัวเรียกว่า “ลูแฉว” ส่วนท้ายเรียกว่า “บูระแต” ถ้าแบ่งออกเป็น ๓ ส่วน ส่วนหัวเรียกว่า “ปาลอ” ส่วนกลาง (ลำเรือ) เรียกว่า “ตือเราะ” ส่วนท้ายเรียกว่า “ปุงง”

3.3 ความแตกต่างจากเรือในภาคอื่นกับเรือกอและ

ความแตกต่างที่เห็นได้อย่างชัดเจน เท่าที่สังเกตได้คือเรือที่มีอยู่ในภาคอื่น ๆ จะไม่มีการตกแต่งจุดมุ่งหมายของการสร้างเรือในภาคอื่น ๆ จะสังเกตได้ว่าต้องการเรือที่จะใช้เข้าไปทำการประมงเท่านั้น แต่สำหรับเรือกอและนอกจากจะลงสีพื้นแล้วยังมีการตกแต่งให้สวยงามสะดุดตา หลายท่านคงจะแปลกใจว่าเขาตกแต่งกันไปเพื่อแข่งขันหรืออะไร แต่จริง ๆ แล้วชาวพื้นเมืองที่นี้เขาตกแต่งเรือกอและเพื่อความงามเพื่อความงามเป็นอันดับแรกแล้วจึงนำออกไปทำการประมง

3.4 เทคนิควิธีการต่อเรือกอและ

1. เริ่มจากวัสดุที่สำคัญที่สุดคือไม้ที่ใช้ในการต่อเรือกอและ ใช้ไม้จริง ถ้าเป็นภาษาไทยเรียกว่า ตะเคียนทอง จะใช้ไม้ตะเคียนทองเป็นหลัก ไม่สามารถหาซื้อได้ตามร้านจำหน่ายทั่วไป ตามโรงไม้นำมาทำไม่ได้แต่ต้องไปตัดต้นมาและนำมาแปรรูปเอง

2. ในการต่อขึ้นโครงเรือกอและ

2.1 การตั้งคูกง ส่วนนี้เปรียบเสมือนเป็นสันหลังของเรือที่จะต้องรับน้ำหนักทั้งหมดของเรือ เพราะฉะนั้นไม้ที่ใช้ทำกระดูกงูท่อนนี้ จะต้องเป็นไม้ชิ้นเดียวตลอดไม่สามารถใช้ไม้ที่มีการติดต่อ แต่จะต้องเป็นไม้ท่อนเดียว การตัดไม้ทำกระดูกงูจะต้องทำให้ยาวและหน้าตัดต้องเป็นลักษณะสี่เหลี่ยมคางหมู เพราะลักษณะของสี่เหลี่ยมคางหมูเมื่อตั้งกระดูกงู

2.2 การต่อเรือคือการเอาไม้กระดานที่เตรียมเอาไว้ประมาณข้างละ 5 แผ่น ประกอบขึ้นเป็นลำเรือ จะต้องโค้งตามลำเรือ เพราะฉะนั้นตรงนี้จะต้องมีการใช้ความร้อนเพื่อตัดไม้กระดานให้มีส่วนโค้งตามต้องการ จุดเด่นของการต่อเรือกอและคือในการที่ต่อประกบไม้กระดานแต่ละแผ่นจะไม่มีการใช้ตะปูเหล็ก เป็นตัวยึดไม้กระดานแต่ละแผ่น แต่เขาจะใช้ตะปูเดือยไม้ หรือว่าที่นี้ภาษาถิ่นเรียกว่า ตาลซอล แต่เป็นไม้ใช้สำหรับเชื่อมต่อไม้แต่ละแผ่นให้ยึดติดกันคือการต่อเรือ

2.3 การตั้งกง กงเปรียบเสมือนกับซี่โครงของเรา จะวางเป็นระยะ ๆ ตั้งแต่หัวเรือจรดท้ายเรือถ้าเรียงกงเพื่อให้ติดแน่นกับตัวกบเรือด้านล่าง เขาจะต้องมีการยิงตะปูในส่วนนี้ใช้ตะปูเหล็ก การนการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ตะปูเหล็กยึดเพื่อให้คงติดกับข้างลำเรือให้แข็งแรง

2.4 การใช้ลวดพันรอบตัวเรือ เพื่อให้แผ่นไม้ที่ขึ้นไปกาบเรือด้านล่างทั้งสองข้างแน่น เขาจะใช้ลวดพันรอบตัวเรือแล้วรัดโดยใช้ไม้วางข้างบน แล้วใช้ลวดมัดตอนปลายทั้ง 2 ข้าง แล้วก็มัดมัดทั้งสองปลายเพื่อจะตอกลิ้มตรงนี้เพื่อให้ลวดแน่นขึ้นไม้จะได้แนบสนิทยิ่งขึ้น ในการมัดจะใช้ลวดเส้นเล็ก ๆ ไม่ใช้ลวดขนาดใหญ่ จะมัดและตอกลิ้มตรงนี้เข้าไป เพื่อที่จะให้มันแน่นที่สุด เคยมีคนถามว่าต้องใช้เวลา นานเท่าไร ช่างต่อเรือบอกว่าจะใช้เวลานานเท่ากับเงินงวดที่ 2 เพราะการว่าจ้างจะจ่ายเงินกันเป็น งวดส่วนนี้สำคัญมากคือเขาจะแกะเอาลวดออกแล้วก็ทำในขั้นตอนต่อไป แต่ถ้าเรือมีขนาดใหญ่ต้อง เพิ่มขนาดจำนวนเส้นลวดและรอบในการมัด

3. การตกแต่งให้เรือเกิดความสมบูรณ์และสมดุลย์

3.1 การปิดส่วนหัวและส่วนท้าย ในส่วนหัวและส่วนท้ายนี้จะใช้ท่อนไม้ใหญ่แล้วก็ปิดตรง ส่วนหัวแต่งให้สวยงามโดยเฉพาะในปัตตานีเรือกอและเป็นเรือแบบท้ายตัด เพื่อที่จะให้สมดุลในการที่ จะวางเครื่องเรือตรงท้าย เรือจะได้ไม่เสียความสมดุล เพราะฉะนั้นการปิดท้ายจะต้องใช้ไม้กระดานปิด ท้ายแบบท้ายตัด

3.2 การปิดและตกแต่งด้านกาบเรือด้านล่างของทั้งด้านซ้ายด้านขวา จะไปรวมกันตรง หัวเรือแล้วจะเกิดช่องว่างโปร่งข้างต่อเรือเขาจะมีท่อนไม้ภาษาท้องถิ่นเรียกว่าสปีน การนำท่อนไม้ใส่ เข้าไปโดยท่อนไม้นี้จะต้องโค้งตามหัวเรือโดยการใช้ขวานจาม เพื่อให้เป็นรูปทรงที่สวยงามตกแต่งให้ สวยงาม

3.3 ขั้นตอนการต่อกาบเรือด้านบนขึ้นมาประมาณสามนิ้ว

4. อุดรอยรั่วของเรือส่วนนี้เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นจริง ๆ การทำน้ำยาที่อุดเรือได้มาจากการ ผสมของน้ำมันยางชันนะกับกระสอบป่าน โดยการตัดกระสอบป่านให้ละเอียดแล้วคลุกเคล้าผสมกัน จนเป็นของเหนียว ๆ ปั้นเป็นก้อนให้กลมหรือเป็นแท่งยาว ๆ มาอุดรอยรั่วต่าง ๆ บนเรือให้ทั่วตลอดลำ

5. เวกลักษณะของการต่อเรือกอและก็คือการทำส่วนประกอบตกแต่งส่วนประกอบด้วย

5.1 ส่วนใบหัวเรือ มีบางงา จาปัง ตรงนี้เป็นส่วนประกอบที่ติดช่วงหัวเรือกับส่วนของลำเรือ เข้าด้วยกัน

5.2 ซางอเป็นส่วนประกอบที่วางเสากระโดงหรือวางหางเสือของเรือ

5.3 รอยแยะ คือส่วนประกอบที่ใช้ผูกยึดติดกับหางเรือ

6. ขั้นตอนการฉลุลวดลายและลงสี การนำส่วนประกอบทั้งหมดจะต้องฉลุลวดลายเตรียม พร้อมสำหรับการตกแต่งลวดลายจิตรกรรมด้วยสีน้ำมัน

3.5 ลวดลายบนเรือกอลและ

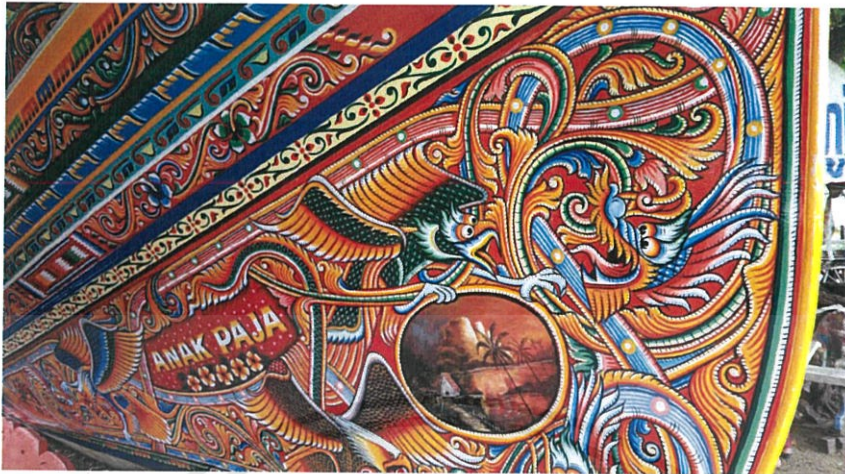
ลวดลายชนิดต่างๆ ที่ปรากฏบนเรือกอลและ เป็นลวดลายที่เกิดขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์และอิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมอันได้แก่ ภูมิประเทศ ภูมิอากาศสังคมความเป็นอยู่ในจังหวัดปัตตานี อันประกอบด้วยชนชาติ 3 ชนชาติอาศัยอยู่ร่วมกัน คือ ชาวไทยพุทธ ชาวไทยมุสลิม ชาวจีน ลวดลายบนเรือกอลและประกอบด้วยอิทธิพลศิลปะของ 4 ชนชาติ อันได้แก่ ชาวไทยพุทธ ชาวไทยมุสลิม ชาวชวา และชาวจีน จึงนับว่าลวดลายบนเรือกอลและคือผลของวัฒนธรรมสัมพันธ์ที่มีคุณค่าสมควรอนุรักษ์ไว้อย่างยิ่ง จิตรกรรมที่ศิลปินไทยมุสลิมจะวาดตกแต่งเรือกอลและมีข้อจำกัดในด้านหลักความเชื่อทางศาสนาอิสลาม ดังนั้นจะไม่ปรากฏภาพคน การร้องรำทำเพลง หรือลักษณะที่ยั่วยุกามารมณ์จิตรกรรมที่นำมาตกแต่งเรือและส่วนใหญ่จึงเป็นภาพสัตว์น้ำ สัตว์ในจินตนาการจากประเพณี ศาสนา วรรณคดี ศิลปะการแสดงต่างๆ สัตว์หิมพานต์และภาพทิวทัศน์จิตรกรรมประเภทสัตว์น้ำภาพสัตว์น้ำที่นิยมวาดโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสวยงามและอาจจะเพื่อแสดงให้เห็นว่าเรือกอลและลำนั้นทำการประมงเพื่อจับสัตว์น้ำประเภทนั้นที่ปรากฏบนเรือกอลและ ได้แก่ ปู ปลา กุ้ง หมึกภาพสัตว์ในจินตนาการจากประเพณี ได้แก่ ภาพนกกาเหาะชูรอ หรือนกกาเกสรระ นกกรุดา หรือนกครุฑนกบือเขาะมาศ หรือนกยูงทอง นกบุหงาซึ่งอ หรือนกสิงห์ภาพสัตว์ในจินตนาการจากศาสนาภาพสัตว์ในจินตนาการจากวรรณคดี เช่น หงส์ภาพสัตว์ในจินตนาการจากศิลปะการแสดงต่างๆภาพสัตว์หิมพานของไทย เช่น ภาพหนุมาน นาค เงือกภาพสัตว์ในจินตนาการของจีน เช่น ภาพมังกร นกยูง นกกระเรียนจิตรกรรมประเภทภาพทิวทัศน์



ภาพที่ 3.2 ลวดลายบนเรือกอลและ

ที่มา : <http://c.mi.com/us/thread-2667714-1-0.html?mobile=no>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ลวดลายบนเรือกอลและ

ที่มา : <http://c.mi.com/us/thread-2667714-1-0.html?mobile=no>



ภาพที่ 3.4 ลายดอกบานบุรี(สีเหลือง) ที่เป็นดอกไม้ประจำจังหวัดนครราชสีมา

ที่มา : <https://mgronline.com/travel/detail/9570000101732>

3.6 วัสดุอุปกรณ์ในการเขียนลวดลายจิตรกรรมบนเรือกอลและประกอบด้วย

1. วัสดุที่ใช้ถ้าเป็นของพื้นบ้านต้องมีแปรงทาสี พู่กัน มีดินสอ

2. ภาชนะใส่สี มีน้ำมันก๊าด ผ้าเช็ดสี จานสี

3. ที่สำคัญก็คือ สีน้ำมัน สีน้ำมันปกติถ้าเป็นจิตรกรรมเราใช้สีน้ำมันเป็นหลอด ที่ศิลปินเขียนกัน แต่ว่าศิลปินพื้นบ้านที่นี่ใช้สีน้ำมันที่เป็นกระป๋อง เป็นประเภทสีเคลือบเรียกว่าสีเคลือบสังเคราะห์ สีที่ใช้ในการตกแต่งลวดลายจิตรกรรมเรือกอลและโดยทั่วไปมี 9 สี

3.1 กลุ่มที่หนึ่งได้แก่ สีเขียว สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน เป็นสีเขียนรองพื้นในส่วนต่าง ๆ

3.2 กลุ่มที่สองได้แก่ สีขาวผสม เป็นสีเขียวอ่อน เป็นสีชมพู สีเหลืองอ่อน แล้วก็สีฟ้า

3.3 สีกลุ่มที่สามได้แก่ สีขาว ดำ เป็นกลุ่มสีที่ใช้ในการตัดเส้นเน้นลวดลายต่าง ๆ ของเรือให้

เกิดมีมิติสวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 ขั้นตอนการลงสีเขียนลายลงบนเรือกอลและ

1. ขั้นตอนการรองพื้น

เมื่อสร้างลำเรือขึ้นมาได้แล้ว ขั้นตอนต่อไปก็ต้องรองพื้นก่อนที่จะตกแต่งลวดลายจิตรกรรม การรองพื้นส่วนใหญ่แล้วจะรองพื้น 3 ชั้น และมีสีด้วยเช่น สีแดง สีน้ำเงิน สีเขียว รองพื้นตรงนี้ 3 เทียว วิธีการรองพื้นใช้สีน้ำมันเป็นสีเคลือบสังเคราะห์ ระบายไปหนึ่งครั้งแล้วรอให้แห้งแล้วจึงระบายซ้ำลงไป จะซ้ำตอนสีไม่แห้งไม่ได้ รองพื้น 3 ชั้น การรองพื้นบนเรือกอลและเวลารองพื้นจะไม่ใช้รองพื้นสีเขียวทั้งลำเรือหรือสีเหลืองทั้งลำ แต่จะรองพื้น เช่น กาบเรือด้านล่างเป็นสีเขียว กาบเรือด้านบนสีแดง ลักษณะแบบนี้คือในการรองพื้นลักษณะจะได้เป็นสีพื้นแต่หลากสี โดยเจ้าของเรือสามารถที่จะบอกได้ว่าเขาเรือสีอะไร ในการบอกนั้นเจ้าของเรือมีสิทธิ์บอกได้เฉพาะที่ท้องเรือว่าท้องเรือจะเอาสีอะไร แต่สำหรับเรือทั้งลำนั้นเป็นสิทธิ์หรือเป็นอารมณ์ความชอบของศิลปินพื้นบ้านเป็นคนวาด

2. การร่างภาพ

การร่างภาพจะร่างได้ 2 วิธีการด้วยกัน ก็คือร่างภาพที่สีอ่อนใช้สีอ่อน ๆ ร่างภาพลงไปแล้วอีกอย่างคือถ้าเป็นเครื่องประดับที่ละเอียดก็จะต้องร่างภาพด้วยดินสอ

3. การระบายสี

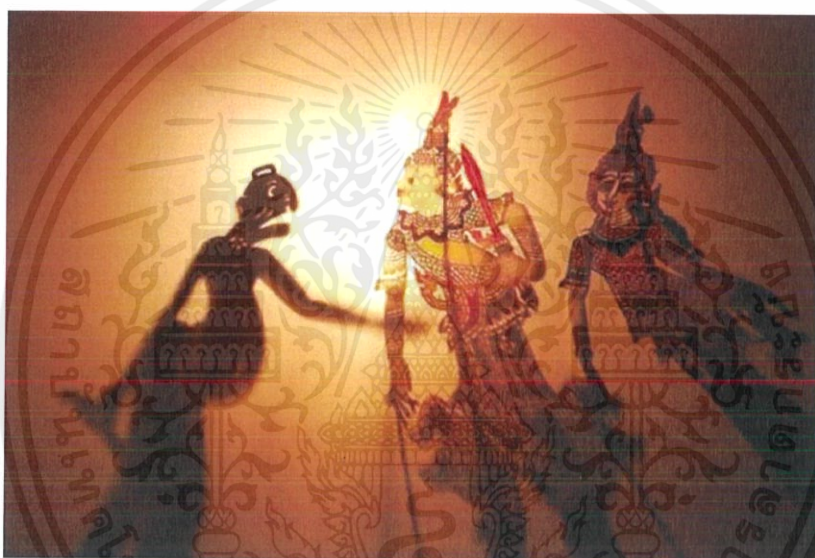
โดยทั่วไปหลังจากที่ร่างภาพแล้วจะระบายสีโดยเริ่มจากการลงสีในกลุ่มที่ 3 ก่อน คือสีกลางก่อนรอให้แห้งแล้วก็ลงสีกลุ่มที่สอง ซึ่งสีจะเข้มในส่วนของเขาแล้วก็ปล่อยให้แห้ง หลังจากนั้นลงสีอีกครั้งหนึ่งลงสีขาวในส่วนที่เป็นแสงจับแล้วจะใช้สีดำในการตัดเส้นเพื่อให้เกิดภาพที่สวยงาม

เรือกอลและมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นไม่เหมือนกับเรือทั่วไปในประเทศ การตกแต่งลวดลายจิตรกรรมที่งามวิจิตรพิศดารบนเรือกอลและตลอดทั้งลำ คุณค่าของเรือกอลและที่เป็นรูปธรรมที่สุดคือการเป็นยานพาหนะสำหรับประกอบอาชีพประมงในเขตจังหวัดชายแดนภาคใต้ เรือกอลและสามารถบอกเรื่องราวโดยเริ่มจากชาวประมงใช้เรือกอลและเพื่อการติดต่อกับเพื่อนบ้าน เพื่อนันทนาการคือการแข่งขันประชันความเร็วเรือกอลและ ด้านวัฒนธรรมทางศิลปกรรมของชนพื้นบ้านที่สามารถสะท้อนและแสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ประสมประสานหลายวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน ซึ่งนับว่าเรือกอลและน่าจะเป็นมรดกและวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าแก่การถ่ายทอดต่อไป

บทที่ 4

หนังตะลุง

4.1 ประวัติความเป็นมา



ภาพที่ 4.1 การแสดงหนังตะลุง

ที่มา : <https://hilight.kapook.com/view/160547>

มหรสพการแสดงเงาจำพวกหนังตะลุงนี้ เป็นวัฒนธรรมเก่าแก่ของมนุษยชาติเคยปรากฏแพร่หลายมาทั้งในแถบประเทศยุโรปและเอเชีย มีหลักฐานปรากฏเมื่อครั้งพระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราช มีชัยชนะเหนืออียิปต์ ได้จัดให้มีการแสดงหนัง (หรือการละเล่นที่คล้ายกัน) เพื่อเฉลิมฉลองชัยชนะ และประกาศเกียรติคุณของพระองค์ และเชื่อว่ามหรสพการแสดงเงานี้มีแพร่หลายในประเทศอียิปต์ มาแต่ก่อนพุทธกาลด้วยซ้ำ ในประเทศอินเดียพวกพราหมณ์แสดงหนังที่เรียกกันว่า “ฉายานาฏกะ” เรื่องมหากาพย์รามายณะเพื่อบูชาเทพเจ้าและสฤติวีรบุรุษ ส่วนในประเทศจีน มีการแสดงหนังสฤติคุณธรรมความดีของสมเอกแห่งจักรพรรดิยวนตี้ (พ.ศ. ๔๑๑-๔๙๕) เมื่อพระนางววยชนม์ ต่อมาการแสดงหนังตะลุงได้แพร่หลายเข้าสู่ในเอเชียอาคเนย์ เขมร พม่า ชาว มาเลเซีย และไทย และสันนิษฐานว่าหนังใหญ่คงเกิดขึ้นก่อนหนังตะลุง ซึ่งได้ต้นแบบมาจากอินเดีย โดยรับอิทธิพลจากศาสนาพราหมณ์ (หนังตะลุงจะออกรูปฤๅษี พระอิศวรก่อนทำการแสดง) หนังใหญ่จะแสดงเฉพาะเรื่องรามเกียรติ์ เริ่มแรกคงไม่มีจอคนขีดหนังใหญ่จึงแสดงท่าทางประกอบการขีดไปด้วย เชื่อกันว่าหนังใหญ่มีอยู่ก่อน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพราะมีหลักฐานอ้างอิงว่ามีนักปราชญ์ผู้หนึ่งเป็นชาวเวียงสระ จังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นผู้เชี่ยวชาญทางโหราศาสตร์และทางกวี สมเด็จพระเจ้าปราสาททองทรงเรียกตัวเข้ากรุงศรีอยุธยา ต่อมาได้เป็นพระอาจารย์ของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ได้รับการแต่งตั้งเป็นพระมหาราชครูหรือพระโหราธิบดี และมีรับสั่งให้พระมหาราชครูฟื้นฟูการเล่นหนัง (หนังใหญ่) อันเป็นของเก่าแก่ชิ้นใหม่ ต่อมาหนังภาคใต้หรือหนังตะลุง ได้รับอิทธิพลของหนังชวาเข้ามาผสมผสาน จึงทำให้เกิดวิวัฒนาการในการทำรูปหนัง ขึ้นมาและแตกต่างจากรูปหนังใหญ่ ซึ่งเป็นแผ่นเดียวกันทั้งตัว เคลื่อนไหวอวัยวะไม่ได้ แต่รูปหนังชวาเคลื่อนไหวมือและปากได้ ส่วนใหญ่รูปหนังจะเคลื่อนไหวมือได้เพียงข้างเดียว ยกเว้นรูปกากหรือตัวตลก และรูปนางบางตัว ที่สามารถขยับมือได้ทั้งสองข้าง รูปหนังชวามีใบหน้าที่ผิดไปจากคนจริง และหนังตะลุงก็รับแนวคิดนี้มาปรับใช้กับรูปตัวตลก เช่น แกะรูปหนู นุ้ยให้หน้าคล้ายวัว เท่งหน้าคล้ายนกกระฮัง เป็นต้น

หนังตะลุงเป็นมหรสพพื้นบ้านอย่างหนึ่งของชาวปักษ์ใต้ เป็น ที่ผูกพันกับวิถีชีวิตชาวใต้มาแต่โบราณกาล โดยใช้บทพากย์และบทกลอนในการแสดง แต่เดิมนิยมเล่นในงานสมโภชหรืองานเฉลิมฉลองต่าง ๆ ของชุมชนหรือหมู่บ้านเท่านั้น ต่อไปได้รับความนิยมของผู้คนจึงรับไปแสดงกันในงานประเพณี งานวัดหรืองานศพ หนังตะลุงนอกจากจะให้ความสนุกสนาน และครึกครื้น แล้วยังสะท้อนค่านิยมและโลกทัศน์ของชาวใต้ที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่องที่แสดงอีกด้วย สมัยก่อนแสดงเรื่องรามเกียรติ์เป็นหลัก ต่อมานายหนังได้เลือกเรื่องอื่น ๆ ในวรรณคดีไทยหรือชาดก เช่น ไกรทอง ไชยเชษฐ ก้าวหน้าม้า เป็นต้น ในการแสดงจะทำรูปหนังจากแผ่นหนังสัตว์ต่าง ๆ เช่น หนังวัว หนังควาย หนังงั่ง หรือหนังเสือ (รูปฤๅษี) เป็นต้น โดยการเอาหนังมาแช่ในน้ำส้มแล้วเอามาชุดให้บางใสแล้วขึงให้ตึง และนำมาวาดรูปและตัดเป็นพระ นาง ยักษ์ หรือตัวตลกต่าง ๆ ต่อจากนั้นระบายสี แล้วใช้ด้ายคืบสำหรับถือหรือปักที่หน้าจ่อ ใส่มือและไม้ผูกติดกับมือสำหรับเชิดต่อไป

หนังตะลุง หรือที่ชาวปักษ์ใต้เรียกว่า “หนัง” หรือ “หนังลุง” หรือ “หนังควน” สันนิษฐานว่ากรรมมหรสพที่เรียกว่าหนังตะลุงได้มีแพร่หลายขึ้นที่เมืองพัทลุงก่อนที่อื่น คนทั่วไปจึงเรียกหนังที่มาจากจังหวัดพัทลุงว่า “หนังพัทลุง” หรือ “หนังพัทลุง” จนเป็นหนังลุงในภาษาปักษ์ใต้ และเป็น “หนังตะลุง” ในภาษากลางซึ่งร่อนมาจาก “หนังพัทลุง” ในภาคใต้โดยเฉพาะจังหวัดนครศรีธรรมราช สงขลา ตรัง พัทลุง และชุมพร จะมีการแสดงหนังตะลุงค่อนข้างบ่อย ด้วยเป็นสิ่งผูกพันกับวิถีชีวิตของชาวบ้านอย่างเห็นได้ชัด เมื่อมีการจัดงานต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานระดับหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ หรือจังหวัด ก็มักจะมีหนังตะลุงมาแสดงอยู่ด้วยเสมอ

4.2 ประเภทของหนังตะลุง

หนังตะลุงของภาคใต้ได้รับความนิยมชมชอบจากชาวบ้านอย่างกว้างขวางตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งรูปแบบการแสดงได้ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงมาโดยลำดับ ซึ่งการแสดงนั้นจะแตกต่างกันตามพื้นที่จากหนังสือใต้...หรือย มีลุย, ๒๕๔๗ : ๕๕ ได้แบ่งรูปแบบการแสดงไว้ ๓ แบบ ดังนี้คือ

๑. หนังตะลุงตะวันออก เป็นรูปแบบการแสดงของกลุ่มชนแถบทะเลฝั่งตะวันออก ตั้งแต่จังหวัดชุมพร สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช ตรัง พัทลุง และสงขลา
๒. หนังตะลุงตะวันตก เป็นภูมิปัญญาไทยและวัฒนธรรมพื้นบ้านไทยที่สำคัญอย่างหนึ่งของกลุ่มชนแถบฝั่งอันดามัน เช่น พังงา ภูเก็ต (มีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกันทั้งในการขับร้องบท การเจรจา รูปหนังและธรรมเนียมการเล่น ส่วนองค์ประกอบในการแสดงอื่น ๆ มีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน)
๓. หนังตะลุงมลายูหรือว้ายกุลิต ชาวไทยมุสลิมเรียกว่าวอแอกูละหรือว้ายกุละ เป็นศิลปะการเล่นเงาที่นิยมแสดงกันมาช้านาน ในพื้นที่บริเวณสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ คือยะลา ปัตตานี และนราธิวาส

4.3 รูปหนังตะลุง

ศิลปะในการสร้างรูปหนังตะลุงของภาคใต้ในระยะเริ่มแรกถ่ายทอดและยึดแบบมาจากรูปหนัง ภายหลังได้ดัดแปลงปรับปรุงไปตามท้องถิ่นและกาลเวลา รูปหนังที่เป็นเพศชาย เช่น รูปหน้าบท เทวดา เจ้าเมือง นางเมือง กุมารหรือเจ้าชายทั้งหลาย ยักษ์เมือง ลูยกยักษ์ ฯลฯ หันหน้าไปทางข้างทั้งหมด

ตัวละครสำคัญ

๑. ฤาษี



ภาพที่ 4.2 ฤาษี

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

ฤาษีเป็นรูปครูที่มีความขลังและศักดิ์สิทธิ์สามารถป้องกันอันตรายทั้งปวง ทั้งช่วยดลบันดาลให้หนังแสดงได้ดีเป็นที่ชื่นชมของคนดู เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๒. พระอิศวร



ภาพที่ 4.3 พระอิศวร

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

รูปพระอิศวร ถือเป็นรูปศักดิ์สิทธิ์ และเป็นเทพเจ้าแห่งความบันเทิง พระอิศวรจะทรงโคอุสุภราชหรืออนนทิตี หนึ่งเรียกรูปพระอิศวรว่ารูปพระโค หรือรูปโค หนึ่งคณะใดสามารถเลือกหนังวัวที่มีเท้าทั้ง ๔ เป็นสีขาวโหนกสีขาว หน้าผากรูปไบโพลีขาว ขนหางสีขาว วัวประเภทนี้หายากมากถือเป็นมิ่งมงคล ตำราภาคใต้เรียกว่าตีนด่าง หางดอก หนอกพาดผ้า หน้าไบโ

๓. เจ้าเมือง



ภาพที่ 4.4 เจ้าเมือง

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

เจ้าเมืองหรือพระราชา ในการแสดงจะเป็นพระบิดาของพระเอกหรือนางเอก หรือบางเรื่องเจ้าเมืองอาจจะมิบทบาทไม่มากนัก แต่ส่วนมากคณะหนังจะให้เจ้าเมืองเป็นตัวสำคัญที่และตัวชูโรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๔. นางเมือง

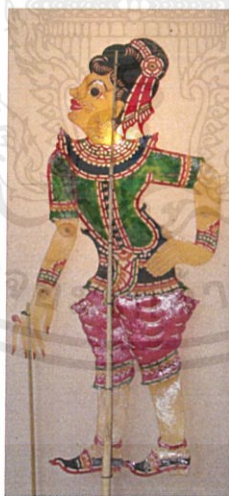


ภาพที่ 4.5 นางเมือง

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

เป็นมเหสีของเจ้าเมืองมีบทบาทเป็นเพียงผู้ตามแม้บางครั้งจะเห็นว่าการที่เจ้าเมือง สั่งลงโทษ พระโอรสหรือ พระธิดา ไม่เป็นการถูกต้องแต่ก็มิได้คัดค้าน

๕. พระเอก



ภาพที่ 4.6 พระเอก

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

พระเอกในวรรณกรรมหนึ่งตระกูลส่วนใหญ่จะเป็นโอรสกษัตริย์ แต่บางเรื่องพระเอกอาจจะอยู่ในฐานะของลูกตายเป็นคนจน พระเอกจะมีคุณสมบัติเป็นผู้มีความรู้ มีความสามารถ มีคุณธรรม มีอำนาจวิเศษเหนือมนุษย์ธรรมดา มีของวิเศษ เป็นอาวุธประจำกายซึ่งอาจได้รับจากฤกษ์หรือเทวดา ตัวเอกฝ่ายชายส่วนใหญ่จะมีรูปร่างงามสง่า กล้าหาญ แต่มักจะเจ้าชู้มี ภรรยาหลายคน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๖. นางเอก



ภาพที่ 4.7 นางเอก

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

นางเอกในวรรณกรรมหนังตะลุงส่วนใหญ่มักจะเป็นธิดาของกษัตริย์หรือธิดาของเจ้าเมืองยักษ์ หากเป็นธิดาของเจ้าเมืองยักษ์ มักจะเป็นผู้ที่ถูกขโมยมาขบเลี้ยงไว้ หรือถูกบิดาส่งมาให้ศึกษาศิลปะวิชา นางเอกจะมีรูปร่างที่งดงาม จิตใจดีแทบทุกเรื่อง ในวรรณกรรมบางเรื่องนางเอกอยู่ในรูปกำบัง คือ มองไม่เห็นตัวหรืออยู่ในคราบที่น่าเกลียดน่ากลัวคล้าย ๆ นางปีศาจ แต่ภายหลังก็ได้รับการแปลงโฉม ให้งดงามเหมือนเดิม ลักษณะนิสัยอีกอย่างหนึ่งของนางเอกคือมีความซื่อสัตย์รักเดียวใจเดียว และมีความจงรักภักดีต่อสามี

๗. นางเปียน



ภาพที่ 4.8 นางเปียน

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

นางเปียน หรือนางสองแขน หรืออัยยัดั่งหรือนางกาข้า เป็นชื่อรูปหนังตะลุงตัวหนึ่ง เป็นตัวนางฝ่ายอธรรมรูปร่าง ลักษณะ นางเปียนมีหน้าตาซีเห่ ร่ามใหญ่ หน้าแบน คิ้วหยัก มักมีไฝบนใบหน้า ผมยาวดัดลอนประบ่า ก้นงอนเซ็ด แขนยาวเคลือบไหวได้ทั้งสองข้าง ลักษณะนิสัย นางเปียนไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะรับบทเป็นตัวโกงฝ่ายหญิงโดยมากเป็นชายาฝ่ายซ้ายของเจ้าเมือง จะคบหากับอำมาตย์ผู้คิดมิชอบ ต่อแผ่นดินคบหากับฤๅษีผู้ไม่ตั้งมั่นในธรรม เพื่อแต่งกลและทำคุณไสยให้เจ้าเมืองหลงรัก เข้าพระทัย ผิดพระชายาฝ่ายขวาหลงโทษชายาฝ่ายขวาและบุคคลอื่นที่นางไม่ชอบ ตอนต้นเรื่องนางเบียนจะทำการ ได้สำเร็จ แต่บั้นปลายเมื่อความจริงทุกอย่างปรากฏชัด นางจะได้รับโทษทัณฑ์อย่างแสนสาหัส จาก วรรณคดีเก่า ๆ ที่หนึ่งตะลึงนำมา แสดง ตัวนางเบียน ได้แก่นางจันทาในเรื่องสังข์ทอง และนางกาไว ในเรื่อง รวรวงศ์ เป็นต้น เวลาพูดแสดงอาการดัดจริตลากเสียงแหยะ ๆ ก้อร้อก้อตึกไว้กิริยาผู้ดี ลักษณะอาการทุกอย่าง ล้วนเป็นโทษสมบัติและค่านิยมต่ำ

๘. ยักษ์



ภาพที่ 4.9 ยักษ์

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

ยักษ์เป็นตัวละครที่มีปรากฏในวรรณกรรมหนังตะลุงแทบทุกเรื่อง ยักษ์จะมีหลายสถานภาพ ตั้งแต่กษัตริย์ยักษ์ ธิดายักษ์ เสนายักษ์ ตลอดจนยักษ์ที่อาศัยอยู่ในป่า หาสัตว์ป่าและผลไม้กินเป็น อาหารยักษ์มีรูปร่างใหญ่โตน่ากลัว มีเขี้ยวอกโง้งมา นอกปาก ถือไม้ตะบองเป็นอาวุธ มีกิริยาทะเล้ง ตึงตึง ชอบทำลายระรานผู้อื่นและมีความโลภ อยากได้อะไรก็ตองได้ โดยไม่คำนึง ถึงความถูกผิดหรือ บาปกรรม ส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ร้ายในเรื่อง แต่ช่วงปลายของเรื่องจะสำนึกตัวกลับตนเป็นคนดี

ตัวตลก

ตัวตลกหนังตะลุงหรือที่เรียกว่า “รูปาก” ส่วนใหญ่จะไม่ใส่เสื้อ บางตัวนุ่งโสร่งสั้นแค่ว่า บางตัวนุ่งกางเกง และส่วนใหญ่จะมีอาวุธประจำตัว ตัวตลกทุกตัวสามารถขยับมือขยับปากได้ หนึ่ง แต่ละคณะจะมีรูปากตัวตลกไม่น้อยกว่า ๑๐ ตัว แต่โดยปกติจะใช้แสดงในแต่ละเรื่องแค่ไม่เกิน ๖ ตัว เท่านั้น

๑. เเท่ง



ภาพที่ 4.10 เเท่ง

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

เท่ง เอาเค้ามาจากชาวบ้านคนหนึ่งชื่อเท่ง อยู่บ้านคูขุด อำเภอสะทิงพระ จังหวัดสงขลา หนึ่งจวนบ้านคูขุดนำมาตัดรูปตลกเป็นครั้งแรก ต่อมาหนึ่งคนละอื่น ๆ นำไปเลียนแบบ รูปร่างผอมบางสูง ท่อนบนยาวกว่าท่อนล่าง ผิวดำ ปากกว้าง หัวเถิก ผมงอหยิก ใบหน้าคล้ายนกกระฮัง นิ้วมือขวยาวโตคล้ายอวัยวะเพศผู้ชาย นิ่งซึ่กับหัวแม่มือซ้ายงอหยิกเป็นวงเข้าหากัน นุ่งผ้าโสร่งลายตาหมากรุก คาดพุงด้วยผ้าชะม้าน้ำไม่สวมเสื้อ ที่สะเอวเหน็บมีดอ้ายครก (มีดปลายแหลมด้านงอโค้งมีฝัก) ชอบพูดจาโผงผาง ไม่เกรงใจใคร ชูส่าทับผู้อื่น ล้อเลียนเก่ง เป็นคู่หูกับอ้ายหนูนุ้ย

๒. หนูนุ้ย



ภาพที่ 4.11 หนูนุ้ย

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

หนูนุ้ย นำเค้ามาจากคนชื่อ ๆ แกมโง่ ผิวดำ รูปร่างค่อนข้างเตี้ย พุงยานโย้คอดก ทรงผมคล้ายแส้ม้า จมูกปากยื่นออกไป คล้ายกับปากวัว มีเขรยาวคล้ายหนวดแพะ ใครพูดเรื่องว้าวเป็นไม่พอใจ นุ่งผ้าโสร่งแต่ไม่มีลวดลาย ไม่สวมเสื้อ ถือมีดตะกรหนีบหมากเป็นอาวุธ พูดเสียงต่ำสั้นครี๊ดตัน ขึ้นนาสิก ชอบคล้อยตามคนยุยงส่งเสริม แสดงความซื่อออกมาเสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๓. ยอดทอง



ภาพที่ 4.12 ยอดทอง

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

ยอดทอง เชื่อกันว่าเป็นชื่อคนจริงชาวจังหวัดพัทลุง รูปร่างอ้วน ผิวดำ ฟันยื่นงอน ขึ้นบนผมหยิกเป็นลอน จมูกยื่น ปากบวม เหมือนปากคนแก่ไม่มีฟัน หน้าเป็นแผลจนลายคล้ายหน้าจระเข้ ใครพูดถึงเรื่องจระเข้ไม่พอใจ นุ่งผ้าลายโจงกระเบน ไม่สวมเสื้อ เห็นบริขารเป็นอาวุธประจำกาย เป็นคนเจ้าชู้ ปากพูดจาโอ้อวด ใจเสาะ ซ้ำฉลาด ชอบขู่หลอก พูดจาเหลวไหล ยกย่องตนเอง บ้ายอชอบอยู่กับนายสาว ที่มีสำนวนชาวบ้านว่า “ยอดทองบ้านาย” นายยอดทองแสดงคู่กับตัวละครอื่น ๆ ได้หลายตัว เช่น คู่กับนายหล้า คู่กับนายขวัญเมือง คู่กับนายพูนแก้ว คู่กับนายดำบ้า คู่กับนายลูกหมี่ หรือคู่กับนายเสมียน เป็นต้น

๔. สีแก้ว



ภาพที่ 4.13 สีแก้ว

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

สีแก้ว เชื่อกันว่าเขาเ้ามาจากคนที่ชื่อสีแก้วจริง ๆ เป็นคนมีตะบะ มือหนักโกรธใคร ตบด้วยมือหรือชนด้วยศรีษะ เป็นคนพูดจริง ทำจริง สู้คน ชอบอาสาเจ้านายด้วยจริงใจ ตักเตือนผู้อื่น ให้ปฏิบัติดีปฏิบัติชอบตามทำนองคลองธรรม รูปร่างอ้วนเตี้ย ผิวดำ มีโหนกคอ ศรีษะล้าน นุ่งผ้าโจงกระเบนลายตาหมากรุก ไม่สวมเสื้อ ไม่ถืออาวุธใด ๆ ใครพูดล้อเลียนเกี่ยวกับเรื่องพระ เรื่องร้อน เรื่องจำนวนเงินมากๆ จะโกรธทันที พูดซ้ำ ๆ ซัดถ้อยซัดคำ มีเพื่อนคู่หูคือนายยอดทอง ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๕. สะหม้อ



ภาพที่ 4.14 สะหม้อ

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

สะหม้อ หนึ่งก้น ทองหล่อ นำมาจากคนจริงโดยได้รับอนุญาตจากชาวอิสลามชื่อสะหม้อ อยู่บ้านสะกอม อำเภोजะนะ จังหวัดสงขลา ต่อมาหนังตะลุงอื่น ๆ ที่นำไปเลียนแบบ รูปร่างอ้ายสะหม้อ หลังโก่ง มีโหนกคอ คางย้อย ลงพุง รูปร่างเตี้ย สวมหมวกแขก นุ่งผ้าโสร่ง ไม่สวมเสื้อ พุดล้อเลียนผู้อื่นได้เก่ง ค่อนข้างอวดดี นับถือศาสนาอิสลามแต่ชอบกินหมู ชอบดื่มเหล้า พุดสำเนียงเนิบนาบ รัวปลายลิ้น

๖. ขวัญเมือง



ภาพที่ 4.15 ขวัญเมือง

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

ขวัญเมือง ไม่มีประวัติความเป็นมาเป็นตัวตลกเอกของหนังจันท์แแก้ว จังหวัด นครศรีธรรมราช คนในถิ่นนั้นเขาเรียกว่า “ลุงขวัญเมือง” แสดงว่าได้รับการยกย่องจากคนในท้องถิ่น อย่างสูงเหมือนกับเป็นคนสำคัญผู้หนึ่ง ใบหน้าของขวัญเมืองคล้ายแพะ ผมนางหยิกเล็กน้อย ผิวดำ หัว เลิก จมูกโตงโตยยาว ปากกว้าง พุงยานโย่ ก้นเซิด ปลายนิ้วชี้คล้ายนิ้วมืออ้ายเท่ง นุ่งผ้าพื้นดำ คาด เข็มขัด ไม่สวมเสื้อ เป็นคนชื่อ บางครั้งแฝงไว้ซึ่งความฉลาด ชอบสงสัยเรื่องของผู้อื่น พุดจาเสียงหวาน หนังจังหวัดสงขลาได้นำแสดงคู่กับสะหม้อ หนังจังหวัดนครศรีธรรมราช แถวอำเภอเชียรใหญ่ หัวไทร ปากพนัง ท่าศาลา ให้แสดงคู่กับยอดทอง หนังพัทลุง ตรัง นิยมให้เป็นตัวบอกเรื่องเฝ้าประตูเมือง ออก ตีฆ้องร้องป่าว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๗. ผู้ใหญ่พูน



ภาพที่ 4.16 ผู้ใหญ่พูน

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

ผู้ใหญ่พูน น่าจะเลียนแบบมาจากผู้ใหญ่อันคนใดคนหนึ่ง รูปร่างสูงใหญ่ จมูกยาว คล้ายตะขอเกี่ยวมะพร้าว ศรีษะล้าน มีผมเป็นกระจุกรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตรงกลางกลวงอยู่ กลางพุง โย้ย้อยยาน ตะโพกใหญ่ขวิดขึ้นบน เพื่อนมักจะล้อเลียนว่าบนหัวติดวงถึงตักน้ำ สันหลังเหมือนเขา พับผ้า (อยู่ระหว่างพัทลุง-ตรัง) นุ่งผ้าโจงกระเบน ไม่มีลวดลาย ชอบยุง ไม้ไอ้อด เหยยศ ชูตะคอกผู้อื่นให้เกรงกลัว ธาตุแท้เป็นคนซี้ฉลาดตาขาวชอบแสบแสร้งปั้นเรื่องฟ้องเจ้านาย ส่วนมากเป็นคนรับใช้ อยู่เมืองยักซ์หรือกับฝ่ายโจง พุดซ่า ๆ หนีบจุมก

๘. โถ



ภาพที่ 4.17 โถ

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

โถ เอาเค้ามามาจากจีนบ่าบา ชาวพังบัว อำเภอสะทิงพระ จังหวัดสงขลา รูปร่าง มี ศรีษะค่อนข้างเล็ก ตาโตถลน ปากกว้าง ริมฝีปากล่างเฝ้มเข้าใน ส่วนท้องตึง ออกใหญ่เป็นรูปโค้ง สวม หมวกมีกระจุกข้างบน นุ่งกางเกงถลกขา ถือมีดบังตอเป็นอาวุธ ชอบร้องรำทำเพลง ซี้ฉลาดตาขาว โกรธใครไม่เป็น ถือเอาเรื่องกินเป็นเรื่องใหญ่ ใครจะพูดเรื่องอะไรก็ตาม อ้ายโถจะซักเรื่องที่พูดวก เอกเข้าทำเรื่องกินเสมอส่งวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๙. แก้วกบ



ภาพที่ 4.18 แก้วกบ

ที่มา : <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>

แก้วกบหรือลูกหมี เป็นตัวตลกเอกของหนังจังหวัดนครศรีธรรมราช รูปร่างอ้วน ปากกว้างคล้ายกบ ชอบสนุกสนาน พุดจากไม้ขีด หัวเราะเก่ง ชอบพุดคำศัพท์ที่ผิดๆ เช่น อาเจียนมะขาม (รากมะขาม) ข้าวหนาว (ข้าวเย็น) ชอบร้องบทกลอน แต่ขาดสัมผัส เพื่อกู๋หูกือนายยอดทอง

ตัวตลกหนังตะลุง เป็นตัวละครที่มีความสำคัญอย่างยิ่งและเป็นตัวละครที่ “ขาดไม่ได้” สำหรับการแสดงหนังตะลุง บทตลกคือเสน่ห์หรือสีสัน ที่นายหนังจะสร้างความประทับใจให้กับคนดู เมื่อการแสดงจบลงสิ่งที่ผู้ชมจำได้และยังเก็บไปเล่าต่อก็คือบทตลก นายหนังตะลุงคนใดที่สามารถสร้างตัวตลกได้มีชีวิตชีวาและน่าประทับใจ สามารถทำให้ผู้ชมนำบทตลกนั้นไปเล่าขานต่อได้ไม่รู้จบ ก็ถือว่าเป็นนายหนังที่ประสบความสำเร็จในอาชีพโดยแท้จริง ในการแสดงประเภทอื่น ๆ ตัวละครที่โดดเด่นและติดตาตรึงใจผู้ชมที่สุด มักจะเป็นพระเอก นางเอก แต่สำหรับหนังตะลุงตัวละครที่จะอยู่ในความทรงจำของคนดูได้นานที่สุดก็คือตัวตลก มีเหตุผลหลายประการ ที่ทำให้บทตลกของหนังตะลุงติดตรึงใจผู้ชมได้มากกว่าบทพระเอกหรือนางเอก ดังต่อไปนี้

๑. ตัวตลกมีความผูกพันใกล้ชิดกับผู้ชม (ชาวใต้) มากกว่าตัวละครอื่น ๆ เพราะตัวตลกทุกตัวเป็นคนท้องถิ่นภาคใต้ พุดภาษาปักษ์ใต้เชื่อกันว่าตัวตลกเหล่านี้สร้างเลียนแบบมาจากบุคลิกของบุคคลที่เคยมีชีวิตอยู่จริง

๒. นายหนังสามารถอวดฝีปากการพากย์ของตนได้เต็มที่ ตัวตลกทุกตัวมีบุคลิกเฉพาะ และตัวตลกหลายตัวมีถิ่นกำเนิดที่ชัดเจน ซึ่งมักจะเป็นท้องถิ่นที่มีสำเนียงพูดที่เป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากตำบลหรืออำเภอข้างเคียง นายหนังที่พากย์ได้ตรงกับบุคลิก และสำเนียงเหมือนคนท้องถิ่นนั้นที่สุดก็จะสร้างความประทับใจให้แก่คนดูได้มาก

๓. บทตลกคือบทที่สามารถยกประเด็นอะไรขึ้นมาพุดก็ไม่ทำให้เสียเรื่อง จึงมักเป็นบทที่นายหนังนำเรื่องเหตุการณ์บ้านเมือง ปัญหาสังคม ธรรมะ ข้อคิดเตือนใจ เข้ามาสอดแทรกเอาไว้ หรือแม้แต่พุดล้อเลียนผู้ชมหน้าโรง

๔. เสน่ห์ของมุกตลก ซึ่งแสดงไหวพริบปฏิภาณของนายหนังด้วย นายหนังที่เก่ง สามารถคิดมุกตลกได้เอง เพราะหากเก็บมุกตลกเก่ามาเล่น คนดูจะไม่ประทับใจ และไม่มีกร “เล่าต่อ” เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหตุผลสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้คนดูหนังตะลุง รู้สึกผูกพันกับตัวตลกมากกว่าตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องคือตัวตลกหนังตะลุงเหล่านี้เป็นตัวละคร “ยี่น” หมายถึงตัวตลกตัวหนึ่งเล่นได้หลายเรื่อง โดยใช้ชื่อเดิม บุคลิกเดิม เพราะนายหนังทุกคณะสามารถหยิบตัวตลกตัวใดไปเล่นก็ได้ เราจึงเห็นนายเท่ง นายหนู น้อย มีอยู่ในเกือบทุกเรื่อง โดยปกติตัวตลกหนังตะลุงจะต้องมีคู่หู เพื่อเอาไว้รับส่งมุกตลกโต้ตอบกัน ในแต่ละเรื่องจะมีตัวตลกเอกอย่างน้อย ๒ คู่ คือเป็นพี่เลี้ยงพระเอกคู่หนึ่งและเป็นพี่เลี้ยงนางเอกคู่หนึ่ง นอกจากนี้ยกตัวอย่างมา ยังมีตัวตลกประกอบอีกจำนวนมาก โดยปกติตัวตลกหนังตะลุงจะต้องมีคู่หู เพื่อเอาไว้รับส่งมุกตลกโต้ตอบกัน ในแต่ละเรื่องจะมีตัวตลกเอกอย่างน้อย ๒ คู่ คือเป็นพี่เลี้ยงพระเอกคู่หนึ่งและเป็นพี่เลี้ยงนางเอกคู่หนึ่ง นอกจากนี้ยกตัวอย่างมายังมีตัวตลกประกอบอีกจำนวนมาก

4.4 ความเชื่อ



ภาพที่ 4.19 ตัวละครหนังตะลุง

ที่มา : http://redemption.demotoday.net/Wikicontent/home/blog_detail/1104

หนังตะลุงนอกจากจะถือว่าเป็นเรื่องบันเทิงใจอย่างมหรสพทั่ว ๆ ไปแล้ว ยังมีความเชื่อทางไสยศาสตร์ปะปนอยู่ด้วยหลายประการ ดังต่อไปนี้

๑. การปลุกโรงหนังตะลุง จะไม่หันหน้าไปทางทิศตะวันตกและทิศตะวันออก คือถือกันว่า ถ้าหันไปทางทิศตะวันตกชื่อเสียงจะตก ถ้าหันไปทางทิศตะวันออกจะเป็นการแข่งกับแสงอาทิตย์และพระจันทร์ ถือเป็นอัปมงคล หนังจะไม่ยอมเล่น แต่ปัจจุบันความเชื่อเช่นนี้เสื่อมคลายลงไปเป็นอันมาก

๒. หยวที่ใช้ปักตัวหนัง มักจะเจาะแล้วฝังหมากฝังพลูไว้ข้างใน เพื่อป้องกันการถูกระทำทางไสยศาสตร์ และเพื่อผูกใจคนดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๓. หนังสืงตละโรง มั้จะมีหมอไสยศาสตร์คอยทำพิธีเพื่อป้องกันกรถูกรกระทำต่า ง โดยเฉพาถ้าเป็นการประชันด้วยแล้วถือเป็นสิ่งที่ขาดไม้ได้

๔. รูปหนังสือว่าศัคคัสิทธิ เช่น รูปฤาษี รูปพระอิศวรทรงโค รูปเทวดา หนังสืงตละโรงจะต้อ งนับถืออย่างมั่นคัง และรูปเหล่านี้มั้จะทำจากหนังสือที่ตายอย่างพิสดาร เช่น ฟ้าผ่าตาย หนังสืงเท้า ของครูอาจารย์ บิดามารดา ส่วนรูปตัวตลกต่า ง ๆ ก็มีเคล็ดว่า ให้ใช้ตัดหนังสือหมอยัยะเพศชายของคน ตายแล้วมาปะติดตรงส่วนปากล่า งของรูปเพื่อจะได้อช่วยให้ตลกและชวนขันยิ่งขึ้ น

๕. ก่อนออกเดินทางไปแสดง ณ ที่ใดก็ตม คณะหนังสือจะต้อ งประโคมดนตรีขึ้ นเป็นเพลงเดิน และเซิดเป็นการเอากฤช และในขณะเดินทางไปนั้น ถ้าหากผ่านวัดหรือสถานทีศัคคัสิทธิต้อ งตักลอง เพื่อเป็นการคารวะทุกแห่งไป

๖. เมื่อไปถึงบ้านงานแล้ว จะนำรูปหนังสือและเครื่องดนตรีขึ้ นทางหน้าโรงเท่านั้น ส่วนนายหนังสือ และลูกคู่ต้อ งขึ้ นทางหลั้ และก่อนขึ้ นต้อ งเดินเวียนโรงหนังสือหนึ่งรอบ ถ้าโรงนั้นเคยมีคณะอื่นมาแสดง แล้ว จะต้อ งทำความสะอาดเสื่อหมอน และเปลี่ยนหยวก สำหรั้บปกรูปเสียใหม่ด้วย ทั้งนี้ก็เพื่อป้องกัน การกระทำทางไสยศาสตร์นั้นเอง

๗. ถ้าเป็นการแสดงในงานศพ ผู้แสดงจะต้อ งมีคาถาอาคม หรือความรู้ทางไสยศาสตร์เป็ นอย่างดี ถ้าไม้อเช่นนั้นอาจจะทำให้อเสื่อมหรือเป็ นอันตรายได้ และเมื่อถึงวันเผาศพหนังสือจะต้อ งขนย้าย เครื่องที่แสดงลงมาไว้ข้างล่า งให้หมต แล้วค่อยขนย้ายเข้ามาใหม่เมื่อเผาศพเสร็จแล้ว

๘. ถ้าเป็นงานแต่งงาน ต้อ งแสดงก่อนวันแต่งงาน หลั้จกพิธีแต่งงานแล้วไม้นิยมแสดง เพราะถือว้าเป็ นอัปมงคล

๙. การผูกจอนหนังสือ นายหนังสือจะต้อ งผูกเชือกเส้นกลางของขบล่า งหนึ่งเส้น ที่ลูกคู่เวียนไว้เพื่อ เอาศลัคคัว้าเป็ นการผูกใจคนดู

๑๐. การวางรูปเพื่อเตรียมแสดงและการเก็บรูป รูปที่นำออกมาจากแผงถ้าเป็ นรูปตัวตลกวาง ไว้ในที่ต่า ๆ ส่วนรูปศัคคัสิทธิ เช่น เทวดา ฤาษี ต้อ งแขวนไว้เหนือระดับศีรษะ และเมื่อเก็บเข้าแผงจะ ต้อ งจัดอย่างมีระเบียบ คือรูปไม้อสำคัญวางไว้ข้างล่า ง จัดรูปพระ รูปฤษัษัไว้คนละส่วนไม้อปะปนกัน รูป เทวดาและฤาษีจะต้อ งจัดไว้ข้างบนสุด รูปผู้หญิงจะสัมผัสกับรูปฤาษัไม้อได้อย่างเด็ดขาด นอกจากนั้น แผงที่ใช้เก็บรูปจะให้อใครข้ามไม้อได้เช่นเดียวกัน

๑๑. ก่อนลงมือแสดงต้อ งมีพิธีเบิกโรง ถ้าเป็ นงานมงคลเจ้าภาพต้อ งจัดหาขันหมากหนึ่งชุด ประกอบด้วยหมากพลู ๙ คำ เทียน ๑ เล่ม ถ้าเป็ นงานอวมงคลให้อเพิ่มเสื่อ ๑ ผืน หมอน ๑ ใบ หม้อ น้ำมนต์ ๑ ใบ ถ้าเป็ นงานแก้บนใช้หมากพลู ๙ คำ เทียน ๙ เล่ม บางคณะเพิ่มดอกไม้ ข้าวสาร ด้ายดิบ ด้วย ส่วนเงินค่าเบิกโรงในแต่ละครั้งจะได้อแก่ผู้ห้ามแผงเก็บรูปหนังสือ

4.5 เครื่องดนตรีที่สำคัญของหนังตะลุง

๑. กลอง ๑ ลูก เป็นกลองขนาดเล็กมีหนังหุ้มสองข้าง หน้ากลองเส้นผ่านศูนย์กลางกว้างประมาณ ๘-๑๐ นิ้ว หัวท้ายเล็กกว่าตรงกลางเล็กน้อย กลองมีความยาวประมาณ ๑๐-๒๐ นิ้ว โดยใช้ไม้ตี ๒ อัน

๒. ทับ ๒ ลูก (๑ คู่) ในสมัยก่อนดนตรีหลักของหนังตะลุงมีทับ ๑ คู่สำหรับคุมจังหวะและเดินทำนอง (ทับทำด้วยไม้กลึงและเจาะข้างใน ลักษณะคล้ายกลองยาวแต่ส่วนท้ายสั้นกว่าและขนาดย่อมกว่า หุ้มด้วยหนังบาง ๆ เช่น หนังค่าง) ทับทั้ง ๒ ลูกนี้มีขนาดต่างกันเล็กน้อยเพื่อให้ได้เสียงต่างกัน

ทับของหนังตะลุงเป็นเครื่องกำกับจังหวะและท่วงทำนองที่สำคัญที่สุด ผู้บรรเลงดนตรีชิ้นอื่น ๆ ต้องคอยฟังและยกย้ายจังหวะตามเพลงทับ เพลงที่นิยมเล่นมีถึง ๑๒ เพลง คือเพลงเดิน เพลงถอย หลังเข้าคลอง เพลงเดินยักซ์ เพลงสามหมู่ เพลงนาครายออกจากวัง เพลงนางเดินป่า เพลงสรองน้ำ เพลงเจ้าเมืองออกสั่งการ เพลงชุมพล เพลงยกพล เพลงยักซ์ และเพลงกลับวัง นักดนตรีที่สามารถตีทับได้ครบทั้ง ๑๒ เพลง เรียกกันว่า “มือทับ” เป็นคำยกย่องว่าเป็นคนเล่นทับมือฉมัง ทับหนังตะลุงมี ๒ ใบ ใบหนึ่งเสียงเล็กแหลม เรียกว่า “หน่วยฉับ” อีกใบหนึ่งเสียงทุ้ม เรียกว่า “หน่วยเทิง” ทับหน่วยฉับเป็นตัวย่น ทับหน่วยเทิงเป็นตัวเสริม หนังตะลุงในสมัยโบราณมีมือทับ ๒ คน ต่อมาเมื่อประมาณ ๖๐ ปีมาแล้ว หนังตะลุงใช้มือทับเพียงคนเดียว โดยใช้ผ้าผูกทับไขว้กันเวลาเล่นบางคนวางทับไว้บนขา บางคนก็พาดขาคดทับเอาไว้ไม่ให้เคลื่อนที่ โดยทั่วไป ตัวทับหรือที่เรียกกันว่า “หุ่น” นิยมทำจากแก่นไม้ขนุนเนื่องจากตกแต่งและกลึงได้ง่าย แต่บางครั้งก็ทำจากไม้กระทอนโดยตัดไม้ออกเป็นท่อน ๆ ยาวท่อนละประมาณ ๖๐ เซนติเมตร ใช้ขวานถากเกลสาให้เป็นรูปคล้ายกลองยาว จากนั้นนำมาเจาะภายในและกลึงให้ได้รูปทรงตามต้องการ ลงน้ำมันชักเงาด้านนอก ทับเป็นเครื่องดนตรีที่ซึ่งหนังหน้าเดียว ขึ้นหน้าด้วยหนังบาง ๆ ส่วนใหญ่จะใช้หนังค่าง ตรงแก้มทับใช้เชือกหรือหวายผูกตรึงกับหุ่นให้แน่น มีสายโยงเร่งเสียงโดยใช้หนังเรียดยังจากขอบหนังถึงคอทับ ก่อนใช้ทุกครั้ง ต้องชุบน้ำที่หนังหุ้ม ใช้ผ้าขนาดนิ้วก้อยอัดที่แก้มทับด้านใน เพื่อให้หนังตึงมีเสียงไพเราะกังวาน

๓. ฉิ่ง ๑ คู่ใช้ตีเข้าจังหวะกับโหม่ง คนตีโหม่งทำหน้าที่ตีฉิ่งไปด้วย ปัจจุบันนี้ใช้ผ้าฉิ่งกระแทรกกับรางโหม่งแทนเสียงกรับได้ด้วย

๔. ปี่ หนังตะลุงใช้ปี่นอกบรรเลงเพลงต่าง ๆ ถือเอาเพลงพัดชาเป็นเพลงครู ประกอบด้วยเพลงไทยเดิมอื่น ๆ ได้แก่ เพลงสาวสมเด็จ เชมรปี่แก้ว เชมรปากท่อ ชะนิกันแสง พม่ารำชวาน พม่าแทงกบ สุดสงวน เชมรพวง ลาวดวงเดือน เพลงลูกทุ่งหลายเพลงอาศัยทำนองเพลงไทยเดิม คนเป่าปี่ก็เล่นได้ดี แม้เพลงไทยสากลที่กำลังฮิต ปี่ ซอ ก็เล่นได้ โดยไม่รู้ตัวโน้ตเลย ซออุ้ ซอด้วง ประกอบกับปี่ทำให้เสียงปี่มีเล็กแหลมเกินไป ขวนฟังยิ่งขึ้น ปี่ ซอ สามารถยกย้ายจังหวะให้ช้าลงหรือเร็วขึ้นตามจังหวะทับได้อย่างกลมกลืนและลงตัว

๕. โหม่ง เป็นเครื่องดนตรีที่มีส่วนสำคัญในการขับบทขับกลอน ทั้งในด้านการให้เสียงและให้จังหวะ เพราะหนังตะลุงต้องร้องบทให้กลมกลืนกับ เสียงโหม่งมีอยู่ ๒ ระดับคือเสียงทุ้มและเสียงแหลม โดยจะยึดเสียงแหลมเป็นสิ่งสำคัญเรียกเสียงเข้าโหม่ง ส่วนไม้ตีโหม่งจะใช้ยางหรือด้ายดิบหุ้มพันเพื่อให้มีเสียงนุ่มเวลาตี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๖. กรับหรือแกระ ๑ คู่ (ใช้เคาะรางกับโหม่ง) กรับหรือแกระใช้สำหรับประกอบจังหวะ

4.6 การแสดงหนังตะลุง

การแสดงหนังตะลุงของแต่ละคณะในอดีตจะนำเรื่องจะนำเรื่องรามเกียรติ์มาแสดงเป็นหลัก ต่อมาก็นำบทละครในวรรณคดีไทยบ้าง ดัดแปลงมาจากชาดกบ้าง หรือผูกเรื่องขึ้นเองบ้าง ส่วนมากจะเป็นประเภทจักร ๆ วงศ์ ๆ ตลอดถึงนิทานประโลมโลกต่าง ๆ อาทิ สุวรรณราช แก้วหน้าม้า ลักษณะวงศ์ โคบุตร หอยสังข์ หลวิชัยคำวิ นางสิบสอง พระสุธน และเต่าทอง เป็นต้น ต่อมาเมื่อหนังสือนวนิยายเริ่มมีการพิมพ์แพร่หลาย หนังสือบางคณะก็เอานวนิยายมาดัดแปลงเล่นก็มี เช่น เรื่อง พานทองรองเลือด เรื่องเสือใบเสือด้า ของ ป.อินทรปาลิต และบางเรื่องของพนมเทียน เป็นต้น ปัจจุบันคณะหนังบางส่วนยังเล่นแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ บางส่วนประสมประสานระหว่างแบบเก่ากับแบบใหม่เข้าด้วยกัน และบางส่วนจะเดินเรื่องแบบนวนิยายทุกประการ ไม่มีตัวละครประเภทเทวดายักษ์ ฝี่ ไม่มีการตายแล้วชุบชีวิตได้ หรือเหาะเหินดำดินคงเป็นแบบสังขนิมอย่างบริสุทธิ์อย่างเช่นปัจจุบัน

การเล่นหนังตะลุงที่ให้ความสนุกสนานที่สุดคือ ตอนประชันที่เรียกเป็นภาษาพื้นบ้านว่า “แข่งหนัง” เพราะหนังคู่ประชันจะเล่นเอาชนะกันอย่างสุดความสามารถ สมัยก่อนการแข่งขันตะลุงมักจะชิงขันน้ำพานรอง ชิงโหม่ง ชิงจ้อ แต่ระยะหลังมีประเทรรางวัล เช่น พระพิฆเนศวร ทองคำ ฤาษีทองคำ เทวดาทองคำ เป็นต้น การแข่งขันมีขนบนิยมเช่นเดียวกับที่กล่าวแล้วแต่มีกติกาที่คู่แข่งขันจะต้องปฏิบัติ คือเมื่อตีโพนลาแรกประมาณ ๒ ทุ่มครึ่ง หรือ ๓ ทุ่ม หนังจะเริ่มลงโรงลาที่ ๒ ออกฤาษี ลาที่ ๓ หยุตพักเที่ยงคืน ลาที่ ๔ เล่นต่อ และลาสุดท้ายจะตีราว ๆ ตี ๕ เป็นการบอกสัญญาณจะเริ่มการตัดสินของกรรมการ ซึ่งการตัดสินจะใช้จำนวนคนดูเป็นเกณฑ์ โรงไหนผู้ชมมากกว่าก็ชนะ ซึ่งในการจะดึงผู้ชมไว้ได้หนังแต่ละคณะต้องเล่นอย่างสุดฝีมือ พยายามเรียกคนดูจากอีกโรงหนึ่งมาให้ได้ ซึ่งเรียกกันว่า “ชะโรง” วิธีการเรียกคนดูในตอนนี้มีเทคนิคต่าง ๆ กัน เช่น ตลกจนสุดขีดบ้าง สร้างความตื่นเต้นโดยให้ตัวละครสู้รบกันบ้าง แสดงอารมณ์โศกอย่างที่สุดบ้าง และบ่อยครั้งที่ใช้ไสยศาสตร์เข้าช่วย โดยทำให้หนังฝ่ายตรงกันข้ามเสียที อย่างไรก็ตามในการแข่งขันกันหนังจะถือเคล็ดหรือใช้ไสยศาสตร์ตั้งแต่เริ่มต้นเลยทีเดียว เช่น จะเลือกที่ตั้งโรงอันเป็นชัยภูมิที่เหนือกว่าหนังอีกฝ่ายหนึ่งเพื่อป้องกันตัวไม่ให้ถูกคุณไสยของอีกฝ่ายได้ และถ้าทำคุณไสยฝ่ายตรงข้ามได้ก็ทำการแข่งขันหนังตะลุงจึงเป็นเรื่องที่สนุกทั้งหนังและคนดู ขนบธรรมเนียมนิยมในการเล่นหนังทั่ว ๆ ไปเพื่อความบันเทิงจะไม่มีพิธีกรรมอะไรมาก แต่หากเล่นเพื่อในพิธีกรรมก็จะมีขนบนิยมเพิ่มขึ้น ซึ่งมีอยู่ ๒ อย่าง คือ

๑) เล่นแก้กรรม การเล่นแก้กรรมเป็นการเล่นเพื่อบวงสรวงครุหมอหนัง หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามพันธะที่บนบานสานกล่าวไว้ หนังตะลุงที่จะเล่นแก้กรรมได้ต้องรอบรู้ในพิธีกรรมอย่างดีและผ่านพิธีครอบมือถูกต้องแล้ว การเล่นแก้กรรมจะต้องดูฤกษ์ยามให้เหมาะ โดยเจ้าภาพต้องเตรียมเครื่องบวงสรวงไว้ให้ครบถ้วนตามที่บนบานไว้ ซึ่งจะประกอบพิธีแก้บนในช่วงออกรูปปรายหน้าบท โดยกล่าวขบร้องเชิญครุหมอหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์มารับเครื่องบวงสรวง และยกเรื่องรามเกียรติ์ตอนใดตอน

หนึ่งที่พอจะแก้เคล็ดว่าตัดกรรมได้ขึ้นแสดง เช่น ตอนเจ้าบุตรเจ้าลูก เป็นต้น จบแล้วขมนุมรูปต่าง การค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ๆ มี ฤาษี เจ้าเมือง พระ นาง ยักษ์ ตัวตลก ฯลฯ โดยปกรวมกันหน้าจอเป็นทำนองว่าได้ร่วมรู้เห็นเป็นพยานว่าเจ้าภาพได้แก่เหมรยแล้ว แล้วนายหนังใช้มีดตัดต่อเหมรยขว้างออกนอกโรงเรียกว่า “ตัดเหมรย” เป็นเสร็จพิธี

๒) เล่นในพิธีครอบมือ การเล่นครอบมือเป็นพิธีที่จัดขึ้นเพื่อยอมรับนับถือครูหนึ่งแต่ครั้งบูรพกาลที่เรียกว่า “ครูตัน” มีพระอนุรุธไชยเถร พระพิราบน้ำทอง ตาหนุ่ย ตาทองหนัก ตาเพชร เป็นต้น โดยเชื่อว่าผู้ผ่านพิธีดังกล่าวคือหนังที่ได้มอบตนแก่ครูอย่างถูกต้องเป็นผู้สืบเชื้อสายหนังตะลุง โดยสมบูรณ์ อีกทั้งยังเชื่อว่าครูจะให้การคุ้มครองและยังความเจริญรุ่งเรืองในอาชีพการเล่นหนัง การเล่นครอบมือจะเริ่มด้วยการเบิกโรง เช่น บวงสรวงครู ไหว้สัจดีเพื่อขอความสวัสดิมงคล เชื้อ (เชิญ) ครูให้มาเข้าทรง เบิกบายศรี แล้วให้ผู้เข้าพิธีปิดตาเสียงจับรูปเพื่อทำนายอนาคตของหนังการเสี่ยงทายจะนำเอารูปฤาษี พระ นาง ยักษ์ และเสนา มาห่อรวมกันให้ไหลแต่ไม้ดัดรูป แล้วให้ผู้เข้าพิธีเสียงจับเอาตัวเดียว จับได้แล้วนายหนังผู้ประกอบพิธีจะยืนรูปนั้นให้ผู้เข้าพิธีเช็ดออกจ่อพิธีนี้จึงเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “พิธียืนรูป”

4.7 การทำรูปหนังตะลุง

การทำรูปหนังตะลุงหรือการแกะหนังตะลุงนับเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของการแสดงหนังตะลุงไม่ว่าในอดีตหรือปัจจุบันก็ตาม การทำรูปหนังในอดีตการออกแบบหรือการวาดรูปได้บ่งบอกสังคมภาคใต้ในยุคนั้นได้เป็นอย่างดี เช่น การแต่งกาย ทรงผม หรืออาวุธประจำกาย ในสมัยโบราณหนังตะลุงของไทยแสดงเรื่องราวเกียรติ ตัวหนังทั้งที่เป็นมนุษย์และยักษ์ทรงเครื่องโบราณสวมมงกุฎเหยียบนาค มีอาวุธประจำกายคือ พระขรรค์และคันศร ตามความเชื่อในศาสนาฮินดู ต่อมาเมื่อหนังตะลุงมีการแสดงเรื่องอื่น ๆ รูปหนังตะลุงก็มีการเปลี่ยนแปลงด้วย เช่น เจ้าเมืองนางเมือง (ราชาและราชินี) สวมมงกุฎไม่เหยียบนาค ส่วนพระเอกนางเอก ไว้จุกเพิ่มขึ้น สำหรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำรูปหนังตะลุงที่เห็นได้ชัดเจนจะมีขึ้นในช่วงปี พ.ศ. ๒๕๐๓ กล่าวคือการผลิตหนังตะลุงสมัยโบราณ ช่างแกะหนังตัดรูปให้นายหนังนำไปแสดงเพียงอย่างเดียว ช่างจะแกะหนังตะลุงของตัวเองเท่านั้น ซึ่งจะไม่มีการลอกเลียนแบบกันเหมือนในปัจจุบัน นับตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๐๓ เป็นต้นมาการมีการส่งเสริมการท่องเที่ยวในทุกรูปแบบ ทำให้มีชาวต่างชาติเข้ามาเที่ยวในประเทศไทยมากขึ้น และภาพหนังตะลุงก็กลายเป็นสินค้าที่สำคัญของภาคใต้ ที่นักท่องเที่ยวชอบซื้อมากลับไป ทำให้มีรายได้เข้าประเทศปีละนับพัน ๆ ล้านบาท แต่ในขณะที่เดียวกันการแสดงหนังตะลุงก็ซบเซาลงไปบ้าง ทำให้ช่างแกะหนังมาผลิตหนังตะลุงเพื่อการค้ามากขึ้น ซึ่งยังเป็นที่ต้องการของตลาดทั้งชาวไทยและต่างชาติ

วิธีการแกะหนัง

สำหรับวิธีการแกะตัวหนังตะลุงนั้นช่างแกะจะดำเนินการตามขั้นต่อไปนี้เป็นคือ

ก) ขั้นตอนเตรียมหนัง

หนังสัตว์ที่ช่างนิยมนำมาแกะรูปหนังมีอยู่ ๒ อย่าง คือหนังวัวและหนังควาย เพราะหนังวัวและหนังควายที่ใช้จะต้องมีความหนาพอเหมาะ เหนียวทนทาน เมื่อฟอกแล้วจะไปรังแสง เมื่อนำระบายสีและนำออกเช็ดบนจอ (สำหรับหนังตะลุง) จะให้สีสันทสวยงาม ดูโปร่งไม่มีดทับ และไม่บิดเอียงหรือพังง่าย ๆ เมื่อออกเช็ดจึงบังคับการเคลื่อนไหวให้ ตัวหนังจะแสดงอิริยาบถได้ดีและสมจริงไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับหนังสือตัวอื่น ๆ เช่นหนังสือ ค่าง หนังสือ กุ้ง หนังสือ หมี่ หนังสือ ฯลฯ ก็ใช้แกะรูปหนังได้แต่หนังสือพวกนี้ค่อนข้างจะทึบแสง ข้างจึงใช้แกะรูปที่ไม่ต้องการไขว่ลายแกะฉลุและสีสันของตัวหนัง เช่น รูปตลก และรูปกาก ในอดีตหลังจากได้หนังมาแล้วข้างจะมานำหมักซึ่งต้องใช้เวลาประมาณ ๓-๔ วัน ทั้งนี้เพื่อให้กรดจากน้ำหมักกัดหนังให้ขาวและนิ่มคืนสภาพเหมือนหนังสด ๆ จากนั้นจึงนำหนังมาล้างเพื่อขูดขนออก แต่ในปัจจุบันมีความสะดวกและรวดเร็วกว่ามากคือข้างจะแช่หนังที่ตากแห้งแล้วในน้ำส้มสายชู ซึ่งผสมน้ำให้พอมีรสเปรี้ยวแซ่ไว้ประมาณชั่วโมงเศษ ๆ หนังก็จะคืนตัวนิ่มอย่างหนังสด ๆ จากนั้นจึงนำไปขูดขนออกการขูดขนต้องทำด้วยความระมัดระวัง เพราะมีตอจืดหนังให้เกิดรอยตำหนิได้หรือไม่ก็ทำให้หนังหนาบางไม่เท่ากัน เวลาขูดหนังข้างอาจขูดบนแผ่นไม้หรืออาจใช้ไม้กลมรองแล้วขูดและล้างด้วยน้ำสะอาด เสร็จแล้วเอามาซึงกับกรอบไม้สีเหลี่ยมอีกครั้งเพื่อฝั่งลมหรือแดดอ่อน ๆ ให้หนังค่อย ๆ แห้งลงอย่างช้า ๆ (ถ้าฝั่งแดดจัดหนังจะแห้งและหดตัวเร็ว) เมื่อหนังแห้งสนิทจึงแก้ออกจากกรอบ ตัดหนังรอบนอกซึ่งมีรอยตำหนิทิ้งก็จะได้หนังที่จะใช้แกะฉลุตามต้องการ แต่ในปัจจุบันนี้ข้างปกบางคนไม่ได้ฟอก หนังใช้เองแต่จะรับซื้อหนังที่ฟอกแล้วมาจากโรงงาน ทำให้งานแกะรูปหนังลดขั้นตอนไปได้ขั้นหนึ่ง

ข) ชั้นร่างภาพ

การชั้นร่างภาพ เป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดในการแกะรูปหนัง ข้างส่วนหนึ่งไม่สามารถร่างภาพได้ ทำหน้าที่เพียงเตรียมหนังแกะฉลุหรือลงสีเท่านั้น งานร่างภาพเป็นงานที่ประณีตต้องมีความสามารถในการออกแบบ ซึ่งต้องใช้ทั้งความรู้ จินตนาการ ฝีมือ และทักษะประกอบกัน แต่การทำรูปหนังขีดของภาคใต้ก็ไม่ค่อยมีปัญหาหนัก เพราะมีแบบให้เห็นอยู่มากมาย รูปที่แกะก็แยกเป็นตัว ๆ ที่มีขนาดไม่ใหญ่มาก และมีลายกนกงอนไม่มากมาอย่างเช่นหนังใหญ่ก็สามารถได้ทั่ว ๆ ไป แต่ถ้าเป็นรูปจับและรูปหนังใหญ่แล้วการร่างภาพเป็นเรื่องใหญ่และยุ่งยากมาก โดยทั่วไปรูปจับและรูปหนังใหญ่มักเกี่ยวข้องกับเรื่องรามเกียรติ์ ข้างต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องรามเกียรติ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องรู้จักรูปร่างลักษณะ และนิสัยใจคอของตัวละครต่าง ๆ เป็นอย่างดี เพราะเวลาร่างภาพต้องให้ลักษณะภาพถูกต้องตามลักษณะรูปร่างของตัวละครในรามเกียรติ์ ทั้งต้องร่างภาพให้ได้อารมณ์ตรงตามเหตุการณ์ของเรื่องและอุปนิสัยใจคอของตัวละครตัวนั้น ๆ ในการร่างภาพดังกล่าวข้างต้นต้องศึกษารวมคติและที่สำคัญคือพยายามเก็บภาพ เกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้จากที่มีผู้ทำไว้แล้วมาคิดเสริมเติมแต่งขึ้นอีกทีหนึ่ง ในการร่างภาพที่ไม่ซับซ้อนนักข้างนิยมใช้เหล็กปลายแหลมที่เรียกว่า “เหล็กจาร” ร่างภาพลงในแผ่นหนังเลยทีเดียวที่ทำได้เช่นนี้เพราะรอยเหล็กจารที่ปรากฏบนแผ่นหนังสามารถลบได้ง่ายโดยใช้นิ้วมือและน้ำ หรือน้ำลายลูบเพียงเบา ๆ แต่สำหรับภาพที่ซับซ้อนข้างจะร่างภาพลงในกระดาษก่อน ครั้นได้ภาพลงตามต้องการแล้วจึงจารทับลงบนแผ่นหนังหรือมิเช่นนั้น ก็แกะฉลุภาพแล้ววางทาบบนแผ่นหนังแล้วพินสิจับ ก็จะได้ภาพบนแผ่นหนังตามต้องการ ข้างที่ทำหัตถกรรมแกะหนังเป็นอาชีพได้นำเอาเทคนิคใหม่ ๆ เข้ามาใช้ในการร่างแบบลงแผ่นหนังนั้นคือเมื่อมีภาพตัวแบบที่สมบูรณ์แล้ว ก็จะนำภาพนั้นมาทำพิมพ์เขียว เพื่อใช้เป็นแบบในการแกะรูปหนังต่อไป วิธีดังกล่าวนี้รูปแบบของภาพที่แกะจะออกมาเหมือน ๆ กันสามารถสร้างงานได้รวดเร็วแต่ราคาต่ำกว่ารูปที่ร่างภาพขึ้นเฉพาะรูปนั้น ๆ เพียงรูปเดียว เนื่องจากตัวหนังต้องมีลายกนกงอนข้างบางคนจึงอาศัยการศึกษาเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องลายไทยจากตำราต่าง ๆ แล้วนำเข้ามาประยุกต์ใช้กับรูปหนังโดยคงเอกลักษณ์ความเป็นพื้นบ้าน เอาไว้วิธีประสมประสานเช่นนี้ ทำให้รูปหนังได้พัฒนาในส่วนละเอียดยิ่ง ๆ ขึ้น

ค) ชั้นแกะฉลุ

เมื่อร่างภาพเสร็จก็ถึงชั้นแกะฉลุขั้นนี้ช่างต้องใช้ความชำนาญ และต้องพิถีพิถันมาก เพื่อให้ได้ดอกลายอ่อนงาม ช่วงจังหวะของดอกลายหรือกนกแต่ละตัวพอเหมาะพอดี ในการแกะฉลุ มีเครื่องมือที่สำคัญ ๆ ได้แก่ เขียงสำหรับรองแกะฉลุหนัง ซึ่งเป็นชนิดไม้เนื้อแข็งเนื้อเหนียว ๒ อัน และ ไม้เนื้ออ่อนเนื้อเหนียว ๑ อัน มีดชุด ๒ เล่ม เป็นชนิดปลายแหลมเล็ก ๑ เล่ม และปลายแหลมมน ๑ เล่ม ตัดตุ้หรือมุก ๑ ชุด ซึ่งมีชื่อเรียกแต่ละอันตามลักษณะปากต่าง ๆ กัน เช่น มุกกลม มุกเหลี่ยม มุกโค้ง มุกตา มุกดอก มุกวงรี และมุกปากแบน ค้อนตอกมุก ๑ อัน และเทียนไขหรือสบู่สำหรับจิ้มปลาย มีดชุดหรือปลายมุก ๑ ก้อน

ง) ชั้นแกะ

วิธีการแกะรูปหนังนั้นถ้าแบบตอนใดเป็นกนกหรือตัวลายจะใช้มีดชุด การชุดจะใช้ เขียงไม้เนื้ออ่อนรองหนัง แล้วกดปลายมีดให้เลื่อนไปเป็นจังหวะตามตัวลายแต่ละตัวโดยไม่ต้องยกมีด ลายตัวใดใหญ่มีส่วนโค้งกว้างก็ใช้มีดปลายแหลมเล็ก ถ้าแบบตอนใดต้องทำเป็นดอกลายต่าง ๆ หรือ เดินเส้นประก็ใช้มุกตอกตามลักษณะของปากมุกแต่ละแบบการตอกมุกจะใช้ค้อนตอกโดยมีเขียงไม้เนื้อ แข็งรองหนัง หลังจากแกะฉลุส่วนภายในของตัวรูปสำเร็จแล้ว ช่างก็จะใช้มีดชุดแกะหนังตามเส้นรอบ นอกที่กำหนดก็จะได้รูปหนังแยกออกเป็นตัว ถ้าเป็นรูปหนังขีดช่างจะใช้หมุดหรือเชือกหนังร้อยส่วน ต่าง ๆ ที่ต้องการให้เคลื่อนไหวได้เข้าตามส่วนต่าง ๆ ของรูป ซึ่งมีส่วนของมือ แขน และปาก เป็นต้น

จ) ชั้นลงสี

การลงสีหนังขึ้นอยู่กับลักษณะรูปและประโยชน์การใช้สอย รูปหนังสำหรับขีดมีความมุ่งหมายจะใช้แสดงนาฏกรรมเล่นแสง สี และเงา ต้องการความเด่นสะดุดตาช่างจึงเลือกใช้สี อดูดอาดเอาสีที่ตัดกันมาใช้ร่วมกันใช้หลายสีและเป็นสีโปร่งแสง เช่น หมึกสี หรือที่ช่างแกะหนังเรียกว่า “สีซอง” หรือ “สีเยอรมัน” สีประเภทนี้เวลาใช้จะต้องผสมด้วยสุราหรือน้ำร้อนหรือน้ำมะนาว ยกเว้น สีชมพูซึ่งผสมกับน้ำร้อนได้เพียงอย่างเดียว คุณสมบัติของสีชนิดนี้สามารถซึมติดอยู่ในเนื้อหนังและไม่ ลอกง่าย ๆ รูปหนังขีดส่วนใหญ่จะใช้สีชนิดนี้เว้นแต่ตัวตลกหรือรูปอื่น ๆ ที่ต้องการให้ดูทึบ ๆ ก็ใช้สี ทึบแสง หรือสีน้ำมัน

ช) ชั้นลงน้ำมันชักเงา

เมื่อลงสีรูปหนังเสร็จก็ถือว่ารูปหนังเสร็จสมบูรณ์แล้ว จะมีการลงน้ำมันชักเงาหรือไม่ก็ได้ แต่โดยทั่วไปถ้าเป็นรูปหนังขีดมักจะลงน้ำมันชักเงาด้วย ทั้งนี้เพราะน้ำมันชักเงาช่วยขับให้ตัวหนังเป็น มันวางเมื่อออกจอผ้าขาวจะดูสวยยิ่งขึ้น อนึ่งรูปหนังชนิดนี้จะถูกใช้ขีดบ่อยที่สุด การลงน้ำมันชักเงา จะช่วยรักษาสภาพหนังมิให้ชำรุดเร็วเกินไป การลงน้ำมันชักเงาทำได้ง่ายเพียงแค่อารูปหนังวางราบ บนกระดาษที่สะอาด ใช้ฟู่กันแบนชุบน้ำมันชักเงาทาบตามตัวหนังด้านละ ๓-๔ ครั้ง แล้ววางไว้ให้แห้ง ก็เสร็จการแกะรูปหนังเป็นงานที่ละเอียดประณีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8 เครื่องมือที่ใช้ในการแกะหนัง

เครื่องมือที่ใช้ในการแกะหนัง ประกอบด้วย

๑. กระจาดเฉียง ซึ่งต้องใช้ ๒ แผ่น แผ่นหนึ่งเนื้อแข็งอีกแผ่นหนึ่งเนื้ออ่อน เชียงเนื้อแข็งใช้สำหรับตอกลายด้วยตุ้ดตุ้มนิยมใช้ไม้หยี ส่วนเชียงเนื้ออ่อนใช้รองมีดตัดหนัง นิยมใช้ไม้ทั้งเพราะเนื้อนุ่มซึ่งจะทำให้ปลายมีดตัดหนังจะไม่หัก

๒. มีดแกะ ที่ใช้กันมี ๒ เล่ม คือปลายเล็กเล่มหนึ่ง ปลายใหญ่เล่มหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะกับงาน และหยาบตามลำดับ

๓. ตุ้ดตุ้ นิยมใช้เบอร์ ๑๐-๑๗ มีจำนวนหนึ่งชุด เพื่อใช้ตอกตามลวดลายให้เหมาะสมกับขนาดของลาย

๔. ค้อน นิยมใช้ฆ้องข้างทอง เพราะน้ำหนักพอดีกับงานแกะ

๕. เหล็กเขียนลาย ข้างแกะจะใช้เหล็กเนื้อแข็งปลายแหลม มีด้ามจับขนาดเท่ากับปากกาหรือดินสอ และสีผึ้งไว้เพื่อชุบปลายมีด



บทที่ 5

การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

5.1 ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ในวงการ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ได้มีการนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้เรียกทับศัพท์อยู่เสมอ ซึ่งความหมายคำศัพท์ที่นิยมนำมาใช้ ได้แก่ คำว่า Fashion , Costume , Design ดังนี้ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรง, 2543)

Fashion หมายถึง การวางรูป ทาแบบ รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมในห้วงเวลาหนึ่ง

Costume หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา โดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ สำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

Design หมายถึง การออกแบบ แบบแผน ลวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการหรือแนวทางในการทำบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการทาบบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่าง ซึ่งเป็นที่มาของแบบหรือการตกแต่ง โดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

กล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรง สิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆในปัจจุบัน หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ ตลอดจนการแสดงให้ถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และค่านิยมของคน ในยุคนั้นๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ

5.2 องค์ประกอบศิลปะที่นำมาเกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและการแต่งกาย

1. **ขนาดและสัดส่วน (Size and Proportion)** ขนาดและสัดส่วนมีความสัมพันธ์กัน ขนาดเกี่ยวข้องกับสัดส่วน หากร่างกายมีขนาดใหญ่ สัดส่วนจะขยายใหญ่ ดังนั้นในการแต่งกาย หรือการออกแบบเสื้อผ้าที่แก้ไขข้อบกพร่องของสัดส่วนของร่างกาย เช่น คนหน้าอกใหญ่ ควรสวมเสื้อที่มีปกหรือเสื้อคอวี เพื่อช่วยให้ทรงอกเล็กกลง หรือผู้ที่อ้วนควรเลือกเสื้อผ้าชุดหลวมที่ไม่เน้นบริเวณเอว หรือคับตึง เพราะจะเน้นให้เห็นขนาดที่ชัดเจน

2. **ความกลมกลืน (Harmony)** ความกลมกลืนในการแต่งกาย ได้แก่ ความกลมกลืนของสีเสื้อผ้าและการตกแต่ง การใช้สีตกแต่ง ควรมีความกลมกลืนกับบุคลิก อายุ เพศ และวัย ผู้สูงอายุควร

ใช้เสื้อผ้าที่มีสีเข้ม ไม่ฉูดฉาด เพราะจะทำให้ดูอ่อนโยน

3. การตัดกัน (Contrast) การตัดกันในการแต่งกาย ทำให้หลายวิธี ทั้งในด้านการตัดกันด้วยขนาด ลวดลาย แบบ หรือสี การตัดกันเพื่อสร้างจุดเด่น ดังนั้นในการตัดกัน จึงควรคำนึงถึงผู้สวมใส่ว่ามีบุคลิกภาพที่เหมาะสมอย่างไร ในการตัดกันควรพิจารณาถึงปริมาณของการตัดกัน ซึ่งไม่เกิน 80 เปอร์เซ็นต์ของผลงาน เช่น การใช้สีตัดกันของเสื้อผ้า ควรตัดกันไม่เกิน 80 เปอร์เซ็นต์

4. เอกภาพ (Unity) เอกภาพของการแต่งกายคล้ายกับความกลมกลืน ซึ่งเน้นในด้านความสัมพันธ์และความสอดคล้อง ในการแต่งกายควรให้มีความสอดคล้องในด้านแบบ สี หรือการตกแต่ง ให้ผสมกลมกลืนเป็นกลุ่มเดียวกัน หรือในลักษณะเดียวกันเพื่อดูเรียบร้อยสวยงาม เอกภาพในการแต่งกายได้แก่การแต่งกายในชุดทำงานที่มีสีเดียวกัน ตกแต่งในแบบเรียบง่าย แต่ดูคล่องแคล่วในการปฏิบัติงาน

5. การซ้ำ (Repetition) หากในการจัดอาหาร การวางแต่งการรอบขอบจานคือการซ้ำ ในการแต่งกายการเรียงกระดุมของเสื้อผาก็คือการซ้ำเช่นกัน การซ้ำทำในลักษณะของการตกแต่ง เช่น การติดลูกไม้รอบคอเสื้อ หรือชายกระโปรง หรือการตกแต่งด้วยลวดลายของผ้า และสีของการตกแต่ง เหตุที่ต้องทำซ้ำก็เพื่อดึงดูดความสนใจ หรือเบี่ยงเบนความสนใจของส่วนบกพร่องต่าง ๆ ของร่างกายนั่นเอง

6. จังหวะ (Rhythm) ในการแต่งกาย จังหวะเปรียบเสมือนช่วงระยะของการนำสายตาที่เชื่อมโยงหรือต่อเนื่องกัน หรือการประสานต่อเนื่องกันของสายต่าอย่างมีจังหวะของส่วนประกอบเครื่องแต่งกาย เช่น ปกเสื้อ เข็มขัด กระโปรงหรือรองเท้า การออกแบบเสื้อผ้าอย่างมีจังหวะก็เพื่อสานองค์ประกอบย่อยเข้าเป็นองค์ประกอบใหญ่ เพื่อสร้างจุดเด่นที่ชัดเจน การเชื่อมโยงสายต่าอย่างมีจังหวะสามารถทำได้โดยการซ้ำของวัสดุที่คล้ายกัน หรือต่างกัน โดยทำเป็นจังหวะที่เหมือนกันหรือต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการสร้างจุดสนใจนั้น ๆ

7. การเน้น (Emphasis) เมื่อจังหวะสร้างจุดเด่น จุดเด่นนั้นจะทำให้เกิดการเน้น ในการเน้นของการแต่งกายเป็นการอำพรางข้อบกพร่อง โดยเบี่ยงเบนความสนใจไปยังส่วนอื่น หรือในขณะเดียวกันการเน้นอาจเรียกร่องหรือสร้างจุดสนใจให้กับการออกแบบนั้น ๆ ในการเน้นอาจเน้นด้วยเครื่องประดับ ลวดลาย หรือสีสันทของลวดลายผ้า

8. ความสมดุล (Balance) ความสมดุลในการแต่งกายทำได้หลายวิธี ในการสร้างความสมดุลของการแต่งกายจะจัดแบ่งเป็นด้านบน และด้านล่าง เช่น เสื้อและกระโปรง หรือเสื้อกับกางเกง การทำให้สมดุล อาจใช้ลวดลายหรือน้ำหนักของสีเสื้อผ้าช่วยในการแบ่งน้ำหนักได้ เช่น ใส่กระโปรงสีดำ และใส่เสื้อสีขาวสลับดำ เป็นต้น

9. สี (Color) สีเป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับงานศิลปะ เพราะสีต่าง ๆ จะทำให้เกิดความสวยงาม น่าสนใจ และแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึก ในการแต่งกายสีจะช่วยเสริมบุคลิกของผู้สวมใส่ และ

ยังเป็นแรงบันดาลใจในการแสดงออกถึงความรู้สึก และความน่าสนใจ ดังนั้นในบริษัทใหญ่ ๆ หลายบริษัทจึงได้จ้างนักออกแบบเสื้อผ้า ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย โดยเลือกแบบและสีเพื่อสร้างเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสนใจต่อลูกค้าเช่น พนักงานธนาคาร พนักงานต้อนรับ หรือพนักงานขายสินค้า จะมีสีสันทันที่แตกต่างกันตามวัตถุประสงค์ของงาน ในการใช้สีของเสื้อผ้าควรใช้ในลักษณะของค่าน้ำหนัก (Value) คือ มีการใช้สีอ่อน-แก่ เพื่อเกิดความแตกต่างของค่าน้ำหนักสี เช่น สีเขียวอ่อนหรือสีเขียวเข้ม หรือการใช้สีประสานกลมกลืน (Harmony) ที่ดูแล้วนุ่มนวล เช่น สีโทนเดียวกัน และหากต้องการความสดชื่นการใช้สีสดหรือสีตัดกันในปริมาณที่ต่างกันก็อาจทำให้สดชื่นได้

ในการแต่งกายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สีทางจิตวิทยา

จะมีปฏิกริยาต่ออารมณ์ของการแต่งกาย ดังนี้

สีแดง เป็นสีที่กระตุ้นจิตใจเป็นอย่างดี เขียววณ ร้อนแรง ผู้ที่ใส่สีแดงจะต้องเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเอง เปิดเผย และเป็นผู้นำ

สีเหลือง เป็นสีที่บ่งบอกถึงความเป็นมิตรมีอารมณ์ดี ร่าเริง อ่อนโยน มีพลัง ความฉลาด และจินตนาการ สนใจงาน การใส่สีเหลืองอาจลดความสดใสลงหรือใส่เป็นเสื้อคลุมจะทำให้ลดความเจิดจ้าลง

สีเขียว เป็นสีที่แสดงออกถึงความสุขุม เยือกเย็น เหมาะสำหรับงานที่ต้องใช้พลัง หรือความคิด เมื่อใส่สีเขียวจะดูเป็นคนกระฉับกระเฉงและพัฒนาตนเอง

สีฟ้า เป็นสีของความสงบและพักผ่อน มักใส่ในวันหยุดในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ดูสดชื่น ควรเลี่ยงสีฟ้าหากรู้สึกหดหู่เพราะจะทำให้เหงามากขึ้น ควรใส่คู่กับสีส้มอ่อน

สีม่วง เป็นสีที่ขริม สง่า เกิดความศรัทธาและความสงบ หากเป็นคนที่เปิดกว้างจะยอมรับสีม่วงได้

สีม่วงปนแดงจะสร้างความมั่นใจได้ดี

สีขาว เป็นสีที่ใสสะอาด เข้าได้กับทุกสี ชอบค้นหาความจริงของชีวิต เป็นสีของนักคิด เมื่อใส่สีขาว จะทำให้ขาดอำนาจในการตัดสินใจ

สีดำ เป็นสีที่แสดงออกถึงความมั่นใจในตัวเอง ผู้ที่ใส่สีดำจะแสดงถึงการให้ผู้อื่นนับถือ เป็นสีที่ขอบออยู่อย่างโดดเดี่ยว

สีน้ำเงิน เป็นสีที่ควบคุมตนเองได้ดี มีความลึกซึ้ง รับผิดชอบ สนุกกับทุกเรื่อง ควรใช้สีน้ำเงินกับสีสดใสต่าง ๆ จะทำให้ดูดีขึ้น

5.3 การแก้ไขข้อบกพร่องด้วยเสื้อผ้า

นอกจากนี้หลักการทางศิลปะต่าง ๆ ยังช่วยแก้ไขปัญหา และอำพรางข้อบกพร่องต่าง ๆ ของร่างกายได้อีก ดังตัวอย่างที่จะกล่าวต่อไปนี้

1. **รูปร่างผอมสูง** ถึงแม้จะมีรูปร่างดี แต่หากใส่เสื้อรัดรูปมากเกินไป เช่น ใส่เสื้อแขนกุดหรือฝ้ายัดบางรัดรูปจะเน้นให้เห็นสรีระที่ผอมบางชัดเจน ควรใส่เสื้อผ้าผ้าที่หนา ๆ หรือจีบพองฟู เพราะจะเสริมให้ดีขึ้น และมีบุคลิกที่ดีขึ้น

2. **รูปร่างอ้วนเตี้ย** หากคอสั้นทำให้คอดูยาวขึ้น ควรใส่เสื้อคอวี หรือคอเชิร์ทจะช่วยให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบหน้าดูยาวขึ้น ไม่ควรใส่เสื้อปิดคอจะทำให้คอสั้นลง ลวดลายของเสื้อผ้าควรเป็นดอกเล็กๆ และลายตั้ง ห้ามใส่พองน้ำเสริมไหล่เพราะจะดูหนาขึ้น ไม่ควรใส่ชุดติดกันเพราะจะเน้นขนาด และตัดกันอย่างชัดเจน นอกจากนี้ควรสวมกระโปรง และเสื้อแยกชิ้น และมีสีเข้ม ไม่ควรใช้ผ้าหนาเพราะจะเพิ่มความอ้วนขึ้นอีก

3. สะโพกใหญ่ ไม่ควรสวมเสื้อเอวลอย เพราะจะเน้นสะโพกชัดเจน ควรสวมกระโปรงที่ตัดเย็บจากผ้านี้มึ่ ๆ พริ้วทั้งตัว สีเข้มเพื่ออำพราง ไม่ควรสวมกระโปรงหรือกางเกงที่รัดรูป เพราะจะเน้นความใหญ่ของสะโพก และควรสวมกระโปรงคลุมเข้าเพื่อกระชับสะโพกมากขึ้น

4. หน้าอกใหญ่ สวมเสื้อที่มีปกหรือคอวี เพราะจะทำให้ทรงอกดูเล็กลง ใส่เสื้อสีเข้มตัดเย็บด้วยผ้าที่บางเบา หลีกเลี่ยงเสื้อที่มีลวดลาย หรือมีกระเป๋าที่หน้าอก เพราะจะทำให้เกิดจุดเด่น และเพิ่มความหนาให้หน้าอกได้

5. ไหล่แคบ ควรสวมเสื้อที่มีพองน้ำ และเลือกผ้าพริ้วบาง ไม่มีใครที่จะมีรูปร่างสวย หรือสมบูรณ์ไปทุกอย่าง หากแต่ได้นำหลักการทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ ก็จะสามารถทำให้ความบกพร่องนั้นลดลง และมีบุคลิกภาพที่ดีขึ้นได้

ในปัจจุบัน ไม่ว่าสถานการณ์ของโลกจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรก็ตาม แต่หลักการทางศิลปะต่าง ๆ ที่กล่าวมายังคงนำมาประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ว่าในอนาคตเทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นก็ตาม



ภาพที่ 5.1 fashion design sketch

ที่มา : <https://www.elle.com/fashion/news/g25675/nyfw-sketches-and-inspiration/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

6.1 แบรินด์เครื่องแต่งกาย ALYSSA

แบรินด์เครื่องแต่งกายแฟชั่นสำหรับสตรี ชื่อแบรินด์ว่า ALYSSA โดยในภาษาเยอรมันและฝรั่งเศส แปลว่า มีคุณค่า ซึ่งสะกดคำอ่านเป็นภาษาไทยว่า อลิสสา เป็นชื่อของผู้หญิงชื่อหนึ่งที่มีความไพเราะ ALYSSA ตามความหมายของแบรินด์คือ “ความงามอย่างมีคุณค่า”

แนวทางการออกแบบสำคัญของแบรินด์ จึงเป็นการดึงเอาเรื่องราวที่มีความหมาย มีคุณค่า นำมาถ่ายทอดลงลายกราฟิกลงบนเสื้อผ้า ที่สามารถสวมใส่ในชีวิตประจำวัน วัฒนธรรม วิถีชีวิต ประเพณีของท้องถิ่นแต่ละที่

6.2 ลักษณะเด่น แรงบันดาลใจในการออกแบบ

1. นำเอาเทคนิคการปักผ้ากับเทคนิคการพิมพ์ผ้ามาผสมกันในการสร้างชุด 1 ตัว ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของทางแบรินด์

2. เลือกที่นำเรื่องราวมาถ่ายทอดลงบนตัวชุด โดยได้แรงบันดาลใจจากวัฒนธรรม วิถีชีวิต ประเพณีของภาคใต้ เลือกนำเอา มโนราห์ ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงที่งดงามของภาคใต้ , เรือกอและเป็นเรือประมง ที่ใช้กันในจังหวัดปัตตานีกับนราธิวาส , หนังตะลุง ศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นอย่างหนึ่งของภาคใต้ มาออกแบบเป็นลวดลายกราฟิกบนตัวชุด

6.3 กลุ่มเป้าหมาย

จากการศึกษาพฤติกรรมในการเลือกซื้อเครื่องแต่งกาย โลฟิสต์สไตล์ของผู้หญิง กลุ่มลูกค้าเป้าหมายหลักของแบรนด์ คือ

1. ผู้หญิงวัยรุ่น ทำงานที่ทันสมัย อายุ 20 - 30 ปี เงินเดือน 20,000 บาทขึ้นไป
2. บุคลิกมีสไตล์เปรี้ยว มีความมั่นใจในตัวเองสูง สนใจเรื่องแฟชั่น รักสวยรักงาม ชอบถ่ายรูปรูปลงโซเชียลมีเดีย
3. สนใจเรื่องศิลปะ และวัฒนธรรมไทย

6.4 แนวคิดในการออกแบบ

ALYSSA ตามความหมายของแบรนด์คือ “ความงามอย่างมีคุณค่า”

คอนเซ็ปต์ของแบรนด์จึงเป็นการดึงเอาเรื่องราวที่มีความหมาย มีคุณค่า มาเป็นแรงบันดาลใจ ในการออกแบบลวดลาย นำมาถ่ายทอดลงบนเสื้อผ้า ที่สามารถสวมใส่ในชีวิตประจำวัน

โดยมี Brand DNA คือ ลวดลายที่สร้างมาจาก Pixel เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแบรนด์ และผสมกับเทคนิคการปักผ้า เทคนิคการพิมพ์ผ้า

และ Brand Collection : Culture tradition and believe in Southern of Thailand คือเลือกนำเอา

มโนราห์ ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงที่งดงามของภาคใต้ เป็นการละเล่นที่มีทั้งการร้อง การรำนำเอาสีที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ ให้ยังคงดูออกว่ามาจากอะไร เอาลวดลายเดิมมาตัดทอน ,

เรือกอลและ เป็นเรือประมง ที่ใช้กันในจังหวัดปัตตานีกับนราธิวาส มีลักษณะเป็นเรือยาวที่ต่อ ด้วยไม้กระดานโดยทำให้ส่วนหัวและท้ายสูงขึ้นจากลำเรือให้ดูสวยงาม นิยมทาสีแล้วเขียนลวดลายด้วยสีฉูดฉาดเป็นลายไทยหรือลายอินโดนีเซีย เลือกสีที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ นำ เอาลวดลายบนตัวเรือมาตัดทอนและสร้างลวดลายใหม่ ,

หนังตะลุง ศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นอย่างหนึ่งของภาคใต้ ได้รับการนิยมนจากผู้ดูอย่างกว้างขวาง หนังตะลุงมิได้ให้แต่ความบันเทิงแก่ผู้ชมเท่านั้น ยังได้สอดแทรกคติธรรม จริยธรรม การศึกษา ฯ ลฯ แก่ผู้ชมอีกด้วย นำเอาความโดดเด่นเรื่องเงามาใช้ในการสร้างลวดลาย

บทที่ 7

การออกแบบ

7.1 แนวทางการออกแบบ

เนื่องจากจุดเด่นของแบรนด์คือ การผสมเทคนิคการปักกับเทคนิคการพิมพ์ผ้า บวกกับ ลวดลายกราฟิกบนตัวผ้า มีลวดลายที่สร้างมาจาก Pixel สีเหลี่ยมต่อกัน จึงส่งผลให้ภาพรวมของแบรนด์นั้น มีความเป็นเหลี่ยมๆ

ลวดลายกราฟิกมาจาก Pixel



ภาพที่ 7.1 ตัวอย่างลาย pixel

ที่มา : <https://www.pinterest.ph/pin/601934306429579029/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.2 การออกแบบ Logo

1. ออกแบบ Logo โดยต้องการให้มี Pixel ซึ่งเป็นลายกราฟิกบนตัวชุด อยู่ใน Logo ด้วย

ALYSSA ALYSSA
 ALYSSA ALYSSA
 ALYSSA ALYSSA

ภาพที่ 7.2 ภาพแบบร่าง Logo

ALYSSA
 ALYSSA
 ALYSSA

ภาพที่ 7.3 ภาพแบบร่าง Logo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

แบบ sketch ชุดพีรีเซนต์ครั้งที่ 1



ภาพที่ 7.4 sketch ชุดครั้งที่ 1

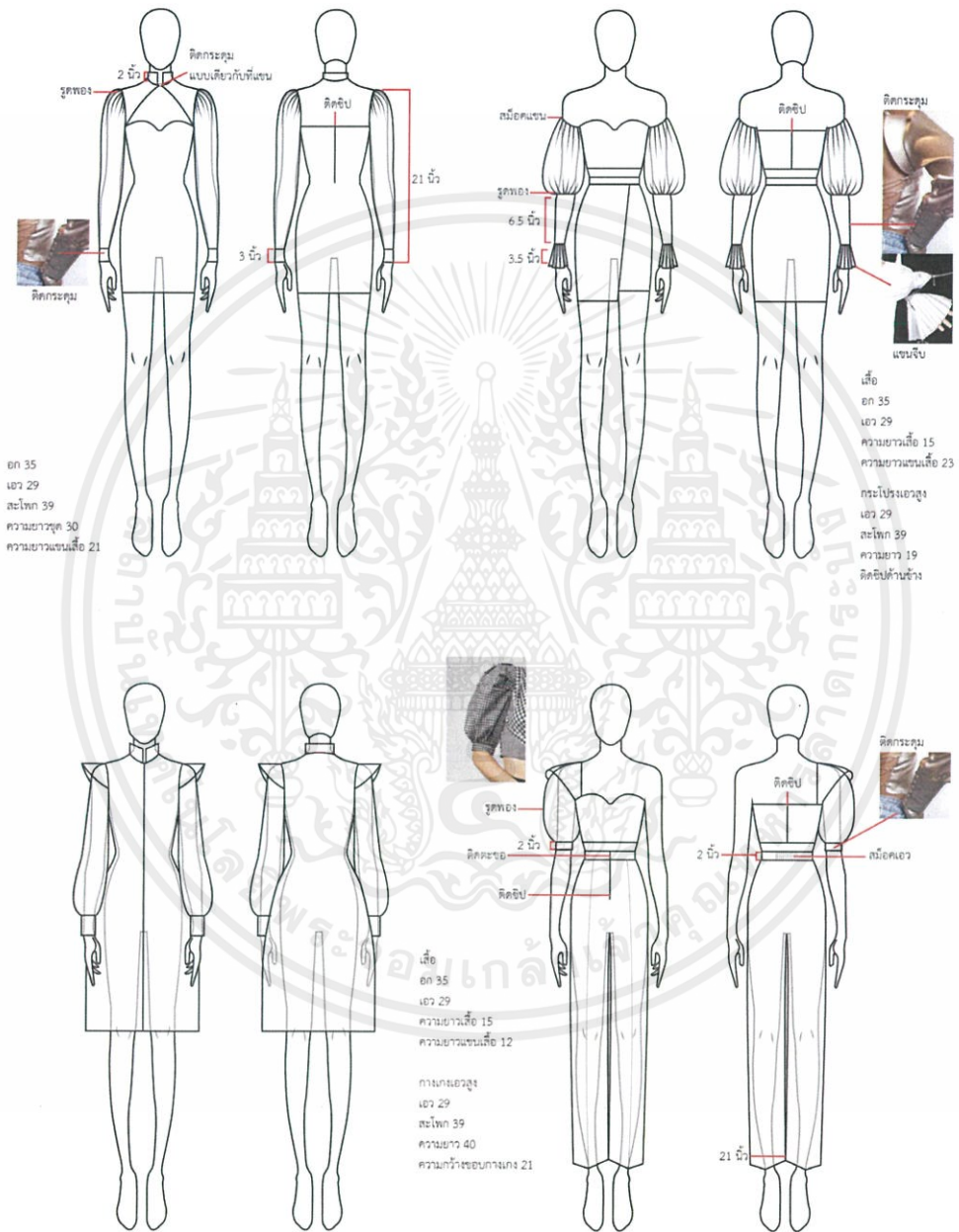
แบบ sketch ชุดพีรีเซนต์ครั้งที่ 2 เพิ่มสี



ภาพที่ 7.5 sketch ชุดครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างชุด เพื่อส่งให้ช่างแกะแพทเทิร์น



ภาพที่ 7.6 แบบร่างชุดเพื่อส่งให้ช่างแกะแพทเทิร์น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

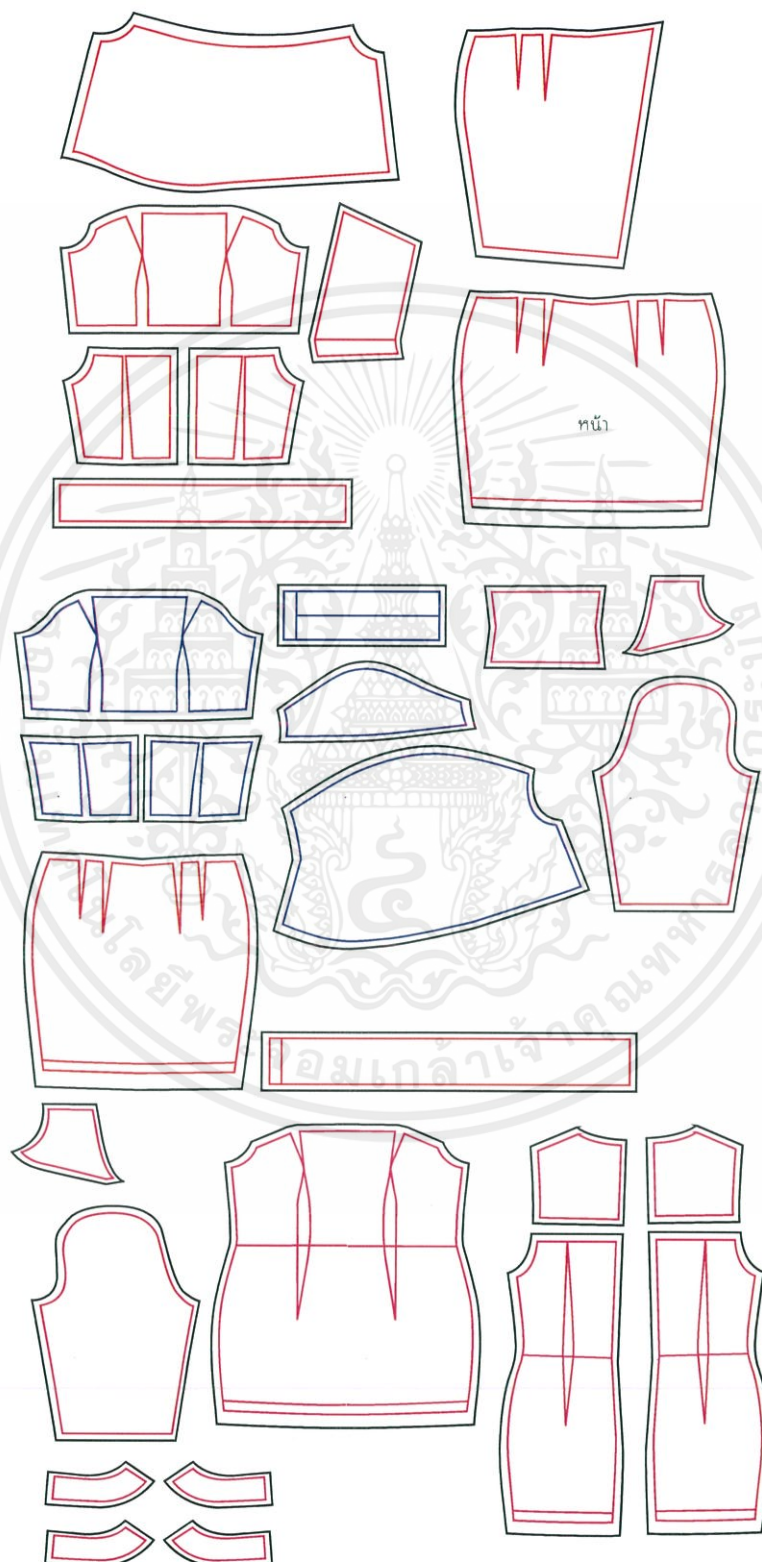
แบบแพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 7.7 แบบแพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบแพทเทิร์นเครื่องแต่งกายสำหรับไว้พิมพ์ผ้า

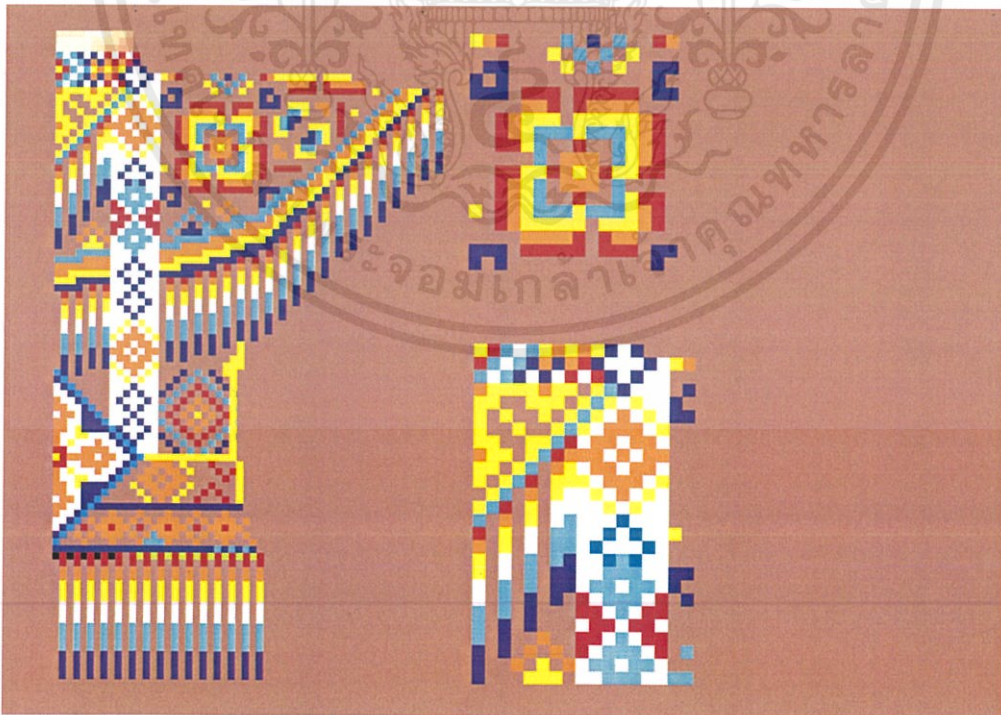


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ 7.8 แบบแพทเทิร์นเครื่องแต่งกายสำหรับไว้พิมพ์ผ้า ำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 1



ภาพที่ 7.9 แบบร่างลายผ้าคลุมไหล่

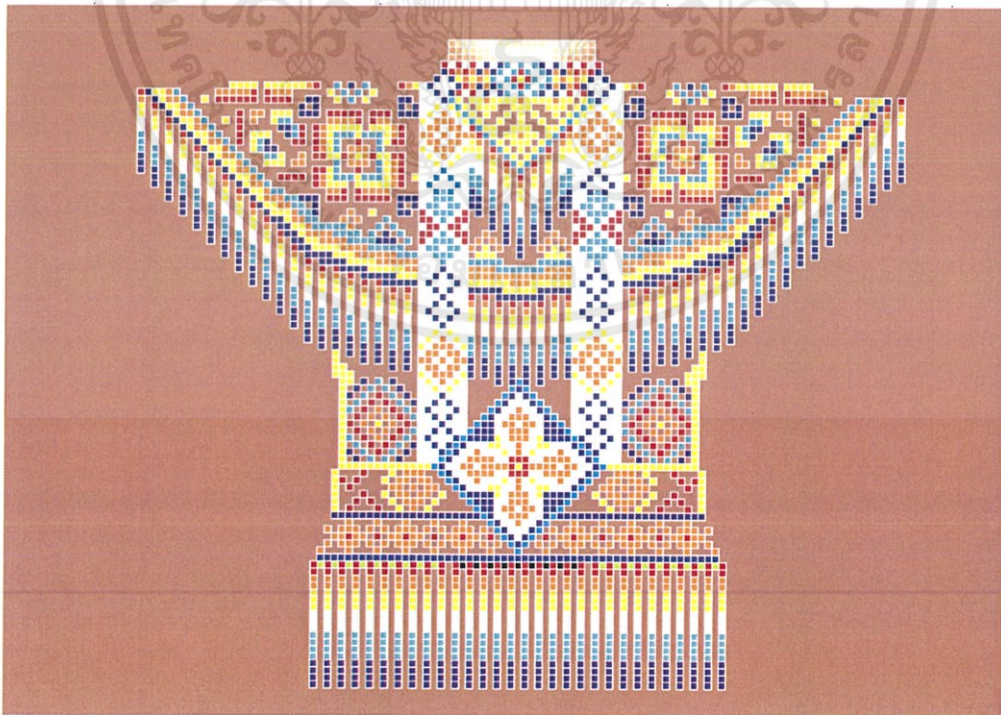


ภาพที่ 7.10 แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

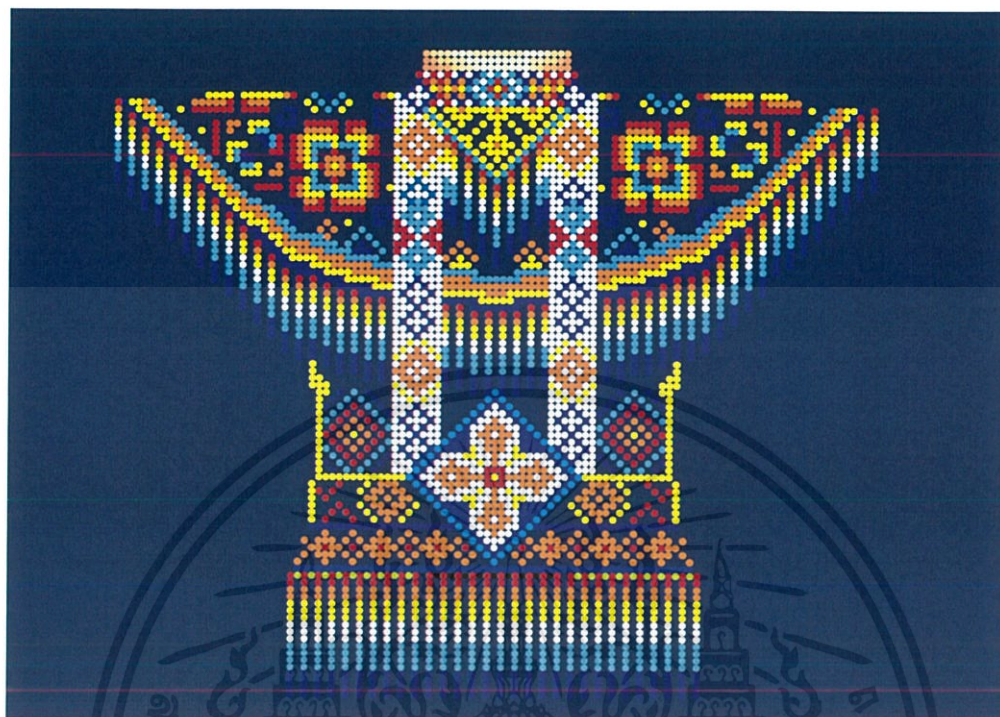


ภาพที่ 7.11 แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย

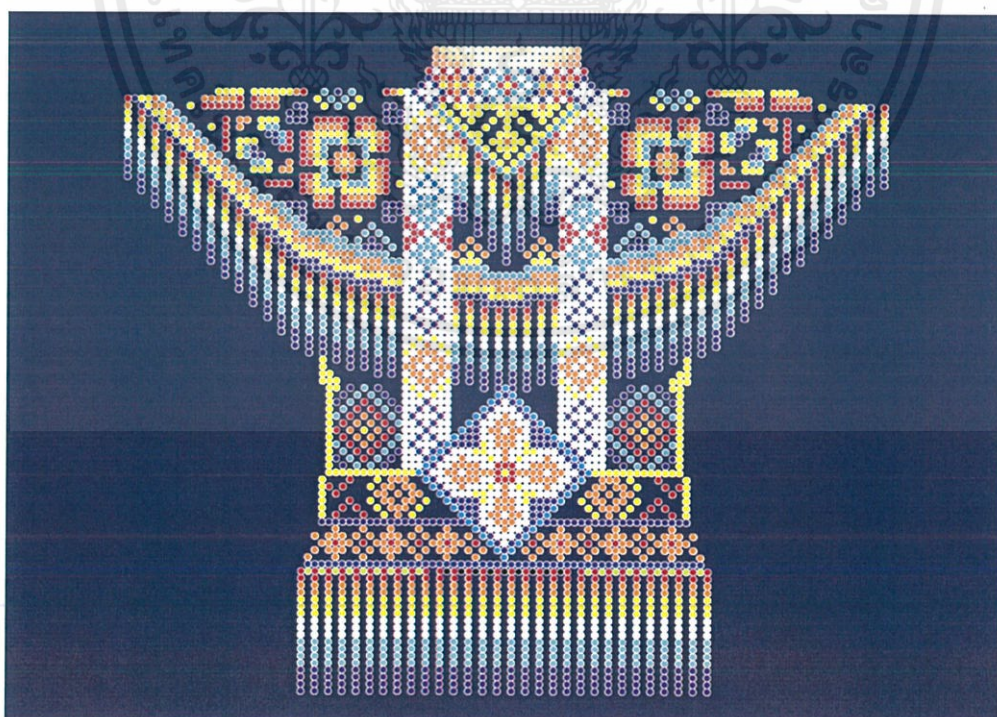


ภาพที่ 7.12 แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.13 แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 7.14 แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างลายเครื่องแต่งกาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สําหรับภาพที่ 7.15 ภาพแบบร่างผ้าคลุมไหล่ ครั้งที่ 2 มาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.16 ภาพแบบร่างลายชุด ครั้งที่ 2



ภาพที่ 7.17 ภาพแบบร่างลายชุด ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.4 การออกแบบบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 7.18 แบบร่างบรรจุภัณฑ์กล่อง ครั้งที่1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ภาพที่ 7.19 แบบร่างบรรจุภัณฑ์ถุงสินค้า ครั้งที่1 ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.20 แบบร่างTag ครั้งที่2

ภาพที่ 7.21 แบบร่างบรรจุภัณฑ์กล่อง ครั้งที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

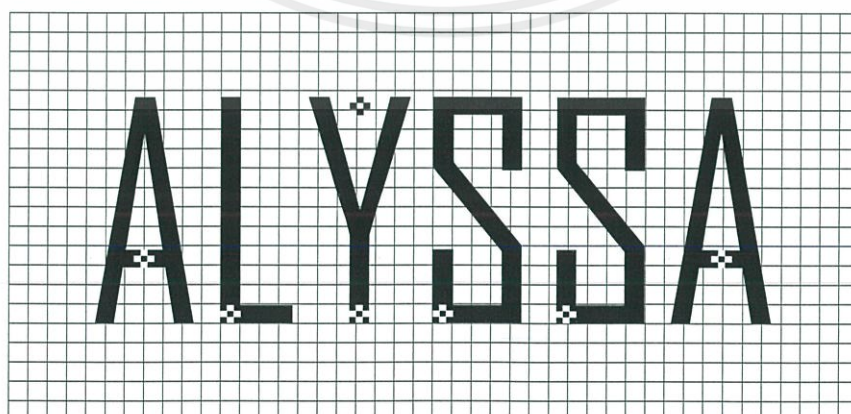
ผลงานสำเร็จ

การออกแบบกราฟิกสำหรับแบรนด์เสื้อผ้าแฟชั่นที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมวิถีชีวิต ประเพณีของท้องถิ่น สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามขอบเขตงาน ดังนี้

8.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์



ภาพที่ 8.1 Logo



ภาพที่ 8.2 Logo on Grid

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ALYSSA ALYSSA

ภาพที่ 8.3 Black and White Logo

8.2 ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย

เสื้อคลุม



ภาพที่ 8.4 เสื้อคลุมลายมโนราห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดเดรส

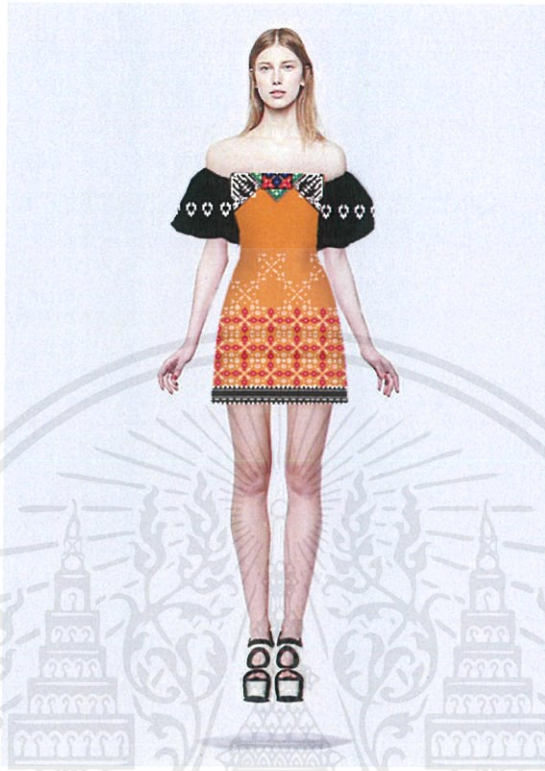


ภาพที่ 8.5 ชุดเดรสลายมโนราห์

ชุดเดรส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 8.6 ชุดเดรสลายเรือก้อและอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดเดรส



ภาพที่ 8.7 ชุดเดรสลายหนังตะลุง

เสื้อมีกระโปรง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 8.8 เสื้อมีกระโปรงลายเรือกอและขนาดให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสื้อและกางเกง



ภาพที่ 8.9 เสื้อและกางเกงลายหนังตะลุง

ผ้าคลุมไหล่ 3 ผืน



ภาพที่ 8.10 ผ้าคลุมไหล่ลายมโนราห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8.11 ผ้าคลุมไหล่ลายเรือกอและ



ภาพที่ 8.12 ผ้าคลุมไหล่ลายหนังตะลุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รองเท้า 4 คู่



ภาพที่ 8.13 รองเท้าลายมโนราห์



ภาพที่ 8.14 รองเท้าลายมโนราห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8.15 รองเท้าลายเรือกอและ



ภาพที่ 8.16 รองเท้าลายหนังตะลุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8.3 บรรจุกัญจน์

บรรจุกัญจน์สำหรับบรรจุเครื่องแต่งกาย 3 แบบ



ภาพที่ 8.17 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายมโนราห์



ภาพที่ 8.18 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายเรือกอและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8.19 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายหนึ่งตะลุง

บรรจุภัณฑ์สำหรับบรรจุผ้าคลุมไหล่ 3 แบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ภาพที่ 8.20 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายมโนราห์ ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8.21 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายเรือกอและ



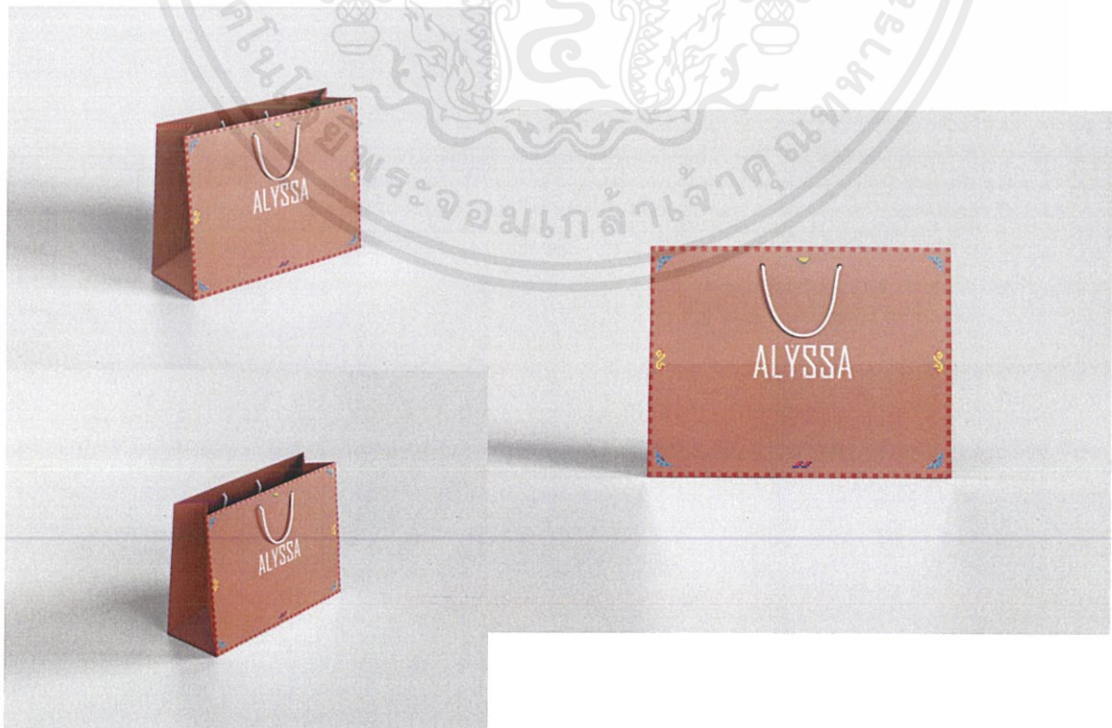
ภาพที่ 8.22 กล่องบรรจุเครื่องแต่งกายลายหนังตะลุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

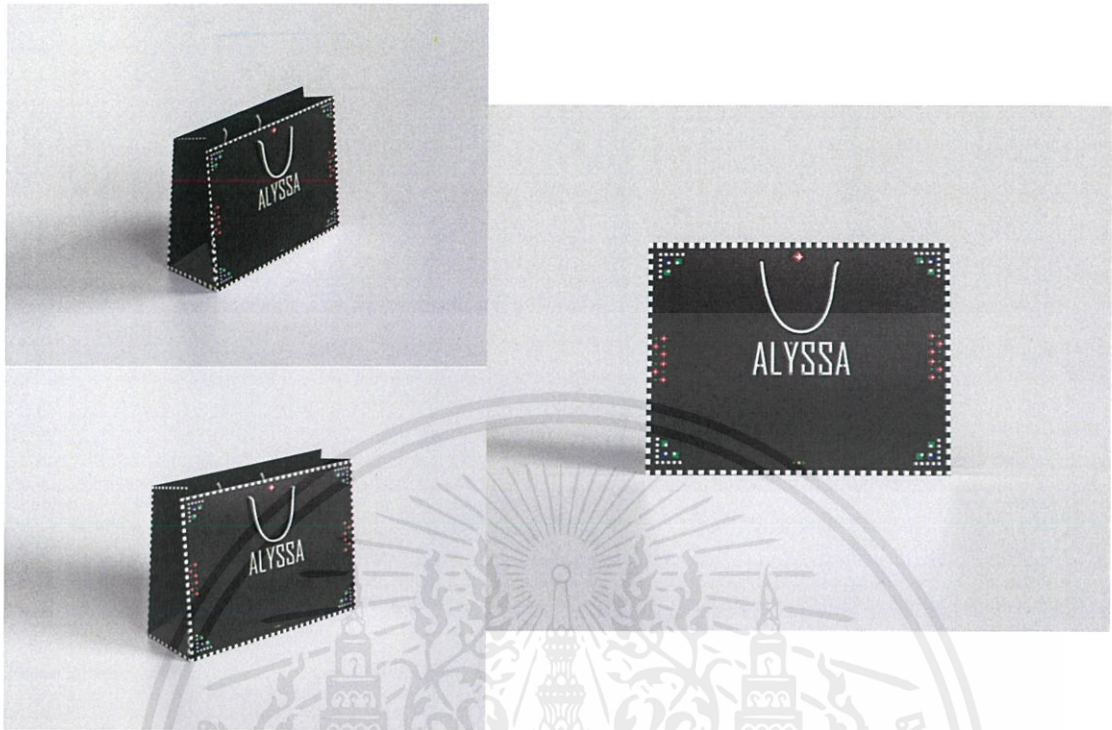
ถุงบรรจุสินค้า 3 แบบ



ภาพที่ 8.23 ถุงบรรจุสินค้าลายมโนราห์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 8.24 ถุงบรรจุสินค้าลายเรือก่อและญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



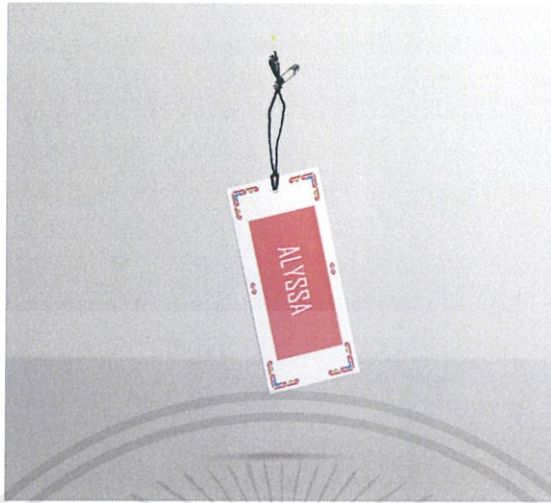
ภาพที่ 8.25 ถุงบรรจุสินค้าลายหนังตะลุง

Tag 3 แบบ



ภาพที่ 8.26 Tagลายมโนราห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



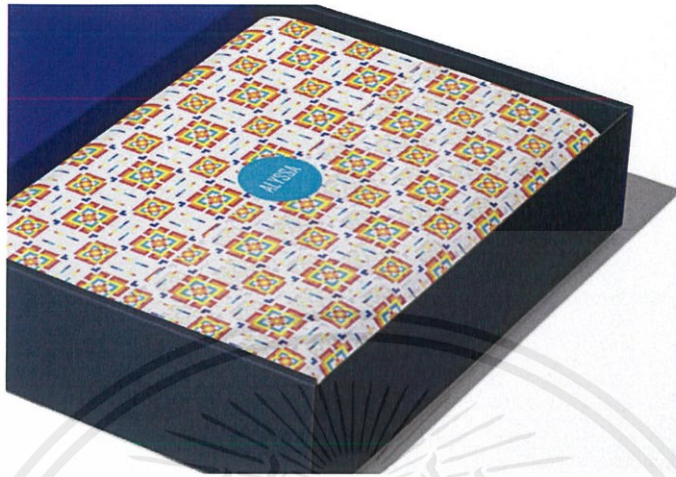
ภาพที่ 8.27 Tagลายเรือกอและ



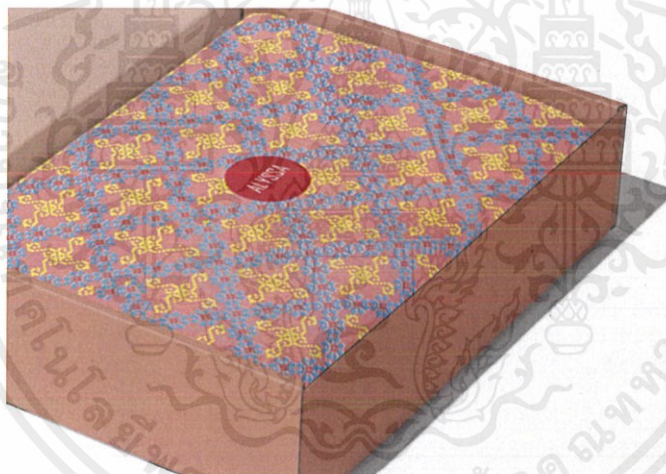
ภาพที่ 8.28 Tagลายหนังตะลุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

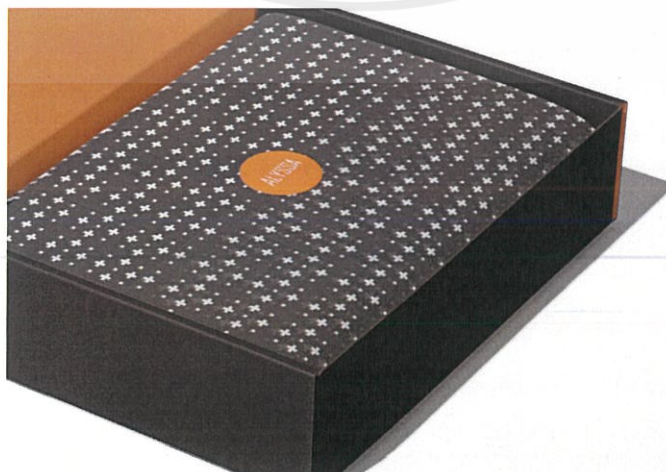
กระดาษห่อเครื่องแต่งกาย 3 แบบ



ภาพที่ 8.29 กระดาษห่อเครื่องแต่งกายลายมโนราห์

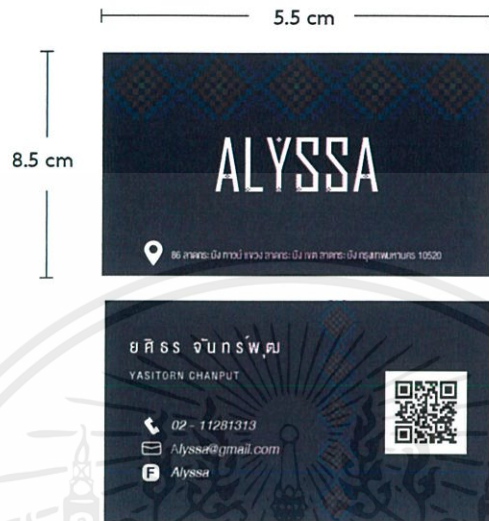


ภาพที่ 8.30 กระดาษห่อเครื่องแต่งกายลายเรือกอและ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนภาพที่ 8.31 กระดาษห่อเครื่องแต่งกายลายหนึ่งตระกูลให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8.4 Stationery นามบัตร



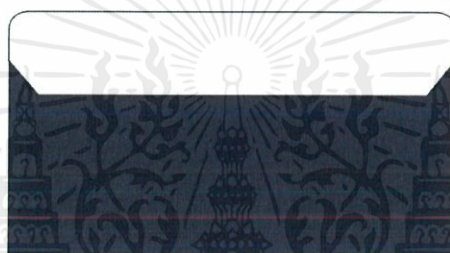
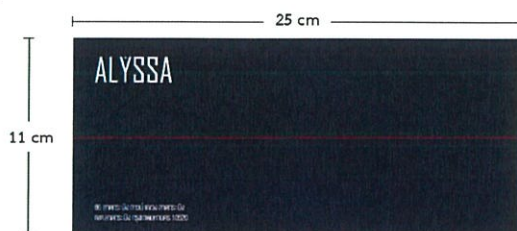
ภาพที่ 8.32 นามบัตร



ภาพที่ 8.33 นามบัตร

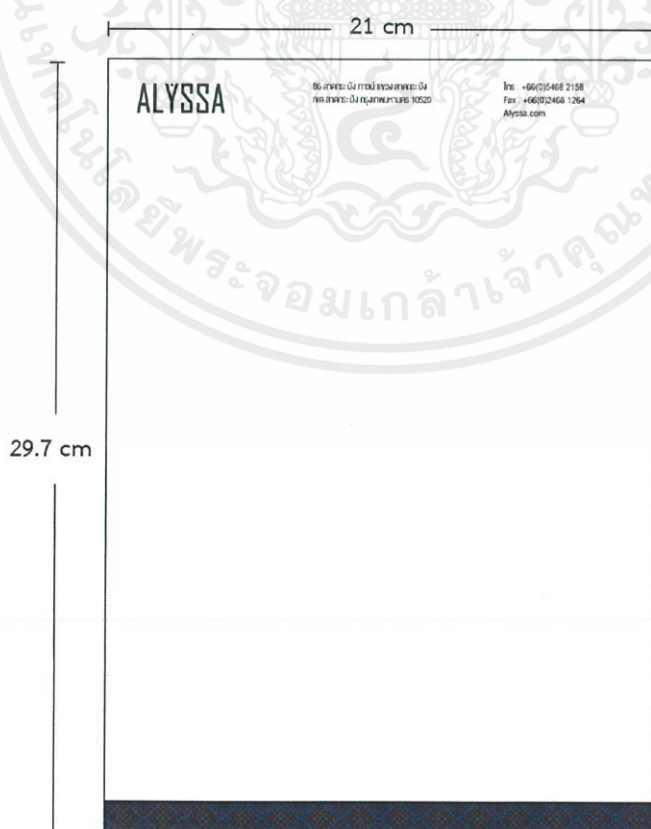
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่องจดหมาย



ภาพที่ 8.34 ช่องจดหมาย

กระดาษเขียนจดหมาย

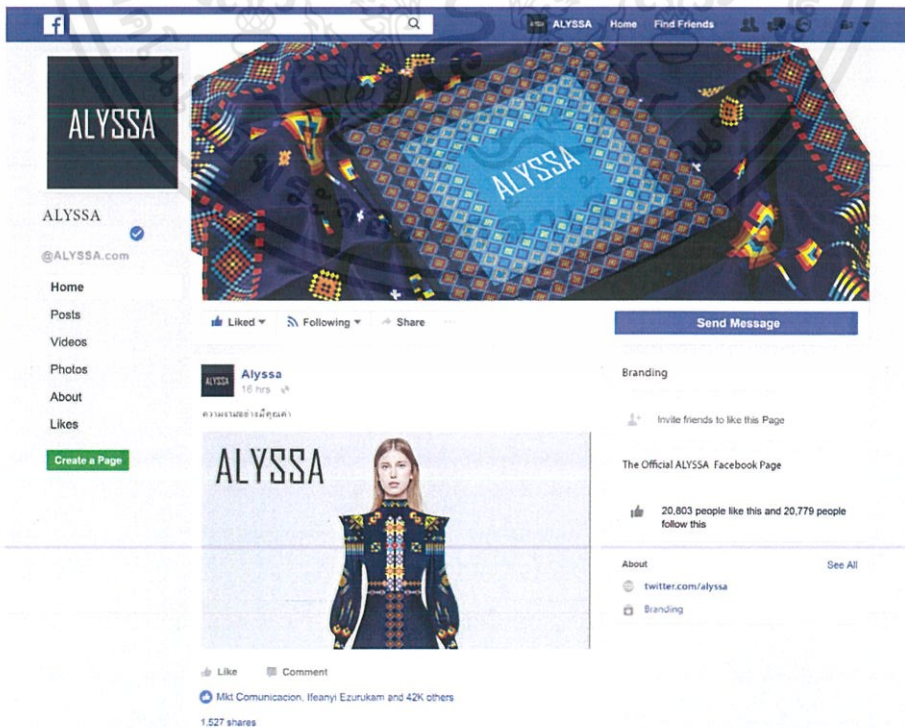


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 8.35 ที่กระดาษเขียนจดหมายอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



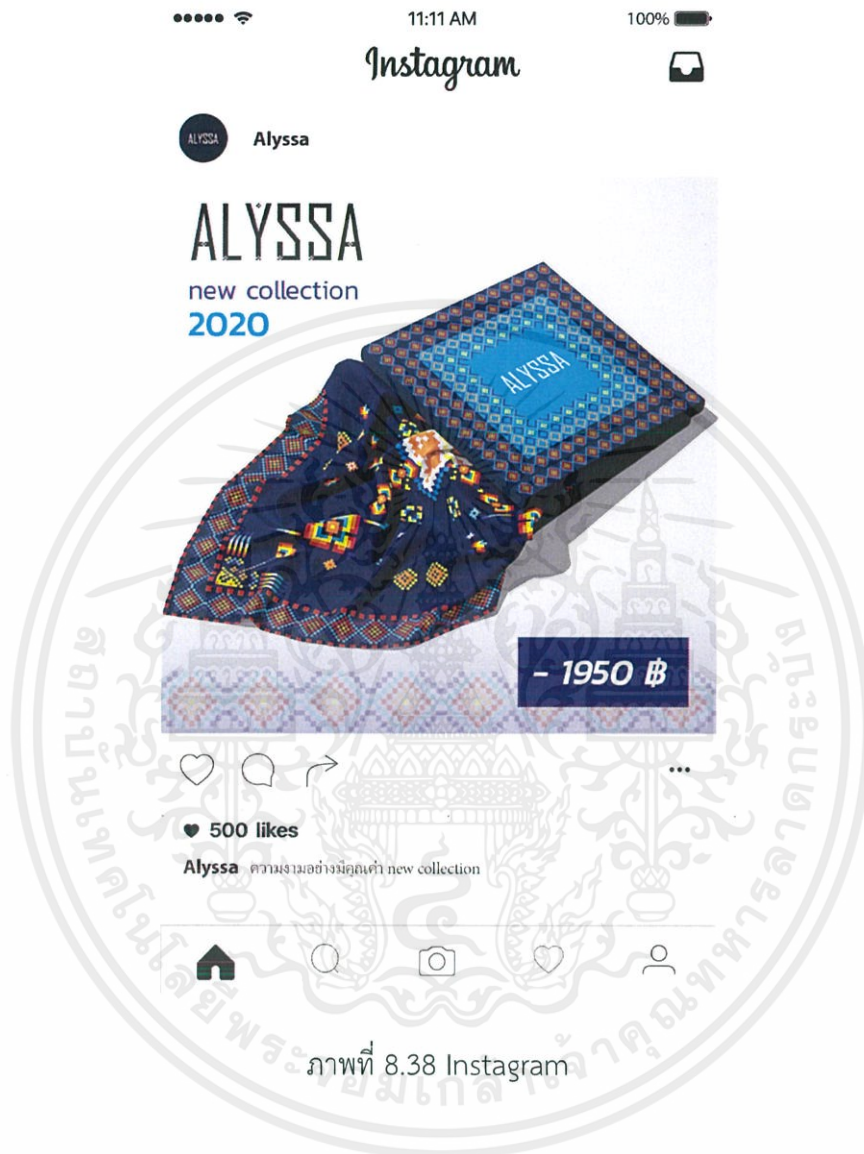
ภาพที่ 8.36 ภาพรวม Stationery

8.5 สื่อประชาสัมพันธ์ร้าน
Page Facebook



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 8.37 Page Facebook ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Instagram



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 9

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

9.1 บทสรุป

การออกแบบกราฟิกสำหรับแบรนด์เสื้อผ้าแฟชั่นที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตท้องถิ่น สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามที่ได้ตั้งเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ภาพลักษณ์ ลวดลายกราฟิก คู่มือที่ตอนแรกคิดว่าจะดูฉูดฉาดจนเกินไป ซึ่งแม้ว่าจะเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด ทำให้ไม่สามารถตัดชุดออกมาเป็นชุดจริงได้ แต่โดยรวมของงานแล้วก็สามารถแสดงภาพลักษณ์ของแบรนด์แฟชั่นที่มีคุณค่าและสง่างามออกมาได้

9.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการทำกราฟิกสำหรับแบรนด์เสื้อผ้าแฟชั่นที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตท้องถิ่น เกิดปัญหาและพบข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

1. ในตอนเริ่มต้นงานยังจับมีความสับสนกับตัวเรื่องราวที่เอามาออกแบบลายกราฟิก
2. ขาดความรู้แท้จริงเกี่ยวกับงานออกแบบแฟชั่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เมื่อออกแบบตัวชุดมาแล้ว จึงไม่สามารถเขียนแพทเทิร์นเองได้ ในบางครั้งก็สื่อสารกับช่างแกะแพทเทิร์นไม่เข้าใจ เพื่อจะมีศัพท์เรียกวีธีการเย็บที่เราจำเป็นต้องรู้ และต้องบอกช่าง
3. มีการพบเจอความคลาดเคลื่อนของการนัดหมายเรื่องเวลากับช่างแกะแพทเทิร์น เป็นผลให้งานล่าช้า
4. เกิดเหตุการณ์ที่ไม่มีใครคาดคิด คือ มีโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) เกิดระบาดขึ้น ทำให้ต้องหยุดการเรียน ต้องกักตัวอยู่ในบ้าน ส่งผลให้การคุยสเก็ต และขั้นตอนการทำงาน รวมถึงผลงานจริง ไม่สามารถดำเนินการตามเป้าหมายได้ จึงต้องเปลี่ยนวิธีการทำงาน จากเดิมตอนแรก แบรนด์แฟชั่นต้องตัดชุดจริง มี Lookbook ต้องทำทุกอย่างเป็นงานรีทัชกับmockup หมด
5. ไม่ใช่แบรนด์เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ที่มีอยู่แล้ว จึงเหมือนเป็นการเริ่มต้นแบรนด์จากศูนย์ ตั้งแต่การตั้งชื่อแบรนด์ ขั้นตอนการออกแบบแพทเทิร์น ออกแบบลายผ้า ต้องเลือกหาเนื้อผ้าเอง ทดลองปักผ้า ทดลองพิมพ์ผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานอย่างละเอียด และทำความเข้าใจให้ถ่องแท้ก่อน ออกแบบ
2. การทำแบบสำรวจ มีส่วนช่วยในการกำหนดแนวทางการออกแบบได้อย่างมาก ใช้เป็นเหตุผล ในการนำเสนอแบบร่างได้
3. การวางแผนกำหนดขั้นตอน รวมไปถึงระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาข้อมูล ทำแบบร่าง และ ทำงานจริง ควรทำอย่างละเอียด หากเป็นไปได้ให้กำหนดว่าในแต่ละสัปดาห์งานต้องเสร็จจุดล่งเท่าไร เพื่อจะได้เผื่อเวลาเอาไว้แก้ไขงาน หรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการทำงานได้ทันเวลา
4. ขั้นตอน กระบวนการ หรือวิธีการผลิต เป็นสิ่งที่ต้องศึกษาอย่างถี่ถ้วน ตั้งแต่การเตรียมไฟล์ ไปจนถึงการพิมพ์ผลิตผลงานจริง เป็นส่วนที่ต้องระมัดระวังอย่างมาก

9.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้พบปัญหาในการทำงาน และรู้จักตัวเองมากขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาเรื่องการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนงาน
2. ประเด็นในการศึกษา หรือโครงการที่ศึกษาที่จะต้องหาข้อมูลมากมาย ทำให้มีความรู้เรื่อง ที่ศึกษามากขึ้น

บรรณานุกรม

- “มโนราห์ วัฒนธรรมป๊อกตี้ได้” (ม.ป.ป). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/aungang16/>
- ““เรือกอและ” จิตรกรรมชิ้นเอกของชายแดนใต้” (2557). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://pr.prd.go.th/nan/ewt_news.php?nid=2625&filename=intro
- “เรือไทยในภาคใต้” (ม.ป.ป). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.stou.ac.th/study/projects/training/culture/content/net3-55/page1-3-55.html>
- วุฒิ วัฒนสิน. (2542). ลวดลายจิตรกรรมบนเรือกอและในจังหวัดปัตตานี. ปัตตานี :คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- “หนังตะลุง (Shadow play)” (2561). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/2/50385f2c>
- “ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้า” (ม.ป.ป). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/hyrekoergfdoweighg/khwam-hmay-khxng-kar-xxkbaeb-seuxpha>
- “ศิลปะกับเสื้อผ้าและการแต่งกาย” (2555). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.human.cmu.ac.th/home/hc/ebook/006103/lesson8/05.htm>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล ยศิธร จันทรพัฒน์
 ที่อยู่ 69 หมู่ 6 ตำบลหนองปรือ อำเภอรัญญา
 จังหวัดตรัง รหัสไปรษณีย์ 92130
 การติดต่อ E - mail : yasitorn@gmail.com
 Tel. : 097-359-1327, 090-919-3451

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2553 (ปีการศึกษา 2552) ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านไทรป่วง
 พ.ศ.2559 (ปีการศึกษา 2558) มัธยมศึกษา โรงเรียนห้วยยอด
 พ.ศ.2563 (ปีการศึกษา 2562) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้