



การพัฒนาชุดยีนเครื่องในการแสดงนาฏศิลป์ไทย
The Development of Thai Classical Dance Costume

จรรยาสมร ผลบุญ
กำธร เกิดทิพย์
โอภาส อีสโม

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณ เงินรายได้ (บำรุง
การศึกษา)

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาชุดยีนเครื่องในการแสดงนาฏศิลป์ไทย
ผู้วิจัย	จรรยาสมร ผลบุญ กำธร เกิดทิพย์ โอภาส อีสโม
หน่วยงาน	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
ปี	2563

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยใช้วิธีการแบบผสม (mixed method) ระหว่างวิธีการเชิงคุณภาพและวิธีการเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนากระบวนการประดิษฐ์ชุดยีนเครื่อง ล้างลองเพื่อลดต้นทุนในการผลิต ผลการวิจัย พบว่า กระบวนการทำชุดยีนเครื่องรูปแบบดั้งเดิม กระทำโดยการลอกลายบนผ้า และใช้ด้ายโปร่งด้ายขopakบนลวดลายโดยใช้เวลานานนับเดือนต่อ1ชุด การแสดง และต้นทุนสูง ส่วนการพัฒนาชุดยีนเครื่องครั้งนี้กระทำโดย 1) ผู้วิจัยวิเคราะห์ชิ้นส่วนต่างๆของชุด เพื่อวางแผนเทิร์นตามขนาดจริงของชิ้นส่วนนั้นๆ โดยมีการกำหนดเส้นขอบไว้สำหรับการตัดเย็บและเส้นประเพื่อความสะดวกในการตัดชิ้นผ้า 2) วางสีและลวดลายลงบน แพนเทิร์นให้สวยงาม 3) นำรูปแบบที่ได้ไปปริ้นสกรีนลงบนผ้าโดยผู้วิจัยใช้ผ้าเครปซาตินที่มีน้ำหนักเบาและมีความมันวาวของสีที่ปริ้น 4) ตัดเย็บตามแพนเทิร์น และตกแต่งลวดลาย โดยใช้กระบวนการตัดขอบของลวดลายด้วยสีลอย ที่เป็นสีสกรีนผ้า ปิดทับด้วยทองคำเปลว ส่วนด้านในผู้วิจัยเลือกใช้กากเพชร สำหรับงานผ้าเพื่อสร้างความแวววาว ผลการประเมินทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการออกแบบ การใช้งานชุดยีนเครื่อง และ ประโยชน์โดยรวมของการใช้งานจากกลุ่มผู้ใช้งานจริง และบุคคลที่เกี่ยวข้อง จำนวน 150 คน พบว่าทุกด้านมีค่าระดับความพึงพอใจมากที่สุดทุกประเด็น โดยภาพรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 อยู่ในระดับคะแนนมากที่สุด

ชื่องานวิจัย	The Development of The Thai Traditional Dance Costume
ผู้วิจัย	Jansamorn Pholboon Kamtorn Kerdthip Opas Ismo
หน่วยงาน	Cultural Centre, Songkhla Rajabhat University
ปี	2020

Abstract

This research was conducted by mixed method approach combining between qualitative method and quantitative method. The research aimed to develop a making process of the Thai traditional dance costume for cost reduction. The research found that the traditional process begins with copying the patterns to the fabric then purl the brocade on those patterns. This process normally takes months to finish a set of costume and its cost is very high. The costume making development process are as follow; 1) Analyzing the elements of costume to making a new pattern follow the original pieces, then do the border marks to make the sewing easier. 2) Creating the color and design on the pattern. 3) Making a screen printing on the satin crape fabric that make the printing color looks lighter and shinier. 4) Sewing those patterns and decorating by drawing a water base screen color at the edge of the patterns and covering with gold leaves. Then filled in the pattern with glitter. The evaluation was conducted in three aspects which were design, usability and useful purposes from sample group which were 150 users and the relevant persons. The results revealed the sample group had the highest satisfaction in all aspects. The average rating was 4.70, the standard deviation was 0.05, was at a highest level.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ รองศาสตราจารย์สมชาย พูลพิพัฒน์ รองศาสตราจารย์ พิเศษ ดร.บุปผชาติ อุปถัมภ์นรากร ดร.จตุติกา โกศลเหมมณี ผศ.ดร.กฤติกา ชูสงค์ นายจา ตูรงณ์ หลวงพั่ง คณะครูอาจารย์ เพื่อน้องการนาฏศิลป์ ตลอดถึงนักศึกษา ที่ได้ช่วยเหลือ ผู้วิจัยในการประเมินคุณภาพและความพึงพอใจต่องานวิจัยชิ้นนี้ จนสามารถทำให้งานวิจัยฉบับ นี้มีความสมบูรณ์ในด้านเนื้อหา

ขอขอบคุณคณะอาจารย์โปรแกรมวิชานาฏศิลป์และการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และให้นักศึกษาในสังกัดมาเป็นกลุ่ม ทดลอง

ขอขอบคุณนายจาตุงณ์ หลวงพั่ง และนายกำพล เลื่อนเกื้อ ที่มอบโอกาสให้ใช้ชุด การแสดงที่พัฒนาเข้าร่วมการแสดงโขน

สุดท้าย ขอขอบคุณสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่มอบทุน สนับสนุนการวิจัย ทั้งขอบคุณบุคลากรทุกท่านสำหรับมิตรภาพที่ดี ทั้งให้ความช่วยเหลือในการ ดำเนินกิจกรรมทุกอย่างที่ผู้วิจัยร้องขอ

คณะผู้วิจัย

พฤศจิกายน 2563

สารบัญ

	หน้า
สารบัญ	ก
สารบัญภาพ	ข
สารบัญตาราง	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
กรอบแนวคิดของโครงการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	5
เอกสารเกี่ยวกับการแสดงโชน	5
เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบลวดลาย	13
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	19
ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ	19
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	19
การจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล	22
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	23
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	24
รูปแบบลักษณะชุดยีนเครื่อง	24
กรรมวิธีการประดิษฐ์ชุดยีนเครื่อง	29
การพัฒนาและสร้างสรรค์ชุดยีนเครื่อง	35
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	72
สรุปผล	72
อภิปรายผล	75
ข้อเสนอแนะ	77
บรรณานุกรม	78

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1	3
2.1	14
2.2	15
2.3	15
2.4	15
2.5	17
4.1	27
4.2	28
4.3	19
4.4	30
4.5	33
4.6	34
4.7	35
4.8	36
4.9	37
4.10	37
4.11	40
4.12	41
4.13	41
4.14	42
4.15	42
4.16	43
4.17	44
4.18	45
4.19	46
4.20	46

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.21 อินทรรูขของชุดยีนเครื่องยักษ์	47
4.22 ห้อยข้างและห้อยหน้าของชุดยีนเครื่องยักษ์	47
4.23 ผ้าปิดกั้นของชุดยีนเครื่องยักษ์	48
4.24 รัตสะเอวของชุดยีนเครื่องยักษ์	48
4.25 เชิงสนับเพลลาของชุดยีนเครื่องยักษ์	48
4.26 ตัวเสื้อและแขนของชุดยีนเครื่องยักษ์	50
4.27 กรองคอของชุดยีนเครื่องยักษ์	50
4.28 ห้อยข้างและห้อยหน้าของชุดยีนเครื่องยักษ์	51
4.29 หางของชุดยีนเครื่องยักษ์	51
4.30 ผ้าปิดกั้นของชุดยีนเครื่องยักษ์	52
4.31 รัตสะเอวของชุดยีนเครื่องยักษ์	52
4.32 เชิงสนับเพลลาของชุดยีนเครื่องยักษ์	53
4.33 การปักด้น	54
4.34 การปักเลื่อม ลูกปัก	55
4.35 การปริ้นดิจิทัลแบบสีเดียวและไล่สี	56
4.36 การใช้กากเพชร	57
4.37 ผลงานจริงจากการใช้กากเพชร	57
4.38 การใช้กากเพชรแบบตัดขอบ	58
4.39 การตัดขอบลวดลาย	58
4.40 ผลงานจริงการตัดขอบ	59
4.41 ตัวอย่างรูปแบบไฟล์แบบ Bitmap	61
4.42 ตัวอย่างรูปแบบไฟล์แบบ Vector	62
4.43 การแสดงผลการขยายลวดลายในขนาดต่างๆของไฟล์รูปแบบ Vector	62
4.44 ผลงานจริงของการออกแบบ	63
4.45 การพิมพ์ลวดลายลงบนกระดาษด้วยหมึก Sublimation	63
4.46 เครื่องรีดร้อน สำหรับการถ่ายโอนลวดลายจากกระดาษลงผ้า	64

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.47 ขั้นตอนการตัดผ้า	64
4.48 ขั้นตอนการตัดผ้า	64
4.49 ขั้นตอนการรีดผ้าซับกาว	65
4.50 ขั้นตอนการเย็บผ้า	65
4.51 ขั้นตอนการตัดขอบผ้า	66
4.52 ผลงานจริงของผ้าหม่านาง	66
4.53 QR Code คลิปวีดีโอแสดงวิธีการตัดเย็บผ้า	67

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า	
1	จำแนกองค์ประกอบของชุดยีนเครื่อง	31
2	ผลการประเมินผลลดตายจากผู้ทรงคุณวุฒิ	39
3	กรรมวิธีการปักดิน	55
4	ผลการออกแบบการห่มสไบ	67
5	ผลการประเมินการพัฒนาชุดยีนเครื่อง	70

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

งานด้านศิลปะและวัฒนธรรมเป็นงานที่มีคุณค่าและควรค่าแก่การอนุรักษ์ เป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของความเป็นชาติไทยที่คนไทยทุกคนควรภาคภูมิใจ วัฒนธรรมไทยมีความโดดเด่นและแสดงออกถึงความเป็นชาติไทยได้อย่างชัดเจน อาทิ ภาษาไทย อาหาร การแต่งกาย ศิลปกรรม นาฏกรรม วรรณกรรม เป็นต้น ทั้งยังคงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเป็นระเบียบ บรรทัดฐานทางสังคมที่กำหนดแนวทางความประพฤติของคนในสังคม คือ วิถีชาวบ้าน จารีตประเพณีและกฎหมาย นอกจากนี้วัฒนธรรมไทยจะประกอบด้วย ความเชื่อ ค่านิยม ทศนคติและความดีงามเหมาะสมกับสังคมไทยเพื่อเป็นเครื่องกลมเกลียวให้คนไทยมีพฤติกรรม กิริยามารยาทที่สุภาพอ่อนโยน ความ อ่อนน้อมถ่อมตน ความใจดีมีเมตตา เป็นต้น หากพิจารณาวัฒนธรรมไทยทำให้เศรษฐกิจของชาติสามารถพึ่งพาตนเองได้ การคิดค้นประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ของไทยในปัจจุบัน ได้พยายามรณรงค์ให้สร้างสรรค์และพัฒนาจากภูมิปัญญาดั้งเดิมของคนไทย โดยสามารถนำไปพัฒนาเป็นสินค้าหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ซึ่งเป็นสินค้าที่หารายได้ให้ท้องถิ่นและประเทศชาติเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ประเทศไทยในปัจจุบันยังยึดแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ รัชกาลที่ 9 มาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและได้กำหนดไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 ด้วย จึงทำให้สังคมไทยมีความมั่นคงและพอเพียงทางเศรษฐกิจสามารถพึ่งพาตนเองได้

จะเห็นได้ว่าศิลปะและวัฒนธรรมไทยมีความสำคัญและมีคุณค่าเป็นอย่างยิ่งต่อสังคมไทย สมควรที่คนไทยจะต้องตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าดังกล่าว โดยร่วมกันสืบสานจรรโลงประเพณีและวัฒนธรรมที่ดีงามของไทยให้คงอยู่กับสังคมไทยสืบไป ซึ่งการนำหลักวิธีการวิจัยมาใช้ในทางวัฒนธรรมถือเป็นวิธีที่ดีและคุ้มค่า โดยการวิจัยด้านศิลปะและวัฒนธรรมมีรูปแบบของ สหวิทยาการ และใช้เทคนิคการวิจัยหลายลักษณะประกอบกัน การวิจัยในลักษณะนี้ มักเน้นถึงการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการอนุรักษ์ ส่งเสริม เผยแพร่ สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและการแก้ไขปัญหาสังคมอย่างยั่งยืน

ด้วยสำนักศิลปะและวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่ในการทำนุบำรุง ส่งเสริม สืบสานและสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นและของชาติ โดยเฉพาะการแสดงโชว์ที่เป็นนาฏกรรมชั้นสูงของไทยที่เป็นการนำวิธีเล่น การแบ่งฝ่ายและการแต่งตัวจากการเล่น ชักนาค ดึกดำบรรพ์ นำท่าทางการต่อสู้ของกระบี่กระบอง และนาฏการพากย์ การเจรจา เพลงหน้าพาทย์และเพลงดนตรีของหนังใหญ่เข้ามาประกอบการแสดงจึงถือเป็นศูนย์รวมของงาน

ศิลปะหลากหลายแขนง ได้แก่ วรรณศิลป์ นาฏศิลป์ คีตศิลป์ และทัศนศิลป์ เอกลักษณะที่สำคัญคือผู้แสดงต้องสวมหัวโขนที่เจาะรูสองรูบริเวณดวงตาให้สามารถมองเห็น แสดงอารมณ์ผ่านทางกรร่าตามลักษณะของตัวละครนั้นๆ อย่างไรก็ตามด้วยโขนเป็นการแสดงหมู่บ้านคู่มืองมาอย่างยาวนานตามหลักฐานจากจดหมายเหตุของ ลาลูแบร์ ราชทูตฝรั่งเศสสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ได้กล่าวไว้สรุปได้ว่า โขนนั้น เป็นการกรร่าเข้าๆ ออกๆ หลายคำรบ ตามจังหวะเพลง ผู้แสดงสวมหัวโขน และถืออาวุธมักแสดงในทางโลดโผน ทำสู้รบกัน มากกว่าจะเป็นการกรร่า

ทั้งนี้สำนักศิลปะและวัฒนธรรมถือเป็นศูนย์กลางของชุมชนในการปรึกษา และขอชุดการแสดงด้านนาฏศิลป์ไทยและโขน ผนวกกับความต้องการอนุรักษ์และสืบสานนาฏกรรมโขนให้มีเผยแพร่ในจังหวัดสงขลา ด้วยชุดยี่นเครื่องเป็นชุดที่มีราคาสูง ทางสำนักศิลปะและวัฒนธรรม ได้ตระหนักถึงคุณค่าของการแสดงโขนและมีความต้องการให้บุคลากร นักศึกษา บุคคลที่อยู่ในวงการนาฏศิลป์ในฐานะนักแสดงหรือคนเบื้องหลังที่ต้องสามารถทำงานเบื้องหลังไม่ว่าจะเป็นการออกแบบและจัดทำฉาก การควบคุมแสง การติดต่อประสานงาน หรือแม้แต่การได้ฝึกการบริหารจัดการด้านการแสดง ทั้งยังเป็นกิจกรรมเสริมสร้างความสามัคคีและปลูกฝังให้หวงแหนวัฒนธรรมชาติได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ประชาชนในพื้นที่สงขลาได้รับสุนทรียภาพจากการชมการแสดงโขน เพราะในการแสดงโขนที่มีคุณภาพในสงขลามีเพียงของโขนมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาเท่านั้น ด้วยเหตุนี้เมื่อพบว่าจุดอ่อนของโขนราชภัฏสงขลาอยู่ที่เครื่องแต่งกาย จึงมีความต้องการแก้ปัญหาดังกล่าว เพื่อจะทำให้โขนเข้าใกล้ประชาชนชาวสงขลามากขึ้น

จากเหตุผลข้างต้น สำนักศิลปะและวัฒนธรรม ต้องการทำวิจัยพัฒนาชุดยี่นเครื่องการแสดงโขนขึ้น เพื่อพัฒนารูปแบบศึกษาค้นคว้า ทดลองให้ได้มาซึ่งชุดการแสดงโขนที่มีกระบวนการขั้นตอนการผลิตที่ไม่ยุ่งยาก และหน่วยงานที่สนใจสามารถนำไปใช้ได้ เพราะในปัจจุบันทางโรงเรียนต่างๆ ได้มีการนำชุดระบำมาตรฐานที่ต้องแต่งชุดยี่นเครื่องพระ – นาง ใช้ในการแสดง โดยทางโรงเรียนไม่มีและไม่สามารถทำเองได้ ต้องไปเช่าชุดที่ให้บริการ ทำให้เสียค่าใช้จ่ายสูง และมีผู้ทำได้น้อย จึงต้องมีการใช้ต่อจากสถาบันอื่น ทำให้เวลาในการแต่งตัวมีไม่เพียงพอ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นประโยชน์ในการพัฒนาชุดยี่นเครื่องที่ราคาประหยัด เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่สู่วงกว้างให้เกิดประโยชน์ในวงการนาฏศิลป์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษารูปแบบชุดยี่นเครื่อง
2. พัฒนาชุดยี่นเครื่องจำลอง

กรอบแนวคิดของการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้มีกรอบแนวคิดในการจัดทำแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนสำคัญคือ 1) ศึกษา รูปแบบและกรรมวิธีในการทำชุด 2) ออกแบบและวางแผนการเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ 3) สร้างสรรค์ชุดและทดลอง 4) ประเมินชุด ปรับปรุง เผยแพร่สู่สาธารณะ 5) ใช้ถ่ายทอดใน รายวิชาของโปรแกรมวิชานาฏศิลป์และการแสดง นำองค์ความรู้เผยแพร่สู่โรงเรียนต่าง ๆ ดังแผนภูมิต่อไปนี้



ภาพที่ 1.1 แผนภูมิกรอบแนวคิดของการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ชุดการแสดงในแบบใหม่ที่สามารถส่งต่อให้เป็นแนวคิดในการนำไปปรับใช้ของนักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดงต่อไป
2. ได้เผยแพร่องค์ความรู้ในวงวิชาการอย่างกว้างขวาง

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดเป็นขอบเขตด้านเนื้อหา คือ เลือกรูปแบบและพัฒนาและสร้างสรรค์ชุดแต่งกายขึ้น เครื่องพระ นาง ยักษ์ และลิง ในส่วนของพัสดราภรณ์

ข้อจำกัดของการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งพัฒนาชุดขึ้นเครื่องพระ นาง ยักษ์ ลิง โดยคงยึดรูปแบบ รูปทรง ยังคงเดิมเพียงแต่นำวัสดุอื่นมาทดแทนเพื่อความประหยัดค่าใช้จ่าย และเวลาในการสวมใส่

นิยามศัพท์

ชุดขึ้นเครื่อง เครื่องแต่งกายโขนและละครไทย ที่มีแบบแผนตายตัวมาตั้งแต่ดั้งเดิม
พัฒนาชุดขึ้นเครื่อง การพัฒนารูปแบบและกรรมวิธีในการประดิษฐ์ชุดขึ้นเครื่อง
ชุดขึ้นเครื่องจำลอง คือ ชุดขึ้นเครื่องมีลักษณะแบบดั้งเดิมแต่ไม่ได้มีการปักดิ้น

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

งานวิจัยชิ้นนี้ เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้และการฝึกปฏิบัติทำรำที่ใช้ในงานนาฏศิลป์ ด้วยระบบที่ได้สร้างนี้จัดเป็นนวัตกรรมที่นำมาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนวิชา นาฏศิลป์ สามารถจำแนกเอกสารและงานวิจัยดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับการแสดงโขน
2. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบลดหลาด

เอกสารเกี่ยวกับการแสดงโขน

การแสดงโขนเป็นการรวมงานวิจิตรศิลป์หลายแขนงเพื่อก่อให้เกิดสุนทรียภาพ โดยจำแนกงาน 3 ด้าน คือวรรณกรรม การแสดง และการแต่งกาย

1. วรรณกรรม

ความงามของการแสดงโขนในด้านของวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ โดยได้รับอิทธิพลจากเรื่องรามายณะของอินเดียที่เป็นการสรรเสริญพระราม โดยบทโขนนอกจากใช้เพื่อแสดงแล้วยังสามารถอ่านเพื่อความบันเทิงทั้งสอดแทรกแนวคิดในการปฏิบัติตนด้วย ดังที่

เสาวนิต วิงวอน (2519) ศึกษาการวิเคราะห์บทโขนเรื่องรามเกียรติ์ โดยศึกษาประเด็นของคุณค่าวรรณกรรมรามเกียรติ์ สรุปได้ว่า 1. คุณค่าทางวรรณกรรม คือ บทโขน นอกจากใช้เพื่อการแสดงแล้วยังมีส่วนให้ความสำเร็จอารมณ์อย่างวรรณกรรมสำหรับอ่านคือ 1) มีความไพเราะทางเสียงโดยการเล่นคำและสัมผัส 2) ผู้แต่งให้ความหมายโดยมีอารมณ์สะท้อนใจรวมทั้งข้อคิด 2. ศึกษาลักษณะประจำชาติไทย เป็นการทำให้รู้จักตนเองก่อเกิดความภาคภูมิใจในชาติ ดังนี้ 1) การย้ำความเป็นตัวเอง บทโขนมีการกล่าวถึงกรรมที่บุคคลใดกระทำ มุ่งเห็นถึงอิทธิพลของพุทธศาสนา “ถึงคราวกรรมเคยได้ทำชั่ว ขอถวายซึ่งชีวิต” 2) การย้ำหาความสุขจากชีวิต คนไทยมองชีวิตในแง่สวยงาม การกลมกลืนกับธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็น การชมธรรมชาติ การนำธรรมชาติ หรืออุปมาอุปมัน เช่น “เสาวคนธ์พระพายุพาดคล ขจรกลิ่นมาลัย ตลบระเรื้อยฉายา” 3) ความละมุนละไมในอารมณ์ เป็นนิสัยที่แสดงออกในวรรณคดี การแสดงความรัก สรรพนามเรียกพี่กับเจ้า เรียกผู้หญิงอย่างอ่อนโยน สายสวาท แก้วตา จอมมิ่ง น่องแก้ว ขวัญนัยนา ฯลฯ แม้แต่การแสดงอารมณ์โกรธ ไม่ใช่คำหยาบ ไม่พูดตรงไป ตรงมา แต่จะแทรกคำยอกย้อน เพื่อเป็นการเพิ่มความเจ็บใจให้ฝ่ายตรงข้าม 4) การเคารพเชื่อฟังอำนาจ ผู้ทรงอำนาจถือว่าเป็นผู้มีบุญวาสนาควรได้รับการยกย่อง ผู้ใหญ่มีหน้าที่ต่อผู้น้อย คือใช้อำนาจด้วยความเป็นธรรม 3. ความเชื่อ คนไทยเชื่อโชคลาภ ผีสิง เทวดา เช่น 1) อาสน์พระอินทร์ร้อนเวลาคนดีมีทุกข์และต้องคอยช่วยเหลือ เช่นตอนพระรามออกป่าให้พระเวสสุกรรมมาสร้าง

ศาลา เมื่อทศกัณฐ์ลักสีดา เทวดาดลใจให้สีดาติดใจกว้างเพราะต้องการให้อสูรตายหมด 2) ความฝัน บางนาง เช่นตอนทศกัณฐ์ลักนางสีดา ฝันว่าแรงขาตีแรงดำ แรงดำแพ้ และฝันว่าจุดไฟในกะลำน้ำมันแล้วส่องดูเมืองลงกาไฟลามไหม้ ถือเป็นลางร้ายว่าลงกาจะมีศึกและแพ้ 4. ธรรมเนียม 1) การศพ การปลงศพใช้เผา เมรุชนิดชั่วคราว เช่นตอนพระรามแผลงศพพาลีใช้ศพรแผลงเป็นเมรุ ประดับตกแต่ง 2) พิธีถือน้ำ ตอนพิเภกสวามีภักดี ซึ่งพิเภกต้องให้สัตย์สาบานว่าจงรักภักดีต่อพระราม ตรงกับการถือน้ำพระพิพัฒน์สัตยาของข้าราชการ 5. คติ เป็นข้อคิดแนะให้ปฏิบัติดี ดำเนินชีวิตถูกต้อง

เฉลิมชัย ภิรมย์รักษ์ (2562, หน้า 191 - 192) ได้ศึกษาเรื่องการสร้างสรรค์การขึ้นลอยในการแสดงโขน ได้วิเคราะห์ถึงสาระสำคัญของการแสดงโขนออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) ด้านวรรณกรรม คือ บทประพันธ์เพื่อการแสดงของนาฏศิลป์ซึ่งแสดงให้เห็นถึงเรื่องราว ปรัชญา ความคิด จินตนาการและตัวละคร ซึ่งในการแสดงโขนได้นำ วรรณกรรมบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก มหาราช ที่ได้ทรงโปรดเกล้าฯ ให้แต่งไว้สำหรับการเล่นละครใน 2) ด้านจิตรกรรม ภาพจับ เป็นภาพจิตรกรรมไทยในรูปแบบที่อาศัยทำทางนาฏศิลป์เป็นตัวกำเนิดทำทาง แต่บางครั้งทำทางจากนาฏศิลป์เองกลับแสดงทำทางได้น้อยกว่าภาคจิตรกรรม อันเนื่องมาจากภาพจิตรกรรมสามารถพลิกแพลงกระบวนกล่อมเนื้อได้ยากกว่าการจับทำจากคนจริง ๆ ซึ่งในการแสดงโขนช่วงเวลาที่ต่อตัวที่เป็นกระบวนท่าจับมักได้ยินเสียงปรบมือเกรียวกราวขึ้นชมทุกครั้ง 3) ด้านประติมากรรม ผลงานส่วนมากมักนำเสนอเรื่องรามเกียรติ์ โดยเฉพาะหนังใหญ่ที่เป็นมหรสพนิยมมากในอดีต เป็นการแสดงที่ใช้แผ่นหนังวัวหรือควายสลักเป็นรูปตัวละคร เชิดดูทำทางที่สวยงามและดูเงา 4) ด้านนาฏกรรม เมื่อพิจารณา หนังใหญ่ถือว่าการอวดฝีมือในการเชิดที่มีท่าขึ้นลอยได้ดี ส่วนกระบี่กระบองจะเป็นการเน้นศิลปะแห่งการใช้อาวุธคู่มือและเครื่องป้องกันตัวกำบังตัว ในสมัยโบราณนิยมเล่นกระบี่กระบองเป็นการแสดงประกวดฝีมือกันอยู่เนื่องนิตย์ จนถึงนำไปแสดงเป็นมหรสพเพื่อความบันเทิง

สุปรีย์วรรณ น้อยปลูก (2561) ศึกษารามเกียรติ์ : จากระมาายณะสู่การแสดงในราชสำนักไทย สรุปได้ว่า รามายณะเป็นภาษาสันสกฤตแปลว่าการสรรเสริญพระราม มีต้นกำเนิดมาจากอินเดีย เป็นมหากาพย์ที่เกี่ยวข้องกับอวตารปางที่ 7 ของพระนารายณ์ที่ลงมาปราบทุกข์เข็ญบนโลกมนุษย์ แต่งโดยฤๅษีวาลมิกิ ในการเล่าเรื่องมีการอ้างอิงถึงศาสนา เรื่องราวความดีและความชั่วเป็นสำคัญ ตลอดเรื่องจะเป็นการสู้รบกันระหว่างพระรามกับราพณ์เหมือนธรรมะต่อสู้กับอธรรม คนไทยได้รับคตินี้จากอินเดียจนยึดเป็นความเชื่อที่ฝังลึกในสังคมที่มีต่อชนชั้นการปกครองคือ กษัตริย์ ถือเป็นพระนารายณ์อวตารลงมาเพื่อบำบัดทุกข์บำรุงสุข ในระบบสมบูรณาญาสิทธิราช กษัตริย์เป็นสมมติเทพ ดังนั้นรามายณะหรือรามเกียรติ์ในไทยคือวรรณกรรมที่สรรเสริญองค์พระมหากษัตริย์ เมื่อพิจารณาบทรามเกียรติ์ในแต่ละยุคของไทยสรุปได้ดังนี้

1. สมัยอยุธยา บันทึกลงในสมุดไทย กระดาษทำด้วยเยื่อไม้พับทบกันไปมา คัดตัวอักษรแบบโบราณไม่ปรากฏหลักฐานว่ามีกี่ฉบับ ต้นฉบับปัจจุบันเก็บที่หอสมุดแห่งชาติ ลักษณะของบทละครมีดังนี้ 1) ไม่ทราบชื่อผู้แต่ง นายชนิด อยู่โพธิ์ จึงสันนิษฐานว่าเป็นของเจलयศกดิ์ เนื่องจากภาษาที่ใช้ไม่สุภาพจึงไม่นานจะเป็นของหลวง 2) ลักษณะคำประพันธ์แต่งด้วยกลอนบทละคร 4 – 12 คำ มักขึ้นต้นด้วย บัดนั้น เมื่อนั้น 3) การสัมผัสของกลอนไม่สัมพันธ์กัน ไม่ไพเราะ 4) เนื้อเรื่องเริ่มตั้งแต่พระรามประชุมพลจนถึงองคตสื่อสาร 5) ตัวละครบางตัวไม่เหมือนฉบับอื่นๆ 6) การใช้ภาษาใช้คำเป็นภาษาพูด 7) ไม่ระบุเพลงขับร้องหรือเพลงหน้าพาทย์

2. สมัยรัตนโกสินทร์

2.1 สมัยรัชกาลที่ 1 ทรงพระราชนิพนธ์ตั้งแต่หิรัญตย์กษัฒน์แผ่นดิน กำเนิดท้าว อโนมาตั้น สร้างกรุงศรีอยุธยา สงครามระหว่างทศกัณฐ์กับพระราม จนถึงตอนพระรามครองเมือง ซึ่งรามเกียรติ์ในสมัยนี้ถือเป็นบทละครที่ดีสมบูรณ์ ทั้งนี้พระราชนิพนธ์บทละครเนื่องจาก ต้องการเฉลิมพระเกียรติพระองค์ รวบรวมวรรณคดีที่สูญหาย และต้องการให้วรรณคดีเป็นเรื่องสำหรับอ่านและแสดงละคร

2.2 สมัยรัชกาลที่ 2 พระราชนิพนธ์เพื่อสำหรับเล่นละครโดยดำเนินเรื่องมาจากพระราชนิพนธ์ของ ร.1 เริ่มตั้งแต่หนุมานถวายแหวนจนกระทั่งถึงทศกัณฐ์ล้ม ได้นำบทพระราชนิพนธ์ให้กรมหลวงพิทักษ์มนตรีร่วมกับนาฏศิลป์คือนายทองอยู่ และนายรุ่ง คิดทำรำและนำไปให้ละครหลวงในราชสำนักแสดงให้ทอดพระเนตร ทรงดิชมแก้ไข กระบวนการรำจนสมบูรณ์ด้วยพระองค์เอง

2.3 สมัยรัชกาลที่ 4 เป็นยุคสมัยที่มีการจัดระเบียบการแสดงคือ 1) ให้อิสระแก่เจ้านายข้าราชการมีละครเป็นของตนเองและมีละครผู้หญิงได้ 2) ห้ามใส่หัวช้าง สีเผือกหรือสีประหลาดยกเว้นช้างเอราวัณ 3) เก็บภาษีโรงละคร

2.4 สมัยรัชกาลที่ 6 ทรงสนับสนุนการแสดงทุกประเภท ทรงพระราชนิพนธ์บทละครต่างๆ อาทิ ตอนศูรปนาชขึ้นหึง และทรงให้เล่นแบบละครดึกดำบรรพ์ ได้แก่ พระรามตามกวาง เผลงกา ขับพิเภก จองถนน ประเดิมศึกงกา ประกอบด้วยตอนสุกรสารปลอมพล สุครีพหักฉัตร องคตสื่อสาร และนาคบาศ

อังคณา ศิริวัฒน์ (2555) ศึกษาสุนทรียภาพในบทโขนเรื่องรามเกียรติ์ การแสดงโขนเป็นแหล่งรวมศิลปะด้านจิตรศิลป์หลายแขนง คือ บทกลอนดี ร้องดี ดนตรีเพราะ รำงาม เดินงามตามแบบแผน มีตัวละครครบถ้วนตามท้องเรื่องและเครื่องแต่งกายงามนิยมใช้วรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ที่มีความยาวไม่สามารถแสดงจบได้วันเดียว จึงแบ่งเรื่องราวออกเป็นตอนๆ บทโขนมีการติดต่อเนื้อหากระชับ เหมาะกับเวลาและคนดูเข้าใจง่าย ส่วนภาษาที่ใช้หากเป็นกลุ่มชาวบ้านทั่วไปจะใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย นอกจากนี้เมื่อมีการเปรียบเทียบวรรณศิลป์ระหว่างบทโขนโบราณกับแบบปัจจุบัน พบว่า มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาคือตอนเผลงกา ในอดีต ทศกัณฐ์ให้

จับหนุมาโนบายแล้วเผาหาง แต่ปัจจุบัน หนุมาออกอุบายให้ทศกัณฐ์เผาหางตน ทั้งนี้มีการเปลี่ยนแปลงด้านการดำเนินเรื่องคือให้มีความกระชับขึ้น เช่น ตอนพระรามตามกวาง แต่เดิมกว่ามารีศจะยินยอมแปลงกายใช้เวลานานมากเพราะไม่ได้ตั้งใจแต่ปัจจุบันมารีศแปลงกายทันทีหลังจากที่ทศกัณฐ์แจ้ง

เสาวณิต จุลวงศ์ (2544) โลกของรามเกียรติ์ มีลักษณะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ 1) สวรรค์ ที่เหล่าเทพเจ้า เทวดานางฟ้า และยักษ์ อาศัยอยู่ ซึ่งกลุ่มของเทวดา นางฟ้า เป็นกลุ่มที่มีฤทธิ์น้อยมักถูกยักษ์รบกวนไม่สามารถป้องกันตนเองได้ ต้องขอให้พระนารายณ์ช่วย 2) แผ่นดิน เป็นที่อยู่อาศัยของมนุษย์ ลิง และยักษ์อาศัยอยู่ โดยมนุษย์เป็นพวกที่ไม่มีฤทธิ์มาแต่กำเนิด แต่สามารถมีได้เมื่อเรียนวิชาศิลปศาสตร์และพระเวท ทั้งนี้ฤษีก็เป็นที่เคารพนับถือของทุกกลุ่ม ส่วนลิงและยักษ์มีฤทธิ์มาแต่กำเนิดอาจมีแตกต่างกันไป

2. รูปแบบการแสดง ในปัจจุบันมีกรอนุรักษ์พัฒนารูปแบบการแสดงโดยโขงของมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพ ที่มีการพัฒนารูปแบบการแสดงให้สอดคล้องกับรสนิยมของผู้ชมที่เน้นรวดเร็ว ความเป็นเอกภาพของบทโขง ทั้งมีสถาบันหลายแห่งมีการทำโขงเด็กทั้งมีการนำแอนิเมชันจากวรรณกรรมมาใช้ในฉากต่างๆของการแสดงโขงเฉลิมกรุง ดังที่

ณัฐการณ์ พลพิทักษ์ (2560) บทโขงพระราชทานมีลักษณะเด่นสอดคล้องกับรสนิยมของผู้ชม 2 ลักษณะ 1) ความรวดเร็ว ด้วยมีการกำหนดเวลาในการแสดงวันละ 3 รอบ คือ 10.00 น. 14.00 น. และ 19.30 น. ผู้เรียบเรียงบทต้องกำหนดการแสดงไม่เกิน 2.30 ชั่วโมง และมีพักครึ่งเวลา ดังนั้นผู้สร้างบทการแสดงจึงมีการปรับบทการแสดง คือ การตัดสลับฉากดำเนินเรื่องแบบคู่ขนาน การตัดเหตุการณ์ที่ไม่สำคัญ การปรับลดความยาวของบท และการใช้การแสดงแทนบทบรรยาย 2) ความเป็นเอกภาพ คือ การมีเนื้อเรื่องที่สมบูรณ์ในการแสดงแต่ละชุด ด้วยการแสดงยุคเก่าจะแสดงแบบไม่ต่อเนื่องกันจากบทรำ เช่น ช่วงจองถนน (พระรามวางแผนยกทัพข้ามสมุทรไปลงกา – หนุมาส่งนางสุพรรณมัจฉาล้มเลิกขนหินออก – จองถนนสำเร็จ) ช่วงข้ามสมุทร (พระรามยกทัพโดยใช้ราชรถที่พระอินทร์ถวายครั้งแรก) ช่วงศึกสิบขุนสิบรถ (ทศกัณฐ์เตรียมยกทัพ – ทศกัณฐ์ยกทัพกลับ) เมื่อได้ตัดเรียบเรียงทำให้เรื่องที่แสดงมีความเป็นเอกภาพมากยิ่งขึ้น คือ เริ่มจองถนนตั้งแต่ต้นจนสำเร็จยกทัพข้ามสมุทร ศึกสิบขุนสิบรถ (ทศกัณฐ์ยกทัพด้วยตนเองครั้งแรก) ผู้นำ 2 ฝ่ายรบกัน นอกจากนี้การทำให้เนื้อเรื่องโดดเด่นคือ ต้องตัดเหตุการณ์ย่อยออก เช่น ตอนศึกพรหมาศ ปี 2552 ตัดฉากที่นางสีดาและนางตรีชฎาหนีบุษบกเดินทางมาตูดออกไป ทำให้มีเฉพาะทัพของพระรามในสนามรบ

กรินทร์ กรินทสุทธิ (2561) ศึกษาโขงเฉลิมกรุง : แนวคิด รูปแบบ และปัจจัยที่ส่งผลต่อการแสดง สรุปได้ว่าบทโขง ด้วยศาลาเฉลิมกรุงมีประวัติศาสตร์เกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ จึงมีผลต่อการคัดเลือกตอนมาแสดงซึ่งมักเกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์ เช่น ตอนพระจักราวตาร หนุมาฆ่าราชบริพารพระจักรี การเดินเรื่องจะแสดงแบบเดิมคัดเลือกตอนหนึ่งตอน

โตของรามเกียรติ์มาใช้แสดง แต่จะแสดงให้กระชับให้จบภายในเวลาสั้นๆ เป็นการเล่าเรื่องสามารถอธิบายเรื่องราวให้ชาวต่างชาติเข้าใจได้ดีกว่าการใช้ภาษาพูดทำให้เกิดความกระชับรวดเร็ว มีการรำตีบท สื่อสารโดยใช้ท่าทาง โดยไม่ต้องขับร้อง เจรจา บางครั้งใช้หนังสือใหญ่ ภาพแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนัง หรือใช้เทคนิคพิเศษ ฉากต่างๆที่แสดงภาพให้ชัดเจน

สมเกียรติ วรรณเฉลิม (2558) การใช้ชุดฝึกการแสดงโขนเด็กในรามเกียรติ์ ชุด โอรสมนุษย์ บุตรอรุรา ลูกสวาพงศ์อินทราทิตย์ ที่มีผลต่อการเรียนรู้ท่าทางของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต มศว. ฝ่ายประถม โดยจัดทำชุดฝึกฝนท่าทางที่ถูกต้องและพัฒนาการเคลื่อนไหว องค์ประกอบของร่างกายให้เข้ากับจังหวะเพลง ทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เด็กรุ่นใหม่หันมาฝึกทำรำโขนมากขึ้นและเกิดความภาคภูมิใจ แบบฝึกผู้วิจัยสร้างขึ้นตามเนื้อเรื่องของโขน โดยเป็นการแสดงท่าประกอบด้วย ท่าออก ท่ารำ ท่าจบ โดยมีเกณฑ์คะแนนคือ ดีมาก (3) ดี (2) พอใช้ (1) คะแนนเต็มเท่ากับ 60 คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้ผลจากการใช้ชุดฝึกการแสดงโขนพบว่า มีคะแนนผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สราทตรา เล่งไพบูลย์ (2554) รูปแบบการจัดการนันทนาการประเภทละครและการละคร ด้านศิลปวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาไทย โดยศึกษาโขนเด็กโรงเรียนสาธิต มศว. ฝ่ายประถม ถือกำเนิดปี 2522 โดยโรงเรียนจัดการสอนนาฏศิลป์สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง เมื่อพบว่านักเรียนชายมีอาการเบื่อหน่าย ไม่สนใจจึงได้จัดให้นักเรียนชายแยกมาฝึกทำโขน ต่อมามีการบรรจุหลักสูตรวิชาโขน กำหนดให้นักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 เรียน 1 คาบ 50 นาที พร้อมกับช่วงเวลาที่นักเรียนหญิงเรียนนาฏศิลป์ จึงเกิดประเพณีกิจกรรมการแสดงโขนประจำปีขึ้น โดยถือเป็นการสอบภาคปฏิบัติ ผู้เรียบเรียงบทโขนแต่ละตอน นอกจากคำนี้เรื่องราวที่เหมาะสมกับผู้แสดง ความยากง่ายของท่ารำเพลงหน้าพาทย์ต่างๆ ยังต้องเรียบเรียงบทให้เข้ากับทุกกลุ่มได้มีบทบาทการแสดงทุกคน ได้แก่ กลุ่มพระ ยักษ์ ลิง และตัวประกอบอื่น ๆ ด้วยมีการจัดการแสดงที่ยาวนานถึง 29 ปี ทำให้การแสดงโขนถือเป็นกิจกรรมนันทนาการที่เสริมสร้างลักษณะนิสัยและปลูกจิตสำนึกให้เด็กได้รู้จักการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย นาฏศิลป์ไทย และภูมิปัญญาไทย ได้มีพัฒนาการการแสดงทางกายภาพ ช่วยปรับความฉลาดทางอารมณ์ รวมถึงการใช้ชีวิตในสังคมจริง ๆ และหัดเด็กทำงานร่วมกับผู้อื่น

ชลาลัย วงศ์อารี (2549) ศึกษาโขนชุมชน เป็นการแสดงที่พระยาบำรุงบูรประจันต์ นำการแสดงมาจากกรุงเทพ เป็นการนำเอกลักษณ์การพาหย์ เจรจาของโขน มาผสมกับการดำเนินเรื่องที่รวดเร็วของละครนอก มีการรำแบบนาฏศิลป์ไทยและเลียนแบบท่าทางธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งครูสอนรำบางท่านมีพื้นฐานการรำเล็กน้อย และบางท่านก็ศึกษาจากรูปภาพในหนังสือประเภทนาฏศิลป์ศึกษาที่จัดซื้อมาจากกรุงเทพ เรื่องที่ใช้แสดงคือรามเกียรติ์จากบทพระราชนิพนธ์ของรัชกาลที่ 1 คิดมา 11 ตอน ได้แก่ 1) กำเนิดหนุมาน 2) พาลีรบทศพี 3) พระรามตามกวาง 4) ถวายพล 5) หนุมานส่งสารและเผาถ้ำมก 6) นางลอย 7) จองถนน 8) ตีไม้ยราพณ์ 9) สุครีพถอนต้นรัง 10) ตีกุมภกรรณ 11) ยกรบ ทั้งนี้การแสดงที่ได้รับความนิยม

นิยมได้มีการแบ่งออกเป็น 6 ฉาก ได้แก่ 1) หนุมานทำลายสวน 2) เสนายักษ์เข้ากราบทูลสหัสกุมาร 3) หนุมานต่อสู้กับสหัสกุมาร 4) ทศกัณฐ์สั่งให้อินทรชิตยกทัพไล่จับหนุมาน 5) อินทรชิตต่อสู้กับหนุมาน 6) อินทรชิตจับหนุมานถวายทศกัณฐ์และหนุมานเผากรุงลงกา การแสดงแต่ละคืนใช้เวลา 3 – 4 ชั่วโมง เริ่ม 19.00 – 22.00 น.

วัลลภ พุ่มระชฎี และคณะ (2559) ศึกษาบทบาททศกัณฐ์ : กรณีศึกษา กระบวนท่ารำ และกลวิธีการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ตอนท้าวมาลีวราชว่าความตามแนวทางของนายจตุพร รัตนวราหะ พบว่า

1. ทศกัณฐ์ในสมัยกรุงศรีอยุธยา คือ กษัตริย์ผู้เป็นนักรบที่มีความรอบรู้ ในการทำศึกสงคราม และบทบาทผู้เป็นนักปกครองที่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นหากมีเหตุผลอันควรและเหมาะสม

2. ทศกัณฐ์ในสมัยกรุงธนบุรี เป็นกษัตริย์ผู้เป็นแม่ทัพ นักวางแผน เป็นผู้ใช้วาจาหวานล่อมและบทบาทการเป็นผู้ร้ายเวทมนตร์คาถา

3. ทศกัณฐ์ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ 1) สมัยรัชกาลที่ 1 มีลักษณะเป็นผู้ใฝ่รู้ นักปกครอง นักรบ ผู้รักษาเกียรติยศ ผู้เป็นอหังการกำเริบ 2) สมัยรัชกาลที่ 2 เป็นนักรบ รอบคอบ และคิดไตร่ตรอง แต่งกายของผู้สูงศักดิ์ เจ้าชู้ 3) สมัยรัชกาลที่ 6 เป็นบุคคลที่มีลักษณะอำนาจเผด็จการ นักวางแผน นักปกครอง ผู้นำในพิธีกรรม

4. ทศกัณฐ์ของกรมศิลปากร เป็นบุคคลที่มีความโลภ ไม่รู้จักพอ พญายักษ์ ไม่ฟังความคิดของผู้อื่นและหลงในกิเลส

นครินทร์ น้ำใจดี (2557 : 89 – 103) ได้ศึกษาโขนของมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ : กระบวนการจัดสร้าง อนุรักษ์ พัฒนารูปแบบ สรุปได้ว่า การแสดงโขนในปี 2475 ได้มีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง มีการโอนงานที่เกี่ยวกับศิลปะมาสังกัดกรมศิลปากรและเมื่อภายหลังที่โขนได้มาอยู่ได้มีการปรับปรุง ลดทอนวัสดุในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายและพัสดุกรรมโขนตามข้อจำกัดด้านงบประมาณทำให้เปลี่ยนจากโบราณมาก ส่วนรูปแบบการแสดงยังคงยึดรูปแบบเดิมทำให้ขาดความน่าสนใจทั้งการประชาสัมพันธ์ไม่ค่อยได้รับความสนใจจากประชาชนทำให้โขนค่อยๆหมดความนิยม จนปัจจุบันสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถทรงมอบให้มูลนิธิส่งเสริมศูนย์ศิลปาชีพฯ เข้ามาอนุรักษ์โขนให้คงอยู่ โดยในส่วนของเครื่องแต่งกายทรงพระกรุณาโปรดเกล้าให้มีการศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายโขนละครแบบโบราณ รวมถึงรื้อฟื้นงานประณีตของไทยให้มาถ่ายทอดกับคนของมูลนิธิในการอนุรักษ์พัสดุกรรมโดยศึกษาข้อมูลภาพเก่าของชุดโขนละครจากจดหมายเหตุแห่งชาติ สรุปการทำชุดโขนคือ 1) เสื้อโขนปรับให้มีขนาดใหญ่ขึ้น 2) ผ้าห้อยหน้าปรับให้มีขนาดยาว ทั้งออกแบบลดลายการปักโดยใช้เทคนิคโบราณ 3) ผ้านุ่งได้มีการฟื้นฟูผ้ายกเมืองนครศรีธรรมราชเพื่อนำมาใช้เป็นผ้านุ่งโขน

3. การแต่งกาย ได้แบบอย่างจากเครื่องทรงกษัตริย์ แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิราภรณ์ พัตรภรณ์ และถนิมพิมพาภรณ์ การแต่งกายถือเป็นความโดดเด่นของนาฏศิลป์ ปัจจุบันมีหน่วยงานได้พัฒนารูปแบบหรือฟ็องงานดั้งเดิมให้ชุดโขนมีความสวยงามมากขึ้น อาทิ เสื้อ ผ้าห้อย หน้า ผ่าถุง ทั้งมีการพัฒนาหัวโขนโดยมีการใช้ Paper Model มาร่วม ดังที่

จารุวรรณ ส่งเสริม (2559 : 60) ศึกษาความงามทางด้านนาฏศิลป์ไทย กล่าวได้ว่า ความงามด้านนาฏศิลป์ไทย ประกอบไปด้วย ความงามจากรูปร่าง ความงามของเครื่องแต่งกาย ความงามของกระบวนท่าและลีลารำ และความงามของศิลปะการแสดง เมื่อพิจารณาในด้าน ความงามของเครื่องแต่งกาย 1) การแต่งกายโขน เรียกว่า ยืนเครื่อง เป็นงานที่วิจิตรบรรจงผู้สวมใส่ต้องมีความชำนาญ พิถีพิถัน เพราะต้องใช้ฝีมือ 2) การแต่งกายละคร ต้องแต่งให้เหมาะสมกับรูปแบบละครชนิดนั้น ๆ แยกประเภทตัวเอง ชาวบ้านที่แตกต่างชัดเจน 3) การแต่งกายรำหรือระบำ ล้วนมีความงามและสามารถสื่อสารได้ 4) การแต่งกายเล่นพื้นบ้าน เน้นพื้นฐานชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในแต่ละภูมิภาค

เสาวภา ไพทยวัฒน์ และคณะ (2559 : 110) ได้ศึกษาการดำรงอยู่ของอาชีพงานปักผ้า ชุดโขนละครรำไทยกับการแสดงรำในเกาะรัตนโกสินทร์ กล่าวสรุปได้ว่า งานอาชีพปักผ้าชุดโขนในชุมชนเขียนนิवासน์ ตรอกไก่แจ้เป็นการปักผ้าของผู้ที่มีความชำนาญการ โดยมีหัวหน้าและลูกน้อง 3 คน ทำการปักผ้าในส่วนของพัศตราภรณ์เท่านั้น โดยการว่าจ้างตามความยากง่าย การใช้ด้าย สี และลายละเอียดของงานปัก ผู้ปักต้องมีความรู้ในเรื่องของการใช้สี เครื่องนุ่งห่ม การใช้ลายไทยและกรรมวิธีในการปักดิน นอกจากนี้ต้องมีความประณีตในการปักผ้า

ธีรวัฒน์ ช่างसान (2560 : 98) ได้ศึกษาการพัฒนาเครื่องแต่งกายโนราภูมิปัญญาชาวบ้านในจังหวัดนครศรีธรรมราช สรุปได้ว่า โนรามีก่อนกรุงศรีอยุธยา ปัจจุบันรูปแบบของการแต่งกายมี 4 รูปแบบ โดยทุกแบบมีความสวยงามเหมาะแก่การอนุรักษ์และนำไปใช้งานคือ รูปแบบเครื่องต้น และรูปแบบเครื่องบัว เหมาะสำหรับนักแสดงที่เป็นผู้ชาย ส่วนรูปแบบลูกบัต 5 ชั้น เหมาะสำหรับนักแสดงผู้หญิง นอกจากนี้รูปแบบเครื่องโนราประยุกต์นำไปใช้ในบางโอกาส ทั้งนี้ในการประดิษฐ์ชุดโนราในปัจจุบันนิยมใช้เน็ตสีอ่อนหรือเข้ม ให้มีความสัมพันธ์กับผ้าห้อยหน้าและสนับเพลา และสีส้นควรมีอย่างน้อย 5 สี

หนังสือพิมพ์รังสิต (2555: 20) ได้นำเสนอข้อมูลการประยุกต์รูปแบบการแสดงโขนที่ชนชนธณ์ คุณจำรัส ครูสอนทำหัวโขนบ้านพรพิราพ กล่าวไว้สรุปได้ว่า หากต้องการให้มีการสืบสานโขนต่อไปคนที่เกี่ยวข้องกับโขนต้องเปิดกว้าง ต้องมีการประยุกต์ให้เข้ากับสังคมยุคปัจจุบันคือ ลดค่าใช้จ่ายน้อยลงโดยเปลี่ยนจากจากหัวโขนดั้งเดิม เป็นหัวโขนแบบ Paper Model

บุญวงศ์ วงศ์วิรัตน์ (2551, หน้า 48 – 53) ได้ศึกษาลัทธิเครื่องแต่งกายโขนละคร : กรณีศึกษาบ้านเครื่องคุณรัตน์ ผลการศึกษาพบว่า คุณรัตน์มีเครื่องแต่งกายทั้งโขนและละครเป็นจำนวนมากสามารถจัดละครทั้งละครนอก ละครใน ละครพื้นทาง ละครเสภา ละครร้อง

ละครพูด ซึ่งแรกเริ่มเมื่อทำงานอยู่ที่บริษัทดารานะโอได้บักส์ไบนาง ต่อมาเมื่อบรรดาศิลปินในวงการนาฏศิลป์ต้องการใช้เครื่องแต่งกายคุณรัตน์เลยลงมือทำเครื่องแต่งกายโขนละครขึ้นโดยเน้นทางความสวยงามและถูกต้องตามแบบแผน โดยจะมีแบบลายกนกหักดินข้อย่างกรมศิลปากร หรือแบบลวดลายละครโบราณที่มีสีขนกับตัวเสื้อคนละสี นอกจากนี้มีแบบลายป่า (ปักเลื่อมสีก้านสีดอก)ลายละครของดั้งเดิม ในการออกแบบการแต่งกายในแต่ละชั้นหรือแต่ละส่วนจะศึกษาจากหลักฐานเก่าๆ และจากการเรียนรู้ด้วยการลองผิดลองถูก จนได้แบบที่คงที่และเป็นมาตรฐาน ทั้งนี้ที่คุณรัตน์ได้จัดทำไว้ สรุปได้ว่า 1) การวางแบบและเลือกสี โดยขนาดได้ใช้แบบที่มีอยู่ ซึ่งสะดึงเอาไว้สำหรับคนที่มีความสามารถในการปักได้สะดวกในการปัก 2) แบบขนาดตัวเสื้อ แบบเสื้อจะมีการเขียนแบบและนำไปวาดลงในสะดึงปักทั้งนี้เอกลักษณ์เฉพาะจะเป็นช่วงเอวของเสื้อจะเว้าเข้าเพราะจะทำให้ตัวละครตัวเล็ก ตัวลายเสื้อไม่ขาดและไม่ย่นเวลาเย็บเข้ากับตัว 3) แบบแขนเสื้อทั้งแบบแขนสั้นและยาว ได้มีการทำแม่แบบไว้ซึ่งเป็นการที่ดีทำให้ไม่คลาดเคลื่อนในการปัก 4) แบบขนาดหอนหน้าและห้อยข้าง ซึ่งของตัวเอกและตัวรองจะใช้ลวดลายที่ต่างกัน 5) แบบสนับเพลาโขนละคร ใช้แบบปลายตรงเป็นแบบของละครข้างนอกวง เพราะง่ายในการปักและเย็บเข้าแบบทั้งสะดวกในการใช้ 6) การลงลายปัก จะใช้วิธีการลอกลายด้วยกระดาษก่อน แล้วจึงปักดินข้อยทับลงบนกระดาษ แต่หากเป็นลายป่าจะลงดินกับเลื่อมเลยซึ่งได้เขียนลวดลายลงบนผ้าที่สะดึงกับแม่แบบไว้แล้ว

สุรเชษฐ์ สุพลจิตต์ และคณะ (2559) ได้ศึกษากระบวนการรำแต่งกายของพระสังข์ในการแสดงละครนอกแบบหลวงเรื่องสังข์ทอง โดยได้กล่าวไว้ว่า การแต่งกายเป็นส่วนที่สำคัญในการเน้นลักษณะและความสง่างามของตัวละครที่กล่าวถึงในวรรณกรรมโดยเป็นการสื่อให้ผู้ชมได้ทราบถึงตัวละครนั้นๆ มีสถานะ เชื้อชาติ ลักษณะนิสัย

อนุสรณ์ เรื่องมาก (2561, หน้า 1 - 3, 79 - 84) ได้กล่าวสรุปฝ่ายกเมืองนคร ที่ใช้กับการแสดงโขนพระราชทาน ดังนี้ ในอดีต ฝ่ายกเมืองนครเป็นส่วนหนึ่งของผ้าในราชสำนักโดยพระยกทองเป็นผ้าที่บุคคลระดับสูงคือ พระมหากษัตริย์และพระบรมวงศานุวงศ์มักใช้ห่มภายในราชสำนักตั้งแต่ยุคราชวงศ์สุโขทัยแต่สำหรับขุนนางจะห่มได้เมื่อได้รับพระราชทานจากพระมหากษัตริย์เท่านั้น นอกจากนี้ในสมัยรัตนโกสินทร์พระมหากษัตริย์ได้พระราชทานผ้าฝ่ายกเมืองนครให้แก่ผู้นำต่างประเทศจำนวน 17 ชื่อนับแต่ แฟรงคลิน ปีแอร์ ประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาเป็นของขวัญทรงคุณค่า โดยเฉพาะลายเกล็ดพิมเสน ที่ทอด้วยเส้นทอง ปัจจุบันจัดแสดงโชว์ที่พิพิธภัณฑ์ของสถาบันสมิโซเนียน วอชิงตันดีซี ประเทศสหรัฐอเมริกา ในสมัยรัชกาลที่ 5 เป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงการแต่งกายพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้เสด็จประพาสยุโรป ทรงนำแบบอย่างการแต่งกายกลับมา ราชสำนักจึงลดความนิยมฝ่ายกเมืองนครลง จนการทอฝ่ายกในนครศรีธรรมราชได้ซบเซาและสูญหายไป จนศูนย์ศิลปาชีพบ้านเนินธัมมังก่อตั้งขึ้นโดยพระราชดำริของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ ในรัชกาลที่ 9 ได้มีพระราชดำริจัดตั้งศูนย์ศิลปาชีพบ้านเนินธัมมัง และได้ฟื้นฟูการทอฝ่ายกเมืองนครตามโบราณ

เพื่อใช้เป็นพัสดุนำมาใช้ในการแสดงโขนพระราชทาน ตัวละครเอกเท่านั้นเพื่อให้สอดคล้องกับสถานภาพของผู้แต่งซึ่งเป็นชนชั้นสูงในอดีต ดังนี้ 1) ตัวละครพระ ได้แก่ พระราม ซึ่งอยู่ในฐานะพระมหากษัตริย์ฝ่ายพงศ์นารายณ์ และพระลักษมณ์เป็นพระน้อยในฐานะพระอนุชาของพระมหากษัตริย์ ใช้ผ้ายกเมืองนคร ประเภทผ้ายกทอง 2) ตัวละครนาง คือนางสีดาอยู่ในฐานะสืบเชื้อสายราชวงศ์ ใช้ผ้ายกเมืองนครประเภทผ้ายกทอง 3) ตัวละครยักษ์ คือทศกัณฐ์ มีสถานภาพเป็นกษัตริย์ ใช้ผ้ายกเมืองนคร ประเภทผ้ายกทอง 4) ตัวละครลิง คือ หนุมาน เป็นขุนนาง ข้าราชการในพระราม ใช้ผ้ายกเมืองนคร ประเภทผ้ายกไหมธรรมชาติ

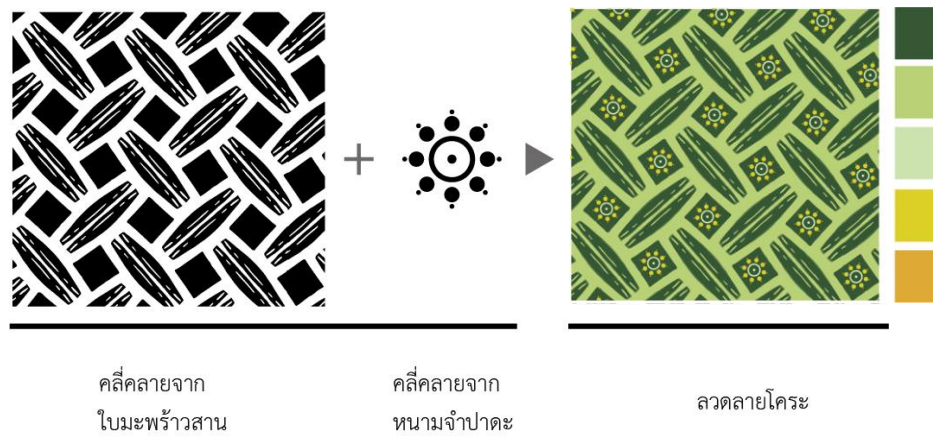
นิชาดา ทวีศิลป์ (2562) ได้อธิบายเรื่องการแต่งกายโขนสรุปได้ว่า ได้แบบอย่างมาจากเครื่องทรงกษัตริย์ มี 3 ส่วนประกอบด้วย ศิราภรณ์ พัสตราภรณ์ และถนิมพิมพาภรณ์ เครื่องแต่งกายโขนมีแบบแผนตายตัวมาตั้งแต่ดั้งเดิม เรียกว่า การแต่งกายยืนเครื่อง จำเป็นต้องมีผู้แต่งมาช่วยแต่งตัวให้นักแสดง ซึ่งผู้แต่งต้องมีความชำนาญเป็นอย่างมาก ผู้แต่งต้องเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า เครื่องประดับ ด้ายและเข็มให้พร้อม ตัวผู้แสดงเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการแต่งกาย โดยการสวมเสื้อยืดกางเกงขาสั้นไว้ข้างในเพื่อช่วยซับเหงื่อและป้องกันไม่ให้ระคายเคืองผิวเมื่อสัมผัสกับเครื่องแต่งกายโขน นอกจากนี้ผู้แสดงควรเข้าห้องน้ำให้เรียบร้อยก่อนที่จะเริ่มแต่งกายเพราะเมื่อเย็บเสื้อผ้าแล้วจะไม่สามารถถอดออกได้เมื่อสวมเสื้อผ้าและเครื่องประดับต่างๆ เสร็จแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายก่อนออกแสดงไปทำการแสดง คือ การสวมศิราภรณ์

เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบลวดลาย

โอภาส อีสโม และจรรย์สมร ผลบุญ (2562) ได้ออกแบบลวดลายของโคระ โดยวิเคราะห์ลวดลายลักษณะเด่นของวัสดุที่ใช้ในการทำโคระ รวมทั้งเลือกใช้สีธรรมชาติจากโคระจะมีความน่าสนใจมากและกระทำได้ง่าย ซึ่งปรากฏเป็นลักษณะรูปทรงเลขาคณิต ประกอบด้วย 3 ลักษณะคือ 1) สีเหลี่ยมผืนผ้า ของลายสานของใบมะพร้าว 2) สีเหลี่ยมจตุรัส เป็นลักษณะของช่องเล็ก ๆ 3) วงกลม เป็นลายขนาดเล็กและมีจุดกลมเล็ก ๆ ล้อมรอบ อยู่ในสีเหลี่ยมจตุรัส ซึ่งเป็นลวดลายของเปลือกจำปาตะ นอกจากนี้สีสันของลวดลายหากยึดลักษณะธรรมชาติของโคระคือสีเขียวเข้มแซมด้วยเขียวอ่อนจากใบมะพร้าว และลายของผิวจำปาตะจะเป็นสีเหลืองด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยโคระจำปาตะมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายสำหรับนำมาพิมพ์ผ้าในระบบดิจิทัล (digital printing) เพื่อนำไปผลิตเป็นสินค้าประเภทต่างๆโดยเลือกจัดทำเป็น 3 ประเภทคือ 1) แบบเครื่องนุ่งห่ม 2) ผ้าเอนกประสงค์ 3) งานแฮนด์เมด แต่ทั้งนี้ในกระบวนการวิจัยขั้นนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยใช้ภาพจำลอง (Simulation)

ผลการวิเคราะห์ลวดลาย จากลักษณะเด่นของวัสดุคือทางมะพร้าว วิธีการสาน และหนามของจำปาตะ ซึ่งผู้ออกแบบได้วางแนวทางการทำงานคือ พื้นถิ่นร่วมสมัย โดยสามารถคลี่คลายจากใบมะพร้าว ลายสาน และเปลือกของจำปาตะ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ลงสีโดยได้เลือกใช้สีโดยเน้นสี

ตัวโคระจากทางมะพร้าวคือ (1) สีเขียวเข้มของใบ และ (2) ที่ก้านของใบมะพร้าวจะเป็นสีเขียวอ่อน (3) เปลือกจำปาตะมีลักษณะสีเหลือง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีสีของ Kobayashi สีเหลือง สีเขียว : ดุสดใส มีชีวิตชีวาเป็นวัยรุ่น



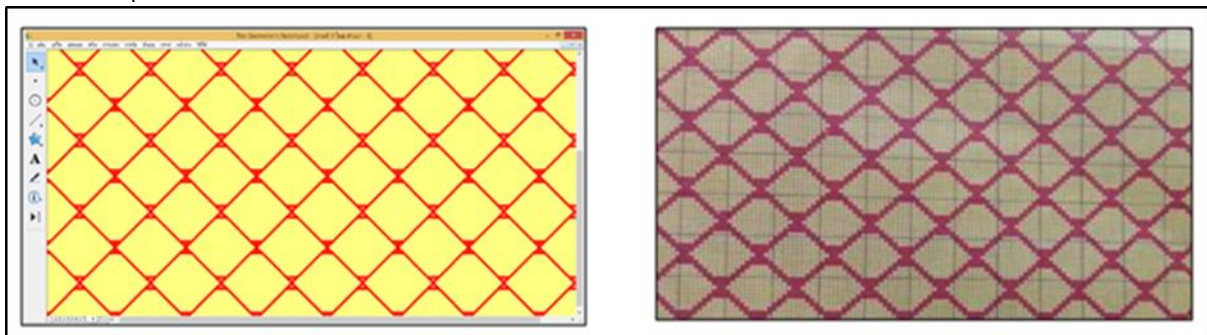
ภาพที่ 2.1 การคลี่คลายจากใบมะพร้าว ลายสาน และเปลือกของจำปาตะ

อนุสรณ์ จิตมโนส และคณะ (2560) การสร้างและออกแบบลายผ้ายกเมืองนครโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคณิตศาสตร์ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ศึกษาและสำรวจลายผ้ายกเมืองนครในส่วนของท้องผ้าจากชุมชนทอผ้าศูนย์ศิลปาชีพบ้านเนินธัมมัง ชุมชนบ้านตรอกแค และชุมชนบ้านมะม่วงปลายแขน นำมาสร้างลายผ้ายกเมืองนครโดยใช้โปรแกรม GSP จากลายที่มีอยู่เดิม ได้แก่ ลายเกล็ดพิมเสนทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส ลายพุ่มข้าวบิณฑ์เล็ก ลายมะลิกุล ลายลูกแก้วฝูง ลายใบไม้ ลายเกล็ดพิมเสนรูปเพชรเจียรไน ลายลูกแก้วตาตักแตน และลายแมงมุมก้านแยง และประยุกต์ลายผ้ายกเมืองนครลายใหม่โดยใช้โปรแกรม GSP ได้แก่ ลายเกล็ดพิกุล ลายเพชรประกาย ลายเพชรเมขลา ลายบุษบาล้อมสร้อย ลายจตุรฆาณรงค์ ลายเบญจมาศ ลายกระรัต ลูกแก้ว และลายเลื่อมชบา ซึ่งลวดลายของผ้ายกเมืองนครทั้งหมดนี้มีความสัมพันธ์กับฟังก์ชันและสมการทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ ฟังก์ชันเชิงเส้น ฟังก์ชันค่าสัมบูรณ์ ฟังก์ชันตรีโกณมิติ ฟังก์ชันเอกซ์โพเนนเชียล สมการกำลังสอง และสมการครึ่งวงกลม

ขั้นตอนวิธีการสร้างลายเกล็ดพิมเสนทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส

- (1) สร้างกราฟของฟังก์ชันทางคณิตศาสตร์ให้เป็นลายเกล็ดพิมเสนทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ต้องการ
- (2) สร้างจุดตัดของกราฟจากนั้นซ่อนกราฟของฟังก์ชัน ทั้งหมดแล้วสร้างส่วนของเส้นตรง และสร้างบริเวณภายในของกราฟ

(3) ทำการสะท้อนลายเกล็ดพืชมเสนทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส 1 บล็อก จะได้ลายเกล็ดพืชมเสนทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส

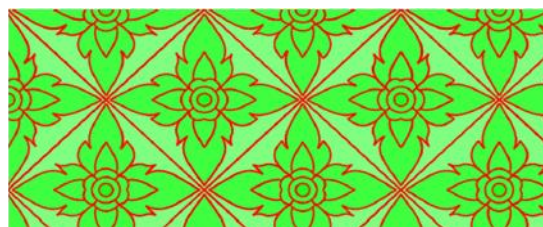


ภาพที่ 2.2 ลายเกล็ดพืชมเสนทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส

ออกแบบลายผ้ายกเมืองนครลายใหม่ด้วยโปรแกรม GSP โดยใช้กราฟของฟังก์ชันทางคณิตศาสตร์ในการสร้างลายเส้นต่าง ๆ เพื่อให้เกิดลวดลายใหม่ที่มีความสวยงาม จำนวน 8 ลาย ได้แก่ ลายเลื่อมชบา ลายเพชรเมขลา ลายบุษบาล้อมสร้อย ลายกระรัตลูกแก้ว ลายเกล็ดพิกุล ลายเพชรประกาย ลายจตุรขำรงค์ และลายเบญจมาศ ตัวอย่างลายผ้ายกเมืองนคร (ลายใหม่) ที่ทำการสร้างด้วยโปรแกรม GSP



ภาพที่ 2.3 ลายเลื่อมชบา



ภาพที่ 2.4 ลายเกล็ดพิกุล

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การสร้างและออกแบบลายผ้ายกเมืองนครโดยใช้โปรแกรม GSP จะเห็นได้ว่าสามารถสร้างลายผ้ายกเมืองนครด้วยโปรแกรม GSP ได้ทั้งหมด จำนวน 16 ลวดลาย ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบด้วยกัน คือ 1) การสร้างลายผ้ายกเมืองนครจากลายเดิมจำนวน 8 ลวดลาย 2) การออกแบบลายผ้ายกเมืองนครลายใหม่จำนวน 8 ลวดลาย

สุริยา คลังฤทธิ์ (2560) ได้ศึกษาจริยศาสตร์ชาติพันธุ์ที่สะท้อนจากลวดลายพญานาคบนผืนไหมของปราชญ์คนไทยเชื้อสายเขมรเมืองสุรินทร์ กล่าวได้ว่า เมืองสุรินทร์เป็นดินแดนแห่งวัฒนธรรมภูมิปัญญาด้านลวดลายผ้าไหมที่สืบทอดจากอาณาจักรขอมโบราณ

เนื่องจากบรรพบุรุษเป็นกลุ่มชาติพันธุ์เขมรที่มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานในภูมิภาคแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หรือในดินแดนอุษาคเนย์แห่งนี้ ดังนั้นมรดกทางวัฒนธรรมที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษชาวเขมรโบราณมีหลายอย่างที่สามารถเห็นได้ในปัจจุบัน เช่น ปราสาทหิน กลุ่มชาติพันธุ์หรือคนไทยเชื้อสายเขมรที่มีภาษาเป็นเอกลักษณ์ของตนเองประเพณีวัฒนธรรมของกลุ่มคนไทยเชื้อสายเขมร เช่น แชนโดนตา หัตถกรรมพื้นเมืองหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ การทอผ้าไหมมัดหมี่พื้นเมือง เป็นต้น สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนและเป็นอัตลักษณ์อย่างหนึ่งของชาวไทยเชื้อสายเขมรคือ หัตถกรรมผ้าไหมมัดหมี่ ซึ่งเป็นการทอผ้าเพื่อใช้สอยในการดำรงชีวิตของกลุ่มชาติพันธุ์เทคนิคการมัดหมี่ จึงเป็นเทคนิคโบราณที่ตกทอดมาจากกลุ่มชาติพันธุ์เขมรโบราณ ซึ่งใช้และทำกันแพร่หลายในเขตอีสานตอนใต้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่จังหวัดสุรินทร์ได้มีกลุ่มชาติพันธุ์เขมรที่อาศัยเยอะที่สุดและในแคว้นจังหวัดในเขตอีสานใต้

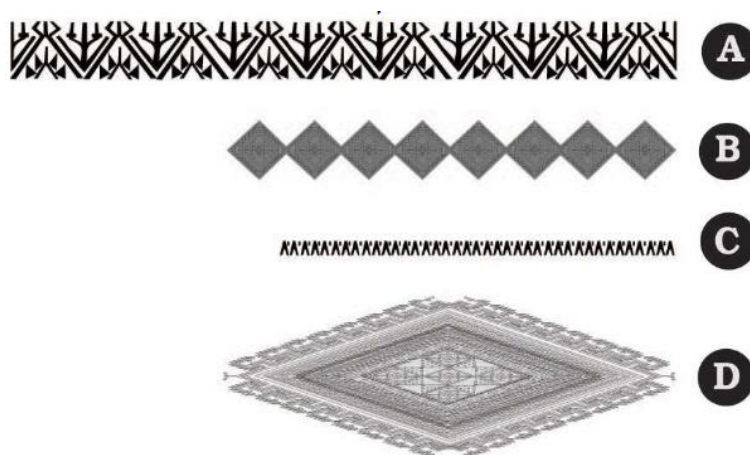
หัตถกรรมทอผ้าไหมมัดหมี่นั้นจะมีเครื่องมืออุปกรณ์ในการถักทอหลายอย่าง แต่สิ่งที่แสดงความเป็นอัตลักษณ์อย่างหนึ่งของหัตถกรรมผ้าไหมพื้นเมืองโบราณของคนไทยเขมร คือ ลวดลายบนผืนไหม อันสามารถแสดงระบอบคิด ความหมาย เอกลักษณ์และความเป็นอัตลักษณ์ตามระบอบคิดของคนไทยเชื้อสายเขมรที่ได้รับจากการถ่ายทอดต่อๆ กันมาจากบรรพบุรุษ ซึ่งลวดลายเหล่านี้เปรียบเสมือนสัญลักษณ์หรือกุญแจไขไปสู่ความหมายเหมือนปรัชญาการมองโลกและชีวิตแบบฉบับเฉพาะของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรที่ได้สั่งสมประสบการณ์ ได้ร่วมคิด ร่วมสรรค์สร้างร่วมพัฒนา สัญลักษณ์อันนี้ต่อเนื่องมาเป็นพันปี ลวดลายผ้าเป็นระบบสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมลวดลายที่สร้างสรรค์ขึ้นมาั้นไม่เพียงแต่ตอบสนองความงดงามเท่านั้นแต่ยังมีฐานจากความเชื่ออันเป็นบ่อเกิดของระบบความคิดแห่งอารยธรรม การคิดสร้างสรรค์มาจากความเชื่อ ความศรัทธา โดยมีแหล่งที่มาของสิ่งดล บันดาลใจและจินตนาการในการคิดอัน ได้แก่ ความเชื่อเรื่องพญานาคหรือนาคราชอาจเกิดจากธรรมชาติสิ่งแวดล้อมรวมถึงการเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจให้เกิดความผาสุกและปลอดภัยในการดำเนินชีวิตเป็นที่มาของสรรพมงคล เช่น ปกป้อง คุ้มครอง ปลอดภัยรวมทั้งการปกป้องรักษาให้อยู่รอดปลอดภัยจากอันตรายหรือสิ่งเลวร้ายทั้งหลาย ลวดลายพญานาคบนผืนผ้าลวดลายที่สร้างสรรค์ทั้ง 5 ลาย ได้แก่ 1. ลายตะขอนาค 2. ลายนาคผสมพันธ์ 3. ลายนาคต้นสน 4. ลายนาคเล่นน้ำ 5. ลายฉัตรโรต ได้สะท้อนมุมมองคำสอน คติธรรมจากความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค ตามมุมมองแห่งผี พราหมณ์ พุทธ ที่ผสมผสานกันจนเกิดเป็นคติคำสอนตามรูปแบบความเชื่อที่ประสานมุมมองความเชื่อทั้งหมดไว้ด้วยกัน

สุจินันท์ ดาวเดือน (2553) ได้ศึกษาและพัฒนาศิลปหัตถกรรมผ้าทอลายโบราณบ้านผาทั่งเพื่อเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าจังหวัดอุทัยธานี ประเภทชุดบนโต๊ะอาหาร โดยนำผ้าทอพื้นเมืองบ้านผาทั่งมาพัฒนาเข้ากับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าประเภทชุดบนโต๊ะอาหาร เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ผลิตนำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป ผลการวิจัยพบว่าพบว่ามี (1) กลุ่มทอผ้าบ้านผา

ทั้งมีปัญหาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ผ้าทอยังขาดการพัฒนาให้แพร่หลายเท่าที่ควรเนื่องจากข้อจำกัดในการออกแบบและคุณภาพที่ยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด การขาดความรู้และทักษะในการปรับปรุงพัฒนาผลิตภัณฑ์ การขาดแคลนเงินทุน และการบริหารจัดการกลุ่มยังไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ดังนั้นสมาชิกกลุ่ม จึงมีความต้องการพัฒนาความรู้และทักษะเพิ่มขึ้น (2) เครื่องมือที่ใช้คือแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามด้านความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการศึกษาข้อมูล 2 ระยะ คือ

ระยะที่ 1. ศึกษาความต้องการในการออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ชุดบนโต๊ะอาหาร

ประกอบด้วย ผ้าปูโต๊ะ ผ้ารองจาน ผ้าเช็ดปาก และผ้ารองแก้ว วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ และนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลไปกำหนดแนวความคิดในการออกแบบ การออกแบบชุดบนโต๊ะอาหารใช้โทนสีน้ำตาลทั้งหมด ลวดลายที่ใช้ทางผู้วิจัยนำเอกลักษณ์เฉพาะของผ้าทอลายโบราณ ซึ่งมีลักษณะเด่นของลวดลายผ้าทอ และต้องการอนุรักษ์ลวดลายผ้าทอโบราณ และนำลายผ้าทอโบราณมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับตัวผลิตภัณฑ์ ลวดลายผ้าทอชุดบนโต๊ะอาหารมี 4 ลาย คือ ลายสร้อยสา (A) ลายพญานาคล้อมเพชรเล็ก (B) ลายข้างกระแต (C) และลายพญานาคล้อม (D) ทางผู้วิจัยได้นำโทนสีและลวดลายผ้าทอดังกล่าวมาออกแบบชุดบนโต๊ะอาหาร



ภาพที่ 2.5 ลวดลายผ้าทอโบราณ

ระยะที่ 2. ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบชุดบนโต๊ะอาหาร 2 แบบ นำไปสอบถามกลุ่มตัวอย่างประชากร ประกอบด้วย ผู้ผลิต 14 คน ผู้เชี่ยวชาญ 6 คน และผู้สนใจสินค้า 100 คน ผลการวิจัยพบว่า แบบที่ได้รับความนิยม คือ แบบที่ 1 โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยรวมในระดับมาก

รัชนิกร กุศลานนท์และคณะ (2557) ได้ศึกษาการออกแบบศิลปหัตถกรรมผ้าพื้นถิ่นจังหวัดสกลนครเพื่อประยุกต์สู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้สรุปเป็นแนวทางการ

ออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ทั้งหมด 4 แนวทางดังนี้ คือ แนวทางที่ 1 New Of Future กลุ่มโทนสีฟ้า-น้ำเงิน และสีขาว จัดทำเป็นผ้าผืน เครื่องประกอบการแต่งกาย ลวดลายต้นแบบคือ กลุ่มลวดลายรูปทรงเลขาคณิต ลวดลายขอ (หวี) ลวดลายโคม กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่พักทำงานจนถึงวัยกลางคนตั้งแต่ 20 – 39 ปี ทั้งชายและหญิง ทั้งผู้บริโภคท้องถิ่นและกลุ่มนักท่องเที่ยว แนวทางที่ 2 Culture City กลุ่มโทนน้ำตาล – ส้ม จัดทำเป็นผ้าผืน เครื่องประกอบการแต่งกาย ลวดลายต้นแบบคือ กลุ่มลวดลายลวดลายพรรณไม้ กลุ่มลายนาค ซึ่งเป็นลายที่มอบให้ผู้หลักผู้ใหญ่หรือผู้ที่เคารพนับถือ กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยผู้ใหญ่ ผู้ชาย – ผู้หญิง อายุตั้งแต่ 40 ปีขึ้นไป แนวทางที่ 3 Freshness Of Natural กลุ่มโทนสีขาว-สีเขียว จัดทำเป็นผ้าผืน เครื่องประกอบการแต่งกาย ลวดลายต้นแบบคือ กลุ่มลวดลายรูปทรงเลขาคณิต รูปทรงสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และกลุ่มลวดลายสัตว์พวกผีเสื้อและปีกนก กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยรุ่น และกลุ่มวัยผู้ใหญ่ อายุตั้งแต่ 20 – 59 ปี และวัยผู้สูงอายุตั้งแต่ 60 ปี ได้ทั้งผู้บริโภคท้องถิ่นและกลุ่มนักท่องเที่ยว และแนวทางที่ 4 Enjoy To Play กลุ่มโทนสีแดง จัดทำเป็นผ้าผืน เครื่องประกอบการแต่งกาย ลวดลายต้นแบบคือ กลุ่มลวดลายขอ (หวี) ลวดลายโคม และลวดลายรูปทรงเลขาคณิต กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยรุ่น และคนรุ่นใหม่ที่พักทำงานจนถึงวัยกลางคนตั้งแต่ 20 – 39 ปี ทั้งชายและหญิง ทั้งผู้บริโภคท้องถิ่นและกลุ่มนักท่องเที่ยว ซึ่งผลสรุปที่ได้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ การออกแบบลวดลายผ้ารูปแบบใหม่จากแนวทางการออกแบบศิลปหัตถกรรม ผ้าพื้นถิ่นจังหวัดสกลนคร และนำลวดลายที่ออกแบบใหม่ มาทอเป็นผลิตภัณฑ์ตามแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ได้ คือ ผ้าผืน และเครื่องประกอบการแต่งกาย (ผ้าคลุมไหล่ ผ้าพันคอ เนคไท) โดยผู้วิจัยเลือกแนวทางที่ 1 New Of Future ที่มีค่าความเหมาะสมของแนวทางการออกแบบมากที่สุด ซึ่งสรุปผลงานวิจัยสามารถนำไปเป็นรากฐานในการพัฒนาการออกแบบลวดลายและสีสันทอพื้นถิ่นและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากผ้าทอพื้นถิ่นของจังหวัดสกลนครให้มีความสอดคล้องกับกลุ่มผู้บริโภคหรือ กลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี และสื่อถึงเอกลักษณ์ศิลปหัตถกรรมผ้าพื้นถิ่นจังหวัดสกลนครให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากยิ่งขึ้น

จากผลการศึกษางานวิจัย ส่วนใหญ่ในงานออกแบบลวดลาย ได้มีการพัฒนาลวดลายโดยใช้ของดั้งเดิม มีการปรับแต่งโทนสี แต่ทั้งนี้ยังคงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้จากการแสดงโชว์ การออกแบบลวดลายมาเป็นองค์ความรู้เพื่อเป็นกรอบสำคัญในการศึกษาและจัดทำนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัย การพัฒนาชุดยีนเครื่องเน้น ได้เน้นรูปแบบและกรรมวิธีในการประดิษฐ์ชุดยีนเครื่องโดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม โดยการจัดสนทนากลุ่ม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัย ดังนี้ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการจัดสนทนากลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผู้วิจัยกำหนดผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 10 คนในการจัดสนทนากลุ่มจำนวน 1 ครั้ง เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาชุดยีนเครื่องโดยเน้นรูปแบบและกรรมวิธีในการประดิษฐ์ชุดยีนเครื่อง ดังนี้

1.1 กลุ่มผู้รู้ ได้แก่ นักวิชาการ บุคลากรที่ชำนาญเรื่องชุดยีนเครื่อง จำนวน 5 คน

1.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ผู้ประกอบการด้านประดิษฐ์ชุดการแสดง นักศึกษา และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 150 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 แบบสำรวจเบื้องต้น เพื่อการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับชุดยีนเครื่อง

2.2 แบบประเมินการออกแบบสวดลายชุดยีนเครื่องผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจของชุดยีนเครื่อง ครู อาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา นักศึกษาและประชาชนทั่วไป 150 คน

แบบประเมินคุณภาพ ลวดลายของชุดยีนเครื่อง

การประเมินแบบเลือกตามข้อคำถาม เกณฑ์ของการประเมินคุณภาพของลวดลายของชุดยีนเครื่องโดยกำหนดเกณฑ์การเลือกไว้ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ระดับดีมาก

ระดับ 4 หมายถึง ระดับดี

ระดับ 3 หมายถึง ระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ระดับพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ระดับควรปรับปรุง

รายการพิจารณา	ระดับคะแนน				
	ดี มาก 5	ดี 4	ปานกลาง 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1
ความสวยงามของลวดลาย					
1 ลวดลายมีความสวยงามร่วมสมัย					
2. ลวดลายต่างจากลวดลายที่มีอยู่ในปัจจุบันหรือเป็นลวดลายใหม่					
ด้านการสื่อสาร					
1 ลวดลายสามารถแสดงเอกลักษณ์ของไทย					
2 ลวดลายสามารถสื่อสารถึงความเป็นเอกลักษณ์ของไทย					
ด้านการต่อยอด					
ลวดลายสามารถนำไปต่อยอดเป็นสินค้า					
ลวดลายสามารถนำไปต่อยอดเป็นสื่ออื่นๆ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ผู้ทรงคุณวุฒิ

(.....)

แบบประเมินความพึงพอใจของลวดลายและกรรมวิธีของการพัฒนาชุดยีนเครื่อง

ในกระบวนการนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจแบบออนไลน์ เนื่องจากสามารถใส่รายละเอียดประเภทภาพ และวิดีโอได้อย่างคมชัด และสะดวกกับผู้ตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้ออกแบบตัวอย่างของการทำแบบประเมินความพึงพอใจ ดังนี้ โดยกำหนดเกณฑ์การเลือกไว้ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 4 หมายถึง ระดับความพึงพอใจดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง ระดับความพึงพอใจดี

ระดับ 2 หมายถึง ระดับความพึงพอใจพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปรับปรุง

ระดับ 0 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ ไม่สามารถประเมินได้

รายการพิจารณา	ระดับคะแนน				
	4	3	2	1	0
1. ด้านการออกแบบชุดยีนเครื่องแบบจำลอง					
1.1 ลวดลายมีความคมชัด ความน่าสนใจ และสวยงาม					
1.2 การจัดวางลายมีความเหมาะสม สวยงาม และเป็นเอกลักษณ์					
1.3 ความสวยงามของการเลือกใช้สี					
1.4 ความสวยงามของภาพรวมในการออกแบบลวดลายและสี					
2. การใช้งานชุดยีนเครื่องแบบจำลอง					
2.1 ความสะดวก และง่ายในการตัดเย็บ					
2.2 ความสะดวก และง่ายในการตกแต่งชุด เช่น การปักดิน การปักเลื่อม การลงทอง หรือกรรมวิธีการอื่นๆ					
2.3 ความรวดเร็ว และง่ายในการนำไปใช้งาน					
2.4 ความเหมาะสมของน้ำหนักของชุด					
3 ประโยชน์โดยรวมของการใช้งานชุดยีนเครื่องแบบจำลอง					
3.1 โรงเรียนที่ไม่มีงบประมาณจำนวนมากในการจัดหาชุดยีนเครื่อง ได้รับประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการสืบสานนาฏศิลป์ไทย (โขน)					

รายการพิจารณา	ระดับคะแนน				
	4	3	2	1	0
3.2 รูปแบบของการจัดทำชุดยีนเครื่องลักษณะนี้สามารถเอื้อประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในงานการเรียนการสอนด้านการประดิษฐ์ชุดการแสดง					
3.3 สามารถนำชุดไปใช้ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การแต่งแบบยีนเครื่องสำหรับโขน-ละครไทย การแต่งแบบชุดนางในสำหรับระบำอวยพรทั่วไป การแต่งแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย เป็นต้น					
3.4 ความประหยัดของต้นทุนในการจัดซื้อ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม เป็นข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากพื้นที่ที่ทำการศึกษาวิจัย โดยวิธีการสำรวจเบื้องต้น (Basic survey) และการสนทนากลุ่ม (Focused group) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์ชุดการแสดงโดยจำแนกรายละเอียดดังนี้

3.1 สำรวจเบื้องต้น รายละเอียดของชุดยีนเครื่อง ในประเด็นต่าง ๆ ของชุดตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง จากผู้มีความรู้และเชี่ยวชาญในด้านนี้

3.2 จัดสนทนากลุ่มกับกลุ่มผู้รู้ กลุ่มนักวิชาการ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป เพื่อนำเสนอแนวคิดในการพัฒนารูปแบบกรรมวิธีของการประดิษฐ์ชุดยีนเครื่อง

3.3 แบบประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของลวดลายและการพัฒนากรรมวิธีในการประดิษฐ์ชุดยีนเครื่อง โดยผู้ทรงคุณวุฒิ และประชาชนทั่วไป

4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การจัดกระทำข้อมูล ผู้วิจัยจัดกระทำข้อมูลโดยการนำผลการศึกษาที่ได้มาจากการศึกษาเอกสารและข้อมูลจากภาคสนามมาตรวจสอบความถูกต้องจัดหมวดหมู่เพื่อใช้ประกอบการเขียนอธิบายซึ่งแยกตามความวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ของงานวิจัย จำแนกจัดกระทำดังต่อไปนี้

4.1.1 นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากเอกสารต่าง ๆ มาศึกษาอย่างละเอียด พร้อมจัดระบบหมวดหมู่ ตามความวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้

4.1.2 นำข้อมูลจากภาคสนามที่เก็บรวบรวมได้จากสำรวจเบื้องต้น นำข้อมูลทั้งที่ได้ มาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ ซึ่งในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลผู้วิจัยใช้วิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้ ดังที่ สุภางค์ จันทวานิช (2530, หน้า 129-130) สรุปไว้ว่า หลังจากที่นักวิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นแรกต้องตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้มาเพียงพอ และตอบปัญหาของการวิจัยหรือยัง หากข้อมูลที่ได้รับไม่ตรงกันต้องตรวจสอบข้อมูลที่แท้จริง

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมจากเอกสาร มาเป็นข้อมูลเบื้องต้นเพื่อให้ผู้วิจัยได้นำมาออกแบบรูปแบบกรรมวิธีของการประดิษฐ์ชุดยื่นเครื่อง คือ การออกแบบลดลายชุดยื่นเครื่องจากลดลายไทย ลายดอกไม้ และลายจากหัตถกรรม และนำไปพัฒนาเป็นผ้าหม่านาง ทั้งนี้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis) และมีภาพประกอบบางตอน นอกจากนี้ยังนำเสนอถึงผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษาวิจัย แล้วนำมา สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ บรรณานุกรม ภาคผนวก ตามกระบวนการศึกษาวิจัย ต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาชุดยีนเครื่องการแสดงโขนในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาชุดยีนเครื่อง ของตัวละครต่าง ๆ ได้แก่ ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง โดยมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์กรรมวิธีต่าง ๆ โดยได้รับแนวคิดมาจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยและบทความที่เกี่ยวข้องกับชุดยีนเครื่องโขน ละคร โดยผู้วิจัยจำแนกรายละเอียดของการศึกษา ออกเป็น 3 ประเด็น คือ 1) รูปแบบลักษณะชุดยีนเครื่อง 2) การพัฒนาชุดยีนเครื่อง 3) การประเมินผลด้านการพัฒนาชุดยีนเครื่อง

รูปแบบลักษณะชุดยีนเครื่อง

เครื่องแต่งกายเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของการแสดงนาฏศิลป์ที่ทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์แบบ สร้างความประทับใจ อีกทั้งยังเป็นเครื่องแสดงฐานะแสดงลักษณะ สามารถ บ่งบอกชาติกำเนิด และฐานะันดรศักดิ์ของตัวโขน ทำให้ผู้ชมเห็นคุณลักษณะของตัวละครนั้นๆ เครื่องแต่งกายโขนเห็นได้ชัดเจนว่า เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบมาจากเครื่องต้น หรือ เครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ กล่าวคือ มีชื่อเรียกชิ้นส่วนของเครื่องแต่งกายที่ตรงกัน มีรูปร่าง ลักษณะที่ใกล้เคียงกัน มีการนำไปใช้ในแบบอย่างเดียวกัน จึงนับได้ว่าเครื่องแต่งกายโขนเป็นศิลปะ สร้างสรรค์ประเภทหนึ่งที่ประดิษฐ์ขึ้นด้วย ความประณีต วิจิตรงดงาม ตามความเชื่อในทางศาสนาพราหมณ์ หรือฮินดูที่ได้เข้ามาเผยแพร่สู่ประเทศไทยแต่ครั้งอดีต เชื่อว่าพระมหากษัตริย์คือผู้สืบเชื้อสายมาจาก เทพเจ้า เพื่อที่จะมาปกครองบ้านเมืองให้ได้รับความร่มเย็นเป็นสุข ดังนั้นจึงเกิดศรัทธาเพื่อยกย่องให้เทพเหล่านั้นมีฐานะที่อยู่สูงกว่าปวงชนทั่วไป จึงเกิดการสมมติคุณลักษณะของปวงเทพออกมาในรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยความวิจิตรเห็นได้จากงานปฏิมากรรม และงานจิตรกรรมต่าง ๆ

ในตำนาน นิทาน นิยาย หรือละครพื้นบ้าน ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับจักรๆ วงศ์ๆ กษัตริย์มักถูกยกย่องว่าสืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้า เช่นวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ พระราม คือ อวตารปางหนึ่งของพระนารายณ์ จึงมีการกำหนดเครื่องแต่งกาย ให้สมฐานะันดรศักดิ์แห่งความเป็นเทพเจ้า จึงมี การกำหนด สีเสื้อผ้า

ในการแต่งกายยีนเครื่องโขนประกอบด้วย ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง ซึ่งกรมศิลปากรได้มีการสืบทอดวิธีการแต่งมาจากโบราณ ทั้งกรรมมหรสพวงสวนกุหลาบ และวงเจ้าคุณพระประยูรวงศ์ เป็นต้น ในยุคแรกๆ นั้น มาจากสำนักโขน ละคร ที่มีชื่อเสียงและที่มีคุณภาพในด้านการแสดงนาฏศิลป์ไทยอย่างดีเลิศ อีกทั้งยังมีรายการเครื่องแต่งกายโขน ละคร ที่ได้รับ โอนมาจากกรรมมหรสพ อันมีความประณีตใน การจัดสร้างชั้นยอด ทำให้มองเห็นได้ว่า ผู้แต่งตัวผู้

แสดงโขนจะต้องมีความรู้ความชำนาญในเรื่อง เครื่องแต่งกาย และกลวิธีในการแต่งกายขึ้นเครื่องโขนเป็นอย่างดี

การแต่งตัวผู้แสดงนั้น ผู้แต่งตัวต้องสามารถทำให้เครื่องทรงอันวิจิตรที่ผู้แสดงสวมใส่ มีความโดดเด่นเป็นสง่าสมภูมิของตัวละคร ผิดไปจากรูปลักษณะที่เป็นธรรมชาติเดิมของศิลปิน อีกทั้ง การแต่งตัวผู้แสดงอย่างมีคุณภาพที่ดีนั้น เป็นการส่งเสริมให้ศิลปินสามารถแสดงท่าทางร้ายรำได้ อย่างคล่องตัวสวยงาม ตัวอย่างการแต่งกายขึ้นเครื่องโขนของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ ดังนี้

1. ชุดขึ้นเครื่องตัวพระ จำแนกองค์ประกอบ ได้ 3 ส่วน คือ 1) ศิราภรณ์ คือ ชฎา
- 2) พัตราภรณ์ คือ เสื้อ อินทรธนู กรองคอ สนับเพลลา ผ้ายก ห้อยข้าง ห้อยหน้า รัตสะเอว
- 3) ถนิมพิมพาภรณ์ คือ สังวาล ทับทรวง เข็มขัด กำไลแฝง ปะวะหล่ำ กำไลเท้า



ภาพที่ 4.1 ชุดพระราม (ศุภชัย สุขสำราญ, 25 มกราคม 2563)

2. ชุดขึ้นเครื่องตัวนาง จำแนกองค์ประกอบ ได้ 3 ส่วน คือ 1) ศิราภรณ์ คือ มงกุฎ
- 2) พัตราภรณ์ คือ เสื้อในนาง ผ้าสไบ กรองคอ ผ้ายก 3) ถนิมพิมพาภรณ์ คือ สะอั้ง จี๋นาง เข็มขัด กำไลแฝง ปะวะหล่ำ กำไลเท้า



ภาพที่ 4.2 ชุดนางสีดา (เสาวณีย์ พัดลม, 25 มกราคม 2563)

3. ชุดยืนเครื่องตัวยักษ์ จำแนกองค์ประกอบ ได้ 3 ส่วน คือ 1) ศิราภรณ์ คือ หัวโขน
 ยักษ์ 2) พัตราภรณ์ คือ เสื้อ รัดอก อินทรธนู กรองคอ สนับเพลา ผ้ายก ห้อยข้าง ห้อยหน้า
 รัตสะเอว 3) ถนิมพิมพาภรณ์ คือ สังวาล ทับทรวง สร้อยคอ เข็มขัด กำไลแผง
 ปะวะหล่ำ กำไลเท้า



ภาพที่ 3.3 ชุดทศกัณฐ์ (กำพล เลื่อนเกื้อ, 25 มกราคม 2563)

4. ชุดยี่นเครื่องตัวลิง จำแนกองค์ประกอบ ได้ 3 ส่วน คือ 1) ศิราภรณ์ คือ หัวโขน
 ลิง 2) พัตรภรณ์ คือ เสื้อ กรองคอ สนับเพลลา ผ้ายก ห้อยข้าง ห้อยหน้า รัตสะเอว ปิดกัน 3)
 ถนิมพิมพภรณ์ คือ สังวาล ทับทรวง เข็มขัด



ภาพที่ 4.4 ชุดหุมนาน (ชนพัฒน์ หวานหนู, 25 มกราคม 2563)

เมื่อพิจารณาชุดเครื่องแต่งกายโขน ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้

1. ศิราภรณ์ เป็นเครื่องประดับศีรษะของตัวละคร โดยสามารถจำแนกยศฐาบรรดาศักดิ์ สถานภาพของตัวละครได้

2. ถนิมพิมพาภรณ์ เป็นเครื่องประดับกายทั้งหมด องค์ประกอบนี้ช่วยเสริมให้การแต่งกายยืนเครื่องมีความสวยงามทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเครื่องประดับกายต่างๆ ทำด้วยวัสดุประเภทใด เช่น ผ้าปัก เครื่องโลหะ เครื่องชี่รักปิดทองประดับกระจก เครื่องทองเหลือง เครื่องเงินประดับพลอยกระจก ทั้งนี้พวกทองคำ เพชร พลอย มักใช้ของเลียนแบบไม่ได้ใช้ของมีค่าจริง

3. พัสตราภรณ์ เป็นส่วนของเครื่องนุ่งห่มที่เป็นผ้า โดยจำแนกออกเป็น 2 ส่วนคือ 1) ส่วนของผ้าที่ไม่มีการปัก คือ ผ้านุ่ง และ 2) ส่วนของผ้าที่ปัก โดยปัจจุบันตัวเอกจำพวกตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ นิยมใช้ปักลายหนุนโดยการใช่แบบปักที่ทำให้ลายหนุนขึ้นมาโดยวัสดุพวกดินข้อ ดินโปร่ง ดินมัน ด้านฟอก ส่วนพวกตัวลิง จะใช้ปักลายเลื่อม เป็นการปักเดินเส้น ปักลูกโซ่หรือปักทึบโดยใช้วัสดุจำพวก ดิน เลื่อม ไหมสี ปักแมลงทับ ลูกบิด เพชร พลอย

สรุปผลการศึกษารายองค์ประกอบของชุดยืนเครื่อง ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง โดยจำแนกออกเป็น 3 ส่วนคือ ศิราภรณ์ ถนิมพิมพาภรณ์ และพัสตราภรณ์ ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 จำแนกองค์ประกอบของชุดยืนเครื่อง

ศิราภรณ์	ถนิมพิมพาภรณ์	พัสดราภรณ์
<p>ตัวพระ ได้แก่ ชฎา ตัวนาง ได้แก่ มงกุฎกษัตริย์ ตัวยักษ์ ได้แก่ ศีรษะยักษ์ ตัวลิง ได้แก่ ศีรษะลิง</p>	<p>ตัวพระ ยักษ์ ลิง กำไลเท้า บั้นเหน่ง สังวาล (รวม ตาบทิศ และ ตาบหลัง) ทับทรวง กำไลแผง ชำมรงค์ แหวนรอบปะวะหล้า</p> <p>ตัวนาง กำไลเท้า หัวเข็มขัด สะอ้ง จี๋นาง กำไลแผง ชำมรงค์ แหวนรอบ ปะวะหล้า</p>	<p>ท่อนบน <u>ตัวพระ</u> ได้แก่ เสื้อแขนยาว + อินทรธนู, เมื่อแขนสั้น + พาหุรัด, กรองคอ <u>ตัวนาง</u> ได้แก่ ผ้าห่มนาง 1) แบบ ห่มนางสองชาย 2)แบบห่มนางผืน ใหญ่, กรองคอ <u>ตัวยักษ์</u> ได้แก่ เสื้อแขนยาว + อินทรธนู, กรองคอ, รัดอก <u>ตัวลิง</u> ได้แก่ เสื้อแขนยาว, กรอง คอ</p> <p>ท่อนล่าง <u>ตัวพระ ยักษ์ ลิง</u> สนับเพลลา ผ้าถุง ห้อยข้าง ห้อยหน้า รัด สะเอว ห้อยหลัง(ยักษ์,ลิง) หาง (ลิง) <u>ตัวนาง</u> ได้แก่ ผ้ายก</p>

การพัฒนาชุดยีนเครื่อง

ผู้วิจัยได้จำแนกประเด็นของการพัฒนาชุดยีนเครื่องออกเป็น 3 ประเด็นดังนี้ 1) วิเคราะห์และออกแบบลวดลาย 2) พัฒนาระบบการตกแต่งลวดลาย 3) พัฒนาชุดยีนเครื่อง ผลการศึกษาปรากฏดังนี้

1. วิเคราะห์และออกแบบลวดลาย ผู้วิจัยได้จำแนกประเด็นการศึกษาเป็น 3 ประเด็น คือ 1) ลวดลายและการออกแบบลวดลายชุดยีนเครื่อง 2) การออกแบบลวดลายชุดยีนเครื่อง พระและนาง และ 3) ผลประเมินลวดลายของชุดยีนเครื่องพระและนาง

1.1 ลวดลายที่ใช้สำหรับชุดยีนเครื่อง

ผู้วิจัยได้นำผลสรุปจากการสัมภาษณ์ในประเด็นของลวดลายสำหรับชุดยีนเครื่อง ผลการศึกษาปรากฏว่า ลวดลายของสิงและยักษ์เป็นลวดลายยังคงใช้แบบดั้งเดิม ส่วนลวดลายของพระและนางมีการปรับเปลี่ยน ดังนี้

1.1.1 ลวดลายของชุดยีนเครื่องสิง ตัวเสื้อปักลายขดเป็นวงทักษิณาวรรต สมมุติว่าเป็นขนตามตัวสิง

1.1.2 ลวดลายของชุดยีนเครื่องยักษ์ ได้แก่ 1) ลายแย่งพุ่มข้าวบิณฑ์หน้าขาบดอก ใช้สำหรับตัวเอกและเสนายักษ์ 2) ลายราชวัตรดอกลาย ใช้กับยักษ์ทั่วไป และ 3) ลายราชวัตรยอมุมไม้สิบสอง ใช้สำหรับตัวละครพิเภก

1.1.3 ลวดลายของชุดยีนเครื่องตัวพระ และตัวนาง จากการสำรวจลวดลายในชุดยีนเครื่องของตัวพระและนางมีหลากหลายลวดลายลักษณะโดยวิเคราะห์ออกมาใน 2 รูปแบบ คือ 1) ลวดลายจากลายไทย 2) ลวดลายจากดอกไม้

ผลจากการวิเคราะห์ลวดลายของที่ผู้วิจัยนำมาออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ชุดยีนเครื่อง ด้วยชุดยีนเครื่องสิงและยักษ์ยังคงยึดรูปแบบเดิม ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบลวดลายของชุดยีนเครื่องพระและนาง โดยลวดลายที่นำมาใช้ในการออกแบบได้เลือกเป็นลายดอกไม้ผสมผสานกับลายไทย ซึ่งลายดอกไม้ที่เลือกใช้เป็นดอกบัว เนื่องด้วยดอกบัวหรือ ราชนิแห่งไม้หน้า มีคุณประโยชน์หลายประการ ได้แก่ 1) ปลูกเพื่อเป็นไม้ประดับตามสระบัว บ่อ บึง อ่าง โถง และกระถาง 2) ถวายเป็นพุทธบูชา และเป็นภาพเขียนที่เกี่ยวข้องกับพระศาสดาและเทพเจ้าหลายพระองค์ อาทิ เทพเจ้าที่มีมือถือดอกบัว และมีดอกบัวสำหรับนั่งหรือยืนประทับ ได้แก่ พระสุรัสวดี พระลักษมี มีพระนามอีกว่า ปัทมาและกมลมา ที่แปลว่าดอกบัว เทพเจ้ามีใช้มือข้างหนึ่งถือดอกบัว ได้แก่ พระแม่คงคา พระอัคนี และเทพเจ้าที่ถือดอกไม้ 2 ข้าง ๑ละ 1 ดอก คือ พระอาทิตย์ นอกจากนี้พระอินทร์ มีส่วนที่ประกอบไปด้วยดอกบัวหลากสีและช่างทรงเอราวัณ มีหัว 33 หัว แต่ละหัวมีงา 7 อัน แต่ละงาจะมีสระบัว 7 กอ แต่ละกอมีดอกบัว 7 ดอก ดอกหนึ่งจะมี 7 กลีบ แต่ละกลีบมีนางฟ้ากับคนใช้ 7 คน 3) เป็นต้นแบบทางงานศิลปกรรม อาทิ จิตรกรรม ปฐมกรรม สถาปัตยกรรม 4) เป็นอาหาร เครื่องดื่ม ยารักษาโรค นอกจากนี้ความเกี่ยวพัน

ของบัวกับคนไทยมีความเชื่อมโยงและความผูกพันออกมาในลักษณะวรรณกรรม สุภาสิต คำพังเพย คำคม เพลงไทย ตราสัญลักษณ์ (สำนักศิลปะและวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2539) จากข้อความข้างต้นผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของดอกบัวกับวิถีของคนไทยจึงใช้ดอกบัวเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์และคลี่คลายลวดลายที่ใช้ในชุดยีนเครื่องพระและนาง

1.2 การออกแบบลวดลายชุดยีนเครื่องพระและนาง

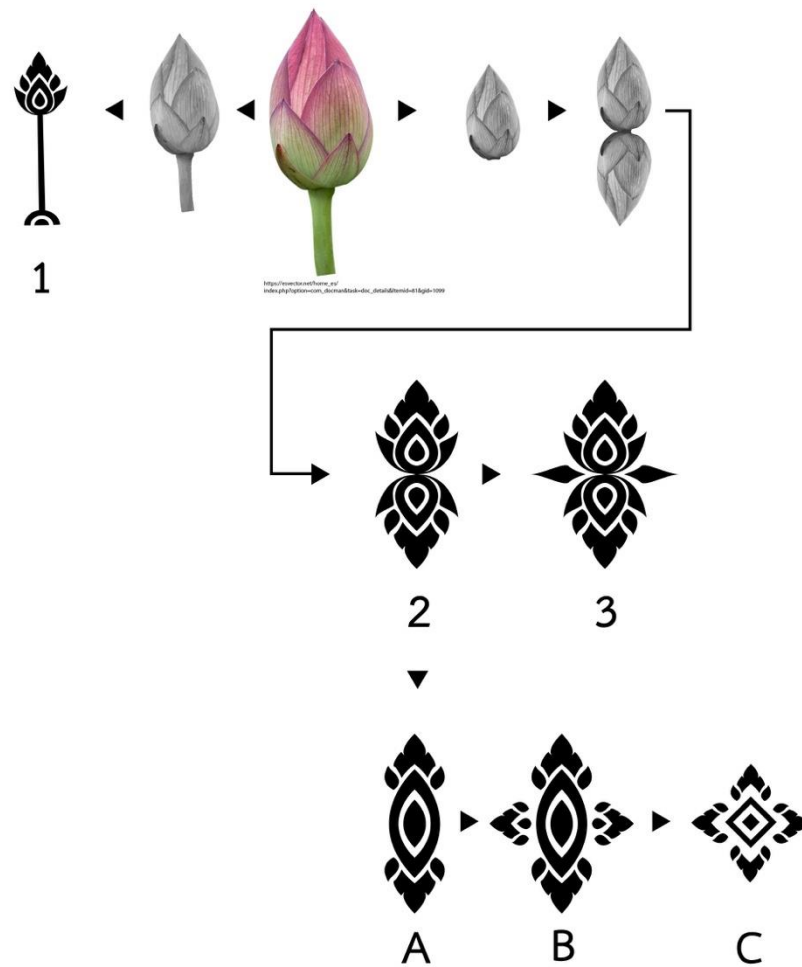
1.2.1 การออกแบบลวดลายของชุดยีนเครื่องพระ โดยแยกรายละเอียดของชุดเป็น 1) เสื้อ 2) ห้อยหน้า 3) ห้อยข้าง 4) รัตพัตร 5) กรองคอ 6) อินทรรหนู โดยลวดลายของการออกแบบจากดอกบัวตูม ซึ่งกระบวนการคลี่คลายลวดลายดอกบัว เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบลวดลายหลักจำนวนหลัก 3 ลาย (1 2 3) และลายย่อยที่คลี่คลายจากลายหลัก 3 ลวดลาย (A B C) รายละเอียดดังนี้

1.2.1.1 การออกแบบลวดลายหลัก 3 ลวดลาย ผู้วิจัยได้คลี่คลายมาจากดอกบัวตูมในลักษณะต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบลวดลายหลัก โดยมีรายละเอียดจำแนกลวดลายดังนี้

1.2.1.1.1 ลวดลายที่ 1 เป็นลักษณะคลี่คลายลวดลายของดอกบัวตูมในลักษณะที่มีทั้งดอกและก้าน

1.2.1.1.2 ลวดลายที่ 2 เป็นลักษณะคลี่คลายลวดลายของดอกบัวตูมในลักษณะที่มีเฉพาะดอกที่มีการสะท้อนของน้ำ จึงวางในรูปแบบตรงข้ามกัน เป็นลักษณะของบัวตูมหงายและบัวตูมคว่ำ

1.2.1.1.3 ลวดลายที่ 3 เป็นลักษณะคลี่คลายลวดลายของดอกบัวตูมในลักษณะที่ต่อเนื่องมาจากลวดลายที่ 2 แต่มีการเพิ่มลวดลายของสายน้ำเข้ามาทั้ง 2 ฝั่ง



ภาพที่ 4.5 ลวดลายของชูดยีนเครื่องพระ (กำธร เกิดทิพย์, 18 เมษายน 2563)

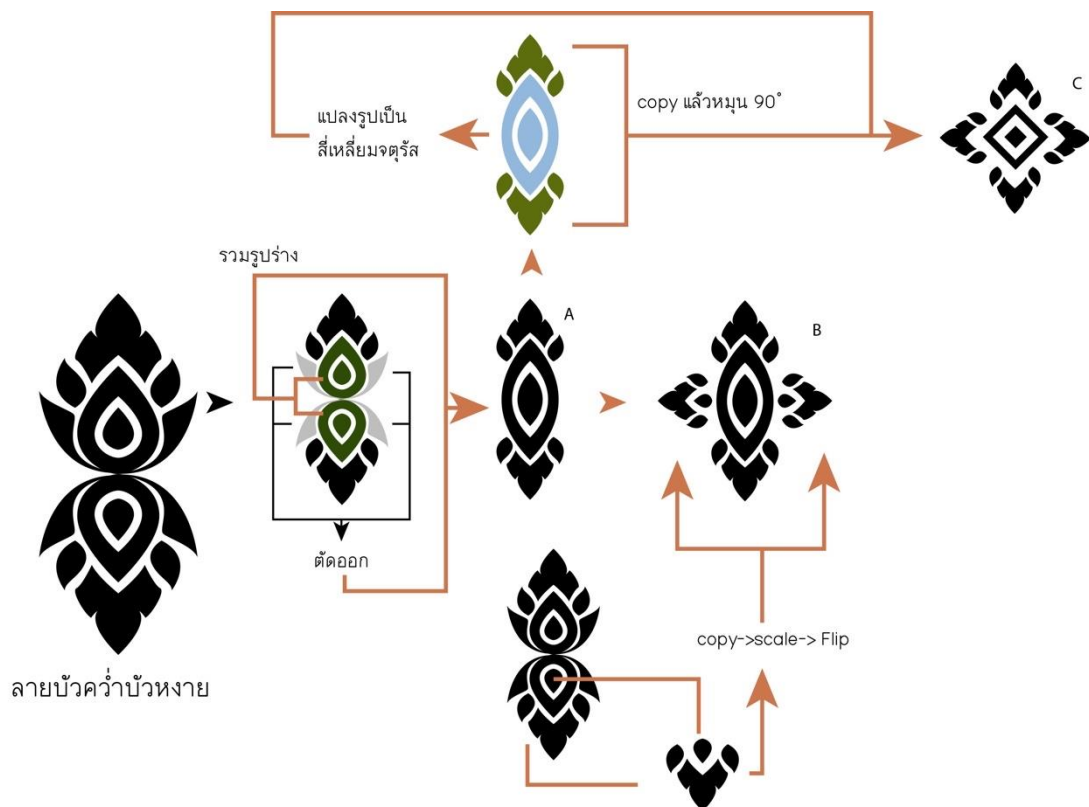
นอกจากนี้ ยังมีการคลี่คลายลวดลายย่อย (A B C) โดยมีกระบวนการจากลวดลายหลักในลายที่ 2

1.2.1.2 การออกแบบลวดลายย่อย จำนวน 3 ลวดลาย ผู้วิจัยได้คลี่คลายลวดลายที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาจากดอกบัวตูมผสมผสานกับลายไทย โดยมีรายละเอียดจำแนกลวดลายดังนี้

1.2.1.2.1 ลวดลาย A เป็นลักษณะการคลี่คลายจากลวดลายหลักที่ 2 ของที่เป็นดอกบัวตูมในลักษณะที่มีเฉพาะดอกที่มีการสะท้อนของน้ำ วางในรูปแบบตรงข้ามกัน เป็นลักษณะของบัวตูมหงายและบัวตูมคว่ำ ผู้วิจัยได้รวมส่วนของโครงสร้างดอกบัวตรงกลางให้กลายเป็นทรงวงรี ตัดส่วนที่เป็นกลีบบัวด้านข้างทั้ง 4 กลีบ คงเหลือไว้ในส่วนของด้านบนและด้านล่าง

1.2.1.2.2 ลวดลาย B เป็นลักษณะศิลปะที่คลายจากลวดลาย A โดยการเพิ่มลวดลายด้านข้างซ้ายและขวา ซึ่งลายที่นำมา คือส่วนที่เป็นด้านบนและด้านล่าง ทั้งนี้ได้เพิ่มจุดที่นำมาจากตรงกลางของลายหลักที่ 2

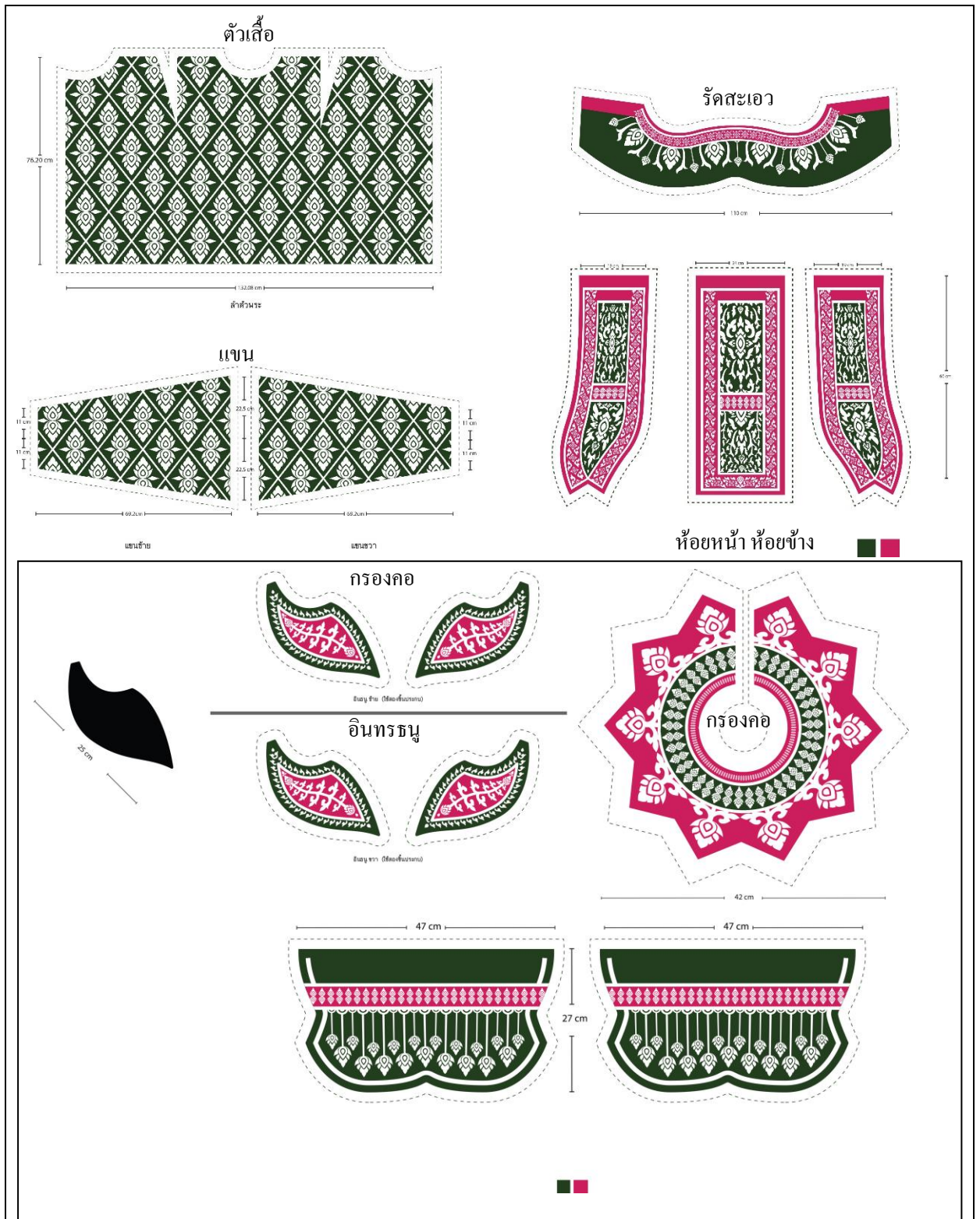
1.2.1.2.3 ลวดลาย C เป็นลักษณะศิลปะที่คลายลวดลาย A โดยดัดแปลงรูปทรงกลางจากวงรีให้เป็นสี่เหลี่ยมจตุรัส และหมุนภาพ 90 องศา ทั้งเพิ่มลายตรงด้านข้างให้ครบทั้ง 4 ด้าน



การศิลปะคลาย/สร้างสรรค์ลวดลายจากลายบัวคว่ำบัวหงาย

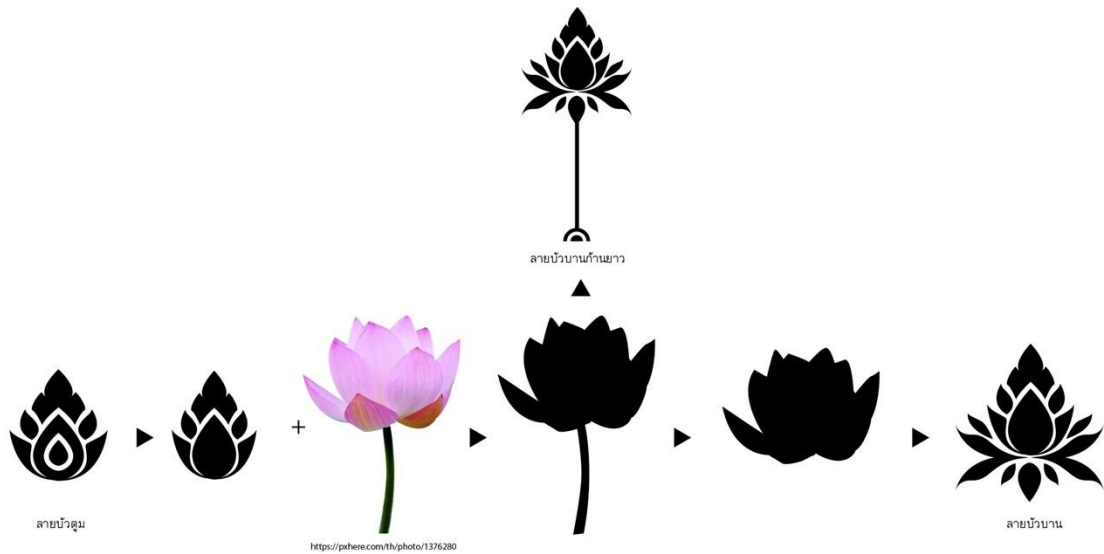
ภาพที่ 4.6 ลวดลายของชุดยีนเครื่องพระ (กำธร เกิดทิพย์, 18 เมษายน 2563)

ผลการออกแบบชุดยีนเครื่องพระ



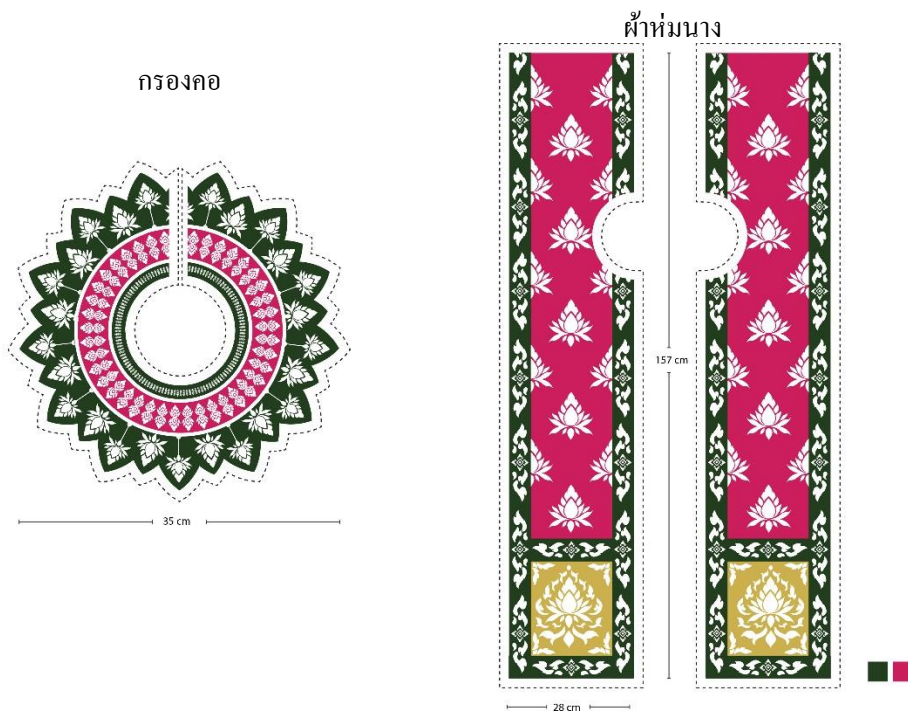
ภาพที่ 4.8 ผลการออกแบบชุดยีนเครื่องพระ (กำธร เกิดทิพย์, 9 พฤษภาคม 2563)

1.2.2 การออกแบบลวดลายของชุดยี่นเครื่องนาง โดยแยกรายละเอียดของชุด เป็น 1) ฟ้านวมนาง 2) กรองคอ โดยลวดลายของการออกแบบจากดอกบัวบาน ซึ่งกระบวนการ คลี่คลายลวดลายดอกบัวบาน เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบลวดลายหลัก โดยผู้วิจัยได้ทำโครงร่าง ของดอกบัวตูมมาใช้เป็นหลัก แล้วเพิ่มกลีบบัวให้เป็นลักษณะทรงบัวบาน ทั้งนี้การนำไปใช้งาน จะมีทั้งใช้เฉพาะส่วนรูปแบบดอกบัว และรูปแบบดอกบัวมีก้านยาว



ภาพที่ 4.9 ลวดลายของชุดยี่นเครื่องนาง (กำธร เกิดทิพย์, 18 เมษายน 2563)

ผลการออกแบบชุดยีนเครื่องนาง



ภาพที่ 4.10 ผลการออกแบบชุดยีนเครื่องนาง (กำธร เกิดทิพย์, 15 พฤษภาคม 2563)

1.3 ผลประเมินลวดลายของชุดยีนเครื่องพระและนาง

เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการออกแบบลวดลาย ผู้วิจัยได้นำลวดลายดังกล่าวมาจัดวางโดยใช้หลักของงานทัศนศิลป์เพื่อให้ชุดยีนเครื่องมีความสวยงามแต่ทั้งนี้ยังคงยึดขนบนิยมดั้งเดิมโดยเฉพะชุดของยักษ์และลิงที่ยังคงเป็นลายเฉพะ เพื่อความสมบูรณ์ด้านลวดลาย ผู้วิจัยจำเป็นต้องทำการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงนาฏศิลป์ไทย จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

1. รองศาสตราจารย์สมชาย พูลพิพัฒน์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงโขน และบุกเบิกการแสดงโขนสงขลานครินทร์

2. รองศาสตราจารย์พิเศษ ดร.บุปผชาติ อุปถัมภ์นรากร ผู้เชี่ยวชาญการแสดงนาฏศิลป์ไทย

3. ดร.จตุติกา โกศลเหมมณี อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง

4. ผศ.ดร.กฤติกา ชูสงค์ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5. นายจาตุรงค์ หลวงพ่อง อาจารย์สอนโขนประจำ ศูนย์วัฒนธรรมศึกษาภัลยานิวัฒนา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ เป็นผู้ประเมินคุณภาพของลวดลาย

ที่ออกแบบชุดยีนเครื่องตัวพระ และตัวนาง หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำประเด็นที่บกพร่องและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาปรับปรุงแก้ไขลวดลายให้มีความสมบูรณ์

เกณฑ์ในการพิจารณาถึงลวดลายที่ได้ออกแบบและพัฒนาชุดยีนเครื่องพระและนาง โดยกำหนดเกณฑ์การเลือกไว้ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ระดับดีมาก

ระดับ 4 หมายถึง ระดับดี

ระดับ 3 หมายถึง ระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ระดับพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ระดับควรปรับปรุง

การวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งในการการสรุปเป็นระดับความพึงพอใจนั้นผู้วิจัยคิดคะแนนเฉลี่ยของแต่ละตัวบ่งชี้ไปเทียบกับคะแนนของคุณภาพที่มี 5 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	4.51 – 5.00	หมายถึง	มีระดับคะแนนมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	3.51 - 4.50	หมายถึง	มีระดับคะแนนมาก
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	2.51 - 3.50	หมายถึง	มีระดับคะแนนปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.51 - 2.50	หมายถึง	มีระดับคะแนนน้อย
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.00 - 1.50	หมายถึง	มีระดับคะแนนน้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยได้สรุปผลการประเมินลวดลายที่ออกแบบจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน ปรากฏคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังรายละเอียดตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินลวดลายจากผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการพิจารณา	คะแนนเฉลี่ย	SD	ระดับคุณภาพ
1. ด้านความสวยงามของลวดลาย			
1.1 ลวดลายมีความสวยงาม น่าสนใจ	5	0	มากที่สุด
1.2 ลวดลายต่างจากลวดลายที่มีอยู่ในปัจจุบันหรือเป็นลายใหม่	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการสื่อสาร			
2.1 ลวดลายสามารถแสดงเอกลักษณ์ของชุดยีนเครื่องพระ-นาง	5	0	มากที่สุด
2.2 ลวดลายสามารถสื่อสารถึงสัญลักษณ์เพศ	5	0	มากที่สุด
3. ด้านการต่อยอด			

รายการพิจารณา	คะแนนเฉลี่ย	SD	ระดับคุณภาพ
1. ด้านความสวยงามของลวดลาย			
3.1 ลวดลายสามารถนำไปต่อยอดเป็นสินค้าประเภทอื่นๆ	5	0	มากที่สุด
3.2 ลวดลายสามารถนำไปต่อยอดเป็นสื่ออื่นๆ อาทิ สื่อเทคโนโลยี สื่อสิ่งพิมพ์	5	0	มากที่สุด
รวม	4.93	0.25	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลสรุปการประเมินลวดลายของผู้ทรงคุณวุฒิ ผลปรากฏว่า ดังนี้ ทุก รายการมีระดับคุณภาพมากที่สุด ซึ่งผลรวมมีค่าเฉลี่ยที่ 4.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.25

ในส่วนขอข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ ที่สื่อในลักษณะของส่วนที่ดี ดังนี้ การออกแบบลวดลายมีความน่าสนใจ และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ มีความแปลกใหม่ เหมาะกับการนำไปใช้

นอกจากนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิ ได้ให้ข้อชี้แนะในการออกแบบลวดลายเฉพาะส่วนเพื่อผู้วิจัย ได้นำข้อชี้แนะมาปรับปรุงชุดยีนเครื่องตัวพระเพื่อนำไปพัฒนาต่อไป ดังนี้

1) ตัวเสื้อของตัวพระ ควรลดขนาดลายให้มีขนาดเล็กลง 2) แขนเสื้อลายหนาที่มากเกินไป ควรปรับให้ลายเป็นแนวขนไปตามแขน 3) ห้อยหน้า ห้อยข้าง ควรเพิ่มลายเป็นริ้วๆ ที่เชิงชายล่าง รัตสะเอว ควรเพิ่มลายริ้วลงมาอีก 4) อินทรธนูควรปรับใหม่ให้ลายเข้ากับรูปทรงของอินทรธนู 5) กรองคอ ควรเพิ่มความแหลมคมที่ปลายดอก และสนับเพลลา ลายที่มากไปควรลดดอกลงเพื่อการมองไกลๆ ไม่เห็นลาย 7) ผ้าห่มนาง มีขนาดและลวดลายใหญ่เกินไป

2. การพัฒนาชุดยีนเครื่อง โขน – ละคร มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชาติไทย ด้วยความปราณีตวิจิตรศิลป์ทำให้ชุดมีราคาสูง ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ออกแบบข้างต้นมาใช้แบบลวดลายสำคัญของชุดยีนเครื่อง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบของชุดยีนเครื่องโขนเน้นกระบวนการเพื่อลดขั้นตอนของการลอกลายในการปักชุด โดยใช้การปริ้นสกรีนลวดลายลงในผ้า ซึ่งผืนผ้าที่ปรากฏมาในชิ้นงานคือเป็นลวดลายสำเร็จรูป นอกจากนี้ลดขั้นตอนของการสร้างแพทเทิร์นกล่าวคือ ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดลวดลายและวางแพทเทิร์นตามรูปแบบของเครื่องแต่งกายชิ้นนั้นๆ เพื่อความสะดวกในการตัดเย็บ จำแนกชิ้นส่วนในการสร้างสรรค์คือ 1) ชุดตัวพระ ได้แก่ เสื้อ กรองคอ อินทรธนู ห้อยหน้า ห้อยข้าง รัตสะเอว เชิงสนับเพลลา 2) ชุดตัวนาง ได้แก่ ผ้าห่มนาง กรองคอ 3) ชุดตัวยักษ์ ได้แก่ เสื้อ กรองคอ อินทรธนู ห้อยหน้า ห้อย

ข้าง รัตสะเอว ปิดกัน เชนงนับเพลลา 4) ชุดตัวลิง ได้แก่ เสื้อี กรองคอ อินทรธนู ห้อยหน้า ห้อยข้าง รัตสะเอว หาง ปิดกันเชงนับเพลลา รายละเอียดดังนี้

2.1 การสร้างสรรค์ชุดยีนเครื่อง ตัวพระโดยแพทเทรินที่สร้างจะเป็นตามขนาดจริง และทำเส้นประเพื่อสะดวกในการตัดชิ้นผ้า สำหรับลวดลายได้นำลวดลายที่สร้างสรรค์ขึ้นจากที่กล่าวข้างต้นจะใช้เพียงลวดลายเดียวและตีเป็นช่องขนาดเท่ากัน องค์ประกอบที่สำคัญของชุดตัวพระ ได้แก่ เสื้อี กรองคอ อินทรธนู ห้อยหน้า ห้อยข้าง รัตสะเอว เชนงนับเพลลา

2.1.1 เสื้อีหรือฉลองพระองค์ โดยปกติมีแขนยาวถึงข้อมือ ตัวเสื้อีแยก ออกเป็น 2 ชั้น คือ 1) ชั้นลำตัว ลักษณะการจัดวางจะแบ่งเป็น 3 ส่วนในชั้นเดียวกัน คือ ส่วนที่ 1 เป็นครึ่งด้านหน้าฝั่งซ้าย โดยผ่ากลางลำตัว มีการเว้าส่วนคอและไหล่ซ้าย ส่วนที่ 2 เป็นแผ่นหลังเว้าคอหลังเล็กน้อย ส่วน 3 เป็นครึ่งด้านหน้าฝั่งขวา โดยผ่ากลางลำตัว มีการเว้าส่วนคอ และไหล่ขวา ทั้งนี้มีการเว้นช่วงแขนระหว่างส่วนที่ 1 กับ 2 และส่วนที่ 2 กับ 3 2) ส่วนของ แขนเสื้อีมีความยาวเท่ากับช่วงแขน ช่วงบนจะกว้างเพื่อนำไปเย็บต่อกับตัวเสื้อี และค่อยๆ เรียวเล็กลงจนถึงข้อมือ



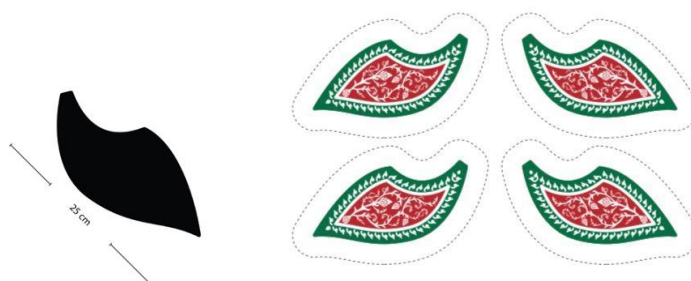
ภาพที่ 4.11 ตัวเสื้อีและแขนของชุดยีนเครื่องพระ (กำธร เกิดทิพย์, 25 มิถุนายน 2563)

2.1.2 กรองคอ หรือนวมคอ หรือกรองคอ ใช้สวมคอทับลงบนเสื้อี ลักษณะเป็นวงกลม โดยวงในจะตัดให้มีขนาดกว้างกว่าคอของนักแสดงเล็กน้อย ส่วนปลายของกรองคอ มีลักษณะเป็นหยักแหลมๆ ตามลวดลาย ผ่ากลางเพื่อความสะดวกในการสวมใส่



ภาพที่ 4.12 กรองคอกของชุดยี่นเครื่องพระ (กำธร เกิดทิพย์, 25 มิถุนายน 2563)

2.1.3 อินทรธนูเป็นเครื่องประดับเครื่องแต่งกาย ใช้สำหรับตัวพระ และยักษ์ เท่านั้น มีลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยมทรงสูง ปลายบนเข้าเล็กน้อย ตรงปลายยอดติดอยู่ด้านล่าง เป็นมุมได้จาก จัดทำข้างละ 4 ชิ้นเพื่อการประกบคู่ด้านหน้า หลัง ก่อนเย็บติดกัน ในการเย็บจะเว้นส่วนด้านล่างเพื่อสวมกับไหล่ของผู้แสดง

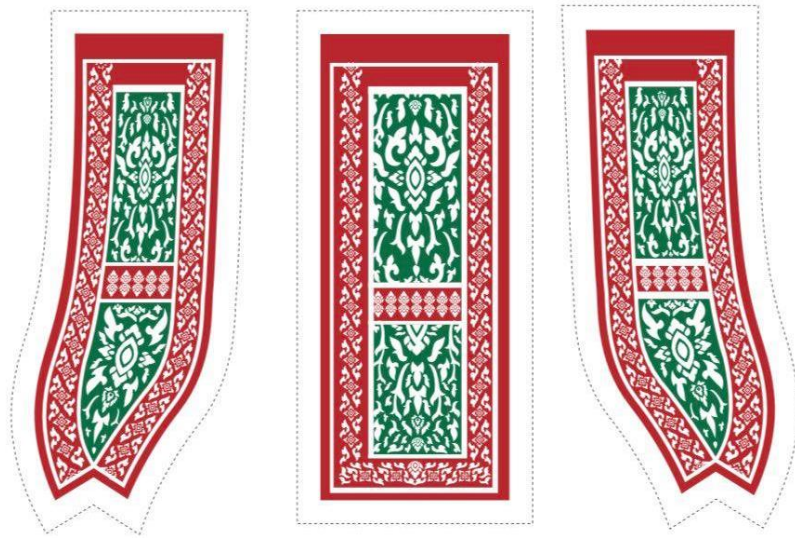


ภาพที่ 4.13 อินทรธนูของชุดยี่นเครื่องพระ (กำธร เกิดทิพย์, 25 มิถุนายน 2563)

2.1.4 ห้อยหน้า ห้อยข้าง

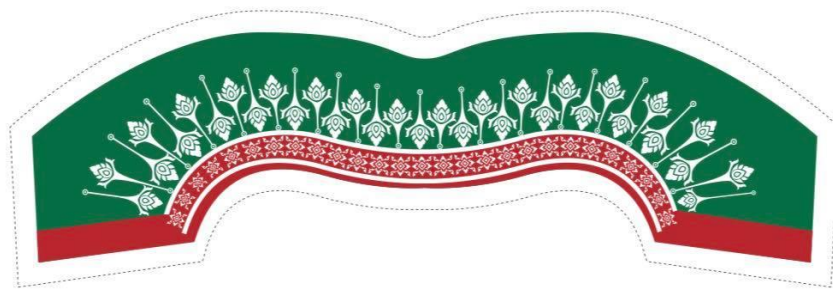
2.1.4.1 ห้อยหน้า หรือชายไหว อยู่ระหว่างห้อยข้าง ลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า

2.1.4.2 ห้อยข้าง หรือเจียรबाट หรือชายแครง เป็นผ้าคาดเอวชนิดหนึ่ง มีชายห้อยลงมาที่หน้าขาเจียรबाटไขนละคร เป็นแผ่นผ้าสองชั้นสำหรับใส่แยกฝั่งซ้ายกับฝั่งขวา ลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าส่วนของปลายจะทำโค้งและเรียวยาว



ภาพที่ 4.14 ห้อยข้างและห้อยหน้าของชุดยี่นเครื่องพระ (กำธร เกิดทิพย์, 25 มิถุนายน 2563)

2.1.5 รัตสะเอว หรือรัตองค์ หรือรัตพัสเตอร์ ลักษณะเป็นผ้าคาดเอว โดยเมื่อนุ่งผ้าใส่ห้อยข้าง ใส่เสื้อแล้ว จึงใส่รัตสะเอวเป็นขั้นตอนต่อมา



ภาพที่ 4.15 รัตสะเอวของชุดยี่นเครื่องพระ (กำธร เกิดทิพย์, 25 มิถุนายน 2563)

2.1.6 เชิงสนับเพลาเป็นชิ้นส่วนที่กระทำลวดลายให้สวยงาม รูปทรงจะเป็นช่วงบนเป็นแถบตรงขนาดใหญ่กว่ารอบขาเล็กน้อย ส่วนด้านล่างจะโค้งและเรียวเล็กกว่าด้านบนเล็กน้อยตัวเชิงสนับเพลาจะเป็นส่วนหนึ่งต้องไปเย็บติดกับสนับเพลาที่เป็นกางเกงเรียวยาวถึงช่วงขาดอนบน โดยตำแหน่งของเชิงสนับเพลาอยู่ใต้เข่าเล็กน้อย



ภาพที่ 4.16 เชิงสนับเพลาของชุดยืนเครื่องพระ (กำธร เกิดทิพย์, 25 มิถุนายน 2563)

2.2 การพัฒนาชุดยืนเครื่อง ตัวนาง

องค์ประกอบที่สำคัญของชุดยืนเครื่องนาง ประกอบด้วยผ้าห่มนาง และกรองคอ ผู้วิจัยได้นำลวดลายดอกบัวบานมาใช้เป็นส่วนประกอบที่สำคัญ ปรากฏผลการออกแบบและสร้างสรรค์ดังนี้

2.2.1 ผ้าห่มนาง ในการจัดทำชิ้นงาน ผ้าห่มนางแยกออกเป็น 2 ชั้น ในลักษณะผืนยาวขนาด 157 * 28 เซนติเมตร เว้าโค้งในส่วนของลำคอ รายละเอียดของลวดลายผ้าจะแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ 1) ลายที่ 1 จะปรากฏบนผ้าห่มนางส่วนกลางการวางลวดลายในลักษณะของแนวยาวตลอดผืน 2) ลายที่ 2 ปรากฏในส่วนของเชิงผ้ามีขนาดใหญ่ 3) ลายที่ 3 จะเป็นลายของแถบข้างเพื่อเป็นการตกแต่งขอบผ้าของผ้าห่มนางให้เรียบร้อยและสวยงาม เมื่อนำผ้าทั้งสองชิ้นมารวมกันจะปรากฏเป็นผ้าห่มนางที่สมบูรณ์ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ 1) ส่วนด้านหน้า ตั้งแต่คอ เมื่อสวมคอขึ้นด้านหน้าจะนำมาพับเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมเย็บติดกับเสื่อในนาง สวมทับด้วยผ้าห่ม 2) ส่วนหลังตั้งแต่ไหล่เป็นต้นไป 3) ส่วนของเชิงผ้าจะเป็นขอบผ้าด้านล่าง



ภาพที่ 4.17 ผ้าห่มนางของชูดยีนเครื่องนาง (กำธร เกิดทิพย์, 30 เมษายน 2563)

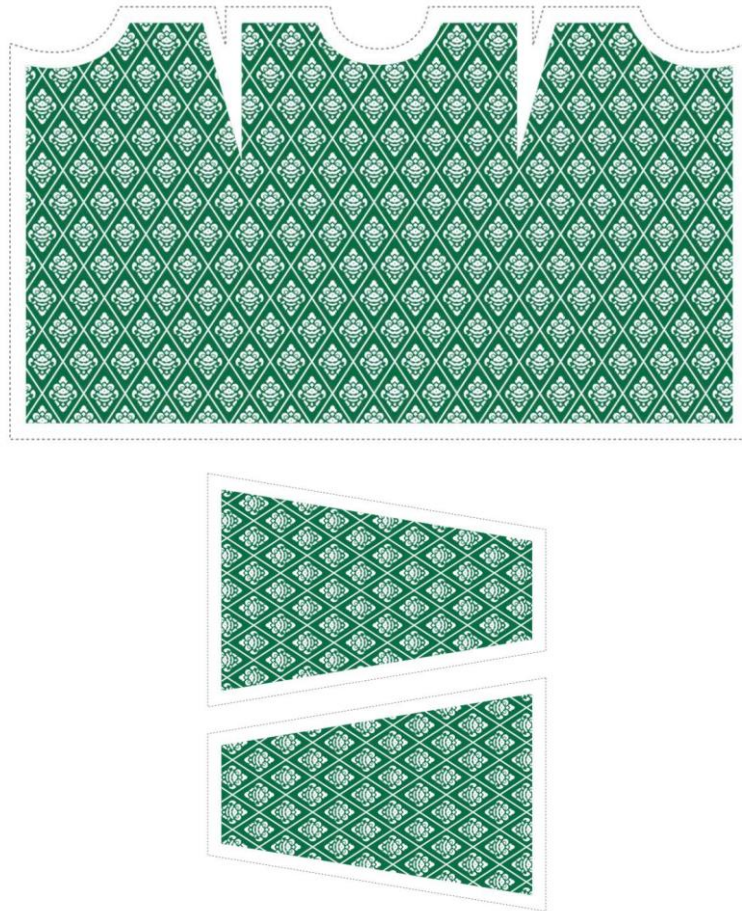
1.3.1.2 นวมนาง หรือกรองคอ หรือนวมคอ หรือกรองคอ ใช้สวมคอทับลงบน ผ้าห่มนาง ลักษณะเป็นวงกลม โดยวงในจะตัดให้มีขนาดกว้างกว่าคอของนักแสดงเล็กน้อย ส่วนวงนอกจะมีขนาดใหญ่ตรงปลายของนวมนางมีลักษณะเป็นหยักมนๆ ตามลวดลาย ผ่ากลาง เพื่อความสะดวกในการสวมใส่



ภาพที่ 4.18 ผ่านวมนางของชุดยีนเครื่องนาง (กำธร เกิดทิพย์, 30 เมษายน 2563)

2.3 การสร้างสรรค์ชุดยีนเครื่อง ตัวยักษ์ ยังคงใช้ลายแย่งพุ่มข้าวบิณฑ์หน้าขบดอก สำหรับตัวเอกและเสนายักษ์ตามรูปแบบดั้งเดิม แต่ในส่วนของกรองคอ ห้อยหน้า ห้อยข้าง และผ้าปิดก้นมีการนำลวดลายที่ออกแบบจากลายของดอกบัวมาแทรกใส่เพื่อความเป็นอัตลักษณ์และความสวยงามที่ลงตัว ในส่วนของแพทเทิร์นที่สร้างจะเป็นตามขนาดจริง และทำเส้นประเพื่อสะดวกในการตัดชิ้นผ้า สำหรับลวดลายได้นำลวดลายที่สร้างสรรค์ขึ้นจากที่กล่าวข้างต้นจะใช้เพียงลวดลายเดียวและตีเป็นช่องขนาดเท่ากัน องค์ประกอบที่สำคัญของชุด ได้แก่ เสื้อ กรองคอ อินทรธนู ห้อยหน้า ห้อยข้าง รัตสะเอว ปิดก้น เชิงสนับเพลา

2.3.2 เสื้อหรือฉลองพระองค์ เสื้อของตัวยักษ์เน้นลายแย่งพุ่มข้าวบิณฑ์ หน้าขบดอก โดยปกติมีแขนยาวถึงข้อมือตัวเสื้อแยกออกเป็น 2 ชั้น คือ 1) ชั้นลำตัว ลักษณะการจัดวางจะแบ่งเป็น 3 ส่วนในชั้นเดียวกัน คือ ส่วนที่ 1 เป็นครึ่งด้านหน้าฝั่งซ้าย โดยผ่ากลางลำตัว มีการเว้าส่วนคอและไหล่ซ้าย ส่วนที่ 2 เป็นแผ่นหลังเว้าคอหลังเล็กน้อย ส่วน 3 เป็นครึ่งด้านหน้าฝั่งขวา โดยผ่ากลางลำตัว มีการเว้าส่วนคอและไหล่ขวา ทั้งนี้มีการเว้นช่วงแขนระหว่างส่วนที่ 1 กับ 2 และส่วนที่ 2 กับ 3 2) ส่วนของแขนเสื้อมีความยาวเท่ากับช่วงแขนช่วงบนจะกว้างเพื่อนำไปเย็บต่อกับตัวเสื้อ และค่อยๆ เรียวเล็กลงจนถึงข้อมือ



ภาพที่ 4.19 ตัวเสื้อและแขนของชุดยีนเครื่องยักซ์ (กำธร เกิดทิพย์, 5 กรกฎาคม 2563)

2.3.2 กรองคอ หรือนวมคอ หรือกรองคอ ใช้สวมคอทับลงบนเสื้อ ลักษณะเป็นวงกลม โดยวงในจะตัดให้มีขนาดกว้างกว่าคอของนักแสดงเล็กน้อย ส่วนปลายของกรองคอ มีลักษณะเป็นหยักแหลมๆ ตามลวดลาย ฝากกลางเพื่อความสะดวกในการสวมใส่



ภาพที่ 4.20 กรองคอของชุดยีนเครื่องยักซ์ (กำธร เกิดทิพย์, 5 กรกฎาคม 2563)

2.3.3 อินทรรูปเป็นเครื่องประดับเครื่องแต่งกาย มีลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยม ทรงสูง ปลายบนเข้าเล็กน้อย ตรงปลายยอดติดอยู่ด้านล่างเป็นมุมได้ฉาก จัดทำข้างละ 4 ชั้น เพื่อการประกบคู่ด้านหน้า หลัง ก่อนเย็บติดกัน ในการเย็บจะเว้นส่วนด้านล่างเพื่อสวมกับไหล่ของผู้แสดง



ภาพที่ 4.21 อินทรรูปของชุดยี่นเครื่องยักษ์ (กำธร เกิดทิพย์, 5 กรกฎาคม 2563)

2.3.4 ห้อยหน้า ห้อยข้าง

2.3.4.1 ห้อยหน้า หรือชายไหว อยู่ระหว่างห้อยข้าง ลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า

2.3.4.2 ห้อยข้าง หรือเจียรबाट หรือชายแครง เป็นแผ่นผ้าสองชั้น สำหรับใส่แยกฝั่งซ้ายกับฝั่งขวา ลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพที่ 4.22 ห้อยข้างและห้อยหน้าของชุดยี่นเครื่องยักษ์ (กำธร เกิดทิพย์, 5 กรกฎาคม 2563)

2.3.5 ผ้าปิดกัน ลักษณะเป็นผ้าสำหรับปิดผ้านุ่ง รูปทรงเป็นลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตรงปลายทำให้โค้งมน



ภาพที่ 4.23 ผ้าปิดกันของชุดยีนเครื่องยศ (กำธร เกิดทิพย์, 5 กรกฎาคม 2563)

2.3.6 รัตสะเอว หรือรัตองค์ หรือรัตพัสเตอร์ ลักษณะเป็นผ้าคาดเอว เมื่อนุ่งผ้าใส่ห้อยข้าง ใส่เสื้อแล้วจึงใส่รัตสะเอว



ภาพที่ 4.24 รัตสะเอวของชุดยีนเครื่องยศ (กำธร เกิดทิพย์, 5 กรกฎาคม 2563)

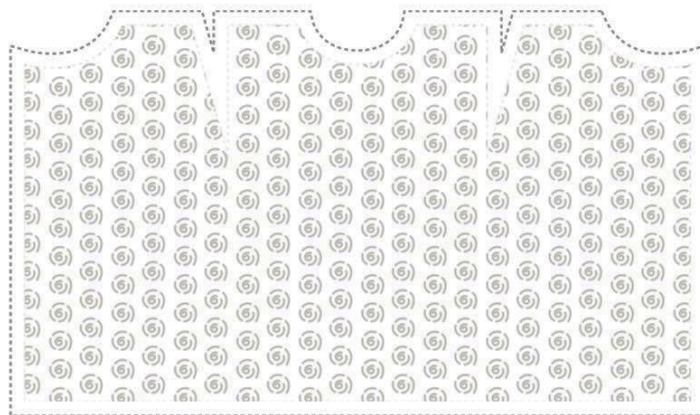
2.3.6 เชิงสนับเพลาเป็นชิ้นส่วนที่กระทำลวดลายให้สวยงาม รูปทรงจะเป็นช่วงบนเป็นแถบตรงขนาดใหญ่กว่ารอบขาลีเล็กน้อย ส่วนด้านล่างจะโค้งและเรียวเล็กกว่าด้านบนเล็กน้อยตัวเชิงสนับเพลาจะเป็นส่วนหนึ่งต้องไปเย็บติดกับสนับเพลาที่เป็นกางเกงเรียวยาวถึงช่วงขาตอนบน โดยตำแหน่งของเชิงสนับเพลาอยู่ใต้ขาลีเล็กน้อย

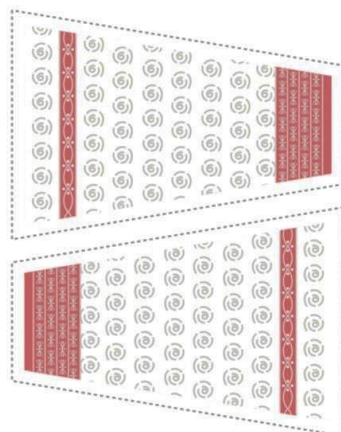


ภาพที่ 4.25 เชิงสนับเพลาของชุดยีนเครื่องยักษ์ (กำธร เกิดทิพย์, 5 กรกฎาคม 2563)

2.4 การสร้างสรรค์ชุดยีนเครื่อง ตัวลิง ยังคงยึดลายชุดเป็นวงทักษิณาวรรต สมมุติว่าเป็นขนตามตัวลิงแบบดั้งเดิมอยู่ แต่ในส่วนของกรองคอ ห้อยหน้า ห้อยข้าง และผ้าปิดกั้นมีการนำลวดลายที่ออกแบบจากลายของดอกบัวมาแทรกใส่เพื่อความเป็นอัตลักษณ์และความสวยงามที่ลงตัว โดยแพทเทิร์นที่สร้างจะเป็นตามขนาดจริง และทำเส้นประเพื่อสะดวกในการตัดชิ้นผ้า สำหรับลวดลายได้นำลวดลายที่สร้างสรรค์ขึ้นจากที่กล่าวข้างต้นจะใช้เพียงลวดลายเดียวและตีเป็นช่องขนาดเท่ากัน องค์ประกอบที่สำคัญของชุด ได้แก่ เสื้อี กรองคอ ห้อยหน้า ห้อยข้าง รัตสะเอว ปิดกั้น เชิงสนับเพลา

2.4.1 เสื้อีตัวลิง โดยปกติมีแขนยาวถึงข้อมือ ตัวเสื้อีแยกออกเป็น 2 ชั้น คือ 1) ชั้นลำตัว ลักษณะการจัดวางจะแบ่งเป็น 3 ส่วนในชั้นเดียวกัน คือ ส่วนที่ 1 เป็นครึ่งด้านหน้า ผึ่งซ้าย โดยผ่ากลางลำตัว มีการเว้าส่วนคอและไหล่ซ้าย ส่วนที่ 2 เป็นแผ่นหลังเว้าคอหลังเล็กน้อย ส่วน 3 เป็นครึ่งด้านหน้าผึ่งขวา โดยผ่ากลางลำตัว มีการเว้าส่วนคอและไหล่ขวา ทั้งนี้มีการเว้นช่องแขนระหว่างส่วนที่ 1 กับ 2 และส่วนที่ 2 กับ 3 2) ส่วนของแขนเสื้อีมีความยาวเท่ากับช่วงแขน ช่วงบนจะกว้างเพื่อนำไปเย็บต่อกับตัวเสื้อี และค่อยๆ เรียวเล็กลงจนถึงข้อมือ





ภาพที่ 4.26 ตัวเสื้อและแขนของชุดยีนเครื่องลิง (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)

2.4.2 กรองคอ ใช้สวมคอทับลงบนเสื้อ ลักษณะเป็นวงกลม โดยวงในจะตัดให้มีขนาดกว้างกว่าคอของนักแสดงเล็กน้อย ส่วนปลายของกรองคอมีลักษณะเป็นหยักแหลมๆ ตามลวดลาย ผ่ากลางเพื่อความสะดวกในการสวมใส่



ภาพที่ 4.27 กรองคอของชุดยีนเครื่องลิง (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)

2.4.3 ห้อยหน้า ห้อยข้าง

2.4.3.1 ห้อยหน้า ลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า

2.4.3.2 ห้อยข้าง ผ้าสองชั้นสำหรับใส่แยกฝั่งซ้ายกับฝั่งขวา ลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าส่วนของปลายจะทำโค้งและเรียว



ภาพที่ 4.28 ห้อยข้างและห้อยหน้าของซุดยี่นเครื่องลิง (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)

2.4.4 หาง และผ้าปิดกัน

2.4.4.1 หาง ลักษณะจัดทำเป็นสามเหลี่ยม เพื่อง่ายในการจัดทำเป็นทรงกลม



ภาพที่ 4.29 หางของซุดยี่นเครื่องลิง (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)

2.4.4.2 ผ้าปิดกัน ลักษณะเป็นผ้าสำหรับปิดผ่าหุ้ม รูปทรงเป็นลักษณะสี่เหลี่ยม ผืนผ้า ตรงปลายทำให้โค้งมน



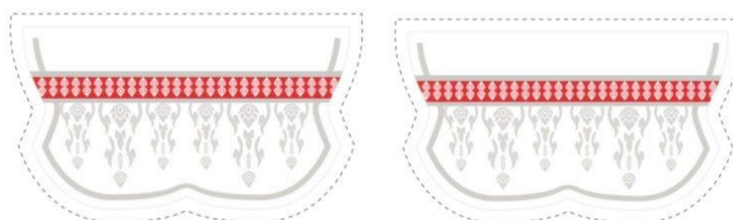
ภาพที่ 4.30 ผ้าปิดกันของชุดยีนเครื่องลิง (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)

2.4.5 รัตสะเอว หรือรัตองค์ หรือรัตพัสเตอร์ ลักษณะเป็นผ้าคาดเอว เมื่อนุ่งผ้าใส่ห้อยข้าง ใส่เสื้อ ใส่หาง ใส่ผ้าปิดกัน แล้วจึงใส่รัตสะเอว



ภาพที่ 4.31 รัตสะเอวของชุดยีนเครื่องลิง (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)

2.1.6 เชิงสนับเพลาเป็นชิ้นส่วนที่กระทำลวดลายให้สวยงาม รูปทรงจะเป็นช่วงบนเป็นแถบตรงขนาดใหญ่กว่ารอบขาลีเล็กน้อย ส่วนด้านล่างจะโค้งและเรียวเล็กกว่าด้านบนเล็กน้อยตัวเชิงสนับเพลาจะเป็นส่วนหนึ่งต้องไปเย็บติดกับสนับเพลาที่เป็นกางเกงเรียวยาวถึงช่วงขาตอนบน โดยตำแหน่งของเชิงสนับเพลาอยู่ใต้ขาลีเล็กน้อย



ภาพที่ 4.32 เชิงสนับเพลลาของชุดยีนเครื่องลิง (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)

2. พัฒนาการระบวนการตกแต่งลวดลาย

ผู้วิจัยได้พัฒนาระบวนการตกแต่งลวดลายโดยการทดลองตั้งแต่ของดั้งเดิมที่ปักด้วยดิน ปักเลื่อมลูกปัก และการใช้กากเพชรสำหรับงานผ้า จนกระทั่งการปรีนดิทิลลงผ้า ผลการทดลองปรากฏผลดังนี้

2.1 การปักดินแบบดั้งเดิม เป็นรูปแบบที่มีมาแต่โบราณ ชุดยีนเครื่องนิยมใช้การปักลวดลายด้วยดินสีเงิน หรือสีทอง เมื่อแสดงกระทบกับไฟทำให้ชุดมีความแวววาวสวยงาม แม้เป็นชุดที่เก่าแล้วก็ตาม ข้อดีของการปักดินคือความสวยงาม ความโดดเด่น วิจิตรศิลป์ ทั้งนี้ข้อเสียคือราคาของดินมีราคาสูง และใช้เวลานานส่งผลให้ราคาค่าจ้างในการผลิตชุดมีจำนวนสูง ทั้งนี้ชุดยีนเครื่องมีน้ำหนักเยอะส่งผลกระทบต่อผู้สวมใส่เวลานาน ด้วยดินมีความคมมีการขูดขีดผิวหนังทั้งผู้สวมและผู้ที่เป็นคนเย็บเครื่อง

นอกจากนี้การเก็บรักษาจัดทำได้ยากเพราะดินไม่สามารถถูกน้ำได้ ในการซักต้อง มีเทคนิคเฉพาะด้านของผู้เชี่ยวชาญมักปิดเป็นความลับ โดยทั่วไปจัดเก็บโดยเมื่อแสดงเสร็จต้องตากพัสดลม หรือตามแดดไว้ให้แห้ง ทั้งนี้ห้ามโดนฝน

ตัวอย่างของการปักดินผู้วิจัยได้ใช้ลวดลายไทยทั่วไป โดยจับเวลาในการปักซึ่งใช้เวลาทั้งหมด 7 ชั่วโมง ระยะเวลาของการปักขึ้นอยู่กับความชำนาญของแต่ละคน




ภาพที่ 4.33 การปักดิน (จรรยาสมร ผลบุญ, 10 เมษายน 2563)

กรรมวิธีของการปักดิน จำแนกออกเป็น 3 ขั้นตอนดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 กรรมวิธีการปักดิน

ลำดับ	รายละเอียด	ภาพประกอบ
1	<p>เริ่มจากการยัดดินข้อเล็กน้อย แล้วใช้ด้าย ตริ่งดินข้อตามลาย ในส่วนที่โค้งจะใช้คีมปลาย แหลม</p> <p>ผู้วิจัยใช้เวลาในขั้นตอนนี้ 1.30 ชั่วโมง ด้วย มีความโค้งและปลายที่แหลมทำให้ต้องใช้เวลาใน การตัด</p>	
2	<p>ใช้ด้ายหนุนในส่วนพื้นที่ตรงกลางของ ลวดลายในแต่ละส่วน</p> <p>ในขั้นตอนนี้กระทำได้ง่าย และรวดเร็ว เพราะไม่ต้องเน้นความปราณีต แต่มีปัญหาที่ ปลายของด้ายเมื่อตัดแล้วจะแยกออกต้องตริ่งไว้ อย่างดี ซึ่งผู้วิจัยใช้เวลา 30 นาที</p>	

ลำดับ	รายละเอียด	ภาพประกอบ
3	<p>ใช้ดินโปรงตัดขนาดสั้น ปักล้อมเส้นด้ายที่หนุนไว้ เพื่อให้ลวดลายมีมิติขึ้น</p> <p>ด้วยเป็นกระบวนการสุดท้ายต้องทำด้วยความปราณีตซึ่งการตัดขนาดของดินโปรงต้องคำนึงถึงช่องของการปักด้วยไมควรสั้นและยาวเกินไป ผู้วิจัยได้ใช้เวลาในการปักขั้นตอนนี้จำนวน 5 ชั่วโมง</p>	

2.2 การปักล้อม ลูกปัก เป็นรูปแบบที่มีการใช้โดยทั่วไป โดยเฉพาะชุดยีน เครื่องที่มีราคาสูงกว่ารูปแบบการปักต้น ซึ่งล้อมลูกปักมีสวยงาม เมื่อแสดงกระทบกับไฟทำให้ชุดมีความแวววาวสวยงามซึ่งถือเป็นข้อดี ในส่วนของชุดเมื่อใช้ไปในระยะเวลานานสีของล้อม และลูกปักจะมีความหม่น บางครั้งหากผู้สวมใส่เกี่ยวกับวัตถุอื่น ๆ ก็ทำให้เส้นด้ายขาดลูกปัก และล้อมหลุด

ตัวอย่างของการปักลูกปักและล้อม ผู้วิจัยได้ใช้ลวดลายไทยทั่วไป โดยจับเวลาในการปักใช้เวลาทั้งหมด 5 ชั่วโมง ด้วยลวดลายไทยแต่ละลายผู้ปักต้องมีการออกแบบลูกปักแล้วล้อมให้มีความคงตัว



ภาพที่ 4.34 การปักล้อม ลูกปัก (จรรยาสมร ผลบุญ, 12 เมษายน 2563)

2.3 ปรีนดิจัทล์

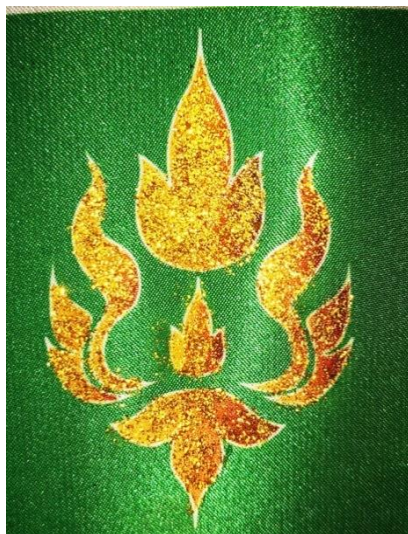
เป็นการนำเทคนิคการปรีนดิจัทล์ลงในผ้า โดยสามารถเลือกสีจะเป็นสีเดียวหรือการไล่สี และสามารถออกแบบลวดลายได้ โดยมีความง่ายแต่ทั้งนี้เวลาแสดงไม่มีการส่องแสงกระพริบสร้างความแวววาวได้อย่างกับดินและเลื่อม ลูกปัด ซึ่งผู้วิจัยได้มีการนำเทคนิคการใช้กากเพชรมาทดลองเพื่อให้เกิดความสวยงามและประหยัดเวลาในการตกแต่ง และการลดต้นทุนในการผลิต



ภาพที่ 4.35 การปรีนดิจัทล์แบบสีเดียว และไล่สี (จรรยาสมร ผลบุญ, 5 เมษายน 2563)

2.3.1 ทดลองโดยใช้กากเพชรไม่ตัดขอบ

ผู้วิจัยได้นำกากเพชรที่ใช้กับงานผ้ามาใช้ทดลองตกแต่งปรากฏว่าใช้เวลาเพียง 10 นาที กระบวนการทำงานง่าย และราคาถูก ทั้งนี้ต้องใช้กากเพชรและกาวสำหรับงานผ้าเท่านั้น ทั้งนี้กระบวนการนี้สามารถช้กทำความสะดวกได้ด้วยการช้กมือ



ภาพที่ 4.36 การใช้กากเพชร (จรรยาสมุทร ผลบุญ, 23 เมษายน 2563)



ภาพที่ 4.37 ผลงานจริงจากการใช้กากเพชร (จรรยาสมุทร ผลบุญ, 3 สิงหาคม 2563)

2.3.1 ทดลองโดยใช้กากเพชรแบบตัดขอบ

ผู้วิจัยได้เพิ่มการทดลองจากข้อ 2.3.1 ที่กระทำเพียงรอยกากเพชรเพียงอย่างเดียว โดยมีการตัดขอบของลวดลายซึ่งได้นำสีลอยที่เป็นสีของการสกรีนผ้าเข้ามาใช้ นำเทคนิคการใส่ถุงบีบเพื่อทำให้เป็นเส้นขอบที่มีขนาดเล็กมาก ปรากฏว่าต้องใช้เวลาในการตัดขอบซึ่งต้องรอให้สีขอบแห้งก่อน ประมาณ 1 ชั่วโมง แล้วจึงสามารถรอยกากเพชรตกแต่ง ผลการทดลองพบว่ากระบวนการทำงานง่ายแต่ต้องมีทักษะในการตัดขอบ ราคาถูก ทั้งนี้ต้องใช้กาก

เพชรและกาวสำหรับงานผ้าเท่านั้น ทั้งนี้กระบวนการนี้สามารถซักทำความสะอาดได้ด้วยการ
ซักมือ



ภาพที่ 4.38 การใช้กากเพชรแบบตัดขอบ (จรรยาสมร ผลบุญ, 23 เมษายน 2563)



ภาพที่ 4.39 การตัดขอบลวดลาย (จรรยาสมร ผลบุญ, 4 สิงหาคม 2563)



ภาพที่ 4.40 ผลงานจริงการตัดขอบ (จรรย์สมร ผลบุญ, 5 กันยายน 2563)

3. การพัฒนาชุดยีนเครื่อง

3.1 ขั้นตอนของการออกแบบและจัดทำชุดยีนเครื่อง

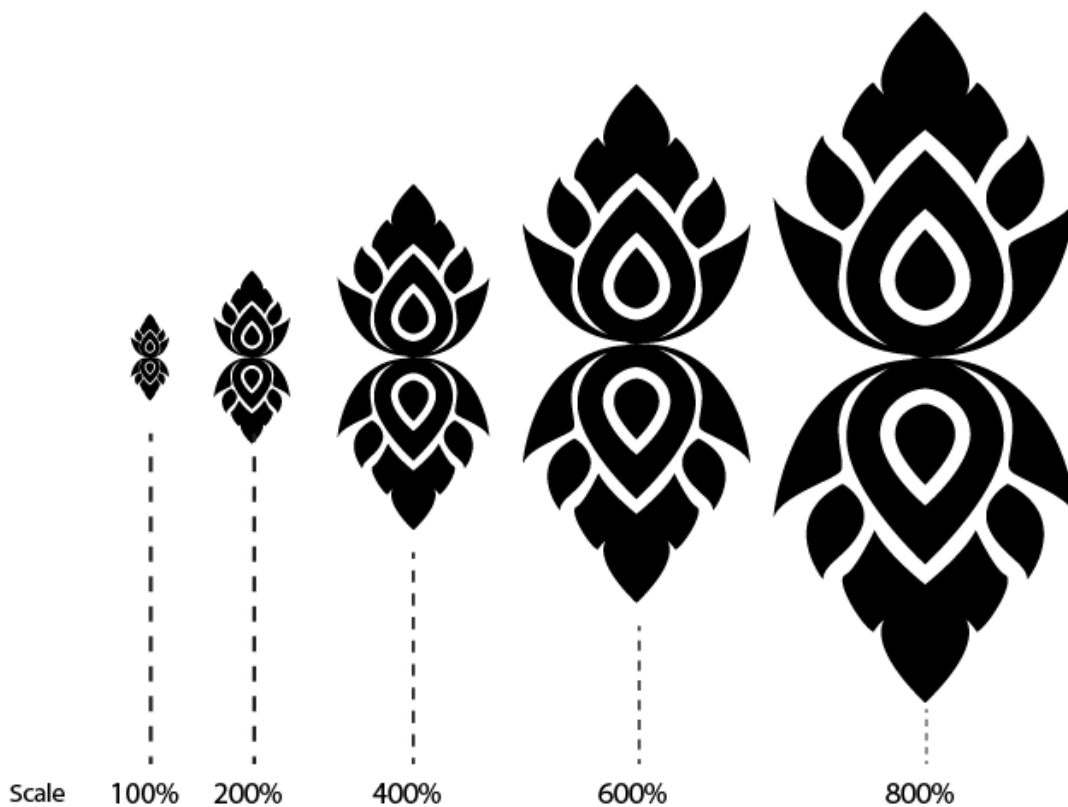
จากความต้องการที่จะขยายโอกาสในเรื่องการศึกษา การอนุรักษ์ โชน และลดต้นทุนการผลิต สำหรับโรงเรียน หรือหน่วยงานที่มีข้อจำกัดทางด้านงบประมาณ ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบของการปริ้นดิจิทัล โดยจัดทำชิ้นส่วนต่างๆ ของชุดยีนเครื่องให้เท่ากับขนาดจริง โดยตรงส่วนของขอบจะใช้เส้นปะเพื่อความสะดวกในการตัดผ้า . และเพื่อความยืดหยุ่น ของขนาดของผู้แสดง ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการออกแบบและการผลิตด้วยเทคนิคดิจิทัลทั้งหมด โดยในรูปแบบไฟล์ภาพในการทำงานด้วยเทคนิคดิจิทัลมี รูปแบบไฟล์ 2 ระบบคือ ไฟล์ Bitmap และ ไฟล์ vector ซึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์และออกแบบลวดลายผู้วิจัยได้เลือกจัดทำไฟล์สำหรับการใช้งาน เป็นไฟล์ในรูปแบบเวกเตอร์ ซึ่งรูปแบบไฟล์ชนิดนี้จะสามารถย่อขนาด หรือขยายขนาด ของลวดลาย หรือชิ้นงานได้โดยไม่ส่งผลเสียต่อความคมชัดของชิ้นงาน ผู้วิจัยได้จัดทำไฟล์ต้นฉบับจากโปรแกรม illustrator แต่ไฟล์ใช้งาน บันทึกเป็น pdf เพื่อความสะดวกในการเปิดใช้งานซึ่งสามารถเปิดได้ทั้งบนมือถือ และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทั่วไปที่ไม่มีโปรแกรม illustrator



ภาพที่ 4.41 ตัวอย่างรูปแบบไฟล์แบบ Bitmap (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)



ภาพที่ 4.42 ตัวอย่างรูปแบบไฟล์แบบ Vector (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)



ภาพที่ 4.43 การแสดงผลการขยายลดทอนในขนาดต่างๆของไฟล์รูปแบบ vector (กำธร เกิดทิพย์, 15 กรกฎาคม 2563)



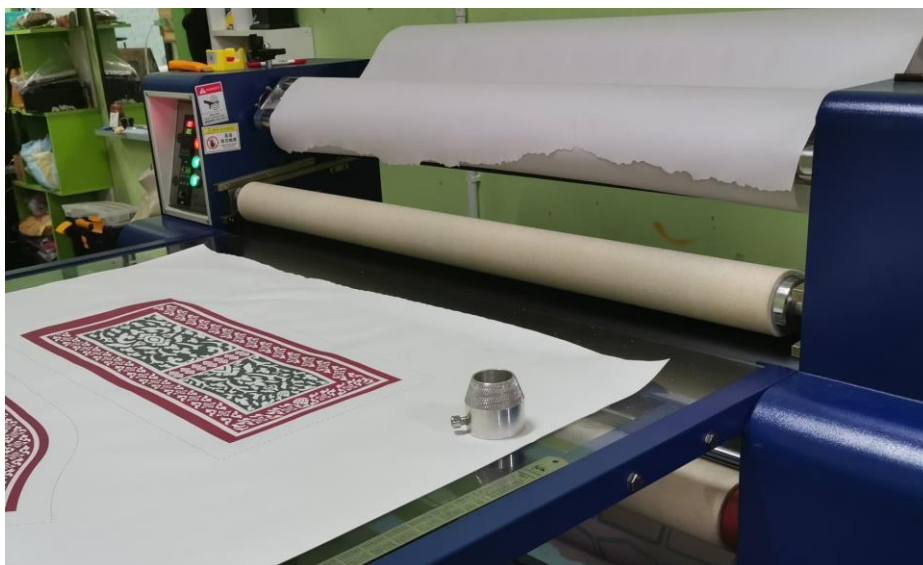
ภาพที่ 4.44 ผลงานจริงของการออกแบบ (กำธร เกิดทิพย์, 1 สิงหาคม 2563)

3.2 กระบวนการผลิต ด้วยเทคนิคดิจิทัล

ในการกระบวนการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการพิมพ์แบบ Dye Sublimation Printing (การพิมพ์สีระเหิด) โดยคุณภาพผลงานหลังจากการพิมพ์จะยังคงคมชัดอยู่ ซึ่งวิธีการนี้จะอาศัยเครื่องพิมพ์ดิจิทัลที่มีหมึก sublimation พิมพ์งานลงบนกระดาษ จากนั้นจึงนำกระดาษเข้าสู่เครื่องรีดร้อนเพื่อถ่ายโอนลงบนกระดาษลงสู่ผ้าที่เตรียมไว้ (ขั้นตอนนี้จะเป็นการระเหิดของหมึกพิมพ์)



ภาพที่ 4.45 การพิมพ์ลวดลายลงบนกระดาษด้วยหมึก Sublimation (กำธร เกิดทิพย์, 1 สิงหาคม 2563)



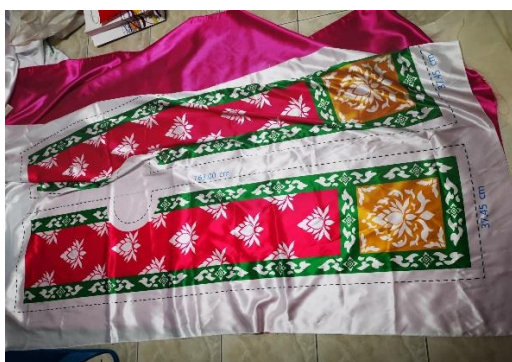
ภาพที่ 4.46 เครื่องรีดร้อน สำหรับการถ่ายโอนลวดลายจากกระดาษลงบนผ้า (กำธร เกิดทิพย์, 1 สิงหาคม 2563)

3.3 ขั้นตอนการตัดเย็บ

รายละเอียดของการตัดเย็บผู้วิจัยได้วางแผนจัดทำให้เป็นเรื่องที่ยังไม่ซับซ้อน คนทั่วไปสามารถตัดเย็บด้วยตนเอง รายละเอียดของการตัดเย็บจำแนกได้เป็นขั้นตอน ดังนี้

3.3.1 การตัดผ้าตามเส้นประ ด้วยการจัดทำเส้นประเพื่อการตัดผ้าโดยไม่ต้องมาวัดขนาดของชุดอีกโดยในการตัดเย็บชุดเพื่อให้มีชุดน้ำหนักรวม และเพื่อให้มีความคงทน ผู้วิจัยใช้ผ้า จำนวน 4 ชั้น คือ 1) ผ้าที่ปรินลายจริง ผู้วิจัยใช้ผ้าเครปซาติน 2) ผ้าซับขาว 3) ผ้าด้ายดิบ 4) ผ้าซับใน ผู้วิจัยเลือกใช้ผ้าดาวน์ ซึ่งสีที่ใช้เลือกใช้สีตามผ้าปริน

ในขั้นตอนนี้ต้องตัดผ้าให้มีขนาดเท่ากันทั้ง 4 ชั้น



ภาพที่ 4.47, 4.48 ขั้นตอนการตัดผ้า (จรรยาสมร ผลบุญ, 4 สิงหาคม 2563)

3.3.2 การรีดผ้าซั้บกาวกกับผ้าปรี้น ข้อสังเกตของการปฏิบัติขั้นนี้คือ ต้องพรมน้ำให้ทั่วผ้าซั้บกาวกใช้ไฟที่อุณหภูมิเบา และต้องรีดไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 4.49 ขั้นตอนการรีดผ้าซั้บกาวก (จรรยาสมร ผลบุญ, 4 สิงหาคม 2563)

3.3.3 เย็บผ้าปรี้น ทั้ง 2 ด้านให้ติดกันแต่เว้นส่วนบนไว้ ต่อมาจึงนำมาเย็บกับผ้าด้ายดิบ และผ้าซั้บในด้วยกันโดยปรี้นจะอยู่ตรงการระหว่างผ้าด้ายดิบและผ้าซั้บใน เย็บขอบทั้ง 3 ด้านเว้นช่วงขอบล่าง



ภาพที่ 4.50 ขั้นตอนการเย็บผ้า (จรรยาสมร ผลบุญ, 4 สิงหาคม 2563)

3.3.4 ตัดริมผ้าด้านข้างให้เหลือน้อยที่สุด



ภาพที่ 4.51 ขั้นตอนการตัดขอบผ้า (จรรยาสมร ผลบุญ, 4 สิงหาคม 2563)

3.3.5 เป็นขั้นตอนสุดท้ายคือทอลบผ้าโดยให้ชั้นผ้าปรินอยู่ชั้นหน้า เย็บขอบ
ผ้าอีกครั้ง



ภาพที่ 4.52 ผลงานจริงของผ้าห่มนาง (จรรยาสมร ผลบุญ, 5 กันยายน 2563)
วิธีการตัดเย็บ สามารถสแกน QR Code เพื่อดูรายละเอียดการตัดเย็บข้างต้นทั้งหมด



ภาพที่ 4.53 QR Code คลิปวิธีการตัดเย็บผ้า (จรรยาสมร ฝนบุญ, 19 สิงหาคม 2563)

ผู้วิจัยได้ทดลองวิธีการเย็บผ้าหม่านางออกเป็น 2 ชั้น เพื่อนำผ้าสไบไปใช้ห่มได้หลายแบบ เพื่อให้เหมาะกับการแสดงนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัย ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการออกแบบการห่มสไบ

รายละเอียด	ภาพประกอบ
เย็บติดเป็นผืนเดียวกันใส่ในลักษณะชุดยืนเครื่องทั่วไป	

รายละเอียด	ภาพประกอบ
<p>เย็บติดเป็นผืนเดียวกันใส่ในแต่ ส่วนของด้านหน้าปรับการพัน ผ้า เพื่อให้มีลักษณะเป็นการ แสดงร่วมสมัย</p>	
<p>ใช้แค่ชิ้นเดียว ห่มแบบสไบชาย เดียว</p>	

4. การประเมินผลการพัฒนาชุดยีนเครื่อง

เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการออกแบบ ตัดเย็บชุด ผู้วิจัยได้นำชุดยีนเครื่องมาทดลอง
ใช้เพื่อให้กลุ่มผู้ใช้งานจริง และบุคคลที่เกี่ยวข้องได้ทำการประเมินผลการใช้งานจริง จำนวน
150 คน เกณฑ์และผลการประเมิน ปรากฏดังนี้

เกณฑ์ในการพิจารณาถึงลวดลายที่ได้ออกแบบและพัฒนาชุดยีนเครื่อง
โดยกำหนดเกณฑ์การเลือกไว้ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ระดับดีมาก

ระดับ 4 หมายถึง ระดับดี

ระดับ 3 หมายถึง ระดับปานกลาง
 ระดับ 2 หมายถึง ระดับพอใช้
 ระดับ 1 หมายถึง ระดับควรปรับปรุง

การวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งในการการสรุปเป็นระดับความพึงพอใจนั้นผู้วิจัยคิดคะแนนเฉลี่ยของแต่ละตัวบ่งชี้ไปเทียบกับคะแนนของคุณภาพที่มี 5 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	4.51 – 5.00	หมายถึง	มีระดับคะแนนมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	3.51 - 4.50	หมายถึง	มีระดับคะแนนมาก
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	2.51 - 3.50	หมายถึง	มีระดับคะแนนปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.51 - 2.50	หมายถึง	มีระดับคะแนนน้อย
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.00 - 1.50	หมายถึง	มีระดับคะแนนน้อยที่สุด

สรุปผลการประเมินผู้เข้าร่วมการประเมิน 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) นักแสดงที่ได้สวมใส่ผ้าสไบ 2) ครู อาจารย์ บุคลากรทางวงการนาฏศิลป์ และ 3) บุคคลทั่วไป จำนวน 150 คน ปรากฏคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยภาพรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 อยู่ในระดับคะแนนมากที่สุด ดังรายละเอียดตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการประเมินการพัฒนาชุดยีนเครื่อง

รายการพิจารณา	คะแนนเฉลี่ย	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการออกแบบชุดยีนเครื่องแบบลำลอง			
1.1 ลวดลายมีความคมชัด ความน่าสนใจ และสวยงาม	4.63	0.50	มากที่สุด
1.2 การจัดวางลายมีความเหมาะสม สวยงาม และเป็นเอกลักษณ์	4.68	0.51	มากที่สุด
1.3 ความสวยงามของการเลือกใช้สี	4.75	0.49	มากที่สุด
1.4 ความสวยงามของภาพรวมในการออกแบบลวดลายและสี	4.69	0.50	มากที่สุด
2. การใช้งานชุดยีนเครื่องแบบลำลอง			
2.1 ความสะดวก และง่ายในการตัดเย็บ	4.67	0.51	มากที่สุด
2.2 ความสะดวก และง่ายในการตกแต่งชุด เช่น การปักดิน การปักเลื่อม การลงทอง หรือกรรมวิธีการอื่นๆ	4.60	0.56	มากที่สุด
2.3 ความรวดเร็ว และง่ายในการนำไปใช้งาน	4.71	0.51	มากที่สุด
2.4ความเหมาะสมของน้ำหนักของชุด	4.67	0.55	มากที่สุด

รายการพิจารณา	คะแนนเฉลี่ย	SD	ระดับความพึงพอใจ
3 ประโยชน์โดยรวมของการใช้งานชุดยีนเครื่องแบบจำลอง			
3.1 โรงเรียนที่ไม่มียงบประมาณจำนวนมากในการจัดหาชุดยีนเครื่องได้รับประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการสืบสวนนาฏศิลป์ไทย (โขน)	4.70	0.49	มากที่สุด
3.2 รูปแบบของการจัดทำชุดยีนเครื่องลักษณะนี้สามารถเอื้อประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในงานการเรียนการสอนด้านการประดิษฐ์ชุดการแสดง	4.75	0.48	มากที่สุด
3.3 สามารถนำชุดไปใช้ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การแต่งแบบยีนเครื่องสำหรับโขน-ละครไทย การแต่งแบบชุดนางในสำหรับระบำอวยพรทั่วไป การแต่งแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย เป็นต้น	4.73	0.47	มากที่สุด
3.4 ความประหยัดของต้นทุนในการจัดซื้อ	4.77	0.44	มากที่สุด
รวม	4.70	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า ผลการประเมินทั้ง 3 ด้าน คือ 1) ด้านการออกแบบชุดยีนเครื่อง 2) การใช้งานชุดยีนเครื่อง และ 3) ประโยชน์โดยรวมของการใช้งานชุดยีนเครื่อง เมื่อพิจารณาทางด้านพบกว่าทุกด้านมีค่าระดับความพึงพอใจมากที่สุดทุกประเด็น ทั้งนี้หากพิจารณาประเด็นที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด คือ ความประหยัดของต้นทุนในการจัดซื้อ ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.77 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44 รองลงมา คือ 1) รูปแบบของการจัดทำชุดยีนเครื่องลักษณะนี้สามารถเอื้อประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในงานการเรียนการสอนด้านการประดิษฐ์ชุดการแสดง และ 2) ความสวยงามของการเลือกใช้สี ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.75 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.48

นอกจากนี้ มีข้อเสนอแนะโดยภาพรวมจำแนกเป็น 2 ประเด็นคือ ข้อคิดเห็นที่เป็นไปในลักษณะเชิงบวก และข้อเสนอแนะอื่นๆ สรุปได้ดังนี้

1. ข้อคิดเห็นที่เป็นไปในลักษณะเชิงบวก

- 1.1 จัดเป็นผลงานนวัตกรรมที่ดี ถือเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อวงการนาฏศิลป์ไทย
- 1.2 เป็นการออกแบบสวยที่สวยงามมาก โดดเด่น มีเอกลักษณ์ สีสันสดใส
- 1.3 ชุดมีน้ำหนักเบา สวมใส่สบายทำให้ไม่รู้สึกร้อนหรือเย็นเวลารำ ทั้งสะดวกในการใช้งาน และการนำไปแสดงยังต่างประเทศ

1.4 มีความแปลกใหม่ สวยงาม แต่ยังคงซึ่งกลิ่นไอของขนบทางนาฏศิลป์ ลวดลายและสีสันสวยงาม ชัดเจน

- 1.5 เป็นการสร้างสรรค์ชุดที่สามารถปรับเปลี่ยนประยุกต์นำไปใช้ได้หลากหลายรูปแบบ คุ่มค่าในการลดต้นทุนประหยัดค่าใช้จ่าย
- 1.6 การดูแลรักษาง่ายกว่าชุดยีนเครื่องปกติ
2. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ
 - 2.1 ควรมีการออกแบบโดยการใช้สีที่กลมกลืน หรือสีตัดกัน
 - 2.2 ควรให้เพิ่มสีสันของตัวละครให้มากขึ้น และพัฒนาจากหม่นนาง ไปยังเครื่องแต่งกายของตัวละครอื่น ๆ
 - 2.3 ลายดอกของสไบที่เป็นสีขาวล้วนดูเรียบเกินไป อาจจะเพิ่มขอบ หรือ เพิ่มดอกตรงกลางในสีที่ต่างกัน จะทำให้ผ้าสไบมีมิติมากยิ่งขึ้น
 - 2.4 ควรนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาที่ขาดแคลนทุนทรัพย์ในการจัดซื้อ
 - 2.5 ควรจัดอบรมความรู้ให้แก่ครูในโรงเรียนต่าง ๆ
 - 2.6 เป็นการพัฒนาที่เกิดประโยชน์สำหรับนาฏศิลป์ไทยและถ้าได้เป็นองค์กรหลักที่เชื่อมโยงให้ความอนุเคราะห์แก่โรงเรียน ก็จะเป็นการเอื้อประโยชน์ในการพัฒนานาฏศิลป์ในโรงเรียน ส่งเสริมให้เยาวชนอนุรักษ์ความเป็นไทยด้วย
 - 2.7 อยากรู้ให้คิดวิธีการแต่งหน้านักแสดงที่ใช้เวลาน้อย

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยด้วยการพรรณนาวิเคราะห์และมีภาพประกอบบางตอนตามประเด็นที่วิจัย การนำเสนองานวิจัยประกอบด้วยประเด็น ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. ศึกษารูปแบบชุดยีนเครื่อง
2. พัฒนาชุดยีนเครื่องจำลอง

สรุปผล

รูปแบบชุดยีนเครื่อง

การแต่งกายชุดยีนเครื่องไซนประกอบด้วย ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง จำแนกองค์ประกอบ ได้ 3 ส่วน คือ

1. ศิราภรณ์ เป็นเครื่องประดับศีรษะของตัวละคร จำแนก ตัวพระ ได้แก่ ชฎา ตัวนาง ได้แก่ มงกุฎกษัตริย์ ตัวยักษ์ ได้แก่ ศิระษะยักษ์ ตัวลิง ได้แก่ ศิระษะลิง
2. ถนิมพิมพาภรณ์ เป็นเครื่องประดับกายทั้งหมด องค์ประกอบนี้ช่วยเสริมให้การแต่งกายยีนเครื่องมีความสวยงามทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเครื่องประดับกายต่างๆ ทำด้วยวัสดุประเภทใด เช่น ผ้าปัก เครื่องโลหะ เครื่องซีร็อกปิดทองประดับกระจก เครื่องทองเหลือง เครื่องเงินประดับพลอยกระจก ทั้งนี้พวกทองคำ เพชร พลอย มักใช้ของเลียนแบบไม่ได้ใช้ของมีค่าจริง จำแนกได้ดังนี้

1) ตัวพระ ยักษ์ ประกอบด้วย กำไลเท้า ปั้นเหน่ง สังกวาล (รวม ตาบทิศ และ ตาบหลัง) ทับทรวง กำไลแขน กำไลข้อมือ แหวนรอบ ปะวะหล้า

2) ตัวนาง ประกอบด้วย กำไลเท้า หัวเข็มขัด สะอั้ง จี๋นาง กำไลแขน กำไลข้อมือ แหวนรอบ ปะวะหล้า

3) ตัวลิง ประกอบด้วย ปั้นเหน่ง สังกวาล (รวม ตาบทิศ และตาบหลัง) ทับทรวง

3. พัสตราภรณ์ เป็นส่วนของเครื่องนุ่งห่มที่เป็นผ้า โดยจำแนกออกเป็น 2 ส่วนคือ

1) ท่อนบน

ตัวพระ ได้แก่ เสื้อแขนยาว + อินทรธนู, เมื่อแขนสั้น + พาหุรัด, กรองคอ

ตัวนาง ได้แก่ ผ้าห่มนาง 1) แบบห่มนางสองชาย 2) แบบห่มนางผืนใหญ่, นวม

นาง

ตัวยักษ์ ได้แก่ เสื่อแขนยาว + อินทรธนู, กรองคอ, รัตติก (สำหรับ ทศกัณฐ์)
ตัวลิง ได้แก่ เสื่อแขนยาว, กรองคอ, ข้อมือผ้า

2) ท่อนล่าง

ตัวพระ ได้แก่ สนับเพลลา ผ้านุ่งแบบหางหงส์ ห้อยข้าง รัตตะเอว ห้อยหน้า
ตัวนาง ได้แก่ ผ้านุ่งแบบจีบหน้านาง

ตัวยักษ์ ได้แก่ สนับเพลลา ผ้านุ่งแบบก้นแป้น ห้อยข้าง ผ้าปิดก้น รัตตะเอว
 ห้อยหน้า

ตัวลิง ได้แก่ สนับเพลลา ผ้านุ่งแบบก้นแป้น ห้อยข้าง หาง ผ้าปิดก้น รัตตะเอว
 ห้อยหน้า ข้อมือผ้า

การพัฒนาชุดยี่นเครื่อง จำแนกออกเป็น 3 ประเด็นดังนี้ 1) วิเคราะห์และ
 ออกแบบลวดลาย 2) พัฒนาการออกแบบการตกแต่งลวดลาย 3) พัฒนาชุดยี่นเครื่อง ผลการศึกษา
 ปรากฏดังนี้

1. วิเคราะห์และออกแบบลวดลาย ผู้วิจัยได้จำแนกประเด็นการศึกษาเป็น 3 ประเด็น
 คือ 1) ลวดลายและการออกแบบลวดลายชุดยี่นเครื่อง ลวดลายของลิงและยักษ์เป็นลวดลาย
 ยังคงใช้แบบดั้งเดิม ดังนี้ ชุดยี่นเครื่องลิง ตัวเสื้อปักลายขดเป็นวงทักษินาวรรต สมมุติว่าเป็น
 ขนตามตัวลิง ชุดยี่นเครื่องยักษ์ แบ่งได้โดย ลายแย่งพุ่มข้าวบิณฑ์หน้าชบดอก ใช้สำหรับตัว
 เอกและเสนายักษ์ ลายราชวัตรดอกลาย ใช้กับยักษ์ทั่วไป และลายราชวัตรย่อมุมไม้สิบสอง
 ใช้สำหรับตัวละครพิเภก ชุดยี่นเครื่องตัวพระ และตัวนาง ซึ่งลวดลายในชุดยี่นเครื่องของตัว
 พระและนางมีหลากหลายลวดลายลักษณะโดยวิเคราะห์ออกมาใน 2 รูปแบบ คือ ลวดลายจาก
 ลายไทย และลวดลายจากดอกไม้

2) การออกแบบลวดลาย ชุดยี่นเครื่องพระ แยกรายละเอียดของชุดเป็น 1) เสื้อ 2) ห้อยหน้า
 3) ห้อยข้าง 4) รัตพัตร 5) กรองคอ 6) อินทรธนู โดยลวดลายของการออกแบบจากดอก
 บัวตูม แบ่งเป็น ลวดลายที่ 1 เป็นลักษณะคลี่คลายลวดลายของดอกบัวตูมในลักษณะที่มีทั้งดอก
 และก้าน ลวดลายที่ 2 เป็นลักษณะคลี่คลายลวดลายของดอกบัวตูมในลักษณะที่มีเฉพาะดอกที่มี
 การสะท้อนของน้ำ จึงวางในรูปแบบตรงข้ามกัน เป็นลักษณะของบัวตูมหงายและบัวตูมคว่ำ
ลวดลายที่ 3 เป็นลักษณะคลี่คลายลวดลายของดอกบัวตูมในลักษณะที่ต่อเนื่องมาจากลวดลายที่
 2 แต่มีการเพิ่มลวดลายของสายน้ำเข้ามาทั้ง 2 ฝ่าย นอกจากนี้ยังมีการคลี่คลายลวดลายย่อย (A
 B C) โดยมีกระบวนการจากลวดลายหลักในลายที่ 2 คือ ลวดลาย A เป็นลักษณะการคลี่คลาย
 จากลวดลายหลักที่ 2 โดยนำโครงร่างดอกบัวตรงกลาง ให้กลายเป็นทรงวงรี ตัดส่วนที่เป็น
 กลีบบัวด้านข้างทั้ง 4 กลีบ คงเหลือไว้ในส่วนของด้านบนและด้านล่าง ลวดลาย B เป็น
 ลักษณะคลี่คลายจากลวดลาย A โดยการเพิ่มลวดลายด้านข้างซ้ายและขวา ลวดลาย C เป็น

ลักษณะคลี่คลายลดตาย A โดยตัดแปลงรูปตรงกลางจากวงรีให้เป็นสี่เหลี่ยมจตุรัส และหมุนภาพ 90 องศา ทั้งเพิ่มลายตรงด้านข้างให้ครบทั้ง 4 ด้าน

การออกแบบลดตายของชุดยีนเครื่องนาง โดยแยกรายละเอียดของชุดเป็น 1) ผ่านวงนาง 2) กรองคอ โดยลดตายของการออกแบบจากดอกบัวบาน ซึ่งกระบวนการคลี่คลายลดตายดอกบัวบาน เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบลดตายหลัก โดยผู้วิจัยได้ทำโครงร่างของดอกบัวตูมมาใช้เป็นหลัก แล้วเพิ่มกลีบบัวให้เป็นลักษณะทรงบัวบาน ทั้งนี้การนำไปใช้งานจะมีทั้งใช้เฉพาะส่วนรูปแบบดอกบัว และรูปแบบดอกบัวมีก้านยาว ผู้วิจัยได้ประเมินผลลดตายของชุดยีนเครื่องพระและนาง เพื่อความสมบูรณ์ด้านลดตายโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงนาฏศิลป์ไทย จำนวน 5 ท่าน ผลปรากฏว่าทุกรายการมีระดับคุณภาพมากที่สุด ซึ่งผลรวมมีค่าเฉลี่ยที่ 4.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.25

2. พัฒนาระบวนการตกแต่งลดตาย โดยการทดลองในรูปแบบที่หลากหลาย ตั้งแต่ของดั้งเดิมจนที่ใช้ในปัจจุบัน 1) ปักด้วยดินแบบโบราณ ข้อดีของการปักดินคือความสวยงาม ความโดดเด่น วิจิตรศิลป์ ทั้งนี้ข้อเสียคือราคาของดินมีราคาสูง และใช้เวลานานส่งผลให้ราคาค่าจ้างในการผลิตชุดมีจำนวนสูง ทั้งนี้ชุดยีนเครื่องมีน้ำหนักเยอะส่งผลกระทบต่อผู้สวมใส่เวลานาน ด้วยดินมีความคมมีการขีดผิวหนังทั้งผู้สวมและผู้ที่เป็นคนเย็บเครื่อง นอกจากนี้การเก็บรักษาจัดทำได้ยากเพราะดินไม่สามารถถูกน้ำได้ ในการซักต้องมีเทคนิคเฉพาะด้านของผู้เชี่ยวชาญมักปิดเป็นความลับ โดยทั่วไปจัดเก็บโดยเมื่อแสดงเสร็จต้องตากพัดลม หรือตามแดดไว้ให้แห้ง ทั้งนี้ห้ามโดนฝน 2) การปักเลื่อมลูกปัด เป็นรูปแบบที่มีการใช้โดยทั่วไป โดยเฉพาะชุดยีนเครื่องที่มีราคาถูกกว่ารูปแบบการปักดิน ซึ่งเลื่อมลูกปัดมีสวยงามเมื่อแสดงกระทบกับไฟทำให้ชุดมีความแวววาวสวยงามซึ่งถือเป็นข้อดี ในส่วนของชุดเมื่อใช้ไปในระยะเวลาอันสั้นของเลื่อมและลูกปัดจะหลุด 3) การใช้กากเพชรสำหรับงานผ้า ผู้วิจัยได้นำกากเพชรที่ใช้กับงานผ้ามาใช้ทดลองตกแต่งปรากฏว่าใช้เวลาน้อยผู้วิจัยใช้เวลาเพียง 10 นาที กระบวนการทำง่าย และราคาถูก ทั้งนี้ต้องใช้กากเพชรและกาวสำหรับงานผ้าเท่านั้น ทั้งนี้กระบวนการนี้สามารถซักทำความสะอาดได้ด้วยการซักมือ ทั้งนี้ได้ทดลองโดยเพิ่มการตัดขอบของลดตายซึ่งได้นำสีย้อมที่เป็นสีของการสกรีนผ้าเข้ามาใช้ นำเทคนิคการใส่ถุงบีบเพื่อทำให้เป็นเส้นขอบที่มีขนาดเล็กมาก ปรากฏว่าต้องใช้เวลาในการตัดขอบซึ่งต้องรอให้สีขอบแห้งก่อนประมาณ 1 ชั่วโมง แล้วจึงสามารถโรยกากเพชรตกแต่ง ผลการทดลองพบว่ากระบวนการทำง่ายแต่ต้องมีทักษะในการตัดขอบ ราคาถูก ทั้งนี้ต้องใช้กากเพชรและกาวสำหรับงานผ้าเท่านั้น และ 4) การปริ้นดิจิทัลลงผ้า เป็นการนำเทคนิคการปริ้นดิจิทัลลงผ้า โดยสามารถเลือกสีจะเป็นสีเดียว หรือการไล่สี และสามารถออกแบบลดตายได้ โดยมีความง่ายแต่ทั้งนี้เวลาแสดงไม่มีการส่องแสงกระทบสร้างความแวววาวได้อย่างกับดินและเลื่อม ลูกปัด ซึ่งผู้วิจัยได้มีการนำเทคนิคการใช้กากเพชรมาทดลองเพื่อให้เกิดความสวยงามและประหยัดเวลาในการตกแต่งและการลดต้นทุนในการผลิต

2. การพัฒนาชุดยีนเครื่อง ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ออกแบบข้างต้นมาใช้แบบลวดลายสำคัญของชุดยีนเครื่อง โดยเน้นกระบวนการปริ้นสกรีนลวดลายลงในผ้าเพื่อลดขั้นตอนของการลอกลายในการปักชุด ซึ่งผืนผ้าที่ปรากฏมาในชิ้นงานถือเป็นลวดลายสำเร็จรูป และวางแพทเทิร์นตามรูปแบบของเครื่องแต่งกายชิ้นนั้นๆ เพื่อความสะดวกในการตัดเย็บ

การประเมินผลการพัฒนาชุดยีนเครื่อง โดยกลุ่มผู้ใช้งานจริง และบุคคลที่เกี่ยวข้องได้ทำการประเมินผลการใช้งานจริง จำนวน 150 คน เกณฑ์และผลการประเมิน ปรากฏดังนี้ ผลการประเมินทั้ง 3 ด้าน คือ 1) ด้านการออกแบบชุดยีนเครื่อง 2) การใช้งานชุดยีนเครื่อง และ 3) ประโยชน์โดยรวมของการใช้งานชุดยีนเครื่อง เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าทุกด้านมีค่าระดับความพึงพอใจมากที่สุดทุกประเด็น ทั้งนี้หากพิจารณาประเด็นที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด คือ ความประหยัดของต้นทุนในการจัดซื้อ ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.77 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44 รองลงมา คือ 1) รูปแบบของการจัดทำชุดยีนเครื่องลักษณะนี้สามารถเอื้อประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในทางการเรียนการสอนด้านการประดิษฐ์ชุดการแสดง และ 2) ความสวยงามของการเลือกใช้สี ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.75 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.48

อภิปรายผล

การพัฒนาชุดยีนเครื่อง โขนในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กระทำอย่างถี่ถ้วนเพราะเป็นงานที่ละเอียดทางจิตใจ ด้วยชุดยีนเครื่องมีพัฒนาการมายาวนานและเป็นวัฒนธรรมของชาติ ทั้งยังเป็นชุดที่เลียนแบบจากเครื่องทรงของกษัตริย์ ผู้วิจัยยังคงยึดแบบที่กรมศิลปากรได้ใช้แสดงคือ ตัวเสื้อทำเป็นชั้นเดียวและสีเดียวกันทั้งตัวเสื้อและแขนเสื้อ สอดคล้องกับประวัติ ฤทธิบูลย์ (2562) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การแต่งกายโขนที่เรียกว่ายีนเครื่อง โดยเลียนแบบจากเครื่องต้นอันเป็นเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์นำมาแต่งตัวนายโรงที่เป็นตัวเอกของละครเรื่องต่างๆ จึงเรียกตัวนายโรงว่าตัวยีนเครื่อง ส่วนเครื่องแต่งกายจึงถูกเรียกว่ายีนเครื่อง ในสมัยรัชกาลที่ 6 มีวิวัฒนาการยีนเครื่องจากแบบดั้งเดิม เพื่อให้เห็นภาพลักษณ์แท้จริงของการใช้ชีวิตประจำวัน โดยนำแนวคิด ทฤษฎีชาติตะวันตกเข้ามาปรับปรุง จนทำให้ชุดโขนมี 3 ประเภท 1. แบบยีนเครื่องดั้งเดิม 2. แบบราชประดิษฐ์ และ 3. แบบพระราชนิยม นอกจากนี้ ศรีณยู วงษ์กระจ่าง (2554, หน้า 103) ได้กล่าวว่าชุดการแสดงโขนนำรูปแบบและวิธีแต่งตัวจากการละเล่นชกนาค ดึกดำบรรพ์ ซึ่งมีการเลียนแบบทั้งรูปแบบและวิธีการแต่งกายมาจากเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์แต่มีการประดิษฐ์เครื่องแต่งกายให้ลดหลั่นกันตามฐานะของเจ้าของละคร จนต่อมา มีการพัฒนาการอย่างต่อเนื่องจนบางสิ่งอาจทำให้ลืมหูลืมตาเหมือนเดิมจนสิ้น เช่น เสื้อของตัวพระและยักษ์ เดิมเป็น 2 ชั้น ชั้นในเป็นเสื้อแขนยาว ชั้นนอกในเสื้อเกราะ ต่อมาได้จัดทำเป็นเสื้อสีเดียวอย่างในปัจจุบัน เมื่อพิจารณาข้อความนี้ทำให้ผู้วิจัยจึงโขนในปัจจุบันยังคงนิยมแต่งตัวแบบดั้งเดิมของกรมศิลปากร

ในการออกแบบจัดทำพัทธราภรณ์ของชุดยี่นเครื่องพระ ยักษ์ ลิง และนางนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบลวดลายใหม่เพียงชุดพระและนางเท่านั้น ด้วยพิจารณาจากลวดลายที่ใช้ในปัจจุบัน และจากการศึกษานักวิชาการโดยทั่วไปไม่มีกำหนดตายตัวเหมือนกับชุดยักษ์ที่ต้องเป็นลายหน้าขบ และชุดยักษ์ต้องเป็นลายขด สอดคล้องกับ ศรีธัญ วรงค์กระจ่าง (2554, หน้า 103) ได้กล่าวประเด็นของลวดลายและส่วนประกอบพัทธราภรณ์ของชุดยี่นเครื่องโขนแบ่งเป็น 4 ประเภทคือ

1. ชุดยี่นเครื่องตัวพระ สวมเสื้อปักลายกนก ดิติดินทรธนู ใส่กรองคอ รัตสะเอวปิดทับด้วย ห้อยหน้า
2. ชุดยี่นเครื่องตัวนาง ห่มผ้าห่มนางปักลายกนก หรือลายดอกไม้ สวมนมนาง
3. ชุดยี่นเครื่องตัวยักษ์ สวมเสื้อปักด้วยลายหน้าขบ หรือหน้าสิงห์ การแต่งกายเช่นเดียวกับตัวพระแต่เพิ่มผ้าห้อยกันปิดท้าย 1 ชั้น.
4. ชุดยี่นเครื่องตัวลิง ลายเสื้อปักเป็นรูปเส้นขดสมมติเป็นขนลิง การแต่งกายเหมือนพระและยักษ์ แต่ไม่ใส่อินทรธนู และมีหาง

กรรมวิธีของการพัฒนาชุดยี่นเครื่องเพื่อลดต้นทุนในการผลิต ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการปริ้นดิจิทัลลงในผ้า ซึ่งแยกกระบวนการทำได้ดังนี้ 1) ออกแบบลวดลายของตัวพระเป็นดอกบัวตูม และลายของตัวนางเป็นดอกบัวบาน ส่วนลายของยักษ์และลิงจะเป็นลวดลายเดิม 2) วางลวดลายลงในแพทเทิร์นของชุด โดยจัดทำเส้นประสำหรับการตัดผ้า 3) ปริ้นดิจิทัลทั้งผืน โดยปรากฏลวดลายตามแพทเทิร์นจริง 4) ตัดผ้าและเย็บตามแพทเทิร์น 5) ตกแต่งลวดลายโดยใช้สีลอยสำหรับสกรีนผ้าทำขอบตรงลาย และลงกากเพชรสำหรับงานผ้า ทั้งนี้เมื่อพิจารณากรรมวิธีการพัฒนาชุดจะมีความแตกต่างจากสถาบันอื่น ดังที่ วุฒิชัย คำทวี (มปป.) ได้ศึกษาพัฒนาการเครื่องแต่งกายยี่นเครื่องละครสวนสุนันทาพบว่าเดิมมีการแต่งกายแบบยี่นเครื่องแบบกรมศิลปากรโดยการเช่าแต่เกิดปัญหาด้านขนาดชุดเล็ก งบประมาณ และความคุ้มทุนในการใช้งาน จึงได้มีการสร้างเครื่องแต่งกายโดย ตัวพระใช้ผ้าลายไทยปักดิ้นทองตามลายที่มีขายทั่วไป แบ่งแยกชิ้นส่วนของผ้าออกในส่วนๆ แล้วเย็บต่อใหม่ด้วยเครื่องจักร ประดับเพิ่มเติมด้วยดิ้นแขก เลื่อม และลูกบิด โครงสร้างส่วนใหญ่ของเครื่องแต่งกาย เลียนแบบจากชุดยี่นเครื่องอย่างกรมศิลปากรมีเพียงตัวเสื้อแยกออกเป็น 2 ตัว คือเสื้อในเป็นเสื้อแขนยาวผ่าหน้า แขนเสื้อลายปล้อง เสื้อตัวนอกเป็นคอกกลมแขนงุด ในส่วนของตัวนาง ไม่มีการเจาะคอของผ้าห่มนาง ทำให้มีการปรับเลื่อนความสั้นยาวให้เหมาะสมกับนักแสดง ผ้าทั้งสองฝั่งไม่เย็บติดกัน สามารถเป็นวิธีห่มนางชายเดียวเป็นห่มแบบสะพักสองชายได้ ทั้งนี้ยังคงยึดโครงสร้างส่วนประกอบเดิมของศิลปากร.

ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงานวัฒนธรรม ครูอาจารย์ นักเรียน และกลุ่มคนที่สนใจในการแสดงของชุดยีนเครื่องสามารถนำกรรมวิธีการพัฒนาชุดยีนเครื่องที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นขึ้นไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาข้อมูล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เพื่อการสืบสาน การอนุรักษ์การแสดงนาฏศิลป์คงอยู่ในสังคมสืบไป
2. กลุ่มบุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำแนวคิดรูปแบบการพัฒนาชุดการแสดง ไปปรับใช้กับรูปแบบของชุดการแสดงประเภทอื่นๆ ได้
3. ชุดแต่งกายยีนเครื่องยังคงมีส่วนของศิริภรณ์ และถนิมพิมพาภรณ์ที่มีความสำคัญในการนำมาพัฒนาเพื่อออกแบบและผลิตให้มีความง่าย คงทน และลดต้นทุนในการผลิตหรือทำวิจัยในประเด็นอื่นๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

- กรินทร์ กรินทสุทธิ. (2561) รามเกียรติ์ : รูปแบบในงานประเพณีและร่วมสมัย. วิทยานิพนธ์ของบัณฑิตวิทยาลัย กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร
- จรรย์สมร ผลบุญ และ โอภาส อีสโม. (2562). “การสร้างสรรค์ลวดลายจากศิลปหัตถกรรม (โคระ) ของจำปาศะ.” หนังสือประมวลผลการประชุมทางวิชาการ (Proceedings) ในการประชุมทางวิชาการระดับชาติ ระดับชาติวิจัยรำไพพรรณี ฉบับที่ 13
- จารุวรรณ ส่งเสริม. (2559). ความงามทางด้านนาฏศิลป์ไทย. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม 4(8)
- เฉลิมชัย ภิรมย์รักษ์ (2562) การสร้างสรรค์การขึ้นลอยในการแสดงโขน. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 10(1)
- ชลาลัย วงศ์อารี (2549) โขนชูพันธ์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ณัฐการ์ณ พลพิทักษ์ (2560) บทการแสดงโขนพระราชทาน: ลักษณะเด่นด้านความรวดเร็วและเอกภาพ. ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(2)
- ณิชาดา ทวีศิลป์. (2562). โขนไทย. กรุงเทพฯ : แอปป์คิดส์.
- ธีรวัฒน์ ช่างसान. (2560). การพัฒนาเครื่องแต่งกายโนราภูมิปัญญาชาวบ้านในจังหวัดนครศรีธรรมราช. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. 12(1)
- นครินทร์ น้ำใจดี. (2557). โขนของมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ : กระบวนการจัดสร้าง อนุรักษ์ พัฒนารูปแบบ. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย 34(3)
- บุญวงศ์ วงศ์วิรัตน์. (2551). คลังเครื่องแต่งกายโขนละคร : กรณีศึกษาบ้านเครื่องคุณรัตน์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- มหาวิทยาลัยรังสิต. (2555). การอนุรักษ์โขน. หนังสือพิมพ์รังสิต ฉบับที่ 60 วันที่ 30 สิงหาคม – 5 กันยายน 2555

- รัชนิกร กุศลานนท์และคณะ. (2557). ศึกษาการออกแบบศิลปหัตถกรรมผ้าพื้นถิ่นจังหวัดสกลนคร เพื่อประยุกต์สู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 5(1)
- วัลลภ พุ่มระชัย. (2559). บทบาททัศนศิลป์ : กรณีศึกษา กระบวนทำรำและกลวิธีการแสดงโขน เรื่อง รามเกียรติ์ตอนทำวมาลีวราชว่าความ ตามแนวทางของนายจตุพร รัตนวราหะ วารสารวิชาการ ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 9(2)
- สมเกียรติ วรรณเฉลิม. (2558). การใช้ชุดฝึกการแสดงโขนเด็กในรามเกียรติ์ ชุด โอรัมสมุขย์ บุตรอรุรา ลูกสวาทองค์อินทราทิตย์ ที่มีต่อผลการเรียนรู้ท่าทางของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารศึกษาศาสตร์. 16(2)
- สรทตรา เล่งไพบูลย์ (2554) รูปแบบการจัดการนันทนาการประเภทละครและการละคร ต้น ศิลปวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาไทย : กรณีศึกษา การแสดงโขนประจำปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สุจินันท์ ดาวเดือน. (2553). การศึกษาและพัฒนาศิลปหัตถกรรมผ้าทอลายโบราณบ้านผาตั้งเพื่อเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าจังหวัดอุทัยธานี ประเภทชุดบนโต๊ะอาหาร. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 1(1)
- สุปรีย์วรรณ น้อยปุก. (2561). รามเกียรติ์ : จากรamayanaสู่การแสดงในราชสำนักไทย. การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ “GRADUATE SCHOOL CONFERENCE 2018”
- สุรเชษฐ์ สุพลจิตต์. (2562). กระบวนการรำแต่งกายของพระสังข์ในการแสดงละครนอกแบบหลวง เรื่องสังข์ทอง. วารสารสารสนเทศ 18(1)
- เสาวณิต จุลวงศ์ (2544) โลกของรามเกียรติ์. วารสารศิลปศาสตร์ 1(1)
- เสาวณิต วิงวอน (2519). การศึกษาวิเคราะห์บทบาทโขนเรื่องรามเกียรติ์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวภา ไพทยวัฒน์ และคณะ. (2559). การดำรงอยู่ของอาชีพงานปักผ้าชุดโขนละครรำไทยกับการแสดงรำในเกาะรัตนโกสินทร์. วารสารสุนันทามนุษย์กับสังคม 3(2)

อนุชสรุ เรื่องมก. (2561). บทบททของคตทชนในกรถ่ยทอตุมมป้ญญทอ้งถนเพื่อพ้พฟู"ฝ่ยก
เมอองนคร"สู่พ้สตรกรณโชนพระรชทน. สงขล : มหวทยลยสงลนครนทร

อนุสรณ จิตมณ้ส และคณ. (2560).กรสร้ร้งและออกแบบลยฝ่ยกเมอองนครโดยใช้โปรแกรม
สร้ร้งรูปทงคณตศสตร. กรประชุมวชกรรระดับชตรรชภฏเพชรบุรี คร้้งที่ 4, ว้นที่ 3
ธันวคม 2560 ณ มหวทยลยรชภฏเพชรบุรี.

อังกณ ศรวิธมณ. (2555). สุนทรยภพในบทโชนเรอองรอมเกยรต. วทยนพนธ์ศลปศสตรมหา
บ้ณศทต, มหวทยลยรชภฏเชยงใหม่.

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางจรรยาสมร ผลบุญ
วัน เดือน ปี เกิด	22 กุมภาพันธ์ 2525
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดยะลา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	651/30 หมู่ 2 ตำบลพะวง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90100
ตำแหน่งและประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2550 - ปัจจุบัน	พนักงานมหาวิทยาลัย ตำแหน่งอาจารย์ ระดับชำนาญ การ สาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง คณะศิลปกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2537- 2544	ประกาศนียบัตรนาฏศิลป์ชั้นสูง วิทยาลัยนาฏศิลป์ พัทลุง
พ.ศ. 2545 - 2547	ศิลปะบัณฑิต (ศิลปะการแสดง) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
พ.ศ. 2545 – 2549	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (การแนะแนว) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
พ.ศ. 2547 - 2549	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ไทยคดีศึกษา) มหาวิทยาลัยทักษิณ
พ.ศ. 2553 - 2557	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ไทยศึกษา) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย บูรพา

ประสบการณ์งานวิจัย

1. การสร้างสรรค์ชุดการแสดงจากประวัติศาสตร์ปัตตานี : ประเพณีถวายนดอกไม้เงิน ดอกไม้ทอง
การเผยแพร่

1. จรรย์สมร ผลบุญ. “ตารีบุหงามาส” หนังสือประมวลผลการประชุมทางวิชาการ (Proceedings) ในการประชุมทางวิชาการระดับชาติ ม.อ.ตรัง วิจัย ประจำปี 2560 ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง วันที่ 20 – 21 เมษายน 2560. 633 – 676

2. จรรย์สมร ผลบุญ. “การสร้างสรรค์ชุดการแสดงจากประวัติศาสตร์ปัตตานี : ประเพณีถวายนดอกไม้เงิน ดอกไม้ทอง.” วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ 19 , 1 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2560)

2. การพัฒนาสื่อทำร่ำต้นแบบการแสดงรองเง็งต้นหยง

การเผยแพร่ จรรย์สมร ผลบุญ. “การสืบสานการแสดงรองเง็งต้นหยงโดยใช้สื่อทำร่ำต้นแบบ.” วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา 12, 1 (มกราคม – มิถุนายน 2560) : 29-40

3. การพัฒนาระบบการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์

การเผยแพร่

JANSAMORN PHOLBOON, MONTON PHOLBOON. (2019). The Development of Terminology Learning System for Thai Classical Dance through Learning Management System. Official Conference Proceedings Official The Asian Conference on Education 2019, Toshi Center Hotel, Tokyo, Japan (Thursday, October 31 – Sunday, November 3, 2019)

4. ศิลปหัตถกรรมที่เกี่ยวข้องกับจำปาตะ

การเผยแพร่

จรรย์สมร ผลบุญ และ โอภาส อิสโม. “การสร้างสรรค์ลวดลายจากศิลปหัตถกรรม (โคระ) ของจำปาตะ.” หนังสือประมวลผลการประชุมทางวิชาการ (Proceedings) ในการประชุมทางวิชาการระดับชาติ ระดับชาติวิจัยรำไพพรรณี ฉบับที่ 13 ปีที่ 13 ตีพิมพ์ปี พ.ศ. 2562 . 436 – 444

5. วิวัฒนาการและการพัฒนารูปแบบการสืบสานวัฒนธรรมการแสดงของคนไทยเชื้อสายมลายูในจังหวัดชายแดนภาคใต้ (ดุซงึนินันท์)

6. ศึกษาขนบในการแสดงและลักษณะการเปลี่ยนแปลงการแสดงโนราในภาคใต้ตอนล่าง (วิทยานิพนธ์)