

บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ: จิตรกรรมร่วมสมัย

มรรษักรณ์ มันทนวัฒน์

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

พฤศจิกายน ๒๕๕๔

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์
ของ นายมรรย์กรณ์ มั่นทนวัฒน์ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดมหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ภรดี พันธุภากร)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธาน
(ศาสตราจารย์ เดชา วราชน)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ภรดี พันธุภากร)

..... กรรมการ
(ดร.ศุสิต ขาวเหลือง)

คณะศิลปกรรมศาสตร์อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดมหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพา

.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(อาจารย์สมาน สรรพศรี)

วันที่ 3 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2554

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ภรดี พันธภูภากร อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่กรุณาให้คำปรึกษา ให้ความรู้ และข้อเสนอแนะในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอน้อมรำลึกพระคุณบิดา มารดา ที่เคารพรักซึ่งเป็นผู้มอบชีวิตให้ ฝ่าฝืนสิ่งคุณ คอยอบรมสั่งสอน ให้ความรู้ สนับสนุนให้ได้มีโอกาสศึกษาเล่าเรียน เป็นกำลังใจเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตที่ดีตลอดมาและมอบความรักความเอ็นดูจนเติบโตมาได้ถึงทุกวันนี้ จนกระทั่งได้มีโอกาสนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ศิลปะจนประสบความสำเร็จอย่างสมบูรณ์

ขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของช่างบรรพชน ผู้สร้างสรรค์งานศิลปกรรม ที่งดงามวิจิตรบรรจง เปี่ยมด้วยคุณค่าและพลังแห่งการสร้างสรรค์ จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

ขอขอบพระคุณ คุณสมชาติ เชี่ยวกุล ที่ได้ให้โอกาสให้การสนับสนุนด้านทุนทรัพย์ เพื่อศึกษาต่อทางด้านศิลปะในชั้นสูง สมดังความตั้งใจ

ขอขอบพระคุณญาติพี่น้อง มิตรสหาย ผู้ให้การสนับสนุนด้วยแรงกาย แรงใจ แรงสติปัญญาและแรงทรัพย์ ด้วยดีเสมอมา

ขอให้ความดีงามและคุณค่าในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ มีส่วนช่วยทำให้เกิดประโยชน์ต่อวงการศิลปะ ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต

มรรษักรณ์ มั่นทนวัฒน์

๕๒๕๒๐๕๕๖: สาขาวิชา: ทัศนศิลป์และการออกแบบ; ศป.ม. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ)

คำสำคัญ: บันทึกลง

มรรษักรณั มันทนวัตน์: บันทึกลง...บันทึกลงห้วงเวลาแห่งความทรงจำ: จิตรกรรม
ร่วมสมัย (REMEMBERING KHON: CONTEMPORARY PAINTING) คณะกรรมการควบคุม
วิทยานิพนธ์: เทพศักดิ์ ทองนพคุณ, สม., ภาดดี พันธูภากร, ศศ.ม. ๖๑ หน้า. ปี พ.ศ. ๒๕๕๔.

โชนเป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยที่ทรงคุณค่าและมีประวัติมาอย่างยาวนานมีความเป็น
เอกลักษณ์ เป็นศิลปะและวัฒนธรรมประจำชาติของไทย มีความงดงามและมีรูปแบบการแสดง
อันวิจิตรตระการตา จากการศึกษาศิลปะการแสดงโชนนับวันก็ยิ่งใกล้สูญหายและถูกลบเลือนไป
จากวิถีชีวิตของคนไทยจนอาจทำให้เหลือไว้เพียงความทรงจำ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจ
ในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมเนื้อหาในบันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่ง
ความทรงจำ: จิตรกรรมร่วมสมัย ต้องการนำเสนอถึงเรื่องราวเกี่ยวกับโชนที่กำลังเลือนหายไป
ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ชุดนี้ มุ่งหวังเพื่อให้สาธารณชนได้ตระหนัก ซาบซึ้งเกิด
การอนุรักษ์และหวงแหน ศิลปะการแสดงโชน เป็นการสืบทอดศิลปะและศิลป์ไทยให้ดำรงคงอยู่
โดยแสดงออกด้วยผลงานทางทัศนศิลป์ ผสานจินตนาการความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้รูปแบบ
ลักษณะของหัวโชน ลีลาท่าทางของโชน นำมาจัดวางองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงขึ้นใหม่
ใช้สีสัน โครงสร้าง รูปแบบและลักษณะของการผสมผสานวิธีการต่างๆ ที่มีความเป็นเอกลักษณ์
และร่วมสมัย แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์และความโดดเด่นทางศิลปะของโชน ที่แสดงถึงคุณค่า
ทางสุนทรียศาสตร์ อันจะนำไปสู่การค้นพบแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่ซ่อนอยู่ภายใน
ของผู้วิจัยออกมาทางผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ: จิตรกรรม
ร่วมสมัย วิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีทั้งหมด ๑๕ ชิ้น แบ่งออกเป็น ๔ ชุด ด้วยเทคนิคสีอะคริลิกและ
สีน้ำมันบนผ้าใบ ซึ่งผู้ที่ได้ชมผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมในชุดนี้แล้ว จะทำให้เกิดอารมณ์
ความรู้สึกลอยตาม จนนำไปสู่การอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรมของไทยให้คงอยู่ตลอดไป

52920596: MAJOR: VISUAL ART AND DESIGN; M.F.A. (VISUAL ART AND DESIGN)

KEYWORD: REMEMBERING KHON

MANKON MULTANAHWAT: REMEMBERING KHON: CONTEMPORARY
PAINTING. ADVISORY COMMITTEE: THEPSAKDI THONGNOPKOON, M.F.A.,
PORADEE PANTHUPAKORN, M.A. 61 P. 2011.

Khon is a high valuable form of classical dramatic dances with its long history. It possesses an identity of national arts and culture of Thailand with magnificent beauty and spectacular performance styles. From the study, it revealed that the artistic performance of Khon has been disappearing from Thai ways of life. Perhaps, it might be left only in our memory inspiring the researcher to propose its creative pieces of painting contents in remembering of Khon. In fact, it was the records of memorable periods: temporary paintings aiming at presenting the Khon episodes which have been gradually disappearing. This thesis involved with creative paintings outcome aimed to make the public realize, appreciate, and need to conserve the Khon performance in order to inherit and sustain this performance art and its performers through the expressions of visual arts blended with creative imagination by using Khon masks and its gestures in organizing its components. Through this, a new model with use of color, structure, and shape, together with a blend of different techniques having unique and temporary characteristics but still maintaining the identity and the outstanding of Khon performance art is obtained. It also expressed the aesthetic value leading to the discovery of self-identity path hidden within the researcher that reflects through pieces of creative paintings.

In regard to this thesis, "Remembering Khon" is an assemblage of 15 images divided into 4 sets with use of painting techniques in acrylic and oil mediums on canvas. Those seeing the sets of creative paintings would be engrossed leading to their feelings in conserving and sustaining the Thai arts and culture.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญ	น
สารบัญภาพ	ช
บทที่	
๑ บทนำ	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๒
จุดประสงค์การวิจัย	๓
กรอบแนวคิดในการวิจัย	๓
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย	๓
ขอบเขตของการวิจัย	๔
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	๔
นิยามศัพท์	๔
๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๖
ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะการแสดง โขน	๖
อิทธิพลของงานจิตรกรรม	๑๔
ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลัง	๑๖
๓ การดำเนินงาน	๑๗
การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโขน	๑๗
การกำหนดแนวความคิด	๑๗
การออกแบบ ภาพร่างต้นแบบ	๑๕
๔ การวิเคราะห์ผลงาน	๓๗
การออกแบบภาพร่างต้นแบบ	๓๗
ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสมบูรณ์	๓๕
๕ สรุปผล	๕๗
บรรณานุกรม	๖๐
ประวัติย่อของผู้วิจัย	๖๑

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
๒-๑	ละครใน ต้นแบบของการแสดงโขน	๓
๒-๒	ตัวพระ	๕
๒-๓	ตัวนาง	๑๐
๒-๔	ตัวยักษ์	๑๑
๒-๕	ตัวลิง	๑๒
๒-๖	หุ่นวังหน้า	๑๕
๒-๗	หุ่นวังหน้า	๑๕
๒-๘	Nude หมิ่น โขน	๑๕
๒-๙	Nude หมิ่น โขน	๑๕
๒-๑๐	รอยต่อของกาลเวลา	๑๖
๒-๑๑	รอยต่อของกาลเวลา	๑๖
๒-๑๒	กรรมจักร ๑	๑๗
๒-๑๓	กรรมจักร ๒	๑๗
๒-๑๔	กรรมจักร ๓	๑๗
๒-๑๕	กรรมจักร ๔	๑๗
๓-๑	ภาพร่างต้นแบบ ๑	๑๕
๓-๒	ภาพร่างต้นแบบ ๒	๑๕
๓-๓	ภาพร่างต้นแบบ ๓	๒๐
๓-๔	ภาพร่างต้นแบบ ๔	๒๐
๓-๕	ภาพร่างต้นแบบ ๕	๒๐
๓-๖	ภาพร่างต้นแบบ ๖	๒๐
๓-๗	ภาพร่างต้นแบบ ๗	๒๑
๓-๘	ภาพร่างต้นแบบ ๘	๒๑
๓-๙	ภาพร่างต้นแบบ ๙	๒๑
๓-๑๐	ภาพร่างต้นแบบ ๑๐	๒๑
๓-๑๑	ภาพร่างต้นแบบ ๑๑	๒๒
๓-๑๒	ภาพร่างต้นแบบ ๑๒	๒๒
๓-๑๓	ภาพร่างต้นแบบ ๑๓	๒๒

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
๓-๑๔ ภาพร่างต้นแบบ ๑๔	๒๒
๓-๑๕ ภาพร่างต้นแบบ ๑๕	๒๒
๓-๑๖ ภาพร่างต้นแบบ ๑๖	๒๒
๓-๑๗ ภาพร่างต้นแบบ ๑๗	๒๓
๓-๑๘ ภาพร่างต้นแบบ ๑๘	๒๓
๓-๑๙ ภาพร่างต้นแบบ ๑๙	๒๓
๓-๒๐ ภาพร่างต้นแบบ ๒๐	๒๓
๓-๒๑ ภาพร่างต้นแบบ ๒๑	๒๔
๓-๒๒ ภาพร่างต้นแบบ ๒๒	๒๔
๓-๒๓ ภาพร่างต้นแบบ ๒๓	๒๔
๓-๒๔ ภาพร่างต้นแบบ ๒๔	๒๔
๓-๒๕ ภาพร่างต้นแบบ ๒๕	๒๕
๓-๒๖ ภาพร่างต้นแบบ ๒๖	๒๕
๓-๒๗ ภาพร่างต้นแบบ ๒๗	๒๕
๓-๒๘ ภาพร่างต้นแบบ ๒๘	๒๕
๓-๒๙ ภาพร่างต้นแบบ ๒๙	๒๖
๓-๓๐ ภาพร่างต้นแบบ ๓๐	๒๖
๓-๓๑ ภาพร่างต้นแบบ ๓๑	๒๖
๓-๓๒ ภาพร่างต้นแบบ ๓๒	๒๖
๓-๓๓ ภาพร่างต้นแบบ ๓๓	๒๖
๓-๓๔ ภาพร่างต้นแบบ ๓๔	๒๖
๓-๓๕ ภาพร่างต้นแบบ ๓๕	๒๗
๓-๓๖ ภาพร่างต้นแบบ ๓๖	๒๗
๓-๓๗ ภาพร่างต้นแบบ ๓๗	๒๗
๓-๓๘ ภาพร่างต้นแบบ ๓๘	๒๗
๓-๓๙ ภาพร่างต้นแบบ ๓๙	๒๗
๓-๔๐ ภาพร่างต้นแบบ ๔๐	๒๗
๓-๔๑ ภาพร่างต้นแบบ ๔๑	๒๘

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
๓-๔๒ ภาพร่างต้นแบบ ๔๒	๒๗
๓-๔๓ ภาพร่างต้นแบบ ๔๓	๒๗
๓-๔๔ ภาพร่างต้นแบบ ๔๔	๒๗
๓-๔๕ ภาพร่างต้นแบบ ๔๕	๒๗
๓-๔๖ ภาพร่างต้นแบบ ๔๖	๒๗
๓-๔๗ ภาพร่างต้นแบบ ๔๗	๒๘
๓-๔๘ ภาพร่างต้นแบบ ๔๘	๒๘
๓-๔๙ ภาพร่างต้นแบบ ๔๙	๒๘
๓-๕๐ ภาพร่างต้นแบบ ๕๐	๒๘
๓-๕๑ ภาพร่างต้นแบบ ๕๑	๓๐
๓-๕๒ ภาพร่างต้นแบบ ๕๒	๓๐
๓-๕๓ ภาพร่างต้นแบบ ๕๓	๓๐
๓-๕๔ ภาพร่างต้นแบบ ๕๔	๓๐
๓-๕๕ ภาพร่างต้นแบบ ๕๕	๓๑
๓-๕๖ ภาพร่างต้นแบบ ๕๖	๓๑
๓-๕๗ ภาพร่างต้นแบบ ๕๗	๓๑
๓-๕๘ ภาพร่างต้นแบบ ๕๘	๓๑
๓-๕๙ ภาพร่างต้นแบบ ๕๙	๓๑
๓-๖๐ ภาพร่างต้นแบบ ๖๐	๓๑
๓-๖๑ ภาพร่างต้นแบบ ๖๑	๓๑
๓-๖๒ ภาพร่างต้นแบบ ๖๒	๓๑
๓-๖๓ ภาพร่างต้นแบบ ๖๓	๓๑
๓-๖๔ ภาพร่างต้นแบบ ๖๔	๓๒
๓-๖๕ ภาพร่างต้นแบบ ๖๕	๓๒
๓-๖๖ ภาพร่างต้นแบบ ๖๖	๓๒
๓-๖๗ ภาพร่างต้นแบบ ๖๗	๓๒
๓-๖๘ ภาพร่างต้นแบบ ๖๘	๓๒
๓-๖๙ ภาพร่างต้นแบบ ๖๙	๓๒

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
๓-๓๐ ภาพร่างต้นแบบ ๓๐	๓๒
๓-๓๑ ภาพร่างต้นแบบ ๓๑	๓๒
๓-๓๒ ภาพร่างต้นแบบ ๓๒	๓๓
๓-๓๓ ภาพร่างต้นแบบ ๓๓	๓๓
๓-๓๔ ภาพร่างต้นแบบ ๓๔	๓๓
๓-๓๕ ภาพร่างต้นแบบ ๓๕	๓๓
๓-๓๖ ภาพร่างต้นแบบ ๓๖	๓๓
๓-๓๗ ภาพร่างต้นแบบ ๓๗	๓๓
๓-๓๘ ภาพร่างต้นแบบ ๓๘	๓๔
๓-๓๙ ภาพร่างต้นแบบ ๓๙	๓๔
๓-๔๐ ภาพร่างต้นแบบ ๔๐	๓๔
๓-๔๑ ภาพร่างต้นแบบ ๔๑	๓๔
๓-๔๒ ภาพร่างต้นแบบ ๔๒	๓๔
๓-๔๓ ภาพร่างต้นแบบ ๔๓	๓๔
๓-๔๔ ภาพร่างต้นแบบ ๔๔	๓๕
๓-๔๕ ภาพร่างต้นแบบ ๔๕	๓๕
๓-๔๖ ภาพร่างต้นแบบ ๔๖	๓๕
๓-๔๗ ผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมวิทยานิพนธ์	๓๖
๓-๔๘ ภาพร่างต้นแบบ ๔๘	๓๗
๔-๑ ผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑	๔๐
๔-๒ ผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๒	๔๑
๔-๓ ผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๓	๔๑
๔-๔ บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑	๔๒
๔-๕ บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๒	๔๓
๔-๖ บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๓	๔๔
๔-๗ บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๔	๔๕
๔-๘ บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๕	๔๖
๔-๙ บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๖	๔๗

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
๔-๑๐	บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๗	๔๘
๔-๑๑	บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๘	๔๙
๔-๑๒	บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๙	๕๐
๔-๑๓	บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๐	๕๑
๔-๑๔	บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๑	๕๒
๔-๑๕	บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๒	๕๓
๔-๑๖	บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๓	๕๔
๔-๑๗	บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๔	๕๕
๔-๑๘	บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๕	๕๖

บทที่ ๑

บทนำ

ศิลปะและวัฒนธรรมไทยนับวันก็ยิ่งใกล้สูญหายและถูกลบเลือน ไปจากวิถีชีวิตของคนไทยตามกาลเวลาที่เคลื่อนตัวอย่างไม่หยุดนิ่งและความเปลี่ยนแปลงนานาที่ต่างดาโถมเข้ามา รอบด้านสืบเนื่องจากบ้านเมืองมีการเปลี่ยนแปลงมาก ทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจ การเมืองและวัฒนธรรมวิทยาการทางด้านความรู้ต่างๆ และวัฒนธรรมจากทางตะวันตกที่เข้ามาสู่สังคมไทย เพิ่มมากขึ้นและบางอย่างก็เริ่มเข้ามาแทนที่ศิลปะและวัฒนธรรมไทยอันดีงามที่บรรพบุรุษช่วยกัน สร้างสมกันมาอย่างยาวนาน และแฝงไปด้วยศิลปะและวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าอย่างมาก สมควรอย่างยิ่งที่คนรุ่นหลังอย่างเราๆ จะต้องให้ความร่วมมือร่วมแรงและร่วมใจกันอนุรักษ์ศิลปะและ วัฒนธรรมของไทยอันดีงามที่กำลังค่อยๆ สูญหายไปด้วยเหตุผลปัจจัยต่างๆ ในสังคมปัจจุบัน

ผู้วิจัยมุ่งหวังที่จะให้คนไทยทุกคนหันมาร่วมแรงร่วมใจกันปลูกฝังให้กับเยาวชน ให้เกิดความรู้สึกรักและความรู้สึกหวงแหน มีจิตสำนึกที่จะอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย ไว้ให้คงอยู่กับประเทศไทยตลอดไป สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่กระตุ้นความรู้สึกและเป็นแรงบันดาลใจ ในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมอันมีนัยยะเชิงอนุรักษ์แอบแฝงอยู่ในผลงานสร้างสรรค์ จิตรกรรมของวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ที่สามารถใช้เป็นสื่อการแสดงให้เห็นคุณค่าของศิลปะและ วัฒนธรรมไทย ให้เป็นที่แพร่หลายกับสาธารณชนได้รับรู้และมีความเข้าใจมากขึ้น ได้เห็นถึง ความสำคัญของศิลปะและวัฒนธรรมประจำชาติ ที่ไม่ได้เป็นของคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นของคนไทย ทุกคนที่จะต้องให้ความร่วมมือร่วมใจกันดูแลรักษาศิลปะและวัฒนธรรมประจำชาติเอาไว้ให้เป็น มรดกสืบทอดต่อๆ กันไป แทนที่จะเป็นเพียงความทรงจำอันงคมแห่งอดีต และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เยาวชนได้ตระหนักซาบซึ้ง และภาคภูมิใจในคุณค่าแห่งศิลปะและวัฒนธรรมประจำชาติ เป็น การสืบอายุศิลปะและศิลป์ไทยให้ดำรงอยู่อย่างยืนยาวและส่งผลดีต่อเกียรติภูมิของประเทศไทย สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจ ให้ผู้วิจัยต้องการที่จะบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวกับ โขน โดยการนำเสนอเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โขน เป็นศิลปะการแสดงอย่างหนึ่งของไทย มีประวัติที่เก่าแก่ยาวนานมาก เชื่อว่ามีความเก่าแก่อย่างน้อยย้อนไปถึงสมัยอยุธยา มีการสันนิษฐานว่าเป็นการแสดงที่พัฒนามาจากการแสดงชกนาครคึกค้ำบรรพ์ กระบี่กระบอง และการแสดงหนังใหญ่ ดังนั้นการแสดงโขนจึงเป็นการรวมศิลปะการแสดงหลายชนิดเข้าด้วยกัน เป็นการแสดงที่อาศัยทำเด่นเป็นการแสดงทางอารมณ์ เป็นสำคัญ ตัวละครมีทั้งแบบสวม มงกุฎบนศีรษะ และสวมหน้ากาก โดยการแสดงเป็นเรื่องราว มีทั้งบทเจรจา และบทร้อง สำหรับเนื้อเรื่องก็นำมาแสดง โขนนั้นเดิมมีทั้งเรื่องอุณรุท และรามเกียรติ์ แต่ในปัจจุบันนิยมเล่นแต่เรื่องรามเกียรติ์เท่านั้น (<http://th.wikipedia.org>)

จากการที่ได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับประวัติและเรื่องราวความเป็นมาของโขน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อันเป็นที่รวบรวมของศิลปะที่ทรงคุณค่า เช่น โรงละคร พิพิธภัณฑสถาน และในเอกสารต่างๆ ทำให้เกิดความประทับใจในศิลปะและวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะการแสดงโขนที่เป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงที่มีความสง่างาม ความวิจิตรบรรจงและลีลาท่าทางที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตัวแสดงแต่ละตัว แสดงให้เห็นถึงพลังแห่งการสร้างสรรค์ของช่างไทยโบราณ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจและเป็นเนื้อหาสำคัญของการทำผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมในวิทยานิพนธ์ชุดนี้

ผู้วิจัยมุ่งหวังที่จะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับ โขนนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทย ที่ประกอบด้วย หัวโขน เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และลีลาท่าทางที่มีความเป็นเอกลักษณ์ แต่ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงมากในทุกๆ ด้าน ทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและวัฒนธรรม วิทยาการทางด้านความรู้ต่างๆ และวัฒนธรรมจากทางตะวันตกที่เข้ามาสู่สังคมไทยเพิ่มมากขึ้น จนทำให้ศิลปะการแสดงโขน นับวันยิ่งใกล้สูญหายและถูกลบเลือนไปจากวิถีชีวิตของคนไทย ด้วยเหตุปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ต้องการที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมที่มีเนื้อหาสาระรูปแบบและวิธีการ ที่เป็นแบบเฉพาะตัวเป็นสาระสำคัญของการทำวิทยานิพนธ์ชุดนี้

จุดประสงค์การวิจัย

๑. ศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา สิ่งพิมพ์ และข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องโจน
๒. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะการแสดงโจนเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม
๓. เพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่ใช้เนื้อหาและรูปทรงที่มาจากตัวแสดงโจน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

เพื่อมุ่งหวังที่จะนำเสนอความงดงามของโจนนานาชาติชั้นสูงของไทย ที่ประกอบด้วย หัวโจน เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับและลีลาท่าทางที่มีความเป็นเอกลักษณ์แต่ในปัจจุบัน ศิลปะการแสดงโจนนับวันก็ยิ่งใกล้สูญหายและถูกลบเลือนไปจากวิถีชีวิตของคนไทย ผู้วิจัย จึงต้องการที่จะบันทึกโจน...บันทึกช่วงเวลาแห่งความทรงจำ โดยการนำเสนอเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม ที่มีเนื้อหาสาระ รูปแบบ และวิธีการเป็นแบบเฉพาะตัวเป็นสาระสำคัญของการทำวิทยานิพนธ์ชุดนี้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

๑. ได้ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่แสดงถึงความงดงามของโจนนานาชาติชั้นสูงของไทย
๒. เป็นข้อมูลและแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ในรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมให้แก่ผู้ที่สนใจ
๓. เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาศิลปะและบุคคลที่สนใจโดยทั่วไปในแนวทางการสร้างสรรค์จิตรกรรมชุดนี้

ขอบเขตของการวิจัย

๑. กำหนดเรื่องผ่านตัวแสดงโขน โดยใช้หัวโขน เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ลีลา ท่าทาง และความเป็นเอกลักษณ์ของตัวแสดงโขน
๒. เป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม ใช้เทคนิคสีอะคริลิก (Acrylic) และสีน้ำมัน ในรูปแบบของผลงาน ๒ มิติ บนผ้าใบ แบ่งออกเป็น ๔ ชุด จำนวน ๑๕ ชิ้น

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

๑. ค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หรือสิ่งพิมพ์อื่นๆ และข้อมูลที่จำเป็นสำหรับแนวทางในการดำเนินการวิจัย
๒. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานของศิลปินที่ทำงานสร้างสรรค์ในแนวทางเดียวกัน
๓. ศึกษาข้อมูลจากสถานที่จริง
๔. วิเคราะห์เพื่อหาแนวทางตามขอบเขตของการสร้างสรรค์ที่ได้กำหนดไว้
๕. ปฏิบัติการทดลอง ผ่านกระบวนการทางศิลปะทำเป็นภาพร่าง (Sketch) เพื่อหาต้นแบบที่สมบูรณ์และปฏิบัติการสร้างสรรค์เพื่อเป็นผลงานจริง
๖. วิเคราะห์ วิจารณ์ ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมต่อคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อร่วมกันสำรวจปัญหาและแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น ของการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมเป็นระยะๆ
๗. สรุป อภิปราย และประเมินผล

นิยามศัพท์

การสร้างสรรค์ (Creation) หมายถึง การทำให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นมีลักษณะเป็นต้นแบบไม่ซ้ำกับผู้อื่น และตรงข้ามกับการเลียนแบบ

โขน (Khon) หมายถึง การเล่นชนิดหนึ่งที่ผู้เล่นสวมหัวจำลองต่างๆ เรียกว่าหัวโขน

จิตรกรรมร่วมสมัย (Contemporary Painting) หมายถึง ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการของโลก ความเจริญทางการศึกษา การคมนาคม การพาณิชย์ การปกครอง การรับรู้ข่าวสาร ความเป็นไปของโลกที่อยู่ห่างไกล ฯลฯ เหล่านี้ ล้วนมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดและ

แนวทางการแสดงออกของศิลปินในยุคต่อๆ มาซึ่งได้พัฒนาไปตามสภาพแวดล้อม
ความเปลี่ยนแปลงของชีวิต ความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิด และความนิยมในสังคม สะท้อนให้เห็น
ถึงเอกลักษณ์ใหม่ของวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่ง อย่างมีคุณค่า อนึ่งสำหรับลักษณะเกี่ยวกับ
จิตรกรรมไทยร่วมสมัยนั้น ส่วนใหญ่เป็นแนวทางเดียวกันลักษณะศิลปะแบบตะวันตกในลัทธิต่างๆ
ตามความนิยมของศิลปินแต่ละคน

บันทึก (Memo) หมายถึง ข้อความที่จดย่อๆ ไว้เพื่อทรงจำหรือเพื่อเป็นหลักฐาน

ความทรงจำ (Memory) หมายถึง จำไว้ได้, ไม่ลืม

บทที่ ๒

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ต้องอาศัยแรงบันดาลใจจากหลายๆ สิ่งหลายๆ อย่าง เช่น ศิลปะและวัฒนธรรม ความรู้สึกผูกพันกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นพิเศษ ความรู้สึกประทับใจ เมื่อมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ เหล่านี้แล้ว จึงจำเป็นที่จะต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ เช่น หนังสือ วารสาร ข้อมูลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลงานกิจกรรมของศิลปินในแนวทางเดียวกัน ที่ทำให้เกิดความสนใจเพิ่มมากขึ้นเป็นพิเศษ ฯลฯ ข้อมูลต่างๆ เหล่านี้ ยังทำให้เกิดการจินตนาการและแนวความคิดในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์กิจกรรม โดยได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะการแสดง โขน ไว้ ดังนี้

ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะการแสดงโขน

โขน (Khon) เป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงอย่างหนึ่งของไทย มีกำเนิดมาตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ ๒๐ ในชั้นเดิมปรับปรุงจาก การเล่น ๓ ประเภท คือ หนังใหญ่ ชกนาคคึกคักดาบรพ และกระบี่กระบอง ได้แก้ไขปรับปรุง ให้ประณีต ตามลำดับ แต่เดิมนั้นผู้แสดงโขนจะต้องสวมหัวโขน ปิดหน้าทั้งหมด จึงต้องมีผู้พูดแทนเรียกว่า ผู้พากย์-เจรจา ต่อมาได้ปรับปรุง ให้ผู้แสดง ซึ่งเป็นตัวเทพบุตร เทพธิดา และมนุษย์ชาย หญิง สวมเครื่องประดับศีรษะไม่ต้องปิดหน้าทั้งหมด เครื่องประดับศีรษะ ได้แก่ ชฎา มงกุฎ รัตเกล้า กระบังหน้า ซึ่งมีศัพท์ เรียกว่า “ศิราภรณ์” แต่ผู้แสดงโขนที่สวมศิราภรณ์เหล่านี้ ก็ยังคงรักษาประเพณีเดิมไว้ คือ ไม่พูดเอง ต้องมีผู้พากย์-เจรจาแทน เว้นแต่ผู้แสดง เป็นตัวตลก และ ฉายีบางองค์ ก็จะเจรจาเอง ถือเป็นเอกลักษณ์ อย่างหนึ่งของผู้แสดงโขนที่เป็นตัวตลก

เรื่องที่ใช้แสดงโขน ในปัจจุบันนี้ นิยมเพียงเรื่องเดียว คือเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งไทยได้เค้าเรื่องเดิมมาจากเรื่องรามายณะของอินเดีย มีอยู่หลายตอนที่ เรื่องรามเกียรติ์ ดำเนินความแตกต่างจากเรื่องรามายณะมาก โดยเหตุที่เรื่องรามเกียรติ์เป็นเรื่องยาว ไม่สามารถ แสดงให้จบในวันเดียวได้ บูรพาจารย์ทางการแสดงโขน จึงแบ่งเรื่องราวที่จะแสดงออกเป็นตอนๆ มีศัพท์เรียกโดยเฉพาะว่า “ชุด” การที่เรียกการแสดงโขนแต่ละตอนว่าชุดนั้น เรียกตามแบบหนังใหญ่ คือ เขาจัดตัวหนังไว้เป็นชุดๆ จะแสดงชุดไหนก็หยิบตัวหนังนั้นมาแสดง



ภาพที่ ๒-๑ ละครใน ต้นแบบของการแสดงโขน (<http://wikipedia.org>)

โขน ปรับปรุงมาจากการเล่นหนังใหญ่ ชักนาคศึกดาบรพร และการเล่น กระบี่ กระบอง การเล่นหนังใหญ่ เป็นมหรสพที่ได้รับความนิยมมาก มีมาตั้งแต่ ครั้งสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ดังกล่าวที่ว่าไว้ในหนังสือ บุณ โฉมวาทคำฉันท์ของพระมหานาค วัดท่าทรายซึ่งแต่งขึ้นในราว พ.ศ. ๒๒๕๔-๒๓๐๑ เป็นระยะเวลา ๗ ปี ปลายรัชสมัย สมเด็จพระเจ้าบรมโกศในหนังสือเล่มนี้ กล่าวถึงมหรสพ ที่แสดงฉลองพระพุทธรบาท ในตอนกลางคืนว่า มีการละเล่นหนังใหญ่อยู่ด้วยการละเล่น หนังใหญ่นั้น เขานำแผ่นหนังวัว (บางท่านก็ว่ามีหนังควายด้วย) มาฉลุสลัก เป็นตัวยักษ์ ลิง พระ นาง ตามเรื่อง รามเกียรติ์ การเล่นหนังใหญ่ นอกจากจะมีตัวหนังแล้ว ยังต้องมีคนเชิดหนัง คนเชิดหนัง ก็คนที่นำตัวหนัง ออกมาเชิด และยกขาเดินเป็นจังหวะ นอกจากนี้ ยังต้องมีผู้พากย์ เจรจา ทำหน้าที่ พุดแทนตัวหนังและมีวงปี่พาทย์ ประกอบการแสดงด้วย สำหรับสถานที่แสดง หนังใหญ่ นิยมแสดงบน สนามหญ้าหรือบนพื้นดิน มีจอผ้าขาวประมาณ ๑๖ เมตร จึงโดยไม่มีไม้ไผ่ หรือไม้กลมๆ ปักเป็นเสา ๔ เสา รอบๆ จอผ้าขาว ขลิบริมด้วยผ้าแดง ด้านหลังจอจุดไฟให้มีแสงสว่าง เพื่อเวลาที่ผู้เชิดหนัง เอาตัวหนัง ทาบจอทางด้านใน ผู้ชมจะได้มองเห็นลวดลายของ ตัวหนัง ได้ชัดเจนสวยงาม เมื่อแสดงหนังใหญ่นานๆ เข้า ทั้งผู้ชมและผู้เชิดหนัง ก็คงจะเกิดความเบื่อหน่าย ผู้ชมคงจะเบื่อที่ตัวหนังใหญ่เคลื่อนไหวอริยาบถ ไม่ได้ฉลุสลัก เป็นรูปร่างอย่างไร ก็เป็นอยู่อย่างนั้น ส่วนผู้เชิดหนัง ก็อาจจะเบื่อหน่าย ที่จะนำตัวหนังออกไปเชิด เนื่องจากตัวหนัง

บางตัวมีน้ำหนักมาก การที่ต้องจับยกขึ้นเซ็ดชูอยู่เป็นเวลานานๆ ก็ทำให้เมื่อยแขน ตัวหนักที่มีน้ำหนักมากๆ บางตัวมีขนาดใหญ่ และสูงขึ้นไปถึง ๒ เมตร เช่น หนั่งเมือง หรือหนั่งปราสาท จึงคิดจะออกไปแสดงแทนตัวหนักใหญ่ แต่ก็ยังหาเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ที่แบ่งเป็น พระ นาง ยักษ์ และลิงไม่ได้ บังเอิญในเวลานั้นมีการเล่นในพระราชพิธีอินทราภิเษกอยู่อย่างหนึ่ง คือการเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ การเล่นแบบนี้ผู้เล่นแต่งกายเป็น ยักษ์ ลิง เทวดา มีพาลี และสุคริพ เป็นตัวเอก การเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ในพระราชพิธีอินทราภิเษกนี้ บางทีพระมหากษัตริย์ไทยในสมัยโบราณ อาจจะได้แบบอย่างมาจากขอม แม้จะไม่มีตำนานกล่าวไว้โดยชัดเจน แต่ก็ปรากฏว่ามีพนักสะพานทั้งสองข้าง ที่ทอดข้ามคู เข้าสู่นครธม ทำเป็นรูปพญานาคตัวใหญ่มี ๗ เศียร ข้างละตัว มีเทวดาอยู่ปากหนึ่ง อสูรอยู่ปากหนึ่งกำลังทำท่าทางจุดพญานาคและที่ในนครวัด ก็จำลองรูปชกนาค ทำน้ำอมฤตไว้ที่ผนังระเบียงด้านตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้มีผู้สันนิษฐานว่าการเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ ในพระราชพิธีอินทราภิเษกของไทยน่าจะเป็นแบบอย่างมาจากขอม การเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ ในพระราชพิธีอินทราภิเษก จะสร้างภูเขาจำลองขึ้นแล้วทำเป็นตัวพญานาคพันรอบภูเขาจำลอง ให้พวกทหาร ตำรวจมหาดเล็ก เด็กชาย แต่งกายเป็นยักษ์ เทวดา และลิง ทำท่าจุดพญานาค โดยพวกยักษ์ จุดด้านเศียรพญานาค เทวดา อยู่ทางด้านหาง และพวกลิงอยู่ทางปลายหาง ผู้ที่คิด จะออกไปแสดงแทนตัวหนักใหญ่ จึงเอาเครื่องแต่งกายของผู้ที่เล่นชกนาคศึกคำบรรพ์มาแต่ง และเครื่องแต่งกาย ก็วิวัฒนาการตามลำดับ จนกระทั่งถึงปัจจุบัน เชื่อกันว่า เครื่องประดับศีรษะ หรือที่เรียกกันต่อมาว่าหัว โขน ที่ทำเป็นหน้ายักษ์ ลิง เทวดา และมนุษย์ผู้ชายนั้น ในสมัยที่ได้แบบอย่างเครื่องแต่งตัวมาจากการเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ คงไม่ใช่เป็นแบบหัว โขน ที่สวมปิดหน้าทั้งหมด เช่นในปัจจุบันนี้ ในสมัยนั้น คงจะเป็นแบบหน้ากากสวมปิดเพียงใบหน้า ให้เป็นรูป ยักษ์ ลิง หรือเทวดามากกว่า ส่วนศีรษะก็คงจะสวม เครื่องสวมหัวแบบเดียวกันทุกคน บางท่านสันนิษฐานว่า อาจจะสวมลอมพอก แบบผู้ที่แต่งกายเป็นเทวดา เข้ากระบวนแห่ก็ได้ ครั้นต่อมาจึงปรับปรุง เปลี่ยนแปลง ทำเป็นหัว โขนครอบทั้งศีรษะ เช่นในปัจจุบันนี้ และเข้าใจว่าหัว โขน ที่สวมครอบทั้งศีรษะ คงจะมีมาตั้งแต่ในสมัยกรุงธนบุรี หรือไม่กี่ต้นกรุงรัตน โกสินทร์ (<http://th.wikipedia.org>)

ตัวละครในการแสดงโขนมี ๔ ประเภท คือ



ภาพที่ ๒-๒ ตัวพระ (<http://wikipedia.org>)

๑. ตัวพระ ผู้แสดงที่เป็นมนุษย์ทั้งผู้หญิง ผู้ชาย และเทวดา ซึ่งได้แก่ พระราม พระลักษมณ์ พระพรต พระสัตรุต พระอิสวร พระนารายณ์ พระพรหม ในปัจจุบันนี้มักสวมเพียงชฎา ไม่ได้สวมหัวโขนปิดหน้าดังสมัยโบราณ เพียงแต่ชฎาของเทพเจ้าต่างๆ นั้นจะสามารถสังเกตได้จากลักษณะของชฎานั้นๆ เช่น พระพรหมจะสวมชฎาที่มีพระพักตร์อยู่ ๔ ด้าน พระอินทร์จะสวมชฎายอดเดินหนเป็นต้น ผู้ที่จะหัดแสดงเป็นตัวพระ จะคัดเลือกผู้มีลักษณะใบหน้าสวย จมูกเป็นสัน ลำคอโปร่งระหง ไหล่ลาดงาม ช่วงอกใหญ่ ลำตัวเรียว เอวเล็ก ตามแบบชายงามในวรรณคดีไทย

(<http://th.wikipedia.org>)



ภาพที่ ๒-๓ ตัวนาง (<http://wikipedia.org>)

๒. ตัวนาง ตัวละครตัวนางในเรื่องรามเกียรติ์นั้นมีทั้งเป็นมนุษย์ ปลา นาค แต่ละตัว จะบอกชาตีกำเนิดด้วยการสวมศิระ และหางเป็นสัญลักษณ์ ตัวนางในโจน และละครรำนั้นมี ๒ ประเภท คือนางกษัตริย์ ซึ่งมีลีลาและอิริยาบถแสดงถึงความนุ่มนวลแลดูเป็นคนดีกับนางตลาด ซึ่งจะมีบทบาททำทางกระฉับกระเฉง ว่องไว สะบัดสะบิ้ง ผู้ที่จะรับบทนางตลาดได้จะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์มากกว่าผู้ที่แสดงเป็นนางกษัตริย์ ผู้ที่จะหัดแสดงเป็นตัวนาง จะคัดเลือกผู้ที่มีลักษณะคล้ายตัวพระ แต่ต้องมีใบหน้างาม กิริยาท่าทางนุ่มนวลอย่างผู้หญิง (<http://th.wikipedia.org>)



ภาพที่ ๒-๔ ตัวยักษ์ (<http://wikipedia.org>)

๓. ตัวยักษ์ ตัวยักษ์จะต้องมีลักษณะสูง วงเหลียมตลอดจนการทรงตัวต้องแข็งแรง บึกบึน ลีลาท่าทางมีสง่า ซึ่งต้องได้รับการฝึกหัดมาอย่างดี เพราะถือกันว่าหัดยากกว่าตัวอื่นๆ ผู้ที่จะหัดแสดงเป็นตัวยักษ์ คัดเลือกผู้ที่มีลักษณะคล้ายตัวพระ แต่ไม่ต้องเลือกหน้าตา รูปร่างต้องใหญ่และ ท่าทางแข็งแรง (<http://th.wikipedia.org>)



ภาพที่ ๒-๕ ตัวลิง (<http://wikipedia.org>)

๔. ตัวลิง ตัวลิงจะต้องมีท่าทางลูกลี้ลูกกลน กระโดดโลดเต้นตามลักษณะธรรมชาติของลิง โดยเฉพาะตัวนุฆมานทหารเอกซึ่งจะต้องได้รับการฝึกมาเป็นอย่างดี ผู้ที่จะหัดแสดงเป็นตัวลิง คัดเลือกผู้ที่มีลักษณะป้อมๆ ท่าทางหลุกหลิกคล่องแคล่วว่องไว (<http://th.wikipedia.org>)

รามเกียรติ์ ตอน กำเนิดทศกัณฐ์

กล่าวถึงยักษ์ตนหนึ่งชื่อนนทก มีหน้าที่ล้างเท้าเทวดาอยู่ที่บันไดเขาไกรลาส เวลาเทวดามาเฝ้าพระอิศวร นนทกจะเป็นผู้ล้างเท้าให้ ระหว่างนนทกล้างเท้า เทวดาพิเรนบางองค์ก็มีอยู่ไม่สุข เอามือลูบหัวเล่นบ้าง ลูบหน้าเล่นบ้าง บ้างก็ถอนผมนนทกเล่น นานเข้าผมนนทกก็บางลงทุกที ในที่สุดก็โกรนเกลี้ยง นนทกมองดูเงาตัวเองในน้ำ ครั้งแรกตกใจ แทบไม่เชื่อ แต่แล้วก็ต้อง

แค้นในเทวดาจนต้องร้องไห้ ยิ่งคิด ไปยิ่งมอง ไปก็ยิ่งเพิ่มความแค้นหนักขึ้น นนทกจึงรีบไปเฝ้า
 พระอิศวร เมื่อถึงก็ว่า “ข้าแต่พระองค์ผู้เป็นปิ่นโลก พระองค์ย่อมมีพระทัยเมตตาปราณีทั่วหน้า ผู้ใด
 ทำขอบก็ทรงโปรดประทานความดีความชอบ ตัวข้าเองก็ได้กระทำความดีต่อพระองค์โดยมีหน้าที่
 ล้างเท้าเทวดามาถึง โกฎิปีแล้วมิได้มีความผิดแต่อย่างใด แต่ที่ช่างเป็นการประหลาดแท้ที่พระองค์
 มิได้ประทานยศศักดิ์แม้แต่เล็กน้อยแก่ข้า ไม่ทราบว่าจะข้าได้ทำกรรมสิ่งใดไว้ มันช่างน่าน้อยใจยิ่งนัก”
 ทูลแล้วนนทกก็ร้องไห้สะอึกสะอื้นอยู่แทบพระบาท พระอิศวรเห็นนนทกร้องไห้ก็ทรงมีเมตตาจึง
 ตรัสว่า “อย่าร้องไห้ไปเลยนะเจ้านนทก เอ็งอยากได้อะไรก็บอกกูจะให้” ได้ยินดังนั้นนนทกก็หยุด
 ร้องไห้ทันที ก็มกล้ำแล้วถวายบังคมทูลว่า “ข้าขอเป็นเพชรมีฤทธิ์เดชชี้ไปที่ใครขอให้ตาย”
 “ตกลงกูให้มึง” เมื่อได้นิ้วเพชรแล้วนนทกก็ออกจากที่เฝ้า ในใจคิดแค้นเทวดากรุ่นอยู่ เดินมาจนถึง
 บันไดเขาไกรลาสอันเป็นที่ที่ตนคอยล้างเท้าเทวดาอยู่ ฝ่ายเทวดาพอได้เวลาต่างก็มาเฝ้าพระอิศวร
 มาถึงนนทกก็ล้างเท้าให้เหมือนแต่ก่อนเทวดาไม่รู้ว่ำนนทกมีนิ้วเพชรพอนนทก ล้างเท้าก็เอามือ
 ดึงผม เทวดาองค์อื่นเห็นเข้าก็พากันหัวเราะขบขัน นนทกคอยการกระทำอยู่แล้ว พอเทวดาพิเรน
 ถอนผมและเทวดาอื่นพากันหัวเราะเยาะเย้ยนนทกก็ลุกพรวดพราดขึ้นร้องทวาดก้อง “เหม่ เหม่
 ไอ้พวกเทวดาใจทราม หัวกูเป็นอย่างไรหรือพวกมึงจึงชอบถอนเล่นกันนัก ทำไมหัวพวกมึงถึงไม่
 ถอนกันบ้าง ทำอย่างนี้หมิ่นกันเหลือเกิน วันนี้แหละจะได้เห็นฤทธิ์กูเสียบ้าง” ว่าดังนั้นแล้วนนทก
 ก็เอานิ้วเพชรชี้ไปทางเทวดาพิเรน เทวดาก็ตายอยู่กับที่ เทวดาอื่นเห็นเข้าก็กลัวพยายามหนี
 แต่นนทกไม่ยอมให้หนีไปได้ เอานิ้วชี้เสียตายเรียบหมด เทวดาองค์อื่นที่ไกลอยู่ออกไปเห็นท่าไม่ดี
 จึงพากันไปเข้าเฝ้าพระอิศวร พระอิศวรจึงให้พระนารายณ์ไปปราบนนทก พระนารายณ์แปลงโฉม
 เป็นนางเทพอัปสรคั่งอยู่ทางที่นนทกจะผ่าน ฝ่ายนนทกเดินผ่านมาเห็นก็ดีใจยิ่งนักจึงเกี่ยวพาราสี
 ต่างๆ นานา ฝ่ายนางอัปสรแปลงก็ทำทีบอกให้นนทกร่ายรำตามตนทุกท่าแล้วจะยินดีผูกมิตรด้วย
 นนทกก็ทำตามจนกระทั่งถึงท่าแรกาม้วนหางนิ้วเพชรของนนทกชี้ไปที่ขาของตัวเอง ขานนทก
 ก็หักลงทันใด นนทกล้มลง ทันใดนั้น นางแปลงกายเป็นพระนารายณ์เหยียบบอกนนทกไว้ ก่อนจะ
 ผ่านนทก พระนารายณ์ได้ทำให้นนทกไปเกิดใหม่มีสิบเศียรสิบพักตร์ขี้สับมือ เหาะเหินเดินอากาศ
 ได้ มีอาวุธทั้งกระบองและธนู ส่วนพระนารายณ์จะไปเกิดเป็นมนุษย์มีสองมือตามไปผ่านนทก
 ให้ได้ ครั้นพอวิญญูณนนทกหลุดจากร่างก็ไปจุติในครรภ์พระนางรัชดามเหสีท้าวลัสเตียน เกิดมา

เป็นโอรสนามว่า “ทศกัณฐ์” มีสิบเศียร ยี่สิบมือ ต่อมาอีกไม่นานก็มีโอรสอีกองค์หนึ่งชื่อ กุมภกรรณ
(www.oknation.net/blog/feedomhiphop/2007/11/15/entry-1)

อิทธิพลของงานจิตรกรรม

นอกจากความประทับใจในความงดงาม ความละเอียดอ่อน ความวิจิตรบรรจง รวมถึงประวัติความเป็นมาต่างๆ ของศิลปะการแสดง โขนที่มีการสืบทอดต่อกันมาอย่างยาวนานหลายร้อยปีแล้วนั้น ยังมีความประทับใจในผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่มีรูปแบบเฉพาะตัวและมีความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นมาก เป็นที่ประจักษ์แก่สายตาและเป็นที่ยอมรับกับสาธารณชนโดยทั่วไปของ ๓ ศิลปิน ที่มีชื่อเสียงในแวดวงศิลปะ อันได้แก่ อาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต ศิลปินแห่งชาติ ชัยยศ จินดากุลและสมศักดิ์ รัศม์สุวรรณ ผลงานจิตรกรรมของทั้ง ๓ ศิลปิน มีความงดงามในรูปแบบของผลงานจิตรกรรม ๒ มิติซึ่งเป็นผลงานจิตรกรรมในแนวทางที่ผู้วิจัยมีความประทับใจมากเป็นพิเศษและทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจเพิ่มมากยิ่งขึ้นแต่ไม่ได้มีเจตนาต้องการที่จะลอกเลียนแบบผลงานจิตรกรรมของทั้ง ๓ ศิลปิน แต่ผลงานจิตรกรรมของ ๓ ศิลปินดังกล่าว ทำให้ได้ค้นพบแนวทางของตนเองและสามารถพัฒนาผลงานจิตรกรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองต่อไป



ภาพที่ ๒-๖

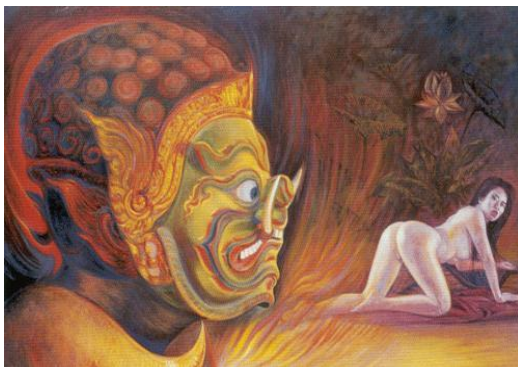


ภาพที่ ๒-๗

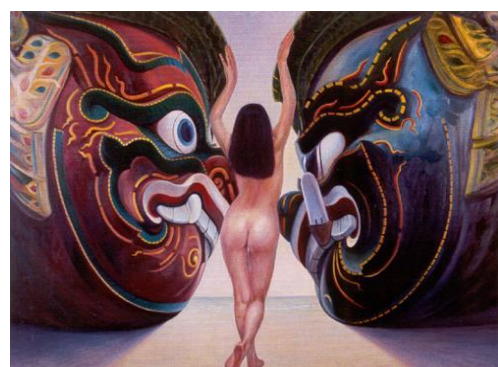
ชื่อผลงาน หุ่นวังหน้า

ปี พ.ศ. ๒๕๔๐

ผลงานจิตรกรรมของอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต



ภาพที่ ๒-๘



ภาพที่ ๒-๙

ชื่อผลงาน Nude หมีน “โชน”

ปี พ.ศ. ๒๕๔๓

ผลงานจิตรกรรมของสมศักดิ์ รักษ์สุวรรณ



ภาพที่ ๒-๑๐

ภาพที่ ๒-๑๑

ชื่อผลงาน รอยต่อของกาลเวลา

ปี พ.ศ. ๒๕๕๒

ผลงานจิตรกรรมของชัยศ จินดากุล

ผลงานจิตรกรรมของทั้ง ๓ ศิลปิน มีการใช้รูปแบบของความเป็นไทยมาถ่ายทอดไว้
ในผลงานจิตรกรรม ใช้เทคนิคที่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดดเด่นเฉพาะบุคคล ทำให้ผู้วิจัย เกิดเป็น
แรงบันดาลใจที่จะสร้างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม บันทึก โชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ
ที่มีรูปแบบและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้วิจัยขึ้นมาใหม่

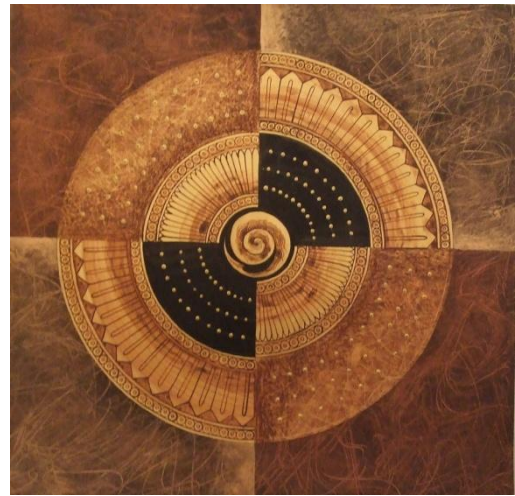
ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลัง

ผู้วิจัยมีความสนใจทางด้านจิตรกรรมไทยมาอย่างยาวนาน ได้มีการค้นคว้าและทดลอง
สร้างเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม และมีการพัฒนารูปแบบของผลงานจิตรกรรมอย่างต่อเนื่อง

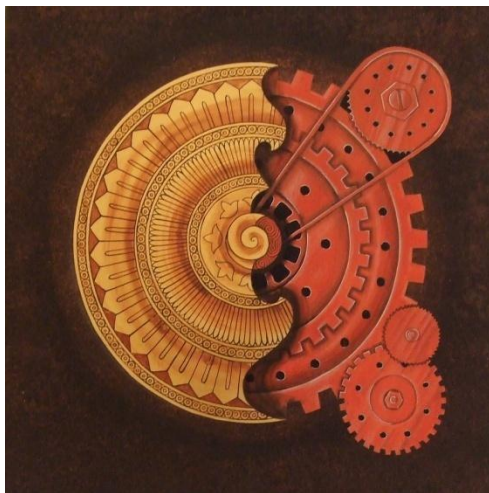
ผลงานชุดนี้เป็นผลงานจิตรกรรม ใช้เทคนิคสีอะคริลิก เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๗ ผู้วิจัย
มีความประทับใจในรูปทรงของเสมาธรรมจักร ที่อยู่ในบริเวณ โบสถ์ ซึ่งมีความงดงามในรูปแบบ
ของศิลปะไทย จึงนำมาสร้างเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม



ภาพที่ ๒-๑๒ ชรรรมจักร ๑



ภาพที่ ๒-๑๓ ชรรรมจักร ๒



ภาพที่ ๒-๑๔ ชรรรมจักร ๓



ภาพที่ ๒-๑๕ ชรรรมจักร ๔

บทที่ ๒

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ต้องอาศัยแรงบันดาลใจ จากหลายๆ สิ่งหลายๆ อย่าง เช่น ศิลปะและวัฒนธรรม ความรู้สึกผูกพันกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นพิเศษ ความรู้สึกประทับใจ เมื่อมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ เหล่านี้แล้ว จึงจำเป็นที่จะต้องค้นคว้าหาข้อมูล จากเอกสารต่างๆ เช่น หนังสือ วารสาร ข้อมูลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลงานกิจกรรมของศิลปิน ในแนวทางเดียวกัน ที่ทำให้เกิดความสนใจเพิ่มมากขึ้นเป็นพิเศษ ฯลฯ ข้อมูลต่างๆ เหล่านี้ ยิ่งทำให้เกิดการจินตนาการและแนวความคิดในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์กิจกรรม โดยได้รวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะการแสดง โขน ไว้ ดังนี้

ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะการแสดงโขน

โขน (Khon) เป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงอย่างหนึ่งของไทย มีกำเนิดมาตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ ๒๐ ในชั้นเดิมปรับปรุงจาก การเล่น ๓ ประเภท คือ หนังใหญ่ ชกนาคคึกคักบรพ และกระบี่กระบอง ได้แก้ไขปรับปรุง ให้ประณีต ตามลำดับ แต่เดิมนั้นผู้แสดงโขนจะต้องสวมหัวโขน ปิดหน้าทั้งหมด จึงต้องมีผู้พูดแทนเรียกว่า ผู้พากย์-เจรจา ต่อมาได้ปรับปรุง ให้ผู้แสดง ซึ่งเป็นตัวเทพบุตร เทพธิดา และมนุษย์ชาย หญิง สวมเครื่องประดับศีรษะไม่ต้องปิดหน้าทั้งหมด เครื่องประดับศีรษะ ได้แก่ ชฎา มงกุฎ รัตเกล้า กระบังหน้า ซึ่งมีศัพท์ เรียกว่า “ศิราภรณ์” แต่ผู้แสดงโขนที่สวมศิราภรณ์เหล่านี้ ก็ยังคงรักษาประเพณีเดิมไว้ คือ ไม่พูดเอง ต้องมีผู้พากย์-เจรจาแทน เว้นแต่ผู้แสดง เป็นตัวตลก และ ฉายีบางองค์ ก็จะเจรจาเอง ถือเป็นเอกลักษณ์ อย่างหนึ่งของผู้แสดงโขนที่เป็นตัวตลก

เรื่องที่ใช้แสดงโขน ในปัจจุบันนี้ นิยมเพียงเรื่องเดียว คือเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งไทย ได้เค้าเรื่องเดิมมาจากเรื่องรามายณะของอินเดีย มีอยู่หลายตอนที่ เรื่องรามเกียรติ์ ดำเนิน ความแตกต่างจากเรื่องรามายณะมาก โดยเหตุที่เรื่องรามเกียรติ์เป็นเรื่องยาว ไม่สามารถ แสดงให้จบ ในวันเดียวได้ บูรพาจารย์ทางการแสดงโขน จึงแบ่งเรื่องราวที่จะแสดงออกเป็นตอนๆ มีศัพท์ เรียกโดยเฉพาะว่า “ชุด” การที่เรียกการแสดงโขนแต่ละตอนว่าชุดนั้น เรียกตามแบบหนังใหญ่ คือ เขาจัดตัวหนังไว้เป็นชุดๆ จะแสดงชุดไหนก็หยิบตัวหนังนั้นมาแสดง



ภาพที่ ๒-๑ ละครใน ต้นแบบของการแสดงโขน (<http://wikipedia.org>)

โขน ปรับปรุงมาจากการเล่นหนังใหญ่ ชักนาคศึกดาบรพร และการเล่น กระบี่ กระบอง การเล่นหนังใหญ่ เป็นมหรสพที่ได้รับความนิยมมาก มีมาตั้งแต่ ครั้งสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ดังกล่าวที่ว่าไว้ในหนังสือ บุณ โฉมวาทคำฉันท์ของพระมหานาค วัดท่าทรายซึ่งแต่งขึ้นในราว พ.ศ. ๒๒๕๔-๒๓๐๑ เป็นระยะเวลา ๗ ปี ปลายรัชสมัย สมเด็จพระเจ้าบรมโกศในหนังสือเล่มนี้ กล่าวถึงมหรสพ ที่แสดงฉลองพระพุทธรบาท ในตอนกลางคืนว่า มีการละเล่นหนังใหญ่อยู่ด้วยการละเล่น หนังใหญ่นั้น เขานำแผ่นหนังวัว (บางท่านก็ว่ามีหนังควายด้วย) มาฉลุสลัก เป็นตัวยักษ์ ลิง พระ นาง ตามเรื่อง รามเกียรติ์ การเล่นหนังใหญ่ นอกจากจะมีตัวหนังแล้ว ยังต้องมีคนเชิดหนัง คนเชิดหนัง ก็คนที่นำตัวหนัง ออกมาเชิด และยกขาเดินเป็นจังหวะ นอกจากนี้ ยังต้องมีผู้พากย์ เจรจา ทำหน้าที่ พุดแทนตัวหนังและมีวงปี่พาทย์ ประกอบการแสดงด้วย สำหรับสถานที่แสดงหนังใหญ่ นิยมแสดงบน สนามหญ้าหรือบนพื้นดิน มีจอผ้าขาวประมาณ ๑๖ เมตร จึงโดยไม่มีไม้ไผ่หรือไม้กลมๆ ปักเป็นเสา ๔ เสา รอบๆ จอผ้าขาว ขลิบริมด้วยผ้าแดง ด้านหลังจอจุดไฟให้มีแสงสว่าง เพื่อเวลาที่ผู้เชิดหนัง เอาตัวหนัง ทาบจอทางด้านใน ผู้ชมจะได้มองเห็นลวดลายของตัวหนัง ได้ชัดเจนสวยงาม เมื่อแสดงหนังใหญ่นานๆ เข้า ทั้งผู้ชมและผู้เชิดหนัง ก็คงจะเกิดความเบื่อหน่าย ผู้ชมคงจะเบื่อที่ตัวหนังใหญ่เคลื่อนไหวอริยาบถ ไม่ได้ฉลุสลัก เป็นรูปร่างอย่างไร ก็เป็นอยู่อย่างนั้น ส่วนผู้เชิดหนัง ก็อาจจะเบื่อหน่าย ที่จะนำตัวหนังออกไปเชิด เนื่องจากตัวหนัง

บางตัวมีน้ำหนักมาก การที่ต้องจับยกขึ้นเซ็ดชูอยู่เป็นเวลานานๆ ก็ทำให้เมื่อยแขน ตัวหนักที่มีน้ำหนักมากๆ บางตัวมีขนาดใหญ่ และสูงขึ้นไปถึง ๒ เมตร เช่น หนั่งเมือง หรือหนั่งปราสาท จึงคิดจะออกไปแสดงแทนตัวหนักใหญ่ แต่ก็ยังหาเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ที่แบ่งเป็น พระ นาง ยักษ์ และลิงไม่ได้ บังเอิญในเวลานั้นมีการเล่นในพระราชพิธีอินทราภิเษกอยู่อย่างหนึ่ง คือการเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ การเล่นแบบนี้ผู้เล่นแต่งกายเป็น ยักษ์ ลิง เทวดา มีพาลี และสุคริพ เป็นตัวเอก การเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ในพระราชพิธีอินทราภิเษกนี้ บางทีพระมหากษัตริย์ไทยในสมัยโบราณ อาจจะได้แบบอย่างมาจากขอม แม้จะไม่มีตำนานกล่าวไว้โดยชัดเจน แต่ก็ปรากฏว่ามีพนักสะพานทั้งสองข้าง ที่ทอดข้ามคูดุ เข้าสู่นครธม ทำเป็นรูปพญานาคตัวใหญ่มี ๗ เศียร ข้างละตัว มีเทวดาอยู่ฟากหนึ่ง อสูรอยู่ฟากหนึ่งกำลังทำท่าทางจุดพญานาคและที่ในนครวัด ก็จำหลักรูปชกนาค ทำน้ำอมฤตไว้ที่ผนังระเบียงด้านตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้มีผู้สันนิษฐานว่าการเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ ในพระราชพิธีอินทราภิเษกของไทยน่าจะเป็นแบบอย่างมาจากขอม การเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ ในพระราชพิธีอินทราภิเษก จะสร้างภูเขาจำลองขึ้นแล้วทำเป็นตัวพญานาคพันรอบภูเขาจำลอง ให้พวกทหาร ตำรวจมหาดเล็ก เด็กชาย แต่งกายเป็นยักษ์ เทวดา และลิง ทำท่าจุดพญานาค โดยพวกยักษ์ จุดด้านเศียรพญานาค เทวดา อยู่ทางด้านหาง และพวกลิงอยู่ทางปลายหาง ผู้ที่คิด จะออกไปแสดงแทนตัวหนักใหญ่ จึงเอาเครื่องแต่งกายของผู้ที่เล่นชกนาคศึกคำบรรพ์มาแต่ง และเครื่องแต่งกาย ก็วิวัฒนาการตามลำดับ จนกระทั่งถึงปัจจุบัน เชื่อกันว่า เครื่องประดับศีรษะ หรือที่เรียกกันต่อมาว่าหัว โขน ที่ทำเป็นหน้ายักษ์ ลิง เทวดา และมนุษย์ผู้ชายนั้น ในสมัยที่ได้แบบอย่างเครื่องแต่งตัวมาจากการเล่นชกนาคศึกคำบรรพ์ คงจะไม่ใช่เป็นแบบหัว โขน ที่สวมปิดหน้าทั้งหมด เช่นในปัจจุบันนี้ ในสมัยนั้น คงจะเป็นแบบหน้ากากสวมปิดเพียงใบหน้า ให้เป็นรูป ยักษ์ ลิง หรือเทวดามากกว่า ส่วนศีรษะก็คงจะสวม เครื่องสวมหัวแบบเดียวกันทุกคน บางท่านสันนิษฐานว่า อาจจะสวมลอมพอก แบบผู้ที่แต่งกายเป็นเทวดา เข้ากระบวนแห่ก็ได้ ครั้นต่อมาจึงปรับปรุง เปลี่ยนแปลง ทำเป็นหัว โขนครอบทั้งศีรษะ เช่นในปัจจุบันนี้ และเข้าใจว่าหัว โขน ที่สวมครอบทั้งศีรษะ คงจะมีมาตั้งแต่ในสมัยกรุงธนบุรี หรือไม่กี่ต้นกรุงรัตน โกสินทร์ (<http://th.wikipedia.org>)

ตัวละครในการแสดงโขนมี ๔ ประเภท คือ



ภาพที่ ๒-๒ ตัวพระ (<http://wikipedia.org>)

๑. ตัวพระ ผู้แสดงที่เป็นมนุษย์ทั้งผู้หญิง ผู้ชาย และเทวดา ซึ่งได้แก่ พระราม พระลักษมณ์ พระพรต พระสัตรุต พระอิสวร พระนารายณ์ พระพรหม ในปัจจุบันนี้มักสวมเพียงชฎา ไม่ได้สวมหัวโขนปิดหน้าดังสมัยโบราณ เพียงแต่ชฎาของเทพเจ้าต่างๆ นั้นจะสามารถสังเกตได้จากลักษณะของชฎานั้นๆ เช่น พระพรหมจะสวมชฎาที่มีพระพักตร์อยู่ ๔ ด้าน พระอินทร์จะสวมชฎายอดเดินหนเป็นต้น ผู้ที่จะหัดแสดงเป็นตัวพระ จะคัดเลือกผู้มีลักษณะใบหน้าสวย จมูกเป็นสัน ลำคอโปร่งระหง ไหล่ลาดงาม ช่วงอกใหญ่ ลำตัวเรียว เอวเล็ก ตามแบบชายงามในวรรณคดีไทย

(<http://th.wikipedia.org>)



ภาพที่ ๒-๓ ตัวนาง (<http://wikipedia.org>)

๒. ตัวนาง ตัวละครตัวนางในเรื่องรามเกียรติ์นั้นมีทั้งเป็นมนุษย์ ปลา นาค แต่ละตัวจะบอกชาติกำเนิดด้วยการสวมศิระ และหางเป็นสัญลักษณ์ ตัวนางในโจน และละครรำนั้นมี ๒ ประเภท คือนางกษัตริย์ ซึ่งมีลีลาและอิริยาบถแสดงถึงความนุ่มนวลแลดูเป็นคนดีกับนางตลาด ซึ่งจะมีบทบาททำทางกระฉับกระเฉง ว่องไว สะบัดสะบั้ง ผู้ที่จะรับบทนางตลาดได้จะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์มากกว่าผู้ที่แสดงเป็นนางกษัตริย์ ผู้ที่จะหัดแสดงเป็นตัวนางจะคัดเลือกผู้ที่มีลักษณะคล้ายตัวพระ แต่ต้องมีใบหน้างาม กิริยาท่าทางนุ่มนวลอย่างผู้หญิง (<http://th.wikipedia.org>)



ภาพที่ ๒-๔ ตัวยักษ์ (<http://wikipedia.org>)

๓. ตัวยักษ์ ตัวยักษ์จะต้องมีลักษณะสูง วงเหลียมตลอดจนการทรงตัวต้องแข็งแรง บึกบึน ลีลาท่าทางมีสง่า ซึ่งต้องได้รับการฝึกหัดมาอย่างดี เพราะถือกันว่าหัดยากกว่าตัวอื่นๆ ผู้ที่จะหัดแสดงเป็นตัวยักษ์ คัดเลือกผู้ที่มีลักษณะคล้ายตัวพระ แต่ไม่ต้องเลือกหน้าตา รูปร่างต้องใหญ่และท่าทางแข็งแรง (<http://th.wikipedia.org>)



ภาพที่ ๒-๕ ตัวลิง (<http://wikipedia.org>)

๔. ตัวลิง ตัวลิงจะต้องมีท่าทางลูกลี้ลูกกลน กระโดดโลดเต้นตามลักษณะธรรมชาติของลิง โดยเฉพาะตัวนุฆมานทหารเอกซึ่งจะต้องได้รับการฝึกมาเป็นอย่างดี ผู้ที่จะหัดแสดงเป็นตัวลิง คัดเลือกผู้ที่มีลักษณะป้อมๆ ท่าทางหลุกหลิกคล่องแคล่วว่องไว (<http://th.wikipedia.org>)

รามเกียรติ์ ตอน กำเนิดทศกัณฐ์

กล่าวถึงยักษ์ตนหนึ่งชื่อนนทก มีหน้าที่ล้างเท้าเทวดาอยู่ที่บันไดเขาไกรลาส เวลาเทวดามาเฝ้าพระอิศวร นนทกจะเป็นผู้ล้างเท้าให้ ระหว่างนนทกล้างเท้า เทวดาพิเรนบางองค์ก็มีอยู่ไม่สุข เอามือลูบหัวเล่นบ้าง ลูบหน้าเล่นบ้าง บ้างก็ถอนผมนนทกเล่น นานเข้าผมบนหัวนนทกก็บางลงทุกที ในที่สุดก็โกรนเกลี้ยง นนทกมองดูเงาตัวเองในน้ำ ครั้งแรกตกใจ แทบไม่เชื่อ แต่แล้วก็ต้อง

แค้นในเทวดาจนต้องร้องไห้ ยิ่งคิด ไปยิ่งมอง ไปก็ยิ่งเพิ่มความแค้นหนักขึ้น นนทกจึงรีบไปเฝ้า
 พระอิศวร เมื่อถึงก็ว่า “ข้าแต่พระองค์ผู้เป็นปิ่นโลก พระองค์ย่อมมีพระทัยเมตตาปราณีทั่วหน้า ผู้ใด
 ทำขอบก็ทรงโปรดประทานความดีความชอบ ตัวข้าเองก็ได้กระทำความดีต่อพระองค์โดยมีหน้าที่
 ล้างเท้าเทวดามาถึง โกฎิปีแล้วมิได้มีความผิดแต่อย่างใด แต่ที่ช่างเป็นการประหลาดแท้ที่พระองค์
 มิได้ประทานยศศักดิ์แม้แต่เล็กน้อยแก่ข้า ไม่ทราบว่าจะข้าได้ทำกรรมสิ่งใดไว้ มันช่างน่าน้อยใจยิ่งนัก”
 ทูลแล้วนนทกก็ร้องไห้สะอึกสะอื้นอยู่แทบพระบาท พระอิศวรเห็นนนทกร้องไห้ก็ทรงมีเมตตาจึง
 ตรัสว่า “อย่าร้องไห้ไปเลยนะเจ้านนทก เอ็งอยากได้อะไรก็บอกกูจะให้” ได้ยินดังนั้นนนทกก็หยุด
 ร้องไห้ทันที ก็มกล้ำแล้วถวายบังคมทูลว่า “ข้าขอเป็นเพชรมีฤทธิ์เดชซึ่งไปที่ใครขอให้ตาย”
 “ตกลงกูให้มึง” เมื่อได้นิ้วเพชรแล้วนนทกก็ออกจากที่เฝ้า ในใจคิดแค้นเทวดากรุ่นอยู่ เดินมาจนถึง
 บันไดเขาไกรลาสอันเป็นที่ที่ตนคอยล้างเท้าเทวดาอยู่ ฝ่ายเทวดาพอได้เวลาต่างก็มาเฝ้าพระอิศวร
 มาถึงนนทกก็ล้างเท้าให้เหมือนแต่ก่อนเทวดาไม่รู้ว่ำนนทกมีนิ้วเพชรพอนนทก ล้างเท้าก็เอามือ
 ดึงผม เทวดาองค์อื่นเห็นเข้าก็พากันหัวเราะขบขัน นนทกคอยการกระทำอยู่แล้ว พอเทวดาพิเรน
 ถอนผมและเทวดาอื่นพากันหัวเราะเยาะเย้ยนนทกก็ลุกพรวดพราดขึ้นร้องทวาดก้อง “เหม่ เหม่
 ไอ้พวกเทวดาใจทราม หัวกูเป็นอย่างไรหรือพวกมึงจึงชอบถอนเล่นกันนัก ทำไมหัวพวกมึงถึงไม่
 ถอนกันบ้าง ทำอย่างนี้หมิ่นกันเหลือเกิน วันนี้แหละจะได้เห็นฤทธิ์กูเสียบ้าง” ว่าดังนั้นแล้วนนทก
 ก็เอานิ้วเพชรซึ่งไปทางเทวดาพิเรน เทวดาก็ตายอยู่กับที่ เทวดาอื่นเห็นเข้าก็กลัวพยายามหนี
 แต่นนทกไม่ยอมให้หนีไปได้ เอานิ้วซึ่งเสียดตายเรียบหมด เทวดาองค์อื่นที่ไกลอยู่ออกไปเห็นท่าไม่ดี
 จึงพากันไปเข้าเฝ้าพระอิศวร พระอิศวรจึงให้พระนารายณ์ไปปราบนนทก พระนารายณ์แปลงโฉม
 เป็นนางเทพอัปสรคั่งอยู่ทางที่นนทกจะผ่าน ฝ่ายนนทกเดินผ่านมาเห็นก็ดีใจยิ่งนักจึงเกี่ยวพาราสี
 ต่างๆ นานา ฝ่ายนางอัปสรแปลงก็ทำทีบอกให้นนทกร่ายรำตามตนทุกท่าแล้วจะยินดีผูกมิตรด้วย
 นนทกก็ทำตามจนกระทั่งถึงท่าแรกาม้วนหางนิ้วเพชรของนนทกซึ่งไปที่ขาของตัวเอง ขานนทก
 ก็หักลงทันใด นนทกล้มลง ทันใดนั้น นางแปลงกายเป็นพระนารายณ์เหยียบบอคนนทกไว้ ก่อนจะ
 ผ่านนทก พระนารายณ์ได้ทำให้นนทกไปเกิดใหม่มีสิบเศียรสิบพักตร์ขี้สิบมือ เหาะเหินเดินอากาศ
 ได้ มีอาวุธทั้งกระบองและธนู ส่วนพระนารายณ์จะไปเกิดเป็นมนุษย์มีสองมือตามไปผ่านนทก
 ให้ได้ ครั้นพอวิญญูณนนทกหลุดจากร่างก็ไปจุติในครรภ์พระนางรัชดามเหสีท้าวลัสเตียน เกิดมา

เป็นโอรสนามว่า “ทศกัณฐ์” มีสิบเศียร ยี่สิบมือ ต่อมาอีกไม่นานก็มีโอรสอีกองค์หนึ่งชื่อ กุมภกรรณ
(www.oknation.net/blog/feedomhiphop/2007/11/15/entry-1)

อิทธิพลของงานจิตรกรรม

นอกจากความประทับใจในความงดงาม ความละเอียดอ่อน ความวิจิตรบรรจง รวมถึงประวัติความเป็นมาต่างๆ ของศิลปะการแสดง โขนที่มีการสืบทอดต่อกันมาอย่างยาวนานหลายร้อยปีแล้วนั้น ยังมีความประทับใจในผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่มีรูปแบบเฉพาะตัวและมีความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นมาก เป็นที่ประจักษ์แก่สายตาและเป็นที่ยอมรับกับสาธารณชนโดยทั่วไปของ ๓ ศิลปิน ที่มีชื่อเสียงในแวดวงศิลปะ อันได้แก่ อาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต ศิลปินแห่งชาติ ชัยยศ จินดากุลและสมศักดิ์ รัศม์สุวรรณ ผลงานจิตรกรรมของทั้ง ๓ ศิลปิน มีความงดงามในรูปแบบของผลงานจิตรกรรม ๒ มิติซึ่งเป็นผลงานจิตรกรรมในแนวทางที่ผู้วิจัยมีความประทับใจมากเป็นพิเศษและทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจเพิ่มมากขึ้นแต่ไม่ได้มีเจตนาต้องการที่จะลอกเลียนแบบผลงานจิตรกรรมของทั้ง ๓ ศิลปิน แต่ผลงานจิตรกรรมของ ๓ ศิลปินดังกล่าว ทำให้ได้ค้นพบแนวทางของตนเองและสามารถพัฒนาผลงานจิตรกรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองต่อไป



ภาพที่ ๒-๖

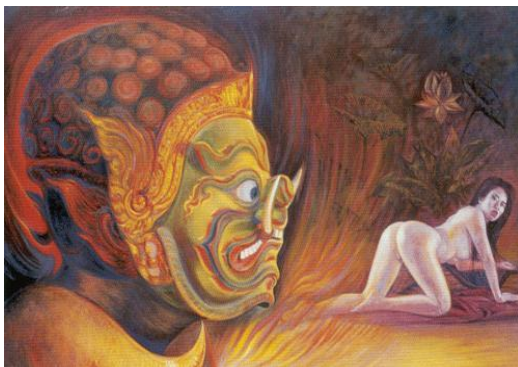


ภาพที่ ๒-๗

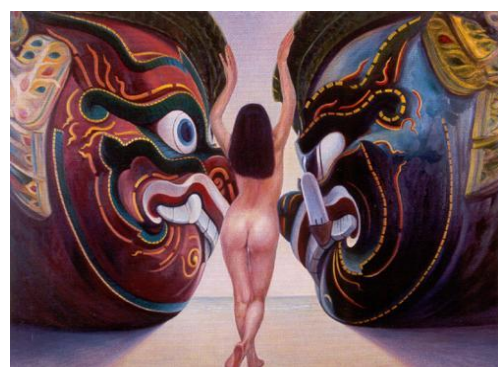
ชื่อผลงาน หุ่นวังหน้า

ปี พ.ศ. ๒๕๔๐

ผลงานจิตรกรรมของอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต



ภาพที่ ๒-๘



ภาพที่ ๒-๙

ชื่อผลงาน Nude หมีน “โชน”

ปี พ.ศ. ๒๕๔๓

ผลงานจิตรกรรมของสมศักดิ์ รักษ์สุวรรณ



ภาพที่ ๒-๑๐

ภาพที่ ๒-๑๑

ชื่อผลงาน รอยต่อของกาลเวลา

ปี พ.ศ. ๒๕๕๒

ผลงานจิตรกรรมของชัยศ จินดากุล

ผลงานจิตรกรรมของทั้ง ๓ ศิลปิน มีการใช้รูปแบบของความเป็นไทยมาถ่ายทอดไว้ในผลงานจิตรกรรม ใช้เทคนิคที่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดดเด่นเฉพาะบุคคล ทำให้ผู้วิจัย เกิดเป็นแรงบันดาลใจที่จะสร้างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม บันทึก โชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำที่มีรูปแบบและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้วิจัยขึ้นมาใหม่

ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลัง

ผู้วิจัยมีความสนใจทางด้านจิตรกรรมไทยมาอย่างยาวนาน ได้มีการค้นคว้าและทดลองสร้างเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม และมีการพัฒนารูปแบบของผลงานจิตรกรรมอย่างต่อเนื่อง

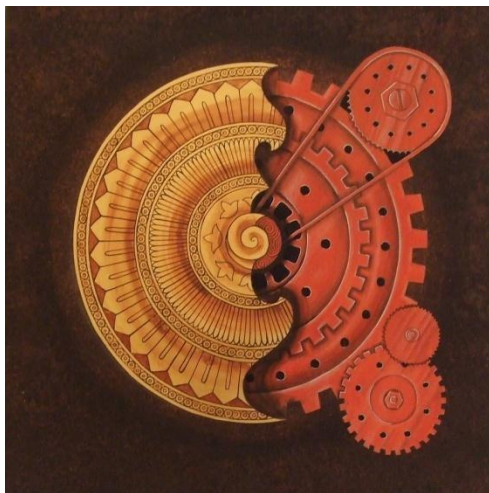
ผลงานชุดนี้เป็นผลงานจิตรกรรม ใช้เทคนิคสีอะคริลิก เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๗ ผู้วิจัยมีความประทับใจในรูปทรงของเสมาธรรมจักร ที่อยู่ในบริเวณ โบสถ์ ซึ่งมีความงดงามในรูปแบบของศิลปะไทย จึงนำมาสร้างเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม



ภาพที่ ๒-๑๒ ชรรวมจักร ๑



ภาพที่ ๒-๑๓ ชรรวมจักร ๒



ภาพที่ ๒-๑๔ ชรรวมจักร ๓



ภาพที่ ๒-๑๕ ชรรวมจักร ๔

บทที่ ๓

การดำเนินงาน

การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโขน

จากการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวกับศิลปะการแสดงโขนนาฏศิลป์ชั้นสูงซึ่งเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งของไทยในครั้งนี้ นำมาซึ่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อนำไปใช้ในการสร้างผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมชุดนี้ ดังนี้

โขน เป็นศิลปะการแสดงอย่างหนึ่งของไทย มีประวัติที่เก่าแก่ยาวนานมาก เชื่อว่ามีความเก่าแก่อย่างน้อยย้อนไปถึงสมัยอยุธยา มีการสันนิษฐานว่าเป็นการแสดงที่พัฒนามาจากการแสดงชกนาคศึกค้ำบรรพกระบี่กระบอง และการแสดงหนังใหญ่ ดังนั้นการแสดงโขนจึงเป็นการรวมศิลปะการแสดงหลายชนิดเข้าด้วยกัน เป็นการแสดงที่อาศัยทำเดิน เป็นการแสดงออกทางอารมณ์เป็นสำคัญ ตัวละครมีทั้งแบบสวมมงกุฎบนศีรษะ และสวมหน้ากาก โดยการแสดงเป็นเรื่องราว มีทั้งบทเจรจา และบทร้อง สำหรับเนื้อเรื่องก็นำมาแสดงโขนนั้นเดิมมีเรื่องอุณรุทและรามเกียรติ์แต่ในปัจจุบันนิยมเล่นแต่เรื่องรามเกียรติ์เท่านั้น

รามเกียรติ์เป็นเรื่องราวของพระนารายณ์อวตารลงมาเป็นพระรามเพื่อคอยปราบอสูรสงครามระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ผู้ซึ่งเป็นพญายักษ์นั้น เกิดจากทศกัณฐ์ไปลักพาตัวนางสีดามเหสีของพระรามมาเป็นชายาของตนเอง พระรามและพระลักษณ์จึงออกมาติดตาม ได้พญาวานรสุกรีพและมหาชมพูมาเป็นบริวาร รวมถึงหนุมานเป็นทหารเอก เพื่อทำศึกกับทศกัณฐ์จนได้รับชัยชนะ (<http://th.wikipedia.org>)

การกำหนดแนวความคิด

แนวความคิดเพื่อมุ่งหวังที่จะนำเสนอความงดงามของโขนนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยที่ประกอบ ด้วยหัว โขน เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับและลีลาท่าทางที่มีความเป็นเอกลักษณ์ แต่ในปัจจุบันศิลปะการแสดงโขนนับวันก็ยิ่งใกล้สูญหายและถูกลบเลือนไปจากวิถีชีวิตของคนไทย ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะถ่ายทอดความงดงามของโขน โดยการนำเสนอเป็นผลงานสร้างสรรค์กิจกรรม ที่มีเนื้อหาสาระ รูปแบบและวิธีการเป็นแบบเฉพาะตัวเป็นสาระสำคัญของการทำ

วิทยานิพนธ์ชุดนี้ เพื่อเป็นการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ แนวความคิดและเรื่องราวที่ได้กำหนดไว้ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องกำหนดแนวความคิดและ เรื่องราวที่ชัดเจน โดยมีการดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เริ่มตั้งแต่การกำหนด แนวความคิดและเรื่องราว การวางแผนในการดำเนินงานนำเสนอผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม และ ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่เสร็จสมบูรณ์

การออกแบบ ภาพร่างต้นแบบ

ภายใต้กรอบแนวคิด “บันทึกโขน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ” ในวิทยานิพนธ์ ชุดนี้ได้นำการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแสดงโขน มาใช้ในการออกแบบ ภาพร่างต้นแบบ ให้ตรง ตามแนวคิดและเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่มีความโดดเด่นและมีความเป็นเอกลักษณ์ เฉพาะตัวของผู้วิจัย โดยแบ่งการออกแบบ ภาพร่างต้นแบบ ออกเป็น ๔ ชุด คือ

ชุดที่ ๑ บันทึกโขน ทางด้านท่าทางของตัวแสดงโขนกับเทคนิค



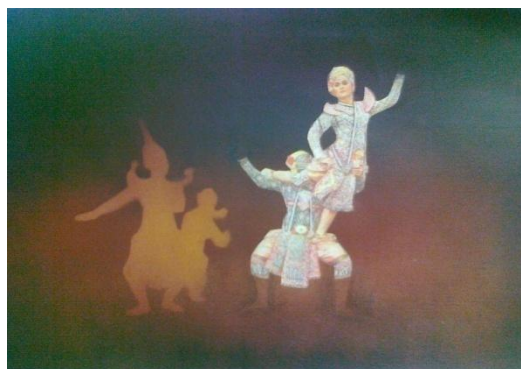
ภาพที่ ๓-๑ ภาพร่างต้นแบบ ๑



ภาพที่ ๓-๒ ภาพร่างต้นแบบ ๒



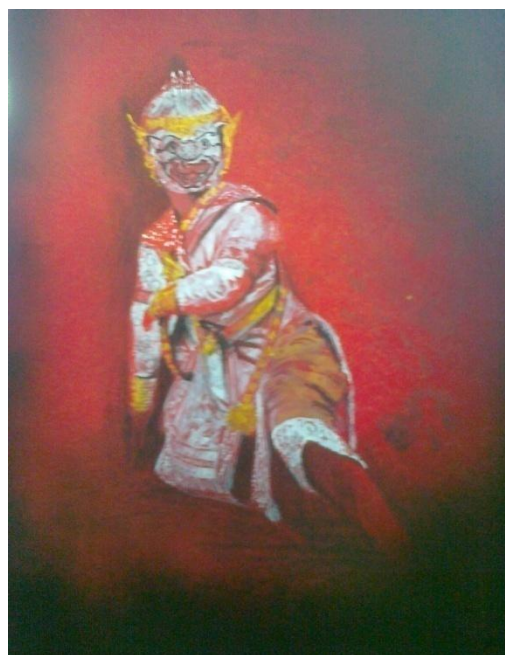
ภาพที่ ๓-๓ ภาพร่างต้นแบบ ๓



ภาพที่ ๓-๔ ภาพร่างต้นแบบ ๔



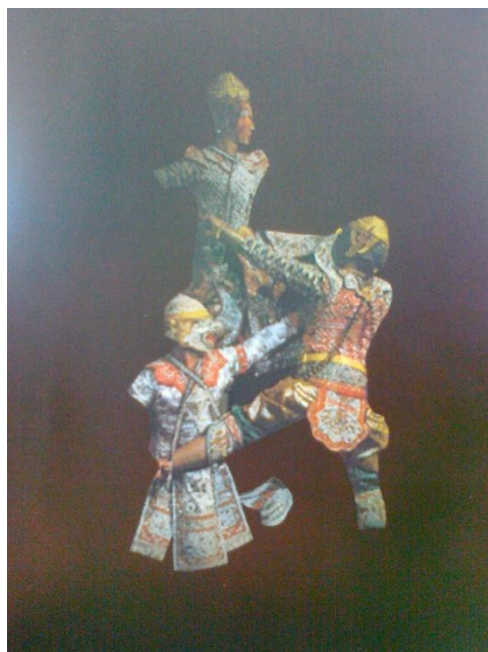
ภาพที่ ๓-๕ ภาพร่างต้นแบบ ๕



ภาพที่ ๓-๖ ภาพร่างต้นแบบ ๖



ภาพที่ ๓-๓ ภาพร่างต้นแบบ ๓



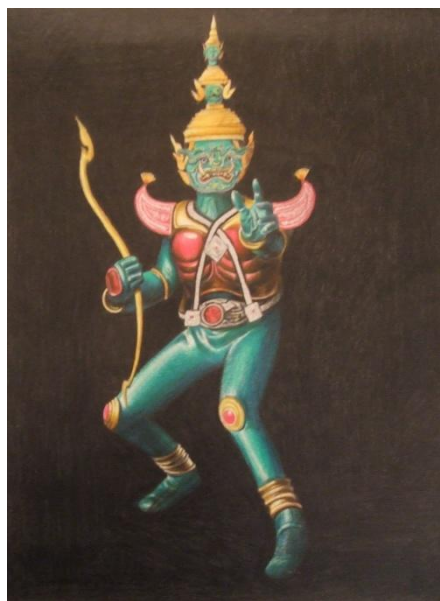
ภาพที่ ๓-๔ ภาพร่างต้นแบบ ๔



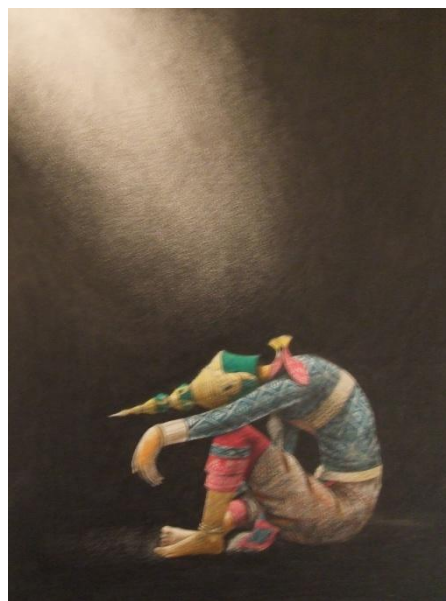
ภาพที่ ๓-๕ ภาพร่างต้นแบบ ๕



ภาพที่ ๓-๑๐ ภาพร่างต้นแบบ ๑๐



ภาพที่ ๓-๑๑ ภาพร่างต้นแบบ ๑๑



ภาพที่ ๓-๑๒ ภาพร่างต้นแบบ ๑๒



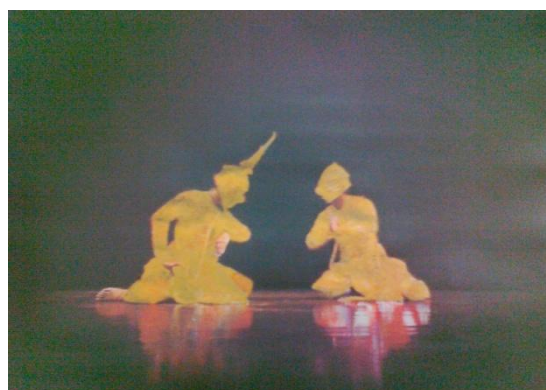
ภาพที่ ๓-๑๓ ภาพร่างต้นแบบ ๑๓



ภาพที่ ๓-๑๔ ภาพร่างต้นแบบ ๑๔



ภาพที่ ๓-๑๕ ภาพร่างต้นแบบ ๑๕



ภาพที่ ๓-๑๖ ภาพร่างต้นแบบ ๑๖



ภาพที่ ๓-๑๗ ภาพร่างต้นแบบ ๑๗



ภาพที่ ๓-๑๘ ภาพร่างต้นแบบ ๑๘



ภาพที่ ๓-๑๙ ภาพร่างต้นแบบ ๑๙



ภาพที่ ๓-๒๐ ภาพร่างต้นแบบ ๒๐



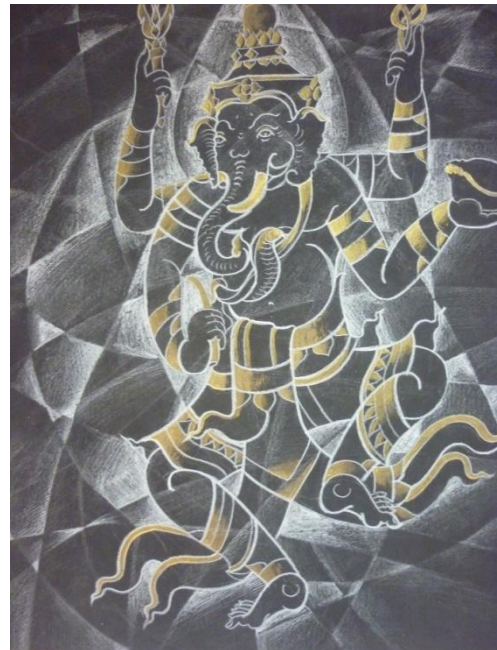
ภาพที่ ๓-๒๑ ภาพร่างต้นแบบ ๒๑



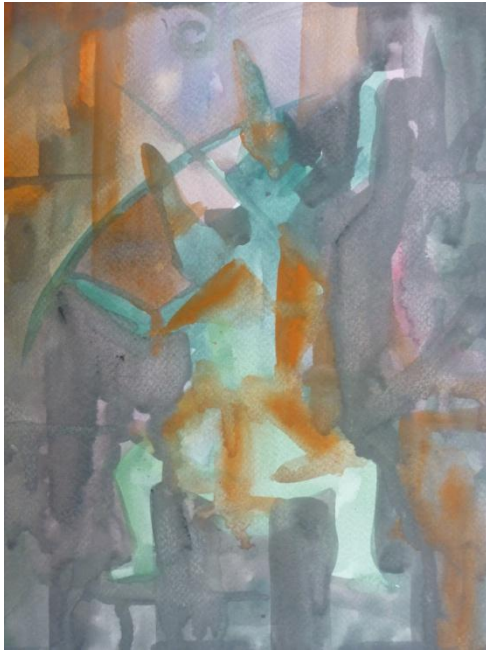
ภาพที่ ๓-๒๒ ภาพร่างต้นแบบ ๒๒



ภาพที่ ๓-๒๓ ภาพร่างต้นแบบ ๒๓



ภาพที่ ๓-๒๔ ภาพร่างต้นแบบ ๒๔



ภาพที่ ๓-๒๕ ภาพร่างต้นแบบ ๒๕



ภาพที่ ๓-๒๖ ภาพร่างต้นแบบ ๒๖



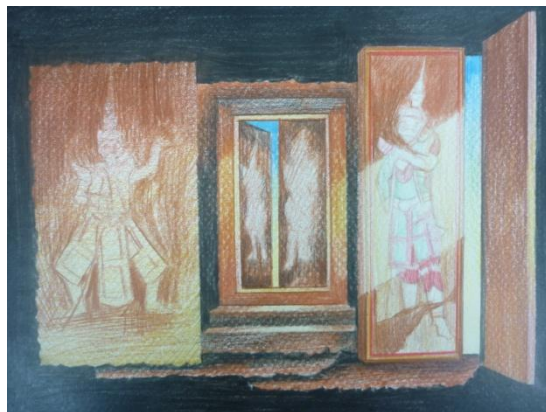
ภาพที่ ๓-๒๗ ภาพร่างต้นแบบ ๒๗



ภาพที่ ๓-๒๘ ภาพร่างต้นแบบ ๒๘

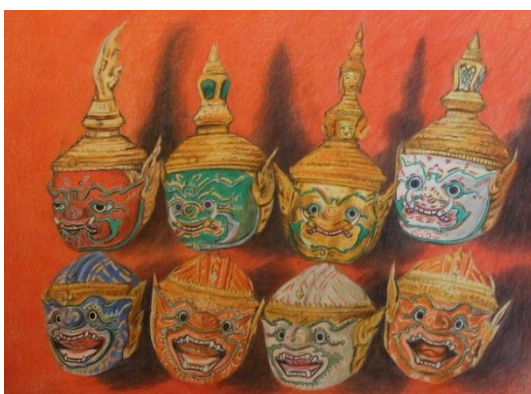


ภาพที่ ๓-๒๙ ภาพร่างต้นแบบ ๒๙



ภาพที่ ๓-๓๐ ภาพร่างต้นแบบ ๓๐

ชุดที่ ๒ บันทึกโชน ทางด้านหัวโชน



ภาพที่ ๓-๓๑ ภาพร่างต้นแบบ ๓๑



ภาพที่ ๓-๓๒ ภาพร่างต้นแบบ ๓๒



ภาพที่ ๓-๓๓ ภาพร่างต้นแบบ ๓๓



ภาพที่ ๓-๓๔ ภาพร่างต้นแบบ ๓๔



ภาพที่ ๓-๓๕ ภาพร่างต้นแบบ ๓๕



ภาพที่ ๓-๓๖ ภาพร่างต้นแบบ ๓๖

ชุดที่ ๓ บันทึกโขน ทางด้านหัวโขนกับเทคนิค



ภาพที่ ๓-๓๗ ภาพร่างต้นแบบ ๓๗



ภาพที่ ๓-๓๘ ภาพร่างต้นแบบ ๓๘



ภาพที่ ๓-๓๙ ภาพร่างต้นแบบ ๓๙



ภาพที่ ๓-๔๐ ภาพร่างต้นแบบ ๔๐



ภาพที่ ๓-๔๑ ภาพร่างต้นแบบ ๔๑



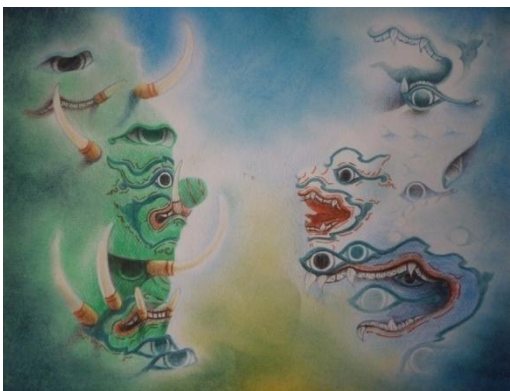
ภาพที่ ๓-๔๒ ภาพร่างต้นแบบ ๔๒



ภาพที่ ๓-๔๓ ภาพร่างต้นแบบ ๔๓



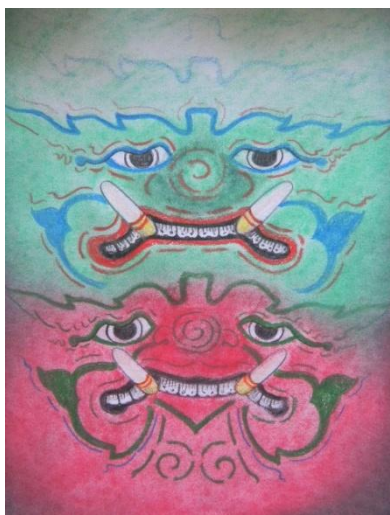
ภาพที่ ๓-๔๔ ภาพร่างต้นแบบ ๔๔



ภาพที่ ๓-๔๕ ภาพร่างต้นแบบ ๔๕



ภาพที่ ๓-๔๖ ภาพร่างต้นแบบ ๔๖



ภาพที่ ๓-๔๓ ภาพร่างต้นแบบ ๔๓



ภาพที่ ๓-๔๔ ภาพร่างต้นแบบ ๔๔



ภาพที่ ๓-๔๕ ภาพร่างต้นแบบ ๔๕



ภาพที่ ๓-๕๐ ภาพร่างต้นแบบ ๕๐

ชุดที่ ๔ บันทึกโขน ทางด้านหัวโขนกับการทับซ้อน



ภาพที่ ๓-๕๑ ภาพร่างต้นแบบ ๕๑



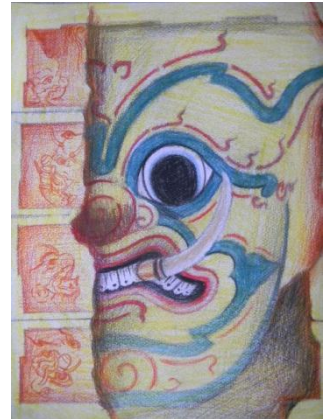
ภาพที่ ๓-๕๒ ภาพร่างต้นแบบ ๕๒



ภาพที่ ๓-๕๓ ภาพร่างต้นแบบ ๕๓



ภาพที่ ๓-๕๔ ภาพร่างต้นแบบ ๕๔



ภาพที่ ๓-๕๕ ภาพร่างต้นแบบ ๕๕ ภาพที่ ๓-๕๖ ภาพร่างต้นแบบ ๕๖ ภาพที่ ๓-๕๗ ภาพร่างต้นแบบ ๕๗

ภาพร่างต้นแบบ สรูปผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์



ภาพที่ ๓-๕๘ ภาพร่างต้นแบบ ๕๘ ภาพที่ ๓-๕๙ ภาพร่างต้นแบบ ๕๙ ภาพที่ ๓-๖๐ ภาพร่างต้นแบบ ๖๐



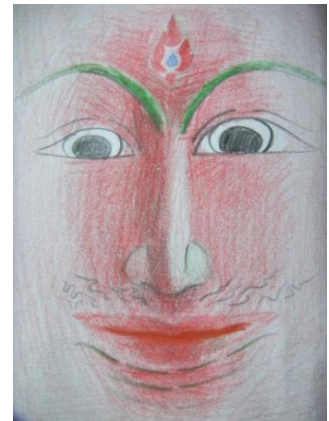
ภาพที่ ๓-๖๑ ภาพร่างต้นแบบ ๖๑ ภาพที่ ๓-๖๒ ภาพร่างต้นแบบ ๖๒ ภาพที่ ๓-๖๓ ภาพร่างต้นแบบ ๖๓



ภาพที่ ๓-๖๔ ภาพร่างต้นแบบ ๖๔

ภาพที่ ๓-๖๕ ภาพร่างต้นแบบ ๖๕

ภาพที่ ๓-๖๖ ภาพร่างต้นแบบ ๖๖



ภาพที่ ๓-๖๗ ภาพร่างต้นแบบ ๖๗

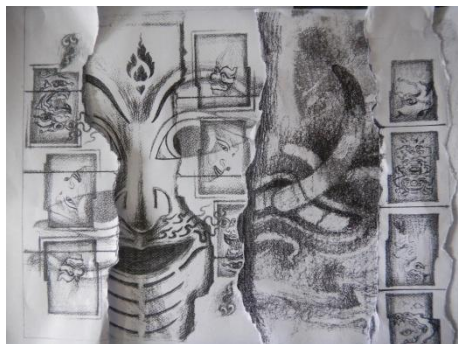
ภาพที่ ๓-๖๘ ภาพร่างต้นแบบ ๖๘

ภาพที่ ๓-๖๙ ภาพร่างต้นแบบ ๖๙



ภาพที่ ๓-๗๐ ภาพร่างต้นแบบ ๗๐

ภาพที่ ๓-๗๑ ภาพร่างต้นแบบ ๗๑



ภาพที่ ๓-๓๒ ภาพร่างต้นแบบ ๓๒



ภาพที่ ๓-๓๓ ภาพร่างต้นแบบ ๓๓



ภาพที่ ๓-๓๔ ภาพร่างต้นแบบ ๓๔



ภาพที่ ๓-๓๕ ภาพร่างต้นแบบ ๓๕



ภาพที่ ๓-๓๖ ภาพร่างต้นแบบ ๓๖



ภาพที่ ๓-๓๗ ภาพร่างต้นแบบ ๓๗



ภาพที่ ๓-๘๘ ภาพร่างต้นแบบ ๘๘



ภาพที่ ๓-๘๙ ภาพร่างต้นแบบ ๘๙



ภาพที่ ๓-๘๐ ภาพร่างต้นแบบ ๘๐



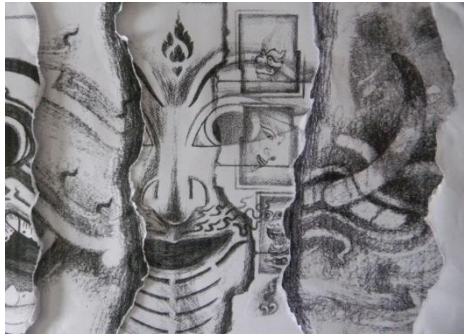
ภาพที่ ๓-๘๑ ภาพร่างต้นแบบ ๘๑



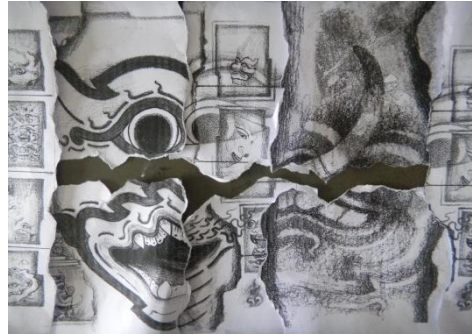
ภาพที่ ๓-๘๒ ภาพร่างต้นแบบ ๘๒



ภาพที่ ๓-๘๓ ภาพร่างต้นแบบ ๘๓



ภาพที่ ๓-๘๔ ภาพร่างต้นแบบ ๘๔



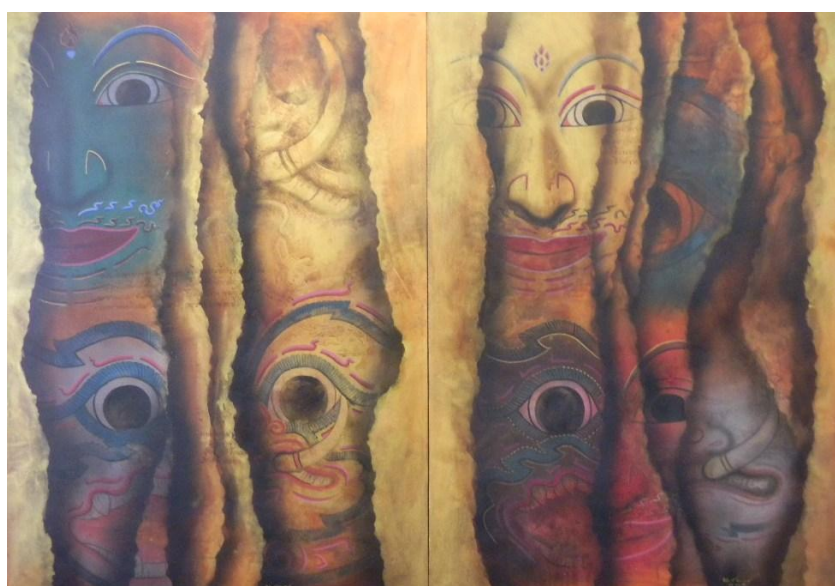
ภาพที่ ๓-๘๕ ภาพร่างต้นแบบ ๘๕



ภาพที่ ๓-๘๖ ภาพร่างต้นแบบ ๘๖

เมื่อมาถึงขั้นตอนของการสรุปผล ของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมจากเดิมนั้นได้ทำภาพร่างต้นแบบโดยการวาดขึ้นมา แต่ในครั้งนี้ได้เปลี่ยนวิธีการทำภาพร่างต้นแบบที่ต่างออกไปจากเดิม โดยการนำภาพร่างต้นแบบทั้งหมดมาคัดเลือก และนำไปถ่ายสำเนา แล้วนำมาฉีกเพื่อ

หาความเหมาะสมของรูปทรงและนำมาจัดวางองค์ประกอบขึ้นมาใหม่อีกครั้งถ่ายเป็นภาพไว้ จุดประสงค์ของการทำเช่นนี้ก็เพื่อที่จะให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ๆ ภาพร่างต้นแบบชิ้นนี้เกิดขึ้น โดยการนำภาพร่างต้นแบบที่ได้แต่ละภาพ มาต่อเข้าด้วยกัน เลือกดูความเหมาะสมของรูปทรง ที่เกิดขึ้นมาใหม่ มีความแปลกตาออกไปจากภาพร่างต้นแบบเดิมๆ ที่ทำขึ้นตั้งแต่แรกเริ่ม แต่ใน ชิ้นตอนสรุปผลครั้งนี้ ภาพร่างต้นแบบที่ได้ เกิดเป็นรูปแบบเฉพาะของตนเองมากขึ้น นำภาพร่าง ต้นแบบมาตกแต่งอีกครั้ง เพื่อให้ภาพร่างต้นแบบมีความชัดเจนตรงตามแนวคิดที่ได้กำหนดไว้ ให้มากที่สุด เพื่อลดข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น ในขณะที่ปฏิบัติงานจริง



ภาพที่ ๓-๘๓ ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์

เมื่อได้ภาพร่างต้นแบบ ภาพที่ ๓-๘๖ แล้ว นำมาขยายลงบนผ้าใบ เมื่อผลงานจิตรกรรม เสร็จ จึงเห็นข้อผิดพลาดของผลงาน คือร่องรอยของการฝึกหัด เป็นเส้นตั้งแต่ด้านบนจนถึง ด้านล่างนั้น ทำให้เกิดความรู้สึกของการนำสายตาให้หลุดออกจากความสำคัญของภาพ



ภาพที่ ๓-๘๘ ภาพร่างต้นแบบ ๘๗

นำผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่เกิดข้อผิดพลาดมาถ่ายภาพอีกครั้ง เพื่อแก้ไข
ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในภาพถ่ายจนเป็นที่พอใจ จากนั้นนำภาพร่างต้นแบบที่ได้แก้ไขข้อผิดพลาด
แล้วนำไปแก้ไขในผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมอีกครั้ง

บทที่ ๔

การวิเคราะห์ผลงาน

ในการสร้างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมชุดนี้ เป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับ โขน นาฏศิลป์ของไทย ที่ประกอบด้วยหัวโขน เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และลีลาท่าทางที่มีความเป็นเอกลักษณ์ แต่ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงมากในทุกๆ ด้าน ทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม วิทยาการทางด้านความรู้ต่างๆ และวัฒนธรรมจากทางตะวันตกที่เข้าสู่สังคมไทยเพิ่มมากขึ้น จนทำให้ศิลปะการแสดง โขนนับวันก็ยิ่งใกล้สูญหายและถูกลบเลือนไปจากวิถีชีวิตคนไทย ด้วยเหตุปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่มีเนื้อหาสาระ รูปแบบและวิธีการ ที่เป็นแบบเฉพาะตัวเป็นสาระสำคัญ ของการทำงานให้ออกมาอย่างสมบูรณ์ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องใช้เวลาในการค้นคว้าหาข้อมูล การทำภาพร่างต้นแบบในรูปแบบต่างๆ ที่หลากหลายรวมทั้งการแก้ไขปัญหาต่างๆ มาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ในแต่ละช่วงดังนี้

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมชุดนี้ ใช้วิธีการลงสีด้วยสีอะคริลิก และสีน้ำมันบนผ้าใบ ด้วยพู่กัน มีการใช้น้ำหนักแสงเงาเพื่อให้ภาพแต่ละภาพมีมิติตื้นและลึก นอกจากนี้ยังใช้แอร์บรัช เพื่อทำให้เกิดบรรยากาศที่หลากหลายทำให้ผลงานเพิ่มความโดดเด่นและน่าสนใจในผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมในแต่ละชิ้นงานมากยิ่งขึ้น

การออกแบบภาพร่างต้นแบบ

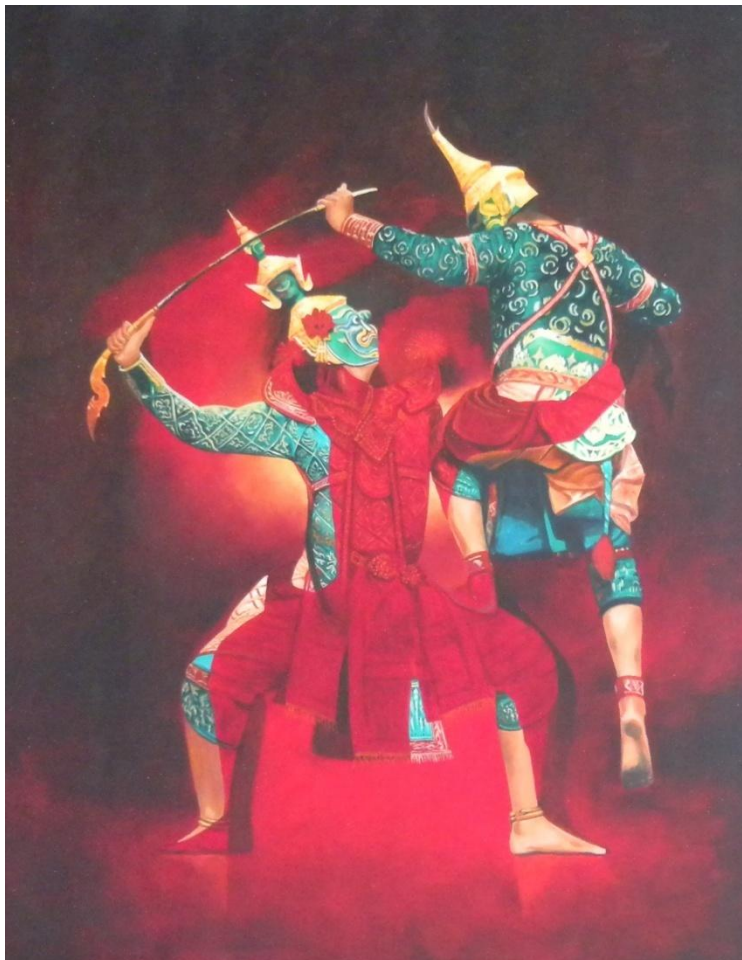
เป็นการร่างรูปแบบจาก โขนให้ตรงตามแนวคิดที่ได้กำหนดไว้ การออกแบบภาพร่างต้นแบบดังกล่าวได้มีการนำมาพัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้มีความชัดเจน โดยได้รับคำปรึกษาและแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและการปฏิบัติงานที่ต่อเนื่อง จนกระทั่งเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่เสร็จสมบูรณ์

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสมบูรณ์

เมื่อการสร้างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมมาถึงในช่วงของการพัฒนาขั้นที่สมบูรณ์ จึงเป็นการรวบรวมแนวความคิด เทคนิค วิธีการ ตลอดจนกระบวนการต่างๆ อีกครั้งหนึ่ง เพื่อผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมให้ออกมาตรงตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ โดยผ่านการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่ปฏิบัติงาน วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์อย่างมีขั้นตอน

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์

เมื่อปฏิบัติงานเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่เสร็จสมบูรณ์ในแต่ละชิ้นแล้วนั้น ก็จะนำผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม มาวิเคราะห์และวิจารณ์กับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อวิเคราะห์ถึงส่วนที่ดี และส่วนที่ต้องปรับปรุงและแก้ไข ซึ่งได้แก่โครงสร้างของรูปทรงในผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม รายละเอียดต่างๆ ของวิธีการ รวมทั้งผลของการแสดงออกและคุณค่าที่แฝงไว้ในผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม เพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมให้ก้าวหน้าและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้



ภาพที่ ๔-๑ ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑

เริ่มมีความชัดเจนตรงตามแนวความคิดที่ได้กำหนดไว้ ส่วนที่ควรปรับปรุงและแก้ไขคือ ขอบของรูปทรงนั้น มีความคมชัดมากเกินไป ทำให้มีความรู้สึกเหมือนกับภาพที่ถูกตัดแล้วนำมา ติดไว้ และควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับรายละเอียดที่ถูกทาบทับด้วยเงานั้น ควรมีส่วนอย่างไร



ภาพที่ ๔-๒ ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๒



ภาพที่ ๔-๓ ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๓

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๒ และ ๓

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๒ และชั้นที่ ๓ มีส่วนที่ควรปรับปรุงและแก้ไขเหมือนกับผลงานจิตรกรรมทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑



ภาพที่ ๔-๔ บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑

เมื่อทำการวิเคราะห์ถึงปัญหาในด้านต่างๆ ของการสร้างสรรค์ และการได้รับคำวิจารณ์ จากอาจารย์ที่ปรึกษา ให้ลดเรื่องของขอบภาพที่เป็นเหลี่ยมๆ มากเกินไป และพยายามควบคุมการไหลของสี จึงได้ทำการปรับปรุงแก้ไขผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมให้ตรงตามจุดมุ่งหมายมากขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๒



ภาพที่ ๔-๕ บันทึกลงโทษ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๒

ปัญหาของภาพนี้ก็คือ การไหลของสีที่มีมากจนเกินไป ต้องพยายามควบคุมการไหลของสีให้มีความเหมาะสมไม่มากจนเกินไป โดยรวมของผลงานชิ้นนี้ยังคงแนวความคิดของการหายไปซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของผลงานชุด บันทึกโทษ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๓



ภาพที่ ๔-๖ บันทึกโจน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๓

ผลงานชิ้นนี้ถูกจัดวางองค์ประกอบแบบซ้ายขวาเท่ากัน โดยใช้ด้านข้างของหัวโจน ๒ หัว คือ หัวโจนของหนุมานและหัวโจนของทศกัณฐ์ นำมาจัดวางแบบหันหน้าเข้าหากัน ใช้สีในโทนเย็น คือสีฟ้าและสีเขียวเป็นหลักของภาพ บริเวณรอบๆ ไซ้แอร์บริชพ่นไอน้ำหนักสีอ่อน สีเข้ม ทำให้เกิดบรรยากาศแบบความฝัน

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๔



ภาพที่ ๔-๑ บันทึกลงใจ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๔

เป็นการจัดวางองค์ประกอบแบบทับซ้อนกันของหัวใจน โทนีสีที่ใช้โดยรวมของภาพ เป็นสีขาวกับสีดำ ไม่ยึดติดรูปทรงของหัวใจนและสีของรูปแบบเดิม ใช้รูปทรงของหัวใจน บางส่วนนำมาจัดวางให้ทับซ้อนกัน เป็นการจินตนาการ เพื่อทำให้เกิดเป็นรูปทรงชิ้นใหม่ที่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๕



ภาพที่ ๔-๘ บันทึกลงใจ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๕

เป็นการพัฒนาจากผลงาน บันทึกลงใจ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๔ จากภาพที่เป็นสีขาวกับสีดำ มาเป็นภาพสีตามรูปแบบจริง การจัดวางองค์ประกอบใช้หัวใจวางอยู่กลางภาพ ส่วนรอบๆ หัวใจจะใช้บางส่วนของหัวใจที่เหมือนจริงและเหนือจริง มาจัดวางให้ดูทับซ้อนกัน เกิดเป็นมิติตื้นและลึกเกิดเป็นรูปทรงใหม่ ทำให้ภาพเกิดความน่าสนใจไปอีกแบบหนึ่ง

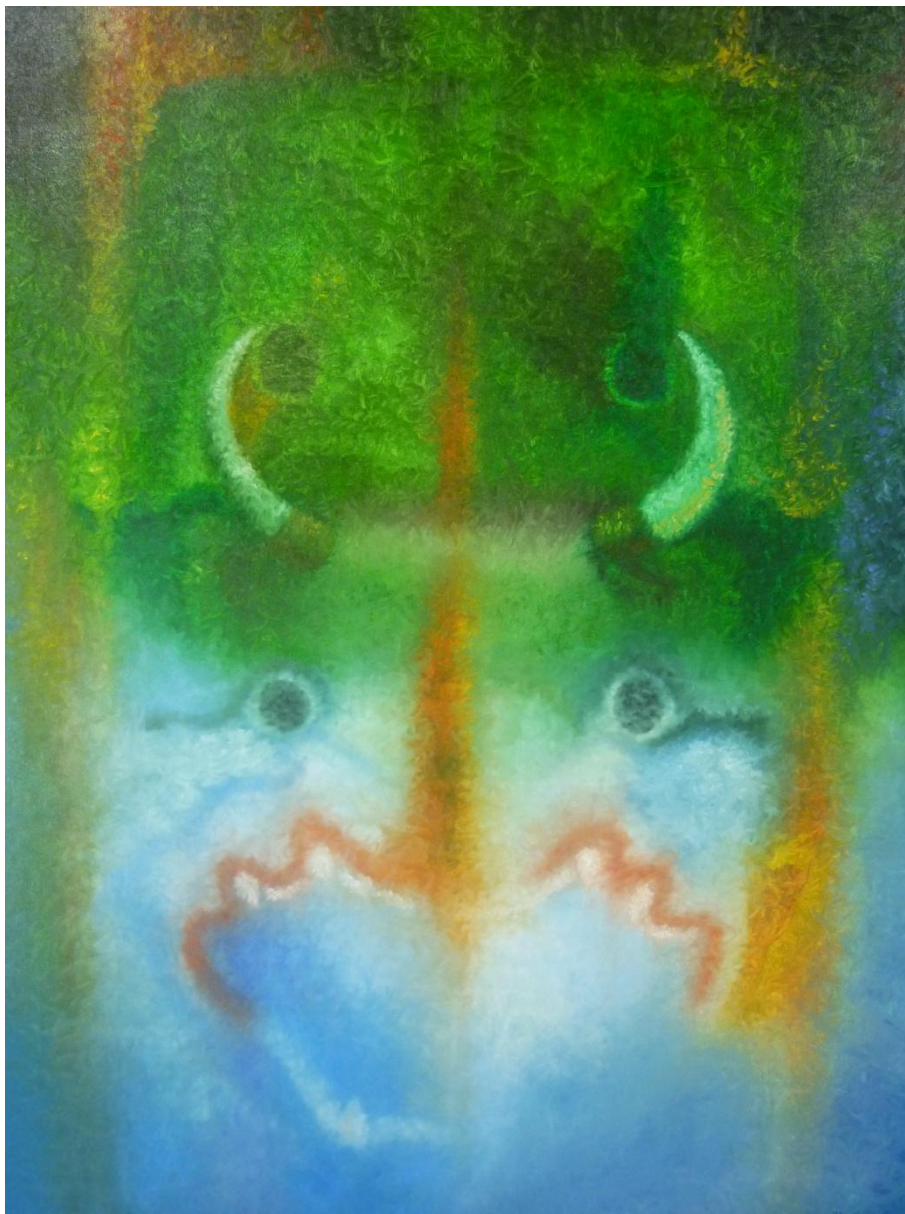
ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๖



ภาพที่ ๔-๕ บันติกโฮน...บันติกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๖

ผลงานชิ้นนี้ใช้หัวโฮนบางส่วนและการจัดวางองค์ประกอบแบบต่อๆ กัน ทำให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ขึ้นมาและมีความน่าสนใจ การใช้สีจะใช้สีตามรูปแบบจริงของหัวโฮน แต่จะใช้วิธีการเน้นสีในบางส่วนให้มีความคมชัดและในบางส่วนมีการลดค่าของสีลงให้ดูจางลงแบบไม่ค่อยจะชัดเจนนัก เพื่อให้ตรงตามแนวคิดที่ได้กำหนดไว้

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๗



ภาพที่ ๔-๑๐ บันทึกลงโทษ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๗

ผลงานชิ้นนี้ใช้สีในโทนเย็นเป็นหลัก คือสีฟ้าและสีเขียว ผลงานชิ้นนี้เพียงชิ้นเดียวที่ใช้สีน้ำมันในการเขียนภาพ ใช้วิธีการแต้มสีให้ดูกลมกลืนแทนการเกลี่ยสี ใช้รูปทรงของหัวโขนเพียงบางส่วน นำมาจัดวางแบบต่อกันเพื่อให้เกิดรูปทรงใหม่ที่ดูแปลกตาออกไป แต่ก็ยังคงเห็นรูปทรงของหัวโขน และตรงตามแนวคิดที่ได้กำหนดไว้

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๘



ภาพที่ ๔-๑๑ บันทึกโขน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๘

ผลงานชิ้นนี้พัฒนามาจากผลงาน บันทึกโขน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๗ โดยใช้สีในโทนเย็นเป็นหลักเหมือนกัน คือ สีฟ้าและสีเขียว แต่จะผิดกันก็ตรงที่การใช้ประเภทของสีและวิธีการลงสี ในผลงาน บันทึกโขน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๗ จะใช้สีน้ำมันและใช้พู่กันแต่มีสีให้ดูกลมกลืนแทนการเกลี่ยสี ส่วนในผลงานชิ้นนี้ใช้จะใช้สีอะคริลิก และใช้แอร์บรัชพ่นสีเพื่อทำให้เกิดเป็นบรรยากาศแบบความฝัน และดูมีมิติทำให้ภาพนี้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๕



ภาพที่ ๔-๑๒ บันทึกลงใจ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๕

ผลงานชิ้นนี้จัดองค์ประกอบแบบซ้ำๆ ขวาท่กัน ใช้รูปทรงของหัวใจนเพียงบางส่วน นำมาผสมผสานต่อเติม ทำให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ สีที่ใช้เป็นสีในโทนเย็น คือสีฟ้าและสีเขียวเป็นหลัก ใช้สีเหลืองเข้ามาช่วยเพื่อทำให้ภาพดูแล้วไม่จืดจางจนเกินไป จุดเด่นของภาพคือมีรูปแบบที่เหนือความจริง เมื่อดูภาพแล้วทำให้เกิดความน่าสนใจไปอีกแบบหนึ่ง

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑๐



ภาพที่ ๔-๑๓ บันทีกโชน...บันทีกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๐

มีการจัดองค์ประกอบน่าสนใจ ใช้ลักษณะของหัวโชนที่มีครึ่งหัว เป็นหัวของหนุมาน จัดวางอยู่ทางด้านซ้ายของภาพ ส่วนทางด้านขวาของภาพเป็นการใช้องค์ประกอบของตัวโชน ที่สมบูรณ์ และใช้บางส่วนของตัวโชนเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และยังคงใช้วิธีการทำให้สีไหล เป็นทาง สื่อถึงความเสื่อมสลายหายไป

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑๑



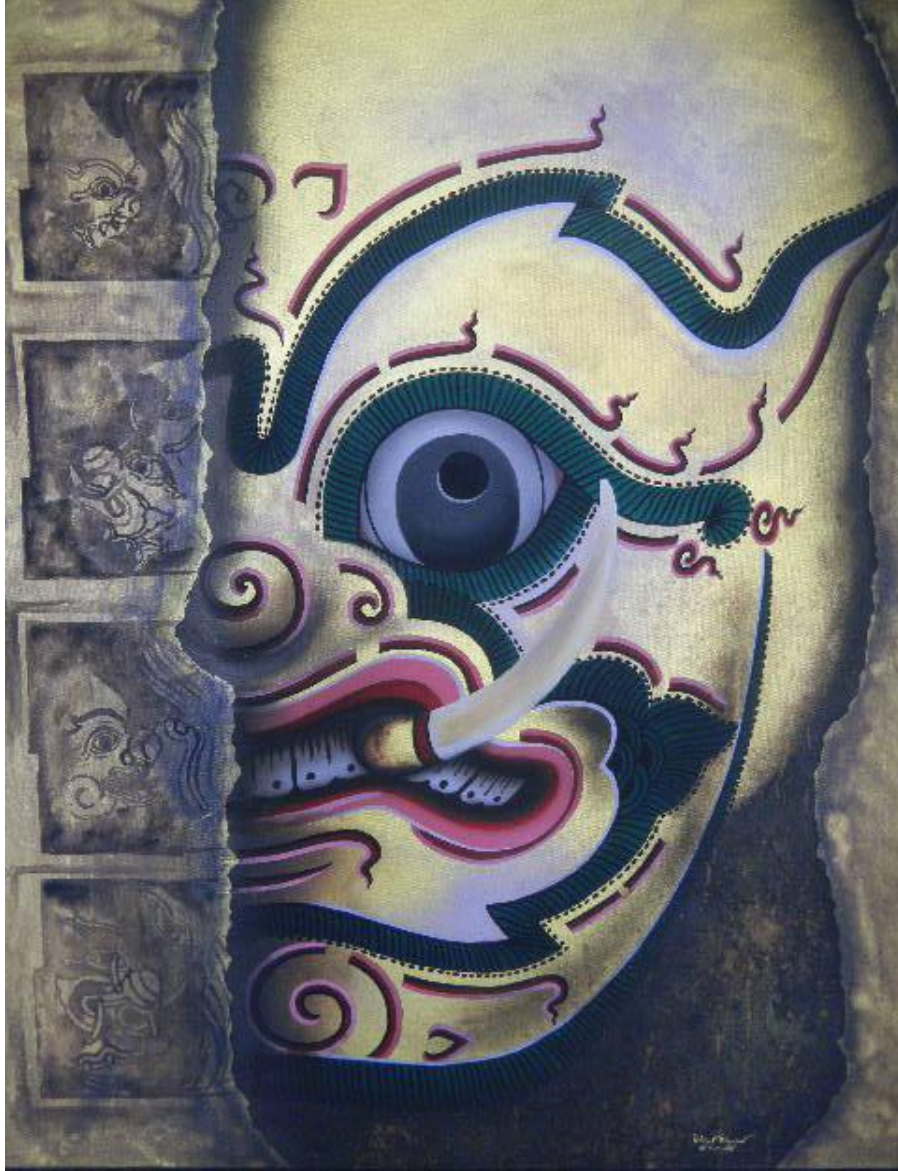
ภาพที่ ๔-๑๔ บันทึกลงใจ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๑

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑๒



ภาพที่ ๔-๑๕ บันทึกลงใจ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๒

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑๓



ภาพที่ ๔-๑๖ บันทึกลงใจ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๓

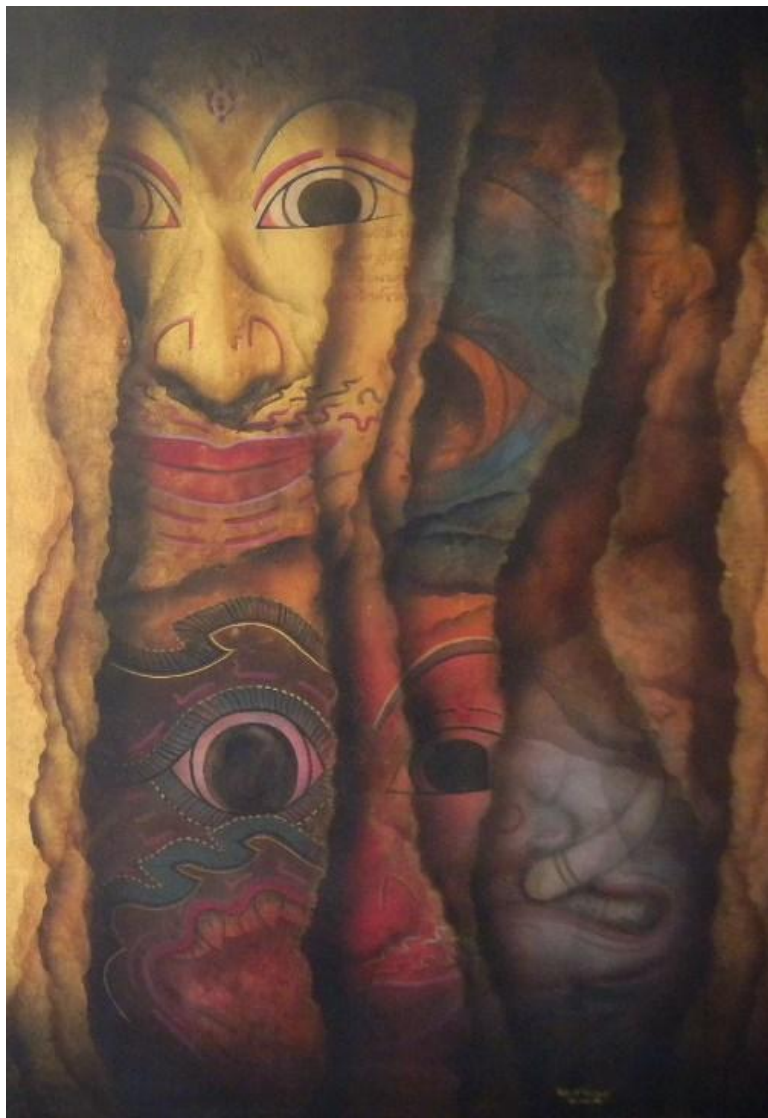
ผลงาน บันทึกลงใจ...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๑, ๑๒ และ ๑๓ ผลงานทั้ง ๓ ชิ้น มีความชัดเจน ตรงตามแนวคิดและมีรูปแบบเฉพาะตัวมากที่สุด การจัดวางองค์ประกอบใช้หัวใจนเพียงครั้งเดียวและทำเลียนแบบแผ่นกระดาษเก่าๆ ที่มีการบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับใจน ถูกฉีกขาดมารวบรวม สู่ถึงใจนที่เลื่อนกลางเหลือเพียงบางส่วนและกำลังจะหายไป ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกสะเทือนใจ เทคนิคสีอะคริลิก บนผ้าใบ ใช้วิธีการลงสีและแอร์บรัช

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑๔



ภาพที่ ๔-๑๗ บ้านทึบ โชน...บ้านทึบห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๔

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ ๑๕



ภาพที่ ๔-๑๘ บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๕

ผลงาน บันทึกโชน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ ๑๔ และ ๑๕ ผลงานทั้ง ๒ ชิ้นนี้ เป็นการสรุปแนวความคิดทั้งหมดที่ได้กำหนดเอาไว้ โดยการนำภาพร่างต้นแบบทั้งหมดมาคัดเลือก และนำไปถ่ายสำเนา แล้วนำมาฉีกเพื่อหาความเหมาะสมของรูปทรงและนำมาจัดวางองค์ประกอบ ขึ้นใหม่อีกครั้ง ถ่ายเป็นภาพไว้ จุดประสงค์ของการทำเช่นนี้ก็เพื่อที่จะให้เกิดเป็นรูปทรงขึ้นมาใหม่ ที่มีความแปลกตาออกไป ในขั้นตอนสรุปผลครั้งนี้ ผลงานที่เกิดขึ้นเป็นรูปแบบเฉพาะของตนเอง และตรงตามแนวความคิดมากที่สุด

บทที่ ๕

สรุปผล

โขนเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูง ที่รวบรวมศิลปะหลายชนิดเข้าด้วยกัน ทั้งศิลปะการละคร การฟ้อนรำ การดนตรี การขับร้อง การพากย์ การประดิษฐ์เครื่องแต่งตัว การประดิษฐ์หัวโขน การจัดฉาก ซึ่งมีความงดงามมีความเป็นเอกลักษณ์ของไทย และจะแสดงเฉพาะแต่เรื่องรามเกียรติ์ เท่านั้น แต่ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงมากในทุกๆ ด้าน ทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและวัฒนธรรม วิทยาการทางด้านความรู้ต่างๆ และวัฒนธรรมจากทางตะวันตกที่เข้ามาสู่สังคมไทย เพิ่มมากขึ้น จนทำให้ศิลปะการแสดงโขนนับวันก็ยิ่งใกล้สูญหายและถูกลบเลือนไปจากวิถีชีวิตของคนไทย ด้วยเหตุปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ ทำให้ผู้วิจัยเกิดเป็นแรงบันดาลใจ ต้องการที่จะบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวกับโขน ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมภายใต้หัวข้อเรื่อง “บันทึกโขน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ: จิตรกรรมร่วมสมัย” ที่มีเนื้อหาสาระ รูปแบบและวิธีการ ที่เป็นแบบเฉพาะตัวเป็นสาระสำคัญของการทำผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ให้ออกมาอย่างสมบูรณ์นั้น จึงจำเป็นที่จะต้องมีส่วนเวลาของการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับโขน จากเอกสาร ตำรา สิ่งพิมพ์

วิธีการดำเนินงานสร้างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม เริ่มจากการออกแบบภาพร่าง ต้นแบบในหลายๆ รูปแบบ เพื่อหารูปแบบที่ตรงตามแนวคิดมากที่สุด มีการเลือกใช้รูปทรงของโขน ในลักษณะต่างๆ เช่น ความสมบูรณ์ของโขนชัดบ้างไม่ชัดบ้าง หรือใช้บางส่วนของตัวโขน และบางส่วนของหัวโขน นำมาผสมผสานกันและจัดวางขึ้นในลักษณะต่างๆ เพื่อทำให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่มีความน่าสนใจในด้านต่างๆ เช่นการจัดวางองค์ประกอบ การเลือกใช้สี การเลือกใช้ประเภทของสี วิธีการลงสี เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมชุดนี้ มีความเหมาะสม และตรงตามแนวคิดที่ได้กำหนดเอาไว้และมีความสมบูรณ์มากที่สุด จากนั้นนำภาพร่างต้นแบบที่คิดว่าตรงตามแนวความคิดที่ได้กำหนดไว้ มาสู่ขั้นตอนของการปฏิบัติการสร้างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมเป็นผลงานจริงที่ผ่านการพิจารณาอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านรูปแบบ การจัดวางองค์ประกอบ การใช้เส้น การใช้สีวิธีการวาดภาพแบบร่วมสมัย การใช้แอร์บรัชช่วยในการลงสีเพื่อให้เกิดความกลมกลืน เกิดเป็นมิติและการสร้างบรรยากาศในภาพให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

เมื่อปฏิบัติการสร้างผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมเป็นผลงานจริงเรียบร้อยแล้ว นำผลงาน
 ที่ทำสำเร็จในแต่ละชิ้นมาวิเคราะห์หาข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นกับอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์
 นำปัญหาที่เกิดขึ้นไปปรับปรุงแก้ไขในผลงานชิ้นต่อไปเพื่อให้ตรงตามแนวคิดที่ได้กำหนดไว้
 มากที่สุด

ผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมวิทยานิพนธ์ บันทึก โจน...บันทึกห้วงเวลาแห่งความทรงจำ:
 จิตกรรมร่วมสมัย แบ่งออกเป็น ๔ ชุด

ชุดที่ ๑ บันทึกโจน...ทางด้านท่าทางของตัวแสดง โจนกับเทคนิค

ชุดที่ ๒ บันทึกโจน...ทางด้านหัวโจน

ชุดที่ ๓ บันทึกโจน...ทางด้านหัวโจนกับเทคนิค

ชุดที่ ๔ บันทึกโจน...ทางด้านหัวโจนกับการทับซ้อน

ชุดที่ ๑ บันทึกโจน...ทางด้านท่าทางของตัวแสดง โจนกับเทคนิค มีการจัดวาง
 องค์ประกอบโดยใช้ท่าทางของตัวแสดง โจนที่กำลังต่อสู้กันในลักษณะซัดบ้าง เลื่อนกลางบ้างและ
 มีกราบของสีที่ไหลลงมาเป็นทาง สื่อถึงความเสื่อมสลาย

ชุดที่ ๒ บันทึกโจน...ทางด้านหัวโจน มีเพียงชิ้นเดียวที่ใช้ลักษณะของหัวโจนค่อนข้าง
 สมบูรณ์หันหน้าเข้าหากัน ใช้สีในโทนเย็น คือฟ้ากับเขียว มีบรรยากาศแบบความฝันสื่อถึง
 ความเลื่อนกลาง

ชุดที่ ๓ บันทึกโจน...ทางด้านหัวโจนกับเทคนิค การจัดวางองค์ประกอบในชุดนี้โดยรวม
 จะเป็นการใช้เทคนิคในลักษณะต่างๆ เช่น ใช้บางส่วนของหัวโจนมาทับซ้อนกันเพื่อให้เกิดเป็น
 รูปทรงใหม่ที่มีความแปลกตาออกไปจากหัวโจนเดิมๆ บางชิ้นใช้เทคนิคการลงสีแบบสร้าง
 บรรยากาศ ให้ดูเหนือความจริง สื่อถึงการหลงเหลือเพียงบางส่วนของโจน

ชุดที่ ๔ บันทึกโจน...ทางด้านหัวโจนกับการทับซ้อน การจัดวางองค์ประกอบในชุดนี้
 จะใช้หัวโจนเพียงครั้งเดียว และทำเลียนแบบแผ่นกระดาษเก่าๆ ที่มีการบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับโจน
 ถูกฉีกขาดมารวบรวม สื่อถึงโจนที่เลื่อนกลางเหลือเพียงบางส่วนและกำลังจะหายไป ผลงานชุดนี้
 มีลักษณะเด่น คือแสดงถึงความงามของหัวโจนที่ยังคงหลงเหลืออยู่

อย่างไรก็ตามผลงานสร้างสรรค์กิจกรรมวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ได้ผ่านขั้นตอนต่างๆ
 ในกระบวนการศึกษาได้ประสบความสำเร็จในช่วงหนึ่งเท่านั้น โดยผลงานสร้างสรรค์กิจกรรม

วิทยานิพนธ์ชุดนี้ก่อให้เกิดประโยชน์ทางด้านข้อมูล ความคิดและประสบการณ์ในการสร้างผลงาน ศิลปะแก่ผู้วิจัย ซึ่งผลงานชุดนี้เป็นเพียงการค้นคว้าในระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ซึ่งการสร้างสรรค์นั้น ยังจะต้องค้นคว้าหาแนวทางเพื่อการพัฒนาต่อไป

บรรณานุกรม

- คำรณ สุทรานนท์ และรจนา สุทรานนท์. (๒๕๕๑). *การอนุรักษ์และสืบทอด โขน (ผู้หญิง)*
ให้แก่เยาวชน. วันที่ค้นข้อมูล ๑๔ ธันวาคม ๒๕๕๓, เข้าถึงได้จาก [http://hdl.handle.net/
123456789/663](http://hdl.handle.net/123456789/663)
- จักรพันธ์ โปษยกฤต. (๒๕๔๐). *หุ่นวังหน้า*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงเทพ (๑๙๘๔).
- ชนิด อยู่โพธิ์. (๒๕๑๑). *โขน*. กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากร.
- นาคะประทีป (นามแฝง). (๒๕๕๑). *สมญาภิธานรามเกียรติ์ และชีวิตและงานของ “นาคประทีป”*
(พิมพ์ครั้งที่ ๓). กรุงเทพฯ: สยาม.
- ประพันธ์ สุคนธชาติ. (๒๕๑๔). *หัวโขน*. พระนคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดคิวพร.
- ราชบัณฑิตสถาน. (๒๕๔๖). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ.๒๕๔๒*. กรุงเทพฯ:
นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- ศุภชัย จันทร์สุวรรณ และสุรพล วิรุฬักษ์. (๒๕๔๓). *การศึกษาวิเคราะห์วิธีการรำรำ และลีลา*
ท่ารำของโขนตัวพระ: กรณีศึกษาตัวพระราม. วันที่ค้นข้อมูล ๑๔ ธันวาคม ๒๕๕๓,
เข้าถึงได้จาก [http://hdl.handle.net /123456789/663](http://hdl.handle.net/123456789/663)
- สมโภชน์ ทองแดง. (๒๕๓๓). *สัญลักษณ์ของกาลเวลา*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสฐียรโกเศศ (นามแฝง). (๒๕๕๐). *อุปกรณรามเกียรติ์* (พิมพ์ครั้งที่ ๓). กรุงเทพฯ: สยาม.
- โขน วันที่ค้นข้อมูล ๒๔ ธันวาคม ๒๕๕๓, เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org>
- โขน วันที่ค้นข้อมูล ๒๔ ธันวาคม ๒๕๕๓, เข้าถึงได้จาก <http://www.banramthai.com>
- โขน วันที่ค้นข้อมูล ๒๔ ธันวาคม ๒๕๕๓, เข้าถึงได้จาก www.thaifolk.com
- ชุมนุมโขนธรรมศาสตร์ วันที่ค้นข้อมูล ๒๔ ธันวาคม ๒๕๕๓, เข้าถึงได้จาก www.khontu.com