



ลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย Fabric printing design , An inspired from Thai Chess.

สุวิธ สาดสังข์¹, เตือนตา พรหมตาวรวงศ์²

Suwit Sadsunk, Tuenta Pornmuttawarong

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Program Fashion Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา รูปแบบ สีสันทัน และลักษณะลวดลายของหมากรุกไทย และศึกษารูปแบบการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ แหล่งข้อมูลปฐมภูมิจากการลงพื้นที่ภาคสนาม ณ บ้านพิพิธภัณฑ์ จังหวัดนครปฐม และข้อมูลทุติยภูมิ จากเอกสารหนังสือที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์ รูปแบบ สีสันทัน ลักษณะลวดลายของหมากรุกไทยและวิธีการสร้างสรรค์การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ตามลำดับขั้นตอน ได้แก่ แรงบันดาลใจ รูปแบบ สีสันทัน และการพัฒนาลวดลายต่างๆ ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบ สีสันทัน และลักษณะลวดลายของหมากรุกไทยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทยได้ และยังทำให้เกิดแนวทางการออกแบบสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มีความร่วมสมัยในรูปแบบใหม่เพิ่มค่านิยมต่อการใช้สอยเข้าด้วยกันได้อย่างเหมาะสมอีกด้วย

คำสำคัญ : หมากรุกไทย, ลวดลายผ้าพิมพ์ , ศิลปะร่วมสมัย

ABSTRACT

The purpose of this research were to study the pattern colour and the character of Thai Chess pattern and to study the design pattern of printed fabric from Thai Chess inspiration. This documentary research employed qualitative research methodology. The primary resources used for the research was to take a filed trip at “House of Museum” in Nakorn Pathom Province and the secondary resources were to gather the related books and documents. The data analysis were to study pattern colour the character of Thai Chess pattern and the creation of printed fabric pattern on the process of pattern design such as the inspiration the pattern colour and the pattern development. The findings of this research disclosed that the pattern colour and the character of Thai Chess pattern inspired the creation of printed fabric pattern and would be a guideline for a new product design with contemporary art by adding value to its usage in proper way.

Keywords: Thai Chess, fabric printing , Contemporary art

¹ สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย สังกัด คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา , โทรศัพท์ 0-90-969-2969
e-mail : suwit.sa@ssru.ac.th website : www.teacher.ssru.ac.th/suwit_sa

² สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย สังกัด คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา , โทรศัพท์ 0-81-558-4428
e-mail : tpornmuttawarong@gmail.com



บทนำ

ด้วยสภาพสังคมในยุคปัจจุบันนี้ที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ชีวิตที่แตกต่างจากเดิมในอดีต อาจเพราะด้วยสภาพจิตใจคน que เปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะสังคมที่วุ่นวาย ค่านิยมในการใช้ชีวิตที่เพิ่มมากขึ้น ตลอดจนการพัฒนาก้าวเข้าสู่สังคมเทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในหลากหลายด้านหลากหลายมุมมองด้วยเช่นกัน จากสภาวะสังคมดังกล่าวในช่วงต้นที่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่หยุดนิ่ง สิ่งหนึ่งที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงตามไปทีละเล็กละน้อย โดยที่เราไม่ได้ทันสังเกต นั่นคือ คุณค่าของภูมิปัญญาไทยต่อการสร้างสรรค์ที่น้อยลง สิ่งของ วัตถุ หรือการนำแรงบันดาลใจต่าง ๆ ทางความคิดในการออกแบบงานศิลปะที่มาจากความเป็นไทย ต่อสังคมคนรุ่นใหม่ในวันนี้ก็จะเลือนหายและให้ความสนใญน้อยลงไปทุกที

แฟชั่น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย หรือเครื่องนุ่งห่ม ถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญต่อการดำรงชีวิตในสังคมยุคสมัยนี้ การสวมใส่เสื้อผ้าหรือเครื่องประดับต่างๆ นั้น จุดหมายหลักไม่ใช่เพียงแค่การปกคลุมร่างกาย หรือ ประดับประดาให้เกิดความสวยงามเท่านั้น แต่รวมไปถึงการแสดงออก ทางความชอบ ลักษณะ บุคลิกต่าง ๆ ของคนที่สวมใส่เหล่านั้นได้อีกด้วย ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยจึงได้นำเอาแนวทางการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์มาใช้เป็นเทคนิคหลักในการออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งในยุคสังคมปัจจุบันนี้การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ถือว่าการออกแบบอีกประเภทหนึ่งบนผืนผ้าที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ต้องการของสังคมและวงการผลิตผ้าและสิ่งทอเป็นอย่างมาก เนื่องจากการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์นั้นเป็นการออกแบบทางแฟชั่นอีกด้านหนึ่งที่สามารถเพิ่มมูลค่าของผ้าให้เหมาะสม และมีส่วนต่อการผลิตที่ไม่ล้าสมัย สามารถผลิตได้ง่ายและมีความทนทานต่อการใช้งานอีกด้วย ทำให้เนื้อผ้าที่จะนำไปตัดเย็บเพื่อการสวมใส่เกิดความสวยงามและสีสันที่แปลกแตกต่างในหลากหลายมุมมองหลากหลายรูปแบบ ซึ่งแล้วแต่ว่านักออกแบบแต่ละคนจะสร้างสรรค์หรือนำแรงบันดาลใจสิ่งใดมาใช้ในการวาดหรือการออกแบบสร้างสรรค์ลวดลาย “หมากรุกไทย” เป็นการละเล่นของไทยอย่างหนึ่งที่มีความนิยมตั้งแต่สมัยสุโขทัยจวบจนมารุ่งเรืองในยุครัตนโกสินทร์ แต่เดิมเกมกระดานหมากรุกของไทยนั้นนิยมเล่นแต่ในราชสำนัก ใช้ในการฝึกและคิดกลยุทธ์ศึกในการทำสงคราม โดยตัวหมากแต่ละตัวบนกระดานก็มีลักษณะ รูปแบบ หรือเอกลักษณ์ที่ใช้ในการเล่นหรือวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไปตามแต่ละตัวหมากเดิน ซึ่งมีความน่าสนใจและแสดงถึงรูปแบบวิธีการสร้างสรรค์ วิธีคิดออกแบบที่โดดเด่นมากของคนสมัยก่อน จวบจนปัจจุบันนี้ได้นำมาพัฒนารูปแบบการละเล่นให้มีความทันสมัยและแพร่หลายในทุกกลุ่มชนชั้นมากขึ้น มีการจัดการแข่งขันและเป็นที่รู้จักต่อคนในสังคมอย่างกว้างขวาง จากเรื่องราวความน่าสนใจของเกมกระดานหมากรุกไทยที่อยู่คู่สังคมมาแต่โบราณจนถึงปัจจุบันนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำรูปแบบตัวหมากและลวดลายของหมากรุกไทยมาพัฒนาต่อการออกแบบผลงานให้เกิดความน่าสนใจได้ โดยการสร้างสรรค์ลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย การนำรูปแบบตัวหมากกรุกไทยที่ใช้ในเกมนั้นมาศึกษาถึงรูปแบบและวิธีการเดินของตัวหมาก เพื่อพัฒนาใช้ต่อการสร้างสรรค์ลวดลายบนผืนผ้าจนเกิดความสวยงามและความเหมาะสมต่อการออกแบบใช้สอย ได้อย่างทันสมัยต่อสังคมในยุคปัจจุบัน

ดังนั้น จากความน่าสนใจในแรงบันดาลใจของ หมากรุกไทย ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงแนวทางการออกแบบและลักษณะวิธีคิดของตัวหมากกรุกที่สามารถนำมาพัฒนาใช้ต่องานออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ได้อย่างน่าสนใจและเหมาะสม และจากความสำคัญของของหมากรุกไทยที่ควรค่าแก่การส่งเสริมและการอนุรักษ์ไว้เพื่อเป็นการเผยแพร่ต่อกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้ได้รู้จักและหันมาสนใจต่องานออกแบบจากแรงบันดาลใจการละเล่นของไทยได้เพิ่มมากขึ้น โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงรูปแบบของหมากรุกไทย และวิธีการสร้างสรรค์ลวดลาย สีสัน ตลอดจนรูปแบบวิธีคิดวิธีการเดิน ต่างๆ ของตัวหมากกรุกนำมาประยุกต์ใช้ต่อการสร้างสรรค์งานออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ในยุคปัจจุบัน เพื่อให้เกิดแนวทางการออกแบบสินค้าทางการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ๆ ขึ้น โดยการผสมผสานแรงบันดาลใจจากรูปแบบ ลวดลาย รูปทรง สีสันจากแรงบันดาลใจของหมากรุกไทย มาพัฒนาเป็นสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ที่เสริมค่านิยมต่อการใช้สอยในสังคมยุคปัจจุบัน



เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดงานศิลปะร่วมสมัยที่มีคุณค่าขึ้น และช่วยให้เกิดการตอบสนองต่อคนรุ่นใหม่ได้เล็งเห็นถึงคุณค่า ความงามและเอกลักษณ์อันโดดเด่นของการละเล่นหมากกรุกไทยมากยิ่งขึ้น

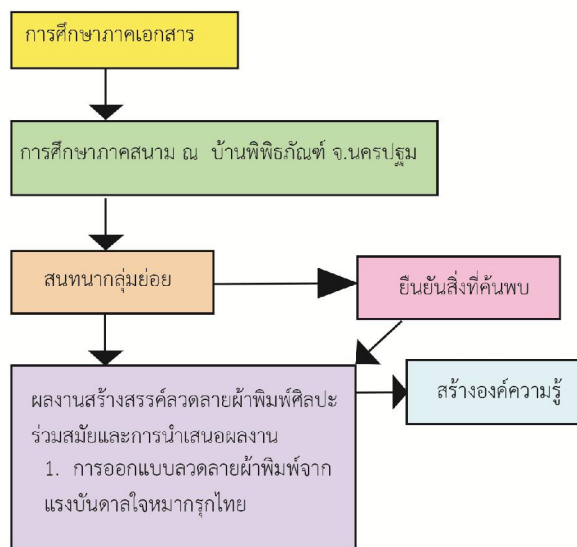
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษา รูปแบบ สี สัน ลักษณะลวดลายของหมากกรุกไทย
- 2) เพื่อศึกษารูปแบบการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ จากแรงบันดาลใจหมากกรุกไทย

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. การรวบรวมข้อมูล

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ศึกษาถึงข้อมูล จากเอกสารและรูปภาพผลงานเพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบ ลักษณะ และลวดลายจากของหมากกรุกไทย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ต่อการออกแบบงานศิลปะร่วมสมัย ผ้าพิมพ์ลายได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการศึกษาภาคเอกสาร การศึกษาภาคสนามเช่นพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย และการศึกษาโดยรับฟังความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ หรือนักสะสมของเล่นโบราณ แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมอนุรักษ์เชิงพัฒนาศิลปวัฒนธรรม และ เป็นแนวทางในการเผยแพร่การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ที่มีความร่วมสมัยและล้ำค่าต่อวงการอุตสาหกรรมการออกแบบเครื่องแต่งกายของไทยและสากล

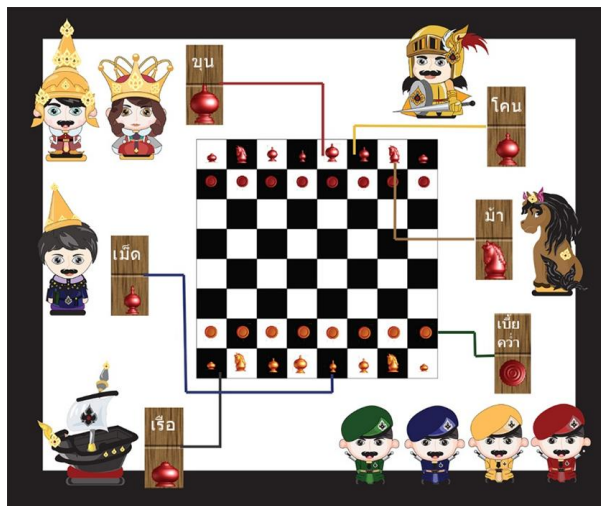


ภาพที่ 1 : Flow chart ขั้นตอนการวิจัย

ผลการงานวิจัย

1.การวิเคราะห์องค์ประกอบเปรียบเทียบลักษณะตัวหมากรุก โดยใช้รูปแบบ ลวดลาย และสีสันทัน ที่มีความเหมาะสมต่อการออกแบบเพื่อการสร้างสรรค์งานออกแบบคาแรคเตอร์(Character) ตัวการ์ตูนหมากรุกไทย

การสร้างสรรคัลวดลายของหมากรุกไทยจากการวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยอาศัยหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์จากรูปแบบในการเล่นกระดานหมากรุกของไทยที่ได้มีการกล่าวว่คล้ายลักษณะการวางกลยุทธ์ศึกกระบวนทัพในการรบ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะตัวหมากรุกแต่ละตัวตามรูปแบบลักษณะหน้าที่การเดินในเกมกระดาน เพื่อสร้างคาแรคเตอร์ (Character) ของตัวหมากรุกให้มีความใกล้เคียงและเหมาะสมที่สุดต่อการออกแบบและสอดคล้องต่อลักษณะของหมากรุกแต่ละตัว ซึ่งได้แก่ ขุนเป็นหมากยืนกลางแถวหลัง มีการเปรียบเทียบให้สอดคล้องกับลักษณะของตัวแม่ทัพ กษัตริย์ หรือราชินี เมื่อยืนข้างขุนฝั่งขวาแถวหลัง เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับ ปราบัญหรือองครักษ์ของขุน ไคนยืนข้างขุนฝั่งซ้ายและฝั่งขวาของเมืดแถวหลัง เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับแม่ทัพรองหรืออัศวิน ม้าอยู่แถวหลังทั้งสองฝั่งของโคน เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับม้าศึก เรืออยู่แถวหลังทั้งสองฝั่งริมอกสุดของกระดาน เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับเรือรบ และ เปี้ยมีทั้งหมด 8 ตัว ยืนแถวเรียงหน้าของหมากตัวอื่น เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับ พลทหารและทหารแนวหน้าในการรบศึก



ภาพที่ 2 : ลักษณะตัวการ์ตูนและสีสันทัน จากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบตัวหมากรุกที่ใช้เล่นในเกมหมากรุกไทย

1.1. การสร้างลวดลายตัวการ์ตูนจากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากรุกไทย ตัวหมากรุก “ขุน”

ขุน ทำหน้าที่ใน เกมกระดานหมากรุกไทย เปรียบเทียบสอดคล้องกับ แม่ทัพ นายพล จอมทัพ กษัตริย์ หรือราชินี โดยจะมีแค่ 1 ตัวหมากรุกเท่านั้นในกระดานเป็นหมากที่มีความสำคัญมากที่สุด และเดินได้ทีละตา ขุนสามารถเดินได้รอบทั้ง ๘ ทิศทาง การออกแบบตัวการ์ตูนจึงเน้นลักษณะให้มีรูปร่างหรือโครงสร้างคล้ายกับกษัตริย์พระราชา หรือราชินี ผู้นำทัพหรือ ผู้ควบคุมทัพ ลักษณะของตัวการ์ตูนจะเป็นบุรุษและสตรีที่มีความสง่า มีการใส่ชุดและเครื่องประดับที่เต็มยศ สวมมงกุฎหรือเครื่องสวมศีรษะ เพื่อแสดงฐานะความเป็นพระราชาและพระราชินี โดยเครื่องสวมศีรษะจะเน้นรูปแบบความเป็นให้เพื่อแสดงเอกลักษณ์ของหมากรุกไทยที่ชัดเจน เสื้อผ้าอาภรณ์มีสีแดงเป็นหลักแสดงถึงภาวะ



อำนาจและความเด็ดเดี่ยวในการตัดสินใจ เครื่องประดับต่างๆใช้สีทองแสดงถึงยศและอำนาจ มีการใส่ลวดลายไทยทั้งลายกนกและลายประจายามเพื่อตกแต่งแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของหมากกรุกไทย



ภาพที่ 3 : ลักษณะตัวการ์ตูนและสีส้น จากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “ ขุน ”

1.2. การสร้างลวดลายตัวการ์ตูนจากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “เม็ด”

เม็ด ทำหน้าที่ใน เกมกระดานหมากกรุกไทย เปรียบเทียบคล้ายกับปราชญ์ องครักษ์ หรือขุนนาง เพราะจะวางตัวหมากไว้ข้าง ตัวขุนฝั่งขวา หรือเปรียบง่าย ๆ ก็เหมือนกับขุนนางหรือปราชญ์ที่คอยสนับสนุนให้คำปรึกษาแนวการรบ อยู่ข้างขุนในกระดานเริ่มเกม โดยเม็ด จะเดินเป็นลักษณะแนวเฉียงในเกมกระดานทั้ง 4 ทิศ การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character) ตัวการ์ตูนจึงเน้นลักษณะให้มีรูปร่างหรือโครงสร้างคล้ายกับปราชญ์ ขุนนางหรือ องครักษ์ ลักษณะของตัวการ์ตูนจะเป็นบุรุษที่มีลักษณะดูเป็นคนสุขุม รอบคอบยังรู้ มีการใส่ชุดและเครื่องประดับคล้ายกับปราชญ์หรือขุนนางเพื่อแสดงฐานะ เครื่องสวมศีรษะจะเป็นหมวกทรงกรวยคว่ำคล้ายกับเครื่องสวมศีรษะของปราชญ์หรือขุนนางในสมัยอดีตของไทย เสื้อผ้าอาภรณ์มีสีโทนน้ำเงินม่วงแสดงถึงความสุขุม เยือกเย็นและช่างคิด เครื่องประดับสีเหลืองทองแสดงถึงภาวะผู้รอบรู้ฉลาดหลักแหลมในด้านความคิด อำนาจในการชี้แนะการสู้รบ ในมือข้างขวามีการถือหนังสือแนบลำตัว แสดงถึงความเป็นผู้ใฝ่ศึกษาและค้นหาความรู้อยู่เสมอ มีการใส่ลวดลายไทยเช่นลายกนก และลายประจายามเพื่อตกแต่งแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของหมากกรุกไทย



ภาพที่ 4: ลักษณะตัวการ์ตูนและสีส้น จากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “ เม็ด ”



1.3. การสร้างลวดลายตัวการ์ตูนจากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “โคน”

โคน ทำหน้าที่ใน เกมกระดานหมากกรุก เปรียบเทียบคล้ายกับแม่ทัพรองหรือ อัศวิน ของขุน ในเกมกระดานจะมีด้วยกัน 2 ตัว การวางตัวหมากจะวางอยู่ข้างซ้ายและขวาของขุนและเม็ด จะเดินเป็นลักษณะแนวเฉียงในเกมกระดานเหมือนกับเม็ด แต่เพิ่มอีก 1 ทิศทางคือ เมื่อขึ้นไปข้างหน้าก็เดินทางตรงได้อีก 1 ทิศทาง โคนแม้ว่าจะมีแนวทางเดินเพียงสั้น ๆ แต่มีความสำคัญต่อการเล่นอยู่มาก เพราะโคนมีอำนาจในการป้องกันขุน และสามารถทำการรุก ให้อีกฝ่ายหนึ่งหมดทางต่อสู้อยู่ในเกมได้ จนไม่สามารถขยับเขยื้อน เมื่อถูกรุกจนอาจจบเกม การออกแบบตัวการ์ตูนจึงเน้นลักษณะให้มีรูปร่างหรือโครงสร้างคล้ายกับแม่ทัพรองหรืออัศวิน ที่มีลักษณะของตัวการ์ตูนจะเป็นบุรุษสวมชุดเกราะสีทองดูมีพลังอำนาจ มีความสง่า และดูแข็งแกร่ง ในมือทั้งสองข้างถือดาบอัศวินและโล่โลหะ พร้อมในการสู้รบตลอดเวลา บนศีรษะสวมหมวกโลหะบนหัวมีพู่ขนสีเงินและสีแดงแสดงถึงภาวะอำนาจและความเด็ดเดี่ยว ของอัศวิน ตกแต่งตัวลายกนกไทยด้านข้างศีรษะ นอกจากนี้โทนสีที่ใช้ส่วนใหญ่จะออกเป็นสีโลหะของเสื้อเกราะทั้งสีทองและสีเงิน มีการใส่ลวดลายไทยทั้งลายกนกและลายประจายาม เพื่อตกแต่งแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของหมากกรุกไทย



ภาพที่ 5: ลักษณะตัวการ์ตูนและสีสันทัน จากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “ โคน ”

1.4. การสร้างลวดลายตัวการ์ตูนจากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “ม้า”

ม้า ทำหน้าที่ใน เกมกระดานหมากกรุก เปรียบเทียบคล้ายกับม้าศึก ในเกมกระดานม้าถือเป็นหมากตัวสำคัญอันดับต้น ๆ อีก 1 ตัว เพราะ ม้ามีทางเดินได้ไกลกว่าเม็ดหรือโคน แนวทางเดินของม้าจะเฉียงไปก่อนแล้วจึงเดินขึ้นในแนวตรง หรือขึ้นแนวตรงก่อน 1 ตา แล้วจึงเฉียงไปสองด้านในแนวขวาหรือซ้ายอีก 1 ตา หรือสามารถ ขึ้นตรงไป 2 ตาก่อนแล้ววางด้านตาขวาหรือตาซ้ายตามต้องการได้ จึงทำให้ม้ามีชั้นเชิงในการเล่นที่เหนือกว่าตัวอื่น ๆ และทำให้เกมสนุกมากยิ่งขึ้น ม้าจะมีด้วยกัน 2 ตัว ในเกม การวางตัวหมากจะวางอยู่ถัดจากโคนทั้ง 2 ฟังทั้งซ้ายและขวา การออกแบบตัวการ์ตูนจึงเน้นลักษณะให้มีรูปร่างหรือโครงสร้างคล้ายกับม้าศึกที่แข็งแกร่ง มีความปราดเปรียว ว่องไว มีความตื่นตัวในการออกรบเสมอโครงสร้างม้าใช้สีน้ำตาลและผสมสีดำเงาคล้ายกับลักษณะม้าที่ใช้ในการรบจริง นอกจากนี้ยัง มีการใส่ลวดลายไทยทั้งลายกนกและลายประจายามเพื่อตกแต่ง แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของหมากกรุกไทยที่ข้างหูบนศีรษะลำตัว และหางอีกด้วย



ภาพที่ 6 :ลักษณะตัวการ์ตูนและสีส่น จากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “ ม้า ”

1.5. การสร้างลวดลายตัวการ์ตูนจากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “เรือ”

เรือ ทำหน้าที่ใน เกมกระดานหมากกรุก เปรียบเทียบคล้ายกับเรือรบ ในเกมกระดานเรือถือเป็นหมากตัวสำคัญ อีกตัวหนึ่ง เพราะ สามารถเดินทางได้ยาวที่สุด มีวิธีการเดินในแนวตรง สามารถเดินได้จากปลายกระดาน หนึ่งไปจดปลายกระดาน อีกด้านหนึ่งก็ได้ แต่ต้องไม่มีหมากตัวอื่นกีดขวางหรือกั้นไว้ เรือจึงถือได้ว่าเป็นหมากที่มีความสำคัญมากตัวหนึ่งเลยทีเดียว การวางตัวหมากเรือจะวางอยู่ตัวสุดท้ายปลาย ฝั่งทั้งซ้ายและขวาของกระดาน จากความสามารถและความสำคัญนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบตัวการ์ตูนให้เน้นลักษณะรูปร่างหรือโครงสร้างคล้ายกับเรือรบในสมัยก่อน ลักษณะจะเป็นโครงเรือใบที่สามารถเคลื่อนที่ด้วยแรงลมได้อย่าง ว่องไว นอกจากนี้ยัง มีการใส่ลวดลายไทยทั้งลายนก และลายประจำยามเพื่อตกแต่ง แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของหมากกรุกไทยที่บริเวณหัวเรือและยอดเสาด้วย



ภาพที่ 7 :ลักษณะตัวการ์ตูนและสีส่น จากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “ เรือ ”

1.6. การสร้างลวดลายตัวการ์ตูนจากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากกรุกไทยตัวหมาก “เบี้ย”

เบี้ย ทำหน้าที่ใน เกมกระดานหมากกรุก เปรียบเทียบคล้ายกับพลทหารประจำแนวรบนั้นเอง เพราะในหมากกรุกทั้งหมด เบี้ยมีจำนวนหมากมากที่สุด ทั้งหมด 8 ตัว และตั้งในแนวหน้ากันตัวหมากอื่น ๆ ที่เหลือทั้งหมด เหมือนเป็นปราการด่านแรก หรือแนวรบขั้นต้นนั้นเอง ทางเดินของเบี้ยจะสามารถเดินได้ที่ช่องเท่านั้นไม่สามารถถอยหลังได้แต่



เวลากินจะกินหมากในแนวเฉียงซ้ายหรือขวาก็ได้ จากความสามารถและความสำคัญของเบี้ย ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบตัวการ์ตูนให้มีลักษณะ รูปร่างหรือโครงสร้างคล้ายกับพลทหารแนวรบไทย ลักษณะจะเป็นพลทหารไทยที่มีความชำนาญในการออกรบ มีการใช้ลายเส้นที่มีความแข็งแกร่ง และกล้าหาญ การสวมหมวกคลุมศีรษะเป็นหมวกทรงเปเล่คล้ายกับหมวกทหารไทย เพื่อแสดงถึงรูปลักษณะที่ดูโฉบเฉี่ยว ว่องไว มีดาบสะพายอยู่ด้านหลังทั้ง 2 ข้างในการพร้อมออกรบ นอกจากนี้ยัง มีการใส่ลวดลายไทยเพื่อตกแต่งทั้งลายกนกและลายประจำยาม แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของหมากรุกไทยที่บริเวณศีรษะและหน้าอกด้านซ้าย การใช้สีในออกแบบนั้นจะแบ่งออกเป็นสี 4 กลุ่มให้เห็นถึงลักษณะของพลทหารแต่ละกลุ่ม ได้แก่ โทณสีเขียว โทณสีน้ำเงิน โทณสีเหลือง และโทณสีแดง แต่ละโทณสีก็แสดงถึงความโดดเด่นและความชำนาญในการรบที่แตกต่างกันคล้ายกับกองกำลังพลทหารในสมัยอดีต

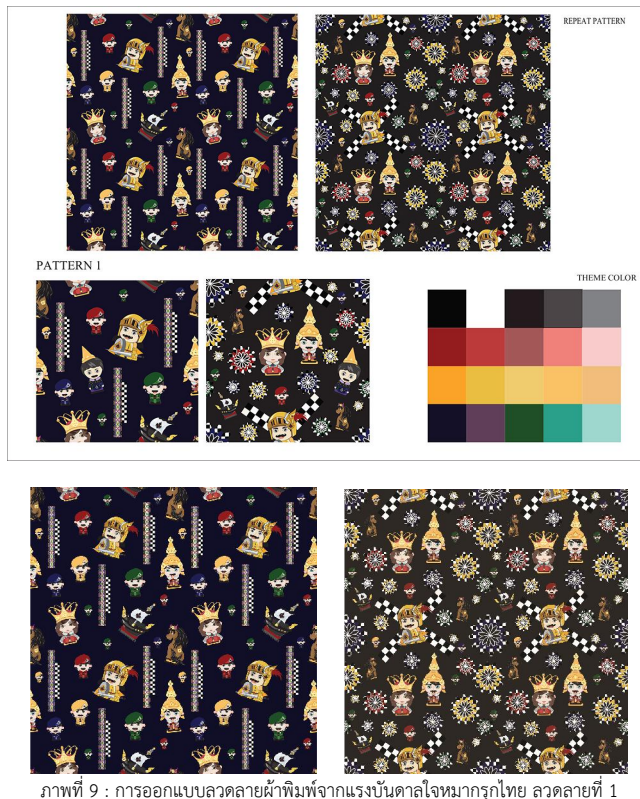


ภาพที่ 8 : ลักษณะตัวการ์ตูนและสีสันทัน จากการเปรียบเทียบลักษณะรูปแบบการเล่นตัวหมากในเกมหมากรุกไทยตัวหมาก “ เบี้ย ”



2. การนำผลงานสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเปรียบเทียบลักษณะตัวหมากรุก โดยใช้รูปแบบ ลวดลาย และสีสันทัน ที่มีความเหมาะสมต่อการออกแบบ มาสร้างสรรค์ผลงานลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย

2.1 การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย แบบที่ 1



ภาพที่ 9 : การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย ลวดลายที่ 1

การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทยลวดลายแบบที่ 1 เป็นการนำเอาองค์ประกอบของลวดลายจากตัวการ์ตูนที่สร้างคาแรกเตอร์ (Character) จากตัวหมากรุกไทยทั้งหมดมาใช้ในการออกแบบซึ่งได้แก่ตัวหมากรุกขุน มีการเปรียบเทียบให้สอดคล้องกับลักษณะของตัวแม่ทัพ กษัตริย์ หรือราชินี ตัวหมากเม็ด เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับ ปราชญ์หรือองครักษ์ของขุน ตัวหมากโคน เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับแม่ทัพรองหรืออัศวิน ตัวหมากม้า เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับม้าศึก ตัวหมากเรืออยู่แถวหลังทั้งสองฝั่งริมนอกสุดของกระดาน เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับเรือรบ และ ตัวหมากเบี้ยซึ่งมีทั้งหมด 8 ตัว ยืนแถวเรียงหน้าของหมากตัวอื่น เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับ พลทหาร และทหารแนวหน้าในการรบศึก และนอกจากนี้จะมีการสร้างลวดลายอื่นๆ ประกอบเสริมเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการสร้างลวดลาย เช่น ลายกราฟฟิคตารางหมากรุก ลายดอกไม้กราฟฟิค เป็นต้น เพื่อให้ผลงานลวดลายผ้าพิมพ์มีความน่ารักสดใสสอดคล้องกับตัวการ์ตูนคาแรกเตอร์ (Character) ที่สร้างสรรค์ไว้ การวางลวดลายผ้าพิมพ์ในลวดลายแบบที่ 1 จะวางในลักษณะการกระจายลวดลายทั่วผืนผ้า โดยมีการใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เรื่องการเน้นในการปรับโครงสร้างขนาดตัวการ์ตูนและลายกราฟฟิคให้มีขนาดเล็กใหญ่ที่แตกต่างๆกันเพื่อให้เกิดมิติของลวดลายที่หลากหลาย มีการหมุนโครงสร้างตัวการ์ตูนให้มีหลากหลายองศาเพื่อให้เกิดความสอดคล้องและความสมดุลของลวดลายในการวางลวดลายผ้า



ตัวการ์ตูนที่สำคัญในเกมเช่น ตัวหมากขุนจะมีขนาดใหญ่ที่สุดและลดหลั่นตามลำดับของตัวหมากอื่นๆตามมา การวาง ลวดลายผ้าจะใช้กฎในการต่อลายโดยใช้มุมทั้ง 4 ด้านวางเป็นแกนหลักของลวดลายแล้วใช้ลักษณะการเชื่อมลวดลาย ตามกฎของการรีพีต (Repeat) ลวดลายผ้าเพื่อใช้ในการเชื่อมต่อลวดลายให้มีความสมดุลและกลมกลืนของลายผ้าทั่วทั้ง ผืน การต่อลวดลายจะใช้การต่อในลักษณะเหลี่ยมเพชร หรือสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน โดยจากภาพลวดลายผ้าข้างต้นจะ สังเกตได้จากเส้นแนวกากบาทของตารางหมากรูจะวางแนกตามรูปทรงสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนเชื่อมต่อกัน ส่วนการวาง ลวดลายจะถูกกำหนดทิศทางตามทฤษฎี TOSSED or MULTI DIRECTIONAL คือลวดลายจะถูกจัดวางในทุกทิศทุกทาง เนื่องจากลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะลวดลายการตูนจึงไม่ควรทำลวดลายให้มีระเบียบมากนักและต้องการความ สนุกสนานเพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อการใช้งาน และลักษณะการซ้ำลวดลายจะใช้แบบ INTERSECTION ในการซ้ำ คือองค์ประกอบของลวดลายจะถูกเชื่อมต่อกันกลมกลืนกันหมดทั้งผืน โทนสีที่ใช้ในการออกแบบลวดลายผ้าในลวดลาย แบบที่ 1 นี้ผืนหลังจะเลือกใช้โทนสีเข้มหรือทาดำ เนื่องจากต้องการให้ลักษณะลวดลายของตัวการ์ตูนหมากรุกไทยที่มี สีสดใสและสนุกสนานอยู่แล้วนั้นมีความโดดเด่นและชัดเจนมากขึ้น กลุ่มสีที่ใช้ในตัวหมากก็จะใช้โทนสีตามที่กล่าวใน บทที่ 3 ของการวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์ตัวหมาก ซึ่งกลุ่มสีหลักจะประกอบด้วย ขาว เทา ดำ แดง น้ำเงิน เขียว เหลือง ม่วง ทอง เหลืองทอง เป็นต้น เนื่องจากกลุ่มสีเหล่านี้มีความสดใสและเหมาะสมต่อการออกแบบลวดลายผ้า พิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย

2.2 การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย แบบที่ 2



ภาพที่ 10 : การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจหมากรุกไทย ลวดลายที่ 2



การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจมหากรุกไทยลวดลายแบบที่ 2 เป็นการนำเอาองค์ประกอบของลวดลายจากตัวการ์ตูนที่สร้างคาแรกเตอร์ (Character) จากตัวมหากรุกไทยทั้งหมดมาใช้ในการออกแบบซึ่งได้แก่ตัวมหาขุน มีการเปรียบเทียบให้สอดคล้องกับลักษณะของตัวแม่ทัพ กษัตริย์ หรือราชินี ตัวหมากเม็ด เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับ ปราชญ์หรือองครักษ์ของขุน ตัวหมากโคน เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับแม่ทัพรองหรืออัศวิน ตัวหมากม้า เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับม้าศึก ตัวหมากเรืออยู่แถวหลังทั้งสองฝั่งริมนอกสุดของกระดาน เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับเรือรบ และ ตัวหมากเบี้ยซึ่งมีทั้งหมด 8 ตัว ยืนแถวเรียงหน้าของหมากตัวอื่น เปรียบเทียบให้สอดคล้องกับ พลทหาร และทหารแนวหน้าในการรบศึก และนอกจากนี้จะมีการสร้างลวดลายอื่นๆ ประกอบเสริมเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการสร้างลวดลาย เช่น ลายกราฟฟิคตารางมหากรุก ลายกราฟฟิครูปทรงเรขาคณิตอื่นๆ เป็นต้น เพื่อให้ผลงานลวดลายผ้าพิมพ์มีความน่ารักสดใสสอดคล้องกับตัวการ์ตูนคาแรกเตอร์ (Character) ที่สร้างสรรค์ไว้ การวางลวดลายผ้าพิมพ์ในลวดลายแบบที่ 2 จะวางในลักษณะการกระจายลวดลายจากจุดศูนย์กลาง โดยมีการปรับโครงสร้างขนาดตัวการ์ตูนและลายกราฟฟิคให้มีขนาดเล็กใหญ่ที่แตกต่างๆกันเพื่อให้เกิดมิติของลวดลายที่หลากหลาย มีการหมุนโครงสร้างตัวการ์ตูนให้มีหลากหลายองศาเพื่อให้เกิดความสอดคล้องและความสมดุลของลวดลายในการวางลวดลายผ้า ตัวการ์ตูนที่สำคัญในเกมเช่น ตัวหมาก ขุน โคน และเม็ด จะใช้องค์ประกอบการเน้นให้มีขนาดใหญ่และลดหลั่นตามลำดับของตัวหมากอื่นๆ ตามมาและจะอยู่ในจุดกึ่งกลางของการวางลวดลายผ้ากระจายออกไปจากแกนกลาง กฎในการต่อลายโดยใช้มุมทั้ง 4 ด้านวางเป็นแกนหลักของลวดลายแล้วใช้ลักษณะการเชื่อมลวดลายตามกฎของการรีพิต (Repeat) ลวดลายผ้าเพื่อใช้ในการเชื่อมต่อลวดลายให้มีความสมดุลและกลมกลืนของลายผ้าทั่วทั้งผืน การต่อลวดลายจะใช้การต่อในลักษณะวงกลมกระจายจากจุดศูนย์กลางไล่ลำดับขึ้น ส่วนการวางลวดลายจะถูกกำหนดทิศทางตามทฤษฎี ONE WAY ลายจะตั้งขึ้นในทางเดียวกันเนื่องจากลวดลายดังกล่าวนี้จัดทำขึ้นในลักษณะการออกแบบลวดลายบนผ้าพันคอ หรือผ้าคลุมไหล่ จึงได้ทำการจัดการวางลวดลายให้มีระเบียบตามเส้นแกนของลวดลายไล่ลำดับความเหมาะสมแต่ยังคงออกแบบให้มีสนุกสนานเพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อการใช้งาน และลักษณะการซ้ำลวดลายจะใช้แบบ INTERSECTION ในการซ้ำคือองค์ประกอบของลวดลายจะถูกเชื่อมต่อกันกลมกลืนกันหมดทั้งผืน โทนสีที่ใช้ในการออกแบบลวดลายผ้าในลวดลายแบบที่ 2 นี้ผืนหลังจะเลือกใช้โทนสีที่หลากหลายได้ตามลักษณะรูปแบบการใช้งาน เช่นถ้าต้องการให้ลักษณะลวดลายของตัวการ์ตูนมหากรุกไทยที่มีสีสันสดใสและสนุกสนานอยู่แล้วนั้นมีความโดดเด่นก็อาจใช้พื้นหลังสีเข้มเช่น เทา ดำ น้ำเงิน ม่วงเพื่อเพิ่มความชัดเจนของลวดลาย แต่ถ้าต้องการให้มีความสดใสและอ่อนโยนก็อาจใช้กลุ่มสีโทนอ่อนให้การลงพื้นหลัง เช่น ขาว ครีม ชมพู หรือเหลืองเป็นต้น กลุ่มสีที่ใช้ในตัวหมากก็จะใช้โทนสีตามที่กล่าวในบทที่ 3 ของการวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์ตัวหมาก ซึ่งกลุ่มสีหลักจะประกอบด้วย ขาว เทา ดำ แดง น้ำเงิน เขียว เหลือง ม่วง ทอง เหลืองทอง เป็นต้น เนื่องจากกลุ่มสีเหล่านี้มีความสดใสและเหมาะสมต่อการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจมหากรุกไทย

อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแรงบันดาลใจมหากรุกไทย โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทั้งภาคเอกสารและการออกภาคสนามตั้งแต่ ประวัติความเป็นมา รูปแบบตามความนิยม วัสดุ สี สัน ของมหากรุกไทยโดยหมากแต่ละตัวก็มีรูปแบบ ลักษณะและวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไป เพื่อนำมาศึกษาและพัฒนาประยุกต์ใช้ต่อการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ได้อย่างเหมาะสมและสวยงาม โดยลวดลายผ้าพิมพ์ทั้ง 2 แบบนั้น ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้มีความเหมาะสมตามหลักองค์ประกอบศิลป์ในด้านความงามทางการออกแบบลวดลายและการเน้นรูปแบบให้เหมาะสมตามประโยชน์การใช้สอยในยุคสมัยปัจจุบันอีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการทดลองสร้างสรรค์การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ในลักษณะลวดลายบนผืนผ้าและลวดลายแบบผืนผ้าพันคอรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส ที่มีขนาด



120 x 120 เซนติเมตร และได้ศึกษาว่าเนื้อผ้าที่มีความเหมาะสมต่อการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์นั้นต้องมีคุณสมบัติในการพิมพ์ลายด้วยวิธีการทรานซ์เฟอร์ลายผ้า (Transfer printing) หรือการรีดลายผ้าจากกระดาษพิมพ์ลายด้วยความร้อนออกมาชัดเจนสวยงาม และเนื้อผ้ามีผิวสัมผัสที่นุ่มสบายต่อการใช้งาน ซึ่งได้แก่ ผ้าซิลค์ซาติน (Silk Satin) ผ้าชีฟอง (Chiffon) และผ้าซิลค์ซาติน (Silk Satin) เป็นต้น ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอให้ผู้สนใจ ได้เห็นแนวทางในการนำลวดลาย ศิลปะการออกแบบของเล่นทั้งของไทยและสากลจากของเกมกระดานหมากรุกไทยที่สวยงามนี้ ไปประยุกต์ใช้หรือต่อยอดในการพัฒนางานออกแบบสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มีความหลากหลายได้ในอนาคตตามความเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- ต่อ ปากน้ำ. 2548. เรือนลัดหมากรุกไทย. กรุงเทพฯ : บริษัท เซ็ทเทรต ดอท คอม จำกัด.นากีฬา.2526. ตำราหมากรุกไทย. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด อำนวยสาสน์การพิมพ์.
- ณัฐภัทร จันทวิช. 2545. ผ้าพิมพ์ลายโบราณในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร สำนักโบราณคดีและพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ.
- ภูษงค์ จันทวิช. 2524. การออกแบบลวดลายผ้าและเทคนิคการพิมพ์ . กรุงเทพฯ : สหประชาพานิชย์
- วินัย ลิมดำรงจิต. 2547, หมากรุกไทยและหมากรุกกล , กรุงเทพฯ:อักษรวัฒนา.
- สกนธ์ ภู่งามดี. 2545. การออกแบบการพิมพ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วาดศิลป์.
- สาคร ชลสาคร . 2548. วัสดุที่ใช้ตกแต่งและผลิตเสื้อผ้า.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.
- เสรี สุขโยธิน. 2556 .ประวัติหมากรุกไทยและกติกาการเล่นหมากรุก.<http://www.gotoknow.org/posts/218243>, 18 ก.ค. 2556.
- อัจฉราพร ไชยะสุต. 2524. การออกแบบลวดลายและเทคนิคการพิมพ์ผ้า. กรุงเทพฯ : สหประชาพานิชย์.
- อุษา เอื้อจิตราเจริญและคนอื่น ๆ.2524. การพิมพ์ผ้า . กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.กองอุตสาหกรรมสิ่งทอ.
- อ้อยทิพย์ พลศรี.2545. การออกแบบลวดลาย. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- PTT Group. 2556 .พัฒนาการเป็นหมากรุกไทย <http://www.lovemakrukthai.com/> , 18 ก.ค. 2556.