

การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงละครไขอิ้ว
ตอนตีกนางพญาแมงมุม

ภัทรศิลป์ สุกันศีล

สาขาศิลปการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

Received 26/01/24 Revised 17/05/24 Accepted 04/06/24

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาการออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงละครไขอิ้ว ตอนตีกนางพญาแมงมุม ซึ่งเป็นการวิจัยสร้างสรรค์ละครข้ามวัฒนธรรม เรื่อง ไขอิ้ว ของไกรลาส จิตรกุล และคณะ โดยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ดังนี้ 1) ใช้สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาที่แฝงอยู่ในวรรณกรรมเรื่องไขอิ้วในการจัดทำฉากและเครื่องแต่งกาย 2) ใช้สัญลักษณ์ทางศิลปะจีนลงในการออกแบบฉากและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผลการศึกษาพบว่า ผู้เขียนได้กำหนดทิศทางการออกแบบโดยการใช้สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาและศิลปะวัฒนธรรมจีน เพื่อสร้างองค์ประกอบภาพของการแสดงละครไทยร่วมสมัย

คำสำคัญ : ไขอิ้ว, การออกแบบ, ฉาก, เครื่องแต่งกาย

**Set and Costume Design in *Xi You Ji : The Battle of
The Spider Queen***

Pattrasil Sugansil

Performing Arts Department, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Chiang Mai Rajabhat University

Received 26/01/24 Revised 17/05/24 Accepted 04/06/24

Abstract

This academic article is part of a study on stage design and costume design for a cross-cultural creative research by Krilas Chitkul and team, *The Xi You Ji: The Battle of the Spider Queen*. The creative concepts were as follows: 1) Incorporating Buddhist symbols embedded in the Xi You Ji literature into the stage and costume designs, and 2) Using Chinese artistic symbols and elements in designing the stage sets and costumes. The study found that the authors set the design direction by utilizing Buddhist symbols and Chinese arts and culture to create visual elements for a contemporary Thai theatrical performance.

Keywords: Xi You, Design, Set, Costume

1. บทนำ

การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายในครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการวิจัยสร้างสรรค์ละครข้ามวัฒนธรรม เรื่อง ไซอิ๋ว ของไกรลาส จิตรกุล และคณะ ที่มีแนวความคิดในการทดลอง สร้างสรรค์ ละครเวที มีเนื้อหาและองค์ประกอบการแสดงโดยนำกระบวนการวิธีในการจัดแสดงโขนฉากเข้ามาปรับปรุง ประกอบสร้างเป็นบทละครใหม่ เรื่อง ไซอิ๋ว ตอนศึกนางพญาแมงมุม โดยนำเสนอพุทธปรัชญาผ่านกระบวนการฝึกฝนและการแสดงละครเวที โดยเลือกวรรณกรรมไซอิ๋วเพราะมีลักษณะใกล้เคียงกับรามเกียรติ์ คือมีเรื่องราวเป็นการต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรม ตัวละครเอกเป็นลิง มีการต่อสู้กับยักษ์หรือมารร้ายเป็นโครงสร้างหลัก มีเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาและมีความเป็นจีนตลอดทั้งเรื่อง ผู้เขียนในฐานะผู้ออกแบบได้นำแนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวคิดในการออกแบบฉากและเครื่องแต่งกาย ด้วยการผสมผสานสัญลักษณ์ทางพระพุทธศาสนาและวัฒนธรรมจีน ผ่านองค์ประกอบทางการแสดงด้านฉากและเครื่องแต่งกาย เช่น การนำภาพวาดพุทโธจีนมาออกแบบฉาก หรือการใช้เทคนิคการวาดหน้าตัวละครอุปรากรจีนมาออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเหมือนการสวมหัวของของไทย เป็นต้น ซึ่งในการออกแบบนี้เป็นเพียงการศึกษาที่มา แนวคิด และรูปแบบของฉากและเครื่องแต่งกายโดยยังไม่ได้สร้างผลงานจริง ซึ่งละครไซอิ๋ว ตอนศึกนางพญาแมงมุม มีเรื่องย่อ ดังนี้ พระถังซำจั๋ง และลูกศิษย์ทั้งสี่เดินทางมาถึงอินอุ พระถังซำจั๋งออกไปบิณฑบาต โดยให้ศิษย์รออยู่ในป่า เมื่อมาถึงบ้านจำแลงหน้าถ้ำผานชื่อของนางปีศาจแมงมุม 7 ตน ปีศาจแมงมุมแปลงเป็นหญิงสาวหลอกให้พระถังซำจั๋งเข้าไปรับบิณฑบาตในบ้านจนถูกจับตัวไปตือโป้ยกายเห็นพระอาจารย์หายไปนานจึงออกตามหาจนมาพบปีศาจแมงมุมจำแลงล่อหลอกให้ตือโป้ยกายลงไปเล่นน้ำที่บ่อน้ำพุจั่วไคว่ ชุนหงอคงตามมาบุกเข้าไปทำลายถ้ำและช่วยพระถังซำจั๋งออกมาได้สำเร็จ

2. แนวคิดการออกแบบองค์ประกอบการแสดง

ผู้เขียนได้ศึกษาเนื้อเรื่องและองค์ประกอบการแสดงจากผู้กำกับ และได้วิเคราะห์และตีความลักษณะตัวละครและเหตุการณ์สำคัญในวรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว ตอน ศึกนางพญาแมงมุม เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ดังนี้

ตารางที่ 1 ลักษณะตัวละครเรื่องไซอิ๋ว ตอน คีคนางพญาแมงมุม

ลำดับที่	ตัวละคร	ลักษณะนิสัยตัวละคร	สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา
1	พระถังซำจั๋ง	เป็นนักบวชในพุทธศาสนานิกายมหายาน มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกจากชมพูทวีป	เป็นตัวแทนของความศรัทธา และขันติ
2	ซุนหงอคง	เป็นลิง มีนิสัยมุทะลุ ใจร้อน แต่มีความฉลาด และมีพลังกำลังมาก สามารถแปลงกายได้ 72 อย่าง มีกระบองทองเป็นอาวุธ	เป็นตัวแทนของปัญญาที่ยังไม่สงบนิ่ง เป็นมิจฉาปัญญาที่ได้รับการขัดเกลาระหว่างการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกจากชมพูทวีป
3	ตือโป๊ยก่าย	เป็นหมู มีนิสัยขี้เกียจ ลามก ชอบดื่มสุรา และชอบโกหก	เป็นตัวแทนของศีล 8
4	ซัวเจ๋ง	เป็นเงือกน้ำ มีลักษณะที่มึน โง่เขลา	เป็นตัวแทนของสมาธิ
5	ม้ามั่งกรขาว	เป็นมังกรที่แปลงเป็นม้า ลักษณะนิสัยไม่แน่ชัด	เป็นตัวแทนของวิริยะบารมี
6	นางปีศาจแมงมุม 7 ตน	เป็นแมงมุมที่บำเพ็ญบารมีจนกลายเป็นปีศาจ	อภุศลเจตสิก ได้แก่ โลภะ โทสะ โมหะ อหิริกะ อนัตตตัปปะ ทิฎฐิ และมานะ

ที่มา: (ไกรลาส จิตรกุลและคณะ, 2562, น. 31-32)

ตารางที่ 2 การวางฉากละครเรื่องไซอิ๋ว ตอน คีคนางพญาแมงมุม

ฉากที่	การวางฉากในละครไซอิ๋ว	เหตุการณ์
1	ฉากถ้ำผานซื่อ แนะนำตัวละครนางพญาแมงมุมทั้ง 7 และวางแผนการจับตัวพระถังซำจั๋ง	การเปิดตัวและการวางแผนของตัวละครฝ่ายร้าย
2	ฉากกลางป่าเชิงเขาอินอุ๊ซาน การเดินทาง เปิดตัวละครฝ่ายพระถังซำจั๋งและลูกศิษย์	การเปิดตัวละครฝ่ายดีและบรรยายภารกิจที่กำลังปฏิบัติ
3	ฉากบ้านกลางเขาอินอุ๊ซาน พระถังซำจั๋งหลงกลนางปีศาจแมงมุมและโดนปีศาจจับตัวไป	ตัวละครฝ่ายดีหลงกลตัวละครฝ่ายร้าย

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2567

ฉากที่	การวางฉากในละครไขว้	เหตุการณ์
4	ฉากถ้ำนางปีศาจแมงมุม ขุนทองนำศิษย์น้องมาช่วยเหลือพระอาจารย์ต่อสู้อย่าง ปีศาจแมงมุม ทั้งหมดจึงเดินทางต่อไป	คลีคลายสถานการณ์ช่วยเหลือตัว ละครเอก

ที่มา: (ไกรลาส จิตรกุลและคณะ, 2562, น. 33)

ผู้เขียนได้กำหนดทิศทางการออกแบบ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบภาพโดยรวมที่จะทำให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนานแต่ยังได้อรรถรสของละครไทยร่วมสมัย การใช้สัญลักษณ์ถ่ายทอดออกมาในการออกแบบจะทำให้ผู้ชมได้ตีความเชิงลึกและเกิดจินตนาการมากขึ้น โดยผู้เขียนได้กำหนดกรอบการออกแบบ ดังนี้

1) การแสดงเกิดขึ้นในโรงละครแบบกรอบ (Proscenium stage theatre) หรือโรงละครแบล็กบ็อกซ์ (Black box theatre) ที่สามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่การแสดงและที่นั่งของผู้ชมตามที่ต้องการ

2) การแสดงเกิดขึ้นต่อเนื่อง ดังนั้นการเปลี่ยนฉากและเครื่องแต่งกายต้องรวดเร็ว เพื่อต้องการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตื่นเต้น และติดตามการผจญภัยร่วมกับตัวละคร

3) การแสดงเกิดขึ้นบนพื้นว่าง แล้วสร้างภาพบนเวทีด้วยการจัดองค์ประกอบภาพทางทัศนศิลป์ ฉาก เครื่องประกอบการแสดง เครื่องแต่งกาย และแสง

4) กำหนดให้มี 4 ฉาก ที่มีน้ำหนักความโดดเด่นและความสมดุลการออกแบบพื้นที่การแสดงหลักตายตัว แต่การเปลี่ยนฉากมีความต่อเนื่อง ทั้งการปรากฏตัวเข้าออกของตัวละคร และการเข้าออกของฉาก

5) แสงเป็นตัวกำหนดเวลา บรรยากาศ พื้นที่ และอารมณ์ของเรื่อง

6) เครื่องแต่งกายของตัวละครหลักมีเพียงชุดเดียว แต่กลุ่มปีศาจแมงมุมต้องเปลี่ยนจากหญิงสาวชาวบ้านเป็นปีศาจแมงมุม จึงต้องออกแบบให้เปลี่ยนชุดได้อย่างฉับพลันแบบมายากล เพื่อให้เกิดความตื่นเต้นและตื่นตาตื่นใจแก่ผู้ชม

การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายในละครไขว้ใช้แนวคิดการออกแบบ 7 ชั้นของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน ดังนี้

1) การกำหนดแนวคิด (Conceptual idea) ผู้เขียนได้ประชุมกับผู้กำกับเพื่อกำหนดแนวคิดของการออกแบบ โดยยึดเรื่องราวจากเหตุการณ์ตอนหนึ่งในระหว่างการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกจากชมพูทวีปของพระอัมมชัมมัจจและศิษย์ทั้ง 3 ซึ่งต้องผจญกับปีศาจแมงมุม โดยกำหนดเป็น 4 เหตุการณ์ต่อเนื่อง

2) การออกแบบร่าง (Sketch design) ผู้เขียนเสนอฉบับร่างเพื่อเสนอแนวความคิดการออกแบบฉากและเครื่องแต่งกาย โดยศึกษาจากกระบวนการวิจัยของผู้เขียนเพื่อสนับสนุนแนวคิดของผู้กำกับให้ชัดเจนที่สุด

3) การพัฒนาแบบ (Design development) ผู้เขียนได้แก้ไขเพิ่มเติมโดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ให้เหมาะกับการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครทั้งหมด และนำแบบที่ได้เสนอผู้กำกับอีกครั้งจนได้แบบสรุปชัดเจน

4) การประกอบสร้าง (Design construction) ผู้เขียนสร้างแบบจำลอง (Model) ของฉากทั้งหมดพร้อมการเปลี่ยนฉาก และเครื่องแต่งกายของขุนนางองค์

5) การเก็บรายละเอียด (Design refinement) ผู้เขียนได้เก็บรายละเอียดและแก้ไขครั้งสุดท้ายพร้อมบันทึกภาพนิ่ง

6) การนำเสนอ (Presentation) ผู้เขียนได้นำเสนอต่อคณะกรรมการวิจัยและผู้ชมทั่วไป

7) การประเมินผล (Evaluation) ผู้เขียนได้สรุป ประเมินผลโดยคณะกรรมการประเมินผลงานวิจัยจากการวิเคราะห์ตัวละครและโครงสร้างฉาก

3. การศึกษาแนวคิดเพื่อการออกแบบ

ผู้เขียนได้ประชุมกับผู้กำกับในการกำหนดแนวคิด (Conceptual idea) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ในการออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายในละครโซอิ้ว ดังนี้

3.1 สัญลักษณ์ทางพระพุทธศาสนาในโซอิ้ว

ผู้เขียนได้ค้นคว้าหาความหมายของสุญญตา หรือ ศูนย์ตา แปลว่า ความว่างเปล่า ความเป็นของสุญ คือความไม่มีตัวตน (พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตโต), 2559, น. 454-455) หรือนิพพาน ซึ่งสอดคล้องกับรูปทรงกลมที่ปรากฏอยู่ในสัญลักษณ์

ธรรมจักร หรือ มีความหมายถึงวัฏสงสาร การเวียนว่ายตายเกิด หรือการเดินทางที่ไม่สิ้นสุด เพื่อนำมาออกแบบในเชิงสัญลักษณ์



ภาพที่ 1 สัญลักษณ์หรือความว่าง

ที่มา: (ไกรลาส จิตต์กุล และคณะ, 2562, น. 50)

3.2 ศิลปะจีนในไซอิ๋ว

ศิลปวัฒนธรรมของจีนถูกนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบด้วยการตัดทอนรายละเอียด เส้น พื้นผิว ลวดลาย รูปทรง ให้เข้าสู่โครงสร้างรูปทรงที่มีความเรียบง่าย โดยใช้โครงสร้างเรขาคณิตเป็นพื้นฐาน ด้วยความเชื่อว่าการใช้สัญลักษณ์ของรูปทรงให้มีความเรียบง่ายมากขึ้นเท่าไร จะเป็นการเพิ่มบทบาทและความหมายให้แนวความคิดของการออกแบบโดดเด่นมากขึ้นเท่านั้น (อริญ สานิชกร, 2557, น. 24) โดยศึกษาจากศิลปวัฒนธรรมของจีน เช่น ภาพวาดพู่กัน ลวดลายจีน และหุ่นเงาจีน เป็นต้น



ภาพ 2 ภาพวาดทิวทัศน์ด้วยหมึกจีนและหุ่นเงาจีน

ที่มา: (ไกรลาส จิตต์กุล และคณะ, 2562, น. 51)

3.3 อุปรากรจีนและหน้ากาก

ผู้เขียนได้ใช้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของ “จิว” หรือ อุปรากรจีน โดยการลดทอน (Deconstruction) เครื่องแต่งกายจิวให้มีความเรียบง่ายแต่สื่อความหมายของลักษณะตัวละครได้ชัดเจนตามการตีความของการแสดง โดยผสมผสานการแต่งหน้าจิวและหน้ากาก หรือหัวโขนของไทย



ภาพที่ 3 เครื่องแต่งกายอุปรากรจีน

ที่มา: (ไกรลาส จิตต์กุล และคณะ, 2562, น. 53-54)

4. การพัฒนาแนวคิดไปสู่การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกาย

4.1 การออกแบบฉากและเวที

แนวคิดการออกแบบฉากเพื่อจัดแสดงในโรงละครโพธิ์นิยาม สไตล์ของฉากแบบโครงสร้าง (suggestive realism) (กฤษรา ชูโรมาน, 2551, น. 126) คือการตัดรายละเอียดที่สมจริงหรือไม่จำเป็นออกไป เหลือแต่โครงสร้างบางส่วนเพื่อแสดงสถานที่หรือสื่อความหมายนัยยะ สำหรับการจัดการแสดงในครั้งนี้ การออกแบบพื้นที่การแสดงจะเป็นเวทีวงกลมขนาดใหญ่เปรียบได้กับสุญญากาศหรือความว่างเปล่าตามความหมายในสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาในไสอิ๋ว ซึ่งการเดินทางของคณะไสอิ๋วจะต้องพบอุปสรรคมากมายจนกว่าจะถึงไซท์หรือดินแดนแห่งนิพพานนั่นเอง ด้านหลังของวงกลมจะเป็นฉากโปร่งแสงสีขาว (Scrim) เพื่อสร้างมิติของฉากและเปลี่ยนเป็นฉากต่าง ๆ ด้วยการฉายโปรเจกเตอร์ประกอบกับองค์ประกอบฉากอื่น ๆ ที่เข้ามาเสริมให้ฉากสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และยังเป็นฉากรับแสงเพื่อสร้างบรรยากาศของเรื่อง โทนของฉากโดยรวมจะเหมือนภาพวาดฟุ้งกันของจีนแต่จะประยุกต์ให้ร่วมสมัยขึ้น หลังจากที่ได้หาแนวคิดการออกแบบ ผู้เขียนได้ออกแบบฉากร่าง ครั้งที่ 1 โดยแบ่งฉากจากการอ่านและตีความจากวรรณกรรม ซึ่งยังไม่มีบทละคร โดยแบ่งออกเป็น 4 ฉาก ดังนี้

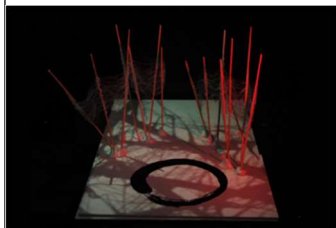
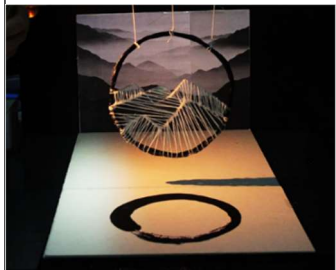
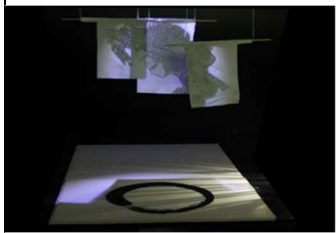
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์วรรณกรรมเพื่อออกแบบร่างฉากประกอบการแสดง ครั้งที่ 1

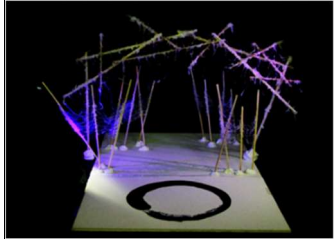
ลำดับฉาก	สถานที่	เวลา	รายละเอียด	ภาพร่าง
1	ฉากหลัก	ไม่กำหนด	ด้านหลังเป็นตัวอักษรจีนและไทยกล่าวถึง ปฐมบทการเดินทาง (ทำหน้าที่กำกับฉากและบอกสถานที่) นอกจากนั้นยังเปลี่ยนเป็นฉากสระน้ำยอกโก้วจิวด้วยการใช้ผ้าบางเบาขยับไปมาคลุมพื้นเวทีเพื่อเป็นสายน้ำ	
2	เขาอินฮูซาน	พลบค่ำ	ด้านหลังเป็นภาพฉายโปรเจกเตอร์ภาพเขียนภูเขาและต้นไม้ด้วยหมึกจีน	
3	หมู่บ้านปัวซือเนียบริเวณเขาอินฮูซาน	พลบค่ำ	ด้านหลังเป็นภาพบ้านเรือนทรงจีนอยู่ในวงกลม ซึ่งเป็นภาพลงที่ปัสจางแมงมุมสร้างขึ้นมา	
4	ถ้ำผานซื่อถ้ำปัสจาง (แมงมุม)	พลบค่ำ	ใยแมงมุมขนาดใหญ่ที่นักแสดงสามารถปีนป่ายได้	

ผู้เขียนได้เสนอแนวความคิดจากการออกแบบในร่างที่หนึ่งให้กับผู้กำกับ และได้ทำการแก้ไขการออกแบบในร่างที่สองจากการวิเคราะห์บทละคร โดยแบ่งฉากออกเป็น 4 ฉากเช่นเดิม แต่ตัดการเปลี่ยนฉากด้วยการปิดม่าน เป็นการเปลี่ยนฉากอย่างต่อเนื่อง

และเวทีทรงกลมได้ใช้เทคโนโลยี Turntable stage (Parker, 1979, p. 319) หรือเวทีแบบหมุนที่วาดรูปเป็นสัญลักษณ์ของสุญตา ควบคุมด้วยกลไกเพื่อการเปลี่ยนฉากที่รวดเร็ว และต่อเนื่อง โดยมีรายละเอียดของฉาก ดังนี้

ตารางที่ 4 การออกแบบและสร้างแบบจำลองฉากประกอบการแสดง

ลำดับฉาก	สถานที่	เวลา	รายละเอียด	แบบจำลองฉาก
1	ภายในถ้ำผานซื่อ	ไม่กำหนด	ที่อยู่ของปีศาจแมงมุม บรรยากาศน่ากลัว แท่งไม้ไฟวางตั้งไม่เป็นระเบียบตั้งอยู่ภายในฉากพื้นเส้นใยสีขาวเหมือนใยแมงมุมอยู่รอบ ๆ	
2	ป่าบริเวณตีนเขาอินฮูซาน	กลางวัน	ด้านหลังเป็นภาพวาดพู่กันจีนขนาดใหญ่รูปภูเขาซ้อนกันไปจนลับตา มีโครงสร้างวงกลมทำด้วยเชือกกรุภูเขาขนาดใหญ่แขวนลอยตัวเพื่อสร้างมิติของภูเขา (ล้อกับสัญลักษณ์ทรงกลมของสุญตาที่พื้น หมายถึงการเดินทางที่ไม่สิ้นสุด)	
3	หมู่บ้านปัวซื่อเนี่ย บริเวณเขาอินฮูซาน	พลบค่ำ	บ้านจำลองของปีศาจแมงมุมและการแปลงร่างเป็นหญิง โครงสร้างของฉากลอยตัวเป็นมู่ลี่ทำด้วยกระดาษสา (แทนส่วนหนึ่งของบ้าน) ซ้อนกัน 3 ชั้น และมีเงาใบหน้าหญิงสาวในรูปแบบของหุ่นเงาจีน	

ลำดับ ฉาก	สถานที่	เวลา	รายละเอียด	แบบจำลองฉาก
			(เปรียบเสมือน ภาพมายา ที่ปีศาจแมงมุมสร้าง)	
4	ถ้ำผานซื่อ ถ้ำปีศาจ) (แมงมุม	พลบค่ำ	ภายในถ้ำผานซื่อ ซึ่งเป็น ฉากเดียวกับฉากที่ 1 แต่จะ มีเส้นใยสีขาวเหมือนใย แมงมุมขนาดใหญ่ห้อยลงมา จากด้านบนปกคลุมภายใน ถ้ำทั้งหมด	

4.2 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

แนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายในละครเรื่องนี้ ได้ตีความลักษณะของตัวละครจากการกำหนดความหมายผ่านสัญลักษณ์ สี ลวดลาย รูปทรง มีการประยุกต์เครื่องแต่งกายของอุปรากรจีนและโขนมาใช้เพื่อกำหนดรูปทรงของเครื่องแต่งกาย (Silhouette) ของตัวละคร ซึ่งปรากฏอยู่ในเครื่องประดับ อาวุธ และเครื่องประดับศีรษะ เช่น เครื่องแต่งกายของซุนหงอคงจะประยุกต์จากเครื่องแต่งกายของหนุมานในโขนและเครื่องแต่งกายของซุนหงอคงในอุปรากรจีน เป็นต้น ผู้เขียนได้วิเคราะห์ตัวละครจากตัววรรณกรรมไซอิ๋วและการตีความสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาผสมผสานกับรูปแบบการแต่งกายของอุปรากรจีนและลวดลายจีนประยุกต์ โดยได้ทำตารางกำหนดสัญลักษณ์ของตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์การแต่งกายของตัวละคร

ตัวละคร	สี	เครื่องแต่งกาย	อุปกรณ์/หน้ากาก
ซุนหงอคง	ขาว ทอง แดง	ประยุกต์เครื่องทรงหนุมาน และเครื่องแต่งกายอุปรากร จีน ลวดทอนราย ละเอียดเพิ่ม รูปทรงและลวดลายของจีน	- ตะบองยู่อี่ - ห่วงมงคล - หน้ากากสีแดง

ตัวละคร	สี	เครื่องแต่งกาย	อุปกรณ์/หน้าฉาก
พระถัมซัมจั่ง	ฟ้า ครีม	ชุดจีวร สะท้อนสีของเมฆ แสงตะวัน และน้ำในทุ่งนา	- ไม่เท่า - หน้าฉากประยุกต์จากพระพุทธรูป
ตือโป๊ยก่าย	ม่วง น้ำตาล	เสื้อคลุมยาวแบบจีนและ กางเกง	คราติพิเศษ 9 ซี่
ซัวเจ๋ง	น้ำเงิน	เสื้อคลุมยาวแบบจีนและ กางเกง	- ประคำ - พลับพระธรรมปลายทรงพระจันทร์ ครึ่งเสี้ยว
ม้ามังกรขาว	ขาว เทา	- หุ่นเชิดทำจากโครง อัลลอยล์บุแผ่นโฟมอัด - คนเชิดสวมชุดดำคอจีน ร่วมสมัย	ศึกษาการสร้างหุ่นม้าของ Handspring Puppet Company
ปีศาจแมงมุม 7 ตน	ขาว เงิน ดำ	ประยุกต์ชุดจีน	- เครื่องประดับหัว - หน้าฉากครึ่งหน้า แตกต่างกันแต่ ละตัวแบ่งเป็น 7 สีของแสง คือ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด แดง (เหมือนหน้าฉากลูกสมุนลิง)
หญิงสาว 3 คน (แมงมุมแปลง ใช้ตัวละคร เดียว กับปีศาจ แมงมุม)	แดง ม่วง	การแต่งกายชาวบ้านจีน ผ้าคาดเอวเปรียบเสมือนใย แมงมุม ปลดชุดกลายเป็น ปีศาจแมงมุม	
ลูกสมุนปีศาจ แมงมุม 8 ตน	ขาว ดำ	ประยุกต์ชุดจีน	หน้าฉาก
ลูกสมุนลิง 10 ตน	ขาว	เหมือนขุนหงอคงแต่ท่อน รายละเอียดลง เพิ่มธงรบจีน	หน้าฉากลิงพันทสี่ลายจิ้งจอก แบ่งเป็น 7 สีของแสง คือ ม่วง คราม

ตัวละคร	สี	เครื่องแต่งกาย	อุปกรณ์/หน้ากาก
(ร่างแปลงขุน หงอคง)			น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด แดง (รวมกันเป็นสีขา)

ผู้เขียนได้ออกแบบเครื่องแต่งกายจากการลดทอนและสร้างใหม่ด้วยการผสมผสานวัฒนธรรมไทยและจีนกับโขนและอุปรากรจีน การใช้สีเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดลักษณะของตัวละคร ซึ่งเกิดจากการตีความทางสัญลักษณ์ทางศาสนาพุทธและการตีความในเชิงจิตวิทยา การออกแบบหน้ากากเพื่อแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละครได้ประยุกต์หัวโขนกับเครื่องประดับหัวและการแต่งหน้าของอุปรากรจีน รวมถึงหน้ากากของอาเซียนเข้าไป และนำลวดลายพื้นเมือง (Ethnic) ของชนชาติจีน มองโกเลีย ธิเบต และอินเดีย ด้วยการปักและเพ้นท์เพื่อสร้างเนื้อสัมผัส (Texture) ลงบนเนื้อผ้า กำหนดลักษณะของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และออกแบบภาพร่างพร้อมทั้งแรงบันดาลใจของการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยทำมู้ดบอร์ด (Mood board) ของตัวละครทั้งหมด ดังนี้

ตารางที่ 6 การออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง

ตัวละคร	เครื่องแต่งกาย	ภาพร่างและมู้ดบอร์ดไอเดีย (Mood board idea)
ขุนหงอคง	ได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายตัวของกษัตริย์ในอุปรากรจีน โขนสีขา แดง และทอง ประกอบด้วยเสื้อสั้นครึ่งตัวเหมือนเสื้อเกราะของทหารปักลวดลายจีน กางเกงสีขาหุ้มข้อเท้า เข็มขัดทับหน้าสีแดงปักลวดลายจีน หน้ากากงิ้วลิงแต่ทอนลวดลายออก เครื่องประดับศีรษะสีแดงทำเป็นรัดเกล้าห่วงมงคล อาวุธเป็นกระบอง	

ตัวละคร	เครื่องแต่งกาย	ภาพร่างและมู้ดบอร์ดไอเดีย (Mood board idea)
พระถัมซัม จั่ง	ชุดจีวรทำจากผ้าทอมือย้อมสี ธรรมชาติ ได้รับแรงบันดาลใจจาก เงสะท้อนของเมฆสีฟ้าและแสง ตะวันในทุ่งนาชั้นบันไดที่มีน้ำขัง ในประเทศจีน ตัวเสื้อ ประกอบด้วย 3 ชั้น คือ เสื้อแขน ยาวชั้นในสีขาว สบสีครีมน้ำตาล ทอง และเสื้อกั๊กชั้นนอกสีฟ้าอ่อน กางเกงขาข้างหนึ่งจะเป็นทรง กระสอบและป้ายกลับมาทับอีก ข้างเหมือนการนุ่งจีวร หน้ากากสี ขาวขาข้างจำลองจากหน้าพระ พรหมในหัวโขนและหน้าของพระ โพธิสัตว์ ตกแต่งเครื่องประดับ ศีรษะเป็นรูปทรงดอกบัว	
ต๋อโป๊ย ก่าย	ได้รับแรงบันดาลใจจากเสื้อฝนที่ ทำจากฟางของชาวนาของชาว จีน โทนสีม่วงน้ำตาลลักษณะ เป็นเส้นด้ายทั้งเป็นชั้น ๆ ทั้งตัว หน้ากากสีม่วง ดัดแปลงจากหัว สิงโตเชิดทำเป็นรูปหมู มีอาวุธ คือคราด 9 ซี่	

ตัวละคร	เครื่องแต่งกาย	ภาพร่างและมู้ดบอร์ดไอเดีย (Mood board idea)
ชั่วเจ้ง	ได้รับแรงบันดาลใจจากสายน้ำ และคลื่นของทะเล โทนสีน้ำเงิน ประกอบด้วยเสื้อแขนกุดเย็บริ้ว ไล่โทนสีผ้าต่อกันเป็นชั้น ๆ กางเกงทรงญี่ปุ่นวาดลายสายน้ำ หน้ากากสีน้ำเงินดัดแปลงจาก เครื่องประดับหัวจิวโบราณ เขียน หน้าเป็นรูปเทพแห่งดวงจันทร์ มี อาวุธ คือ พลับพระธรรมปลาย ทรงพระจันทร์ครึ่งเสี้ยว	
ม้ามังกร ขาว	- หุ่นเชิดทำจากโครงอัลลอย (alloy) บุแผ่นโฟมอัด คนเชิด สวมชุดดำคอจีนร่วมสมัย	
ปีศาจแมง มุม 7 ตน	ชุดทรงจีนแขนยาวโขนดำเทา และขาวหม่น เนื้อผ้ามีความโปร่ง เหมือนใยแมงมุมสานทับกัน มีผ้า คาดเอวใช้ปลัดเป็นใยแมงมุม ขนาดใหญ่เพื่อใช้เป็นอาวุธ หน้ากากเป็นหัวกะโหลกครึ่งหน้า ตกแต่งส่วนบนเป็นขาแมงมุม การ เขียนหน้าแบบจี๋จะใช้สีแตกต่างกัน ในแต่ละตัว ตัวพี่ใหญ่หัวกะ	

ตัวละคร	เครื่องแต่งกาย	ภาพร่างและมู้ดบอร์ดไอเดีย (Mood board idea)
	ใหญ่ที่สุด และมีการตกแต่ง เครื่องประดับที่แตกต่างออกไป	
หญิงสาว 3 คน (แมงมุม แปลง ใช้ ตัวละคร เดียวกับ ปีศาจแมง มุม)	ชุดปีศาจแมงมุมแปลงเป็นหญิง ชาวบ้าน 3 คน จะสวมเสื้อคลุม ยาว เมื่อถอดออกจะมีชุดปีศาจ แมงมุมอยู่ข้างใน	
ลูกสมุน ปีศาจแมง มุม 8 ตน	ชุดทรงจีนแขนยาวแบบจี้วจีนสีดำ ชุดโขนดำ เทา และขาวหม่น โดย ไล่โทนสีจากเข้มไปสว่าง เนื้อผ้ามี ความโปร่งเหมือนใยแมงมุมสาน ทับกัน หน้ากากเป็นหัวกะโหลก ครึ่งหน้า ทรงผมตกแต่งเป็นขา แมงมุม การเขียนหน้าแบบจี้วจะ ใช้สีแตกต่างกันในแต่ละตัว แบ่งเป็น 7 สี ของแสง คือ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด แดง (เหมือนหน้ากากลูกสมุนลิง)	

ตัวละคร	เครื่องแต่งกาย	ภาพร่างและมู้ดบอร์ดไอเดีย (Mood board idea)
ลูกสมุนลิง 10 ตน (ร่างแปลง ขุนหงศง)	ได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่อง แต่งกายตัวผู้ชายเชื้อสายกษัตริย์ ของอุปรากรจีน โทนสีแดงและ ดำ ประกอบด้วย 3 ชั้น คือ เสื้อ สั้นครึ่งตัวบน กรองหน้าฉลุ ลวดลายจีน กางเกงสีแดงหุ้มข้อ เท้า เข็มขัดสีดำ มีทับหน้าสีขาว ปักลวดลายจีน ด้านหลังปักธง รบ หน้ากากสีแดงเขียนเป็นทรง ลิงปากอ้า	

5. สรุปและข้อเสนอแนะ

บทความวิชาการนี้นำเสนอกระบวนการออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงละครไขว้ ตอนศึกนางพญาแมงมุม ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ละครข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและจีน โดยผู้เขียนได้กำหนดแนวคิดสำคัญในการออกแบบ 2 ประการ คือ การใช้สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาที่แฝงอยู่ในวรรณกรรมเรื่องไขว้ และการใช้สัญลักษณ์ทางศิลปะจีนในการออกแบบ เพื่อสร้างองค์ประกอบภาพของการแสดงละครไทยร่วมสมัย

ในการออกแบบครั้งนี้ผู้เขียนได้นำแนวคิดการออกแบบ 7 ชั้น ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ มาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกาย นำเสนอกระบวนการผสมผสานวัฒนธรรมไทยและจีน ด้วยการผสมผสานระหว่างศิลปะจีนกับแนวคิดทางพุทธศาสนา การประยุกต์เครื่องแต่งกายอุปรากรจีนและโขนมาใช้ในการออกแบบเพื่อสร้างองค์ประกอบการแสดงและการตีความในเชิงลึกของการออกแบบงานศิลปะการแสดงข้ามวัฒนธรรม โดยนำแนวคิดดังกล่าวสร้างสัญลักษณ์ผ่านการออกแบบ เพื่อสื่อถึงลักษณะตัวละครและลักษณะของฉาก ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้สนใจในด้านการออกแบบและนักวิชาการศิลปะการแสดงที่สนใจการสร้างสรรค์งานข้ามวัฒนธรรม

เอกสารอ้างอิง

- ไกรลาส จิตรกุล, สุนิษา สุทิน, และ ประเมศวร์ สรรพศรี. (2562). รายงานการวิจัยเรื่อง
ไชยวิ: การสร้างสรรค์ละครข้ามวัฒนธรรม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- กฤษรา (ซูโรมาน) วริศราภูริชา. (2551). งานฉากละคร 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เขมานันท์. (2554). ลิงจอมโจก ไขความปริศนาธรรมในไชยวิ. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.
- จรัสศรี จิราภส. (2547). ซุนหงอคง (ฉีเทียนต้าเล้ง) ลิงในวรรณกรรมที่กลายเป็นเทพเจ้า.
กรุงเทพฯ: มติชน.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตโต). (2559). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์
(ปี 2559). กรุงเทพฯ: มูลนิธิการศึกษาเพื่อสันติภาพ พระธรรมปิฎก (ป. อ. ปยุตโต).
- ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์. (2550). รายงานการวิจัยเรื่องเก่าเล่าใหม่ 3 : การกำกับศิลป์สำหรับ
ละครร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปการละคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิวัฒน์ ประชาเรืองวิทย์. (2559). เทพนิยายไชยวิ บันทึกทัศนจักรขุมพุทธวิป เล่ม 1-4.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พระพุทธศาสนาของธรรมสภา.
- สุรพล วิรุฬักษ์. (2547). หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โหวง เส็ง อึ้ง. (2547). ไชยวิ. นนทบุรี: ศรีปัญญา.