

การออกแบบภาพประกอบหนังสือวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกูหนิง
ILLUSTRATION BOOK DESIGN THE INAO OF SUK KRAMANG KUNING



จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาจุลนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

พ.ศ. 2564

หัวข้อจูลินพนธ์ การออกแบบภาพประกอบหนังสือวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง
หน่วยกิตของจูลินพนธ์ 3 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ นายจีระชัย วิโรจวงศ์สกุล 6106400011
อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี
ระดับการศึกษา วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา 2564

อนุมัติให้จูลินพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์



คณะกรรมการการสอบจูลินพนธ์

ประธานกรรมการ

(อาจารย์ยมฉวี หงษ์ตระกูล)

กรรมการสอบ

(อาจารย์ภาสกร ชนานันท์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี)

หัวข้อจุลนิพนธ์	การออกแบบภาพประกอบหนังสือวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง		
หน่วยกิตของจุลนิพนธ์	3 หน่วยกิต		
ผู้จัดทำ	นายจิรัชญ์	วิโรจวงศ์สกุล	6106400011
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.วิเชษฐ์	แสงดวงดี	
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต		
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์		
ปีการศึกษา	2564		

บทคัดย่อ

การศึกษาวรรณคดีเป็นการศึกษาความจริงในชีวิตของมนุษย์ที่กวีได้ถ่ายทอดผ่านตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านมองโลก มองชีวิต ด้วยความเข้าใจมากขึ้น วรรณคดีได้สอดแทรกคติสุภาษิต บทสอนใจ และข้อคิดเยาวชนผู้ที่ศึกษาวรรณคดีสามารถนำตัวอย่าง คติธรรม ข้อคิด และคุณค่าของวรรณคดีไปปรับใช้ในชีวิตได้เพื่อประโยชน์แก่ตนเองและสังคม ละครอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ยังให้ข้อคิดในเรื่องความรัก ทั้งความรักของพ่อแม่ที่มีต่อลูก ความรักในวัยหนุ่มสาว ความรักในเครือญาติ รวมถึงความโกรธ ความโลภ และความหลง

ผู้จัดทำได้เห็นความสำคัญจึงจัดทำโครงการเกี่ยวกับหนังสือวรรณคดี เพื่อเป็นการปลูกฝังให้เด็กเข้าใจความงดงามของวรรณคดีไทยได้ง่ายขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการสร้างสรรค์ด้วยงานภาพประกอบที่สามารถแสดงเรื่องราววรรณคดีผ่านทางเทคนิคการวาดภาพ จึงได้นำเสนอเป็นหนังสือภาพประกอบวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ซึ่งมีอยู่ในบทเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 และยังสามารถดึงดูดช่วยให้ประชาชนมาสนใจในวรรณคดีไทยได้มากขึ้น อีกทั้งยังนำไปช่วยต่อยอดเพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนได้

คำสำคัญ: การออกแบบ/วรรณคดี/หนังสือภาพประกอบ/อิเหนาตอนศึกกะหมังกุหนิง

Project Title	Illustration Book Design of the Inao of Suk Kramang Kuning		
Project Credits	3 credits		
Candidate	Mr. Jeerat	Wirojwongsakul	6106400011
Advisor	Dr. Vichet	Saengduangdee	
Program	Bachelor of Science		
Field of Study	Animation and Creative Media		
Academic year	2021		

Abstract

Literature studies is the study of human realities in which a poet conveys a message through characters for readers to perceive the world and live in holistic views. Literature consists of poems, quotes, and teachings. Individuals who explore the world of literature are able to bring the morals and values from their readings for social benefits. Inao of Suk Kamung Kuning expresses thoughts of love, love from parents, couples, and relatives. Apart from love, it includes anger, greedy, and envy.

The author saw the importance of this literature, and conducted this project on literature books. The main purpose of this project was to cultivate young children that are interested in the beauty of painting and graphic design, which align with words and idioms. This story and chapter was chosen to pursue an attraction of people to be able to learn Thai culture and fictional stories as one of the most valued stories of the century.

Keywords: Design, Literature, Illustrative Book, The Inao of Suk Kramang Kunin


.....
Approved

กิตติกรรมประกาศ

จุลินพนธ์นี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต รายวิชาจุลินพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ โดยเป็นการออกแบบหนังสือภาพประกอบวรรณคดี อีเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง สำหรับนำไปเผยแพร่ในสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทต่างๆ เช่น สื่อออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ และยังเป็นแนวทางให้ผู้สนใจสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากโครงการฉบับนี้ไปสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบต่างๆ ต่อไป

ขอขอบคุณอาจารย์ในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ที่ช่วยให้คำแนะนำและคำติชมในการทำ โครงการชิ้นนี้ อีกทั้งให้ความรู้ต่างๆ และวิธีแก้ไขปัญหามาตลอดในระยะเวลาที่ดำเนินงาน คอยแนะนำ แก้ไขชิ้นงานเพื่อหาจุดบกพร่องและแก้ไขปัญหาเพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ และขอขอบคุณผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องทุกๆ ท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำโครงการนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่ง ผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นายจิรัชญ์ วิโรจวงศ์สกุล

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
ขอบเขต	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
แนวความคิด	5
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
บทที่ 3 การออกแบบและพัฒนา.....	26
การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	26
การเก็บรวบรวมข้อมูล	26
ออกแบบและพัฒนา	26
บทที่ 4 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน.....	37
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	37
บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ.....	53

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
สรุปผลดำเนินงาน.....	53
ปัญหาและอุปสรรค.....	53
ข้อเสนอแนะ	53
บทสรุป	54
บรรณานุกรม	55
ภาคผนวก	56
ภาคผนวก ก.....	57
การออกแบบและพัฒนา	57
ประวัติผู้จัดทำ.....	62



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 ทิศนธาตุประเภจุด	9
ภาพที่ 2.2 ทิศนธาตุประเภเส้น (เส้นนอน)	10
ภาพที่ 2.3 ทิศนธาตุประเภเส้น (เส้นตั้ง)	10
ภาพที่ 2.4 ทิศนธาตุประเภเส้น (เส้นเฉียง)	11
ภาพที่ 2.5 ทิศนธาตุประเภเส้น (เส้นโค้ง)	11
ภาพที่ 2.6 ทิศนธาตุประเภเส้น (เส้นโค้งก้นหอย)	12
ภาพที่ 2.7 ทิศนธาตุประเภเส้น (เส้นซิกแซก, เส้นฟันปลา)	12
ภาพที่ 2.8 ทิศนธาตุประเภเส้น (เส้นประ)	13
ภาพที่ 2.9 ทิศนธาตุประเภรูปร่าง (ธรรมชาติ)	13
ภาพที่ 2.10 ทิศนธาตุประเภรูปร่าง (เรขาคณิต)	14
ภาพที่ 2.11 ทิศนธาตุประเภรูปร่าง (อิสระ)	14
ภาพที่ 2.12 ทิศนธาตุประเภรูปทรง	15
ภาพที่ 2.13 ทิศนธาตุประเภค่าน้ำหนัก	15
ภาพที่ 2.14 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน	17
ภาพที่ 2.15 สัดส่วนจากความรู้สึก	18
ภาพที่ 2.16 ดุลยภาพแบบสมมาตร	18
ภาพที่ 2.17 ดุลยภาพแบบอสมมาตร	19
ภาพที่ 2.18 จังหวะ ลีลา	19
ภาพที่ 2.19 การเน้น	20
ภาพที่ 2.20 เอกภาพของการแสดงออก	21
ภาพที่ 2.21 เอกภาพของรูปทรง	22
ภาพที่ 3.1 ออกแบบรูปเล่มหนังสือในรูปแบบตาราง	27
ภาพที่ 3.2 สเก็ตออกแบบ รูปเล่มหนังสือในรูปแบบตาราง	28

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.3 สเก็ตออกแบบ โครงสร้างตัวละคร	28
ภาพที่ 3.4 สเก็ตออกแบบ โครงสร้างตัวละคร	29
ภาพที่ 3.5 สเก็ตออกแบบ ตัวละคร	29
ภาพที่ 3.6 ข้อมูลตัวละครวรรณคดีอิเหนา ทั้ง 10 ตัว.....	30
ภาพที่ 3.7 สเก็ตตัวละครวรรณคดีอิเหนา ทั้ง 10 ตัว.....	30
ภาพที่ 3.8 ตัดเส้นตัวละครวรรณคดีอิเหนา ทั้ง 10 ตัว	31
ภาพที่ 3.9 ลงน้ำหนักตัวละครวรรณคดีอิเหนา ทั้ง 10 ตัว.....	31
ภาพที่ 3.10 ออกแบบโครงสร้างเมือง.....	32
ภาพที่ 3.11 สเก็ตเมือง ทั้ง 6 เมือง.....	32
ภาพที่ 3.12 ตัดเส้นเมือง ทั้ง 6 เมือง	33
ภาพที่ 3.13 ลงน้ำหนักเมือง ทั้ง 6 เมือง.....	33
ภาพที่ 3.14 ออกแบบปกครั้งที่1.....	34
ภาพที่ 3.15 ออกแบบปกครั้งที่2.....	34
ภาพที่ 3.16 ออกแบบปกครั้งที่3.....	35
ภาพที่ 3.17 ออกแบบปกครั้งที่4.....	35
ภาพที่ 3.18 สเก็ตแผนที่ตั้งของเมือง ทั้ง 6 เมือง.....	36
ภาพที่ 3.19 ออกแบบแผนที่ตั้งของเมือง ทั้ง 6 เมือง.....	36
ภาพที่ 4.1 ภาพผลงานปกหน้าและปกหลัง.....	38
ภาพที่ 4.2 ภาพผลงานหน้า 2-3	38
ภาพที่ 4.3 ภาพผลงานหน้า 22-23.....	39
ภาพที่ 4.4 ภาพผลงานหน้า 24-25.....	39
ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานหน้า 26-27	40
ภาพที่ 4.6 ภาพผลงานหน้า 28-29.....	40

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.7 ภาพผลงานหน้า 30-31	41
ภาพที่ 4.8 ภาพผลงานหน้า 32-33	41
ภาพที่ 4.9 ภาพผลงานหน้า 34-35	42
ภาพที่ 4.10 ภาพผลงานหน้า 36-37	42
ภาพที่ 4.11 ภาพผลงานหน้า 38-39	43
ภาพที่ 4.12 ภาพผลงานหน้า 40-41	43
ภาพที่ 4.13 ภาพผลงานหน้า 42-43	44
ภาพที่ 4.14 ภาพผลงานหน้า 44-45	44
ภาพที่ 4.15 ภาพผลงานหน้า 46-47	45
ภาพที่ 4.16 ภาพผลงานหน้า 48-49	45
ภาพที่ 4.17 ภาพผลงานหน้า 50-51	46
ภาพที่ 4.18 ภาพผลงานหน้า 52-53	46
ภาพที่ 4.19 ภาพภายในหนังสือ	47
ภาพที่ 4.20 ภาพภายในหนังสือ	48
ภาพที่ 4.21 ภาพภายในหนังสือ	49
ภาพที่ 4.22 ภาพรูปเล่มหนังสือ	50
ภาพที่ 4.23 ภาพรูปเล่มหนังสือ	51
ภาพที่ 4.24 ภาพรูปเล่มหนังสือ	52
ภาพที่ ก.1 ภาพผลงานหน้า 4-5	57
ภาพที่ ก.2 ภาพผลงานหน้า 6-7	57
ภาพที่ ก.3 ภาพผลงานหน้า 10-11	58
ภาพที่ ก.4 ภาพผลงานหน้า 12-13	58
ภาพที่ ก.5 ภาพผลงานหน้า 14-15	59

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ ก.6 ภาพผลงานหน้า 16-17.....	59
ภาพที่ ก.7 ภาพผลงานหน้า 18-19.....	60
ภาพที่ ก.8 ภาพผลงานหน้า 20-21.....	60
ภาพที่ ก.9 ภาพผลงานหน้า 8-9.....	61



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันนี้วรรณคดีไทยค่อยๆ เลือนหายไป ไม่ค่อยมีผู้คนที่ให้ความสนใจมากนักเหมือนดังเช่นหนังสือต่างๆ ที่มีผู้คนที่ให้ความสนใจมากกว่า จึงทำให้เกิดคำถามว่า เหตุใดวรรณคดีไทยถึงไม่ได้รับความสนใจจากประชาชนเท่าที่ควร และพวกเราในฐานะคนไทย เราควรจะทำอย่างไรเพื่อให้วรรณคดีไทยไม่ถูกเก็บเข้ากรุอย่างไร้ประโยชน์ พร้อมปลุกวรรณคดีไทยให้คืนชีพกลับมาเป็นมรดกอันทรงคุณค่าเช่นในอดีต

วรรณคดีเป็นงานสร้างสรรค์อันล้ำค่าของมนุษย์ที่ได้ถ่ายทอดเรื่องราวของชาติสังคม และศิลปวัฒนธรรมผ่านภาษาที่เรียงร้อยถ้อยคำอย่างสละสลวย ประณีต มีชั้นเชิงการแต่งด้วยคำประพันธ์หลายชนิด เพื่อให้เกิดสุนทรียภาพ วรรณคดีเป็นการบันทึกเรื่องราวของคนในชาติ สภาพสังคม วิถีชีวิต และวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย การเรียนวรรณคดีทำให้เราได้ศึกษาสิ่งต่างๆ หลายแง่มุม ทั้งด้านภาษา คำประพันธ์ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรม เพราะวรรณคดีได้สะท้อนสภาพชีวิต ขนบธรรมเนียม ความเชื่อ ค่านิยม และประสพการณ์ สิ่งเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานที่ทำให้ยังเรียนวรรณคดีก็ยิ่งเกิดความรู้ความเข้าใจและเกิดความซาบซึ้งมากยิ่งขึ้น(บรรเทา กิตติศักดิ์, 2533) นอกจากนี้การศึกษาวรรณคดีเป็นการศึกษาความจริงของชีวิตมนุษย์ที่กวีได้ถ่ายทอดผ่านตัวละครให้ผู้อ่านมองโลก มองชีวิต ด้วยความเข้าใจมากขึ้น วรรณคดีสอดแทรกคติ สุภาษิต บทสอนใจ ข้อคิด ผู้ที่ศึกษาในวรรณคดีสามารถนำเอาตัวอย่าง ข้อคิด คติธรรม และคุณค่าจากวรรณคดีไปปรับใช้ในชีวิตได้ เพื่อจะเป็นประโยชน์แก่ตนเองและสังคม วรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมิงกุหนิง ยังให้ข้อคิดเรื่องความรัก ทั้งความรักของพ่อแม่ที่มีต่อลูก ความรักวัยหนุ่มสาว ความรักในเครือญาติ รวมถึง ความโกรธ ความโลภ และความหลง

ด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำได้เห็นความสำคัญที่จะทำโครงการเกี่ยวกับหนังสือวรรณคดี ก็เพื่อเป็นการช่วยปลูกฝังให้เด็กเข้าใจความงดงามของวรรณคดีไทยได้ง่ายขึ้นนั้น โดยมีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์งานภาพประกอบที่สามารถสามารถแสดงเรื่องราววรรณคดีผ่านทางเทคนิคการวาดภาพ จึงนำเสนอเป็นหนังสือภาพประกอบวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมิงกุหนิง ที่มีอยู่ในบทเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่4 ซึ่งสามารถดึงดูดช่วยให้ประชาชนสนใจวรรณคดีไทยได้มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้นำไปต่อยอดสร้าง การเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบและเผยแพร่วรรณคดีไทยในรูปแบบของตนเอง
2. เพื่อสร้างหนังสือภาพประกอบที่มีผลต่อการปลูกฝังการอนุรักษ์วรรณคดีไทย

กลุ่มเป้าหมาย

เพศชายและเพศหญิงที่มีความสนใจเกี่ยวกับวรรณคดีไทย กลุ่มอายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไป

ขอบเขต

1. ขอบเขตแนวความคิด

ต้องใช้รูปแบบที่มีการใช้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดีไทย เพื่อมาช่วยในการ ออกแบบรูปแบบ โดยวิธีการปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติไปสู่การออกแบบที่มีคุณลักษณะ เอกลักษณ์ ของตัวละครเป็นหลัก “ตัวละคร” ทำให้สามารถรับรู้และเข้าใจเรื่องที่ต้องการจะสื่อความหมาย โดยใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีหลักการออกแบบตัวละครที่น่าสนใจ ดังนี้

- 1.1 มีเอกลักษณ์มีรูปแบบลักษณะเฉพาะที่เป็นที่น่าสนใจและน่าจดจำ
- 1.2 มีบุคลิก ท่าทางที่โดดเด่น มีลักษณะเฉพาะตัว
- 1.3 มีรูปร่าง มีสัญลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย
- 1.4 มีการแสดงอารมณ์ชัดเจน ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นำเสนอ

2. ขอบเขตของรูปแบบ

ในการจัดทำหนังสือภาพประกอบขนาด 24.5x21.2 ซม. จำนวน 1 เล่ม ประกอบไปด้วย

- 2.1 หนังสือภาพประกอบ Digital paint (อีบุ๊ก) จำนวน 54 หน้า โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งสามารถจะพิมพ์ออกมารวมเป็นเล่มได้
 - ปกใน 1 หน้า
 - สารบัญ 1 หน้า
 - ประวัติความเป็นมา 2 หน้า
 - เนื้อเรื่องย่อ 1 หน้า
 - ภาพเนื้อหา 49 หน้า

2.2 ข้อมูลเบื้องต้นของแต่ละครแต่ละตัว

2.3 ปกหน้าและปกหลัง

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำกรออกแบบภาพประกอบวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. กำหนดหัวข้อโครงงานเพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
2. ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีอิเหนา โดยวิเคราะห์จากการศึกษาเอกสารเพื่อกำหนดเป็นแนวความคิดมาออกแบบภาพประกอบหนังสือ
3. รวบรวมข้อมูลจากแหล่งอ้างอิง นำมากำหนดแนวความคิดและวางแผนวิเคราะห์ในการออกแบบเพื่อเป็นแนวทางออกแบบ
4. วางแผนการปฏิบัติงานเบื้องต้น
5. ลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานโครงงาน
6. ปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่อง
7. นำเสนอผลงาน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. หนังสือภาพประกอบ คือ หนังสือที่ช่วยอธิบายและเสริมสร้างเนื้อหาทำให้เกิดความเข้าใจเกิดความถูกต้องอย่างชัดเจนโดยภาพประกอบไม่จำเป็นต้องเหมือนของจริงก็ได้ ผู้วาดภาพประกอบหรือนักวาดภาพสามารถคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาเองได้ตามเนื้อหาของเรื่องราว โดยให้ภาพเกิดความสอดคล้องมีความสัมพันธ์กับเรื่องหรือเนื้อหาและบทบาทของภาพประกอบของหนังสือ โดยจะมีหน้าที่และบทบาทดังต่อไปนี้

- 1.1 อธิบายและเสริมเนื้อหาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- 1.2 ดึงดูดให้สนใจในหนังสือ
- 1.3 สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหนังสือโดยเฉพาะตรงตามจุดมุ่งหมายของผู้จัดทำ
- 1.4 เพื่อจุดประกาย และสร้างจินตนาการ

1.5 ส่งเสริมให้เกิดความประณีต และรักความสวยงาม

1.6 ให้มีรสนิยมในเชิงศิลปะ เพราะภาพประกอบมีอิทธิพลต่อความรู้สึก

2. วรรณคดี ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้มีการให้คำจำกัดความของวรรณคดีไว้ว่า “วรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์” พระวรวงศ์เธอกรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ (2506) ทรงให้คำจำกัดความของวรรณคดีไว้ว่า “วรรณคดีโดยแท้ เป็นศิลปกรรมหรือสิ่งสุนทร ซึ่งนักประพันธ์มีความรู้สึกนึกคิดอย่างใดแล้วก็ระบายภาพให้ผู้อ่านได้ชมความงามตามที่นักประพันธ์รู้สึกนึกคิดไว้ด้วย” นอกจากนี้ยังมีท่านอื่นอีกเช่นกัน

- เจือ สตะเวทิน (2514) ได้กล่าวว่า วรรณคดี คือ หนังสือหรือบันทึกความคิดที่ดีที่สุดด้วยท่าวางทำนองเขียนที่ประณีตบรรจงครบองค์แห่งศิลปะของการเขียน และยังสามารถลใจให้ผู้อ่านผู้ฟังเกิดความเพลิดเพลิน มีความรู้สึกร่วมกับผู้แต่ง เห็นจริงเห็นจังกับผู้แต่ง เรียกกันเป็นสามัญว่า มีความสะท้อนอารมณ์ทั้งต้องประกอบไปด้วยคุณค่าสาระอีกด้วย

- บรรเทา กิตติศักดิ์ (2540) ได้ให้ความหมายไว้ในหนังสือประวัติวรรณคดีว่า วรรณคดี คือ บทประพันธ์อันประกอบด้วยศิลปะแห่งการนิพนธ์และมีเนื้อเรื่องอันมีอำนาจลใจให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์ต่างๆ มิใช่เป็นเรื่องที่ให้ความรู้อย่างเดียว

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทำการเผยแพร่ภาพภาพประกอบวรรณคดีโอเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ผ่าน Digital paint ในรูปแบบหนังสือภาพประกอบ ให้ผู้ที่สนใจในวรรณคดีไทย และทำให้เรื่องที่ต้องการเผยแพร่ดูน่าสนใจมากขึ้น
2. เพื่อเป็นการอนุรักษ์วรรณคดีไทยให้คงอยู่ต่อไป

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

โครงการออกแบบภาพประกอบวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง เกิดขึ้นมาจากแนวความคิดที่ว่า “เหตุใดวรรณคดีไทยถึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร” ซึ่งก็อาจเป็นเพราะวรรณคดีส่วนใหญ่จะเล่าเรื่องด้วยข้อความไม่มีภาพประกอบทำให้ขาดความน่าสนใจ โครงการนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของผู้จัดทำมีความมุ่งหวังให้วรรณคดีไทยได้รับความสนใจจากประชาชนคนไทยเพิ่มมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบและนำเสนอทางสื่อออนไลน์

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำหนังสือภาพประกอบวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. ความหมายและความสำคัญของหนังสือภาพประกอบ
2. องค์ประกอบในการออกแบบภาพประกอบหนังสือ
3. เทคนิคภาพประกอบเรื่อง
4. ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์
5. หลักการจัดองค์ประกอบ
6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีอิเหนา

1. ความหมายและความสำคัญของหนังสือภาพประกอบ

- 1.1 ภาพประกอบเป็นภาพที่ผู้ออกแบบได้อ่านเนื้อเรื่องอย่างเข้าใจ ตีความหมายให้ได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ และเป็นความจริง ดังนั้น ภาพประกอบมีส่วนส่งเสริมให้หนังสือประเภทต่างๆ โดดเด่นขึ้น และสามารถเข้าใจได้ง่าย น่าอ่าน ชวนมอง
- 1.2 ภาพประกอบช่วยส่งเสริมความคิดจินตนาการให้กับผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านซึมซับถึงเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี

1.3 ภาพประกอบช่วยส่งเสริมการรับรู้ทางด้านสุนทรีย์ โดยผ่านการสร้างสรรค์ และการวาด ไม่ว่าจะเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง สี สัน พื้นผิว แสงเงา องค์ประกอบที่สมบูรณ์ ผสม กับจินตนาการของนักวาดภาพประกอบจะได้ภาพประกอบที่มีความสวยงาม มีคุณค่าทางศิลปะ และจินตนาการให้กับผู้อ่าน (ผดุง พรหมมูล, 2542)

2. องค์ประกอบในการออกแบบภาพประกอบหนังสือ

รูปแบบภาพประกอบเรื่อง (Illustration style) หมายถึง ลักษณะที่มองเห็นเป็นแบบต่างๆ อันเกิดจากการผสมผสานของส่วนประกอบศิลปะ ได้มีผู้วิจัยรวบรวมเอกสารของนักวิจัยหลายท่านเพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เช่น ประยูร จรรย์วรางษ์ (2510) ได้จำแนกการเขียนภาพ ประกอบหนังสือ สำหรับเด็กออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ 3 ประเภทคือ

- 2.1 ภาพจิตรแบบสมจริง
- 2.2 ภาพจิตรแบบจินตนาการ
- 2.3 ภาพมายา

ภาพจิตรแบบสมจริง ผู้เขียนภาพต้องอ่านหนังสือที่เป็นต้นฉบับอย่างละเอียดถี่ถ้วน ตลอดจนวัน เดือน ปี ที่ผู้ประพันธ์เรื่องระบุไว้ในเรื่องว่าอยู่ในยุคใด สมัยใด หรือแม้แต่ในฤดูใด รวมทั้งสถานที่ที่ผู้ประพันธ์บรรยายไว้ในหนังสือเล่มนั้นให้แน่ชัด เมื่อผู้เขียนภาพประกอบมีความเข้าใจในท้องเรื่องอย่างดีแล้วนั้น ขั้นตอนต่อไปก็ต้องแสดงฝีมือออกมาให้ปรากฏว่าจะเขียนภาพได้ดีเพียงใด ทั้งฝีมือการเขียนภาพ การให้สีเพื่อให้ก่อบรรยากาศเกิดขึ้นในภาพ และยังมีรายละเอียดต่างๆ ที่เป็นส่วนประกอบของภาพนั้นให้สมบูรณ์ที่สุดเพื่อยืนยันให้เห็นสมจริง

ภาพจิตรแบบจินตนาการ ผู้เขียนภาพมีเสรีที่จะแสดงภาพในฝันให้ออกมาเป็นภาพที่กลมกลืนกับท้องเรื่อง ภาพทั้งหมดเป็นภาพของความรู้สึกนึกคิดใช้สีสันอย่างเสรี ไม่ต้องยึดถือของจริง ภาพเช่นนี้ผู้เขียนโดยมากมักจะแสดงภาพออกมาเพื่อก่อบรรยากาศประสมประสานท้องเรื่อง

ภาพมายา ก็คือการเขียนการ์ตูนนั่นเอง แบ่งออกเป็นหลายประเภท ตั้งแต่การ์ตูนสำหรับเด็กไปจนกระทั่งการ์ตูนของผู้ใหญ่และการ์ตูนโฆษณา การเขียนภาพมายาเป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการค้า เช่นเดียวกับช่างเขียนภาพโปสเตอร์ ภาพโฆษณา และนักออกแบบสินค้า

3. เทคนิคภาพประกอบเรื่อง

เทคนิคภาพประกอบเรื่อง (Illustration Technique) หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์อันเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างทักษะและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงออกในผลงานภาพประกอบเรื่อง ปยุต เงากระจ่าง (2529) ท่านได้กล่าวถึงวิธีการเขียนภาพประกอบแบ่งเป็น 4 วิธีการ คือ

- 3.1 ลักษณะภาพวาดเส้น คือภาพที่เขียนด้วยพู่กัน ดินสอ ปากกา ซึ่งเน้นลีลาการแสดงออกด้วยเส้นแบบต่างๆ ประกอบกันเป็นภาพ
- 3.2 ลักษณะภาพระบายสี ซึ่งใช้แปรงหรือพู่กันเขียนเป็นภาพ โดยใช้สีน้ำมัน สีโปสเตอร์ สีหมึก สีน้ำ หรือดินสอสีต่างๆ
- 3.3 ลักษณะภาพปะติดหรือภาพตัดปะ ได้แก่การนำภาพหรือวัสดุสำเร็จรูป เช่น เศษผ้า กระดาษสีหรือวัสดุอื่นๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน และอาจเขียนเสริมตกแต่งเพิ่มเติมให้เกิดเป็นภาพที่ต้องการ
- 3.4 ลักษณะภาพประสม คือลักษณะการนำเอาวิธีการหลายๆ รูปแบบมาสร้างภาพให้เกิดเป็นภาพที่เกิดเป็นแนวทางใหม่ ในภาพอาจเป็นเส้นผสมกับการระบายสี หรืออาจจะฉีกหรือตัดกระดาษมาปะติดผสมผสานกันไปด้วยตามต้องการ

4. ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์

ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ หมายถึง สิ่งที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์งานศิลปะโดยใช้องค์ความรู้ที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน และสามารถสื่อความหมายจากความคิดสร้างสรรค์ให้ออกมา มีความสวยงาม กลมกลืน โดดเด่น โดยการนำองค์ประกอบของศิลปะมาจัดให้สอดคล้องลงตัว เพื่อที่ถ่ายทอดลงในชิ้นงานหรือผลงานนั้นๆ และให้ผลงานที่สร้างขึ้นมีความสมบูรณ์สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ ซึ่งก็ยังมีนักการศึกษาทางด้านงานศิลปะหลายท่านได้ให้ความหมายขององค์ประกอบศิลป์อีก เช่น

- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2549) ได้ให้ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ คือการนำเอาส่วนประกอบย่อยหรือส่วนประกอบที่สำคัญของศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น สี (น้ำหนักอ่อน-แก่) พื้นผิว รูปร่างหรือรูปทรง นำเอามารวมเข้าด้วยกันโดยการจัดระเบียบส่วนต่างๆ ให้ประสานกลมกลืนกันในงานศิลปะ

- ชะลูด นิมฺมสมอ (2557) ได้ให้ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ คือ ศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม ประกอบด้วยส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นและส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุ

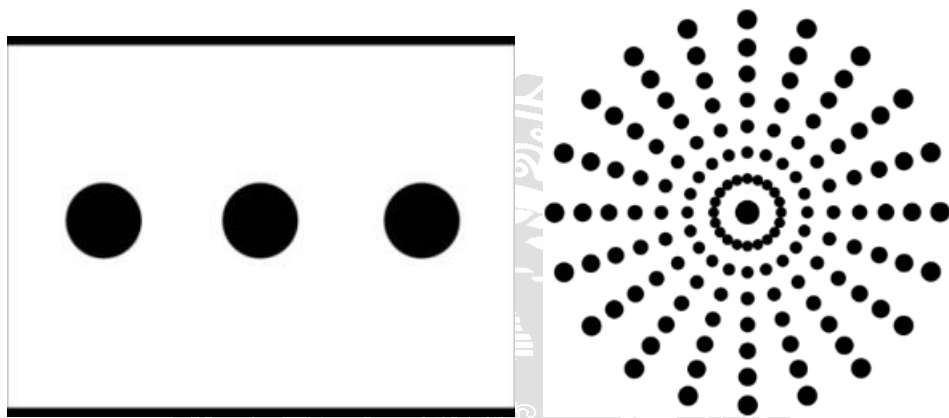
ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในสาขาต่างๆไม่ว่าจะเป็นสาขาวิจิตรศิลป์หรือประยุกต์ศิลป์ ผู้สร้างสรรค์จะต้องมีความรู้เบื้องต้นด้านศิลปะมาก่อนและศึกษาถึงพื้นฐานองค์ประกอบที่สำคัญ การจัดวางองค์ประกอบเหล่านั้นให้เกิดความเข้าใจ เพื่อเวลาสร้างผลงานศิลปะจะได้ผลงานที่มีคุณค่า มีความหมาย และความงามเป็นที่น่าสนใจ ถ้าทำการสร้างสรรค์ผลงานโดยขาดองค์ประกอบศิลป์อาจทำให้ผลงานดูต้อยค่าหมดความหมายหรือไม่น่าสนใจไปเลย ดังนั้น ก็จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบศิลป์นั้นมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างสรรค์งานศิลปะและยังเป็นพื้นฐานสำคัญที่รวบรวมความรู้หลายๆอย่างไว้ด้วยกัน จึงต้องเรียนรู้ก่อนที่จะศึกษาในเรื่องอื่นๆ ซึ่งก็ยังมีนักการศึกษาทางด้านงานศิลปะหลายท่านให้ทรรศนะความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ที่มีต่อการสร้างงานศิลปะไว้อีก เช่น

- ชะลูด นิมฺมสมอ (2557) การสร้างสรรค์งานศิลปะให้ดีขึ้นผู้สร้างสรรค์ต้องทำความเข้าใจกับองค์ประกอบศิลป์เป็นพื้นฐานให้ดีเสียก่อน มิเช่นนั้นผลงานที่ทำออกมาจะไม่สมบูรณ์เท่าไรนัก ซึ่งองค์ประกอบหลักของศิลปะก็คือรูปทรงกับเนื้อหา
- อนันต์ ประภาโส (2555) องค์ประกอบศิลป์เป็นเสมือนหัวใจดวงหนึ่งของการทำงานศิลปะ เพราะในงานองค์ประกอบศิลป์หนึ่งชิ้นจะประกอบไปด้วย การร่างภาพ(วาดเส้น) การจัดวางให้เกิดความงาม(จัดภาพ) และการใช้สี(ทฤษฎีสี) ซึ่งในแต่ละอย่างจะต้องเรียนรู้รายละเอียดลึกกลงไปอีก

ทัศนธาตุ หมายถึง ธาตุแห่งการมองเห็น สิ่งที่มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า หรือส่วนประกอบต่างๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น แสงเงา เป็นต้น โดยเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นผลงานศิลปะได้ในหลายๆ รูปแบบ ซึ่งให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันออกไป อีกทั้งยังสามารถสร้างอารมณ์ต่างๆ ให้กับคนดูจึงถือเป็นความรู้พื้นฐานนับตั้งแต่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง แสง เงา น้ำหนักอ่อน-แก่ พื้นผิว มักมีปรากฏอยู่ในความงามอันละเอียดอ่อนของธรรมชาติทั้งสิ้น (รักษ์ ศิลปะ, 2553)

ทัศนธาตุตามแนวเรื่องโครงการของผู้จัดทำมีอยู่ด้วยกันดังนี้

4.1 จุด (Point) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนา หรือความลึก จุดจึงเป็นทัศนธาตุที่เล็กที่สุดและมีมิติเป็นศูนย์ จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ จุดถือเป็นทัศนธาตุหรือพื้นฐานเบื้องต้นที่สุดในการสร้างผลงานทัศนศิลป์ จุดเป็นต้นกำเนิดของทัศนธาตุอื่นๆ เช่น เส้น รูปปร่าง รูปทรงและพื้นผิว ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา เราสามารถจะพบเห็นจุดได้โดยทั่วไปในธรรมชาติ เช่น ดวงดาวบนท้องฟ้า บนส่วนต่างๆ ของผิวพืช สัตว์ ก้อนหิน พื้นดิน ฯลฯ



ภาพที่ 2.1 ทัศนธาตุประเภทจุด

4.2 เส้น (Line) หมายถึง ทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุก ๆ แขนง เส้นถือเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น เส้นที่เป็นพื้นฐานได้แก่ เส้นตรง และเส้นโค้ง สามารถนำมาสร้างให้เกิดเป็นเส้นใหม่ที่ทำให้ความรู้สึกที่แตกต่างทั้งช่วยแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปินด้วย เส้นแต่ละชนิดก็มีความหมายแตกต่างกันและถูกแบ่งได้ดังนี้

4.2.1 เส้นนอน

4.2.2 เส้นตั้ง

4.2.3 เส้นเฉียง

4.2.4 เส้นโค้ง

4.2.5 เส้นโค้งกันหอย

4.2.6 เส้นซิกแซกหรือเส้นฟันปลา

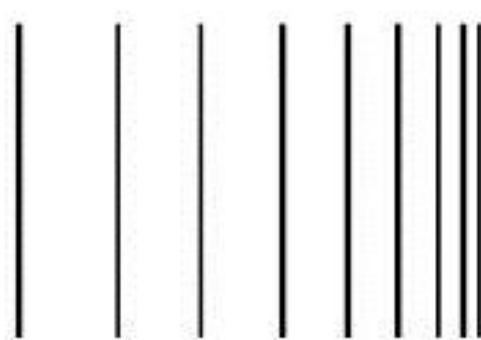
4.2.7 เส้นประ

- เส้นนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เียบสสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลายสายตา



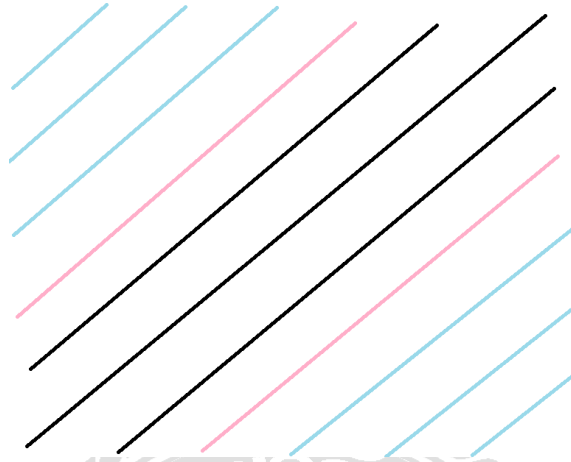
ภาพที่ 2.2 ทักษะธาตุประเภทเส้น (เส้นนอน)

- เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง่า มั่นคง แข็งแรง รุ่งเรือง



ภาพที่ 2.3 ทักษะธาตุประเภทเส้น (เส้นตั้ง)

- เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน



ภาพที่ 2.4 ทักษะธาตุประเภทเส้น (เส้นเฉียง)

- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เข้ายวน



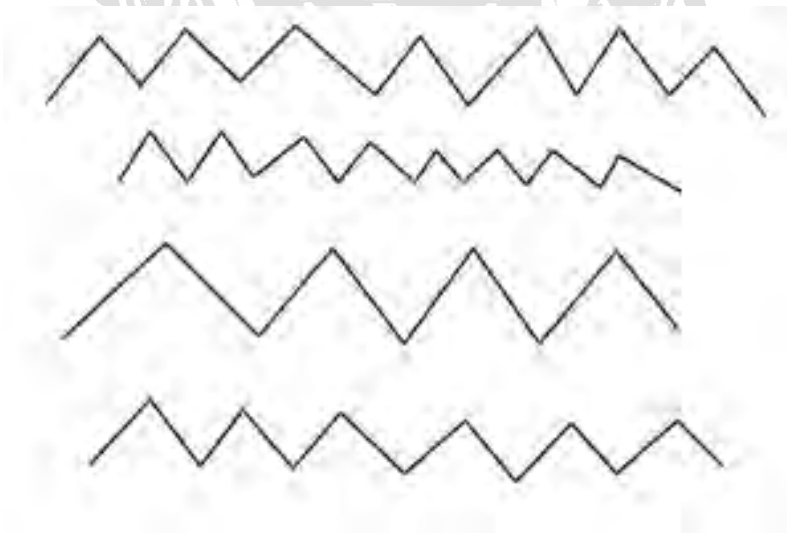
ภาพที่ 2.5 ทักษะธาตุประเภทเส้น (เส้นโค้ง)

- เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การคลี่คลาย ขยายตัว มึนงง



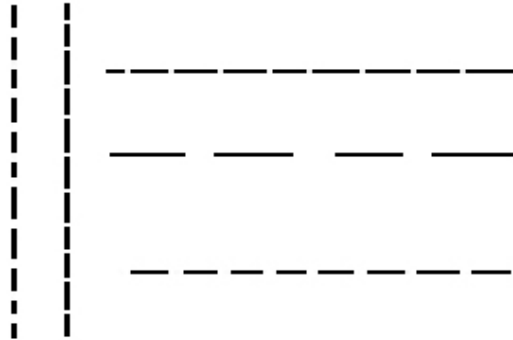
ภาพที่ 2.6 ทักษะธาตุประเภทเส้น (เส้นโค้งกันหอย)

- เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึกรุนแรง ตื่นเต้น สับสน วุ่นวาย และการขัดแย้ง



ภาพที่ 2.7 ทักษะธาตุประเภทเส้น (เส้นซิกแซก, เส้นฟันปลา)

- เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน



ภาพที่ 2.8 ทักษะธาตุประเภทเส้น (เส้นประ)

4.3 รูปร่าง (Shape) คือ เส้นรอบนอกของวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ คนสัตว์ และพืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้างความยาว รูปร่างและรูปทรงแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

4.3.1 รูปร่างธรรมชาติ

4.3.2 รูปร่างเรขาคณิต

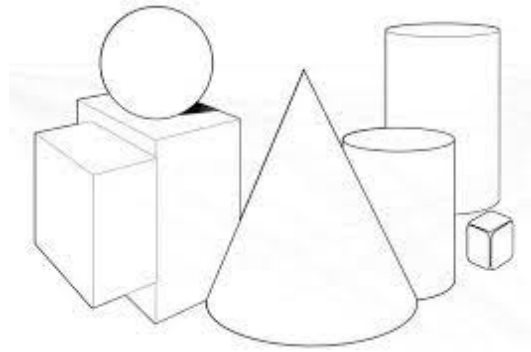
4.3.3 รูปร่างอิสระ

- รูปร่างธรรมชาติ หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช



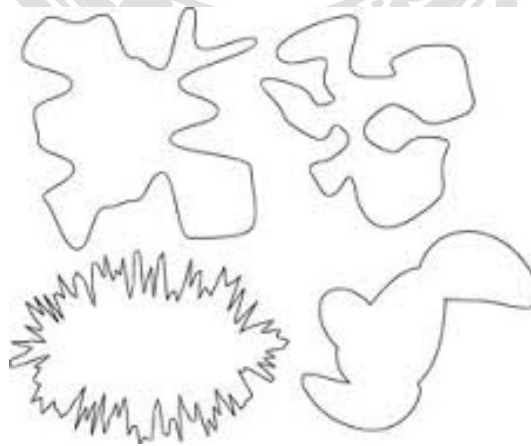
ภาพที่ 2.9 ทักษะธาตุประเภทรูปร่าง (ธรรมชาติ)

- รูปร่างเรขาคณิต หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น มีรูปแบบโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปวงกลม รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม เป็นต้น



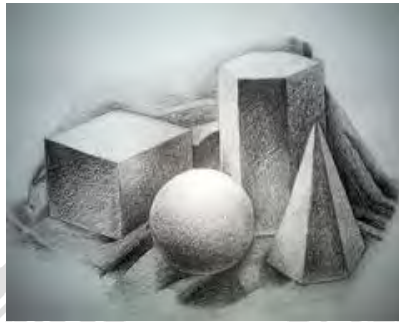
ภาพที่ 2.10 ทิศนธาตุประเภทรูปร่าง (เรขาคณิต)

- รูปร่างอิสระ หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นจากความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เป็นไปตามอิทธิพลของสภาพแวดล้อม เช่น รูปร่างของเมฆ หยดน้ำ เป็นต้น



ภาพที่ 2.11 ทิศนธาตุประเภทรูปร่าง (อิสระ)

4.4 รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมีความลึก นูนหรือความหนาด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มวลสาร ซึ่งเกิดจากการใช้ค่าน้ำหนักหรือการจัดองค์ประกอบ ของรูปทรงหลายรูปรวมกัน



ภาพที่ 2.12 ทศนธาตุประเภทรูปทรง

4.5 ค่าน้ำหนัก หมายถึง ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือความอ่อน-ความเข้มของสีหนึ่งๆหรือหลายสี เช่น สีแดง มีความเข้มกว่าสีชมพู หรือ สีแดงอ่อนกว่าสีน้ำเงิน เป็นต้น นอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของแสงและระดับความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุด(สีดำ) ไปจนถึงสว่างที่สุด(สีขาว) น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งก็มีตั้งแต่เทาแก่ที่สุดจนถึงเทาอ่อนที่สุด การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนจริง และดูมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลายๆ ระดับจะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมากจะทำให้เกิด ความแตกต่าง ความขัดแย้ง



ภาพที่ 2.13 ทศนธาตุประเภทค่าน้ำหนัก

4.6 พื้นผิว หมายถึง ลักษณะของบริเวณผิวหน้าของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อได้สัมผัสแล้วสามารถรับรู้ได้ว่ามีลักษณะอย่างไร คือรู้ว่า หยาบ ขรุขระ เรียบ มัน สาก เป็นต้น พื้นผิวลักษณะต่างๆ จะให้ผลความรู้สึกต่องานศิลปะที่แตกต่างกัน เช่น พื้นผิวหยาบจะให้ความรู้สึกกระตุ้นประสาท หนักแน่น มันคง แข็งแรงถาวร ในขณะที่ผิวเรียบจะให้ความรู้สึกเบา สบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกันเห็นได้ชัดเจน

5. หลักการจัดองค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบของทางศิลปะเป็นหลักฐานสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใดๆ ก็ตาม ล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านรูปทรง และคุณค่าทางด้านเรื่องราว คุณค่าทางด้านรูปทรงเกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะอันได้แก่ เส้น แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดรวมกันนั้น เรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) โดยมีหลักการจัดตามที่ จะกล่าวต่อไป

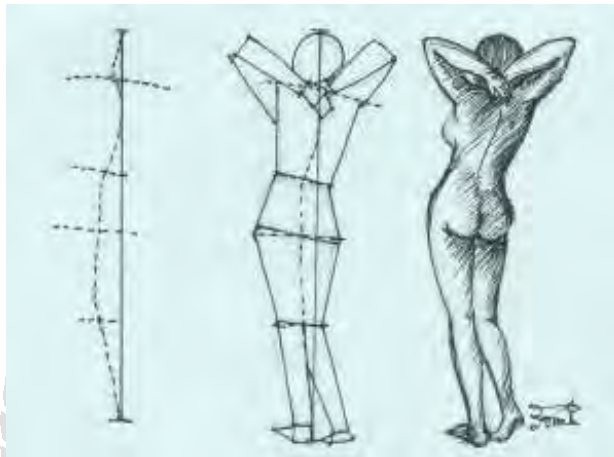
อีกคุณค่าหนึ่งของงานศิลปะ คือ คุณค่าทางด้านเนื้อหา ซึ่งเป็นเรื่องราวหรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัสรับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเอง หรืออาจจะกล่าวได้ว่าศิลปินนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ นั้น งานศิลปะนั้นก็ขาดคุณค่าทางความงามไป ดังนั้น การจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์ (ART BLOG, 2556) การจัดองค์ประกอบของศิลปะมีหลักที่ควรคำนึงอยู่ 5 ประการ คือ

5.1 สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันและกันอย่างเหมาะสม ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และยังรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายอีกด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไปไม่น้อยไปขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ซึ่งความเหมาะสมของสัดส่วนอาจต้องพิจารณาจากคุณสมบัติดังต่อไปนี้

5.1.1 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน

5.1.2 สัดส่วนจากความรู้สึก

- สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปร่างลักษณะตามธรรมชาติ ของคน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไปถือว่าเป็นสัดส่วนที่เหมาะสมที่สุด



ภาพที่ 2.14 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน

- สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปินนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังถูกสร้างขึ้นมาเพื่อแสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราว และความรู้สึกด้วย สัดส่วนยังช่วยเน้นถึง อารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่นนี้เองก็ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่างๆ มีลักษณะที่แตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่างๆ กัน



ภาพที่ 2.15 สัดส่วนจากความรู้สึก

5.2 ดุลยภาพหรือความสมดุล (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความเหมาะสมพอดีของส่วนต่างๆ ใน รูปทรงหนึ่งหรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง ฉะนั้นในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่บางส่วนหนักไปแน่นไปหรือเบาบางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียงและเกิดความรู้สึกไม่สมดุล สามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะคือ

- ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) เป็นความสมดุลแบบซ้ายขวา เหมือนกัน คือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ



ภาพที่ 2.16 ดุลยภาพแบบสมมาตร

- ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) เป็นความสมดุลเป็นแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและทางขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้



ภาพที่ 2.17 ดุลยภาพแบบอสมมาตร

5.3 จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวเกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซ้ำซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก



ภาพที่ 2.18 จังหวะ ลีลา

5.4 การเน้น (Emphasis) หมายถึง การทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่นๆ เป็นประธานอยู่ และถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่น และมีลักษณะเหมือนกัน ก็อาจถูกกลืน หรือถูกส่วนอื่นๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบังหรือแย่งความสำคัญไปงานไม่มีจุดสนใจจะทำให้ดูน่าเบื่อ การเน้นสามารถแบ่งได้ 3 วิธี

- การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงานก็จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น ในการใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่างหรือขัดแย้งกันกับส่วนอื่น จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ก็ควรจะต้องพิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่าก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่ ถึงแม้มีความขัดแย้งกันในบางส่วนแต่ในส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

- การเน้นด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งได้ถูกแยกออกไปจากส่วนอื่นๆ ของภาพหรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อแยกออกไปแล้วนั้นก็เกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลมาจากความแตกต่างที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้รูปลักษณะนั้นไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ตั้งสายตาออกไป จึงกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา

- การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่นๆ ชื่อนำมายังจุดใดๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นมันขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน



ภาพที่ 2.19 การเน้น

5.5 เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลปะ ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ทำให้เกิดความ เป็นหนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไปซึ่งมีอยู่ 2 ประการ

5.5.1 เอกภาพของการแสดงออก

5.5.2 เอกภาพของรูปทรง

- เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว ที่มีความ เรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิดหลายอารมณ์ไม่ได้จะทำให้สับสนและขาดเอกภาพใน การแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้



ภาพที่ 2.20 เอกภาพของการแสดงออก

- เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะ มีดุลยภาพ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็น หรืออารมณ์ของศิลปิน ออกได้อย่าง ชัดเจน เอกภาพของรูปทรงจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดต่อความงามของงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็น สื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์ ดังนั้น กฎเกณฑ์การสร้างเอกภาพในงานศิลปะ เป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ



ภาพที่ 2.21 เอกภาพของรูปทรง

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีอิเหนา

6.1 ประวัติความเป็นมาของวรรณคดีอิเหนา

เสนีย์ วิลาวรรณ (2542) วรรณคดีอิเหนานั้นมีการเล่าอย่างแพร่หลายกันมากในชวา เชื่อกันว่าเป็นนิยายที่อิงประวัติศาสตร์ของชวา (เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับพงศกษัตริย์ทั้งหลาย) ในสมัยพุทธศตวรรษที่ 16 โดยปรุงแต่งมาจากพงศาวดารชวาและมีด้วยกันหลายสำนวน พงศาวดารเรียกอิเหนาว่า “อิเหนา ปันหยีกรัต ปาตี” (Panji Inu Kartapati) แต่ในหมู่ชาวจาวามักเรียกสั้นๆ ว่า “ปันหยี” (Panji) ส่วนเรื่องอิเหนาที่เป็นนิทานนั้นน่าจะแต่งขึ้นในราวพุทธศตวรรษที่ 20-21 หรือในยุคเสื่อมของราชวงศ์อิเหนาแห่งอาณาจักรมัชปาหิตและอิสลามเริ่มเข้ามาครอบครอง นิทานปันหยีของชวานั้นได้มีด้วยกันหลายฉบับ แต่ฉบับที่ตรงกับอิเหนาของเรานั้น คือ ฉบับมัลลัต ใช้ภาษากรีกของชาวโบราณ มาจากเกาะบาหลี ประเทศไทยได้รับเรื่องอิเหนาเข้ามาในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย โดยได้รับผ่านมาจากหญิงเชลยปัตตานีที่เป็นข้าหลวงรับใช้พระราชธิดาในสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ (ได้ทรงครองราชย์ตั้งแต่ พ.ศ. 2275-2301) โดยได้เล่าถวายเจ้าฟ้าหญิงกมลและเจ้าฟ้าหญิงมุกฏ จากนั้นพระราชธิดาทั้งสองได้ทรงแต่ง เรื่องขึ้นมาองค์ละเรื่องเรียกว่าอิเหนาใหญ่ (ดาหลัง) และอิเหนาเล็ก (อิเหนา) ตามลำดับ แต่เวลาต่อมาได้สูญหายไป บทละครวรรณคดีอิเหนาได้รับความนิยมแพร่หลายกว่าดาหลัง ชื่อตัวละครก็จะคุ้นหูกว่า จนจวบมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1)

โปรดให้กวีช่วยกันรวบรวมแต่งเติมเรื่องดาหลังและอิเหนาไว้ ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่2) ทรงพระราชนิพนธ์เรื่องอิเหนาขึ้นใหม่ ทั้งนี้กล่าวกันว่าอาจไม่โปรดเรื่องดาหลัง จึงได้ทรงมีพระราชประสงค์ให้บรรณาคติอิเหนาใช้เป็นต้นฉบับสำหรับพระนคร และใช้เป็นบทสำหรับเล่นละครใน (ละครรำ) ซึ่งผู้แสดงเป็นผู้หญิงล้วน เน้นที่ศิลปะการร่ายรำท่วงท่างดงาม บทเจรจามีฉันทลักษณ์เพราะสมกับเป็นละครแบบฉบับอันประณีต ซึ่งประวัติดังกล่าวได้มีบันทึกไว้ในพระราชนิพนธ์อิเหนาในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

6.2 เนื้อเรื่องโดยย่อของวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง

ณ ดินแดนชาวโบราณมีกษัตริย์องค์หนึ่งเรียกว่า “วงศ์เทวา” วงศ์นี้มีพี่น้อง 4 องค์ซึ่งวงศ์เทวามีอานุภาพยิ่งใหญ่และมีธรรมเนียมอภิเษกกันเฉพาะในวงศ์พี่น้อง ท้าวทุเรปมีโอรสชื่ออิเหนาและท้าวดาหามีพระธิดาชื่อบุษบา ซึ่งผู้ใหญ่ทั้งสองฝ่ายได้ทำการหมั้นหมายกันไว้ตั้งแต่เด็ก แต่อิเหนากลับไปหลงรักจินตะหราและได้ลักลอบออกจากเมืองไปอยู่กับจินตะหราพร้อมปฏิเสธการอภิเษกกับบุษบาแม้ว่ายังไม่เคยพบกันมาก่อน เมื่อท้าวดาหาทราบเรื่องก็เกิดโกรธมากจึงหลุดปากว่า “ถ้าใครมาขอบุษบาก็จะยกให้” จึงทำให้จรรยาโอกาสเข้าไปทำการล่อลวงที่ทำให้ท้าวดาหาไม่สามารถปฏิเสธคำพูดของตนได้

กล่าวถึงกษัตริย์อีกเมืองหนึ่งครองเมืองกะหมังกุหนิงมีโอรสชื่อวิหยาสะก่า ในขณะที่ออกล่าสัตว์วิหยาสะก่าเก็บภาพวาดของบุษบาได้ก็เกิดความคลั่งไคล้จนไม่เป็นอันทำอะไร ท้าวกะหมังกุหนิงรู้สึกเห็นใจจึงแต่งทูตไปล่อลวงบุษบาแต่ท้าวดาหาจำต้องปฏิเสธเพราะจรรยาได้ทำการล่อลวงไว้แล้วและเมื่อท้าวกะหมังกุหนิงทราบถึงการปฏิเสธก็ริ้วมากจะยกทัพไปตีเพื่อชิงตัวบุษบา ด้านท้าวดาหาเกรงจะรับศึกไม่ไหวได้ปรึกษาพี่น้องให้มาช่วยกัน ทางอิเหนาได้รับสารว่าถ้าไม่ร่วมศึกครั้งนี้ก็จะตัดพ้อตัดลูกทำให้สงสัยว่าบุษบานั้นมีรูปโฉมงดงามมากเพียงใดทำไมไม่มีผู้หมายปองจนให้เกิดศึกขึ้นมาได้ ส่วนทางฝ่ายจินตะหราเมื่อรู้ว่าอิเหนาจะรบเพื่อช่วยปกป้องเมืองของบุษบาก็เสียใจต่อว่าอิเหนากระตือรือร้นมาง้อจึงยอมให้ออกไปรบและได้เดินทางพร้อมสังคามาระตาเพื่อไปสบทบทัพ

ทัพของวิหยาสะก่าและทัพของสังคามาระตาได้ทำการสู้รบกันพอสมควรสังคามาระตาก็ชนะ ท้าวกะหมังกุหนิงเห็นบุตรชายสิ้นชีพก็ริ้วมากรีบเข้ามาทำการแก้แค้นแต่ถูกอิเหนาเข้ามาสกัดไว้และทำใช้กริธาสูกัน แม้ท้าวกะหมังกุหนิงจะมีความชำนาญในการใช้อาวุธแต่อิเหนากลับมีความชำนาญในพื้นที่มากกว่าทำให้สามารถชนะและสังหารท้าวกะหมังกุหนิงลงได้สงครามจึงยุติลง

6.3 คุณค่าของวรรณคดีอิเหนา

ประสิทธิ์ กาศย์กลอน (2544) ได้ กล่าวคุณค่าของวรรณคดีอิเหนาไว้ดังนี้

คุณค่าในเชิงวรรณศิลป์ บทวรรณคดีอิเหนา พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่2) เป็นวรรณคดีที่มีคุณค่าทางวรรณศิลป์อย่างมาก เหมาะสมกันระหว่างเนื้อหา กับรูปแบบ มีรูปแบบเป็นบทละครรำ โดยจุดมุ่งหมายเพื่อนำไปใช้แสดงละครจริงๆ รูปแบบการแต่ง จึงดำเนินตามขนบของละครรำหรือละครในอย่างเคร่งครัด วรรณคดีอิเหนาได้เป็นเรื่องราวของกษัตริย์ วงศ์เทวา มีเหตุการณ์เกี่ยวกับ ความรัก ความอาลัยอาวรณ์ ความโกรธ ความกล้าหาญ ความผิดพลาด และการเร่ร่อนติดตามหากัน ที่ล้วนเหมาะสมต่อการแสดงละครในเป็นอย่างมาก สามารถแต่งบทให้ตัวละครร้ายรำแสดงอารมณ์ได้หลายลักษณะสลับกัน คนอ่านและคนดูได้มีโอกาสชื่นชมลีลาของตัวละคร ได้บันเทิงเริงรมย์ตามความนิยมของคนไทยที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของวัฒนธรรมไทย

คุณค่าที่แสดงให้เห็นสภาพชีวิตในสมัยของบรรพบุรุษ ถึงแม้ว่าวรรณคดีอิเหนาจะเป็น เรื่องราวของกษัตริย์ชาวโบราณ แต่สภาพชีวิตสังคมและความเป็นอยู่ ที่ปรากฏในเรื่องล้วนแต่เป็นสภาพ ชีวิตของคนไทยทั้งนี้เพราะ ประการแรก เรื่องอิเหนาที่เรารับเข้ามาในวรรณคดีไทยเราได้รับมาเพียงเค้าโครงเรื่องโดยการบอกเล่าซึ่งการบอกเล่าคงไม่สามารถให้รายละเอียดเกี่ยวกับฉาก สถานที่ บรรยากาศ สภาพชีวิต สภาพสังคมได้ (ไม่เหมือนการแปลหนังสือในปัจจุบัน) กวีที่นำเค้าเรื่องนี้มาแต่งต่อเติม รายละเอียดเหล่านี้ขึ้นมาเอง ประการที่สอง กวีทุกคนก็ย่อมต้องอาศัยประสบการณ์ในชีวิตของตนเป็น พื้นฐานในการเขียน พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่2) ก็ทรงใช้สภาพชีวิตที่พระองค์ ค้นเคยต่อเติมเสริมแต่งรายละเอียดในวรรณคดีเรื่องนี้ ซึ่งสภาพชีวิตที่พระองค์ทรงค้นเคยก็คือสภาพชีวิต สภาพสังคมของชาวไทยในยุคสมัยของพระองค์

คุณค่าที่ทำให้เข้าใจชีวิตของมนุษย์ วรรณคดีหรือหนังสือทุกเล่มย่อมกล่าวถึงชีวิตของ มนุษย์ การอ่านหนังสือจะทำให้เรามองเห็นชีวิตหลากหลายลักษณะ เห็นถึงปัญหาของชีวิต ความทุกข์ ความสุข ความถูกต้อง และความผิดพลาดของชีวิตได้มากขึ้น ถ้าแม้ว่าชีวิตที่กล่าวถึงในหนังสือบางเล่ม อาจเป็นชีวิตที่ไกลตัวเราเหลือเกินไม่ว่าด้วยสถานที่หรือกาลเวลา ถ้าเป็นหนังสือดีก็ย่อมต้องแสดงให้เห็น ธาตุแท้ของมนุษย์ไม่ผิดเพี้ยนกันไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ชาติใดสมัยใด คุณค่าของหนังสือหรือวรรณคดีข้อนี้ จะทำให้เราเป็นคนที่มีมองโลกมองชีวิตด้วยความเข้าใจมากขึ้นและเราก็จะเข้าใจตัวเองมากขึ้นด้วย

6.4 คุณค่าที่เกี่ยวกับศิลปะชนิดอื่นๆ

6.4.1 การละคร วรรณคดีอิเหนานี้ได้แต่งเป็นบทละคร และเพื่อใช้ในการแสดงละครจริงๆ เพราะฉะนั้นจึงมีความเกี่ยวข้องกับศิลปะการละครอย่างมาก โดยการแต่งทุกบทบาททุกตอนจะต้องคำนึงถึงลีลาการร่ายรำตามบทของตัวละคร เนื้อร้องจะต้องคำนึงถึงทำนองเพลงที่จะใช้ขับร้อง ตลอดเวลานานนับศตวรรษวรรณคดีอิเหนานี้ได้นำไปใช้แสดงละครครั้งแล้วครั้งเล่าสืบเนื่องมาอย่างไม่ขาดสายจนเราอาจกล่าวได้ว่ามรดกทางวรรณคดีอิเหนานี้มีความสัมพันธ์ควบคู่กันมาตลอดกับมรดกทางศิลปะการละคร

6.4.2 เพลงไทยเดิม วงดนตรีไทยนิยมนำเนื้อความจากวรรณคดีอิเหนาไปขับร้องด้วยทำนองเพลงต่างๆ หลายเพลง เพลงเหล่านี้ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับของนักดนตรีนักร้อง และนักฟังดนตรีไทยเป็นอย่างมาก

6.4.3 จิตรกรรม วรรณคดีอิเหนานี้ได้เป็นแรงบันดาลใจให้จิตรกรรุ่นหลังสร้างงานจิตรกรรมตามท้องเรื่อง จิตรกรบางคนได้ใช้จินตนาการวาดภาพตัวละครและเหตุการณ์บางตอนในเรื่องออกเผยแพร่ เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ที่วัดโสมนัสฯ ร้อยกว่าปีมาแล้ว

จากที่ได้กล่าวมาแล้วทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ หรือหลักการจัดองค์ประกอบ ล้วนแต่เป็นพื้นฐานสำคัญที่รวบรวมความรู้หลายๆ อย่างไว้ด้วยกัน จึงต้องเรียนรู้ก่อนที่จะศึกษาในเรื่องอื่นๆ ต่อไป และจำเป็นที่ต้องเรียนรู้ไว้เพื่อเป็นพื้นฐานที่นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดทำโครงการของผู้จัดทำ

บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

การออกแบบหนังสือภาพประกอบวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ได้ศึกษาหาข้อมูลต่างๆ จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดีวิจักษ์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ ที่น่าเชื่อถือ เช่น เว็บไซต์ภาษาไทยเรื่องอิเหนา, เว็บไซต์ศิลปวัฒนธรรม, เว็บไซต์การสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วม(อิเหนาในรูปแบบชวา-บาหลี) และได้ทำการรวบรวมวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ จากที่ได้มา เพื่อนำมาซึ่งการออกแบบเผยแพร่วรรณคดีไทยในรูปแบบของตนเอง และยังเป็นการปลูกฝังการอนุรักษ์วรรณคดีไทย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทางผู้จัดทำได้ทำการศึกษาและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน ดังนี้

1. การศึกษาวิเคราะห์เนื้อเรื่องจากแหล่งอ้างอิง เพื่อนำมาสรุปเป็นเนื้อเรื่องย่อ
2. การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลตัวละคร เพื่อนำมาออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์ เพื่อให้ตรงและเหมาะสมกับเนื้อหา
3. ออกแบบและทำสตอรี่บอร์ด เพื่อสร้างเป็นหนังสือภาพประกอบ
4. พัฒนาผลงาน

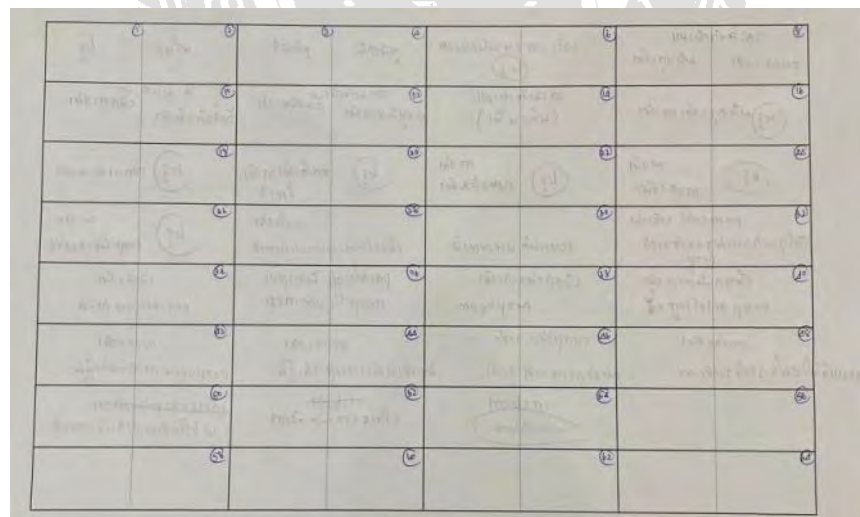
ออกแบบและพัฒนา

1. ผู้จัดทำได้เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทย เพื่อเป็นการจุดประกายถึงค่านิยมที่หายไปให้กลับมาได้รับความนิยมอีก ผู้จัดทำจึงศึกษาและออกแบบหนังสือภาพประกอบโดยคำนึงถึงว่าทำอย่างไรให้วรรณคดีได้รับความสนใจ และน่าสนใจมากขึ้น ผู้จัดทำจึงได้ทำการออกแบบหนังสือภาพโดยหาจุดที่น่าสนใจของงาน เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อให้เข้าใจง่าย และอีกทั้งยังสามารถเข้าถึงสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอ

2. รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงต่างๆ
 - 2.1 หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดีวิจิตร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 2.2 ข้อมูลจากเว็บไซต์ คลังความรู้วิชาภาษาไทย
 - 2.3 งานวิจัย รศ.ฉันทนา เอี่ยมสกุล เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วม (อิเหนาในรูปแบบชาว-บาหลี่)
 - 2.4 ข้อมูลจากเว็บไซต์ ภาษาไทยเรื่องอิเหนา
<http://gotchakon.blogspot.com/2011/09/blog-post.html>
 - 2.5 ข้อมูลจากเว็บไซต์ ศิลปวัฒนธรรม
https://www.silpa-mag.com/history/article_43233

3. ออกแบบรูปเล่มหนังสือ

เป็นขั้นตอนการออกแบบการจัดวางรูปแบบหนังสือภาพประกอบว่าจะให้หน้าต่างๆ เป็นไปในแนวทางไหนเพื่อการจัดวางหน้าต่างๆ ได้ง่ายขึ้น



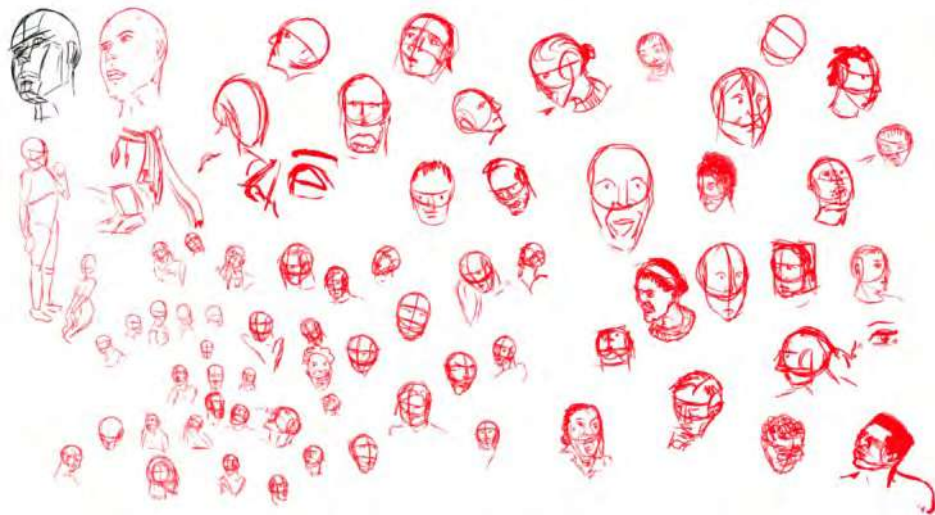
ภาพที่ 3.1 ออกแบบรูปเล่มหนังสือในรูปแบบตาราง



ภาพที่ 3.2 สเก็ตออกแบบ รูปเล่มหนังสือในรูปแบบตาราง

4. ออกแบบตัวละครต่างๆ

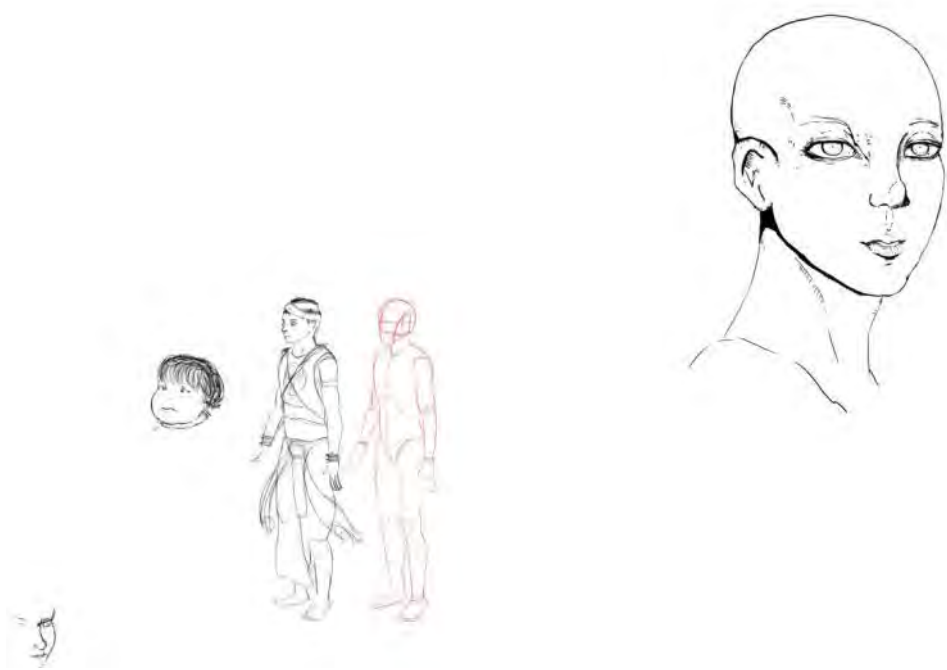
4.1 ทำการศึกษาโครงสร้างลักษณะของคน สัตว์ โบราณสถาน เมืองต่างๆ



ภาพที่ 3.3 สเก็ตออกแบบ โครงสร้างตัวละคร



ภาพที่ 3.4 สเก็ตตอกแบบ โครงสร้างตัวละคร



ภาพที่ 3.5 สเก็ตตอกแบบ ตัวละคร



ภาพที่ 3.8 ตัดเส้นตัวละครวรรณคดีอิเหนา ทั้ง 10 ตัว

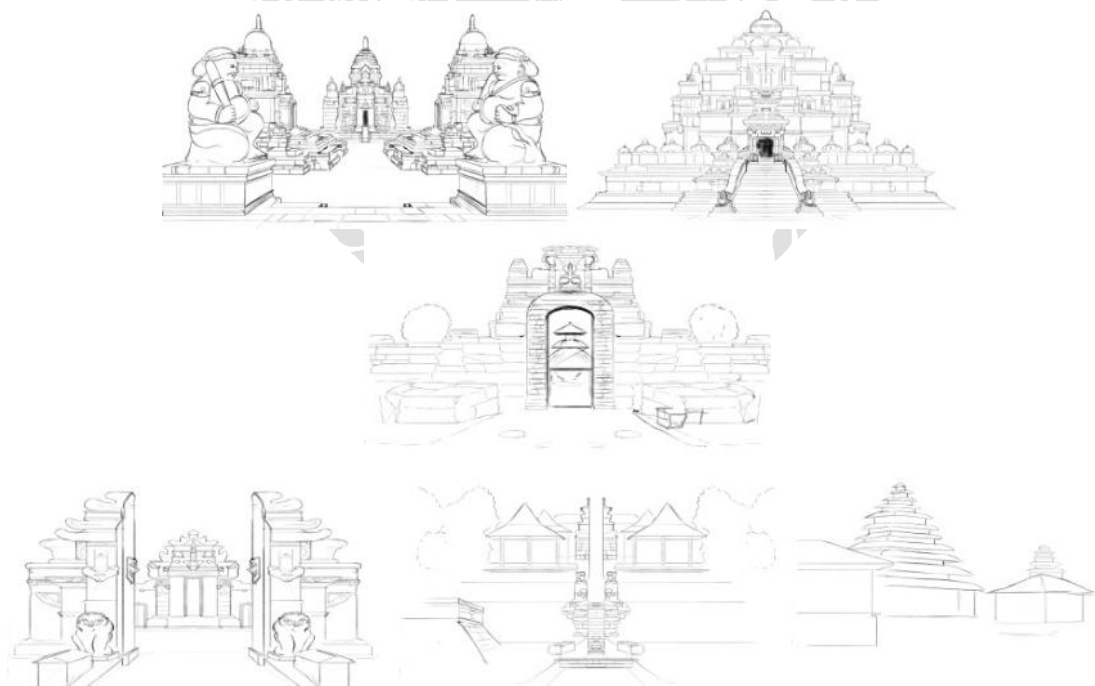


ภาพที่ 3.9 ลงน้ำหนักตัวละครวรรณคดีอิเหนา ทั้ง 10 ตัว

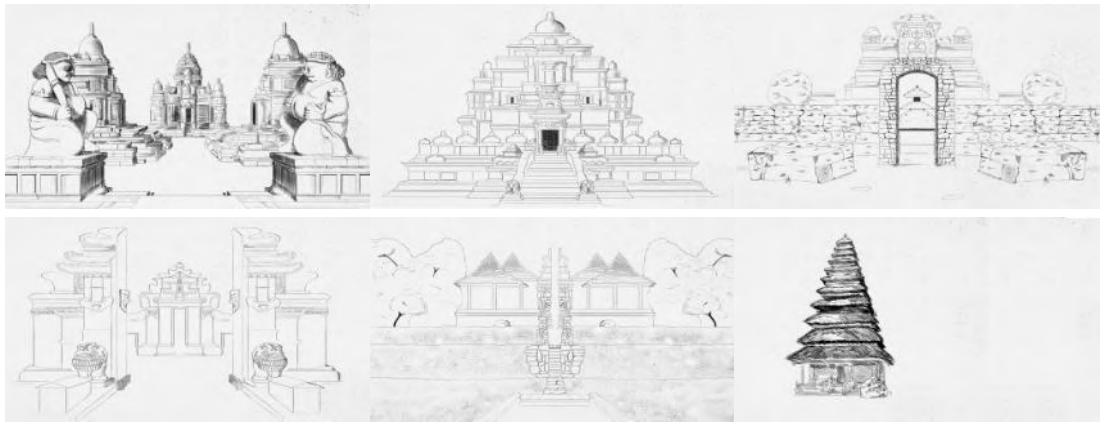
4.3 ทำการออกแบบเมืองทั้ง 6 เมือง ตามข้อมูลที่ได้ทำการวิเคราะห์มา



ภาพที่ 3.10 ออกแบบโครงสร้างเมือง



ภาพที่ 3.11 สเก็ตเมือง ทั้ง 6 เมือง



ภาพที่ 3.12 ตัดเส้นเมือง ทั้ง 6 เมือง



ภาพที่ 3.13 ลงน้ำหนักเมือง ทั้ง 6 เมือง

4.4 ทำการออกแบบปก ตามข้อมูลที่ได้ทำการวิเคราะห์มา



ภาพที่ 3.14 ออกแบบปกครั้งที่1



ภาพที่ 3.15 ออกแบบปกครั้งที่2

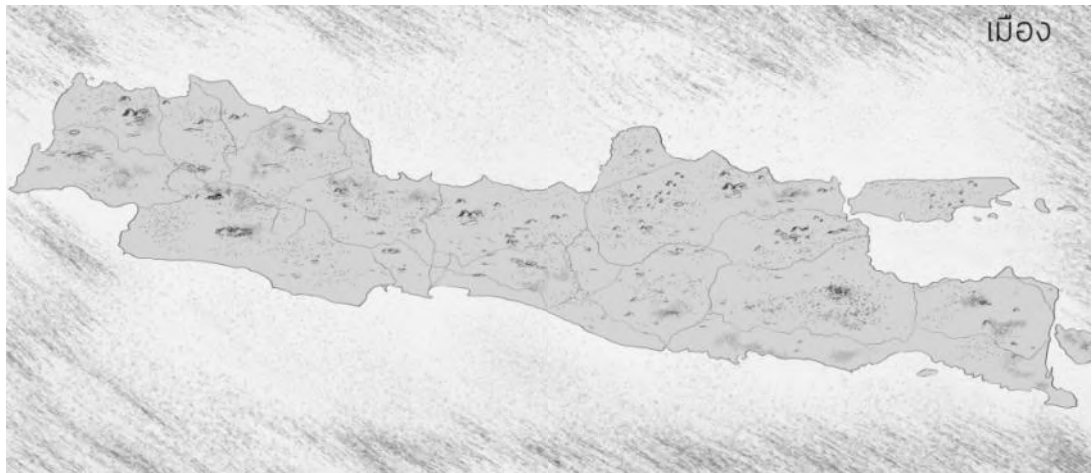


ภาพที่ 3.16 ออกแบบปกครั้งที่3

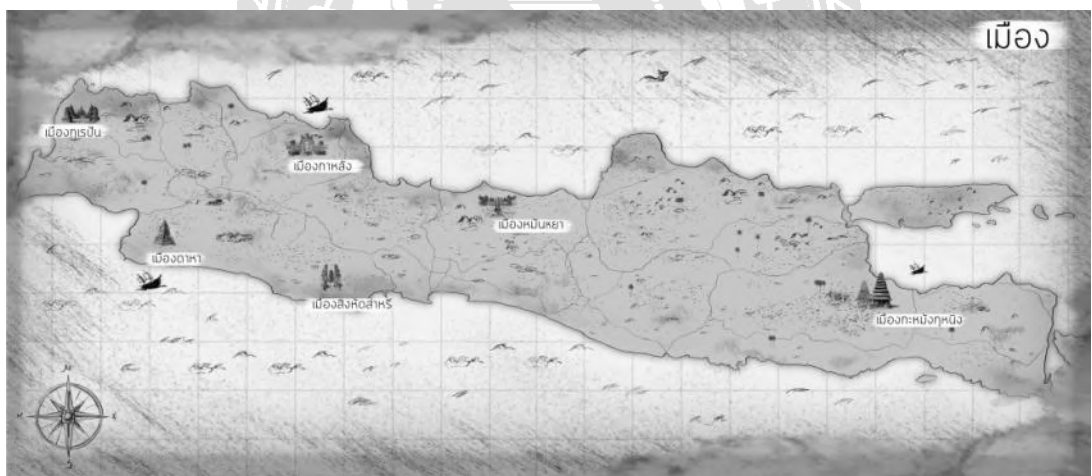


ภาพที่ 3.17 ออกแบบปกครั้งที่4

4.5 ทำการออกแบบแผนที่ตั้งของเมืองทั้ง 6 เมือง ตามข้อมูลที่ได้ทำการวิเคราะห์มา



ภาพที่ 3.18 สเก็ตแผนที่ตั้งของเมือง ทั้ง 6 เมือง



ภาพที่ 3.19 ออกแบบแผนที่ตั้งของเมือง ทั้ง 6 เมือง

บทที่ 4

การสร้างสรรคและพัฒนาผลงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ผลจากการทำโครงการในครั้งนี้ เป็นการออกแบบภาพประกอบหนังสือวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ทางผู้จัดทำต้องอาศัยการศึกษาเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นก่อนจะนำมาพัฒนาจนได้รูปแบบที่เหมาะสมเป็นของตนเอง อีกทั้งเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบที่ให้ผลงานสามารถสื่อความหมายตรงตามวัตถุประสงค์ ทางผู้จัดทำได้เรียนรู้วิธีการวางแผนงานอย่างเป็นขั้นตอนที่จะพัฒนางานอย่างเป็นระบบ และให้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับภาพประกอบที่นำเสนอ ดังนั้น ผู้จัดทำจึงได้แบ่งขั้นตอนการพัฒนาผลงานดังนี้

- ระยะเวลาที่ 1

ในระยะแรกนี้จะเป็นช่วงของการทดลองและเรียนรู้ โดยเป็นการหาข้อมูลต่างๆ ทำความเข้าใจในรายละเอียด ทำให้มีการลองผิดลองถูก ทำการสร้างความเข้าใจเพื่อหารูปแบบที่เหมาะสม

- ระยะเวลาที่ 2

ในระยะที่ 2 นี้เริ่มได้รูปแบบที่เหมาะสมและสามารถกำหนดทิศทางในการใส่รายละเอียดต่างๆ ของภาพประกอบให้สวยงามมากขึ้น

- ระยะเวลาที่ 3

ในระยะที่ 3 นี้เป็นการนำเทคนิคต่างๆ มาปรับปรุงแก้ไขภาพประกอบที่ยังไม่สมบูรณ์ ให้มีน้ำหนัก ความสวยงามสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้น จนได้ภาพที่แล้วเสร็จสมบูรณ์ จากนั้นจึงทำการออกแบบภาพปกของหนังสือ โดยให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องภายใน

การออกแบบปกภาพประกอบหนังสือวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ผู้จัดทำได้เลือกจะใช้ฟอนต์ cloud เพราะเห็นว่าเหมาะสมกับการนำมาทำเป็นหน้าปก มีความทันสมัย ให้อารมณ์ที่แข็งแกร่ง ส่วนหัวข้อในเนื้อเรื่องจะเลือกใช้ฟอนต์นิทาน เพื่อให้เหมาะกับประเภทงาน และในส่วนคำบรรยายจะใช้ฟอนต์ cs prajart เพราะเป็นฟอนต์ไทยมาตรฐานทั้งยังมีรูปร่างเรียบร้อย ดูแล้วเหมาะกับการใช้เป็นตัวหนังสือที่มีข้อความยาวๆ เป็นตัวหนังสือที่อ่านง่ายดูมีระเบียบสะอาดตา



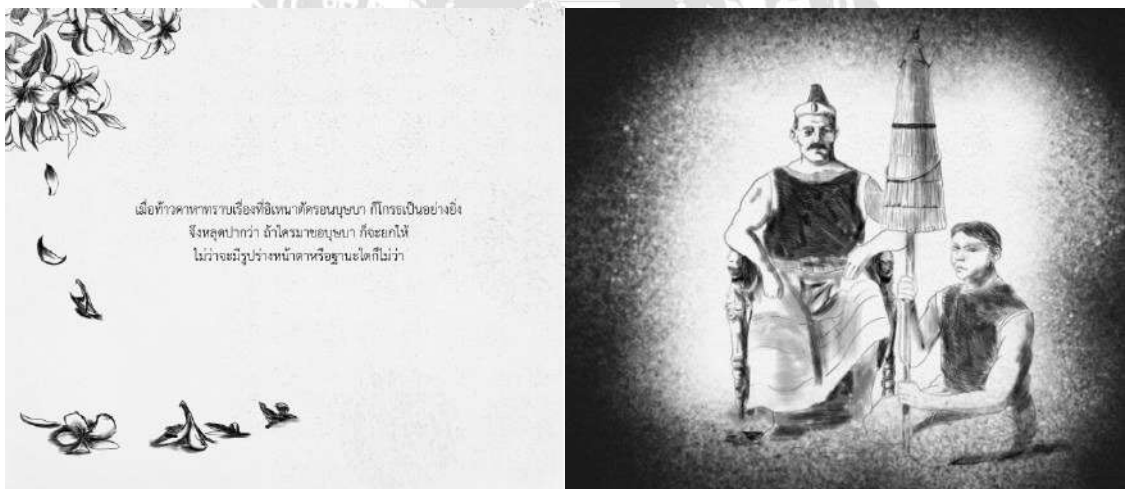
ภาพที่ 4.1 ภาพผลงานปกหน้าและปกหลัง



ภาพที่ 4.2 ภาพผลงานหน้า 2-3



ภาพที่ 4.3 ภาพผลงานหน้า 22-23



ภาพที่ 4.4 ภาพผลงานหน้า 24-25



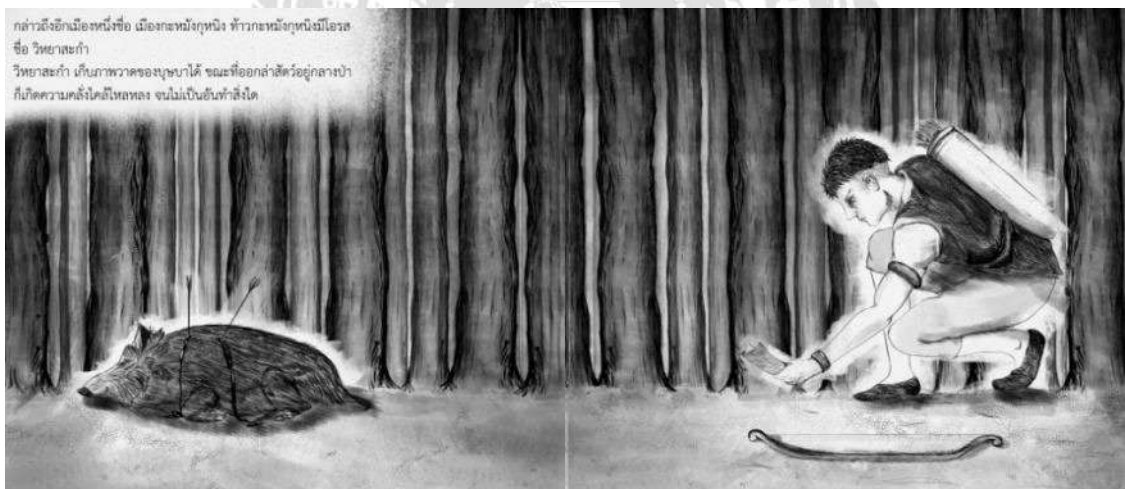
ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานหน้า 26-27



ภาพที่ 4.6 ภาพผลงานหน้า 28-29



ภาพที่ 4.7 ภาพผลงานหน้า 30-31



ภาพที่ 4.8 ภาพผลงานหน้า 32-33



ภาพที่ 4.9 ภาพผลงานหน้า 34-35



ภาพที่ 4.10 ภาพผลงานหน้า 36-37



ภาพที่ 4.11 ภาพผลงานหน้า 38-39



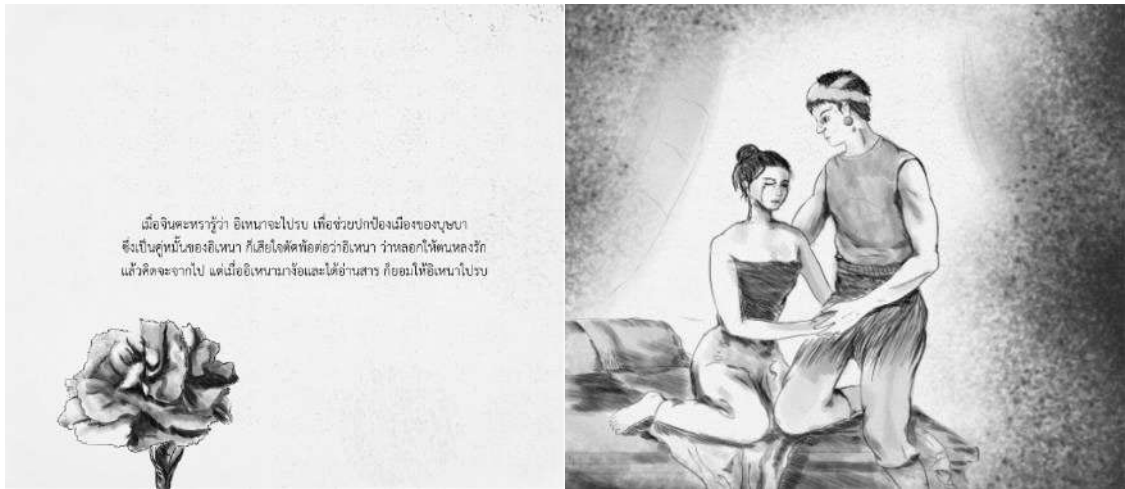
ภาพที่ 4.12 ภาพผลงานหน้า 40-41



ภาพที่ 4.13 ภาพผลงานหน้า 42-43



ภาพที่ 4.14 ภาพผลงานหน้า 44-45



ภาพที่ 4.15 ภาพผลงานหน้า 46-47



ภาพที่ 4.16 ภาพผลงานหน้า 48-49



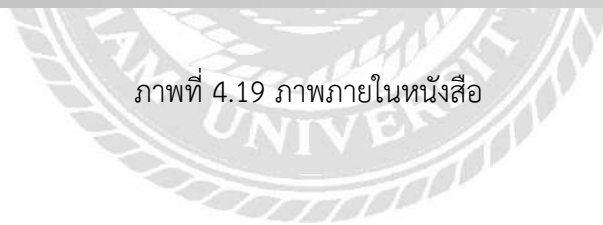
ภาพที่ 4.17 ภาพผลงานหน้า 50-51



ภาพที่ 4.18 ภาพผลงานหน้า 52-53



ภาพที่ 4.19 ภาพภายในหนังสือ





ภาพที่ 4.20 ภาพภายในหนังสือ





ภาพที่ 4.21 ภาพภายในหนังสือ





ภาพที่ 4.22 ภาพรูปเล่มหนังสือ



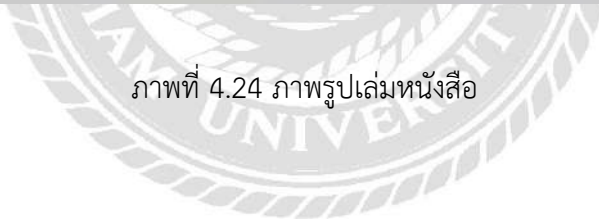


ภาพที่ 4.23 ภาพรูปเล่มหนังสือ





ภาพที่ 4.24 ภาพรูปเล่มหนังสือ



บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

สรุปผลดำเนินงาน

จากการดำเนินโครงการผู้จัดทำได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง เป็นสื่อเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของวรรณคดีอยู่ในรูปแบบหนังสือภาพประกอบที่มีความน่าสนใจและน่าศึกษาเรียนรู้ ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนและผู้สนใจในวรรณคดีจึงสามารถรับรู้ เข้าถึง และเข้าใจในเรื่องราวของวรรณคดีได้ไม่ยาก ก็ด้วยภาพประกอบที่จะทำให้สามารถสื่ออารมณ์ และการเล่าเรื่องราวในแบบที่เข้าใจง่าย อีกทั้งยังสามารถนำไปประกอบเป็นสื่อที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้ และยังได้เรียนรู้จักการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบกราฟิก ให้ออกมาสวยงามตรงตามวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการนำเสนอ

ปัญหาและอุปสรรค

1. ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลทำความเข้าใจในรายละเอียดและทำการศึกษาในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ค่อนข้างจะใช้เวลาานาน
2. การออกแบบและการวาดตัวละครวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ให้ได้ตรงตามบทประพันธ์เดิมค่อนข้างมีปัญหา เพราะหาแหล่งอ้างอิงเกี่ยวกับรายละเอียดตัวละครค่อนข้างน้อยและหายาก จึงต้องเลือกลักษณะที่เป็นจุดเด่นของตัวละครมาประกอบกับจินตนาการของผู้จัดทำ
3. การเรียบเรียงเนื้อหาในวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง ค่อนข้างยาก เพราะเนื้อหาโดยส่วนใหญ่จากแหล่งอ้างอิงเกี่ยวกับวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง เป็นบทร้อยกรองซึ่งต้องนำมาตีความแล้วแปลงเป็นบทความเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายอีกที

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำวรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกุหนิง มาปรับเปลี่ยนรูปแบบในการนำเสนอภาพประกอบให้เป็นในรูปแบบอื่นได้ เช่น ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เพื่อความหลากหลาย และมีความน่าสนใจมากขึ้น

2. สามารถเพิ่มรายละเอียดของภาพประกอบ เพื่อให้ดูสมจริงและดูมีชีวิตชีวามากขึ้น

บทสรุป

จากการศึกษาและการจัดทำโครงงานนี้ทำให้สรุปได้ว่า วรรณคดีอิเหนา ตอนศึกกะหมังกูหนิง มีคุณค่าหลายด้านไม่ว่าจะเป็นด้านวรรณศิลป์ ด้านสังคม ด้านศิลปะ ความรัก ทั้งความรักของพ่อแม่ที่มีต่อลูก ความรักในวัยหนุ่มสาว ความรักในเครือญาติ รวมถึงความโกรธ ความโลภ และความหลง อีกทั้งยังเป็นการศึกษาความจริงในชีวิตมนุษย์ที่กวีถ่ายทอดผ่านตัวละครให้ผู้อ่านมองเห็นโลก มองชีวิตด้วยความเข้าใจมากขึ้น



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้ฐานวรรณคดีวิจักษ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. โรงพิมพ์ สกสค.
- เจือ สตะเวทิน. (2517). *คลังวรรณคดีตอนที่1*. สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย.
- ชะลูด นิมเสมอ. (2557). *องค์ประกอบของศิลปะ*. อมรินทร์.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2549). *องค์ประกอบศิลป์*. สามลดา.
- บรรเทา กิตติศักดิ์. (2540). *ประวัติวรรณคดี1*. วัฒนาพานิช.
- ปยุต เงากระจ่าง. (2539). *การเขียนภาพประกอบเรื่อง*. วิทยาลัยเทคโนโลยี และการศึกษา.
- ประสิทธิ์ กาพย์กลอน; และคณะ. (2544). *วรรณคดีมรดก*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ผดุง พรหมมูล. (2542). *การสร้างภาพประกอบหนังสือ*. สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- รักศิลปะ. (2553). *ทัศนธาตุ*. http://ruksinrspa.blogspot.com/2010/09/blog-post_4703.html
- เสนีย์ วิลาวรรณ. (2539). *ปริทัศน์วรรณสารวิจักษ์บุรณแบบ เล่ม2. ระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายพุทธศักราช 2524 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533)*. วัฒนาพานิช.
- อนันต์ ประภาโส. (2555). *สอบติดองค์ประกอบศิลป์*. สำนักพิมพ์ ลิปประภา.
- ART BLOG. (2556). *องค์ประกอบศิลป์*. <https://bit.ly/3FgGTup>



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.
การออกแบบและพัฒนา

	สารบัญ	เนื้อเรื่องย่อ
เนื้อเรื่องย่อ	5 ผังความสัมพันธ์ของตัวละคร 21	ณ.ดินแดนชาวโบราณมีภัยร้ายองค์หนึ่งเรียกว่า วงศิกวา วงศิกนีมีพี่น้อง 4 องค์ วงศิกวา มีธรรมเมื่อยกแยกกันเฉพาะในวงศ์พี่น้อง ก้าวกรเป็นมือธอสือ อีหนา ก้าวตาทามีธิดาชื่อ ขุนยา ผู้ใหญ่ทั้ง 2 ฝ่ายได้เห็นหมายกันไว้แต่เด็ก แต่หนีกันกลับไปหลวงรัตนนคร และได้ลี้ภัยออกจากเมืองไปอยู่กับจันตะหรา หรือปฏิสถการอกเขต กิ่งที่ยังไม่ยอมพบน้าขุนยา ก้าวตาทาเมื่อทราบเรื่อง ก็รีบวิ่งมาจึงพูดว่าถ้าใครมาขอยุขยาที่จะยกให้ ทำให้ภรรยาไปบอกกล่าวไปสู้ออกันก็ ก้าวตาทาไม่สามารถปฏิสฐาคำพูดของตนได้
ความเป็นมาของวรรณคดีอีหนา	6 ความเป็นมาของเรื่อง 22	กล่าวถึงกษัตริย์เมืองกะนังกุหนิง มีธอสือ อีหยาสะก้า ขณะออกล่าสัตว์หยาสะก้าได้กับภาพวาดของขุนยาได้ก็เกิดความสงสัยใคร่รู้จึงไปสืบค้นหาสิ่งใด ก้าวกรแห่งเมืองรัฐสุภิกคินจึงเร่งแต่งทูตไปสู้อยุขยา ก้าวตาทาเข้าชิงปฏิสฐาพระธรรมาได้สู้อยุขยาแล้ว เมื่อก้าวกรแห่งเมืองกะนังกุหนิงทราบก็ถูกปฏิสฐาก้าวกรขุนยา จะยกทัพไปตีเผด็จขุนยา ด้านก้าตาทาทรงว่าจะรับศึกไม่ไหวได้ปรึกษาให้พี่น้องมาช่วย อีหนาได้รับสารว่าถ้าไปร่วมศึกครั้งนี้จะรอดปลอดภัย ทำให้โอหนาสงสัยว่าขุนยาจริงใจจนใจเพียงใด ทำให้มีปัญหามายปองจนเกิดศึกขึ้นมา ฝ่ายจันตะหราเมื่อรู้ว่าโอหนาจะไปรบก็ถือว่าโอหนาแต่เมื่อโอหนามองง้อก็ยอมให้ไปรบ อีหนายกออกเดินทางพร้อมสังคานระตา เพื่อไปสมทบทัพ
เมืองทั้ง 6 เมือง	10 ศักะแห่งกุหนิง 50	ทัพของวีหยาสะก้าและทัพของสังคานระตาทำการสู้รบกันพอสมควร สังคานระตาทะนะ ก้าวกรแห่งเมืองกะนังกุหนิงก็หนี อีหนาก็รีบเข้ารับการขึ้นกับ แต่โอหนาย้ายมาลี้ภัยไว้และทำให้อิกรือสูทิน แม้ก้าวกรแห่งเมืองกะนังกุหนิงจะชำนาญอาวุธ แต่อีหนามีความชำนาญในพื้นที่ยากกว่า ทำให้สามารถชนะและสังหารก้าวกรแห่งเมืองกะนังกุหนิงได้ สงครามจึงยุติลง
แนะนำตัวละคร	16 ความสูญเสียของสงคราม 53	



ภาพที่ ก.1 ภาพผลงานหน้า 4-5

ความเป็นมา	ความเป็นมา
<p>อีหนา เป็นวรรณคดีที่สำคัญของไทยอีกเรื่องหนึ่งซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากวรรณคดีของต่างประเทศ ได้รับความนิยมและเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย เพราะมีเนื้อหาที่สนุกสนาน ให้ความเพลิดเพลิน ในขณะที่ด้วยกันก็สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับ ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ประเพณี ชีวิตความเป็นอยู่ของคนในอดีตไว้ด้วย นอกจากนี้ยังมีคุณค่าทั้งในด้านสังคม และด้านวรรณศิลป์</p>	<p>อีหนา เป็นวรรณคดีบทพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้แสดงละครใน ในสมัยรัชกาลที่ ๒</p> <p>เค้าโครงเรื่องได้มาจากพงศาวดารของชาว เขมรที่เข้ามาในประเทศไทย สมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศโดย นางกำนัลชวามลายนำมาเล่าต่อพระเจ้าฟ้าหญิงกมลพล และเจ้าฟ้าหญิงมุกฏ พระราชธิดา ของพระเจ้าอยู่หัว บรมโกศ เจ้าฟ้าหญิงทั้ง ๒ พระองค์ จึงได้ทรงพระราชนิพนธ์วรรณคดีเรื่องอีหนาขึ้น แต่ต้นฉบับสูญหายไป</p> <p>เมื่อครั้งเสียกรุงครั้งที่ ๒ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย จึงทรงพระราชนิพนธ์ขึ้นใหม่โดยใช้เค้าโครงเรื่องเดิมของเจ้าฟ้าหญิงมุกฏ เนื้อหาตอนที่น่ามาใช้นั้นคือ ตอนศึกะหมังกุหนิง</p>

ภาพที่ ก.2 ภาพผลงานหน้า 6-7



เมืองกุเรป็น

ปกครองโดย พิคนโตในวงศ์เทวีญ คือท้าวกุเรป็น จึงนับว่าเป็นเมืองที่ทรงอำนาจมากที่สุด และท้าวกุเรป็นมีบุตรชื่อ อีเหนาซึ่งเป็นคู่หมั้นของบุชบา



เมืองคากา
ปกครองโดย ท้าวคากา
ซึ่งเป็นบุตรคนที่สองในวงศ์เทวี
ญ มีโอรสชื่อ สียะตรา
และมีธิดาที่งามมากชื่อ บุชบา
ซึ่งเป็นคู่หมั้นหมายกับ อีเหนา

ภาพที่ ก.3 ภาพผลงานหน้า 10-11



เมืองกาหลัง

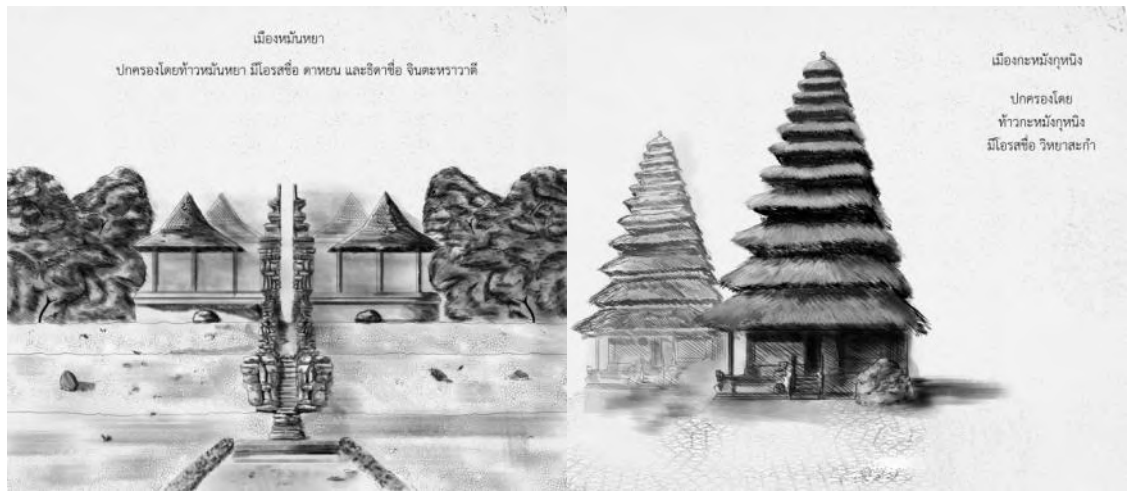
ปกครองโดย ท้าวกาหลัง ซึ่งเป็นบุตรคนที่สามในวงศ์เทวีญ ท้าวกาหลังมีธิดาชื่อ สภาะหนึ่งรัต
โมมีโอรส เวลาบ้านเมืองมีศึกสงครามจึงต้องส่งเสนาอมาคมีไปออกรบ



เมืองสิงห์คาสารี

ปกครองโดย
ท้าวสิงห์คาสารี
ซึ่งเป็นบุตรคนสุดท้ายใน
วงศ์เทวีญ มีพระโอรสชื่อ
สุหรานากง และธิดาชื่อ
จินคาสารี

ภาพที่ ก.4 ภาพผลงานหน้า 12-13



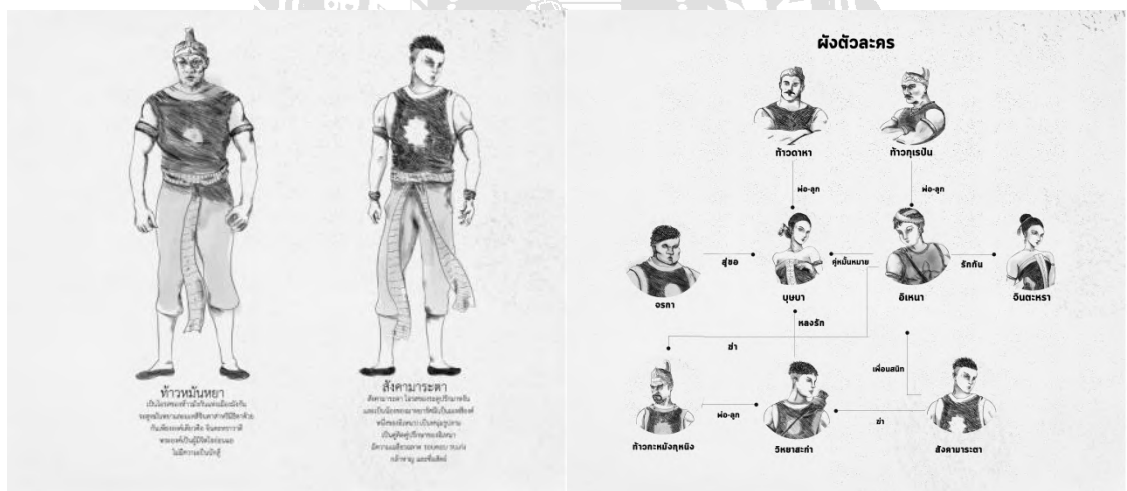
ภาพที่ ก.5 ภาพผลงานหน้า 14-15



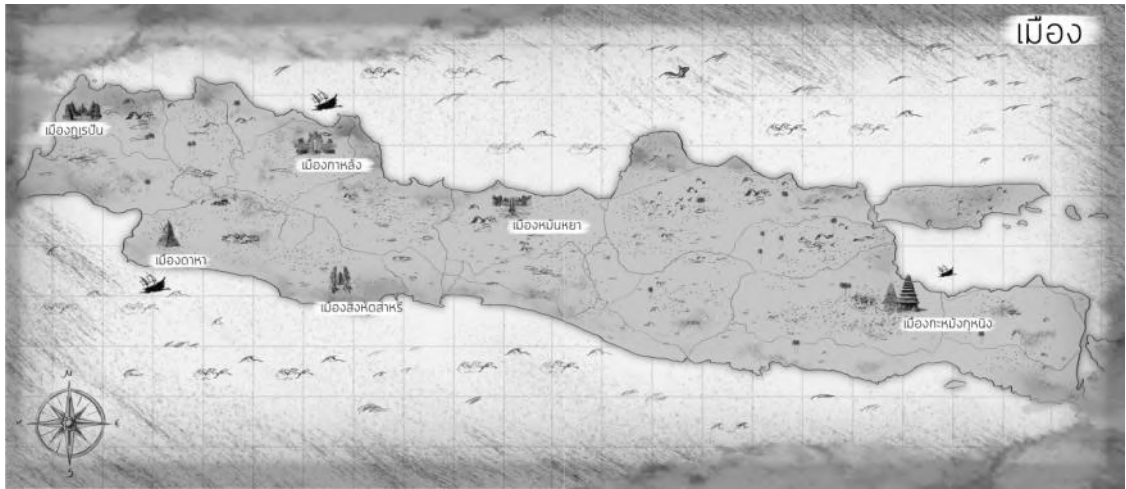
ภาพที่ ก.6 ภาพผลงานหน้า 16-17



ภาพที่ ก.7 ภาพผลงานหน้า 18-19



ภาพที่ ก.8 ภาพผลงานหน้า 20-21



ภาพที่ ก.9 ภาพผลงานหน้า 8-9



ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา	6106400011
ชื่อ-นามสกุล	นายจีระชัย วิโรจวงศ์สกุล
ที่อยู่	150/2 ถนนพุทธมณฑลสาย4 ตำบลกระทุ่มล้ม อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม 73220
เบอร์โทรศัพท์	06-1896-2599
E-Mail	jeerat.wir@siam.edu
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนสารสาสน์วิเทศธนบุรี
ระดับระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม

