

อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทย สู่ต้นแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์¹

received 24 MAY 2020 revised 23 DEC 2020 accepted 24 DEC 2020

วันวิสาข์ พรหมจีน

นักศึกษาระดับปริญญาเอก

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการออกแบบ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อติเทพ แจ่มนาลาว (อาจารย์ที่ปรึกษา)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการออกแบบ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

การศึกษาอัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ร่วมระหว่างศาสตร์แห่งศิลปะของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย รวมถึงงานศิลปกรรมที่มีแรงบันดาลใจมาจากตัวละครที่จำแลงกายที่สร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยได้ทำการศึกษาวรรณคดีไทย ทัศนศิลป์ไทย และทำการสัมภาษณ์ศิลปินไทย ผู้ประพันธ์วรรณคดีไทย นักจิตวิทยา นักวิทยาศาสตร์ และพระผู้ชำนาญด้านการเผยแพร่พุทธศาสนา รวมถึงการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจำแลงกาย เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำองค์ความรู้มาสู่ต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ จำนวน 3 แนวทางคือ คือ วิทยาศาสตร์ วรรณคดีไทย และทัศนศิลป์ เมื่อได้ผลการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจากแนวทางการสร้างสรรค์ที่ได้กระบวนการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยจะนำผลการศึกษามาทำการสร้างสรรค์เป็นชุดผลงาน การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพและนำเสนอเผยแพร่ในรูปแบบของงานนิทรรศการ

จากการศึกษาพบว่า การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย เกิดจากการแฝงนัยยะคำสอนในเรื่องกิเลสของมนุษย์ ซึ่งใช้ภาษาเป็นเครื่องมือการสื่อสารผ่านวรรณคดีไทย การจำแลงกายมิได้ปรากฏขึ้นเพียงแค่วรรณคดีไทย แต่มีปรากฏขึ้นในดินแดนฝั่งทวีปยุโรป แอฟริกา ตะวันตกเฉียงใต้ และทวีปเอเชีย ได้รับการถ่ายทอดวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน ส่งผลให้มีอิทธิพลทางศิลปะ ความเชื่อ มีการถ่ายทอดถึงกัน ผลการศึกษาได้สรุปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ 3 แนวทาง โดยแต่ละแนวทางมีแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครต่างกันดังนี้

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง “การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ” หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตสาขาการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2021 ทั้งนี้ รายละเอียดอื่นอันสัมพันธ์กับประเด็นอภิปรายหลักในบทความนี้ รวมทั้งประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้องสามารถอ่านและตรวจสอบเพิ่มเติมได้ในงานดุษฎีนิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ โดยได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ แผนงานพัฒนาบัณฑิตศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2021

แนวทางที่ 1 หลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำ โดยเน้นเรื่องฮอร์โมนที่ส่งผลให้ร่างกายมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในระยะเวลาสั้น ๆ แนวทางที่ 2 การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์เป็นตัวนำ เน้นการสร้างสรรค์ตามแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ แนวทางที่ 3 การสื่อความหมายตามวรรณคดีไทยเป็นตัวนำ เน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครจากงานประพันธ์ โดยวิเคราะห์อัตลักษณ์เด่นหรือด้อยของตัวละคร

สรุปจากผลการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจาก 3 แนวทาง สามารถนำทั้ง 3 แนวทางมาประยุกต์ร่วมกันในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานจากจากจินตภาพ โดยจะเริ่มจากการนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวตั้ง จินตนาการและการสร้างสรรค์จากวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทยเป็นตัวตาม (วิทยาศาสตร์: จินตนาการและการสร้างสรรค์) โดยตัวละครที่จำแลงกาย 1 ตัว จะมีการจำแลงกาย 5 ระยะเวลา ที่ใช้วิธีผสมผสานความรู้ทั้ง 2 ศาสตร์เข้าด้วยกัน ในการเชื่อมโยงโดยเอาตรรกะทางวิทยาศาสตร์ผสมผสานกับความคิดจินตนาการสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสู่การสร้างสรรค์ผลงานเชิงจินตภาพ

คำสำคัญ: อัตลักษณ์ร่วม, จำแลงกาย, วรรณคดีไทย, ทัศนศิลป์ไทย, จินตภาพ

Collective Identity of Disguised Characters in Thai Classical Literature and Thai Visual Arts for the Learning Model of Creative Identity Linkage¹

Wanwisa Promjeen

Ph.D. Candidate,
Faculty of Decorative Arts,
Silpakorn University

Atitthep Chaetnalao, Ph.D. (Advisor)

Assistant professor,
Doctor of Philosophy Program In Design,
Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

Abstract

The purpose of this research is to study the collective identity of disguised characters in Thai classical literatures and Thai visual arts that are inspired from disguised characters from the past to the present. The data are collected from the reviews on Thai classical literatures and Thai visual arts, and the interviews with Thai artists, Thai authors, psychologists, scientists, and Buddhist monks who have expertise in religious dissemination. Additionally, it includes the analysis of visual artworks that relate to the disguise to analyze, synthesize, and create a linkage learning model of disguised characters in Thai classical literatures to visual arts into three pathways as follows: sciences, Thai classical literatures, and visual arts. After realizing the result of disguised character linkage from the research process. The author have created a set of visual art works to link the disguised characters in Thai classical literatures and hold an exhibition.

From the study, it has been found out that the disguised characters in Thai classical literatures have originated from the implication and lesson about human lust, and use language as the communication tool through Thai classical literatures. Not only does disguise appear in Thai classical literature but it also appears in European, South-west African, and Asian works. People

¹ This article is part of the dissertation “Collective Identity of Disguised Characters in Thai Classical Literature to Create Visual Arts” Doctor of Philosophy Program In Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University Academic Year 2021, other details that relate to the main discussion topics of this article, including other related topics, are available in the complete dissertation. “This Research and Innovation activity is funded by National Research Council of Thailand (NRCT)”

around the world transfer culture to one another and it influences their arts and beliefs. In conclusion, the study summarizes the creative pathways into three, each of which has a different identity linkage, as follows: Pathway 1: the science principle as the main factor to emphasize on hormones that affect the human body and cause changes after short period of time; Pathway 2: creative visual arts as the main factor that emphasizes on the personification from the creator's imagination; and Pathway 3: the message conveying the main factor to emphasize on the personality of the characters by analysis on their strengths and weaknesses.

In the conclusion of the linkage from the three pathways, all of them can be applied together for linking the character identity to create visual artworks, starting from the science principal as the primary factor, while imagination and creativity from Thai classical literature and Thai visual arts will follow (Science, Imagination and Creativity). One disguised character has five patterns of disguises and five steps, a combination of two academics link science logic and imagination into a visual art work. It leads to the identity linkage of disguised characters and the creation of visual arts.

Keywords: Collective Identity, Disguise, Thai Classical Literature, Thai Visual Arts, Visual Art

บทนำ

การจำแลงกายในอดีต ปรากฏขึ้นตามเทพนิยายปกรณัม ความเชื่อเรื่องเทพ การจำแลงกายทั้งหมดที่ปรากฏขึ้นทั่วโลก ทั้งในทวีปยุโรป แอฟริกา ตะวันตกเฉียงใต้ และทวีปเอเชีย พบว่าแนวความคิดและความเชื่อเรื่องการจำแลงกาย ถูกกำหนดด้วยความเชื่อตามเรื่องปรัมปราและตำนานที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้า วีรบุรุษ ธรรมชาติของโลก ความเชื่อของชาวกรีกโบราณ และเป็นรากฐานที่มาของความเชื่อค่านิยม ตำนานกรีกจึงเป็นรากฐานความเชื่อ และชีวิตความเป็นอยู่ของชาวยุโรป ต่อมาชาวโรมันรุ่งเรืองขึ้น ก็ได้รับอิทธิพลความเชื่อและตำนานของกรีก ทำให้กรีกสืบทอดต่อมาจนกลายเป็นตำนานกรีก-โรมัน (Jutharat 2004, 9) กรีก-โรมันในกาลอดีตที่ซึ่งความคิดและจินตนาการมารวมกันเป็นเรื่องราว เทพปกรณัม หมายถึง เรื่องเล่าที่ถ่ายทอดกันเป็นเวลายาวนาน เป็นเรื่องที่เล่าถึงสิ่งมีชีวิตในรูปแบบของการใช้สัญลักษณ์ของพลังทางธรรมชาติ หรือลักษณะของเงื่อนไขความเป็นมนุษย์ เรื่องราวมักเกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อของมนุษย์ สังคมที่อยู่ร่วมและปรากฏการณ์ธรรมชาติที่อยู่เหนือการรับรู้ (Thawikan 1986, 18) คติความเชื่อจากเทพปกรณัมกรีกและโรมันที่แสดงเรื่องราวผ่านลักษณะของตัวละคร เหตุการณ์ภัยธรรมชาติ และเหตุการณ์สู้รบของตัวละคร เพื่อแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละครเป็นलगบอกเหตุการณ์ล่วงหน้า และเป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มคนในสังคม (Beauregard and Loveemongko 2002, 10) นอกจากนี้การจำแลงกายเกิดจากการได้รับอิทธิพล ความเชื่อทางศาสนา และความศรัทธาเรื่องเทพจำแลงกาย การเวียนว่ายตายเกิดของสรรพสิ่งในร่างที่แตกต่างตามกรรมและวาระการจำแลงกายจึงปรากฏเป็นหลักฐานสำคัญให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องการจำแลงกายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อีกทั้งยังมีอิทธิพลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์หลากหลายแขนง

นับแต่สมัยสุโขทัยมาวรรณคดีไทยเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวเนื่องกับพุทธศาสนา คำสอน และการบันทึกเรื่องราวและเหตุการณ์สำคัญของยุคสมัย (Ruengruglikit 2001, 28) กวีไทยได้สร้างสรรค์วรรณคดีที่ควรรักษาเป็นมรดกไทยไว้จำนวนมาก วรรณคดีที่กวีวางโครงเรื่องเองและที่มาจากเค้าโครงเรื่องที่เกิดขึ้น มีทั้งเรื่องสวรรค์และภาคพื้นดิน มีบทบาทของเทวดาปนกับบทบาทมนุษย์ มีไสยศาสตร์ต่าง ๆ เช่น การใช้เวทมนตร์คาถาสกตจิต กวีจะต้องมีความสามารถมากเป็นพิเศษจึงจะสร้างเรื่องขึ้นได้ และเมื่อสร้างขึ้นแล้ว เรื่องนั้น ๆ ก็มักจะได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง (Romyanan 1997, 115) สิ่งที่น่าสังเกตในวรรณคดีไทยที่กวีแต่งเรื่องขึ้นเอง คือ มีตัวละครบางตัวที่ช่วยสร้างเรื่องราวให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยการจำแลงกาย นับเป็นเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยที่ส่งผลให้การดำเนินเรื่องราวสนุก น่าติดตาม และมีชั้นเชิงมากยิ่งขึ้น ผู้ประพันธ์มักใช้การจำแลงกายของตัวเองทำให้เรื่องราวน่าติดตาม โดยแสดงถึงความสามารถ อิทธิฤทธิ์ของตัวเอง ซึ่งเป็นวิธีการที่ให้น่าสนใจชวนติดตามตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญต่อเรื่องราว คำว่า “แปลง” คือ “เปลี่ยนสิ่งเดิมให้ผิดแปลกออกไปเปลี่ยนรูปทั้งหมดให้กลายเป็นอีกรูปหนึ่ง เช่น ยักษ์แปลงเป็นมนุษย์ จำแลงกั้ว หรือหมายถึงเปลี่ยนจากรูปเดิมแต่บางส่วน เช่น คนดีแปลงเป็นคนง่อย” (Office of the Royal Society 2003, 719)

สาระสำคัญของการจำแลงกายในวรรณคดีไทยมักสื่อคติธรรม “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” แฝงในเนื้อเรื่องอันเป็นสาระสำคัญของเรื่องผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร และความคิดนี้เป็นสาระสำคัญ (Department of Cultural Promotion 1991, 21) รวมทั้งเป็นแก่นเรื่องในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชด้วย (Ruengruglikit 2016, 2) บทละครเรื่องรามเกียรติ์ได้รับอิทธิพลมาจากคติของทั้งพราหมณ์ ฮินดู มักสื่อคติธรรมแฝงในเนื้อเรื่องอันเป็นสาระสำคัญของเรื่องผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร (Sujjapun 2010, 11)

ความน่าสนใจของวรรณคดีไทยที่รุ่งเรืองจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ คือ การจำแลงกายของตัวละครที่แฝงคติธรรม แต่ในปัจจุบันการถ่ายทอดตัวละครที่จำแลงกายยังขาดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในการสร้างจินตภาพ อัตลักษณ์ (Identity) นั้นมีรากศัพท์ มาจากคำว่า Identitas ในภาษาลาติน เดิมใช้คำว่า Idem ซึ่งมีความหมายว่า เหมือนกัน (The same) อัตลักษณ์เป็นคำที่ใช้กันโดยทั่วไปตั้งแต่สมัยศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา อภิญา เฟื่องฟูสกุล (Feungfusakul 2003, 105) อ้างถึง Rom Harre ไว้ว่า อัตลักษณ์บุคคลกลายเป็นอัตลักษณ์ทางสังคมและกระบวนการที่สังคมหล่อหลอมอัตลักษณ์บุคคลขึ้นมา เพื่อสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นเป็นอัตลักษณ์ในแบบใหม่ ๆ “อัตลักษณ์” เป็นสิ่งที่ซ้อนทับคาบเกี่ยวอยู่ระหว่างตัวตนหรืออัตลักษณ์ที่มีความสัมพันธ์กับสังคม อันหมายถึงโครงสร้างสังคมที่เป็นปัจจัยกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับบทบาท หน้าที่ ความสัมพันธ์ทางสังคมของปัจเจกบุคคลต่อผู้อื่นในสังคม (Social Structure Determinism) กับอัตลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความคิดและการตีความของปัจเจกบุคคลในการนิยามความหมายของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อม ดังนั้น อัตลักษณ์จึงมีมิติที่ซ้อนทับระหว่างโครงสร้างทางสังคมกับการนิยามของปัจเจกบุคคลในฐานะผู้กระทำ (Laungaramsri 2003, 117)

ปัจจุบันงานภาพเคลื่อนไหวแนวแฟนตาซี บทบาทของตัวละครมีความสามารถในการจำแลงแปลงกายได้มากมาย แต่ยังขาดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างการจำแลงแปลงกาย ที่สามารถทำให้คนดูเชื่อว่าเป็นตัวละครตัวเดียวกันได้อย่างชัดเจน ดังนั้นจึงควรมีการสังเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่เหมาะสม และนำมาสร้างองค์ความรู้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์สู่การออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะค้นหากระบวนการเชื่อมโยงคุณสมบัติต่าง ๆ ของตัวละครที่จำแลงกาย เนื่องจากเป็นตัวละครที่เป็นตัวเดียวกัน ผู้วิจัยจึงต้องการค้นคว้าหลักของการเชื่อมโยงตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมไม่เกิดความสับสนในเรื่องของรูปลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่จำแลงกายและสามารถเข้าใจได้ในทันทีว่าตัวละครที่จำแลงกายเป็นตัวละครเดียวกัน ถึงแม้รายละเอียดหลักของตัวละครจะถูกปรับเปลี่ยนไป ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่วรรณคดีไทย สร้างจินตภาพใหม่ที่มีคุณค่าในการรับชม จากการตีความจากจุดมุ่งหมายและบทบาทของตัวละครในวรรณคดี เพื่อเป็นการเคารพต่อรากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิม และใช้ปรัชญาคติแฝงในการจำแลงกายของผู้ประพันธ์สร้างความเข้าใจต่อคนในยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงต้องการหากระบวนการ แนวคิด และหลักการในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จากองค์ความรู้ทางอารยธรรม การตีความเชิงนามธรรมสู่รูปธรรมในการสร้างสรรค์ให้เกิดจินตภาพ เพื่อสร้างต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสำหรับงานภาพเคลื่อนไหวโดยจินตนาการจากวรรณคดีไทยในท้องถิ่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละคร
2. เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย
3. เพื่อพัฒนาต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในวรรณคดีไทย
4. เพื่อพัฒนาแนวคิดใหม่และกระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครโดยใช้อัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจากวรรณคดีไทย
5. ได้องค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ในอดีต ปัจจุบัน และแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่เพื่อให้ตัวละครที่จำแลงกายมีเอกลักษณ์ใหม่ที่ชัดเจนมากขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครที่มีการจำแลงกายแก่ผู้ที่ต้องการจะศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครประเภทดังกล่าว โดยวิเคราะห์จากพื้นฐานทางวัฒนธรรมและนำจุดเด่นของตัวละครมาประยุกต์ใช้

กลุ่มเป้าหมาย

1. นักออกแบบคาแรคเตอร์ ผู้สนใจในการออกแบบตัวละครที่มีการจำแลงกาย ให้มีการเชื่อมโยงตัวละครระหว่างก่อนและหลังจำแลงกายได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาออกแบบตัวละคร

นักออกแบบตัวละคร (Character designer) คือ ศิลปินวาดภาพด้วยมือผู้สร้างภาพวาดต้นแบบตัวละครสำหรับสื่อต่าง ๆ ซึ่งเป้าหมายของผู้ออกแบบตัวละครคือ สร้างตัวละครที่เหมาะสมเพื่อเติมเต็มกับความต้องการของบทฉาก เกมส์ หรือเรื่องราวอื่น ๆ ซึ่งผลงานของนักออกแบบตัวละครมักจะปรากฏในการ์ตูนช่อง (Comic strips) แอนิเมชันทางโทรทัศน์ (Television animation) ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Feature film animation) หนังสือการ์ตูน (Comic books) คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer animation) หรือภาพวาดล้อเลียน (Humorous illustration) หากเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live Action) นักออกแบบตัวละครก็เปรียบเสมือนผู้คัดเลือกนักแสดงที่มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหา “หน้าตา” และรูปแบบการแสดงที่เหมาะสมกับแต่ละบทบาท ตัวละครจะแข็งทื่อไม่สมบทบาทหากศิลปินไม่สามารถวาดตัวละครให้แสดงความรู้สึกที่บุคลิกลักษณะของตัวละครได้ (Bancroft 2006, 20 - 21)

แอนิเมชันเป็นศาสตร์ศิลปะเกือบทุกสายมารวมกัน วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะการวาดรูป การขึ้นโมเดล การเคลื่อนไหว บทการเขียน ดนตรี (Panichrutiwong 2020, online)

การออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์เพื่อกลุ่มเป้าหมาย นักออกแบบสามารถประยุกต์หรือสร้างแรงบันดาลใจเพื่อนำไปประกอบในงานที่มีงานสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับสื่ออีกหลายประเภทที่สามารถสร้างมูลค่าได้อีกมหาศาล (Narkpaichit 2014, 199 - 208)

การออกแบบตัวละคร คือ การสร้างตัวละครขึ้นมาใช้จากจินตนาการ โดยผ่านแนวคิดหรือหัวข้อที่ถูกกำหนดขึ้นซึ่งประกอบด้วย เนื้อเรื่อง แนวคิด ข้อมูลตัวละคร และรูปแบบในทางที่ต้องการ ดังนั้น การออกแบบตัวละครเป็นบุคลิกพิเศษเฉพาะตัวของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำและติดตาม ทั้งนี้ สามารถใช้บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย (Harnarongsak 2020, online)

การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบศิลปกรรมในสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากพุทธประวัติเป็นการวิจัยในรูปแบบของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาแนวทางสรุปองค์ความรู้ในเรื่องของการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครและด้านศิลปกรรม เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวพุทธประวัติในช่วง ประสูติ ตรัสรู้ ออกผนวช และปรินิพพาน ในงานแอนิเมชันสำหรับผู้ชมพบว่าการออกแบบตัวละครต้องมีความเฉพาะและเป็นกลางมากที่สุด โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับเรื่องราวที่น่าเสนอ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครเพื่อออกแบบลักษณะเฉพาะให้มีความเหมาะสมกับเรื่องราวที่น่าเสนอ นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงความแตกต่างเพื่อสร้างคุณลักษณะเฉพาะตัวในการออกแบบ (Somtrakul 2009, 145)

การพัฒนาตัวละครมักทำควบคู่กับการพัฒนาเนื้อเรื่องเสมอ ผู้พัฒนาตัวละครจะต้องพยายามตอบคำถามเกี่ยวกับตัวละครนั้น ๆ ให้ได้มากที่สุด เช่น ตัวละครเป็นใคร มาจากไหน ทำอะไร ในอดีตมีประวัติอย่างไร นิสัยใจคอเป็นอย่างไร ประวัติ และลักษณะนิสัยของตัวละครที่ชัดเจน จะช่วยให้คนเขียนบทกำหนดการกระทำของเขาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างสมจริงและเหมาะสม รวมทั้งช่วยให้นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จินตนาการท่วงท่าต่าง ๆ ในแต่ละอิริยาบถได้ง่ายขึ้นอีกด้วย (Sheenanawin 2011, 19)

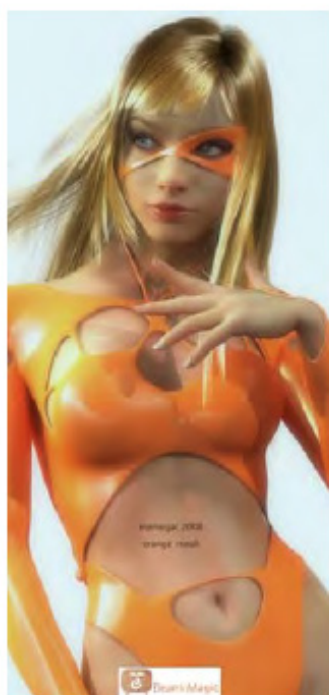
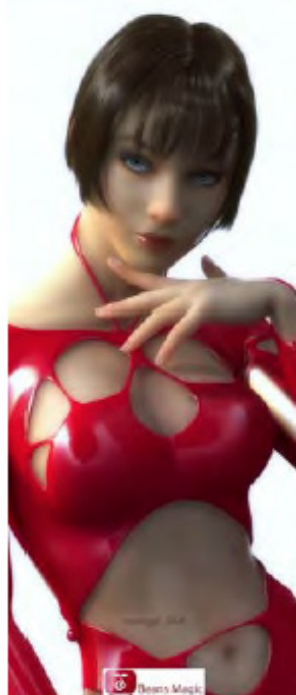
การออกแบบตัวการ์ตูนจากนักแสดงตัวจริงในขั้นตอนการทำจะต้องนำภาพมาเทียบเป็นตัวอย่าง พยายามดึงจุดเด่นในรูปลักษณ์ และบุคลิกของตัวละครออกมาให้ชัดเจนที่สุด เพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความเกี่ยวเนื่องของตัวละคร (Boonprakob 2015, 13)

จากข้อมูลข้างต้นกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ เป็นการสร้างการจดจำโดยอัตลักษณ์เฉพาะการออกแบบสามารถพัฒนาการแสดงอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละครให้โดดเด่น โดยใช้ปัจจัยทางการออกแบบ ผ่านเอกลักษณ์บุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหว รูปร่าง สี สัน สัญลักษณ์ในการสื่อสารผ่านตัวละคร โดยการสร้างการจดจำตามกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ

การสร้างคาแรคเตอร์ให้สามารถครองใจผู้ชมได้ ไม่มีสูตรตายตัว แต่มีบรรทัดฐานที่สามารถนำไปใช้ได้ คือ ต้องมีจุดเด่น มีอัตลักษณ์ในรูปร่างเป็นอย่างมาก มีลักษณะพิเศษ ต้องมีลักษณะที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และต้องมีชื่อเรียกให้ง่าย จำง่ายแม้ได้ยินเพียงครั้งเดียว (Pesopas 2016, 181)

การออกแบบคาแรคเตอร์สามารถแยกได้อย่างชัดเจน 2 รูปแบบ (1) แนวทางเหมือนจริง (2) แนวทางการ์ตูน

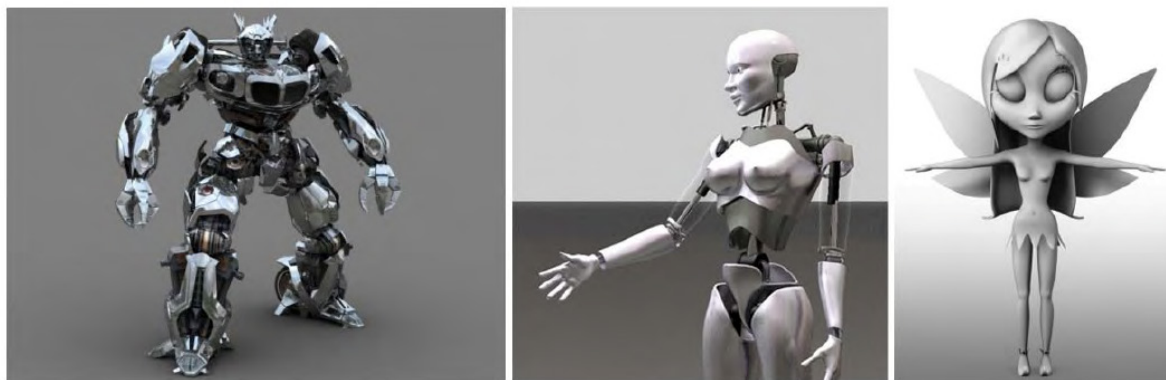
(1) แนวทางเหมือนจริง การออกแบบรูปร่างจะใกล้เคียงโครงสร้างของมนุษย์มากที่สุด โดยอาศัยการเลียนแบบให้ดูสมจริงทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การออกแบบให้ตัวละครยังคงสัดส่วนของมนุษย์ สามารถจัดอยู่ในรูปแบบเหมือนจริง



ภาพที่ 1 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แนวเหมือนจริง

(source: Beans-magic 2020, online)

(2) แนวทางการ์ตูน การออกแบบที่มีการใช้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกายวิภาคของมนุษย์และสัตว์ มาใช้ในการออกแบบคาแรคเตอร์ โดยใช้วิธีการปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติ ไปสู่การออกแบบที่เกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา หูกว้าง และมีหาง สิ่งสำคัญอยู่ที่คุณลักษณะและเอกลักษณ์ ของตัวคาแรคเตอร์เป็นหลัก ซึ่งมีองค์ประกอบที่สามารถทำให้สมบูรณ์ ได้ดังนี้ เอกลักษณ์ มีรูปแบบทางลักษณะเฉพาะที่แตกต่างเป็นที่น่าสนใจและจดจำ บุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหวที่โดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สัญลักษณ์ มีรูปร่าง สีเส้น และสัญลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย การแสดงอารมณ์ ต้องชัดเจน ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นำเสนอ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แบบไม่เหมือนจริง
(source: Turbosquid 2020A, online)

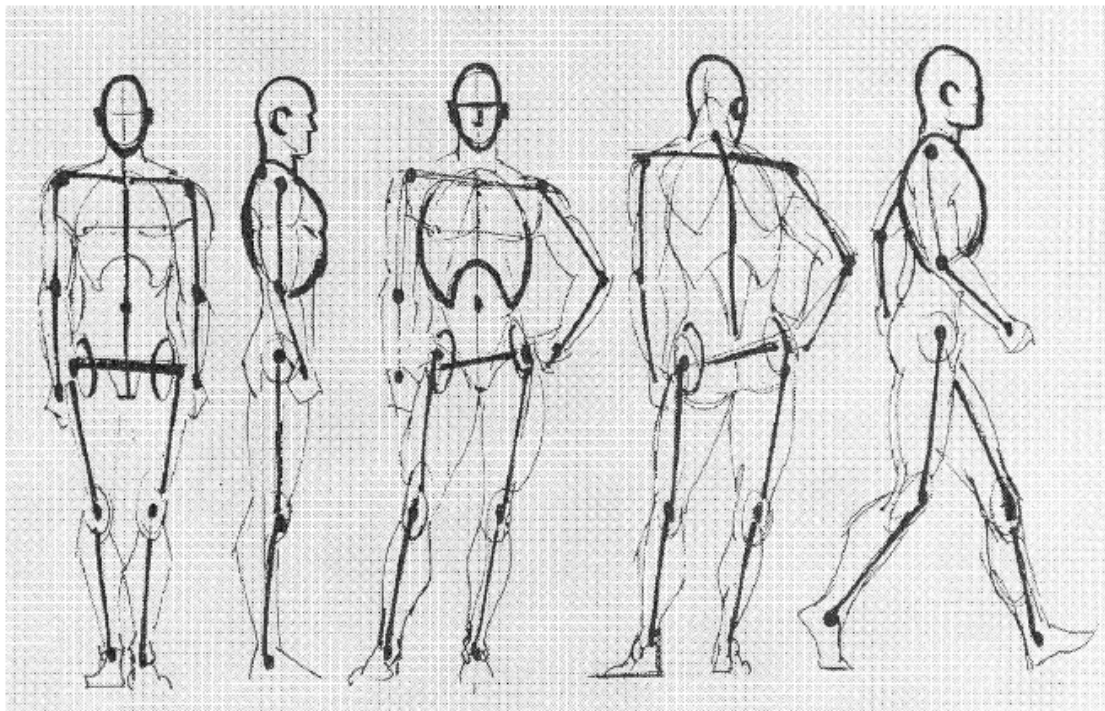
นอกจากรูปแบบที่เหมือนจริงและแบบการ์ตูนของคาแรคเตอร์แล้ว ในการออกแบบยังต้องศึกษาถึงรายละเอียดต่าง ๆ ในเรื่องโครงสร้างตัวละครดังนี้

โครงสร้าง (Anatomy) จากการศึกษาพบว่า โครงสร้างของคาแรคเตอร์ที่มีรูปแบบเหมือนจริงนั้น มีการอ้างอิงจากโครงสร้างของมนุษย์โดยตรง ตามหลักของกายวิภาคศาสตร์ (Anatomy) โดยหลักวิทยาศาสตร์ เราเรียกโครงสร้างของมนุษย์ตามศัพท์ ว่า โซมาโตไทป์ (Stomata type) ซึ่งได้กำหนดแบบโครงสร้างของมนุษย์ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ

- (1) เอ็คโตมอร์ฟ คือ ตัวละครที่มีลักษณะโครงสร้าง ผอมโย่ง ผิวบาง ร่างกายท่อนบนสั้น แขนขายาว ออกและไหล่แคบ และมัดกล้ามเนื้อลีบและยาว
- (2) เมโซมอร์ฟ ตัวละครที่มีโครงสร้างแบบเมโซมอร์ฟ หากเป็นผู้ชายจะมีมัดกล้ามเนื้อและความแข็งแรงโดยธรรมชาติ มีช่วงลำตัวยาวและใหญ่ ส่วนหน้าอกก็จะเต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อ ส่วนผู้หญิงเมโซมอร์ฟจะมีความแข็งแรงและดูมีมัดกล้ามเนื้อ อีกทั้งมีทักษะทางกีฬาสูงกว่าผู้หญิงทั่วไป
- (3) เอ็นโดมอร์ฟ ตัวละครจำพวกนี้ มีกระดูกใหญ่ หนาเทอะทะ กล้ามเนื้อที่สร้างขึ้นมาก มีลักษณะใหญ่โตเทอะทะ มีเปอร์เซ็นต์ของไขมันสูงเกินค่าเฉลี่ยปกติของคนทั่วไป บุคคลประเภทเอนโดมอร์ฟนี้ตามธรรมดาเป็นผู้มีทรงอกสั้นแต่บางคนมีช่วงท้องยาว



ภาพที่ 3 โครงกระดูกของมนุษย์ ด้านหน้า-ด้านข้าง
(source: Turbosquid 2020B, online)



ภาพที่ 4 สัดส่วนของมนุษย์
(source: Uaraksakul 2004, 59 - 60)

เครื่องแต่งกาย (Costume Design) เครื่องแต่งกายหลากหลายขึ้นอยู่กับการใช้งาน ด้วยจุดเด่นของการออกแบบคาแรคเตอร์ ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างอิสระ ทำให้การออกแบบเครื่องแต่งกาย มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้ โดยไม่ต้องอ้างอิงจากการตัดเย็บ วัสดุ เนื้อผ้าแต่อย่างใด สามารถออกแบบให้เห็นความเป็นจริงได้ทั้งรูปแบบ วัสดุ และโทนสี



ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพการแสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครเรื่อง ครุฑ มหายุทธ์ หิมพานต์
(source: Netflix 2020, online)



ภาพที่ 6 ตัวอย่างภาพการแสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครผู้หญิง
(source: Design Leaf 2020, online)

ใบหน้า (Face) ใบหน้าแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ ใบหน้าแบบตะวันออกและใบหน้าแบบตะวันตกซึ่งส่วนใหญ่ที่พบจะมีหลากหลายชาติ ขึ้นอยู่กับผู้สร้าง หรือการนำไปใช้งานเป็นหลัก เช่น เกาหลี ญี่ปุ่น ไต้หวัน จีน อังกฤษ แอฟริกา อเมริกา เป็นต้น



ภาพที่ 7 ตัวอย่างภาพใบหน้าของตัวละครผู้หญิง
(source: Beans-magic 2020, online)

การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression) นอกจากการสร้างความเคลื่อนไหวด้วยลักษณะท่าทางแล้ว การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression) ถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการออกแบบคาแรคเตอร์โดยธรรมชาติ ใบหน้าของมนุษย์หรืออวัยวะต่าง ๆ จะเคลื่อนไหวไม่เท่ากัน ใบหน้าก็เช่นเดียวกัน

จากการศึกษาแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์ สิ่งสำคัญอันดับแรกที่ต้องศึกษาคือ เรื่องของกายวิภาคศาสตร์ หรือ Anatomy เพื่อให้รู้โครงสร้างของมนุษย์ทั้งชาย หญิง สัตว์ และสิ่งของต่าง ๆ เนื่องจากรูปแบบของตัวละคร เหล่านั้น คือ การสร้างขึ้นมาโดยยึดหลักกายวิภาคศาสตร์ โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานอาร์ต ทำให้ตัวละครมีจุดเด่นที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง สามารถกำหนดให้รูปร่าง หน้าตาที่สมบูรณ์แบบตามจินตนาการ ของผู้ออกแบบ ซึ่งหาได้ยากหรือหาไม่ได้เลย การแต่งกาย การเคลื่อนไหวที่อิสระได้ตามที่ต้องการ นอกจากนั้น ยังต้องศึกษาถึงรูปแบบใบหน้า การแสดงออกทางใบหน้า ผม เครื่องแต่งกาย ท่าทาง การเคลื่อนไหวของตัวละคร สำหรับแนวการตุนั้น เป็นการพัฒนารูปแบบที่ปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติไปสู่การออกแบบที่เกินจริง การเลือกรูปแบบไปใช้ในการออกแบบขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำไปใช้งานเป็นหลัก

สรุปคือ แนวคิดหลักการออกแบบตัวละครให้น่าสนใจ ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลจากสิ่งรอบข้าง ช่องทางของ ประสิทธิภาพหรือรูปแบบงานที่ออกแบบอยู่ในรูปสื่ออะไร คำนี้ถึงผู้รับสาร นึกถึงบุคลิกของตัวละครนั้น ๆ การสื่อบุคลิกของตัวละคร โดยเฉพาะเรื่องของอารมณ์ของตัวละคร ความเคยชินของผู้รับสาร โดยการมุ่งเน้น ใส่ความเป็นมนุษย์ให้กับตัวละคร ให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงกับตัวละครนั้น ๆ

การศึกษาวิจัย กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ ผลวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์แอนิเมชัน จากวรรณกรรมซีไรต์ ผู้วิจัยจะต้องตีความให้ชัดเจนว่าเรื่องนั้นสะท้อนวัฒนธรรมของชาตินั้น ๆ มากน้อยเพียงใด ในกรณีของเรื่องขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก มีลักษณะเป็นสากลสูง นักสร้างสรรค์ควรเพิ่มเติมความเป็น เวียดนามเข้าไป เช่น สิ่งของประดับประดาในบ้าน เสียงดนตรี นอกจากนี้พบว่าเนื่องจากเนื้อเรื่องในวรรณกรรม มีรายละเอียดมาก เมื่อตัดทอนให้เหลือเพียง 20 นาที ทำให้การเล่าเรื่องในแอนิเมชันขาดความเชื่อมโยง ความราบรื่น อย่างไรก็ตามในส่วนของการออกแบบตัวละคร ฉาก และสีสันทันโดยรวมสามารถออกแบบให้มีสีสัน สดใสชวนติดตาม ส่วนเสียงพากย์ เสียงประกอบ และดนตรีประกอบสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ ในระดับดี แต่สิ่งที่น่าจะเพิ่มเติมมากที่สุดคือเอกลักษณ์ของความเป็นเวียดนาม เพื่อช่วยให้เห็นถึงวิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชาวเวียดนามให้ชัดเจนขึ้น ผลการสำรวจทัศนคติพบว่า กลุ่มผู้ชมมีความคิดเห็นตรงกันว่า ในด้านการออกแบบตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ ของแอนิเมชันตัวละครมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและมีรูปแบบที่เป็นกลางและการออกแบบเครื่องแต่งกายได้แสดงความเป็นเวียดนามผ่านทางชุดแต่งกายอ่าวหย่า ยรวมถึงการใช้สีสันทันของตัวละครและสามารถเชื่อมโยงระหว่างตอนเด็กและตอนโตได้เป็นอย่างดีและสีสันทันของงานมีสีสันสวยงามสามารถดึงดูดผู้ชมได้ แต่องค์ประกอบฉากของแอนิเมชันเรื่องนี้ยังขาดรายละเอียดที่น่าจะแสดงถึงความเป็นประเทศเวียดนามได้มากกว่านี้ (Thavornprapasawat 2014, 4)

การศึกษา คำศัพท์ในวรรณคดีไทย : กรณีศึกษา กลุ่มคำ “จำแลงอินทรี” “จำแลงแปลงกาย” “จำแลงกาย” “จำแลงร่าง” และคำอื่น ๆ ที่มีความหมายคล้ายกัน การศึกษาคำนี้สรุปได้ว่า แม้กลุ่มคำเหล่านี้จะมีโครงสร้างอย่างเดียวกัน และมีความหมายตามพจนานุกรมเหมือนกัน แต่กวีไทยกลับใช้ให้มีความหมายต่างกันเป็น 2 ความหมายคือ กวีใช้กลุ่มคำ “จำแลงอินทรี” “จำแลงแปลงกาย” “จำแลงกาย” และ “จำแลงร่าง” ในความหมายว่าปลอมตัว นอกจากนี้เมื่อศึกษาคำศัพท์อื่น ๆ ที่มีโครงสร้างของคำอย่างเดียวกันกับคำต่าง ๆ ในกลุ่มนี้และน่าจะใช้ให้มีความหมายอย่างเดียวกัน กลับพบว่ากวีไทยใช้กลุ่มคำเหล่านั้นให้มีความหมายต่างกัน เป็น 2 ความหมายเช่นเดียวกัน คือใช้กลุ่มบางคำบางกลุ่มในความหมายว่าแปลงกาย และใช้กลุ่มคำบางกลุ่มในความหมายว่าปลอมตัว นอกเหนือจากนี้ยังพบ แม้จะเป็นกลุ่มคำเดียวกันแต่กวีไทยก็สามารถใช้ให้มีความหมายแตกต่างกันเป็น 2 ความหมายได้ คือ ใช้ทั้งความหมายแปลงกายและความหมายปลอมตัว (Ruengruglikit 2005, 1055)

การศึกษาวิชา วิเคราะห์บทบาทในการแปลงกายและการปลอมตัวของตัวละครจากบทละครในพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2 ผลการวิเคราะห์มีดังนี้ สาเหตุการแปลงกายหรือการปลอมตัวและบทบาทที่คาดหวังพบว่า ตัวละครต้องการลงฝ่ายตรงข้ามให้เกิดความเข้าใจผิด ต้องการตัดกำลัง ต้องการลอบดูเหตุการณ์ของฝ่ายตรงข้าม หรือดูรูปร่างหน้าตาเพื่อประโยชน์ในการแปลงกาย ต้องการช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการให้ตัวละครได้ในสิ่งที่ตนเองปรารถนา ต้องการตามหาบุคคลอันเป็นที่รัก และต้องการติดตามผู้นำ บทบาทที่ตัวละครคาดหวัง คือ ต้องทำตามความคาดหวังให้สำเร็จ ลักษณะหลังจากการแปลงกายหรือการปลอมตัวพบว่า ตัวละครที่มีการแปลงกายมี 3 จำพวก คือ ตัวละครที่เป็นสัตว์แปลงกายเป็นสัตว์ แปลงกายเป็นยักษ์ และแปลงกายเป็นสิ่งอื่น ตัวละครที่เป็นยักษ์แปลงกายเป็นเทวดา แปลงกายเป็นมนุษย์ และแปลงกายเป็นสัตว์ ตัวละครที่เป็นเทวดาแปลงกายเป็นสัตว์ (Makjui 2007, 136)

ตัวละครในแบบไทยประยุกต์ในด้านทัศนศิลป์

ในปัจจุบันวรรณคดีได้ถูกหยิบยกขึ้นมาสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในรูปแบบสมัยใหม่ โดยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในการดำเนินเรื่อง การเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในบทประพันธ์ การสร้างสรรค์ฉากให้เป็นปัจจุบันมากขึ้น การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตัวละคร และการสื่อสารด้วยภาษาภาพ ทำให้วรรณคดีมีความร่วมสมัยมากขึ้น วรรณคดีไทยมีการนำมาตีความและเสนอเนื้อหาใหม่ เผยแพร่ในรูปแบบการ์ตูน และเผยแพร่ในสังคมอย่างกว้างขวางกล่าวได้ว่าวรรณคดีฉบับการ์ตูน ถูกผลิตขึ้นในวัฒนธรรมใหม่เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค เพื่อช่วยบุกเบิกให้วรรณคดีไทยระดับตำนานได้ถูกนำมาเล่าใหม่ ผ่านการตีความของในสไตล์ของศิลปินการถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราววรรณคดีไทยในรูปแบบคอมิกส์ ที่มีส่วนในการขับเคลื่อนวงการวรรณกรรมและแอนิเมชัน มีกลวิธีการดัดแปลงเรื่องให้เป็นคอมิกส์ Comics) โดยใช้การสร้างเนื้อหาโดยนำเรื่องของสังคมปัจจุบันเข้าแทรกการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในวรรณคดีไทยเข้าไปในเรื่อง การเพิ่มฉากในสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่อง การปรับพฤติกรรมตัวละคร ซึ่งการ์ตูนช่อง (Comics) ค่อนข้างได้รับนิยม ด้วยรูปแบบที่หลากหลายจากแหล่งการ์ตูนนานาชาติที่สามารถถ่ายทอดวรรณคดีไทย ผ่านรูปแบบของการ์ตูนช่องที่มีการเล่าเรื่องและเนื้อหาที่โดดเด่นเฉพาะตัว



ภาพที่ 8 ตัวอย่างตัวละครในแบบไทยประยุกต์ในด้านทัศนศิลป์

(source: Kurathong 2020, online)

สรุปแนวคิดจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย ที่ปรากฏขึ้นในศิลปะแขนงต่าง ๆ มูลเหตุที่สร้างผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการจำแลงกายขึ้น ก็เพื่อการสื่อความหมายของพลัง อำนาจ ความลึกลับ และความน่าเกรงขามของตัวละครจากวรรณกรรมพื้นบ้าน ที่ผูกเกี่ยวกับความเชื่อของบริบทในสังคมที่เหนือความจริง ซึ่งมีเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความคล้ายกัน ที่เห็นได้ชัดเจนจะพบเรื่องของการเชื่อมโยงทางกายวิภาค การแต่งกาย และการใช้เทคนิคซ้ำในท่าทาง แต่การสร้างสรรค์ผลงานจะมีเพียงก่อนจำแลงกาย หลังการจำแลงกายเท่านั้น ส่งผลให้ผู้รับชมไม่สามารถเกิดภาพจินตนาการได้เท่าที่ควร ทำให้ผลงานศิลปะมีส่วนคล้ายกัน แต่มีรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างกันไปบ้าง

ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าหากมีการพัฒนาและนำมาสร้างสรรค์สู่รูปแบบองค์ความรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการค้นคว้าและทดลองหาหลักการและวิธีการ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ให้เกิดความเชื่อมโยงสื่อสารถึงพลังอำนาจของตัวละครตามบทประพันธ์ของกวีไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องพยายามหาวิธีการโดยใช้กระบวนการวิจัยในการคิดค้นหาหลักวิธีการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายต่อไป โดยเอาแนวคิดที่เป็นปรัชญาคติแฝงในวรรณกรรมเป็นตัวกำหนดในการวิจัยสร้างสรรค์ และมาผนวกเข้ากับเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ของศิลปินในผลงานแต่ละชิ้นงานที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยมาประกอบกันโดยคำนึงถึงหลักความเป็นไปได้ทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งทั้งสองส่วนนี้จะบูรณาการองค์ความรู้ไปสู่หลักการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่ประกอบไปด้วยแนวคิด แรงบันดาลใจ เนื้อหาสาระ เนื้อเรื่อง การสื่อความหมาย กระบวนการสร้างสรรค์ ตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่มีฐานคิดจากของเดิมในอดีตให้มีความร่วมสมัยและสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้การสร้างทฤษฎีฐานราก ในการวิเคราะห์และตีความหมาย โดยการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ เป็นทฤษฎีที่มีคุณลักษณะเฉพาะที่ถูกสร้างขึ้นมาจากข้อมูลที่เป็นไปตามปรากฏการณ์จริงมากที่สุด (Leedy and Ormrod 2013, 142) การจำแนกกายในวรรณคดีไทย เพื่อนำมาใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร จนได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎี (Theoretical Generating) ในการดำเนินการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแนกกายตามขั้นตอน และประเมินคุณภาพการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการดำเนินการวิจัยดังภาพ



แผนผังที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ขอบเขตของการวิจัย

1. ศึกษาเกี่ยวกับการจำแนกกายในวรรณคดีไทยเพื่อค้นหาหลักการ แนวความคิด และคติธรรมที่แฝงในด้านต่าง ๆ ที่นำไปสู่แก่นแท้ของการจำแนกกายของตัวละครในวรรณคดีไทย
2. ศึกษาตัวละครที่จำแนกกาย คือ ตัวละครที่เป็นยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ ตัวละครที่เป็นมนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ และตัวละครที่เป็นสัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ ผู้วิจัยศึกษาตัวละครที่มีการจำแลงกายจำนวน 2 เรื่อง คือ พระอภัยมณีและรามเกียรติ์
3. วิเคราะห์และหาการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกายอย่างเป็นรูปธรรม

4. สัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ ด้านวรรณคดีไทย คือ นางสาวจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (รวมแพง) ทัศนศิลป์ไทย คือ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) วิทยาศาสตร์ คือ ดร. ธนียา นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล นักจิตวิทยา คือ คุณณนชก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยา คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล และพระผู้เผยแผ่พระพุทธศาสนา คือ ดร. พระมหาชวลิต ชาติเมธี โดยทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งในปัจจุบันยังทำงานดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง

5. นำองค์ความรู้มาสังเคราะห์ สร้างทฤษฎี และหารูปแบบการสร้างสรรค์ตัวละคร เพื่อบูรณาการสู่การสร้างสรรค์ และออกแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่มีการจำแลงกาย

6. สร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพโดยใช้ต้นแบบที่ได้จากองค์ความรู้

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย และวรรณคดีไทยที่เกี่ยวข้องกับบริบทของการจำแลงกาย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อศึกษาหาสาเหตุแห่งการจำแลงกาย นัยยะแฝง เพื่อศึกษาความเชื่อมโยงของอัตลักษณ์ตัวละครผ่านผลงานการประพันธ์

2. พัฒนาแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จากการเก็บข้อมูลภาคสนามจากการลงพื้นที่ วิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ แบบเจาะจงที่มีการสร้างสรรค์ผลงานจากตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย เพื่อนำมาทำการวิเคราะห์แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยมุ่งเน้นวิธีเทคนิค รูปแบบ วิธีการ เป็นประเด็นหลัก เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยต่อไป

3. พัฒนาแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึกรายบุคคล (In-depth interview) โดยมีจุดมุ่งหมายคือ ประเด็นเรื่องการจำแลงกาย จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ วรรณกรรมไทย ทัศนศิลป์ไทย พุทธศาสนา วิทยาศาสตร์ และจิตวิทยา ทั้งนี้ได้ทำการสัมภาษณ์ เก็บข้อมูลทั้งหมดด้วยตนเองและทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาสาระความหมายของการจำแลงกาย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลจากการวิจัยในครั้งนี้ มีข้อมูลที่ต้องทำการวิเคราะห์ดังนี้

1. การวิเคราะห์วรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ที่เกี่ยวกับการจำแลงกายในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวความคิด รูปแบบ วิธีการและองค์ประกอบ และสังเคราะห์เป็นข้อสรุปที่สำคัญ

2. การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้านจากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะประเด็นการจำแลงกาย เพื่อทำการวิเคราะห์ สาระ และประโยชน์ในกรอบคำถาม เพื่อสังเคราะห์สรุปออกมาเป็นข้อสรุปที่สำคัญ

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลงานทัศนศิลป์และข้อมูลสัมภาษณ์

1. ผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ ในประเด็นการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและข้อมูลทางด้านทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย คุณสมบัติทางผลงานที่สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนเป็นฐานในการวิเคราะห์ ซึ่งมีส่วนประกอบเบื้องต้น อันได้แก่ สี น้ำหนัก เส้น ผิว รูปร่าง รูปทรง เทคนิค และเนื้อหาผ่านทางเรื่องราว โดยเล็งเห็นว่าตัวละครวรรณคดีไทยที่ศิลปินสร้างขึ้นมาจะมีการสร้างสรรค์ให้เกิดความเหมาะสมจากกระบวนการทางศิลปะ อันเป็นศาสตร์แห่งความสมบูรณ์ตามทัศนธาตุที่เหมาะสม สามารถเข้าใจและรับรู้ได้ โดยการเก็บข้อมูลจากผลงานทางทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย การลงพื้นที่เก็บข้อมูลพบว่าตัวละครที่จำแลงกายส่วนใหญ่ศิลปินจะนำปรัชญาคติที่แฝงไว้ในกรจำแลงกายเป็นตัวนำทาง ขับเคลื่อนให้เกิดผลงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละครที่จำแลงกายขึ้นมา ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายที่ปรากฏนั้น ส่วนใหญ่มักจะสื่อแทนความชั่วร้ายหรือความดีที่แฝงอยู่ในตัวละคร การสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายในงานทัศนศิลป์นั้น มีความเหมือนกันคือ เน้นความตื่นตา ตื่นใจ เนื่องจากผลของการจินตนาการของศิลปินที่แตกต่างกันไป โดยมีมิติในการสื่อความหมายที่สอดคล้องกับยุคสมัยที่สร้างวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยจะนำเอาหลักการที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ให้มีแนวทางในการสร้างสรรค์ที่เป็นแนวทางที่ได้ตามผลการวิเคราะห์

จากการทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อคัดกรองเทคนิค วิธีการ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ สังเกต และสังเคราะห์ พบว่าส่วนใหญ่มีการซ้ำของอวัยวะและตัวละคร ตามหลักความน่าจะเป็นทางกายภาพ ผสมผสานกลมกลืนให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างตัวละคร มีการเชื่อมโยงตัวละครโดยการวาดซ้ำอย่างน้อย 2 ครั้ง เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนผ่านของการจำแลงกาย โดยผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ออกมาเป็นข้อสรุปที่สำคัญ ดังนี้

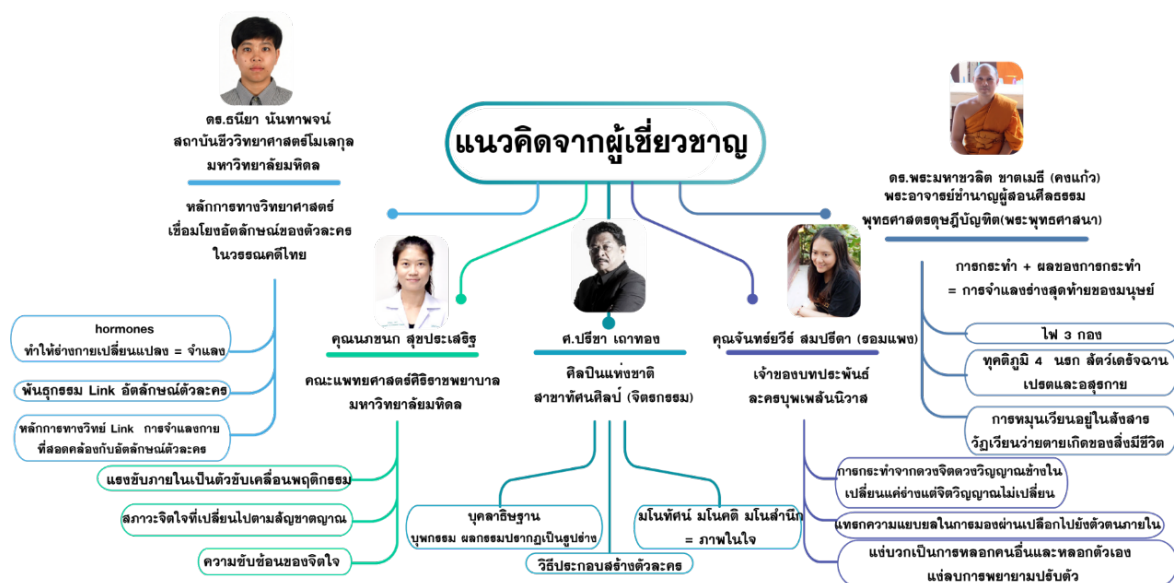
ก. รูปร่างมีลักษณะแบบลดทอน ในรูปแบบอุดมคติผนวกเข้ากับเรื่องราวในวรรณคดีไทย

ข. การซ้ำของรูปร่าง รูปทรง มีลักษณะ 2 มิติ คำนึงถึงสัดส่วน

ค. มีการเปลี่ยน เพิ่ม ลด อวัยวะ บนพื้นฐานความน่าจะเป็นทางกายภาพ ตามทัศนธาตุทางศิลปะในรูปแบบอุดมคติ โดยใช้การกำหนดสัดส่วนตัวละครหลัก และตัวละครรอง ลดระดับความสำคัญของอวัยวะหลักลง ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้ลงตัวประสานกลมกลืน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบทบาทการจำแลงกายของตัวละครที่จะจำแลงกายออกมาให้สื่อความหมายในเรื่องใด

ง. การสร้างสรรค์ผลงานบนรากฐานบทประพันธ์ดั้งเดิม โดยดูจุดมุ่งหมายและบทบาทการจำแลงกายของตัวละคร

2. การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้าน จากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะประเด็นการจำแลงกาย เพื่อทำการวิเคราะห์ สาระ และประโยชน์ในกรอบคำถามเพื่อสังเคราะห์สรุปออกมาเป็นข้อสรุปที่สำคัญ ดังนี้



แผนผังที่ 2 บทสรุปจากผู้เชี่ยวชาญ
(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ผลการสัมภาษณ์จากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะการจำแลงกายพอจะสรุปผลการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่สรุปจากประเด็นขอคำถามในการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

ก. สภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกายชั่วคราวที่เนื่องมาจากอารมณ์และฮอร์โมน

ข. การจำแลงกายสะท้อนจิตใจมนุษย์

ค. ร่างจำแลงที่สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ทางกรรมของมนุษย์

ง. ประกอบสร้างโดยมีแนวความคิดจากจินตนาการ

จ. การเชื่อมโยงจากดวงจิตดวงวิญญาณข้างใน

ข้อมูลจากการวิจัยได้ทำการสำรวจข้อมูล การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัย วิเคราะห์ ผลการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบของการจำแลงกาย จนได้รูปแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่จำแลงกายเป็น 3 แนวทาง ได้แก่ วิทยาศาสตร์ วรรณคดี และทัศนศิลป์

แนวคิดที่ 1 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้หลักทางวิทยาศาสตร์ บนฐานคิดที่ได้จากข้อสรุปจาก การสัมภาษณ์ ด้วยวิธีการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายผสานกับความคิดของวิทยาศาสตร์ที่มีความเป็นไปได้ ทางกายภาพของมนุษย์ ซึ่งแนวคิดทางวิทยาศาสตร์สามารถเชื่อมโยงตัวละครได้มีความน่าเชื่อถือ มีความเป็น- ไปได้บนพื้นฐานแห่งความเป็นจริงและทางกายภาพ แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้ทำการนำทฤษฎีเรื่องสารสื่อประสาท (ฮอร์โมน) ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และ กายภาพของมนุษย์เป็นตัวกำหนดในการเชื่อมโยง เช่น ตัวละครที่มีความโกรธและความโมโหครอบงำ สามารถ จำแลงกายเป็นตัวประหลาดที่พร้อมจะทำลายทุกสิ่งเบื้องหน้า ซึ่งอารมณ์ส่งผลให้สัญชาตญาณในการตอบสนอง เปลี่ยนไป เมื่อมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องการตอบสนองทางอารมณ์ที่ตัวละครแสดงออกมานั้นจะไวมากจนบางครั้ง ไม่สามารถควบคุมได้ นอกจากจะส่งผลถึงพฤติกรรมแสดงออกแล้วยังส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงทางชีวและสรีระ เช่น หัวใจเต้นแรงและเร็ว รู้สึกใจสั่น ความดันโลหิตสูงขึ้น หน้าแดง กล้ามเนื้อเกร็ง อาจจะมีอารมณ์พลุ่งพล่าน ระเบิดคำพูดหรือการกระทำออกมาโดยขาดการควบคุม จากพื้นฐานทางความคิดที่ได้ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครบนพื้นฐานความเป็นไปได้ทางกายภาพ ผสมผสานกับอารมณ์ ที่เป็นตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงกายภาพ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นการนำวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำในการเชื่อมโยง ที่แฝงไว้ด้วยอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็นสิ่งขับเคลื่อนให้เกิดการจำแลงกาย

แนวคิดที่ 2 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายผู้วิจัยได้นำหลักการทางทัศนศิลป์เป็นตัวนำ จากการ ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลผลงานทางทัศนศิลป์และทำการวิเคราะห์การเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายจากผลงาน ทางศิลปะและการสัมภาษณ์ศิลปินแห่งชาติ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานและบุพกรรมที่มีความสอดคล้อง กับความเชื่อทางพุทธศาสนา แนวคิดนี้มุ่งเน้นการสื่อความหมายเรื่องกรรมและการตีความจากมโนทัศน์ของ ผู้สร้างสรรค์ แนวคิดทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ผลงานทางทัศนศิลป์และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยพบแนวทางในการสร้างสรรค์ คือ จุดเด่นของแนวคิดทางทัศนศิลป์ คือ การนำความรู้จาก ผลงานจากรูปความคิด จินตนาการของศิลปินสู่จินตภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวทางวรรณคดีไทย โดยเน้นการสร้างสรรค์ให้เกิดอัตลักษณ์เฉพาะของผู้สร้างสรรค์ซึ่งมีพื้นฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เป็นตัวตั้งและนำมาผสมผสานความคิดทางบุคลาธิษฐาน เพื่อนำมาเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในการ สื่อความหมายแฝงทางวรรณคดีไทย จุดเด่นของแนวคิดนี้คือการสร้างสรรค์ที่เป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างที่ถ่ายทอด จากมโนทัศน์ มโนคติ และมนานึก เป็นสิ่งสำคัญ

แนวคิดที่ 3 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยยึดตามอัตลักษณ์ทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัยได้ทำการนำคำประพันธ์ ของผู้ประพันธ์เป็นตัวกำหนด โดยการตีความหมายที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์อัตลักษณ์ตัวละครนั้น ๆ แก่ผู้อ่าน โดยที่ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจะสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้น แนวคิดทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัย พบว่าผู้ประพันธ์ได้ใช้การบรรยายลักษณะทางกายภาพของตัวละครเพื่อเป็นการบ่งชี้อัตลักษณ์ ด้านกลวิธีการ

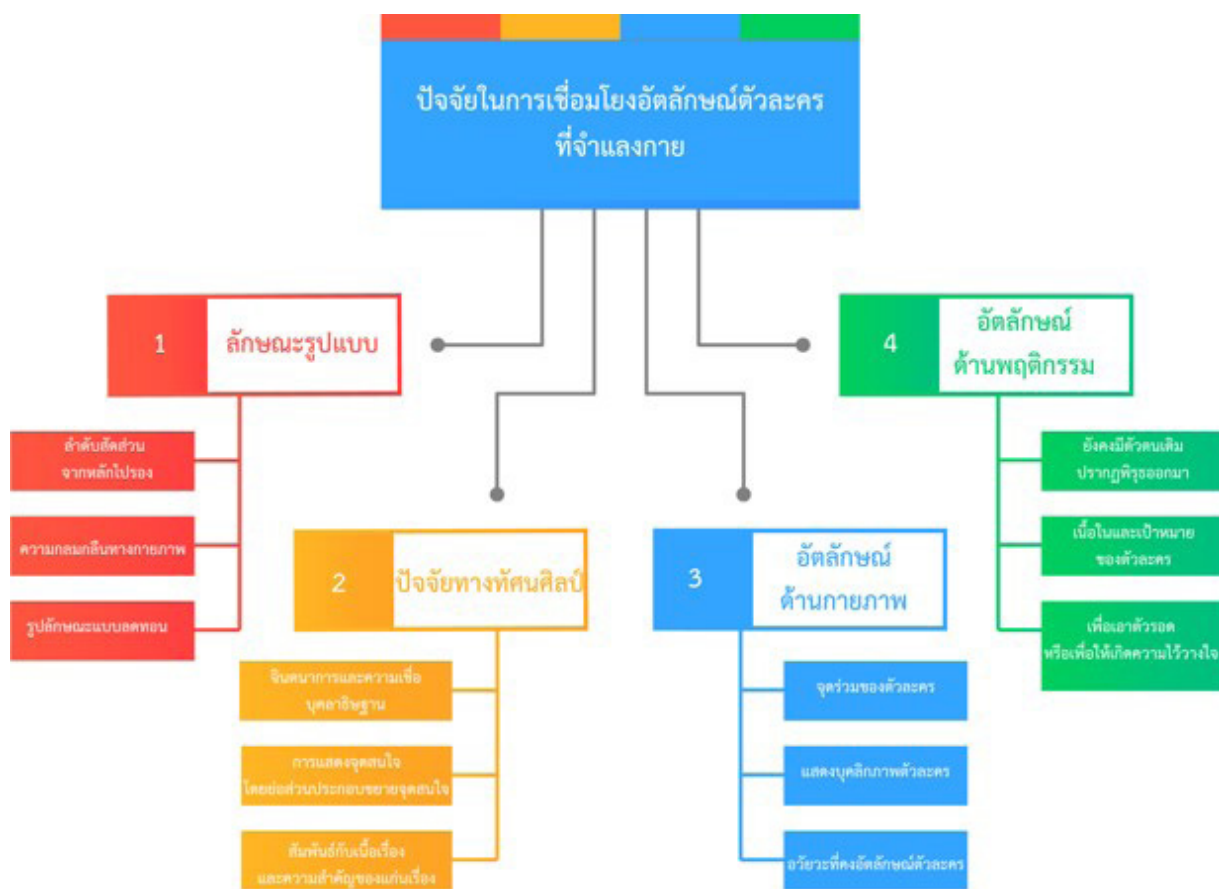
สร้างตัวละครที่จำแลงกายผู้ประพันธ์สร้างให้ตัวละครนั้นมีผลต่อการดำเนินเรื่องหากเป็นฝ่ายธรรมะผู้ประพันธ์มักสร้างตัวละครเอกของเรื่องให้ปิดบังรูปร่างที่แท้จริงจำแลงกายด้วยรูปร่างหน้าตาที่อปลักษณ์แต่มีลักษณะเด่นมีวิชาความรู้ ฉลาดเอาตัวรอด เก่งในการรบ หากเป็นฝ่ายอธรรมลักษณะทางกายภาพจะเป็นอปลักษณ์มีจิตใจและพฤติกรรมที่ไม่ดี ตัวละครที่จำแลงกายจึงเปรียบเหมือนกิเลสที่เป็นรากเหง้าของปัญหาในจิตมนุษย์คือ กิเลส ได้แก่ ความโลภ ความโกรธ และความหลงกับตัณหา คือ ความทะยานอยาก ความใคร่ในกาม การจำแลงกายปรากฏพร้อมกับกิเลสที่ปรากฏขึ้นในรูปต่าง ๆ เช่น ความหวงแหน ความหวาดกลัว ความริษยา และพยาบาท การจำแลงกายซึ่งเป็นเครื่องหมายแห่งกิเลสเหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้จำแลงกายในรูปแบบต่าง ๆ กัน เพื่อสนองกิเลสตัณหา อันเป็นความเห็นแก่ตัวของตน ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งและก่อความเดือดร้อนแก่ตนและผู้อื่น การจำแลงกายจึงมีนัยยะแฝงที่ต้องการจะสื่อความหมายในเรื่องกิเลสของมนุษย์ การไม่หลุดพ้นซึ่งกิเลส สัญลักษณ์แห่งอริชา การจำแลงกายมีอุปมาของกิเลสเป็นตัวขับเคลื่อน เพื่อให้สอดคล้องกับการสอดแทรกสิ่งที่ต้องการจะสอนผู้คนไว้ในวรรณคดีไทย แนวคิดนี้คือการนำจุดเด่นของนัยยะแฝงทางการจำแลงกายเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการสื่อสารความหมายของการจำแลงกาย การนำนัยยะแฝงเป็นปรัชญาในตัวนำการเชื่อมโยงการจำแลงกายที่แฝงคำสอนเรื่องการหลุดพ้นกิเลสที่เป็นอุปมาสกดกั้นการไปถึงซึ่งจุดหมายแห่งชีวิต การจำแลงกายที่แฝงไว้เรื่องการสื่อความหมายของธรรมะและอธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อความหมายผสมเข้ากับหลักทฤษฎีการออกแบบ

องค์ความรู้ปัจจัยสำหรับแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเชิงสร้างสรรค์

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ จากนามธรรมสู่รูปธรรมเพื่อหาความเหมาะสม ลงตัว และคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ก่อนจำแลงกายของตัวละครนั้น ๆ ไว้ การเชื่อมโยงตัวละครต้องมีการคิดคำนวณสัดส่วนความเหมาะสมระหว่างการบูรณาการหลักการทางวิทยาศาสตร์และศิลปะ

การศึกษาได้เลือกทดลองกลุ่มตัวละครหลากหลายประเภท ซึ่งการสร้างสรรค์ได้ทำการวิจัยเจาะลึกถึงต้นเหตุของการจำแลงกาย พบว่าการจำแลงกายปรากฏทั้งในมนุษย์ อมมนุษย์ เทพ และสัตว์เดรัจฉาน ซึ่งตัวละครเหล่านี้มีความรู้สึก ความต้องการ และมีจิตใจเช่นมนุษย์ทั่วไป สาธะของการจำแลงกายคือการเกิด ราคะ โลภะ โทสะ โมหะ เป็นรากเหง้า มีอารมณ์ กิเลส และความต้องการ เป็นตัวผลักดันให้ร่างกายเปลี่ยนแปลงตามสภาวะอารมณ์ต่าง ๆ การจำแลงกายมีการนำไปใช้ทั้งทางที่ดีมีประโยชน์ และทำในสิ่งที่ให้โทษทำให้ผู้อื่นได้รับผลร้ายจากการจำแลงกายนั้น ๆ โดยบทบาทการจำแลงกายในวรรณคดีไทย เข้ามาช่วยเพื่อให้เนื้อเรื่องและพฤติกรรมตัวละครมีมิติ

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ในเชิงลึกเกี่ยวกับการจำแลงกายของตัวละคร ซึ่งสามารถสรุปเป็นต้นแบบในด้านความคิด รูปแบบ ด้านกลวิธีการเชื่อมโยงตัวละครและองค์ประกอบศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานด้านตัวละครที่มีการจำแลงกายสามารถสรุปได้ว่า ต้องใช้ปัจจัยในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายออกเป็น 4 หัวข้อ เพื่อนำไปทดลองสร้างสรรค์ตามกระบวนการ ดังนี้



แผนผังที่ 3 ปัจจัยในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่ได้จากกระบวนการวิจัย

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ลักษณะรูปแบบ การจำแลงกายเปลี่ยนผ่านตัวละครหนึ่ง ไปสู่อีกตัวละครหนึ่ง ในแต่ละขั้นตอนจะต้องลำดับสัดส่วนของตัวละครแรกไปสู่ตัวละครที่สอง ความเด่นของอัตลักษณ์ตัวแรกจะลดหลั่นตามลำดับในการจำแลงกาย ซึ่งเป็นการกำหนดลำดับความสัมพันธ์ตามความเหมาะสม ในแต่ละขั้นในการจำแลงกายจะยังคงมีจุดร่วม บุคลิกภาพของตัวละคร เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ก่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ว่าตัวละครนั้น ๆ จำแลงกายเป็นตัวละครอื่นจริง ซึ่งสัดส่วนระหว่างตัวละครอาศัยหลักการที่ได้จากกระบวนการวิจัย ตามสัดส่วนของการออกแบบที่อิงตามหลักวิทยาศาสตร์และจินตนาการ ต้องคำนึงถึงข้อกำหนดตามความเป็นไปได้ทางกายภาพของประเภทตัวละครก่อนและหลังจำแลงกาย ให้มีความประสานกลมกลืน ไม่ขัดต่อความเป็นไปได้ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ รูปแบบที่นำใช้สร้างสรรค์จะใช้รูปแบบตัดทอน (Distortion) โดยให้ความสำคัญของรูปแบบเหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว

ปัจจัยทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้นำความเชื่อเรื่องบุคลาธิษฐาน การเวียนว่ายตายเกิด บุญกรรม กรรมที่ผู้นั้นทำไว้แต่ชาติก่อน เป็นสิ่งที่กำหนดให้มนุษย์ อมนุษย์ เทพ และสัตว์เดรัจฉาน เกิดผลกระทบที่ปรากฏทางกายภาพและใช้จินตนาการของศิลปินในการเปลี่ยนจินตนาการของผู้ประพันธ์จากตัวหนังสือที่เป็นนามธรรมสู่รูปธรรม

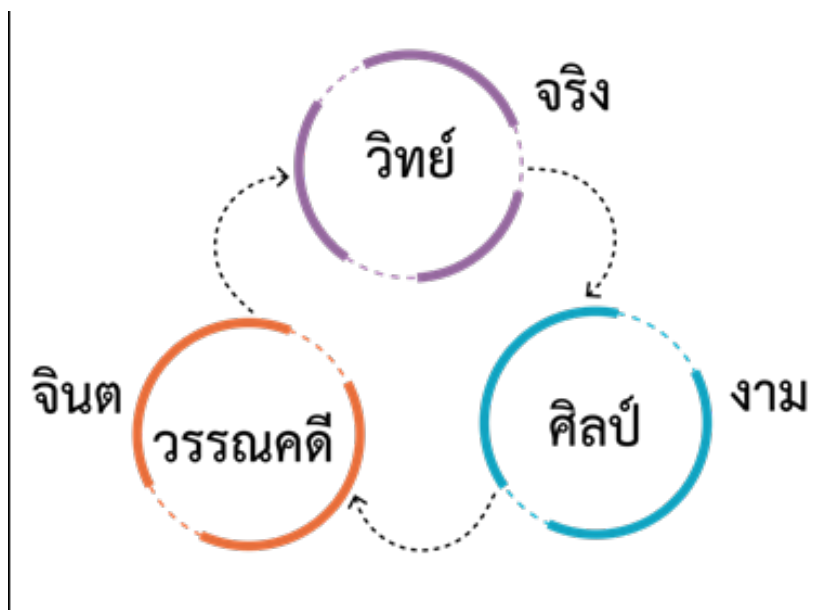
แห่งจินตภาพ ซึ่งการสร้างสรรคผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างการจำแลงกายจะใช้เทคนิคจังหวะการซ้ำในการสร้างสรรค โดยใช้การแสดงจุดสนใจโดยย่อส่วนประกอบหรือขยายจุดสนใจ การจำแลงกายของตัวละครจะมีสัดส่วนที่เด่นและส่วนที่เป็นรอง

อัตลักษณ์ด้านกายภาพ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จำเป็นต้องมีจุดร่วมเดียวกันของตัวละครในการเปลี่ยนผ่านร่างในการจำแลงกายไปเป็นอีกร่างหนึ่ง กล่าวคือการจำแลงกายในแต่ละร่าง แต่ละขั้นตอนจะต้องมีจุดกลาง ซึ่งเป็นที่รวมอัตลักษณ์ของตัวละครนั้น ๆ และแสดงออกถึงบุคลิกภาพ โดยมุ่งเน้นการตีความจากบทประพันธ์ โดยไม่ก้าวล่วงหรือปราชัยต่อความคิดและค่านิยมที่แตกต่างกันของสังคมที่ต่างยุคสมัย นอกจากนี้การจำแลงกายทางด้ายกายภาพต้องสะท้อนลักษณะเฉพาะหรืออัตลักษณ์จำเพาะตัวละครได้อย่างชัดเจน

อัตลักษณ์ด้านพฤติกรรม การจำแลงกายแม้จะมีรูปร่างภายนอกเปลี่ยนแปลงไป แต่จะยังคงมีลักษณะเฉพาะตัวปรากฏพิรุณออกมา นั่นเพราะว่าการจำแลงเป็นเพียงการเปลี่ยนจากภายนอกเท่านั้น การจำแลงกายทางพฤติกรรมจึงเป็นการสวมบทบาทเพื่อประโยชน์ในการเล่าเรื่องที่จะสร้างความสนุกสนาน และแทรกความแสบยลในการมองผ่านเปลือกไปยังตัวตนภายใน

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเชิงสร้างสรรค์

จากการกำหนดแนวคิดสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพผลงานชุดทดลองจะค้นหากระบวนการการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละคร จากตัวละครทั้ง 3 แนวคิด 3 กลุ่ม โดยเลือกจากประเภทตัวละครที่มีการจำแลงกายที่แตกต่างกัน การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจะตีความจากบทประพันธ์ออกมาเป็นจินตภาพ ตามกระบวนการวิจัยที่เป็นต้นแบบของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้ค้นหาการเชื่อมโยงจากศาสตร์สู่ศิลป์แล้วนำมาถ่ายทอดออกมาเป็นจินตภาพ เพื่อเชื่อมตัวละครที่มีการจำแลงกายจากตัวละครหนึ่งสู่อีกตัวละครหนึ่ง ที่สามารถทำให้เชื่อได้ว่าตัวละครที่จำแลงกายนั้นเป็นตัวละครเดียวกันอย่างสมบูรณ์แบบ ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดเป็นทฤษฎีเพื่อให้เห็นสัดส่วนและกระบวนการที่จะนำไปใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์และเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย สามารถสรุปเป็นภาพรวมได้ดังแผนภูมิดังต่อไปนี้



แผนผังที่ 4 แสดงกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย
(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์กล่าวได้โดยสรุปว่า รูปแบบการจำแลงกายของตัวละคร ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็น 3 แนวทาง 5 รูปแบบ ดังนี้

1. แนวทางที่ 1 ฐานจากหลักการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาเป็นตัวนำ โดยเน้นเรื่องฮอร์โมนที่ส่งผลให้ร่างกายมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นภายในระยะเวลาสั้น ๆ
2. แนวทางที่ 2 ฐานการสร้างสรรคทางทัศนศิลป์และหลักทางพุทธศาสนาเป็นตัวนำ เน้นการสร้างสรรคตามแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค
3. แนวทางที่ 3 ฐานการสื่อความหมายตามวรรณคดีไทยเป็นตัวนำ เน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครจากงานประพันธ์โดยวิเคราะห์อัตลักษณ์เด่นหรือด้อยของตัวละคร

โดยนำทั้ง 3 แนวทางมาประยุกต์ร่วมกันในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เพื่อนำไปใช้สร้างสรรคผลงานจากจินตภาพ โดยจะเริ่มจากการนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวตั้ง จินตนาการและการสร้างสรรคจากวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทยเป็นตัวตาม โดยผู้วิจัยจะกำหนดความสัมพันธ์ของสัดส่วนเพื่อให้ศิลปินอื่น ๆ สามารถนำไปใช้เป็นหลักเกณฑ์ได้ ซึ่งตัวละครที่จำแลงกาย 1 ตัว จะมีการจำแลงกาย 5 รูปแบบ 5 ขั้นตอนที่ใช้วิธีผสมผสานตรรกะทางวิทยาศาสตร์กับความคิดจินตนาการสู่การสร้างสรรคผลงาน ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสู่การสร้างสรรคผลงานเชิงจินตภาพ

จากแนวคิดที่ได้สู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย จะทำการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครทั้ง 3 แนวทาง โดยจะกำหนดสัดส่วนที่สัมพันธ์กันระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะมารวมกัน เพื่อสร้างสรรค์ มุ่งเน้นให้คงอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละครที่จำแลงกาย ที่สามารถจดจำได้ว่าเป็นตัวละครเดียวกัน แม้จะอยู่ใน ภาวะที่จำแลงกาย เพื่อให้ได้แนวทางและหลักการในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายตามความ น่าจะเป็นและมีความเหมาะสมในการสร้างสรรค์

เหตุผลในการใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำในการออกแบบ เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในการจำแลงกายในรูปแบบ ใหม่ และจากโครงสร้างความเป็นไปได้ทางกายวิภาคของตัวละคร ส่งผลให้ผู้ชมไม่ขัดต่อความเป็นไปได้ จากนั้นจึงใช้หลักการทางทัศนธาตุของศิลปะ วิธีการผสม และการใช้ทฤษฎีความงามมาผสมเข้าด้วยกันร่างกาย ตัวละคร ในการเชื่อมโยงตัวละครสู่ตัวละครบนฐานคิดที่พิสูจน์ได้จากหลักการทางวิทยาศาสตร์ คือการพิสูจน์ อัตลักษณ์บุคคล ผสมทางทฤษฎีความงามทางทัศนธาตุและความคิดรวบยอดของผู้ประพันธ์วรรณคดีไทย ซึ่งจะได้รูปแบบในการจำแลงกายที่มีการประกอบรูปทรง ผสมผสานอวัยวะความเป็นไปได้ทางกายวิภาค ก่อให้การจำแลงกายของตัวละครเกิดเอกภาพและประสานกลมกลืนไม่ขัดต่อความความรู้สึกและสื่อ ความหมายความเชื่อเรื่องบุคลาธิษฐาน นำไปสู่ความสมบูรณ์ลงตัวการจำแลงกายของตัวละครที่ต่อยอดมาจาก หลักการทางวิทย์และศิลป์ ผสานจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครมีความเหมาะสมลงตัว

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย กล่าวได้โดยสรุปว่าขั้นตอนการจำแลงกายตามการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ตัวละครทั้ง 3 แนวทาง ผู้วิจัยได้เสนอเป็น 5 รูปแบบ 5 ขั้นตอนดังนี้

1. หลักการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง ผู้วิจัยใช้กระบวนการจำแลงกายในขั้นที่ 1 รูปแบบที่ 1 เป็นกระบวนการที่เกิดจากความต้องการภายในเป็นตัวขับเคลื่อนพฤติกรรม เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลง ของตัวละครที่เป็นวิทยาศาสตร์โดยมีรากฐานทางสรีรวิทยาของพฤติกรรมและกิจกรรมทางจิต
2. หลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ โดยพิจารณาจากโครงสร้างทางกายวิภาคของตัวละครตั้งต้น ก่อนการจำแลงมาเชื่อมโยงเข้ากับกายวิภาคของร่างหลังจำแลงเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ประสาน กลมกลืน โดยเน้นโครงสร้างโดยรวมให้มีความเหมาะสม ความน่าจะเป็น และความน่าเชื่อถือ
3. รากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง โดยศึกษาถึงบริบททางสังคมในยุคสมัยที่สร้าง วรรณคดีให้ละเอียดรอบคอบ พิจารณาจากแก่นในการสร้างงาน หรือความสำคัญของบทบาทในตัวละครที่มี ขึ้นวรรณะอย่างโบราณสมัย
4. การนำความเข้าใจและความเข้าใจของแก่นในการสร้างงานทางวรรณคดีผสมผสานกับต้นเหตุของ แรงบันดาลใจ
5. หลักการทางศิลปะ โดยใช้จินตนาการความรู้สึก แนวคิด ศิลปะเป็นตัวให้ความคิด ความรู้สึก ความหมาย เป็นรูปแบบที่ก่อให้เกิดจินตนาการ

การสังเคราะห์แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเชิงสร้างสรรค์สู่องค์ความรู้

การกำหนดแนวคิดสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย ทั้ง 3 แนวทาง 5 รูปแบบ ตามกระบวนการวิจัยที่ได้จากทฤษฎีฐานราก ซึ่งถ่ายทอดออกมาจากจินตนาการผ่านตัวหนังสือในโลกแห่งจินตนาการ ซึ่งสะท้อนผ่านวรรณคดีที่สำคัญ ผู้วิจัยได้ตีความหมายและนัยยะแฝงของการจำแลงกายมาถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมที่สามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกาย ที่ยังไม่ปรากฏในงานทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นตารางในการออกแบบเป็นแนวคิดทฤษฎี เพื่อให้เห็นกระบวนการอันจะก่อให้เกิดต้นแบบในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตามทฤษฎีฐานราก

จากการวิเคราะห์การทบทวนวรรณกรรม ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนาม การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นำมาสู่ต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาวิจัยมาทดลองสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของการออกแบบตัวละคร โดยใช้เทคนิคการวาดภาพดิจิทัลหรือเทคนิคในการทำศิลปะดิจิทัลในคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเลือกตัวละครที่มีการจำแลงกาย 3 ตัวละคร จากวรรณคดีไทย 2 เรื่อง นำมาเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตามทฤษฎีฐานรากตามหลักการที่กำหนดไว้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตัวละครประเภทยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ เป็นตัวละครจำแลงกายที่พบมากที่สุด โดยผู้วิจัยเลือกนำตัวละครทศกัณฐ์จากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ บทประพันธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย การจำแลงกายเกิดจากการผูกกรรมจากชาติปางก่อนด้วยความแค้นที่มีต่อพระนารายณ์ โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

1. ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี (ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์) ทศกัณฐ์เป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งในเรื่องรามเกียรติ์ ทศกัณฐ์ เป็นยักษ์รูปงาม มีสิบหน้า ยี่สิบกร ทรงมงกุฎชัย ลักษณะปากแสดเย ตาโพลง กายปกตีสีเขียว แต่มีนิสัยเจ้าชู้ การจำแลงกายครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อลักนางสีดาชายาของพระรามกลับกรุงลงกา ดังบทกลอนใน บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ 28 หอสมุดวชิรญาณดุสิต ดังนี้

บัดเดียวกลับเป็นดาบส อันมีพรตชำนาญชยัน

หม่นหมองเสียพรายพรรณ เจริญจันทน์นุ่งผ้าคารอง

สอดสายธูห่มนุชญา มือขวากลือตาลิโปตรป้อง

สวมประคำณึ่งสีทอง แล้วเดินย่องตามชายพนาลี ฯ

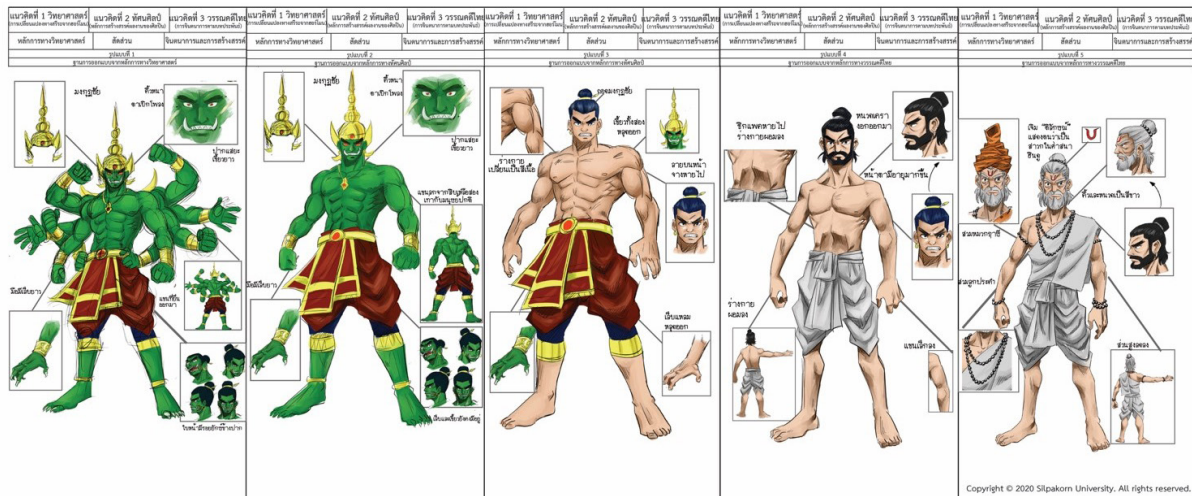
(Nabhalai 2019A, online)



ภาพที่ 9 ทศกัณฐ์ก่อนจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม
ภาพเขียนรามเกียรติ์ห้องที่ 24 ฉากที่ 2 ทศกัณฐ์พบหน้าสีดา รูปบริเวณระเบียงคด
(source: Julapong 2020A, online)



ภาพที่ 10 ทศกัณฐ์หลังจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม
ภาพเขียนรามเกียรติ์ห้องที่ 24 ฉากที่ 8 ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี บริเวณระเบียงคด
(source: Julapong 2020B, online)



ภาพที่ 11 การสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของทศกัณฐ์
ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ ทั้ง 3 แนวทาง
(© Wanwisa Promjeen 31/03/2020)

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ การจำแลงกายเกิดจากภาวะอารมณ์ของตัวละครที่ก่อให้เกิดจากเปลี่ยนทางสรีระที่ความเป็นไปได้ทางวิทยาศาสตร์ จากเนื้อเรื่องจะเห็นได้ว่าการจำแลงกายของทศกัณฐ์เกิดจากภาวะของการมีอารมณ์โกรธ

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ จะนำจินตนาการและการสร้างสรรค์มามีส่วนร่วมในการพัฒนาร่างในการจำแลงกายมากขึ้น แต่ยังยึดเรื่องการนำวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน ร่างนี้จะใช้จินตนาการมากขึ้น โดยอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ ผสานกับความเป็นไปได้ทางเหตุผล ผสมกับทางทฤษฎีทัศนศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องกับบทประพันธ์ที่ต้องการจะสื่อความหมาย โดยมุ่งเน้นสาระความหมายของตัวละครในวรรณคดีไทย

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ แต่ยังยึดเรื่องการนำวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน ร่างนี้จะใช้จินตนาการมากขึ้น โดยอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม เป็นการนำความเข้าใจและความเข้าใจของแก่นในวรรณคดีผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ โดยจะเริ่มใช้จินตนาการและการสร้างสรรค์ในส่วนที่มากขึ้นและเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ลดลง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเห็นจินตภาพทางวรรณคดีได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม จะใช้จินตนาการความรู้สึก แนวคิดทางพุทธศาสนาทั้งเรื่องราคะ โทสะ โมหะ โลภะ การเวียนว่ายตายเกิดตามกรรม เป็นตัวตั้งในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เป็นรูปแบบที่ก่อให้เกิดจินตนาการ สอดคล้องกับสิ่งที่วรรณคดีต้องการจะสื่อความหมาย

ตัวละครที่จำแลงกายลำดับต่อมาที่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอสร้างสรรค์ คือ สุขajar จากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ บทประพันธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย การจำแลงกายเกิดจากการต้องชดใช้ความผิดของตนที่หนีทัพ โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

2. สุขajar จำแลงกายเป็นนางสีดา สุขajar เป็นตัวละครเสนายักษ์แห่งกรุงลงกาของทศกัณฐ์ ในเรื่องรามเกียรติ์ ภายสีเขียว ปากขบตาจะเข้ หัวโล้นสวมกระบังหน้า มีความผิดที่หนีทัพเมื่อครั้งศึกกุมภกรรณแต่ยังไม่ได้ชำระ ต่อมาอินทรชิตเห็นว่าโทษของสุขajar นี้ถึงตาย จึงให้สุขajar จำแลงกายเป็นนางสีดาติดราชนครของตน เมื่อถึงสนามรบแล้วตนจะตัดหัวโยนให้ศัตรู การจำแลงกายของสุขajar ครั้งนี้ เพื่อให้ฝ่ายพระรามเข้าใจผิดว่านางสีดาเสียชีวิตจะได้ยกทัพกลับไป ดังบทกลอนใน บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ 55 หอสมุดวชิรญาณดุสิตราชบัณฑิตยสถาน ดังนี้

บัดนั้น สุขajar บังคมกัมเกศ

รับคำสั่งคล้ายคล้อยถอยออกมา จึงจำแลงกายาทันที

รูปร่างช่างนิมิตบิดเบือน งามเหมือนนางสีดามารศรี

จึงเข้าไปบังคมคลอญชลี ทำท่วงทีขม้ายายตา

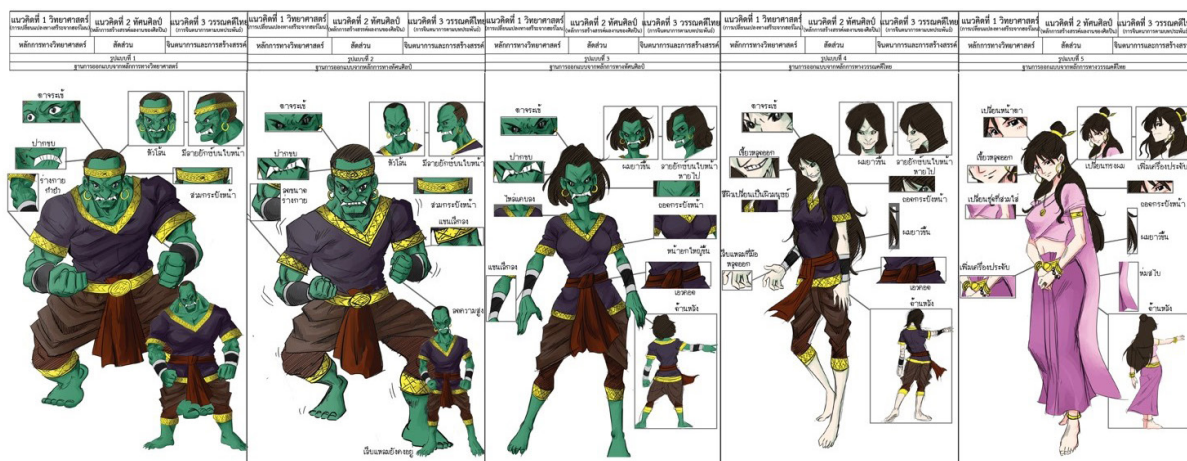
(Nabhalai 2019B, online)

ซึ่งตัวละครสุขajar ยังไม่ปรากฏผลงานการสร้างสรรคในด้านทัศนศิลป์ มีปรากฏเพียงหัวโขนสำหรับใช้สวมใส่ศีรษะในการแสดงโขนเท่านั้น



ภาพที่ 12 หัวโขนสุขajar

(source: Clontz 2014, pic. 1 pl.144)



ภาพที่ 13 การสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของสุขจาร
ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง
(© Wanwisa Promjeen 31/03/2020)

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ การจำแลงกายของสุขจารเกิดจากความจำเป็นต้องรับผิดชอบต่อครอบครัว เพราะเกรงว่าญาติพี่น้องจะได้รับความเดือดร้อนไปด้วย หากไม่กระทำตาม สุขจารจึงตกอยู่ในภาวะจำยอมต้องทำให้ได้ การจำแลงกายในรูปแบบที่ 1 จึงเป็นไปด้วยการกดอารมณ์สัญชาตญาณดิบแห่งความก้าวร้าวของยักษ์ไว้ภายใน

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ ร่างนี้จะใช้จินตนาการมากขึ้น โดยอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ สมบูรณ์ลงตัว โดยเน้นความเป็นไปได้หรือความน่าจะเป็นบนโครงสร้างโดยรวม

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องกับบทประพันธ์ที่ต้องการจะสื่อความหมาย ซึ่งในร่างที่ 3 จุดรวมของจะเป็นลักษณะรูปร่างและหน้าตาที่คงไว้จากร่างที่ 2 เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครไปสู่ร่างจำแลงกายได้

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม ผู้วิจัยได้ทำการนำรากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง โดยมุ่งเน้นสาระความหมายของตัวละครในวรรณคดีไทย เป็นการนำความเข้าใจและความเข้าใจของแก่นในวรรณคดีผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ ใช้จินตภาพจากบทประพันธ์และความงามทางทัศนศิลป์มากขึ้น

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม สามารถใช้จินตนาการได้เต็มที่ โดยใช้เรื่องบุคลาธิษฐานในการจำแลงกาย ร่างจำแลงกายจึงต้องแสดงลักษณะตัวละครที่จำแลงกายให้ผู้รับสารจำตัวละครได้ การจำแลงกายร่างที่ 5 จึงต้องมีจุดรวมของตัวละคร ตั้งแต่ร่างที่ 1

ตัวละครที่จำแลงกายลำดับต่อมาที่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอสร้างสรรค์ คือ นางผีเสื้อสมุทร ที่จำแลงกายเป็นสาวงาม จาก เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทรลักพระอภัยมณี โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

3. นางผีเสื้อสมุทร (ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์) นางผีเสื้อสมุทรเป็นตัวละครจากวรรณคดีไทย เรื่อง พระอภัยมณี มีร่างกายสูงใหญ่ รูปร่างอัปลักษณ์ อ้วน ดำ และนมนาน ขาดปีกก่อนเป็นหินอยู่ใต้ท้องสมุทรได้พรวิเศษให้ถอดดวงใจเก็บไว้ในแท่งศิลาได้ ด้วยนางกำเร็บในอิทธิฤทธิ์ของตนจึงหาเรื่องต่อสู้กับพระเพลิง เป็นผลให้โดนไฟกรดเผาร่างจนกลายเป็นจุน ต่อมาดวงใจหินนั้นก็งอกออกมากลายเป็นผีเสื้อสมุทร การจำแลงกายในครั้งนี้ เกิดจากเมื่อนางผีเสื้อสมุทรได้พบพระอภัยมณีจึงเกิดความรัก นางจึงตัดสินใจลักพาตัวพระอภัยมณีไป และนางจึงต้องจำแลงกายเป็นสาวงามเวลาอยู่กับพระอภัยมณี เพื่อไม่ให้พระอภัยมณีไม่รังเกียจตัวตนที่แท้จริงของนาง ดังบทกลอนในนิทานคำกลอนสุนทรภู่ เรื่องพระอภัยมณี ตอนที่ 2 นางผีเสื้อสมุทรลักพระอภัยมณี หอสมุดวชิรญาณดุสิต

จำจะสร้างแปลงร่างเป็นนางมนุษย์

ให้ผาดผุดทรวดทรงส่งสัญญาณ

เห็นพระองค์ทรงโฉมประโลมลาน

จะเกี้ยวพานรักใคร่ดั่งใจจง

แล้วอ่านเวทย์เพศยักข์ก็สูญหาย

สแกนร่างกายดั่งกินนรพลวง

เอาธารมาขโมยพระโฉมยง

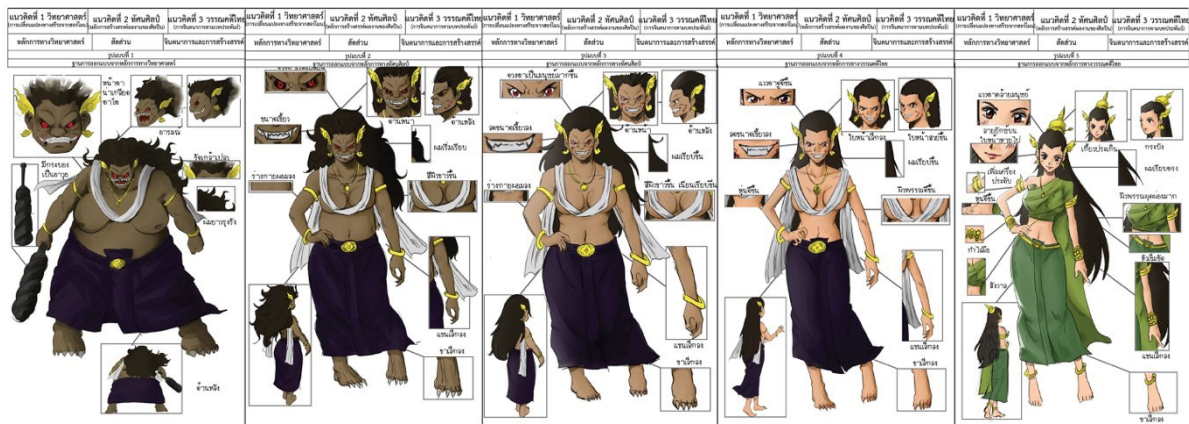
เข้าแอบองค์นวดพันคั่นประคอง ฯ

(Phu 2019, online)



ภาพที่ 14 ภาพจิตรกรรมและประติมากรรม นางผีเสื้อสมุทร ตามจินตนาการของศิลปินในประเทศไทย

(© Wanwisa Promjeen 30/09/2019)



ภาพที่ 15 การสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของผีเสื้อสมุทร
ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง
(© Wanwisa Promjeen 31/03/2020)

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ นำเรื่องของฮอร์โมนเข้ามารองรับเพื่อให้มีน้ำหนักในการดำเนินเรื่องราว โดยการจำแลงกายครั้งนี้ เกิดจากความต้องการทางเพศเป็นแรงขับเคลื่อน ฮอร์โมนนี้ คือ เอสโตรเจน (Estrogen) จึงต้องกดดันด้านดิบของความเป็นยักษ์ของตนเองโดยการเปลี่ยนแปลงของสภาพร่างกายภายนอกเพื่อให้พระอภัยมณียอมรับ

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ การจำแลงกายจะอาศัยอารมณ์ที่ต่อเนื่องจากร่างที่ 1 โดยใช้เทคนิควิธีการทางทัศนศิลป์ คือ การซ้ำของรูปร่าง รูปทรง และมีจุดร่วมของตัวละครในร่างที่ 1 รูปร่างที่ 2 คือ รักที่มีอารมณ์หรือความรู้สึกทางเพศมาเกี่ยวข้องหรือไม่ก็ตามของนางผีเสื้อสมุทร

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ จะมีการพัฒนารูปร่างให้เป็นมนุษย์มากขึ้น โดยใช้จินตนาการในการเชื่อมโยงที่มีความลงตัวทางด้านทัศนศิลป์และเหมาะสมในทางกายภาพ การรวมตัวกันของสิ่งที่มีอยู่เข้าด้วยกัน การซ้ำของรูปร่างรูปทรงที่สามารถเชื่อมอัตลักษณ์การสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของตัวละคร

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม ในร่างที่ 4 จะคำนึงถึงบริบททางสังคมในยุคสมัยที่ประพันธ์ขึ้นและนำมาปรับให้เป็นปัจจุบันมากขึ้น ผู้วิจัยจึงใช้จินตภาพจากบทประพันธ์และความงามทางทัศนศิลป์มากขึ้น เพื่อให้ผู้รับสารรับรู้ได้ว่าตัวละครสามารถใช้คาถาเวทมนตร์จำแลงกายได้จากการท่องมนต์

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิมจะสามารถใช้จินตนาการได้เต็มที่ โดยใช้เรื่องบุคลาธิษฐานในการจำแลง เพื่อเป็นการแสดงอิทธิฤทธิ์ตามเรื่องราวของผู้ประพันธ์ ซึ่งการจำแลงกายนั้นเป็นไปในทางก่อร้ายให้เกิดทุกข์แก่ผู้อื่น

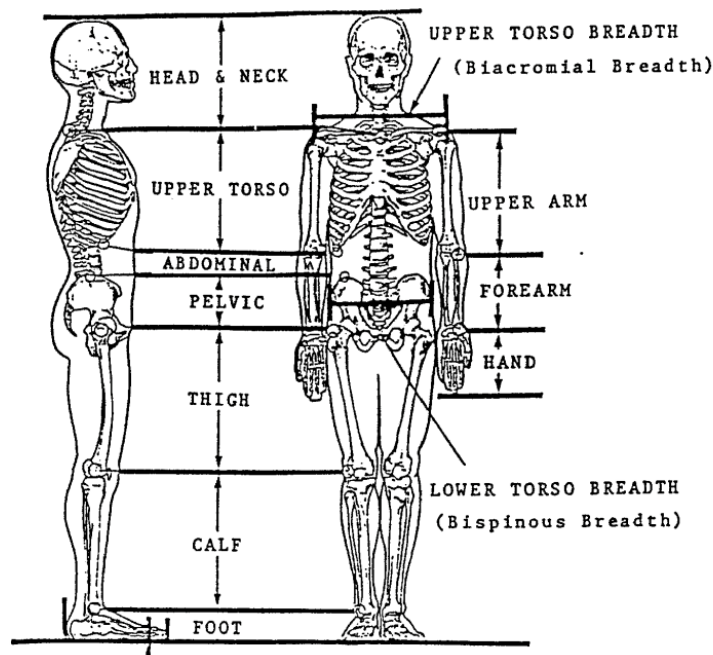
สรุปขั้นตอนของการพัฒนารูปแบบทั้ง 5 ขั้นตอน

ตารางที่ 1 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 1 จากฐานการออกแบบทางวิทยาศาสตร์แนวทางที่ 1

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 1		
พื้นฐาน (Basics) <ul style="list-style-type: none"> ☐ เพศ ☐ ช่วงอายุ ☐ เชื้อชาติ/สายพันธุ์ ☐ ส่วนสูง ☐ น้ำหนัก ☐ ผม/สีผม ☐ สีตา ☐ สีผิว ☐ เล็บ ☐ จมูก ☐ ปาก ☐ อัตราการงอกยาวของเล็บ ☐ การงอกของนิ้ว ☐ หนวด เครา จอน ผม ☐ รอยเหยียน 	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล <ul style="list-style-type: none"> ☐ ท่าหนิ/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด ☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย ☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก ☐ ลายที่ปรากฏเฉพาะ ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก <ul style="list-style-type: none"> ☐ เสื้อผ้า ☐ เครื่องประดับ ☐ วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) <ul style="list-style-type: none"> ☒ คิ้วขมวด ☒ คิ้วเลิกสูง ☒ ตาถมึง ☒ ตาเหลือกโต ☒ อ้าปากตะโกน ☒ ปากแหยะ ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย <ul style="list-style-type: none"> ☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน ☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน ☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน ☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน ☐ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน ☐ โครงสร้างแขนเปลี่ยน 	รยางค์ <ul style="list-style-type: none"> ☐ เขี้ยว ☐ งวง/งา ☐ จงอย ☐ หงอน ☐ นอ ☐ เขา ☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) ☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) ☐ หาง (หางสัดรับ/หางสัดรับน้ำ) ☐ ฟันที่หาง (หางสัดรับ) ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง <ul style="list-style-type: none"> ☐ กระดอง ☐ เกสิด ☐ ขน ☐ หน้งต่อหุ้ม ☐ พังผืด ☐ เดือย ☐ อู่มือ ☐ อู่เท้า ☐ หนาม ☐ แมงคอ โครงสร้างของกระดูก <ul style="list-style-type: none"> ☐ หลังค่อม ☐ หลังงอ ☐ หลังโก่ง ☐ กระดูกสันหลังยื่น ☐ หน้านากบูน

กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย มีรายละเอียดของการสร้างสรรค์ต่อไปนี้

ในระยะที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ โครงสร้างตัวละครที่นำมาใช้ในการเชื่อมโยงและออกแบบคาแรคเตอร์ ได้มาจากการศึกษาสัดส่วนโครงสร้างคนจริงก่อน จากนั้นจึงนำมาเพิ่มขนาดสัดส่วนให้ดูมีความแข็งแรงกว่าคนปกติ โดยวัดจากส่วนหัวลงมาจนถึงเท้า อาจแบ่งได้เป็น 8 - 9 สัดส่วน ซึ่งถือเป็นสัดส่วนที่สวยงามตามอุดมคติ แต่อาจดัดแปลงเพิ่มหรือลดได้ตามความเหมาะสมเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในพลังของตัวละคร



ภาพที่ 16 การวัดสัดส่วนของตัวละครตามกายวิภาคของมนุษย์
(source: Charoenporn 2020, online)

การแปลงกายในระยที่ 1 การสร้างสรรค์จะอยู่บนพื้นฐานหลักการทำงานกลไกของร่างกาย โดยมีตัวแปรเป็นอารมณ์ที่กระตุ้นก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เมื่อเกิดภาวะทางอารมณ์มนุษย์จะเกิดปฏิกิริยาบางอย่างขึ้น ซึ่งระยะที่ 1 จะต้องเน้นการออกแบบการเคลื่อนไหวหน้าและปากของตัวละครด้านการแสดงอารมณ์เพื่อให้เห็นว่าตัวละครโกรธ โมโห โดยกำหนดเส้นหลักบนใบหน้า ดวงตา คิ้ว และเส้นรูปทรงของปากให้สามารถแสดงออกซึ่งอารมณ์ทางใบหน้าของตัวละคร ส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจภาวะทางอารมณ์ที่ตัวละครเผชิญอยู่ทางร่างกายจะเน้นการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ เช่น เส้นเลือดปูดโปนอย่างเห็นได้ชัด กล้ามเนื้อตึงตัว



ภาพที่ 17 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 1
(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ตารางที่ 2 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 2 จากฐานการออกแบบทางทัศนศิลป์แนวทางที่ 2

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 2		
พื้นฐาน (Basics) <ul style="list-style-type: none"> ☐ เพศ ☐ ช่วงอายุ ☐ เชื้อชาติ/สายพันธุ์ ☒ ส่วนสูง ☒ น้ำหนัก ☒ ผม/สีผม ☒ สีตา ☒ สีผิว ☐ เล็บ ☐ จมูก ☐ ปาก ☐ อัตราการงอกยาวของเล็บ ☐ การงอกของตัว ☐ หนวด เครา จอน ผม ☐ รอยเหยียน 	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล <ul style="list-style-type: none"> ☐ คำหยาบ/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด ☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย ☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก ☐ ลายที่ปรากฏเฉพาะ ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก <ul style="list-style-type: none"> ☐ เสื้อผ้า ☐ เครื่องประดับ ☐ วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) <ul style="list-style-type: none"> ☒ คิ้วขมวด ☒ คิ้วเลิกสูง ☒ ตาถมึง ☒ ตาเหลือกโศก ☒ ขำปากตะโกน ☒ ปากแสดะ ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย <ul style="list-style-type: none"> ☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน ☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน ☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน ☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน ☐ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน ☒ โครงสร้างแขนเปลี่ยน 	รยางค์ <ul style="list-style-type: none"> ☐ เชี่ยว ☐ งว/งา ☐ จงอย ☐ หงอน ☐ นอ ☐ เขา ☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) ☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) ☐ หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ) ☐ ฟันที่หาง (หางสัตว์บก) ☐ ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง ☐ กระดอง ☐ เกล็ด ☐ ขน ☐ หน้งหน้หุ้ม ☐ ฟันผิด ☐ เตี้ย ☐ อุ้งมือ ☐ อุ้งเท้า ☐ หนาม ☐ แฉงคอ โครงสร้างของกระดูก <ul style="list-style-type: none"> ☐ หลังค่อม ☐ หลังงอ ☐ หลังโก่ง ☐ กระดูกสันหลังยื่น ☐ หน้พนักงน

ในระยะที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ โดยใช้เทคนิควิธีการซ้ำของรูปร่าง รูปทรง และหลักวิธีการผสม ส่วนหลักและส่วนรอง ในการประกอบรูปร่างรูปทรงของตัวละคร การลดหรือการเพิ่มสัดส่วน การเชื่อมโยงในระยะที่ 2 นอกจากการผสมตามอัตราส่วนอุดมคติแล้ว ยังต้องคำนึงถึงหลักกายวิภาคทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้เกิดความเชื่อในความงามและไม่ขัดต่อความรู้สึกของมนุษย์ การแปลงกายในระยะที่ 2 จะเน้นความเป็นไปได้ในเรื่องของโครงสร้างสัดส่วน การซ้ำให้มีความเหมาะสมและลงตัว การลดสัดส่วนหลักเพิ่มสัดส่วนรอง



ภาพที่ 18 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 2

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ตารางที่ 3 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยยะที่ 3 จากฐานการออกแบบทางทัศนศิลป์แนวทางที่ 2

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 3		
พื้นฐาน (Basics) <ul style="list-style-type: none">☒ เพศ☐ ช่วงอายุ☐ เชื้อชาติ/สายพันธุ์☐ ส่วนสูง☐ น้ำหนัก☐ ผม/สีผม☐ สีตา☐ สีผิว☐ เล็บ☐ จมูก☐ ปาก☐ อัตราการงอกยาวของเล็บ☐ การงอกของตัว☐ หนวด เครา จอน ผม☐ รอยเหยียน	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล <ul style="list-style-type: none">☐ ตาหนี/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก☒ ลายที่ปรากฏเฉพาะ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก <ul style="list-style-type: none">☒ เสื้อผ้า☒ เครื่องประดับ☐ วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) <ul style="list-style-type: none">☒ คิ้วขมวด☒ คิ้วเลิกสูง☒ ตาถมึง☒ ตาเหลือกโค☒ ขี้นปากตะโกน☒ ปากแหยะ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย <ul style="list-style-type: none">☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน☒ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน☒ โครงสร้างแขนเปลี่ยน	ร่างกาย <ul style="list-style-type: none">☒ เขียว☐ งวง/งา☐ จงอย☐ หงอน☐ นอ☐ เขา☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง)☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง)☐ หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ)☐ ฟันที่หาง (หางสัตว์บก)☐ ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง☐ กระดอง☐ เกล็ด☐ ขน☐ หน้ห่อหุ้ม☐ ฟันผิด☐ เตี้ย☐ อ้วน☐ อ้วน☐ หนาม☐ แมงค โครงสร้างของกระดูก <ul style="list-style-type: none">☐ หลังค่อม☐ หลังงอ☐ หลังโก่ง☐ กระดูกสันหลังยื่น☐ หน้าผากนูน

ในระยยะที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ การพัฒนารูปร่างการจำแลงกายในระยยะที่ 3 ตัวละครจำแลงกายจะมีการลดหรือเพิ่มขนาดสัดส่วน เล็กหรือใหญ่ หนาหรือบาง ตามหลักการทางสรีระของมนุษย์ การตัดทอนอวัยวะบางอย่าง โดยอาศัยหลักการทางกายวิภาคมาทำการกำหนดขนาดของระบบกระดูกและกล้ามเนื้อ และอาศัยหลักของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงาน การทรงตัวของตัวละคร การวิธีสังเกตเปรียบเทียบรูปลักษณ์ภายนอก (Physical attributes) หรือสิ่งที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะภายนอกที่พบ ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ รูปร่าง ความสูง น้ำหนัก ลักษณะผม สีผม สีตา ลักษณะจมูก ปาก ลักษณะเสื้อผ้า เครื่องประดับ รอยสัก รอยแผลเป็นทั้งที่เกิดจากการบาดเจ็บและจากการผ่าตัด หรือการทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ความพิการที่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก



ภาพที่ 19 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 3
(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ตารางที่ 4 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 4 จากฐานการออกแบบจากบทประพันธ์แนวทางที่ 3

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 4		
พื้นฐาน (Basics) <ul style="list-style-type: none"> ☒ เพศ ☒ ช่วงอายุ ☒ เชื้อชาติ/สายพันธุ์ ☒ ส่วนสูง ☒ น้ำหนัก ☒ ผม/สีผม ☒ สีตา ☒ สีผิว ☒ เล็บ ☒ จมูก ☒ ปาก ☒ อัตราการงอกยาวของเล็บ ☒ การงอกของนิ้ว หนวด เครา จอน ผม ☒ รอยเหยียน 	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล <ul style="list-style-type: none"> ☐ ท่าหนั/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด ☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย ☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก ☒ ลายที่ปรากฏเฉพาะ ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก <ul style="list-style-type: none"> ☒ เสื้อผ้า ☒ เครื่องประดับ ☐ วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) <ul style="list-style-type: none"> ☒ คิ้วขมวด ☒ คิ้วเลิกลูก ☒ ตาถม ☒ ตาเหลือกโศก ☒ ขี้นปากตะโกน ☒ ปากแสดะ ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย <ul style="list-style-type: none"> ☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน ☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน ☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน ☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน ☒ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน ☒ โครงสร้างแขนเปลี่ยน 	รายการ <ul style="list-style-type: none"> ☒ เขี้ยว ☐ งวง/งา ☐ จงอย ☐ หงอน ☐ นอ ☐ เขา ☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) ☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) ☐ หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ) ☐ ฟันที่หาง (หางสัตว์บก) ☐ ผิวหนังชั้นเยื่อบุผิว ☐ กระดอง ☐ เกสิด ☐ ขน ☐ หน้งต่อหุ้ม ☐ ฟงผิด ☐ เดือย ☐ อึ่งมือ ☐ อึ่งเท้า ☐ หนาม ☐ แมงคอ โครงสร้างของกระดูก <ul style="list-style-type: none"> ☐ หลังค่อม ☐ หลังงอ ☐ หลังโก่ง ☐ กระดูกสันหลังยื่น ☐ หน้าผากนูน

ในระยยะที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม การสร้างสรรค์การเชื่อมโยงผ่านการนึกคิดทางจินตภาพ จากวรรณศิลป์ของผู้สร้างสรรค์วรรณคดีไทย ตามบทประพันธ์ดั้งเดิมที่บรรยายไว้ในเรื่องราว โดยยังคำนึงถึงความเป็นไปได้ทางกายวิภาคการเชื่อมต่อในแต่ละอวัยวะ และความลงตัวของทัศนธาตุ โดยระยะที่ 4 จะมีการเพิ่มสัดส่วน ร่องเข้ามาแทนที่สัดส่วนหลักมากขึ้น มีการเปลี่ยนผ่านของสีผิวและการผลัดของเซลล์ทั้ง หลักการสร้างสรรค์ จะเปลี่ยนผ่านจากสิ่งที่สามารถพิสูจน์ได้เป็นจินตนาการมากขึ้น

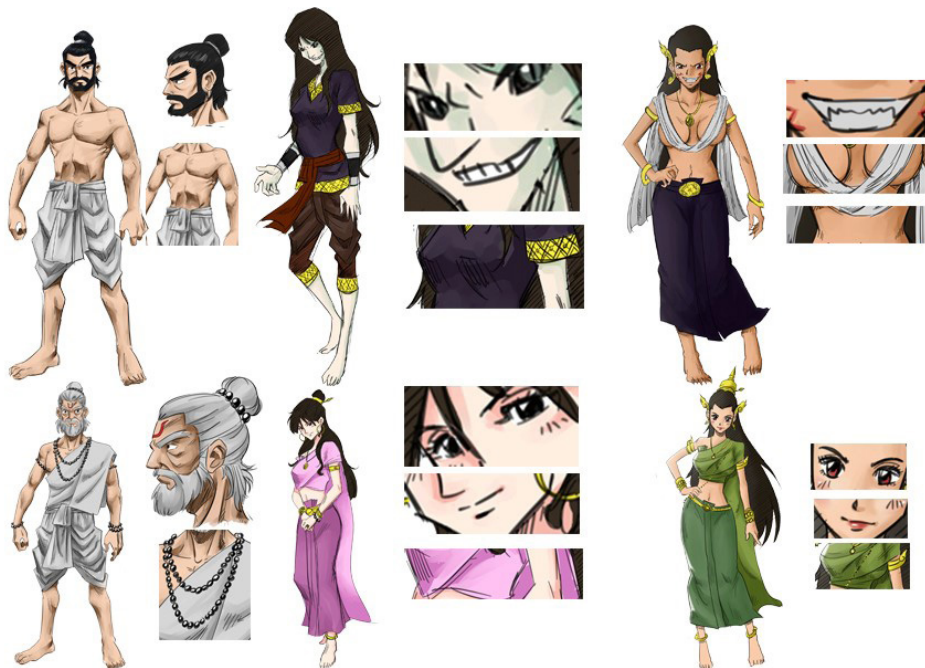


ภาพที่ 20 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 4
(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ตารางที่ 5 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยษที่ 5 จากฐานการออกแบบจากบทประพันธ์แนวทางที่ 3

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 5		
พื้นฐาน (Basics) ☒ เพศ ☒ ช่วงอายุ ☒ เชื้อชาติ/สายพันธุ์ ☒ ส่วนสูง ☒ น้ำหนัก ☒ ผม/สีผม ☒ สีตา ☒ สีผิว ☐ เล็บ ☐ จมูก ☐ ปาก ☐ อัตราการงอกยาวของเล็บ ☐ การงอกของนิ้ว ☐ หนวด เครา จอน ผม ☐ รอยเหยียน	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล ☐ คำหยาบ/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด ☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย ☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก ☒ ลายที่ปรากฏเฉพาะ ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก ☒ เสื้อผ้า ☒ เครื่องประดับ ☒ วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ☒ คิ้วขมวด ☒ คิ้วเลิกสูง ☒ ตาถมึง ☒ ตาเหลือกโต ☒ อ้าปากตะโกน ☒ ปากแหยะ ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย ☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน ☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน ☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน ☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน ☒ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน ☒ โครงสร้างแขนเปลี่ยน	รยางค์ ☒ เขียว ☐ งวง/งา ☐ จงอย ☐ หงอน ☐ นอ ☐ เขา ☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) ☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) ☐ หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ) ☐ ฟูที่หาง (หางสัตว์บก) ☐ ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง ☐ กระตอง ☐ เกล็ด ☐ ขน ☐ หน้างอหุ้ม ☐ ฟันผิต ☐ เตื่อย ☐ อุ้งมือ ☐ อุ้งเท้า ☐ หนาม ☐ แผงคอ โครงสร้างของกระดูก ☐ หลังค่อม ☐ หลังงอ ☐ หลังโก่ง ☐ กระดูกสันหลังยื่น ☐ หน้าผากนูน

ในระยะที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม การสร้างสรรค์มากจากการสื่อความหมายแฝงในวรรณคดีไทย การจำแลงกายที่มีความขัดแย้งเป็นตัวกระตุ้นและรูปร่างเปลี่ยนแปลงไปตามเนื้อหาเรื่องราว เน้นรูปแบบตามโบราณคดีหรือวัฒนธรรมเดิมในการกำหนดรูปร่างสุดท้าย ทั้งอัตลักษณ์เดิมอย่างสิ้นเชิงคงไว้เพียงจุดร่วมบางอย่างของตัวละคร



ภาพที่ 21 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 5

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ผลการทดลองสร้างสรรค์

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่สร้างสรรค์ขึ้นจาก 3 แนวคิดที่ได้การวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ เป็นการนำ 3 แนวคิดมาสร้างสรรค์การวิจัยและพัฒนา สร้างองค์ความรู้จากข้อมูลทางวรรณคดีไทย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และข้อมูลทางทัศนศิลป์ โดยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์จนได้แนวทางการในการถอดอัตลักษณ์ เพื่อมาเชื่อมโยงตัวละครที่มีการจำแลงกายเป็นชุดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ใหม่ ที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการเชื่อมโยง โดยมีแนวคิดจากความจริงทางวิทยาศาสตร์ ความงามทางทัศนศิลป์ และจินตทางวรรณคดี เป็นฐานในการสร้างสรรค์ให้เกิดการเชื่อมโยงอย่างสมบูรณ์ในทุกด้าน การจำแลงกายต้องคงไว้ซึ่งจุดร่วมของตัวละคร มุ่งเน้นความคิดทางจินตภาพ โดยไม่ขัดกับความเป็นไปได้ทางกายวิภาคและผู้รับสาร

จากการทดลองเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้ผลงานภาพดิจิทัลอาร์ตทดลองสร้างสรรค์ ชุด ยักษ์ จำแลงกายเป็นมนุษย์ จำนวนทั้ง 15 ภาพ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ นางสาวจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (รอมแพง) ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ดร. ธนียา นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล คุณนภชนก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยา คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล และพระผู้เผยแผ่พุทธศาสนา คือ ดร. พระมหาชวลิต ชาติเมธี ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำผลงานไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์เพิ่มเติม ได้แก่ (1) ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องยักษ์และครุฑ (2) คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องพระมหาชนก Production Director and Manager บริษัท Imagimax และ (3) คุณนิธิวัฒน์ สมสมา กรรมการผู้จัดการ The Monk Studios เพื่อประเมินรูปแบบที่เหมาะสมและได้คะแนนสูงสุดจากฐานการเชื่อมโยงจาก แนวคิดที่ 1 - 3

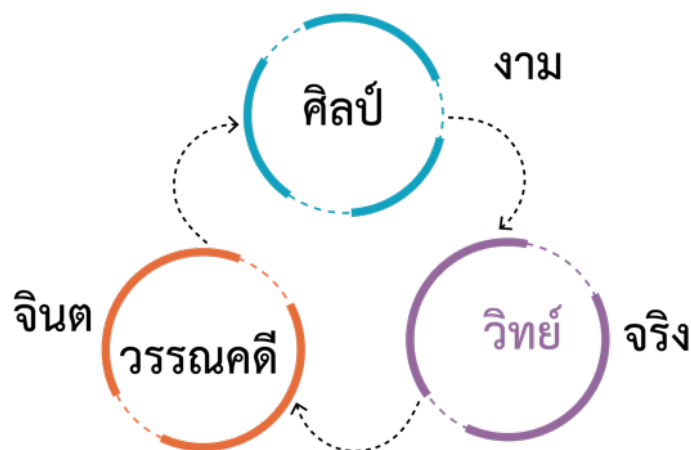


ภาพที่ 22 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์และแอนิเมชัน

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ 3 แนวคิด โดยนำฐานการออกแบบของแต่ละแนวคิดมาเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่เป็นข้อค้นพบในงานวิจัยครั้งนี้ที่เสนอเป็นกระบวนการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย 5 ระยะ การเชื่อมโยงตัวละครจะเกิดขึ้นได้ตามกระบวนการเหล่านี้ (1) การลดทอนสัดส่วนหลักเพิ่มสัดส่วนรอง (2) หลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคศาสตร์ (3) คงจุดร่วมของตัวละคร (4) การประกอบรูปร่างรูปทรง (5) การเพิ่มรายละเอียดต้องอยู่ในฐานของส่วนกระดูกตามข้อต่อของมนุษย์

ผลการทดลองสร้างสรรค์พบว่า แนวคิดที่ 2 ฐานการเชื่อมโยงตัวละครจากหลักการทางทัศนศิลป์การจำแลงกาย ในระยะที่ 2 - 3 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายทั้งหมดที่ได้รับการคัดเลือกในแนวคิดที่ 2 นี้ มีปริมาณและคุณภาพที่ผ่านการคัดเลือกมากกว่าแนวคิดอื่น ๆ เนื่องจากมีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค มีการเพิ่มรายละเอียดอย่างเหมาะสม การเชื่อมโยงอวัยวะแต่ละส่วนมีความลงตัวทางทัศนธาตุและไม่ขัดต่อความรู้สึก ผู้เชี่ยวชาญให้ความยอมรับว่าเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ต่อไปในรูปแบบเคลื่อนไหวหากนำฐานการออกแบบที่ 1 และ 3 มาใช้ให้ดูตามความเหมาะสมในการเล่าเรื่อง จังหวะและการนำไปใช้ในการสื่อสาร



แผนผังที่ 5 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยที่เหมาะสม

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

สรุปและข้อเสนอแนะ

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ทำการศึกษาต่อยอดจากงานทัศนศิลป์และวรรณคดีไทยเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์วิจัย โดยผู้วิจัยต้องการบูรณาการระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ เพื่อให้ได้รูปแบบที่ได้รับการยอมรับ นำความคิดใหม่ได้จากศาสตร์และศิลป์ ทั้ง 3 แนวคิด นำมาใช้เป็น 1 กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ได้จากการการวิจัยพัฒนาสร้างสรรค์พบข้อสำคัญในการสร้างองค์ความรู้จากข้อมูลลายลักษณ์จากวรรณคดีไทย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นำมาซึ่งองค์ความรู้จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ที่จะนำไปต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวต่อไป

ผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการทดลองเบื้องต้นซึ่งได้ทำการทดสอบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกาย ซึ่งจะนำไปพัฒนาต่อยอดเพิ่มเติมต่อไปในส่วนของงานสร้างสรรค์ชิ้นงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ โดยสรุปผลงานการออกแบบตัวละคร ทั้ง 5 รูปแบบได้ดังนี้

จากการทดลองเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ พบว่าการบูรณาการร่วมกันระหว่างศาสตร์และศิลป์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการจำแลงกายของตัวละคร โดยนำจุดเด่นของแต่ละศาสตร์ที่เหมาะสมและได้รับการยอมรับ มาสังเคราะห์สู่กระบวนการแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครแสดงให้เห็นว่าการจำแลงกายสามารถใช้หลักการเชื่อมโยงจากกระบวนการเดียวกัน โดยนำตัวละครที่มีการจำแลงกายในวรรณคดีไทย นำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานในเชิงจินตภาพ สามารถนำรูปแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกาย สู่การสร้างองค์ความรู้ในการออกแบบตัวละคร ที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่จะสร้างจินตภาพวรรณคดีไทยในมิติใหม่ให้การเรียนรู้ปรัชญาที่เกิดจากคติแฝง แก่นในการสร้างงาน หรือความสำคัญของบทบาทในตัวละครที่มีชั้นวรรณะอย่างโบราณสมัย โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ทางกายภาพที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างศาสตร์อื่น ๆ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ลงตัวและส่งเสริมวรรณคดีไทยและสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปใช้ในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติจากวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยจะคัดสรรตัวละครที่มีการจำแลงกายนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่อไป โดยมุ่งศึกษาค้นคว้าทดลองการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจากวรรณคดีไทยเป็นหลัก ซึ่งยังมีแง่มุมของสัตว์จำแลงกายเป็นมนุษย์ มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ และอื่น ๆ อันควรค่าแก่การศึกษาเพิ่มเติม

ผลสัมฤทธิ์ของผลงานนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการผลิต คอมิกบุ๊ก ภาพยนตร์แอนิเมชันการออกแบบตัวละครในด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ ซึ่งจะคงเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยผ่านการสื่อสารโดยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถใช้ถ่ายทอดให้ผู้คนในปัจจุบันเข้าใจได้ง่าย และทั่วถึงมากขึ้น โดยองค์ความรู้ทั้งหมดจะสามารถนำมาถ่ายทอดวรรณคดีไทยสู่ผลงานภาพเคลื่อนไหว เพื่อจะได้สร้างความเข้าใจและจะได้ศึกษาถึงรากเหง้าของตน ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจและจุดประกายให้มีการต่อยอดในทางด้านจิตวิญญาณความคิดอ่าน เพื่อสานจินตนาการและสร้างประโยชน์ให้กับผู้คนยุคปัจจุบันได้ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจพัฒนาและประยุกต์องค์ประกอบของการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีการจำแลงกายจากวรรณคดีไทยในท้องถิ่น

รูปแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ได้รับความกรุณาในการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้เกิดความถูกต้องของรูปแบบกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้เลือกเรื่องต้นแบบคือเรื่องขุนช้าง - ขุนแผน ตอนพลายชุมพลปราบระแฆระเข้เถรขวาด ซึ่งมีเนื้อเรื่องกล่าวถึงจุดจบของการแก้แค้นของวรรณคดีเรื่องนี้ โดยใช้สยวเวทย์ในการจำแลงกายเพื่อทำหั่นกันให้มาซึ่งชัยชนะ ดังนั้น หากมีการรูปแบบนี้ไปใช้ ควรคำนึงถึงการออกแบบให้มีความเชื่อมโยงกับรากฐานเดิมของวรรณคดีไทย

References

- Bancroft, T. *Creating character with personality*. New York: Crown, 2006.
- Beans-magic. “3DCG Animation and Visual Design Company that create innovative works.” Beans-magic. Accessed November 29, 2020. <https://www.beans-magic.com/>.
- Beauregard, H. and Loveemongkol, R. *Thēppakōṇnam Krīk Læ Rōman : Nāmānukrom Læ Kān ‘Āng ‘ing Nai Wannakhadī Farangsēt*. [Greek and Roman mythology: Encyclopedic names and references in French literature]. Chiang Mai: Ming Mueang Chiang Mai, 2002.
- Boonprakob, C. *The Art of May Who?*. Bangkok: LET’S Comic, 2015.
- Charoenporn, N. “Human factors in Manufacturing System: Ergonomics, Safety Engineering.” Word press. Accessed November 29, 2020. <https://nichbank.wordpress.com/category/human-factors-and-ergonomics/>.
- Clontz, J. M. *Khon Masks: Thailand’s Heritage*. Bangkok: Thai art Museum, 2014.
- Department of Cultural Promotion. *Rāmmakīan Nai Sinlapa Læ Watthanatham Thai*. [The Ramakien in Thai Arts and Culture]. Bangkok: Department of Cultural Promotion, 1991.
- Design Leaf. “3DGirl.” Design leaf. Accessed November 29, 2020. <http://designleaf.blogspot.com/2007/07/3d-girl-v3.html>.
- Feungfusakul, A. *‘Attalak : Kān Thopthūan Thritsadī Læ Krōp Nāokhit*. [Identity: Review of theories and conceptual frameworks]. Bangkok: National Research Council of Thailand: NRCT, 2003.
- Harnarongsak, P. “Kān‘Ōkbæp Tūalakhōn. [Character Design]. ” Gotoknow. Accessed August 4, 2020. <https://www.gotoknow.org/posts/427700>.
- Julapong. “ Phāp Khīan Rām Kīat Hōngthī 24 Chāk Thī 2 Thotsakan Phop Nā Sīdā. [Ramakien painting, room 24, scene 2 - Tosakan meets the black face].” Ok Nation. (picture). Accessed January 2, 2020A. <http://www.oknation.net/blog/julapong/2013/06/13/entry-4>.

- _____. “ Phāp Khīan Rām Kīat Hōngthī Yīsipsī Chāk Thī Pāet - Thotsakan Plōm Tūa. [Ramayana Painting, Room 24, Scene 8 - Ravana in disguise].” Ok Nation. (picture). Accessed January 2, 2020B. <http://www.oknation.net/blog/julapong/2013/06/14/entry-2>.
- Jutharat, M. *Tamnān Krīk - Rōman (Chabap Sombūn) Phim Khrang Thī Nung*. [Greek-Roman Mythology (Complete version)]. Bangkok: Pimkham, 2004.
- Kurathong, N. “Yōn Ramluk Thung Tā Pōn Nak Wāt Phū Mī Botbāt Samkhan Nai Wongkān Kātūn Thai Māk Wā 20 Pī. [Commemorating Ta Phon, the artist who has played an important role in Thai cartoon industry for over 20 years].” Plotter. Accessed November 29, 2020. <https://www.plotter.in.th/?p=17583>.
- Laungaramsri, P. *‘Attalak Chāt Phan Læ Khwāmpen Chāi Chōp*. [Ethnic identity and marginalization]. Bangkok: Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organisation), 2003.
- Leedy, P.D. and Ormrod, J.E. *Practical Research: Planning and Design*. 10th ed. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall, 2013.
- Makjui, V. “Wikhrō Botbāt Nai Kān Plāng Kāi Læ Kān Plōm Tūa Khōng Tūalakhōn Čhāk Bot Lakhōnnai Phra Rāt Niphon Ratchakān Thī 2. [Analyze the roles of transformation and disguise pf the character of two plays by King Rama II]. ” Master’s thesis, Thaksin University, Bachelor of Arts in Thai, 2007.
- Nabhalai, L. “Samutthai Lem Thī 28. [Thai Book no. 28].” In *Ramayana drama His Majesty King Buddha Yodfa Chulalok the Great*. Literature and History, Fine Arts Department. Bangkok: Fine Arts Department. Accessed November 22, 2019A. <https://cmu.to/j57ax>.
- _____. “Samutthai Lem Thī 55. [Thai Book no. 55].” In *Ramayana drama His Majesty King Buddha Yodfa Chulalok the Great*. Literature and History, Fine Arts Department. Bangkok: Fine Arts Department. Accessed November 22, 2019B. <https://cmu.to/zJzl>.

- Narkpaichit, H. “Kān Wikhrō ‘Ongprakōp Kān‘Ōkbāp Khā Ræktæ Dīsai Phūa Klum Paomāi. [Millennial Generation The Analysis of Character Design for the Millennial Generation].” *MSU Journal* 33, no. 4 (2014): 199 - 208.
- Netflix. “Krut The Himmaphan Warriors.” Netflix. (movie). Accessed November 20, 2020. <https://www.netflix.com/th/title/81307987>.
- Office of the Royal Society. *Photchanānukrom Chabaprāitchabanthittayasathān*, 1999. [The Royal Institute Dictionary, 1999]. Bangkok: Nanmeebooks, 2003.
- Panichrutiwong, C. “Khrut Suk ‘Aphi Mahā Yut Khōng ‘Ānimēchan Thai ! : Chai Phōn Phānitrut Tio. [“Garut” the epic battle of Thai animation! : Chaiyaporn Panichrutiwong].” Mgronline. Accessed January 2, 2020. <https://m.mgronline.com/online/section/detail/9610000061050>.
- Pesopas, T. “Kān‘Ōkbāp Tūalakhōn Phūnthān Samrap Dek. [Basic character design for the children].” *Sripatum Chonburi Journal* 12, no. 5 (July 2016): 181.
- Phu, S. “Nithān Kham Klōn Sunthōnphū Rūang Phra‘Aphaimanī. [Nithan Kham klon Sunthonphu Phra Aphaimani].” Vajirayana. Accessed November 29, 2019. <https://vajirayana.org/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%AD%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%A1%E0%B8%93%E0%B8%B5>.
- Romyanan, W. *Wiwatthanākān wannakhadīthai*. [The evolution of literature]. Bangkok: Faculty of Arts Chulalongkorn University, 1997.
- Ruengruglikit, C. *Wannakhadītōnton: Laksanarūamlæittipol*. [The early Ayudhya poetry : characteristics and influence]. 1st ed. Bangkok: Faculty of Arts, Chulalongkorn University, 2001.
- _____. “Kham Sap Nai Wannakhadī Thai : Kōranī Suksā Klum Kham Čhamlæng ‘Insī Čhamlæng Plæng Kāi Čhamlæng Kāi Čhamlæng Rāng Læ Kham ‘Ūn ‘Ūn Thī Mī Khwām Khlāi kan. [A Case Study of Vocabulary in Thai Literature: Chamlaeng-plaengkai, Chamlaeng-kai, Chamlaeng-rang and Other Words of Related Meanings].” *The Journal of the Royal Society of Thailand* 30, no. 4 (October/December 2005): 1055.

- _____. “Kāen Rūang Læ Botbāt Khōng Kāen Rūang Nai Bot Lakhōn Rūang Rāmmakīan Phra Rāt Nipphon Khōng Phra Bāt Somdet Phra Phut Yōt Fā Čhulā Lōk Mahārāt. [The Theme and its Roles in Rammakian by King Rama I].” *Journal of Humanities and Social Sciences Suratthani Rajabhat University* 8, no. 3 (September/December 2016): 2.
- Sheenanawin, V. *LET’S Do Your Dream with Item workshop and On One animation school*. Bangkok: LET’S Comic, 2011.
- Somtrakul, P. “Kānsāng San Khunnalaksana Khōng Tūalakhōn Læ Kān‘ōkbāp Sinlapakam Nai Kānsāng San Ngān ‘ĕ Ni Mē Chan Čhāk Phu Tha Prawat. [Characterization and art direction for Buddha biography animation project].” Master’s thesis, Chulalongkorn University, 2009.
- Sujjapun, R. *Nāmānukrom Rāmmakīan. Chabap Prapprung Mai*. [Newly revised version of the Ramkiet name]. Bangkok: Satapornbooks, 2010.
- Thavornprapasawat, W. “Krabūankān Sāngsan ‘Ē Ni Mē Chan Čhāk Wannakam Sīrai. [Creative Process of Animation from S.E.A. Write literatures].” Master’s thesis, Chulalongkorn University, 2014.
- Thawikan, N. *Prawattisāt sin : Samai Kōn Prawattisāt ‘Īyip Bōrān Mēsōpōtēmīa Krīk Rōman*. [Art History : Prehistoric Egypt, Mesopotamia, Greece, Roman]. Bangkok: Odeon Store, 1986.
- Turbosquid. “3DModels.” Turbosquid. (picture). Accessed November 29, 2020A. <https://www.turbosquid.com/Search/3D-Models>.
- _____. “Bone Fighter 3DModels.” Turbosquid. (picture). Accessed November 29, 2020B. <https://www.turbosquid.com/3d-model/skeleton-fighter?synonym=bone+fighter>.
- Uaraksakul, T. *Kānsāng Phāpphayon Sōng D ‘Animēchan*. [How to make 2D Animation]. Bangkok: Media Intelligence Technology, 2004.