



การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาการออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

COLLECTIVE IDENTITY OF DISGUISED CHARACTERS IN THAI CLASSICAL  
LITERATURE TO CREATE VISUAL ARTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Doctor of Philosophy DESIGN  
Graduate School, Silpakorn University  
Academic Year 2021  
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อ  
สร้างจินตภาพ  
โดย วันวิสาข์ พรหมจิ้น  
สาขาวิชา การออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติเทพ แจ้คนาลาว

---

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ้คนาลาว)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุทะเลน)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ ชาตินิยม)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยอดขวัญ สวัสดิ์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวี ศิรินคราภรณ์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ)

61158907 : การออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

คำสำคัญ : เชื่อมโยงอัตลักษณ์, จำแลงกาย, วรรณคดีไทย, ทัศนศิลป์ไทย, จินตภาพ

นางสาว วันวิสาข์ พรหมจัน: การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติเทพ แจ่มนาลาว

ตัวละครที่จำแลงกายปรากฏขึ้นในวรรณคดีไทยและจิตรกรรมไทย ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ในประเด็นการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม โดยตัวละครในวรรณคดีมีความโดดเด่นที่สามารถโลดแล่นได้ในส่วนของการเป็นวัฒนธรรมศิลปะร่วมสมัย ซึ่งวรรณคดีไทยมีการสอดแทรกคำสอนแฝงในเนื้อหาและทำหน้าที่หล่อหลอมกลมเกลียวจิตใจไว้ให้รุ่นหลังได้คิด

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละคร 2) เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย 3) เพื่อนำเสนอแนวทางการบูรณาการสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในงานวรรณคดีไทย 4) เพื่อสร้างจินตภาพผ่านผลงานต้นแบบของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลงานศิลปกรรมที่มีวรรณคดีไทยเป็น “ต้นแบบ” ที่สร้างอิทธิพลและแรงบันดาลใจตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรม เพื่อนำองค์ความรู้เหล่านั้นมาสังเคราะห์เป็นแนวคิดใหม่ ซึ่งนำมาสู่กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยมีแนวทางในการสร้างสรรค์ โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ที่เป็นฐานจากความจริงโดยเน้นเรื่องฮอโรโมนที่ส่งผลให้ร่างกายมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในระยะเวลาสั้น ๆ หลักการทางทัศนศิลป์เป็นตัวนำ โดยเน้นการสร้างสรรค์ตามแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ และผลสานกับการสื่อความหมายตามวรรณคดีไทย เน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครโดยถอดอัตลักษณ์จากงานประพันธ์ จึงมาสู่องค์ความรู้ในการเชื่อมโยงตัวละครโดยผสมผสานความรู้ทั้งศาสตร์และศิลป์เข้าด้วยกัน นำมาซึ่งกลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ (1) การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจาก 3 แนวทาง คือ 1) วิทยาศาสตร์ 2) ทัศนศิลป์ 3) วรรณคดีไทย การจำแลงกายทั้ง 5 ระยะ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ความรู้รูปแบบดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 3.60$ ) คุณภาพของผลงานอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 3.78$ ) ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการนำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.59$ ) และผลการประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 68 คน อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.60$ )

61158907 : Major DESIGN

Keyword : COLLECTIVE IDENTITY, DISGUISE, THAI CLASSICAL LITERATURE, THAI VISUAL ARTS, IMAGERY

MISS WANWISA PROMJEEN : COLLECTIVE IDENTITY OF DISGUISED CHARACTERS  
IN THAI CLASSICAL LITERATURE TO CREATE VISUAL ARTS THESIS ADVISOR : ASSISTANT  
PROFESSOR ATITHEP CHAETNALAO, Ph.D.

Disguised characters appearing in Thai classical literary works and paintings are regarded as a precious cultural heritage, conforming to the 20-Year National Strategy and the master plan under the National Plan for the issue of value and cultural changes. Characters in Thai classical literary works are outstanding, for they could shine as contemporary art and culture. Thai classical literary works contained proverbs and refined the minds of future generations.

This research aimed to 1) study Thai classical literary works with disguised characters, 2) analyze the identity connection of disguised characters in Thai classical literary work, 3) suggest guidelines on the creation of an identity connection process of disguised characters in the Thai classical literary works, and 4) create imagery through a prototype of disguised characters in Thai classical literary works. The researcher conducted a field study at the site for data collection of artistic works that took Thai classical literary work as the “prototype” that has generated influence and inspirations from the past to currently. Experts in the relevant fields were interviewed to analyze and synthesize their concepts, including artistic work analysis, for synthesizing that knowledge into new concepts that led to techniques for the identity connection of disguised characters. The creation used scientific principles based on reality by focusing on the hormonal changes in the human body over a brief time, guided by principles of visual arts. The creation was mainly under personification from the imagination of the creator, combined with meaning transfer from Thai classical literary works. The personalities of the characters were the point of focus by decoding their identities from the Thai classical literary works to the knowledge of the character connection. Knowledge of science and art was combined, leading to techniques for the identity connection of disguised characters.

The results were concluded as follows. (1) For the identity connection of disguised characters by the three guidelines, i.e., 1) science, 2) visual art, and 3) Thai classical literary works on disguise in 5 phases, it was found that the experts viewed knowledge of those styles as very suitable ( $\bar{x} = 3.60$ ). The quality of the work was also very suitable ( $\bar{x} = 3.78$ ). The assessment result of satisfaction toward utilization of the work was at the most suitable level ( $\bar{x} = 4.59$ ). And the assessment result of satisfaction by 68 samples was also at the most suitable level ( $\bar{x} = 4.60$ ).

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาคุณูปการเนื่องจากการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย เพื่อสร้างจินตภาพ สำเร็จสมบูรณ์ได้นั้นผู้วิจัยได้ดำเนินงานโดยลำพัง หากมีการชี้แนะคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ หลากหลายท่านที่ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย เพื่อเป็นเสมือนเข็มทิศในการหาแนวทางในการเชื่อมโยง อัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ่มนาลาว ที่ให้แนวคิด ในการทำวิจัยที่สร้างองค์ความรู้อย่างเป็นรูปธรรม กราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในหลักสูตรดุสิตบัณฑิต สาขาการออกแบบ ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ผู้วิจัยมีความรู้ในการศึกษาวิจัย และสามารถใช้เป็นแนวทาง ในการพัฒนาตนเองได้ต่อไปในอนาคต

งานวิจัยครั้งนี้ได้รับความเมตตาจาก ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (รวมแพง) คุณณภชนก สุขประเสริฐ คุณธนียา นันทาพจน์ และพระมหาชวลิต ชาติเมธี (คงแก้ว) ที่ให้คำแนะนำแนวทางและ ปรึกษาในการสร้างสรรค์ ชี้นะแนวทางในการทำวิจัยที่มีความซับซ้อนสูง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยพร พาณิชรุทวิชต์ คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี คุณนิธิพัฒน์ สมสมาน และคุณปริญา บองเสงี่ยม ผู้ให้แนวทางการแก้ไขปัญหา และ แนวคิดในการทำวิจัยสร้างสรรค์ที่สร้างองค์ความรู้อย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้ประโยชน์จาก ผลงาน คุณทัศนีย์ เทพไชย ผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ คุณเยาวนิต เต็งไตรรัตน์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม คุณทิพย์สุดา อิมใจ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุพรรณบุรี ดร.พระครูโสภณวิธานวัตร ผลล. ปาเลไลยก์วรวิหาร จังหวัดสุพรรณบุรี ดร.ถนัด ยันต์ทอง อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรีศรีสุวรรณภูมิ คุณครูวิศิษฐ์ พิมพ์มล ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี อาจารย์เมืองสิงห์ จันทร์ฉาย ผู้เขียนภาพ จิตรกรรมฝาผนัง ขุนช้าง-ขุนแผน ณ วัดป่าเลไลยก์วรวิหาร คุณศักดา แซ่เอียว (เซีย ไทยรัฐ) นายกสมาคมการ์ตูนไทย และคุณครูกุหลาบ หงอสุวรรณ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเปี่ยมสุวรรณวิทยา ผู้ที่ให้ความ ช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ เป็นอย่างดี และขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา รองศาสตราจารย์ พิศประไพ สาระศาลิน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และชี้แนะทางความคิด

ขอขอบพระคุณคุณพ่อประจวบ คุณแม่ศิริลักษณ์ พรหมจัน ครอบครั้ว และคุณชฎาภา คณาปราชญ์ ที่คอยเติมแรงกระตุ้นผลักดัน เป็นแรงบันดาลใจ สนับสนุนตลอดทุกระดับชั้นในเส้นทางแห่งการศึกษา

งานวิจัยการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ได้รับการสนับสนุนการวิจัยแผนงานพัฒนาบัณฑิตศึกษา จากสำนักงานวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๔

นางสาว วันวิสาข์ พรหมจัน

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.3 สมมติฐานในการวิจัย.....	5
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	7
1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	9
1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	10
1.8 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	11
1.9 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	14
1.10 ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย.....	15
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity).....	17
2.2 แนวความคิดเรื่องการจำแลงกายในอารยธรรมโลก.....	21
2.3 แนวความคิดเรื่องการจำแลงกายในศาสนาโลก.....	35



2.4 อิทธิพลการจำแลงกายที่ส่งผลต่อการปกครองและวรรณคดีไทย.....	38
2.5 ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ.1893-2310) .....	42
2.6 ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (พ.ศ. 2325–2475) .....	45
2.7 บทบาทของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย .....	51
2.8 กระบวนการสร้างจินตภาพ.....	55
2.9 กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย.....	60
2.10 ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของตัวละครในวรรณคดีไทยที่สอดคล้องกับทฤษฎีทาง วิทยาศาสตร์ .....	70
2.11 ลักษณะพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยตามทฤษฎีจิตวิทยา .....	83
2.12 การประกอบสร้างอัตลักษณ์ตัวละคร และความหมายในการออกแบบคาแรคเตอร์หรือ บุคลิกลักษณะตัวแสดง .....	88
2.13 การออกแบบอัตลักษณ์เฉพาะตัวละคร (Personal Identity).....	93
2.14 แนวคิดการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงของ Tsukamoto .....	98
2.15 ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟว์ จุง (Carl Gustav Jung’s Personality Theory). 100	
2.16 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาเชิงจินตภาพผ่านรูปแบบการ์ตูนช่อง.....	104
2.17 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาเชิงจินตภาพผ่านรูปแบบแอนิเมชัน.....	110
2.18 ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics Theory).....	114
2.19 กระบวนการสื่อสารความหมาย.....	118
2.20 หลักการ ทฤษฎี และแนวคิดทางการออกแบบ.....	119
2.21 การวิจัยทฤษฎีฐานราก .....	123
2.22 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	125
2.23 สรุปสาเหตุการจำแลงกายของตัวละครจากวรรณคดีไทย.....	127
บทที่ 3 การดำเนินการวิจัย.....	131
3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	133

3.2	วิธีการดำเนินการวิจัย.....	134
3.3	การออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	141
3.4	การตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย .....	144
3.5	การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	147
3.6	การวิเคราะห์ข้อมูล .....	147
3.7	แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดี ไทย ชุดทดลองสร้างสรรค์ที่ได้จากกระบวนการวิจัย .....	148
3.8	การเผยแพร่ผลงานวิจัย.....	149
บทที่ 4	การวิเคราะห์ข้อมูล .....	150
4.1	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ .....	150
4.2	ข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์.....	151
4.3	ผลการวิเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย.....	157
4.4	วิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย.....	159
4.5	การวิเคราะห์อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและงานทัศนศิลป์ .....	163
4.6	สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลงานทัศนศิลป์และข้อมูลสัมภาษณ์ .....	181
4.7	ปัจจัยสำหรับแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเชิงสร้างสรรค์ .....	187
4.8	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเชิงจินตภาพ.....	189
4.9	สรุปผลการวิเคราะห์สู่การกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ จำแลงกาย .....	191
4.10	การสังเคราะห์แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเชิงสร้างสรรค์สู่องค์ความรู้ .....	200
4.11	สรุปขั้นตอนของการพัฒนารูปแบบระยะเวลาการจำแลงกาย 5 ขั้นตอน.....	233
4.12	ผลการทดลองสร้างสรรค์.....	241
4.13	สรุปแนวทางการสร้างสรรค์ .....	243

บทที่ 5 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเพื่อสร้างจินตภาพ245	
5.1 การกำหนดแนวคิดใหม่.....	245
5.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection).....	247
5.3 แนวทางการสร้างสรรค์วิจัยและพัฒนา.....	247
5.4 การสร้างสรรค์ผลงานชุดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ตอนพลายชุมพล ปะทะ เถรขवाद.....	250
5.5 กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปราบจระเข้เถรขवाद สู่การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพ ในรูปแบบการ์ตูนช่อง.....	266
5.6 กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปราบจระเข้เถรขवाद สู่การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพในรูปแบบแอนิเมชัน.....	283
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	321
6.1 สรุปผล.....	321
6.2 อภิปรายผล.....	331
6.3 ข้อเสนอแนะ.....	344
รายการอ้างอิง.....	346
ภาคผนวก.....	356
ภาคผนวก ก การเผยแพร่ผลงาน.....	357
ภาคผนวก ข การรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	364
ภาคผนวก ค เอกสารขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์เก็บข้อมูลประกอบเพื่อนำเสนอดัชนีนิพนธ์.....	367
ภาคผนวก ง เอกสารเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย.....	373
ภาคผนวก จ เอกสารเชิญผู้เชี่ยวชาญประเมินผลงานการออกแบบ.....	375
ภาคผนวก ฉ ผลงานสร้างสรรค์ เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขवाद.....	378
ภาคผนวก ช นิทรรศการเผยแพร่ผลงาน กลับกลายกายา และการเสวนาในหัวข้อ “จินตภาพเก่า... มาเล่าใหม่” ณ หอสมุดจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ และเอกสารเชิญผู้เชี่ยวชาญเข้า ร่วมการเสวนา.....	385

ภาคผนวก ซ เอกสารเชิญผู้เชี่ยวชาญและผู้นำผลงานไปใช้ประโยชน์ประเมินผลงาน ..... 387

ประวัติผู้เขียน ..... 391



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1	สรุปลักษณะสำคัญของการจำแลงกายในทวีปยุโรป.....34
ตารางที่ 2	สรุปลักษณะสำคัญของการจำแลงกายในทวีปแอฟริกา .....34
ตารางที่ 3	สรุปลักษณะสำคัญของการจำแลงกายในทวีปตะวันตกเฉียงใต้ .....34
ตารางที่ 4	สรุปลักษณะสำคัญของการจำแลงกายในทวีปเอเชียใต้.....34
ตารางที่ 5	สรุปลักษณะสำคัญของการจำแลงกายในทวีปเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ .....35
ตารางที่ 6	สรุปลักษณะสำคัญของการจำแลงกายในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้.....35
ตารางที่ 7	ความเชื่อเรื่องการจำแลงกายในทางศาสนาสำคัญในโลก .....37
ตารางที่ 8	รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา .....42
ตารางที่ 9	รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ .....45
ตารางที่ 10	กลุ่มคำที่มีความสัมพันธ์กับรูปร่าง .....97
ตารางที่ 11	กรอบการวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัย การวิจัยทฤษฎี ..... 139
ตารางที่ 12	กรอบการวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัย การวิจัยปฐมภูมิ ..... 140
ตารางที่ 13	อัตลักษณ์ร่วมด้วยกายภาพและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกาย ในวรรณคดีไทย..... 192
ตารางที่ 14	ลักษณะภายนอกที่คงเดิมของอวัยวะ..... 193
ตารางที่ 15	ลักษณะภายนอกที่เปลี่ยนแปลงของอวัยวะ..... 193
ตารางที่ 16	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครตามแนวคิดทางวิทยาศาสตร์..... 194
ตารางที่ 17	สรุปลักษณะการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามแนวคิด ทางวิทยาศาสตร์..... 195
ตารางที่ 18	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตามแนวคิดทางทัศนศิลป์ ..... 196
ตารางที่ 19	สรุปลักษณะการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามแนวคิดทางทัศนศิลป์ 197
ตารางที่ 20	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครตามแนวคิดทางวรรณคดีไทย ..... 198

ตารางที่ 21	สรุปแนวคิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามแนวคิด ทางวรรณคดีไทย .....	199
ตารางที่ 22	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ทศกัณฐ์เป็นฤๅษี .....	202
ตารางที่ 23	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย สุขุมจารเป็นนางสีดา.....	206
ตารางที่ 24	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย นางผีเสื้อสมุทรเป็นสาวงาม...	210
ตารางที่ 25	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย เถรวาดจำแลงกาย เป็นช่างงา .....	215
ตารางที่ 26	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย พลายชุมพลเป็นเสือ .....	219
ตารางที่ 27	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย พิกุลทองเป็นชะนี .....	222
ตารางที่ 28	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย นาคเป็นอสุรกายหน้าเรด .....	225
ตารางที่ 29	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย หนุมานจำแลงกาย เป็นควายป่า.....	228
ตารางที่ 30	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย องคตเป็นกา .....	231
ตารางที่ 31	การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 1 จากฐานการออกแบบ ทางวิทยาศาสตร์.....	233
ตารางที่ 32	การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 2 จากฐานการออกแบบทางทัศนศิลป์....	235
ตารางที่ 33	การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 3 จากฐานการออกแบบทางทัศนศิลป์....	237
ตารางที่ 34	การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 4 จากฐานการออกแบบ จากบทประพันธ์ .....	239
ตารางที่ 35	การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 5 จากฐานการออกแบบ จากบทประพันธ์ .....	240
ตารางที่ 36	ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อคุณภาพของผลงาน.....	310
ตารางที่ 37	ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อองค์ความรู้.....	311
ตารางที่ 38	ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการนำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ .....	314
ตารางที่ 39	ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่าง .....	318

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1	กรอบแนวคิดการวิจัย ..... 10
ภาพที่ 2	ความสัมพันธ์ของการสื่อสารในการแสดงอัตลักษณ์ ..... 20
ภาพที่ 3	แบบจำลองการวิเคราะห์อัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ..... 21
ภาพที่ 4	เทพซุสจำแลงกายเป็นหงส์ลงไปสมสู่กับมนุษย์สาวชื่อเลดา ..... 23
ภาพที่ 5	เทพซุสจำแลงกายเป็นนกกาเหว่า ..... 24
ภาพที่ 6	เทพซุสจำแลงกายเป็นวัว ..... 24
ภาพที่ 7	เทพซุสและเทพีเฮรา ..... 26
ภาพที่ 8	เทพที่มีการจำแลงกายในทวีปแอฟริกา (อียิปต์) ..... 27
ภาพที่ 9	เทพอาเปป ..... 28
ภาพที่ 10	เทพอาเปป ..... 29
ภาพที่ 11	ความเชื่อและตำนานการจำแลงกายของอารยธรรมต่าง ๆ ทั่วโลก ..... 33
ภาพที่ 12	ความเชื่อและตำนานการจำแลงกายในศาสนาสำคัญของโลก ..... 38
ภาพที่ 13	ความเกี่ยวเนื่องของวรรณคดีกับการปกครองและการเมือง ..... 42
ภาพที่ 14	กระบวนการสร้างสรรค์จินตภาพจากการประพันธ์ ..... 59
ภาพที่ 15	กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย จากการประพันธ์ ..... 61
ภาพที่ 16	การเลียนแบบตามทฤษฎี Batesian Mimicry ..... 71
ภาพที่ 17	การเลียนแบบของผีเสื้อในรูปแบบ Mullerian Mimicry ..... 72
ภาพที่ 18	การถ่ายภาพแบบ Mug Shot ของ Bertillon แบบฟอร์มในการบันทึกข้อมูล ทางมนุษยมิติ ..... 76
ภาพที่ 19	ภาพแบบ Mug Shot และลายนิ้วมือของ Will West และ William West ..... 77
ภาพที่ 20	แบบฟอร์มสีชมพู Pink Form (PM-Form) ..... 79

ภาพที่ 21	ตัวอย่างรอยสักที่เป็น Presumptive Identification.....	80
ภาพที่ 22	ระดับฮอว์โมนที่ส่งผลแก่สรีระของตัวละครที่จำแลงกาย.....	83
ภาพที่ 23	การจำลองรูปแบบโครงสร้างบุคลิกภาพ.....	85
ภาพที่ 24	ระดับของจิตสำนึก.....	87
ภาพที่ 25	ลักษณะรูปร่างคนทั่วไปแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ตาม Sheldon's Theory.....	95
ภาพที่ 26	แบบฟอร์มรูปร่างรูปทรง.....	99
ภาพที่ 27	แบบฟอร์มองค์ประกอบเครื่องแต่งกาย.....	99
ภาพที่ 28	แบบฟอร์มองค์ประกอบบุคลิกภาพ (Personality Matrix).....	100
ภาพที่ 29	การเชื่อมโยงช่องการ์ตูนในการ์ตูน.....	105
ภาพที่ 30	ภาพสัญลักษณ์แทนคน สัตว์ สิ่งของและภาษา.....	105
ภาพที่ 31	ภาพระดับความเหมือนจริงของการวาดจากระดับที่ 1-5.....	106
ภาพที่ 32	ตัวอย่างการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน.....	108
ภาพที่ 33	ภาพหนึ่งภาพที่เป็นช่วงขณะหนึ่งเดียวกันในช่วงเวลา.....	108
ภาพที่ 34	ภาพหนึ่งภาพที่เพิ่มช่องแบ่งเข้าไประหว่างช่องแสดงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน.....	109
ภาพที่ 35	แนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Charles Sanders Peirce.....	115
ภาพที่ 36	แนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Roland Barthes.....	116
ภาพที่ 37	แนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Christine Metz.....	117
ภาพที่ 38	แนวคิดการวิจัยประยุกต์ใช้การจำลองการสื่อสาร.....	118
ภาพที่ 39	ปัจจัยและหลักการออกแบบ.....	121
ภาพที่ 40	การวิจัยทฤษฎีฐานราก.....	124
ภาพที่ 41	สรุปต้นเหตุแห่งการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย.....	130
ภาพที่ 42	การดำเนินการวิจัย.....	132
ภาพที่ 43	องค์ประกอบการจำแลงกายสู่องค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร.....	158
ภาพที่ 44	ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี.....	159



ภาพที่ 45	เถรवादและเนรจิ้วจำแลงกายเป็นจระเข้แหกคุกหนีไป.....	160
ภาพที่ 46	ยักษ์มารีศจำแลงกายเป็นกวางทอง.....	161
ภาพที่ 47	นางสำนักราจำแลงกายเป็นสาวงามเพื่อยั่วชวนพระราม.....	162
ภาพที่ 48	พระสังข์สวมรูปเงาะเพื่อจำแลงกายเป็นเงาะป่าบ้าใบ้.....	162
ภาพที่ 49	เปรียบเทียบลักษณะใบหน้าของตัวละครพระสังข์และเจ้าเงาะ ในเรื่องสังข์ทอง จากงานประติมากรรม.....	167
ภาพที่ 50	เปรียบเทียบลักษณะใบหน้าของตัวละครนางสำนักรา ในเรื่องรามเกียรติ์ จากงานจิตรกรรมฝาผนัง.....	167
ภาพที่ 51	เปรียบเทียบลักษณะคิ้วของตัวละครพระสังข์และเจ้าเงาะ ในเรื่องสังข์ทอง จากงานจิตรกรรม.....	168
ภาพที่ 52	เปรียบเทียบลักษณะคิ้วของตัวละครสำนักรา ในเรื่องรามเกียรติ์ จากงานจิตรกรรม.....	168
ภาพที่ 53	เปรียบเทียบลักษณะตาของตัวละครพระสังข์ทอง ในเรื่องสังข์ทอง จากงานจิตรกรรมและประติมากรรม.....	168
ภาพที่ 54	เปรียบเทียบขนาดของดวงตาตัวละครพระสังข์ เรื่องสังข์ทอง จากงานประติมากรรม.....	169
ภาพที่ 55	เปรียบเทียบขนาดของดวงตาตัวละครนางสำนักรา เรื่องรามเกียรติ์ จากงานรามาวดารจิตร กรรมฝาผนังมีชีวิต.....	170
ภาพที่ 56	เปรียบเทียบลักษณะของจมูกของตัวละครพระสังข์ เรื่องสังข์ทอง จากงานทัศนศิลป์.....	170
ภาพที่ 57	เปรียบเทียบลักษณะของจมูกของนางสำนักรา เรื่องรามเกียรติ์ จากภาพยนตร์ รามาวดาร จิตรกรรมฝาผนังมีชีวิต.....	170
ภาพที่ 58	เปรียบเทียบลักษณะริมฝีปากตัวละครพระสังข์ เรื่องสังข์ทอง จากงานประติมากรรมและจิตรกรรม.....	171
ภาพที่ 59	เปรียบเทียบสีผิวของตัวละครนางสำนักรา ในเรื่องรามเกียรติ์ จากภาพยนตร์รามาวดาร จิตรกรรมฝาผนังมีชีวิต.....	172

ภาพที่ 60	ลักษณะทางกายภาพที่เปลี่ยนแปลงและคงอยู่ภายใต้รูปลักษณะภายนอก.....	174
ภาพที่ 61	ผลสรุปจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึกรายบุคคล (In-Depth Interview).....	182
ภาพที่ 62	ผลสรุปจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึกรายบุคคล (In-Depth Interview).....	183
ภาพที่ 63	แนวคิดจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) .....	183
ภาพที่ 64	แนวคิดในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้หลักทางวิทยาศาสตร์.....	185
ภาพที่ 65	แนวคิดในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้หลักทางทัศนศิลป์.....	186
ภาพที่ 66	แนวคิดในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้ฐานจากวรรณคดีไทย.....	187
ภาพที่ 67	ปัจจัยในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่ได้จากกระบวนการวิจัย .....	188
ภาพที่ 68	ทศกัณฐ์ก่อนจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ภาพเขียนรามเกียรติ ห้องที่ 24 ฉากที่ 2 ทศกัณฐ์พบหน้าสีดา รูปบริเวณระเบียงคต.....	201
ภาพที่ 69	ทศกัณฐ์หลังจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ภาพเขียนรามเกียรติ ห้องที่ 24 ฉากที่ 8 ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี บริเวณระเบียงคต .....	201
ภาพที่ 70	วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครทศกัณฐ์.....	201
ภาพที่ 71	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของทศกัณฐ์ ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบ องค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง.....	203
ภาพที่ 72	หัวโขนสุชาจาร.....	205
ภาพที่ 73	วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครสุชาจาร.....	205
ภาพที่ 74	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของสุชาจาร ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบ องค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง .....	207
ภาพที่ 75	ภาพจิตรกรรมและประติมากรรม นางผีเสื้อสมุทร ตามจินตนาการของศิลปิน.....	209
ภาพที่ 76	วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครผีเสื้อสมุทร.....	209
ภาพที่ 77	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของผีเสื้อสมุทรทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบ องค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง .....	211

ภาพที่ 78	เถรवादก่อนจำแลงกาย วัดป่าเลไลยก์วรวิหาร จังหวัดสุพรรณบุรี ภาพจิตรกรรมบริเวณรอบระเบียงคต .....	213
ภาพที่ 79	เถรवादหลังจำแลงกาย วัดป่าเลไลยก์วรวิหาร จังหวัดสุพรรณบุรี ภาพจิตรกรรมบริเวณรอบระเบียงคต .....	213
ภาพที่ 80	วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครเถรवाद .....	214
ภาพที่ 81	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายเป็นช้างของเถรवाद ทั้ง 5 ระยะ ตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง .....	216
ภาพที่ 82	พलयชุมพลก่อนจำแลงกาย วัดป่าเลไลยก์วรวิหาร จังหวัดสุพรรณบุรี ภาพจิตรกรรมบริเวณรอบระเบียงคต 1.....	217
ภาพที่ 83	วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครพलयชุมพล .....	218
ภาพที่ 84	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของพलयชุมพล ทั้ง 5 ระยะ ตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง .....	220
ภาพที่ 85	วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครพิกุลทอง .....	221
ภาพที่ 86	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของนางพิกุลทอง ทั้ง 5 ระยะ ตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง .....	223
ภาพที่ 87	วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครนาค.....	224
ภาพที่ 88	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของนาคทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบ แบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง.....	226
ภาพที่ 89	หนุมานหลังจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม. ภาพเขียนรามเกียรติ์ บริเวณระเบียงคต .....	227
ภาพที่ 90	วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครหนุมาน .....	227
ภาพที่ 91	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของหนุมาน ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบ องค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง .....	229
ภาพที่ 92	องค์หลังจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม. ภาพเขียนรามเกียรติ์ บริเวณระเบียงคต .....	230
ภาพที่ 93	วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครองค์.....	230

ภาพที่ 94	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายขององคต ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบ องค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง .....	232
ภาพที่ 95	การวัดสัดส่วนของตัวละครตามกายวิภาคของมนุษย์.....	234
ภาพที่ 96	ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 1 .....	235
ภาพที่ 97	ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 2.....	236
ภาพที่ 98	ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 3.....	238
ภาพที่ 99	ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 4.....	240
ภาพที่ 100	ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 5.....	241
ภาพที่ 101	ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์และแอนิเมชัน .....	242
ภาพที่ 102	แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย ที่เหมาะสม.....	243
ภาพที่ 103	กระบวนการทดลองสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จากการดำเนินการวิจัย.....	246
ภาพที่ 104	องค์ประกอบการออกแบบ: การเชื่อมโยงอัตลักษณ์โดยรวมของตัวละคร ที่จำแลงกาย.....	248
ภาพที่ 105	Structure of Personality : Id Ego Superego.....	249
ภาพที่ 106	ภาพร่างลายเส้น การจำแลงกายระยะที่ 1 โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์.....	255
ภาพที่ 107	ภาพสำเร็จของการลงสี การจำแลงกายระยะที่ 1 โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์..	255
ภาพที่ 108	ภาพร่างลายเส้น แสดงการจำแลงกายระยะที่ 2 โดยใช้โครงสร้างทางกายวิภาค ของมนุษย์.....	257
ภาพที่ 109	ภาพสำเร็จของการลงสี แสดงการจำแลงกายระยะที่ 2.....	257
ภาพที่ 110	ภาพร่างลายเส้นแสดงการจำแลงกายระยะที่ 3.....	258
ภาพที่ 111	ภาพสำเร็จของการลงสี แสดงการจำแลงกายระยะที่ 3 โดยใช้เทคนิคทางศิลปะ และจินตนาการของศิลปิน.....	258

ภาพที่ 112 ภาพร่างลายเส้น แสดงการจำแลงกายระยะที่ 4 โดยใช้ความเข้าถึงและความเข้าใจของแก่นในการสร้างงานทางวรรณคดีไทยผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ ..... 259

ภาพที่ 113 ภาพสำเร็จของการลงสี แสดงการจำแลงกายระยะที่ 4 โดยใช้ความเข้าถึงและความเข้าใจของแก่นในการสร้างงานทางวรรณคดีไทยผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ ..... 259

ภาพที่ 114 ภาพร่างลายเส้นแสดงการจำแลงกายระยะที่ 5 โดยใช้รากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิม ..... 260

ภาพที่ 115 ภาพสำเร็จของการลงสี แสดงการจำแลงกายระยะที่ 5 โดยใช้รากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิม ..... 260

ภาพที่ 116 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เถรวาดจำแลงกายเป็นช้าง ..... 261

ภาพที่ 117 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เถรวาดจำแลงกายเป็นจระเข้ .. 261

ภาพที่ 118 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เถรวาดจำแลงกายเป็นปลา..... 262

ภาพที่ 119 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร พลายชุมพลจำแลงกายเป็นนก... 263

ภาพที่ 120 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร พลายชุมพลจำแลงกายเป็นเสือ.. 263

ภาพที่ 121 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร พลายชุมพลจำแลงกายเป็นงู..... 264

ภาพที่ 122 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร พลายชุมพลจำแลงกายเป็นลิง ... 265

ภาพที่ 123 ทฤษฎีและองค์ประกอบการวาดการ์ตูนช่องของ สกอตต์ แมคคลาวด์ เทคนิคโคลสเซอร์ (Closure) ..... 268

ภาพที่ 124 องค์ความรู้การจำแลงกาย 5 ระยะที่สัมพันธ์และสอดคล้องกับทฤษฎีเทคนิคโคลสเซอร์ (Closure) Scott McCloud ..... 269

ภาพที่ 125 เนมการ์ดตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรวาด” แผ่นที่ 1-4 ..... 269

ภาพที่ 126 เนมการ์ดตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรวาด” แผ่นที่ 5-8 ..... 270

ภาพที่ 127 เนมการ์ดตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรวาด” แผ่นที่ 9-12..... 270

ภาพที่ 128 เนมการ์ดตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรวาด” แผ่นที่ 13-14..... 270

ภาพที่ 129 เนมการ์ดตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรวาด” แผ่นที่ 15-18..... 271

ภาพที่ 130	เนมการ์ตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต” แผ่นที่ 19-22.....	271
ภาพที่ 131	เนมการ์ตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต” แผ่นที่ 23-24.....	271
ภาพที่ 132	การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment).....	272
ภาพที่ 133	การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค แอคชันสู่แอคชัน (Action to Action).....	273
ภาพที่ 134	การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject).....	274
ภาพที่ 135	การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค แง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect).....	275
ภาพที่ 136	ภาพร่างการออกแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต พลายชุมพลปะทะเถรฆาต .....	277
ภาพที่ 137	ภาพลงสีการออกแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต พลายชุมพลปะทะเถรฆาต .....	277
ภาพที่ 138	ภาพร่างการออกแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต พลายชุมพลในร่างเสื้อต่อสู้กับเถรฆาต ในร่างช้าง.....	278
ภาพที่ 139	ภาพลงสีการออกแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต พลายชุมพลในร่างเสื้อต่อสู้กับเถรฆาต ในร่างช้าง.....	278
ภาพที่ 140	ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน.....	280
ภาพที่ 141	การสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค แอคชันสู่แอคชัน (Action to Action).....	281
ภาพที่ 142	การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค แง่มุมสู่ แง่มุม (Aspect to Aspect).....	282
ภาพที่ 143	แผ่นที่ 1 เถรฆาตส่องกระจกดูหน้าเห็นแผลก็คิดแค้น.....	284
ภาพที่ 144	แผ่นที่ 2 จึงไปหานางสร้อยฟ้า บอกขอลาไปแก้แค้น.....	284
ภาพที่ 145	แผ่นที่ 3 เณรจี๊พยายามตัดทาน แต่เถรฆาตไม่ยอมฟัง .....	285
ภาพที่ 146	แผ่นที่ 4 เกิดนิมิตร้ายหลายประการให้เถรฆาตเห็น .....	285
ภาพที่ 147	แผ่นที่ 5 เถรฆาตจึงแปลงตัวเป็นแร้งบินไป .....	286

ภาพที่ 148	แผ่นที่ 6 เถรขวาดแปลงตนเป็นจระเข้ตัวใหญ่.....	286
ภาพที่ 149	แผ่นที่ 7 จระเข้เถรขวาดอาละวาดมาถึงหน้าเมืองอ่างทอง.....	287
ภาพที่ 150	แผ่นที่ 8 หมอจระเข้เกาก็ไม่กล้าเข้าไปจับ.....	287
ภาพที่ 151	แผ่นที่ 9 เถรขวาดทำร้ายหมอจระเข้.....	288
ภาพที่ 152	แผ่นที่ 10 สมเด็จพระพันวษา จึงให้พลายชุมพลให้ไปดูว่าเป็นจระเข้ชนิดใด.....	288
ภาพที่ 153	แผ่นที่ 11 พลายชุมพลแจ้งว่าเป็นจระเข้มนตร์แปลงมา.....	289
ภาพที่ 154	แผ่นที่ 12 พลายชุมพลขออาสาไปจับจระเข้.....	289
ภาพที่ 155	แผ่นที่ 13 พลายชุมพลลงสู่ตำหนักแพ.....	290
ภาพที่ 156	แผ่นที่ 14 พลายชุมพลอ่านคาถาพระสยามภูวนารถ.....	290
ภาพที่ 157	แผ่นที่ 15 เถรขวาดลอยตัวขึ้นมา.....	291
ภาพที่ 158	แผ่นที่ 16 พลายชุมพลสู้กับจระเข้เถรขวาด.....	291
ภาพที่ 159	แผ่นที่ 17 จระเข้เถรขวาดถูกพลายชุมพลแทง.....	292
ภาพที่ 160	แผ่นที่ 18 เถรขวาดแปลงกายเป็นปลา พลายชุมพลแปลงกายเป็นนก.....	292
ภาพที่ 161	แผ่นที่ 19 เถรขวาดแปลงกายเป็นช่างงาตัวใหญ่ พลายชุมพลแปลงกายเป็นเสือ.....	293
ภาพที่ 162	แผ่นที่ 20 พลายชุมพลในร่างเสือไล่กัดเถรขวาดในร่างช่าง.....	293
ภาพที่ 163	แผ่นที่ 21 เถรขวาดแปลงกายเป็นลิง พลายชุมพลแปลงกายเป็นงูเห่า.....	294
ภาพที่ 164	แผ่นที่ 22 งูเห่าเข้าไล่ขบ และรัดเอาลิงกลิ้งอยู่.....	294
ภาพที่ 165	แผ่นที่ 23 เถรขวาดและพลายชุมพลกลับร่างเป็นคนดังเดิม.....	295
ภาพที่ 166	แผ่นที่ 24 พลายชุมพลพาตัวเถรขวาดมายังหน้าพระที่นั่ง.....	295
ภาพที่ 167	แผ่นที่ 25 จมื่นศรีเสาวรักษ์เอาตัวเถรขवादไปซักถาม.....	296
ภาพที่ 168	แผ่นที่ 26 เถรขवादว่าตนอาฆาตพลายชุมพลแต่ครั้งก่อน.....	296
ภาพที่ 169	แผ่นที่ 27 พลายชุมพลประหารเถรขवाद.....	297
ภาพที่ 170	การสร้างตัวละครพลายชุมพลในรูปแบบ 3 มิติ.....	297
ภาพที่ 171	171 การสร้างตัวละครเถรขवादในรูปแบบ 3 มิติ.....	298

ภาพที่ 172	การใส่สีและพื้นผิวของตัวละครพลาซุมพล 1 .....	298
ภาพที่ 173	การใส่สีและพื้นผิวของตัวละครพลาซุมพล 2 .....	299
ภาพที่ 174	การใส่สีและพื้นผิวของตัวละครเกรซवाद 1 .....	299
ภาพที่ 175	การใส่สีและพื้นผิวของตัวละครเกรซवाद 2 .....	299
ภาพที่ 176	การสร้างการเคลื่อนไหวทางสีหน้าตัวละครพลาซุมพล.....	300
ภาพที่ 177	การสร้างการเคลื่อนไหวทางสีหน้าตัวละครเกรซवाद.....	300
ภาพที่ 178	การใส่กระดูกตัวละครพลาซุมพล 1.....	301
ภาพที่ 179	การใส่กระดูกตัวละครพลาซุมพล 2.....	301
ภาพที่ 180	การใส่กระดูกตัวละครพลาซุมพล 3.....	302
ภาพที่ 181	การใส่กระดูกตัวละครเกรซवाद.....	302
ภาพที่ 182	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ขุนช้าง-ขุนแผน พลาซุมพลปะทะเกรซवाद.....	303
ภาพที่ 183	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ขุนช้าง-ขุนแผน พลาซุมพลปะทะเกรซवाद 1 .....	303
ภาพที่ 184	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ขุนช้าง-ขุนแผน พลาซุมพลปะทะเกรซवाद 2 .....	304
ภาพที่ 185	การทำฉากหลัง การลงสีฉาก ต้นไม้ใบหญ้า.....	304
ภาพที่ 186	เพิ่มรายละเอียดของการเคลื่อนไหว.....	305
ภาพที่ 187	ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และ 3 มิติ จากวรรณคดีไทย เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลาซุมพลปะทะเกรซवाद แผ่นที่ 1 .....	306
ภาพที่ 188	ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และ 3 มิติ จากวรรณคดีไทย เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลาซุมพลปะทะเกรซवाद แผ่นที่ 2.....	306
ภาพที่ 189	ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และ 3 มิติ จากวรรณคดีไทย เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลาซุมพลปะทะเกรซवाद แผ่นที่ 3.....	307
ภาพที่ 190	ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และ 3 มิติ จากวรรณคดีไทย เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลาซุมพลปะทะเกรซवाद แผ่นที่ 3.....	307
ภาพที่ 191	ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และ 3 มิติ จากวรรณคดีไทย เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลาซุมพลปะทะเกรซवाद แผ่นที่ 3.....	308



ภาพที่ 192	ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และ 3 มิติ จากวรรณคดีไทย เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต แผ่นที่ 4.....	308
ภาพที่ 193	ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และ 3 มิติ จากวรรณคดีไทย เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต แผ่นที่ 5.....	309
ภาพที่ 194	การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย เพื่อสร้างจินตภาพ .....	326
ภาพที่ 195	ภาพที่ 194 โมเดลกระบวนการสร้างสรรค์จากการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ .....	328



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติบนพื้นฐานแนวคิด ได้แก่ 1) “ต่อยอดอดีต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ 2) “ปรับปรุงจจุบัน” เพื่อปูทางสู่อนาคตผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศในมิติเทคโนโลยีและดิจิทัล 3) “สร้างคุณค่าใหม่ ในอนาคต” ด้วยการขยายโอกาสและการลงทุนในเวทีโลก<sup>1</sup>

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็น การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) การใช้สื่อและสื่อสารมวลชนในการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมของคนในสังคม โดยการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์และเสริมสร้างค่านิยมที่ดีให้กับเยาวชนและประชาชนทั่วไป พัฒนาสื่อเผยแพร่เพื่อสร้างเสริมศิลปะและวัฒนธรรม และจัดสรรเวลาและเปิดพื้นที่ให้สื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และประชาชนในการปลูกจิตสำนึกและสร้างเสริมค่านิยมที่ดี<sup>2</sup>

ความเชื่อมโยงของความเชื่อและการจำแลงกาย ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงมิติที่ซ่อนอยู่ในการประพันธ์ที่เหนือความเป็นจริง ทั้งสัตว์จำแลงกายเป็นคน คนจำแลงกายเป็นสัตว์ในวรรณคดีไทย ผู้วิจัยพบว่าการจำแลงกายปรากฏในวรรณกรรมและเรื่องเล่าทั่วโลก ต่างกันเพียงความเชื่อที่แตกต่างทางวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น ในวรรณคดีไทยการจำแลงกายได้สะท้อนคติความเชื่อและค่านิยมของคนไทยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องคาถาอาคม ธรรมะย่อมชนะอธรรม นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นการผสมผสานคติความเชื่อระหว่างพุทธ พราหมณ์ และคติความเชื่อดั้งเดิมของท้องถิ่นอีกด้วย การจำแลงกายในวรรณคดีไทยจึงมีความน่าสนใจที่เกี่ยวข้องวัฒนธรรมไทยได้ในหลายมิติ ซึ่งรวมไปถึงคติและความเชื่อต่าง ๆ วรรณคดีมีความสัมพันธ์ข้ามศิลปะกับศิลปะแขนงอื่น มีรูปแบบและเนื้อหา ร่วมกันสู่การสร้างสรรคผลงานที่ลึกซึ้งเพื่อความเข้าใจวรรณคดีในมุมมองอื่นมากยิ่งขึ้น

<sup>1</sup> สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580 (กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561), 8.

<sup>2</sup> สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (10) ประเด็น การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม (พ.ศ. 2561 – 2580) (กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561), 2.

การจำแลงแปลงกายเพื่อมิให้ผู้อื่นจำได้ นับเป็นเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทย ส่งผลให้การดำเนินเรื่องราวสนุก น่าติดตามและมีชั้นเชิงมากยิ่งขึ้น ผู้แต่งมักใช้การแปลงกายของตัวเอกทำให้เรื่องราวน่าติดตาม โดยแสดงถึงความมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์ของตัวเอกเพื่อให้เกิดความเข้าใจผิด การลงใจฝ่ายตรงข้ามหรือให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้น่าสนใจชวนติดตามตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญต่อเรื่องราวและเกิดการเปลี่ยนแปลงในเนื้อเรื่อง คำว่า “แปลง” คือ “เปลี่ยนสิ่งเดิมให้ผิดแปลกออกไป เปลี่ยนรูปทั้งหมดให้กลายเป็นอีกรูปหนึ่ง เช่น ยักษ์แปลงเป็นมนุษย์ จำแลงก็ว่า หรือหมายถึงเปลี่ยนจากรูปเดิมแต่บางส่วน เช่น คนตีแปลงเป็นคนง่อย”<sup>3</sup>

การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของตัวละครในวรรณคดีไทย สามารถสร้างความรู้สึกตื่นเต้นและสร้างจินตภาพแก่ผู้อ่าน โดยส่วนมากวรรณคดีที่ตัวละครเอกมีการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ เริ่มปรากฏในสมัยอยุธยาตอนต้นและเริ่มแผ่ขยายสู่ประชาชนมากขึ้นในรูปแบบของละครนอกช่วงอยุธยาตอนปลาย นิยมแพร่หลายในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ตั้งแต่รัชกาลที่ 1 พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และมีวรรณคดีที่ตัวละครเอกมักจำแลงกายมากที่สุดในช่วงรัชกาลที่ 2 พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ผู้ประพันธ์มักจะสร้างเอกลักษณ์ตัวละครโดยใช้การจำแลงกายเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ นับเป็นการผูกปมปัญหาและความขัดแย้งเพื่อให้เกิดการดำเนินเรื่องราวนำไปสู่บทสรุป ซึ่งการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของตัวละครส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อการเล่าเรื่องและค่อนข้างมีอิทธิพลต่อเหตุการณ์

เมื่อพิจารณาวรรณคดีไทยพบว่ามีมิติอื่นให้ศึกษาวิเคราะห์ต่อไปโดยเฉพาะอย่างยิ่งวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงแปลงกายในเนื้อเรื่อง ซึ่งมีพุทธศาสนาเป็นอิทธิพลสำคัญในการสร้างสรรค์ เนื้อเรื่องส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากคติของทั้งพราหมณ์ ฮินดู สาระสำคัญของการจำแลงแปลงกายในวรรณคดีไทย มักสื่อคติธรรม “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” ซึ่งแฝงในเนื้อเรื่องอันเป็นสาระสำคัญของเรื่องผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร<sup>4</sup> แนวคิดธรรมะ และอธรรม ต่างเป็นแนวคิดที่รับรู้กันในวงกว้างและทุกศาสนาว่า “ความดีเท่านั้นชนะความชั่วได้” เมื่อวิเคราะห์จะพบว่าการจำแลงแปลงกายของตัวละครนั้นสามารถพบได้ทั้งสองฝ่าย (ธรรมะและอธรรม) เปรียบเสมือนมนุษย์ที่มีทั้งด้านมืดและสว่างปะปนกันในหมู่คนดีมีคนชั่วและในหมู่คนชั่วมีคนดี การจำแลงกายในวรรณคดีไทย เต็มไปด้วยการแสดงอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ อานุภาพ จากอำนาจเวทมนตร์คาถา หรืออำนาจที่เหนือมนุษย์เหนือธรรมชาติ ฝ่ายแต่ท้ายสุดแล้วฝ่ายอธรรมมักจะมีจุดจบแบบเดียวกัน คือพ่ายแพ้ต่อความดีต่อให้มีอานุภาพ พลังกำลัง อาวุธ หรือพรรคดีสิทธิ์ก็ข้อก็ไม่มีทางจะเอาชนะตัวละครที่ประพฤติตน

<sup>3</sup> ราชบัณฑิตสถาน, พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (กรุงเทพฯ:นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น, 2546), 719.

<sup>4</sup> สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, รามเกียรติ์ในศิลปะและวัฒนธรรมไทยฯ (กรุงเทพฯ:สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2534), 21.

อยู่ในครรลองคลองธรรมได้ นั้นหมายความว่า การกระทำสิ่งที่ดี ย่อมพ่ายแพ้ต่อความความบริสุทธิ์ ยุติธรรมเสมอ วรรณคดีจึงมีนัยยะสำคัญในเชิงลึก มีความหมายของการต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรม ภายในจิตใจตนเอง ที่ทำให้เห็นถึงสัจธรรมของชีวิตที่มีการขัดแย้งกันตลอดเวลา ถ้าหากมนุษย์รู้จัก ตัวตนฝึกฝนที่จะควบคุมชำระจิตใจกับโลกปัจจุบันที่มีแต่สิ่งชั่วร้าย ไม่ให้ง่ายต่อการหลงไปกับกิเลส เหล่านั้น เมื่อหลุดพ้นจะพบกับความสุขหรือนิพานตามพระพุทธศาสนา ซึ่งการจำแลงแปลงกาย จะแฝงคติธรรมในการใช้ชีวิตสอดแทรกหลักคิด และคำสอน มีบทบาทในการใช้เป็นแนวทางสอน ในเรื่องการค้าเนินชีวิต สร้างแรงบันดาลใจแก่ศิลปะแขนงอื่น คติธรรมนี้จึงสามารถปรากฏร่วมกัน ในทุกศาสนาได้อย่างแนบเนียน ดังนั้นวรรณคดีไทยจึงนับเป็นมรดกของชาติ

ในปัจจุบันสังคมไทยเข้าสู่โลกแห่งเทคโนโลยียุคสมัย 4.0 วรรณคดีไทยที่สื่อสารแต่ในหนังสือ เพียงอย่างเดียววันนั้น ไม่สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้คนในสังคมได้ ส่งผลให้คนที่ให้ความสำคัญและ สนใจวรรณคดีอาจมีน้อยลงการถ่ายทอดวัฒนธรรมจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนไปตามสภาพสังคม ผู้วิจัย จึงสนใจการนำวรรณคดีไทยมาประยุกต์ถ่ายทอดและสร้างสรรค์ผ่านเทคนิคที่มีความร่วมสมัยและ สื่อสารกับสังคมตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน เพื่อให้สอดคล้องกับ สังคมโลกสมัยใหม่ เพราะวรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่ควรอนุรักษ์และหวงแหนไม่ให้เลือนหายตามกาลเวลา ความน่าสนใจของวรรณคดีไทยที่รุ่งเรืองจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ คือ การจำแลงแปลงกายของตัวละคร ที่แฝงคติธรรม และสิ่งที่เชื่อมโยงบ่งชี้ถึงอัตลักษณ์ เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาและ วิเคราะห์อัตลักษณ์ (Identity) การเชื่อมโยงคุณสมบัติต่าง ๆ ของตัวละคร เพื่อเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ กับการออกแบบตัวละครในงานวรรณคดีไทยสู่จินตภาพ เพราะการใช้แนวคิดดังกล่าวยังไม่เคยปรากฏ การศึกษาในลักษณะเช่นนี้มาก่อน อีกทั้งจากการค้นคว้าเบื้องต้นเกี่ยวกับการศึกษาอัตลักษณ์ของ ตัวละครในวรรณคดีไทยที่จำแลงกาย ยังไม่ค่อยปรากฏเช่นเดียวกัน

ถึงแม้ประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมแห่งอารยธรรมและวัฒนธรรม วรรณคดีศาสนา ปรัชญา และศิลปะ ควรได้รับการส่งเสริมให้เห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้นเพราะสิ่งเหล่านี้สามารถยกระดับความคิด จิตใจ ศีลธรรมและนำมาซึ่งความดีงาม ดังนั้นผู้วิจัยที่จึงมีความสนใจที่จะศึกษากระบวนการสร้าง จินตภาพจากการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงแปลงกาย การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ “เรื่องเล่า” ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าเป็นวิธีการที่ดีและเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน จึงนำไปสู่การพัฒนาเพื่อ บูรณาการถ่ายทอดและต่อยอดเป็นภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เทคโนโลยีทางดิจิทัล ผ่านการสร้างสรรค์ จากเทคโนโลยีที่ทันสมัยและนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนช่อง แอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ การ์ตูนช่อง เป็นหนึ่งในสิ่งที่ไม่ได้รับความนิยมอย่างสูงมานาน ทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ด้วยเนื้อเรื่องและรูปแบบ ที่หลากหลายจากแหล่งการ์ตูนทั้งต่างชาติและไทย ผู้วิจัยจึงมีความคิดในการสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง โดยนำโครงสร้างหลักของวรรณคดีไทยมาถ่ายทอดและใส่รายละเอียดให้มีความต่อเนื่องและดูเป็น เรื่องราวที่สนุกมากยิ่งขึ้น ในส่วนของแอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ สามารถสร้างสรรค์ตัวอักษรสู่ภาพ

ให้เห็นการผจญภัยครบรสความตื่นเต้นทั้งภาพ แสง สี เสียง และแฝงคติธรรม ผู้รับชมจะซาบซึ้งกับแก่นแท้ของวรรณคดีไทยที่ลึกลงไปคือ คติธรรมที่แฝงความหมายในเรื่องราวก่อให้เกิดคุณค่าทางวรรณคดีไทย เพื่อหาแนวทางที่สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่วรรณคดีไทยและคงรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมไทยให้มีการเติบโต งอกเงย ขยายฐาน หยั่งรากลึกต้อยอดสู่คนรุ่นใหม่ให้เข้าใจสิ่งที่วรรณคดีไทยต้องการสื่อสาร เกิดอรรถรสในการรับชม และสร้างมิติใหม่ที่มีคุณค่าทางจินตภาพ

ในด้านของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยได้ถูกนำมาใช้สร้างสรรค์ในงานศิลปะเกือบทุกแขนง การสร้างสรรค์ผลงานย่อมเป็นไปตามแนวคิดจินตนาการของศิลปิน เพื่อสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไป ตัวละครในวรรณคดีไทย มีการพัฒนารูปแบบที่เป็นไปในแนวทางเดิม ๆ ดังนั้นเพื่อเป็นการสานต่อตัวละครที่จำแลงกายในรูปแบบใหม่ให้เกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะหาแนวคิด วิธีการ หลักการ ผ่านกระบวนการทดลองเพื่อนำไปสู่แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ในรูปแบบใหม่ แนวทางใหม่ อย่างมีหลักการเพื่อเป็นแนวทางในการนำองค์ความรู้ไปใช้สร้างสรรค์สู่วงการวิชาการและศิลปะดิจิทัลต่อไป

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าตัวละครที่จำแลงกายปรากฏขึ้นในวรรณคดีไทยและจิตรกรรมไทย ถือว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็น การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม ตัวละครในวรรณคดีมีความโดดเด่นที่สามารถโดดเด่นได้เป็นส่วนของการเป็นวัฒนธรรมศิลปะร่วมสมัย ซึ่งวรรณคดีไทยมีการสอดแทรกคำสอนแฝงในเนื้อหาและทำหน้าที่หล่อหลอมกลมเกลียวจิตใจของผู้ที่พบเห็น ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลจิตรกรรมที่ได้รับอิทธิพลจากวรรณคดีไทยในส่วนของเนื้อหา วิธีการแสดงความเคลื่อนไหว ความขัดแย้งของตัวละครตามโครงเรื่อง ในส่วนขององค์ประกอบศิลป์ ในส่วนของโครงสร้าง รูปทรง และเส้น การสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงถึงเรื่องราวในวรรณคดีไทย วิเคราะห์ลักษณะการสร้างสรรคผลงานการเชื่อมโยงตัวละครที่มีการจำแลงกายในสื่อจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อถอดอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานจิตรกรรมไทย และหาความสอดคล้องของลักษณะทางกายภาพของตัวละครจากเรื่องราว เนื้อหา รูปแบบ เทคนิค วิธีการ และคติคำสอนของวรรณคดีไทยผสมผสานกับจินตนาการของศิลปินออกมาเป็นการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยสู่จิตรกรรมไทย ด้วยการประยุกต์และสร้างสรรค์ โดยมีวรรณคดีไทยเป็น “ต้นแบบ” ที่สร้างอิทธิพลและแรงบันดาลใจ

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1. เพื่อศึกษาวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละคร
- 1.2.2. เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย
- 1.2.3. เพื่อนำเสนอแนวทางกระบวนการสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในงานวรรณคดีไทย
- 1.2.4. เพื่อสร้างจินตภาพผ่านผลงานต้นแบบของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย

### 1.3 สมมติฐานในการวิจัย

1.3.1 ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับกลไกของตัวละครที่จำแลงกายในประเด็นต่าง ๆ ขององค์ประกอบในการจำแลงกายและสามารถนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เป็นแนวคิดในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

1.3.2 ได้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลายจากข้อสรุปจากการ ทบทวนเอกสารวรรณกรรม สัมภาษณ์ บนพื้นฐานขององค์ความรู้ของช่างโบราณและรากฐานบทประพันธ์

1.3.3 ได้แนวทางในการผลิตที่เหมาะสมในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในมิติใหม่

1.3.4 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบของตัวละครที่จำแลงกายในรูปแบบอื่น ๆ ตามจินตภาพ

### 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพมีขอบเขตการศึกษาดังนี้

#### 1.4.1 ศึกษาที่มา ความสำคัญ ความเชื่อและคุณค่าของวรรณคดีไทย

1. ศึกษาเกี่ยวกับการจำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อค้นหาหลักการ แนวความคิด และคตินิยมที่แฝงในด้านต่าง ๆ ที่นำไปสู่แก่นแท้ของการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย

2. ศึกษาอิทธิพลของวรรณคดีไทยที่มีต่อศิลปะในมิติอื่น เช่น จิตรกรรมฝาผนังไทย ประติมากรรมไทย

3. สรุปแก่นของการจำแลงกาย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย

1.4.2 วิเคราะห์และหาการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ระหว่างวรรณคดีไทย จิตรกรรมไทย และประติมากรรมไทย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงแปลงกายอย่างเป็นรูปธรรม

1. สันเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยใช้ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

2. สร้างรูปแบบ (Model) การสร้างสรรค์ตัวละคร โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านวรรณคดีไทย ทักษะศิลป์ วิทยาศาสตร์ จิตวิทยา และผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา จำนวน 5 ท่าน โดยทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งมีประสบการณ์การทำงานด้านที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 8 ปี และยังทำอย่างต่อเนื่อง

### 1.4.3 นำองค์ความรู้มาสังเคราะห์ เพื่อบูรณาการสู่การสร้างสรรคและออกแบบการเชื่อมโยง อัตลักษณ์ของตัวละครที่มีการจำแลงกาย

1. ประเมินความเหมาะสมของการออกแบบตัวละคร โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านวรรณคดีไทย ทศนศิลป์ พุทธศาสนา จิตวิทยาและวิทยาศาสตร์ โดยทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจำนวน 5 ท่าน ซึ่งมีประสบการณ์การทำงานด้านที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 8 ปี และยังทำอย่างต่อเนื่อง

### 1.4.4 สร้างสรรคการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้าง จินตภาพโดยใช้ต้นแบบที่ได้จากองค์ความรู้

1. ประเมินคุณภาพของผลงาน โดยผู้เชี่ยวชาญแอนิเมชัน หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 3 ท่าน ซึ่งในปัจจุบันยังทำงานดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง คัดเลือกโดยพิจารณาตามเกณฑ์และคุณสมบัติเป็นผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์แอนิเมชัน เป็นที่ยอมรับในระดับชาติหรือนานาชาติ โดยใช้หลักการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ประเมินคุณภาพของผลงาน โดยผู้เชี่ยวชาญสำหรับการใช้ประโยชน์จากผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไข จำนวนทั้งสิ้น 12 คน คัดเลือกโดยพิจารณาตามเกณฑ์และคุณสมบัติเป็นผู้เชี่ยวชาญในการใช้ประโยชน์จากผลงานที่เกี่ยวข้อง เป็นที่ยอมรับในระดับชาติหรือนานาชาติ โดยใช้หลักการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. ผู้รับชมผลงาน การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย เพื่อสร้างจินตภาพ ที่ได้ทำการปรับปรุง จำนวนทั้งสิ้น 68 คน โดยใช้หลักการสุ่มตัวอย่างแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรการการป้องกันโรคติดต่อ Covid-19

### 1.4.5 วิเคราะห์ผลลัพธ์ของต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่การจำแลงกายและ เผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะชน

1. การเผยแพร่ผลงานวิจัยสร้างสรรค์โดยการเข้าร่วมแสดงผลงานศิลปะระดับนานาชาติและระดับชาติ

2. การเผยแพร่ผลงานวิจัยสร้างสรรค์โดยส่วนหนึ่งของดุษฎีนิพนธ์ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่งานวิจัยระดับนานาชาติซึ่งอยู่ในฐานข้อมูล Scopus และระดับชาติซึ่งอยู่ในฐานข้อมูล TCI

3. การเผยแพร่โดยการจัดนิทรรศการและงานเสวนา (Onsite & Online) ตามมาตรการการป้องกันโรคติดต่อ Covid -19

## 1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

### 1.5.1 ระยะที่ 1 ขั้นสำรวจและรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของตัวละครในวรรณคดีไทย

2. รวบรวมข้อมูลในช่วงที่ตัวละครที่มีการจำแลงกาย

3. รวบรวมข้อมูลวรรณคดีไทยที่ปรากฏสู่ศิลปะแขนงอื่น

### 1.5.2 ระยะที่ 2 ขั้นวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์บทบาทในการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของตัวละครจากวรรณคดีไทย จิตรกรรมไทย และประติมากรรมไทย

2. ผลการศึกษาค้นคว้าจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูล แบบพรรณนาวิเคราะห์ตามทฤษฎีฐานรากเพื่อหาแนวทางในการออกแบบตัวละคร การ์ตูนช่อง และแอนิเมชัน

3. นำข้อสรุปเชิงทฤษฎีที่ได้ในการวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลที่เลือกมาแบบเฉพาะเจาะจง

4. นำข้อสรุปเชิงทฤษฎีไปใช้ในการสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านวรรณคดีไทย ทศนศิลป์ไทย พุทธศาสนา จิตวิทยา และวิทยาศาสตร์ จำนวน 5 ท่าน

5. นำข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อมูลสำคัญ (Key-Informants) วิเคราะห์และตีความหมาย และสรุปเป็นข้อมูลในลักษณะที่มีเนื้อหาสาระ เพื่อการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละคร

6. นำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร

### 1.5.3 ระยะที่ 3 นำข้อมูลที่สังเคราะห์เป็นต้นแบบการสร้างสรรคผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

1. ขั้นการออกแบบงานศิลป์ ในขั้นตอนนี้จะนำเอาแบบร่างของตัวละครและฉากที่ได้ร่างแบบไว้ มากำหนดเป็นมโนทัศน์ศิลป์ (Visual-Art Concept) จะมีการลงสีในภาพ เพื่อดูทิศทางในการออกแบบจะมีการลงสีในภาพ เพื่อดูทิศทางในการออกแบบว่า ในฉากนั้น ๆ เป็นไปในทิศทางที่ต้องการนำเสนอ จากนั้นจึงออกแบบตัวละครในรูปแบบดิจิทัลเพนท์ (Character Concept Art) และพัฒนาเป็นการ์ตูนช่อง โดยพิจารณาในเรื่ององค์ประกอบ สีที่ใช้สื่ออารมณ์ รูปทรงที่ออกแบบความเป็นไปได้ในการสร้างเป็นโมเดล 3 มิติ ตลอดจนประเมินกระบวนการออกแบบและพัฒนาตัวละครเพื่อนำไปใช้ในงานแอนิเมชัน

2. ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันจำนวน 3 ท่านประเมินขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา

3. ขั้นตอนกระบวนการผลิต



ก. สร้างโมเดลตัวละครและฉาก ในขั้นตอนนี้จะนำคาแรคเตอร์ตัวละครและฉากที่ออกแบบในรูปแบบ 2 มิติไว้มาทำการสร้างเป็นโมเดล 3 มิติ

ข. สร้างพื้นผิวของโมเดลตัวละครและฉาก หลังจากการสร้างโมเดลจะทำการสร้างพื้นผิวหรือ Texture ให้กับโมเดลเพื่อสร้างรายละเอียดของเรื่องสี และลวดลายบนพื้นผิวของโมเดลที่สร้างขึ้น ในที่นี้จะทำการจัดวาง UV พื้นผิวโมเดลจากโปรแกรม Maya ก่อนจะส่งไป Paint สีในโปรแกรม Photoshop จากนั้นจึงส่งกลับมาเป็นพื้นผิวหรือ Texture Map ในโปรแกรม Maya

ค. สร้างอารมณ์ในใบหน้าให้ตัวละคร การกำหนดลักษณะหน้าตาตัวละครให้แสดงอารมณ์แบบต่าง ๆ เช่น ตีใจ โกรธ เสียใจ โดยวิธีการปรับแต่งโมเดลบริเวณ คิ้ว ตา จมูก ปากของตัวละคร เพื่อเตรียมพร้อมก่อนนำตัวละครไปขยับให้เคลื่อนไหว

ง. ใส่โครงร่างกระดูกและจุดควบคุม เพื่อให้ตัวละครสามารถขยับส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้จึงต้องใส่กระดูก (Joint) เพื่อใช้เป็นแกนหลักในการเคลื่อนที่ โดยในปัจจุบันระบบข้อต่อของกระดูกมีด้วยกัน 2 ชนิดคือ Inverse Kinematics (IK) เป็นการขยับข้อต่อหลักแล้วส่งผลต่อตำแหน่งของข้อต่อรอง และ Forward Kinematics (FK) คือการขยับกระดูกแบบแยกทีละส่วน

จ. จัดองค์ประกอบของมุมกล้องและขนาดภาพ นำภาพมุมกล้องทั้งหมดในแต่ละคัทมาเรียงต่อกันเป็นไฟล์วิดีโอเพื่อดูระยะเวลาและความต่อเนื่องของแอนิเมชันทั้งเรื่อง

ฉ. สร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชันสามมิติ สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวจะเริ่มจากการวิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ลักษณะนิสัย และการแสดงออกของตัวละคร แต่ละฉากแต่ละซีน ว่ามีความต้องการอะไร รู้สึกแบบใด เพื่อสามารถออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวได้อย่างกลมกลืนกับบทภาพยนตร์ จากนั้นจึงทำการออกแบบท่าทางของตัวละคร โดยใช้การแอนิเมทจากท่าทางหนึ่งไปสู่อีกท่าทางหนึ่ง (Pose To Pose) คือการวางท่าทางการกระทำหลักของตัวละคร แล้วจึงเพิ่มเติมรายละเอียดในการกระทำรอง (In Between) เพื่อให้การเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์สั่นไหวดูเป็นธรรมชาติ ซึ่งในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชันนี้ จำเป็นต้องศึกษาข้อมูลลักษณะการเคลื่อนไหวเพิ่มเติมจากสื่อต่าง ๆ รวมถึงการถ่ายวิดีโอการแสดงของตนเองเก็บเอาไว้ แล้วลองจับเอาท่าทางที่น่าสนใจมาทำการเคลื่อนไหวตัวละคร

ช. การจัดแสงและประมวลผล สร้างแสงและกำหนดทิศทางแสงให้ชัดเจน เพื่อให้ได้ภาพแอนิเมชันที่มีแสงเงาสวยงาม การจัดแสงควรกำหนดแหล่งกำเนิดแสงหลัก แสงรอง แสงบรรยากาศ และแสงไฟในระยะไกล เพื่อทำให้ภาพมีมิติและมีความสมจริงมากขึ้น จากนั้นนำไฟล์ทั้งหมดเข้าสู่ขั้นตอน การประมวลผลออกมาเป็นไฟล์ภาพเพื่อนำไปจัดเรียงเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต่อไป

4. ขั้นตอนหลังการผลิต ซ้อนภาพในงานภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อลำดับภาพ นำไฟล์ภาพแอนิเมชันที่ประมวลผลแล้วมาซ้อนภาพเข้าด้วยกัน ปรับแต่งแสงสีในแต่ละฉากให้กลมกลืนและต่อเนื่องกัน เพิ่มเทคนิคพิเศษ เช่น ฝุ่น ควัน เพื่อให้ภาพมีบรรยากาศและมิติมากขึ้น จากนั้นนำภาพแอนิเมชันทั้งหมดไปตัดต่อและใส่เสียงให้สมบูรณ์

5. ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันจำนวน 3 ท่านประเมินขั้นตอนการผลิต ซึ่งปัจจุบันยังทำงานทางด้านดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง สุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ปรับแก้ไขตามคำแนะนำและเผยแพร่ผลงาน

#### 1.5.4 ระยะที่ 4 ประเมินผลและสรุปผลการทดลอง

1. ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย ด้านทัศนศิลป์ ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านจิตวิทยาและด้านพุทธศาสนา ได้แก่ 1) ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง 2) จันทยวีร์ สมปรีดา (รวมแพง) 3) ดร.ธนิยา นันทาพจน์ 4) คุณนภชนก สุขประเสริฐ และ 5) ดร.พระมหาชาวลิต ชาตเมธี

2. ด้านการใช้ประโยชน์จากผลงานจำนวน 7 ท่าน 1) คุณทัศนีย์ เทพไชย ผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ 2) คุณเยาวนิศ เต็งไตรรัตน์ นักประชาสัมพันธ์ชำนาญการพิเศษ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม 3) ดร.ทิพย์สุดา อิ่มใจ นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุพรรณบุรี 4) ดร.ถนัด ยันต์ทอง อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรี ศรีสุวรรณภูมิ 5) คุณครูวิศิษฐ์ พิมพ์มล ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี 6) คุณศักดา แซ่เอียว (เซีย ไทยรัฐ) นายกสมาคมการ์ตูนไทย และ 7) คุณครูกุหลาบ หงอสุวรรณ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนเปี่ยมสุวรรณวิทยา สังกัดสำนักงานบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน แล้วนำมาวิเคราะห์ประเด็นจากการประเมินผลงานต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ที่ได้ทำการปรับปรุงแล้ว

3. ประเมินความพึงพอใจผู้รับชมจากการรับชมผลงานต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่ได้ทำการปรับปรุงแล้ว มาวิเคราะห์ประสิทธิผลของผลงาน

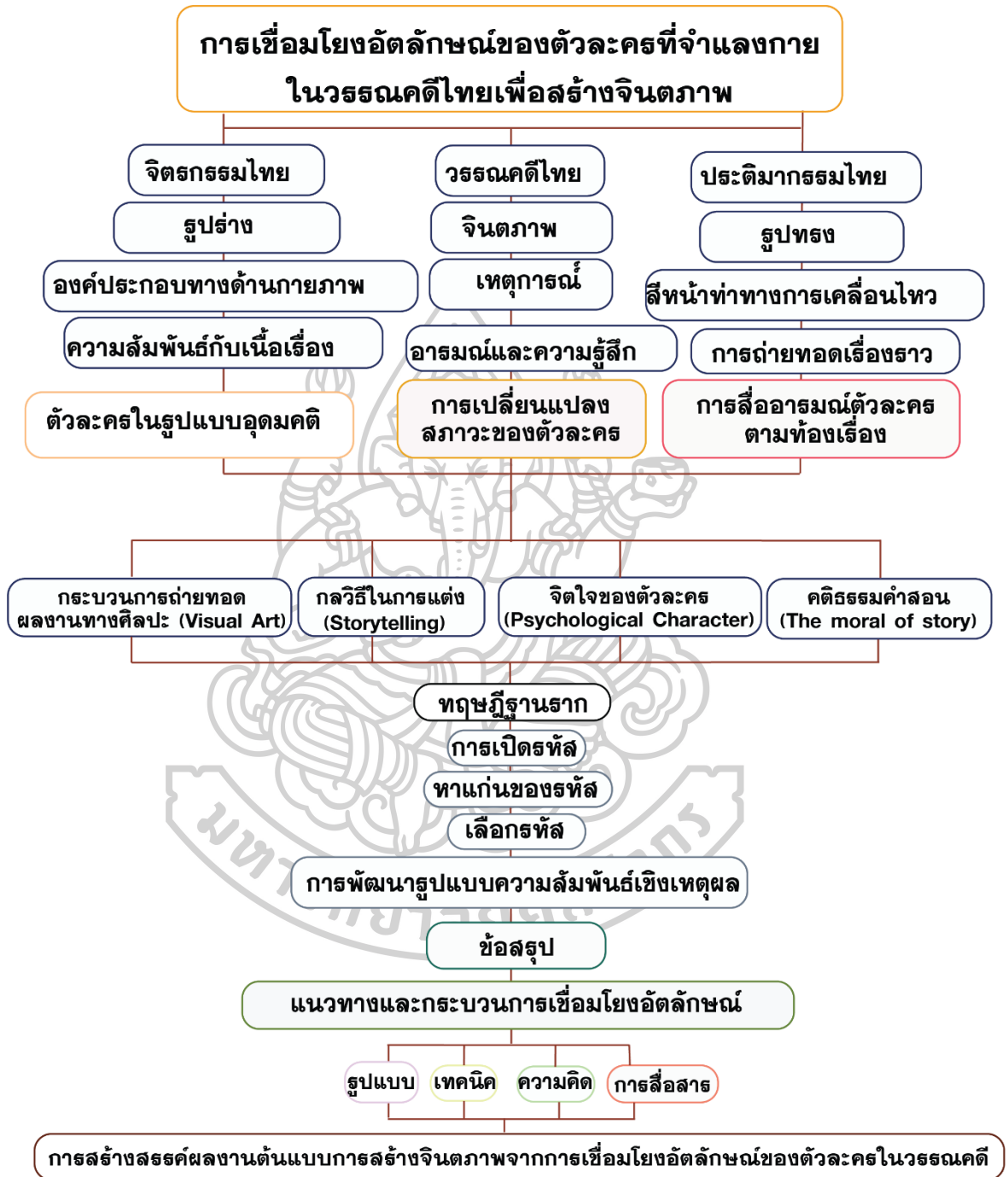
#### 1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น

1.6.1 การวิจัยครั้งนี้จะวิเคราะห์และออกแบบเฉพาะตัวละครที่จำแลงกายโดยปราศจากลักษณะเดิม

1.6.2 การวิจัยครั้งนี้จะไม่วิเคราะห์ตัวละครที่จำแลงกายแต่มีลักษณะเดิมปรากฏให้เห็นเช่นการจำแลงกายให้ใหญ่ เนื่องจากยังมีหน้าตาเหมือนเดิมเพียงแต่มีขนาดร่างกายขยายใหญ่ หรือการจำแลงกายอวัยวะบางส่วนเพื่อใช้ประโยชน์เท่านั้น เช่นการจำแลงกายหางให้ยาว

1.6.2 ศึกษาวิเคราะห์เฉพาะวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายเท่านั้น

1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) ในการวิเคราะห์และตีความหมายการจำแลงกายที่เลือกมาแบบเฉพาะเจาะจง โดยใช้ข้อมูลจากวรรณคดี ศิลปกรรม และข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อมูลสำคัญ (Key-Informants) จนกระทั่งได้แนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครเพื่อแยกข้อมูลออกเป็นองค์ประกอบ สามารถสังเคราะห์ข้อมูลภาพรวมของปรากฏการณ์การจำแลงกายจากวรรณคดีไทย แก่นแท้ของการจำแลงกายสู่การวิเคราะห์โดยการเชื่อมโยงกำหนดความสัมพันธ์เพื่อบูรณาการในการสร้างสรรค์ ข้อมูลจำเพาะในการจำแลงกาย ลักษณะทางกายภาพและลักษณะทางบุคลิกภาพของตัวละครที่จำแลงกาย วิเคราะห์และตีความหมายโดยอาศัยพื้นฐานจากข้อมูลฐานรากที่เหมาะสมต่อการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ มีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค เมื่อได้ข้อสรุปดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงดำเนินการทดลองสร้างสรรค์ตามขั้นตอน จากนั้นจึงประเมินคุณภาพกระบวนการออกแบบและพัฒนาตัวละครสำหรับการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงนำแนวทางที่ได้มาพัฒนาตัวละครจาก 2 มิติ สู่ 3 มิติ ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ปรับปรุงเป็นผลงานต้นแบบ ทำการประเมินผลความพึงพอใจอีกครั้งโดยกลุ่มผู้ใช้ประโยชน์จากผลงาน และให้กลุ่มผู้ชมเพื่อวิเคราะห์ความเหมาะสม ประสิทธิภาพและความพึงพอใจ จากนั้นจึงนำมาสรุปผล

## 1.8 วิธีการดำเนินการวิจัย

โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพจากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม การวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลจากงานทัศนศิลป์ของศิลปินที่สร้างสรรค์ขึ้นเกี่ยวกับตัวละครที่จำแลงกาย การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อสรุปแนวคิดและทำการทดลองสร้างสรรค์งาน จำนวน 3 แนวทาง 3 กลุ่มตัวละคร จำนวน 5 รูปแบบ โดยเพื่อทำแบบประเมินและวิเคราะห์ สรุปการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้

### 1.8.1 กลุ่มตัวอย่างบุคคล ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

1. ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ศาสตราจารย์ ปรีชา เถาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)
2. นักเขียนบทละครที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (รวมแพง)
3. นักจิตวิทยา คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ
4. นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหิตลศาลายา ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ พันธุศาสตร์ระดับโมเลกุลและพันธุวิศวกรรมศาสตร์ ดร.ธนิยา นันทาพจน์

5. พระอาจารย์ผู้ชำนาญสอนศีลธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านการเผยแพร่พุทธศาสนา วัดทุ่งยาว พัทลุง ดร.พระมหาชวลิต ชาตเมธี

### 1.8.2 กลุ่มตัวอย่างงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครด้านวรรณคดีไทยโดยการคัดเลือกผลงานแบบเจาะจงของงานทัศนศิลป์

ผลงานสร้างสรรค์ที่มาจากตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยทั้งก่อนและหลังจำนวน 5 ชิ้นงาน เพื่อนำมาวิเคราะห์ภาพโดยมุ่งเน้นวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย

#### 1.8.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

##### 1.8.3.1 เครื่องมือวิจัยที่เป็นชิ้นงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

1. งานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายชุดทดลอง จำนวน 9 ตัวละคร 45 ชิ้นงาน
2. งานต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย จำนวน 2 ตัวละคร 25 ชิ้นงาน ผลงานการ์ตูนช่อง 1 ชิ้นงาน ผลงานแอนิเมชัน 1 ชิ้นงาน เป็นผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ที่ได้ทำการปรับปรุงโดยใช้ข้อเสนอแนะ ข้อมูลที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญหลังการประเมินงานชุดทดลอง

##### 1.8.3.2 เครื่องมือที่ใช้ประเมิน

1. แบบสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์ แบบไม่มีโครงสร้าง (Non Structure Interview) และใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะ (In-Depth Interview) คือ ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย ในขั้นตอนการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้ศึกษาและได้ทำการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลทั้งหมดด้วยตัวผู้วิจัยเอง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์และทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์พร้อมทั้งทำการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบพรรณนาและข้อสรุป ด้วยตัวผู้วิจัยเอง ซึ่งมีขั้นตอนการเก็บข้อมูลดังนี้

- ก. แนะนำตัวและแจ้งวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์
- ข. เริ่มการสัมภาษณ์
- ค. ขั้นตอนการสัมภาษณ์
- ง. ขั้นตอนการปิดสัมภาษณ์

2. แบบประเมินผลงาน ประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้าน เพื่อประเมินผลงานสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

- ก. ชุดยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ จำนวน 3 ตัวละคร
- ข. ชุดมนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ จำนวน 3 ตัวละคร
- ค. ชุดสัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ จำนวน 3 ตัวละคร

โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินผลงานแบบจัดอันดับเปรียบเทียบ (Rank Order Rating Scales) ซึ่งเปรียบเทียบพร้อมกันทั้งหมดทุกชิ้นงาน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินผลงาน 45 ชิ้น และดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยด้วยตัวผู้วิจัยเอง

### 1.8.3.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์เพิ่มเติม ได้แก่ 1) ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องยักษ์ และ ครุฑ 2) คุณเกรียงไกร ศุภรสิทธิ์สร้างสี ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องพระมหาชนก Production Director and Manager บริษัท Imagimax และ 3) คุณ นิธิพัฒน์ สมสมาน กรรมการผู้จัดการ The Monk Studios เพื่อประเมินรูปแบบที่เหมาะสมและได้คะแนนสูงสุดจาก ฐานการเชื่อมโยงจาก แนวคิดที่ 1-3 ในการสร้างสรรค์ต้นแบบผลงาน

### 1.8.3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในกระบวนการของการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดด้วยตัวผู้วิจัยเอง ในส่วนของการประเมินผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้นำผลงานไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินผลด้วยตนเอง

### 1.8.3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่มาจากการสัมภาษณ์ โดยวิเคราะห์จากข้อคำถาม เพื่อหาแนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ในประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จากการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญแขนงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ วรรณคดีไทย ทัศนศิลป์ พุทธศาสนา จิตวิทยา เทคโนโลยีชีวภาพ และแอนิเมชัน

2. วิเคราะห์ภาพลักษณ์จากผลงานด้านทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการจำแลงกายในงานวรรณคดีไทย ที่สร้างขึ้นจากจินตภาพของศิลปิน ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพตัวละครที่มีการจำแลงกายเป็นแรงบันดาลใจ

3. แบบประเมินผลงานทดลองสร้างสรรค์การเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านทำการประเมิน เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานต้นแบบของการวิจัยต่อไป และขยายไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุดสรุปด้วย การ์ตูนช่อง (Comic Book) แอนิเมชัน (Animation) โมเดลตัวละคร (Figure Model)

## 1.9 นิยามศัพท์เฉพาะ

**จินตภาพ** ในงานวิจัยนี้ใช้ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า “Poetic Image” หมายถึง ภาพในใจของผู้อ่านที่เกิดจากการใช้ถ้อยคำของกวี ซึ่งถ่ายทอดหรือสร้างภาพสื่อความรู้สึก เช่น ความรู้สึกที่เกิดจากประสาทสัมผัส เช่น ร้อน หอม เปรี้ยว ฯลฯ สื่ออารมณ์ เช่น ความรัก ความโกรธ ความเสียใจ และความคิด เช่น ความดี ความถูกต้อง และความชั่ว

**บทบาท** หมายถึง การประพฤติตนตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย โดยถือเอาฐานะและหน้าที่ทางสังคมของบุคคลนั้น

**การจำแลงกาย** หมายถึง การเปลี่ยนแปลงรูปร่างให้มีลักษณะที่แตกต่างไปจากรูปเดิมอย่างสิ้นเชิง โดยใช้เวทมนตร์คาถาหรืออิทธิฤทธิ์ จนไม่สามารถจดจำรูปเดิมได้ เช่น นางผีเสื้อสมุทรจำแลงกายเป็นสาวงาม สุขาจารย์จำแลงกายเป็นนางสีดา นางพันธุรัตจำแลงกายเป็นสาวงาม และหนุมานจำแลงกายเป็นทศกัณฐ์

**อัตลักษณ์** หมายถึง ความเป็นตัวตนของบุคคลที่ชัดเจน ซึ่งจะทำให้ทราบว่าเราคือใครและแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร อัตลักษณ์จึงเป็นมุมมองที่เกิดจากการมองตัวเราและบุคคลอื่นมองเรา และอัตลักษณ์จะมีลักษณะที่เลื่อนไหลและสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา โดยขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมรอบข้าง

**อัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย** หมายถึง ความเป็นตัวตนของตัวละครตัวหนึ่งซึ่งทำให้ตัวละครนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ และทำให้ทราบว่า ตัวละครดังกล่าวเป็นตัวละครอื่นไปไม่ได้

**การเชื่อมโยงการจำแลงกาย** กระบวนการเชื่อมโยงการจำแลงกายของตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะจากตัวละครหนึ่งไปสู่อีกตัวละครหนึ่งอย่างต่อเนื่อง จากอารมณ์ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ เมื่ออารมณ์ภายในจิตใจและความต้องการก่อตัวขึ้นจะมีความเปลี่ยนแปลงทางกายภาพเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับการเกิดปฏิกิริยาทางชีวเคมีกับร่างกาย เช่น การหายใจและลักษณะปรากฏจะเกิดการเปลี่ยนแปลง มีบางอย่างเกิดขึ้นกลไกจากทางชีวเคมีในร่างกาย ด้านหนึ่งคือกระบวนการทางจิต อีกด้านย่อมเป็นกระบวนการทางกาย ดังนั้นการเชื่อมโยงการจำแลงกายจึงเป็นการเชื่อมโยงการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพและอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏทางกายภาพ

**บุคลาธิษฐาน** หมายถึง ความคิดความเชื่อที่เกี่ยวกับภพชาติการเวียนว่ายตายเกิดเป็นเหตุผลของกุศลกรรม อกุศลกรรมเป็นสิ่งกำหนดทำให้เทพ เทวดา มนุษย์ อมนุษย์ และสัตว์ที่อยู่ในภพภูมิได้ส่งผลกระทบปรากฏให้เป็นรูปร่าง บุคลิกลักษณะนิสัยใจคอ ที่แตกต่างกัน การเกิดเป็นชายเป็นหญิง การเกิดเป็นเปรต หรืออมนุษย์ในภพภูมิต่าง ๆ

### 1.10 ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย

1.10.1 ได้องค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย ตั้งแต่ อดีต ปัจจุบัน และแนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายใหม่ในอนาคต

1.10.2 ได้แนวคิดใหม่ที่เหมาะสมในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย

1.10.3 ได้รูปแบบของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อการพัฒนาางานวรรณคดีไทยในรูปแบบดิจิทัล

1.10.4 ได้แนวทางในการสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายในรูปแบบอื่น ๆ





## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ผู้วิจัย ได้ศึกษารวบรวมแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแยกประเด็นการศึกษาไว้ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity)
- 2.2 แนวความคิดเรื่องการจำแลงกายในอารยธรรมโลก
- 2.3 แนวความคิดเรื่องการจำแลงกายในศาสนาโลก
- 2.4 อิทธิพลการเรื่องจำแลงกายที่ส่งผลต่อการปกครองและวรรณคดีในประเทศไทย
- 2.5 ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา
- 2.6 ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงรัตนโกสินทร์
- 2.7 บทบาทของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย
- 2.8 กระบวนการสร้างจินตภาพ
- 2.9 กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย
- 2.10 ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของตัวละครในวรรณคดีไทยที่สอดคล้องกับทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์
- 2.11 ลักษณะพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยตามทฤษฎีจิตวิทยา
- 2.12 การประกอบสร้างอัตลักษณ์ตัวละคร และความหมายในการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง
- 2.13 การออกแบบอัตลักษณ์เฉพาะตัวละคร (Personal Identity)
- 2.14 แนวคิดการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงของ Tsukamoto
- 2.15 ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟว์ จุง (Carl Gustav Jung's Personality Theory)
- 2.16 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาเชิงจินตภาพผ่านรูปแบบการ์ตูนช่อง
- 2.17 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาเชิงจินตภาพผ่านรูปแบบแอนิเมชัน
- 2.18 ทฤษฎีสัญศาสตร์
- 2.19 กระบวนการสื่อสารความหมาย
- 2.20 หลักการ ทฤษฎี และแนวคิดทางการออกแบบ
- 2.21 การวิจัยทฤษฎีฐานราก
- 2.22 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity)

การวิจัย “การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ” ฉบับนี้ เป็นการใช้นิยามเรื่องอัตลักษณ์ (Identity) เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งปรากฏในวรรณคดีไทยสมัยต่าง ๆ ประกอบกับการวิเคราะห์บทวรรณคดีไทย เพื่อเป็นการชี้ให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของการจำแลงกายของตัวละคร และนำมาสร้างสรรค์จินตภาพต่อจากบทเพื่อเสนอความคิดและการสร้างความหมายบรรจุไว้ในตัวละครที่จำแลงกายในแต่ละเรื่องราว ดังนั้นผู้ศึกษาขอทบทวนแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ดังรายละเอียดต่อไปนี้

อัตลักษณ์ (Identity) นั้นมีรากศัพท์ มาจากคำว่า Identitas ในภาษาลาติน เดิมใช้คำว่า Idem ซึ่งมีความหมายว่า เหมือนกัน (The Same) อัตลักษณ์เป็นคำที่ใช้กันโดยทั่วไปตั้งแต่สมัยศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา<sup>5</sup>

อัตลักษณ์บุคคลกลายเป็นอัตลักษณ์ทางสังคม และ กระบวนการที่สังคมหล่อหลอมอัตลักษณ์บุคคลขึ้นมา เพื่อสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นเป็นอัตลักษณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ “อัตลักษณ์” เป็นสิ่งที่ซ้อนทับคาบเกี่ยวอยู่ระหว่างตัวตนหรืออัตลักษณ์ที่มีความสัมพันธ์กับสังคม อันหมายถึงโครงสร้างสังคมที่เป็นปัจจัยกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับบทบาท หน้าที่ ความสัมพันธ์ทางสังคมของปัจเจกบุคคลต่อผู้อื่นในสังคม (Social Structure Determinism) กับอัตลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความคิดและการตีความของปัจเจกบุคคลในการนิยามความหมายของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อมดังนั้นอัตลักษณ์จึงมีมิติที่ซ้อนทับระหว่างโครงสร้างทางสังคมกับการนิยามของปัจเจกบุคคลในฐานะผู้กระทำ อภิญญา เพื่อองฟูสกุล อ้างถึง Rom Harre<sup>6</sup>

“อัตลักษณ์” เป็นสิ่งที่ซ้อนทับคาบเกี่ยวอยู่ระหว่างตัวตนหรืออัตลักษณ์ที่มีความสัมพันธ์กับสังคม อันหมายถึงโครงสร้างสังคมที่เป็นปัจจัยกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับบทบาท หน้าที่ ความสัมพันธ์ทางสังคมของปัจเจกบุคคลต่อผู้อื่นในสังคม (Social Structure Determinism) กับอัตลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความคิดและการตีความของปัจเจกบุคคลในการนิยามความหมายของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อมดังนั้นอัตลักษณ์จึงมีมิติที่ซ้อนทับระหว่างโครงสร้างทางสังคมกับการนิยามของปัจเจกบุคคลในฐานะผู้กระทำ<sup>7</sup>

<sup>5</sup> อภิญญา เพื่อองฟูสกุล, *อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด* (กรุงเทพฯ: คณะกรรมการสภาวิจัย แห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา, 2546), 105.

<sup>6</sup> เรืองเดียวกัน.

<sup>7</sup> ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, *อัตลักษณ์ ชาติพันธุ์และความเป็นชายขอบ* (กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร องค์กรมหาชน, 2546), 117-172.

อัตลักษณ์จากทัศนะของสองสาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาจิตวิทยา และสาขาวิชาสังคมวิทยา อันจะทำให้เห็นถึงกระแสมุมมองทางความคิดเกี่ยวกับประเด็นเรื่องอัตลักษณ์ กล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

1. ทัศนะจากสาขาวิชาจิตวิทยา มีแนวคิดพื้นฐานจากเรื่องความต้องการ (Need) ดังนั้นเมื่อนำมาตอบคำถามว่า เพราะเหตุใดแต่ละคนจึงมีอัตลักษณ์ไม่เหมือนกัน สาขาจิตวิทยาจะตอบว่า เนื่องจากความต้องการที่แตกต่างจากผู้อื่น ทั้งนี้สาขาจิตวิทยาจะมุ่งสนใจอัตลักษณ์ระดับบุคคล (Personal Identity) คือ กลุ่มของความหมายที่อธิบายความเป็นตัวตนของบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง<sup>8</sup>

2. ทัศนะจากสาขาวิชาสังคมวิทยา เป็นกลุ่มสาขาวิชาที่สนใจกระบวนการก่อร่างสร้างตัวตน (Self) ของบุคคลมากที่สุดโดยระบุว่า “ตัวตน” ก่อร่างมาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับ “ผู้อื่น” โดยกระทำผ่านการสื่อสารระหว่างตัวตนกับผู้อื่น ทั้งนี้ นักวิชาการสายปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์เป็นผู้เริ่มจำแนกความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Identity) ได้แก่ คุณลักษณะเฉพาะบุคคล กับอัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity) ได้แก่ สถานภาพทางสังคม ดังเช่น อาชีพ ชนชั้น เพศชาติพันธุ์ หรือศาสนาที่เป็นปัจเจกบุคคลนั้นสังกัดอยู่ อัตลักษณ์สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา ค่านิยมของสังคมในแต่ละยุคสมัย หรือบทบาทของอาชีพ<sup>9</sup>

อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ช่วยให้เรารับรู้ตนเองว่าเราคือใครและต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างไร อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่จำแนกว่าเราเป็นพวกเดียวกับใคร เรามีความแตกต่างจากใคร การสร้างอัตลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นภาพตัวแทนที่ผ่านระบบสัญลักษณ์ อีกทั้งยังเป็นการหาความหมายของตนในบริบททางสังคมที่ตนดำรงอยู่ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากภายในตัวบุคคลและไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา<sup>10</sup>

อัตลักษณ์เป็นคุณสมบัติที่เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคล เป็นความจริงเกี่ยวกับสิ่งที่บุคคลหรือสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นอยู่ หรือสิ่งหนึ่งหรือเฉพาะของสิ่งนั้นที่ทำให้โดดเด่นขึ้นมาและมีความแตกต่างจากสิ่งอื่น การพัฒนาอัตลักษณ์ขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย โดยรวมแล้วเป็นกระบวนการทางสังคมทั้งสิ้น<sup>11</sup>

<sup>8</sup> P. J. Burke, “Identity Change,” *Social Psychology Quarterly* 69, 1 (2006): 81-96.

<sup>9</sup> S. M. Farmer and L. V. Dyne, “The idealized self and the situated self as predictors of employee workbehaviors,” *Journal of Applied Psychology* 95, 3 (2010): 503-516.

<sup>10</sup> J. M. Olver and T. A. Mooradian, “Personality traits and personal values: A conceptual and empirical Integration,” *Personality and Individual Differences* 35, 1 (2003): 109-125.

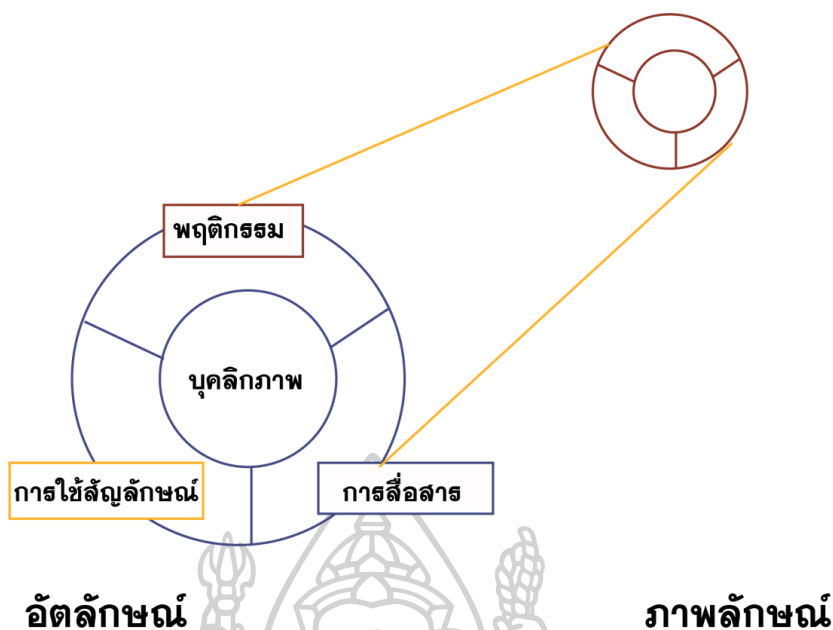
<sup>11</sup> B. E. Ashforth and F. Mael, “Social identity theory and the organization,” *Academy of Management Review* 14, 1 (1989): 20-39.

อัตลักษณ์นับว่าเป็นแนวคิดที่มีการศึกษาและวิจัยกันอย่างยาวนาน อัตลักษณ์แปรเปลี่ยนตามบริบทของวัฒนธรรมยุคโลกาภิวัตน์ มีกระบวนการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์จากการผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อน<sup>12</sup> และยังคงเกี่ยวสัมพันธ์กับวิชาหลายแขนงทางสังคมศาสตร์ ทั้งสังคมวิทยา มานุษยวิทยา จิตวิทยาและปรัชญาในสาขาเหล่านี้มีมีโนทัศน์ที่มีความหมายใกล้เคียงหรือเกี่ยวเนื่องกับอัตลักษณ์หลายคำ เช่น Subject, Individual, Personality, Self, Agency ฯลฯ

ดังนั้น ลักษณะสำคัญของอัตลักษณ์คือสิ่งที่จะใช้แสดงตน ที่แสดงให้เห็นอัตลักษณ์ร่วมและแยกแยะตัวเราด้วยความแตกต่างจากคนอื่น กระบวนการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์อาจเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ แต่โดยรวมแล้วจะเกิดขึ้นจากการสรรหาความแตกต่าง (Difference) มาเป็นองค์ประกอบโดยส่วนใหญ่แล้วความแตกต่างดังกล่าวมักจะทำให้เกิดขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) อัตลักษณ์จึงหมายถึง ความเป็นตัวตนของบุคคลที่ชัดเจน ซึ่งจะทำให้ทราบว่าคือใคร และแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร อัตลักษณ์ของตัวละครในวรรณคดีไทย จึงเป็นมุมมองที่เกิดจากการมองตัวละครและมุมมองของบุคคลอื่นที่มองตัวละครนั้น และอัตลักษณ์จะมีลักษณะที่เลื่อนไหลและสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาโดยขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมรอบข้าง อัตลักษณ์ของตัวละคร จึงหมายถึง ความเป็นตัวตนของตัวละครตัวหนึ่งซึ่งทำให้ผู้อ่านทราบว่า ตัวละครดังกล่าวเป็นตัวละครอื่นไปไม่ได้

ผู้วิจัยศึกษาตัวละครที่มีการจำแลงกาย ที่ปรากฏในวรรณคดีไทยเรื่องต่าง ๆ ซึ่งจะใช้นามคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity) เข้ามาเป็นแนวทางประยุกต์ใช้ในการศึกษาประกอบกับการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีวรรณคดีไทย โดยจะถือว่าอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเกิดจากการเชื่อมร้อยคุณสมบัติต่าง ๆ ของตัวละครเข้าด้วยกัน

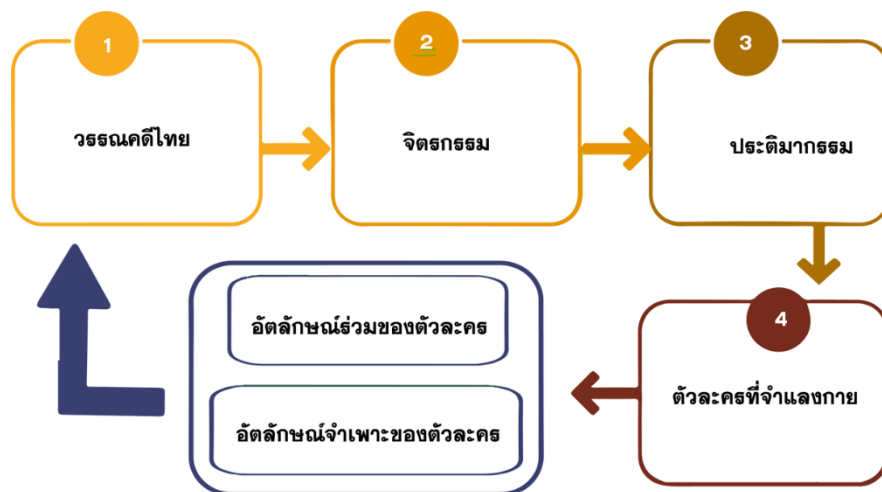
<sup>12</sup> อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, อัตลักษณ์ = Identity : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด (กรุงเทพฯ: คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2546), 25-27.



ภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ของการสื่อสารในการแสดงอัตลักษณ์  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

จากรูปภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ของการสื่อสารในการแสดงอัตลักษณ์ คือการสร้างอัตลักษณ์ตัวละครผ่านมุมมองของบุคลิกภาพตัวละครจากการบรรยายของผู้ประพันธ์ผ่าน พฤติกรรมตัวละคร การใช้สัญลักษณ์ชิ้นส่วนหลาย ๆ ชิ้นที่ถูกประกอบสะท้อนภาพลักษณ์ตัวละครผ่านบุคลิกภาพจนก่อให้เกิดอัตลักษณ์ในสายตาของผู้อ่าน

เมื่อเกิดการจำแลงกายทำให้รูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครเปลี่ยนแปลงไป อัตลักษณ์ของตัวละครจะยังคงอยู่ไม่มากก็น้อย หากนำแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์มาศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครที่จำแลงกายในแบบต่างของวรรณคดีไทย จะสามารถสร้างต้นแบบในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครเพื่อสร้างจินตภาพได้ โดยผู้วิจัยจะดำเนินการวิเคราะห์อัตลักษณ์ตัวละครดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แบบจำลองการวิเคราะห์อัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

จากรูปภาพที่ 3 เป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ร่วม และอัตลักษณ์จำเพาะของตัวละครที่จำแลงกายผ่านงานวรรณคดีไทย จิตรกรรม และประติมากรรม โดยใช้วิธีเปรียบเทียบหรือศึกษาในเชิงข้ามศิลป์ แม้ว่าศิลปะแต่ละแขนงแต่ละประเภทจะอาศัยเทคนิคกลวิธีในการสร้างสรรค์แตกต่างกันออกไป แต่ศิลปะที่สร้างสรรค์จากตัวละครในวรรณคดีย่อมมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยง มีรูปแบบและเนื้อหาที่แสดงลักษณะร่วมกัน ผู้วิจัยจึงศึกษาวรรณคดีและศิลปะแขนงอื่นมีความสัมพันธ์กัน และสามารถ “นำทาง” ให้เกิดแนวทางใหม่กลายเป็นกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร โดยการหยิบยืมทฤษฎีทางศิลปะข้ามกันไปมา และตัวละครที่จำแลงกายหากเปลี่ยนวิธีการรับรู้เสียใหม่ รูปแบบตัวละครของวรรณคดีไทยก็น่าที่จะเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน

## 2.2 แนวความคิดเรื่องการจำแลงกายในอารยธรรมโลก

การจำแลงกายในอดีต ปรากฏขึ้นตามเทพนิยายปกรณัม ความเชื่อเรื่องภูติผี การจำแลงกายทั้งหมดที่ปรากฏขึ้นทั่วโลก ทั้งในทวีปยุโรป แอฟริกา ตะวันตกเฉียงใต้ และทวีปเอเชีย พบว่ามีแนวความคิดและความเชื่อเรื่องการจำแลงกาย ถูกกำหนดด้วยความเชื่อตามเรื่องปรัมปราและตำนานที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้า วีรบุรุษ ธรรมชาติของโลก ความเชื่อของชาวกรีกโบราณ และเป็นรากฐานที่มาของความเชื่อค่านิยม ตำนานกรีกจึงเป็นรากฐานความเชื่อ และชีวิตความเป็นอยู่ของชาวยุโรป ต่อมาชาวโรมันรุ่งเรืองขึ้น ก็ได้รับอิทธิพลความเชื่อและตำนานของกรีก ทำให้กรีกสืบทอดต่อมาจนกลายเป็น ตำนานกรีก-โรมัน ชาวกรีกนับถือเทพเจ้ามากมายหลายองค์ มีทั้งเทพเจ้าบนสวรรค์ เทพเจ้าพื้นดิน ภายหลังเมื่อชาวกรีกเสื่อมอำนาจ และชาวโรมันเรืองอำนาจ ชาวโรมันจึงรับความเชื่อถือ

เรื่องเทพเจ้าจากชาวกรีกสืบต่อไป<sup>13</sup> กรีก-โรมัน ในกาลอดีตที่ซึ่งความคิดและจินตนาการมารวมกัน เป็นเรื่องราว เทพปกรณัม หมายถึง เรื่องเล่าที่ถ่ายทอดกันเป็นเวลาช้านาน เป็นเรื่องที่เล่าถึงสิ่งมีชีวิต ในรูปแบบของการใช้สัญลักษณ์ของพลังทางธรรมชาติ หรือลักษณะของเงื่อนไขความเป็นมนุษย์ นอกจากนี้การจำแลงกายเกิดจาก การได้รับอิทธิพล ความเชื่อทางศาสนาและความศรัทธาเรื่องเทพ จำแลงกาย การเวียนว่ายตายเกิดของสรรพสิ่งในร่างที่แตกต่างตามกรรมและวาระ การจำแลงกายจึง ปรากฏเป็นหลักฐานสำคัญให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องการจำแลงกายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อีกทั้งยังมี อิทธิพลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์หลากหลายแขนง

### 2.2.1 ทวีปยุโรป (กรีก-โรมัน)

การจำแลงกายใน กรีก-โรมัน ของทวีปยุโรป พบว่าส่วนใหญ่เป็นตำนานเทพปกรณัม กรีก-โรมัน เทพปกรณัมกรีกเป็นส่วนหนึ่งของศาสนาในกรีซโบราณ ทวยเทพมักจำแลงกายลงมา บนโลกมนุษย์ ซึ่งกำหนดด้วยความเชื่อตามเรื่องปรัมปราและตำนานที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้า วิบุรุษ ธรรมชาติของโลก และความเชื่อของชาวกรีกโบราณ เรื่องเล่าที่ถ่ายทอดกันเป็นเวลาช้านาน เป็นเรื่อง ที่เล่าถึงสิ่งมีชีวิตในรูปแบบของการใช้สัญลักษณ์ของพลังทางธรรมชาติ หรือลักษณะของเงื่อนไข ความเป็นมนุษย์

เทพปกรณัมหมายถึง สิ่งของ บุคคล หรืออื่น ๆ ซึ่งสมมติขึ้น แต่งขึ้น หรือเป็นไปได้<sup>14</sup> ความหมายของการศึกษาเทพปกรณัม มีสองความหมายหลัก ๆ ความหมายแรก หมายถึง เทพปกรณัมทั้งหมดทุกประเภทและตำนานที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความหมายที่สองหมายถึงการศึกษา อย่างมีระบบและเชิงเปรียบเทียบถึงความแตกต่างของเทพปกรณัมเพื่อทราบความหมาย จุดกำเนิด วิวัฒนาการและความสัมพันธ์ วัฒนธรรมต่าง ๆ ในสังคมเป็นการสื่อความหมายและสัญลักษณ์ซึ่งสะท้อน แนวคิดที่ผูกติดอยู่กับคุณค่าทางสังคม<sup>15</sup> การใช้เทพปกรณัมในงานวรรณกรรมฝรั่งเศสส่วนใหญ่จะใช้ เทพปกรณัมที่เกี่ยวข้องกับศาสนา เทพเจ้า หรือธรรมชาติเป็นหลัก จนกระทั่งในศตวรรษที่สิบเก้า ซึ่งเป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและความสับสนวุ่นวายในสังคมฝรั่งเศสได้เกิดเทพ ปกรณัมสมัยใหม่ ซึ่งเป็นเทพปกรณัมที่เกี่ยวข้องกับปารีสและนโเบเลียนจนกระทั่งพัฒนากลายเป็น เทพปกรณัมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวชีวิตมนุษย์ (Le Mythe Du Peuple) ซึ่งเทพปกรณัมกรีก-โรมัน ที่มีการจำแลงกายตามตำนาน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

<sup>13</sup> มาลัย (จุฑารัตน์), **ตำนานกรีก-โรมัน (ฉบับสมบูรณ์)**, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ, 2547), 9.

<sup>14</sup> Oxford, **Oxford Advanced Learner's Dictionary**, 4th ed. (Oxford: Oxford University Press, 1991), 820.

<sup>15</sup> บาร์ตส์, อาร์, **มายาคติ**, แปลโดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ (กรุงเทพฯ: คบไฟ, 2551), 3.

### 2.2.1.1 เทพเจ้าซุส

ในตำนานเทพเจ้าซุส เทพเจ้าสูงสุดแห่งโอลิมปัสขึ้นครองอำนาจและทรงมีบัญชาให้เทพเจ้าเฮเฟสตุส โอรสของพระองค์ปั้นมนุษย์คนแรกจากดินเหนียว โดยมนุษย์คนแรกในเทพปกรณัมกรีกเป็นหญิงชื่อว่าแพนโดรา<sup>16</sup> เทพเจ้าซุสสามารถจำแลงกายได้<sup>17</sup> โดยได้จำแลงร่างกายเป็นอินทรียักษ์ โฉบเอาตัวแกนีมีดจากภูเขาไอดาโนแคว้นไฟรเจีย ไปเป็นผู้รับใช้บนเขาโอลิมปัส ทำหน้าที่เป็นผู้ถวายพระสุธารส

นอกจากนี้ ซุสยังมีการจำแลงร่างเป็นสัตว์เพื่อผสมกับสัตว์อื่นหรือมนุษย์ในตำนานของกรีก เทพเจ้าซุสผู้ยิ่งใหญ่คือเทพผู้สร้างชื่อในตำนานนี้ การจำแลงกายเป็นหงส์ลงไปผสมกับมนุษย์สาวชื่อเลดา ราชนินแห่งสปาร์ตา ก่อนที่นางจะให้กำเนิดลูกในรูปของการวางไข่



ภาพที่ 4 เทพซุสจำแลงกายเป็นหงส์ลงไปผสมกับมนุษย์สาวชื่อเลดา  
ที่มา: Learnodo Newtonic, **Leda and the Swan – Copy of a lost painting by Michelangelo**, accessed June 18, 2019, available from 10 Most Famous Myths Featuring The Greek God Zeus | Learnodo Newtonic (learnodo-newtonic.com)

เทพซุสมุ่งมั่นจะช่วยวนเทพีเฮราที่ปฏิเสธจะมีสัมพันธ์กับพระองค์ให้จงได้ จึงจำแลงกายเป็นนกกาเหว่า แล้วโฉบบินสู่อ้อมแขนของเทพีเฮรา ระหว่างเกิดพายุฝนฟ้าคะนองที่ตนเองเสกขึ้นมา แล้วแสร้งทำเป็นหวาดกลัว เฮราหลงกลพานกดูเหว่าเข้าไปกอดในห้องนอนของนาง แต่พอนางรู้สึกตัวว่าอยู่ในอ้อมแขนของผู้ชายเข้าแล้ว นางกลับไม่ยอม จนในที่สุดซุสต้องยอมเอ่ยคำปฏิญาณจะแต่งงานด้วย ภายหลังจากเทพีเฮราจึงกลายเป็นมเหสีและชนินษุราชของซุส<sup>18</sup>

<sup>16</sup> Martin, **Myths of the ancient Greek** (New York: New American Library, 2003), 36-37.

<sup>17</sup> A. B. Cook, **Zeus: A Study in Ancient Religion Volume 2: Zeus God of The Dark Sky (Thunder and Lighting) Part 2: Appendixes and Index** (Newyork: Published in The United Stades of America by Cambridge University Press, 2010), 1389.

<sup>18</sup> เอดิธ แอมิล, **ปกรณัมปรัมปรา: ตำนานเทพและวีรบุรุษ กรีก-โรมันนอรัส**, แปลโดย นพมาส แววงหงส์ (กรุงเทพฯ: อมรินทร์, 2549), 40.





ภาพที่ 5 เทพซุสจำแลงกายเป็นนกกาเหว่า

ที่มา: Learnodo Newtonic, **The Abduction of Ganymede – Painting by Eustache Le Sueur**, accessed June 18, 2019, available from 10 Most Famous Myths Featuring The Greek God Zeus | Learnodo Newtonic (learnodo-newtonic.com)



ภาพที่ 6 เทพซุสจำแลงกายเป็นวัว

ที่มา: Learnodo Newtonic, **The Abduction of Europa – Painting by Jean Francois de Troy**, accessed June 18, 2019, available from 10 Most Famous Myths Featuring The Greek God Zeus | Learnodo Newtonic (learnodo-newtonic.com)

ภาพที่ 6 ครั้งที่พบกับมนุษย์ เทพเจ้าซุสได้จำแลงกายเป็นวัว<sup>19</sup> สีขาวไปพบยุโรปาที่ชายทะเล วัวซุสได้เข้าหายุโรปาด้วยท่าทางที่เชื่องและคุ้นเคยกับมนุษย์ วัวซุสได้เคี้ยวหญ้าให้ยุโรปาซึ่งหลังของมัน และทันใดนั้นวัวซุสได้ว่ายข้ามทะเลไปยังเกาะครีต และจำแลงกายกลับเป็นเทพตามเดิม และอยู่กับยุโรปา

ตอนที่เทพเจ้าซุสไปชอบดานาอีลูกสาวของกษัตริย์อครีซีส กษัตริย์อครีซีสได้จับลูกสาวขังไว้ในหอคอยบรอนซ์ เทพเจ้าซุสก็จำแลงกายเป็นฝนทอง แทรกตัวลงไปตามรอยแตกของหลังคาลงไปได้ นอกจากนั้นตอนที่เทพเจ้าซุสเข้าหานางลิดา มเหสีของ ทินเดรียส ซึ่งกำลังเปลือยกายอาบน้ำอยู่ในสระ ก็แปลงตัวเป็นหงส์ขาวแสนสวย ค่อยๆ ลอยเข้าหา จนนางอดเรียกมากอดไม่ได้ กว่าจะรู้ว่าเป็นเทพซุสจำแลงกายก็ไม่ทันการ นางตั้งครรภ์ และคลอดออกมาเป็นไข่ ครั้นไข่แตกออกแทนที่จะเป็นตัวประหลาดครึ่งคนครึ่งหงส์ไหลออกมา อย่างตำนานทั่วไป กลับกลายเป็นฝาแฝดชายคู่หนึ่ง ได้แก่ คัสเตอร์ กับ โพลิตีอุส หรือ พอลลักซ์

ครั้งที่เทพเจ้าซุสพบนางลิดา ธิดาของท้าวเธสพิอุส เทพเจ้าซุสจำแลงกายเป็นหงส์และให้เทพ อโฟร์ไตร์จำแลงกายเป็นนกอินทรีตัวใหญ่ ซุสวางแผนบินหนีอินทรีไฟไปชอบนางลิดา นางลิดาก็โอบกอดหงส์จำแลงกายนั้นและขับไล่อินทรีไฟ ซึ่งก็เป็นไปตามแผน เทพเจ้าซุสจึงได้นางลิดาเป็นชายา สมรสกับนางจนมีลูกออกมา และครั้งที่พบนางยุโรปา ตอนนั้นซุสจำแลงกายเป็นวัวขาว ที่งดงาม และคุ่มม่นวล จนนางยุโรปาอดจับต้องไม่ได้ เมื่อเห็นว่า มันเชื่องกับมือนางก็ทำช่อดอกไม้ คล้องเขาของมัน แล้วขึ้นขี่หลัง มหาเทพก็พานางเหาะข้ามทะเลพายุยุโรปา ไปถึงครีต แสดงร่างที่แท้จริง และได้สมรสกับนางยุโรปา นอกจากนี้เทพซุสได้แอบจำแลงกายเป็นแอมฟิทรอนเพื่อสมรสกับนางแอลก์มีนี เทพซุส ต้องตากับความงามของซีมีลี จนซุสลักลอบหนีพระนางฮีรา จำแลงกายเป็นมนุษย์มาได้นางเป็นชายา คัลลิสโต เป็นนางอัปสรบริวารคนสนิทของเทพีอาร์ทีมิส เธอดำรงความเป็นสาวบริสุทธิ์เหมือนเทพีอาร์ทีมิส และชอบล่าสัตว์เหมือนเทพีอาร์ทีมิส เมื่อซุสเกิดต้องตา คัลลิสโตเข้า พระองค์จึงต้องใช้อุบายจำแลงกายเป็นอาร์ทีมิสเข้าไปหานาง และได้นางเป็นชายา

#### 2.2.1.2 เทพีเฮรา

เทพีเฮราได้จำแลงกายเป็นนางพี่เลี้ยงของเจ้าหญิงซีมีลี<sup>20</sup> และให้นางทูลขอพรที่ซุสเคยให้คำสัตย์ ที่จะให้สิ่งใดก็ได้ที่นางขอหนึ่งอย่าง เทพีเฮราในร่างจำแลงยูให้ซีมีลีขอดูองค์มหาเทพในร่างจริง และบอกว่าก่อนขอต้องให้มหาเทพสาบานกับแม่น้ำสติกซ์ หรือ แม่น้ำแห่งสัจจะเสียก่อน ก่อนจะขอพร ซึ่งผู้ดื่มเข้าไปแล้วต้องพูดแต่ความจริง หากสัญญาที่ต้องทำตามคำที่ให้สัจจะ

<sup>19</sup> Ken Dowden, *Zeus God and Heroes of the Ancient World* (Newyork; Simultaneously published in the USA and Canada by Routledge, 2006), 46.

<sup>20</sup> Joan V. O'Brien, *The Transformation of Hera: A Study of Ritual, Hero, and the Goddess in the Iliad* (Newyork: Rowman&Littelfield Publish, 1993), 78.

สัญญาไว้ ซึ่งซิมิลีได้ขอพรให้ซุสปรากฏกายในร่างเทพเจ้า ตามที่เทพีเฮราในร่างจำแลงกายบอก ซุสจึงต้องทำตามสัญญาที่ให้ไว้ แม้จะรู้ว่าซิมิลีจะทนต่อรัศมีของตนไม่ได้และจะมอดไหม้เป็นจุน แต่เมื่อ ซุสได้สาบานกับแม่น้ำแห่งสัจจะแล้วก็ไม่สามารถหาหนทางคำสาบานได้ ซึ่งก็สมปรารถนาตามความต้องการ ของเทพีเฮรา ร่างของซิมิลี มอดไหม้ เป็นมหาจุล ในพริบตา ด้วยลำแสงร้อนแรง จากรัศมีของมหาเทพ แต่ซุสก็ช่วยชีวิตทารกในครรภ์ได้ทัน โดยคว้ามารจากท้อง ซิมิลี ก่อนนางจะตาย และเอามาฝังไว้ที่ ต้นขาของตนเอง จนกระทั่งถึงกำหนดคลอด



ภาพที่ 7 เทพซุสและเทพีเฮรา

ที่มา: The Editors of Encyclopaedia Britannica, **Jupiter and Juno on Mount Ida**, oil on canvas by Charles-Antoine Coypel, accessed June 18, 2019, available from <https://www.britannica.com/topic/Hera>

### 2.2.1.3 เทพีอาธินา

เทพีอาธินา เป็นธิดาของเทพซุส<sup>21</sup> นางกำเนิดมาจากเคียรของเทพซุส เทพีอาธินา จำกายเป็นนยายแก่ เพื่อมาลวงโทษนางอาร์คเน มิให้ใครเอาไปเป็นเหยียงอย่างสืบไป โดยการ ประกวดฝีมือกับอาร์คเน ในที่สุดอาร์คเนก็แพ้แก่เทพีอาธินา และได้เสียใจยิ่งนัก ทั้งเจ็บทั้งอาย ในความผิดพลาดของตนไม่อาจทนอยู่ได้ หมายถึงเอาเชือกผูกคอตาย เทพีอาธินาเห็นนางจะด่วนหนี โทษทัณฑ์ไป จึงรีบแปรเปลี่ยนร่างของนางให้กลายเป็นแมงมุม ห้อยโหนโตงเตง และสาปให้นางต้อง ปั่นและทอใยเรื่อยไปไม่มีเวลาหยุด เป็นการเตือนมนุษย์ ผู้ทรนงทั้งปวง มิให้หลงไปว่าตนจะเทียมเทพ

<sup>21</sup> มาลัย (จุฑารัตน์), **ตำนานกรีก-โรมัน (ฉบับสมบูรณ์)**, พิมพ์ครั้งที่ 5 (กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ, 2548), 61-68.

#### 2.2.1.4 เทพโฟไซดอน

เทพโพเซดอนได้รับการยกย่องว่าเป็นเทพเจ้าสมุทรหรือท้องทะเล<sup>22</sup> จำแลงกายเป็นม้าเพศผู้ไปสมสู่กับติมิเตอร์ที่จำแลงเป็นนางม้าเพื่อหนีจากเทพโฟไซดอน นอกจากนี้ เทพโฟไซดอนยังมีการจำแลงเป็นม้าไปสมสู่กับเมดูซ่า

#### 2.2.1.5 เทพเจ้าลิเบอร์ตัส

เทพเจ้าแห่งเสรีภาพและอิสรภาพที่มักจำแลงกายเป็นแมว<sup>23</sup> เทพแห่งคุณภาพ

#### 2.2.2 ทวีปแอฟริกา (อียิปต์)

การจำแลงกายในทวีปแอฟริกา ปรากฏมากในประเทศอียิปต์ ชาวอียิปต์โบราณ มีความเชื่อในเรื่องของเทพและเทพี ซึ่งเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวอียิปต์โบราณ



ภาพที่ 8 เทพที่มีการจำแลงกายในทวีปแอฟริกา (อียิปต์)

ที่มา: Suan Sunandha Rajabhat University, **History of Egypt**, accessed June 18, 2019, available from เทพปกรณัมหรือศาสนา - History of Egypt (google.com)

#### 2.2.2.1 เทพอาตุ้ม เทพเจ้าแห่งการสร้าง

เทพอาตุ้ม เป็นพระผู้สร้าง โดยเชื่อว่าทรงเป็นผู้สร้างชีวิตและสรรพสิ่งต่าง ๆ บนโลกนี้ เป็นเทพบิดาของเหล่าทวยเทพผู้ให้กำเนิดเทพซู เทพแห่งลม และ เทพีเทพนุต เทพีแห่งความชุ่มชื้น และ เทพเกบเทพแห่งผืนดิน ซึ่งมีความสำคัญในการให้กำเนิดเทพสำคัญองค์อื่นต่อไป

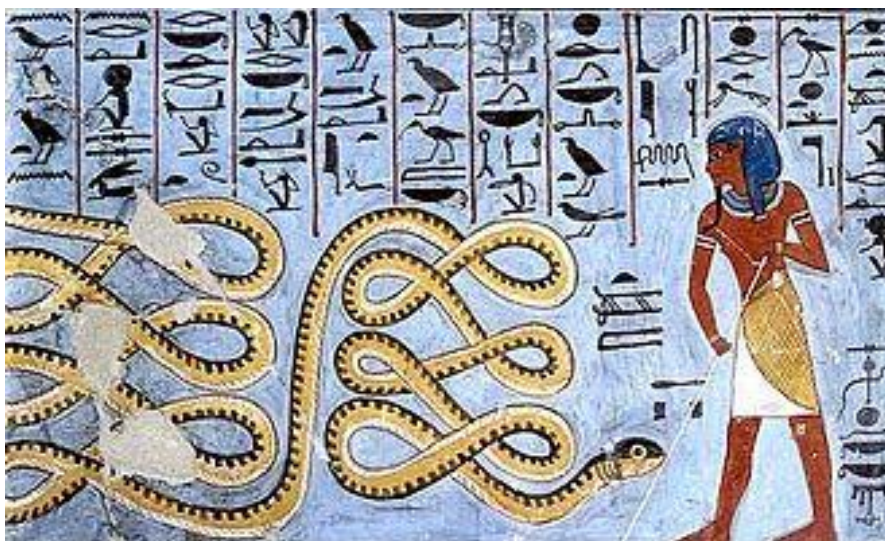
<sup>22</sup> ธนาภิต, **ตำนานเทพเจ้า และ วีรบุรุษ กรีก-โรมัน**, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: ปิรามิด, 2546), 57-59.

<sup>23</sup> Soojin Um, **Cats in the Ancient Worlds**, access January 10, 2020, available form <https://fussiecat.com/cats-in-the-ancient-world/>

เทพอาตุมได้จำแลงกายมาเป็นมนุษย์เพื่อปราบเทพอาเปป เทพแห่งการทำลายล้าง ผู้จำแลงกายมาเป็นพญางูยักษ์ ที่จ้องจะทำร้ายเทพเจ้าราในทุกค่ำคืน<sup>24</sup>

#### 2.2.2.2 เทพอาเปป เทพเจ้าแห่งการทำลายล้าง

ผู้จำแลงกายมาเป็นพญางูยักษ์ ซึ่งจ้องจะทำร้ายเทพราในทุกค่ำคืน<sup>25</sup> หากวันใดฝ้าย เทพอาเปปปลั่งพลาดเสียที ก็จะทำให้เกิดเหตุต่าง ๆ เช่น พายุ หรือแผ่นดินไหว และหากวันใดเทพอาเปปเอาชนะเทพเจ้าราได้ ก็จะทำให้เกิดสุริยุปราคา



ภาพที่ 9 เทพอาเปป

ที่มา: Tomb of pharaoh Ramses I, **Ancient Egyptian art depicting Apep being warded off by a deity**, accessed June 18, 2019, available from <http://www.touregypt.net/featurestories/apep.htm>]

<sup>24</sup> ชลิตดา, ตำนานอียิปต์โบราณ ฉบับสมบูรณ์, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ :พิมพ์คำ, 2548), 29-30.

<sup>25</sup> Matt Clayton, **Egyptian Mythology: Captivating Egyptian Myths of Egyptian Gods, Goddesses, and Legendary Creatures**, (United Kingdom: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2018), 9.

### 2.2.2.3 เทพีบาสเต็ท เทพผู้ประทานความรักและความสมบูรณ์

เทพีบาสเต็ทมักจำลองกายมาในรูปเทวนารีผู้มีศรีษะเป็นแมว ลำตัวเป็นมนุษย์<sup>26</sup> หรือบางครั้งก็เป็นแมวทั้งตัวทรงเป็นเทพพระเจ้าประจำเมืองบูบาสติสในอียิปต์ล่าง ในรัชสมัยของฟาโรห์เซซอซที่ 1 เสด็จขึ้นครองราชย์ พระองค์ได้ทรงมีพระราชองค์การประกาศให้ บูบาสติสขึ้นเป็นเมืองหลวงของอียิปต์ทั้งหมด เท่ากับทำให้เทพีบาสเต็ทเลื่อนฐานะกลายเป็นเทพสูงสุดของราชอาณาจักรไปโดยปริยาย



ภาพที่ 10 เทพอาเปป

ที่มา: Egyptian Astrology, **Egyptian Zodiac: Bastet**, accessed June 18, 2019, available from <https://pinklotustours.com/blog/2019/07/bastet-the-feline-goddess>

### 2.2.2.4 เทพเจ้ารา สूरียเทพ

ตามตำนานเทพเจ้าราทรงจำลองเป็นร่างมนุษย์<sup>27</sup> เพื่อที่จะเป็นเทวกษัตริย์องค์แรกที่ปกครองอาณาจักรไอยคุปต์จนเจริญรุ่งเรืองต่อกันมาหลายปี และเทพรา จะจำลองกายมาในรูปลักษณะของ แมว แล้วใช้มีดใหญ่ตัดเฉือนพญางูยักษ์ที่เป็นร่างจำลองกายของเทพอาเปป ที่คอยขัดขวางเรือสุริยะไม่ให้แล่นไป

<sup>26</sup> Phillip Mlynar, **The History of Cats – Cats in the Ancient World**, access January 10, 2020, available form <https://www.catster.com/the-scoop/the-history-of-cats-cats-in-the-ancient-world>

<sup>27</sup> สังคม ฮอทรินทร์, **ล่องน้ำไนล์**, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดอกหญ้า, 2541), 71-72.

## 2.2.3 ทวีปเอเชียตะวันตกเฉียงใต้ (เมโสโปเตเมีย)

### 2.2.3.1 เทพอันซาร์ เทพแห่งท้องฟ้า

เทพอันซาร์<sup>28</sup> เกิดจากมังกรเพศเมีย ตีอาแม็ท เทพแห่งทะเลน้ำเค็ม ผสมกับน้ำจืดของเทพอัฟสุ จากนั้นเทพอันซาร์ได้จำแลงกายออกมาเป็นสองส่วนกลายเป็น อนู กับ อันทู จากนั้นอโนกับอันทูได้สมรสกับร่างจำแลงของตนเองจนเกิดเป็นเทพแห่งน้ำและผืนดิน

## 2.2.4 ทวีปเอเชียใต้ (อินเดีย-ศรีลังกา)

อารยธรรมของการจำแลงกายในทวีปเอเชียใต้ เป็นต้นกำเนิดความเชื่อเรื่องเทพในศาสนาต่าง ๆ ทั้ง ศาสนาพราหมณ์ ศาสนาพุทธ ศาสนาฮินดู และเทพทางศาสนา<sup>29</sup> ซึ่งแนวคิดเรื่องการจำแลงกายของเทพภายหลังได้เผยแพร่ไปยังดินแดนต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชีย รวมทั้งประเทศไทยที่ได้รับอิทธิพลเรื่องการจำแลงกายของเทพเจ้าลงมาปราบเหล่าร้าย อิทธิพลทางศาสนาและปรัชญาความเชื่อต่าง ๆ

### 2.2.4.1 หนุมาน

พระพรหมได้ให้พรหนุมานว่าคำสาปของเหล่าพราหมณ์ทั้งหลายจะไม่มีผลต่อหนุมาน และหนุมานสามารถจำแลงกายเป็นอะไรก็ได้ตามปรารถนา<sup>30</sup> อีกทั้งจะไม่มีใครสามารถเอาชนะหนุมานได้ในการรบ

### 2.2.4.2 ราพณ์

ทศกัณฐ์ จำแลงกายเป็นฤๅษีเพื่อมาขอให้สีดาทำทานให้<sup>31</sup> แต่สีดาไม่สามารถออกจากเส้นศักดิ์สิทธิ์ที่พระลักษมณ์ขีดไว้ให้ได้ แต่ทศกัณฐ์ก็ใช้กลอุบายล่อหลอกให้สีดาหลุดออกจากเส้นที่ขีดออกมาโดยหารู้ไม่ฤๅษีก็คือทศกัณฐ์จำแลงกายลงมาเพื่อจับสีดา โดยหลอกล่อให้พระรามและพระลักษมณ์ออกไป พญานกออกมาช่วยสีดาแต่ถูกทศกัณฐ์ฆ่าตาย ในที่สีดาก็ถูกเจ้ากรุงลงกาจับตัว

<sup>28</sup> A. H. Sayce, *The Assyrian Story of Creation* (New York City: dalcassian publishing company, 2019), 8-9.

<sup>29</sup> เกื้อพันธ์ นาคบุปผา, “พระอินทร์ในวรรณคดีสันสกฤต บาลี และวรรณคดีไทย” (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2519), 1.

<sup>30</sup> Valmiki, *Ramayana VOL 3 Yuddha Kanda* (India: Deva Press, 1892), 139.

<sup>31</sup> Tipaya Maeduan (ed.), *Ramakien Thai Ramayana* (Bangkok: Naga Books, 1993), 11.

### 2.2.4.3 ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง

ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง จำแลงกายเป็นหญิงสาวและได้แต่งงานกับเจ้าชายแห่งชมพูทวีป<sup>32</sup> จนเจ้าชายละทิ้งหน้าที่เหตุนั้นเพราะมัวแต่ลุ่มหลงอยู่กับกองกิเลสราคะของนางจิ้งจอกเก้าหาง เมื่อพระราชาสืบหาเหตุอาเพศ นางจิ้งจอกเก้าหางจึงยุยงให้เจ้าชายทำการปิดขมวดพระบิดาของตนเอง แต่พระราชารู้ทันจึงรับมือได้ จึงให้นักพรตร้ายทำพิธีพร้อมทั้งนำสุนัขบ้านหลายสิบตัว สัตว์คู่ใจของนางจิ้งจอกเก้าหางมาล้างอาถรรพณ์ ในช่วงที่นักพรตตัดสินใจสังหาร นางจิ้งจอกเก้าหางรวบรวมพลังกำลังจำแลงกายเป็นจิ้งจอกเก้าหางตัวมหึมาขนทองอร่าม เหาะขึ้นสู่ผากฟ้า หลบหนีไปอย่างรวดเร็ว

## 2.2.5 ทวีปเอเชียตะวันออก (จีน-ญี่ปุ่น)

### 2.2.5.1 ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง (จีน)

ตามตำนานเกิดจากสุนัขจิ้งจอกที่อยากเป็นมนุษย์ จึงไปบำเพ็ญเพียรอย่างหนัก กระทั่งครบ 900 ปี จึงมีอิทธิฤทธิ์แก่กล้า สามารถจำแลงกายเป็นมนุษย์ผู้หญิงที่งดงามได้<sup>33</sup> จิ้งจอกเก้าหางยังเป็นสาวกของเจ้าแม่หนี่วาเทพมารดาผู้ให้เกิดสรรพสิ่งตามความเชื่อของคนจีน จุดเริ่มต้นมาจากโจ้วหวัง (ตัวอ่อง) แห่งราชวงศ์ซาง ได้ชื่นชมความงามของเทวรูปเจ้าแม่หนี่วาและกล่าวว่าอยากจะได้เป็นนมเหสี เจ้าแม่หนี่วาทรงโกรธและหมายจะทำลายราชวงศ์ซาง จึงส่งจิ้งจอกเก้าหางไปแฝงร่างนางต่าจี เพื่อทำลายโจ้วหวังเป็นทรราชแผ่นดิน จากนั้นจึงเกิดสงครามครั้งใหญ่ระหว่างเหล่าเซียน ผลสรุปของสงครามคือ โจ้วอู่หวัง สามารถสังหารโจ้วหวัง แล้วสถาปนาราชวงศ์โจวขึ้นมาได้ ขณะที่ปีศาจจิ้งจอกเก้าหางนั้นก็ถูกจัดการไปเช่นกัน แต่บ้างก็เชื่อว่า สามารถหลบหนีไปที่ญี่ปุ่น

### 2.2.5.2 ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง (ญี่ปุ่น)

ปีศาจในตำนานพื้นบ้านของญี่ปุ่น ซึ่งประเทศญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าจิ้งจอกที่อาศัยตามป่าเขานั้นจะมีพลังพิเศษต่าง ๆ อีกทั้งเจ้าเล่ห์ที่ชอบแกล้งผู้คนที่เดินทางไปตามป่าเขาตามตำนานของญี่ปุ่นเป็นปีศาจที่หลบหนีมาแฝงตัวอยู่ในราชสำนักของญี่ปุ่นในรัชสมัยของจักรพรรดิโทบะ<sup>34</sup> หลังจากที่หลบหนีมาจากอินเดีย และจีนมาแล้ว ซึ่งเรื่องราวของตำนานญี่ปุ่นเป็นเรื่องราวหลังจากโจ้วหวาง โดยปีศาจจิ้งจอกเก้าหางแฝงตัวมาในร่างของหญิงงามนามว่า ทามาโมะมาเอะ พระสนมของจักรพรรดิโทบะ ทำให้จักรพรรดิลุ่มหลงในความงามส่งผลให้สุขภาพเสื่อมโทรมลงทุกวัน จนมีการเชิญนักพรตนาม งามเมียวจิ มาทำพิธีปัดรังควาน ปีศาจจิ้งจอกเก้าหางจึงได้คืนร่างเป็น

<sup>32</sup> Xiaofei Kang, *The Cult of the Fox, Power, Gender, and Popular Religion in Late Imperial and Modern China* (New York: Columbia University Press, 2006), 269.

<sup>33</sup> ครุสภา, **ห้องลิน**, เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/ห้องลิน>

<sup>34</sup> Nasu Kogen Yuai, *Kyubi no yoko*, accessed March 3, 2020, available from <http://nasu-kougei.main.jp/jjzoo6.htm>



จึงจอกสีทองตัวมที่มีเก้าหาง เหาะหลบหนีไป แต่กองทัพของจักพรรดิโทะบะสามารถปราบและ  
ปีศาจจิ้งจอกกลายเป็นหินเซ็ทโซเซกิ

## 2.2.6 เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (ลาว-เวียดนาม-กัมพูชา-อินโดนีเซีย-ไทย)

### 2.2.6.1 นางแอกไค้

นางแอกไค้เป็นธิดาพญานาคจำแลงกายเป็นหญิงสาวงาม<sup>35</sup> ขุนเทืองกษัตริย์  
แห่งเมืองเชียงเจ็อมหรือเชียงใหม่ มาพบนางแอกไค้จึงเกิดรักใคร่กัน ขุนเทืองตามนางไปยังบาดาล

### 2.2.6.2 เทพเจ้า

ตามตำนานนิทานพื้นบ้านของเวียดนาม เทพเจ้าผู้รู้สีกสงสาร ถัดซานเด็กหนุ่ม  
ผู้ขยัน และเป็นเด็กดี แต่อาศัยอยู่เพียงลำพังเพียงคนเดียวในกระท่อม จึงจำแลงกายมาเป็นครูสอน  
วิชาอาคม ให้กับถัดซาน<sup>36</sup>

### 2.2.6.3 ทิกะยัต ปันหยี สะมิหรั้ง

จินตะหราจำแลงกายเป็นโจรป่านามว่า ปันหยี สะมิหรั้ง อัสมารันตะกะ<sup>37</sup>  
เกนบาหยันและเกนส้าหงิด จำแลงกายเป็นชาย นามกุดาประวีระและกุดาปะรัน จินตะหราจำแลงกาย  
เป็นกำบู่

### 2.2.6.3 เรียมเกิร์

รามเกียรติ์ฉบับภาษาเขมรเป็นวรรณคดีที่มีอิทธิพลสูงยิ่งต่อศิลปวัฒนธรรม  
เขมร<sup>38</sup> ในทุก ๆ ด้าน มีที่มาจากมหากาพย์เรื่องรามายณะของอินเดีย แตกต่างกับรามเกียรติ์ของไทย  
ตรงที่เรียมเกิร์จะมีเงาะป่าร่วมในศึกสงครามด้วย

### 2.2.6.4 รามเกียรติ์ วรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละครมากที่สุด<sup>39</sup>

<sup>35</sup> เตชวโร ภิกขุ (อินคา กวีวงศ์) น.ธ. เอก, นิทานท้าวขุนทึง คำกลอนโบราณภาคอีสาน (ขอนแก่น:  
บริษัท คลังนันทนธรรม จำกัด, 2503), 35-64.

<sup>36</sup> กระทรวงวัฒนธรรม, ถัดซาน นิทานอาเซียน ประเทศเวียดนาม, เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้  
จาก [https://www.m-culture.go.th/young\\_th/vdo\\_view.php?id=37](https://www.m-culture.go.th/young_th/vdo_view.php?id=37)

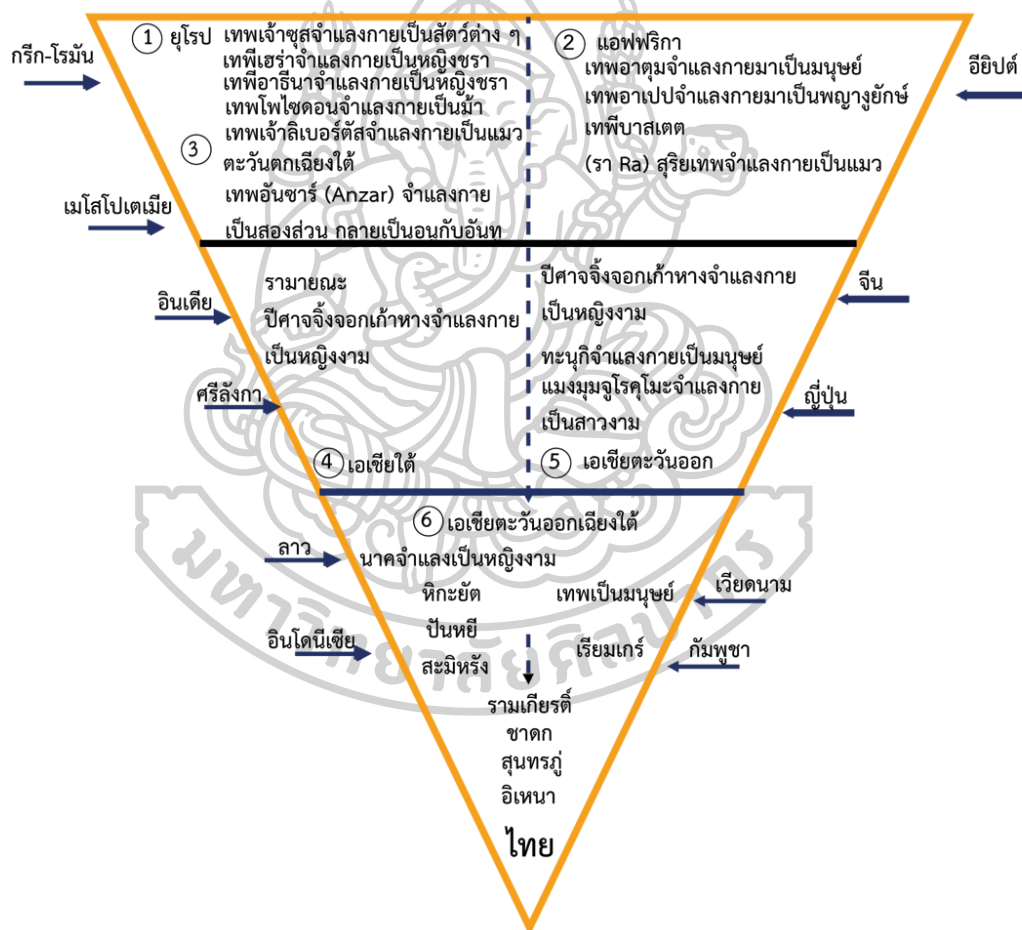
<sup>37</sup> สมเด็จพระเจ้าฟ้าบริพัตรสุขุมพันธ์ กรมพระนครสวรรค์วรพินิต, ผู้แปล, อิเหนา ฉบับแปลจาก ทิกะยัต  
ปันหยี สะมิหรั้ง (กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2493), 36.

<sup>38</sup> ศานติ ภักดีคำ, ผู้แปล, นครวัดทัศนเขมร :รวบรวมบทจรณาเกี่ยวกับประสาทรวัดโดยกวีและ  
นักปราชญ์เขมรศานติ (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2545), 176.

<sup>39</sup> ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และ สุมาลย์ บ้านกล้วย, ตัวละครในรามเกียรติ์ (กรุงเทพฯ: ธเนศวรการพิมพ์,  
2525), 46-157.

2.2.6.5 วรรณคดีชาตก เรื่องราวชาตกตัวละครจะมีตัวละครที่จำแลงกายเป็นส่วนประกอบของเรื่อง มีเนื้อหาคำสอนครอบคลุมถึงการปฏิบัติตนและการปฏิบัติต่อผู้อื่น สอดคล้องกับหลักธรรมของพุทธศาสนา<sup>40</sup>

2.2.6.6 วรรณคดีไทยของสุนทรภู่ ส่วนใหญ่จะมีการสร้างสรรค์จากจินตนาการของผู้ประพันธ์เป็นส่วนมาก จึงมีตัวละครที่มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ สามารถจำแลงกายได้มากมาย<sup>41</sup> เช่น นางผีเสื้อสมุทรที่จำแลงกายเป็นหญิงสาวเพื่อยุกับพระอภัยมณีฉันทสามิภรรยา สิ่งไกรภพที่สามารถจำแลงกายเป็นสัตว์ชนิดต่าง ๆ ได้เมื่อกินใบสรพยา หรือเรื่องลักษณะวงศ์ที่มียักษ์จำแลงกายลงมาลง เทพดาจำแลงกายเป็นพราหมณ์มาช่วย นอกจากนี้ยังมีเรื่องกาที่พิญาครุฑจำแลงกายลงมาเป็นมานพหนุ่มลักนางกาไปอยู่กับตนเอง



ภาพที่ 11 ความเชื่อและตำนานการจำแลงกายของอารยธรรมต่าง ๆ ทั่วโลก

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

<sup>40</sup> หลวงวิจิตรวาทการ, วรรณคดีชาตก (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปรางณี, 2493), 37-155.

<sup>41</sup> กรมศิลปากร, ชีวิตและงานของสุนทรภู่ (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงดาว, 2557), 5.

ตารางที่ 1 สรุปสาเหตุสำคัญของการจำแลงกายในทวีปยุโรป

ทวีปยุโรป	สาเหตุสำคัญ : การจำแลงกายที่ปรากฏ
กรีก-โรมัน	จำแลงกายเพื่อเสพสมและขยายเผ่าพันธุ์เทพ
สรุปความเชื่อ การจำแลงกายของเทพสูงสุด	

ตารางที่ 2 สรุปสาเหตุสำคัญของการจำแลงกายในทวีปแอฟริกา

ทวีปแอฟริกา	สาเหตุสำคัญ : การจำแลงกายที่ปรากฏ
อียิปต์โบราณ	- เทพอาตุม์ได้จำแลงกายมาเป็นมนุษย์เพื่อปราบเทพอาเปปเทพแห่งการทำลายล้าง - ชาวอียิปต์มีความเชื่อว่า แมวเป็นสัตว์เทพเจ้า นั้นเพราะชาวอียิปต์นับถือเทพีบาเตส (Bastet) เทพีแห่งความรัก ความอุดมสมบูรณ์ และช่วยต่อต้านสิ่งชั่วร้ายและความเจ็บป่วย เทพองค์นี้มีส่วนหัวเป็นแมว ลำตัวเป็นคน
สรุปความเชื่อ การจำแลงกายของเทพสูงสุดเป็นมนุษย์และสัตว์ที่บูชาเป็นตัวแทนของเทพ	

ตารางที่ 3 สรุปสาเหตุสำคัญของการจำแลงกายในทวีปตะวันตกเฉียงใต้

ทวีปตะวันตกเฉียงใต้	สาเหตุสำคัญ : การจำแลงกายที่ปรากฏ
เมโสโปเตเมีย	เทพเจ้าแห่งท้องฟ้าจำแลงกายแยกออกมาเป็นสองส่วนเทพอนุกับอันทู
สรุปความเชื่อ การจำแลงกายของเทพเจ้าแห่งท้องฟ้า	

ตารางที่ 4 สรุปสาเหตุสำคัญของการจำแลงกายในทวีปเอเชียใต้

ทวีปเอเชียใต้	สาเหตุสำคัญ : การจำแลงกายที่ปรากฏ
อินเดีย	- รามายณะเทพจำแลงกายลงมาเพื่อปกป้องโลก - ปิศาจจึงจองแก้หาง
ศรีลังกา	ราวณะการจำแลงกายของเทพลงมาปกป้องโลก
สรุปความเชื่อ การจำแลงกายของเทพและปิศาจ	

ตารางที่ 5 สรุปสาเหตุสำคัญของการจำแลงกายในทวีปเอเชียตะวันออก

ทวีปตะวันออกเฉียงใต้	สาเหตุสำคัญ : การจำแลงกายที่ปรากฏ
จีน	การจำแลงกายของปีศาจจิ้งจอก
ญี่ปุ่น	การจำแลงกายของปีศาจจิ้งจอก
เกาหลี	การจำแลงกายของปีศาจจิ้งจอก
สรุปความเชื่อ การจำแลงกายของปีศาจที่เข้ามาครอบงำมนุษย์ให้ลุ่มหลงในสิ่งชั่วร้าย	

ตารางที่ 6 สรุปสาเหตุสำคัญของการจำแลงกายในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ทวีปเอเชียตะวันออกเฉียงใต้	สาเหตุสำคัญ : การจำแลงกายที่ปรากฏ
ลาว	นาคจำแลงกายเป็นหญิงงาม
เวียดนาม	เทพจำแลงกายเป็นมนุษย์
อินโดนีเซีย	ทิกะยัต ปันหยี สะมิหรง การจำแลงกายของมนุษย์
กัมพูชา	เรียมเก้ การจำแลงกายของเทพ
ไทย	การจำแลงกายของเทพ ยักษ์ มนุษย์ สัตว์
สรุปความเชื่อ การจำแลงกายของเทพ มนุษย์ ยักษ์ และสัตว์	

### 2.3 แนวความคิดเรื่องการจำแลงกายในศาสนาโลก

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายคำว่าศาสนาไว้ว่า ลัทธิความเชื่อถือของมนุษย์อันมีหลักคือแสดงกำเนิดและความสิ้นสุดของโลก เป็นต้น อันเป็นไปในฝ่ายปรมาตม์ประการหนึ่ง แสดงหลักธรรมเกี่ยวกับบุญบาปอันเป็นไปในฝ่ายศีลธรรมประการหนึ่ง พร้อมทั้งลัทธิพิธีกระทำตามความเห็นหรือตามคำสั่งสอนในความเชื่อนั้น ๆ<sup>42</sup>

ความเชื่อทางศาสนานั้นมีอิทธิพลต่อมนุษย์ที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีรากฐานมาจากความเชื่อ ซึ่งการจำแลงกายมีความเชื่อที่ค่อนข้างแพร่หลายในทางยุโรปและเอเชีย ไม่เพียงแต่มีอิทธิพลทางการเล่าขานตามตำนาน แต่เกิดจากความศรัทธาในทางศาสนาและการนับถือเทพเจ้าตามเทพนิยายปกรณัม การเชื่อเรื่องภูต ผี ปีศาจ ความเชื่อเรื่องการจำแลงกายในทางศาสนาทั่วโลก ซึ่งแต่ละศาสนานับถือพระเป็นเจ้าสูงสุดในศาสนาของตนเอง แต่ละศาสนามีความเชื่อที่กำหนดไว้แตกต่างกัน โดยเฉพาะความเชื่อในเรื่องลี้ลับ การเผยแพร่ความเชื่อทางศาสนา

<sup>42</sup> สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2554, เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <http://www.royin.go.th/dictionary/>

การจำแลงกายเป็นสิ่งที่ถูกเผยแพร่ไปทั่วโลก มีความหมายในทางศรัทธา อันมีที่มาจากความเชื่อที่มีผลต่อทัศนคติของผู้คนในศาสนาต่าง ๆ การศึกษาความเชื่อเรื่องการจำแลงกายในทางศาสนาต่าง ๆ ทั่วโลก ตามที่ผู้วิจัยได้สืบค้นสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

### 2.3.1 ศาสนากรีกโบราณ

ชาวกรีกโบราณมีความผูกพันกับศาสนาเป็นอย่างมาก มีการนับถือเทพเจ้าหลายองค์ มีซีอุสเป็นเทพเจ้าสูงสุด โพไซดอนเป็นเทพเจ้าแห่งท้องทะเล อพอลโลเป็นเทพเจ้าแห่งดวงอาทิตย์<sup>43</sup>

### 2.3.2 พราหมณ์-ฮินดู

ศาสนาพราหมณ์-ฮินดู มีหลักคำสอนว่า เทพเจ้ามี 3 องค์ คือ พระพรหม พระวิษณุ (พระนารายณ์)<sup>44</sup> และพระศิวะเทพเจ้าทั้งสามพระองค์นี้ แท้จริงเป็นองค์เดียวกันเรียกว่า ตรีมูรติ ซึ่งแปลว่ารูปสาม ซึ่งเป็นองค์เดียวกันแต่อวตารแบ่งออกเป็น 3 ภาค เพื่อทำหน้าที่ คือ พระพรหม ภาคองค์เทพผู้สร้างมีหน้าที่สร้างสรรค์ พระวิษณุหรือพระนารายณ์ ภาคองค์เทพผู้รักษามีหน้าที่ทำนุบำรุง รักษาเลี้ยงดู (ลงมาปราบมาร) และพระศิวะหรือพระอิศวร ภาคองค์เทพผู้ทำลายมีหน้าที่ทำลาย จากความเชื่อเรื่องพระตรีมูรติ จึงก่อให้เกิดความเชื่อในเรื่องความดีความชั่ว จึงเกิดแนวคิด นารายณ์สิบปางขึ้นมา

### 2.3.4 อิสลาม

ศาสนาอิสลามนับถือเทพเจ้านามว่า อัลลอฮ์ เป็นเทพเจ้าสูงสุด มีความเชื่อเรื่อง ญิน เป็นสิ่งที่มีชีวิตจำพวกหนึ่งที่ถูกสร้างมาจากไฟ ในขณะที่เป็นมนุษย์ถูกสร้างมาจากดิน สามารถจำแลงตนเป็นรูปร่างต่าง ๆ ได้ มนุษย์จึงสามารถเห็นญินได้ นอกเหนือจากนี้ ญิน ยังสามารถทำร้ายมนุษย์ได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ

### 2.3.5 พุทธศาสนา

ศาสนาพุทธมีความเชื่อไว้ในสมัยพุทธกาล มีนาคจำแลงกายมาขอบวชในร่มกาสาวพัสตร์ อันเป็นต้นพุทธบัญญัติ ห้ามอมมนุษย์บวชในพุทธศาสนา<sup>45</sup>

<sup>43</sup> เสฐียร พันธงชัย, ศาสนาโบราณ (กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย, 2521), 11-36.

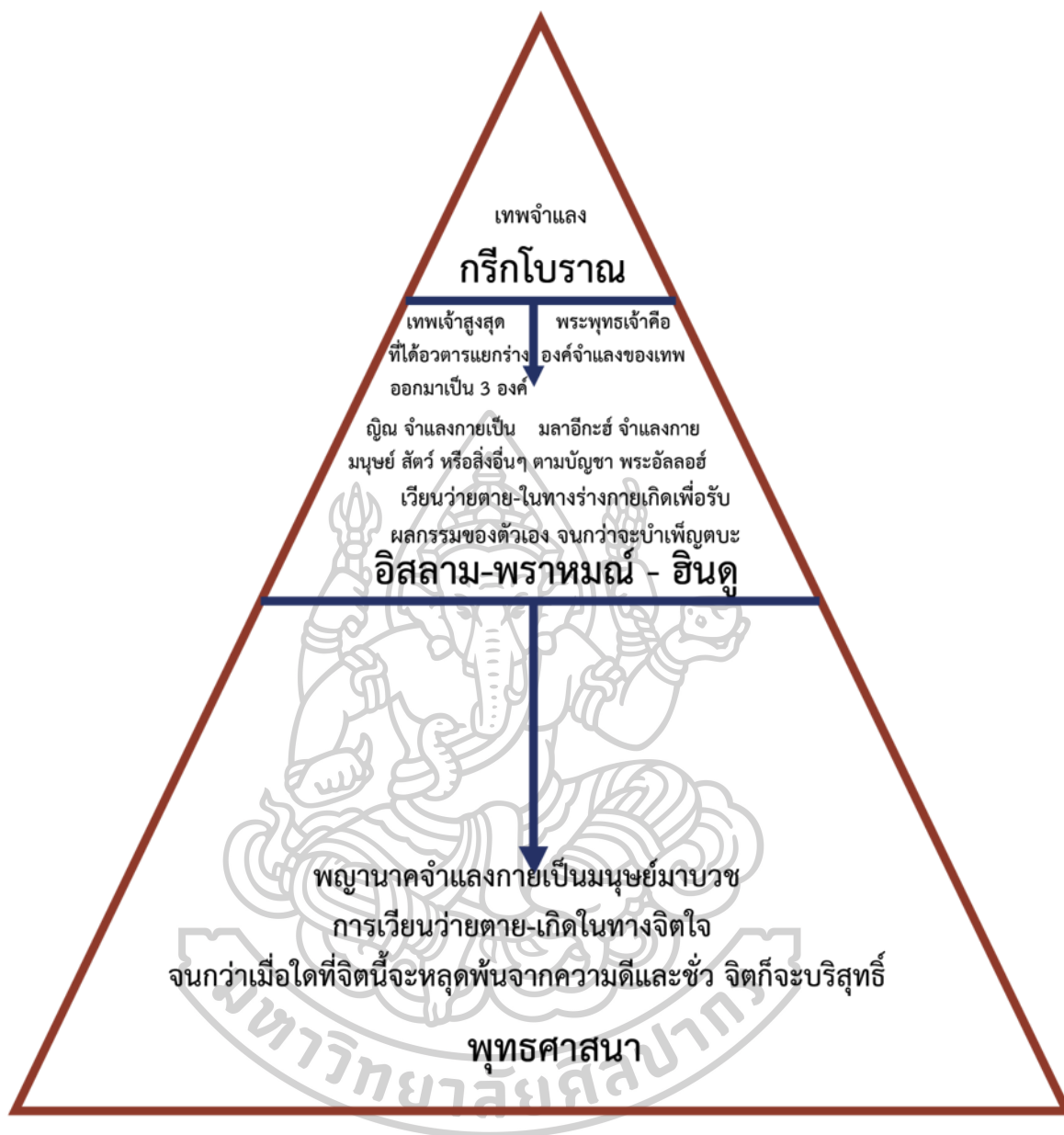
<sup>44</sup> กฤษณา วิเชียรเพชร, ศาสนาน่ารู้ : ศาสนาพราหมณ์-ฮินดู และซิกข์.

<sup>45</sup> มหาจุฬา, พระไตรปิฎก เล่มที่ 4 พระวินัยปิฎก เล่มที่ 4 มหาวรรค ภาค 1, เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://84000.org/tipitaka/read/v.php?B=4&A=3517&Z=3550#refer>

ตารางที่ 7 ความเชื่อเรื่องการจำแลงกายในทางศาสนาสำคัญในโลก

ศาสนา	ความเชื่อ	การสื่อความหมาย
กรีกโบราณ	นับถือธรรมชาติ เชื่อว่าพลังลึกลับที่สามารถให้คุณให้โทษได้เกิดขึ้นเพราะมีเทพเจ้าต่าง ๆ บันดาลให้เป็นไป	การจำแลงกายของเทพเพื่อเสพสมดำรงสู่การขยายเผ่าพันธุ์ของเทพต่าง ๆ
พราหมณ์-ฮินดู	นับถือเทพเจ้าสูงสุดที่อวตารแยกร่างเป็น 3 องค์ ได้แก่ พระพรหม พระวิษณุ และพระศิวะ	การจำแลงกายของเทพเจ้าลงมาปราบอธรรมบนโลกมนุษย์
อิสลาม	มีความเชื่อเรื่อง ญิน ที่สามารถจำแลงกายเป็นอะไรก็ได้ มักมาในรูปแบบของมนุษย์ สัตว์ และสิ่งของ	เป็นสิ่งที่อัลลอฮ์ทรงสร้างขึ้นมาจากไฟ เป็นเผ่าพันธุ์หนึ่งที่อยู่ในอิกมิต หรือเรียกได้ว่าเป็น อมนุษย์
พุทธศาสนา	พญานาคจำแลงกายเป็นบุรุษขอบวช เป็นสาวกของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า	ต้นกำเนิดของประเพณีในการบวชนาคในพุทธศาสนาและการบริวาร 8





ภาพที่ 12 ความเชื่อและตำนานการจำแลงกายในศาสนาสำคัญของโลก  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

#### 2.4 อิทธิพลการจำแลงกายที่ส่งผลต่อการปกครองและวรรณคดีไทย

การศึกษาวรรณคดีไทยเปรียบเสมือนการศึกษาอดีตเพื่อเก็บสิ่งสวยงาม ชิมซับประเพณีไทย อันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ วรรณคดีไทยจึงเปรียบเสมือนแสงสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนบอกเล่าเรื่องราวในสังคมเรียนรู้ประวัติศาสตร์การเมืองการเชิดชูเกียรติวีรกรรมของวีรกษัตริย์ ความเลื่อมใสในศาสนา ลัทธิ ธรรมเนียม พิธีกรรมตามความเชื่อ ต้องการปลุกใจให้เกิดความรักชาติ

ความต้องการด้านมหรศพ และถ่ายทอดวัฒนธรรมของประเทศที่สมาคม รวมถึงได้คำสอนจาก กุศโลบายที่บรรพบุรุษมักสอดแทรกทั้งคติสอนใจและปรัชญาชีวิตไว้ให้รุ่นหลังได้คิด แม้เวลาจะเดินผ่านไปก็ยุคสมัยวรรณคดีก็ยิ่งทรงคุณค่าอยู่เสมอ วรรณคดีจึงเป็นเสมือนแหล่งความรู้ที่บันทึก วัฒนธรรมทางสังคม

วรรณคดีไทยในสมัยต่าง ๆ มักมีอิทธิพลของสภาพแวดล้อม สภาพการเมือง วัฒนธรรม ศิลธรรม แทรกอยู่ในเนื้อหาแทบทุกเรื่อง ดังนั้นรูปแบบของวรรณคดีแต่ละยุคแต่ละสมัยจึงแตกต่างกันไปตามแต่สภาพบ้านเมืองในยุคสมัยนั้น นับได้ว่าหลักฐานส่วนหนึ่งทางประวัติศาสตร์ก็สามารถใช้ วรรณคดีเทียบเคียงได้ เพราะมีวิวัฒนาการ ที่มีการเปลี่ยนแปลงขยายตัวและสืบเนื่องต่อไป เริ่มจาก สภาวะเจริญงอกงามในด้านต่าง ๆ ทั้ง วัฒนธรรม บทบาทของบุคคล สถาบัน ค่านิยม ความเชื่อ คตินิยม อุดมการณ์ และบรรทัดฐาน ส่งผลสู่การพัฒนาของวรรณคดีไทยทั้ง ด้านผู้แต่ง ด้านคำประพันธ์ ไวยากรณ์ ความหมาย การใช้คำ ด้านวัตถุประสงค์และด้านที่มาของเนื้อเรื่อง<sup>46</sup>

สมัยสุโขทัยมาจนถึงรัชกาลที่ 3 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ วรรณคดีไทยมีลักษณะเป็นแบบฉบับที่ ยึดถือสืบต่อกันมา<sup>47</sup> การเปลี่ยนแปลงของวรรณคดีไทยเกิดขึ้นในรัชกาลที่ 4 คนไทยเริ่มมีความสัมพันธ์ กับประเทศตะวันตกคตินิยมอันเป็นวิถีชีวิต รวมถึงลักษณะของวรรณคดีของคนไทยเริ่มต้นเปลี่ยนแปลง และทวีมากขึ้นตามลำดับ ตั้งแต่รัชกาลที่ 5 จนถึงปัจจุบันจะเห็นการเปลี่ยนแปลงชัดเจนที่สุดในยุค สมัยรัตนโกสินทร์ ชีวิตในวรรณคดีจึงเป็นการนำเสนอเรื่องราวของสังคม พฤติการณ์ ในขณะที่ ผ่านตัวละครซึ่งทำหน้าที่ดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ การพิจารณาตัวละครจึงเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจาก ตัวละครนั้นเป็นตัวแทนของมนุษย์โดยทั่วไป เริ่มตั้งแต่ยุคสมัยสุโขทัยที่มีการประดิษฐ์ตัวอักษรไทยใช้ พ่อขุนรามคำแหงบันทึกเหตุการณ์ประวัติศาสตร์สมัยกรุงสุโขทัยดำเนินเรื่องราวของตนเองผ่านศิลา จารึก ไตรภูมิพระร่วงดำเนินเรื่องราวผ่านผีเปรต ใช้สั่งสอนประชาชนให้มีคุณธรรม หมั่นทำดี และ สร้างบุญกุศลวรรณคดีไทยในสมัยกรุงสุโขทัยจึงมีอิทธิพลในความคิดของสังคมไทย ทำให้คนไม่กล้า ทำความชั่ว ยุคสมัยกรุงศรีอยุธยาเริ่มสถาปนาบ้านเมือง กษัตริย์ต้องการให้ประชาชนเกิดความสามัคคี ความซื่อสัตย์ ความจงรักภักดีต่อผู้นำ จึงเกิดวรรณคดีลิลิตโองการแข่งน้ำ ที่ดำเนินเรื่องราวผ่าน เทพเจ้า ภูตผีให้มาเป็นพยาน เพื่อสาปแช่งผู้ทรยศ อวยพรผู้จงรักภักดี ในพระราชพิธีถือน้ำพระพิพัฒน์สัตยา จากนั้นกษัตริย์ต้องการที่จะปลูกฝังความศรัทธาและค่านิยมการฟังเทศน์ มหาชาติ จึงเกิดวรรณคดีมหาชาติคำหลวงที่ดำเนินเรื่องราวผ่านพระพุทธเจ้า ลิลิตพระลอ วรรณคดี

<sup>46</sup> วชิร รมยะนันท์, *วิวัฒนาการวรรณคดีไทย* (กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2535), 10-13.

<sup>47</sup> กิตติยา รัศมีแจ่ม, “วรรณคดีไทยในยุคประเทศไทย 4.0,” *วารสารสารสนเทศ* 17, 1 (มกราคม-มิถุนายน 2561): 13-24.



นิทานนิยาย มีเค้าเรื่องจริงทางภาคเหนือ เนื้อเรื่องเป็นโศกนาฏกรรมที่แฝงไว้ด้วยปรัชญา ไม่ให้คนในสังคมลุ่มหลงมัวเมาไปกับกิเลส โคลงทศรถสอนพระราม โคลงพาลีสอนน้อง โคลงราชสวัสดิ์ วรรณคดีคำสอนที่มุ่งสอนชนชั้นที่มีบทบาทต่อบ้านเมือง ให้ตระหนักในหน้าที่ สอดคล้องสภาพสังคมที่รุ่งเรือง แต่มีข้อขัดแย้งระหว่างกษัตริย์กับข้าราชการ โดยดำเนินผ่านตัวละครในวรรณคดีไทย หลังจากนั้นสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายได้เกิดนาฏละครการดำเนินเรื่องราวของวรรณคดีไทยผ่านการแสดงในรูปแบบของละครนอก เพราะกษัตริย์มีความประสงค์ต้องการจะเผยแพร่วรรณคดีไทยสู่สามัญชน

นอกจากตัวละครจะมีบทบาทต่อการดำเนินเรื่องให้สมบูรณ์แล้ว สิ่งที่น่าสนใจก็คือยังมีตัวละครบางตัวที่ช่วยสร้างเรื่องราวให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยการจำแลงกาย หรือ ปลอมตัวเพื่อมิให้ผู้อื่นจำได้<sup>48</sup> นับเป็นเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทย ส่งผลให้การดำเนินเรื่องราวสนุก น่าติดตามและมีชั้นเชิงมากยิ่งขึ้น ผู้แต่งมักใช้การจำแลงกายของตัวเอกทำให้เรื่องราวน่าติดตาม โดยแสดงถึงความมีอำนาจ อิทธิฤทธิ์ของตัวเอก เพื่อให้เกิดความเข้าใจผิด การลองใจฝ่ายตรงข้ามหรือให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้อ่านติดตามตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญต่อเรื่องราวและเกิดการเปลี่ยนแปลงในเนื้อเรื่อง

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 คำว่า “แปลง” คือ “เปลี่ยนสิ่งเดิมให้ผิดแปลกออกไป, เปลี่ยนรูปทั้งหมดให้กลายเป็นอีกรูปหนึ่ง เช่น ยักษ์แปลงเป็นมนุษย์ จำแลงก็ว่า หรือหมายถึงเปลี่ยนจากรูปเดิมแต่บางส่วน เช่น คนดีแปลงเป็นคนง่อย”<sup>49</sup>

หากพิจารณาคำอธิบายจากพจนานุกรมข้างต้น ทั้งคำว่า “จำแลง” และ “แปลง” มีความหมายตรงกันว่า เปลี่ยนสิ่งเดิมให้ผิดแปลกออกไป โดยอาจเป็นการเปลี่ยนจากรูปเดิมแต่เพียงบางส่วนหรือเปลี่ยนรูปทั้งหมดให้กลายเป็นอีกรูปหนึ่ง หรือเปลี่ยนจากรูปเดิมโดยแก้ไขเปลี่ยนแปลงบ้างเล็กน้อยก็ได้

การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะของตัวละครในวรรณคดีไทย โดยวิธีการที่หลากหลาย อาจเป็นการจำแลงกายจากชาติพันธุ์หนึ่งไปเป็นอีกชาติพันธุ์หนึ่ง การจำแลงกายจากเพศหนึ่งไปเป็นอีกเพศหนึ่ง หรือทั้งจำแลงกายจากชาติพันธุ์หนึ่งไปเป็นอีกชาติพันธุ์หนึ่งและจากเพศหนึ่งไปเป็นอีกเพศหนึ่งพร้อมกันในคราวเดียว ซึ่งตรงกับความหมายของคำว่า “จำแลง” ที่สามารถสร้างความรู้สึกตื่นเต้นและสร้างจินตภาพแก่ผู้อ่าน โดยส่วนมากวรรณคดีที่ตัวละครเอกมีการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะเริ่มปรากฏในสมัยอยุธยาตอนต้นและเริ่มแผ่ขยายสู่ประชาชนมากขึ้นในรูปแบบของละครนอก

<sup>48</sup> วิยะดา มากจ้อย, “วิเคราะห์บทบาทในการแปลงกายและการปลอมตัวของตัวละครจากบทละครในพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2550), 2.

<sup>49</sup> ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 (กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์ จำกัด, 2546), 719.

ช่วงอยุธยาตอนปลาย นิยมแพร่หลายในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ตั้งแต่รัชกาลที่ 1 พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และมีวรรณคดีที่ตัวละครเอกมักจำแลงกายมากที่สุดในช่วงรัชกาลที่ 2 พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ผู้ประพันธ์มักจะสร้างเอกลักษณ์ตัวละครโดยใช้การจำแลงกายเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ นับเป็นการผูกปมปัญหาและความขัดแย้งเพื่อให้การดำเนินเรื่องราวนำไปสู่บทสรุป ซึ่งการเปลี่ยนรูปลักษณะของตัวละครส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อการเล่าเรื่องและค่อนข้างมีอิทธิพลต่อเหตุการณ์

เมื่อพิจารณาวรรณคดีไทยพบว่ามิตีอื่นให้ศึกษาวิเคราะห์ต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายในเนื้อเรื่อง ซึ่งมีพุทธศาสนาเป็นอิทธิพลสำคัญในการสร้างสรรค์ เนื้อเรื่องส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากคติของทั้งพราหมณ์ ฮินดู สาระสำคัญของการจำแลงกายในวรรณคดีไทยมักสื่อคติธรรม “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” แฝงในเนื้อเรื่องอันเป็นสาระสำคัญของเรื่องผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร<sup>50</sup> แนวคิดธรรมะ และอธรรม ต่างเป็นแนวคิดที่รับรู้กันในวงกว้างและทุกศาสนาว่า “ความดีเท่านั้นชนะความชั่วได้” เมื่อวิเคราะห์จะพบว่าการจำแลงกายของตัวละครนั้นสามารถพบได้ทั้งสองฝ่าย (ธรรมะและอธรรม) เปรียบเสมือนมนุษย์ที่มีทั้งด้านมืดและสว่างปะปนกัน ในหมู่คนดีมีคนชั่ว ในหมู่คนชั่วมีคนดี การจำแลงกายในวรรณคดีไทย เต็มไปด้วยการแสดงอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ อานุภาพ จากอำนาจเวทมนตร์คาถา หรืออำนาจที่เหนือมนุษย์ เหนือธรรมชาติ ฝ่ายแต่ท้ายสุดแล้ว ฝ่ายอธรรมมักจะมีจุดจบแบบเดียวกัน คือฝ่ายแพ้ต่อความดี ต่อให้มีอานุภาพ พลละกำลัง อาวุธ หรือพรศักดิ์สิทธิ์ก็ข้อก็ไม่มีทางจะเอาชนะตัวละครที่ประพฤติตนอยู่ในครรลองคลองธรรมได้นั้นหมายความว่า การกระทำสิ่งที่ไม่ดี ย่อมพ่ายแพ้ต่อความดี ความบริสุทธิ์ ยุติธรรม เสมอวรรณคดีจึงมีนัยยะสำคัญในเชิงลึก มีความหมายของการต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรมภายในจิตใจตนเอง ที่ทำให้เห็นถึงสัจธรรมของชีวิตที่มีการขัดแย้งกันตลอดเวลา ถ้าหากมนุษย์รู้จักตัวตนฝักฝิ่นที่จะควบคุมชำระจิตใจกับโลกปัจจุบันที่มีแต่สิ่งชั่วร้ายไม่ไหวง่ายต่อการหลงไปกับกิเลสเหล่านั้น เมื่อหลุดพ้นจะพบกับความสุขหรือนิพานตามพระพุทธศาสนา ซึ่งการจำแลงกายจะแฝงคติธรรมในการใช้ชีวิต สอดแทรกหลักคิด และคำสอน มีบทบาทในการใช้เป็นแนวทางสอนในเรื่องการดำเนินชีวิต สร้างแรงบันดาลใจแก่ศิลปะแขนงอื่น คติธรรมนี้จึงสามารถปรากฏร่วมกันในทุกศาสนาได้อย่างแนบเนียน วรรณคดีไทยจึงนับเป็นมรดกของชาติ

<sup>50</sup> ชลดา เรื่องรักชลิขิต, “แก่นเรื่องและบทบาทของแก่นเรื่องในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช,” วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี 8, 3 (กันยายน-ธันวาคม 2559): 2-3.



ภาพที่ 13 ความเกี่ยวเนื่องของวรรณคดีกับการปกครองและการเมือง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

## 2.5 ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ.1893-2310)

สมัยอยุธยาตอนต้นนับช่วงเวลาที่บ้านเมืองรุ่งเรืองในด้านต่าง ๆ พอที่จะเป็นปัจจัยให้เกิดวรรณคดี โดยเฉพาะในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้น<sup>51</sup> ผู้วิจัยพบตัวละครที่มีการจำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงศรีอยุธยาดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 8 รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา

ลำดับ	ชื่อตัวละคร	ชื่อวรรณคดี	แต่งในสมัย	ผู้แต่ง	ประเภท
1	เทวดา 3 องค์	มหาชาติ คำหลวง	อยุธยา	พระบาทสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ	เทวดา จำแลงเป็น สัตว์
2	ท้าวสักกเทวราช (พระอินทร์)	มหาชาติ คำหลวง	อยุธยา	พระบาทสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ	เทวดา จำแลงเป็น มนุษย์
3	คาวี-หลวิชัย	เสื่อโคคำฉันทน์	อยุธยา	พระมหาราชครู	สัตว์จำแลง
		คาวี	อยุธยา	ไม่ปรากฏแน่นอน	กายเป็น มนุษย์

<sup>51</sup> ทิพพวรรณ บุญส่งเจริญ, นาฏยวรรณคดีสโมสร (กรุงเทพฯ: ภาควิชาวรรณคดี และ คณะกรรมการฝ่ายวิจัย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2558. จัดพิมพ์เนื่องในการประชุมวิชาการระดับชาติเรื่อง “เฉลิมบรมราชกุมารี นาฏยวรรณคดีสโมสร” : สหวิทยาการแห่งวรรณคดีการแสดง กันยายน 2558), 78-219.

ตารางที่ 8 รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อตัวละคร	ชื่อวรรณคดี	แต่งในสมัย	ผู้แต่ง	ประเภท
4	บุษบากำโลละ	ดาหลัง (อิเหนาใหญ่)	อยุธยาตอน ปลาย	เจ้าฟ้าหญิงกุนทล	มนุษย์ จำแลงกาย เป็นมนุษย์ (กลับเพศ)
5	บุษบา	อิเหนา (อิเหนาเล็ก)	อยุธยาตอน ปลาย	เจ้าฟ้ามงกุฎ	มนุษย์ จำแลงกาย เป็นมนุษย์ (กลับเพศ)
6	พญายักษ์ กระเวน	ไชยทัต	อยุธยา ตอนปลาย	ไม่ปรากฏ	ยักษ์จำแลง กายเป็นสัตว์
7	พญายักษ์ คนธรรพ์				ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
8	พญาแรง	พิกุลทอง	อยุธยา ตอนปลาย	ไม่ปรากฏ	สัตว์จำแลง กายเป็น มนุษย์
9	บริวารพญาแรง				สัตว์จำแลง กายเป็น มนุษย์
10	นางยักษ์กาขาว				ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
11	พิกุลทอง				มนุษย์จำแลง กายเป็นสัตว์
12	พระพี่ชายมงกุฎ				มนุษย์จำแลง กายเป็นสัตว์
13	เจ้ารักเจ้ายม				มนุษย์จำแลง กายเป็นสัตว์
14	เจ้ายม				มนุษย์จำแลง กายเป็นสัตว์

ตารางที่ 8 รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อตัวละคร	ชื่อวรรณคดี	แต่งในสมัย	ผู้แต่ง	ประเภท
15	พระอินทร์	มณีพิชัย	อยุธยา ตอนปลาย	ไม่ปรากฏ	เทวดาจำแลง กายเป็น มนุษย์/ เทวดาจำแลง กายเป็น เทพยดา (กลับเพศ)
16	นางพันธุรัต	สังข์ทอง	อยุธยา ตอนปลาย	ไม่ปรากฏ	ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
17	พระสังข์	สังข์ทอง	อยุธยา ตอนปลาย	ไม่ปรากฏ	มนุษย์จำแลง กายเป็น มนุษย์
18	นางเกศสุริยง	สุวรรณหงส์	อยุธยา ตอนปลาย	ไม่ปรากฏ	มนุษย์ จำแลงกาย เป็นมนุษย์ (กลับเพศ)
19	ยักษ์กุมภณัท				ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
20	ผีเสื้อน้ำ				ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์

สรุป ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ.1893-2310) ตัวละครส่วนใหญ่จะเป็นยักษ์และเทพ จำแลงกายเพื่อหลอกลวง ช่วยเหลือ ลองใจ ตามหาคู่ครอง ยังไม่แฝงคติธรรมที่ลึกซึ้งลงไปหรือมีนัยยะเป็นเพียงการดำเนินเรื่องให้สนุกสนานเท่านั้น

## 2.6 ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (พ.ศ. 2325–2475)

วรรณคดีได้เสื่อมโทรมไปในสมัยเสียกรุง และในระหว่างสมเด็จพระเจ้าตากสินกู้บ้านเมืองนั้น เมื่อถึงคราวพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก ได้ทรงสถาปนากรุงเทพมหานครเป็นราชธานี วรรณคดีก็ได้เริ่มไหว่ตัวอีกครั้ง และได้ขยายเจริณรุ่งเรืองเรื่อยมา จนถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นจึงเป็นส่วนหนึ่งของการฟื้นฟูวัฒนธรรม ในการสถาปนาอาณาจักรใหม่ ในระยะเวลากว่า 200 ปี นับตั้งแต่ พ.ศ.2325 ที่กษัตริย์แห่งราชวงศ์จักรีได้ทรงสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ ผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์วรรณคดีมรดกไว้เป็นจำนวนมาก<sup>52</sup>

ตารางที่ 9 รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยรัตนโกสินทร์

ลำดับ	ชื่อตัวละคร	ชื่อวรรณคดี	แต่งในสมัย	ผู้แต่ง	ประเภท
1	เทวดา 3 องค์	มหาเวสสันดรชาดก	รัตนโกสินทร์ตอนต้น	กรมพระปรมาภิชาธิราช	เทวดาจำแลงเป็นสัตว์
		ร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก 2 กัณฑ์ กุมารและมัทรี	รัตนโกสินทร์ตอนต้น	เจ้าพระยาคลัง (หน)	
		มหาชาติคำหลวง 6 กัณฑ์	รัตนโกสินทร์ตอนต้น	นักปราชญ์ราชบัณฑิต	
2	ท้าวสักกเทวราช (พระอินทร์)	มหาเวสสันดรชาดก	รัตนโกสินทร์ตอนต้น	กรมพระปรมาภิชาธิราช	เทวดาจำแลงเป็นมนุษย์
3	คาวี-หลวิชัย	บทละครนอกคาวี	รัตนโกสินทร์ตอนต้น	รัชกาลที่ 2	สัตว์จำแลงกายเป็นมนุษย์
		ทศมุลเสื่อโค	รัตนโกสินทร์ตอนต้น	หมื่นพรหมสมพัตสร	

<sup>52</sup>โครงการวรรณกรรมอาเซียน, วรรณกรรมสมัยรัตนโกสินทร์ ฉบับแปล, พิมพ์ครั้งแรก (กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2543), 470.

ตารางที่ 9 รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อตัวละคร	ชื่อวรรณคดี	แต่งในสมัย	ผู้แต่ง	ประเภท
6	องค์ ปะตาระกาหลา	อิเหนา	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	รัชกาลที่ 2	เทวดา จำแลงกาย เป็นสัตว์
17	นางยอพระกลืน	ยอพระกลืน	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	รัชกาลที่ 2	มนุษย์ จำแลงกาย เป็นมนุษย์ (กลับเพศ)
18	นางพันธุรัต	บทละครนอก สังข์ทอง	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	รัชกาลที่ 2	ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
19	พระสังข์	บทละครนอก สังข์ทอง	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	รัชกาลที่ 2	มนุษย์ จำแลงกาย เป็นมนุษย์
23	ท้าวกรุงพาน	อุณรุท	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	รัชกาลที่ 1	ยักษ์จำแลง กายเป็น เทวดา/ยักษ์ จำแลงกาย เป็นสัตว์
24	พหลพลนาค				สัตว์จำแลง กายเป็นสัตว์
25	พระมาตุลี				เทวดา จำแลงกาย เป็นสัตว์

ตารางที่ 9 รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อตัวละคร	ชื่อวรรณคดี	แต่งในสมัย	ผู้แต่ง	ประเภท
26	มารีศ	รามเกียรติ์	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	รัชกาลที่ 1	ยักษ์จำแลง กายเป็นสัตว์
27	พระนารายณ์			รัชกาลที่ 2	เทวดา จำแลงกาย เป็นสัตว์/ เทวดา จำแลงกาย เป็นเทพย ดา/เทวดา จำแลงกาย เป็นมนุษย์
28	นางสำมนักขา			พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย	ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
29	ทศกัณฐ์				ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์/ยักษ์ จำแลงกาย เป็นเทวดา
30	นางเบญจกาย				ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
31	หนุมาน				สัตว์จำแลง กายเป็นพืช/ สัตว์จำแลง กายเป็น สัตว์/สัตว์ จำแลงกาย เป็นยักษ์



ตารางที่ 9 รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อตัวละคร	ชื่อวรรณคดี	แต่งในสมัย	ผู้แต่ง	ประเภท
32	องคต	บทพากย์โขน รามเกียรติ์ ตอนนางลอย, นาคบาศ,			สัตว์จำแลง กายเป็นสัตว์/ สัตว์จำแลง กายเป็นยักษ์
33	โมยราพ	พรหมศาสตร์ และเอราวัณ			ยักษ์จำแลง กายเป็นสัตว์
34	สุกระสาร	บทจับระบำ เรื่อง			ยักษ์จำแลง กายเป็นสัตว์
35	สุขจาร	นารายณ์ ปราบนทก			สัตว์จำแลง กายเป็นสัตว์
36	อดุล				ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
37	อินทรชิต				ยักษ์จำแลง กายเป็น เทวดา
38	พระอินทร์	สมบัติ อมรินทร์คำ กลอน	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	เจ้าพระยาคลัง (หน)	เทวดาจำแลง กายเป็นอสูร
39	พญาครุฑ	บทมโหรีเรื่อง กากี	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	เจ้าพระยาคลัง (หน)	สัตว์จำแลง กายเป็น มนุษย์
40	คนธรรพ์				เทวดาจำแลง กายเป็นสัตว์

ตารางที่ 9 รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อตัวละคร	ชื่อวรรณคดี	แต่งในสมัย	ผู้แต่ง	ประเภท
41	พญาชาลวัน	ไกรทอง	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	รัชกาลที่ 2	สัตว์จำแลง
42	นางวิมาลา				กายเป็น มนุษย์
				พระเจ้าบรม วงศ์เธอกรม พระนราธิป ประพันธ์พงศ์	สัตว์จำแลง กายเป็น มนุษย์
43	สิงห์ไกรภพ	สิงห์ไกรภพ	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	พระสุนทร โวหาร (ภู่)	มนุษย์จำแลง กายเป็นสัตว์
44	เทพจินดา				มนุษย์จำแลง กายเป็นสัตว์
45	นางผีเสื้อ สมุทร	พระอภัยมณี	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	พระสุนทร โวหาร(ภู่)	ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
46	ยักษ์ฉนิ	บทเห่โคบุตร	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	พระสุนทร โวหาร(ภู่)	ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์
47	พระสมุทร โฆษ	สมุทรโฆษคำ ฉันท์	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	สมเด็จพระมหา สมณเจ้ากรม พระปรมาวุชิต ชิโนรส	มนุษย์จำแลง กายเป็น มนุษย์
48	นางยักษ์	ลักษณวงศ์	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	พระสุนทร โวหาร (ภู่)	ยักษ์จำแลง กายเป็นสัตว์/ ยักษ์จำแลง กายเป็น มนุษย์

ตารางที่ 9 รายชื่อตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อตัวละคร	ชื่อวรรณคดี	แต่งในสมัย	ผู้แต่ง	ประเภท
49	เถรवाद	ขุนช้าง ขุนแผน	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	ครูแจ้งวัตรระฆัง	มนุษย์จำแลง กายเป็นสัตว์/ สัตว์จำแลง กายเป็นสัตว์
50	เณรจิว				มนุษย์จำแลง กายเป็นสัตว์
51	นางวันทอง				ผีจำแลงกาย เป็นมนุษย์
52	พลายชุมพล				มนุษย์จำแลง กายเป็นสัตว์/ สัตว์จำแลง กายเป็นสัตว์
53	แก้วหน้าม้า	แก้วหน้าม้า	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	พระเจ้าบรม วงศ์เธอ พระองค์เจ้า ทินกร กรม หลวงภูวนตรน รินทรฤทธิ	มนุษย์จำแลง กายเป็น มนุษย์/มนุษย์ จำแลงกาย เป็นมนุษย์ (กลับเพศ)
54	พระนารายณ์	ลิลิตนารายณ์ สิบปาง	รัตนโกสินทร์ ตอนต้น	พระราชนิพนธ์ ใน พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า เจ้าอยู่หัว	เทวดาจำแลง กายเป็นสัตว์/ เทวดาจำแลง กายเป็น มนุษย์/ เทวดาจำแลง กายเป็น เทพยดา

สรุป ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (พ.ศ. 2325–2475) การจำแลงกายของตัวละครไม่เพียงแต่เน้นความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังแฝงไปด้วยคติธรรม การจำแลงกายต้องการตัดกำลังตัวละคร ต้องการลอบดูเหตุการณ์ของฝ่ายตรงข้ามลงให้เข้าใจผิด การจำแลงกายมีการพัฒนาให้มีความซับซ้อน มีพัฒนาการของตัวละคร แฝงแนวคิดได้หลากหลายมิติ

## 2.7 บทบาทของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย

ตัวละคร คือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง ตัวละครจะเป็นคนหรือเทียบเท่าคนก็ได้ หรือผู้แต่งให้สัตว์ ต้นไม้ ดอกไม้ สิ่งของเป็นตัวละครคิดและมีพฤติกรรมอย่างคน ตัวละครในเรื่องจะต้องเหมือนมนุษย์ แต่จะต้องไม่ใช่มนุษย์จริงคนใดคนหนึ่ง มิฉะนั้นจะกลายเป็นบุคคลจริงในจดหมายเหตุ ในชีวประวัติหรือในประวัติศาสตร์พงศาวดารไปและการทำให้ตัวละครมีลักษณะสมบูรณ์คือ การสร้างลักษณะนิสัยตัวละคร นักเขียนที่ไม่สันทัดมักสร้างตัวละครที่มีลักษณะนิสัยประจำ ตัวละครจึงมีนิสัยอย่างเดียวหรือน้อยอย่าง ในทางตรงกันข้ามนักเขียนที่มีฝีมือจะสร้างตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลายอย่างหรือหลากหลาย ผู้แต่งที่เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์จะเขียนตัวละครที่มีลักษณะสมจริง มีความคิดและความต้องการของมนุษย์จริง เช่น ต้องการความรัก ต้องการเพื่อนที่เข้าใจ ต้องการความบันเทิง เมื่อผู้แต่งสร้างตัวละครให้มีลักษณะนิสัยอย่างไรแล้วก็จะคงไว้เช่นนั้น การประเมินคุณค่าการสร้างตัวละครจึงต้องอาศัยกฎเกณฑ์ดังกล่าว<sup>53</sup>

ราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของคำว่า บทบาท ว่า หมายถึง “การทำตามบท โดยปริยายหมายความว่าทำหน้าที่ที่กำหนดไว้ เช่น บทบาทพ่อแม่ บทบาทครู”<sup>54</sup>

สมพร ร่วมสุข<sup>55</sup> ได้วิเคราะห์บทบาทตัวละครมนุษย์ในบทละครในและบทละครนอก ผลการวิเคราะห์พบว่า ตัวละครมนุษย์ส่วนใหญ่มีที่มาจากศาสนา ความเชื่อในคติพราหมณ์และคติพุทธของอินเดีย แต่มีตัวละครบางประเภทก็ถ่ายทอดความคิดมาจากวรรณคดีของต่างชาติ เช่น วรรณคดีอินเดีย ชาว เป็นต้น นอกจากนี้ก็ยังสร้างตัวละครมนุษย์โดยอาศัยความเชื่อดั้งเดิมของไทยเป็นหลักแล้วจินตนาการให้มีลักษณะพิเศษ แต่มีอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดและความต้องการหลายอย่าง เช่นเดียวกับมนุษย์ โดยตัวละครมนุษย์ฝ่ายดีซึ่งเป็นตัวละครที่มีคุณธรรมและเป็นผู้ที่ให้ความช่วยเหลือตัวเอกในการขจัดอุปสรรคและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ตัวเอกเผชิญอยู่ให้หมดไป และตัวละครฝ่ายร้ายซึ่งได้แก่ ตัวละครที่ขาดคุณธรรมชอบสร้างปัญหาหรือก่อความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นอยู่เสมอ

<sup>53</sup> วิภา กงกะนันท์, **วรรณคดีศึกษา**, พิมพ์ครั้งที่ 2 (นครปฐม: คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2522), 97-112.

<sup>54</sup> ราชบัณฑิตยสถาน, **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542** (กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์, 2546), 453.

<sup>55</sup> สมพร ร่วมสุข, “วิเคราะห์บทบาทตัวละครมนุษย์ในบทละครในและบทละครนอก” (ปริญาญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521), บทคัดย่อ.

สิริวรรณ วงษ์ทัต<sup>56</sup> ได้วิเคราะห์บทบาทของตัวละครปักษ์ในบทละครนอกและบทละครในสมัยอยุธยาและรัตนโกสินทร์ตอนต้น ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครปักษ์ส่วนใหญ่เป็นตัวละครประกอบ ประเภทยักษ์มากที่สุด จากการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครปักษ์ พบว่าตัวละครประเภทน้อยลักษณะ มีลักษณะนิสัยเพียงด้านเดียว คือแสดงความชั่วร้ายปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัด และมีบทบาทคงที่ สาเหตุของความเป็นปักษ์กับตัวเอง เกิดจากความรักและหลงในตัวเองมากที่สุด วิธีการกระทำอันเป็นปักษ์กับตัวเองมีหลายวิธี ส่วนใหญ่ใช้เวทมนตร์และกำลัง ในด้านบทบาทของตัวละครปักษ์ที่มีผลต่อตัวเอง พบว่า มีทั้งบทบาทที่ส่งผลร้ายต่อตัวเอง เช่น ทำให้ตัวเองต้องพลัดพรากจากคนรัก ทำให้ตัวเองเดือดร้อนหรือเสียชีวิต ส่วนบทบาทที่ส่งผลดีต่อตัวเอง ทำให้ตัวเองได้แสดงความสามารถในการรบ ในด้านความสำคัญของตัวละคร ทำให้เกิดความขัดแย้ง ซึ่งเป็นองค์ประกอบของโครงเรื่องของบทละครนอกและบทละครใน นอกจากนั้นตัวละครปักษ์ช่วยให้เรื่องสนุกสนาน ตื่นเต้นและตัวละครปักษ์ยังเป็นสัญลักษณ์แทนนามธรรมด้านความชั่ว

จากวรรณคดีกล่าวพอสรุปได้ว่าบทบาทของตัวละครในวรรณคดีไทยหมายถึง การประพาดติดตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ดังนั้นผู้ประพันธ์สร้างตัวละครที่จำแลงกายขึ้น เพื่อให้ตัวละครที่จำแลงกายมีบทบาทต่อจุดมุ่งหมายของตัวละครเอกที่ผู้ประพันธ์กำหนดไว้ ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครที่จำแลงกายมีบทบาทต่อการสร้างสรรค์วรรณคดีไทย 2 ลักษณะ ได้แก่ บทบาทของตัวละครที่จำแลงกายที่มีต่อโครงเรื่องและบทบาทของตัวละครที่จำแลงกายที่มีต่อตัวละคร

### 2.7.1 บทบาทของตัวละครที่จำแลงกายที่มีต่อโครงเรื่อง

สายทิพย์ นุกูลกิจ<sup>57</sup> ได้เสนอแนะว่าโครงเรื่อง คือ กลวิธีการเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องให้ดำเนินต่อเนื่องเป็นเรื่องราวอย่างมีเหตุผลตั้งแต่ต้นไปจนถึงจุดจบของเรื่อง

Tom Lazarus<sup>58</sup> ได้เสนอทฤษฎีการจัดลำดับโครงสร้างว่า การจัดโครงสร้างของเรื่องโดยมีหลักการดังนี้ ขึ้นต้น ตรงกลาง และจบ คือการจัดโครงสร้าง รายละเอียดและเนื้อเรื่องจะถูกเชื่อมโยงกันผ่านการ ขึ้นต้น ตรงกลางและจบ โดยใช้โครงร่าง (Outlines) บีทชีท (Beat Sheets) หรือ ทริทเม็นต์ หรือ อินเด็กซ์การ์ด (Index Cards) อย่างไม่อย่างหนึ่ง ซึ่งทั้งหมดคือเครื่องมือช่วยในการจัดลำดับโครงสร้างของเรื่อง และจะสามารถสร้างสรรค์ขึ้นโดยเกาะติดกับโครงเรื่องที่วางไว้ด้วยเครื่องมือดังกล่าวข้างต้น จะสามารถพาเรื่องราวให้เคลื่อนไหวไปได้อย่างอิสระ

<sup>56</sup> สิริวรรณ วงษ์ทัต, “บทบาทของตัวละครปักษ์ในวรรณคดีไทย” (วิทยานิพนธ์ อ.ม. มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2535), บทคัดย่อ.

<sup>57</sup> สายทิพย์ นุกูลกิจ, **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**, พิมพ์ครั้งที่ 4 (กรุงเทพฯ: เอส อาร์ พรินติ้ง แมสโปรดักส์, 2543), 102.

<sup>58</sup> ทอม ลาซาลัส, **เคล็ดลับการเขียนบทภาพยนตร์**, พิมพ์ครั้งแรก, แปลโดย บวรศักดิ์ จำปาวัลย์ (กรุงเทพฯ: อมรินทร์พรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2547), 18.

ประทีป เหมือนนิล<sup>59</sup> ได้กล่าวว่า การดำเนินเรื่องซึ่งเป็นตอนกลางของเรื่อง ก็นับว่ามีความสำคัญอยู่มากเช่นเดียวกัน เพราะผู้แต่งจะดึงความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ดังนั้นจึงต้องสร้างความขัดแย้ง (Conflict) ที่เร้าใจ แล้วคลี่คลายความขัดแย้งเหล่านั้นอย่างแนบเนียนไปจนถึงเป้าหมายสุดยอดในตอนปิดเรื่อง ทั้งนี้ต้องอาศัยกลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง และกลวิธีการเล่าเรื่องที่เหมาะสมประกอบ

ตัวละครเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดของวรรณคดีไทยในการดำเนินเรื่อง มีผู้ให้คำนิยามและอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของตัวละคร ซึ่งพอสรุปความได้ว่า

กุหลาบ มัลลิกะมาส<sup>60</sup> ได้กล่าวไว้ว่า ตัวละคร (Character) คือ ผู้ที่มีบทบาทในเรื่อง ตัวละครจะเป็น หรือเทียบเท่าคนก็ได้ ตัวละครนอกจากจะเป็นคนแล้ว สัตว์ ต้นไม้ ดอกไม้ สิ่งของยังสามารถเป็นตัวละคร คิดและทำอย่างคนได้อีกด้วย ผู้แต่งจะเป็นผู้สร้างตัวละครในเรื่องขึ้น โดยกำหนด ชื่อ รูปร่าง หน้าตา เพศ วัย กำหนดนิสัยใจคอ บุคลิกภาพ กำหนดบทบาทและกำหนดแม้แต่โคชะตาให้ตัวละคร เพื่อให้ตัวละครเหล่านั้นมีชีวิตสามารถแสดงอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมต่าง ๆ ได้เช่นเดียวกับมนุษย์จริง ๆ ตัวละครในเองจะต้องเหมือนมนุษย์ (หรือเทียบเท่า) แต่จะต้องไม่ใช่มนุษย์จริงคนใดคนหนึ่ง มิฉะนั้นจะกลายเป็นบุคคลจริงในจดหมายเหตุหรือพงศาวดารไป

กระแสร มาลาภรณ์<sup>61</sup> ได้อธิบายถึงตัวละครไว้ดังนี้ ตัวละครจะต้องมีอุปนิสัยคงที่ จะเป็นคงที่เพราะตนเองเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอก็ได้ ลักษณะสมจริงใหม่ ตัวละครต้องการอะไร ทำไม่ถึงทำอย่างนั้นและทำไปตามเหตุผลของตัวละครหรือไม่ แสดงให้เห็นนิสัย ความเกี่ยวพันและขัดแย้งของตัวละครเป็นอย่างไร

เมื่อศึกษาบทบาทของตัวละครที่จำแลงกายที่มีต่อโครงเรื่องพบว่า ตัวละครที่จำแลงกายมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง ผู้ประพันธ์จะสร้างตัวละครที่จำแลงกายให้เป็นปมปัญหาของเรื่องสร้างความขัดแย้งให้แก่ตัวละครเอกเรื่องใน 2 ประเภท คือ การสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่จำแลงกายกับตัวละครอื่นในเรื่อง และการเป็นต้นเหตุให้ตัวละครอื่นในเรื่องขัดแย้งกัน

<sup>59</sup> ประทีป เหมือนนิล, **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์, 2523), 16-20.

<sup>60</sup> กุหลาบ มัลลิกะมาส, **วรรณกรรมไทย**, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2519), 45.

<sup>61</sup> กระแสร มาลาภรณ์, **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์, 2530), 53.

### 2.7.1.1 ตัวละครที่จำแลงกายสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครอื่นในเรื่อง

ตัวละครที่จำแลงกายจะสร้างปมปัญหาความขัดแย้งระหว่างตัวละครอื่นในเรื่อง คือ การจำแลงกายของตัวละครเป็นต้นเหตุของความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่จำแลงกายกับตัวละครอื่นในเรื่อง ความขัดแย้งดังกล่าวเกิดขึ้น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครที่จำแลงกายที่เป็นตัวละครฝ่ายอธรรมขัดแย้งกับตัวละครเอก และ ตัวละครที่จำแลงกายที่เป็นตัวละครฝ่ายธรรมะที่เป็นตัวละครเอกขัดแย้งกับตัวละครอื่นในเรื่อง

ก. ตัวละครที่จำแลงกายฝ่ายอธรรมขัดแย้งกับตัวละครเอกของเรื่อง คือ ตัวละครที่จำแลงกายฝ่ายอธรรมที่เป็นปฏิปักษ์กับตัวละครเอกเป็นผู้ที่ทำให้การดำเนินเรื่องเกิดความขัดแย้งกับตัวละครเอก เนื่องจากรูปร่างจำแลงกาย และนิสัยและพฤติกรรมที่ไม่ดีของตัวละครที่จำแลงกายส่งผลให้ตัวละครเอกต้องถึงจุดมุ่งหมายช้าลง พลัดพรากจากคนรักและครอบครัว

ข. ตัวละครที่จำแลงกายที่เป็นตัวละครฝ่ายธรรมะที่เป็นตัวละครเอกขัดแย้งกับตัวละครอื่นในเรื่อง คือ ตัวละครเอกที่จำแลงกายขัดแย้งกับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง

### 2.7.1.2 ตัวละครที่จำแลงกายเป็นสาเหตุให้ตัวละครอื่นในเรื่องขัดแย้งกัน

ตัวละครที่จำแลงกายเป็นสาเหตุและก่อให้เกิดความขัดแย้งจนก่อสงครามสร้างความขัดแย้งให้กับตัวละครอื่น ๆ ตามมา ตัวละครที่จำแลงกายที่เป็นต้นเหตุทำให้ตัวละครในเรื่องขัดแย้งกันจะกำหนดให้ตัวละครที่จำแลงกายเป็นปมปัญหาของโครงเรื่องหลัก และยังเป็นปมปัญหาของโครงเรื่องส่วนหลังที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นระหว่างตัวละครเอกและตัวละครอื่น ๆ และก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอก

ตัวละครที่จำแลงกายที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครและผู้เป็นต้นเหตุให้ตัวละครอื่น ในเรื่องก่อสงครามกัน ทำให้การดำเนินเรื่องมีมิติมากขึ้น เนื่องจากตัวละครจำแลงกายจะสร้างความขัดแย้งภายนอกกับตัวละครอื่นในเรื่อง คือ การทำให้ตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องต้องเกิดความขัดแย้งจนก่อให้เกิดสงคราม การทำร้ายระหว่างกลุ่ม เกิดการพลัดพรากจากคนรัก และก่อให้เกิดความแคลงใจภายในจิตใจของตัวละครอื่น ส่งผลให้การดำเนินเรื่องมีมิติเข้าใจประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้ประพันธ์และผู้อ่านและกระตุ้นความรู้สึกของผู้อ่านให้เกิดจินตภาพตามผู้ประพันธ์ได้ ซึ่งการใช้ตัวละครที่จำแลงกายในการสร้างความขัดแย้งมีส่วนช่วยให้การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจมากขึ้นและการผูกปมปัญหามีสาเหตุเข้าใจกับสถานการณ์ในชีวิตจริงมากขึ้น

### 2.7.2 บทบาทของตัวละครที่จำแลงกายที่มีต่อตัวละคร

บทบาทของตัวละครที่จำแลงกายมีต่อตัวละครอื่นพบว่า ผู้ประพันธ์กำหนดบทบาทให้ตัวละครที่จำแลงกาย ทำหน้าที่สร้างปัญหาและอุปสรรค และให้ความช่วยเหลือตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องสามารถแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ คือ ตัวละครที่จำแลงกายเป็นตัวละครที่ให้โทษกับตัวละครอื่นในเรื่อง และตัวละครที่จำแลงกายเป็นตัวละครที่ให้คุณกับตัวละครอื่นในเรื่อง ดังนี้

### 2.7.2.1 ตัวละครที่จำแลงกายที่ให้โทษกับตัวละครอื่นในเรื่อง

ในวรรณคดีไทยผู้ประพันธ์จะผูกโครงเรื่องให้ตัวละครที่จำแลงกายก่อพฤติกรรมที่เป็นต้นเหตุของปัญหาและอุปสรรคให้แก่ตัวละครเอก ทำให้ตัวละครเอกจะต้องประสบปัญหาเผชิญความยากลำบาก

ตัวละครที่จำแลงกายที่ก่อให้เกิดผลร้ายกับตัวละครอื่นในเรื่องส่วนใหญ่จะแสดงพฤติกรรมที่เห็นแก่ตัวเองเป็นอันดับแรก เช่น ความลุ่มหลงในความงาม ความลุ่มหลงในกิเลสตัณหา ก่อให้เกิดอุปสรรคและสร้างเหตุการณ์ลำบากให้ตัวละครเอกในเรื่อง กล่าวคือ ตัวละครที่จำแลงกายสามารถทำให้ตัวละครเอกและตัวละครอื่น ตกอยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบาก สามารถพรากตัวละครที่แยกจากกันด้วยอุปสรรคต่าง ๆ นานา ๆ ก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างบุคคล ระหว่างกลุ่ม เกิดความสูญเสีย และท้อแท้ในชะตากรรม

### 2.7.2.2 ตัวละครที่จำแลงกายที่ให้คุณกับตัวละครอื่นในเรื่อง

ตัวละครที่จำแลงกายที่สามารถสร้างสิ่งที่เป็นคุณให้กับตัวละครอื่นได้ส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครฝ่ายธรรมะซึ่งตัวละครที่จำแลงกายที่สามารถสร้างสิ่งที่เป็นคุณให้แก่ตัวละครอื่นในเรื่อง คือ ตัวละครเอกที่จำแลงกายที่ช่วยเหลือตัวละครอื่นในเรื่อง และตัวละครที่จำแลงกายที่ขบขันความสามารถของตัวละครเอก

สรุปคือ ตัวละครที่จำแลงกายส่วนใหญ่มีบทบาทสำคัญต่อตัวละครในวรรณคดีไทย โดยการสร้างสถานการณ์ที่เป็นคุณและโทษ หรือทั้งคุณและโทษ

## 2.8 กระบวนการสร้างจินตภาพ

คำว่า จินตภาพ (Image) เป็นศัพท์ทางวรรณกรรม พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย ราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายคำว่า จินตภาพ<sup>62</sup> ไว้หลายอย่างและมีที่ใช้หลายกรณี ดังนี้ ภาพในจิตหรือข้อคิดที่เกิดขึ้นจากการอ่านงานเขียนชิ้นหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทกวี การพรรณนาในข้อเขียนซึ่งเร้าประสาทสัมผัสและสร้างภาพในจิตหรือข้อคิดให้เกิดขึ้น ภาพพจน์ชนิดหนึ่ง เช่น อุปลักษณ์ หรืออุปมา ซึ่งภาพในจิตถูกถ่ายทอดโดยใช้การเปรียบเทียบ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อคิดที่เป็นนามธรรม จินตภาพอาจเร้าประสาทสัมผัสได้อย่างใดอย่างหนึ่งหรือทุกอย่าง หรืออาจนึกเห็นไปได้โดยอาศัยพุทธิปัญญา

<sup>62</sup> ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ-ไทย (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์, 2545), 218.



จินตภาพจะเกิดขึ้นได้ด้วยกระบวนการถ่ายทอด กระบวนการจินตภาพเป็นวิธีการสร้างภาพในจิตด้วยถ้อยคำที่เลือกสรรเป็นพิเศษ เพื่อแทนความคิด อารมณ์ และประสบการณ์ด้านความรู้สึก และก่อให้เกิดภาพในจิตหรือข้อคิด ตามธรรมดาการกระทำเช่นนี้จะเกี่ยวข้องกับภาษาจินตนาการและภาษาภาพพจน์ กระบวนการจินตภาพที่ใช้ด้วยความเชี่ยวชาญจะทำให้ผู้อ่านชื่นชมงานวรรณกรรมมากขึ้น<sup>63</sup>

พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหมื่นนคราธิพงศประพันธ์ ได้แสดงความคิดเห็นเรื่องจินตภาพพอสรุปได้ว่า การจะสร้างภาพให้เกิดขึ้นในใจผู้อ่าน ผู้ประพันธ์ต้องอาศัยจินตนาการในการสร้างภาพ โดยสร้างภาพให้เกิดขึ้นในใจของผู้อ่าน ผู้ประพันธ์ต้องอาศัยจินตนาการในการสร้างภาพ โดยสร้างภาพให้เกิดขึ้นในใจของตนเองเสียก่อน แล้วจึงถ่ายทอดภาพเหล่านั้นออกมาเป็นถ้อยคำที่ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการแล้วเห็นภาพนั้นตามที่ผู้ประพันธ์ต้องการ จินตนาการจึงมีส่วนสำคัญในการช่วยเสริมสร้างจินตภาพให้มีความแจ่มชัดมากขึ้น<sup>64</sup>

กุหลาบ มัลลิกะมาส ได้กล่าวว่า จินตภาพที่เกิดจากประสบการณ์ของผู้เขียน จินตภาพไม่ได้เกิดจากประสบการณ์ด้านการเห็นเท่านั้น แต่รวมถึงประสบการณ์ที่เกิดจากประสาทสัมผัสอื่น ๆ เช่น ประสบการณ์จากการได้ยิน ได้สัมผัส ได้กลิ่น ทำให้จินตภาพที่ออกมาได้หลายรูปแบบและมีความชัดเจนมากขึ้น<sup>65</sup>

นอกจากนี้ ดวงมน จิตรจรรย์ ได้กล่าวถึงนักวิชาการต่างประเทศ ริชาร์ด<sup>66</sup> ที่แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม สรุปได้ว่า จินตภาพไม่ได้เป็นเพียงถ้อยคำของผู้เขียนอย่างเดียว แต่เป็นความรู้สึกร่วมระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านด้วย เนื่องจากบางครั้งจินตภาพไม่ได้เกิดขึ้นด้วยรูปแบบที่ตายตัว เพราะแม้จะมีรูปแบบที่ต่างกันแต่สามารถก่อให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจอย่างเดียวกันได้ ซึ่งริชาร์ด ได้แสดงตัวอย่างของจินตภาพที่มีความแตกต่างกัน เช่น กวีอาจใช้จินตภาพของการแตกทำลายของขุนเขา น้ำไหล พลุระเบิด หรือ ลมพายุพัดกระหน่ำเพื่อสื่อความรู้สึกปั่นป่วนทรมานทรมายได้เหมือนกัน ลักษณะของจินตภาพจึงเป็นพลังที่จะก่อให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจนั่นเอง

เห็นได้ว่า จินตภาพจะต้องประกอบไปด้วยการสื่อความหมายมีความเกี่ยวข้องกับผูกพันกับเนื้อเรื่อง เพื่อแสดงจุดที่ผู้ประพันธ์ต้องการถ่ายทอดให้แก่ผู้อ่านว่าจะเป็นการต้องการที่เกิดจากจิตสำนึกหรือจิตใต้สำนึกการแสดงภาพปรากฏในใจ อันมีความหมายเกี่ยวเนื่องกันโดยตลอดเพื่อแสดงแก่น

<sup>63</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>64</sup> กรมหมื่นนคราธิพงศประพันธ์, *วิทยาวรรณกรรม*, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: แพร่พิทยา, 251), 57-58.

<sup>65</sup> กุหลาบ มัลลิกะมาส, *วรรณคดีวิจารณ์* (กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2524), 126.

<sup>66</sup> ดวงมน จิตรจรรย์, *สุนทรียภาพในภาษาไทย*, พิมพ์ครั้งที่ 4 (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527), 162.

เรื่องหรือเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างที่เรื่องดำเนินอยู่ในขณะนั้น ซึ่งนับว่าเป็นจุดเด่นของวรรณคดีไทย ใช้สัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นกระบวนการจินตภาพ (Imagery) ภาพที่สามารถสร้างจินตภาพที่เห็นด้วยตา เสียงที่ได้ยินด้วยหูและอารมณ์ที่รู้สึกด้วยจิตใจ จินตภาพ คือ จินตนาการของผู้แต่งหนังสือ หรือ จินตนาการของผู้วาดภาพ ที่ต้องการสร้างและสื่อถึงเรื่องราว บทบาท นิสัยใจคอ ความมีอิทธิฤทธิ์อำนาจ รวมทั้งรูปร่าง หน้าตาตัวละครให้เกิดเป็นจินตภาพในความคิดของผู้อ่านที่ผู้แต่งสร้างสรรค์ขึ้นให้ผู้อ่านเกิดอรรถรสและได้นึกเห็นภาพ ซึ่งจินตนาการดังกล่าวนี้ เมื่อเป็นรูปธรรมโดยผ่านรูปแบบจากการจินตนาการตามภาพ หรือจากการอ่านเรื่องราว ผู้อ่านจะสามารถจินตภาพถึงตัวละครและเหตุการณ์ได้อย่างสมบูรณ์ สรุป จินตภาพ คือ รูปลักษณะอันเกิดจากการสร้างสรรค์คำในวรรณคดีไทยให้เห็นเป็นภาพในจินตนาการ

ดังนั้นสิ่งสำคัญของวรรณคดีไทยจึงขึ้นอยู่กับสิ่งที่ผู้แต่งต้องการถ่ายทอดให้เกิดรสและเรื่องจากการอ่านวรรณคดีไทยจนปรากฏเป็นจินตภาพ สามารถถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในจิตใจตนให้ปรากฏขึ้นได้อย่างชัดเจนและสมบูรณ์

เหตุที่จินตภาพจะเกิดได้ย่อมขึ้นอยู่กับผู้ประพันธ์เป็นอันดับแรก สิ่งสำคัญที่จะสามารถส่งบทประพันธ์ให้เกิดปรากฏจินตภาพแก่ผู้อ่านได้ ต้องอาศัยการสื่อสาร เพื่อชวนให้ผู้อ่านเกิดความนึกคิดตามผู้ประพันธ์ ดังนั้นผู้ประพันธ์ต้องใช้ภาษาเพื่อเป็นการสร้างจินตภาพให้เกิดขึ้นภายในจิตใจของผู้อ่าน ซึ่งจะต้องคำนึงถึงการใช้ถ้อยคำเพื่อที่จะสร้างจินตภาพให้เกิดใกล้เคียงกับที่ผู้ประพันธ์ต้องการมากที่สุด

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย พบว่าการว่ากระบวนการสร้างจินตภาพ เกิดจากสามารถในการใช้คำของผู้ประพันธ์มาใช้เพื่อให้อ่านเกิดนึกเห็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องคล้ายตามผู้ประพันธ์ ซึ่งกระบวนการสร้างจินตภาพตัวละครที่จำแลงกายของวรรณคดีไทยมีดังต่อไปนี้ การใช้คำสร้างจินตภาพการมองเห็น การใช้คำสร้างจินตภาพที่แสดงความเคลื่อนไหว การใช้คำสร้างจินตภาพที่สื่ออารมณ์ความรู้สึก และการใช้คำสร้างจินตภาพการได้ยิน

### 2.8.1 การใช้คำสร้างจินตภาพการมองเห็น

การใช้คำสร้างจินตภาพการมองเห็น หมายถึง การใช้คำที่ผู้ประพันธ์มุ่งสร้างภาพให้ผู้อ่านนึกเห็นภาพของสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการนำเสนอ เพื่อให้อ่านเกิดการรับรู้ที่ชัดเจนเสมือนมองเห็นได้ด้วยสายตาของผู้อ่าน รวมไปถึงฉาก บรรยากาศต่าง ๆ ที่อยู่ในเรื่อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจลักษณะของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่ ที่วรรณคดีไทยดำเนินเรื่องราวอยู่ในขณะนั้นได้ง่ายและชัดเจนขึ้น

## 2.8.2 การใช้คำสร้างจินตภาพที่แสดงความเคลื่อนไหว

การใช้คำแสดงอาการและการเคลื่อนไหวหมายถึง การใช้คำที่ผู้ประพันธ์มุ่งสร้างภาพให้ผู้อ่านนึกเห็นภาพลักษณะกิริยาท่าทางและการไม่หยุดนิ่งที่แตกต่างกันออกไปของคนหรือวัตถุสิ่งของ

จินตภาพการเคลื่อนไหวจากการใช้คำ จะใช้แสดงการเคลื่อนไหวที่แสดงการกระทำโดยใช้แรง และมักเป็นการแสดงการเคลื่อนไหวในเชิงลบ แสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวจากอารมณ์ของตัวละคร โดยเฉพาะเมื่อตกอยู่ในเหตุการณ์ที่ทำให้ผิดหวัง ซึ่งการใช้คำแสดงการเคลื่อนไหวของตัวละคร จะสามารถสร้างจินตภาพให้แก่ผู้อ่านให้สามารถนึกถึงลักษณะการเคลื่อนไหวด้วยปฏิกิริยาที่ต่างกันไป และเข้าใจว่าตัวละครแสดงปฏิกิริยาตอบกลับอย่างไร ในเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์ รวมถึงเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครนั้น ๆ

## 2.8.3 การใช้คำสร้างจินตภาพที่สื่ออารมณ์ความรู้สึก

การใช้คำสร้างจินตภาพแสดงอารมณ์ความรู้สึก หมายถึง การใช้คำที่ผู้แต่งมุ่งให้ผู้อ่านรับรู้ถึงอารมณ์และรู้สึกนึกคิดของตัวละครต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้ประพันธ์ต้องการนำเสนอ

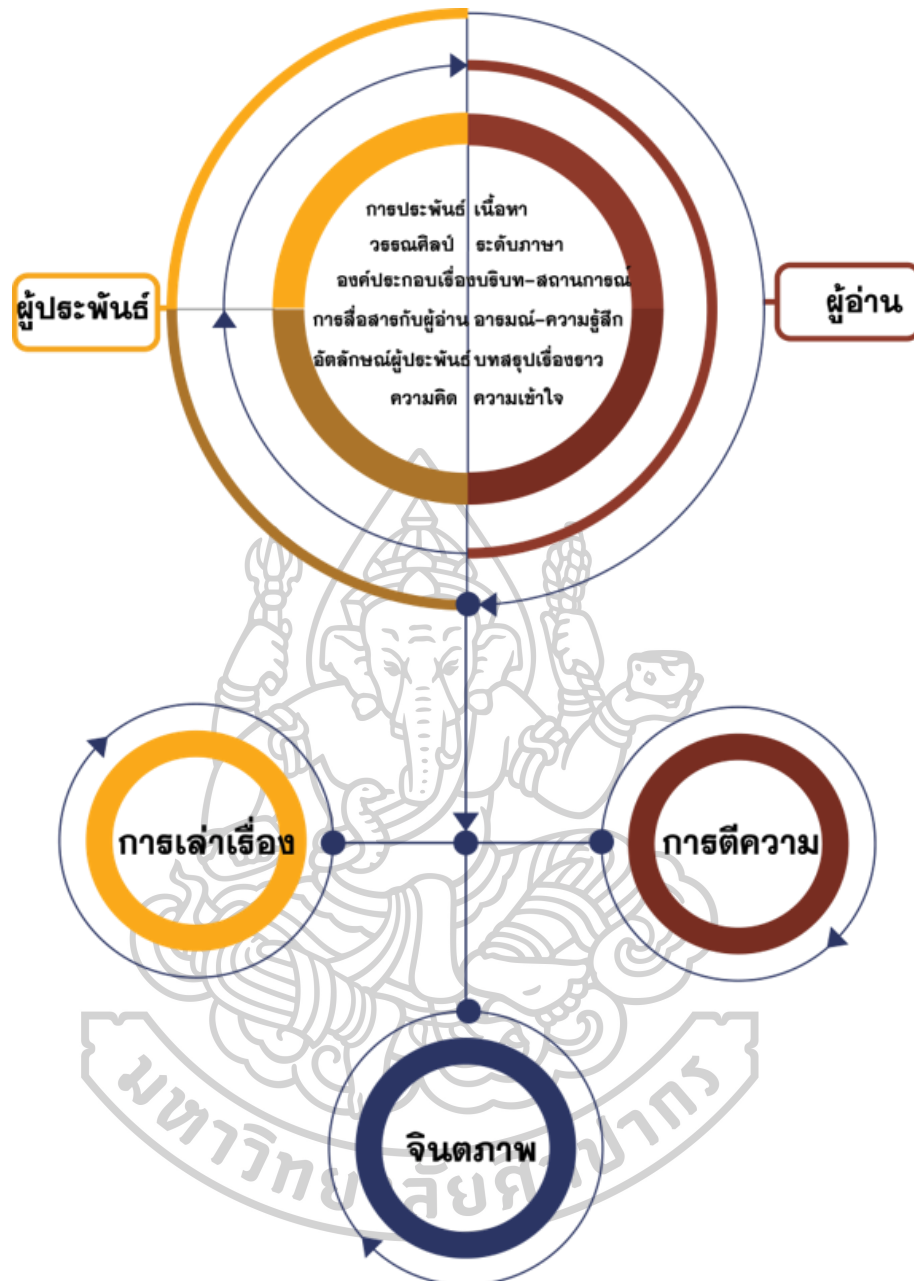
การใช้คำสร้างจินตภาพที่สามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึก มักจะแสดงความรู้สึกทั้งทางสุขและทุกข์ของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้และเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ประสบเหตุการณ์ต่าง ๆ ในวรรณคดีไทย จะส่งผลให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครในวรรณคดีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2.8.4 การใช้คำสร้างจินตภาพการได้ยิน

การใช้คำสร้างจินตภาพการได้ยิน หมายถึง การใช้คำที่ผู้แต่งมุ่งให้ผู้อ่านเกิดการรับรู้เสียงของสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้แต่งต้องการนำเสนอในเรื่อง

จากศึกษาจินตภาพการได้ยินในวรรณคดีไทยพบว่า ผู้ประพันธ์ใช้คำสร้างจินตภาพการได้ยิน ที่แสดงถึงเสียงให้เหตุการณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจได้ว่าสถานการณ์ในเรื่องอยู่ในสภาวะใด คับขัน ผ่อนคลาย กตสัน ซึ่งผู้อ่านจะสามารถจินตภาพได้ถึงสภาพแวดล้อมโดยรอบตัวละคร

ผลการศึกษาค้นคว้าแสดงให้เห็นว่าผู้ประพันธ์เป็นผู้สามารถใช้ภาษาให้เกิดจินตภาพได้ โดยเป็นการสื่อสารระหว่างผู้ประพันธ์และผู้อ่าน โดยมุ่งอ่านให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพตามที่คุณประพันธ์สร้างสรรค์ไว้ จินตภาพแก่ผู้อ่านล้วนสอดคล้องกับเหตุการณ์ของวรรณคดีไทย จินตภาพที่เกิดขึ้นจะสามารถให้ผู้อ่านนึกเห็นเป็นรูปธรรมและเข้าใจในสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการนำเสนอ อีกทั้งผู้ประพันธ์มีการยกสิ่งทีใกล้ตัวผู้อ่านหรือสิ่งที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันมาเปรียบเทียบ ซึ่งก่อให้เกิดความเข้าใจในเหตุการณ์ได้เพราะผู้อ่านมีประสบการณ์ร่วม และเกิดความรู้สึกคล้ายตามผู้ประพันธ์ ผู้วิจัยได้สรุปกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างจินตภาพระหว่างผู้ประพันธ์และผู้อ่านได้ดัง แผนภาพที่ 14



ภาพที่ 14 กระบวนการสร้างสรรค์จินตภาพจากการประพันธ์  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

กระบวนการสร้างจินตภาพจากการประพันธ์ ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย สร้างแง่มุมที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการเชื่อมโยงภาพจินตนาการผ่านวรรณศิลป์ ผู้อ่านสามารถสร้างสรรค์จินตภาพ ผ่านทางบทบาทของตัวละคร สาเหตุการจำแลงกาย และกลอุบายที่แฝงไว้ ผู้อ่านจะปรากฏภาพที่เกิดจากความนึกคิดหรือที่คิดว่าควรจะเป็นเช่นนั้น

## 2.9 กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย

กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย เกิดจากการอ่าน การเขียน และการแต่งคำประพันธ์ การบรรยาย ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาวิธีการนำเสนอของผู้ประพันธ์ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครทางวรรณคดีไทย คือ วิธีการที่ผู้ประพันธ์เลือกนำมาใช้ในการนำเสนอตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านเห็นลักษณะของตัวละคร เมื่อศึกษาการสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยพบว่า ผู้ประพันธ์ใช้กลวิธีในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ได้แก่ 2 กลวิธี ดังต่อไปนี้กลวิธีการเล่าเรื่อง และกลวิธีการใช้สัญลักษณ์และภาพพจน์

### 2.9.1 กลวิธีการเล่าเรื่อง

อิรวดี ไตลังคะ<sup>67</sup> ได้นำเสนอแนวคิดไว้ว่า กลวิธีที่กวีการเล่าเรื่อง คือ กลวิธีที่กวีใช้ในการนำเสนอเรื่องที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของตัวละครได้ เนื่องจากการนำเสนอเรื่องที่ผสมผสานระหว่างการสรุปหรือเล่าย่อ ซึ่งเป็นการนำเสนอให้เห็นประวัติครอบครัวของตัวละคร หรือประวัติความเป็นมาของตัวละคร การถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกของตัวละคร และการเสนอบทสนทนาของตัวละคร

นอกจากนี้ อิรวดี ไตลังคะ<sup>68</sup> ยังกล่าวถึงศิลปะในการสร้างตัวละครไว้ดังนี้

ก. การรู้จักลักษณะนิสัยของตัวละครทางตรง ทำได้ 2 ทาง คือ การรู้จักลักษณะนิสัยโดยผู้เล่าเรื่อง และการรู้จักลักษณะนิสัยโดยตัวละครอื่นในเรื่อง

การรู้จักลักษณะนิสัยโดยผู้เล่าเรื่อง มักจะใช้ผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้ หรือผู้เล่าเรื่องแบบกวีบรรยายในลักษณะของตัวละคร เพราะกวีเชื่อว่า ลักษณะหน้าจาสมาสามารถแสดงนิสัยใจคอได้

การรู้จักลักษณะนิสัยโดยตัวละครอื่นในเรื่อง กวีจะใช้วิธีแนะนำตัวละครโดยผ่านความคิดของตัวละครอื่น ซึ่งผู้อ่านสามารถรู้จักตัวละครจากทัศนคติของตัวละครอื่นในเรื่อง

ข. การรู้จักลักษณะนิสัยของตัวละครทางอ้อม ผู้อ่านสามารถสรุปลักษณะนิสัยและทัศนคติของตัวละครนั้น ๆ จากบทสนทนา จากความคิดของตัวละคร และลักษณะภายนอกของตัวละคร

นอกจากนี้กวียังสามารถใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครได้มากขึ้น เช่น การสร้างตัวละครอื่น ๆ เพื่อเทียบเคียง คือ การที่กวีสร้างให้ตัวละครที่อยู่ในสภาพเดียวกันมีลักษณะที่เหมือนหรือต่างกัน

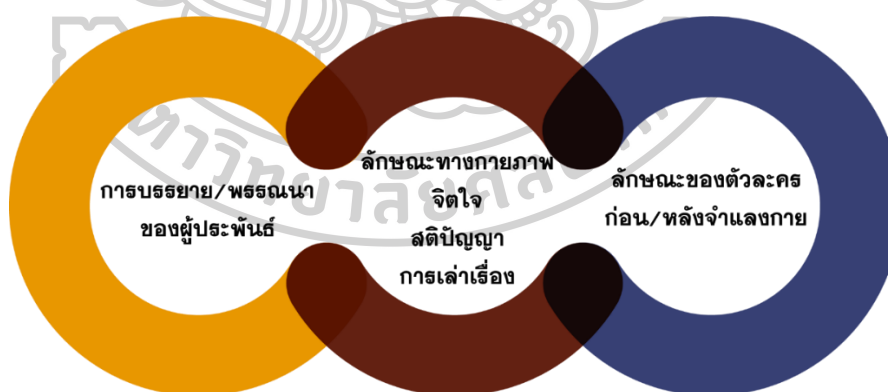
<sup>67</sup> อิรวดี ไตลังคะ, ศาสตรและศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2546), 44.

<sup>68</sup> เรื่องเดียวกัน., 54-59.

เถกิง พันธุ์เถกิงอมร<sup>69</sup> กล่าวว่า กวีจะเป็นผู้บอกลักษณะนิสัยของตัวละคร โดยใช้วิธีการบอกเล่าโดยตรง (Direct Presentation) คือ การบรรยายให้รู้ทั้งรูปร่าง ลักษณะ และอารมณ์ หรืออาจบอกโดยให้ตัวละครอื่น ๆ สนทนา หรือวิจารณ์หรือคิดคำนึงเกี่ยวกับตัวละครนั้น ๆ และอีกวิธีหนึ่งคือ การบอกโดยการสร้างนาฏการให้ตัวละครนั้น ๆ เป็นการบอกโดยทางอ้อม (Indirect Presentation) คือ การใช้กิริยาท่าทางของตัวละครเป็นเครื่องชี้ หรือใช้วาจาของตัวละครสนทนา รวมทั้งการบรรยายความคิดคำนึงของตัวละครนั้น ๆ ซึ่งเป็นมโนคติของตัวละครที่ยังไม่ได้พูดและยังไม่ได้ทำ

มอง-ปิ แอร์ โกลเด็นชไตน์<sup>70</sup> ได้กล่าวไว้ในหนังสือ บุคลิกลักษณะของตัวละคร เป็นการให้ลักษณะเฉพาะของบุคคลในชีวิตจริงแก่ตัวละครที่จะเสนอเรื่องราวของบุคคลต่าง ๆ คือ จิตใจ สติปัญญาและลักษณะทางกายภาพ นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงการใช้ภาษาและคำพูดของตัวละครอันทำให้ผู้อ่านมองเห็นบุคลิกภาพของตัวละครได้ไว้ว่า ภาษาของตัวละครย่อมเป็นวิธีการหนึ่งในการสร้างบุคลิกลักษณะภาษาแบบ “ได้รับการศึกษา” หรือแบบ “ชาวบ้าน” การชอบพูดเพื่อเจ้าหรือการเฝื่อนในการพูดได้สาระด้วยระดับภาษาและถ้อยคำที่เขาเลือกใช้ ตัวละครยอม “ส่ง” ลักษณะนิสัยอื่น ๆ ของตนเองออกมา ทุกสิ่งทุกอย่างจึงมีความหมายไม่เพียงแต่สิ่งซึ่งตัวละครพูด และทำที่ในการพูดของเขา หากยังรวมถึงสิ่งที่ เขาไม่ได้พูด

จากการศึกษากลวิธีการเล่าเรื่อง จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ตัวละครจากการบรรยายหรือพรรณนาของผู้ประพันธ์จะสะท้อนบุคลิกต่าง ๆ อันได้แก่ ลักษณะทางกายภาพ จิตใจ สติปัญญา เพื่อนำเสนอลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ก่อนหรือหลังจำแลงกาย ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตามสภาพบุคคลที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้นให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพ



ภาพที่ 15 กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยจากการประพันธ์  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

<sup>69</sup> เถกิง พันธุ์เถกิงอมร, “หลักการวิจารณ์วรรณคดี” (โครงการตำรา เอกสารวิชาการวิทยาลัยครู นครศรีธรรมราช, 2528), 223

<sup>70</sup> มอง - ปิแอร์ โกลเด็นชไตน์, การอ่านนวนิยาย, พิมพ์ครั้งที่ 2, แปลโดย วัลยา วิวัฒน์ศร (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536), 82.

เมื่อศึกษาให้ลึกกลงไปถึงกลวิธีการสร้างตัวละครที่มีการจำแลงกายในวรรณคดีไทย ผู้วิจัยพบว่า ในวรรณคดีไทยมีการใช้กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในการจำแลงกาย 3 ลักษณะได้แก่ กลวิธีการใช้มุมมองในการบรรยายอัตลักษณ์ของตัวละคร กลวิธีการเล่าเรื่องผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครและกลวิธีการบรรยายอัตลักษณ์ตัวละครจากถ้อยคำของตัวละครที่จำแลงกาย

#### 2.9.1.1 กลวิธีการใช้มุมมองในการบรรยายอัตลักษณ์ของตัวละคร

กลวิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครแต่ละตัวของผู้ประพันธ์ โดยใช้ในการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครแต่ละตัว ให้ตัวละครเล่าเรื่องในมุมมองของตนที่เห็นจากเหตุการณ์เดียวกันแต่ต่างมุมมองของตัวละครแต่ละตัว เพื่อให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพ โดยใช้ความคิดคำนึง บทสนทนาของตัวละครในเรื่อง และการแสดงออกทางพฤติกรรมเพื่อบรรยายลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่มีการจำแลงกาย ซึ่งกลวิธีการใช้มุมมองในการเล่าเรื่อง สามารถนำเสนอให้เห็นลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่จำแลงกายได้ 2 ลักษณะคือ

##### ก. การบรรยายของผู้เล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องจากผู้เล่าเรื่องจะเกิดขึ้นในลักษณะที่ไม่ปรากฏเป็นตัวละคร แต่ปรากฏในลักษณะการถ่ายทอดเรื่องราวในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของตัวละครได้ ตัวละครที่จำแลงกายส่วนใหญ่จะแสดงอัตลักษณ์ทางกายภาพผ่านการบรรยายของผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้ ซึ่งจะปรากฏลักษณะทางกายภาพ นิสัยและพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร ในการเปิดตัวละคร และตอนที่ตัวละครที่จำแลงกาย หรือพฤติกรรมอื่น ๆ เพิ่มเติม ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านรับรู้และเห็นลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งผู้เล่าเรื่องจะกล่าวถึงลักษณะภายนอก นิสัย พฤติกรรม ความต้องการ และกล่าวถึงสถานะของตัวละคร จะก่อให้เกิดจินตภาพของตัวละครที่จำแลงกายกับผู้อ่าน

##### ข. ตัวละครอื่นบรรยายให้เห็นอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย

การใช้กลวิธีให้ตัวละครอื่นบรรยายให้เห็นอัตลักษณ์ภายนอกของตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องจะบรรยายลักษณะภายนอกของตัวละครผ่านบริบทที่พบเจอกัน ซึ่ง ๆ หน้า หรือการกล่าวถึงตัวละครนั้น ๆ ผ่านบทสนทนาหรือคำพูดเพื่อบรรยายลักษณะทางกายภาพ การบรรยายอัตลักษณ์ของตัวละครในลักษณะนี้ จะช่วยให้ผู้อ่านจินตภาพลักษณะทางกายภาพต่าง ๆ ของตัวละครได้ชัดเจนขึ้น

#### 2.9.1.2 กลวิธีการเล่าเรื่องผ่านความสัมพันธ์ของตัวละคร

กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ผ่านการบรรยายจากความสัมพันธ์ของตัวละครที่ใกล้ชิดกับตัวละครที่จำแลงกาย และความสัมพันธ์ในเชิงดีและร้ายจะทำให้ผู้อ่านเชื่อได้ว่า เป็นอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายอย่างแท้จริง เนื่องจากความสัมพันธ์ของตัวละครที่ใกล้ชิด มีความสัมพันธ์กับตัวละครที่จำแลงกายในฐานะผู้ใกล้ชิดและผูกพันกันมากกว่า

ตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง ผู้วิจัยพบว่า ในวรรณคดีไทยมีการใช้กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครมี 2 ลักษณะได้แก่

#### ก. คนใกล้ชิด

คนใกล้ชิดได้แก่ ผู้ให้กำเนิด พี่น้อง คนรัก คนรอบข้างตัวละคร ที่บรรยายให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายอาจจะมีความขัดแย้งหรือไม่ขัดแย้งกับตัวละครที่จำแลงกาย การนำเสนอจะเป็นมุมมองที่ส่งผลให้เห็นอัตลักษณ์ที่แท้จริงของตัวละครที่จำแลงกายในหลายมิติ

#### ข. ศัตรู

กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ผ่านการบรรยาย จากความสัมพันธ์ของตัวละครที่เป็นศัตรูหรือมีความขัดแย้งกับตัวละครที่จำแลงกาย ศัตรูจะใช้สายตา ความคิด พฤติกรรมการแสดงออกของตัวละครที่จำแลงกาย เป็นการบรรยายอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายผ่านมุมมองของตัวละครที่มีความขัดแย้งกัน จากมุมมองของคนภายนอกและสิ่งที่ถูกกระทำจากตัวละครที่จำแลงกาย การบรรยายอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายผ่านศัตรูเหล่านี้ ส่งผลให้ผู้อ่านสามารถจินตภาพได้ชัดเจนขึ้น เพราะมีความสัมพันธ์กับตัวละครในฐานะศัตรูคู่อาฆาต ผู้กระทำ และผู้ถูกกระทำอีกด้วย

#### 2.9.1.3 กลวิธีการบรรยายอัตลักษณ์ตัวละครจากถ้อยคำของตัวละครที่จำแลงกาย

กลวิธีการบรรยายอัตลักษณ์ตัวละครจากถ้อยคำของตัวละครที่จำแลงกาย คือ ตัวละครที่เป็นผู้จำแลงกาย กล่าวถึงตนเองเพื่อให้เห็นอัตลักษณ์ ลักษณะนิสัย การแสดงออก ผ่านความคิดมุมมองและถ้อยคำของตนเอง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถจินตภาพรูปลักษณ์ภายนอกก่อนและหลังจำแลงกายของตัวละครได้

กลวิธีการบรรยายอัตลักษณ์ตัวละครจากถ้อยคำของตัวละครที่จำแลงกาย พบว่า ตัวละครที่จำแลงกายมีการกล่าวถึงรูปร่างของตนเองทั้งก่อนจำแลงกายและหลังจำแลงกาย เพื่อสะท้อนให้ผู้อ่านสามารถจินตภาพอัตลักษณ์ของตัวละครได้สอดคล้องกับเนื้อหา ผ่านการถ่ายทอดเนื้อหาในหลากหลายมุมมอง

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายด้วยกลวิธีการเล่าเรื่องใน 3 ลักษณะ ได้แก่กลวิธีการใช้มุมมองในการเล่าเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่องจากความสัมพันธ์ของตัวละคร และกลวิธีการเล่าเรื่องแบบเหนือจริง จะก่อให้เกิดจินตภาพและการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ทางวรรณคดีไทยของตัวละคร ทั้งด้านลักษณะรูปลักษณ์ภายนอก นิสัยใจคอ ความรู้สึกนึกคิด และความต้องการทางด้านจิตใจของตัวละคร



## 2.9.2 กลวิธีการใช้สัญลักษณ์และภาพพจน์

การใช้ศิลปะภาษาภาพพจน์แบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดภาพในใจและเกิดอารมณ์ คล้อยตามไปกับสถานการณ์ที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง เป็นวิธีการหนึ่งที่ผู้ประพันธ์นิยมใช้ในการสื่อสาร จินตภาพกับผู้อ่าน

พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม : ภาพพจน์โวหาร และกลการประพันธ์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายการใช้ภาพพจน์โวหารดังนี้ ภาพพจน์โวหาร (Figure of Speech) เป็นสำนวนภาษารูปแบบหนึ่งที่เกิดจากการเรียงร้อยคำด้วยวิธีการต่าง ๆ ให้ผิดแผกไปจากการเรียงเรียงลำดับคำ หรือความหมายของคำตามปกติ เพื่อให้เกิดภาพหรือให้มีความหมายพิเศษ<sup>71</sup> สามารถทำให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจง่ายขึ้น

กุหลาบ มัลลิกะมาส<sup>72</sup> ได้กล่าวเกี่ยวกับการใช้ภาพพจน์และคุณค่าของภาพพจน์ไว้ พอสรุปได้ว่า การใช้ภาพพจน์ทำให้ผู้อ่านได้ร่วมเข้าใจ คิด เกิดจินตนาการ และรู้สึกอย่างเข้าถึง อารมณ์ยิ่งขึ้นตามที่ผู้แต่ง ตั้งใจเสนอ อันเป็นความบันเทิงด้านอารมณ์ นอกจากนั้นยังทำสิ่งเลือนราง ให้กระจ่างชัดเจน สร้างความกระชับรัดกุม ไม่จำเป็นต้องกล่าวมากก็เข้าใจได้กว้าง เป็นการสร้างมิติ ในการเข้าถึงสิ่งต่าง ๆ และอารมณ์ต่าง ๆ จากจินตนาการของผู้อ่านเอง

สุทธิวงศ์ พงษ์ไพบูลย์<sup>73</sup> ให้ความหมายว่า ภาพพจน์ (Figure of Speech) คือ กลวิธีการใช้ภาษาโดยเลือกสรรถ้อยคำ หรือใช้กลวิธีการกล่าวอย่างแยบยล เพื่อให้คำน้อยคำสรุปสาระ หรือ ให้ธรรมดาที่กว้างลึกเป็นรูปคำที่ใช้หรือทำให้สิ่งที่เข้าใจยากให้เข้าใจง่าย ทำสิ่งสัมผัสไม่ได้ ให้สามารถสัมผัสได้ หรือทำให้ข้อความนั้นกินใจ ชวนคิด ชวนจำ

การใช้สัญลักษณ์เป็นกลวิธีหนึ่งของการแต่งวรรณคดีไทย พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน<sup>74</sup> ได้ให้ความหมายของ คำว่าสัญลักษณ์ หมายถึง ลักษณะของสิ่งใด ๆ ที่กำหนดนิยามกันขึ้นเอง ให้ใช้ความหมายแทนอีกสิ่งหนึ่ง

<sup>71</sup> ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม : ภาพพจน์ โวหาร และกลการประพันธ์ (กรุงเทพฯ: บริษัท คอมฟอร์ม จำกัด, 2539), 109.

<sup>72</sup> กุหลาบ มัลลิกะมาส, วรรณคดีวิจารณ์, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2524), 127-132.

<sup>73</sup> สุทธิวงศ์ พงษ์ไพบูลย์, วรรณคดีวิเคราะห์, (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2525), 51.

<sup>74</sup> ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์, 2525), 805.

ประพันธ์ ภัทษา และวัลลภา มีหลีสวัสดิ์ อธิบายถึงสัญลักษณ์ว่า ในทางวรรณกรรม สัญลักษณ์ หรือ Symbol คือการใช้เครื่องหมายแทนอะไรสักอย่างหนึ่งหรือเครื่องหมายที่ใช้อ้างถึงสิ่งอีกสิ่งหนึ่ง เช่น กุหลาบแดง เป็นเครื่องหมายแทนความรัก สีขาวเป็นเครื่องหมายแทนความบริสุทธิ์ ผุดผ่อง เป็นต้น<sup>75</sup>

ทองสุก เกตุโรจน์ แปลความหมายของคำว่า สัญลักษณ์ จากหนังสืออธิบายศัพท์วรรณคดี ซึ่งแปลจาก A Glossary of Literary Terms<sup>76</sup> ของ M.H. Abrams ว่า สัญลักษณ์ คือ สิ่งหนึ่งที่หมายถึงอีกสิ่งหนึ่ง ในความหมายนี้คำทุกคำเป็นสัญลักษณ์ อย่างไรก็ตาม เมื่อกล่าวถึงเฉพาะเรื่องวรรณคดี คำว่า สัญลักษณ์ ใช้แต่เฉพาะกับคำหรือวลีที่กล่าวถึงของสิ่งหนึ่ง หรือเหตุการณ์ เหตุการณ์หนึ่งที่มีความหมายหรือมีแนวโน้มไปถึงอีกสิ่งหนึ่งเกินออกไปจากสิ่งเดิม เรื่องเดิม สัญลักษณ์บางอย่างใช้สลับต่อกันมาเป็น “ประเพณี” หรือเป็น “สาธารณะ” เช่น “ไม้กางเขน” “สีแดง สีขาว และสีน้ำเงิน” หรือวลีที่ว่า “คนเลี้ยงแกะที่ดี” (หมายถึงพระคริสต์ศาสนา) ล้วนแต่หมายถึงสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์และมีความหมายขั้นต่อไป กำหนดไว้แล้วในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งโดยเฉพาะ กวีใช้สัญลักษณ์ตามประเพณี เช่นเดียวกับพวกเรา แต่กวีหลายคนยังใช้สัญลักษณ์ “ส่วนบุคคล” หรือสัญลักษณ์ “ส่วนตัว” ด้วย กวีเหล่านั้นมักใช้สัญลักษณ์ส่วนตัวโดยนำเอาความสัมพันธ์ของความคิดเห็นบางอย่าง เกี่ยวกับสิ่งของเหตุการณ์หรือการกระทำที่มีอยู่ก่อน และเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายแล้วมาใช้ด้วย เช่น แนวโน้มโดยทั่วไปที่นำเอานกยูงไปสัมพันธ์กับความสง่างาม และนำเอานกอินทรีไปสัมพันธ์กับการกระทำอันกล้าหาญ หรือเอาอาทิตย์อุทัยไปสัมพันธ์กับการเกิด และอาทิตย์อัสดงคตไปสัมพันธ์กับการตาย หรือการบินสูงขึ้นไปสัมพันธ์กับความก้าวหน้า และการบินลงมาไปสัมพันธ์กับการยอมแพ้ หรือความล้มเหลว

ดวงมน จิตรจางค์<sup>77</sup> ให้คำอธิบายว่า สัญลักษณ์ คือ สิ่งหนึ่งซึ่งกำหนดสมมุติให้หมายถึงอีกสิ่งหนึ่ง เช่น รูปหัวใจเป็นสัญลักษณ์ของความรัก สีดำเป็นสัญลักษณ์ของความเศร้า มลทินหรือความชั่วร้าย เสียงพูดของมนุษย์เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายที่ต้องการสื่อสาร

สัญลักษณ์และภาพพจน์ ตามความหมายต่าง ๆ กันข้างต้น พอจะหมายความว่า สัญลักษณ์ ใช้สื่อสาร ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกของคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง โดยหมายถึงสิ่งแทนที่ผู้ประพันธ์ใช้กำหนดขึ้นแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งผู้ประพันธ์ไม่ต้องการจะกล่าวโดยตรง แต่ใช้สัญลักษณ์แทน ภาพพจน์ผู้ประพันธ์นำมาใช้ในงานเพื่อให้ความน่าสนใจ โดยใช้สำนวนโวหาร

<sup>75</sup> ประพันธ์ ภัทษา และวัลลภา มีหลีสวัสดิ์, **วรรณคดีอเมริกัน** (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2516)

<sup>76</sup> เอ็ม. เอช. อะบรามส์, **อธิบายศัพท์วรรณคดี**, แปลโดย ทองสุก เกตุโรจน์ (กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2529), 362.

<sup>77</sup> ดวงมน จิตรจางค์, **สุนทรียภาพในภาษาไทย** (กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย, 2527), 184.

ประกอบในการเขียนเพื่อให้ผู้อ่านเกิดภาพที่เรียกว่า “ภาพพจน์” เป็นวิธีการเขียนหนึ่งที่กระชับ กะทัดรัด ให้ความหมายลึกซึ้ง เป็นกลวิธีเขียนที่พยายามโยงข้อความหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่งให้ผู้อ่าน เข้าใจ หรือทราบความหมาย

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย ผู้วิจัยพบวิธีการใช้ สัญลักษณ์และภาพพจน์ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถจินตภาพและเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครเดียวกัน ในรูปร่างที่แตกต่างกันไปของตัวละคร ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

### 2.9.2.1 การใช้สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ ตามที่มีผู้ให้ความหมายต่าง ๆ กันข้างต้น พอจะหมายรวมได้ว่าการใช้สัญลักษณ์เป็นกลวิธีหนึ่งของการแต่งวรรณคดี ด้วยวิธีการเขียนอย่างตรงไปตรงมา หรือ ชอนความหมายนัยยะระหว่างการดำเนินเรื่องราว กลวิธีการสื่อสารให้ผู้อ่านสามารถมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครและสามารถจินตภาพเหตุการณ์ ตัวละคร ฉาก การใช้เทคนิคและกลวิธีในการประพันธ์ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ประพันธ์นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการนำเสนอเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายตรงกับสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการนำเสนอได้อย่างสมบูรณ์ สรุปคือ สิ่งแทนที่ผู้ประพันธ์ใช้กำหนดขึ้นแทน สิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยไม่กล่าวอย่างตรงไปตรงมา แต่ใช้สัญลักษณ์เป็นตัวแทนในการสื่อความหมาย

ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยแต่ละเรื่องจะมีการใช้สัญลักษณ์ โดยการใช้ตัวละครที่จำแลงกายเป็นตัวแทนของนามธรรม เช่น ทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่เลวร้ายของอธรรม สีดาเปรียบเสมือนตัวแทนของความรักที่ซื่อสัตย์ นางกาก็เป็นสัญลักษณ์ของผู้หญิงที่คบชู้ผู้ชาย นางวันทองเป็นตัวแทนของผู้หญิงสองใจ ซึ่งนางกาก็และนางวันทองเป็นตัวละครที่แทนสัญลักษณ์ของผู้หญิงที่มีลักษณะไม่เหมาะสมในการนำมาเป็นคู่ครอง

การใช้สัญลักษณ์ในวรรณคดีไทยมีปรากฏในลักษณะต่าง ๆ และเป็นลักษณะที่ผู้ประพันธ์ตั้งใจจะให้ตีความเป็นสัญลักษณ์มากกว่าจะหมายความตรงไปตรงมา การจำแลงกายในวรรณคดีไทยจึงเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งตัวละครที่จำแลงกายผู้ประพันธ์ใช้เพื่อถ่ายทอดแนวคิดและสาระสำคัญที่ต้องการจะแฝงไว้ในโครงเรื่อง สามารถแสดงให้เห็นนัยยะสำคัญ ซึ่งสามารถตีความในแง่สัญลักษณ์ได้ การใช้สัญลักษณ์ในลักษณะของการจำแลงกายของตัวละคร มี 5 ลักษณะ คือ

#### ก. การจำแลงกายเป็นสัญลักษณ์แทนของกิเลส

การจำแลงกายในวรรณคดีไทยมีสาเหตุมาจากกิเลสของตัวละคร ซึ่งสัญลักษณ์ของการจำแลงกาย จะเกิดขึ้นเมื่อตัวละครมีกิเลสเป็นตัวกระตุ้น กิเลสนี้ตัวละครมักแสดงออกมาในรูปของกายจำแลงกายและสิ่งเนรมิตทั้งหลาย ซึ่งมีลักษณะสวยงามเพื่อใช้ลวงฝ่ายตรงข้าม ซึ่งยังหลงใหลในกิเลส ซึ่งกิเลสนี้มีหน้าที่คอยขัดขวางไม่ให้บุคคลไปถึงจุดหมายและเป้าหมายของภารกิจแห่งความเจริญทั้งกายและใจ ทำให้ไขว่เขวออกจากเส้นทางแห่งความเจริญ ก่อให้เกิดอุปสรรคในการทำภารกิจที่ได้ตั้งไว้ในใจก่อนแล้วให้สำเร็จลุล่วงและยังสามารถทำให้บุคคลที่หลงในกิเลส

ถึงแก่ความตายได้ ร่างจำแลงในวรรณคดีไทย ความโกรธ ความหึงหวงมักถูกเชื่อมโยงกับร่างจำแลงที่ อปลักษณ์ ความงามที่เชื่อมโยงกับร่างจำแลงที่สวยงาม หากพิจารณาให้ถึงเนื้อแท้ของการ จำแลงกายจะพบว่า ร่างจำแลงที่อปลักษณ์ส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในยามโกรธแค้นเป็นเหมือนการอธิบาย คนที่ตกอยู่ในโทสจริต โกรธเป็นพินเป็นไฟจนกลายกลายร่างเป็นยักษ์เป็นมาร ไม่รู้จักดับอารมณ์โกรธ ของตัวเอง ร่างกายจำแลงจึงเป็นทั้งสัญลักษณ์และเครื่องตอกย้ำความรุนแรงของอารมณ์โกรธและ ความปรารถนาทางเพศ

สรุปคือ การจำแลงกายเป็นสัญลักษณ์แทนต้นหาของมนุษย์ หรือบ่อเกิด แห่งความชั่วทั้งหมดทั้งมวล ซึ่งสัญลักษณ์นี้มักแสดงออกมาในรูปของการจำแลงกายและสิ่งเนรมิตร ทั้งหลายซึ่งมีลักษณะสวยงามยวนใจเพื่อใช้ลวงจับตัวละครซึ่งยังหลงใหลในกิเลสหรือตัณหา นั้น ๆ เข้าขัดขวางในระหว่างเดินทาง เป็นต้นหาที่นำมาล่อใจตัวละครที่ปรากฏออกมาเป็นระยะ ๆ ระหว่าง การเดินทางผจญภัย

#### ข. การจำแลงกายเป็นสัญลักษณ์แทนถึงความดั่งงามที่แฝงอยู่

การจำแลงกายของตัวละครเอกในวรรณคดีไทย จะอยู่ภายใต้ร่างจำแลงกาย ที่ตรงข้ามกับลักษณะที่แท้จริง คือร่างอปลักษณ์ แต่คุณสมบัติที่แตกต่างระหว่างการจำแลงกายของ ตัวละครฝ่ายธรรมะและอธรรม คือ คุณสมบัติของตัวละครที่แสดงความดั่งงาม มีวิชาความรู้ดีดัดตัว มีไหวพริบเฉลียวฉลาด สะท้อนให้เห็นว่าภายใต้ร่างจำแลงกายแสดงถึงความดั่งงามที่แฝงอยู่ ซึ่งนับว่า เป็นมิติที่น่าสนใจและมีนัยแฝงไว้ให้พิจารณาผู้คนรอบข้างจากคุณความดีที่ภายในจิตใจมากกว่า การตัดสินจากรูปลักษณ์ภายนอก

#### ค. การจำแลงกายเป็นสัญลักษณ์แทนการทดสอบจิตใจของตัวละคร

การจำแลงกายของตัวละครนับได้ว่าเป็นบททดสอบจิตใจตัวละครในแต่ละ เรื่อง ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การเป็นบททดสอบด้านกิเลสของมนุษย์ และการเป็นบททดสอบการเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น ซึ่งการทดสอบทั้งหลายเหล่านี้มีผลทั้งเฉพาะเจาะจงต่อบุคคลและมีผลกระทบต่อ โครงเรื่องโดยรวม

#### ง. การเป็นบททดสอบด้านกิเลสของมนุษย์

ตัวละครที่จำแลงกายที่เป็นบททดสอบด้านกิเลสของตัวละครที่มีผลเฉพาะ บุคคล มักจะมาเดี่ยวหรือเป็นกลุ่มเล็ก ๆ มีกิเลสเป็นสิ่งล่อใจที่ปรากฏออกมาเป็นระยะ ๆ เข้าขัดขวาง ตัวเอกในระหว่างเดินทาง ระหว่างการเดินทางแสวงหาวิชาความรู้ โดยมากมักจะปรากฏตัวออกมาเพื่อ ขัดขวางโดยมีกิเลสเป็นบ่อเกิดริเอาชีวิตบุคคลไม่ให้จบภารกิจได้ การจำแลงกายที่มีผลกระทบต่อโครง เรื่องโดยรวม จะเกิดหลังจากเอาชนะกิเลสระหว่างการเดินทางได้แล้ว ในวรรณคดีไทยจะดำเนินเรื่อง ต่อด้วยการที่ตัวเอกได้เกิดกรณีพิพาทกับฝ่ายอธรรมที่มีความสามารถในจำแลงกายหรือกิเลสระดับสูง จนลุกลามกลายเป็นสงครามใหญ่โตระหว่างกลุ่มที่ส่งผลให้กระทบต่อโครงเรื่องโดยรวม ตัวเอก

ทั้งหลายที่ได้ฝ่าฟันต่อสู้กับตัวละครที่จำแลงกายทั้งหลายจนสามารถเอาชนะได้ทั้งหมดแล้ว มีค่าเท่า การเอาชนะการครอบงำของกิเลสในตัวเองได้ เพราะระดับจิตของผู้ที่สามารถเอาชนะกิเลสได้แล้วจะ พ้นจากขอบเขตการครอบงำของกิเลสทั้งหลายไปแล้วนั่นเอง

สรุปคือ การจำแลงกายจึงเปรียบเสมือนอุปสรรคในการถึงเป้าหมายของ ตัวละคร การหลอกลวงฝ่ายตรงข้ามให้หลงผิดโดยการจำแลงกาย ในกรณีนี้ สามารถตีความสัญลักษณ์ ได้ว่า การใช้กลวิธีในการหลอกล่อศัตรูให้เกิดความเข้าใจผิด ซึ่งร่างจำแลงกายนี้มีหน้าที่คอยขัดขวาง ไม่ให้บุคคลไปถึงจุดหมายและเป้าหมายของภารกิจแห่งความเจริญทั้งกายและใจ ทำให้ไขว่เขวออก จากเส้นทางแห่งความเจริญ และยังสามารถทำให้บุคคลที่หลงใหลล่องถึงความตายได้หากไม่ยอมถอน ตัว หรือการใช้อุบายหลอกล่อศัตรูให้เกิดความเข้าใจผิด ผู้ประพันธ์ได้ใช้สัญลักษณ์ในรูปแบบตัวแทน อุปสรรค ตัณหา แทนอารมณ์และพฤติกรรมของตัวละคร ที่ต้องการแฝงนัยยะของการจำแลงกายไว้ ในวรรณคดีไทยในรูปแบบต่าง ๆ กันหลายลักษณะ ผู้อ่านจะเข้าใจความหมายของการจำแลงกาย ในวรรณคดีไทยลึกซึ้งขึ้น เมื่อผู้อ่านเข้าใจการตีความในเชิงสัญลักษณ์ที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อ

#### จ. การเป็นบททดสอบการยอมรับของผู้อื่น

ตัวละครฝ่ายธรรมะจะใช้ร่างที่จำแลงกาย เป็นแบบทดสอบจิตใจของ ตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง เนื่องจากตัวละครในเรื่องจะไม่ยอมรับตัวละครเอกที่จำแลงกายมาในรูปลักษณะ ที่เป็นชั่วตรงข้ามกับรูปลักษณะจริง ตัวละครเอกที่จำแลงกายจึงใช้ร่างจำแลงในการทดสอบ ความสามารถของตนให้เป็นที่ยอมรับของบุคคลรอบข้างมากกว่าที่จะเปิดเผยร่างที่แท้จริง นั่นเพราะ การใช้รูปจำแลงกายในวรรณคดีไทยนับเป็นสิ่งวัดน้ำใจ หากหยั่งถึงใจที่แท้จริงย่อมสามารถมองทะลุ รูปร่างภายนอกเข้าไปสัมผัส “ของแท้” ที่อยู่ภายในได้

จากการศึกษาบทบาทของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยพบว่า ตัวละครที่จำแลงกาย จะเป็นตัวละครที่มีคุณสมบัติพิเศษ เช่น มีการศึกษาและใช้วิชาความรู้มาช่วยใน การจำแลงกาย มีเวทย์มนต์และของวิเศษ เมื่อพิจารณาพบว่า การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดี ไทยจะเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับโครงเรื่องที่ผู้ประพันธ์ต้องการ การจำแลงกายมีความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวละคร สังคมของตัวละคร วรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละครส่วนใหญ่ จะมีการสร้างโครง เรื่องให้ตัวเอกต้องออกเดินทางเพื่อจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างทางจะพบอุปสรรคการต่อสู้ กับบรรดาสัตว์ร้าย ยักษ์ และท้ายที่สุดจะได้พบคู่ที่เหมาะสมส่งเสริมกัน ซึ่งการผูกเรื่องราวจะต้อง ฝ่าฟันภัยอันตรายรอบข้าง ต่าง ๆ นา ๆ ซึ่งโครงเรื่องนี้ปรากฏอยู่ในวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกาย แทบทุกเรื่อง ซึ่งหากพิจารณาพบว่า การเดินทางของตัวเอก เกิดจากการต้องเรียนรู้ศึกษาวิชา แสวงหา อาจารย์ที่ชำนาญวิชาที่ตรงต่อความต้องการของตนเอง ระหว่างทางหรือสิ้นสุดการเรียนรู้วิชา จะได้ พบกับเหตุการณ์ที่ต้องพิสูจน์ความสามารถของตน ผจญอุปสรรคมากมาย ซึ่งจะมาในรูปแบบของ ตัวละครที่จำแลงกาย ทำให้เกิดการพลัดพราก เผชิญอันตราย อุปสรรค แย่งชิงตัวเอก จำแลงเป็น

ตัวเองเพื่อความต้องการของตนเอง ซึ่งการจำแลงกายส่งผลกระทบต่อตัวละคร ที่ทำให้เหตุการณ์ ยืดเยื้อออกไป เพื่อให้ตัวเองได้แสดงความสามารถ เมื่อพิจารณาความสอดคล้องของสาเหตุการจำแลงกาย จากการทบทวนวรรณกรรม จะพบเจตนาแฝงของผู้แต่งในแง่ของการแฝงคติธรรมคำสอนไว้ในเนื้อเรื่อง การสร้างเรื่องราวให้ตัวเองเป็นไปเพื่อการสร้างความรู้ การแก้ปัญหาของตัวละคร สร้างชื่อเสียงให้เป็น ที่นับถือและมีความสามารถอย่างแท้จริง เพื่อสร้างตัวละครให้มีคุณสมบัติตามลักษณะของบุคคล ในอุดมคติ

### 2.9.2.2 กลวิธีการใช้ภาพพจน์

การใช้ภาพพจน์ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดี ไทยพบว่าผู้ประพันธ์มีการใช้ภาพพจน์ 2 ประเภท ได้แก่

#### ก. อุปมา

อุปมา (Simile) คือ ภาพพจน์เปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกัน โดยมี คำเชื่อมโยง เช่น คำว่า เหมือน ดุจ ดัง เช่น ปาน ราว ประหนึ่ง เพียง เทียม ฯลฯ สรุป คือ การเปรียบเทียบของสองสิ่งโดยใช้สิ่งหนึ่งเป็นตัวหลักหรือตัวตั้งแล้วนำอีกสิ่งหนึ่งที่มีลักษณะคล้ายกัน มาเปรียบเทียบ เปรียบสิ่งหนึ่งคล้ายสิ่งหนึ่ง การใช้อุปมาในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย ผู้ประพันธ์จะใช้สิ่งต่าง ๆ มาเปรียบเทียบกับรูปลักษณะของตัวละคร ที่จำแลงกายเพื่อนำเสนอให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของตัวละคร

จากการศึกษาการใช้อุปมาในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ในวรรณคดีไทย พบว่า ไม่ว่าจะเป็ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเรื่องใดก็ตาม หัวใจสำคัญ ของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อการสร้างจินตภาพ คือ การนำเอา สิ่งใดสิ่งหนึ่งมาสร้างภาพเพื่อทำให้เกิดจินตภาพทางวรรณคดีไทย ซึ่งการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่จำแลงกายจะเป็นหนึ่งเดียวกันได้นั้น สิ่งที่ผู้ประพันธ์นำมาใช้แทนความหมายจะต้องมีประสบการณ์ ร่วมระหว่างผู้อ่านและสามารถรับรู้ได้ภายในสังคมวงกว้าง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถตีความจนเกิด จินตภาพได้

#### ข. การใช้อุปลักษณ์

อุปลักษณ์ (Metaphor) คือการเปรียบเทียบหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง มักมีคำเชื่อม แสดงให้เห็นการเปรียบเทียบ ได้แก่ คำว่า "เป็น" หรือ "คือ" หรือ "เท่า" หรืออาจไม่ปรากฏคำเชื่อม แสดงการเปรียบเทียบก็ได้ มักเป็นการนำลักษณะทางนามธรรมของสิ่งหนึ่งมาเปรียบเทียบกับ อีกสิ่งหนึ่งเพื่อให้เห็นภาพของสิ่งที่ถูกนำมาเปรียบชัดเจนขึ้น

จากการศึกษาการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครตามแนวทางของวรรณคดีไทย สามารถเชื่อมโยงให้เห็นอัตลักษณ์ตัวละครได้อย่างชัดเจน และเห็นมิติที่หลากหลายทั้งความคิด ความรู้สึก และสาเหตุที่ก่อให้เกิดการจำแลงกายของตัวละคร ซึ่งสามารถนำเสนอภาพของตัวละคร ก่อนและหลังจำแลงกายได้ผ่านกลวิธีของผู้ประพันธ์

## 2.10 ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของตัวละครในวรรณคดีไทยที่สอดคล้องกับทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์

### 2.10.1 พฤติกรรมการพรางตัว หรือ Camouflage

การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย จุดประสงค์ของการจำแลงกายสาเหตุเกิดจากต้องการลวงฝ่ายตรงข้ามให้เกิดความเข้าใจผิด ต้องการใช้ประโยชน์ในการจำแลงกายสอดคล้องกับสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่ผ่านวิวัฒนาการตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเป็นการใช้สิ่งแวดล้อมในการตรวจสอบ คัดเลือกเฉพาะสิ่งมีชีวิตที่มีความแข็งแรง การปรับตัวเพื่อการอยู่รอดของสิ่งมีชีวิตมีหลายรูปแบบ แต่การปรับตัวที่สอดคล้องกับการจำแลงกายในวรรณคดีไทยคือ การปรับตัวเองให้คล้ายคลึงกับสิ่งมีชีวิตชนิดอื่น หรือการปรับตัวเองให้คล้ายคลึงกับสิ่งแวดล้อม กลไกเหล่านี้เรียกว่า พฤติกรรมการพรางตัว หรือ Camouflage<sup>78</sup> เพื่อหลีกเลี่ยงการโจมตีของศัตรู หรือบางครั้งอาจเป็นการล่อเหยื่อให้ตายใจ โดยการลบล้างโครงร่างเพื่อให้กลมกลืนกับสิ่งแวดล้อมช่วยให้มองเห็นได้ยาก รูปแบบของการเลียนแบบจำเป็นจะต้องมี 2 ตัวการหลัก ตัวแรกเรียกว่า Model หรือ ตัวต้นแบบ ตัวที่สองเรียกว่า Mimic หรือตัวที่ไปเลียนแบบ ให้คล้ายกับตัวต้นแบบ ซึ่งการเลียนแบบของแมลงนั้นมี 2 ทฤษฎีสำคัญคือ Batesian Mimicry กับ Mullerian Mimicry ทั้งสองทฤษฎีของการเลียนแบบมีความคล้ายคลึงกัน แต่ก็มีรายละเอียดที่ต่างกัน<sup>79</sup>

ตัวละครในวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายก็มีวัตถุประสงค์ไม่ต่างกัน คือเพื่อความอยู่รอดลวงฝ่ายตรงข้ามให้เข้าใจผิด ล่อลวงให้ฝ่ายตรงข้ามคิดว่าเป็นพวกเดียวกัน

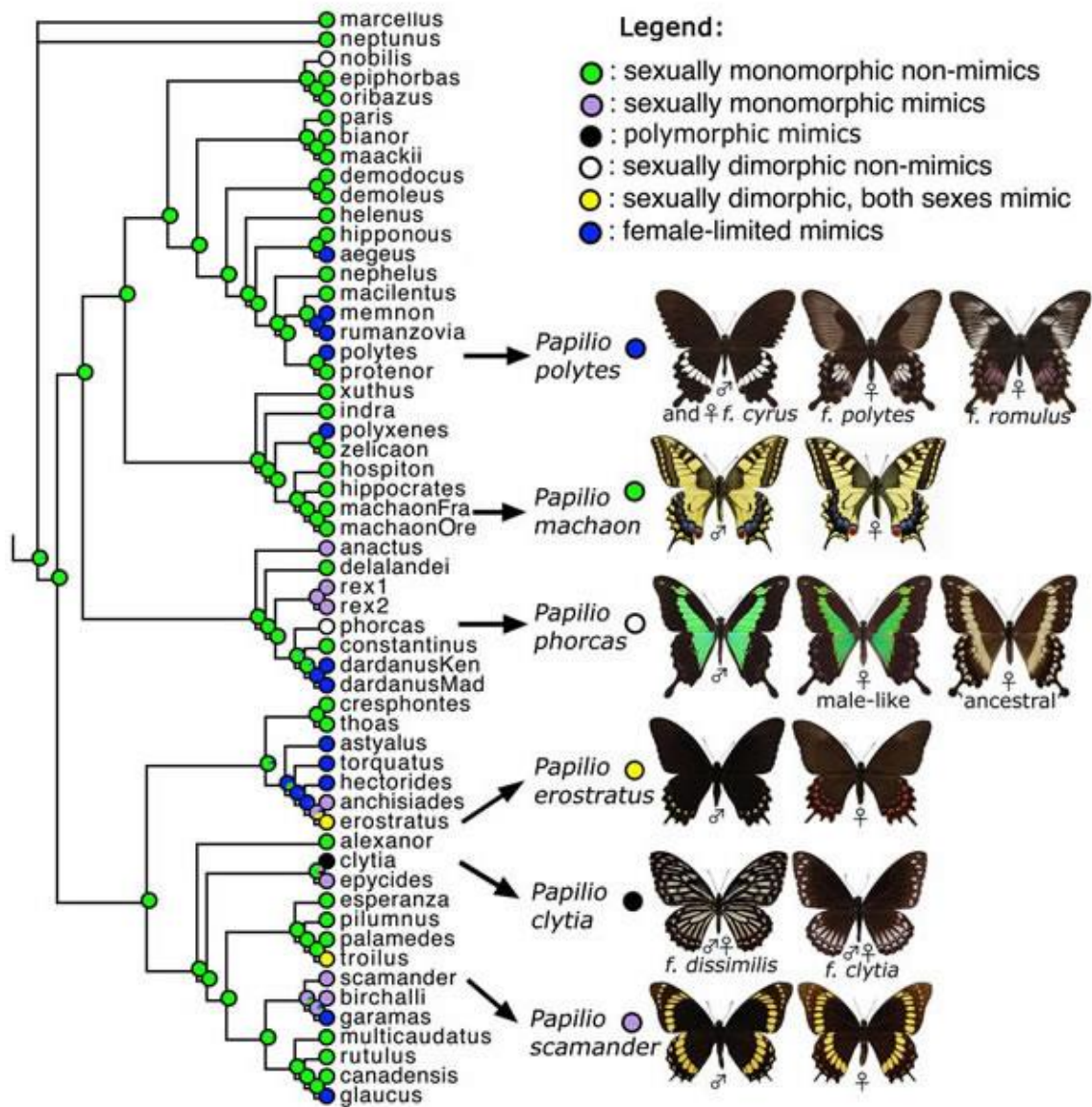
2.10.1.1 ทฤษฎี Batesian Mimicry เป็นทฤษฎีการเลียนแบบเพื่อจุดประสงค์ในการป้องกันตัวจากสัตว์ผู้ล่าโดยลวงให้สัตว์ผู้ล่าคิดว่าแมลงตัวนี้มีอันตรายหรือไม่สามารถกินได้โดยชื่อเรียกทฤษฎีนี้ตั้งขึ้นเพื่อให้เกียรติแก่ Henry Walter Bates นักธรรมชาติวิทยาชาวอังกฤษ หลักการนี้สิ่งมีชีวิตที่เป็นต้นแบบ (Model) มักจะเป็นสิ่งมีชีวิตที่อันตรายหรือมีรสชาติไม่พึงประสงค์สำหรับสัตว์ผู้ล่า และมีสีส้มที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งสัตว์ผู้ล่าอาจเคยลองจับกินเป็นอาหารมาแล้วแต่มีรสชาติไม่อร่อยทำให้ต้องคายทิ้ง ทำให้สัตว์ผู้ล่าเรียนรู้และจะจดจำได้ว่าสิ่งมีชีวิตที่มีรูปแบบของสีส้มบนลำตัวแบบนี้กินไม่ได้ ส่วนสิ่งมีชีวิตที่เป็นตัวเลียนแบบ (Mimic) นั้นไม่มีอันตราย<sup>80</sup>

<sup>78</sup> นันทศักดิ์ ปิ่นแก้ว, *ชีวิตและวิวัฒนาการ กับความหลากหลายทางชีวภาพในประเทศไทย*, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <http://www1a.biotech.or.th/BRT/images/stories/camouflage.pdf>

<sup>79</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>80</sup> Krushnamegh Kunte, *Research: Diversity and Evolution of Batesian Mimicry*, accessed June 18, 2019, available from <http://biodiversitylab.ncbs.res.in/batesian-mimicry>

### Diversity and phylogenetic organization of Batesian mimicry in *Papilio*:



ภาพที่ 16 การเลียนแบบตามทฤษฎี Batesian Mimicry

ที่มา: Krushnamegh Kunte, **Research: Diversity and Evolution of Batesian Mimicry**, accessed June 18, 2019, available from <http://biodiversitylab.ncbs.res.in/batesian-mimicry>



2.10.1.2 Müllerian Mimicry เป็นรูปแบบการเลียนแบบที่ไม่สามารถบอกได้อย่างชัดเจนว่า สิ่งมีชีวิตชนิดใดเป็นตัวต้นแบบ (Model) และชนิดใดเป็นตัวเลียนแบบ (Mimic) ชื่อทฤษฎีตั้งขึ้นเพื่อให้เกียรติแก่ Friedrich Theodor Müller นักธรรมชาติวิทยาชาวเยอรมัน<sup>81</sup>

Müllerian Mimicry นั้นทั้งตัวต้นแบบและตัวเลียนแบบต่างก็มีลักษณะที่สัตว์ผู้ล่าไม่พึงประสงค์ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นรสนชาติที่ไม่อร่อย และยังมีความเป็นพิษสูง และนอกจากนั้นทั้งตัวต้นแบบและตัวเลียนแบบต่างก็มีสีสันคล้ายคลึงกัน โดยเป็นลักษณะของสีและลวดลายที่บ่งบอกถึงอันตรายแก่สัตว์ผู้ล่า



ภาพที่ 17 การเลียนแบบของผีเสื้อในรูปแบบ Müllerian Mimicry

ที่มา: Encyclopaedia Britannica, **Müllerian mimicry biology**, accessed June 18, 2019, available from <https://global.britannica.com/science/Mullerian-mimicry>

<sup>81</sup> Debbie Hadley, **The Definition and Uses of Müllerian Mimicry Examples of Müllerian Mimics**, accessed June 18, 2019, available from <https://www.thoughtco.com/what-is-mullerian-mimicry-1968039>

## 2.10.2 มานุษยมิติกับนิเวศวิทยาศาสตร์

การพิจารณาอัตลักษณ์ของตัวละครในวรรณคดีไทยที่จำแลงกาย สิ่งชี้ให้เห็นว่าตัวละครที่จำแลงกายทั้งสองเป็นตัวละครเดียวกันในวรรณคดีไทย และงานทัศนศิลป์ สามารถสังเกตเห็นได้จากลักษณะทางกายภาพ ว่าตัวละครนั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกันที่ใด มีความเหมือนตัวละครตัวเดียวกันอย่างไร เพราะจากการศึกษา ผู้ประพันธ์ใช้การบรรยายลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่จำแลงกาย เพื่อเป็นการสร้างจินตภาพของตัวละครตัวนั้นขึ้นมา อีกทั้งยังสามารถทำให้ผู้อ่านจินตภาพลักษณะทางกายภาพของตัวละครได้ทั้งหมด

“ลักษณะทางกายภาพ” จึงนับว่าเป็นคุณสมบัติที่สามารถช่วยบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ตัวละคร ซึ่งจากการลงพื้นที่ผู้ศึกษาได้ค้นพบอัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายที่มีการเปลี่ยนแปลงหรือคงอยู่ ที่สามารถบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของตัวละครได้ทั้งหมดประการ กล่าวคือ 1) ลักษณะเส้นผม 2) ใบหน้า 3) คิ้ว 4) ชั้นหนังตา 5) ดวงตา 6) จมูก 7) ริมฝีปาก 8) สีผิว 9) ส่วนสูง 10) น้ำหนัก และ 11) รูปร่าง ซึ่งผู้ประพันธ์ได้ใช้การบรรยายด้านรูปลักษณะการจำแลงกายของตัวละครไว้อย่างชัดเจน กล่าวได้ว่าลักษณะทางกายภาพของตัวละครเป็นปัจจัยที่ช่วยชี้ให้เห็นว่าตัวละครมีอัตลักษณ์จำเพาะอย่างไร

จากทั้งหมดข้างต้น จะทำให้เห็นว่า อัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ในวรรณคดีของไทย จะมีการเปลี่ยนแปลงตรงกัน ในด้านรูปลักษณะภายนอกหากพิจารณาจะเห็นว่า ผู้ประพันธ์ใช้การบรรยายแบบแยกส่วน โดยใช้การอุปมา และอุปลักษณ์ ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านสามารถจินตภาพของตัวละครได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น นับเป็นการเน้นอัตลักษณ์ตัวละครได้อย่างเด่นชัด

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ข้อมูลที่ได้รวบรวมในเรื่องอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีของไทยทั้งหมดนั้น สามารถทำให้เห็นถึงอัตลักษณ์จำเพาะ การปรับเปลี่ยนและการคงอยู่เกี่ยวกับคุณอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย อันจะนำไปสู่การใช้เป็นข้อมูลเพื่อการเชื่อมโยงตัวละครที่มีการจำแลงกาย และการสร้างจินตภาพจากวรรณคดีไทย ที่มาจากการพิจารณาความหมายของการจำแลงกายในทุกแง่มุมที่ดำเนินเรื่องราวอยู่ในวรรณคดีไทย

จากการศึกษาพบว่าคุณสมบัติที่ช่วยผลักดันให้ผู้อ่านสามารถจินตภาพถึง “อัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย” ได้อย่างชัดเจน มีความสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานเรื่อง อัตลักษณ์ (Identity) ทางมานุษยมิติและนิเวศวิทยาศาสตร์

คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์ มานุษยวิทยา<sup>82</sup> สำนักงานราชบัณฑิตยสภา อธิบายว่า มานุษยวิทยา (Anthropology) หมายถึง วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์ใน 2 มิติ คือ มิติทางกายภาพหรือทางชีววิทยา และมิติทางวัฒนธรรม ใน 2 มิตินี้ มานุษยวิทยาศึกษาทั้งส่วนที่เป็นอดีตและส่วนที่เป็นปัจจุบัน ในส่วนที่เกี่ยวกับอดีต มานุษยวิทยาศึกษาเรื่องกำเนิดและวิวัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ยุคเริ่มแรกก่อนประวัติศาสตร์ จนถึงยุคที่มนุษย์มีลักษณะทางกายภาพอย่างที่เรานำมาใช้ในปัจจุบัน ในส่วนที่เกี่ยวกับปัจจุบัน มานุษยวิทยาศึกษาความแตกต่างหลากหลายทั้งทางชีวภาพและวัฒนธรรมของมนุษย์

มานุษยวิทยา แปรมาจาก Anthropology ในภาษาอังกฤษ<sup>83</sup> ซึ่งหมายถึงศาสตร์ที่ศึกษามนุษย์ แต่เนื่องจากมนุษย์มีหลายมิติ ทำให้มานุษยวิทยาสนใจประเด็นย่อยๆ ที่สัมพันธ์กับมนุษย์อีกหลายเรื่อง เช่น โครงสร้างทางร่างกาย รูปร่างหน้าตาสีผิว เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ บรรพบุรุษของมนุษย์ พฤติกรรมทางสังคม การใช้ภาษา การผลิตเครื่องมือเครื่องใช้และวัตถุสิ่งของ แบบแผนทางวัฒนธรรม

ในยุโรป การศึกษาทางมานุษยวิทยาเน้นหลักทางด้านมานุษยวิทยากายภาพและมานุษยวิทยาทางสังคมและวัฒนธรรมเป็นหลัก แต่ในทวีปอเมริกาเหนือ โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา มานุษยวิทยาแบ่งเป็น 4 สาขาย่อย คือ มานุษยวิทยากายภาพ (Physical Anthropology) มานุษยวิทยาวัฒนธรรม (Cultural Anthropology) มานุษยวิทยาภาษาศาสตร์ (Linguistic Anthropology) และ โบราณคดี (Archaeology) สาขาย่อยเหล่านี้จะมีระเบียบวิธีวิจัยและใช้ทฤษฎีที่แตกต่างกัน ซึ่งมีผลทำให้องค์ความรู้เกี่ยวกับความเป็นมนุษย์จากสาขาย่อยเหล่านี้มีลักษณะเฉพาะของตัวเอง<sup>84</sup>

มานุษยวิทยากายภาพแตกต่างไปจากวิชาทางสังคมศาสตร์ทั้งหลาย คือ การศึกษาแขนงมานุษยวิทยากายภาพ ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการกำเนิดของมนุษย์ในแง่สรีรวิทยา โดยมุ่งเน้นศึกษาสัตว์ตระกูล Homo Sapiens ชนิดต่าง ๆ ถึงโครงสร้างอวัยวะทางด้านร่างกายอย่างละเอียด ในขณะที่เดียวกันได้พยายามค้นคว้าศึกษาวิวัฒนาการจากจุดเริ่มต้นที่เรียกกันว่า ไพรเมท (Primate) หรือสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมมาจนกระทั่งถึงมีลักษณะที่เป็นรูปร่างเหมือนกับมนุษย์ปัจจุบัน กล่าวคือ ความสนใจที่นักมานุษยวิทยากายภาพเน้นศึกษาถึงความแตกต่างในหมู่มนุษย์ชาติด้วยกัน จริงอยู่ที่มนุษย์สืบเชื้อสายมาจากเผ่าพันธุ์เดียวกัน แต่มนุษย์ก็มีความแตกต่างกันในหลายแง่ อาทิเช่น สีผิว

<sup>82</sup> สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, พจนานุกรมศัพท์ทางมานุษยวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสภา (กรุงเทพฯ: สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2561), 10.

<sup>83</sup> ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), คำศัพท์ทางมานุษยวิทยา, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/page/1>

<sup>84</sup> งามพิศ สัตย์สงวน, “มานุษยวิทยาแนวใหม่,” วารสารสังคมศาสตร์ 23, 2 (สิงหาคม 2529): 88-90.

ซึ่งอาจจะ ขาว ดำ หรือเหลือง ลักษณะของผมอาจจะเป็นเส้นตรง หยิกงอ ลักษณะของจมูก อาจจะ โด่ง หรือแบน และรูปลักษณะของดั้งจมูกก็แตกต่างกันด้วย<sup>85</sup>

นิติวิทยาศาสตร์ หรือ Forensic Science มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน Forensis หรือ Forum ซึ่งหมายถึงการประชุมแสดงความคิดเห็นของพลเมืองร่วมกัน ณ ที่ประชุมใจกลางเมือง ในยุคจักรวรรดิโรมันได้นำมาใช้ในการไต่สวนผู้กระทำความผิดจากคดีต่าง ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ฝ่าย ผู้กล่าวหาและผู้ถูกกล่าวหาได้ให้ข้อมูลต่อที่ประชุม ฝ่ายใดให้เหตุผลหรือโต้แย้งได้ดีกว่าจะเป็นฝ่าย ชนะคดี และต่อมาได้มีการเพิ่มการใช้หลักฐานทางวัตถุพยานในที่เกิดเหตุเข้ามาร่วมการตัดสินคดีด้วย จึงทำให้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการพิสูจน์หลักฐานประกอบการ พิจารณาคดีมากขึ้น เพื่อติดตามหาผู้กระทำความผิดในคดีต่าง ๆ เป็นไปด้วยความถูกต้องและเกิด ความยุติธรรม<sup>86</sup>

ดังนั้นนิติวิทยาศาสตร์ คือ การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ทุกสาขามาประยุกต์ใช้ เพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริงในคดีความเพื่อผลในการบังคับใช้กฎหมายและการลงโทษ<sup>87</sup>

อาชญากรหลายคนที่พ้นโทษแล้วไม่สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตนเองได้ แต่ใช้วิธีในการปลอมตัวด้วยการเปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนทรงผม หรือไว้หนวดเคราบ้าง ทำให้ฐานข้อมูล แพ้หมออาชญากรไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าเคยกระทำความผิดมาแล้ว จากการสังเกตความไม่มีประสิทธิภาพ ของข้อมูลระหว่างกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 นั้น ทำให้ Alphonse Bertillon เจ้าหน้าที่บันทึกข้อมูล ของสำนักงานตำรวจฝรั่งเศสในขณะนั้นได้พัฒนาวิธีการระบุตัวบุคคลขึ้น โดยใช้หลักการทางสถิติว่า บุคคลสองคนไม่มีโอกาสที่จะมีขนาดของร่างกายตรงกันทุกประการได้ผู้ต้องขังคดีต่าง ๆ ขณะนั้น ถูกบันทึกสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายส่วนสำคัญ 11 ส่วน ส่วนสูง ความกว้างของหัว ความยาวของ ลำตัว ความยาวของฝ่าเท้า ความยาวของแขนเมื่อเหยียดหรือกาง แขนเต็มที่ บันทึกสีตา ลักษณะ ของจมูก ปาก หูและคิ้ว เป็นต้นรวมไปถึงตำหนิ รอยแผลเป็น รอยสัก และพฤติกรรม ต่าง ๆ ก่อนนำ ข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เชิงสถิติเพื่อใช้ในการจัดกลุ่มอาชญากรและประยุกต์ไปใช้ในการระบุตัวบุคคล ได้เมื่อ ค.ศ. 1860 ทำให้ Bertillon ยังได้ชื่อว่าเป็นนักชีวมิติ หรือ Biometric Researcher และ นักวิทยาศาสตร์ด้านสถิติอีกด้วย วิธีการนี้นับเป็นรากฐานของมานุษยมิติ หรือ Anthropometry ในการระบุตัวบุคคล (Identification) ซึ่งได้นำมาใช้เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1882 โดย Bureau of Identification ณ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส นอกจากนั้น Bertillon ยังนำภาพถ่ายมาใช้ในการเก็บ

<sup>85</sup> คณะมนุษยศาสตร์, “สังคมวิทยาและมนุษย์วิทยาเบื้องต้น” (เอกสารประกอบการสอนรายวิชา SO103 ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2559), 412-413.

<sup>86</sup> พิชรา สีนลอยมา, “หลักการทางนิติวิทยาศาสตร์” (เอกสารประกอบการสอนรายวิชาหลักการทางนิติ วิทยาศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ, 2553), 2-4.

<sup>87</sup> เรื่องเดียวกัน.

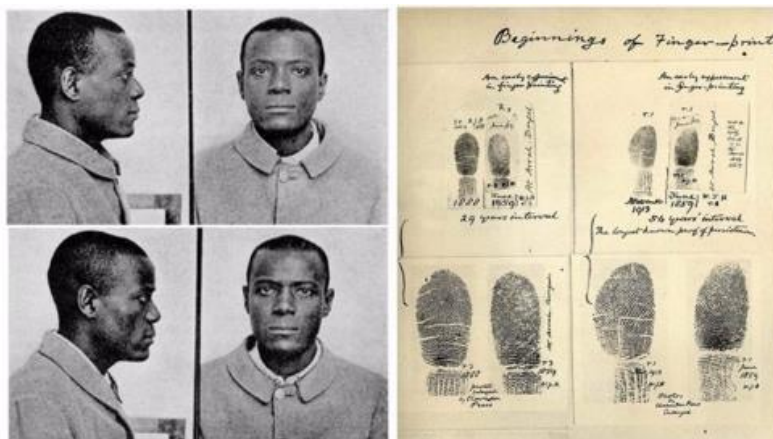
บันทึกข้อมูลส่วนบุคคลที่เรียกว่า Mug Shot ได้แก่ การถ่ายภาพแบบหน้าตรงด้านข้าง เพื่อให้เห็นลักษณะของรูปหน้าและจมูกได้ ทำให้การชี้ตัวอาชญากรง่ายขึ้น การบันทึกข้อมูลเพื่อการระบุตัวบุคคลแบบมนุษยมิตินี้ได้รับการเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Bertillonage เพื่อเป็นเกียรติแก่ผู้นำเสนอวิธีนี้<sup>88</sup>



ภาพที่ 18 การถ่ายภาพแบบ Mug Shot ของ Bertillon แบบฟอร์มในการบันทึกข้อมูลทางมนุษยมิติ ที่มา: Wikimedia, Bertillon, Alphonse, fiche anthropometrique recto-verso, accessed June 18, 2019, available from [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Bertillon%2C\\_Alphonse%2C\\_fiche\\_anthropom%C3%A9trique\\_recto-verso.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Bertillon%2C_Alphonse%2C_fiche_anthropom%C3%A9trique_recto-verso.jpg)

อย่างไรก็ตามการใช้มนุษยมิติกับนิติวิทยาศาสตร์ประสบปัญหาครั้งใหญ่ ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1903 เมื่อรับนักโทษใหม่ Will West เข้าเรือนจำ Leaveworth พบว่าข้อมูลของนักโทษตามระบบ Bertillon System ไปตรงกับนักโทษเก่า William West ซึ่งเป็นฝาแฝดที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน เมื่อเพิ่มข้อมูลทางลายนิ้วมือของทั้งสองคนเข้าไป ทำให้สามารถจำแนกแฝดทั้งสองออกจากกันได้ ดังนั้นในเวลาต่อมาจึงได้เริ่มมีการนำลายนิ้วมือมาใช้ร่วมกับมนุษยมิติขึ้น

<sup>88</sup> สุนทรต์ ชูลักษณะ และ วิชุดา จันทรข้างแรม, “ประวัติการพิสูจน์หลักฐานทางนิติวิทยาศาสตร์,” วารสารวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 45, 3 (2560): 676.



ภาพที่ 19 ภาพแบบ Mug Shot และลายนิ้วมือของ Will West และ William West  
ที่มา: Martin Chalakoski, **Will and William West conundrum: How two unrelated but identical inmates showed need for fingerprinting**, accessed June 18, 2019, available from <https://www.thevintagenews.com/2017/09/29/will-and-william-west-conundrum-how-two-unrelated-but-identical-inmates-showed-need-for-fingerprinting/>

### 2.10.3 หลักการพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคล

เอกลักษณ์บุคคล (Personal Identity) คือลักษณะตำหนิ ซึ่งสามารถแสดงถึงความเฉพาะตัวของบุคคลคนนั้น ทำให้แยกบุคคลนั้นออกจากบุคคลอื่นได้<sup>89</sup>

การพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคล (Personal Identification) คือกระบวนการตรวจและเก็บเอกลักษณ์บุคคลของบุคคลนิรนามหรือศพที่ต้องสงสัย แล้วนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลของบุคคลที่ถูกกล่าวอ้างว่าเป็นคนเดียวกัน สำหรับใช้ยืนยันว่าเป็นคน ๆ นั้นหรือไม่<sup>90</sup>

การพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคลมีความสำคัญมากในทางนิติเวชศาสตร์และการสืบสวนสอบสวน เพราะการสืบสวนสอบสวนจะเกิดขึ้นได้ยาก ถ้าไม่มีข้อมูลที่จะบ่งชี้ถึงตัวบุคคลที่เสียหายหรือศพ ทั้งนี้ ยังมีความจำเป็นกรณีที่มีการตายพร้อมกันเป็นจำนวนมากและกรณีภัยพิบัติด้วย

การค้นหาลักษณะบุคคลในทางนิติวิทยาศาสตร์ จะสามารถระบุบุคคลได้ทั้งหมด 2 วิธีการ คือ Nonscientific Methods และ Scientific Methods เป็นวิธีการมาตรฐานที่ใช้ในการตรวจพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคลสำหรับงานนิติวิทยาศาสตร์ทั้งในเชิงการพิสูจน์หลักฐานทางคดี หรือการพิสูจน์บุคคลในการติดตามบุคคลสูญหายและการพิสูจน์ศพนิรนามซึ่งวิธีทางวิทยาศาสตร์ที่

<sup>89</sup> กระทรวงสาธารณสุข, คู่มือปฏิบัติงานนิติเวช (สำหรับแพทย์และบุคลากรทางการแพทย์) (กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข, 2557), 69.

<sup>90</sup> เรื่องเดียวกัน.

สอดคล้องกับลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของตัวละครในงานทัศนศิลป์และงานวรรณคดีไทย จัดอยู่ในวิธีการ Nonscientific Methods<sup>91</sup> คือวิธี Identification From Visual Recognition and Personal Effects

### 2.10.3.1 Identification From Visual Recognition and Personal Effects

เป็นวิธีสังเกตเปรียบเทียบรูปลักษณ์ภายนอก (Physical Attributes) หรือสิ่งที่ติดมากับร่างกาย ใช้ในการพิจารณาเบื้องต้น ข้อมูลดังกล่าวเป็นสิ่งที่ตรวจเก็บได้จากภายนอก โดยการพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคลจะบันทึกลักษณะภายนอกที่พบ ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ รูปร่าง ความสูง น้ำหนัก ลักษณะผม สีผม สีตา ลักษณะจมูก ปาก ลักษณะเสื้อผ้า เครื่องประดับ รอยสัก รอยแผลเป็น ทั้งที่เกิดจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด หรือการทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ข้อมูลข้างต้นมีความสำคัญในการพิสูจน์อัตลักษณ์บุคคล ความพิการที่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก<sup>92</sup> หรือการพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคลจากศพจะทำการตรวจเก็บข้อมูลทางนิติวิทยาศาสตร์จากศพ ได้แก่ การพิมพ์ลายนิ้วมือ การตรวจหาดีเอ็นเอ และการตรวจเก็บข้อมูลทางทันตกรรม รวมถึงการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับทรัพย์สินที่พบจากศพด้วย ทั้งนี้ ผู้ตรวจจะกรอกรายละเอียดที่เกี่ยวข้องทั้งหมดลงในแบบฟอร์มสีชมพู Pink Form (PM-Form)<sup>93</sup> เป็นวิธีการพิสูจน์บุคคล ผลที่ได้เป็นเพียงข้อมูลที่แสดงว่าน่าจะเป็นบุคคลที่สงสัย Presumptive Identification หรือ Tentative Identification เท่านั้น



<sup>91</sup> อภิชัย แผลงศร, “การระบุบุคคล Identification” (เอกสารประกอบการสอน ภาควิชานิติเวชวิทยา คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2559) 1-10.

<sup>92</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>93</sup> กลุ่มงานพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคล สำนักงานพิสูจน์หลักฐานตำรวจ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. กระบวนการพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคล Disaster Victim Identification Process ( DVI Process ), เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2562 เข้าถึงได้จาก <http://www.tdvi.forensic.police.go.th/dvi.php>

Post: Mortem (pink) **INTERPOL DVI Form - Unidentified Human Remains** Body Description **400's**

Place of disaster: ..... PM No: .....

Nature of disaster: .....

Date of disaster: Day   Month   Year     Male  Female  Other  Unknown

a = Data not available b = Attachment c = Further info on page Sup. Info. (700's)

BODY DESCRIPTION (external)				a	b	c				
402	State of the body	Complete 1 <input type="checkbox"/>	Incomplete 2 <input type="checkbox"/>							
404	Specific details	No: 1	Scars	2	Piercings	3	Tattoos			
	Head and neck									
	01 Head									
	02 Neck									
	Torso									
	03 Torso front									
	04 Torso back									
	05 Genitalia									
	06 Bullocks									
	Upper limbs									
	07 Right upper arm									
	08 Left upper arm									
	09 Right forearm									
	10 Left forearm									
	11 Right hand									
	12 Left hand									
	Lower limbs									
	13 Right thigh									
	14 Left thigh									
	15 Right knee									
	16 Left knee									
	17 Right lower leg									
	18 Left lower leg									
	19 Right foot									
	20 Left foot									
408	Height	Min _____ cm / _____ cm	Max _____ cm	Min _____ ft _____ in	Max _____ ft _____ in					
412	Weight	Min _____ kg / _____ kg	Max _____ kg	Min _____ lb / _____ lb	Max _____ lb					
416	Bulld	Slight 1 <input type="checkbox"/>	Medium 2 <input type="checkbox"/>	Large 3 <input type="checkbox"/>						
420	Hair of the head	Natural 1 <input type="checkbox"/>	Extensions 2 <input type="checkbox"/>	Hairpiece 3 <input type="checkbox"/>	Wig 4 <input type="checkbox"/>	Implanted 5 <input type="checkbox"/>				
	01 Type									
	02 Length	Short <6 cm / 2.4 in 1 <input type="checkbox"/>	Medium <12 cm / 4.7 in 2 <input type="checkbox"/>	Long >12 cm / 4.7 in 3 <input type="checkbox"/>						
		Shaved 4 <input type="checkbox"/>								
	03 Dyed colour	None/unknown 1 <input type="checkbox"/>	Streaked 2 <input type="checkbox"/>	Black 3 <input type="checkbox"/>	Red 4 <input type="checkbox"/>					
		Blond 5 <input type="checkbox"/>	Brown 6 <input type="checkbox"/>	Mixed grey 7 <input type="checkbox"/>	Other (specify): 8 <input type="checkbox"/>					
	04 Natural colour	Blond 1 <input type="checkbox"/>	Brown 2 <input type="checkbox"/>	Black 3 <input type="checkbox"/>	Red 4 <input type="checkbox"/>					
		Grey 5 <input type="checkbox"/>	White 6 <input type="checkbox"/>	Mixed grey 7 <input type="checkbox"/>	Other (specify): 8 <input type="checkbox"/>					
	05 Baldness	Partial 1 <input type="checkbox"/>	Total 2 <input type="checkbox"/>	Forehead 3 <input type="checkbox"/>	Sides 4 <input type="checkbox"/>	Tonsure 5 <input type="checkbox"/>				
	06 Distinctive feature(s)	Describe (and use page Sup. Info. (700's) for details):								

<b>Registered by</b>	Duty Title :	Signature / Date
	Name :	
	Address :	
	Phone / Email :	

(EN) Version 2018) 5 of 12

ภาพที่ 20 แบบฟอร์มสีชมพู Pink Form (PM-Form)

ที่มา: กลุ่มงานพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคล สำนักงานพิสูจน์หลักฐานตำรวจ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, กระบวนการพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคล Disaster Victim Identification Process ( DVI Process), เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <http://www.tdvi.forensic.police.go.th/dvi.php>





ภาพที่ 21 ตัวอย่างรอยสักที่เป็น Presumptive Identification

ที่มา: รจนา ชูชัยมงคล และ พัชรา สีนลอยมา, “การพัฒนาระบบฐานข้อมูลรอยสักของผู้ต้องขังเรือนจำพิเศษมีนบุรี, วารสารวิชาการอาชีวศึกษาและนิติวิทยาศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ 4, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2561): 162.

จากการศึกษาการพิสูจน์อัตลักษณ์บุคคลในทางมานุษยมิติและนิติวิทยาศาสตร์สอดคล้องกับลักษณะทางกายภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ตัวละครในวรรณคดีไทยจำนวน 11 ลักษณะได้แก่ เส้นผม ใบหน้า คิ้ว ชั้นหนังตา ดวงตา จมูก ริมฝีปาก สีผิว รูปร่าง ส่วนสูง น้ำหนัก ลักษณะเหล่านี้สามารถสะท้อนเห็นถึงอัตลักษณ์บุคคล ซึ่งสอดคล้องกับการตรวจพิสูจน์เอกลักษณ์บุคคลทางนิติวิทยาศาสตร์เป็นวิธีที่ช่วยในการพิสูจน์บุคคล การสังเกต ตั้งข้อสงสัย เพื่อช่วยระบุเอกลักษณ์ของมนุษย์ได้

#### 2.10.4 สารสื่อประสาทและฮอร์โมนที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย

บุคลิกภาพและพฤติกรรมของตัวละครเป็นส่วนที่สามารถกระตุ้นการจำแลงกายให้เกิดขึ้นได้ ดังนั้นอารมณ์ของตัวละครมีผลเป็นอย่างมากที่ก่อให้เกิดการจำแลงกาย ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าอารมณ์และบุคลิกภาพของตัวละครนั้นเกิดได้จากตัวละครเอง เพราะตัวละครในวรรณคดีไทยมีอารมณ์ พฤติกรรม และบุคลิกหลากหลายในตัวละครเดียว แต่จะมีเพียงพฤติกรรมที่เด่นชัดที่ก่อให้เกิดการจำแลงกายได้ ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาว่าสอดคล้องกับฮอร์โมนของมนุษย์ ที่เป็นสิ่งควบคุมและกระตุ้นให้ตัวละครมีอารมณ์ พฤติกรรม และอัตลักษณ์ที่เด่นชัด

ระบบต่อมไร้ท่อเป็นระบบหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับควบคุมการทำงานของร่างกาย โดยการสังเคราะห์และหลั่งสารเคมีที่เรียกว่า ฮอร์โมน (Hormone) หลังจากที่ฮอร์โมนหลั่งออกจากต่อมไร้ท่อแล้ว จะเดินทางทำงานไปยังเซลล์เป้าหมาย หรืออวัยวะเป้าหมาย (Target Cell or Target Organ) ผ่านทางระบบไหลเวียนของเลือด ฮอร์โมนจะต้องจับกับตัวรับจำเพาะสำหรับฮอร์โมนแต่ละชนิด (Specific Hormone Receptor) ที่เซลล์ หรือเนื้อเยื่อของอวัยวะเป้าหมาย (Target Organ) ก่อนจึงจะทำให้เซลล์เป้าหมายมีการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาได้ โดยการตอบสนองของเซลล์อาจเกิดอย่างรวดเร็วแต่ใช้ระยะเวลาสั้นๆ หรืออาจตอบสนองอย่างช้าๆแต่ใช้เวลายาวนานก็ได้<sup>94</sup>

ระบบต่อมไร้ท่อจะควบคุมการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยา หรือการทำงานของเซลล์ต่าง ๆ ในร่างกาย โดยทำงานสัมพันธ์กับระบบประสาท และระบบภูมิคุ้มกัน (Immune System) ความสัมพันธ์กับระบบประสาท ได้แก่ การควบคุมการผลิต และหลั่งฮอร์โมนจากต่อมใต้สมอง ดังนั้น การศึกษาระบบควบคุมการทำงานร่วมกันระหว่างระบบประสาท และระบบต่อมไร้ท่อ เพื่อควบคุมกระบวนการทางสรีรวิทยาของร่างกาย<sup>95</sup>

ในปัจจุบันพบว่าอารมณ์และพฤติกรรมของมนุษย์มีอิทธิพลมาจากสารสื่อประสาท (Neurotransmitters) หลายชนิด ได้แก่ สารกลูตาเมต (Glutamate), กรดแกมมาอะมิโนบิวทิริก (Y-Aminobutyric Acid GABA), เซโรโทนิน (Serotonin 5HT), โดปามีน (Dopamine, DA), นอร์อะดรีนาลีน (Noradrenaline, NA) และนิวโรเปปไทด์ (Neuropeptides) ต่าง ๆ และก็มีการศึกษาพบว่าความชุกของโรคจิตเวชบางชนิด นอกจากสารสื่อประสาทเหล่านี้แล้ว ฮอร์โมนต่าง ๆ ก็น่าจะมีความเกี่ยวข้องกับอาการและการแสดงของโรคทางอารมณ์และพฤติกรรมเหล่านี้ด้วย<sup>96</sup>

ในทางกลับกันสารสื่อประสาทก็มีผลต่อฮอร์โมนเพศด้วยเช่นกัน โดยพบว่าเซลล์ประสาทในสมองที่สร้างสารสื่อประสาทเซโรโทนินนั้นไวต่อการเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนเอสโตรเจน และฮอร์โมนโปรเจสเตอโรน<sup>97</sup> และเซโรโทนินเองก็มีผลกระตุ้นการหลั่งของฮอร์โมนโกนาโดโทรปิน (GnRH)<sup>98</sup>

<sup>94</sup> ชาญชัย ขอบธรรมสกุล, ภายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาของมนุษย์, พิมพ์ครั้งที่ 5 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2560), 193-201.

<sup>95</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>96</sup> ชุตินา หุ่มเรืองวงษ์, “โรคทางจิตเวชในสตรี และความสัมพันธ์กับฮอร์โมนเพศ,” *Chula Med J* 50, 6 (June 2006): 405-407.

<sup>97</sup> M. G. Spinelli, “Neuroendocrine effects on mood,” *Rev Endocr Metab Disord* 6, 2 (May 2005): 109.

<sup>98</sup> M. G. Spinelli, “Depression and hormone therapy,” *Clin Obstet Gynecol* 47, 2 (June 2004): 428.

ฮอร์โมนที่สำคัญที่ส่งผลต่อสภาวะการเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่สำคัญ ดังนี้ คือ

2.10.4.1 โกร๊ทฮอร์โมน (Growth Hormone : GH หรือ Somatotrophic Hormone : STH) ต่อมาได้สมองส่วนหน้า เป็นฮอร์โมนที่มีบทบาทเกี่ยวกับการควบคุมการเจริญเติบโตของร่างกาย ในวัยที่ร่างกายอยู่ระหว่างการเจริญเติบโต GH จะช่วยทำให้ร่างกายเจริญเติบโตปกติ แต่ถ้า GH หลั่งออกมามากเกินไปจะทำให้ร่างกายมีขนาดรูปร่างที่สูงใหญ่ผิดปกติเรียกว่า ไยแอนติสซิม (Giantism) และถ้ามี GH หลั่งออกมาน้อยเกินไปจะทำให้ร่างกายแคระแกรน เรียกว่า ดวอฟฟิซิม (Dwarfism) ในวัยที่ร่างกายหยุดเจริญเติบโตด้านความสูงแล้วหาก GH หลั่งออกมามากเกินไปจะทำให้รูปร่างผิดปกติไป คือ ผิวน้ำหนึ่หนา หน้าผากยื่น คางยื่น ฟันห่าง หรือมีอวัยวะต่างขนาดผิดปกติรูปร่างไป ซึ่งเรียกอากการเหล่านี้นว่า แอ็คโครเม็กาลี (Acromegaly)<sup>99</sup>

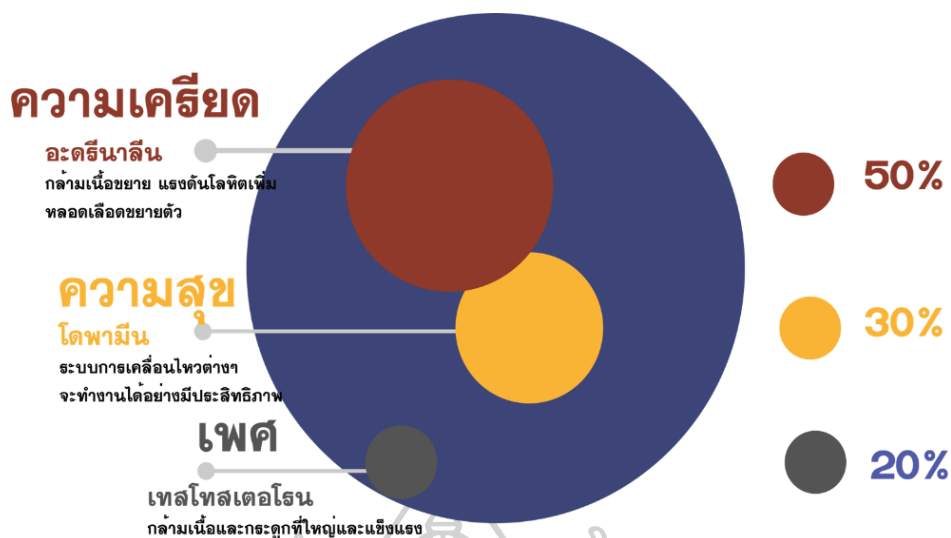
2.10.4.2 อีพิเนฟรินหรือแอดรีนาลีน (Epinephrine หรือ Adrenalin) ส่วนชั้นใน เป็นฮอร์โมนที่มีบทบาททำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น เพิ่มการไหลเวียนของโลหิตในกล้ามเนื้อ เพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อหัวใจ เพิ่มปริมาณโลหิตที่ออกจากและกลับสู่หัวใจ ความดันโลหิตขณะหัวใจบีบตัวสูงขึ้น อัตราการหายใจเพิ่มขึ้น ระดับน้ำตาลในเลือดสูงขึ้น กล่าวคือเป็นฮอร์โมนที่เตรียมร่างกายให้พร้อมต่อการทำงานในภาวะที่เครียด ตื่นเต้นหรือฉุกเฉิน มีความเชื่อกันว่าในขณะที่คนตกใจมาก ๆ จะมีการหลั่ง Adrenalin ออกมาทำให้มีแรงหรือกำลังในการทำงานได้มากกว่าปกติเป็นอย่างมาก

2.10.4.3 แอนโดเจน (Androgen) โดยมีฮอร์โมนที่สำคัญคือเทสโตสเทอโรน (Testosterone) ทำให้มีลักษณะของความเป็นเพศชาย เช่นทำให้มีการเจริญเติบโตของอวัยวะสืบพันธุ์ เสียงห้าว มีขนขึ้นตามหัวหน่าว หนวด เครา หน้าอก หน้าแข็ง และทำให้กล้ามเนื้อมีการเจริญเติบโต แต่ฮอร์โมนเพศชายอาจเป็นสาเหตุให้ผมบริเวณศีรษะร่วงหรือหัวล้านได้

2.10.4.4 เอสโตรเจน (Estrogen) และโปรเจสโตอโรน (Progesterone) ทำให้มีลักษณะของความเป็นเพศหญิงเช่น ทำให้มีการเจริญเติบโตของอวัยวะเพศ หน้าอก (Breast) ขยายโตขึ้น เชิงกรานกว้างขึ้น มีขนบริเวณหัวหน่าว การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในรังไข่และมดลูก ในขณะที่มีรอบประจำเดือน

จากการศึกษาแนวคิดเรื่องฮอร์โมน ผู้วิจัยพบว่าอารมณ์และพฤติกรรมที่ถูกรกระตุ้นโดยฮอร์โมนแต่ละชนิดนั้นสามารถส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสรีระของมนุษย์ และสอดคล้องกับการจำแลงกายของตัวละครที่มีกิเลสเป็นตัวกระตุ้นการจำแลงกาย ซึ่งกิเลส ก่อให้เกิดพฤติกรรมและความต้องการของตัวละคร ซึ่งเชื่อมโยงกับฮอร์โมนของมนุษย์ อีกทั้งแนวความคิดเรื่องฮอร์โมนสามารถวิเคราะห์จากพฤติกรรมอารมณ์ของตัวละครที่จำแลงกายตามสาเหตุใหญ่ ๆ โดยแบ่งเป็นแผนภาพดังต่อไปนี้

<sup>99</sup> ชาญชัย ขอบธรรมสกุล, กายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาของมนุษย์, พิมพ์ครั้งที่ 5 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2560), 193-201.



ภาพที่ 22 ระดับฮอร์โมนที่ส่งผลแก่สรีระของตัวละครที่จำแลงกาย  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

## 2.11 ลักษณะพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยตามทฤษฎีจิตวิทยา

### 2.11.1 ทฤษฎีบุคลิกภาพ (Theories of Personality)

ทฤษฎีบุคลิกภาพ คือ การสรุปโครงสร้าง และพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลให้เป็นระเบียบ มีระเบียบรัดกุมเข้าใจได้<sup>100</sup>

ทฤษฎีบุคลิกภาพ เป็นทฤษฎีที่พยายามอธิบายให้ทราบถึงลักษณะโดยธรรมชาติของบุคลิกภาพ ได้มีการศึกษามากระหว่างนักจิตวิทยาและต่างเน้นหนักไปในเรื่องต่าง ๆ กัน บ้างพุ่งเล็งเรื่องแรงจูงใจ บ้างเน้นหนักเรื่องอิทธิพลของสังคมและวัฒนธรรม บ้างเน้นหนักเรื่องจิตใต้สำนึก บ้างเน้นหนักเรื่องการรับรู้ ทฤษฎีบุคลิกภาพที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย มีดังนี้

#### 2.11.1.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Personality Theory)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่นิยมกันแพร่หลายเป็นของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) จิตแพทย์ชาวออสเตรียน และเป็นบิดาแห่งจิตวิทยา สาขาจิตวิเคราะห์ ฟรอยด์ (Freud)<sup>101</sup> ให้แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลดังนี้ ฟรอยด์ อธิบายว่า โครงสร้างทางบุคลิกภาพนั้นประกอบไปด้วย Id Ego และ Superego ซึ่งเป็นตัวกำหนดบุคลิกภาพของมนุษย์

<sup>100</sup> อัจฉรา สุขารมณ, *จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน* (กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2524), 90.

<sup>101</sup> อุษณีย์ พงศ์ประยูร, “วิเคราะห์ตัวละครอิจฉาฝ่ายหญิงเชิงจิตวิทยาในนวนิยายปัจจุบัน” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเอกภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2536), 11.

ทั้งสามระบบนั้นจะต้องสอดคล้องกัน หากทั้งสามระบบไม่สอดคล้องกันแล้วจะก่อให้เกิดความไม่พอใจตนเอง ไม่พอใจผู้อื่น และบุคคลรอบข้าง ซึ่งหน้าที่ของบุคลิกภาพจะทำงานรวมกันทั้ง 3 ส่วน ดังนี้

ก. Id เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่กำเนิด เป็นพลังผลักดันที่จะขจัดความทุกข์และแสวงหาความสุขให้กับตนเอง เกิดจากแรงขับสัญชาตญาณพื้นฐานที่กระตุ้นให้มนุษย์ตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งอยู่ในจิตใต้สำนึกของบุคคล เกิดจากสัญชาตญาณในการดำรงเผ่าพันธุ์ เช่น ความต้องการทางเพศ อาหาร น้ำ เป็นส่วนของจิตที่กระตุ้นให้คนแสดงพฤติกรรมตามหลักแห่งความพึงพอใจ (Pleasure Principle) โดยไม่มีการขัดเกลา เช่น เด็กเวลาหิวก็จะร้องไห้<sup>102</sup>

ข. Ego เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพที่ควบคุมการแสดงออกของพฤติกรรมให้สอดคล้องกับความเป็นจริง เป็นที่ยอมรับของสังคม โดยยึดหลักแห่งความจริงโดยมีขบวนการจิตสูงชัน เกิดจากการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นที่ยอมรับของสังคม แสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับความเป็นจริง ส่วนของอีโก้จะอยู่ในจิตสำนึกเป็นส่วนใหญ่เกิดจากการเรียนรู้ มีหน้าที่ปรับอดและซูปเปอร์อีโก้ให้แสดงออกได้อย่างเหมาะสม การทำงานของอีโก้จึงขึ้นอยู่กับหลักของความเป็นจริง (Reality Principle)<sup>103</sup>

ค. Superego เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพที่เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ศีลธรรม ความดี ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยมทางสังคม อุดมคติทางสังคม ด้วยการอบรมสั่งสอน ให้มีความรู้สึกผิดชอบชั่วดีปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมศีลธรรม และกระบวนการทางสังคมการทำงาน ของซูปเปอร์อีโก้จะขึ้นอยู่กับหลักจริยธรรม (Moral Principle) ที่มีลักษณะเป็นคำสั่งห้ามและควบคุมไม่ให้ผิดได้รับการตอบสนอง โดยไม่คำนึงถึงความรับผิดชอบชั่วดี<sup>104</sup>

ดังนั้น แรงขับพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็แรงขับทางเพศหรือแรงขับความก้าวร้าว ตลอดทั้ง จิตใต้สำนึก จิตก่อนสำนึก และจิตสำนึก ต่างเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ พฤติกรรมของมนุษย์ที่เกิดขึ้นนั้น จะไม่เกิดอย่างเสรีหรือเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่จะถูกกำหนดจากจิตใต้สำนึกและจิตสำนึก หากจิตใต้สำนึกมีอิทธิพลต่อความความคิดและพฤติกรรมมากกว่า จิตสำนึก บุคคลนั้นก็จะประสบความขัดแย้งที่รุนแรง ซึ่งรากฐานของความขัดแย้งนี้จะเกิดแรงขับ ความปรารถนา ความรู้สึกต่าง ๆ ที่ขัดแย้งกับสภาพความเป็นจริง

สรุป พฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายเกิดจาก Id และ จิตไร้สำนึก ที่เกิดจากความรู้สึกหรือแรงกระตุ้นตามสัญชาตญาณต่าง ๆ ที่ติดตัวมนุษย์ทุกคน ได้แก่ ความปรารถนา

<sup>102</sup> Richard S. Sharf, *Theories of Psychotherapy and Counseling Concepts and Cases*, 5<sup>th</sup> ed. (Belmont: Wadsworth, 2012), 32.

<sup>103</sup> S. Freud, "The ego and the id" (Standard Edition Vol. 19 1923), 10.

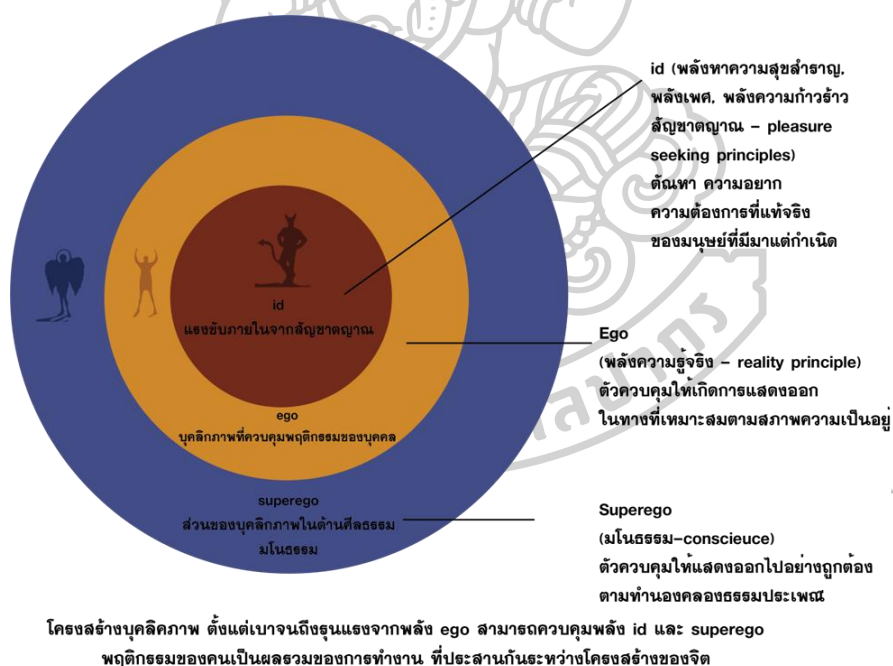
<sup>104</sup> L. Wurmser, "The Superego as herald of resentment," *Psychoanalytic Inquiry* 29, 5 (2009): 386-410.

### 2.11.2 ทฤษฎีสัญชาตญาณ (Instinct)

ฟรอยด์ได้ให้ความหมายของสัญชาตญาณ ว่าเป็นสิ่งที่มีติดตัวบุคคลมาแต่กำเนิด ซึ่งอยู่ภายในหรือเป็นส่วนหนึ่งของ Id และเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการที่จำเป็นของร่างกาย โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท<sup>105</sup> คือ

2.11.2.1 สัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต (Life Instinct) หรือสัญชาตญาณมุ่งเป็น คือ สัญชาตญาณเพื่อเอาชีวิตรอด และดำรงเผ่าพันธุ์ เป็นพลังชีวิต (Libido) ที่มุ่งจะสร้างความพึงพอใจให้กับชีวิตไม่เฉพาะกับสัญชาตญาณทางเพศเท่านั้น แต่หมายรวมถึงความพึงพอใจที่บุคคลได้รับจากกิจกรรมนั้น ๆ

2.11.2.2 สัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instinct) หรือสัญชาตญาณมุ่งตาย เป็นสัญชาตญาณที่ทำให้บุคคลหันเป้าหมายของชีวิตไปที่ความตาย ซึ่งฟรอยด์อธิบายว่าสัญชาตญาณนี้มีติดตัวบุคคลมา เพราะบุคคลถูกสร้างขึ้นมาจากมีกำหนดให้มีวัฏจักรเกิดและตาย ในส่วนลึกของจิตไร้สำนึก สมมุขย์ปรารถนาจะตาย มนุษย์ตระหนักดีว่าเป้าหมายสุดท้ายของชีวิต คือความตาย ลักษณะเด่นชัดของสัญชาตญาณนี้คือ แรงกระตุ้นให้ก้าวร้าวทำลาย



ภาพที่ 23 การจำลองรูปแบบโครงสร้างบุคลิกภาพ  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

<sup>105</sup> Cervone and Pervin, *Personality Psychology* (Singapore: John Wiley&Sons, 2014), 89-90.

### 2.11.3 ทฤษฎีระดับการรับรู้ของจิต (Levels of Consciousness)

ในส่วนของจิตที่เกี่ยวกับจิต พรอยด์ ได้แบ่งระดับของจิตออกเป็น 3 ระดับ คือ จิตสำนึก (Conscious) จิตก่อนสำนึก (Preconscious) และจิตไร้สำนึก (Unconscious)<sup>106</sup>

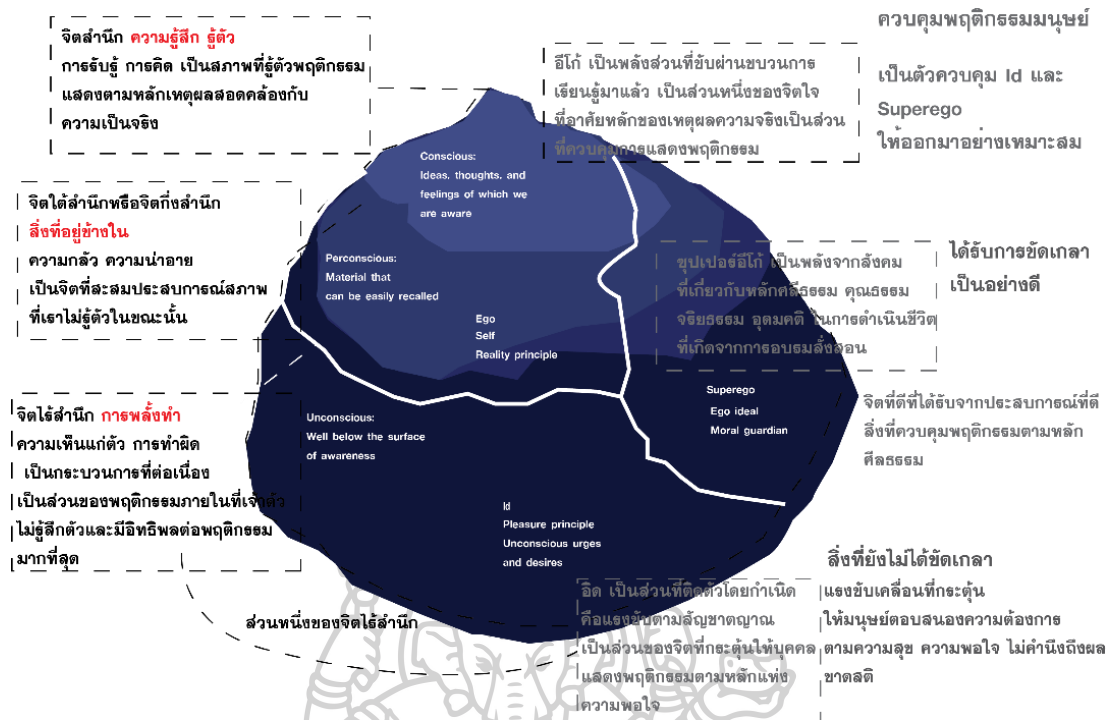
2.11.3.1 จิตสำนึก (Conscious) หมายถึง เป็นสภาวะที่รับรู้ตามประสาทสัมผัส ทั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวกาย การรับรู้นี้จะเข้ารวมกับความรู้สึกรู้สึกนึกคิดภายใน เป็นพฤติกรรมที่รู้ตัว และการรับรู้ระดับนี้ สามารถรับรู้ได้ว่าตนกำลังรู้สึก นึกคิด อย่างไรต่อสิ่งแวดล้อม ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต เป็นการรับรู้ทั่วไปของมนุษย์

2.11.3.2 จิตก่อนสำนึก (Preconscious) ส่วนที่คั่นระหว่างจิตสำนึกและจิตใต้สำนึก เป็นจิตที่ช่วยให้เราเข้าใจถึงจิตใต้สำนึกอย่างราบรื่น ครอบคลุมด้วยความทรงจำจากความฝันหรือคำพูดที่พลังเปลือยออกมาอย่างไรก็ตาม แม้เราจะจำความฝันได้ แต่ความฝันนั้นก็อาจจะไม่ได้สะท้อนให้เห็นถึงจิตใต้สำนึกโดยตรง เพราะจิตใต้สำนึกนั้นมักถูกเก็บซ่อนไว้ผ่านสัญลักษณ์ที่สลับซับซ้อน เพื่อช่วยไม่ให้เรารู้สึกเจ็บปวดหรือถูกรบกวนจิตใจอย่างรุนแรง

2.11.3.3 จิตไร้สำนึก (Unconscious) แรงกระตุ้นตามสัญชาตญาณต่าง ๆ ที่ติดตัวมนุษย์ทุกคนได้แก่ความปรารถนา ความต้องการตามสัญชาตญาณทั่วไปที่มีพลังงานกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมโดยไม่รู้ตัว

จิตไร้สำนึกและจิตก่อนสำนึกมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมาก เพราะก่อให้เกิดพฤติกรรมทั้งภายนอกและภายในที่เขาไม่รู้สึกรู้ตัว ทั้งที่เป็นพฤติกรรมปกติและไม่ปกติ พฤติกรรมเหล่านี้จะแสดงออกมาในรูปความขัดแย้ง ลักษณะความก้าวร้าว อาการหวาดกลัวโดยไม่มีสาเหตุ หรือความหมกหมุ่นในเรื่องเพศ หรือความอิจฉาริษยา

<sup>106</sup> S. Freud, "Introductory lectures on psychoanalysis" (Standard Edition Vol. 15 and 16., 1917), 196.



**โครงสร้างทางบุคลิกภาพและระดับของจิตที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกาย**

ภาพที่ 24 ระดับของจิตสำนึก  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

โครงสร้างบุคลิกภาพทั้ง 3 ระดับนี้ ในการทำงานตามหน้าที่ย่อมจะต้องมีการต่อสู้ มีการยอมรับ มีการปรับตัวกัน มีความขัดแย้งกัน เป็นสิ่งที่ เป็นธรรมชาติ ถ้าส่วนของจิตที่เป็น Id Ego Super Ego ส่วนใดเป็นฝ่ายชนะ บุคลิกภาพของตัวละครก็จะแสดงพฤติกรรมออกไปตามแนวของจิตฝ่ายที่ชนะ ดังนั้นแรงขับพื้นฐานของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็แรงขับทางเพศ หรือแรงขับความก้าวร้าว ตลอดทั้งจิตใต้สำนึก จิตก่อนสำนึก และจิตสำนึก ต่างเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของตัวละคร พฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ถูกกำหนดมาจากจิตใต้สำนึกและจิตสำนึก หากจิตใต้สำนึกมีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมมากกว่าจิตสำนึก ตัวละครจะประสบความขัดแย้งที่รุนแรง ซึ่งรากฐานของความขัดแย้งนี้ จะก่อให้เกิดแรงขับ ความปรารถนา ความรู้สึกต่าง ๆ ที่ขัดแย้งกับสภาพความเป็นจริง จึงก่อให้เกิดการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย

จากการศึกษาทฤษฎีจิตวิทยา สรุปได้ว่า การแสดงพฤติกรรมและบุคลิกภาพของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็ความโมโหร้ายของทศกัณฐ์ที่แสดงออกมาเป็นความรุนแรง ขอบบอคำสั่งชอบการห้าั้นในการรบ มีพฤติกรรมที่ส่อไปในทางมุ่งจะทำลายและทำร้ายผู้อื่น สามารถอธิบายตามหลักจิตวิทยา การต้องการครอบครองผู้อื่นของนางสำนึกษาและ



นางผีเสื้อสมุทร สะท้อนแรงขับเคลื่อนทางเพศ จะสามารถทำให้ทราบที่มาของพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดการจำแลงกาย อาจมาจากความเก็บ-กต สิ่งแวดล้อม ส่งผลให้บุคลิกภาพและพฤติกรรมของตัวละครเป็นไปตามพื้นฐานทางจิตวิทยา ดังนั้นหากผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกาย โดยใช้เหตุผลทางจิตวิทยาในการแสดงพฤติกรรมและบุคลิกภาพของตัวละครก่อนจำแลงกาย จะทำให้ขั้นตอนในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเป็นไปอย่างมีเหตุผล สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงตามสภาพจิตใจของมนุษย์ในโลกแห่งสังคมปัจจุบันมากที่สุด นั้นเพราะตัวละครในวรรณคดีไทยเป็นตัวแทนของมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง พฤติกรรมของตัวละครเปรียบเสมือนพฤติกรรมของมนุษย์เช่นกัน พฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกาย สามารถอธิบายได้โดย ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ตัวละครที่จำแลงกายทั้งชายและหญิงแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวทำลายผู้อื่น เกิดจากพลังอำนาจของ Id และจิตไร้สำนึก ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพทำให้ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยมีความสมจริง และโน้มน้าวให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมกับตัวละคร อาจเพราะความต้องการ ความรู้สึก การแสดงออกของตัวละครใกล้เคียงกับชีวิตจริงของมนุษย์ ซึ่งก่อให้เกิดการจินตภาพเห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้น

## 2.12 การประกอบสร้างอัตลักษณ์ตัวละคร และความหมายในการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง

ในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร (Characters Design) นั้น ปัจจัยหรือองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบต่าง ๆ ถูกนำมาใช้ในการประกอบสร้างเป็นตัวละคร การใช้ปัจจัยหลักทางศิลปะและการออกแบบสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละครได้

การสร้างตัวละครให้เป็นอมตะนั้น ขึ้นอยู่กับส่วนประกอบต่าง ๆ ทั้งบทบาทที่เขาได้รับ, บุคลิกตัวละคร, เสียงพากย์, ท่าทางการเคลื่อนไหว, แต่ส่วนที่สำคัญมาก คือ การออกแบบ

ปัจจัยหรือองค์ประกอบพื้นฐาน (Elements) ของศิลปะ การออกแบบ และการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพหรือรหัสภาพ (Visual Code) นั้น ประกอบด้วยปัจจัยหลักเบื้องต้นที่สำคัญซึ่งแบ่งลักษณะของปัจจัยหรือองค์ประกอบใน 4 ลักษณะ<sup>107</sup> และสามารถอธิบายเชิงหลักการได้ดังนี้

### 2.12.1 ปัจจัยหรือองค์ประกอบเชิงความคิด (Conceptual Elements)

ปัจจัยหรือองค์ประกอบเชิงความคิด เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น เป็นสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง ไม่ได้อยู่ที่บริเวณนั้นอย่างแท้จริง เพียงแต่ว่าจะเกิดขึ้น เช่น เราอาจจะรู้สึกว่า มีจุดที่มุมของรูปร่างรูปใดรูปร่างหนึ่ง รู้สึกว่ามีเส้นกำหนดขอบเขตของวัตถุ หรือ รู้สึกว่ามีปริมาตรกินระวางเนื้อที่อยู่

<sup>107</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, ออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537), 9.

บริเวณว่าง ซึ่ง ทั้ง จุด เส้น ระนาบ และปริมาตร ยังมิได้ปรากฏอยู่ ณ ที่นั้น เมื่อสิ่งเหล่านี้เป็นจริง ขึ้นมาย่อมไม่ใช่ส่วนประกอบในเชิงความคิดอีกต่อไป<sup>108</sup>

#### 2.12.1.1 จุด (Point)

จุดเป็นองค์ประกอบเบื้องต้น คือ มิมีติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาว หรือความลึก เป็นองค์ประกอบที่ไม่สามารถแบ่งได้ ตัวจุดเองจะมีความหมายได้ก็ต่อเมื่อมันปรากฏตัว บนที่ว่างโดยเกิดพลังผลักดัน โต้ตอบกันและกัน ระหว่างจุดและที่ว่าง จุดที่ต่อเนื่องกันไปในทิศทางใด ๆ จะกลายเป็นเส้น หรือกลุ่มของจุดที่รวมตัวกันก็จะกลายเป็นมวลหรือระนาบ นอกจากนั้นจุดเล็ก ๆ จำนวนมาก ยังสามารถสร้างเฉดสี คือสีเทาได้อีกด้วย<sup>109</sup> จุดชี้ให้เห็นถึงตำแหน่งว่าง จุดให้ความรู้สึก คงที่ (Status) ไม่มีทิศทาง (Directionless) และไม่ครอบคลุมพื้นที่ว่าง จุดจะบริเวณดังต่อไปนี้ คือ บริเวณปลายทั้งสองของเส้น หรือจุดเริ่มต้นและลงท้ายของเส้น จุดตัดระหว่างสองเส้น จุดศูนย์กลาง ของวงกลม และจุดพบกันของเส้นบริเวณมุมของระนาบ<sup>110</sup>

#### 2.12.1.2 เส้น (Line)

เส้น คือ จุดต่อเนื่องกันในทางยาว หรือร่องรอยของจุดที่เคลื่อนไปในมิติเดียว ความยาวของเส้นทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของ ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขต ของน้ำหนัก ขอบเขตของสี และเป็นแกนของรูปร่างและรูปทรง<sup>111</sup> เส้นมีความยาวแต่ไม่มีความกว้าง เส้นมีตำแหน่งและทิศทาง เส้นก่อให้เกิดขอบเขตของระนาบ<sup>112</sup> เส้นมีการเคลื่อนไหวและการเจริญเติบโต<sup>113</sup>

<sup>108</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>109</sup> ปาพจน์ หนูนกัถิ, **หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์** (นนทบุรี: บริษัทไอดีซี, 2553), 113-114.

<sup>110</sup> เลอสม สถาปตินานนท์, **การออกแบบคืออะไร** (กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิก&พับลิเคชั่นส์, 2537), 29-30.

<sup>111</sup> ปาพจน์ หนูนกัถิ, **หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์** (นนทบุรี: บริษัทไอดีซี, 2553), 114.

<sup>112</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, **การออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong**, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537), 10.

<sup>113</sup> เลอสม สถาปตินานนท์, **การออกแบบคืออะไร** (กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิก&พับลิเคชั่นส์, 2537), 29-30.

### 2.12.1.3 ระนาบ (Plane)

ระนาบ คือ พื้นผิวเรียบซึ่งขยายออกไปในทางกว้างและทางยาว ระนาบ ๆ หนึ่ง อาจเกิดจากการเคลื่อนไหวของเส้นในทางกว้าง และรูปร่างก็คือ ระนาบอย่างหนึ่ง<sup>114</sup> ระนาบมีทั้งความกว้างและความยาว แต่ไม่มีความหนา มีทั้งตำแหน่งและทิศทาง<sup>115</sup>

### 2.12.1.4 ปริมาตร (Volume)

ปริมาตร คือ การเคลื่อนไปของระนาบก่อให้เกิดปริมาตร ปริมาตรมีตำแหน่ง ในบริเวณว่างและได้รับการล้อมรอบโดยระนาบ ในการออกแบบ 2 มิติ ปริมาตรมีสภาพเป็นภาพลวงตา<sup>116</sup> และปริมาตรหรือมวล (Mass) สามารถลวงตาได้เป็น 3 มิติ<sup>117</sup> และปริมาตรยังเป็นส่วนเสริมให้ดูออกว่า รูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหน เบาหรือน้ำหนัก ทึบหรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงเงา ลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ<sup>118</sup>

## 2.12.2 ปัจจัยหรือองค์ประกอบที่มองเห็น (Visual Elements)

องค์ประกอบที่มองเห็นได้ (Visual Elements) จะเป็นตัวแทนขององค์ประกอบ ในความคิด (Conceptual Elements) โดยเมื่อเราเขียนเส้น ระนาบ หรือปริมาตรลงบนกระดาษ เราไม่เพียงแต่มองเห็นความยาวเท่านั้น แลจะเส้นถึงสี และพื้นผิว ซึ่งขึ้นอยู่กับวัสดุที่เราใช้และวิธีใช้ เมื่อองค์ประกอบในความคิดเปลี่ยนเป็นมองเห็นได้ จะแสดงให้เห็นถึงรูปร่าง ขนาด สี ผิวสัมผัส ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ

### 2.12.2.1 รูปร่าง (Shape) และ รูปทรง (Form)

รูปร่าง คือ สิ่งที่ชี้ให้เห็นถึงลักษณะของรูปทรงต่าง ๆ รูปร่างของ องค์ประกอบเป็นอย่างไร มีผลจากรูปทรงของพื้นผิวและขอบเขตของรูปทรงนั้น<sup>119</sup> สิ่งใด ๆ ก็ตาม ย่อมแสดงรูปร่าง รูปร่างช่วยให้การรับรู้สิ่งต่าง ๆ เด่นชัดขึ้น<sup>120</sup>

<sup>114</sup> ปาพจน์ หนูนกัถิ, **หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์** (นนทบุรี: บริษัทไอดีซี, 2553), 116.

<sup>115</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, **การออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong** (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537), 10.

<sup>116</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>117</sup> เลอสม สถาปตินานนท์, **การออกแบบคืออะไร** (กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิก&พับลิเคชันส์, 2537), 32.

<sup>118</sup> ปาพจน์ หนูนกัถิ, **หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์** (นนทบุรี: บริษัทไอดีซี, 2553), 118.

<sup>119</sup> เลอสม สถาปตินานนท์, **การออกแบบคืออะไร** (กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิก&พับลิเคชันส์, 2537), 32.

<sup>120</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, **การออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong** (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537), 10.

รูปร่าง เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่าง ๆ มาจ่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติ ที่มีความกว้างและความยาวหรือความสูง

รูปทรง คือ รูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นมากกลายเป็นงาน 3 มิติ คือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย<sup>121</sup> ซึ่งรูปทรงก็จะแสดงออกถึงสภาพปริมาตรหรือน้ำหนักได้ด้วยเช่นกัน

#### 2.12.2.2 ขนาด (Size) และสัดส่วน (Proportion)

รูปร่างย่อมมีขนาด ขนาดย่อมแสดงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ซึ่งถ้าพิจารณาขนาดใหญ่-เล็กร่วมกัน นอกจากนั้นขนาดยังสามารถวัดหรือตรวจสอบได้ทางกายภาพ<sup>122</sup> ขนาดแสดงระยะจริงของรูปทรง ความยาว กว้าง สูง ให้วัดได้ ระยะเป็นสิ่งกำหนดสัดส่วน (Proportion) รูปทรงในสภาพแวดล้อมองค์ประกอบที่เห็นเป็นรูปเป็นร่างจะมีขนาด ซึ่งแสดงความใหญ่-เล็ก<sup>123</sup>

#### 2.12.2.3 สี (Color)

สี คือ ปัจจัยเช่น เนื้อสี ความเข้มสี และความสว่างหรือมืด ของสีบนผิวรูปทรงเป็นสัญลักษณ์ที่ชัดเจนที่สุด ในการแยกองค์ประกอบต่าง ๆ จากสภาพแวดล้อมโดยรอบ<sup>124</sup> เรามองเห็นรูปร่างเด่นชัดจากสิ่งแวดล้อมก็เพราะสี สีในที่นี้มีความหมายกว้างขวาง มิใช่มีเพียงสีแท้สีรุ้งสเปกตรัมเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสีธรรมชาติต่าง ๆ ด้วย สีดำ สีขาว สีเทาในน้ำหนักต่าง ๆ รวมทั้งค่าสีและน้ำหนักสีต่าง ๆ ด้วย

#### 2.12.2.4 ลักษณะพื้นผิว (Texture)

ลักษณะพื้นผิว คือ ลักษณะที่มีความสัมพันธ์กับผิวหน้า (Surface) ของรูปร่างลักษณะผิว อาจจะเป็นพื้นผิวราบเรียบหรือตกแต่งลวดลาย เรียบ หรือหยาบ และลักษณะผิวก็จะให้ความรู้สึกสัมผัสได้อย่างดีไม่ต่างจากการมองเห็น ลักษณะของผิวสัมผัสของรูปทรงจะมีผลต่อความแตกต่างในการรับรู้ด้วยการสัมผัส ผิวสัมผัสหยาบ จะให้ความรู้สึกขรุขระหรือความแหลมคมไม่น่าสัมผัส เหมาะที่จะดูด้วยตาเพียงอย่างเดียว<sup>125</sup>

<sup>121</sup> ปาพจน์ หนูนกัถิ, หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์ (นนทบุรี: บริษัทไอดีซี, 2553), 118.

<sup>122</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, การออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537), 10.

<sup>123</sup> เลอสม สถาปตินานนท์, การออกแบบคืออะไร (กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิก&พับลิเคชันส์, 2537), 33.

<sup>124</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>125</sup> เรื่องเดียวกัน.

### 2.12.3 ปัจจัยหรือองค์ประกอบเชิงสัมพันธ์ (Relational Elements)

ส่วนประกอบเชิงสัมพันธ์นี้ มีลักษณะสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับรูปร่างในงานออกแบบ ส่วนประกอบบางอย่างมองเห็นได้หรือรับรู้ได้เด่นชัด เช่น ทิศทางและตำแหน่ง และส่วนประกอบบางอย่างสัมผัสได้ด้วยความรู้สึก เช่น บริเวณว่างและแรงศูนย์ถ่วง<sup>126</sup>

#### 2.12.3.1 ทิศทาง (Direction)

ทิศทางของรูปร่างขึ้นอยู่กับว่า รูปร่างนั้นสัมพันธ์กับผู้ดูอย่างไร สัมพันธ์กับกรอบที่บรรจุอยู่อย่างไร หรือสัมพันธ์กับรูปร่างใกล้เคียงอย่างไร<sup>127</sup>

#### 2.12.3.2 ตำแหน่ง (Position)

ตำแหน่งของรูปร่างพิจารณาจากความสัมพันธ์ภายในกรอบหรือโครงสร้างของงานออกแบบ<sup>128</sup> รูปร่างจะอยู่ห่างจากกรอบโดยรอบเท่ากัน หรือชิดกรอบด้านใดด้านหนึ่ง รูปร่างจะสัมพันธ์กับโครงสร้างในการออกแบบด้วย หากได้มีการออกแบบเบื้องต้นโดยคำนึงถึงโครงสร้างหลัก<sup>129</sup>

#### 2.12.3.3 ที่ว่าง (Space)

รูปร่างขนาดใดก็ตาม เล็กหรือใหญ่ ย่อมเกี่ยวข้องกับการกินระยะวางเนื้อที่ในบริเวณว่าง บริเวณว่างอาจจะได้รับการจัดวางหรือกินระยะวางเนื้อที่ทางเด่นซ้าย, กลาง, ขวา, บริเวณว่างอาจจะให้ความรู้สึกแบนราบ หรือลึกสว่างตาก็ได้เช่นกัน

#### 2.12.3.4 แรงศูนย์ถ่วง (Gravity)

ความรู้สึกสัมผัสทางด้านแรงศูนย์ถ่วงมิใช่สิ่งที่มองเห็นได้ แต่เป็นความรู้สึกสัมผัสในเชิงความรู้สึกนึกคิด เหมือนที่เราสัมผัสเกี่ยวกับแรงศูนย์ถ่วงของโลก หนักเบา มั่นคงหรือไม่มั่นคง ตามที่เรามีต่อรูปร่างหนึ่งหรือกลุ่มของรูปร่าง<sup>130</sup>

### 2.12.4 ปัจจัยหรือองค์ประกอบเชิงปฏิบัติ (Practical Elements)

ส่วนประกอบในทางปฏิบัติขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระของงานออกแบบและผลสืบเนื่องของงานออกแบบนั้น คือ

#### 2.12.4.1 การแทนตัว (Representation)

เมื่อรูปร่างสืบโยงมาจากวัฒนธรรมชาติ หรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นก็ตาม รูปร่างย่อมเป็นเสมือนการแทนตัวสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น อาจจะเป็นตัวแทนในลักษณะเหมือนจริง สัญลักษณ์หรือไกล์นามธรรมก็ได้

<sup>126</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, การออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537),

<sup>127</sup> เลอสม สถาปตินานนท์, การออกแบบคืออะไร (กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิค&พับลิเคชั่นส์, 2537), 34.

<sup>128</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, การออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537),

<sup>129</sup> เลอสม สถาปตินานนท์, การออกแบบคืออะไร (กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิค&พับลิเคชั่นส์, 2537), 35.

<sup>130</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, การออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537),

#### 2.12.4.2 ความหมาย (Meaning)

ความหมายในงานออกแบบจะเกิดขึ้น เมื่องานออกแบบนั้น มีสภาพเป็นตัวส่งข่าวสารหรือสาระต่าง ๆ

#### 2.12.4.3 สารประโยชน์ (Fuction)

สารประโยชน์จะเกิดขึ้นในงานศิลปะ เมื่องานออกแบบนั้นตอบสนองเป้าหมายในทางสารประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง

โดยสรุปหลักการที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบต่าง ๆ ดังที่กล่าวมา ล้วนเป็นหลักการสำคัญที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดและแนวทางในการวิเคราะห์การอธิบายลักษณะและความสัมพันธ์ของปัจจัยต่าง ๆ ตลอดจนนำไปใช้ในการออกแบบผลงานในส่วนต่าง ๆ และขั้นตอนต่าง ๆ<sup>131</sup> ของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย เพื่อสร้างจินตภาพต่อไป

### 2.13 การออกแบบอัตลักษณ์เฉพาะตัวละคร (Personal Identity)

การออกแบบตัวละครให้มีอัตลักษณ์โครงสร้างทางร่างกาย หรือรูปร่างลักษณะ (Formation) หรือรูปลักษณ์ทางร่างกาย ลักษณะทางกายภาพจะมีความหมายเฉพาะและสื่อความหมายแตกต่างกันออกไปตามวัฒนธรรม ซึ่งทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อม (Context) อื่น ๆ อีกด้วย

การสื่อสารรหัสและความหมายผ่านรูปลักษณ์ทางร่างกายหรือที่เรียกว่า ภาษาทางร่างกาย (Body Language) นั้น สามารถแสดงออกสื่อความหมายได้ในหลายรูปแบบ เช่น รูปร่าง ความสูง ความเตี้ย การแต่งกาย แสดงท่าทาง การแสดงท่ามือ การแสดงสีหน้าอารมณ์ การใช้สายตา ฯลฯ โดยภาษาร่างกายที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของตัวละครมีดังนี้

#### 2.13.1 ลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกาย และเครื่องแต่งกาย (Physical State and Costume)

บุคคลโดยทั่วไปสามารถใช้การแสดงออกทางร่างกายเพื่อสร้างความประทับใจแก่ผู้พบเห็นได้ การแสดงออกทางร่างกายประกอบด้วย เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การแสดงท่าทางอารมณ์ต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นด่านแรกที่ผู้คนได้พบเห็น เสื้อผ้าหรือเครื่องกาย ถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกของอวัจนภาษาทางร่างกาย โดยเสื้อผ้าสามารถบอกถึงลักษณะทางเศรษฐกิจของผู้สวมใส่เป็นคนทันสมัยเป็นคนเก็บตัวมากน้อยเพียงใด<sup>132</sup>

<sup>131</sup> นิพนธ์ कुमारาร์กซ์, “การออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทนวนิยายวิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์” (วิทยานิพนธ์ดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), 59.

<sup>132</sup> เรื่องเดียวกัน.

ในส่วนของคุณลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกายของคนเรานั้น สามารถจะสื่อสารหรือแสดงรหัสความหมายให้คนที่พบเห็นสามารถเข้าใจได้ว่าเราเป็นคนลักษณะเช่นไร โดย William Sheldon<sup>133</sup> ได้แบ่งลักษณะรูปร่างคนทั่วไปออกเป็น 3 กลุ่ม ตาม (Sheldon's Theory)

2.13.1.1 รูปร่างผอม พวกที่มีโครงสร้างแบบ Ectomorphic หรือ Ectomorphy ประเภทนี้มักเป็นคนผอมสูง เอวบางร่างน้อย กล้ามเนื้อน้อย ไหล่ห่อ นิ้วมือเรียวยาว แขนยาว ทำทางบอบบาง ผิวและเส้นผมละเอียด หน้าอกแบนแฟบ ทรวดทรงชะลูด ประสาทไวต่อความรู้สึกมาก ชอบหลบหนีสังคม กลัวการอยู่ในกลุ่ม ไม่ค่อยกล้า ทำทางอ่อนแอ ไม่กระตือรือร้น ใจน้อย ชอบสันโดษ ชอบอยู่ตามลำพัง อารมณ์อ่อนไหว วิดกกังวลง่าย ช่างคิด มั่นเป็นโรคจิตประเภท Heboid คือชอบหลบหนีสังคม หุ่นแบบเอกโตมอพี เชลตันว่าจะเป็นผู้มีแนวโน้มที่จะมีบุคลิกภาพที่เรียกว่า เซเรโบรโทเนีย (Cerebrotonia) คือเป็นคนไม่ชอบสังคม มีความเครียดทางอารมณ์อยู่เป็นนิจ ตัดสินใจอะไรบางอย่างรวดเร็ว เด็ดขาด นอนน้อย และชอบการสันโดษ โดยเฉพาะเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ บุคคลที่มีลักษณะบุคลิกภาพประเภทนี้ จะไม่ทำอะไรที่เป็นการเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นเลยไม่เหมือนกับพวกอื่น ๆ<sup>134</sup>

2.13.1.2 รูปร่างกลม พวกที่มีโครงสร้างแบบ Endomorphic หรือ Endomorphy เป็นประเภทมีลักษณะอ้วนเตี้ย มีโครงสร้างอ้วนกลม หน้ากลม มีเนื้อและไขมันมาก ร่างกายเต็มไปด้วยไขมัน พุงยื่นหนา ชอบสนุกสนานร่าเริง ชอบอยู่สบายๆ เปิดเผย กินเก่งเพราะระบบย่อยอาหารทำงานดี จู้จี้ขี้บ่น โกรธง่ายหายเร็ว มั่นเป็นโรคจิตชนิด Manic Depressive คือ บางครั้งดีใจมาก บางครั้งเสียใจมาก ชอบแสดงอิทธิฤทธิ์ ปล่อยชีวิตตามยถากรรม หุ่นแบบเอนโดมอพี จะมีบุคลิกภาพประเภทที่เขาเรียกว่า วิซโรโตเนีย (Viscerotonia) กล่าวคือ เป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพประเภทที่รักความสะดวกสบาย ชอบการสังคม ชอบทำอะไรซ้ำๆ ปล่อยอารมณ์ตามสบาย ชีวิตไม่มีริบมีร้อน มีความอดทนอดกลั้นทางอารมณ์ดีมาก เป็นคนที่ง่ายแก่การคบค้าสมาคมด้วย รักการกินเป็นที่หนึ่ง<sup>135</sup>

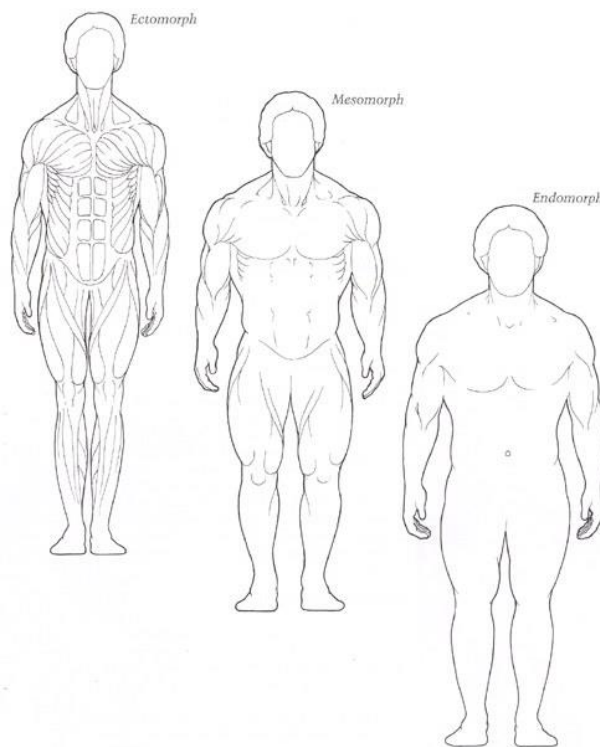
2.13.1.3 รูปร่างนักกีฬา พวกที่มีโครงสร้างแบบ Mesomorphic หรือ Mesomorphy พวกนี้เป็นประเภทนักกีฬา นักผจญภัย มีร่างกายสมส่วน สง่างาม ไหล่กว้าง ตะโพกเล็ก ชอบกีฬา การต่อสู้ ชอบผจญภัย กระฉับกระเฉง คล่องแคล่ว ว่องไว มีน้ำใจเป็นนักกีฬา กำยำล่ำสัน กล้ามเนื้อสมบูรณ์ ร่างกายเต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ บึกบึน แข็งแรง ชอบใช้กำลัง หรือความก้าวร้าว ขยันขันแข็ง มีกระดูก และกล้ามเนื้อแข็งแรงได้สัดส่วน มีพลังงานมาก มักเป็นโรคจิตประสาท Paranoid คิดว่า

<sup>133</sup> กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย, การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา : รูปแบบและการใช้ (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์, 2550), 49.

<sup>134</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>135</sup> เรื่องเดียวกัน.

ตัวเองเป็นใหญ่ในโลก ชอบกำลังมุ่งทำลายชีวิตคน หุ่นแบบเมโซมอร์ฟิ จะมีบุคลิกภาพประเภทโซมาโตโตเนีย (Somatotonia) คือเป็นพวกรักการต่อสู้ผจญภัย ชอบการเสี่ยง เป็นคนที่ค่อนข้างจะก้าวร้าว มักจะกระทำการใดๆ ที่เป็นการแสดงว่าตัวมีอำนาจและพลังมาก<sup>136</sup>



ภาพที่ 25 ลักษณะรูปร่างคนทั่วไปแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ตาม Sheldon's Theory  
ที่มา: อาร์โนลด์ ชาวลเซเนกเกอร์ และ โรเบิร์ต วูฟ, **know your structure**, แปลและเรียบเรียงโดย  
ทีมงามเพาะกาย, เข้าถึงเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2562, เข้าถึงได้จาก <http://www.tuvayanon.net/2-book-A-01-J-600602-0846.html>

### 2.13.2 ลักษณะโครงสร้างส่วนศีรษะ และรูปใบหน้า (Head and Face)

ลักษณะโครงสร้างของส่วนศีรษะ ทรงผม สีผม และรูปใบหน้า จมูก ปาก ตา คิ้ว หนวด นั้นมีลักษณะและมีความหมายที่คนทั่วไปสามารถเข้าใจและตีความหมายต่าง ๆ ได้เช่นกัน เช่น ผมสีน้ำตาลหรือผมทอง จมูกโด่ง ผิวขาว สามารถตีความหมายถึงชาวตะวันตก หรือ ทรงผมสีดำ แฉกใหญ่ จมูกเล็ก ตีความหมายถึง รูปแบบของการ์ตูนหรือคาแรคเตอร์แบบญี่ปุ่น บุคลิกภาพภายนอกของตัวการ์ตูนไทย ส่วนใหญ่ยังไม่แสดงความเป็นไทย เนื่องจากหิบบิยูมรูปแบบ (Form)

<sup>136</sup> เรื่องเดียวกัน.



มาจากการ์ตูนญี่ปุ่นและตะวันตกมาใช้<sup>137</sup> ทั้งนี้การตีความเชิงความหมายอาจแตกต่างกันออกไปตามบริบทแวดล้อม วัฒนธรรม และสถานการณ์ต่าง ๆ

2.13.3 การแสดงออกทางใบหน้า (Facial Expression) คือ การแสดงสีหน้าอารมณ์ต่าง ๆ ซึ่งใบหน้าของมนุษย์ ถือได้ว่าเป็นส่วนที่สามารถแสดงอารมณ์ได้มากมายหลายรูปแบบ โดยการแสดงอารมณ์ทางสีหน้ามนุษย์ ที่สามารถสื่อความหมายในรูปแบบของสากลได้มีเพียง 4 รูปแบบเท่านั้นที่ถือว่าเป็นสากล คือ ความสุข ความเศร้า ความกลัว และความโกรธ<sup>138</sup>

2.13.4 การแสดงออกทางท่าทาง (Body Postures and Gestures) การแสดงออกทางร่างกายที่เป็นสัญลักษณ์หรือรหัสสามารถสื่อความหมายได้นั้นมีหลายลักษณะ เช่น การจัดวางท่าทางร่างกาย (Body Posture) การเคลื่อนไหวร่างกาย (Body Movement) และ การแสดงท่าทางในส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย (Gesture)

2.13.5 เครื่องแต่งกาย อาวุธ อุปกรณ์ ของใช้ (Props) เครื่องแต่งกาย อาวุธ อุปกรณ์ประกอบฉาก สามารถสื่อความหมายอัตลักษณ์บุคคล ลักษณะนิสัย และความเชี่ยวชาญของตัวละครแต่ละตัวได้เป็นอย่างดี

2.13.6 การแสดงออกทางวัฒนธรรม: การแสดงออกทางวัฒนธรรม ที่บ่งบอกถึง ความเชื่อ สถานที่ ลักษณะทางสังคม บริบทแวดล้อมอื่น ๆ ที่สามารถนำเสนอลักษณะเป็นเพื่อเป็นฐานความคิดในการออกแบบตัวละคร

ซึ่งปัจจัยและองค์ประกอบ ตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ตัวละคร ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจะนำมาประยุกต์ใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครและการออกแบบตัวละครในงานวิจัยต่อไป

2.13.7 ความสัมพันธ์ของรูปร่างกับบุคลิกภาพ (Quick Indicators of Shapes) รูปร่างพื้นฐานที่สามารถบ่งบอกได้ถึงลักษณะเฉพาะมีดังนี้<sup>139</sup>

<sup>137</sup> ตปากร พุทธเวส, **พรมแดนแห่งการ์ตูนศึกษา : สื่อที่ใช่ ของใครที่ชอบ : การ์ตูนโทรทัศน์ท้องถิ่น** **แฟนคลับ** (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์, 2555), 198.

<sup>138</sup> กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย, **การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา : รูปแบบและการใช้** (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์, 2550), 49.

<sup>139</sup> Jacquelyn V. Reza, **Quick Indicators of Shape**, accessed June 19, 2019, available from <https://www.cca.edu/sites/default/files/pdf/08/>

ตารางที่ 10 กลุ่มคำที่มีความสัมพันธ์กับรูปร่าง

รูปร่าง	คำสำคัญ	คำอธิบาย
	ถ้าต้องการให้งานเสร็จ คุณต้องทำเอง	ใช้สมองซีกซ้ายอย่างเดียว, มุ่งมั่น, คิดเชิงกลยุทธ์, รวบรวมข้อมูล, ทำงานหนัก, เป็นคนมั่นคง, จดบันทึก, ไม่ชอบความยุ่งยาก, ชอบความร่วมมือ, ต้องการหลักฐาน, ชอบวางแผน, จำเป็นต้องมีแผนในการทำงาน
	เถรตรงมาก	
	ฉันจะทำตามทางของฉัน แล้วคุณล่ะ	คิดวิเคราะห์ได้เร็ว, เถรตรง, อยู่ในสายบังคับบัญชา, ฉลาด, ชอบการแข่งขัน, ทะเยอทะยาน, ชอบการเมือง, ตัดสินใจเพื่อก้าวสู่อำนาจ, ชอบสร้างกลยุทธ์, มีแผนการแน่นอน, มีอิโก้
	สมองซีกซ้าย	
	ไม่แน่ใจว่าฉันพูดถึงอะไร	อยู่ในการเปลี่ยนแปลง, ทุกอย่างเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา, คาดเดาไม่ได้, เปิดรับการเรียนรู้ใหม่ ๆ, ตั้งคำถาม, วิฤติวิยกลางคน, ชอบตั้งนิยามใหม่, ชั่วคราว, ครุ่นคิด
	สับสน	
	สิ่งที่ไม่ดีไป ตักตวงแต่ ความสุข	รับผิดชอบสังคม, ไม่ชอบความขัดแย้ง, ชอบความกลมกลืน, ดูแลโลก, ชอบซุบซิบ, ใช้สมองสองฝั่ง, นักรัก, อ่านผู้คนได้ดี, การศึกษา, ชอบพบเจอผู้คน, เป็นนักสื่อสารที่ดี
	อยากให้ทุกคนมีความสุข	
	ฝันถึงความฝันที่เป็นไปไม่ได้	เบื่อกับอะไรที่ซ้ำซาก, ชอบอะไรง่าย, สร้างสรรค์, ฉลาด, ชอบความเป็นธรรมชาติ, ชอบการแข่งขัน, รักอิสระ, ชอบความท้าทาย, ชอบทดลอง, ใช้ชีวิตอยู่กับอนาคต, บริหารจัดการไม่ดี
	สมองซีกขวา	

รูปร่างรูปทรงข้างต้น สามารถเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึก ลักษณะบุคลิกของตัวละครได้ นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละคร ทั้งด้านลักษณะภายนอก ลักษณะนิสัยได้อีกด้วย

การสื่อความหมายของลายเส้นในการออกแบบตัวละครส่วนใหญ่เน้นมีการใช้ ลักษณะลายเส้นที่คล้ายกัน คือ ตัวละครที่ดีจะใช้เส้นโค้งมาก ส่วนละครร้ายจะใช้เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวเฉียง เป็นส่วนมากจะแตกต่างกันก็เพียงในเรื่องของการวางเนื้อเรื่อง หลังจากผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การใช้เส้น และ ลักษณะการใช้เส้นที่สามารถสื่อสารได้ ในการทางงานด้านการออกแบบตัวละคร และการสร้างสรรค์จินตภาพ ไม่จำเป็นต้องมีการใช้ลายเส้นที่สวยงามเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ควรคำนึงถึงการสื่อสารของลายเส้นด้วย

## 2.14 แนวคิดการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงของ Tsukamoto

แนวคิดในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงไว้ในหนังสือชื่อ Manga Matrix : Create Unique Characters Using The Japanese Matrix System<sup>140</sup> ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงสำหรับงานออกแบบคาแรคเตอร์ งานการ์ตูนและงานภาพยนตร์แอนิเมชันได้ โดยสรุปหลักการและแนวทางสำคัญได้ดังนี้ คือ องค์ประกอบของ Matrix System ประกอบด้วยปัจจัย 3 ปัจจัยได้แก่ รูปร่าง รูปทรง (Form) เครื่องแต่งกาย (Costume) บุคลิกภาพ (Personality)

2.14.1 องค์ประกอบรูปร่าง รูปทรง (Form Matrix) จับคู่ลักษณะของรูปร่าง รูปทรง แล้วตัดสินใจเลือกรูปร่าง รูปทรง ลักษณะที่ต้องการแล้วสร้างเป็นตัวละครออกมา โดยมีลักษณะตารางรูปร่างหรือรูปทรงกำหนดไว้

<sup>140</sup> Tsukamoto Hiroyoshi, *Manga Matrix : Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System, Fifth Printing* (Chaina : Everbest Printing Co., Ltd, 2011), 15-30.

แบบฟอร์มตาราง	มนุษย์	ตุ๊กตา	สัตว์เลื้อยคลานด้วยนม	สัตว์ปีก	สัตว์เลื้อยคลาน	สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ	ปลา	แมลง	พืช	เครื่องจักร	ประกอบสร้าง	เครื่องมือ	องค์ประกอบอื่น
แบบฟอร์มคงที่	มนุษย์												
แบบฟอร์มไม่คงที่	ตุ๊กตา												
แบบฟอร์มรวม	สัตว์เลื้อยคลานด้วยนม												
เครื่องกล	สัตว์ปีก												
แตก	สัตว์เลื้อยคลาน												
เพิ่ม/ลด	สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ												
ช่วงความยาว	ปลา												
การเจริญเติบโต	แมลง												
การผสมผสาน	พืช												
	เครื่องจักร												
	ประกอบสร้าง												
	เครื่องมือ												
	องค์ประกอบอื่น												

ภาพที่ 26 แบบฟอร์มรูปร่างรูปทรง

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

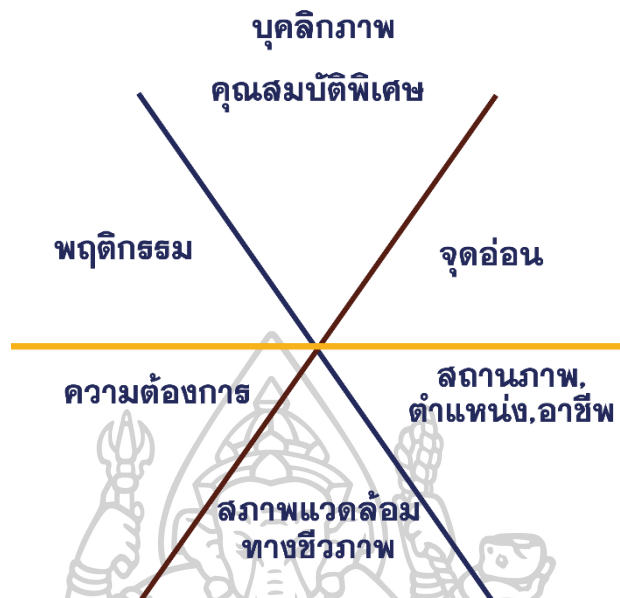
2.14.2 องค์ประกอบการแต่งกาย (Costume Matrix) เลือกรูปแบบลักษณะของเครื่องแต่งกาย และออกแบบสร้างเป็นบุคลิกภาพของตัวละคร

การแต่งตัว
สวมใส่ร่างกาย
อุปกรณ์ตัดแปลง/รองเท้า
เครื่องประดับ
การแต่งหน้า
ท่อ/ผูก
อุปกรณ์פקพา

ภาพที่ 27 แบบฟอร์มองค์ประกอบเครื่องแต่งกาย

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

2.14.3 องค์ประกอบบุคลิกภาพ (Personality Matrix) กำหนด อธิบาย ลักษณะของบุคลิกภาพต่าง ๆ และออกแบบสร้างเป็นภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดงในลักษณะต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้



ภาพที่ 28 แบบฟอร์มองค์ประกอบบุคลิกภาพ (Personality Matrix)

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

แนวคิดของ Tsukamoto มีลักษณะของการจัดระบบปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถนำไปประยุกต์สร้างสรรค์ตัวละครได้หลากหลาย สามารถประยุกต์ใช้เป็นกรอบ แนวทางหลักในการออกแบบตัวละครที่จำแลงกายในการวิจัยครั้งนี้ได้ต่อไป

## 2.15 ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟว์ จุง (Carl Gustav Jung's Personality Theory)

ทฤษฎีบุคลิกภาพ หมายถึง แนวทางที่นักจิตวิทยาใช้ในการอธิบายธรรมชาติของบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้าง (Struture) กระบวนการ (Process) และสาระสำคัญ (Content) เพื่อให้เข้าใจความแตกต่างของบุคลิกภาพที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล คาร์ล จี. จุง นักจิตวิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพไว้ 4 ประเด็น คือ โครงสร้างบุคลิกภาพ ตัวตน รูปแบบบุคลิกภาพ และการแปรพลังของบุคลิกภาพ<sup>141</sup>

2.15.1 โครงสร้างบุคลิกภาพ หรือ ไฮคี (Phyche) ประกอบด้วยระบบต่าง ๆ ได้แก่

2.15.1.1 อีโก้ หรือ จิตสำนึก (Conscious Ego) ประกอบด้วย การจำได้ การรู้สติมีสัมปชัญญะ รวมทั้ง ความรู้สึนึกคิดต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการรู้จักเอกลักษณ์แห่งตน

<sup>141</sup> เดิมศักดิ์ คทวนิช, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2546), 239-242.

2.15.1.2 ภาวะจิตใต้สำนึกของบุคคล (Personal Concius) ประกอบด้วยส่วนของประสบการณ์ที่เคยอยู่ในจิตสำนึกมาก่อน แต่ถูกเก็บกดไว้และสามารถดึงมาใช้ในจิตสำนึกได้ ความรู้สึกนึกคิดในจิตใต้สำนึกรวมกันเป็นหมวดหมู่ คือ ปม (Complex) ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและบุคลิกภาพทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม ทั้งทางบวกและทางลบ

2.15.1.3 ภาวะจิตไร้สำนึกรวมหรืออาร์คีไทป์ (Collective Unconscious) หรือ Archetypes) อันเป็นกระบวนการจิตไร้สำนึกที่ส่งสมลักษณะบุคลิกภาพของมนุษย์มาหลายชั่วอายุคน มนุษย์เกิดมาด้วยความโน้มเอียงหรือทุนเดิมหลาย ๆ อย่างที่ฝังอยู่ในสมอง มนุษย์จึงสามารถรับรู้และมีความโน้มเอียงที่จะแสดงพฤติกรรมเช่นนั้น ภาวะจิตไร้สำนึกรวมถือว่าเป็นรากฐานโครงสร้างของบุคคล และความทรงจำต่าง ๆ เหล่านี้จะแทรกเข้ามาอยู่ในจิตไร้สำนึก

2.15.1.4 หน้ากากหรือเพอร์โซนา (Persona) หน้ากาก เป็นสิ่งที่ตัวละครใช้สวมไว้เพื่อแสดงบทบาทต่าง ๆ ในการแสดง หน้ากากยังแสดงปฏิกริยา สภาวะของบุคคลที่จะต้องแสดงบทบาทไปตามความคาดหวังของสังคมและเป็นไปตามขนบธรรมเนียมประเพณีตามที่สังคมกำหนดหรือเป็นการแสดงออกเพื่อให้ได้รับการยอมรับและสร้างความประทับใจบุคคลอื่น ๆ ดังนั้นในบางครั้งบุคลิกภาพของบุคคลที่เกิดจากการใช้หน้ากาก จึงอาจจะมี ความขัดแย้งกับบุคลิกภาพที่แท้จริงภายในตัวบุคคลนั้นได้ เท่ากับว่าหน้ากากจึงทำหน้าที่ควบคุมบุคลิกภาพส่วนที่ไม่ดีที่แท้จริงของบุคคลไม่ให้ปรากฏออกมาต่อสังคมภายนอก ความขัดแย้งระหว่างบุคลิกภาพเหล่านี้ถ้าเกิดบ่อยครั้งในหลาย ๆ เรื่องอาจจะทำให้บุคคลนั้นขาดความเป็นตัวของตนเอง กลายเป็นคนสวมหน้ากากเข้าหาผู้อื่น หรือเป็นคนที่มีความขัดแย้งในใจได้

2.15.1.5 ลักษณะช่อนเร้น (Anima or Animus) มนุษย์มีลักษณะทั้งสองเพศอยู่ในคนคนเดียวกัน โดยจะเห็นได้จากการที่เพศชายจะมีความนุ่มนวลและอ่อนโยนซึ่งเป็นลักษณะของเพศหญิงอยู่ในตัว จุงเรียกลักษณะเช่นนี้ว่าแอนิมา (Anima) ส่วนผู้หญิงจะมีความเข้มแข็ง กล้าหาญ และเด็ดขาดซึ่งเป็นลักษณะของเพศชายช่อนเร้นอยู่ในตัวเช่นกัน จุงเรียกลักษณะเช่นนี้ว่าแอนิมัส (Animus) จากลักษณะทั้งสองเพศที่ช่อนเร้นอยู่นี้จึงทำให้ผู้ชายเข้าใจธรรมชาติของผู้หญิง และผู้หญิงก็มีความเข้าใจธรรมชาติของผู้ชายได้ด้วยตัวของตัวเอง

2.15.1.6 เงาแฝง (Shadow) เป็นภาพหรืออาร์คีไทป์รูปแบบหนึ่งที่ก่อตัวมาจากสัตว์ก่อนจะมีวิวัฒนาการมาเป็นมนุษย์ หรืออาจกล่าวได้ว่าเงาแฝงเป็นสัญชาตญาณของสัตว์ที่จะส่งผลให้มนุษย์แสดง ความชั่วร้าย ก้าวร้าว และป่าเถื่อน รวมทั้งพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ขัดแย้งกับกฎหมายขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีของสังคม เงาแฝงเหล่านี้จะถูกควบคุมและปกปิดโดยหน้ากาก หรือเก็บกดไว้ในจิตใต้สำนึก

### 2.15.2 ตัวตน (Self)

ตัวตน เป็นจุดศูนย์กลางของบุคลิกภาพ รูป (Archetype) ซึ่งนำบุคคลไปสู่การแสวงหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนเองให้ถึงจุดสูงสุด (Self Realization) และเป็นวิถีทางของบุคคล (Way of Individual) ที่ทำให้บุคลิกภาพมีความเป็นเอกภาพ มีความสมดุล และมั่นคง การทำงานของตัวตน จะเป็นเช่นเดียวกับ รูป อื่น ๆ คือ จูงใจให้พฤติกรรมนอกจากนี้ Self จะทำหน้าที่เป็นเป้าหมายของชีวิต และเป็นเป้าหมายสุดท้ายที่มนุษย์พึงแสวงหาถือว่าเป็นกระบวนการที่บุคคลมุ่งไปสู่ความเข้าใจตนเอง ซึ่งการที่บุคคลจะเข้าใจตนเองนั้นจะเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นค่อนข้างยาก ทำให้บุคคลแสวงหาเป้าหมายนี้ตลอดเวลา ความเข้าใจตนเองจะยังไม่เกิดกับบุคคลที่อายุน้อย เพราะเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลา และบุคคลจะพยายามแก้ไขปัญหาลดจนความคิดขัดแย้งหลาย ๆ อย่างที่เกิดขึ้นในจิต และก็มีคนจำนวนน้อยที่จะบรรลุถึงความเข้าใจตนเองได้ ทั้งนี้ เนื่องจาก Archetype ของ Self ยังไม่แสดงออกอย่างชัดเจน จนกว่าจะถึงวัยกลางคน ซึ่งเป็นวัยที่บุคคลเริ่มต้นที่จะมีความพยายามอย่างจริงจังที่จะเปลี่ยนศูนย์กลางของบุคลิกภาพ จากการรับรู้ของตนเอง (Ego) มาเป็นความเข้าใจในตนเอง (Self Realization)

### 2.15.3 รูปแบบบุคลิกภาพ แบ่งบุคลิกภาพมนุษย์ออกเป็น 2 แบบ คือ

2.15.3.1 แบบเก็บตัว (Introvert) เป็นลักษณะที่บุคคลที่แน่วแน่มที่ซื่อๆ ไม่ชอบเข้าสังคมหลบหน้าผู้อื่น สนใจแต่โลกภายในของตนมากกว่าที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคมภายนอก

2.15.3.2 แบบแสดงตัว (Extrovert) เป็นลักษณะของคนที่ตรงกันข้ามกับประเภทแรกคือ คนที่มีลักษณะชอบออกสังคม นิสัยเปิดเผย รู้จักผ่อนปรน บุคลิกภาพในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ รู้จักสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น คบคนง่าย ชอบหาประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยเข้าร่วมทำกิจกรรมจริง ๆ มากกว่าการอ่านหนังสือหรือนั่งคิดเอาเอง

โดยทั่วไปแล้ว บุคคลจะไม่มีลักษณะจัดอยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่งดังกล่าว บางครั้งอาจเก็บตัว บางครั้งอาจชอบคบค้าสมาคม โดยธรรมชาติของบุคลิกอาจมีลักษณะทั้งสองลักษณะอยู่ในตัวตนคนเดียวกัน สรุปได้ว่า บุคลิกภาพของบุคคลจะพัฒนาไปในลักษณะใด ก็ย่อมจะเกี่ยวข้องกับภาวะจิตไร้สำนึกของบุคลิกภาพนั้น ซึ่งประกอบด้วยลักษณะอาร์คีไทป์หลาย ๆ ชนิดที่สั่งสมมาจากสภาพแวดล้อมที่ต่างวัฒนธรรมกันมาหลายชั่วอายุคน

การทำหน้าที่ของบุคลิกภาพ (Four Functions) ตามสภาพทางจิตใจของมนุษย์ 4 ประการ ได้แก่ การคิด (Thinking) การรู้สึก (Feelings) การรับรู้ประสาทสัมผัส (Sensing) การกำหนดรู้ในใจ (Intuition) โดยการคิดจะเกี่ยวข้องกับความเข้าใจและสติปัญญา จากความพยายามที่จะเข้าใจกับบุคคลทำให้เกิดความรู้สึกสุข หรือเกิดความเจ็บปวด ความโกรธ ความกลัว ความรื่นเริง และความรักเป็นต้น สำหรับการรับรู้ทางประสาทสัมผัสนั้น จะเป็นการรับรู้หรือการทำหน้าที่ตามความเป็นจริง (Reality Function) และกำหนดรู้ในใจ จะเป็นการรับรู้โดยกระบวนการของจิตไร้สำนึกที่รู้ล่วงหน้าในสิ่งต่าง ๆ ทำให้บุคคลมีความสามารถรู้ความเป็นจริงในสิ่งสำคัญต่าง ๆ

2.15.4 การแปรพลังของบุคลิกภาพ (The Dynamic of Personality) ได้แก่ พลังจิต (Psychic Energy) หลักของความสมดุล (The Principle of Equivalence) หลักของการกระจาย (The Principle of Entropy)

2.15.4.1 พลังจิต (Psychic Energy) เป็นพลังที่ทำงานในบุคลิกภาพ พลังจิตเป็นสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็น หรือสัมผัสได้ คล้ายกับพลังทางฟิสิกส์ ได้เช่นเดียวกับพลังทางฟิสิกส์ ที่ทำให้เกิดความร้อน และแสงสว่างได้ โดยที่พลังจิตจะทำงานติดต่อกันไปในทิศทางต่าง ๆ ทั้งทั้งจิต เช่น จากจิตสำนึกไปสู่จิตไร้สำนึก และสามารถย้อนกลับมาสู่ที่เดิมได้ หรือไปปะทะกับพลังอื่น ๆ ซึ่งขัดขวางการทำงานของมัน แต่พลังจิตจะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกต่าง ๆ ความคิด ตลอดจน ทำให้เกิดพฤติกรรม และเป็นสิ่งที่แสดงออกมาจากความขัดแย้งระหว่างแรงต่าง ๆ ที่อยู่ในบุคลิกภาพ เช่น ความรัก และความเกลียดชัง สามารถคงอยู่ในจิต ทำให้เกิดความตึงเครียด และเกิดพลังใหม่ ๆ

2.15.4.2 หลักของความสมดุล (The Principle of Equivalence) เกิดจากหลักการที่ว่า พลังที่แผ่ขยายออกมาจากส่วนหนึ่งของจิต ซึ่งจะได้รับการชดเชยให้สมดุล ในส่วนเดียวกัน หรือส่วนอื่น ๆ ที่แตกต่างกันออกไป พลังนี้ จะไม่สร้างสรรค์ และไม่ทำลาย แต่จะย้ายจากส่วนหนึ่งไปสู่อีกส่วนหนึ่ง และถ้าให้ปริมาณของพลัง ถูกกระจายออกมา หรือทำให้หมดไป ภายใต้สภาวะที่กำหนด ก็จะทำให้พลังในปริมาณที่เท่ากัน ในรูปเดียวกัน หรือในรูปของพลังอย่างอื่น จะปรากฏขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า การเพิ่มขึ้น และการลดลงของพลังดังกล่าว เป็นการทำหน้าที่ของจิต เช่น ผู้ที่มีการเพิ่มขึ้นของผลสัมฤทธิ์ในอาชีพ อาจหมายถึงความสูญเสียความสุขในชีวิตได้ หรือในเรื่องของความรู้สึกที่บุคคล ไม่สามารถแสดงออกมาได้ เช่น การที่บุคคลถูกเก็บกดในเรื่องเพศไว้ (Repressed) พลังเหล่านี้ จะมีผลออกมา โดยการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในระดับจิตไร้สำนึกที่แสดงออกโดยการทดเทิด (Sublimated) หรือเปลี่ยนไปในรูปของการสร้างสรรค์งาน เป็นต้น

2.15.4.3 หลักของการกระจาย (The Principle of Entropy) สำหรับหลักการกระจายนั้น หมายถึงกระบวนการของพลังงานภายในจิตซึ่งประกอบด้วยแรงที่ไม่เท่ากัน โดยมีการกระจายพลัง ออกไป เพื่อก่อให้เกิดความสมดุล หรือเกิดการบูรณาการในบุคลิกภาพ เพื่อขจัดความขัดแย้ง ความตึงเครียด ที่จะทำให้เกิดการสมดุล และมีจุดมุ่งหมายให้เกิดการพัฒนาความเข้าใจตนเอง (Self-Realization) ที่ก่อให้เกิดศูนย์กลางใหม่ เช่น ตน (Self) เป็นศูนย์กลางใหม่ที่เข้าแทนที่การรับรู้ในตนเอง (Ego) แต่ก็ยังเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ เป็นต้น การพัฒนาการทางบุคลิกภาพ (The Development of Personality) Jung เน้นถึงคุณลักษณะของการมุ่งไปข้างหน้าเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ และเชื่อว่ามนุษย์ต้องการความก้าวหน้าโดยพยายามที่จะก้าวไปข้างหน้าโดยพัฒนาตนเอง จากความสมบูรณ์น้อยไปสู่ความสมบูรณ์ที่สูงขึ้น



ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดข้างต้น สามารถนำมาเป็นกรอบแนวคิดการวิเคราะห์และใช้เป็นหลักการสำคัญในการออกแบบบุคลิกภาพภายใน (Personality) ของตัวแสดงต่าง ๆ ในงานวิจัยนี้ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะประเด็นแนวคิด เรื่อง ปม (Complex) หน้ากาก (Persona) ตัวตน (Self) และการแปรพลังของบุคลิกภาพ (The Dynamic of Personality) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครที่จำแลงกายให้มีลักษณะและมิติเชิงลึกเหมือนเช่นมนุษย์มากขึ้น

## 2.16 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาเชิงจินตภาพผ่านรูปแบบการ์ตูนช่อง

คอมิกส์ คือ ภาพนิ่งหลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใด ๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่า ด้วยนิยามนี้จึงหมายรวมถึงแต่การ์ตูนสั้นหนึ่งถึงสี่ช่องจบหรือมากกว่าที่เรียกว่า comic strip หรือ comic book<sup>142</sup>

อะนิเมะแตกต่างจากอะนิเมชันตะวันตกเช่นเดียวกันกับที่มังงะแตกต่างจากคอมิกส์ทั่ว ๆ ไป คือ เขียนด้วยเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ ได้แก่ การจับภาพระยะไกล ระยะกลาง ระยะใกล้ และระยะประชิด การแพนภาพ การตัดต่อ มุมเงย มุมกด เบิร์ดอายวิว และชวอนด์เอฟเฟ็กต์<sup>143</sup>

คอมิกส์ รูปและภาพนิ่งที่วางข้าง ๆ กัน และมีความต่อเนื่องกันอย่างจงใจและตั้งใจ มีเป้าหมายเพื่อสื่อข้อมูลบางอย่างและสร้างสุนทรีย์ให้กับผู้อ่าน<sup>144</sup>

สื่อแต่ละประเภทต่างก็มีลักษณะเฉพาะตัวในการสื่อความหมายและเนื้อหาที่จะสื่อออกมา เช่นเดียวกันกับภาพการ์ตูนและการ์ตูนช่อง การนำเสนอเนื้อหาด้วยสื่อประเภทนี้มีทั้งข้อจำกัดและจุดเด่นในตัวเอง ระดับความเหมือนจริงจึงมีส่วนสำคัญในการกำหนดระดับการมีส่วนร่วมของผู้อ่าน<sup>145</sup>

สกอตต์ แมคเคลาวด์ ศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ในการ์ตูนช่องอย่างต่อเนื่องทั้งในสหรัฐอเมริกาและต่างประเทศ ถึงแนวคิดในการวิเคราะห์คอมิกส์หรือการ์ตูนช่องอย่างเป็นระบบทั้งในแง่มุมมองของผู้วาดและการเล่าเรื่องจนก่อให้เกิดแง่มุมพูดคุยรวมไปถึงการค้นคว้าวิจัยจำนวนมากตามมา<sup>146</sup>

<sup>142</sup> ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, *ตามหา cartoon* (กรุงเทพฯ: มติชน, 2556), 14.

<sup>143</sup> เรื่องเดียวกัน., 82.

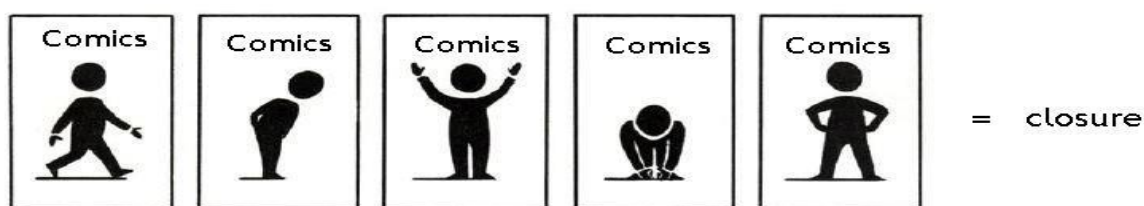
<sup>144</sup> สกอตต์ แมคเคลาวด์, *Understading COMICS The Invisible Art*, แปลและเรียบเรียงโดย ชัยยศ อิชฎิวรพันธ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: บริษัท คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี จำกัด, 2559), 9.

<sup>145</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>146</sup> เรื่องเดียวกัน.

### 2.16.1 รูปแบบของการ์ตูนช่อง

การ์ตูนช่อง คือ ปรากฏการณ์ของการมองเห็นบางส่วนแต่รับรู้ทั้งหมดที่เรียกว่า การเชื่อมโยง หรือ โคลสเซอร์ (Closure) คือการเชื่อมโยงของการ์ตูนที่แยกเวลาพื้นที่นำเสนอของ ช่วงเวลาที่ไม่ต่อเนื่องกัน ให้สามารถเชื่อมต่ช่วงเวลาที่มีความต่อเนื่องกับความจริงหนึ่งเดียวในใจได้ และสามารถแบ่งโคลสเซอร์ตามการเชื่อมต่อช่องต่อช่องในการ์ตูนได้ดังนี้



ภาพที่ 29 การเชื่อมโยงช่องการ์ตูนในการ์ตูน  
ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, *Understabdning COMICS The Invisible Art*, แปลและเรียบเรียง โดย ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: บริษัท คอร์ปอเรชั่น โฟร์ตี จำกัด, 2559), 67.

ภาพของการ์ตูนมีลักษณะเป็นสากล หมายความว่า เป็นภาพที่ใช้แทนความหมาย แทนสัญลักษณ์ที่คนส่วนใหญ่ใช้กันทั่วโลก ที่มีภาพลักษณะเรียบง่าย ไม่ซับซ้อนที่ถูกรื้อยกแบบ ให้คล้ายคลึงกับภาพต้นแบบ เช่น ภาพสัญลักษณ์แทนคน สัตว์ สิ่งของและภาษา ดังต่อไปนี้

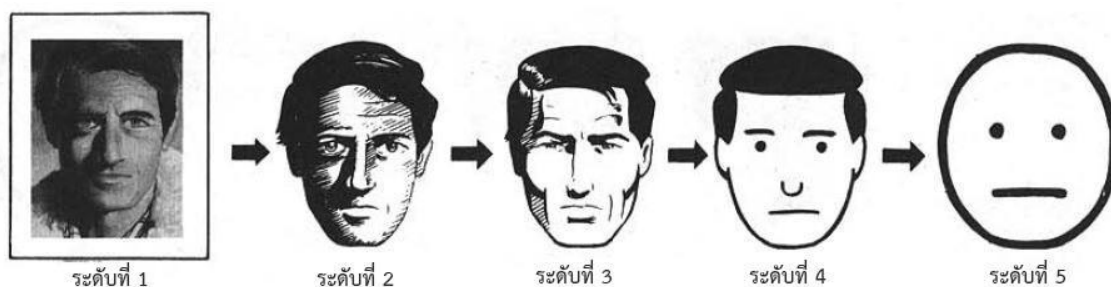


ภาพที่ 30 ภาพสัญลักษณ์แทนคน สัตว์ สิ่งของและภาษา  
ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, *Understabdning COMICS The Invisible Art*, แปลและเรียบเรียง โดย ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: บริษัท คอร์ปอเรชั่น โฟร์ตี จำกัด, 2559), 27-28.

## 2.16.2 ทฤษฎีและองค์ประกอบของการ์ตูนช่อง

2.20.2.1 รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูน การกำหนดระดับความเหมือนจริงของการวาดที่บ่งบอกความเหมือนจริงของคน วัตถุ สิ่งของและสถานที่

(1) ระดับความเหมือนจริงของการวาด



ภาพที่ 31 ภาพระดับความเหมือนจริงของการวาดจากระดับที่ 1-5

ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, *Understanding COMICS The Invisible Art*, แปลและเรียบเรียงโดย ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: บริษัท คอร์ปอเรชั่น โพรตี จำกัด, 2559), 29.

ระดับที่ 1 คือ ภาพถ่ายเหมือนจริง

ระดับที่ 2 คือ ภาพวาดเหมือนจริง

ระดับที่ 3 คือ ภาพวาดลายเส้นที่มีความเป็นนามธรรมมากขึ้นในลักษณะของลายเส้นที่เหลือเพียงเส้นรอบนอกและเงาจาง ๆ อยู่ภายในภาพวาดการ์ตูน

ระดับที่ 4 คือ ภาพวาดลายเส้นที่มีความเป็นนามธรรมมากขึ้นในลักษณะของลายเส้นที่เหลือแต่เส้นรอบนอกและไม่ต้องการเข้าถึงความเหมือนจริงของภาพวาด

ระดับที่ 5 คือ ภาพวาดลายเส้นที่เหลือแต่เส้นรอบนอกตัดทอนรูปทรงที่ออกแบบให้คล้ายคลึงกับภาพต้นแบบ ใช้แสดงแทนคน สถานที่ สิ่งของหรือความคิดในลักษณะของไอคอนการ์ตูน

2.14.2.2 โคลสเชอร์ (Closure) หรือการเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน คือ การเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพขึ้นไปเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลาขึ้น การเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน<sup>147</sup> มีดังนี้

<sup>147</sup> เรื่องเดียวกัน., 70-72.

(1) ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment) เป็นการต่อเนื่องของเวลาของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ดำเนินไปอย่างช้า ๆ ไม่สิ้นสุดและไม่มีผลลัพธ์ที่ชัดเจน ความเปลี่ยนแปลงของเวลาน้อยและมีจำนวนของที่เยอะ เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้อ่านสร้างอารมณ์ในแบบช้า ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป

(2) แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (Action to Action) เป็นการเปลี่ยนลักษณะของเหตุการณ์หรือตัวกระทำเดียวกันแบบฉับพลัน รวดเร็ว โดยลักษณะของเหตุการณ์ดำเนินไปแบบมีผลลัพธ์เกิดขึ้นชัดเจน เน้นการเล่าเรื่องด้วยการสัมผัสอารมณ์ความเคลื่อนไหวในแบบเร้าอารมณ์

(3) ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject) ในขณะที่ยังอยู่กับฉากเหตุการณ์หรือความคิดนั้น ๆ ได้มีการเปลี่ยนตัวกระทำขึ้นมา เกิดผลลัพธ์ของเหตุการณ์และเวลาขึ้นด้วย เน้นการเล่าเรื่องด้วยการทำให้อ่านมีประสบการณ์ในการรับรู้ที่มากขึ้น

(4) ฉากสู่ฉาก (Scene to Scene) เป็นการเปลี่ยนเวลาและพื้นที่ที่มีนัยสำคัญจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง ให้ผลของเวลาและพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงไป เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้อ่านสัมผัสช่วงเวลาทางประสบการณ์ของตัวละคร

(5) แง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect) มีความสนใจในการเปลี่ยนแปลงของเวลาน้อย แต่จะนำสายตาสู่แง่มุมต่าง ๆ ของฉาก สถานที่ ความคิด การกระทำหรืออารมณ์นั้น ๆ เน้นการเล่าเรื่องที่ทำให้อ่านสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่นั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น

(6) ไร้ความสัมพันธ์ (Non-Sequitur) ไม่มีความสัมพันธ์ในทุกบริบททั้งเวลา ฉาก สถานที่ ความคิด อารมณ์ ไปคนละทิศทาง ไม่เน้นให้อ่านสัมผัสการกระทำและอารมณ์ใด ๆ ของตัวละคร



ภาพที่ 32 ตัวอย่างการเชื่อมต่อช่องสี่ช่องในการ์ตูน

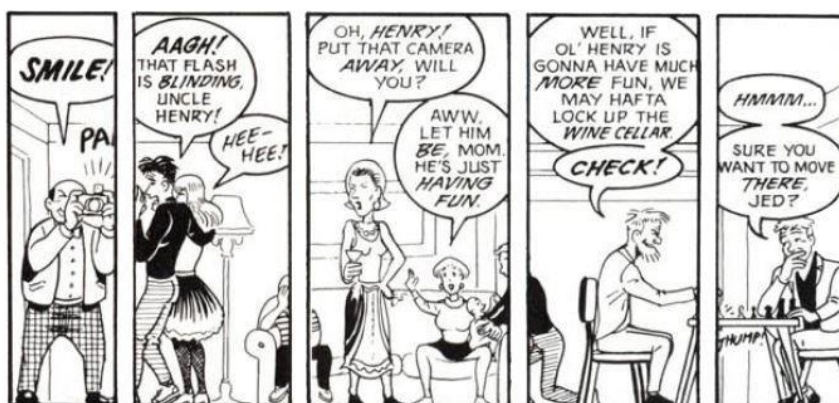
ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, **Understading COMICS The Invisible Art**, แปลและเรียบเรียง โดย ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: บริษัท คอร์ปอเรชั่น โพรตี จำกัด, 2559), 70-72.

2.14.2.3 ปฏิสัมพันธ์ของเวลา เป็นการแสดงช่วงเวลาหนึ่งในแต่ละช่องของการ์ตูน ซึ่งระหว่างช่วงเวลา ในหนึ่งช่องการ์ตูนจะถูกเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปทำให้ฉากนั้น ๆ ชัดเจนขึ้น คือ มีเวลาและภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 33 ภาพหนึ่งภาพที่เป็นช่วงขณะหนึ่งเดียวกันในช่วงเวลา

ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, **Understading COMICS The Invisible Art**, แปลและเรียบเรียง โดย ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: บริษัท คอร์ปอเรชั่น โพรตี จำกัด, 2559), 96-97.



ภาพที่ 34 ภาพหนึ่งภาพที่เพิ่มช่องแบ่งเข้าไประหว่างช่องแสดงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, *Understanding COMICS The Invisible Art*, แปลและเรียบเรียงโดย ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวี กิตติอาภรณ์พล, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ: บริษัท คอร์ปอเรชั่น โพรตี จำกัด, 2559), 96-97.

(1) เสียง แบ่งเป็น 2 แบบ คือ บอลลูนคำพูด เป็นการสร้างเวลาโดยใช้เสียงแทนสิ่งที่อยู่ในเวลา ซาวด์เอฟเฟค ไม่มีร่องรอยบอกช่วงเวลา สามารถสร้างความรู้สึกไร้เวลาขึ้นมาได้เช่นเดียวกับสภาวะไร้ช่อง

(2) ความเคลื่อนไหว ความต่อเนื่องระหว่างช่องต่อช่อง คือ โคลสเซอร์หรือการเชื่อมโยงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ความเคลื่อนไหวภายในช่อง มีช่วงเวลาเป็นหนึ่งเดียวกัน

2.14.2.4 การผสมผสานของคำและรูปในการ์ตูนช่อง เป็นการสื่อสารภายในการ์ตูนช่องที่สามารถแยกแยะออกเป็น 7 รูปแบบ ได้ดังต่อไปนี้

(1) การผสมคำให้ความหมายเฉพาะ (Word Specific Combinations) รูปทำหน้าที่ประกอบแต่ไม่เพียงพอที่จะใช้ข้อความที่สมบูรณ์มากได้

(2) การผสมผสานภาพให้ความหมายเฉพาะ (Picture Specific Combinations) คำทำหน้าที่แค่สร้างเสียงประกอบสำหรับชุดเล่าต่อเนื่องเป็นภาพ

(3) ผสมผสานคู่ (Duo Specific Combinations) คำและภาพส่งสารเดียวกัน

(4) ผสมผสานแบบเติมเข้าไป (Additive Combinations) คำไปขยายความหรือเพิ่มเติมรายละเอียดให้รูปหรือในทางตรงกันข้าม

(5) การผสมผสานแบบคู่ขนาน (Parallel Combinations) คำและรูปไปคนละทิศไม่ติดต่อกัน

(6) การผสมผสานแบบตัดต่อ (Montage Combinations) คำถูกเขียนให้เป็นส่วนหนึ่งของภาพ

(7) การผสมผสานแบบพึ่งพากันและกัน (Independent Combinations) คำและรูปทำงานร่วมกัน

หากพิจารณาจะเห็นได้ว่า เทคนิคการสื่อสารของการ์ตูนช่อง สร้างวัฒนธรรมได้ทั่วโลก และสามารถนำเทคนิคนี้ไปสร้างคุณค่าและผสมผสานเข้ากับทฤษฎีฐานรากในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เพื่อสื่อสารจินตภาพของผู้ประพันธ์วรรณคดีไทยให้เกิดคุณค่าและความงามจากรรณศิลป์สู่จินตภาพได้อย่างลึกซึ้งและเข้าใจ ผู้วิจัยจึงสนใจนำเทคนิคของการ์ตูนช่อง นำไปสร้างสรรค์ส่วนหนึ่งของจินตภาพ โดยให้ความสำคัญแก่การผสมผสานเทคนิควิธีการสื่อสารและการเล่าเรื่องของการ์ตูนช่องให้เกิดภาพแห่งจินตนาการและสามารถเข้าใจได้

## 2.17 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาเชิงจินตภาพผ่านรูปแบบแอนิเมชัน

### 2.17.1 การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพในรูปแบบแอนิเมชัน

กระบวนการสร้างสรรค์เชิงจินตภาพในรูปแบบแอนิเมชันนั้นเป็นกระบวนการที่ผสมผสานเทคนิควิธีการต่าง ๆ ให้เกิดภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งแอนิเมชันยังมีการแบ่งแยกตามเทคนิคไว้ได้อีกหลายประเภท แต่ทั้งนี้มียุทธวิธีออกแบโดยใช้หลักการเดียวกัน ซึ่งแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

2.17.1.1 กระบวนการก่อนการผลิต (Pre-Prodcution) เป็นขั้นแรกและเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการออกแบบภาพเคลื่อนไหวในขั้นตอนการผลิต ซึ่งกระบวนการนี้เป็นการเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจะกำหนดแนวทางของเรื่อง ประเภทของเนื้อหาที่ต้องการให้ออกมาในรูปแบบใด โดยเริ่มกำหนดเล่าเรื่องย่อ กล่าวถึงการดำเนินเรื่องเช่นใด กำหนดช่วงต้น ช่วงจบของเรื่อง รวมถึงการลำดับเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง ซึ่งจะเป็นการกำหนดเนื้อหาแบบรวม ๆ ไม่ลงรายละเอียดนัก หลังจากนั้นเป็นกระบวนการในการกำหนดบุคลิกภาพของตัวละคร โดยการสร้างลักษณะเฉพาะของตัวละครว่ามีสัดส่วนอย่างไร สีและองค์ประกอบต่าง ๆ อย่งไร รวมถึงการกำหนดลักษณะนิสัยของตัวละคร ซึ่งจะมีความสอดคล้องของตัวละคร ซึ่งจะมีความสอดคล้องกับลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละครนั้น ๆ ด้วย เมื่อออกแบบตัวละครเสร็จแล้วจึงดำเนินการเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นการกำหนดมุมมองและภาพเคลื่อนไหว กล่าวได้ว่าเป็นการตีความจากเนื้อเรื่องที่เป็นตัวหนังสือมาเป็นการสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งจะเป็นการกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ ลงไป เช่น มุมภาพ อารมณ์ ความรู้สึก การบรรยายเสียง เสียงเอฟเฟกต์ แล้วนำสตอรี่บอร์ดมาสร้างเป็นแอนิเมติก (Animatic) หรือสตอรี่บอร์ดเคลื่อนไหว เพื่อตรวจสอบการเล่าเรื่องว่าควรมีเวลาเท่าไรในการเคลื่อนไหวและการเล่าเรื่องมีความต่อเนื่องเหมาะสมหรือไม่

2.17.1.2 กระบวนการผลิต (Production) ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหว เมื่อได้เตรียมวางแผนการทำงานทั้งหมดในขั้นตอนนี้ จะทำการกำหนดช่วงเวลาต่างในเรื่อง (Shot and Scene) เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของตัวละคร ฉาก และการเคลื่อนไหวของกล้อง โดยมุ่งเน้นที่การสื่อสารและสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกในแต่ละช่วงเวลาได้ ซึ่งในกระบวนการผลิตนี้จะมีหลากหลายเทคนิค เช่น นิเมชันแบบดั้งเดิม คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน สโตปโมชัน

2.17.1.3 กระบวนการหลังการผลิต (Post-Production) ขั้นตอนนี้เป็นการเก็บรายละเอียดต่าง ๆ ในการทำ 7 นิชันให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนการสร้างบรรยากาศ ฟัน ควิน การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effect Animation) ไฟ นำ ระเบิด และรวมถึงงานด้านโมชันกราฟิกด้วย และนำภาพทั้งหมดมาตัดต่อลำดับภาพเพื่อมารวมให้เป็นภาพเดียวกัน โดยมุ่งเน้นที่ความกลมกลืน สามารถรับรู้ได้ว่าอยู่ในเหตุการณ์เดียวกัน ให้การลำดับภาพสามารถสื่อสารเนื้อหา รวมไปถึงการใส่เสียงและดนตรีประกอบเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการเล่าเรื่อง

2.17.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแอนิเมชัน คือสร้างชีวิตแก่ตัวละครให้โลดแล่นเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวา<sup>148</sup> การเคลื่อนไหว (Animating) ถือว่าสำคัญที่สุด เพราะเปรียบเสมือนการเติมเต็มชีวิต และจิตวิญญาณให้กับภาพ หรือวัตถุนั้นๆ ให้เคลื่อนไหว และมีชีวิตขึ้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการเคลื่อนไหวในระดับที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก หรือบอกเล่าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้ด้วยนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการสร้างการเคลื่อนไหวที่สำคัญ หลักการที่ Frank Thomas และ Ollie Johnston ได้นำเสนอไว้ในหนังสือ The Illusion of Life: Disney Animation 12 คือ หลักพื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว<sup>149</sup>

2.17.2.1 การหดตัวและการยืดตัว (Squash & Stretch) เป็นหลักการที่ว่าด้วยการยืด และ การหด เพื่อที่ช่วยให้วัตถุมีการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวาขึ้นมา ถึงแม้ว่าวัตถุนั้นจะไม่ใช่สิ่งมีชีวิตก็ตาม โดยอาศัยหลักการทางฟิสิกส์ เช่น แรงโน้มถ่วง มวล น้ำหนัก และค่า ความยืดหยุ่น จะมีความสัมพันธ์กับทิศทางน้ำหนักของวัตถุ แต่เราจะต้องเพิ่มระดับ ความเกินจริงให้กับวัตถุนั้น ๆ (ถึงแม้ว่าวัตถุนั้นในโลกแห่งความเป็นจริงจะเป็นวัตถุที่ไม่ยืดหยุ่นก็ตาม เช่น ของแข็ง)

<sup>148</sup>W. Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* (FABER AND FABER: SAGE, 2001 United States: 3 Queen Square London), 164.

<sup>149</sup>Frank Thomas&Ollie Johnston, *Disney Animation: The Illusion of Life* (Abbeville Press: SAGE, 1981 United States: 3 Queen Square London), 47.



2.17.2.2 ท่าเตรียมพร้อม (Anticipation) เพื่อให้การเคลื่อนไหวของวัตถุนั้นมีชีวิตชีวาขึ้นมาได้ คือ ลักษณะการเตรียมการของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก (Primary Action/Main Action) เพื่อช่วยให้ผู้ชมรับรู้ว่าการกำลังจะเกิดอะไรขึ้นต่อจากการเตรียมการนี้ ซึ่งจะมีผลต่อการทำให้การกระทำของวัตถุนั้นสมจริง และมีพลังมากยิ่งขึ้น เช่น การง้างหมัดเพื่อการต่อยที่รุนแรง การย่อตัวงอขาก่อนที่จะกระโดด หรือ การที่วัตถุถอยหลังมาเล็กน้อย เพื่อที่จะพุ่งทะยานไปข้างหน้าด้วยความเร็ว เป็นต้น

2.17.2.3 ท่าทางการแสดง (Staging) เป็นหลักการเคลื่อนไหวที่เน้นการจัดวางองค์ประกอบผ่านการเคลื่อนไหวของวัตถุ เพื่อนำสายตาของผู้ชม และดึงความสนใจไปยังวัตถุที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในฉากนั้น และลดการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ฉากที่ไม่สำคัญออกไป เพื่อให้มีการเคลื่อนไหวน้อยที่สุด โดยจะช่วยให้เรื่องการจัดลำดับก่อนหลังในการมองเห็นวัตถุของผู้ชมได้ (Hierarchy of Perception) เพื่อกำหนดว่าวัตถุไหนมีความสำคัญมากกว่ากัน ซึ่งจะสื่อความ หมายถึง ความสำคัญ ของวัตถุนั้น ๆ อีกด้วย

2.17.2.4 การกระทำที่ท่ากันที่ละเฟรมและการกระทำแบบใช้คีย์เฟรม (Straight Ahead Action & Pose to Pose) หลักการข้อนี้จะมีพื้นฐานมาจากเทคนิคการวาดภาพ Animation แบบดั้งเดิม นั่น คือ วิธีการเปลี่ยนลักษณะภาพจากภาพแรกไปถึงภาพสุดท้าย มี 2 วิธี คือ Straight Ahead Action เป็นลักษณะการเปลี่ยนแปลงภาพที่ตรงไปตรงมา คือ การกำหนดภาพ (Frame) เฉพาะภาพเริ่มต้น (Start Frame) โดยภาพสุดท้าย (End Frame) จะเกิดจากการค่อย ๆ เปลี่ยนจากภาพแรกไปที่ละภาพจนถึงภาพสุดท้าย เทคนิคนี้จะช่วยให้เกิดการเคลื่อนไหวที่มีความลื่นไหล และมีอิสระตามที่คุณสร้างต้องการ Straight Ahead Action & Pose to Pose ก็ คือ การกำหนดภาพเริ่มต้นและภาพสุดท้ายอย่างชัดเจนตั้งแต่ แรก เรียกว่า ภาพหลัก (Key Frame) แล้วสร้างภาพที่อยู่ระหว่างภาพหลัก (In Between Frame) ให้ครบจนเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์ เทคนิคนี้ช่วยให้สามารถควบคุมลักษณะของภาพได้อย่างแม่นยำ ทั้ง Straight Ahead Action และ Pose to Pose จะมีประโยชน์แตกต่างกัน ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้เทคนิคทั้ง 2 ควบคู่กันไป

2.17.2.5 การกระทำที่เป็นผลมาจากการกระทำหลักและการกระทำที่ส่งทอดมาจากรวม (Follow Through & Overlapping Action) สำคัญของหลักการข้อนี้ คือ ทุกการเคลื่อนไหวของวัตถุมีองค์ประกอบที่ซับซ้อน จะมีการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบหลัก (Main Action) และองค์ประกอบอื่น ๆ จะมีความต่อเนื่อง ทับซ้อน และสัมพันธ์ กันอยู่เสมอ ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ Follow Through คือ ภาพที่เกิดจากการเคลื่อนไหวหลัก เรียกว่า Action เกิดขึ้น แล้วมีการเคลื่อนไหวอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องอันเป็นผลมาจากการเคลื่อนไหวหลัก เรียกว่า Reaction ตัวอย่างเช่น หากวัตถุนั้นที่เคลื่อนมาด้วยความเร็ว (Action) แล้วหยุดกะทันหัน วัตถุนั้นจะมีการเคลื่อนที่ต่อเนื่อง เล็กน้อย (Reaction) ก่อนที่จะหยุดสนิท เป็นหลักการสำคัญที่ทำให้การเคลื่อนไหว มีความสมจริง ซึ่งเป็นไป

ตามกฎของแรงเสียดทาน และแรงเฉื่อย หลักการ Follow Through & Overlapping Action คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการ เคลื่อนไหวหลัก (Main Action) และการเคลื่อนไหวรอง เช่น หากตัวละครกำลัง วิ่ง แขน และขาจะเกิดการเคลื่อนไหวขึ้นพร้อมกันๆ โดยมีอัตราความเร็วที่แตกต่างกัน เช่นการเคลื่อนไหวของลำตัว, การเคลื่อนไหวของหัว ซึ่งการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ เรียกว่า Overlapping Action

2.17.2.6 อัตราเร็ว อัตราเร่ง (Slow In & Slow Out) ขอนี้เป็นหลักการที่ว่าด้วยการสร้างความแตกต่างของความเร็ว ในช่วงเริ่มต้น และสิ้นสุดการเคลื่อนไหวนั้นๆ โดยจะเกี่ยวข้องกับ อัตราเร่งสัมพันธ์กับมวล และน้ำหนัก Slow In คือ การเคลื่อนที่จะช้าในตอนเริ่มต้น Slow Out คือ การเคลื่อนที่จะช้าในตอนสิ้นสุดของการเคลื่อนที่ของวัตถุนั้น ตัวอย่างเช่น ในแนวระนาบ การเคลื่อนที่ของรถตั้งแต่ออกตัวจนกระทั่งหยุดจะ พบว่ามีความเร็วที่แตกต่างกัน โดยช่วงเริ่มออกตัว หรือช่วงรถหยุด การเคลื่อนที่ของรถจะช้ากว่า ช่วงที่รถทำความเร็วได้คงที่ Slow In & Slow Out ในแนวตั้งความเร็วจะตรงกันข้าม เช่น การ โยนวัตถุขึ้นบนอากาศ ความเร็วในช่วงเริ่มต้น และช่วงวัตถุ ตกลงพื้นจะมี ความเร็วที่สูงกว่าช่วงที่เวลาที่วัตถุลอยขึ้น และหยุดนิ่งอยู่ กลางอากาศใน ตำแหน่งสูงสุด เกี่ยวข้องกับกฎฟิสิกส์จะช่วยในเรื่องของการบอกน้ำหนักในส่วนของการเคลื่อนไหวว่าตรงจุดไหน ควรใช้อัตราอย่างไร

2.17.2.7 การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง (Arc) หลักการข้อนี้อธิบายถึงลักษณะของการเคลื่อนที่ของวัตถุที่เป็นไปตามวิถีโค้ง หรือ เส้นตรง โดยการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของวัตถุต่างๆ จะมีขอบเขต และขจำกัดทางกายภาพตามธรรมชาติ

2.17.2.8 การเคลื่อนไหวรอง (Secondary Action) ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก หรือ Primary Action เพื่อสนับสนุน หรือเน้น Primary Action ที่เกิดขึ้นภายในเหตุการณ์นั้นๆ ให้ ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.17.2.9 การสร้างแรงดึงดูด (Appeal) จากความแตกต่างของการเคลื่อนไหว และการออกแบบที่มี เอกลักษณะเฉพาะตัว สำหรับด้านการออกแบบ ต้องอาศัยการสร้างรูปทรง ขนาด สัดส่วน และท่าทางของ ตัวละครแต่ละตัวเพื่อให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ให้เป็นที่น่าจดจำ วิธีการที่ช่วยตรวจสอบ Appeal ของตัวละคร ทำได้โดยการนำตัวละครนั้นมาจัดท่าทาง แล้วสร้าง เป็นภาพทึบ โดยแสดงเพียงขอบรูปร่าง (Silhouette) ของตัวละคร หากตัวละครนั้น ยังคงเอกลักษณ์ของบุคลิกของตัวละครนั้นๆ ออกมาได้ถือว่ามี Appeal ส่วนการสร้าง Appeal ในงาน Animation คือการเสน่ห์ของตัวละครที่สามารถดึงดูดให้คนหันมาสนใจได้ โดยพยายามสร้างในสิ่งที่คนดูคิดว่ามันน่าสนใจหรืออยากเห็นอีก

2.17.2.10 เวลา (Timing) สำหรับหลักการข้อนี้ ยังคงเกี่ยวข้องกับกฎของฟลิกส์ และการเคลื่อนที่เวลาการสร้างภาพเคลื่อนไหวเป็นการเร่ง หรือการพอนความเร็วในการเคลื่อนไหวให้มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา โดยอาศัยหลักการที่เกี่ยวข้องกับความเร็ว ความเร่ง ความหน่วง หรือแรงเฉื่อยต่าง ๆ การเคลื่อนไหวทุกอย่างจะมีเวลาเป็นของตัวเอง ซึ่งระยะเวลาของการเคลื่อนไหวแต่ละอย่างก็จะต่างกันไป ทำให้เราจำเป็นต้องรู้วาระเวลาในการเคลื่อนไหวแต่ละอย่างควรใช้เวลาเท่าไร กี่วินาทีหรือกี่เฟรมซึ่งสิ่งเหล่านี้จำเป็นต้องใช้การสังเกต

2.17.2.11 การกระทำที่เกินจริง (Exaggeration) หลักการสร้างความเกินจริงสำหรับการเคลื่อนไหว และการเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรง ขนาด และสัดส่วนของวัตถุ เพื่อให้วัตถุนั้นทรงพลัง และมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น โดย กำหนดการเคลื่อนไหวหลัก (Main Action) ตามหลักการที่มีความสมจริงแล้วเพิ่มเติม หรือขยายเพิ่มขีดจำกัด (Exaggeration) ให้การเคลื่อนไหวนั้นเกินกว่าที่จะเป็นไปได้ โดยสามารถประยุกต์กับหลักการเคลื่อนไหวข้ออื่น ๆ

2.17.2.12 ภาพเงาดำ (Solid Drawing) หลักการที่ว่าด้วยการกำหนดทิศทางของตัวละคร หรือวัตถุคร่าวๆ โดยอ้างอิงพื้นฐาน มาจากการวาดภาพ ภายวิภาคศาสตร์ น้ำหนัก และปริมาตรของแสง และเงา เพื่อทำให้เกิดลักษณะภาพแบบ 3 มิติ และเกิดมุมมองแบบ Perspective จากมุมมองใด มุมมองหนึ่ง เพื่อช่วยให้ภาพนั้นมีมิติ มีความลึก และความสมดุลงที่เป็นไปตามสัดส่วนจริงตามธรรมชาติ โดยอาจใช้เส้น Grid มา ช่วยในการกำหนดทิศทาง มุมมอง และ ขนาดที่สัมพันธ์กับระยะไกล ระยะใกล้ ของวัตถุแต่ละชิ้นในภาพนั้น ๆ

สรุปคือ การเคลื่อนไหวในรูปแบบของแอนิเมชันนั้น ต้องมีการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตัวละคร การเคลื่อนไหวของตัวละครที่ดีก็ควรจะมีการแสดงให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายของตัวละครและมีการเคลื่อนไหวที่เป็นตามกฎของการเคลื่อนไหวทางฟลิกส์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมมีความสนใจมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าเนื้อเรื่องนั้นจะถูกนำไปพัฒนาให้ไปสู่ในรูปแบบ 2 มิติหรือ 3 มิติ

## 2.18 ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics Theory)

สัญศาสตร์ (Semiotics Theory) หรือสัญวิทยา (Semiology) ได้ถือกำเนิดขึ้นในช่วงปลายของคริสต์ศตวรรษที่ 19 สัญญาวิทยา (Semiology) คือศาสตร์แห่งสัญญาเป็นศาสตร์ที่พยายามอธิบายถึงวิถีสงสารของสัญญา คือ การเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยนรวมทั้งการเชื่อมโยงตลอดจนการสูญสลายของสัญญาหนึ่ง ๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผนและมีระบบระเบียบ<sup>150</sup>

<sup>150</sup>กาญจนา แก้วเทพ, การวิเคราะห์สื่อด้วยทฤษฎีสัญญาวิทยา การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์, 2552), 80.

Saussure (1974) ได้แยกแยะประเภทและระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญะ ออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) อันได้แก่ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม ประเภทที่สองคือ ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ได้แก่ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะบุคคล นอกจากนี้บทความชิ้นนี้ยังใช้แนวคิดการวิเคราะห์แบบ Synchronic ซึ่ง Saussure ได้ให้ความหมายของการวิเคราะห์ Synchronic เอาไว้ว่า “เป็นการหาแบบแผนที่ซ่อนเร้นของคู่ตรงข้ามและสร้าง ความหมายขึ้นมา” (Hidden Pattern of Opposition)<sup>151</sup>

สัญญะต่าง ๆ ตามทฤษฎีของ Peirce ซึ่งได้นำเอาระยะระหว่าง ตัวหมาย และตัวหมายถึง มาจัดประเภทของ Sign ได้เป็น 3 แบบ ดังนี้ ภาพเสมือน (Icon) หมายถึง เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง เป็นไปในลักษณะของความคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งถึง เช่น ภาพถ่าย หรือภาพยนตร์ เพราะว่าภาพดังกล่าวดูเหมือนกับสิ่งที่มันอ้างถึง ดรรชนี (Index) หมายถึง เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย กับ ตัวหมายถึง เป็นไปในลักษณะของความเป็นเหตุ เป็นผลต่อกัน ที่ชี้บ่งหรือชี้ถึงบางสิ่งบางอย่างอื่น ๆ เช่น การที่เราเห็นควันก็รู้ได้ว่ามีไฟ เป็นต้น สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย กับตัวหมายถึง เป็นไปในลักษณะของการถูกกำหนดขึ้นเอง แสดงถึงบางสิ่งบางอย่างแต่ไม่ได้คล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งชี้ ซึ่งต้องได้รับการยอมรับจนกลายเป็นแบบแผนและต้องมีการเรียนรู้เครื่องหมายเพื่อทำความเข้าใจ<sup>152</sup>

Semiotics : Charles Sanders Peirce			
ประเภทของสัญญะ	ภาพเสมือน (Icon)	ดรรชนี (Index)	สัญลักษณ์ (Symbol)
เกณฑ์การพิจารณา			
ความสัมพันธ์ เป็นตัวแทนของจริง (Representation)	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบเหตุผล (Causal connection)	มีความเชื่อมโยงเกิดจากข้อตกลง (Convention)
ตัวอย่าง	ภาพถ่าย / อนุสาวรีย์ / รูปปั้น 	ควันไฟ/อาการของโรค 	คำ / ตัวเลข / ขวเลข / ภาพกราฟิก ผู้ชาย Man M 
	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล (Figure Out)	ต้องเขียนผู้

ภาพที่ 35 แนวคิดทฤษฎีสัญญาศาสตร์ของ Charles Sanders Peirce


ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

<sup>151</sup> เรื่องเดียวกัน., 94-97.

<sup>152</sup> เรื่องเดียวกัน.

จากแนวคิดของ Peirce ดังกล่าว สามารถนำมาใช้เพื่อเป็นหลักในการอธิบายถึงลักษณะการเชื่อมโยงการออกแบบตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งเป็นรูปแบบลักษณะภายนอก ซึ่งในการออกแบบเพื่อใช้ในงานภาพการ์ตูน แอนิเมชันนั้นมีรูปแบบที่หลากหลายแตกต่างกันไป โดยมีรูปแบบจากนามธรรมจนถึงใกล้เคียงความเป็นจริง และสามารถนำไปสู่การตีความหมายต่าง ๆ อีกด้วย

Roland Barthes นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส เล็งเห็นว่าทุกสิ่ง (Texts) ในสังคมรอบ ๆ ตัวเรานั้นล้วนเป็นสัญญาณที่มีบริบท (Context) ระบบวัฒนธรรมเป็นรหัสหรือกฎเกณฑ์ในการสร้างความหมาย แนวคิดของ Barthes ให้ความสำคัญเชิงสัญญะกับสังคมและวัฒนธรรม โดยแบ่งความหมายของสัญญาณเป็น 2 ลักษณะคือ ความหมายตรง (Denotative Meaning) และ ความหมายแฝง (Connotative Meaning) และ Barthes ให้ความสำคัญกับการศึกษาความหมายในลักษณะของความหมายแฝง (Connotative Meaning) อย่างมาก ดังจะเห็นผลงานของ Barthes ที่ชื่อ “มายาคติ” (Mythology) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ศึกษา สัญญะ ความหมาย กระบวนการสร้างความหมาย และการสื่อความหมายด้วยอคติ หรือความเชื่อทางวัฒนธรรมที่ถูกกลบเกลื่อน เปลี่ยนแปลง ลดทอน อำพราง บิดเบือน สัญญะความหมายให้เสมือนเป็นสิ่งปกติธรรมดาหรือเป็นธรรมชาติทางสังคมและวัฒนธรรม<sup>153</sup>

Semiotics : Roland Barthes		กระบวนการสร้างความหมาย	Signifier
Signifier			ความหมายตรง (Denotation) - มนุษย์เพศผู้
คำ ภาพ เสียง ภาพยนตร์ ผู้ชาย Man		เปรียบเทียบหาความแตกต่าง หรือคู่ตรงข้าม (Difference)	ความหมายแฝง (Connotation) - สามัญ / พ่อ / ความแข็งแรงแ้ง
New Signifier		กระบวนการสร้างมายาคติ	New Signifier ความหมายแฝง (Connotation)/ มายาคติ (Myth) - ความเป็นผู้นำ/เจ้าชู้

ภาพที่ 36 แนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Roland Barthes

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

แนวคิดของ Barthes สามารถนำมาใช้เป็นหลักและแนวทางในการศึกษาวิจัย โดยเน้นการตีความหมายในลักษณะความหมายแฝง และแนวคิดมายาคติ ที่ถูกกำหนด สร้าง หรือถูกออกแบบไว้ในลักษณะของตัวละคร

<sup>153</sup> Lavers. Annetet, **Roland Barthes : Structuralism and After** (USA : Methuen & Co. Ltd Lioi, luri, 2009), 13-32.

แนวคิดของ Christine Metz นักสัญศาสตร์ภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส ผู้ที่มีความพยายามศึกษา ค้นคว้าและสถาปนาสัญศาสตร์เฉพาะทางด้านภาพยนตร์ (Film Language : A Semiotics of The Cinema) ที่มีชื่อเสียง โดย Metz ได้ศึกษารูปสัญลักษณ์ (Sign) หรือรหัส (Code) ในรูปของหน่วยสัญลักษณ์ (Units of Sign) จากเล็กที่สุดในภาพยนตร์เปรียบเทียบกับหน่วยของภาษา โดย Metz ให้ความสนใจสัญลักษณ์และการสื่อความหมายในรูปของการเล่าเรื่อง (Narration) โดยมุกกล้อง ซึ่งเป็น การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของชุดสัญลักษณ์และระบบแบบวากยสัมพันธ์ หรือ โครงสร้างภาษา หรือ แบบแนวราบ (Syntagmatic Signifiers) กับชุดสัญลักษณ์และระบบแบบกระบวนทัศน์หรือแบบแนวราบ (Paradigmatic Signifiers) โดยการพัฒนาแนวคิดการวิเคราะห์ต่อจาก Saussure ซึ่งสามารถแสดง เป็นภาพดังนี้

Semiotics : Christine Metz's concept in Films						
Paradigmatic signifiers	- ชุดสัญลักษณ์ที่อยู่ในกระบวนทัศน์เดียวกัน ที่มีลักษณะเป็นคู่ตรงข้าม ที่ต้องทำการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่าง (Difference) เพื่อสร้างความหมาย					
Syntagmatic signifiers	- ชุดสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง ที่ต้องอาศัยเวลา เหตุการณ์ ลำดับขั้นตอนของการปรากฏของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการเกิดความหมาย					
	Narration	<b>เลื้อ</b>	Narration	<b>ตำรวจ</b>	<b>ตาย</b>	Narration
	Syntagmatic	<b>หมา</b>	<b>กัด</b>	<b>โจร</b>	<b>พลาด</b>	Syntagmatic
		<b>แมว</b>		<b>เด็ก</b>	<b>บาดเจ็บ</b>	
		Paradigmatic		Paradigmatic		Paradigmatic
<b>Film Language</b>						

ภาพที่ 37 แนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Christine Metz

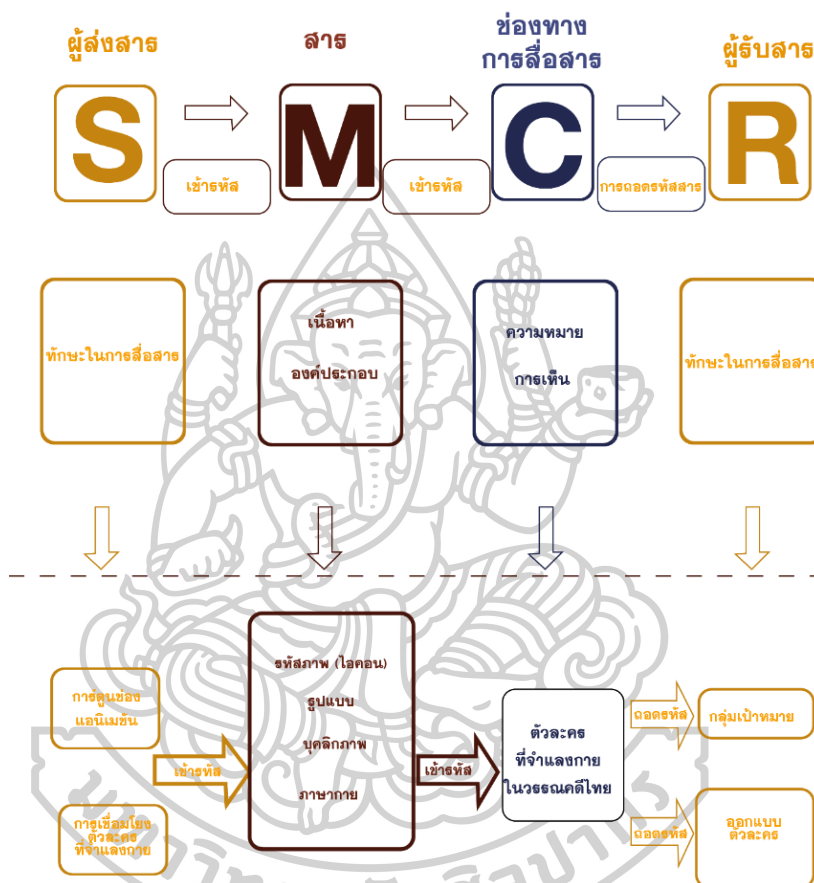
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

แนวคิดของ Metz นั้นเป็นแนวคิดสำคัญที่จะช่วยประกอบเสริมการอธิบายความหมาย หลักการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งมีตัวละครปรากฏอยู่ในผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์ ลำดับของการปรากฏตัวของตัวละคร หรือการเล่าเรื่อง ตัวละครต่าง ๆ นั้น สอดคล้องกับ แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานในการวิจัยครั้งนี้

โดยสรุป จากหลักการและทฤษฎีสัญศาสตร์ ดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สามารถนำมาเป็นหลัก กรอบแนวคิด และสนับสนุนแนวทางการวิจัยครั้งนี้ โดยการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายกับแนวคิด หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่อไป

## 2.19 กระบวนการสื่อสารความหมาย

การสื่อสารความหมายผ่านระบบสัญลักษณ์หรือรหัสต่าง ๆ นั้น มีปัจจัยและองค์ประกอบที่สามารถอธิบายได้ด้วยระบบและกระบวนการสื่อสาร (Communication Process) ตามแนวคิดและแบบจำลองการสื่อสาร SMCR ของ David K. Berlo<sup>154</sup> ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 38 แนวคิดการวิจัยประยุกต์ใช้การจำลองการสื่อสาร

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

<sup>154</sup> David Berlo, *The Process of Communication: An Introduction to Theory and Practice* (New York: Holt, Rinehart, and Winston, Dirks, Tim, 1960), 30-39.

จากแนวคิดและแบบจำลองการสื่อสาร ผู้วิจัยสามารถประยุกต์ใช้เป็นหลักการกรอบแนวทางการศึกษาวิจัยที่เชื่อมโยงกับทฤษฎีสัญศาสตร์และแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้ คือ

2.19.1 การเข้ารหัส (Encoding) ในฐานะผู้ส่งสาร นักออกแบบตัวละคร ทำการออกแบบและเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย ถือเป็น การเข้ารหัส (Encoding) สารอย่างหนึ่ง นักวิจัยสามารถทำการเข้ารหัส แนวคิด หรือเนื้อหา (Content) ต่าง ๆ ตามที่ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมาย ให้เป็นลักษณะบุคลิกภายนอก (Formation) จากบุคลิกภายในต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการแสดงออกได้อย่างชัดเจนในตัวละครที่จำแลงกาย นอกจากนี้ยังสามารถนำลักษณะท่าทางต่าง ๆ หรือภาษากาย สิ่งของ อุปกรณ์ ข้าวของเครื่องใช้ ลักษณะทางสังคม ลักษณะทางวัฒนธรรม ตลอดจนตัวบ่งชี้ทางด้านตัวละครที่จำแลงกาย ต่าง ๆ มาใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย เมื่อได้ตัวละครที่จำแลงกายในรูปแบบต่าง ๆ ที่จะใช้สื่อสารความหมายเป็นสาร (Message) แล้วผู้วิจัยได้ทำการเข้ารหัสเป็นสื่อ (Medias) ในการสื่อสารผ่านตัวผลงาน ไปสู่ผู้ชมหรือผู้รับสาร (Receiver) หรือกลุ่มเป้าหมายต่อไป โดยผู้วิจัยและกลุ่มเป้าหมายจะสามารถส่งสาร รับสาร หรือสื่อสารกันได้ ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ เช่น ทักษะในการสื่อสาร ทศนคติ ความรู้ ระบบสังคมและวัฒนธรรมที่สัมพันธ์ สอดคล้องกัน และความสามารถในการถอดรหัส (Decode) ซึ่งแตกต่างกันออกไปตามกรอบประสบการณ์ (Field of Experience) ของกลุ่มเป้าหมายแต่ละบุคคล

2.19.2 การถอดรหัส (Decoding) นั้น ในเบื้องต้นถือเป็นกระบวนการที่กลับกันของการเข้ารหัส (Encoding) สามารถกระทำได้โดยพิจารณาตามหลักการตีความหมายของ Peirce ตามแนวคิดและเรื่องที่ผู้วิจัยได้ผลิตขึ้นเป็นภาพตัวละครที่ปรากฏในผลงาน รวมทั้งยังพิจารณาถึงการตีความหมาย (Interpretation) ที่พบจากรหัสหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ทั้งในด้านความหมายตรง (Denotative Meaning) และความหมายแฝง (Connotative Meaning) รวมถึงการตีความหมายในลักษณะ มายาคติ (Mythology) ตามแนวคิดของ Barthes การถอดรหัส (Decoding)

## 2.20 หลักการ ทฤษฎี และแนวคิดทางการออกแบบ

### 2.20.1 แนวคิดทางด้านสุนทรียภาพ (Aesthetic)

เพลโต (Plato, ก่อนค.ศ. 427-347) นักปราชญ์คนสำคัญของกรีก มีทัศนะเกี่ยวกับความงาม (สุนทรียภาพ) ที่แท้จริงว่า เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับโลกแห่งมโนคติ (World of Ideas) ซึ่งเป็นความงามนิรันดร์<sup>155</sup>

<sup>155</sup> กัจจกร สุนพงษ์ศรี, สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์ (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), 100.



อริสโตเติล (Aristotle) กล่าวว่าสุนทรียภาพ อยู่ที่ความกลมกลืนของสัดส่วน เพราะส่วนสัดส่วนที่ตรงตามย่อมทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายของประสาทและอวัยวะต่าง ๆ ความยิ่งใหญ่ของศิลปินอยู่ที่มีความสามารถค้นพบความกลมกลืนนี้และสามารถถ่ายทอดลงในผลงาน<sup>156</sup>

สุนทรียศาสตร์แบบรูปทรงนิยม (Formalism) เน้นคุณค่าทางทัศนศิลป์ (องค์ประกอบและหลักการทางศิลปะ) ลักษณะผลงานจะดูจากการจัดวางองค์ประกอบและการใช้หลักการกฎเกณฑ์ทางศิลปะโดยผลงานจะมีความเป็นเอกภาพ การวิจารณ์รูปทรงนิยม (Formalism Criticism) เป็นการวิเคราะห์คุณค่าของงานที่การจัดรูปทรง ซึ่งหมายถึงการประสานกันขององค์ประกอบพื้นฐานต่าง ๆ ที่ปรากฏในผลงาน ไม่เกี่ยวข้องไปถึงชื่อเรียกหรือความหมายใดๆ ทั้งสิ้น รูปทรงนิยมจะปฏิเสธคุณค่าที่ไม่ใช่ทางสุนทรียศาสตร์ เช่นคุณค่าทางสังคม คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ทางจิตวิทยาและคุณค่าทางการเลียนแบบ<sup>157</sup>

สรุป คือ ผู้วิจัยสามารถพิจารณาสุนทรียภาพของการออกแบบตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อใช้เป็นกรอบและแนวทางในการสร้างสรรค์ ทั้งในการพิจารณาโดยรวมและพิจารณาแบบแยกส่วน เพื่อหาความสัมพันธ์ ความเกี่ยวเนื่อง และความเชื่อมโยงด้านสุนทรียภาพ

#### 2.20.2 แนวคิดวิธีของบาวฮาวส์ (Bauhaus Method)

การพิจารณา วิเคราะห์ เพื่อหารูปแบบลักษณะในมิติการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ลักษณะในงานความงามหรือสุนทรียภาพนั้น การศึกษาวิจัยนี้ จะใช้วิธีการวิเคราะห์จากปัจจัยและหลักการออกแบบ (Elements and Principles of Design Approach) จากผลงานสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นเครื่องมือของสำนักคิดบาวฮาวส์ (Bauhaus Method)<sup>158</sup> เพื่อเป็นกรอบ แนวทาง และประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ ดังนี้

<sup>156</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>157</sup> สุชาติ เถาทอง, **ศิลปวิจารณ์** (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537), 21.

<sup>158</sup> Frank M. Young, **Visual Studies : A Foundation for Artists and Designers** (USA: Prentice-Hall, Inc, 1985), 15-28.

ปัจจัย	หลักการสำคัญ	หลักการรอง	คุณสมบัติที่ได้	บรรลุเป้าหมายสูงสุด
เส้น	การซ้ำ	การสลับกัน		
รูปร่าง/รูปทรง	จังหวะ	การเรียงลำดับ		
น้ำหนัก	สัดส่วน	การกระจาย	ความกลมกลืน	ความงาม
พื้นผิว	ความสมดุล	ความคล้ายกัน	ความเหมาะสม	
สี	การเน้น	การเปลี่ยนแปลง		
		ความสมมาตร		
		ความตรงกันข้าม		

ภาพที่ 39 ปัจจัยและหลักการออกแบบ

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

### 2.20.3 ทฤษฎีเกสทอลท์ (The Gestalt Theory)

Gestalt Psychology เป็นจิตวิทยาที่พัฒนาขึ้นในประเทศเยอรมัน โดยประกาศว่า ประสาทการณทั้งหมดประกอบขึ้นเป็น Gestalten เป็นการตอบสนองของอินทรีย์ต่อเหตุการณ์ที่สมบูรณ์และไม่อาจจะแยกได้ โดย “ส่วนรวมสำคัญกว่าส่วนย่อย” เป็นการตอบสนองส่วนประกอบเฉพาะทั้งหลาย ในเหตุการณ์นั้น ๆ<sup>159</sup> ส่วนย่อย (Parts) ของภาพที่มองเห็น (Visual Image) อาจจะมีการวิเคราะห์และประเมินผล เป็นส่วนประกอบที่แยกออกมาได้ ส่วนรวม (Whole) ของภาพที่มองเห็นแตกต่างและสำคัญกว่าส่วนย่อย โดยจิตภาพของเกสทอลท์ (Gestalt) อาจจะเป็นภาพสัญลักษณ์ ตัวอักษร ภาพประกอบ หรือผสมผสานระหว่างตัวอักษรและภาพ (Combination) มีผลต่องานออกแบบตัวละคร ซึ่งรากฐานเกสทอลท์ (Gestalt) คือ ทศนจิตภาพ (Visual Imagery) ที่สัมพันธ์กับการตอบสนองของมนุษย์ (Human Response) หลักการดังกล่าวมีผลต่อการออกแบบทางศิลปกรรม (Fine Arts) ในแง่คุณค่าทางสุนทรีย์ (Aesthetic) จิตวิทยาการรับรู้ของเกสทอลท์ ประกอบด้วย รูปและพื้น (Figure and Ground) ดุลยภาพ (Equilibrium) รูปทรงที่เหมือนกัน

<sup>159</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, การรับรู้และจิตภาพ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สันติศิริการพิมพ์, 2545), 44-51.

(Isomorphic Correspondence) ความรู้สึกปิด (Closure) ประมาณการณ์ (Proximity) ความต่อเนื่อง (Continuation) และความคล้ายกัน (Similarity) ดังนี้

2.20.3.1 รูปและพื้น (Figure and Ground) กฎของการรับรู้ (Law of Perception) ช่วยให้สามารถอ่านหรือเข้าใจจินตภาพได้ การรับรู้เป็นไปได้เพราะสภาพที่ตรงข้ามกัน รูป (Figure) ส่วนประกอบที่มองเห็นได้โดยความสัมพันธ์กับบริเวณว่าง (Spatial Relationship) ซึ่งปรากฏอยู่ท่ามกลางส่วนประกอบปรากฏบนพื้น (Ground) พื้นภาพหรือพื้นหลัง เป็นบริเวณที่ปรากฏภาพที่มองเห็นได้

2.20.3.2 ดุลยภาพ (Equilibrium) ทุกความคิดในเชิงจิตวิทยาโยงไปสู่ความเป็นระเบียบ (Order) ความสมดุล (Balance) และผลสูงสุด (Maximum Efficiency) ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติมีผลต่อวัตถุและอินทรีย์แรงดึงดูดของโลก ความร้อนและความกดดัน นอกเหนือจากการศึกษาทางด้านรูปทรงแล้ว ต้องศึกษาพฤติกรรมและปฏิกิริยาของธรรมชาติด้วย

2.20.3.3 รูปทรงที่เหมือนกัน (Isomorphic Correspondence) โครงสร้างของรูปทรงที่มองเห็นได้และประการณ์ทางด้านตายและจิต จะถูกยึดโยงความรู้สึกนึกคิดไปสู่ประสบการณ์

2.20.3.4 ความรู้สึกปิด (Closure) รูปร่างปิด (Closed Shape) จะให้ความรู้สึกที่มั่นคงกว่ารูปร่างเปิด (Open Shape) การมองเห็น มีแนวโน้มตามธรรมชาติที่จะปิดบริเวณช่องว่างและต่อเติมรูปทรงที่ไม่เสร็จให้เกิดความสมบูรณ์

2.20.3.5 ประมาณการณ์ (Proximity) กลุ่มที่รับรู้เกิดจากส่วนที่ใกล้ความรู้สึกจากการรวมตัวของสิ่งที่มองเห็นได้

2.20.3.6 ความต่อเนื่อง (Continuation) การจัดระบบภายในของเราทางการรับรู้ นำการมองเห็นให้สืบต่อไปหรือเลยออกไป ในลักษณะเส้นตรงหรือเส้นโค้ง ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับลักษณะรูปทรงที่มองเห็นได้นั้น

2.20.3.7 ความคล้ายกัน (Similarity) สิ่งที่คล้ายกัน การมองเห็นจะจัดรวมเข้าด้วยกันในลักษณะของกลุ่มรูปทรงหรือวัตถุที่คล้ายกัน จะพิจารณาในแง่ของรูปร่าง ขนาด สี และทิศทาง

สรุป ทั้งสองแนวคิดสอดคล้องกับแนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย โดยได้นำมาใช้ในการเชื่อมโยงภาพรวมของตัวละครที่จำแลงกาย ที่ปรากฏในผลงานทัศนศิลป์ และทำการศึกษาวิเคราะห์ เพื่อสังเคราะห์มาซึ่งปัจจัยและหลักการทางทัศนศิลป์การสร้างสรรคมาประกอบสร้างเป็นตัวละครที่จำแลงกายตามหลักการทางทัศนศิลป์และทฤษฎีทางสัทศาสตร์

## 2.21 การวิจัยทฤษฎีฐานราก

การวิจัยทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory Study) เป็นวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบของการรวบรวมข้อมูล การจำแนกข้อมูลออกเป็นหมวดและการเชื่อมโยงหมวดเหล่านั้นเพื่อนำเสนอเป็นทฤษฎีที่เป็นกรอบแนวคิดกว้าง ๆ อธิบายกระบวนการของเหตุการณ์ กิจกรรม การกระทำ หรือการมีปฏิสัมพันธ์ ในประเด็นที่วิจัย ทฤษฎีที่เป็นผลจากการวิจัยทฤษฎีฐานรากจึงเป็นทฤษฎีเชิงกระบวนการที่อธิบายถึงกระบวนการของเหตุการณ์ กิจกรรม การกระทำ หรือการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น<sup>160</sup> จากที่กล่าวมาทั้งหมด นักสังคมวิทยาที่มีบทบาทสำคัญต่อทฤษฎีฐานรากมีมีโนทัศน์ที่ต่างกัน ดังนั้นทฤษฎีฐานราก จึงแบ่งเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

### 2.21.1 รูปแบบการศึกษาตามสิ่งที่ปรากฏ (Glaser's Classical Grounded Theory)

ทฤษฎีฐานรากรูปแบบนี้ มีวิธีแสวงหาความรู้ โดยผู้วิจัยไม่จำเป็นต้องมีแนวคิดเป็นกรอบการวิจัย ไม่มีการทบทวนวรรณกรรมล่วงหน้า และปราศจากการตั้งสมมุติฐาน โดยการวิจัยเริ่มต้นจากประเด็นหรือเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ที่สนใจว่าสิ่งที่สนใจเกิดขึ้นได้อย่างไร และทำการค้นหาหรือเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ คือ กลุ่มบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ที่สนใจ ภายใต้อการสังเกต และรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม โดยใช้วิธีการอุปนัย<sup>161</sup>

### 2.21.2 รูปแบบกระบวนการที่เป็นระบบ (Systematic Procedures)

ทฤษฎีฐานรากรูปแบบนี้ มีวิธีแสวงหาความรู้โดยนักวิจัย สามารถทบทวนประเด็นหรือปรากฏการณ์ที่สนใจ ผ่านการทบทวนวรรณกรรม เพื่อหาช่องว่างขององค์ความรู้ ใช้เป็นแนวทางในการตั้งคำถามในระยะแรกของการวิจัย และดำเนินการวิจัยโดยมีโครงสร้างพื้นฐานจากกระบวนการให้รหัส (Coding) กระบวนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง (Sampling Procedures) และใช้การวิเคราะห์แบบ Conditional Matrix เพื่อค้นหาภาพจริงที่เป็นตัวแทน (Visual Representation) ของปรากฏการณ์ที่ศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทฤษฎีที่มีความชัดเจน<sup>162</sup>

### 2.21.3 รูปแบบการสร้างสรรค์นิยม (Constructivism)

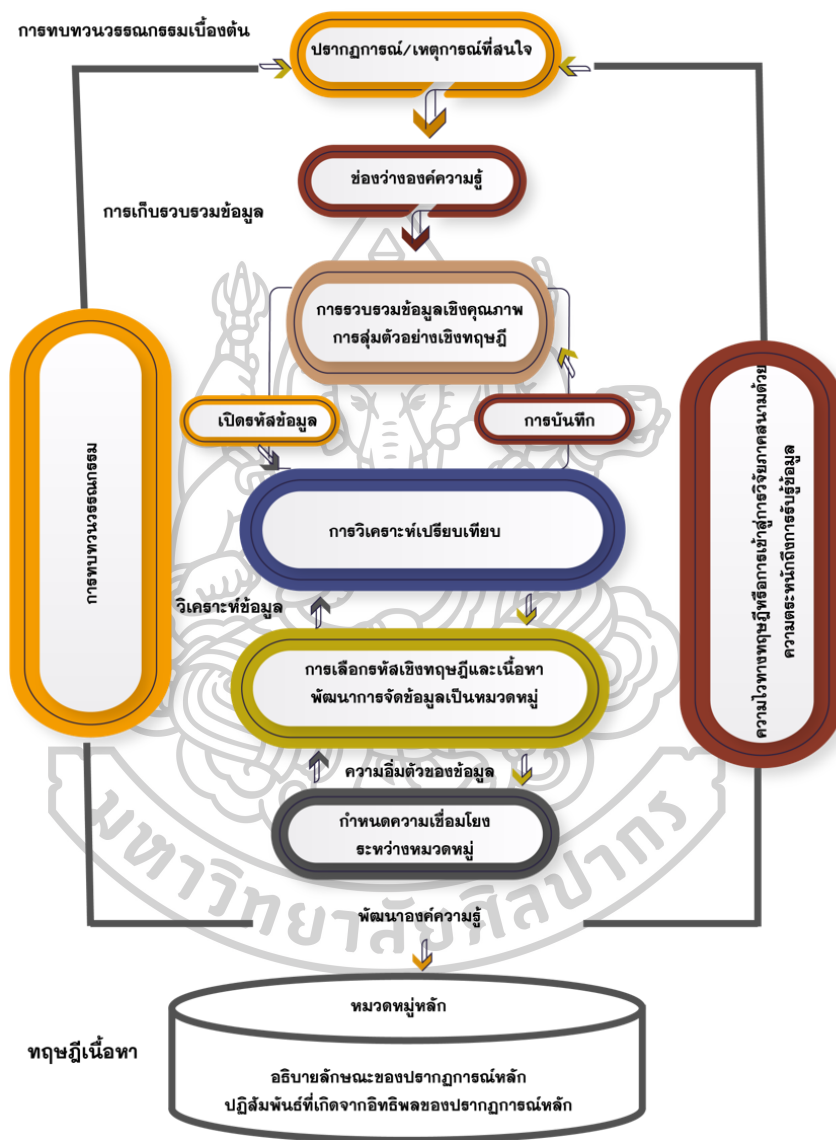
ทฤษฎีฐานราก รูปแบบแนวคิดนี้มีแนวคิดพื้นฐานมาจาก Constructivism โดยให้ความสำคัญกับความจริงที่ถูกสร้างขึ้น การแสวงหาความจริงต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักวิจัยและปรากฏการณ์ที่ต้องการศึกษา โดยมุ่งเน้นไปที่ความสำคัญกับความจริงที่ถูกสร้างขึ้น

<sup>160</sup> K. Charmaz, **Constructing Grounded Theory : A Practical Guide Through Qualitative Analysis** (London : SAGE, 2006), 42-70.

<sup>161</sup> B. Glaser and Strauss, **The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research** (Chicago: Aldine Publishing Company, 1967), 18.

<sup>162</sup> A. Strauss and J. Corbin , **Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques** (Thousand Oaks, CA: SAGE, 1990), 3-20.

การแสวงหาความจริงต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักวิจัยและปรากฏการณ์ที่ต้องการศึกษา โดยมุ่งเน้นไปที่ความสำคัญของความหมาย (Meaning) ทักษะคติ (View) ค่านิยม (Values) ความเชื่อ (Beliefs) ความรู้สึก (Feeling) เป็นการบรรยายภาพความจริงที่เกิดจากการตีความ โดยนักวิจัยเป็นผู้สร้างความจริงเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่ศึกษา<sup>163</sup> ดังภาพที่ 40



ภาพที่ 40 การวิจัยทฤษฎีฐานราก

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2562

<sup>163</sup> K. Charmaz and Constructing Grounded Theory : A Practical Guide Through Qualitative Analysis (London : SAGE, 2006), 123-148.

สรุป ทฤษฎีฐานราก เป็นวิธีวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้ในการพัฒนาหรือสร้างทฤษฎี จากข้อมูลของปรากฏการณ์ที่ศึกษา โดยการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การรวบรวมข้อมูลจะใช้วิธีการตามวิธีวิจัยคุณภาพ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจะทำไปพร้อม ๆ กับการรวบรวมข้อมูล โดยการให้รหัส จัดหมวดหมู่ข้อมูลที่มีความหมายเหมือนหรือใกล้เคียงกันจนได้หมวดหมู่หลัก และนำมาหาความสัมพันธ์ใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่ต้องการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีของปรากฏการณ์ที่ต้องการหาคำอธิบาย โดยการวิจัยครั้งนี้จะนำไปสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

## 2.22 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัย กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ ผลวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ ผู้วิจัยจะต้องตีความให้ชัดเจนว่าเรื่องนั้นสะท้อนวัฒนธรรมของชาตินั้น ๆ มากน้อยเพียงใด ในกรณีของเรื่องขอตัวหนึ่งไปกลับไปสู่วัยเด็ก มีลักษณะเป็นสากลสูง นักสร้างสรรค์ควรเพิ่มเติมความเป็นเวียดนามเข้าไปเพื่อแสดงถึงความเป็นประเทศเวียดนามได้มากกว่านี้<sup>164</sup>

การศึกษา คำศัพท์ในวรรณคดีไทย : กรณีศึกษา กลุ่มคำ “จำแลงอินทรี” “จำแลงแปลงกาย” “จำแลงกาย” “จำแลงร่าง” และคำอื่น ๆ ที่มีความหมายคล้ายกัน การศึกษาครั้งนี้สรุปได้ว่าแม้กลุ่มคำเหล่านี้จะมีโครงสร้างอย่างเดียวกัน และมีความหมายตามพจนานุกรมเหมือนกัน แต่กวีไทยกลับใช้ให้มีความหมายต่างกันเป็น 2 ความหมายคือ กวีใช้กลุ่มคำ “จำแลงอินทรี” “จำแลงแปลงกาย” “จำแลงกาย” และ “จำแลงร่าง” ในความหมายว่าปลอมตัว นอกจากนี้ เมื่อศึกษาคำศัพท์อื่น ๆ ที่มีโครงสร้างของคำอย่างเดียวกันกับคำต่าง ๆ ในกลุ่มนี้และน่าจะใช้ให้มีความหมายอย่างเดียวกัน กลับพบว่ากวีไทยใช้กลุ่มคำเหล่านั้นให้มีความหมายต่างกันเป็น 2 ความหมายเช่นเดียวกัน คือใช้กลุ่มบางคำบางกลุ่มในความหมายว่าแปลงกาย และใช้กลุ่มคำบางกลุ่มในความหมายว่าปลอมตัว นอกเหนือจากนี้ยังพบ แม้จะเป็นกลุ่มคำเดียวกันแต่กวีไทยก็สามารถใช้ให้มีความหมายแตกต่างกันเป็น 2 ความหมายได้ คือ ใช้ทั้งความหมายแปลงกายและความหมายปลอมตัว<sup>165</sup>

<sup>164</sup> วิชาดา ถาวรประภาสวัสดี้, “กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557), 4.

<sup>165</sup> ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต, “คำศัพท์ในวรรณคดีไทย : กรณีศึกษา กลุ่มคำ “จำแลงอินทรี” “จำแลงแปลงกาย” “จำแลงกาย”,” *ราชบัณฑิตยสถาน* 30, 4 (ตุลาคม - ธันวาคม 2548): 1055-1076.

การศึกษาวิจัย วิเคราะห์บทบาทในการแปลงกายและการปลอมตัวของตัวละครจากบทละคร ในพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2 ผลการวิเคราะห์มีดังนี้ สาเหตุการแปลงกายหรือการปลอมตัวและ บทบาทที่คาดหวังพบว่า ตัวละครต้องการลวงฝ่ายตรงข้ามให้เกิดความเข้าใจผิด ต้องการตัดกำลัง ต้องการลอบดูเหตุการณ์ของฝ่ายตรงข้าม หรือดูรูปร่างหน้าตาเพื่อประโยชน์ในการแปลงกาย ต้องการช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการให้ตัวละครได้ในสิ่งที่ตนเองปรารถนา ต้องการตามหาบุคคลอันเป็นที่รัก และ ต้องการติดตามผู้นำ บทบาทที่ตัวละครคาดหวัง คือ ต้องทำตามความคาดหวังให้สำเร็จ ลักษณะ หลังจากการแปลงกายหรือการปลอมตัวพบว่า ตัวละครที่มีการแปลงกายมี 3 จำพวก คือ ตัวละครที่เป็นสัตว์แปลงกายเป็นสัตว์ แปลงกายเป็นยักษ์ และแปลงกายเป็นสิ่งอื่น ตัวละครที่เป็นยักษ์แปลงกายเป็นเทวดา แปลงกายเป็นมนุษย์ และแปลงกายเป็นสัตว์ ตัวละครที่เป็นเทวดาแปลงกายเป็นสัตว์<sup>166</sup>

การศึกษาวิจัย กลวิธีการตัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบันลือสาสน์ ผลการศึกษาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาสน์ พบว่ามีการตัดแปลงองค์ประกอบต่าง ๆ การตัดแปลงเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉาก การตัดแปลงองค์ประกอบต่าง ๆ ของวรรณกรรม สามก๊ก ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา นอกจากนี้ มีการเพิ่มเนื้อหา การตัดแปลงที่มีทั้ง การตัดออก และการเพิ่มเข้า การสลับตำแหน่ง และการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน ส่งผลให้การ์ตูนฉบับสามก๊กฉบับบรรลือสาสน์ มีความร่วมสมัย มีเนื้อหากระทัดรัด ดำเนินเรื่องได้เร็ว มีตัวละคร เท่าที่จำเป็น ใช้ภาษากระชับ เข้าใจง่ายเหมาะแก่การนำเสนอในรูปแบบคอมิกสตริป และบางครั้ง ยังสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่าน โดยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การเพิ่ม ฉากสมัยปัจจุบัน การเบี่ยงเบนพฤติกรรมตัวละคร การเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูน ทำให้สามก๊ก ฉบับบรรลือสาสน์อุดมไปด้วยอารมณ์ขัน<sup>167</sup>

การศึกษาวิจัย การออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทนิยาย วิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์ การศึกษาสรุปได้ว่า การออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ นั้น หากจะให้เป็นไทย สามารถจะใช้บริบทแวดล้อมต่าง ๆ เช่น เครื่องแต่งกาย วัฒนธรรม ประเพณี สถานที่และท่าทางการแสดงออกของไทย ตลอดจนสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาประกอบสร้าง เป็นสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สื่อแสดงความเป็นไทยได้ ไม่ใช่เพียงแต่หน้าตารูปลักษณ์ภายนอก และที่สำคัญสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายหรือบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดง บริบทต่าง ๆ

<sup>166</sup> วิยะดา มากจ้อย, “วิเคราะห์บทบาทในการแปลงกายและการปลอมตัวของตัวละครจากบทละครใน พระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2550), 136-143.

<sup>167</sup> บุษดี อรสิริวรรณ, “กลวิธีการตัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบันลือสาสน์” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551), 243-246.

ที่ประกอบสร้างขึ้นนี้ จะต้องมีการส่งไปถึงผู้รับหรือผู้ชมได้มีโอกาสรับชมบ่อย ๆ และต่อเนื่องจนคุ้นเคย คาแรคเตอร์หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ก็จะได้รับการยอมรับ กลายเป็นไทยสไตล์ หรือรหัส (Code) สากลที่สามารถรับรู้และเข้าใจกันได้โดยทั่วไป<sup>168</sup>

การศึกษาวิจัย ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อบรรเทาภาวะวิตกกังวลในผู้ป่วยเด็กโรคมะเร็งที่ถูกเจาะเลือดในขณะที่เข้ารับการรักษาในโรงพยาบาล การศึกษาสรุปได้ว่า การศึกษาถึงภาวะวิตกกังวลในเด็กที่เข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลและประเภทของความแฟนตาซีที่มีความเหมาะสมในการนำมาใช้ จากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวชและพัฒนาการเด็กจำนวน 3 ท่านพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อภาวะวิตกกังวลในเด็กป่วยมะเร็งที่เข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลมากที่สุดคือ การถูกพรากจากบุคคลที่เด็กรักหรือคุ้นเคยและความกลัวต่อความเจ็บปวด รวมถึงการถูกทำหัตถการต่าง ๆ ผู้ป่วยมักเป็นเด็กที่มีนิสัยขี้อาย ปรับตัวยาก และประเภทของความแฟนตาซีที่มีความเหมาะสมคือ Visual Fantasy จากนั้นได้นำผลการศึกษาที่ได้มาออกแบบบุคลิกภาพของตัวละครและฉากในแอนิเมชัน โดยมุ่งเน้นให้ตัวละครหลักเป็นผู้ป่วยเด็กโรคมะเร็งมีนิสัยขี้อาย ปรับตัวยาก อสุรกายที่แทนความเจ็บปวดจากการรักษา และฉากโลกในจินตนาการที่แทนภาวะวิตกกังวลในใจผู้ป่วยเด็ก จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันจำนวน 5 ท่าน วิเคราะห์ถึงบุคลิกภาพจากตัวแปรที่กล่าวมาข้างต้นพบว่า คำสำคัญที่มีความเหมาะสมในการเลือกนำมาใช้ออกแบบตัวละครผู้ป่วยเด็กคือ Youthful, Casual, Friendly, Generous, Reflective and Elegant คำสำคัญที่มีความเหมาะสมในการเลือกนำมาใช้ออกแบบตัวอสุรกายคือ Large gesture, Addictions, Dynamic and Modern และคำสำคัญที่มีความเหมาะสมในการเลือกนำมาใช้ออกแบบโลกในจินตนาการคือ Classic, Dandy, Dynamic และ Modern<sup>169</sup>

### 2.23 สรุปสาเหตุการจำแลงกายของตัวละครจากวรรณคดีไทย

กล่าวโดยสรุปการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย นอกจากนัยแฝงที่ต้องการให้สอนใจมนุษย์ในสังคมแล้ว ยังช่วยให้การดำเนินเรื่องราวเป็นไปด้วยความสนุกสนาน มีการแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละคร การต่อสู้โดยใช้เวทย์มนต์ อานาจ ไหวพริบ การต่อสู้ระหว่างกองทัพ ยักษ์ มนุษย์ ลิง เทวดา และอื่น ๆ อาจเพราะการต่อสู้กับมนุษย์ด้วยกันเนื้อเรื่องอาจจะไม่น่าติดตามและไม่ดึงดูดใจผู้อ่าน นอกจากจุดประสงค์ที่ไม่ต้องการให้เนื้อเรื่องเกิดความซ้ำซากจำเจแล้ว ยังแฝงไปด้วย

<sup>168</sup> นิพนธ์ คุณารักษ์, “การออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), 497-480.

<sup>169</sup> วิศิษฐ์ สุภางคะรัตน์, “ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อบรรเทาภาวะวิตกกังวลในผู้ป่วยเด็กโรคมะเร็งที่ถูกเจาะเลือดในขณะที่เข้ารับการรักษาในโรงพยาบาล” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561), 149-158.



คติธรรมสอนใจ โดยผู้ประพันธ์วรรณคดีไทยสร้างตัวละครที่จำแลงกาย โดยมีวัตถุประสงค์แอบแฝงในการจำแลงกายทุกครั้ง เช่นการจำแลงกายเพื่อให้ตัวละครอื่นเกิดความเข้าใจผิด การให้ได้มาซึ่งบุคคลที่ตนเองปรารถนา การลงฝ่ายศัตรูให้แพ้อย่าง ล้วนเป็นกลวิธีที่ใช้การจำแลงกายเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนต้องการ

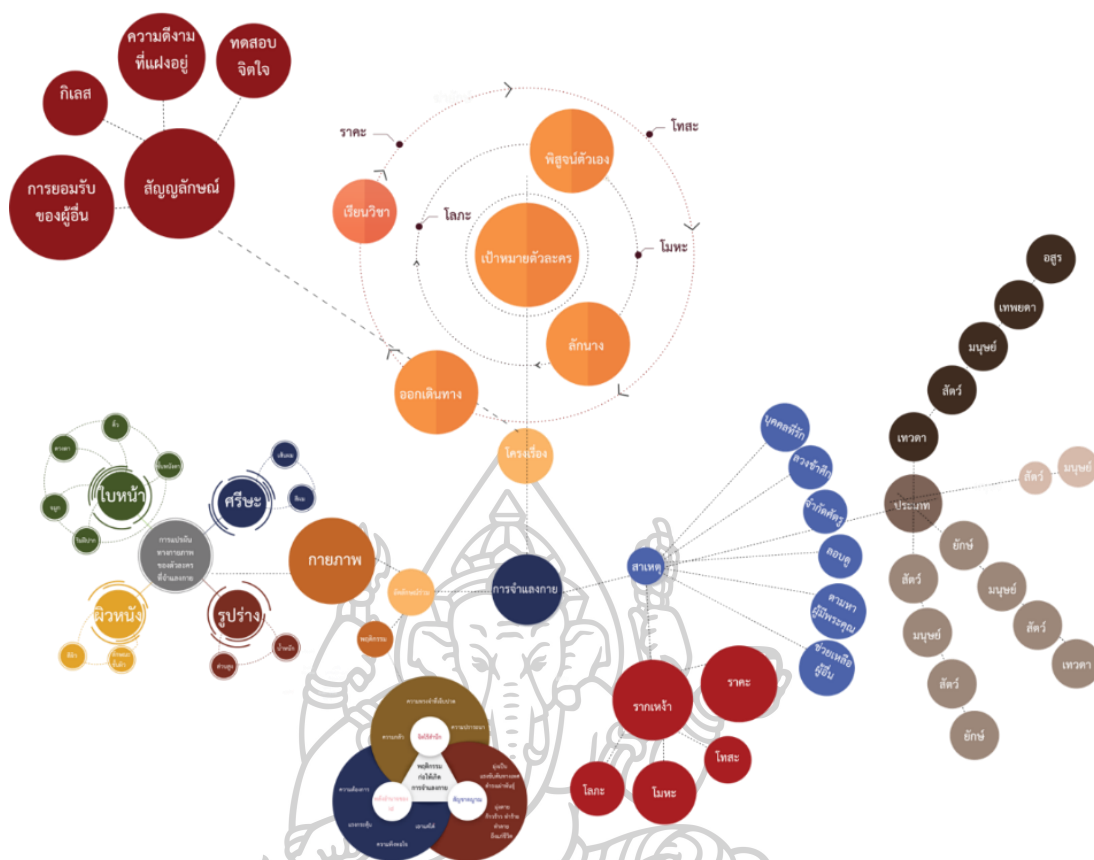
ในส่วนของตัวละครที่จำแลงกายแม้ว่าตัวละครจะมี อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ หรือมีฤทธิ์เดชมากน้อยเพียงใด ตัวละครนั้นก็ยังมีความคิด มีหลักการดำเนินชีวิต มีอุดมคติ มีความต้องการ รัก โลภ โกรธ หลง ไม่ต่างจากมนุษย์ทั่วไป การจำแลงกายของตัวละครจึงสามารถที่จะอธิบายพฤติกรรม ความคิดความต้องการ สาเหตุที่แท้จริงของการกระทำ ได้เช่นเดียวกับที่อธิบายการกระทำของมนุษย์ ด้วยการคิดวิเคราะห์ หาสาเหตุ ซึ่งการจำแลงกายเป็นเพียงการสร้างคุณลักษณะพิเศษของตัวละครให้ดำเนินเรื่องได้ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายเหล่านี้จะเป็นการสร้างอุปสรรคต่าง ๆ ไม่ต่างจากในชีวิตจริงของมนุษย์ที่ต้องพบอุปสรรคในการดำเนินชีวิตไม่ต่างการเนื้อเรื่องในวรรณคดีไทยที่ต้องใช้ความรู้ สติ ความคิด ความสามารถในการตัดสินใจ เพื่อความก้าวหน้าต่อไปในหนทางแห่งชีวิตของตน ตลอดจนการเลือกคู่ครอง เรื่องราวในวรรณคดีไทยไม่ต่างจากแนวทางในการดำเนินของมนุษย์ทุกบุคคล คุณสมบัติของตัวละครในวรรณคดีไทย คือคุณสมบัติในอุดมคติของมนุษย์ที่ปรารถนา จะมีความรู้ ความสามารถ สามารถเอาตัวรอดได้ด้วยตนเอง ได้รับการยอมรับจากคนในสังคม ความปรารถนาเหล่านี้ได้สะท้อนผ่านวรรณคดีไทยในรูปแบบของตัวละครเอก

สรุป การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้ประพันธ์ใช้กลวิธีการสร้างบุคลิกของตัวละครโดยการบรรยาย พฤติกรรมของตัวละคร และการให้ตัวละครอื่นพูดถึงตัวละครที่จำแลงกาย ไสยศาสตร์ โหราศาสตร์ ความฝัน และในด้านบ่อเกิดของการจำแลงกาย ตัวละครในวรรณคดีไทยที่มีความสามารถในการจำแลงกายเป็นบุคคลต่าง ๆ ได้ตามความปรารถนา รากเหง้าของการจำแลงกายส่วนใหญ่มาจากได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนาและหลักธรรมคำสอนเข้ามาเกี่ยวข้อง ด้วยสาเหตุเหล่านี้จึงทำให้การจำแลงกายกลายเป็นตัวแทนและถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเปรียบเทียบหรือใช้ในการสั่งสอนเชิงสัญลักษณ์ เรื่องการทำสิ่งใดโดยขาดความยั้งคิดย่อมทำให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมาภายหลัง การซ่อนกลของการแปลงกายในรูปลักษณะที่แตกต่างกันไป วรรณคดีไทยจะปรากฏการจำแลงกายในการดำเนินเรื่องทั้งตัวละครชายและหญิง เหตุการณ์จำแลงกายเป็นเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินเรื่องและมีความสัมพันธ์กับแบบเรื่องอื่น ๆ การจำแลงกายนั้นจะปรากฏในหลายลักษณะ ทั้งเพื่อการหาคู่ครอง ต่อสู้กับศัตรู เพื่อหลบหนี จากการวิเคราะห์พบว่าการจำแลงกายในวรรณคดีไทยมีความคล้ายคลึงกันมาก กล่าวคือ มีความคล้ายคลึงกันในเรื่องพฤติกรรมตัวละคร เหตุการณ์และเป้าหมายการจำแลงกาย ลักษณะดังกล่าวสามารถสรุปการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้โดยพิจารณาจากลักษณะที่เกี่ยวกับตัวละครในผลงานทัศนศิลป์ หรือพฤติกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยพิจารณาจากตัวละครหลักที่จำแลงกายและตัวละครเบ็ดเตล็ดที่จำแลงกาย โดยใช้ลักษณะ

การสร้างจินตนาการตัวละครให้มีความแปลกแตกต่างกันไป ที่ผู้ประพันธ์ใช้ความเชื่อและจินตนาการของคนไทยในการสร้างสรรค์วรรณคดีไทยให้มีลักษณะเฉพาะ

การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย เมื่อพิจารณาพบว่าการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยจะเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับแก่นเรื่องของผู้ประพันธ์ต้องการ การจำแลงกายมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร สังคมของตัวละคร วรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละครส่วนใหญ่ จะมีการสร้างโครงเรื่องให้ตัวเอกต้องออกเดินทางเพื่อจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างทางจะพบอุปสรรค การต่อสู้กับบรรดาสัตว์ร้าย ยักษ์ และท้ายที่สุดจะได้พบกับคู่ที่เหมาะสมส่งเสริมกัน ซึ่งการผูกเรื่องราวจะต้องฝ่าฟันภัยอันตรายรอบข้าง ต่าง ๆ นานา ซึ่งโครงเรื่องนี้ปรากฏอยู่ในวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายแทบทุกเรื่อง ซึ่งหากพิจารณาพบว่าการเดินทางของตัวเอก เกิดจากการต้องเรียนรู้ศึกษาวิชาแสวงหาอาจารย์ที่ชำนาญวิชาที่ตรงต่อความต้องการของตนเอง ระหว่างทางหรือสิ้นสุดการเรียนรู้วิชา จะได้พบกับเหตุการณ์ที่ต้องพิสูจน์ความสามารถของตน ผจญอุปสรรคมากมาย ซึ่งจะมาในรูปแบบของตัวละครที่จำแลงกาย ทำให้เกิดการพลัดพราก เผชิญอันตราย อุปสรรค แย่งชิงตัวเอก จำแลงเป็นตัวเอกเพื่อความต้องการของตนเอง ซึ่งการจำแลงกายส่งผลกระทบต่อตัวละคร ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ยืดเยื้อออกไป เพื่อให้ตัวเอกได้แสดงความสามารถ เมื่อพิจารณาความสอดคล้องของสาเหตุการจำแลงกายจากการทบทวนวรรณกรรม จะพบเจตนาแฝงของผู้แต่งในแง่ของการแฝงคติธรรม คำสอนไว้ในเนื้อเรื่อง การสร้างเรื่องราวให้ตัวเอกเป็นไปเพื่อการสร้างความรู้ การแก้ปัญหาของตัวละคร สร้างชื่อเสียงให้เป็นที่นับถือและมีความสามารถอย่างแท้จริง เพื่อสร้างตัวละครให้มีคุณสมบัติตามลักษณะของบุคคลในอุดมคติ

จากการศึกษาพบว่าสาเหตุการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยส่วนใหญ่เกิดจากการต้องการลงวิชาศึกและคู่ต่อสู้ ต้องการได้มาซึ่งบุคคลอันเป็นที่รักและปรารถนา ตัดกำลังสำคัญของฝ่ายตรงข้าม เพื่อลอบดูสอดแนมสถานการณ์ของฝ่ายตรงข้าม เดินทางตามหาผู้มีพระคุณและบุคคลอันเป็นที่รัก และต้องการช่วยเหลือผู้อื่น ตามลำดับ



ภาพที่ 41 สรุปต้นเหตุแห่งการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2562

หลังจากรวบรวมข้อมูลแนวคิดและการวิเคราะห์ครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบระเบียบวิธีวิจัยและวิธีดำเนินงานวิจัยโดยใช้กรอบทฤษฎีจากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงยึดกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจากข้อมูลของปรากฏการณ์การจำแลงกาย โดยการรวบรวมและวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การรวบรวมข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก การลงพื้นที่เก็บข้อมูล การสังเกต พร้อมวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาหาความสัมพันธ์ เพื่อใช้อธิบายการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาหาหลักการ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างการจำแลงกาย ในรูปลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร โดยการวิจัยครั้งนี้จะนำไปสู่การออกแบบเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพต่อไป โดยการวิจัยในครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีฐานราก รูปแบบกระบวนการที่เป็นระบบ ในการวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จนได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีชั่วคราวแล้วจึงนำข้อสรุปที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ได้แนวคิดการสร้างสรรค์ จากนั้นดำเนินการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครและประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

### บทที่ 3

#### การดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายเป็นการปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์ จากข้อมูลฐานรากให้เป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ ทั้งนี้เพื่อหลอมรวมความต่างจากหลากหลายวิธีการ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละคร 2) เพื่อวิเคราะห์ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย 3) เพื่อนำเสนอแนวทางการ กระบวนการสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในงานวรรณคดีไทย 4) เพื่อสร้างจินตภาพ ผ่านผลงานต้นแบบของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย เป็นการวิจัยบูรณาการให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์ที่เชื่อถือได้โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยนำเอาข้อมูลของตัวละครที่จำแลงกาย ที่สร้างสรรค์จากจินตนาการของศิลปินจากแหล่งต่าง ๆ ในการวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลที่ เลือกรวบรวมเฉพาะเจาะจงและภาพรวมของการสร้างสรรค์จากจินตนาการ โดยตัวละครที่จำแลงกาย แต่ละชนิดจะมีเนื้อเรื่องประกอบในการสร้างสรรค์ สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ นำมาสู่การวิเคราะห์ การเชื่อมโยงหรือกำหนดความสัมพันธ์ ผ่านกระบวนการวิจัยทฤษฎีฐานรากตามขั้นตอนเพื่อกำหนด รูปแบบที่มีความชัดเจน จากการทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อคัดกรองเทคนิค วิธีการ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ สังเกต สังเคราะห์ และสรุปเป็นองค์ความรู้กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย การสร้างสรรค์บนพื้นฐาน ข้อมูลความรู้เดิม เหมาะสมต่อการใช้งานและปรับให้เข้ากับยุคสมัย สร้างสรรค์ขึ้นให้มีจิตวิญญาณ มีลักษณะพิเศษ มีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค การผสมส่วนประกอบของอวัยวะต่าง ๆ มีความเหมาะสมลงตัว อันเป็นองค์ความรู้ที่ได้จากการนำการศึกษาการใช้ภาพเล่าเรื่องจากจิตรกรรมฝาผนัง การใช้วรรณศิลป์ในการถ่ายทอดจินตนาการจากวรรณคดีไทยนำมาเชื่อมโยงตัวละครที่มีการจำแลง กาย เพื่อนำมาสู่การนำองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายนำมาสร้างสรรค์เชิง จินตภาพให้ปรากฏเป็นรูปธรรม รับผิดชอบต่อสังคมนอกเหนือจากตัวหนังสือ ความวิจิตรของวรรณคดีไทย ถ้อยคำที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ความคิด จินตภาพ การประกอบขึ้นจากเส้นสายสีสันทันและรูปร่างที่ ปรากฏสู่สายตา รวมถึงได้คำสอนจากกุศโลบายที่วรรณคดีไทยมักสอดแทรกคติสอนใจและปรัชญา ชีวิตที่ทรงคุณค่าทุกยุคทุกสมัย จากนั้นผู้วิจัยทำการออกแบบต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์จาก ตัวละครในวรรณคดีไทย 3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ มนุษย์จำแลงกายเป็น สัตว์ สัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ 9 ตัวละคร รวม 45 ชิ้น โดยได้รับการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม จากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้แบบประเมินจะมุ่งเน้นการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ในด้านต่าง ๆ เป็นประเด็นหลัก เพื่อนำผลการประเมินมาวิเคราะห์สังเคราะห์ต่อไป



ภาพที่ 42 การดำเนินการวิจัย  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2562

### 3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้เป็นแหล่งข้อมูลประเภทเอกสารที่ได้จาก หนังสือวรรณคดีไทย สิ่งตีพิมพ์ ตำราวิชาการ วิทยานิพนธ์ รวมถึงบทความอื่น ๆ ผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ โดยจะแบ่งออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

3.1.1 ประเด็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของมนุษย์ ซึ่งได้ทำการศึกษา หลักการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยา

3.1.2 ประเด็นเกี่ยวกับการแสดงออกที่มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพ ที่นำมาใช้ในการออกแบบ โดยใช้กรอบทฤษฎีจิตวิเคราะห์ จาก Sigmund Freud

3.1.3 ศึกษาตัวละครที่มีการจำแลงกายในวรรณคดีไทย 54 ตัวละคร จากวรรณคดีไทย 37 เรื่อง จากเหตุผลปัจจัยในการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีการจำแลงกาย

3.1.4 เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม จากการลงพื้นที่รวบรวม ศึกษา งานทัศนศิลป์ โดยการคัดเลือกผลงานแบบเจาะจง ของผลงานทัศนศิลป์ที่มีแรงบันดาลใจการสร้างสรรค์ผลงานมาจากตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเป็นฐานรากในการสร้างสรรค์ ด้วยจินตภาพของศิลปินเอง รวม 5 ชิ้นงาน ได้แก่ผลงาน 1) ทศกัณฐ์ เรื่องรามเกียรติ์ 2) เถรฆาตและเณรจิว เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน 3) มาริศ เรื่องรามเกียรติ์ 4) นางสาวนักรขา เรื่องรามเกียรติ์ 5) พระสังข์ เรื่องสังข์ทอง

3.1.5 กลุ่มตัวอย่างบุคคล ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ได้แก่

ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย

คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา

เจ้าของบทประพันธ์ บุพเพสันนิวาส

ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ไทย

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)

ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์

ดร.ธนิยา นันทาพจน์

นักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญด้านพันธุกรรมระดับโมเลกุล

สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ

นักจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล

มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา

ดร.พระมหาชวลิต ชาตเมธี

ผู้เชี่ยวชาญด้านการเผยแผ่พุทธศาสนา

### 3.2 วิธีการดำเนินการวิจัย

#### 3.2.1 การวิจัยทฤษฎี

ผู้วิจัยได้นำภาพตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย ที่มีการถ่ายทอดสร้างสรรค์จากตัวหนังสือทางวรรณกรรม แสดงการสร้างอัตลักษณ์ตัวละครเป็นรูปธรรม ตามเกณฑ์การวิเคราะห์ประเด็นหลักทั้งทางด้านความคิด ทางด้านรูปแบบ ทางด้านเนื้อเรื่องและกลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ต้นเรื่อง การวิเคราะห์วรรณคดีไทย ปัจจัยและองค์ประกอบการสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกาย
2. แนวทาง วิเคราะห์ถึงแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ความคิดสร้างสรรค์ตัวละครให้มีความสอดคล้องเป็นตัวละครเดียวกัน
3. รูปแบบ การวิเคราะห์ถึงลักษณะของตัวละครที่สร้างสรรค์จากจินตภาพ เป็นการนำเสนอในรูปแบบใด ในการสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายแต่ละตัวละคร ลักษณะ สัญลักษณ์ ความหมาย ที่ประกอบสร้างเป็นรูปแบบการจำแลงกายของบุคลิกลักษณะตัวละคร โดยคำนึงถึงบริบทและสัมพันธ์จากวรรณคดีไทย
4. กลวิธี การวิเคราะห์ถึงกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยวิเคราะห์ถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวละครที่จำแลงกาย
5. เนื้อเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อเรื่องกับความสัมพันธ์ของทัศนศิลป์ในการสื่อความหมายตัวละคร แนวคิด และรูปแบบ ในการเป็นตัวแทนการสื่ออายะแฝงทางแก่นของวรรณคดีไทยหรือหลักธรรม

ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้ง 2 ประเภท ผู้วิจัยจะทำการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้อันนำไปสู่ต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร จากการศึกษาสู่แบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ซึ่งเป็นแนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

### 3.2.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

1. ประชากร (Population) และกลุ่มตัวอย่าง (Samples) ที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยกำหนดกรอบตัวอย่าง (Sampling Frame) โดยใช้วิธีการแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัยตรงตามกรอบและวัตถุประสงค์การวิจัย

2. เก็บข้อมูลรายละเอียดพื้นฐานเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดีไทยที่มีการ จำแลงกาย จิตรกรรม และประติมากรรม ที่มีความสอดคล้องกันข้างต้น

3. กำหนดตัวละครที่มีการจำแลงกายในวรรณคดีไทย ที่ใช้ในการวิเคราะห์ หาปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย มีดังนี้ ต้นเรื่อง แนวทาง รูปแบบ กลวิธี และเนื้อเรื่อง

### 3.2.1.2 คัดเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างศึกษา

1. วรรณคดีไทย เฉพาะที่มีรูปแบบของตัวละครที่จำแลงกาย เท่านั้น เพื่อให้มีความถูกต้องภายนอก (External Validity) ของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2. ผลงานทัศนศิลป์ที่มีการสร้างสรรค์สอดคล้องกับตัวละครที่จำแลงกาย ในวรรณคดีไทย ศึกษาลักษณะการเชื่อมโยงตัวละคร เพื่อให้ลักษณะการออกแบบมีความถูกต้อง ภายใน (Internal Validity) โดยใช้ส่วนรากเหง้าคือเนื้อเรื่องร่วมกัน

3. ผู้วิจัยตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหาเบื้องต้น เพื่อศึกษาคุณลักษณะที่มีร่วมกันและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ที่มีคุณลักษณะตรงตามที่กำหนด

4. ทดลองสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ และนำไปทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมด้านเนื้อหาและรายละเอียดจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 8 ท่าน ที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีไทย ทัศนศิลป์ไทย วิทยาศาสตร์ จิตวิทยา พุทธศาสนา และด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมต่อไป

5. ผลงานทดลองสร้างสรรค์ จำนวน 3 กลุ่ม 9 ตัวละคร ผลงานรวม 45 ชิ้น ได้ผ่านการตรวจสอบและประเมินความถูกต้องด้านเนื้อหาและรายละเอียดจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องแล้ว มีข้อเสนอแนะที่สอดคล้องตรงกันว่า แนวคิดที่ 2 ฐานการเชื่อมโยงตัวละครจากหลักการทาง ทัศนศิลป์ การจำแลงกายในระยะที่ 2-3 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด

6. ผู้วิจัยทำการนำต้นแบบตัวละครเพื่อใช้เป็นตัวอย่างศึกษาหลักที่สำคัญ มาพัฒนาต่อยอดในรูปแบบ การ์ตูนช่อง (Comic Book) แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) และแอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) เพื่อให้ได้ผลงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์และระยะเวลาของการ ศึกษาวิจัย



### 3.2.2 การวิจัยปฐมภูมิ

แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ชุดทดลองสร้างสรรค์ที่ได้จากกระบวนการวิจัยหัตถกรรม

#### 3.2.2.1 การสังเคราะห์สร้างแนวทางการออกแบบ

ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ในเบื้องต้น เป็นการร่างภาพตัวละคร โดยนำผลการศึกษาค้นคว้าวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อให้ได้แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายมาสร้างสรรค์งาน ออกแบบตัวละคร 3 ชุด รวม 45 ชิ้นงาน ซึ่งเป็นผลงานที่มีขนาด 5400x3600 pixel โดยแบ่งเป็นการทดลองสร้างสรรค์ผลงานชุด ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ 15 ชิ้น มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ 15 ชิ้น และสัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ 15 ชิ้น รวม 45 ชิ้น ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยแสดงแนวคิดในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย และผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ในรูปแบบจินตภาพ ในลักษณะภาพโมเดลชีต (Model Sheet) ที่สมบูรณ์สามารถนำไปเป็นต้นแบบ (Model) สำหรับใช้ในการผลิตสร้างสรรค์เชิงจินตภาพได้ต่อไป

#### 3.2.2.2 วิธีการดำเนินการออกแบบ

กระบวนการสังเคราะห์และการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ขั้นวางแผนงาน (Planning) กำหนดเทคนิค วิธีการ แนวความคิดในการออกแบบ ที่ได้จากทัศนศิลป์ วิเคราะห์เหตุปัจจัย แนวโน้ม นิสัยใจคอ บุคลิกลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครที่จำแลงกาย ที่ได้จากวรรณคดีไทย กำหนดแนวคิดหลัก (Concept Arts) ของการออกแบบ ภาพลักษณะบุคลิกเฉพาะของตัวละคร
2. ขั้นการสังเคราะห์ความคิด (Synthesis Thinking) นำข้อมูลและข้อสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์ นำมาสังเคราะห์เป็นกลุ่ม ลักษณะปัจจัยที่มีร่วมกัน ตัวบ่งชี้ อัตลักษณ์ต่าง ๆ ที่คงอยู่และหายไปของบุคลิกลักษณะตัวละคร ที่ศึกษาพบมาเข้ารหัส เพื่อประกอบสร้างตัวละครและเป็นแนวทางในการออกแบบ ให้สอดคล้องฐานรากทางวรรณคดีไทย
3. ขั้นการออกแบบ (Designing) ศึกษาวิจัยข้อมูลเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ จิตวิทยา พุทธศาสนา และการออกแบบตัวละคร เพิ่มเติม เพื่อใช้เป็นแหล่งอ้างอิง (Reference) และสนับสนุนประเด็นความคิด แนวทางในการออกแบบ รูปแบบของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการเข้ารหัสใหม่
4. ออกแบบร่างหยาบ (Rough Sketch Design) ภาพบุคลิกลักษณะตัวละคร และตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

5. ออกแบบร่าง (Comprehensive Sketch Design) ร่างปรับปรุงภาพบุคลิก ลักษณะตัวละคร แบบร่างสี นำผลงานไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบร่าง เพื่อนำไปพัฒนาเป็นผลงานจริง

### 3.2.2.3 การประเมินผลการออกแบบ

การออกแบบโดยใช้การประกอบเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ตามเกณฑ์

1. ความเหมาะสมของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครเชิงกายภาพ (รูปลักษณ์)

2. คงอัตลักษณ์ทางกายภาพ (รูปลักษณ์) เฉพาะของตัวละคร

3. การผสมผสานอย่างกลมกลืนของตัวละคร

4. เชื่อมต่ออวัยวะระหว่างการจำแลงกายได้อย่างเหมาะสม

5. ตัวละครมีรูปแบบเหมาะสมในการนำไปต่อยอดประยุกต์สร้างสรรค์

6. การแสดงอารมณ์สื่อสารผ่านสีหน้า ท่าทางได้เหมาะสม โดยใช้เกณฑ์ คัดเลือกตามความสอดคล้องตรงตาม แนวคิด (Concept) ปัจจัย สัญลักษณ์ ตัวบ่งชี้ หรือ การเข้ารหัส ต่าง ๆ ที่ได้กำหนดไว้

3.2.2.4 การประเมินความเหมาะสมในผลงานการออกแบบ ผู้วิจัยนำภาพร่างที่เป็น ชุดผลงานทดลองสร้างสรรค์ ทั้งหมด 3 ชุด นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทำการประเมิน เพื่อคัดเลือกแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เพื่อจะนำไปสร้างสรรค์เป็นชุดสรุปแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ เพื่อจะนำไปสร้างสรรค์เป็นชุดสรุปปลายทางของการวิจัยต่อไป

3.2.2.5 เมื่อได้แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ชุดผลงานทดลองสร้างสรรค์ ที่ผ่านการประเมิน ผู้วิจัยได้นำไปขยายสู่แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยสู่การสร้างสรรค์จินตภาพ

3.2.2.6 นำผลงานชุดสรุป การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ที่ได้จากการกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในขณะที่สร้างสรรค์ 80% อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และผู้เชี่ยวชาญ ประเมินพร้อมข้อชี้แนะ ข้อคิดเห็น เพื่อนำมาปรับแก้ เพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานที่มีคุณภาพและมีความสมบูรณ์เหมาะสมในทุก ๆ ด้าน

3.2.2.7 การออกแบบภาพผลงานต้นแบบ ขั้นตอนนี้เป็นการนำผลงานการทดลองสร้างสรรค์ มาออกแบบเป็นภาพต้นแบบ โดยใช้ระบบปัจจัย สัญลักษณ์ ตัวบ่งชี้ การเข้ารหัสต่าง ๆ มาใช้เป็นแนวทางการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง ในลักษณะภาพโมเดลชีต (Model Sheet) ที่สมบูรณ์ สามารถนำไปเป็นต้นแบบ (Model) สำหรับการใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ และ Comic Book

3.2.2.8 จัดแสดงผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ในรูปแบบนิทรรศการโดยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการวิจัย ตั้งแต่แนวคิด รูปแบบ กลวิธีการสร้างสรรค์ กระบวนการวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายตั้งแต่ต้นจนจบ

3.2.2.9 การประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานต้นแบบ นำผลงานต้นแบบ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ที่ได้จากการใช้องค์ความรู้ เป็นแนวทางการออกแบบ ที่จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงานต่อกลุ่มเป้าหมายผู้ชมนิทรรศการ ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย เด็กและเยาวชน เพศชายและหญิง ระดับการศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา

3.2.2.10 แบบประเมินความพึงพอใจ เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ สร้างขึ้นโดยใช้วิธีประเมินแบบ Rating Scale เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของผลงานการออกแบบและประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยใช้เกณฑ์ 1) ความพึงพอใจด้านการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย 2) ความพึงพอใจที่มีต่อภาพผลงานออกแบบ 3) ความพึงพอใจด้านเทคนิคภาพและเสียง 4) ความพึงพอใจด้านเนื้อหา และใช้เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับมาตรฐานมีระดับค่าและการแปรผล ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	= มีความพึงพอใจมากที่สุด หรือ ดีมาก
3.51 – 4.50	= มีความพึงพอใจมาก หรือ ดี
2.51 – 3.50	= มีความพึงพอใจปานกลาง หรือ ปานกลาง
1.51 – 2.50	= มีความพึงพอใจน้อย หรือ น้อย
1.00 – 1.50	= มีความพึงพอใจน้อยที่สุด หรือ ควรปรับปรุง

กรอบการวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัยที่ใช้ในการศึกษาวิจัยนี้ สามารถสรุปแสดงเป็นตารางโดยแสดงรายละเอียดได้ตามตาราง และรายละเอียดที่จะได้นำเสนอต่อไป

ตารางที่ 11 กรอบการวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัย การวิจัยทฤษฎีภูมิ

วัตถุประสงค์	วิธีการวิจัย	ตัวอย่างศึกษา	ปัจจัยและตัวแปรที่ศึกษา	การเก็บข้อมูล	ตัวบ่งชี้ / ตัววัดผล
	การวิจัยเชิงคุณภาพ				
1. เพื่อศึกษาวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละคร	1. วิเคราะห์หาเหตุปัจจัยและลักษณะเฉพาะในการใช้การจำแลงกายในการดำเนินเหตุการณ์ต่าง ๆ เหตุการณ์ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงและเกี่ยวข้องในการจำแลงกาย	1. ผลงานวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละครทั้งหมด	1. เหตุปัจจัยในการจำแลงกายสำคัญในเรื่อง ตัวละครต่าง ๆ จำนวน 24 เรื่อง ตัวแสดงที่มีการจำแลงกายในเรื่อง รวม 74 ตัวละคร	1. สืบค้นและบันทึกรายตัวละครในวรรณคดีไทย จำนวน 74 ตัวละคร	1. ศึกษาร่วมกันที่อาศัยของตัวละคร
2. เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย	2. วิเคราะห์หาความหมายคติแฝง สัญลักษณ์ปรากฏใน รูปแบบการจำแลงกาย วิเคราะห์เชิงคุณภาพ การตีความหมายและให้เหตุผลเชิงอุปนัย	2. คัดเลือกตัวละครที่จำแลงกายศึกษาหลักที่สำคัญ (Key Informant) ในการจำแลงกาย อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่ปรากฏในวรรณคดี <b>หมายเหตุ</b> จำนวนตัวละครที่จำแลงกายศึกษาเฉพาะตัวละครที่มีการจำแลงกายเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิงในวรรณคดีไทยแต่ละเรื่อง	2. บุคลิกลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครที่จำแลงกาย ลักษณะตัวแปรสัญลักษณ์บุคคล สัญลักษณ์วัฒนธรรม ความหมายตรงและแฝง	2. วิเคราะห์ตัวละครในวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกาย - จำนวน 24 เรื่อง - จำนวน 74 ตัวละคร	1. ลักษณะปัจจัยร่วมที่สำคัญ ที่จะนำมาใช้ในการออกแบบโครงร่างร่วมกันเป็นองค์รวมทั้งหมด

ตารางที่ 12 กรอบการวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัย การวิจัยปฐมภูมิ

วัตถุประสงค์	วิธีการวิจัย	ตัวอย่างศึกษา	ปัจจัยและตัวแปรที่ศึกษา	การเก็บข้อมูล	ตัวบ่งชี้ / ตัววัดผล
3. เพื่อหาแนวทางและกระบวนการสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละคร	การวิจัยเชิงคุณภาพ การสังเคราะห์ (Synthesis) 1. นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาสังเคราะห์ และทดลองสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในรูปแบบ 2 มิติ 2. ทดลองออกแบบภาพร่างตามแนวทางที่ทดลองสร้างโดยใช้ปัจจัยและสัญลักษณ์ที่ศึกษา	ตัวอย่างศึกษา 1. ผลงานการออกแบบประเด็นการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร มีดังนี้ - อัตลักษณ์ร่วมทางกายภาพของตัวละคร - การเชื่อมโยงระหว่างอวัยวะ - ความสวยงาม - ตัวละครมีรูปแบบเหมาะสมในการนำไปต่อยอดประยุกต์สร้างสรรค์	1. แบบทดลองแนวทาง การออกแบบ 2. ผลงานการออกแบบภาพต้นแบบ	แบบประเมินความพึงพอใจวิธีแบบ Rating Scale ใช้ระดับค่าเฉลี่ยและแปรผลคือ 4.51 – 5.00 = มากที่สุด 3.51 – 4.50 = มาก 2.51 – 3.50 = ปานกลาง 1.51 – 2.50 = น้อย 1.00 – 1.50 = น้อยที่สุด	- ใช้การพิจารณาตามเกณฑ์ความสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์ตัวละครที่กำหนด - แบบประเมินความพึงพอใจผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา IOC จากผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการ และมีความรู้เกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ค่าเชื่อมั่นเฉลี่ยรวมไม่ต่ำกว่า 0.8
4. การสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการสู่ต้นแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ	1. ออกแบบภาพยนตร์สั้นเทคนิค 3D Animation, Comic Book ตามแนวทางที่ทดลองสร้างโดยใช้ปัจจัยและสัญลักษณ์ร่วมที่ศึกษาเป็นต้นแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร	การวิจัยเชิงปริมาณ - การประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญ - ประเมินความพึงพอใจของผลงานการออกแบบต้นแบบองค์ความรู้	1. ผลงานองค์ความรู้ที่พัฒนา มาจากต้นแบบในรูปแบบ 3D Animation 2. ผลงานองค์ความรู้ที่พัฒนา มาจากต้นแบบในรูปแบบ Comic Book	ประเมินความพึงพอใจแบบ Rating Scale 4.51 – 5.00 = มากที่สุด 3.51 – 4.50 = มาก 2.51 – 3.50 = ปานกลาง 1.51 – 2.50 = น้อย 1.00 – 1.50 = น้อยที่สุด	- แบบประเมินความพึงพอใจผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา IOC จากผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการ และมีความรู้เกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ค่าเชื่อมั่นเฉลี่ยรวมไม่ต่ำกว่า 0.8

### 3.3 การออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในลักษณะแบบสอบถาม โดยได้ทำการพัฒนาแบบสอบถามออกเป็น 4 ชุดดังนี้

3.3.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สํารวจความเหมาะสมและแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ แบบสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านทัศนศิลป์ไทย ได้แก่ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ด้านวรรณคดีไทย ได้แก่ นางสาวจันทร์วิวี สมปรีดา (รอมแพง) เจ้าของบทประพันธ์ บุพเพสันนิวาส ดร.ธนิยา นันทาพจน์ นักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญด้านพันธุกรรมระดับโมเลกุล สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ดร.พระมหาชวลิต ชาตเมธี ผู้เชี่ยวชาญด้านการเผยแพร่พุทธศาสนา

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์ แบบไม่มีโครงสร้าง (Non Structure Interview) และใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะ (In-Depth Interview) คือ ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย ในขั้นตอนการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาและได้ทำการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลทั้งหมดด้วยตัวผู้วิจัยเอง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์และทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พร้อมทั้งทำการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบพรรณนาและข้อสรุป ด้วยตัวผู้วิจัยเอง ซึ่งมีขั้นตอนการเก็บข้อมูลดังนี้

- ก. แนะนำตัวและแจ้งวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์
- ข. เริ่มการสัมภาษณ์
- ค. ขั้นตอนการสัมภาษณ์
- ง. ขั้นตอนการปิดสัมภาษณ์

3.3.2 แบบประเมินผลงานทดลองสร้างสรรคการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเชิงจินตภาพ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ เพื่อประเมินผลงานสร้างสรรคการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ชุดยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ จำนวน 3 ตัวละคร ชุดมนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ จำนวน 3 ตัวละคร และชุดสัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ จำนวน 3 ตัวละคร แบ่งเป็น 3 ฐานที่ใช้ในสร้างสรรค 5 รูปแบบ ได้แก่ แนวทางที่ 1 ความจริง (วิทยาศาสตร์) + ความงาม (ทัศนศิลป์) + จินต (วรรณคดีไทย) กล่าวคือ ใช้ฐานจากหลักการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาเป็นตัวนำในการออกแบบ โดยเน้นเรื่องฮอริโมนที่ส่งผลให้ร่างกายมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นภายในระยะเวลาสั้นๆ แนวทางที่ 2 ความงาม (ทัศนศิลป์) + ความจริง (วิทยาศาสตร์) + จินต (วรรณคดีไทย) กล่าวคือ ใช้ฐานการสร้างสรรคทางทัศนศิลป์และหลักทางพุทธศาสนาเป็นตัวนำ เน้นการสร้างสรรคตามแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค

การซ้ำของรูปร่างรูปทรง แนวทางที่ 3 จินต (วรรณคดีไทย) + ความงาม (ทัศนศิลป์) + ความจริง (วิทยาศาสตร์) กล่าวคือ ฐานการสื่อความหมายตามวรรณคดีไทยเป็นตัวนำ เน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครจากงานประพันธ์ โดยวิเคราะห์อัตลักษณ์เด่นหรือด้อยของตัวละคร โดยนำทั้ง 3 แนวทางมาประยุกต์ร่วมกันในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานจากจินตภาพ โดยจะเริ่มจากการนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวตั้ง จินตนาการและการสร้างสรรค์จากวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทยเป็นตัวตาม โดยผู้วิจัยจะกำหนดความสัมพันธ์ของสัดส่วนเพื่อให้ศิลปินอื่น ๆ สามารถนำไปใช้เป็นหลักเกณฑ์ได้ ซึ่งตัวละครที่จำแลงกาย 1 ตัว จะมีการจำแลงกาย 5 รูปแบบ 5 ขั้นตอน ที่ใช้วิธีผสมผสานตรรกะทางวิทยาศาสตร์กับความคิดจินตนาการสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสู่การสร้างสรรค์ผลงานเชิงจินตภาพ รวมทั้งสิ้นจำนวน 45 ชิ้น โดยได้รับการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านข้างต้น ทั้งนี้แบบประเมินจะมุ่งเน้น การเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายในด้านต่าง ๆ เป็นประเด็นหลัก เพื่อนำผลการประเมินมาวิเคราะห์สังเคราะห์ต่อไป

โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินผลงานแบบจัดอันดับเปรียบเทียบ (Rank Order Rating Scales) ซึ่งเปรียบเทียบพร้อมกันทั้งหมดทุกชิ้นงาน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินผลงาน 45 ชิ้น และดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยด้วยตัวผู้วิจัยเอง

แบบประเมินความพึงพอใจ เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ สร้างขึ้นโดยใช้วิธีประเมินแบบ Rating Scale เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของผลงานการออกแบบและประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยใช้เกณฑ์ 1) ความพึงพอใจด้านการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย 2) ความพึงพอใจที่มีต่อภาพผลงานออกแบบ 3) ความพึงพอใจด้านเทคนิคภาพและเสียง 4) ความพึงพอใจด้านเนื้อหา และใช้เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับมาตรฐานมีระดับค่าและการแปรผล ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	= มีความพึงพอใจมากที่สุด หรือ ดีมาก
3.51 – 4.50	= มีความพึงพอใจมาก หรือ ดี
2.51 – 3.50	= มีความพึงพอใจปานกลาง หรือ ปานกลาง
1.51 – 2.50	= มีความพึงพอใจน้อย หรือ น้อย
1.00 – 1.50	= มีความพึงพอใจน้อยที่สุด หรือ ควรปรับปรุง

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์เพิ่มเติม ได้แก่ 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องยักษ์ และ ครูช 2) คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องพระมหาชนก Production Director and Manager บริษัท Imagimax และ 3) คุณ นิธิพัฒน์ สมสมาน กรรมการผู้จัดการ The Monk Studios เพื่อประเมินรูปแบบที่เหมาะสมและได้คะแนนสูงสุดจาก ฐานการเชื่อมโยงจาก แนวคิดที่ 1-3 ในการสร้างสรรค์ต้นแบบผลงาน

3.3.3 แบบประเมินความเหมาะสมในการออกแบบแอนิเมชันการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ในขั้นตอน Pre-Production, Production และ Post-Production

3.3.4 แบบประเมินผลการดำเนินงานการออกแบบแอนิเมชันการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ สร้างขึ้นโดยใช้วิธีประเมินแบบวัดมาตรฐานประมาณค่า หรือ Rating Scale เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของผลงานออกแบบและประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานต้นแบบ และใช้เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับมาตรฐาน

แบบประเมินความพึงพอใจ เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ สร้างขึ้นโดยใช้วิธีประเมินแบบ Rating Scale เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของผลงานการออกแบบและประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย โดยใช้เกณฑ์ 1) ความพึงพอใจด้านการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย 2) ความพึงพอใจที่มีต่อภาพผลงานออกแบบ 3) ความพึงพอใจด้านเทคนิคภาพและเสียง 4) ความพึงพอใจด้านเนื้อหา และใช้เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับมาตรฐานมีระดับค่าและการแปรผล ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	= มีความพึงพอใจมากที่สุด หรือ ดีมาก
3.51 – 4.50	= มีความพึงพอใจมาก หรือ ดี
2.51 – 3.50	= มีความพึงพอใจปานกลาง หรือ ปานกลาง
1.51 – 2.50	= มีความพึงพอใจน้อย หรือ น้อย
1.00 – 1.50	= มีความพึงพอใจน้อยที่สุด หรือ ควรปรับปรุง



### 3.4 การตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย

การประเมินความเหมาะสม ความสอดคล้อง และการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและมีประสบการณ์ด้านที่ปรึกษาในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ท่าน ทำการประเมิน โดยใช้วิธีการประเมินหาค่าความสอดคล้องแบบ IOC ซึ่งวิธีการหาค่า IOC นี้ เป็นวิธีการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ ที่เรียกว่า การหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence) ดังนี้ คือ

#### 3.4.1 ความหมายของค่าคะแนน

+1 หมายถึง	ถ้าแน่ใจว่าคำถาม/เรื่อง	<u>ตรงกับจุดประสงค์</u>
0 หมายถึง	ถ้าไม่แน่ใจว่าคำถาม/เรื่อง	<u>ตรงกับจุดประสงค์</u>
1 หมายถึง	ถ้าแน่ใจว่าคำถาม/เรื่อง	<u>ไม่ตรงกับจุดประสงค์</u>

#### 3.4.2 สูตรการคำนวณหาเฉลี่ย

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC แทน	ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม
	$\sum R$ แทน	ผลรวมคะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

#### 3.4.3 การแปรผลการคำนวณ

ถ้าค่าของ IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 แสดงว่าข้อความนั้นมีความสอดคล้องของข้อคำถามหรือมีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา แต่ถ้าค่าต่ำกว่า 0.5 ข้อคำถามนั้นผู้วิจัยจะดำเนินการตัดทิ้งหรือแก้ไขปรับปรุงใหม่ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

#### 3.4.4 ผลการหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและความสอดคล้องของข้อคำถาม

การตรวจสอบความเที่ยงตามเนื้อหาและการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถาม ได้ทำการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการวิจัยและมีประสบการณ์ด้านที่ปรึกษาในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

แบบสอบถามทั้ง 4 ชุด ที่ได้พัฒนาขึ้นมา นั้น ผ่านการทดสอบหาความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยการทดสอบความเที่ยง (Reliability) และความตรงของเนื้อหา (Content Validity) จากการตรวจสอบและประเมินความถูกต้องเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและที่ปรึกษาด้านการออกแบบแอนิเมชัน

ต้องเป็นผู้ที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับในระดับสากล เคยได้รับรางวัลระดับนานาชาติ หรือสำเร็จการศึกษา ระดับปริญญาเอก หรือมีตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่ารองศาสตราจารย์ในสาขาที่เกี่ยวข้อง ดังรายนามต่อไปนี้

1) รองศาสตราจารย์พรรณเพ็ญ ฉายปริษา สำเร็จการศึกษา จาก Texas A&I University ประเทศสหรัฐอเมริกา สาขา M.S. Graphic Arts จากนั้นได้ดำรงตำแหน่ง คณบดีและอาจารย์ประจำ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัย รังสิต นอกจากนี้ ได้รับพระราชทานปริญญา ศิลปดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ จากมหาวิทยาลัยศิลปากร

2) รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน สำเร็จการศึกษาจาก University of Kansas ประเทศสหรัฐอเมริกา สาขา M.F.A Interior Design ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง คณบดีวิทยาลัย การออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต นอกจากนี้ ได้รับพระราชทานปริญญา ศิลปดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขาวิชาการออกแบบ จากมหาวิทยาลัยศิลปากร

3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ สำเร็จการศึกษาจากระดับดุษฎีบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (มจพ.) สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปะบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจะนำมาซึ่งแนวคิดวิธีการสร้างสรรค์ ที่สร้างสรรค์ผลงาน การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเป็นตัวดำเนินเรื่องที่เป็นรูปธรรม มาทำการวิเคราะห์เพื่อ หาแนวคิดการสร้างสรรคในรูปแบบองค์ความรู้ใหม่ ซึ่งมีรายละเอียดของการเก็บข้อมูลภาคสนามที่ใช้ แบบสัมภาษณ์และแบบประเมินผลงาน ซึ่งเครื่องมือทั้ง 2 แบบ ได้ผ่านการนำเสนอขอพิจารณา จริยธรรมการวิจัยและได้รับการอนุมัติและรับรองผลพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งออกให้ ณ วันที่ 13 มีนาคม 2563 โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.พรศักดิ์ ศรีอมรศักดิ์ ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร เป็นผู้ลงนามรับรองผล

เมื่อได้ผ่านการเสนอพิจารณาจริยธรรมการวิจัย ดุษฎีนิพนธ์เรื่อง “ การเชื่อมโยง อัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ” ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือวิจัย เพื่อการสร้างองค์ความรู้ จากคำถามในการสัมภาษณ์ที่ได้ทำการลงพื้นที่ภาคสนามในการคิดตั้งคำถาม เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ตัวละครที่มีการจำแลงกาย เพื่อนำองค์ความรู้มาคัดสรรประเด็นข้อมูลที่จะใช้เป็นแนวคิด ทฤษฎี ที่นำมาซึ่งกระบวนการค้นหาความรู้ การถ่วงรอน ให้ได้มาซึ่งการค้นพบองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ อย่างเป็นระบบ และสามารถส่งต่อองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 3.4.4.1 ผลการประเมินเครื่องมือวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและมีประสบการณ์ด้านที่ปรึกษาในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 ท่าน ทำการประเมินเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการสรุปผลค่าคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาทำการคิดคำนวณหาค่าเฉลี่ยเพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งสรุปได้ ดังนี้

แบบสัมภาษณ์ชุดที่ 1 สัมภาษณ์ความเหมาะสมและแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ จากข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 40 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือ IOC (Index of Congruence) สรุปโดยรวมพบว่า ข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์ทั้งหมด 40 ข้อ ข้อคำถามจริงที่มีค่า IOC สูงกว่า 0.5 ในเครื่องมือวิจัย จำนวนทั้งสิ้น 40 ข้อ ผลรวมค่า IOC เท่ากับ 39.6 ผลรวมค่า  $\Sigma R$  เท่ากับ 119 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.97 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ  $(2.97 \times 39.6) / 119 = 0.98$  มีระดับความเชื่อมั่นสูง = 0.98 และผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อดำเนินการสัมภาษณ์หาออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ด้าน ในขั้นตอนต่อไป

แบบประเมินชุดที่ 2 ประเมินรูปแบบและแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพที่เหมาะสม จากข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 16 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือ IOC (Index of Congruence) สรุปโดยรวมพบว่า ข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์ทั้งหมด 16 ข้อ ข้อคำถามจริงที่มีค่า IOC สูงกว่า 0.5 ในเครื่องมือวิจัย จำนวนทั้งสิ้น 16 ข้อ ผลรวมค่า IOC เท่ากับ 15.6 ผลรวมค่า  $\Sigma R$  เท่ากับ 47 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.93 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ  $(2.93 \times 15.6) / 48 = 0.95$  มีระดับความเชื่อมั่นสูง = 0.95 และผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อดำเนินการนำผลงานทดลองสร้างสรรค์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ด้าน ประเมินรูปแบบและความเหมาะสม ในขั้นตอนต่อไป

แบบประเมินชุดที่ 3 ประเมินความเหมาะสมในการพัฒนางานภาพเคลื่อนไหว จากข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 24 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือ IOC (Index of Congruence) สรุปโดยรวมพบว่า ข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์ทั้งหมด 24 ข้อ ข้อคำถามจริงที่มีค่า IOC สูงกว่า 0.5 ในเครื่องมือวิจัย จำนวนทั้งสิ้น 24 ข้อ ผลรวมค่า IOC เท่ากับ 23.2 ผลรวมค่า  $\Sigma R$  เท่ากับ 77 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.20 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ  $(3.20 \times 23.2) / 77 = 0.96$  มีระดับความเชื่อมั่นสูง = 0.96 และผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อดำเนินการนำผลงานต้นแบบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเมินรูปแบบและความเหมาะสม ในขั้นตอนต่อไป

แบบสอบถามชุดที่ 4 สำนวจความพึงพอใจต่อโครงการ ภาพเคลื่อนไหว จากข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 38 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือ IOC (Index of Congruence) สรุปโดยรวมพบว่า ข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์ทั้งหมด 38 ข้อ ข้อคำถามจริงที่มีค่า IOC สูงกว่า 0.5 ในเครื่องมือวิจัย จำนวนทั้งสิ้น 38 ข้อ ผลรวมค่า IOC เท่ากับ 37.2 ผลรวมค่า  $\Sigma R$  เท่ากับ 102 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.68 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ  $(2.68 \times 37.2) / 102 = 0.97$  มีระดับความเชื่อมั่นสูง = 0.97 และผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อดำเนินการนำผลงานต้นแบบไปให้ผู้เข้าร่วมโครงการ ประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ ในขั้นตอนต่อไป

### 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5.1 ในกระบวนการของการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดด้วยผู้วิจัยเอง

3.5.2 ในส่วนของการประเมินผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้อำนวยความสะดวกโดยนำผลงานไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินผลงานด้วยตนเอง

3.5.3 ในส่วนของการประเมินความพึงพอใจจากผู้ชม ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ โดยกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าชมนิทรรศการเมื่อชมนิทรรศการผลงานต้นแบบ เพื่อให้ได้คำตอบโดยตรงจากกลุ่มเป้าหมาย ตรงตามเป้าหมายของการประเมิน และการได้รับความร่วมมือในการตอบแบบประเมิน กำหนดจำนวนผู้ให้ความร่วมมือ ตอบแบบประเมินและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เรียบร้อยสมบูรณ์ 68 ชุด เพื่อใช้วิเคราะห์ทางสถิติ

### 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 วิเคราะห์ข้อมูลที่มาจาก การสัมภาษณ์ โดยวิเคราะห์จากข้อคำถาม 30 ข้อ เพื่อหาแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่แฝงอยู่ในข้อคำถามในประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง คือ วรรณคดีไทย ทศนศิลป์ไทย พุทธศาสนา วิทยาศาสตร์ และจิตวิทยา เพื่อสรุปตามประเด็นต่าง ๆ ของวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และข้อที่ 2

3.6.2 การวิเคราะห์ผลงานทศนศิลป์ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครด้านวรรณคดีไทยโดยการคัดเลือกผลงานแบบเจาะจงของงานทศนศิลป์ ที่สร้างสรรค์ผลงานมาจากตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยทั้งก่อนและหลัง จำนวน 5 ชิ้นงาน เพื่อนำมาวิเคราะห์ภาพโดยมุ่งเน้นวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยเป็นประเด็นหลัก ทั้งทางด้านแนวความคิด รูปแบบเนื้อเรื่องและทางด้านเทคนิค กลวิธีการสร้างสรรค์ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยจะทำการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ เป็นแนวทางนำไปสู่องค์ความรู้กระบวนการใหม่ในการเชื่อมโยงตัวละครที่มีการจำแลงกายเพื่อสรุปตามประเด็นต่าง ๆ ของวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และข้อที่ 2

3.6.3 วิเคราะห์แบบประเมินผลงานทดลองสร้างสรรค์การเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านทำการประเมิน เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานต้นแบบของการวิจัยต่อไป และขยายไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุดสรุปด้วย การ์ตูนช่อง (Comic Book) แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) แอนิเมชัน 3 มิติและโมเดลตัวละคร (Figure Model) เพื่อสรุปตามประเด็นต่าง ๆ ของวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 และข้อที่ 4

3.6.4 วิเคราะห์และสรุปผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ชม ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติด้วย จำนวน ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 จำแนกโดยระดับการศึกษา ทำการแปรผลหรือตีความหมายระดับความพึงพอใจ หรือผลสัมฤทธิ์ของการออกแบบ ด้วยค่าเฉลี่ยรายข้อและค่าเฉลี่ยรวม ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ เพื่อสรุปตามประเด็นต่าง ๆ ของวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 และข้อที่ 4

### 3.7 แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงการอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในงานวรรณคดีไทย ชุดทดลองสร้างสรรค์ที่ได้จากกระบวนการวิจัย

กระบวนการสังเคราะห์และการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

3.7.1 ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยเป็นภาพร่าง โดยนำผลการศึกษา ค้นคว้ามาวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อให้ได้องค์ความรู้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์อย่างมีระบบ ในการนำมาสร้างสรรค์งานออกแบบตัวละครโดยใช้ละคร โดยใช้เทคนิคการวาดภาพดิจิทัล หรือเทคนิคในการทำศิลปะดิจิทัลในคอมพิวเตอร์ 3 ชุด 9 ตัวละคร รวม 45 ชิ้นงาน โดยแบ่งเป็นการทดลอง ผลงานชุด ก) ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ ชุด ข) มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ ชุด ค) สัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ รวม 45 ชิ้น

3.7.2 การประเมินเพื่อทำการประเมินผลงานการออกแบบ โดยเน้นการเชื่อมโยงอัตลักษณ์แนวคิด บริบทแวดล้อม ปัจจัย ตัวบ่งชี้ ต่าง ๆ ที่ได้กำหนดไว้ ผู้วิจัยนำภาพร่างที่เป็นชุดผลงานมาทดลองสร้างสรรค์ ทั้งชุด ก. ข. และชุด ค. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน เพื่อจะนำข้อสรุปไปสร้างสรรค์ผลงานในเชิงจินตภาพ ซึ่งเป็นชุดสรุปปลายทางของการวิจัยต่อไป

3.7.3 เมื่อได้ภาพร่างของผลงานชุดทดลองสร้างสรรค์ที่ผ่านการประเมินทั้งชุด ก. ข. และ ชุด ค. ผู้วิจัยได้สรุปองค์ความรู้และได้นำขยายไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุดสรุปด้วย การ์ตูนช่อง (Comic Book) แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) แอนิเมชัน 3 มิติและโมเดลตัวละคร (Figure Model)

3.7.4 นำผลงานสร้างสรรค์เชิงจินตภาพชุดสรุป ที่ได้จากกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในระหว่างดำเนินการ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันเป็นผู้ประเมิน พร้อมข้อชี้แนะข้อคิดเห็น ทำการปรับแก้ในทุกกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานที่มีคุณภาพและมีความสมบูรณ์เหมาะสมในทุก ๆ ด้าน

### 3.8 การเผยแพร่ผลงานวิจัย

3.8.1 จัดแสดงผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในงานวรรณคดีไทย เพื่อสร้างจินตภาพ ในรูปแบบนิทรรศการโดยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการวิจัย ตั้งแต่แนวคิด รูปแบบ กลวิธีการสร้างสรรค์

3.8.2 นำเสนอเป็นบทความรายงานผลการวิจัยในวารสารระดับชาติและนานาชาติ ร่วมแสดงผลงานในนิทรรศการศิลปะระดับนานาชาติและนานาชาติ



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจิตินภาพ จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อหาแนวทางและกระบวนการสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละคร ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกาย และต้องการข้อมูลเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านที่ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรม กายภาพ ความต้องการ และจิตใจของตัวละครที่จำแลงกาย จึงต้องทำการสัมภาษณ์บุคคลที่เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยทำการสัมภาษณ์และวิเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย ทศนศิลป์ไทย พุทธศาสนา เทคโนโลยีชีวภาพ และจิตวิทยา

#### 4.1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ด้านวรรณคดีไทย ได้แก่ นางสาวจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (นามปากกา รอมแพง) เจ้าของบทประพันธ์ บุพเพสันนิวาส

ด้านทศนศิลป์ไทย ได้แก่ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทศนศิลป์ (จิตรกรรม)

ด้านพุทธศาสนา ได้แก่ ดร.พระมหาชวลิต ชาตเมธี (คงแก้ว) เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาส วัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง

ด้านเทคโนโลยีชีวภาพ ได้แก่ ดร.ธนิยา นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์ โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล

ด้านจิตวิทยา ได้แก่ อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศัลยศาสตร์ ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

กระบวนการที่ผู้วิจัยจะได้แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลงานทศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครดังกล่าวจำนวน 5 ตัวละคร ที่สร้างสรรค์ผลงานทศนศิลป์ที่มีการถ่ายทอดตัวละครที่จำแลงกายเป็นตัวดำเนินเรื่องที่ถ่ายทอดจินตภาพออกมาในรูปแบบที่ศิลปินจินตนาการ เพื่อนำมาวิเคราะห์หาแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในรูปแบบที่เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ชัดเจนเป็นรูปธรรมที่สุด ซึ่งมีรายละเอียดการเก็บข้อมูลภาพสนามที่ใช้แบบสัมภาษณ์และแบบวิเคราะห์ผลงานทศนศิลป์

## 4.2 ข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์

### 4.2.1 ด้านความคิดเห็นเรื่องการจำแลงกาย

คำถามที่ 1 ท่านคิดว่าแก่นแท้ของการจำแลงกายในความคิดของท่านมีความเป็นมาอย่างไร

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากการสัมภาษณ์ส่วนใหญ่พบว่าการจำแลงกายมีนัยยะแฝงทางด้านความคิด ปรัชญา ความเชื่อทางศาสนา และการแฝงไว้ซึ่งแง่คิดในการดำรงชีวิตของมนุษย์

ดร.ธนิยา นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีชีวภาพ มองเห็นว่าการจำแลงกายของมนุษย์เกิดจากฮอร์โมนที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของร่างกายมนุษย์ หากนำวิทยาศาสตร์เข้ามาร่วมใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครสามารถนำเรื่องของฮอร์โมนเข้ามารองรับเพื่อให้มีน้ำหนักในการดำเนินเรื่องราว และลักษณะทางกายภาพสามารถใช้หลักการพิสูจน์อัตลักษณ์บุคคลจากภายนอกเข้ามาช่วยได้ แต่ไม่สามารถลงลึกหรือยอมรับได้ 100% นั้นเพราะความสามารถในการยืนยันตัวตนได้จำเป็นต้องตรวจลายนิ้วมือ หรือลักษณะทางพันธุกรรม หากจะนำวิทยาศาสตร์เข้ามาช่วยเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย สามารถใช้เรื่องของฮอร์โมนกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายได้<sup>170</sup>

อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศิลปศาสตร์ ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ระบุการจำแลงกายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอันดับหนึ่งของมนุษย์เป็นตัวนำทางขับเคลื่อนให้เกิดพฤติกรรมที่ผิดคุณธรรมหรือจริยธรรมได้ นั้นเพราะเป็นผลแห่งระบบโครงสร้างของจิต 3 ระบบ คือ Id (อิด) สัญชาตญาณ Ego (อีโก้) จิตสำนึกและ Superego (ซูเปอร์อีโก้) คุณธรรม ที่ทำหน้าที่สอดประสานกันจนกลายเป็นบุคลิกของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งแต่ละตัวละครก็จะแสดงออกมาในระดับที่แตกต่างกันไป การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย<sup>171</sup>

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ได้แสดงความคิดเห็นว่าการจำแลงกายคือเรื่องของบุคลาธิษฐาน การเวียนว่ายตายเกิดที่เป็นเหตุผลของบุพกรรม<sup>172</sup>

<sup>170</sup> สัมภาษณ์ ดร.ธนิยา นันทาพจน์, นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล, 15 มีนาคม 2563.

<sup>171</sup> สัมภาษณ์ อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ, นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศิลปศาสตร์ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล, 17 มีนาคม 2563.

<sup>172</sup> สัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง, ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม), 22 มีนาคม 2563.



คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง) เจ้าของบทประพันธ์ บุปผะสันนิวาส เป็นการสวมบทบาทเพื่อประโยชน์ในการเล่าเรื่องที่จะสร้างความสนุกสนานและแทรกความแยบยลในการมองผ่านเปลือกไปยังตัวตนภายในเพราะต่อให้จำแลงกายอย่างไรก็ยังคงมีตัวตนเดิมปรากฏพิรุณออกมาให้เห็นว่าไม่ใช่ตัวตนของจริง<sup>173</sup>

ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี (คงแก้ว) เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาส วัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง พระอาจารย์ชำนาญผู้สอนศีลธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา การเกิดเป็นเปรต อสุรกายของมนุษย์เปรียบเป็นการจำแลงกายขั้นสุดท้าย<sup>174</sup>

คำถามที่ 2 ท่านคิดว่านัยยะแฝงของการจำแลงกายคืออะไร

ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี (คงแก้ว) เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาส วัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง พระอาจารย์ชำนาญผู้สอนศีลธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา กล่าวว่า การจำแลงกายหากเปรียบกับหลักธรรมทางพุทธศาสนาตามทีผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมมาว่าตัวละครที่กิเลสเป็นตัวขับเคลื่อนในการจำแลงกายในทางธรรมะ กิเลสนั้นเปรียบเสมือนไฟ 3 กอง คือ ไฟคือราคะ 1 ไฟคือโทสะ 1 ไฟคือโมหะ 1 ไฟคือราคะ ย่อมเผาสัตว์ผู้กำหนดแล้วหมกมุ่นแล้ว ในกามทั้งหลาย ส่วนไฟคือโทสะ ย่อมเผาบรรณผู้พยาบาทมีปรกติฆ่าสัตว์ ส่วนไฟคือโมหะ ย่อมเผานรชนผู้ลุ่มหลงไม่ฉลาดในอริยธรรม ไฟ 3 กองนี้ย่อมตามเผาหมู่สัตว์ผู้ไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นไฟ ผู้ยินดีถึงในกายตน ทั้งในภพนี้และภพหน้าสัตว์เหล่านั้นย่อมพอกพูนนรก กำเนิดสัตว์ดิรัจฉานอสุรกายและปิตติวิสัย เป็นผู้ไม่พ้นไปจากเครื่องผูกแห่งมาร ก่อให้เกิดคติภูมิ 4 ที่สอดคล้องกับการจำแลงกายนี้คือ สรรพสัตว์เมื่อเกิดขึ้นแล้วย่อมมีโอกาสทั้งสร้างบุญและบาป ผลของบุญและผลของบาปเหล่านั้น เรียกว่า วิบากกรรม เป็นชนวนกรรมนำไปให้สรรพสัตว์เวียนว่ายไปในวัฏสงสาร เกิดแล้วตาย ตายแล้วเกิดอยู่ในภพภูมิต่าง ๆ เพื่อเสวยผลบุญที่เป็นสุขใน สุขคติภูมิ และเสวยผลบาปที่ทุกข์ทรมานในทุกคติภูมิ ทุกคติภูมิ คือ ภูมิที่ชั่ว ลำบาก เดือดร้อน เต็มไปด้วยความทุกข์โดยส่วนเดียว ไม่มีผู้ใดปรารถนาอยากไปเกิดในภพภูมิเหล่านี้เพราะหาความสุขไม่ได้เลย เป็นภูมิที่ต่ำ ต่ำเพราะตั้งอยู่ใต้เขาสิเนรุ และต่ำในความสุข มีความสุขน้อยมีความทุกข์มาก มนุษย์หรือเทวดาที่ไปอุบัติในภูมิเหล่านี้จึงเรียกว่าเป็นผู้ตกต่ำ ตกจากที่สูงไปสู่ที่ต่ำ ตกจากที่สบายไปสู่ที่ลำบาก เรียกว่า ไปสู่อบาย ทุกคติ วินิบาต นรก ทุกคติภูมิ ประกอบไปด้วย 4 ภพภูมิ คือ นรกภูมิ เปรตภูมิ อสุรกายภูมิ และดิรัจฉานภูมิ จนเกิดวิภูษะ 3 คือทำให้มีการเวียนว่ายตายเกิดเป็นวงจรหมุนไป กิเลสเป็นต้นเหตุกดดันให้เกิดกรรม (การกระทำ) กรรม เป็นเหตุกดดันให้

<sup>173</sup> สัมภาษณ์ คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง), เจ้าของบทประพันธ์ บุปผะสันนิวาส, 1 เมษายน 2563.

<sup>174</sup> สัมภาษณ์ ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี (คงแก้ว), เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาส วัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง, 9 เมษายน 2563.

เกิด วิชาภ (ผล) เป็นเหตุกดดันให้เกิด กิเลส ต่อไปอีก การจำแลงกายจึงต่างหมุนเวียนเป็นเหตุผลของกัน หากไม่มีการละกิเลสก็จะไม่มีการยุติการจำแลงกายขึ้นได้<sup>175</sup>

คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง) เจ้าของบทประพันธ์ บุษเพสันนิวาส หากคิดในแง่ลบคือการหลอกคนอื่นและหลอกตัวเอง หากคิดในแง่บวกคือ การพยายามปรับตัว แต่สุดท้ายผู้ที่จำแลงกายก็จะเผยตัวตนของตัวเองซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จะดีหรือร้ายก็ขึ้นอยู่กับเนื้อในของผู้ที่จำแลง และการเปิดใจของเป้าหมายที่ทำให้เกิดการจำแลงกายนั้น ๆ<sup>176</sup>

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ เป็นสิ่งที่กำหนดให้มนุษย์สร้างในภพภูมิ ได้ส่งผลกระทบปรากฏเป็นรูปร่าง บุคลิกภาพนิสัยใจคอที่แตกต่างกันไป<sup>177</sup>

อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศัลยศาสตร์ ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา การจำแลงกายไม่เพียงแต่เป็นการเปลี่ยนแปลงของสภาพร่างกายภายนอก แต่สภาวะจิตใจภายในก็จำแลงเปลี่ยนไปตามสัญชาตญาณดิบ การจำแลงกายจึงเกิดจากแรงขับภายในสู่ภายนอก<sup>178</sup>

ดร.ธनिया นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีชีวภาพ การจำแลงกายคือการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจากสารฮอร์โมนของมนุษย์<sup>179</sup>

#### 4.2.2 ด้านแนวทางการสร้างสรรค์

คำถามที่ 3 ท่านมีวิธีสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ (บทประพันธ์) จากจินตนาการอย่างไร  
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ได้ให้คำแนะนำว่าการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ควรมีพื้นฐานการประกอบสร้างและอธิบายได้จากการทบทวนวรรณกรรม มีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค สามารถค้นพบกระบวนการในการสร้างสรรค์ด้วยอัตลักษณ์ของผู้วิจัย ให้ได้มา

<sup>175</sup> สัมภาษณ์ ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี (คงแก้ว), เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาส วัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง, 9 เมษายน 2563.

<sup>176</sup> คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง), เจ้าของบทประพันธ์ บุษเพสันนิวาส, 1 เมษายน 2563.

<sup>177</sup> สัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง, ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม), 22 มีนาคม 2563.

<sup>178</sup> สัมภาษณ์ อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ, นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศัลยศาสตร์ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล, 17 มีนาคม 2563.

<sup>179</sup> สัมภาษณ์ ดร.ธनिया นันทาพจน์, นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล, 15 มีนาคม 2563.

ซึ่งแนวคิดในการทดลองสร้างสรรค์ และองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ องค์ความรู้ใหม่ในการประกอบสร้างในผลงาน องค์ความรู้ใหม่ในเทคนิควิธีการ และองค์ความรู้ใหม่ ทางด้านทฤษฎีทางศิลปะเฉพาะด้าน โดยการใช้มีโนทัศน์ มโนคติ และมโนสำนึก ในการสร้างสรรค์ ภาพในใจของตัวละครที่จำแลงกายออกมา<sup>180</sup>

คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง) เจ้าของบทประพันธ์ บุปเพสันนิवास เชื่อมผ่านการบรรยายทางสายตาที่ปรากฏถึงแววตาที่มองให้เห็นถึงวิญญาณภายใน ใช้ความต่างกันของบริบททางสังคม ที่ทำให้ตัวละครต่างภาพมีความเชื่อที่ต่างกัน ในแนวของคอมเมดี้ เพื่อผ่อนคลายความขัดแย้งของทั้งสองสังคม ใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายในการบรรยาย แต่ใช้ภาษาที่ศึกษา มาจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ในการสร้างบทสนทนาเพื่อสร้างบรรยากาศของยุคสมัยเพื่อให้ คนอ่านเกิดความเชื่อและคล้อยตาม การเขียนบรรยายจะเน้นย้ำถึงจิตวิญญาณภายในมากกว่ารูปร่าง หน้าตา เพราะในการเขียนบรรยายจะเน้นย้ำถึงจิตวิญญาณภายในมากกว่ารูปร่างหน้าตา ทั้งวาจาและ ท่าทาง รวมไปถึงบรรยายความคิดอ่านในใจที่แสดงอัตลักษณ์ของตัวละครออกมาว่าอยู่กับคนละ ยุคสมัย อธิบายความแปลกแยกของตัวละครผ่านตัวละครย่อย เช่น บ่าวทาส หรือการรำพึง บ่นถึง และความสงสัยผ่านบทสนทนา และบรรยายความคิดของตัวละครแต่ละตัวที่มีต่อตัวละครอีกตัว พร้อมกับให้ตัวละครทำในสิ่งที่แตกต่างเพื่อให้เกิดความขัดแย้ง และเกิดเรื่องราวให้อธิบายหรือลงโทษ เพื่อบ่งบอกถึงความคิดของตัวละครที่แตกต่างกันจากความคิดที่ต่างยุค<sup>181</sup>

คำถามที่ 4 ท่านคิดว่าพฤติกรรมตัวละครที่จำแลงกายสามารถอธิบายในสายที่ท่าน เชี่ยวชาญอย่างไร

อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศัลยศาสตร์ ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญ ด้านจิตวิทยา กล่าวว่าเกิดจาก Id ของตัวละครมีความอยากจะมีอำนาจทำลายผู้อื่น เมื่อ Ego ไม่สามารถกด Id ให้ต่ำลงได้ ตัวละครที่จำแลงกายจึงไม่สนใจเรื่องของคุณธรรมคือ Superego ว่าการทำลายผู้อื่นมันเป็นเรื่องไม่ดี ก็เลยลงมือทำร้ายหรือแย่งชิงคนรักผู้อื่น ตามสัญชาตญาณดิบ และอารมณ์โกรธที่ไม่สามารถควบคุมได้ของตัวละคร ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาจึงมองว่า การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย มีสันดานดิบของมนุษย์ที่เป็นตัวขับเคลื่อนพฤติกรรม<sup>182</sup>

<sup>180</sup> สัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง, ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม), 22 มีนาคม 2563.

<sup>181</sup> สัมภาษณ์ ดร.ธนิยา นันทาพจน์, นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล, 15 มีนาคม 2563.

<sup>182</sup> สัมภาษณ์ อาจารย์นภชนก สุขประเสริฐ, นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศัลยศาสตร์ออร์โธปิดิกส์และ กายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล, 17 มีนาคม 2563.

คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง) เจ้าของบทประพันธ์ บุพเพสันนิวาส เป็นการเอาตัวรอดของตัวละคร ส่วนจะรอดหรือไม่รอดก็ขึ้นอยู่กับบทบาทของตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งจะเป็นไปตามพล็อตเรื่องที่ต้องการนำเสนอ<sup>183</sup>

ดร.ธनिया นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีชีวภาพ การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ ที่สังเกตได้จากลักษณะภายนอก โดยไม่มีผลต่อองค์ประกอบภายใน และไม่เกิดสารใหม่<sup>184</sup>

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ความคิดความเชื่อที่เกี่ยวกับภพชาติการเวียนว่ายตายเกิดในร่างที่แตกต่างไปในแต่ละภพชาติ<sup>185</sup>

ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี (คงแก้ว) เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาส วัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง พระอาจารย์ชำนาญผู้สอนศีลธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา คนในภพภูมิปัจจุบัน หากเปรียบเทียบจำแลงกายให้เห็นภาพชัดคือ หากทำชั่วก็จะได้รับผลของการกระทำคือ ถูกกักขังอิสราเอลจากในสังคมปัจจุบัน เป็นการเปรียบเทียบภพภูมิในโลกปัจจุบัน โดยไม่ต้องกล่าวถึงสวรรค์หรือนรกเลยย่อมนได้<sup>186</sup>

คำถามที่ 6 หากมีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครท่านคิดว่าควรมีวิธีการสร้างสรรค์อย่างไร

อาจารย์ณชนก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศิลปศาสตร์ ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา เสพง่าย ย่อยง่าย มีประโยชน์ เป็นปัจจุบันและร่วมสมัย<sup>187</sup>

<sup>183</sup> คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง), เจ้าของบทประพันธ์ บุพเพสันนิวาส, 1 เมษายน 2563.

<sup>184</sup> สัมภาษณ์ ดร.ธनिया นันทาพจน์, นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล, 15 มีนาคม 2563.

<sup>185</sup> สัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง, ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม), 22 มีนาคม 2563.

<sup>186</sup> สัมภาษณ์ ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี (คงแก้ว), เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาส วัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง, 9 เมษายน 2563

<sup>187</sup> สัมภาษณ์ อาจารย์ณชนก สุขประเสริฐ, นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศิลปศาสตร์ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล, 17 มีนาคม 2563.

คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง) เจ้าของบทประพันธ์ บุษเพสันนิวาส สานจินตนาการและสร้างประโยชน์ให้กับผู้คนยุคปัจจุบันได้ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม เพื่อจะได้สร้างความเข้าใจและจะได้ศึกษาถึงรากเหง้าของตนเพื่อก่อให้เกิดความภาคภูมิใจและจุดประกายให้มีการต่อยอดในทางด้านจิตวิญญาณความคิดอ่าน เหมาะสมที่จะทำให้สอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน แต่ก็ต้องคำนึงถึงกาลเทศะในการนำเสนอ โดยดูจุดมุ่งหมายและบทบาทของตัวละครในวรรณคดีเพื่อเป็นการเคารพต่อรากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิม เปลี่ยนรูปแบบงานได้แต่ควรศึกษาถึงบริบททางสังคมในยุคสมัยที่สร้างวรรณคดีให้ละเอียดรอบคอบ เพื่อให้การปรับเปลี่ยนสร้างความเข้าใจต่อคนปัจจุบันโดยไม่ก้าวล่วงหรือปราชัยต่อความคิดและค่านิยมที่แตกต่างกันของสังคมที่ต่างยุคสมัย และสามารถถ่ายทอดให้ผู้คนในปัจจุบันเข้าใจได้ง่ายและทั่วถึง<sup>188</sup>

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เถาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ความเข้าใจและความเข้าใจจากจินตนาการที่เกิดจากแรงบันดาลใจสู่ผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ศิลปะ<sup>189</sup>

ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี (คงแก้ว) เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาส วัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง พระอาจารย์ชำนาญผู้สอนศีลธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา สร้างจิตสำนึกในการอยู่ร่วมกันอย่าง เป็นสุขของมนุษย์ในสังคม<sup>190</sup>

ดร.ธนียา นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีชีวภาพ ควบนำเอาศาสตร์ความรู้ระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะมาผสมผสานกันเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ และสร้างฐานให้ตัวสื่อสร้างสรรค์เข้มแข็งมากขึ้น สามารถสรุปผลกระบวนการเป็นทฤษฎีและนำไปประยุกต์ใช้<sup>191</sup>

<sup>188</sup> สัมภาษณ์ จันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง), เจ้าของบทประพันธ์ บุษเพสันนิวาส, 1 เมษายน 2563.

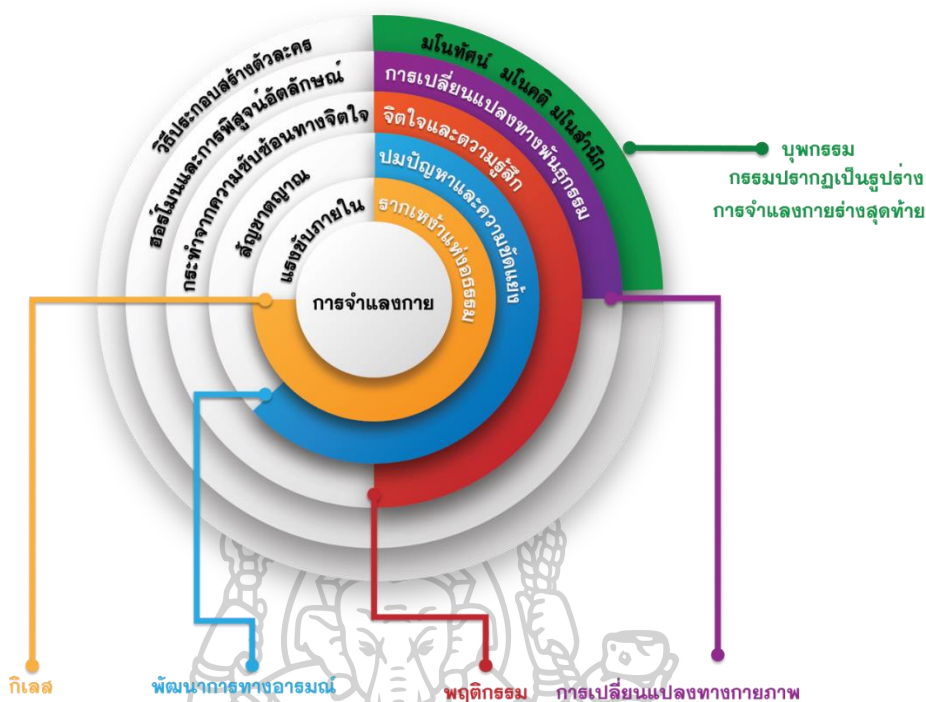
<sup>189</sup> สัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เถาทอง, ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม), 22 มีนาคม 2563.

<sup>190</sup> สัมภาษณ์ ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี (คงแก้ว), เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาส วัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง, 9 เมษายน 2563

<sup>191</sup> สัมภาษณ์ ดร.ธนียา นันทาพจน์, นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล, 15 มีนาคม 2563.

#### 4.3 ผลการวิเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

ผลการศึกษาพบว่าด้านการบรรยายอัตลักษณ์ตัวละครของผู้ประพันธ์ ผู้ประพันธ์จะสื่อสารบรรยายอธิบายอัตลักษณ์ของตัวละครให้ผู้อ่านสามารถจินตภาพได้ถึงลักษณะทั้งหมดของตัวละครคือ รูปร่าง หน้าตา นิสัย ใจคอ อารมณ์ ทศนคติ พฤติกรรม ปมปัญหาที่ฝังลึกในจิตใจของตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายยังหมกมุ่นอยู่ในกิเลสตัณหาที่เป็นปัจจัยส่งผลให้ตัวละครจำแลงกาย และมีพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดปัญหาแก่ตัวละครอื่นในเรื่อง ซึ่งการจำแลงกายของตัวละครมีสัญลักษณ์สำคัญในเรื่องของ กิเลส ความดิ้นรน การพิสูจน์ตัวเอง ซึ่งเป็นความซับซ้อนในจิตใจของตัวละคร ในขณะที่ตัวละครที่จำแลงกายมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมมนุษย์ ในเรื่องบุคลิก ลักษณะ การแสดงออกของตัวละคร ที่สามารถอธิบายได้ทางจิตวิทยา เหตุเพราะการสร้างตัวละครของผู้ประพันธ์ ได้ถอดมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง พฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายจะบ่งบอกถึงสภาพจิตใจและลักษณะนิสัย ปมปัญหา ส่งผลต่อบุคลิกภาพภายนอก ซึ่งความต้องการภายในของตัวละครเป็นต้นเหตุของการจำแลงกาย เหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมที่กระตุ้นความต้องการ เป็นส่วนประกอบที่สำคัญและเป็นแรงขับเคลื่อนภายในตัวละคร ส่งผลให้มีอิทธิพลต่อการจำแลงกาย ซึ่งเป็นไปตามเหตุการณ์หรือสิ่งแวดล้อม ในด้านอัตลักษณ์ ตัวละครที่จำแลงกายปรากฏลักษณะทางกายภาพที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์อยู่บนพื้นฐานของพันธุกรรมมนุษย์ที่สามารถสังเกตเห็นได้ด้วยสายตามนุษย์ โดยกำหนดให้ตัวละครที่จำแลงกายมีรูปร่างเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมแต่ยังคงอัตลักษณ์ทางกายภาพไว้ในบางส่วน ซึ่งการจำแลงกายประเภทต่าง ๆ มาจากพื้นฐานของคนไทยที่เชื่อว่าอมนุษย์เป็นศัตรูของมนุษย์ การจำแลงกายส่วนใหญ่จึงอยู่ในประเภทอมนุษย์ที่มาลงมนุษย์ให้หลงผิดเพราะกิเลส ความไม่รู้จริง ความอยาก ความยึดมั่นถือมั่น จึงเป็นเหตุให้ตัวละครสร้างกรรมดีกรรมชั่วปะปนกันไป และเมื่อทำกรรมย่อมได้รับผลแห่งกรรม ในทางพุทธศาสนากรรมปัจจุบัน ส่งผลถึงอนาคต ที่ก่อให้เกิดในภพภูมิที่แตกต่างกัน เปรียบเสมือนร่างสุดท้ายแห่งการจำแลงกายในหลักธรรมทางศาสนา ซึ่งสามารถยึดถือเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตปัจจุบันได้ดี หลักธรรมทางพุทธศาสนาสามารถนำเหตุและผลไปวิเคราะห์และอธิบายความจริงและความเป็นไปของตัวละครที่จำแลงกาย พุทธศาสนา มุ่งพัฒนาโลก โกรธ หลง ให้ลดลง เพื่อดับทุกข์ทั้งปวงให้หมดสิ้น คือทุกข์ที่เกิดจากกิเลส เพื่อส่งเสริมศีลธรรมทุกชั้นตอนแห่งวิวัฒนาการของมนุษย์ เป็นหลักธรรมที่ต้องให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก ซึ่งเป็นปมปัญหาในยุคปัจจุบัน พฤติกรรมคนในสังคมยังมีกิเลสพอกพูนไปด้วยกิเลส กิเลสจึงแสดงออกมาในรูปแบบของทุกข์ที่จิตได้รับ การจำแลงกายในวรรณคดีไทยสอดคล้องกับหลักธรรมทางพุทธศาสนาในเรื่องกิเลส กรรม และวิบาก หลักธรรมที่ปรากฏในการจำแลงกายนี้เป็นหลักธรรมที่ช่วยให้เข้าใจเรื่อง กิเลส การกระทำ การเกิดในภพภูมิของ นรก เปรต อสุรกายและสัตว์เดรัจฉาน เป็นสำคัญ เพื่อให้มนุษย์มีปัญญาที่เกิดจากสติจะใช้ในการตัดกิเลสได้ การนำเสนอหลักธรรมผ่านบทบาทของตัวละครที่จำแลงกาย ร่างจำแลงจึงปรากฏออกมาตามสภาวะหรืออำนาจของกิเลสที่เกิดขึ้นในขณะนั้น



ภาพที่ 43 องค์ประกอบของการจำแลงกายสู่องค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

เมื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพบผลที่สอดคล้องกันว่าการจำแลงกายจะต้องมีองค์ประกอบตามภาพที่ 27 ดังนี้ แรงขับภายในจากรากเหง้าของกิเลส จิตใต้สำนึกที่ทำให้ตัวละครแสดงด้านมืดของตนเองออกมา ประกอบกับสิ่งเร้าก่อให้เกิดพฤติกรรม ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพทั้งหมดข้างต้นคือองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดการจำแลงกาย วรรณคดีไทยมุ่งเน้นให้จำแลงกายเปรียบเสมือนตัวแทนของความคิด ความชั่ว และมีความสมจริงในแง่กิเลสของมนุษย์ การจำแลงกายจึงมีรากฐานมาจากความคิดและความชั่ว การปล่อยให้กิเลสครอบงำ การไม่รู้จักรักษาอารมณ์ และความรู้สึกของตน เป็นเหตุให้เกิดความอยากได้อะไรก็มี การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ที่ส่งผลให้มีการทำร้ายผู้อื่น การจำแลงกายแฝงความหมายที่ลึกซึ้งไว้ เป็นการสื่อสารที่ต้องตีความ การจำแลงกายเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งที่มีอำนาจเหนือจิตใจ และการลวงให้หลงผิด มนุษย์ควรฝึกจิตอย่างประมาทให้กิเลส ความโลภ โกรธ หลง ครอบงำจิตใจ เพราะเมื่อไหร่ที่ถูกกิเลสครอบงำ มนุษย์ก็จะทำผิดพลาดได้ แสดงให้เห็นว่าการจำแลงกายในวรรณคดีไทยมีบทบาทสำคัญในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยมุ่งประเด็นเกี่ยวกับกิเลส การกระทำ และกรรม เป็นความสำคัญ

## 4.4 วิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย

### 4.4.1 ทศกัณฐ์ เรื่องรามเกียรติ์



ภาพที่ 44 ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี

ที่มา: ผู้วิจัย, เก็บข้อมูล วันที่ 16 เมษายน 2563

#### 4.4.1.1 เนื้อหา

ต่อเนื่องจากตอนมารีศจำแลงกายเป็นกวาง เพื่อหลอกล่อพระรามและพระลักษมณ์ให้ออกห่างจากนางสีดา ทศกัณฐ์ที่แอบซุ่มจึงปรากฏกายโดยการจำแลงกายเป็นผู้ทรงศีลเดินจาริกผ่านหน้ากระท่อมน้อย สีดาพอเห็นผู้ทรงศีลกำลังเดินผ่าน ก็ประณมมือไหว้ด้วยความเคารพ ทศกัณฐ์จึงขอนางสีดา เข้าไปพักในกระท่อมชั่วคราว เพราะเดินทางมาไกล จากนั้นจึงจำแลงกายเป็นยักษ์ โน้มน้าวให้สีดาเห็นดีเห็นงามหากเป็นมเหสีทศกัณฐ์ สีดาโกรธ จากนั้นพญายักษ์อุ้มสีดาพากลับกรุงลงกา

#### 4.4.1.2 รูปแบบ

เป็นผลงานจิตรกรรมไทย มีความเป็นอุดมคติแบบไทย รูปทรงที่มีความโค้งมนและมั่นคง ไม่แสดงถึงกล้ามเนื้อของตัวละคร เครื่องแต่งกายและพัศตราภรณ์ที่มีรูปแบบเฉพาะและมีลวดลายไทยที่สื่อถึงลักษณะของตัวละคร

#### 4.4.1.3 วิธีการ

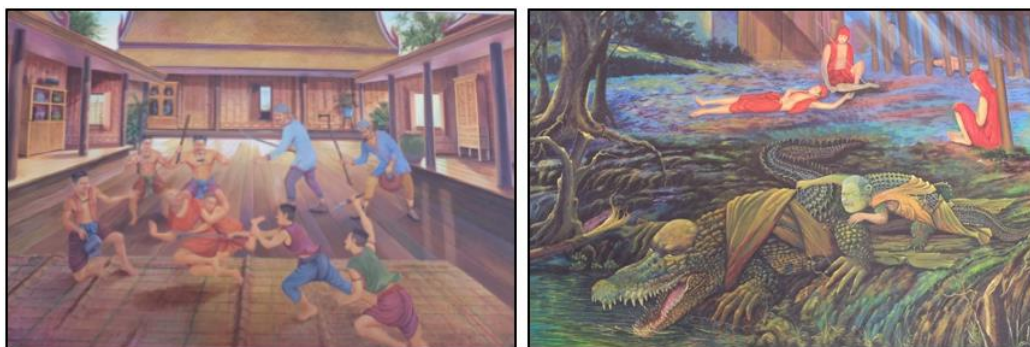
ศิลปินมีเจตนาใช้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครด้วยสีผิวเดียวกัน และท่าทางเดียวกันหากสังเกตจะพบว่ามงกุฎชัยและหมวกฤๅษีมีความสูงใกล้เคียงกัน หากพิจารณาจะพบว่าหน้าตาของฤๅษีไม่มีความคล้ายคลึงกับทศกัณฐ์มากนัก แต่ศิลปินใช้สีผิว การแต่งกาย และการวางองค์ประกอบท่าทางของตัวละครให้ใกล้เคียงกันเพื่อการเชื่อมโยง



#### 4.4.1.4 เทคนิค

เป็นการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยการใช้จังหวะและการซ้ำ ให้มีการซ้ำของรูปร่าง มีการจัดช่วงจังหวะให้มีการซ้ำของรูปร่างและรูปทรง การใช้สีในภาพใช้สีวรรณะร้อนและเย็นอยู่ด้วยกัน แต่เน้นฉากพื้นหลังเป็นโทนร้อน ตัวละครเป็นโทนเย็น

#### 4.4.2 เกรขवादและณรจิ๋ว เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน



ภาพที่ 45 เกรขवादและณรจิ๋วจำลองกายเป็นจระเข้แหกคุกหนีไป  
ที่มา: ผู้วิจัย, เก็บข้อมูล วันที่ 16 เมษายน 2563

#### 4.4.2.1 เนื้อหา

การถ่ายทอดเป็นตอนที่ปลายชุมพลและบ่าวไพร่ช่วยกันจับตัวเกรขवादและณรจิ๋วแต่หายตัวได้ เกรขवादและณรจิ๋วจำลองกายเป็นจระเข้แหกคุกดำน้ำหนีไป

#### 4.4.2.2 รูปแบบ

จากการสร้างสรรค์จะสังเกตได้ว่าศิลปินใช้การแสดงออกแบบเหนือจริง โดยใช้หลักการทางกายภาพของคนมาผสมผสานกับอวัยวะของสัตว์แต่ยังคงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำลองกายไว้เช่น เสื้อผ้า ลักษณะไลน์ของศีรษะที่แสดงให้เห็นว่าเป็นพระภิกษุ แสดงความเป็นอุดมคติไทยแบบร่วมสมัยมีกลิ่นเนื้อและความเหมือนจริง มีการไล่น้ำหนักแสงและเงา

#### 4.4.2.3 วิธีการ

ศิลปินใช้การวางองค์ประกอบของท่าทางตัวละครในท่าทางเดียวกัน ใช้อวัยวะของมนุษย์ผสมกับสัตว์ และยังคงมีอวัยวะมนุษย์หลงเหลืออยู่ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำลองกายที่น่าสนใจ ที่มุ่งเน้นอัตลักษณ์โดยการตัดต่ออวัยวะของสัตว์และมนุษย์เข้าด้วยกัน โดยส่วนร่างกายจะเป็นสัตว์ และมีอวัยวะเฉพาะจุดที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์และคงความเป็นมนุษย์ เช่น มือ เครื่องแต่งกาย เป็นมนุษย์ แต่มีร่างกายเป็นแบบสัตว์

#### 4.4.2.4 เทคนิค

การใช้เส้นในการบ่งบอกทิศทางของตัวละครก่อนจำแลงกายและหลังจำแลงกาย และจัดองค์ประกอบโดยใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมระหว่างตัวละครและสิ่งเกิดเห็นการใช้ การซ้ำ (Repetition) ของตัวละครในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์

#### 4.4.3 มาริศ เรื่องรามเกียรติ์



ภาพที่ 46 ยักษ์มาริศจำแลงกายเป็นกวางทอง  
ที่มา: ผู้วิจัย, เก็บข้อมูล วันที่ 16 เมษายน 2563

4.4.3.1 เนื้อหา มาริศเป็นบุตรของนางยักษ์ชื่อ กากนาสูร และเป็นญาติของทศกัณฐ์ เนื้อเรื่องในฉากนี้ ทศกัณฐ์ต้องการจับตัวนางสีดา จึงสั่งให้มาริศให้จำแลงกายเป็นกวางทองไป ล่อหลอกให้นางสีดาหลงใหล ขอให้พระรามจับกวางทอง เปิดโอกาสให้ทศกัณฐ์ลอบลักนางได้สำเร็จ จุดเริ่มต้นของเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตามมา ในงานทัศนศิลป์ศิลปินจึงถ่ายทอดมาริศในจินตนาการเป็น รูปสัตว์ประหลาด กึ่งยักษ์กึ่งกวาง

4.4.3.2 รูปแบบ เป็นงานทัศนศิลป์ไทยแบบประเพณี เสนอความเป็นสัตว์และมนุษย์ ที่เป็นสัตว์เชิงอุดมคติแบบไทย เพื่อสื่อความหมายการเป็นสัตว์ที่แปลกไปจากเดิม

4.4.3.3 วิธีการ เป็นการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในจินตนาการของศิลปิน คือ การใช้สัตว์และยักษ์มาผสมกันคือ ลำตัวส่วนบนเป็นยักษ์ และลำตัวส่วนล่างเป็นกวางแบบไทย มาผสมเข้าด้วยกันเพื่อเป็นการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ใช้ท่าทางในการบ่งบอกอัตลักษณ์ตัวละครว่าเป็น ตัวเดียวกัน โดยการซ้ำของตัวละคร และการผสมผสานให้มีความกลมกลืนกันระหว่างมนุษย์กับสัตว์

4.4.3.4 เทคนิค การใช้เส้นในภาพ เพื่อแสดงทิศทางของตัวละครที่เดินจากขวาไปซ้าย โดยด้านขวามือจะเป็นการพุ่งไปที่ด้านหน้าคือการล่อพระราม จากนั้นตัวละครวิ่งหนีพระราม ใช้ลักษณะเส้นที่พุ่งไปทางซ้ายมือ ซึ่งจะเป็นทิศทางการเดินไปข้างหน้าของตัวละครเสมอ

## 4.4.4 นางสามนักรา



ภาพที่ 47 นางสามนักราจำแลงกายเป็นสาวงามเพื่อยั่วชวนพระราม  
ที่มา: ผู้วิจัย, เก็บข้อมูล วันที่ 16 เมษายน 2563

4.4.4.1 เนื้อหา นางสามนักรา น้องสาวของทศกัณฐ์ผู้หลงรักพระราม จึงจำแลงกายไปยั่วชวนพระราม แต่พระรามไม่สนใจ จึงเข้าไปทำร้ายนางสีดาและถูกพระลักษมณ์จับได้ ก่อนที่จะตัดหูและจมูก เป็นเหตุให้เกิดสงครามระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์

4.4.4.2 รูปแบบ ลักษณะเป็นจิตรกรรมไทยแบบประเพณีเป็นศิลปะแบบอุดมคติ มีลักษณะเด่นงามสง่าด้วยลีลาอันชดช้อย

4.4.4.3 วิธีการ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายโดยใช้เครื่องแต่งกายและเครื่องพัสดราภรณ์เป็นตัวเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายไว้ด้วยกัน

4.4.4.4 เทคนิค มีการดัดแปลงหน้าสาวงามให้คล้ายกับนางสามนักราที่กำลังโมโห เนื่องจากความไม่พอใจตัวพระราม ใช้ลายเส้นที่แสดงอารมณ์ที่ดุเดือด

## 4.4.5 พระสังข์



ภาพที่ 48 พระสังข์สวมรูปเงาะเพื่อจำแลงกายเป็นเงาะป่าบ้าใบ้  
ที่มา: ผู้วิจัย, เก็บข้อมูล วันที่ 16 เมษายน 2563

4.4.5.1 เนื้อหา จากงานทัศนศิลป์ เป็นฉากในเรื่องตอน พระสังข์หนีนางพันธุรัต พระสังข์ลักรูปเงาะพร้อมไม้เท้าและเกือกแก้วหนีออกจากเมือง สวมเงาะจำแลงกายภายใต้รูปร่างของเงาะป่าบ้าใบ้และเดินทางไปตามหาผู้มีพระคุณคือแม่ที่แท้จริง

4.4.5.2 รูปแบบ ได้รับอิทธิพลศิลปะจากกรุงเทพฯผสมผสานกับแบบประเพณีท้องถิ่นล้านนาที่ยังปะปนกับอิทธิพลศิลปะตะวันตก

4.4.5.3 วิธีการ ใช้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายด้วยการแสดงออกด้วยท่าทางของตัวละคร และการคงลายเส้นของใบหน้าเดิมด้วยคิ้วและดวงตาที่เหมือนแต่เพิ่มขนาดให้ใหญ่ขึ้น การแต่งกายยังคงเดิมเพื่อให้รู้ว่าเป็นตัวละครเดียว แต่ถอดเครื่องประดับบนศีรษะออกเป็นบางชิ้น

4.4.5.4 เทคนิค การใช้ทิศทางและท่าทางของตัวละคร ไม่เน้นกล้ามเนื้อและความถูกต้องทางกายภาพ แต่เน้นอัตลักษณ์เฉพาะตามวรรณคดีไทยในการสร้างจินตภาพ

#### 4.5 การวิเคราะห์อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและงานทัศนศิลป์

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

ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าหากมีการพัฒนาและนำมาสร้างสรรค์ สู่รูปแบบองค์ความรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัย จะทำการค้นคว้าและทดลองหาหลักการและวิธีการ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ให้เกิดความเชื่อมโยงสื่อสารถึงพลังอำนาจของตัวละคร ตามบทประพันธ์ของกวีไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องพยายามหาวิธีการ โดยใช้กระบวนการวิจัยในการคิดค้นหาหลักวิธีการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายต่อไป โดยเอาแนวคิดที่เป็นปรัชญาคติแฝงในวรรณกรรม เป็นตัวกำหนดในการวิจัยสร้างสรรค์ และมาผนวกเข้ากับเทคนิคกลวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปินในผลงานแต่ละชิ้นงานที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยมาประกอบกัน โดยคำนึงถึงหลักความเป็นไปได้ทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งทั้งสองส่วนนี้จะบูรณาการองค์ความรู้ไปสู่หลักการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่ประกอบไปด้วยแนวคิด แรงบันดาลใจ เนื้อหาสาระ เนื้อเรื่อง การสื่อความหมาย กระบวนการสร้างสรรค์ ตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีฐานคิดจากของเดิมในอดีตให้มีความร่วมสมัยและสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา

การศึกษาอัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ร่วมระหว่างศาสตร์แห่งศิลปะของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย รวมถึงงานศิลปกรรมที่มีแรงบันดาลใจมาจากตัวละครที่จำแลงกายที่สร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยได้ทำการศึกษาวรรณคดีไทย ทัศนศิลป์ไทย และทำการสัมภาษณ์ ศิลปินไทย ผู้ประพันธ์วรรณคดีไทย นักจิตวิทยา นักวิทยาศาสตร์และพระผู้ชำนาญด้านการเผยแพร่พุทธศาสนา รวมถึงการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจำแลงกาย เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำองค์ความรู้มาสู่ต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

การพิจารณาอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายระหว่างวรรณคดีกับศิลปะสาขาอื่นนั้น เป็นการพิจารณาความสัมพันธ์บนพื้นฐานที่ประกอบด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบและเนื้อหา ความสัมพันธ์ด้านอิทธิพล และความสัมพันธ์ด้านการสังเคราะห์ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ศิลปะแขนงอื่นที่ต่อยอดมาจากวรรณคดี จึงมีสิทธิที่จะปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอเนื้อหาและแนวคิดโดยใช้รูปแบบที่แตกต่างกันได้ โดยยึดพื้นฐานจากเนื้อหาของวรรณคดีไทยเป็นการตั้งต้น ซึ่งสื่อให้เห็นว่าวรรณคดีไม่ได้เป็นงานศิลปะที่อยู่อย่างโดดเดี่ยว หากเป็นงานศิลปะที่มีความสัมพันธ์กับศิลปะแขนงต่าง ๆ

แม้ว่าศิลปะแต่ละแขนงแต่ละประเภทจะอาศัยวัสดุต่างกัน หรือมีเทคนิคกลวิธีในการสร้างสรรค์ผิดแผกออกไป แต่ศิลปะก็เป็นเครื่องสะท้อนสังคม มีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยง มีรูปแบบและเนื้อหาที่แสดงลักษณะร่วม และมีความคิดที่ประทับเป็นร่องรอยไว้เช่นเดียวกับที่จะพบได้ในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่รวมเรียกว่าอารยธรรมของมนุษย์<sup>192</sup>

วรรณคดีไทยซึ่งเป็นศิลปกรรมแขนงหนึ่งของวิจิตรศิลป์นั้น แม้มีวัตถุประสงค์หลักในการสร้างเพื่อการอ่านก็ตาม แต่นักวรรณคดีต่างก็เห็นว่าวรรณคดีไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ส่วนใหญ่ไม่ได้เป็นหนังสือที่เรียบเรียงขึ้นเพื่อใช้ในการอ่านเท่านั้น แต่เป็นผลงานศิลปกรรมที่เกิดจากการ “ประสานศิลป์” เช่น วรรณคดีเรื่องหนึ่งเป็นทั้งบทสำหรับแสดง มีบางตอนเป็นบทเพลง รวมทั้งวิธีการอ่านหรือขับขานที่เรียกว่าการอ่านทำนองเสนาะ ซึ่งแสดงให้เห็นการผสมผสานวรรณศิลป์เข้ากับคีตศิลป์<sup>193</sup>

ด้วยความสัมพันธ์ของวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ที่กล่าวมาข้างต้น ทัศนศิลป์จึงถือว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า ที่สอดแทรกเนื้อหาทางวรรณคดีและทำหน้าที่หล่อหลอมกลมกล่อมเกลาจิตใจของผู้ที่พบเห็น ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลทัศนศิลป์ที่ได้รับอิทธิพลจากวรรณคดีไทย เพื่อวิเคราะห์ลักษณะการสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายในสื่อจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อถอดอัตลักษณ์ตัวละครและหาความสอดคล้องของลักษณะทางกายภาพของตัวละคร จากเรื่องราว เนื้อหา รูปแบบ

<sup>192</sup> ปณิธิ หุ่นแสวง, **วรรณคดีกับทัศนศิลป์** (กรุงเทพฯ: โครงการ Global Competence Project หมวดศิลปะ วัฒนธรรมและดนตรี, 2542), 1.

<sup>193</sup> ตรีศิลป์ บุญขจร, **วรรณคดีเปรียบเทียบ : กระบวนทัศน์และวิธีการ**, (กรุงเทพฯ: ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546), 68.

เทคนิค วิธีการ และคติคำสอนของวรรณคดีไทยผสมผสานกับจินตนาการของศิลปินออกมาเป็นการ จำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยสู่ทัศนศิลป์ ด้วยการประยุกต์และสร้างสรรค์ โดยมีวรรณคดีไทย เป็น “ต้นแบบ” ที่สร้างอิทธิพลและแรงบันดาลใจ

สำหรับเรื่องราวทางวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกาย ที่นิยมนำมาถ่ายทอดผ่านงานทัศนศิลป์ พบว่านิยมนำมาถ่ายทอดผ่านงานจิตรกรรมและประติมากรรม จากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลพบว่า เรื่องราวของวรรณคดีไทยที่นิยมนำมาถ่ายทอดผ่านจิตรกรรมฝาผนัง ได้แก่ ไตรภูมิ นิบาตชาติก ได้แก่ ทศชาติชาดกและพระเวสสันดรชาดก ปัญญาชาดก ได้แก่ พหลาคาวิชาดก และวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ อิเหนา สังข์ทอง จิตรกรรมฝาผนังของวรรณคดีไทยเหล่านี้มักจะอยู่บนฝาผนังพระอุโบสถ เป็นส่วนใหญ่ และพบบ้างในพระวิหาร ซึ่งภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณคดี ส่วนใหญ่พบมากในภาคกลางและภาคเหนือ เนื่องจากการถ่ายทอดด้วยภาพสามารถสื่อสารได้ง่ายกว่า ตัวหนังสือ นั้นเพราะในอดีตประชาชนส่วนใหญ่ไม่รู้หนังสือ ซึ่งจะก่อให้เกิดศรัทธาและความประทับใจ ได้จากการถ่ายทอดตัวหนังสือออกมาเป็นภาพเขียนเพื่อให้ประชาชนเกิดความรู้ความเข้าใจผ่านศิลปะ

วรรณคดีไทยในงานประติมากรรมเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ของตัวละคร สถานการณ์ ประติมากร ได้ถ่ายทอดตัวหนังสือออกมาเป็นงานประติมากรรมอันเป็นสัญลักษณ์ในการ สื่อสารที่มุ่งให้ความเพลิดเพลินทางใจ ผ่านตัวละครต่าง ๆ ในวรรณคดีไทย อีกทั้งให้อารมณ์แก่ผู้ชม ผ่านสีหน้า แววตา ท่าทาง ที่สื่อความหมายของตัวละครนั้น ๆ รวมทั้งยังคงอัตลักษณ์ตัวละครไว้ ตามแบบต้นฉบับวรรณคดีไทย ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากต้นแบบที่สืบทอดกันมา

วรรณคดีไทยสู่งานประติมากรรม เกิดจากศิลปินได้นำโครงเรื่องมาสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ เกิดความโดดเด่น และแตกต่าง ในการสื่อความรู้สึกของตัวละครได้มากกว่า จิตรกรรมที่เป็นเพียงภาพ 2 มิติ งานประติมากรรมสามารถใส่ความคิด ความรู้สึก และอารมณ์ ให้แก่ตัวละครได้ และสามารถทำให้ผู้รับชมรู้สึกได้ว่าตัวละครมีชีวิต นับได้ว่าประติมากรรมเล่าเรื่องได้ไม่แพ้ วรรณคดีไทย จิตรกรรม นั้นเพราะการสร้างสรรค์วรรณคดีในรูปแบบของประติมากรรม สามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมรับรู้ เหตุการณ์ให้ปรากฏอยู่ในชิ้นงานประติมากรรมเพียงชิ้นเดียวแม้กระทั่งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างที่ ต่างเวลาในช่วงขณะเดียวโดยสมบูรณ์ อีกทั้งยังแสดงคุณค่าทางเรื่องราวของวรรณคดีไทยได้อย่างครบถ้วน

อิทธิพลของงานวรรณคดีไทยในประติมากรรม สามารถผสมผสานความหลากหลายทางศิลปะได้ อย่างกลมกลืน โดยอาศัยกระบวนการสร้างสรรค์และจินตนาการของศิลปิน ที่แสดงออกถึงชีวิตจิตใจ ด้วยความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละครให้ปรากฏ ประติมากรรมได้รับความรู้และความบันเทิงใจ จากวรรณคดีไปสร้างสรรค์งานอย่างกว้างขวางและแพร่หลาย ผู้วิจัยจึงได้ทำการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล ประติมากรรมที่ได้รับอิทธิพลจากวรรณคดีไทย เพื่อวิเคราะห์ลักษณะการสร้างสรรคตัวละครที่จำแลงกาย ในงานประติมากรรม เพื่อถอดอัตลักษณ์ตัวละครและหาความสอดคล้องของลักษณะทางกายภาพของ ตัวละคร สีหน้าท่าทาง การสื่ออารมณ์ภายใต้ ผลงานชิ้นเดียว โดยมีวรรณคดีไทยเป็นต้นแบบ เพื่อหา ข้อสรุปสำหรับแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

การสร้างตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย ผู้ประพันธ์จะกำหนดลักษณะต่าง ๆ ให้กับตัวละคร ทั้งในด้านรูปลักษณ์ ลักษณะนิสัยและพฤติกรรม ตัวละครที่จำแลงกายก็เป็นตัวละครประเภทหนึ่งที่ผู้ประพันธ์มุ่งเน้นให้เห็นลักษณะภายนอกที่มีการจำแลงกาย และเปิดให้เห็นลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายด้วย เอกสารและข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นประโยชน์เพื่อค้นหาคุณสมบัติร่วมของตัวละครที่จำแลงกาย ที่ปรากฏร่วมกันในวรรณคดีไทยตั้งแต่ 2 ฉบับขึ้นไป ในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ ผู้วิจัยจะศึกษาเป็น 2 ประเด็นดังนี้ลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่จำแลงกายและลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกาย

#### 4.5.1 ลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่จำแลงกาย

การกำหนดลักษณะทางกายภาพของตัวละครในวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายสามารถจำแลงกายเป็นตัวละครอื่น ๆ ได้ตามที่ตนปรารถนา โดยมีวัตถุประสงค์ในการจำแลงกายที่ต่างกัน การจำแลงกายของตัวละคร เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อจุดเปลี่ยนของเรื่องราว มีทั้งตัวละครที่เป็นตัวร้ายตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง ตัวละครที่มีการจำแลงกายและมีบทบาทโดดเด่นในการดำเนินเรื่องราว มีความซับซ้อนในการแสดงออกทางอารมณ์ สามารถสร้างสีสันให้ผู้อ่านในการจินตนาการได้เป็นอย่างดี ซึ่งการกำหนดลักษณะทางกายภาพให้กับตัวละครพบว่ามีทั้งการกำหนดให้ตัวละครมีความแตกต่างทางกายภาพมาตั้งแต่ชาติกำเนิด

อย่างไรก็ตามตัวละครที่มีการจำแลงกาย ผู้ศึกษาพบว่า มีการเปลี่ยนแปลงและคงอัตลักษณ์ทางกายภาพ ตามลักษณะดังนี้

4.5.1.1 ลักษณะเส้นผม คือ ลักษณะของเส้นผม จากตรงเป็นหยิก จากหยิกเป็นตรง ได้แก่ เจ้าเงาะ นางยักษ์พันธุรัต นางผีเสื้อสมุทร ตัวอย่างเส้นผมเจ้าเงาะ ในบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง<sup>194</sup> ตอนที่ท้าวสามนต์เห็นรูปลักษณ์ภายนอกของเจ้าเงาะก็เห็นว่าเจ้าเงาะมีผมหยิกเหมือนกับลักษณะเชิงฟัก ซึ่ง เชิง คือ ที่รกเป็นสุมทุมพุ่มไม้หรือมีไม้เถาปกคลุมอยู่ข้างบน เช่น เชิงฟัก<sup>195</sup>

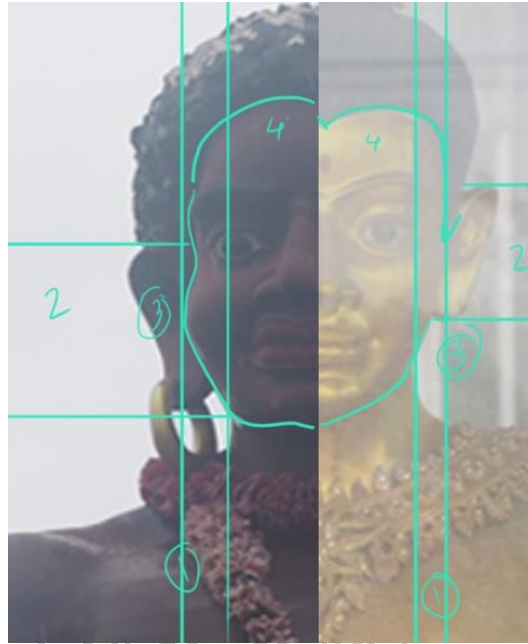
ผมหยิกยุ่งเหยิงเหมือนเชิงฟัก หน้าตาตลกยักษ์มักกะสัน<sup>196</sup>

4.5.1.2 กรอบใบหน้า คือ ลักษณะของใบหน้าไม่เปลี่ยนแปลงจากเดิม หรือ ใบหน้าเปลี่ยนรูปไปจากปกติ ได้แก่ นางสาวนักษัตร พระสังข์

<sup>194</sup> หอสมุดวชิรญาณ, **บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง ตอนที่ ๖ พระสังข์ได้นางรจนา (vajirayana.org)

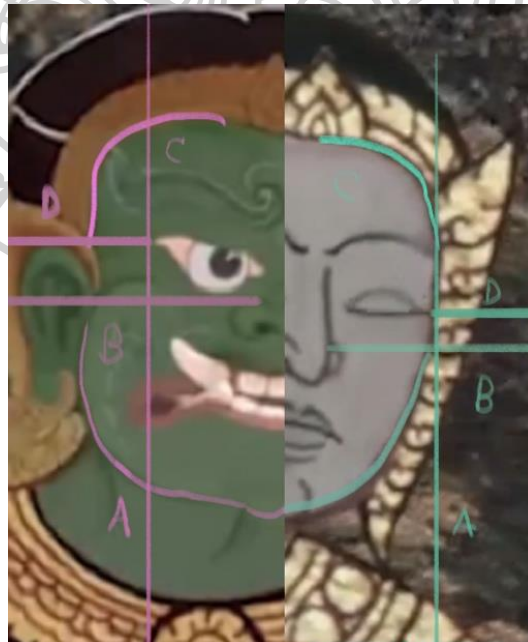
<sup>195</sup> สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554** (กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2556), 406.

<sup>196</sup> หอสมุดวชิรญาณ, **บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง ตอนที่ ๖ พระสังข์ได้นางรจนา (vajirayana.org)



ภาพที่ 49 เปรียบเทียบลักษณะใบหน้าของตัวละครพระสังข์และเจ้าเงาะ ในเรื่องสังข์ทอง จากงาน  
ประติมากรรม

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

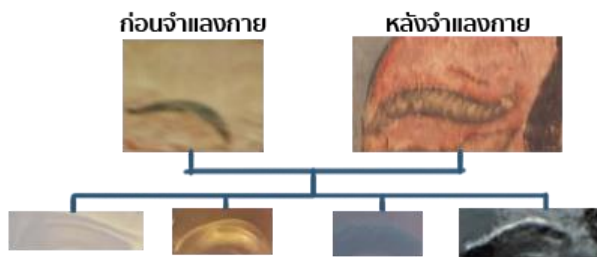


ภาพที่ 50 เปรียบเทียบลักษณะใบหน้าของตัวละครนางสามนักษา ในเรื่องรามเกียรติ์ จากงาน  
จิตรกรรมฝาผนัง

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563



4.5.1.3 คิ้ว คือ ลักษณะของคิ้วเปลี่ยนแปลงจากทรงรูปเดิม และมีขนาดใหญ่หรือเล็กกว่าเดิม



ภาพที่ 51 เปรียบเทียบลักษณะคิ้วของตัวละครพระสังข์และเจ้าเงาะ ในเรื่องสังข์ทอง จากงานจิตรกรรม

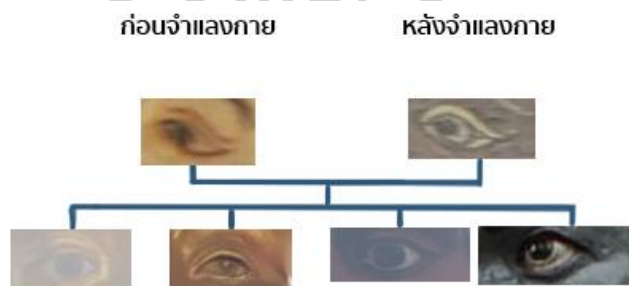
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการท้าววิจัย วันที่ 16 เมษายน 2563



ภาพที่ 52 เปรียบเทียบลักษณะคิ้วของตัวละครสามนักรา ในเรื่องรามเกียรติ์ จากงานจิตรกรรม

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

4.4.1.4 ชั้นหนังตา คือ ลักษณะตาชั้นเดียวหรือสองชั้นไม่เปลี่ยนแปลง



ภาพที่ 53 เปรียบเทียบลักษณะตาของตัวละครพระสังข์ทอง ในเรื่องสังข์ทอง จากงานจิตรกรรมและประติมากรรม

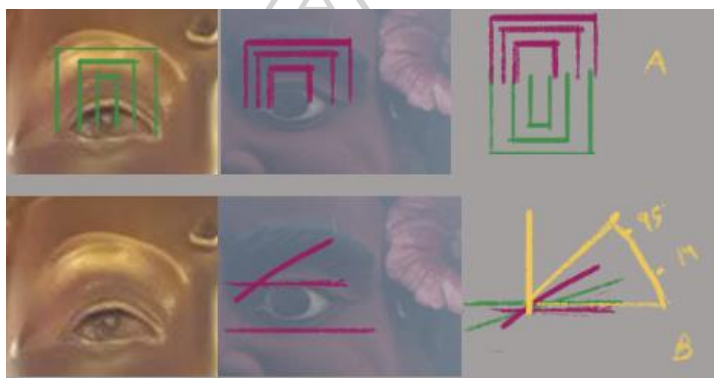
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

4.5.1.5 ดวงตา ลักษณะของดวงตาที่คงเดิมหรือมีขนาดใหญ่กว่าปกติ ตัวอย่างเช่น เจ้าเงาะ นางผีเสื้อสมุทร ตัวอย่างเจ้าเงาะ ในบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง<sup>197</sup> หรือตอนที่พระฤๅษีดำนางผีเสื้อ<sup>198</sup>

ข้ากลัวรูปเงาะป่าตาพอง จะให้น้องนั่งใกล้จันใจจริง<sup>199</sup>

จากตัวอย่างบทกลอน นางรจนากล่าวว่านางกลัวรูปเงาะป่า เพราะมีดวงตาพองโต อีัยกษตาโตโมโหมาก รูปก็กากปากก็เปราะไม่เหมาะสม<sup>200</sup>

จากตัวอย่างบทกลอนเป็นตอนที่พระฤๅษีดำนางผีเสื้อสมุทร เมื่อครั้งปะทะคารมกัน แสดงให้เห็นว่านางผีเสื้อสมุทรมีดวงตาโตพองโตและมีขนาดใหญ่มาก



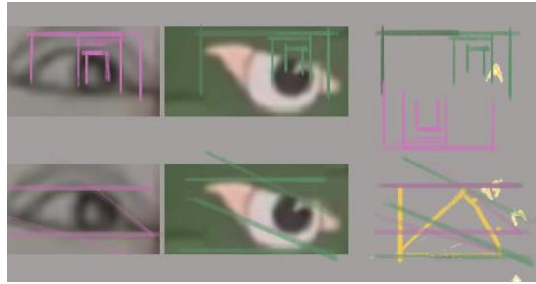
ภาพที่ 54 เปรียบเทียบขนาดของดวงตาตัวละครพระสังข์ เรื่องสังข์ทอง จากงานประติมากรรม  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

<sup>197</sup> หอสมุดวชิรญาณ, **บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง ตอนที่ ๖ พระสังข์ได้นางรจนา (vajirayana.org)

<sup>198</sup> สุนทรภู่, **พระอภัยมณี**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก พระอภัยมณี ตอนที่ ๙ พระอภัยมณีเห็นนางผีเสื้อ (vajirayana.org)

<sup>199</sup> หอสมุดวชิรญาณ, **บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง ตอนที่ ๖ พระสังข์ได้นางรจนา (vajirayana.org)

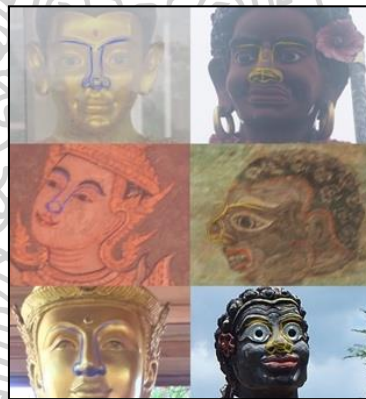
<sup>200</sup> สุนทรภู่, **พระอภัยมณี**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก พระอภัยมณี ตอนที่ ๙ พระอภัยมณีเห็นนางผีเสื้อ (vajirayana.org)



ภาพที่ 55 เปรียบเทียบขนาดของดวงตาดำตัวละครนางสำนึกษา เรื่องรามเกียรติ์ จากงานรามาวดารจิตรกรรมฝาผนังมีชีวิต

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

#### 4.5.1.6 จมูก คือ มีลักษณะของจมูกที่ใหญ่ขึ้นหรือเล็กลง



ภาพที่ 56 เปรียบเทียบลักษณะของจมูกของตัวละครพระสังข์ เรื่องสังข์ทอง จากงานทัศนศิลป์

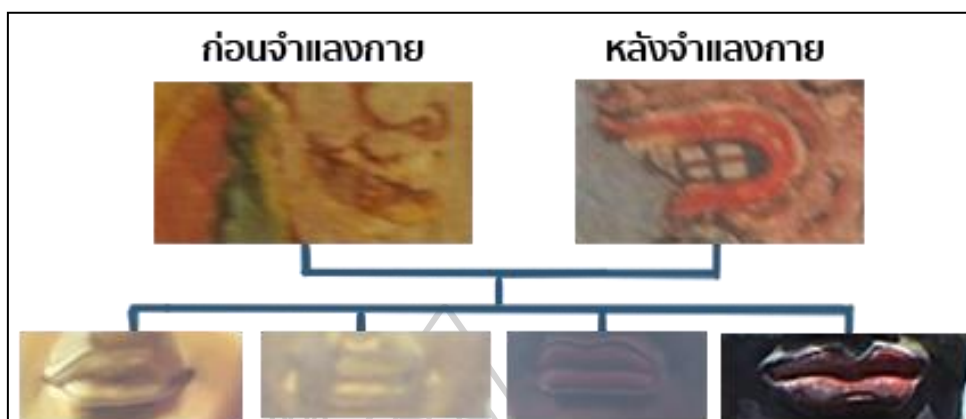
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563



ภาพที่ 57 เปรียบเทียบลักษณะของจมูกของนางสำนึกษา เรื่องรามเกียรติ์ จากภาพยนตร์ รามาวดารจิตรกรรมฝาผนังมีชีวิต

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

4.5.1.7 ริมฝีปาก คือ ลักษณะของริมฝีปากจะมีขนาดใหญ่ขึ้นหรือเล็กลงเกินปกติที่เคยเป็น



ภาพที่ 58 เปรียบเทียบลักษณะริมฝีปากตัวละครพระสังข์ เรื่องสังข์ทอง จากงานประติมากรรมและจิตรกรรม

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

4.5.1.8 สีผิว ลักษณะของผิว คือ สีผิวเปลี่ยนจากขาวเป็นดำ จากดำเป็นขาว หรือผิวหน้า และผิวหนังตามลำตัวมีรอยเหี่ยวย่น หรือมีริ้วรอยแผลเป็น ได้แก่ เจ้าเงาะ ในบทละครนอกเรื่อง สังข์ทอง<sup>201</sup> ที่บ่งบอกว่าผิวของสังข์ทองลายดั่งเช่นเสือปลา<sup>202</sup>

เจ้าเงาะ ในเรื่องสังข์ทองตอนพระสังข์ตีคณิศร วรรณคดีสมัยอยุธยา กล่าวถึงอัตลักษณ์ของเจ้าเงาะว่ามีผิวดำคล้ำ สังกะสีได้จากคำที่เจ้าเงาะทูลนางมณฑา รูปชั่วตัวดำอยู่รุ่มรัง<sup>203</sup> นากลัวตัวดำเหมือนคุลา<sup>204</sup> จะเห็นว่า เมื่อเหล่านางสนมกำนัลเห็นเจ้าเงาะก็ต่างกล่าวถึงรูปลักษณะของเจ้าเงาะโดยเปรียบเทียบสีผิวของเจ้าเงาะว่ามีผิวดำคล้ำเหมือนชาวคุลา ซึ่งชาวคุลา คือแขกอินเดียที่มีผิวดำ<sup>205</sup>

<sup>201</sup> หอสมุดวชิรญาณ, บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง ตอนที่ ๖ พระสังข์ได้นางรจนา (vajirayana.org)

<sup>202</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>203</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>204</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>205</sup> วิทยาลัยครูสงขลา, พจนานุกรมภาษาถิ่นใต้ (กรุงเทพฯ: มุลนิธิเอเชีย, 2514), 103.

นางแก้วหน้าม้า ในบทละครนอกเรื่อง แก้วหน้าม้า เช่น บทสนทนาของนางแก้ว ที่กล่าวกับพระพิณทองว่า ตนเองเป็นคนที่มิรูปชั่ว และมีผิวดำคล้ำ<sup>206</sup>

นางผีเสื้อสมุทรในพระอภัยมณี เมื่อครั้งที่พระอภัยมณีกล่าวถึงนางผีเสื้อสมุทร อย่างอาลัยอาวรณ์ ถึงรูปชั่วตัวดำแต่จะหาใครรักพระอภัยมณีเท่านางก็คงยาก<sup>207</sup>หรือตอนที่พระอภัยมณี กล่าวกับศพของนางผีเสื้อสมุทรมีการกล่าวถึงนางผีเสื้อสมุทรว่าตัวดำ<sup>208</sup> แสดงให้เห็นว่า นางผีเสื้อสมุทรมีผิวดำคล้ำ



ภาพที่ 59 เปรียบเทียบสีผิวของตัวละครนางสำนักรา ในเรื่องรามเกียรติ์ จากภาพยนตร์รามาวตาร จิตรกรรมฝาผนังมีชีวิต

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

4.5.1.9 ส่วนสูง คือ ตัวละครที่จำแลงกายรูปร่างเดิมมีขนาดสูง และจำแลงกายให้เตี้ยลง ขึ้น ตัวอย่างเช่น นางผีเสื้อสมุทร นางสำนักรา และนางพันธุรัต

นางผีเสื้อสมุทรในเรื่อง พระอภัยมณีเมื่อครั้งเล่าถึงแม่ตนเองให้นางสุวรรณมาลี ฟัง สิ้นสมุทรได้เล่าให้สุวรรณมาลีฟังว่า แม่ตัวจริงน่าเกลียด ตัวใหญ่ อับลักษณ์อยากมีแม่สวยๆ มากกว่า<sup>209</sup>

<sup>206</sup> สุนทรภู่, พระอภัยมณี, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก พระอภัยมณี ตอนที่ ๑๔ พระอภัยมณีเรือแตก (vajirayana.org)

<sup>207</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>208</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, บทละครเรื่องรามเกียรติ์, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๒๕ (vajirayana.org)

<sup>209</sup> สุนทรภู่, พระอภัยมณี, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก พระอภัยมณี ตอนที่ ๑๒ พระอภัยมณีพบนางสุวรรณมาลี (vajirayana.org)

นางพันธุรัต ในเรื่องสังข์ทอง เมื่อตอนหนีสังข์ทองออกไปหากินในป่า ในร่างก่อนจำแลงกายจะเห็นว่า นางพันธุรัตตัวสูงใหญ่ กินสัตว์ตัวละคำและร่างกายแข็งแรง แรงเยอะ สามารถฆ่าสัตว์ตัวใหญ่ได้อย่างง่ายดาย<sup>210</sup>

4.5.1.10 น้ำหนัก ตัวละครที่จำแลงกายเดิมมีน้ำหนักมาก คือ ตัวละครที่จำแลงกายจากน้ำหนักมากสู่น้ำหนักเท่ามนุษย์ปกติ หรือตัวละครที่จำแลงกายจากน้ำหนักน้อยให้มีน้ำหนักมากขึ้น ตัวอย่างเช่น นางผีเสื้อสมุทร นางสำมนักขา<sup>211</sup>จะเห็นว่า ความที่นางเป็นยักษ์ร่างใหญ่โต มโหฬารที่อยู่ ๆ ก็โผล่พรวดขึ้นมาจากน้ำ จึงเกิดเสียงอึกทึกครึกโครม

4.5.1.11 รูปร่าง ลักษณะของรูปร่าง ตัวละครที่จำแลงกายรูปร่างเดิมมีขนาดรูปร่างใหญ่ คือตัวละครที่จำแลงกายจากขนาดใหญ่สู่ขนาดเท่ามนุษย์ปกติ ลักษณะของรูปร่างที่มีขนาดสูง รูปร่างใหญ่ และ รูปร่างอ้วน ตัวอย่างเช่น นางผีเสื้อสมุทร นางพันธุรัต ดังตัวอย่าง การเปิดตัวนางผีเสื้อสมุทร ในพระอภัยมณี<sup>212</sup>จะเห็นว่า รูปร่างของนางผีเสื้อสมุทรมีขนาดใหญ่เท่ากับขนาดตัวของช้าง ซึ่งรูปร่างขนาดใหญ่ของนางผีเสื้อสมุทร เนื่องจากนางมีชาติกำเนิดเป็นยักษ์

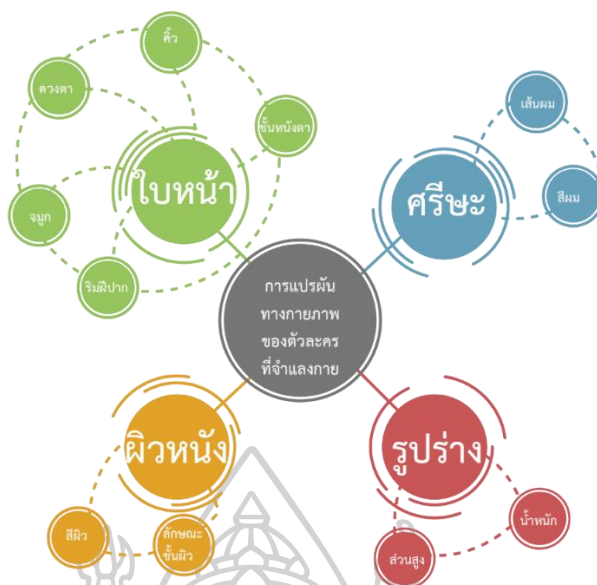
จากการศึกษาลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยพบว่า อัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยจะมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพเป็นส่วนใหญ่แต่นิสัยใจคอ แรงขับเคลื่อนความต้องการ ความปรารถนา ความรู้สึกภายในจิตใจของตัวละครจะไม่เปลี่ยนแปลงทั้งนี้ เพราะลักษณะทางกายภาพเป็นส่วนของร่างกายทั้งหมดที่สามารถสังเกตได้ง่ายและชัดเจน ดังนั้นเมื่อมีกิลยาจำแลงกายจึงทำให้เกิดอัตลักษณ์ของตัวละครจากบุคคลทั่วไปจนกลายเป็นลักษณะเฉพาะของตัวละครที่จำแลงกายได้

จากทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยสรุปลักษณะพื้นฐานทางกายภาพที่มีเปลี่ยนแปลงและคงอยู่ของตัวละครที่จำแลงกายเป็นแผนผังดังนี้

<sup>210</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>211</sup> สุนทรภู่, พระอภัยมณี, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก พระอภัยมณี ตอนที่ ๒ นางผีเสื้อลักพระอภัยมณี (vajirayana.org)

<sup>212</sup> เรื่องเดียวกัน.



ภาพที่ 60 ลักษณะทางกายภาพที่เปลี่ยนแปลงและคงอยู่ภายใต้รูปลักษณ์ภายนอก  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 16 เมษายน 2563

#### 4.5.2 ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกาย

ในการศึกษาลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายพบว่า ตัวละครที่จำแลงกายแบ่งเป็นสองฝ่าย ฝ่ายธรรมะ และอธรรม และมีลักษณะนิสัย พฤติกรรมเป็น 2 ลักษณะเช่นกัน คือ ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่ชั่วร้าย และลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่เป็นคุณ มีรายละเอียดดังนี้

##### 4.5.2.1 ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายฝ่ายอธรรม

ตัวละครฝ่ายอธรรม กล่าวคือ ตัวละครฝ่ายชั่วร้ายที่ท้ายสุดจะต้องพ่ายแพ้แก่ฝ่ายธรรมะ ตัวละครจำแลงกายประเภทนี้มีมุกเป็นยักษ์มากที่สุด นอกจากนั้นอาจเป็นสัตว์ที่มีฤทธิ์หรือจำแลงเป็นฝ่ายธรรมะเพื่อลวงฝ่ายตรงข้าม บทบาทของตัวละครที่จำแลงกายฝ่ายอธรรม มักจะมีลักษณะเดียวกัน คือ การลักเอาพระเอกหรือนางเอก ทำให้เกิดอุปสรรคในการเดินทางเพื่อให้บรรลุผลและเป้าหมายช้าลง

ตัวละครฝ่ายอธรรมจะมีนิสัย และพฤติกรรมที่ส่อไปในทางชั่วร้าย อีกทั้งตัวละครไม่มีคุณสมบัติเทียบเท่าตัวเอกที่มีความกล้าหาญ เก่งกล้า และรูปลักษณ์ภายนอกที่งดงาม ซึ่งนิสัยและพฤติกรรมที่ชั่วร้ายของตัวละครที่จำแลงกายปรากฏ ได้แก่ หมกมุ่นราคะ โทกพูดเท็จ ขี้หึง พฤติกรรมหยาบค้าย เอาความคิดของตนเองเป็นใหญ่ ไม่รักนวลสงวนตัว

ก. พฤติกรรมความมีตัณหาราคะในเพศตรงข้าม มักมากในกามคุณ คือ การแสดงออกที่มุ่งความสนใจและฝึกฝนในราคะ ตัวละครที่จำแลงกายจะแสดงออกถึงความหลงใหล ในรูปลักษณะงดงามของเพศตรงข้าม อีกทั้งยังมีจำแลงกายเพื่อประสงค์ที่ต้องการหาคู่ครองที่เป็น มนุษย์ และต้องการปิดบังชาติกำเนิดเพื่ออยู่ร่วมกับมนุษย์

เรื่องรามเกียรติ์ เมื่อชีวหาผู้เป็นภัสตาของนางสำมนักขาเสียชีวิตลง นางสำมนักขาก็เกิดความใคร่อยากมีคู่ครองใหม่ นางทูลลาทศกัณฐ์ไปเที่ยวป่า เพื่อหาคู่ครอง นางสำมนักขาเที่ยวป่าจนพบพระราม นางเกิดความหลงใหลในรูปลักษณะอันงดงามของพระราม<sup>213</sup>

ในตอนนางสำมนักขาเข้าทำร้ายนางสีดา พระลักษมณ์ได้ยินเสียงก็เข้ามา ช่วยจับนางสำมนักขา แต่เมื่อนางสำมนักขาพบพระลักษมณ์ก็เกิดความหลงใหลในรูปลักษณะอันงดงาม ของพระลักษมณ์จนลืมพระราม<sup>214</sup> จากเนื้อความวรรณคดีไทยในข้างต้น บ่งบอกว่านางสำมนักขา เป็นผู้หญิงที่มีความหมกมุ่นในราคะ เนื่องจากมีความปรารถนาที่จะหาคู่ครองอยู่เสมอ อีกทั้งยังมี ความหลงใหลในรูปลักษณะอันงดงามของเพศตรงข้ามอย่างมาก

เรื่องรามเกียรติ์ ทศกัณฐ์ เมื่อได้ฟังนางสำมนักขาพรรณนาเกี่ยวกับรูปร่าง หน้าตาของนางสีดา ก็เกิดความหลงใหลในตัวนางสีดา<sup>215</sup> ทั้งที่ทศกัณฐ์เองก็ยังไม่เห็นนางสีดา มีลักษณะจริงดังที่สำมนักขาพรรณนา แต่ด้วยตัณหาราคะ จึงเกิดความหลงใหลร้อนใจ ต้องการ นางสีดามาเป็นชายา

ข. โภกหหลอกลวง คือ พฤติกรรมที่ตัวละครที่จำแลงกายแสดงออกเพื่อ หลอกลวง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ปรารถนา

นางสำมนักขา ในรามเกียรติ์นางสำมนักขากล่าวเท็จเพื่อปกปิดความจริง ที่ว่าไปเสนอตัวให้แก่พระรามและโดนพระลักษมณ์ลงโทษ หลังจากนั้นนางสำมนักขาโดนตัดแขน ขา จมูก ปาก และหูแล้วก็หนีกลับเข้ากรุงลงกา และเข้าเฝ้าทศกัณฐ์ เพื่อทูลความที่ตัวเองโดนพระลักษมณ์ ทำร้ายเพราะต้องการพานางสีดามาถวายแก่พระราม<sup>216</sup> เห็นได้ว่า นางสำมนักขาทูลความแก่ทศกัณฐ์ ว่าเห็นนางสีดามีรูปลักษณะที่งดงามจึงลักพานางสีดามาถวายทศกัณฐ์ แต่พระลักษมณ์ตามทัน จึงทำโทษนางด้วยการตัดแขน ขา ปาก จมูก และหู ซึ่งความที่นางสำมนักขาทูลเป็นความเท็จ เพราะความจริง คือ นางสำมนักขามีความหลงใหลในรูปลักษณะอันงดงามของพระรามและพระลักษมณ์

<sup>213</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563. เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๒๕ (vajirayana.org)

<sup>214</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>215</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563. เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๒๗ (vajirayana.org)

<sup>216</sup> เรื่องเดียวกัน.



เมื่อเห็นว่านางสีดาอยู่กับพระรามและพระลักษมณ์ก็เกิดความอิจฉาจึงเข้าทำร้ายนางสีดา แสดงให้นางสามนักขามีนิสัยชอบโกหก

นางผีเสื้อสมุทรในเรื่องพระอภัยมณี ได้ยินเสียงพระอภัยมณีไปปีแล้ว รัญจวนใจ เลยไปลักพระอภัยมาเป็นสามี แล้วจำแลงกายเป็นสาวงามอยู่กินกับพระอภัย พระอภัยมณี จำใจอยู่ด้วยเพราะไม่เห็นช่องทางหนี ทั้งคู่มักดักด้วยกันชื่อสินสมุทรวันหนึ่งสินสมุทรบังเอิญเลื่อนหินที่ปิดปากถ้ำออก แล้วออกไปวิ่งเล่น จับเงือกมาให้พ่อดู พระอภัยตกใจมากคิดว่านางผีเสื้อจะโกรธแน่ ถ้ารู้ว่าสินสมุทรเปิดปากถ้ำได้เพราะพระอภัยจะมีทางหนี พระอภัยจึงบอกสินสมุทรว่าแท้จริงแล้วแม่เป็นนางยักษ์ สินสมุทรเสียใจร้องไห้ ส่วนเงือกก็อาสาว่าจะพาพระอภัยหนีให้ได้ เมื่อนางยักษ์เดินทางกลับ ทั้งพ่อลูกก็พากันหนีไปแล้ว เมื่อนางยักษ์ไล่ตามมาทัน สินสมุทรเพิ่งได้เห็นร่างที่แท้จริงของแม่จึงเริ่มหวาดกลัวแม่ระคนสงสาร นางพันธุรัตเองยังเลือกที่จะโกหกสินสมุทรลูกชายแท้ ๆ ของนาง <sup>217</sup>เมื่อสินสมุทรรู้ว่าตนเป็นนางยักษ์ นางพันธุรัตโกหกสินสมุทรหลอกในเรื่องกายที่จำแลง โดยบอกสินสมุทรว่า ร่างยักษ์นั้นเป็นร่างใช้ออกเดินทาง ไม่ใช่ร่างจริงของตัวเอง

ค. ซี้หึ่ง คือ พฤติกรรมของตัวละครที่พฤติกรรมหวงแหนในทางซู้สาว ได้แก่ นางผีเสื้อสมุทร ที่อาละวาด หึงหวง ทวงสัญญารักกับพระอภัยมณี<sup>218</sup>

ง. ผิดศีลข้อ 3 กาเมสุมิจฉาจารา ผิดศีล คือ พฤติกรรมของตัวละครที่มีการกระทำผิด ไม่ละเว้นจากการประพฤติผิดในกามกับคนที่ต้องห้าม ตัวละครที่แสดงพฤติกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงการประพฤติผิดในกาม ได้แก่ นางวิมาลา ครูฑ คนธรรพ์

นางวิมาลา เมื่อชาละวันสามีของตนตาย ก็จำแลงกายมาอยู่บนบกกับ ไกรทองที่มีภรรยาแล้วให้ภรรยาของไกรทองเจ็บช้ำน้ำใจ<sup>219</sup>นางตะเภาแก้วและนางตะเภาทองรู้ว่า ไกรทองแอบไปลักลอบเป็นชู้กับนางวิมาลาเมียของชาละวันที่ถูกไกรทองฆ่าตาย โดยไกรทองโกหกนางทั้งสองว่าจะไปหาพระอาจารย์ที่เคยช่วยตนปราบชาละวัน แต่จริง ๆ แล้ว กลับไปหานางจระเข้หรือนางวิมาลา เมื่อนางตะเภาแก้วและนางตะเภาทอง รู้ว่าสามีนอกใจก็โกรธมาก

ในกาก็กลอนสุภาพ พญาครุฑได้จำแลงกายมาเป็นมาณพหนุ่มรูปงาม ชื่อว่าเวนไตย และได้มาเป็นคู่เล่นสกากับท้าวพรหมทัต ซึ่งมีศักดิ์เป็นสามีของนางกากีที่ เมืองพราณสี จนเป็นสาเหตุให้พญาครุฑหรือเวนไตยหลงรักนางกากีและอุ้มพานางหนีไปไว้ที่ วิมานฉิมพลีบนที่พัก

<sup>217</sup> สุนทรภู่, **พระอภัยมณี**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก พระอภัยมณี ตอนที่ ๙ พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ (vajirayana.org)

<sup>218</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>219</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, **บทละครนอก พระราชนิพนธ์รัชกาลที่ ๒ รวม ๖ เรื่อง ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครนอก พระราชนิพนธ์รัชกาลที่ ๒ รวม ๖ เรื่อง ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ (vajirayana.org)

ของตน พญาครุฑ ตัวละครที่จำแลงกายมีการแย่งชิงและการไปน่วยวายในเรื่อง ของชีวิตคู่ของ บุคคลอื่นในเชิงของการคบชู้หรือมีความรักกับคนที่มีคู่หรือ ครอบครัวอยู่ก่อนแล้ว<sup>220</sup>

บทละครเรื่องเดียวกัน นาฏกุเวร ผู้เป็นคนธรรพ์ซึ่งเป็นพี่เลี้ยงของท่านท้าวมบรมพรหมทัต ผู้แอบหลงรักในรูปและกลิ่นกายของนางกาก็จึงอาสาพานางกลับมาโดยการจำแลงกายเป็นตัวไรเกาะปีกพญาครุฑเวนไตยกลับเมืองพาราณสีและได้นางกาก็เป็นภรรยา<sup>221</sup>นาฏกุเวรได้จำแลงกายเป็นตัวไรเกาะปีกเวนไตย เมื่อเวนไตยกลายร่างเป็นพญาครุฑตามไปถึงวิมานฉิมพลี เมื่อพญาครุฑออกไปปฏิบัติภารกิจนอกวิมาน ก็คืนร่างเป็นนาฏกุเวรคนเดิม ด้วยความเสนหาที่มีต่อนางกาก็นาฏกุเวรก็ขอร่วมอภิรมย์สมสู่กับนางกาก็ โดยชู้ว่าจะไม่เปิดเผยความลับระหว่างเวนไตยกับนาง

จ. เอาความคิดของตนเองเป็นใหญ่ คือ พฤติกรรมของตัวละครที่เอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง ได้แก่นางพันธุรัต<sup>222</sup>นางยักษ์พันธุรัตด้วยความกลัวว่าพระสังข์จะตกใจกลัวจนถึงขั้นเสียชีวิต นางจึงออกคำสั่งบังคับให้ยักษ์ทั้งเมืองทำการจำแลงเมืองสร้างภาพครึ่งใหญ่ตามนิสัยชอบเอาแต่ใจของนางพันธุรัตเองด้วย

ฉ. โลก คือ การแสดงถึงความไม่รู้จักพอของตัวละคร และอยากได้อย่างของผู้อื่นอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ตัวละครจำแลงกายที่มีความโลภได้แก่ทศกัณฐ์<sup>223</sup>ทศกัณฐ์มีความอยากได้ของที่ไม่ใช่เป็นของตน พบได้จากตอนที่ทศกัณฐ์ขอประทานพระอูมาจากพระอิศวร แต่พระอิศวรจำต้องประทาน เพราะได้เอ่ยปากกับทศกัณฐ์ว่า หากเมื่อทศกัณฐ์ชะลอเขาพระสุเมรุว่าได้ต้องการสิ่งใดก็จะให้ นอกจากนี้ทศกัณฐ์ยังสั่งให้เบญกายแปลงกายเป็นนางสีดาเพื่อหลอกลวงฝ่ายพระรามให้ยกทัพกลับไป ทศกัณฐ์เมื่อเห็นนางเบญกายจำแลงก็เกิดความใคร่ในตัวนาง<sup>224</sup>ทศกัณฐ์เกิดความหลงใหลนางเบญกายในร่างจำแลงนั้นแสดงให้เห็นถึงความอยากได้ในตัวนางสีดา ความมีตัณหาราคะจนลืมในสิ่งที่ตนได้สั่งให้นางเบญกายทำ และประกอบกับความหลงใหลในอำนาจ ความมั่งมี จึงอาจคิดไปได้ว่าอย่างไรเสียนางสีดาก็ต้องยินยอมเป็นชายาของตน เมื่อนางเบญกายแปลงกายมาให้ทศกัณฐ์ดู

<sup>220</sup> เจ้าพระยาพระคลัง (หน), **กาภิกถลอนสุภาพ**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก กากี กลอนสุภาพ (vajirayana.org)

<sup>221</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>222</sup> หอสมุดวชิรญาณ, **บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง ตอนที่ ๓ นางพันธุรัตเลี้ยงพระสังข์ (vajirayana.org)

<sup>223</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๖ (vajirayana.org)

<sup>224</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๓๘ (vajirayana.org)

ก็เกิดความรักใคร่จึงได้เข้าเกี่ยวนางเบญกายจำแลง ทั้งที่ทศกัณฐ์เองก็มีภรรยาอยู่แล้วยังอยากได้นางสีดาเป็นของตนเอง ทศกัณฐ์พาวงค์ตระกูลตายเกือบหมด เพราะความโลภและมั่งคั่งของตัวเอง

ข. ขำนาญในเรื่องไสยเวทย์ คือ ตัวละครที่จำแลงกายสามารถใช้มนต์คาถาเสกเป่า ทำให้เกิดอิทธิฤทธิ์ขึ้น สามารถบันดาลให้เป็นไปตามที่ปรารถนา ได้แก่ เถรขवाद ผีเสื้อสมุทร เถรขवादเป็นผู้ขำนาญในเรื่องเวทมนต์ คาถากฤตยาคม มีชื่อเสียงในการทำเสน่ห์ ผังรูปผังรอย มีอิทธิฤทธิ์สะเดาะโซ่ตรวนได้<sup>225</sup>

ผีเสื้อสมุทร ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร จนนางผีเสื้อสมุทรทำให้พระอภัยมณีเรือแตก แล้วไล่ล่าพระอภัยกับบรรดาลูกศิษย์ที่หนีตายจากเรือแตกขึ้นเกาะ<sup>226</sup> จะเห็นว่านางผีเสื้อสมุทรมีวิชาคาถาอาคมสามารถทำให้เกิดฟ้าร้องและฝนตกได้

ช. อาฆาตแค้น คือ พฤติกรรมความเจ้าคิดเจ้าแค้นตัวละครเกิดความแค้นใจอยู่ตลอดเวลา ได้แก่ ทศกัณฐ์ เถรขवाद

เถรขवादถูกพลายชุมพลน้องพระไวยขवादไว้ได้ หลังจากเถรขवादได้สะเดาะโซ่ตรวนหลุดแล้ว แปลงตัวเป็นจระเข้หนีไป นึกแค้นพลายชุมพล จึงแปลงกายเป็นร่างบินมุ่งไปอยุธยา พอถึงเมืองอ่างทองก็ร่อนลงแปลงเป็นจระเข้ใหญ่ ณ บ้านจระเข้ร้อง แล้วอาละวาดมาตามลำน้ำจนถึงอยุธยา<sup>227</sup> เถรขवादได้ส่องกระจกดูหน้าและเห็นแผลที่หน้าผาก เนื่องจากการที่ถูกพลายชุมพลสับด้วยกระบี่ ก็คิดแค้น จึงคิดจะลงไปกรุงศรีอยุธยา เพื่อฆ่าพลายชุมพล

ทศกัณฐ์ ในพิธีสรงองค์ที่พาลีทำ ทศกัณฐ์ได้จำแลงกายเป็นปูหุ้งที่จะฆ่าองค์ที่เกิดจากนางมณีไทและพาลี ที่หักหลังตน<sup>228</sup> จะเห็นว่าทศกัณฐ์เกิดความแค้นใจอยู่ตลอดเวลา และคิดจะฆ่าองค์ให้ตายอย่างที่ใจตนต้องการ

จากการศึกษานิสัยและพฤติกรรม ตัวละครที่จำแลงกาย มักจะเป็นตัวละครฝ่ายร้าย แต่ก็ปรากฏเป็นตัวละครฝ่ายดีด้วย การกำหนดนิสัยและพฤติกรรมที่ไม่ดีให้กับตัวละครที่จำแลงกายฝ่ายร้ายและฝ่ายดี เพื่อให้ตัวละครที่จำแลงกายมีบทบาทในการสร้างปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ให้กับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง ดังนั้นนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครอัปลักษณ์

<sup>225</sup> หอสมุดวชิรญาณ, **เสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก ขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ ตอนที่ ๓๘ พระไวยถูกเสน่ห์ (vajirayana.org)

<sup>226</sup> สุนทรภู่, **พระอภัยมณี**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก พระอภัยมณี ตอนที่ ๙ พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ (vajirayana.org)

<sup>227</sup> หอสมุดวชิรญาณ, **เสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก ขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ ตอนที่ ๔๓ จระเข้เถรขवाद (vajirayana.org)

<sup>228</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๘ (vajirayana.org)

ที่จำแลงกายจึงมีนิสัยและพฤติกรรมที่ไม่ดี เพื่อเป็นตัวละครคู่ตรงข้ามกับตัวละครฝ่ายธรรมะ นอกจากนี้ จากการศึกษานิสัยและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายจะพบว่า จะมีลักษณะร่วมของนิสัยและพฤติกรรมที่ไม่ดี ได้แก่ หมกมุ่นในกามตัณหา ขี้หึง โกรหก เอาความคิดตนเองเป็นใหญ่ ประพฤติผิดในกาม สามารถแสดงให้เห็นว่านิสัยและพฤติกรรมเหล่านี้เป็นลักษณะที่ไม่ดีที่อาจเกิดขึ้นได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง

#### 4.5.2.2 ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายฝ่ายธรรมะ

ตัวละครฝ่ายธรรมะ จะมีอำนาจพิเศษที่จะมาช่วยเหลือให้ผ่านอุปสรรคและปัญหาที่ต้องเผชิญระหว่างทาง ตัวละครเหล่านี้อาจมีบทบาทตลอดเรื่อง โดยทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยหรือเป็นตัวเอกเอง ซึ่งในระยะแรกมักเป็นตัวละครประเภทมนุษย์ ประเภทเทวดา เพื่อช่วยแก้ไขสถานการณ์ที่เลวร้ายของตัวเอก ตัวละครที่จำแลงกายเพื่อการช่วยเหลือตัวละครมากที่สุดในวรรณคดีไทย ได้แก่พระอินทร์ ซึ่งได้จำแลงกายมาช่วยตัวเอกในวรรณคดีหลากหลายเรื่อง โดยเฉพาะวรรณคดีไทยที่มีที่มาจากชาดก เช่น สังข์ทอง มโนราห์ กากี มณพิไชย แก้วหน้าม้า เป็นต้น

ลักษณะและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายฝ่ายธรรมะ ได้แก่ มีวิชาความรู้ มีปัญญาและความเฉลียวฉลาด มีความสามารถ มีความกล้าหาญ มีอำนาจ และมีความซื่อสัตย์

ก. มีวิชาความรู้ ตัวละครที่จำแลงกายฝ่ายธรรมะจะได้รับการศึกษาเล่าเรียน และมีวิชาความรู้ และเป็นผู้ถ่ายทอดวิชาความรู้ต่าง ๆ ตัวละครจำแลงกายที่มีวิชาความรู้ ได้แก่ สังข์ทอง คาวิ-พหลวิชัย สิงห์ไกรภพ เป็นต้น

สังข์ทอง มีวิชาความรู้ทั้งมนต์จินตามณีที่ได้จากนางพันธุรัตแม่เลี้ยงครั้งที่เมื่อนางพันธุรัตไปป่าและพระสังข์ก็ลอบลงไปชุบตัวในบ่อทอง จากนั้นแล้วสวมใส่รูปเงาะเหาะหนี ในที่สุดนางพันธุรัตก็เขียนมหาจินตามณีไว้ให้แล้วออกแตกตาย<sup>229</sup>สังข์ทองได้แสดงวิชาความรู้ที่ได้มากในตอนที่ว่าสามนต์พ่อตาให้ลูกเขยหาปลาหาเนื้อ

คาวิ-พหลวิชัย ฤๅษีที่ชุบลูกเสือและลูกวัวให้เป็นมนุษย์ ฤๅษีได้เสกพระขรรค์ศักดิ์สิทธิ์ไว้ให้ทั้งสองไว้ป้องกันตัว และได้สอนวิชาและความรู้ต่าง ๆ ของชาวมมนุษย์ให้รับทราบและนำไปปฏิบัติให้ด้วยก่อนที่จะออกเดินทางใช้วิชาความรู้ช่วยเหลือผู้คน<sup>230</sup> พระคาวิรบกับไวยทัต จนได้ชัยชนะมาครอง และถูกพระคาวิจับได้นำไปสำเร็จโทษ

<sup>229</sup> หอสมุดวชิรญาณ, **บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๘ (vajirayana.org)

<sup>230</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, **บทละครนอก พระราชนิพนธ์รัชกาลที่ ๒ รวม ๖ เรื่อง ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครนอก พระราชนิพนธ์รัชกาลที่ ๒ รวม ๖ เรื่อง ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ (vajirayana.org)

สิงห์ไกรภพ ตัวเอกมีพลังกำลังเหนือปुरुชน เนื่องจากได้กินมนวงสิงหรา แต่เด็ก มีความโดดเด่นในเรื่องของการต่อสู้และการออกผจญภัยภายในเรื่องปรากฏการต่อสู้หลายรูปแบบ ทั้งการต่อสู้แบบตัวต่อตัว การต่อสู้โดยใช้อาวุธวิเศษ และการต่อสู้โดยการทำสงคราม สามารถแปลงร่างได้เมื่อกินใบต้นไม้วีเศษ<sup>231</sup> สิงห์ไกรภพและพราหมณ์จินดาลองกินใบไม้ต้นสรรพยา ในถ้ำซึ่งยักษ์พินทุมารสั่งห้ามไว้เมื่อรู้สรรพคุณและวิธีแก้ยาแล้ว วันหนึ่งจึงลอบเก็บใบไม้แล้วกินใบของ กิ่งหนึ่ง จำแลงกายเป็นนกแก้วบินหนีไปเมืองมิลิลา

ข. มีปัญญาและความเฉลียวฉลาด คือ ตัวละครฝ่ายธรรมะที่จำแลงกายจะมีความรอบรู้ เฉลียวฉลาดและไหวพริบดีรู้เท่าทันความคิดหรือกลอุบายต่าง ๆ ได้ สามารถเอาตัวรอดจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างดีเยี่ยม

หนุมาน จากรามเกียรติ์ ตอนที่จะให้พลกระบี (ทหารลิง) ไปหาพระชฎิลฤๅษี เพื่อถามทางไปกรุงลงกา หนุมานได้จำแลงกายให้ใหญ่ จากนั้นให้พลกระบีไต่ทางข้ามไป<sup>232</sup> จะเห็นได้ว่าหนุมานมีไหวพริบปฏิภาณการฟันฝ่า มีความกล้าตัดสินใจในช่วงเวลาที่ต้องต่อสู้กับศัตรู

พระสังข์ จากสังข์ทอง ตอนที่แล้วเอานิ้วจุ่มลงในบ่อทองนี้ก็เป็นสีทอง ยิ่งขุดก็ยิ่งสูงปลั่งขึ้นจึงเอาผ้าพันไว้แล้วกลับมาหานางพันธุรัต<sup>233</sup> พระสังข์กลัวนางพันธุรัตรู้ทันว่าตนไปซุกตัวในบ่อทอง ด้วยความกลัวว่านางพันธุรัตจะรู้ว่าแอบเข้าไปในเขตหวงห้ามและรู้ความลับว่าเป็นยักษ์จึงเอาผ้าพันไว้ และบอกไปว่าโดนมีดบาดเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของนางพันธุรัต

ค. มีความกล้าหาญในการรบ คือ พฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายไม่เกรงกลัวต่ออันตรายใด ๆ และกล้าที่จะเผชิญปัญหาในสถานการณ์ที่เลวร้ายให้ดีขึ้น

พระสังข์ จากสังข์ทอง ตอนที่สังข์ทองได้ออกตัวอาสาตีคัลเพื่อปกป้องเมืองพาราณสี ในตอนที่พระอินทร์ได้แปลงกายเป็นกษัตริย์เมืองยกทัพไปล้อมเมืองสามล พระอินทร์ได้ทำให้ท้าวสามลออกมาแข่งตีคัลกับพระองค์ หากท้าวสามลแพ้ พระองค์จะยึดเมืองสามล ท้าวสามลส่งหอกเขยไปแข่งตีคัลกับพระอินทร์ แต่ก็แพ้ไม่เป็นท่า จึงจำต้องเรียกเจ้าเงาะให้มาช่วยตีคัล ซึ่งนางรจนานได้ขอร้องให้สามีช่วยถอดรูปเงาะมาช่วยตีคัล เจ้าเงาะถูกขอร้องจนใจอ่อน และเงาะป่าก็ถอดรูปเป็นพระสังข์ทองตีคัลกับพระอินทร์จนชนะ<sup>234</sup>

<sup>231</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>232</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๘ (vajirayana.org)

<sup>233</sup> หอสมุดวชิรญาณ, **บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง**, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง ตอนที่ ๓ นางพันธุรัตเลี้ยงพระสังข์ (vajirayana.org)

<sup>234</sup> เรื่องเดียวกัน.

จากการศึกษาพฤติกรรมตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยพบว่า ตัวละครจำแลงกายฝ่ายธรรมะมีคุณธรรมมีความแตกต่างกันดังนี้ ฝ่ายธรรมะเป็นตัวละครที่มีบทบาทในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ได้ ตัวละครฝ่ายอธรรมส่วนใหญ่จะมีประพฤติกรรมผิดในทางที่ผิด ซึ่งส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมหมกมุ่นในราคะ ตัณหา โมหก ใจกล้า ชี้อหิง หยาบคายน ในทางตรงกันข้าม หากเป็นตัวละครฝ่ายธรรมะในร่างจำแลงกายจะมีการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ดี และสุดท้ายจะปรากฏร่างที่แท้จริงในตอนท้ายเรื่องในรูปลักษณะที่สง่างาม

#### 4.6 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลงานทัศนศิลป์และข้อมูลสัมภาษณ์

4.6.1. ผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ ในประเด็นการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและข้อมูลทางด้านทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย คุณสมบัติทางผลงานที่สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนเป็นฐานในการวิเคราะห์ ซึ่งมีส่วนประกอบเบื้องต้น อันได้แก่ สี น้ำหนัก เส้น ผิว รูปร่าง รูปทรง เทคนิค เนื้อหา ผ่านทางเรื่องราว โดยสังเกตเห็นว่าตัวละครวรรณคดีไทยที่ศิลปินสร้างขึ้นมาจะมีการสร้างสรรค์ให้เกิดความเหมาะสมจากกระบวนการทางศิลปะ อันเป็นศาสตร์แห่งความสมบูรณ์ตามทัศนธาตุที่เหมาะสมสามารถเข้าใจและรับรู้ได้ โดยการเก็บข้อมูลจากผลงานทางทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย การลงพื้นที่เก็บข้อมูลพบว่าตัวละครที่จำแลงกายส่วนใหญ่ ศิลปินจะนำปรัชญาคติที่แฝงไว้ในการจำแลงกายเป็นตัวนำทาง ขับเคลื่อนให้เกิดผลงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละครที่จำแลงกายขึ้นมา ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายที่ปรากฏนั้น ส่วนใหญ่มักจะสื่อแทนความชั่วร้ายหรือความดีที่แฝงอยู่ภายในตัวละคร การสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายในงานทัศนศิลป์นั้นมีความเหมือนกันคือเน้นความตื่นตา ตื่นใจ เนื่องจากผลของการจินตนาการของศิลปินที่แตกต่างกันไป โดยมีมิติในการสื่อความหมายที่สอดคล้องกับยุคสมัยที่สร้างวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยจะนำเอาหลักการที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ให้มีแนวทางในการสร้างสรรค์ที่เป็นแนวทางที่ได้ตามผลการวิเคราะห์

จากการทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อคัดกรองเทคนิค วิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ สังเกต สังเคราะห์ พบว่าส่วนใหญ่มีการซ้ำของอวัยวะและตัวละคร ตามหลักความน่าจะเป็นทางกายภาพ ผสมผสานกลมกลืนให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างตัวละคร มีการเชื่อมโยงตัวละครโดยการวาดซ้ำอย่างน้อย 2 ครั้ง เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนผ่านของการจำแลงกาย โดยผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ออกมาเป็นข้อสรุปที่สำคัญ ดังนี้



ภาพที่ 61 ผลสรุปจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึกรายบุคคล (In-Depth Interview)  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ในวันที่ 16 เมษายน 2563

ก. รูปร่างมีลักษณะแบบลดทอน ในรูปแบบอุดมคติผนวกเข้ากับวรรณคดีไทย

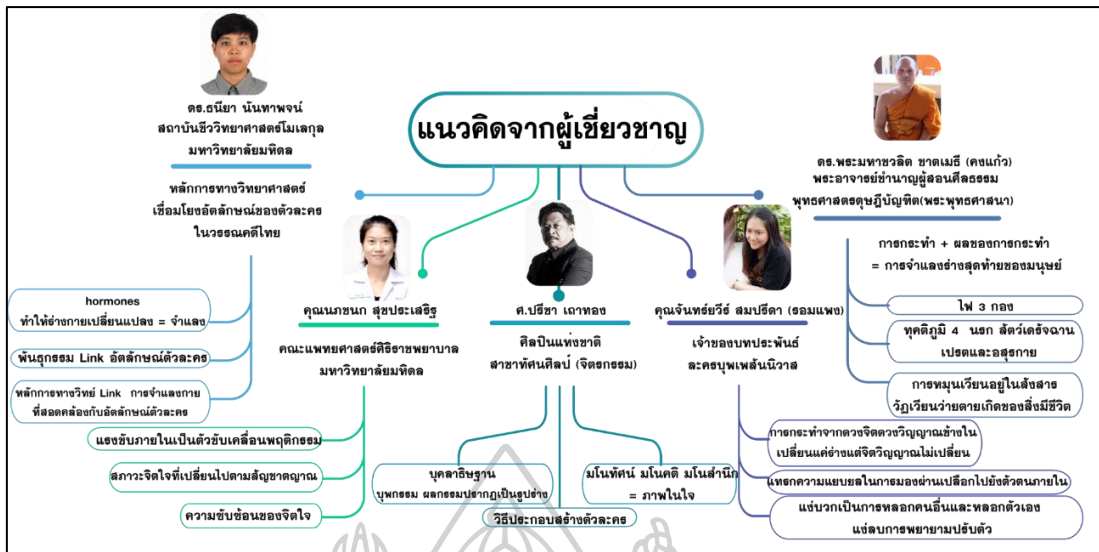
ข. การซ้ำของรูปร่าง รูปทรง มีลักษณะ 2 มิติ คำนึงถึงสัดส่วน

ค. มีการเปลี่ยน เพิ่ม ลด อวัยวะ บนพื้นฐานความน่าจะเป็นทางกายภาพ ตามทัศนธาตุ

ทางศิลปะในรูปแบบอุดมคติ โดยใช้การกำหนดสัดส่วนตัวละครหลัก และตัวละครรอง ลดระดับความสำคัญของอวัยวะหลักลง ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้ลงตัวประสานกลมกลืน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบทบาทการจำแลงกายของตัวละครที่จำแลงกาย

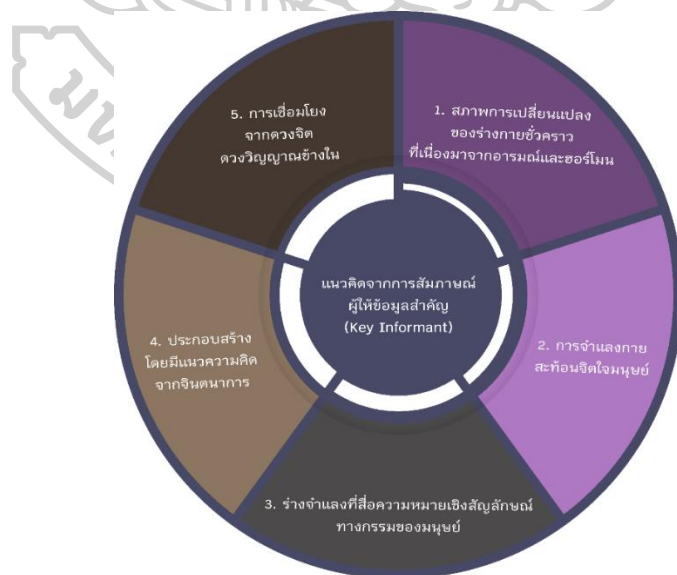
ง. การสร้างสรรค์ผลงานบนรากฐานบทประพันธ์ดั้งเดิม โดยดูจุดมุ่งหมายและบทบาทการจำแลงกายของตัวละคร

4.6.2 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้านจากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะประเด็นการจำแลงกาย เพื่อทำการวิเคราะห์ สาระประโยชน์ในกรอบคำถาม เพื่อสังเคราะห์สรุปออกมาเป็นข้อสรุปที่สำคัญ ดังนี้



ภาพที่ 62 ผลสรุปจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึกรายบุคคล (In-Depth Interview) ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ในวันที่ 16 เมษายน 2563

ผลการสัมภาษณ์จากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะการจำแลงกาย พอจะสรุปผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่สรุปจากประเด็นของคำถามในการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 63 แนวคิดจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ในวันที่ 16 เมษายน 2563

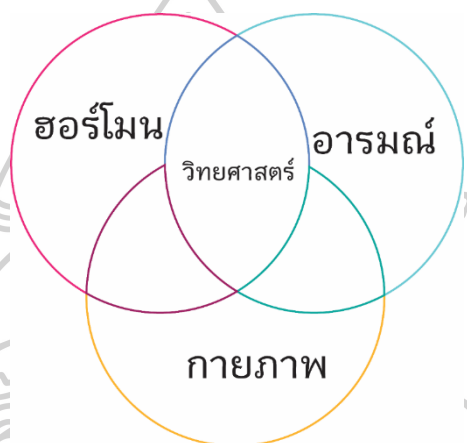


โดยในช่วงระยะแรกในการทดลอง ผู้วิจัยได้ทดลองการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ชุดยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ จำนวน 3 ตัวละคร ชุดมนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ จำนวน 3 ตัวละคร และชุดสัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ ตามสัดส่วนดังนี้ รูปแบบ ก. วิทย์ 90% + จินตนาการและการสร้างสรรค์ 10% รูปแบบ ข. วิทย์ 70% + จินตนาการและการสร้างสรรค์ 30% รูปแบบ ค. วิทย์ 50% + จินตนาการและการสร้างสรรค์ 50% รูปแบบ ง. วิทย์ 30% + จินตนาการและการสร้างสรรค์ 70% รูปแบบ จ. วิทย์ 10% + จินตนาการและการสร้างสรรค์ 90% รวมทั้งสิ้นจำนวน 45 ชิ้น เพื่อให้การสร้างสรรค์มีการวัดเปอร์เซ็นต์การสร้างสรรค์ได้ เมื่อนำแนวทางการทดลองไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญพบว่าผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์มีความคิดเห็นว่าการจำเพาะในลักษณะนี้เป็น การตีกรอบความคิดสร้างสรรค์และไม่สามารถวัดค่าได้จริง เพราะศิลปินถึงจะสร้างงานในเรื่องเดียวกัน งานทุกชิ้นทุกชุดที่สำเร็จออกมาจะเป็นงานสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ไม่เหมือนใครเลย บางครั้งศิลปะก็ได้แรงบันดาลใจ การสร้างสรรค์ผลงานจากวิทยาศาสตร์ บางครั้งวิทยาศาสตร์ก็ได้ไอเดียการสร้างทฤษฎีจากงานศิลปะ ดังนั้นการสร้างสรรค์ควรจะเป็นการสร้างสรรค์จากฐานข้อมูลทางด้านต่าง ๆ ผสมผสาน ความคิดเชื่อมโยงที่พยายามหาทางออกหลาย ๆ ทาง หรือคิดสร้างสรรค์เพิ่มจากฐานข้อมูลที่มีอยู่ ศิลปะไม่ว่าจะแสดงออกในแบบใด ล้วนเริ่มจากสิ่งที่มีอยู่ในใจ หรือมีในทัศนหรือแนวความคิดทั้งสิ้น แนวความคิดเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการสร้างรูปทรง เพื่อแสดงความรู้สึก อารมณ์สะท้อนใจ ความงามหรือการแสดงออกทางปัญญา ซึ่งจะเปิดจินตนาการของผู้ชมให้ขยายตัวต่อไป การทำงานสร้างสรรค์ โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ ในสาขานั้น ๆ ทั้งนี้อาจเน้นถึงความรู้ที่ได้จากกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ที่แสดงออกด้วยความเป็นเอกลักษณ์ของผลงานหรือการพัฒนาความรู้ในการปฏิบัติงานสร้างสรรค์<sup>235</sup>

จากข้อมูลจากการวิจัยได้ทำการสำรวจข้อมูล การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัย วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบของการจำแลงกาย ผู้วิจัยจึงปรับแนวทางและวิธีการสร้างสรรค์จนได้รูปแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเป็น 3 แนวทาง ได้แก่ วิทยาศาสตร์ วรรณคดี และทัศนศิลป์ การสร้างสรรค์จากการผสมผสานบนฐานข้อมูลทั้ง 3 แนวทางนำทางในการสร้างสรรค์

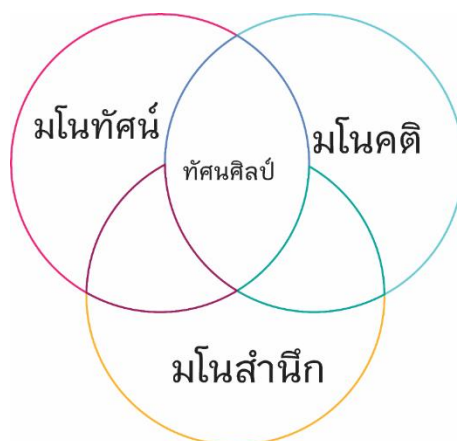
<sup>235</sup> สัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง, ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม), 15 เมษายน 2563.

แนวคิดที่ 1 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้หลักทางวิทยาศาสตร์ บนฐานคิดที่ได้จากข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ ด้วยวิธีการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายผสานกับความคิดของวิทยาศาสตร์ที่มีความเป็นไปได้ทางกายภาพของมนุษย์ ซึ่งแนวคิดทางวิทยาศาสตร์สามารถเชื่อมโยงตัวละครได้มีความน่าเชื่อถือ มีความเป็นไปได้บนพื้นฐานแห่งความเป็นจริงและทางกายภาพ แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้ทำการนำทฤษฎีเรื่องสารสื่อประสาท (ฮอร์โมน) ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และกายภาพของมนุษย์เป็นตัวกำหนดในการเชื่อมโยง ซึ่งแนวคิดนี้เป็นการนำวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำในการเชื่อมโยงที่แฝงไว้ด้วยอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็นสิ่งขับเคลื่อนให้เกิดการจำแลงกาย



ภาพที่ 64 แนวคิดในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้หลักทางวิทยาศาสตร์  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ในวันที่ 16 เมษายน 2563

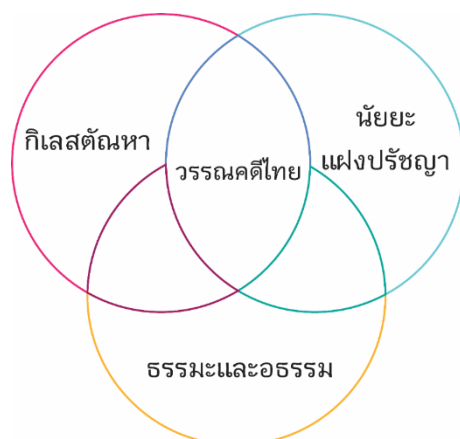
แนวคิดที่ 2 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายผู้วิจัยได้นำหลักการทางทัศนศิลป์เป็นตัวนำ จากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลผลงานทางทัศนศิลป์และทำการวิเคราะห์การเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายจากผลงานทางศิลปะ และการสัมภาษณ์ศิลปินแห่งชาติ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานและบุพกรรมที่มีความสอดคล้องกับความเชื่อทางพุทธศาสนา แนวคิดนี้มุ่งเน้นการสื่อความหมายเรื่องกรรมและการตีความจากมโนทัศน์ของผู้สร้างสรรค์ แนวคิดทางทัศนศิลป์ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ผลงานทางทัศนศิลป์และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยพบแนวทางในการสร้างสรรค์คือ จุดเด่นของแนวคิดทางทัศนศิลป์ คือ การนำความรู้จากผลงาน จากรูปความคิด จินตนาการของศิลปินสู่จินตภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวทางวรรณคดีไทย โดยเน้นการสร้างสรรค์ให้เกิดอัตลักษณ์เฉพาะของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งมีพื้นฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นตัวตั้ง และนำมาผสมผสานความคิดทางบุคลาธิษฐาน เพื่อนำมาเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในการสื่อความหมายแฝงทางวรรณคดีไทย จุดเด่นของแนวคิดนี้คือการสร้างสรรค์ที่เป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างที่ถ่ายทอดจากมโนทัศน์ มโนคติ มโนสำนึก เป็นสิ่งสำคัญ



ภาพที่ 65 แนวคิดในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้หลักทางทัศนศิลป์

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ในวันที่ 16 เมษายน 2563

แนวคิดที่ 3 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยยึดตามอัตลักษณ์ทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัยได้ทำการนำคำประพันธ์ของผู้ประพันธ์เป็นตัวกำหนด โดยการตีความหมายที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์อัตลักษณ์ตัวละครนั้น ๆ แก่ผู้อ่าน โดยที่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจะสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้น แนวคิดทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ประพันธ์ได้ใช้การบรรยายลักษณะทางกายภาพของตัวละครเพื่อเป็นการบ่งชี้อัตลักษณ์ ด้านกลวิธีการสร้างตัวละครที่จำแลงกายผู้ประพันธ์สร้างให้ตัวละครนั้นมีผลต่อการดำเนินเรื่องหากเป็นฝ่ายธรรมมะผู้ประพันธ์มักสร้างตัวละครเอกของเรื่องให้ปิดบังรูปร่างที่แท้จริงจำแลงกายด้วยรูปร่างหน้าตาที่อัปลักษณ์แต่มีลักษณะเด่น มีวิชาความรู้ฉลาดเอาตัวรอด เก่งในการรบ หากเป็นฝ่ายอธรรมลักษณะทางกายภาพจะเป็นอัปลักษณ์มีจิตใจและพฤติกรรมที่ไม่ดี ตัวละครที่จำแลงกายจึงเปรียบเหมือนกิเลสที่เป็นรากเหง้าของปัญหาในจิตมนุษย์คือ กิเลส ได้แก่ความโลภ ความโกรธ และความหลง กับตัณหา คือ ความทะยานอยาก ความใคร่ในกาม การจำแลงกายปรากฏพร้อมกับกิเลสที่ปรากฏขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ความหวงแหน ความหวาดกลัว ความริษยาและพยาบาท การจำแลงกายซึ่งเป็นเครื่องหมายแห่งกิเลสเหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้จำแลงกายในรูปแบบต่าง ๆ กัน เพื่อสนองกิเลสตัณหา อันเป็นความเห็นแก่ตัวของตนเองส่งผลให้เกิดความขัดแย้งและก่อความเดือดร้อนแก่ตนและผู้อื่น การจำแลงกายจึงมีนัยยะแฝงที่ต้องการจะสื่อความหมายในเรื่องกิเลสของมนุษย์ การไม่หลุดพ้นซึ่งกิเลส สัญลักษณ์แห่งอวิชชา การจำแลงกายมีอุปายของกิเลสเป็นตัวขับเคลื่อน เพื่อให้สอดคล้องกับการสอดแทรกสิ่งที่ต้องการจะสอนผู้คนไว้ในวรรณคดีไทย แนวคิดนี้คือการนำจุดเด่นของนัยยะแฝงทางการจำแลงกายเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการสื่อสาระความหมายของการจำแลงกาย การนำนัยยะแฝงเป็นปรัชญาในตัวนำการเชื่อมโยงการจำแลงกายที่แฝงคำสอนเรื่องการหลุดพ้นกิเลสที่เป็นอุปายสกัดกั้นการไปถึงซึ่งจุดหมายแห่งชีวิต การจำแลงกายที่แฝงไว้เรื่องการสื่อความหมายของธรรมะและอธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อความหมายผสมเข้ากับหลักทฤษฎีการออกแบบ



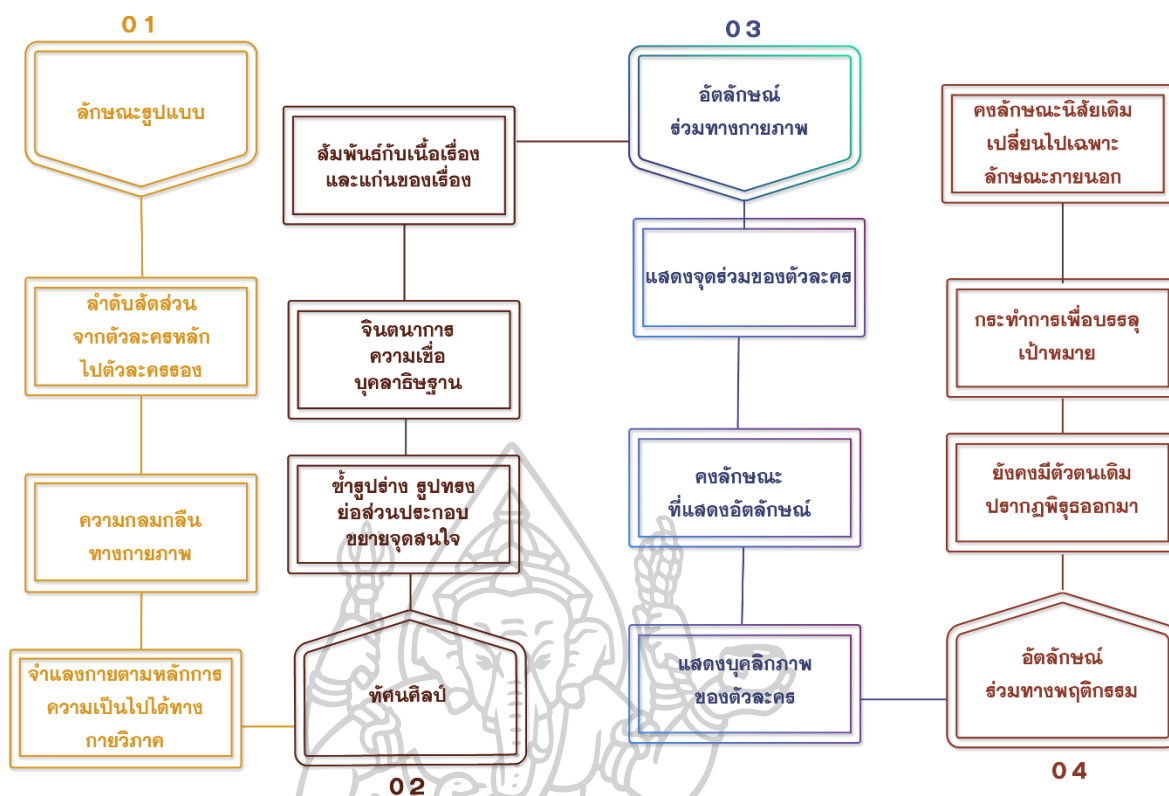
ภาพที่ 66 แนวคิดในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้ฐานจากวรรณคดีไทย  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ในวันที่ 16 เมษายน 2563

#### 4.7 ปัจจัยสำหรับแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเชิงสร้างสรรค์

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ จากนามธรรมสู่รูปธรรมเพื่อหาความเหมาะสม ลงตัว และคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ก่อนจำแลงกายของตัวละครนั้น ๆ ไว้ การเชื่อมโยงตัวละครต้องมีการคิดคำนวณสัดส่วนความเหมาะสมระหว่างการบูรณาการหลักการทางวิทยาศาสตร์และศิลปะ

การศึกษาได้เลือกทดลองกลุ่มตัวละครหลากหลายประเภท ซึ่งการสร้างสรรค์ได้ทำการวิจัยเจาะลึกถึงต้นเหตุของการจำแลงกาย พบว่าการจำแลงกายปรากฏทั้งใน มนุษย์ อมนุษย์ เทพ และ สัตว์เดรัจฉาน ซึ่งตัวละครเหล่านี้มีความรู้สึก ความต้องการ และมีจิตใจเช่นมนุษย์ทั่วไป สาเหตุของการจำแลงกายคือการเกิด รากะ โลภะ โทสะ โมหะ เป็นรากเหง้า มีอารมณ์ กิเลส และความต้องการเป็นตัวผลักดันให้ร่างกายเปลี่ยนแปลงตามสภาวะอารมณ์ต่าง ๆ การจำแลงกายมีการนำไปใช้ทั้งทางที่ดีมีประโยชน์ และทำในสิ่งที่ให้โทษทำให้ผู้อื่นได้รับผลร้ายจากการจำแลงกายนั้น ๆ โดยบทบาทการจำแลงกายในวรรณคดีไทย เข้ามาช่วยเพื่อให้เนื้อเรื่องและพฤติกรรมตัวละครมีชีวิต

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ในเชิงลึกเกี่ยวกับการจำแลงกายของตัวละคร ซึ่งสามารถสรุปเป็นต้นแบบในด้านความคิด รูปแบบ ด้านกลวิธีการเชื่อมโยงตัวละครและองค์ประกอบศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานด้านตัวละครที่มีการจำแลงกาย สามารถสรุปได้ว่า ต้องใช้ปัจจัยในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายออกเป็น 4 หัวข้อ เพื่อนำไปทดลองสร้างสรรค์ตามกระบวนการ ดังนี้



ภาพที่ 67 ปัจจัยในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่ได้จากกระบวนการวิจัย  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ในวันที่ 16 เมษายน 2563

**4.7.1 ลักษณะรูปแบบ** การจำแลงกายเปลี่ยนผ่านตัวละครหนึ่ง ไปสู่อีกตัวละครหนึ่ง ในแต่ละขั้นตอนจะต้องลำดับสัดส่วนของตัวละครแรก ไปสู่ตัวละครที่สอง ความเด่นของอัตลักษณ์ตัวแรกจะลดหลั่นตามลำดับในการจำแลงกาย ซึ่งเป็นการกำหนดลำดับความสัมพันธ์ตามความเหมาะสมในแต่ละขั้นในการจำแลงกายจะยังคงมีจุดร่วม บุคลิกภาพของตัวละคร เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ก่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกคล้ายตามได้ว่าตัวละครนั้น ๆ จำแลงกายเป็นตัวละครอื่นจริง ซึ่งสัดส่วนระหว่างตัวละครอาศัยหลักการที่ได้จากกระบวนการวิจัย ตามสัดส่วนของการออกแบบที่อิงตามหลักวิทยาศาสตร์และจินตนาการ ต้องคำนึงถึงข้อกำหนดตามความเป็นไปได้ทางกายภาพของประเภทตัวละครก่อนและหลังจำแลงกาย ให้มีความประสานกลมกลืน ไม่ขัดต่อความเป็นไปได้ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ รูปแบบที่นำไปใช้สร้างสรรค์ จะใช้รูปแบบตัดทอน (Distortion) โดยให้ความสำคัญของรูปแบบเหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว

**4.7.2 ปัจจัยทางทัศนศิลป์** ผู้วิจัยได้นำความเชื่อเรื่องบุคลาธิษฐาน การเวียนว่ายตายเกิด บุพกรรม กรรมที่ผู้ฝัน ทำไว้แต่ชาติก่อน เป็นสิ่งที่กำหนดให้ มนุษย์ อมนุษย์ เทพ และสัตว์เดรัจฉาน เกิดผลกรรมที่ปรากฏทางกายภาพ และใช้จินตนาการของศิลปินในการเปลี่ยนจินตนาการของผู้ประพันธ์จากตัวหนังสือที่เป็นนามธรรมสู่รูปธรรมแห่งจินตภาพ ซึ่งการสร้างสรรคผลงาน การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างการจำแลงกายจะใช้เทคนิคจังหวะการซ้ำในการสร้างสรรค์ โดยใช้การแสดงจุดสนใจโดยย่อส่วนประกอบหรือขยายจุดสนใจ การจำแลงกายของตัวละครจะมีสัดส่วนที่เด่นและส่วนที่เป็นรอง

**4.7.3 อัตลักษณ์ด้านกายภาพ** การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จำเป็นต้องมี จุดร่วมเดียวกันของตัวละครในการเปลี่ยนผ่านร่างในการจำแลงกายไปเป็นอีกร่างหนึ่ง กล่าวคือ การจำแลงกายในแต่ละร่าง แต่ละขั้นตอน จะต้องมียุคกลาง ซึ่งเป็นที่รวมอัตลักษณ์ของตัวละครนั้น ๆ และแสดงออกถึงบุคลิกภาพ โดยมุ่งเน้นการตีความจากบทประพันธ์ โดยไม่ก้าวล่วงหรือปรามาสต่อความคิดและค่านิยมที่แตกต่างกันของสังคมที่ต่างยุคสมัย นอกจากนี้การจำแลงกายทางด้ายกายภาพ ต้องสะท้อนลักษณะเฉพาะหรืออัตลักษณ์จำเพาะตัวละครได้อย่างชัดเจน

**4.7.4 อัตลักษณ์ด้านพฤติกรรม** การจำแลงกายแม้จะมีรูปร่างภายนอกเปลี่ยนแปลงไป แต่จะยังคงมีลักษณะเฉพาะตัวปรากฏพิรุณออกมา นั่นเพราะว่าการจำแลงเป็นเพียงการเปลี่ยนจากภายนอกเท่านั้น การจำแลงกายทางพฤติกรรมจึงเป็นการสวมบทบาทเพื่อประโยชน์ในการเล่าเรื่อง ที่จะสร้างความสนุกสนาน และแทรกความแสบขลาดในการมองผ่านเปลือกไปยังตัวตนภายใน

#### 4.8 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเชิงจินตภาพ

จากการกำหนดแนวคิดสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย เพื่อสร้างจินตภาพ ผลงานชุดทดลองจะค้นหากระบวนการการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละคร จากตัวละครทั้ง 3 แนวคิด 3 กลุ่ม โดยเลือกจากประเภทตัวละครที่มีการจำแลงกายที่แตกต่างกัน การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจะตีความจากบทประพันธ์ออกมาเป็นจินตภาพ ตามกระบวนการวิจัย ที่เป็นต้นแบบของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้ค้นหาคำเชื่อมโยงจากศาสตร์ สู่ศิลป์แล้วนำมาถ่ายทอดออกมาเป็นจินตภาพ เพื่อเชื่อมตัวละครที่มีการจำแลงกายจากตัวละครหนึ่ง สู่อีกตัวละครหนึ่ง ที่สามารถทำให้เชื่อได้ว่าตัวละครที่จำแลงกายนั้นเป็นตัวละครเดียวกันอย่างสมบูรณ์ แบบ ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดเป็นทฤษฎีเพื่อให้เห็นสัดส่วนและกระบวนการที่จะนำไปใช้เป็นต้นแบบ ในการสร้างสรรค์และเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์กล่าวได้โดยสรุปว่า รูปแบบการจำแลงกายของตัวละคร ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็น 3 แนวทาง 5 รูปแบบ ดังนี้

4.8.1 แนวทางที่ 1 ฐานจากหลักการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาเป็นตัวนำ โดยเน้นเรื่องฮอร์โมนที่ส่งผลให้ร่างกายมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นภายในระยะเวลาสั้นๆ

4.8.2 แนวทางที่ 2 ฐานการสร้างสรรคทางทัศนศิลป์และหลักทางพุทธศาสนาเป็นตัวนำ เน้นการสร้างสรรคตามแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค

4.8.3 แนวทางที่ 3 ฐานการสื่อความหมายตามวรรณคดีไทยเป็นตัวนำ เน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครจากงานประพันธ์ โดยวิเคราะห์อัตลักษณ์เด่นหรือด้อยของตัวละคร

โดยนำทั้ง 3 แนวทางมาประยุกต์ร่วมกันในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เพื่อนำไปใช้สร้างสรรคผลงานจากจากจินตภาพ โดยจะเริ่มจากการนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวตั้งจินตนาการและการสร้างสรรคจากวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทยเป็นตัวตาม โดยผู้วิจัยจะกำหนดความสัมพันธ์ของสัดส่วนเพื่อให้ศิลปินอื่น ๆ สามารถนำไปใช้เป็นหลักเกณฑ์ได้ ซึ่งตัวละครที่จำแลงกาย 1 ตัว จะมีการจำแลงกาย 5 รูปแบบ 5 ขั้นตอน ที่ใช้วิธีผสมผสานตรรกะทางวิทยาศาสตร์กับความคิดจินตนาการสู่การสร้างสรรคผลงาน ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสู่การสร้างสรรคผลงานเชิงจินตภาพ

จากแนวคิดที่ได้สู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย จะทำการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครทั้ง 3 แนวทาง โดยจะกำหนดสัดส่วนที่สัมพันธ์กันระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลป์มารวมกัน เพื่อสร้างสรรคมุ่งเน้นให้คงอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละครที่จำแลงกาย ที่สามารถจดจำได้ว่าเป็นตัวละครเดียวกัน แม้จะอยู่ในภาวะที่จำแลงกาย เพื่อให้ได้แนวทาง หลักการ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายตามความน่าจะเป็นและมีความเหมาะสมในการสร้างสรรค

เหตุผลในการใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำในการออกแบบ เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในการจำแลงกายในรูปแบบใหม่ และจากโครงสร้างความเป็นไปได้ทางกายวิภาคของตัวละคร ส่งผลให้ผู้ชมไม่ขัดต่อความเป็นไปได้ จากนั้นจึงใช้หลักการซ้ำทางทัศนธาตุของศิลปะ วิธีการผสม และการใช้ทฤษฎีความงามมาผสมเข้าด้วยกับร่างกายตัวละคร ในการเชื่อมโยงตัวละครสู่ตัวละคร บนฐานคิดที่พิสูจน์ได้จากหลักการทางวิทยาศาสตร์ คือการพิสูจน์อัตลักษณ์บุคคล ผสมทางทฤษฎีความงามทางทัศนธาตุ และความคิดรวบยอดของผู้ประพันธ์วรรณคดีไทย ซึ่งจะได้รูปแบบในการจำแลงกายที่มีการประกอบรูปทรง ผสมผสานอวัยวะความเป็นไปได้ทางกายวิภาค ก่อให้การจำแลงกายของตัวละคร เกิดเอกภาพและประสานกลมกลืนไม่ขัดต่อความรู้สึก และสื่อความหมายความเชื่อเรื่องบุคลาธิษฐาน นำไปสู่ความสมบูรณ์ลงตัวการจำแลงกายของตัวละครที่ต่อยอดมาจากหลักการทาง วิทยาศาสตร์ และ ศิลป์ ผสานจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครมีความเหมาะสมลงตัว

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย กล่าวได้โดยสรุปว่าขั้นตอนการจำแลงกายตามการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครทั้ง 3 แนวทาง ผู้วิจัยได้เสนอเป็น 5 รูปแบบ 5 ขั้นตอนดังนี้

(1) หลักการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง ผู้วิจัยใช้กระบวนการจำแลงกายในขั้นที่ 1 รูปแบบที่ 1 เป็นกระบวนการที่เกิดจากความต้องการภายในเป็นตัวขับเคลื่อนพฤติกรรม เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่เป็นวิทยาศาสตร์โดยมีรากฐานทางสรีรวิทยาของพฤติกรรมและกิจกรรมทางจิต

(2) หลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ โดยพิจารณาจากโครงสร้างทางกายวิภาคของตัวละครตั้งต้นก่อนการจำแลงมาเชื่อมโยงเข้ากับกายวิภาคของร่างหลังจำแลงเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ประสานกลมกลืน โดยเน้นโครงสร้างโดยรวมให้มีความเหมาะสม น่าจะเป็นและน่าเชื่อถือ

(3) รากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง โดยศึกษาถึงบริบททางสังคมในยุคสมัยที่สร้างวรรณคดีให้ละเอียดรอบคอบ พิจารณาจากแก่นในการสร้างงาน หรือความสำคัญของบทบาทในตัวละครที่มีขึ้นวรรณอย่างโบราณสมัย

(4) การนำความเข้าใจและความเข้าใจของแก่นในการสร้างงานทางวรรณคดีผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ

(5) หลักการทางศิลปะ โดยใช้จินตนาการความรู้สึก แนวคิด ศิลปะเป็นตัวให้ความคิด ความรู้สึก ความหมาย เป็นรูปแบบที่ก่อให้เกิดจินตนาการ

#### 4.9 สรุปผลการวิเคราะห์สู่การกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย

จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลทัศนศิลป์เพื่อนำผลงานการสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายในงานทัศนศิลป์เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย เพื่อประมวลองค์รวมของความรู้ และหาหลักการวิธีการในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ จนได้กระบวนการเชื่อมโยงสู่การสร้างจินตภาพ

ผู้วิจัยพบว่าการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่ในงานทัศนศิลป์คือ การใช้เทคนิคการซ้ำของตัวละคร การวางท่าทางที่ใกล้เคียงกัน การแต่งกายด้วยชุดเดิม แต่สิ่งขาดไปในงานทัศนศิลป์ที่ผู้วิจัยค้นพบ คือ การประกอบสร้างของอวัยวะสามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจะสามารถบ่งชี้อัตลักษณ์ความเป็นลักษณะเฉพาะของตัวละครให้มีอัตลักษณ์ชัดเจน

สามารถสรุปแนวความคิดได้ 3 แนวคิด โดยสามารถแสดงผลการวิเคราะห์และการนำไปสู่กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ดังต่อไปนี้

4.9.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการจำแลงกาย



ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพมี 3 ส่วนด้วยกัน คือ ข้อมูลการทบทวนวรรณกรรมด้านตัวละครที่จำแลงกาย ข้อมูลสัมภาษณ์ และข้อมูลจากการใช้ผลงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์จากตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย โดยผลจากการวิเคราะห์พอสรุปดังนี้

#### 4.9.1.1 การสังเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรมด้านตัวละครที่จำแลงกาย

ตัวละครที่จำแลงกายมีกิเลสเป็นตัวขับเคลื่อนในการจำแลงกาย และ ได้ใช้มายาเล่ห์กล คิดอุบายในการจำแลงแปลงกายล่อลวงผู้อื่นให้หลงในรูปมายาจำแลง และพ่ายแพ้ไปในที่สุด ซึ่งจากการสังเคราะห์อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายผู้วิจัยพบว่าตัวละคร มีอัตลักษณ์ร่วมที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 13 อัตลักษณ์ร่วมด้านกายภาพและพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย

อัตลักษณ์ร่วมด้านกายภาพที่เปลี่ยนแปลง	อัตลักษณ์ร่วมด้านพฤติกรรมของตัวละครฝ่ายธรรมะ	อัตลักษณ์ร่วมด้านพฤติกรรมของตัวละครฝ่ายอธรรม
ลักษณะเส้นผม	มีวิชาความรู้	มีความลุ่มหลงในตัณหา ราคะ
ใบหน้า	มีความกตัญญู	โกหก หลอกลวง
คิ้ว	มีปัญญาและความเฉลียวฉลาด	ขี้หึง
ชั้นหนังตา	มีความกล้าหาญในการทำศึก	ผิดศีล
ดวงตา	X	เอาความคิดตนเองเป็นใหญ่
จมูก	X	โลภ
ริมฝีปาก	X	ชำนาญเรื่องไสยเวทย์
สีผิว	X	อาฆาตแค้น
ส่วนสูง	X	X
น้ำหนัก	X	X
รูปร่าง	X	X

#### 4.9.1.2 การสังเคราะห์ข้อมูลจากการผลงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์จากตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย

จากการทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อคัดกรองเทคนิควิธีการ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายทั้งในส่วนของวิเคราะห์ สังเกต สังเคราะห์ พบว่าส่วนใหญ่มีการซ้ำของอวัยวะและตัวละคร ตามหลักความน่าจะเป็นทางกายภาพ ผสมผสาน

กลมกลืนให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างตัวละคร มีการเชื่อมโยงตัวละครโดยการวาดซ้ำอย่างน้อย 2 ครั้ง เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนผ่านของการจำแลงกาย โดยผู้วิจัยพอจะสรุปอวัยวะที่จำแลงกายของตัวละครที่ปรากฏร่วมกันในงานทัศนศิลป์ที่มีทั้งก่อนจำแลงกายและหลังจำแลงกาย ได้ดังนี้

ตารางที่ 14 ลักษณะภายนอกที่คงเดิมของอวัยวะ

อวัยวะ	เส้นผม	ใบหน้า	คิ้ว	ชั้นหนังตา	ดวงตา	จมูก	ริมฝีปาก	สีผิว	ส่วนสูง	น้ำหนัก	การแต่งกาย
จำแลง	X	X	X	✓	✓	✓	X	X	X	X	✓

ตารางที่ 15 ลักษณะภายนอกที่เปลี่ยนแปลงของอวัยวะ

อวัยวะ	เส้นผม	ใบหน้า	คิ้ว	ชั้นหนังตา	ดวงตา	จมูก	ริมฝีปาก	สีผิว	ส่วนสูง	น้ำหนัก	การแต่งกาย
จำแลง	หงอน นอน เขา สัตว์	ลักษณะ กรอบ ใบหน้า เปลี่ยน	เขียว งวง งา หนวด	-	-	-	มุ่มปาก ยกสูงขึ้น คว่ำลง แสดง อารมณ์ ตัวละคร	โกรธตัว แดง ซีดลง เกล็ด ขน แผลเป็น ฝังผิด	เตี้ยลง สูงขึ้น	มากขึ้น น้อยลง	-

#### 4.9.1.3 การสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ

ผลการสัมภาษณ์จากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะการจำแลงกาย พอจะสรุปผลการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่สรุปจากประเด็นขอคำถามในการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

- ก. เสพง่าย ย่อยง่าย มีประโยชน์
- ข. การจำแลงกายสะท้อนจิตใจมนุษย์
- ค. ร่างจำแลงที่สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ทางกรรมของมนุษย์
- ง. ประกอบสร้างโดยมีแนวความคิดจากจินตนาการ
- จ. การเชื่อมโยงจากดวงจิตดวงวิญญาณข้างใน

จากการทบทวนเอกสารและวรรณกรรม ลงพื้นที่เก็บข้อมูล และวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์และสรุปเป็นแนวคิดในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ได้เป็น 3 แนวคิดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 16 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครตามแนวคิดทางวิทยาศาสตร์

แรงบันดาลใจ	ลักษณะการจำแลงกาย	ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์	การจำแลงกาย	รูปแบบการจำแลงกาย
หลักการทางวิทยาศาสตร์	ฮอริโมนกับการเปลี่ยนแปลงกายภาพของมนุษย์ การพิสูจน์อัตลักษณ์บุคคลจากภายนอก	หลักการทางวิทย์ Link กับการจำแลงกายและอัตลักษณ์ของตัวละครทางวรรณคดีไทย	อยู่บนหลักพื้นฐานของความเป็นไปได้ทางกายภาพของมนุษย์	การจำแลงกายกับการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพบนทฤษฎีวิทยาศาสตร์ ผสมผสานกับจินตนาการ

แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้ทำการนำทฤษฎีเรื่องสารสื่อประสาทที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และกายภาพของมนุษย์เป็นตัวกำหนดในการเชื่อมโยง เช่นตัวละครที่มีความโกรธและความไม่ไหวติง สามารถจำแลงกายเป็นตัวปะหลาดที่พร้อมจะทำลายทุกสิ่งเบื้องหน้า ซึ่งอารมณ์ส่งผลให้สัญชาตญาณในการตอบสนองเปลี่ยนไป เมื่อมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องการตอบสนองทางอารมณ์ที่ตัวละครแสดงออกมานั้นจะไวมากจนบางครั้งไม่สามารถควบคุมได้ นอกจากจะส่งผลถึงพฤติกรรมแสดงออกแล้วยังส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงทางชีวและสรีระ เช่นหัวใจเต้นแรงและเร็ว รู้สึกใจสั่น ความดันโลหิตสูงขึ้น หน้าแดง กล้ามเนื้อเกร็ง อาจจะมีอารมณ์พุ่งระเบิดคำพูดหรือการกระทำออกมาโดยขาดการควบคุม จากพื้นฐานทางความคิดที่ได้ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครบนพื้นฐานความเป็นไปได้ทางกายภาพ ผสมผสานกับอารมณ์ที่เป็นตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงกายภาพ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นการนำวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำในการเชื่อมโยงที่แฝงไว้ด้วยอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็นสิ่งขับเคลื่อนให้เกิดการจำแลงกาย

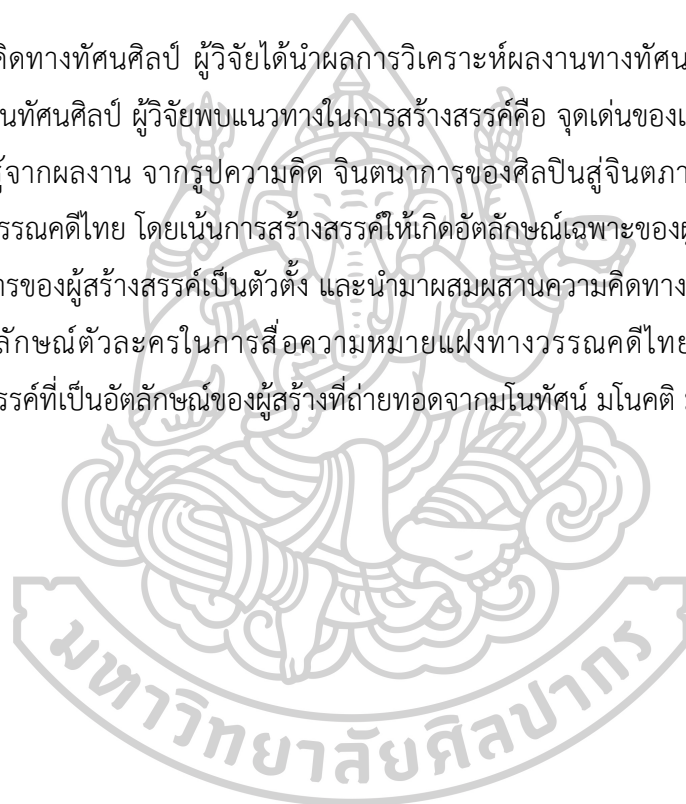
ตารางที่ 17 สรุปแนวความคิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามแนวคิดทางวิทยาศาสตร์

เนื้อหา / คุณสมบัติ กลุ่มที่ 1 วิทยาศาสตร์					
นำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์เพื่อสร้างจินตภาพ					
คำจำเพาะข้อมูลฐานกลุ่มที่ 1					แนวความคิด ออกแบบ
รูปร่าง: สัดส่วน โครงสร้าง	รูปทรง: มิติ	อัตลักษณ์ ของตัวละคร	หลักการ	วิธีการ	
คำนึงถึงสรีระและ สัดส่วนความจริง เป็นหลัก	แสดงกล้ามเนื้อ ตามหลักการ เปลี่ยนแปลงทาง สรีระของมนุษย์	สัญลักษณ์บน ร่างกายและตำแหน่งที่ สามารถมองเห็นได้ จากภายนอก	: การพิสูจน์ อัตลักษณ์ บุคคลด้วย สายตา Visual Identification : ลักษณะทาง กายภาพ : ลักษณะทาง พันธุกรรม	นำแนวความคิด มาจากโครงสร้าง พื้นฐานของ มนุษย์	การเชื่อมโยง อัตลักษณ์ตัวละคร ด้วยอวัยวะต่าง ๆ ทางกายภาพ โดยโครงสร้างของ ตัวละครมีที่มาที่ ใกล้เคียงกัน มีที่มา จากเค้าโครงหลัก เดียวกัน
การวิเคราะห์และสังเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย จินตภาพ กลุ่มที่ 1					
ข้อมูลภาพ			รายละเอียด		
<p><b>HEREDITY</b> กายภาพมนุษย์</p> <p><b>EMOTION</b> อารมณ์</p> <p><b>TRANSITION</b> การเปลี่ยนแปลง</p> <p>HEREDITY + EMOTION = TRANSITION</p> 			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การออกแบบตัวละครเสมือนจริงตามสรีระของมนุษย์เชื้อชาติไทยในยุคสมัยโบราณ</li> <li>2. เครื่องแต่งกาย มีรูปแบบเฉพาะที่สื่อถึงลักษณะของตัวละคร</li> <li>3. เมื่อใดก็ตามที่ตัวละครจำแลงกายสามารถมองเห็นตำแหน่งบนร่างกายของตัวละคร</li> <li>4. การออกแบบตัวละครเพื่อเรื่องราวจะมีชีวิตโดยสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้อ่านหรือดูเรื่องราวเท่านั้น</li> <li>5. ใช้การออกแบบสัดส่วนแบบอุดมคติ เพื่อให้ความรู้สึกน่าเกรงขามเอาชนะไม่ได้</li> <li>6. การออกแบบตัวละครจะใช้การออกแบบจากภายในสู่ภายนอก</li> </ol>		

ตารางที่ 18 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตามแนวคิดทางทัศนศิลป์

แรงบันดาลใจ	ลักษณะการจำแลงกาย	ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์	การจำแลง	การจำแลง กายที่ได้
บุคลาธิษฐาน	ปรัชญาคตินัยยะแฝง ทางการจำแลงกาย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิธีการประกอบสร้าง</li> <li>- จินตนาการ ผ่านการตีความจากมโนทัศน์มโนคติ มโนสำนึก</li> <li>- ศิลปร่วมสมัย</li> </ul>	สัญลักษณ์แห่งอุบาย วิชา และอวิชา	การจำแลง กายจากเหตุ แห่งความดี และความชั่ว

แนวคิดทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ผลงานทางทัศนศิลป์และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยพบแนวทางในการสร้างสรรค์คือ จุดเด่นของแนวคิดทางทัศนศิลป์ คือ การนำความรู้จากผลงาน จากรูปความคิด จินตนาการของศิลปินสู่จินตภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวทางวรรณคดีไทย โดยเน้นการสร้างสรรค์ให้เกิดอัตลักษณ์เฉพาะของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งมีพื้นฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นตัวตั้ง และนำมาผสมผสานความคิดทางบุคลาธิษฐาน เพื่อนำมาเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในการสื่อความหมายแฝงทางวรรณคดีไทย จุดเด่นของแนวคิดนี้คือการสร้างสรรค์ที่เป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างที่ถ่ายทอดจากมโนทัศน์ มโนคติ มโนสำนึก เป็นสิ่งสำคัญ



ตารางที่ 19 สรุปแนวความคิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามแนวคิดทางทัศนศิลป์

เนื้อหา / คุณสมบัติ กลุ่มที่ 2 ทัศนศิลป์					
นำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ทัศนศิลป์เพื่อสร้างจินตภาพ					
คำจำเพาะข้อมูลฐานกลุ่มที่ 2					แนวความคิด ออกแบบ
รูปร่าง: สัดส่วน โครงสร้าง ร่างกาย	รูปทรง: มิติ	อัตลักษณ์ของตัว ละคร	หลักการ	วิธีการ	
รูปลักษณะแบบ ลดทอน	ไม่แสดงถึงกลาม เนื้อของตัวละคร	ลักษณะธรรมชาติ แต่เกินความเป็น จริง	องค์ความรู้ทาง ทัศนธาตุ การซ้ำ ความคล้ายกัน การเปลี่ยนแปลง	การซ้ำรูปร่าง การซ้ำด้วยขนาด ความคล้ายกันของตัว ละคร การเปลี่ยนแปลงของ รูปทรง	การเชื่อมโยงตัว ละครด้วยลายเส้น เพื่อบ่งบอกถึงอัต ลักษณ์ตัวละคร
การวิเคราะห์และสังเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย จินตภาพ กลุ่มที่ 2					
ข้อมูลภาพ			รายละเอียด		
<p><b>REPETITION</b>      <b>PARALLELISM</b>      <b>TRANSITION</b></p> <p>การซ้ำ                      ความคล้ายกัน                      การเปลี่ยนแปลง</p> 			<ol style="list-style-type: none"> <li>การออกแบบตัวละครได้แรงบันดาลใจมาจาก สิ่งที่มีอยู่จริงหรือคิดค้นใหม่ จากการ ลงพื้นที่เก็บข้อมูลงานทัศนศิลป์ ในวรรณคดีไทย</li> <li>สังเกตบุคลิกลักษณะของตัวละครจาก งานทัศนศิลป์หรือจับเอาลักษณะเด่น หรือลักษณะด้อยมาวาดเป็นอัตลักษณ์ จำเพาะของตัวละครตัวนั้น</li> <li>ออกแบบโดยวิเคราะห์จากบริบทของ เนื้อเรื่อง</li> <li>การออกแบบตัวละครเป็นลักษณะเพื่อ เรื่องราวจะมีชีวิตสมบูรณ์ได้ก็ต่อเมื่อได้ อ่านหรือดูเรื่องราวเท่านั้น</li> <li>ใช้การออกแบบสัดส่วนตัวละครแบบ อุดมคติ เพื่อให้ผู้ชมดูแล้วสามารถ ยอมรับได้ว่าเป็นเรื่องจริง</li> <li>การออกแบบตัวละครใช้การออกแบบ จากภายในสู่ภายนอก</li> </ol>		

## ตารางที่ 20 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครตามแนวคิดทางวรรณคดีไทย

แรงบันดาลใจ	ลักษณะการจำแลงกาย	ข้อสรุปจาก การสัมภาษณ์	การจำแลงกาย	รูปแบบการจำแลงกาย
การตีความจาก วรรณคดีไทย	สัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง ที่ประพันธ์มา	ลักษณะการ บรรยายของ ผู้ประพันธ์เป็นตัว บ่งชี้อัตลักษณ์ตัว ละคร	ลักษณะการผสม รูปร่าง+รูปทรง ตามคำประพันธ์ ลักษณะการแต่ง กายที่บ่งบอก อัตลักษณ์	การจำแลงกายรูปแบบ อุดมคติการเชื่อมโยงตัว ละครอย่างมีแบบแผน โดยใช้การซ้ำของขนาด รูปร่าง และตัวละครอย่าง น้อย 2 ท่าทางขึ้นไป

แนวคิดทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ประพันธ์ได้ใช้การบรรยายลักษณะทางกายภาพของ ตัวละครเพื่อเป็นการบ่งชี้อัตลักษณ์ ด้านกลวิธีการสร้างตัวละครที่จำแลงกายผู้ประพันธ์สร้างให้ ตัวละครนั้นมีผลต่อการดำเนินเรื่องหากเป็นฝ่ายธรรมะผู้ประพันธ์มักสร้างตัวละครเอกของเรื่องให้ ปิดบังรูปร่างที่แท้จริงจำแลงกายด้วยรูปร่างหน้าตาที่อัปลักษณ์แต่มีลักษณะเด่น มีวิชาความรู้ ฉลาดเอาตัวรอด เก่งในการรบ หากเป็นฝ่ายอธรรมลักษณะทางกายภาพจะเป็นอัปลักษณ์มีจิตใจ และพฤติกรรมที่ไม่ดี ตัวละครที่จำแลงกายจึงเปรียบเหมือนกิเลสที่เป็นรากเหง้าของปัญหาในจิต มนุษย์คือ กิเลส ได้แก่ความโลภ ความโกรธ และความหลง กับตัณหา คือ ความทะยานอยาก ความใคร่ในกาม การจำแลงกายปรากฏพร้อมกับกิเลสที่ปรากฏขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ความหวงแหน ความหวาดกลัว ความริษยาและพยาบาท การจำแลงกายซึ่งเป็นเครื่องหมายแห่งกิเลสเหล่านี้ เป็นแรงผลักดันให้จำแลงกายในรูปแบบต่าง ๆ กัน เพื่อสนองกิเลสตัณหา อันเป็นความเห็นแก่ตัวของตน ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งและก่อความเดือดร้อนแก่ตนและผู้อื่น การจำแลงกายจึงมีนัยยะแฝง ที่ต้องการจะสื่อความหมายในเรื่องกิเลสของมนุษย์ การไม่หลุดพ้นซึ่งกิเลส สัญลักษณ์แห่งอวิชา การจำแลงกายมีอุปมาของกิเลสเป็นตัวขับเคลื่อน เพื่อให้สอดคล้องกับการสอดแทรกสิ่งที่ต้องการ จะสอนผู้คนไว้ในวรรณคดีไทย แนวคิดนี้คือการนำจุดเด่นของนัยยะแฝงทางการจำแลงกายเป็น แนวคิดที่มุ่งเน้นการสื่อสารความหมายของการจำแลงกาย การนำนัยยะแฝงเป็นปรัชญาในตัว นำการเชื่อมโยงการจำแลงกายที่แฝงคำสอนเรื่องการหลุดพ้นกิเลสที่เป็นอุปมาสกดกั้นการไปถึง ซึ่งจุดหมายแห่งชีวิต การจำแลงกายที่แฝงไว้เรื่องการสื่อความหมายของธรรมะและอธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อความหมายผสมเข้ากับหลักทฤษฎีการออกแบบ

ตารางที่ 21 สรุปแนวความคิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามแนวคิดทางวรรณคดีไทย

เนื้อหา / คุณสมบัติ กลุ่มที่ 3 วรรณคดีไทย					
นำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยใช้หลักการศิลปะทางวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ					
คำจำเพาะข้อมูลฐานกลุ่มที่ 3					แนวความคิดการ ออกแบบ
รูปร่าง: สัดส่วน โครงสร้าง	รูปทรง: มิติ	อัตลักษณ์ของตัว ละคร	หลักการ	วิธีการ	
อิงลักษณะ ความเป็น ธรรมชาติของ สรรพสิ่งต่าง ๆ ทั้งในลักษณะที่ มีสัดส่วนเหมือน หรือคล้าย ธรรมชาติ	มีความคงมน และมั่นคง แสดงถึง กลิ่นเนื้อของ ตัวละคร	เน้นอัตลักษณ์ จำเพาะของตัว ละครในวรรณคดี ไทย	ถ่ายทอดบุคลิกลักษณะ ของตัวละครที่มาจาก วรรณคดีไทย	นำเสนอแบบ เหนือจริงการค ติความตาม สัญลักษณ์ การจำแลงกาย ในความเชื่อ	บุคลิกลักษณะของ ตัวละครจากงาน ประพันธ์ที่อ่านโดย วิเคราะห์จับเอา ลักษณะเด่นหรือ ลักษณะด้อยมาวาด เป็นลักษณะ จำเพาะของตัว ละครตัวนั้น
การวิเคราะห์และสังเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย จินตภาพ กลุ่มที่ 3					
ข้อมูลภาพ			รายละเอียด		
			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การออกแบบตัวละครตลอดจนองค์ประกอบอื่น ๆ ของภาพที่ใกล้เคียงกับเนื้อหาทางวรรณคดีไทย</li> <li>2. การออกแบบวิเคราะห์คำบรรยายของตัวละคร</li> <li>3. บุคลิกลักษณะสะท้อนบทบาทของตัวละคร</li> <li>4. การออกแบบตัวละครเพื่อเรื่องราวจะมีชีวิตสมบูรณ ก็ต่อเมื่อได้อ่านหรือดูเรื่องราวเท่านั้น</li> <li>5. การออกแบบตัวละครใช้สัดส่วนแบบอุดมคติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเชิงจินตนาการที่อะไรก็เกิดขึ้นได้</li> <li>6. การออกแบบตัวละครใช้การออกแบบจากภายในสู่ภายนอก</li> </ol>		

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์หาแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จนได้หลอมรวมความรู้จากหลากหลายวิธีการ เพื่อวิจัยบูรณาการให้เกิดองค์ความรู้ทางทฤษฎีเพื่อการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ โดยใช้วิธีการวิจัย ตามแผนผังและดำเนินการทดลองสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายตามทฤษฎีฐานราก



#### 4.10 การสังเคราะห์แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเชิงสร้างสรรค์สู่องค์ความรู้

การกำหนดแนวคิดสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย ทั้ง 3 แนวทาง 5 รูปแบบ ตามกระบวนการวิจัยที่ได้จากทฤษฎีฐานราก ซึ่งถ่ายทอดออกมาจากจินตนาการผ่านตัวหนังสือในโลกแห่งจินตนาการซึ่งสะท้อนผ่านวรรณคดีที่สำคัญ ผู้วิจัยได้ตีความหมายและนัยยะแฝงของการจำแลงกายมาถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมที่สามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกาย ที่ยังไม่ปรากฏในงานทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นตารางในการออกแบบเป็นแนวคิดทฤษฎี เพื่อให้เห็นกระบวนการ อันจะก่อให้เกิดต้นแบบในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตามทฤษฎีฐานราก

จากการวิเคราะห์การทบทวนวรรณกรรม ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนาม การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นำมาสู่ต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษามาทดลองสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของการออกแบบตัวละคร โดยใช้เทคนิคการวาดภาพดิจิทัล หรือเทคนิคในการทำศิลปะดิจิทัลในคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเลือกตัวละครที่มีการจำแลงกาย 9 ตัวละคร จากวรรณคดีไทย 5 เรื่อง ได้แก่ รามเกียรติ์ พระอภัยมณี ขุนช้าง-ขุนแผน พิกุลทองและ อนุรุท นำมาเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตามทฤษฎีฐานรากตามหลักการที่กำหนดไว้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

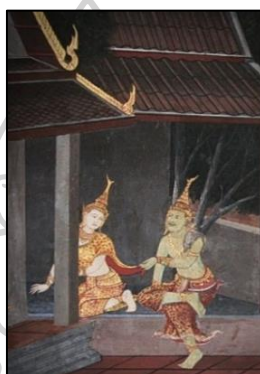
4.10.1 ตัวละครประเภทยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ เป็นตัวละครจำแลงกายที่พบมากที่สุด โดยผู้วิจัยเลือกนำตัวละคร ทศกัณฐ์ จากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ บทประพันธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย การจำแลงกายเกิดจากการผูกกรรมจากชาติปางก่อนด้วยความแค้นที่มีต่อพระนารายณ์ โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

4.10.1.1 ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี (ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์) ทศกัณฐ์เป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งในเรื่องรามเกียรติ์ ทศกัณฐ์ เป็นยักษ์รูปร่าง มีสิบหน้า ยี่สิบกร ทรงมงกุฎชัยลักษณะปากแฉะ ตาโพล่ง กายปกตีสีเขียว แต่มีนิสัยเจ้าชู้ การจำแลงกายครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อลักนางสีดาชายาของพระรามกลับกรุงลงกา ดังบทกลอนใน บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ 28 หอสมุดวชิรญาณดุสิต<sup>236</sup>

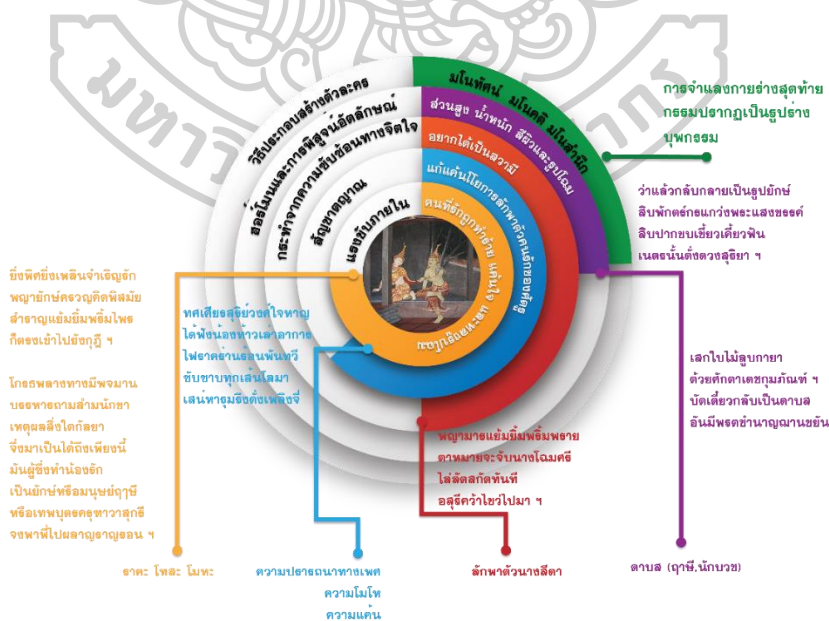
<sup>236</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/บทละครเรื่องรามเกียรติ์/สมุดไทยเล่มที่-๒๘>



ภาพที่ 68 ทศกัณฐ์ก่อนจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ภาพเขียนรามเกียรติ์ห้องที่ 24 ฉากที่ 2  
 ทศกัณฐ์พบหน้าสีดา รูปบริเวณระเบียงคด  
 ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึกในวันที่ 2 มกราคม 2563










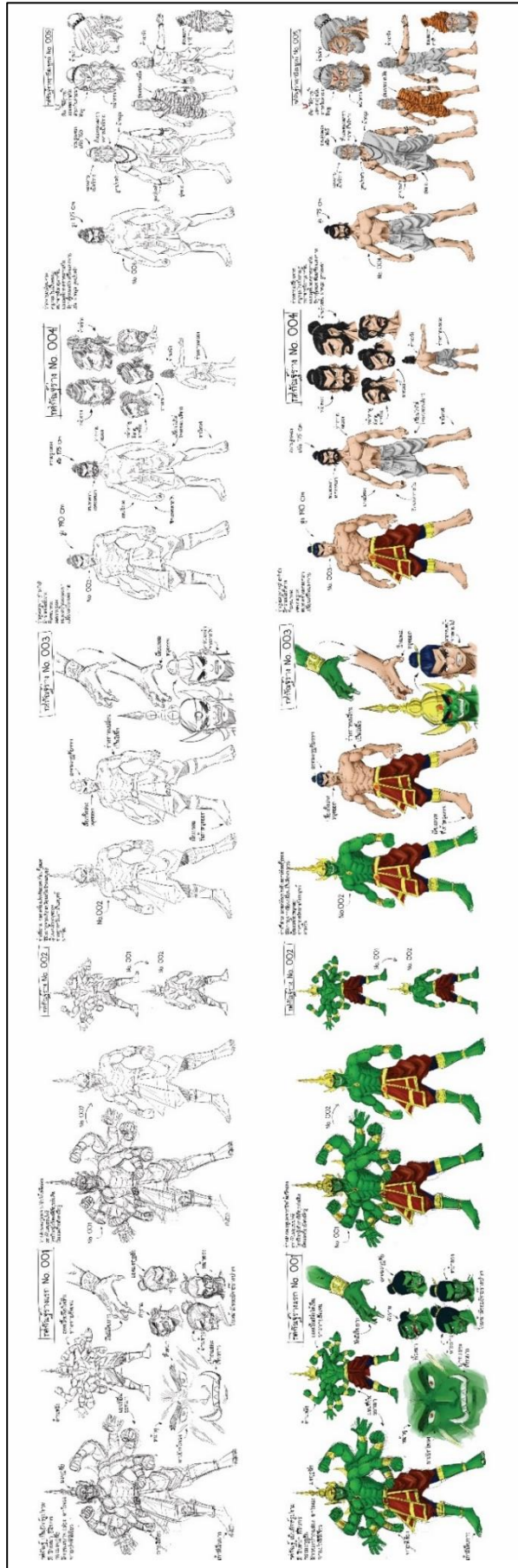
ภาพที่ 69 ทศกัณฐ์หลังจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ภาพเขียนรามเกียรติ์ห้องที่ 24 ฉากที่ 8  
 ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี บริเวณระเบียงคด  
 ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึกในวันที่ 2 มกราคม 2563



ภาพที่ 70 วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครทศกัณฐ์  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 5 เมษายน 2563

ตารางที่ 22 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ทศกัณฐ์เป็นฤๅษี

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ทศกัณฐ์-ฤๅษี											
ข้อมูลบุคคล/ตัวบ่งชี้											
พงศ์	สีกาย	เครื่องหมาย แห่งยศศักดิ์	ศรัทธา	หน้า	ปาก	ตา	มือ	อาวุธ	เมือง	ชาติ ก่อน	บิดา
อสูรพงศ์	สีเขียว	หน้ายักษ์ 3 ชั้น	1	10 หน้า	แสยะ	โพล่ง	20 มือ	ศร, พระขรรค์, จักร, หอก, ตรี, คทาธร, ง้าว, พะเนิน, โตมร, เกาทันท์, ฉัตรแก้ว พิชัยโมลี, ศรสุรگانต์, หอกกบิลพัท	กรุง ลงกา	นน ทก	-
1. อัตลักษณ์ ตัวละคร	ทศกัณฐ์ เป็นยักษ์รูปงาม มีสิบหน้า ยี่สิบกร ทรงมงกุฎชัย ลักษณะปากแสยะ ตาโพล่ง กายปกตีสีเขียว										
2. อุปนิสัย	มีนิสัยเจ้าชู้ มีชายาและนางสนมมากมาย										
3. ปมในใจ	เป็นยักษ์ชื่อ "นนทก" กลับชาติมาเกิด เพื่อมาต่อสู้กับพระรามในร่างอวตารเป็นมนุษย์										
4. ความต้องการ	ต้องการนางสีดามาเป็นชายา แม้นางสีดาจะมีพระสวามีแล้ว และตนเองก็มีนางมณโฑ แต่ยังคงพาดำรงสีดาไป จึงเป็นสาเหตุให้ต้องทำศึกกับพระราม										
5. ความสามารถ	ถอดกลองดวงใจฝากไว้กับพระฤๅษีโคบุตร ทำให้ไม่มีใครสามารถฆ่าได้										
6. ผล/ตำหนิ บนร่างกาย	ไม่ปรากฏ										
7. การแต่งกาย	นุ่งผ้าเยียรบับทับส้นเพลไม่มีหางหงส์แต่มีผ้าปิดก้นลงมาจากเอว										
การอ้างอิง ต้นแบบ		บัตเดี่ยวกลับเป็นดาบส อันมีพรตชานาญมานชยัน หมหนังเสื่อลายพรายพรรณ เจิมจันทน์นึ่งผ้าคากรอง สอดสายธนูร่ามนขลุภา มือขวาลือดาปี่ตรปี่อง สวมประคำมณีตั้งสีทอง แล้วเดินยั้งตามชายพนาลี									
แนวคิดหลัก											
แรงบันดาลใจ	แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์			แนวคิดที่ 2 ทศกัณฐ์			แนวคิดที่ 3 วรรณคดีไทย				
ผลการเชื่อมโยง อัตลักษณ์ ตัวละคร	คาแรคเตอร์ 1 	คาแรคเตอร์ 2 	คาแรคเตอร์ 3 	คาแรคเตอร์ 4 	คาแรคเตอร์ 5 						
จุดร่วมของ ตัวละคร	การแต่งกาย สีผิว ลักษณะดวงตา รูปร่าง	การแต่งกาย สีผิว ลักษณะดวงตา รูปร่าง	การแต่งกาย ลักษณะดวงตา ทรงผม รูปร่าง	การแต่งกาย ทรงผม ลักษณะดวงตา	การแต่งกาย ทรงผม						
การ เปลี่ยนแปลง อวัยวะ	หัวใจเต้นอย่างรวดเร็ว เลือดไปเลี้ยงเนื้อเยื่อ ตามส่วนต่าง ๆ ความดันโลหิตสูง ตาพองโต	ลดแขนเหลือสอง เท่ากับมนุษย์ทั่วไป	สีผิว และถอดเครื่องแต่งกายที่ บ่งบอกอัตลักษณ์	ขนาดรูปร่าง ลดลง เปลี่ยนเครื่อง แต่งกายตาม ท้องเรื่องและ จุดประสงค์	เปลี่ยนสีของทรงผม หน้าตามีอายุมากขึ้น เปลี่ยนเครื่องแต่งกายเป็น การจำแลงกายอย่าง สมบูรณ์แบบ						



ภาพที่ 71 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของทศกัณฐ์ ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 31 มีนาคม 2563

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ การจำแลงกายเกิดจากภาวะอารมณ์ของตัวละครที่ก่อให้เกิดจากเปลี่ยนทางสรีระที่ความเป็นไปได้ทางวิทยาศาสตร์ จากเนื้อเรื่องจะเห็นได้ว่าการจำแลงกายของทศกัณฐ์เกิดจากภาวะของการมีอารมณ์โกรธ

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ จะนำจินตนาการและการสร้างสรรค์ มามีส่วนร่วมในการพัฒนาร่างในการจำแลงกายมากขึ้น แต่ยังมียึดเรื่องการนำวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน ร่างนี้จะใช้จินตนาการมากขึ้น โดยอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะผสมกับความเป็นไปได้ทางเหตุผล ผสมกับทางทฤษฎีทัศนศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องกับบทประพันธ์ที่ต้องการจะสื่อความหมาย โดยมุ่งเน้นสาระความหมายของตัวละครในวรรณคดีไทย

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ แต่ยังมียึดเรื่องการนำวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน ร่างนี้จะใช้จินตนาการมากขึ้น โดยอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม เป็นการนำความเข้าใจและความเข้าใจของแก่นในวรรณคดีผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ โดยจะเริ่มใช้จินตนาการและการสร้างสรรค์ในสัดส่วนที่มากขึ้นและเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ลดลง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเห็นจินตภาพทางวรรณคดีได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม จะใช้จินตนาการความรู้สึกแนวคิดทางพุทธศาสนา ทั้งเรื่อง ราคะ โทสะ โมหะ โลภะ การเวียนว่ายตายเกิดตามกรรม เป็นตัวตั้งในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เป็นรูปแบบที่ก่อให้เกิดจินตนาการ สอดคล้องกับสิ่งที่วรรณคดีต้องการจะสื่อความหมาย

ตัวละครที่จำแลงกายลำดับต่อมาที่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอสร้างสรรค์ คือ สุขุม จากวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ บทประพันธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย การจำแลงกายเกิดจากการต้องชดใช้ความผิดของตนที่หนีทัพ โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

4.10.1.2 สุขุมจำแลงกายเป็นนางสีดา สุขุมเป็นตัวละครเสนายักษ์แห่งกรุงลงกาของทศกัณฐ์ ในเรื่องรามเกียรติ์ ภายสีเขียว ปากขบตาจระเข้ หัวโล้นสวมกระบังหน้า มีความผิดที่หนีทัพเมื่อครั้งศึกกุมภกรรณแต่ยังไม่ได้ชำระ ต่อมาอินทรชิตเห็นว่าโทษของสุขุมนี้ถึงตาย จึงให้สุขุมจำแลงกายเป็นนางสีดาติดราชรถของตน เมื่อถึงสนามรบแล้วตนจะตัดหัวโยนให้ศัตรู การจำแลงกายของสุขุมครั้งนี้ เพื่อให้ฝ่ายพระรามเข้าใจผิดว่านางสีดาเสียชีวิตจะได้ยกทัพกลับไป ดังบทกลอนใน บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ 55 หอสมุดวชิรญาณดุสิต<sup>237</sup>

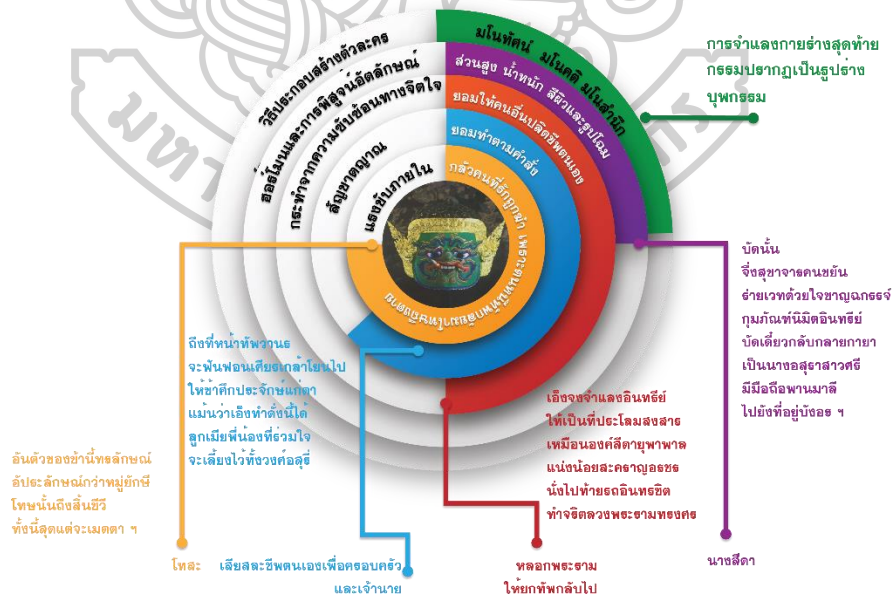
<sup>237</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/บทละครเรื่องรามเกียรติ์/สมุดไทยเล่มที่-๕๕>

ซึ่งตัวละครสุขาจารย์ยังไม่ปรากฏผลงานการสร้างสรรคในด้านทัศนศิลป์ มีปรากฏเพียงหัวโขน สำหรับใช้สวมใส่ศีรษะในการแสดงโขนเท่านั้น



ภาพที่ 72 หัวโขนสุขาจารย์








ที่มา: Clontz, Jack M. 2014, pic. 1 pl.144

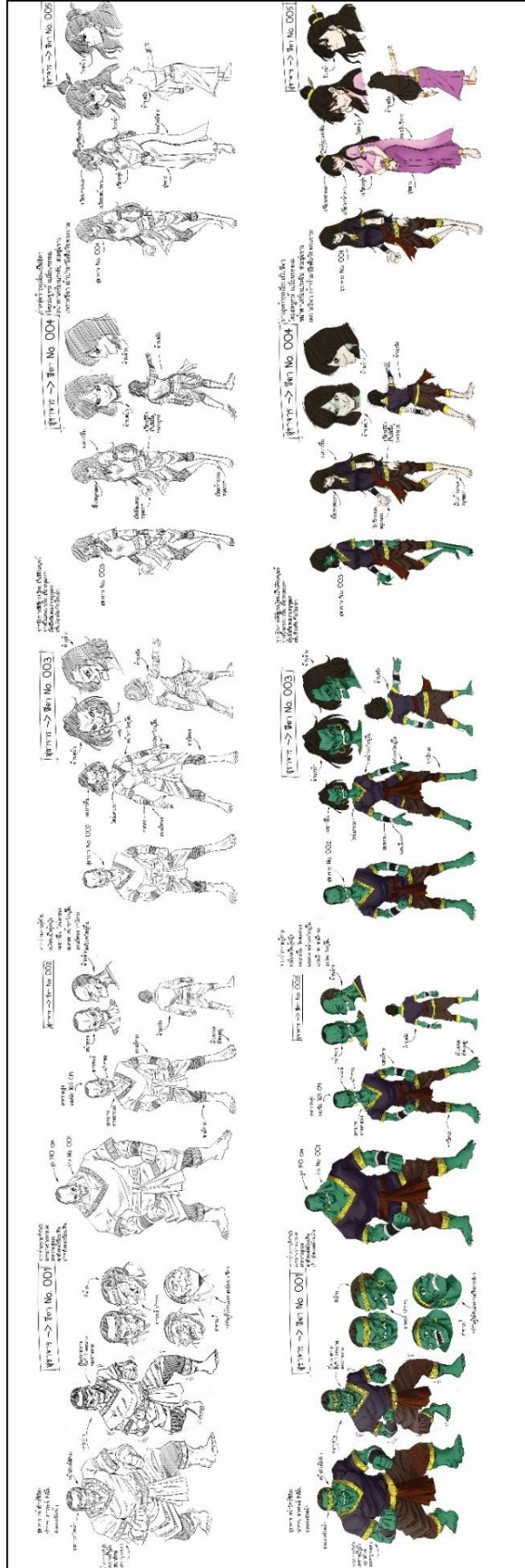


ภาพที่ 73 วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครสุขาจารย์

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 5 เมษายน 2563

ตารางที่ 23 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย สุขาจารเป็นนางสีดา

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย สุขาจาร-นางสีดา												
ข้อมูลบุคคล/ตัวบ่งชี้												
พงศ์	สีกาย	เครื่องหมาย แห่งยศศักดิ์	ศิระชะ	หน้า	ปาก	ตา	มือ	อาวุธ	เมือง	ชาติ ก่อน	บิดา	มารดา
เสนายักษ์กรุง ลงกา	สีเขียว	สวมกระบี่ หน้า	หัวโล้น	1 หน้า	ขบ	จระเข้	2 มือ	ไม้ ปรากฏ	กรุง ลงกา	ไม้ ปรากฏ	ไม้ ปรากฏ	ไม้ ปรากฏ
1. อัตลักษณ์ ตัวละคร	หน้ายักษ์สีเขียว ปากขบ ตาจระเข้ หัวโล้น สวมกระบี่หน้า กายสีเขียว 1 พักตร์ 2 กร เป็นเสนายักษ์แห่งกรุงลงกา											
2. อุปนิสัย	รักครอบครัว รักพี่น้อง ยอมสละชีวิตตนเองเพื่อชาติบ้านเมืองและญาติพี่น้องของตน											
3. ปมในใจ	มีความผิดที่หนีทัพเมื่อครั้งศึกกุมภกรณแต่ยังไม่ได้ชำระ ต่อมาอินทรชิตเห็นว่าโทษของสุขาจารนี้ถึงตาย จึงให้สุขาจารแปลงเป็นนางสี ดาติดตามของตน เมื่อถึงสนามรบแล้วตนจะตัดหัวโยนให้ศัตรู เพื่อให้เข้าใจว่าเป็นนางสีดาจะได้ยกทัพกลับไป											
4. ความ ต้องการ	ต้องการลงทัณฑ์ฝ่ายพระรามเพื่อให้หลงเชื่อให้ตกถึงอุกโทษให้และดูแลญาติพี่น้องของตนเอง อยู่ในภาวะจำยอม											
5. ความ สามารถ	มีความเก่งกล้าสามารถ แม้ถูกจำคุกแต่เมื่อมีเหตุเภทภัย อินทรชิตยังมองเห็นความสามารถในการรบ และมอบหมายหน้าที่ลงข้าศึก สามารถจำแลงกายได้											
6. แผล/ตำหนิ บนร่างกาย	หัวโล้น											
7. การแต่งกาย	นุ่งผ้าเขียว ไม่มีรัดอก											
การอ้างอิง ต้นแบบ		ปัตนัน สุขาจารบังคมกัมเกศา รับคำสั่งคลายคล้อยออกมา จึงจำแลงกายพันที่ รูปร่างช่างนิมิตบิดเบียน งามเหมือนนางสีดามารศรี จึงเข้าไปบังคมคล้อยอุลลี ทำท่วงที่ขม้ายชายตา										
แนวคิดหลัก												
แรงบันดาลใจ	แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์				แนวคิดที่ 2 ทศนศิลป์				แนวคิดที่ 3 วรรณคดี ไทย			
ผลการ เชื่อมโยง อัตลักษณ์ ตัวละคร	คาแรคเตอร์ 1 	คาแรคเตอร์ 2 	คาแรคเตอร์ 3 		คาแรคเตอร์ 4 		คาแรคเตอร์ 5 					
จุดร่วมของ ตัวละคร	เสื้อผ้า แววดา หัวโล้น มีเล็บแหลมและเขี้ยว ของยักษ์ ไร้แวนนัยน์ตา ไม่มีเงา	เสื้อผ้า หัวโล้น เล็บแหลมและ เขี้ยวคงอยู่ การ แต่งกาย ไร้แวน นัยน์ตา ไม่มีเงา	สีผิว การแต่งกาย เขี้ยวเล็บยังคงอยู่ ไร้แวนนัยน์ตา ไม่มีเงา		การแต่งกาย ไร้แวนนัยน์ตา ไม่มีเงา		ไร้แวนนัยน์ตา ไม่มีเงา					
การ เปลี่ยนแปลง อวัยวะ	รูปร่างมีขนาด ลดลง		ผอมยาวขึ้น ลดสัดส่วนของร่างกาย และมีหน้าอกเพิ่มขึ้น			เขี้ยว, เล็บแหลมหลุด สีผิวเปลี่ยน		ทรงผม หน้าตา เครื่องประดับ การแต่งกาย				



ภาพที่ 74 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของสุชาจาร ทั้ง 5 ระยะเวลาการล่มสลายของอาณาจักร ทั้ง 3 แนวทาง

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 1 เมษายน 2563



ระยะจำแลงกายขั้นที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ การจำแลงกายของสุขาจารเกิดจากความจำเป็น ต้องรับผิดชอบต่อครอบครัว เพราะเกรงว่าญาติพี่น้องจะได้รับความเดือดร้อนไปด้วยหากไม่กระทำตาม สุขาจารจึงตกอยู่ในภาวะจำยอมต้องทำให้ได้ การจำแลงกายในรูปแบบที่ 1 จึงเป็นไปได้ด้วยการกดอารมณ์สัญชาตญาณดิบแห่งความก้าวร้าวของยักษ์ไว้ภายใน

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ ร่างนี้จะใช้จินตนาการมากขึ้น โดยอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ สมบูรณ์ลงตัว โดยเน้นความเป็นไปได้หรือความน่าจะเป็นบนโครงสร้างโดยรวม

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องกับบทประพันธ์ที่ต้องการจะสื่อความหมาย ซึ่งในร่างที่ 3 จุดร่วมของจะเป็นลักษณะรูปร่างและหน้าตาที่คงไว้จากร่างที่ 2 เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครไปสู่ร่างจำแลงกายได้

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม ผู้วิจัยได้ทำกรรณสูตฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง โดยมุ่งเน้นสาระความหมายของตัวละครในวรรณคดีไทย เป็นการนำความเข้าถึงและความเข้าใจของแก่นในวรรณคดีผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ ใช้จินตภาพจากบทประพันธ์และความงามทางทัศนศิลป์มากขึ้น

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม สามารถใช้จินตนาการได้เต็มที่ โดยใช้เรื่องบุคคลาธิษฐานในการจำแลงกาย ร่างจำแลงกายจึงต้องแสดงลักษณะตัวละครที่จำแลงกายให้ผู้รับสารจำตัวละครได้ การจำแลงกายร่างที่ 5 จึงต้องมีจุดร่วมของตัวละคร ตั้งแต่ร่างที่ 1

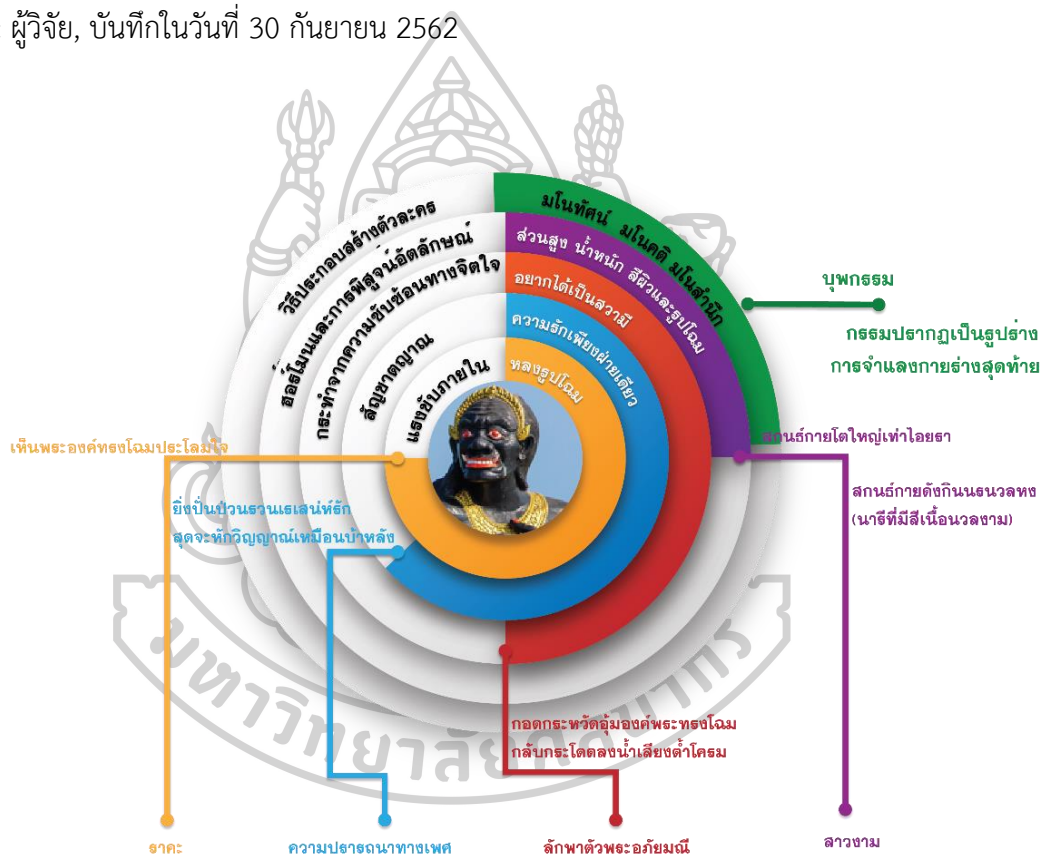
ตัวละครที่จำแลงกายลำดับต่อมาที่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอสร้างสรรค์ คือ นางผีเสื้อสมุทร ที่จำแลงกายเป็นสาวงาม จาก เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทรลักพระอภัยมณี โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

4.10.1.3 นางผีเสื้อสมุทร (ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์) นางผีเสื้อสมุทรเป็นตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่อง พระอภัยมณี มีร่างกายสูงใหญ่ รูปร่างอัปลักษณ์ อ้วน ดำ นมยาน ขาดิปางก่อนเป็นหินอยู่ใต้ท้องสมุทร ได้พรวิเศษให้ถอดดวงใจเก็บไว้ในแท่งศิลาได้ ด้วยนางกำเรปในอิทธิฤทธิ์ของตนจึงหาเรื่องต่อสู้กับพระเพลิง เป็นผลให้โดนไฟกรดเผาร่างจนกลายเป็นจุน ต่อมาดวงใจหินนั้นก็งอกออกมากลายเป็นผีเสื้อสมุทร การจำแลงกายในครั้งนี้ เกิดจากเมื่อนางผีเสื้อสมุทรได้พบพระอภัยมณีจึงเกิดความรัก นางจึงตัดสินใจลักพาตัวพระอภัยมณีไป และนางจึงต้องจำแลงกายเป็นสาวงามเวลาอยู่กับพระอภัยมณี เพื่อไม่ให้พระอภัยมณีไม่รังเกียจตัวตนที่แท้จริงของนาง ดังบทกลอนในนิทานคำกลอนสุนทรภู่ เรื่องพระอภัยมณี ตอนที่ 2 นางผีเสื้อสมุทรลักพระอภัยมณี หอสมุดวชิรญาณดุสิต<sup>238</sup>

<sup>238</sup> สุนทรภู่, นิทานคำกลอนสุนทรภู่ เรื่อง พระอภัยมณี, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/พระอภัยมณี/ตอนที่-๒-นางผีเสื้อลักพระอภัยมณี>










ภาพที่ 75 ภาพจิตรกรรมและประติมากรรม นางผีเสื้อสมุทร ตามจินตนาการของศิลปิน  
ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึกในวันที่ 30 กันยายน 2562

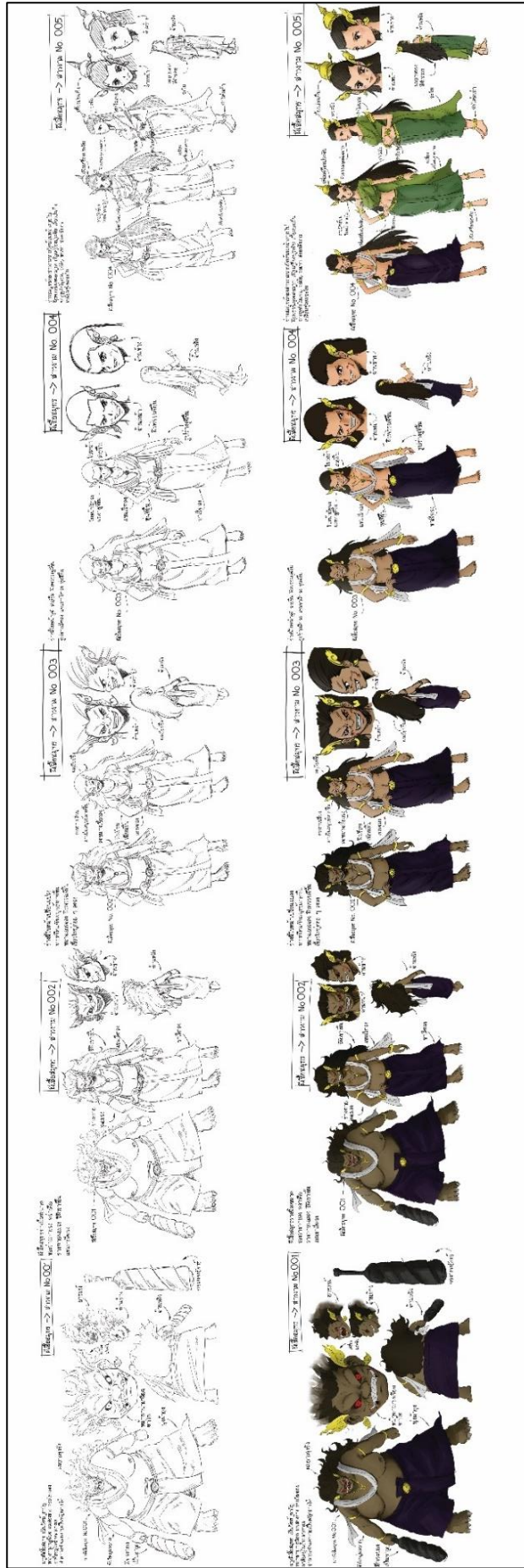


ภาพที่ 76 วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครผีเสื้อสมุทร

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 5 เมษายน 2563

ตารางที่ 24 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย นางผีเสื้อสมุทรเป็นสาวงาม

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย นางผีเสื้อสมุทร-สาวงาม										
ข้อมูลบุคคล/ตัวบ่งชี้										
พงศ์	สีกาย	เครื่องหมาย แห่งยศศักดิ์	ศรีษะ	หน้า	ปาก	ตา	มือ	อาวุธ	เมือง	ชาติก่อน
รากษสหรือ อมมนุษย์ ตระกูลยักษ์ ทะเล	ดำ	กระบี่ง่าหน้า	1	1	หนา	โต	2 มือ	กระบอง	อาศัยอยู่ใน ถ้ำซึ่งอยู่ กลางทะเล	เป็นหินอยู่ใต้ท้องสมุทร ได้พร พิเศษให้ถอดดวงใจเก็บไว้ใน แท่งศิลา
1. อัตลักษณ์ตัว ละคร	หน้าตาซีริวขี้เหร่ อัปลักษณ์ รูปร่างสูงใหญ่ อ้วน ดำ นมยานและกักขฬะ									
2. อุปนิสัย	รักเดียวใจเดียว เคารพ ให้เกียรติ และเชื่อใจสามี อารมณ์ร้าย ขี้หึง อาฆาตแค้น									
3. ปมในใจ	ชีวิตเปล่าเปลี่ยว อ้างว้างไม่เคยพบชายใด อีกทั้งรูปร่างหน้าตาอัปลักษณ์ไม่มีใครมาเหลียวแล									
4. ความ ต้องการ	ทำทุกอย่างเพื่อให้พระอภัยมณีพอใจ ทั้งแปลงกายเป็นสาวงามเวลาที่อยู่กับพระอภัยมณี ทหาอาหารมาปรนเปรอมิได้ขาด ทำหน้าที่ภรรยา และแม่ที่ดี									
5. ความ สามารถ	ถอดดวงใจใส่ไว้ในก้อนหินได้ สามารถจำแลงกายเป็นหญิงสาวสวยได้ มีพลังกำลังมาก ไผสามารถทำให้นางผีเสื้อสมุทรฟื้นคืนชีพได้									
6. แผล/ตำหนิ บนร่างกาย	ไม่ปรากฏ									
7. การแต่งกาย	กระบี่ง่าหน้า, รัตเกล้าเปลว									
การอ้างอิง ต้นแบบ		จำจะแสรังแปลงร่างเป็นนางมนุษย์ ให้ผาดผุดทรวดทรงสง่าฐาน เห็นพระองค์ทรงโฉมประโลมลาน จะเกี่ยวพานรักใคร่ตั้งใจ แล้วอ่านเวทเพศยักษีสถูหาย สกนรกายดั่งกนิกรนวลหง เอาธรรมาฆโหมพระโฉมยง เข้าแอบบงศ์นวดพันคั่นประคอง ฯ								
แนวคิดหลัก										
แรงบันดาลใจ	แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์			แนวคิดที่ 2 ทัศนศิลป์				แนวคิดที่ 3 วรรณคดีไทย		
ผลการ เชื่อมโยง อัตลักษณ์ ตัวละคร	คาแรคเตอร์ 1 		คาแรคเตอร์ 2 		คาแรคเตอร์ 3 		คาแรคเตอร์ 4 		คาแรคเตอร์ 5 	
จุดร่วมของ ตัวละคร	หน้าตาซีริวขี้เหร่ อัปลักษณ์ รูปร่าง สูงใหญ่ อ้วน ดำ นมยานและ กักขฬะ		การแต่งกาย สีผิว ลักษณะเส้นผม แววตา		การแต่งกาย ลักษณะ เส้นผม แววตา สีผิว		การแต่งกาย ลักษณะเส้นผม สีผิว แววตา		ลักษณะ เส้นผม สีผิว แววตา	
การ เปลี่ยนแปลง อวัยวะ	-		ลดขนาดของร่างกาย ลง ลดสัดส่วน สีผิว ขาวขึ้น แขนขาเล็กลง		ใบหน้าเหมือนมนุษย์มาก ขึ้น สัดส่วนของร่างกาย ลดลง สีผิวค่อยๆเปลี่ยน ขนาดเขี้ยวใหญ่ลดลง		ใบหน้าเล็กลง สีผิว เหมือนมนุษย์มาก ขึ้น แววตาดูดีขึ้น รูปร่างสัดส่วนเล็ก ลง		ลายยักษ์บน ใบหน้าหายไป เพิ่ม เครื่องประดับ	



ภาพที่ 77 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของผีเสื้อสมุทรทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 5 เมษายน 2563

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ นำเรื่องของฮอว์โมนเข้ามารองรับเพื่อให้มีน้ำหนักในการดำเนินเรื่องราว โดยการจำแลงกายครั้งนี้ เกิดจากความต้องการทางเพศเป็นแรงขับเคลื่อน ฮอว์โมนนี้ คือ เอสโตรเจน (Estrogen) จึงต้องกดสันดานดิบของความเป็นยักษ์ของตนเองโดยการเปลี่ยนแปลงของสภาพร่างกายภายนอกเพื่อให้พระอภัยมณียอมรับ

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ การจำแลงกายจะอาศัยอารมณ์ที่ต่อเนื่องจากร่างที่ 1 โดยใช้เทคนิควิธีการทางทัศนศิลป์ คือการซ้ำ ของรูปร่าง รูปทรง และมีจุดร่วมของตัวละครในร่างที่ 1 สู่ร่างที่ 2 คือรักที่มีอารมณ์หรือความรู้สึกทางเพศมาเกี่ยวข้องหรือไม่ก็ตามของนางผีเสื้อสมุทร

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ จะมีการพัฒนารูปร่างให้เป็นมนุษย์มากขึ้น โดยใช้จินตนาการในการเชื่อมโยง ที่มีความลงตัวทางด้านทัศนศิลป์และเหมาะสมในทางกายภาพ การรวมตัวกันของสิ่งที่มีอยู่เข้าด้วยกัน การซ้ำของรูปร่างรูปทรงที่สามารถเชื่อมอัตลักษณ์การสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของตัวละคร

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม ในร่างที่ 4 จะคำนึงถึงบริบททางสังคมในยุคสมัยที่ประพันธ์ขึ้น และนำมาปรับให้เป็นปัจจุบันมากขึ้น ผู้วิจัยจึงใช้จินตภาพจากบทประพันธ์และความงามทางทัศนศิลป์มากขึ้น เพื่อให้ผู้รับสารรับรู้ได้ว่าตัวละครสามารถใช้คาถาเวทมนตร์จำแลงกายได้จากการท่องมนตร์

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม จะสามารถใช้จินตนาการได้เต็มที่ โดยใช้เรื่องบุคลาธิษฐานในการจำแลง เพื่อเป็นการแสดงอิทธิฤทธิ์ตามเรื่องราวของผู้ประพันธ์ ซึ่งการจำแลงกายนั้นเป็นไปในทางก่อร้ายให้เกิดทุกข์แก่ผู้อื่น

4.10.2 ตัวละครประเภทมนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ เป็นตัวละครจำแลงกายที่พบลำดับถัดมา โดยผู้วิจัยเลือกนำตัวละคร ทศกัณฐ์ จากวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน บทประพันธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย พระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวและ ครูแจ้ง การจำแลงกายเกิดจากการจำแลงกายของเถรवादและพลาญชุมพล เพื่อต่อสู้กัน และวรรณคดีไทยเรื่อง พิกุลทอง การจำแลงกายเกิดจากนางพิกุลทองโดนสาปให้จำแลงกายเป็นชะนี โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

4.10.2.1 เถรवादจำแลงกายเป็นช้าง (มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์) เถรवादเป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งในเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน เถรवाद เป็นภิกษุลาวัณผู้ชำนาญในเรื่องเวทมนต์ คาถากฤตยาคม มีชื่อเสียงในการทำเสน่ห์ ฝงรูปฝงรอย มีอิทธิฤทธิ์สะเดาะไซ้ตรวนได้ ตลอดจนแปลงร่างเป็นนก เป็นจระเข้ และอื่น ๆ อีกได้เป็นอันมาก การจำแลงกายครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อแก้แค้นพลาญ

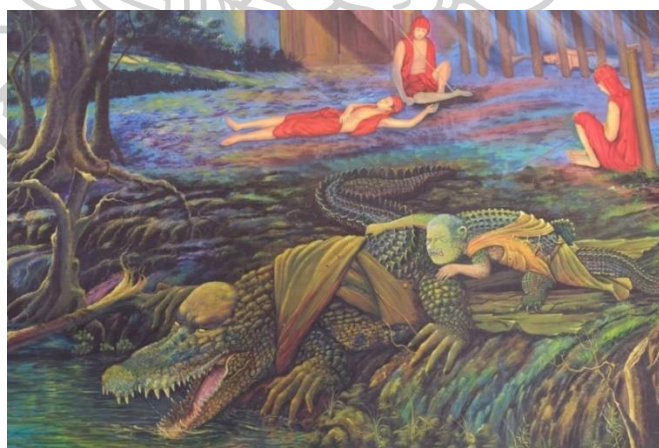
ชุมพลครั้งที่จับได้ว่าเถรวาทเป็นผู้ทำเสน่ห์แก่พละงาม ดั่งบทกลอนใน เสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอนที่ 43 ฉบับหอพระสมุทวชิรญาณดิจิทัล<sup>239</sup>

ซึ่งตัวละครเถรวาทจำแลงกายเป็นช่างยังไม่ปรากฏผลงานการสร้างสรรค์ ในด้านทัศนศิลป์ มีเพียงการจำแลงกายเป็นจระเข้เท่านั้น



ภาพที่ 78 เถรวาทก่อนจำแลงกาย วัดป่าเลไลยก์วรวิหาร จังหวัดสุพรรณบุรี ภาพจิตรกรรมบริเวณ รอบระเบียงคด

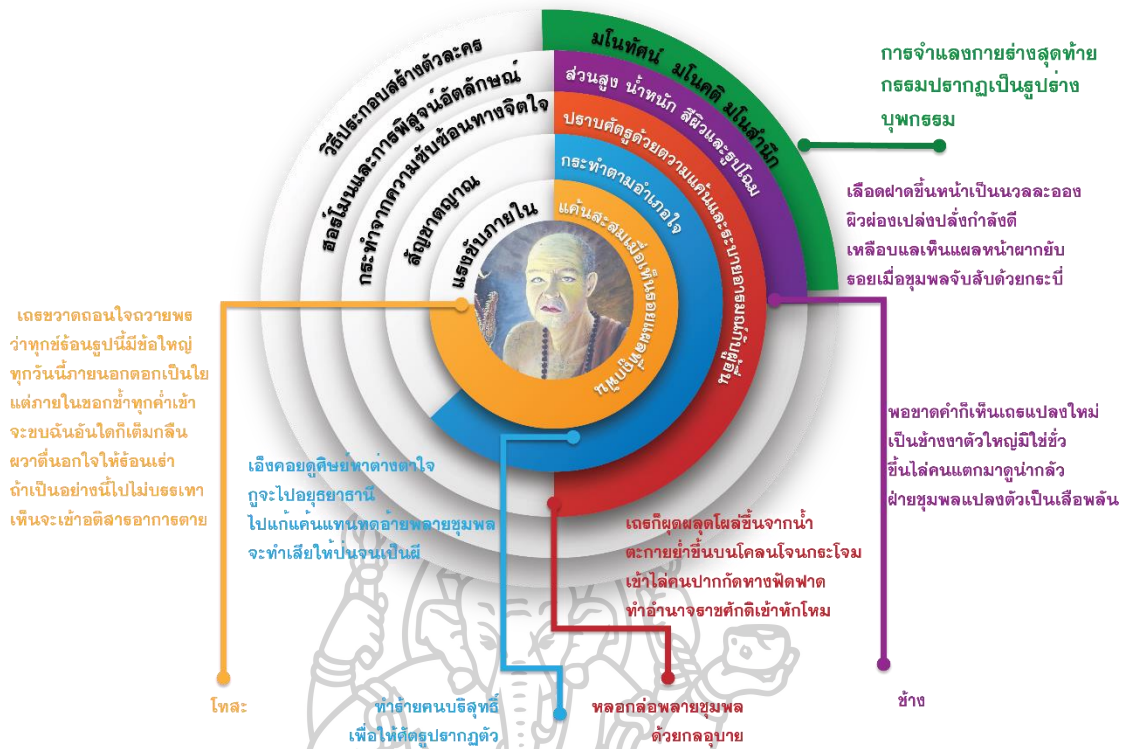
ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึกใน วันที่ 22 พฤศจิกายน 2562



ภาพที่ 79 เถรวาทหลังจำแลงกาย วัดป่าเลไลยก์วรวิหาร จังหวัดสุพรรณบุรี ภาพจิตรกรรมบริเวณ รอบระเบียงคด

ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึกใน วันที่ 22 พฤศจิกายน 2562

<sup>239</sup> หอพระสมุทวชิรญาณ, เสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/ขุนช้างขุนแผน-ฉบับหอพระสมุทวชิรญาณ/ตอนที่-๔๓-จระเข้เถรวาท>



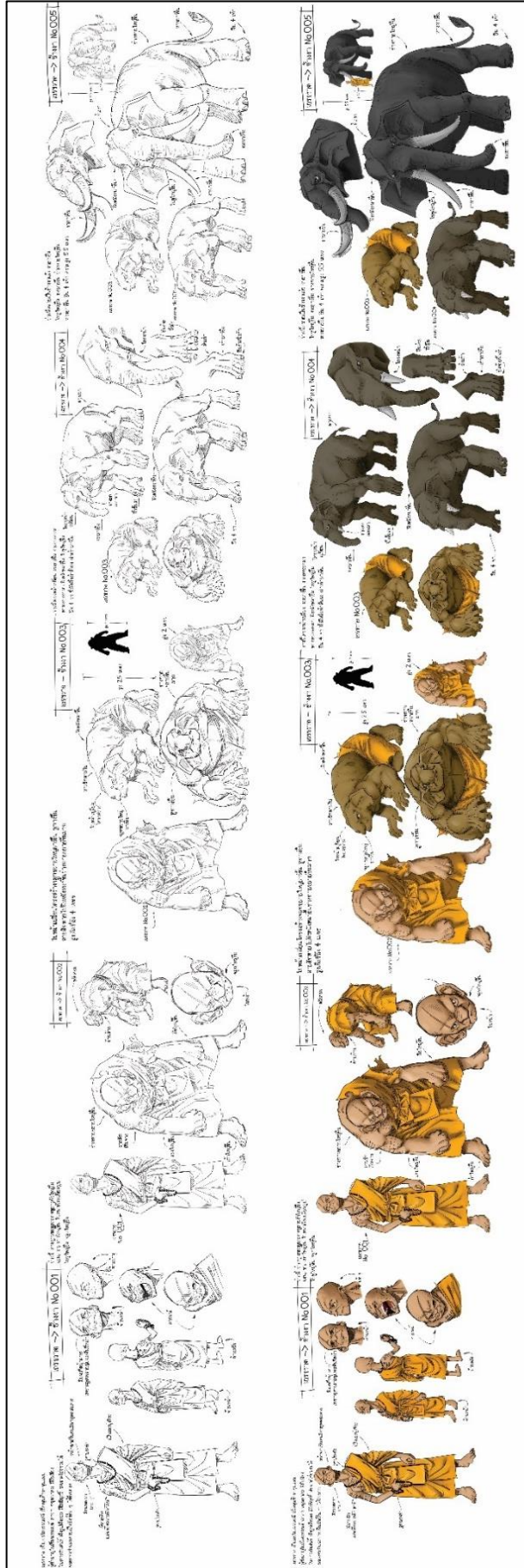
ภาพที่ 80 วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครเถรวาท  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 5 เมษายน 2563



ตารางที่ 25 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย เถรวาดจำแลงกายเป็นช้างงา

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย เถรวาด-ช้างงา							
ข้อมูลบุคคล/ตัวบ่งชี้							
ประเภท	สีกาย	เครื่องหมาย แห่งยศศักดิ์	อาวุธ	ประ ทศ	ประวัติ	ลูกศิษย์	อาศัย
พระภิกษุ	สีผิวคล้ำ	“เถร” พระภิกษุที่ระดับสูง คือ ตั้งแต่ 10 พรรษา	ไสยศาสตร์ เครื่องรางของขลัง	พระภ ิกษ ลาว	เดิมอยู่วัดเวียงที่ เชียงใหม่ พระเจ้าเชียงใหม่ให้ ลงมาอยู่กับนางสร้อย ฟ้า	เนรจิว	กุฎิร้างในวัดพระยา แมนกับเนรจิว
1. อัตลักษณ์ ตัวละคร	พระภิกษุลาว มีรอยสักคาถาอาคมเต็มตัว หน้าตาดูมีอายุ						
2. อุปนิสัย	ชอบฉันทสุราจนเมาาย อาฆาตพยาบาท						
3. ปมในใจ	คับแค้นใจครั้งที่ถูกจับได้เมื่อครั้งทำเสน่ห์						
4. ความต้องการ	เถรวาดยังผูกใจเจ็บพลายชุมพล จึงแปลงเป็นจระเข้ใหญ่อาละวาดกัดคนในกรุงศรีอยุธยาตายไปมากมาย เพราะต้องการแก้แค้นพลายชุมพล						
5. ความ สามารถ	ชำนาญในเรื่องเวทมนต์ คาถากฤตยาคม มีชื่อเสียงในการทำเสน่ห์ ผังรูปฝังรอย มีอิทธิฤทธิ์สะเดาะโชตรวนได้ ตลอดจนแปลงร่างเป็นนก เป็นจระเข้ และอื่น ๆ อีกได้เป็นอันมาก						
6. ผล/ตำหนิบน ร่างกาย	แผลเป็นที่หน้าผากจากการที่พลายชุมพลสับด้วยกระบี่ เมื่อครั้งที่ถูกจับพลายชุมพลจับได้และแก้เสน่ห์สำเร็จ						
7. การแต่งกาย	ครองจีวรและสบงแบบพระภิกษุ ห้อยลูกประคำ						
การอ้างอิง ต้นแบบ		พ่อชาดคำก็เห็นเถรแปลงใหม่ เป็นช้างงาตัว ใหญ่มีไข่ว					
แนวคิดหลัก							
แรงบันดาลใจ	แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์		แนวคิดที่ 2 ทัศนศิลป์		แนวคิดที่ 3 วรรณคดีไทย		
ผลการ เชื่อมโยง อัตลักษณ์ ตัวละคร	คาแรคเตอร์ 1 	คาแรคเตอร์ 2 	คาแรคเตอร์ 3 	คาแรคเตอร์ 4 	คาแรคเตอร์ 5 		
จุดร่วมของ ตัวละคร	บาดแผลที่ หน้าผาก การแต่งกาย ลายสัก ผิวหนึ่ง	บาดแผลที่หน้าผาก การแต่งกาย ลายสัก ผิวหนึ่ง	บาดแผลที่หน้าผาก การแต่งกาย	แขน ขา บาดแผล แหวดตา	บาดแผล แหวดตา		
การ เปลี่ยนแปลง อวัยวะ		ขยายตัวใหญ่ขึ้น แขน, ขา เท้าใหญ่ขึ้น ใบหน้าเริ่มเปลี่ยนรูป ใบหู จมูกใหญ่ขึ้น ลายสักเริ่มจาง	ใบหน้าเปลี่ยนโครงสร้างจมูก ขยายใหญ่ยาวขึ้น หูกางขึ้น ลายสักหายไป ผิวหนึ่งหนา ขึ้น ร่างกายขยายขึ้นมาก	โครงหน้าเปลี่ยน งวง ยาวขึ้น งา หางงอก ออกมา ผิวหนึ่งหนาขึ้น ใบหูใหญ่ขึ้น ยืน 4 ขา	งายาวขึ้น ใบหูใหญ่ขึ้น งวงยาว ขึ้น ร่างกายใหญ่ขึ้น หางยาวขึ้น ยืน 4 เท้า สูงถึง 5.5 เมตร		





ภาพที่ 81 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายเป็นช้างของเถรวาท ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 12 เมษายน 2563

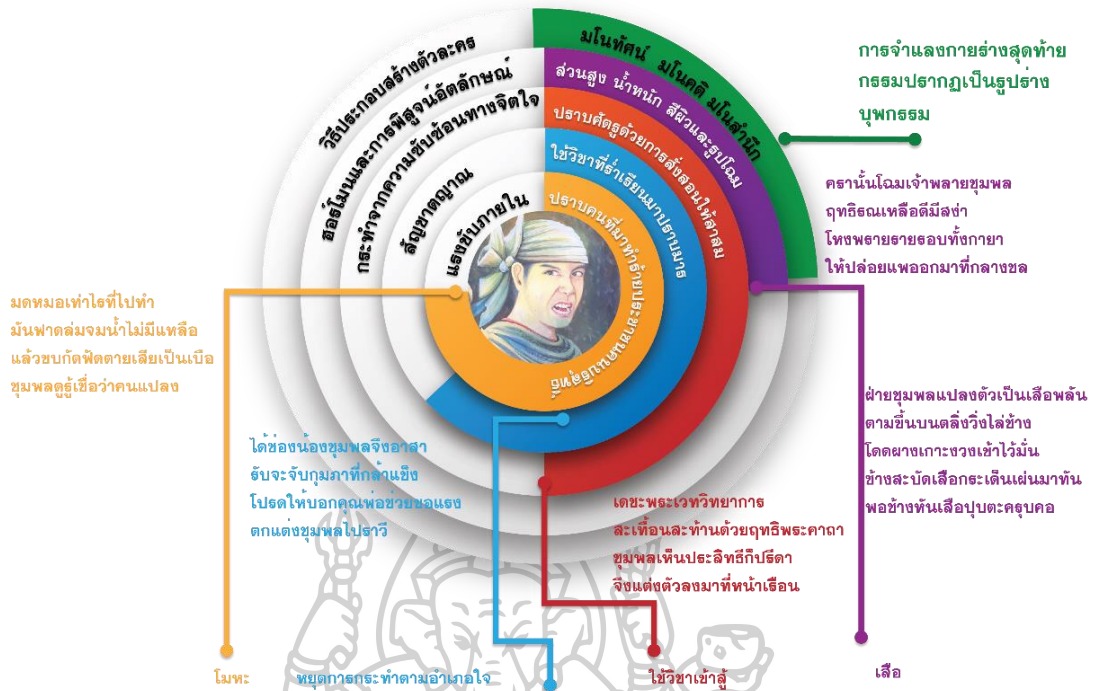
4.10.2.2 พลายชุมพลจำแลงกายเป็นเสือ (มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์) พลายชุมพลเป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งในเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน เถรขวาด เป็นลูกของขุนแผนกับนางแก้วกิริยา เป็นน้องของพลายงาม บวชนเณร และเรียนวิชาล่องหนหายตัว ดำดิน เสกหุ่นหญ้า อยู่ยงคงกระพัน การจำแลงกายครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อปราบเณรขวาดซึ่งแปลงเป็นจระเข้มาอาลาवादฆ่าคนดังบทกลอนใน เสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอนที่ 43 ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณดิจิทัล<sup>240</sup>



ภาพที่ 82 พลายชุมพลก่อนจำแลงกาย วัดป่าเลไลยก์วรวิหาร จังหวัดสุพรรณบุรี ภาพจิตรกรรมบริเวณรอบพระเบ็ญจคต 1

ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึกใน วันที่ 22 พฤศจิกายน 2562








<sup>240</sup> เรื่องเดียวกัน.

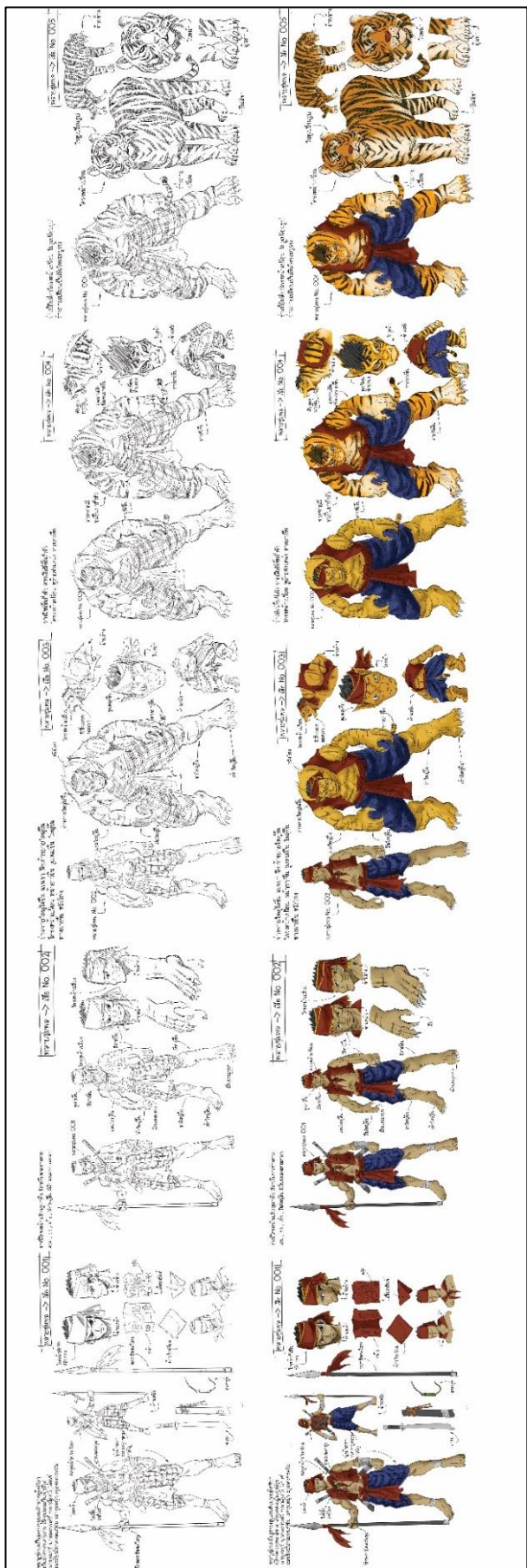


ภาพที่ 83 วิเคราะห์ข้อมูลการจำลองกายของตัวละครพลาชชุมพล  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 5 เมษายน 2563



ตารางที่ 26 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย พลายชุมพลเป็นเสือ

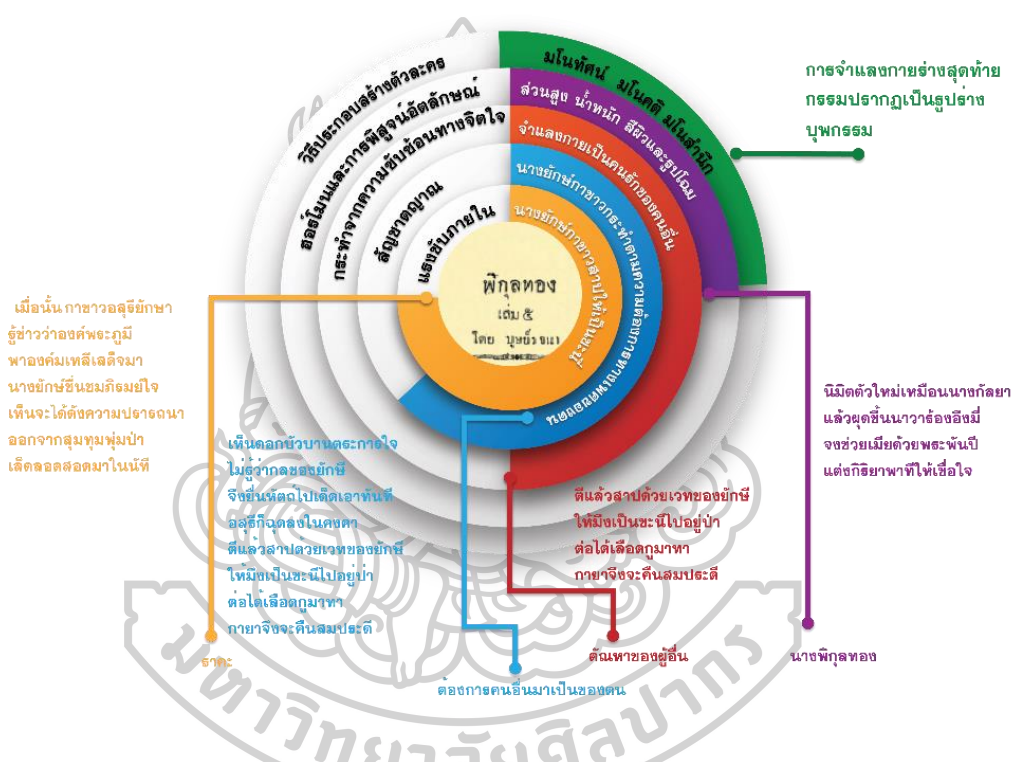
แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย พลายชุมพลเป็นเสือ							
ข้อมูลบุคคล/ตัวบ่งชี้							
ประเภท	สีกาย	เครื่องหมาย แห่งยศศักดิ์	อาวุธ	เมือง	พี่น้อง	บิดา	มารดา
มนุษย์	คล้ำ	ได้แต่งตั้งเป็น หลวงนายฤทธิ์	วิชาทางไสยศาสตร์ คาถาอาคม	อยุธยา	พลาญงาม	ขุนแผน	แก้ว กิริยา
1. อัตลักษณ์ ตัวละคร	หน้าตาสง่า หน้าตาละม้ายคล้ายขุนแผน รูปร่างหน้าตาตามคัมภีร์						
2. อุปนิสัย	เก่งการรบ จิตใจกล้าหาญ สติปัญญาเฉลียวฉลาด						
3. บรมในใจ	พลายชุมพลน้อยใจที่พระไวย (พลาญงาม) ที่ถูกทำเสน่ห์จนตีคนรอบข้าง จึงหนีไปหาพ่อแม่ที่กาญจนบุรี						
4. ความต้องการ	ต้องการช่วยพี่ชายต่างมารดาหลุดพ้นจากการทำเสน่ห์ และช่วยประชาชนที่เดือดร้อนจากจรเข้เถรขวาด						
5. ความสามารถ	บวชเรียนวิชาล่องหนหายตัว คำดิน เสกพญานาค อยู่ยงคงกระพัน						
6. แผล/ตำหนิ บนร่างกาย	ไม่ปรากฏ						
7. การแต่งกาย	มอญ ฝ้านุ่งเป็นผ้าตะเกียง (ลายตาหมากรุก) ลายตาราง ผู้ประเจียดสีขาว เขียนยันต์ ผ้าโพกหัวสีแดง ขลิบทอง เสื้อกั๊ก ปักลายยันต์						
การอ้างอิง ต้นแบบ		ขึ้นไล่คนแตกมาดุนากแล้ว ฝ่ายชุมพลแปลงตัวเป็นเสือปล้น					
แนวคิดหลัก							
แรงบันดาลใจ	แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์			แนวคิดที่ 2 ทัศนศิลป์		แนวคิดที่ 3 วรรณคดี ไทย	
ผลการเชื่อมโยง อัตลักษณ์ ตัวละคร	คาแรคเตอร์ 1 	คาแรคเตอร์ 2 	คาแรคเตอร์ 3 	คาแรคเตอร์ 4 	คาแรคเตอร์ 5 		
จุดร่วมของ ตัวละคร	การแต่งกาย มีอาวุธ เป็นทอกสัดตะโลหะ สีผิว	การแต่งกาย หน้าตา สีผิว	การแต่งกาย หน้าตา แววตา หาง	การแต่งกาย หน้าตา แววตา หาง	หน้าตา แววตา หาง		
การเปลี่ยนแปลง อวัยวะ		โครงหน้าเปลี่ยน หู ยาวขึ้น มีลายขึ้นตาม ร่างกาย แขน, ขา, เท้า, มือใหญ่ขึ้น, มี เล็บแหลมงอกออกมา	ร่างกายใหญ่โตขึ้น แขน ขา มือเท้าขยายใหญ่ขึ้น โครงหน้าเปลี่ยน หน้า ยาวขึ้น หูแหลมขึ้น	ร่างมีขนขึ้นทั่วตัว ลาย เสือชัดเจนทั่วตัว โครง หน้าเปลี่ยน หูย้าย ตำแหน่ง หางยาวขึ้น	ยืนสี่ขา โครงหน้า เปลี่ยน ใบหู เปลี่ยนร่าง		



ภาพที่ 84 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของพลายชุมพล ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 15 เมษายน 2563

4.10.2.3 นางพิกุลทองจำแลงกายเป็นชเชนี (มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์) นางพิกุลทองเป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งในละครนอก เรื่อง พิกุลทอง พิกุลทองเป็นธิดาของท้าวแสนนุราชกับนางพิกุลจันทร์เป็นหญิงรูปงามและมีผมหอม เมื่อนางพุดจะมีดอกพิกุลทองร่วงจากปากทุกครั้ง การจำแลงกายครั้งนี้ นางพิกุลทองถูกนางยักษ์ฉุดลงไปใต้น้ำ แล้วสาปให้เป็นชเชนี ดั่งบทกลอนในบทละครนอกเรื่องพิกุลทอง ตอนที่ 3 ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณศิริราช<sup>241</sup>

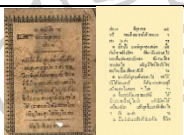





ซึ่งบทละครเรื่องพิกุลทอง ยังไม่ปรากฏภาพผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบจิตรกรรมและประติมากรรม จากการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสารและผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

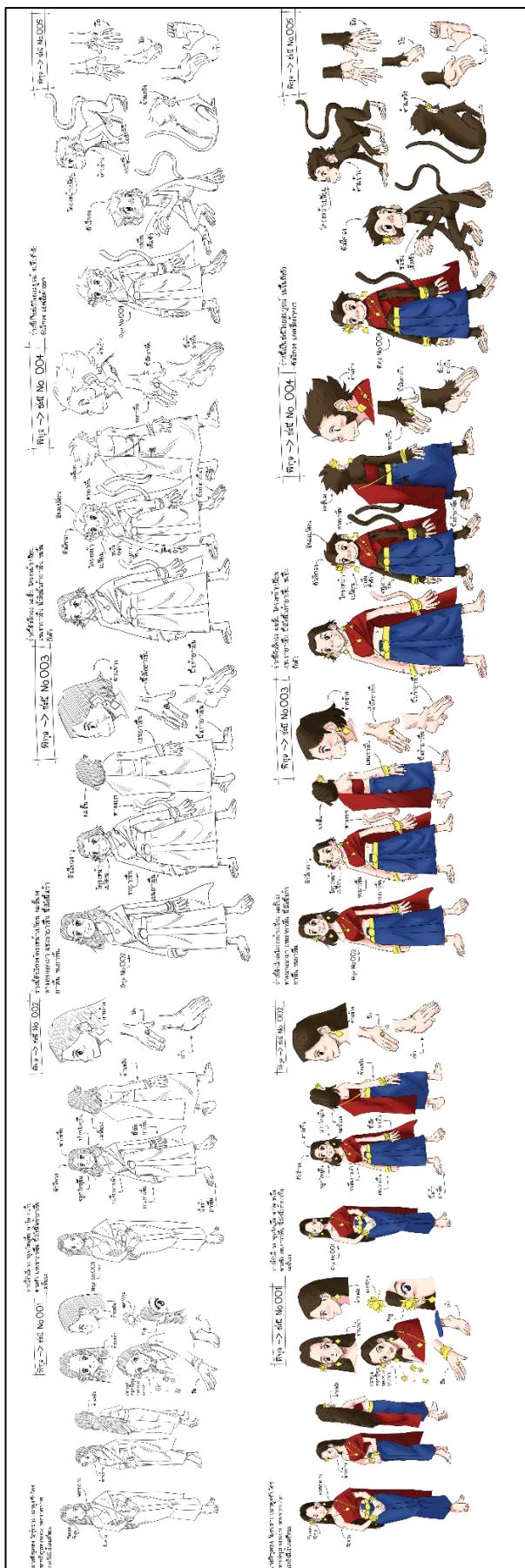


ภาพที่ 85 วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครพิกุลทอง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 5 เมษายน 2563

<sup>241</sup> หอพระสมุดวชิรญาณ, บทละครนอก เรื่อง พิกุลทอง, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/บทละครนอก-เรื่อง-พิกุลทอง/๓>

ตารางที่ 27 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย พิกุลทองเป็นชนนี

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย พิกุลทอง-ชนนี						
ข้อมูลบุคคล/ตัวบ่งชี้						
ประเภท	สีกาย	เครื่องหมาย แห่งยศศักดิ์	อาวุธ	บิดา	มารดา	เมือง
สาวงาม	ขาว ชมพู	เจ้าหญิงแสนสวยแห่งเมืองสันนุราช	ไม่ปรากฏ	ท้าวสันนุราช	นางพิกุลจันทร์ธา	สันนุราช
1. อัตลักษณ์ ตัวละคร	เป็นหญิงรูปร่างงามและมีผมหอม ยามพุดจะมีพิกุลทองร่วงออกมาทุกครั้ง					
2. อุปนิสัย	มีจิตใจงดงาม					
3. ปมในใจ	ไม่ปรากฏ					
4. ความ ต้องการ	ต้องการคืนร่างเดิมเพื่ออยู่กับพระพิไชยมงกุฏ และบุตร					
5. ความ สามารถ	มีพิกุลทองร่วงออกมาจากปากเวลาเจรจา					
6. แผล/ตำหนิ บนร่างกาย	ไม่ปรากฏ					
7. การแต่งกาย	ชุดไทยสไบพร้อมเครื่องประดับ					
การอ้างอิง ต้นแบบ			จึงสาปด้วยเวทของยักษ์ให้ มีงเป็นชนนีอยู่ในป่า แล้วนิมิตให้ เหมือนกัลยา แล้วผุดขึ้นมาบัดเดียวใจ			
แนวคิดหลัก						
แรงบันดาลใจ	แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์		แนวคิดที่ 2 ทศนศิลป์		แนวคิดที่ 3 วรรณคดีไทย	
ผลการเชื่อมโยง อัตลักษณ์ ตัวละคร	คาแรคเตอร์ 1 	คาแรคเตอร์ 2 	คาแรคเตอร์ 3 	คาแรคเตอร์ 4 	คาแรคเตอร์ 5 	
จุดร่วมของ ตัวละคร	ดอกพิกุล เส้นผม ยาสลวย การแต่งกาย สีผิว	ดอกพิกุล การแต่งกาย สีผิว	ดอกพิกุล การแต่งกาย สีผิว	ดอกพิกุล การแต่งกาย	ดอกพิกุล	
การ เปลี่ยนแปลง อวัยวะ		ตัวเล็กลง จมูกใหญ่ ขึ้น ตาโตขึ้น ขนขึ้น ตามตัว แขนขายาว ขึ้น นิ้วมือนิ้วเท้า ยาวขึ้น ผมสั้นลง	ตัวเล็กลงโครงหน้า เปลี่ยน ผมสั้นลง แขน ขายาวขึ้น นิ้วมื่อ นิ้วเท้ายาวขึ้น ขนยาวขึ้น	ตัวเล็กลง ผมสั้น โครงหน้าเปลี่ยน แขนขายาวขึ้น นิ้วมื่อ นิ้วเท้ายาวขึ้น ขนขึ้นทั่วตัว	ขนขึ้นทั่วตัว ตัวเล็ก ลง ถอดเสื้อผ้าออก	



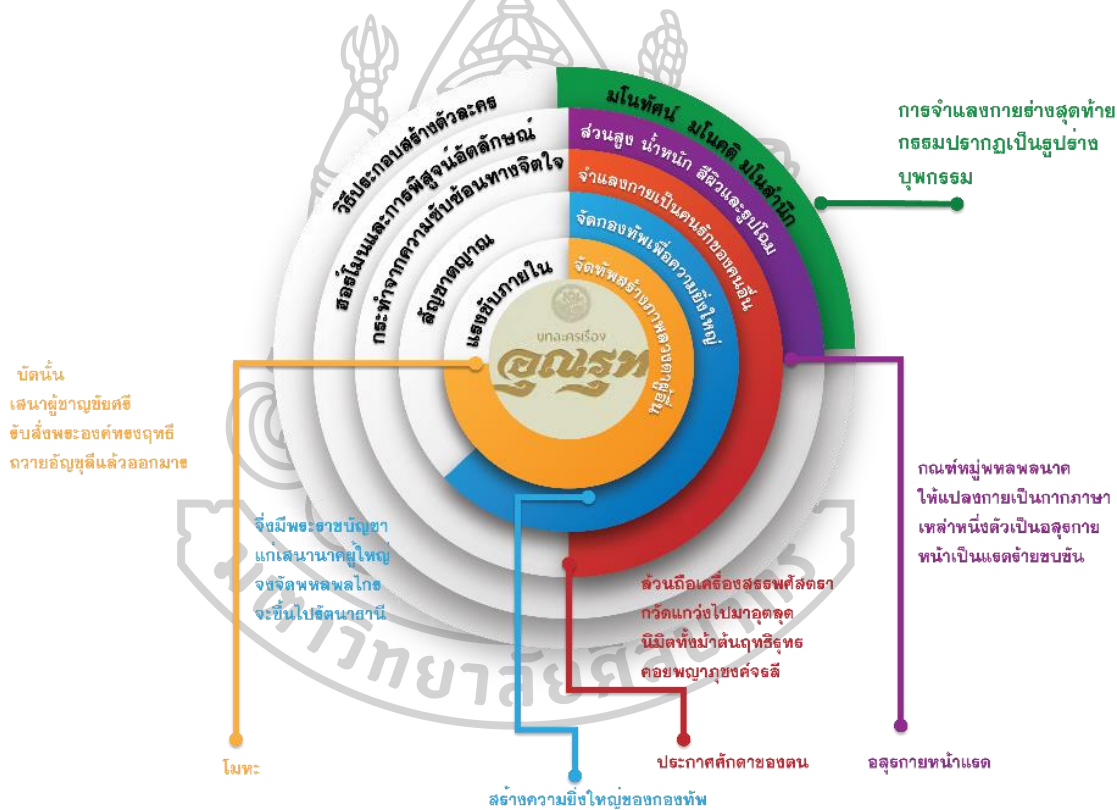
ภาพที่ 86 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของนางพิกุลทอง ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 20 เมษายน 2563



4.10.3 ตัวละครประเภทสัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ เป็นตัวละครจำแลงกายที่พบลำดับถัดมา โดยผู้วิจัยเลือกนำตัวละคร นาค จากวรรณคดีไทยเรื่อง อนุรุท การจำแลงกายของนาค ตัวละคร หนุมานและองคตจากวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

4.10.3.1 นาค จากวรรณคดีไทยเรื่อง อนุรุท ตอนที่ 3 ท้าวกำพลนาคไปเยี่ยม ท้าวกรุงพาน การจำแลงกายเกิดจากการ ท้าวกำพลนาคจัดทัพนาค เพื่อไปเยี่ยมท้าวกรุงพาน รายละเอียดข้อมูลข้างต้นของตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ<sup>242</sup>







ซึ่งบทละครเรื่องอนุรุท ยังไม่ปรากฏภาพผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบ จิตรกรรมและประติมากรรม จากการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสารและผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

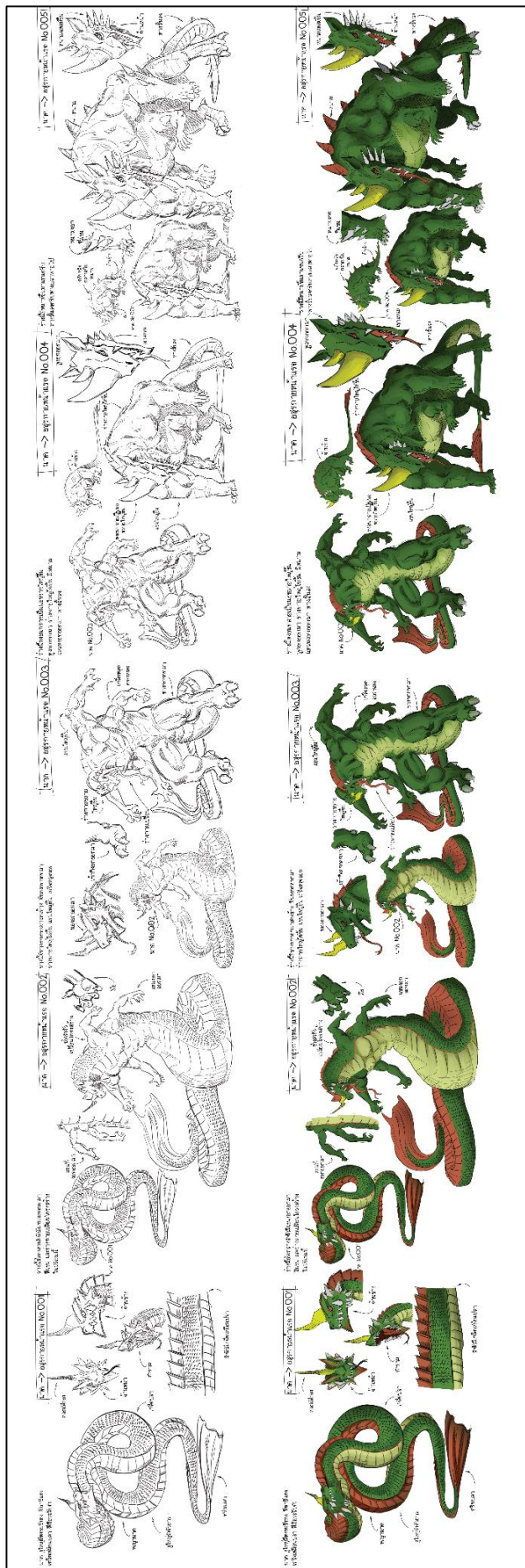


ภาพที่ 87 วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครนาค  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 5 เมษายน 2563

<sup>242</sup> ทอพระสมุทวชิรญาณ, บทละครเรื่อง อนุรุท, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/บทละครเรื่อง-อนุรุท/ตอนที่-๓-ท้าวกำพลนาคไปเยี่ยมท้าวกรุงพาน>

ตารางที่ 28 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย นาคเป็นอสุรกายหน้าแรด

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย นาค-อสุรกายหน้าแรดรายชบชั้น						
ข้อมูลบุคคล/ตัวปงซี						
พงศ์	สีกาย	เครื่องหมาย แห่งศัคคัต	สีรัชชะ	หน้า	ตา	อาวุธ
พญานาค	เขียว	หงอนใหญ่สีทอง	1	1	สีแดง	สรรพศาสตรา
1.อัตลักษณ์ ตัวละคร	ลักษณะคล้ายงูใหญ่มีหงอนสีทอง มีตาสีแดง เกิดเหมือนปลา สีเขียวสลัปลำ					
2.อุปนิสัย	ไม่ปรากฏ					
3.ปมในใจ	ไม่ปรากฏ					
4.ความ ต้องการ	ช่วยท้าวกำพลนาคเรื่องศรกับอุนรรูตามคำสั่งเสนาภาคผู้ใหญ่					
5.ความสามารถ	จำแลงกายได้ มีอิทธิฤทธิ์และมีชีวิตใกล้กับคน สามารถจำแลงกายเป็นคนและสัตว์อื่น ๆ ได้ อีกทั้งจำแลงกายแล้วสมสู่กับมนุษย์ได้					
6.ผล/ ตำหนิบน ร่างกาย	ไม่ปรากฏ					
7.การแต่ง กาย	ไม่ปรากฏ					
การอ้างอิง ต้นแบบ			เกณฑ์หมู่พหุพลนาค ให้แปลงกาคเป็นกาคภาษา เหล่าหนึ่งตัวเป็นอสุรกาย หน้าเป็นแรดรายชบชั้น			
แนวคิดหลัก						
แรงบันดาลใจ	แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์		แนวคิดที่ 2 ทัศนศิลป์		แนวคิดที่ 3 วรรณคดีไทย	
ผลการ เชื่อมโยงอัต ลักษณ์ตัว ละคร	คาแรคเตอร์ 1 	คาแรคเตอร์ 2 	คาแรคเตอร์ 3 	คาแรคเตอร์ 4 	คาแรคเตอร์ 5 	
จุดร่วมของ ตัวละคร	หงอนสีทอง ตาสีแดง เกิดเหมือนปลา สีเขียว สลัปลำ	หงอนสีทอง ตาสีแดง เกิดเหมือนปลา สีเขียว สลัปลำ	หงอนสีทอง ตาสีแดง สี เขียวสลัปลำ	ตาสีแดง สีเขียวสลัปลำ	ตาสีแดง สีเขียวสลัปลำ	
การ เปลี่ยนแปลง อวัยวะ		ช่วงกลางลำตัวมีแขนงอก ออกมาสี่แขน ร่างกายเปลี่ยน โครงสร้าง	ร่างนี้ข้างออกอกมาสองข้าง มี นอกรอกออกมา ร่างกาย ใหญ่โตขึ้น แขนใหญ่ขึ้น เกิด หลุดออก	หงอนกลายเป็นนอกขยาย ใหญ่ขึ้น หงอนออกมา ร่างกาย ใหญ่โตขึ้น มีหนามแหลมออก ออกมา ทางสั้นลง	มีหนามขึ้นมาแทนครีบ ทาง สั้นลง ครบหางปลาหายไป	

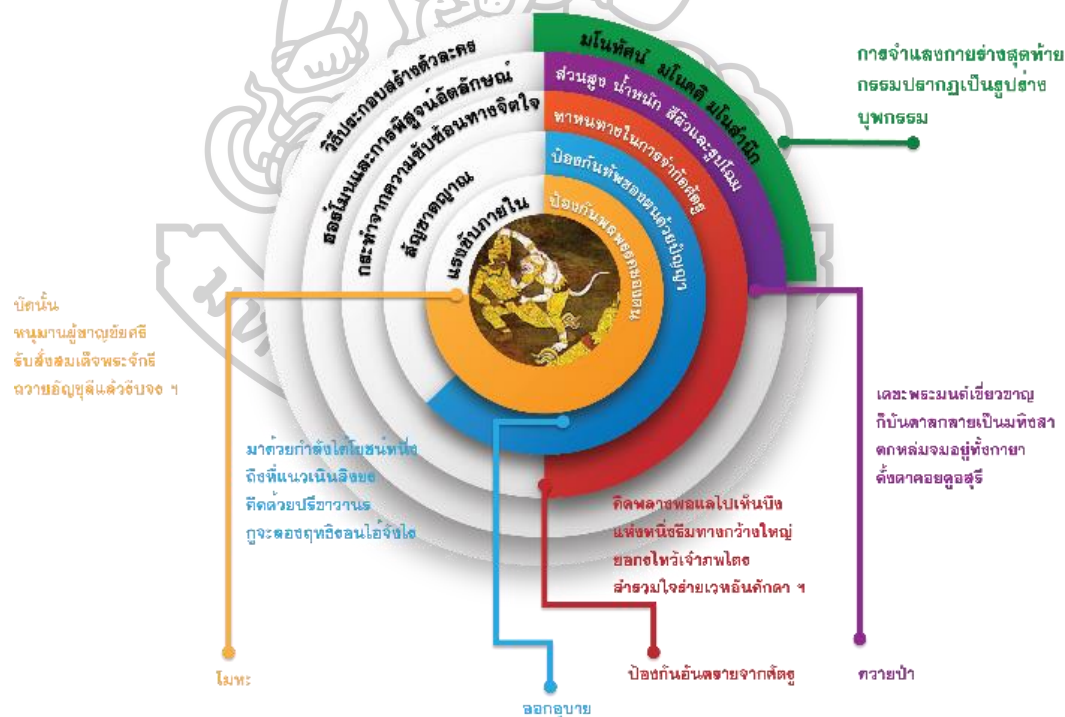


ภาพที่ 88 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของภาคทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 22 เมษายน 2563

4.10.3.2 หนุมานจากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ จำแลงกายเป็นควายป่าลงกำลัง ยักษ์บรรลัยกัลป์ ลูกทศกัณฐ์และนางอัคคี บรรลัยกัลป์ตามมาล้างแค้นแทนทศกัณฐ์ พระรามจึงให้ หนุมานไปฆ่าแล้วตัดหัวมาให้ หนุมานออกอุบายแปลงเป็นควายใหญ่ติดหล่มอยู่ บรรลัยกัลป์ผ่านมาพบ หลงกลหนุมานได้เข้าต่อสู้กัน โดยเป็นรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ<sup>243</sup>










ภาพที่ 89 หนุมานหลังจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม. ภาพเขียนรามเกียรติ์ บริเวณระเบียงคด ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึกในวันที่ 2 มกราคม 2563

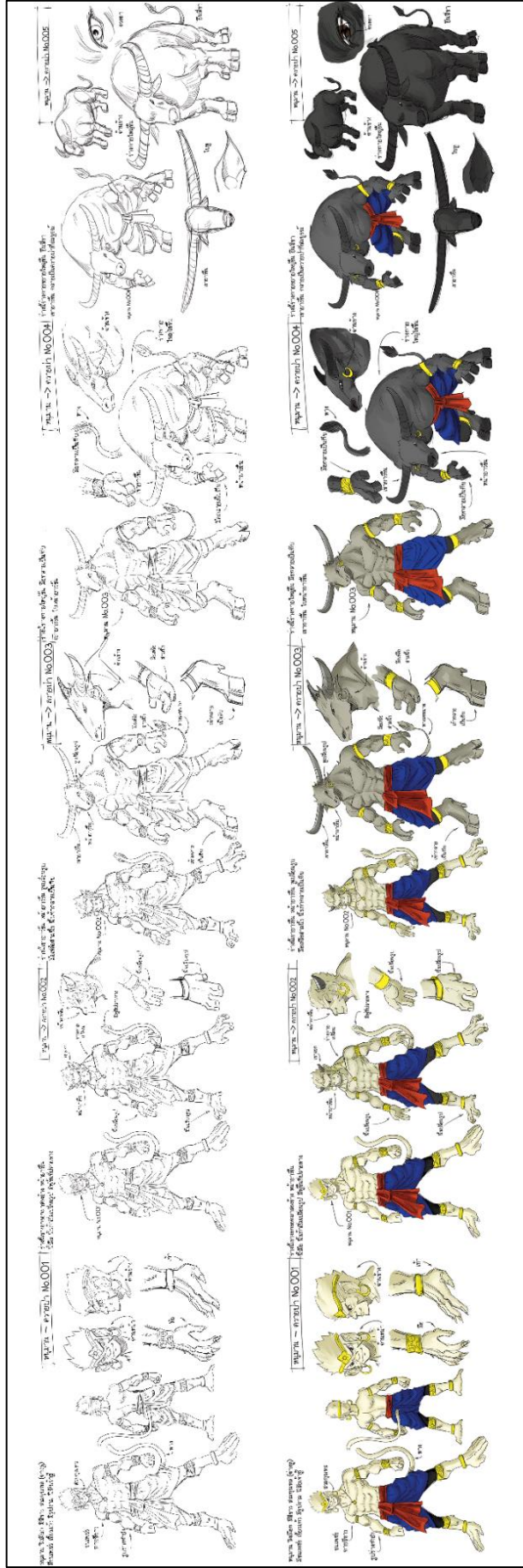


ภาพที่ 90 วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครหนุมาน ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 5 เมษายน 2565

<sup>243</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๘๒ (vajirayana.org)

ตารางที่ 29 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย หนุมานจำแลงกายเป็นควายป่า

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย หนุมาน-ควายป่า											
ข้อมูลบุคคล/ตัวบ่งชี้											
พงศ์	สีกาย	เครื่องหมาย แห่งศักราช	ศรัทธา	หน้า	ปาก	มือ	อาวุธ	คู่ครอง	บุตร	บิดา	มารดา
วานรคชัตริย์ (พญาวานร)	กายสีเขียว	สามมัลย์ ทอง	ศรัทธาโล้น	1	อ้า	2	ตรี เพชร	บุษมาลี, เภยกาย, มณฑิ, วานรินทร์, สุวรรณกันธมา, สุพรรณมัจฉา	มัจฉานุ อสุรผัด	พระ พาย	นาง สวาทะ
1.อัตลักษณ์ตัวละคร	กายสีเขียว มีคุณทูล (ต่างหู ขนเพชร เขี้ยวแก้ว (อยู่กลางเพดานปาก หาวเป็นดาวเป็นเดือน ยามแผลงฤทธิ์จะมีสีหน้า แปรคร										
2.อุปนิสัย	มีความจงรักภักดีต่อเจ้านาย ไม่ย่อท้อ มีเสน่ห์ คีร์รณ ฉลาดรอบรู้ เจ้าเล่ห์เพทุบาย มีกลอุบายมากมายซึ่งเอาไว้ใช้ในการศึก										
3.ปมในใจ	ไม่ปรากฏ										
4.ความต้องการ	ช่วยพระรามให้ทำศึกโดยได้รับชัยชนะ										
5.ความสามารถ	จำแลงกาย หายตัวได้ ขยายร่างกายให้ใหญ่โต การยืดหดให้ยาว เป็นต้น นอกจากนี้ หนุมานยังได้ชื่อว่าเป็นอมตะ คือ ไม่มีวันตาย เนื่องจากเป็นบุตรของพระพาย (ลม กับนางสวาทะ เพียงแค่มีสัมพัทธ์มา หนุมานก็จะฟื้นคืนชีพขึ้นมาใหม่ ด้วยอำนาจของพระพายผู้เป็นบิดา										
6.ผล/ตำหนิบนร่างกาย	ไม่ปรากฏ										
7.การแต่งกาย	ผ้าถุง ห้อยหน้า ขาโหว รัศมีเอว เครื่องประดับประกอบด้วยกำไลเท้า อมงรงค์ กรรเจี๊ยกและทองกร										
การอ้างอิงต้นแบบ		เศพระมนต์เขียวชาญ ก็บันดาลกลายเป็นหงสา คกหล่มจมอยู่ทั้งกายา ตั้งคาถาคอยคู่อสุรีฯ									
แนวคิดหลัก											
แรงบันดาลใจ	แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์			แนวคิดที่ 2 ทักษะศิลป์				แนวคิดที่ 3 วรรณคดีไทย			
ผลการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร	คาแรคเตอร์ 1 	คาแรคเตอร์ 2 	คาแรคเตอร์ 3 	คาแรคเตอร์ 4 		คาแรคเตอร์ 5 					
จุดร่วมของตัวละคร	กายสีเขียว สามคุณทูล ขนเพชร การแต่งกาย แววดา	กายสีเขียว สามคุณทูล ขนเพชร การแต่งกาย แววดา	สามคุณทูล การแต่งกาย เขา แววดา	สามคุณทูล การแต่งกาย เขา แววดา		เขา แววดา					
การเปลี่ยนแปลงอวัยวะ		เขางอกออกมาสองข้าง หน้ายาวขึ้น นิ้วมือ นิ้วเท้าเริ่มเปลี่ยนรูป มี พูขึ้นที่ปลายหาง	เขายาวขึ้น กายสีเทาส้มขาว หน้ายาวขึ้น พูเปลี่ยนรูป มือเหลือ สามนิ้ว นิ้วเท้ากลายเป็นกีบ	ร่างกายใหญ่ขึ้น มือกลายเป็นกีบ เขายาวขึ้น ใบหน้ายาวขึ้น		ร่างกายขยายใหญ่ขึ้น ยื่นสี่ขา เขายาวขึ้น					

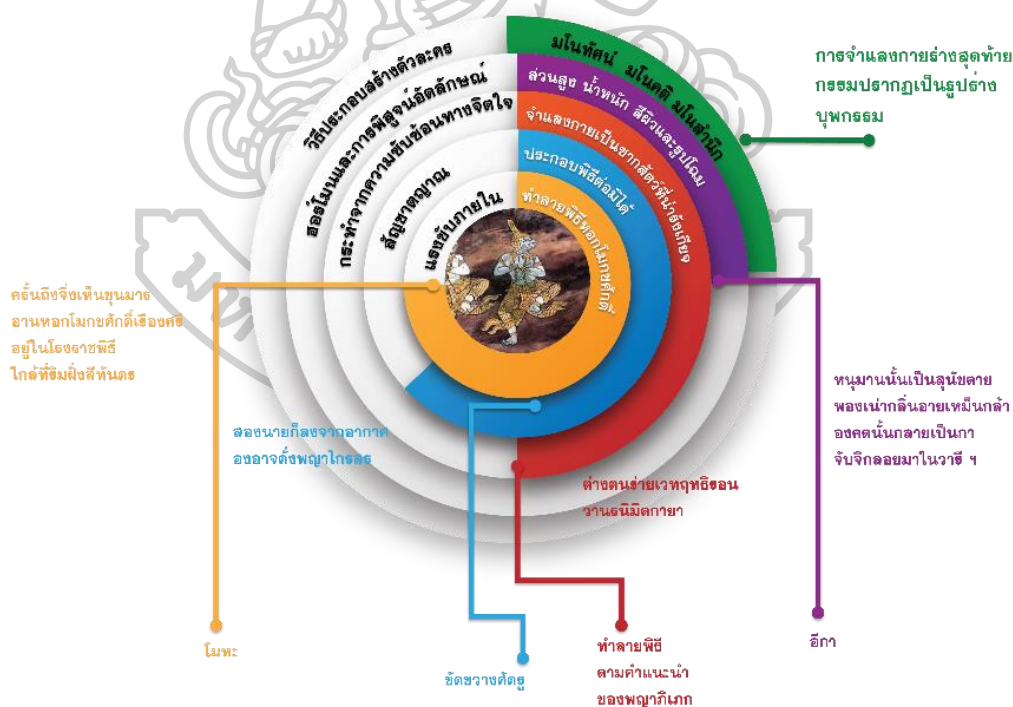


ภาพที่ 91 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของหนุมาน ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 31 มีนาคม 2563

4.10.3.2 องคตจากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ จำแลงกายอีกาที่จิกกินซากหมาเน่า ลอยผ่านเข้าไปใกล้บริเวณพิธีลับทอกโมกขคักดิ์ของกุมภกรรณ เมื่อกุมภกรรณได้กลิ่นก็จะประกอบพิธี ต่อมาได้ พญาวานรทั้งสองรับอาสาไปทำลายพิธีตามคำแนะนำของพญาภิเษก เมื่อกุมภกรรณเสียพิธี จึงยกทัพออกรบ โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ<sup>244</sup>










ภาพที่ 92 องคตหลังจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม. ภาพเขียนรามเกียรติ์ บริเวณระเปียงคต  
ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึกในวันที่ 2 มกราคม 2563



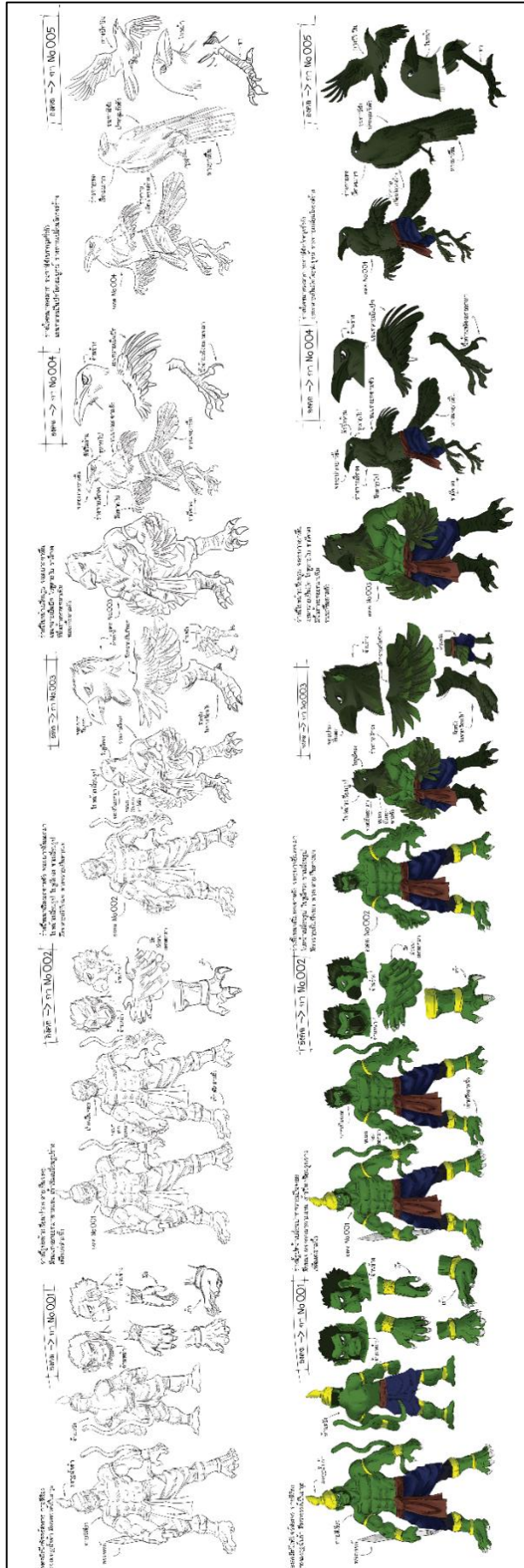
ภาพที่ 93 วิเคราะห์ข้อมูลการจำแลงกายของตัวละครองคต  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 5 เมษายน 2563

<sup>244</sup> พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, บทละครเรื่องรามเกียรติ์, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๔๗ (vajirayana.org)

ตารางที่ 30 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย องค์กรเป็นกา

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย องค์กรเป็นกา										
ข้อมูลบุคคล/ตัวบ่งชี้										
พงศ์	สีกาย	เครื่องหมาย แห่งยศศักดิ์	ศัรษะ	หน้า	ปาก	มือ	อาวุธ	เมือง	บิดา	มารดา
วานรกษัตริย์ (พระยาवानร)	เขียว	สวมมงกุฎสาม กลีบ (มงกุฎน้ำเต้า)	1	1	ปากหุบ สันฐานปากคล้าย แพะ	2	พระขรรค์	ขีดขิน	พญาพาลี	นางมณโฑ
1.อัตลักษณ์ตัว ละคร	หนังพักตร์ สองกร กายสีเขียว ทรงมงกุฎน้ำเต้า มีพระขรรค์เป็นอาวุธ									
2.อุปนิสัย	มีสี่มวจากา สามารถพูดจาให้คนหลงเชื่อได้ เฉลียวฉลาด สามารถต่อกรกับฝ่ายตรงข้ามได้อย่างดี									
3.ปมในใจ	พญาพาลีแย่งนางมณโฑมาจากทศกัณฐ์ และพระฤๅษีต้องทำพิธีให้คลอตออกจากท้องแพะ เนื่องจากทศกัณฐ์ทวงนางมณโฑคืน									
4.ความต้องการ	ต้องการทำศึกกับกองทัพของทศกัณฐ์อย่างเต็มความสามารถเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ									
5.ความสามารถ	เป็นทหารเอกของพระราม ชำนาญการรบ ได้ชัยชนะเสมอ									
6.แผล/ตำหนิบน ร่างกาย	ไม่ปรากฏ									
7.การแต่งกาย	ผ้าถุง ห้อยหน้า ชายไหว รัดสะเอว เครื่องประดับประกอบด้วยกำไลเท้า อัมกรค์ กรรเจียกและทองกร ภายหลังได้เป็น พระยาอินทรนักษาพ ตำแหน่งฝ่ายหน้าเมืองขีดขินพร้อมมงกุฎกุนทล สังวาลแก้วและทรงเครื่องอย่างกษัตริย์ทุก ประการ									
การอ้างอิงต้นแบบ		นามขุนกระบี่ กาทาจราชเอารส สีเขียวควมรก เกลี้ยงศอุปราชา	องคต เสนอนอ ฤทธิลี มฤกกส์ สามแฮ เขตรดาวขีดขิน ฯ							
แนวคิดหลัก										
แรงบันดาลใจ	แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์		แนวคิดที่ 2 ทำคนศิลป์			แนวคิดที่ 3 วรรณคดีไทย				
ผลการ เชื่อมโยงอัต ลักษณ์ตัวละคร	คาแรคเตอร์ 1 	คาแรคเตอร์ 2 	คาแรคเตอร์ 3 	คาแรคเตอร์ 4 	คาแรคเตอร์ 5 					
จุดร่วมของตัว ละคร	การแต่งกาย สีผิว อาวุธ ทรงมงกุฎสาม กลีบ (น้ำเต้า)	การแต่งกาย สีผิว	การแต่งกาย สีผิว	การแต่งกาย						
การเปลี่ยนแปลง อวัยวะ		ถอดอาวุธ และมงกุฎ รูป หน้าเปลี่ยน ปากเป็น จะงอย มีขนงอก ออกมาตามแขน เท้าเริ่ม เปลี่ยนรูปร่างเหลือแค่ สามนิ้ว	ขนนกเริ่มงอกตามตัว จะงอย ปากยื่นออกมา ใบหน้าเปลี่ยน รูป ใบหูเล็กงอก ขาเปลี่ยนรูป มือกลายเป็นปีกนก หาง กลายเป็นหางนก	ใบหน้าเปลี่ยนรูป จะงอย ปากยาวขึ้น แขน กลายเป็นปีก ใบหูหายไป ขาเล็กลง มีนิ้วเท้างอก ออกมาเพิ่ม ขนงอกขึ้นตาม ตัว หัวเริ่มล้าน	ร่างนี้ลดขนาดลงมาก ขนกาสีดำ ปกคลุมทั่วตัว แขนกลายเป็นปีก โดยสมบูรณ์ ร่างกายเปลี่ยน โครงสร้าง					





ภาพที่ 94 การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายขององคต ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 31 มีนาคม 2563

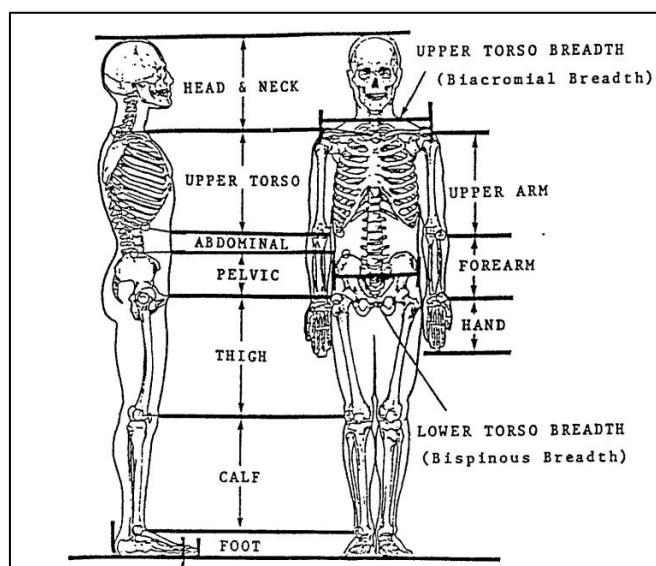
#### 4.11 สรุปขั้นตอนของการพัฒนารูปแบบระยะการจำแลงกาย 5 ขั้นตอน

ตารางที่ 31 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 1 จากฐานการออกแบบทางวิทยาศาสตร์

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 1		
<b>พื้นฐาน (Basics)</b> <input type="radio"/> เพศ <input type="radio"/> ช่วงอายุ <input type="radio"/> เชื้อชาติ/สายพันธุ์ <input type="radio"/> ส่วนสูง <input type="radio"/> น้ำหนัก <input type="radio"/> ผม/สีผม <input type="radio"/> สีตา <input type="radio"/> สีผิว <input type="radio"/> เล็บ <input type="radio"/> จมูก <input type="radio"/> ปาก <input type="radio"/> อัตราการงอกยาวของเล็บ <input type="radio"/> การงอกของคิ้ว หนวด เครา จอน ผม <input type="radio"/> รอยเหยียน	<b>ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล</b> <input type="radio"/> ท่าหนิ/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด <input type="radio"/> การเจาะอวัยวะตามร่างกาย <input type="radio"/> ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก <input type="radio"/> ลายที่ปรากฏเฉพาะ <input type="radio"/> การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ  <b>ลักษณะภายนอก</b> <input type="radio"/> เสื้อผ้า <input type="radio"/> เครื่องประดับ <input type="radio"/> วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย  <b>ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression)</b> <input checked="" type="radio"/> คิ้วขมวด <input checked="" type="radio"/> คิ้วเล็กสูง <input checked="" type="radio"/> ตาถมึง <input checked="" type="radio"/> ตาเหลือกโต <input checked="" type="radio"/> อ้าปากตะโกน <input checked="" type="radio"/> ปากแสดะ <input checked="" type="radio"/> กัดฟันแน่น  <b>โครงสร้างร่างกาย</b> <input type="radio"/> โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน <input type="radio"/> โครงสร้างใบหูเปลี่ยน <input type="radio"/> โครงสร้างมือเปลี่ยน <input type="radio"/> โครงสร้างเท้าเปลี่ยน <input type="radio"/> โครงสร้างจมูกเปลี่ยน <input type="radio"/> โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน <input type="radio"/> โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน <input type="radio"/> โครงสร้างแขนเปลี่ยน	<b>รยางค์</b> <input type="radio"/> เขี้ยว <input type="radio"/> งวง/งา <input type="radio"/> จงอย <input type="radio"/> หงอน <input type="radio"/> นอ <input type="radio"/> เขา <input type="radio"/> ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) <input type="radio"/> ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) <input type="radio"/> หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ) <input type="radio"/> หูที่หาง (หางสัตว์บก) <b>ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง</b> <input type="radio"/> กระดอง <input type="radio"/> เกล็ด <input type="radio"/> ขน <input type="radio"/> หน้งหน้หุ้ม <input type="radio"/> พังผืด <input type="radio"/> เดือย <input type="radio"/> อู่มือ <input type="radio"/> อู่เท้า <input type="radio"/> หนาม <input type="radio"/> แมงคอ  <b>โครงสร้างของกระดูก</b> <input type="radio"/> หลังค่อม <input type="radio"/> หลังงอ <input type="radio"/> หลังโก่ง <input type="radio"/> กระดูกสันหลังยื่น <input type="radio"/> หน้หน้ากบูน

ที่มา: ผู้วิจัย, วันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2563

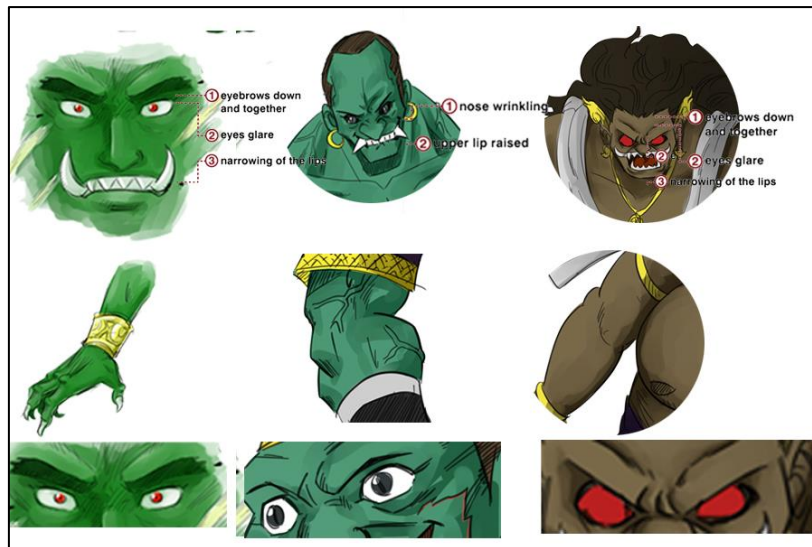
กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย มีรายละเอียดของการสร้างสรรค์ต่อไปนี ในระยะที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ โครงสร้างตัวละครที่นำมาใช้ในการเชื่อมโยงและออกแบบคาแรคเตอร์ ได้มาจากการศึกษาสัดส่วนโครงสร้างคนจริงก่อน จากนั้นจึงนำมาเพิ่มขนาดสัดส่วนให้ดูมีความแข็งแรงกว่าคนปกติ โดยวัดจากส่วนหัวลงมาจนถึงเท้า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



ภาพที่ 95 การวัดสัดส่วนของตัวละครตามกายวิภาคของมนุษย์

ที่มา: Naris Charoenpom, **Human factors in Manufacturing System: Ergonomics, Safety Engineering**, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2563, เข้าถึงได้จาก <http://naris.ie.engr.tu.ac.th/>

การจำลองกายในระยยะที่ 1 การสร้างสรรค์จะอยู่บนพื้นฐานหลักการทำงานกลไกของร่างกาย โดยมีตัวแปรเป็นอาการณที่กระตุ้นก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เมื่อเกิดภาวะทางอาการณมนุษย์จะเกิดปฏิกิริยาบางอย่างขึ้น ซึ่งระยยะที่ 1 จะต้องเน้นการออกแบบการเคลื่อนไหวหน้าและปากของตัวละครด้านการแสดงอาการณ เพื่อให้เห็นว่าตัวละคร โกรธ โมโห โดยกำหนดเส้นหลักบนใบหน้า ดวงตา คิ้ว เส้นรูปทรงของปาก ให้สามารถแสดงออกซึ่งอาการณทางใบหน้าของตัวละคร ส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจภาวะทางอาการณที่ตัวละครเผชิญอยู่ ทางร่างกายจะเน้นการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ เช่น เส้นเลือดปูดโปนอย่างเห็นได้ชัด กล้ามเนื้อตึงตัว



ภาพที่ 96 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2563

ตารางที่ 32 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 2 จากฐานการออกแบบทางทัศนศิลป์

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 2		
<b>พื้นฐาน (Basics)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> เพศ</li> <li><input type="radio"/> ช่วงอายุ</li> <li><input type="radio"/> เชื้อชาติ/สายพันธุ์</li> <li><input type="radio"/> ส่วนสูง</li> <li><input checked="" type="radio"/> น้ำหนัก</li> <li><input checked="" type="radio"/> ผม/สีผม</li> <li><input checked="" type="radio"/> สีตา</li> <li><input checked="" type="radio"/> สีผิว</li> <li><input type="radio"/> เล็บ</li> <li><input type="radio"/> จมูก</li> <li><input type="radio"/> ปาก</li> <li><input type="radio"/> อัตรการงอกยาวของเล็บ</li> <li><input type="radio"/> การงอกของนิ้ว</li> <li><input type="radio"/> หนวด เครา จอน ผม</li> <li><input type="radio"/> รอยเหยียน</li> </ul>	<b>ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> ท่าหนิ/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด</li> <li><input type="radio"/> การเจาะอวัยวะตามร่างกาย</li> <li><input type="radio"/> ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก</li> <li><input type="radio"/> ลายที่ปรากฏเฉพาะ</li> <li><input type="radio"/> การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ</li> </ul> <b>ลักษณะภายนอก</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> เสื้อผ้า</li> <li><input type="radio"/> เครื่องประดับ</li> <li><input type="radio"/> วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย</li> </ul> <b>ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="radio"/> คิ้วขมวด</li> <li><input checked="" type="radio"/> คิ้วเล็กสูง</li> <li><input checked="" type="radio"/> ตาถมึง</li> <li><input checked="" type="radio"/> ตาเหลือกโต</li> <li><input checked="" type="radio"/> อ้าปากคะโคน</li> <li><input checked="" type="radio"/> ปากแสดะ</li> <li><input checked="" type="radio"/> กัดฟันแน่น</li> </ul> <b>โครงสร้างร่างกาย</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน</li> <li><input type="radio"/> โครงสร้างใบหูเปลี่ยน</li> <li><input type="radio"/> โครงสร้างมือเปลี่ยน</li> <li><input type="radio"/> โครงสร้างเท้าเปลี่ยน</li> <li><input type="radio"/> โครงสร้างจมูกเปลี่ยน</li> <li><input type="radio"/> โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน</li> <li><input type="radio"/> โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน</li> <li><input checked="" type="radio"/> โครงสร้างแขนเปลี่ยน</li> </ul>	<b>รยางค์</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> เขี้ยว</li> <li><input type="radio"/> งวง/งา</li> <li><input type="radio"/> จงอย</li> <li><input type="radio"/> หงอน</li> <li><input type="radio"/> นอ</li> <li><input type="radio"/> เขา</li> <li><input type="radio"/> ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง)</li> <li><input type="radio"/> ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง)</li> <li><input type="radio"/> หาง (หางสักรับ/หางสักรน้ำ)</li> <li><input type="radio"/> พู่ที่หาง (หางสักรับ)</li> </ul> <b>ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> กระดอง</li> <li><input type="radio"/> เกล็ด</li> <li><input type="radio"/> ขน</li> <li><input type="radio"/> หน้งหน้หุ้ม</li> <li><input type="radio"/> ฟังผิด</li> <li><input type="radio"/> เดือย</li> <li><input type="radio"/> อึ้งมือ</li> <li><input type="radio"/> อึ้งเท้า</li> <li><input type="radio"/> หนาม</li> <li><input type="radio"/> แมงคอ</li> </ul> <b>โครงสร้างของกระดูก</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> หลังค่อม</li> <li><input type="radio"/> หลังงอ</li> <li><input type="radio"/> หลังโก่ง</li> <li><input type="radio"/> กระดูกสันหลังยื่น</li> <li><input type="radio"/> หน้งปากนูน</li> </ul>

ที่มา: ผู้วิจัย, วันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2563

ในระยษะที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ โดยใช้เทคนิควิธีการซ้ำของรูปร่าง รูปทรง และหลักวิธีการผสม ส่วนหลักและส่วนรอง ในการประกอบรูปร่างรูปทรงของตัวละคร การลด หรือการเพิ่มสัดส่วน การเชื่อมโยงในระยษะที่ 2 นอกจากการผสมตามอัตราส่วนอุดมคติแล้ว ยังต้อง คำนึงถึงหลักกายวิภาคทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้เกิดความเชื่อในความงามและไม่ขัดต่อความรู้สึกของ มนุษย์ การแปลงกายในระยษะที่ 2 จะเน้นความเป็นไปได้ในเรื่องของโครงสร้างสัดส่วน การซ้ำให้มีความเหมาะสมและลงตัว การลดสัดส่วนหลักเพิ่มสัดส่วนรอง



ภาพที่ 97 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยษะที่ 2

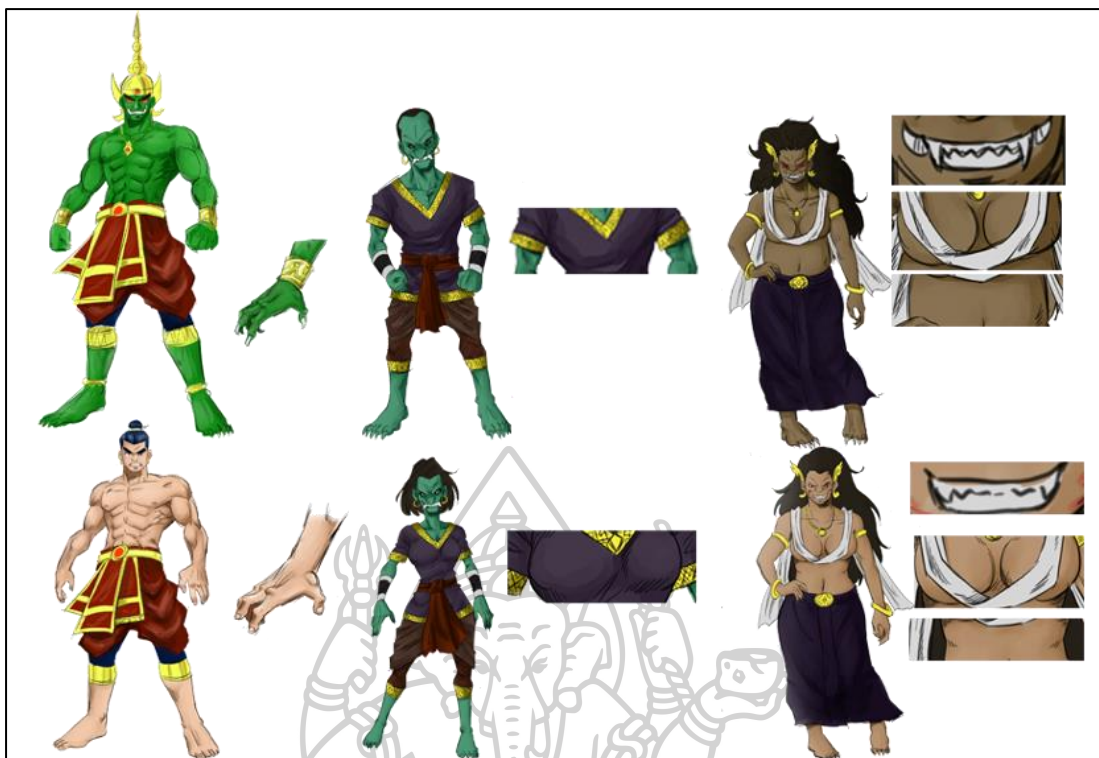
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 25 เมษายน 2563

ตารางที่ 33 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 3 จากฐานการออกแบบทางทัศนศิลป์

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 3		
<b>พื้นฐาน (Basics)</b> <input checked="" type="checkbox"/> เพศ <input type="checkbox"/> ช่วงอายุ <input type="checkbox"/> เชื้อชาติ/สายพันธุ์ <input checked="" type="checkbox"/> ส่วนสูง <input type="checkbox"/> น้ำหนัก <input checked="" type="checkbox"/> ผม/สีผม <input checked="" type="checkbox"/> สีตา <input checked="" type="checkbox"/> สีผิว <input type="checkbox"/> เล็บ <input type="checkbox"/> จมูก <input type="checkbox"/> ปาก <input checked="" type="checkbox"/> อัตราการงอกยาวของเล็บ <input checked="" type="checkbox"/> การงอกของคิ้ว หนวด เครา จอน ผม <input type="checkbox"/> รอยเหยียน	<b>ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล</b> <input type="checkbox"/> ต่าหนั/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด <input type="checkbox"/> การเจาะอวัยวะตามร่างกาย <input type="checkbox"/> ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก <input checked="" type="checkbox"/> ลายที่ปรากฏเฉพาะ <input type="checkbox"/> การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ  <b>ลักษณะภายนอก</b> <input checked="" type="checkbox"/> เสื้อผ้า <input checked="" type="checkbox"/> เครื่องประดับ <input type="checkbox"/> วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย  <b>ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression)</b> <input checked="" type="checkbox"/> คิ้วขมวด <input checked="" type="checkbox"/> คิ้วเล็กสูง <input checked="" type="checkbox"/> ตาถมึง <input checked="" type="checkbox"/> ตาเหลือกโต <input checked="" type="checkbox"/> อ้าปากตะโกน <input checked="" type="checkbox"/> ปากแสดะ <input checked="" type="checkbox"/> กัดฟันแน่น  <b>โครงสร้างร่างกาย</b> <input type="checkbox"/> โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างใบหูเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างมือเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างเท้าเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างจมูกเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้างแขนเปลี่ยน	<b>รอยางค์</b> <input checked="" type="checkbox"/> เขี้ยว <input type="checkbox"/> งวง/งา <input type="checkbox"/> จงอย <input type="checkbox"/> หงอน <input type="checkbox"/> นอ <input type="checkbox"/> เขา <input type="checkbox"/> ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) <input type="checkbox"/> ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) <input type="checkbox"/> หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ) <input type="checkbox"/> พู่หาง (หางสัตว์บก) <b>ผิวหนังชั้นเยื่อบุผิว</b> <input type="checkbox"/> กระตอก <input type="checkbox"/> เกล็ด <input type="checkbox"/> ขน <input type="checkbox"/> หนังก่อหุ้ม <input type="checkbox"/> พังผืด <input type="checkbox"/> เตี้ย <input type="checkbox"/> อุ้งมือ <input type="checkbox"/> อุ้งเท้า <input type="checkbox"/> หนาม <input type="checkbox"/> แผลงคอ  <b>โครงสร้างของกระดูก</b> <input type="checkbox"/> หลังค่อม <input type="checkbox"/> หลังงอ <input type="checkbox"/> หลังโก่ง <input type="checkbox"/> กระดูกสันหลังยื่น <input type="checkbox"/> หน้าผากนูน

ที่มา: ผู้วิจัย, วันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2563

ในระยะที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ การพัฒนารูปร่างการจำแลงกาย ในระยะที่ 3 ตัวละครจำแลงกายจะมีการลดหรือเพิ่มขนาดสัดส่วน เล็กหรือใหญ่ หนาหรือบาง ตามหลักการทางสรีระของมนุษย์ การตัดทอนอวัยวะบางอย่าง โดยอาศัยหลักการทางกายวิภาค มาทำการกำหนดขนาดของระบบกระดูกและกล้ามเนื้อ และอาศัยหลักของงานศิลปะที่จะต้องดู ความสมดุลของงาน การทรงตัวของตัวละคร การวิชีสังเกตรเปรียบเทียบรูปลักษณ์ภายนอก (Physical Attributes) หรือสิ่งที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะภายนอกที่พบ ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ รูปร่าง ความสูง น้ำหนัก ลักษณะผม สีผม สีตา ลักษณะจมูก ปาก ลักษณะเสื้อผ้า เครื่องประดับ รอยสัก รอยแผลเป็น ทั้งที่เกิดจากการบาดเจ็บและจากการผ่าตัด หรือการทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ความพิการที่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก



ภาพที่ 98 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยยะที่ 3  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทําวิจัย วันที่ 25 เมษายน 2563

ตารางที่ 34 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 4 จากฐานการออกแบบจากบทประพันธ์

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 4		
<b>พื้นฐาน (Basics)</b> <input checked="" type="checkbox"/> เพศ <input checked="" type="checkbox"/> ช่วงอายุ <input checked="" type="checkbox"/> เชื้อชาติ/สายพันธุ์ <input checked="" type="checkbox"/> ส่วนสูง <input checked="" type="checkbox"/> น้ำหนัก <input checked="" type="checkbox"/> ผม/สีผม <input checked="" type="checkbox"/> สีตา <input checked="" type="checkbox"/> สีผิว <input checked="" type="checkbox"/> เล็บ <input checked="" type="checkbox"/> จมูก <input checked="" type="checkbox"/> ปาก <input checked="" type="checkbox"/> อัตรการงอกยาวของเล็บ <input checked="" type="checkbox"/> การงอกของนิ้ว หนวด เครา จอน ผม <input checked="" type="checkbox"/> รอยเหยียน	<b>ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของคุณ</b> <input type="checkbox"/> คำหยาบ/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด <input type="checkbox"/> การเจาะอวัยวะตามร่างกาย <input type="checkbox"/> ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก <input checked="" type="checkbox"/> ลายที่ปรากฏเฉพาะ <input type="checkbox"/> การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ  <b>ลักษณะภายนอก</b> <input checked="" type="checkbox"/> เสื้อผ้า <input checked="" type="checkbox"/> เครื่องประดับ <input type="checkbox"/> วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย  <b>ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression)</b> <input checked="" type="checkbox"/> คิ้วขมวด <input checked="" type="checkbox"/> คิ้วเลิกสูง <input checked="" type="checkbox"/> ตาถมึง <input checked="" type="checkbox"/> ตาเหลือกโต <input checked="" type="checkbox"/> ย้ำปากตะโกน <input checked="" type="checkbox"/> ปากแสดะ <input checked="" type="checkbox"/> กัดฟันแน่น  <b>โครงสร้างร่างกาย</b> <input type="checkbox"/> โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างใบหูเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างมือเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างเท้าเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างจมูกเปลี่ยน <input type="checkbox"/> โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้างแขนเปลี่ยน	<b>รยางค์</b> <input checked="" type="checkbox"/> เขี้ยว <input type="checkbox"/> งวง/งา <input type="checkbox"/> จงอย <input type="checkbox"/> หงอน <input type="checkbox"/> นอ <input type="checkbox"/> เขา <input type="checkbox"/> ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) <input type="checkbox"/> ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) <input type="checkbox"/> หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ) <input type="checkbox"/> ฟันที่หาง (หางสัตว์บก) <b>ผิวหนังชั้นเยื่อบุผิว</b> <input type="checkbox"/> กระดอง <input type="checkbox"/> เปลือก <input type="checkbox"/> ขน <input type="checkbox"/> หนังก่อหุ้ม <input type="checkbox"/> ฟังผิด <input type="checkbox"/> เดือย <input type="checkbox"/> อู่งมือ <input type="checkbox"/> อู่งเท้า <input type="checkbox"/> หนาม <input type="checkbox"/> แผงคอ  <b>โครงสร้างของกระดูก</b> <input type="checkbox"/> หลังค่อม <input type="checkbox"/> หลังงอ <input type="checkbox"/> หลังโก่ง <input type="checkbox"/> กระดูกสันหลังยื่น <input type="checkbox"/> หน้าผากนูน

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทำวิจัย วันที่ 25 เมษายน 2563

ในระยะที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม การสร้างสรรค์การเชื่อมโยงผ่านการนึกคิดทางจินตภาพจากวรรณศิลป์ของผู้สร้างสรรค์วรรณคดีไทย ตามบทประพันธ์ดั้งเดิมที่บรรยายไว้ในเรื่องราว โดยยังคำนึงถึงความเป็นไปได้ทางกายวิภาคการเชื่อมต่อในแต่ละอวัยวะและความลงตัวของทัศนธาตุ โดยระยะที่ 4 จะมีการเพิ่มสัดส่วนรองเข้ามาแทนที่สัดส่วนหลักมากขึ้น มีการเปลี่ยนผ่านของสีผิวและการผลัดของเซลล์ทั้ง หลักการสร้างสรรค์จะเปลี่ยนผ่านจากสิ่งที่สามารถพิสูจน์ได้เป็นจินตนาการมากขึ้น





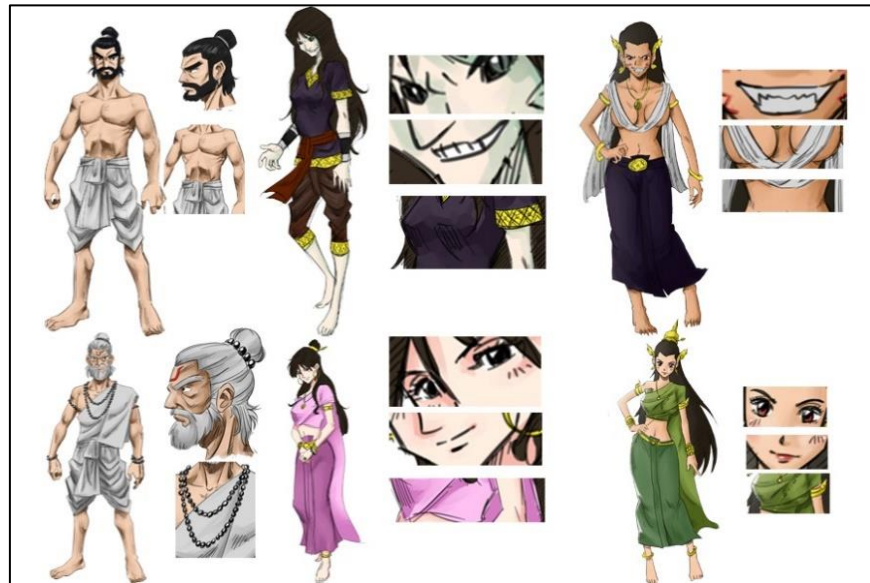
ภาพที่ 99 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 4  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 25 เมษายน 2563

ตารางที่ 35 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 5 จากฐานการออกแบบจากบทประพันธ์

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 5		
<b>พื้นฐาน (Basics)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> เพศ</li> <li><input type="checkbox"/> ช่วงอายุ</li> <li><input type="checkbox"/> เชื้อชาติ/สายพันธุ์</li> <li><input type="checkbox"/> ส่วนสูง</li> <li><input type="checkbox"/> น้ำหนัก</li> <li><input type="checkbox"/> มม/สีผม</li> <li><input type="checkbox"/> สีตา</li> <li><input type="checkbox"/> สีผิว</li> <li><input type="checkbox"/> เล็บ</li> <li><input type="checkbox"/> จมูก</li> <li><input type="checkbox"/> ปาก</li> <li><input type="checkbox"/> อัตราการออกยาวของเส้น</li> <li><input type="checkbox"/> การงอกของตัว</li> <li>หมวด เตรา จอน มม</li> <li><input type="checkbox"/> รอยเหย้ายัน</li> </ul>	<b>ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> คำพูด/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด</li> <li><input type="checkbox"/> การเจาะอวัยวะตามร่างกาย</li> <li><input type="checkbox"/> ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> ลายที่ปรากฏเฉพาะ</li> <li><input type="checkbox"/> การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ</li> </ul> <b>ลักษณะภายนอก</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> เสื้อผ้า</li> <li><input type="checkbox"/> เครื่องประดับ</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย</li> </ul> <b>ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> คิ้วขมวด</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> คิ้วเล็กสูง</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> ตาถมึง</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> ตาเหลือกโต</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> อ้าปากตะโกน</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> ปากแตะ</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> กัดฟันแน่น</li> </ul> <b>โครงสร้างร่างกาย</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน</li> <li><input type="checkbox"/> โครงสร้างใบหูเปลี่ยน</li> <li><input type="checkbox"/> โครงสร้างมือเปลี่ยน</li> <li><input type="checkbox"/> โครงสร้างเท้าเปลี่ยน</li> <li><input type="checkbox"/> โครงสร้างจมูกเปลี่ยน</li> <li><input type="checkbox"/> โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน</li> <li><input type="checkbox"/> โครงสร้างแขนเปลี่ยน</li> </ul>	<b>รายการค์</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> เขี้ยว</li> <li><input type="checkbox"/> งวง/งา</li> <li><input type="checkbox"/> จงอย</li> <li><input type="checkbox"/> ฟงอน</li> <li><input type="checkbox"/> นอ</li> <li><input type="checkbox"/> เขา</li> <li><input type="checkbox"/> ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง)</li> <li><input type="checkbox"/> ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง)</li> <li><input type="checkbox"/> หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ)</li> <li><input type="checkbox"/> ขูที่หาง (หางสัตว์บก)</li> <li>ผิวหนังชั้นเยื่อบุผิว</li> <li><input type="checkbox"/> กระดอง</li> <li><input type="checkbox"/> เกล็ด</li> <li><input type="checkbox"/> ขน</li> <li><input type="checkbox"/> หมันพ้อหุ้ม</li> <li><input type="checkbox"/> พังผืด</li> <li><input type="checkbox"/> เตื่อย</li> <li><input type="checkbox"/> อุ้งมือ</li> <li><input type="checkbox"/> อุ้งเท้า</li> <li><input type="checkbox"/> ทนวม</li> <li><input type="checkbox"/> แมงคอค</li> </ul> <b>โครงสร้างของกระดูก</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> หลังค่อม</li> <li><input type="checkbox"/> หลังงอ</li> <li><input type="checkbox"/> หลังโก่ง</li> <li><input type="checkbox"/> กระดูกสันหลังยื่น</li> <li><input type="checkbox"/> หน้าผากนูน</li> </ul>

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ใน วันที่ 25 เมษายน 2563

ในระยะที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม การสร้างสรรค์มากจากการสื่อความหมายแฝงในวรรณคดีไทย การจำแลงกายที่มีความขัดแย้งเป็นตัวกระตุ้นและรูปร่างเปลี่ยนแปลงไปตามเนื้อหาเรื่องราว เน้นรูปแบบตามโบราณคดีหรือวัฒนธรรมเดิมในการกำหนดรูปร่างสุดท้าย ทั้งอัตลักษณ์เดิมอย่างสิ้นเชิงคงไว้เพียงจุดร่วมบางอย่างของตัวละคร



ภาพที่ 100 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 5  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ต้นแบบ วันที่ 25 เมษายน 2563

#### 4.12 ผลการทดลองสร้างสรรค์

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่สร้างสรรค์ขึ้นจาก 3 แนวคิดที่ได้การวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ เป็นการนำ 3 แนวคิดมาสร้างสรรค์การวิจัยและพัฒนา สร้างองค์ความรู้จากข้อมูลทางวรรณคดีไทย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และข้อมูลทางทัศนศิลป์ โดยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์จนได้แนวทางการในการถอดอัตลักษณ์เพื่อมาเชื่อมโยงตัวละครที่มีการจำแลงกายเป็นชุดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ใหม่ ที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการเชื่อมโยง โดยมีแนวคิดจากความจริงทางวิทยาศาสตร์ ความงามทางทัศนศิลป์ จินตทางวรรณคดี เป็นฐานในการสร้างสรรค์ให้เกิดการเชื่อมโยงอย่างสมบูรณ์ในทุกด้าน การจำแลงกายต้องคงไว้ซึ่งจุดร่วมของตัวละคร มุ่งเน้นความคิดทางจินตภาพ โดยไม่ขัดกับความเป็นไปได้ทางกายวิภาคและผู้รับสาร

จากการทดลองเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้ผลงานภาพดิจิทัลอาร์ตทดลองสร้างสรรค์ ชุด ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ สัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ จำนวน ทั้ง 9 ตัวละคร 45 ภาพ ผ่านการประเมินความเหมาะสมรูปแบบการสร้างสรรค์จาก ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้าน

ได้แก่ นางสาวจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง) ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ ดร.ธनिया นันทาพจน์ คุณณกชนก สุขประเสริฐ และ ดร.พระมหาชวลิต ชาตเมธี ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำผลงานไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์เพิ่มเติม ได้แก่ 1) ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องยักษ์ และ ครูท 2) คุณเกรียงไกร ศุภรสิทธิ์สร้างสี ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องพระมหาชนก Production Director and Manager บริษัท Imagimax และ 3) คุณ นิธิพัฒน์ สมสมาน กรรมการผู้จัดการ The Monk Studios เพื่อประเมินรูปแบบที่เหมาะสมและได้คะแนนสูงสุดจาก ฐานการเชื่อมโยงจาก แนวคิดที่ 1 วิทยาศาสตร์ แนวคิดที่ 2 ทศนศิลป์ และแนวคิดที่ 3 วรรณคดีไทย

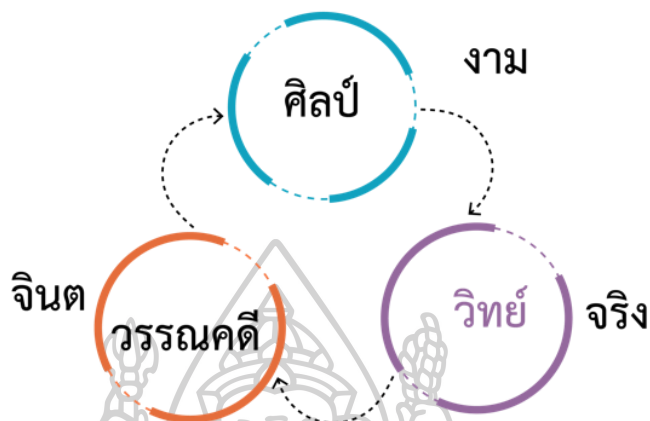


ภาพที่ 101 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์และแอนิเมชัน  
ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึกใน วันที่ 2 พฤษภาคม 2563

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ 3 แนวคิด โดยนำฐานการออกแบบของแต่ละแนวคิดมาเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่เป็นข้อค้นพบในงานวิจัยครั้งนี้ที่เสนอเป็น กระบวนการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย 5 ระยะ การเชื่อมโยงตัวละครจะเกิดขึ้นได้ตามกระบวนการเหล่านี้ 1) การลดทอนสัดส่วนหลักเพิ่มสัดส่วนรอง 2) หลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคศาสตร์ 3) คงจุดร่วมของตัวละคร 4) การประกอบรูปร่างรูปทรง 5) การเพิ่มรายละเอียดอยู่ในฐานของส่วนกระดูกตามข้อต่อของมนุษย์

ผลการทดลองสร้างสรรค์พบว่า แนวคิดที่ 2 ฐานการเชื่อมโยงตัวละครจากหลักการทางทศนศิลป์ การจำแลงกายในระยะที่ 2-3 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายทั้งหมดที่ได้รับการคัดเลือกในแนวคิดที่ 2 นี้ มีปริมาณและคุณภาพที่ผ่านการคัดเลือกมากกว่าแนวคิดอื่น ๆ เนื่องจากมีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค มีการเพิ่มรายละเอียดอย่างเหมาะสม การเชื่อมโยงอวัยวะแต่ละส่วน

มีความลงตัวทางทัศนธาตุและไม่ขัดต่อความรู้สึก ผู้เชี่ยวชาญให้ความยอมรับว่าเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ต่อในรูปแบบเคลื่อนไหว หากนำฐานการออกแบบที่ 1 และ 3 มาใช้ให้ดูตามความเหมาะสมในการเล่าเรื่อง จังหวะและการนำไปใช้ในการสื่อสาร



ภาพที่ 102 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยที่เหมาะสม  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ วันที่ 10 พฤษภาคม 2563

#### 4.13 สรุปแนวทางการสร้างสรรค์

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ทำการศึกษาต่อยอดจากงานทัศนศิลป์ และวรรณคดีไทยเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์วิจัย โดยผู้วิจัยต้องการบูรณาการระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ เพื่อให้ได้รูปแบบที่ได้รับการยอมรับ นำความคิดใหม่ที่ได้จากศาสตร์และศิลป์ ทั้ง 3 แนวคิด นำมาใช้เป็น 1 กระบวนการ 5 ระยะเวลาจำแลงกาย สู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ได้จากการวิจัยพัฒนาสร้างสรรค์ที่พบข้อสำคัญในการสร้างองค์ความรู้จากข้อมูลลายลักษณ์จากวรรณคดีไทย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นำมาซึ่งองค์ความรู้จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ที่จะนำไปต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวต่อไป

ผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการทดลองเบื้องต้นซึ่งได้ทำการทดสอบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกาย ซึ่งจะนำไปพัฒนาต่อยอดเพิ่มเติมต่อไปในส่วนของ การสร้างสรรค์ชิ้นงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ โดยสรุปผลงานการออกแบบตัวละคร ทั้ง 5 ระยะเวลาจำแลงกายได้ดังนี้

จากการทดลองเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ พบว่าการบูรณาการร่วมกันระหว่างศาสตร์และศิลป์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการจำแลงกายของตัวละคร โดยนำจุดเด่นของแต่ละศาสตร์ที่เหมาะสมและได้รับการยอมรับ มาสังเคราะห์สู่กระบวนการแนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร แสดงให้เห็นว่าการจำแลงกายสามารถใช้หลักการเชื่อมโยงจาก

กระบวนการเดียวกัน โดยนำตัวละครที่มีการจำแลงกายในวรรณคดีไทย นำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานในเชิงจินตภาพ สามารถนำรูปแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกายสู่การสร้างองค์ความรู้ในการออกแบบตัวละคร ที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ที่จะสร้างจินตภาพวรรณคดีไทยในมิติใหม่ ให้การเรียนรู้ปรัชญาที่เกิดจากคติแฝง แก่นในการสร้างงาน หรือความสำคัญของบทบาทในตัวละครที่มีชั้นวรรณะอย่างโบราณสมัย โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ทางกายภาพ ที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างศาสตร์อื่น ๆ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ลงตัวและส่งเสริมวรรณคดีไทย และสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปใช้ในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติจากวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยจะคัดสรรตัวละครที่มีการจำแลงกายนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่อไป โดยมุ่งศึกษาค้นคว้าทดลองการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจากวรรณคดีไทยเป็นหลัก ซึ่งยังมีแง่มุมของ สัตว์จำแลงกายเป็นมนุษย์ มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ และอื่น ๆ อันควรค่าแก่การศึกษาเพิ่มเติม

ผลสัมฤทธิ์ของผลงานนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการผลิต คอมมิคบุ๊ก ภาพยนตร์แอนิเมชัน การออกแบบตัวละคร ในด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ ซึ่งจะคงเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยผ่านการสื่อสารโดยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่สามารถใช้ถ่ายทอดให้ผู้คนในปัจจุบันเข้าใจได้ง่าย และทั่วถึงมากขึ้น โดยองค์ความรู้ทั้งหมดจะสามารถนำมาถ่ายทอดวรรณคดีไทยสู่ผลงานภาพเคลื่อนไหว เพื่อจะได้สร้างความเข้าใจและจะได้ศึกษาถึงรากเหง้าของตน เพื่อสานจินตนาการเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจพัฒนาและประยุกต์องค์ประกอบของการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีการจำแลงกายจากวรรณคดีไทยในท้องถิ่น

รูปแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ได้รับความกรุณาในการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้เกิดความถูกต้องของรูปแบบกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้เลือกเรื่องต้นแบบคือ เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอนพลายชุมพลปราบกระซิบเถรवाद ดังนั้นหากมีการนำรูปแบบนี้ไปใช้ ควรคำนึงถึงการออกแบบให้มีความเชื่อมโยงกับรากฐานเดิมของวรรณคดีไทย

เมื่อผู้วิจัยได้กระบวนการและองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร และแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่เพื่อให้มีเอกลักษณ์ใหม่ที่ชัดเจนมากขึ้น โดยวิเคราะห์จากพื้นฐานทางวัฒนธรรมและนำจุดเด่นของตัวละครมาประยุกต์ใช้ ผู้วิจัยจึงนำผลการศึกษามาพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ต่อในรูปแบบการ์ตูนช่อง (Comic Books) แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)

## บทที่ 5

### กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเพื่อสร้างจินตภาพ

จากการที่ได้วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลเอกสารทางวรรณกรรม การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ และการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ประยุกต์สู่การกำหนดแนวคิดที่ได้มาจากการทดลองสร้างสรรค์และผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายตามแนวคิดใหม่ ที่ได้จากกระบวนการวิจัยฐานราก มาจากความคิดที่ว่า ทฤษฎีจะปรากฏจากการศึกษา และมีรากฐาน มาจากข้อมูลที่เก็บมาจากภาคสนาม เป็นการศึกษาปรากฏการณ์จากมุมมองและการให้ความหมายของคนจากปรากฏการณ์ นำข้อมูลที่ได้มาสร้างมโนทัศน์ (concept) และหาความเชื่อมโยงจากมโนทัศน์ต่าง ๆ ให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีสำหรับอธิบายและทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น การที่ผู้วิจัยสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในการจำแลงกายจากจินตนาการปรากฏสู่จินตภาพ โดยมีแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ ทัศนศิลป์ และวรรณคดีไทยเป็นตัวขับเคลื่อน โดยอาศัยปัจจัยการประกอบสร้างตัวละครที่อาศัยรากฐานจากความคิดสร้างสรรค์ของตัวศิลปิน สู่กระบวนการทดลองสร้างสรรค์ ตามหลักการวิจัยที่จะทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ จากรากฐานความคิดเดิม โดยมีขั้นตอนในการสังเคราะห์ประยุกต์ออกมาเป็นแนวคิดดังนี้

#### 5.1 การกำหนดแนวคิดใหม่

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายตามแนวคิดใหม่ที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากการทบทวนข้อมูลเอกสารทางวรรณกรรม และวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์และการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการจำแลงกายสู่การสร้างสรรค์ 3 แนวคิด 5 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

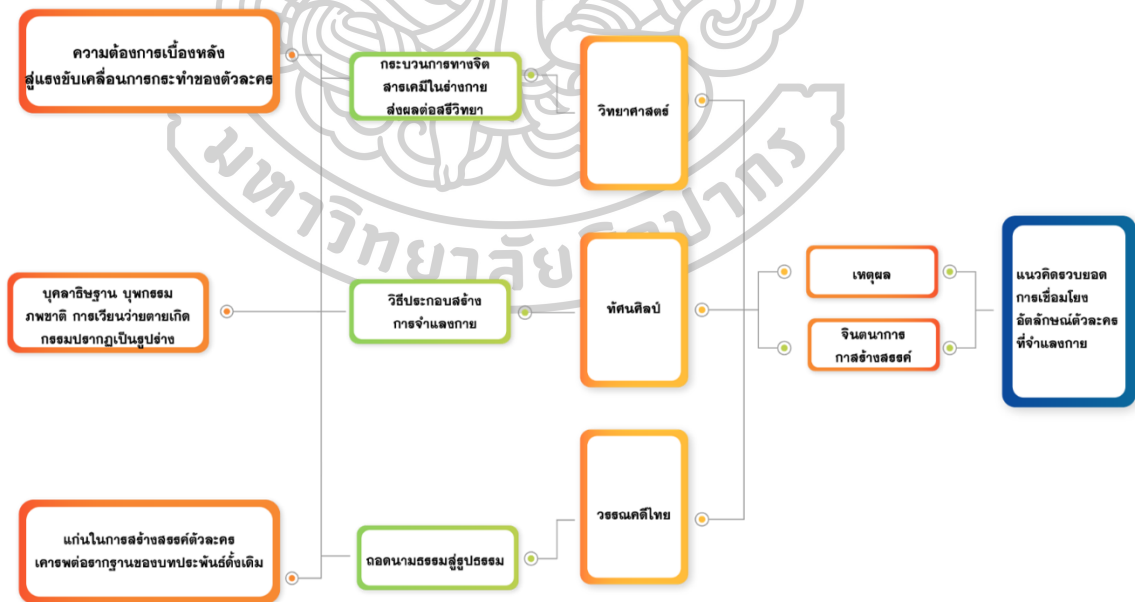
ผลการสัมภาษณ์จากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะการจำแลงกาย พอจะสรุปผลการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่สรุปจากประเด็นขอคำถามในการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

แนวคิดที่ 1 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้หลักทางวิทยาศาสตร์ บนฐานคิดที่ได้จากข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ ด้วยวิธีการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายผสานกับความคิดของวิทยาศาสตร์ที่มีความเป็นไปได้ทางกายภาพของมนุษย์

แนวคิดที่ 2 แนวคิดนี้มุ่งเน้นการสื่อความหมายเรื่องกรรมและการตีความจากมโนทัศน์ของผู้สร้างสรรค์ แนวคิดทางทัศนศิลป์ เทคนิคการซ้ำของรูปร่าง รูปทรง ซึ่งมีพื้นฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นตัวตั้ง และนำมาผสมผสานความคิดทางบุคลาธิษฐาน

แนวคิดที่ 3 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยยึดตามอัตลักษณ์ทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัยได้ทำการนำคำประพันธ์ของผู้ประพันธ์เป็นตัวกำหนด โดยการตีความหมายที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์ อัตลักษณ์ตัวละครนั้น ๆ แก่ผู้อ่าน โดยที่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจะสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องของผู้ประพันธ์สร้างขึ้น

จากการกำหนดแนวคิดสู่การสร้างสรรคผลงานชุดทดลอง การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายทั้ง 3 แนวคิด 5 รูปแบบ ตามกระบวนการทดลองสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่เป็นบทสรุปแห่งการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในมิติใหม่ จากความต้องการภายใน ได้แก่ Id Ego Superego สู่การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของมนุษย์ และบุคลาธิษฐาน ความเชื่อเกี่ยวกับภพชาติการเวียนว่ายตายเกิดเป็นเหตุผลของกุศกรรม อกุศกรรมเป็นสิ่งที่กำหนดให้มนุษย์ในภพภูมิได้ส่งผลกระทบปรากฏให้เป็นรูปร่างที่แตกต่างกันไป ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นแผนภูมิเป็นแนวคิดทฤษฎีเพื่อให้เห็นกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย อันจะก่อให้เกิดองค์ความรู้ และกระบวนการเชื่อมโยงการจำแลงกายของตัวละครตามแนวคิดใหม่ พอจะสรุปเป็นภาพรวมได้ดังนี้



ภาพที่ 103 กระบวนการทดลองสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจากการดำเนินการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 4 มิถุนายน 2563

## 5.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection)

5.2.1 ข้อมูลจากส่วนทฤษฎี: ข้อมูลที่รวบรวมจากวรรณคดีไทย ทัศนศิลป์ไทย เอกสารตำรา และงานวิจัย ห้องสมุดฐานข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับตัวละครที่มีการจำแลงกาย

5.2.2 ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ: ข้อมูลที่รวบรวมโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพที่ใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสัมภาษณ์ โดยค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เท่ากับ 0.98 โดยใช้เครื่องบันทึกเสียงและกล้องถ่ายรูป

5.2.3 ข้อมูลจากส่วนงานภาคสนาม: งานภาคสนามดำเนินการโดยการลงพื้นที่เก็บข้อมูลสังเกตทางด้านทัศนศิลป์ไทยที่เกี่ยวข้องกับการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพและเทคนิควิธีการที่ศิลปินใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงตัวละครที่มีการจำแลงกาย

## 5.3 แนวทางการสร้างสรรค์วิจัยและพัฒนา

5.3.1 Repetition (การซ้ำ) จากการทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อคัดกรองเทคนิค วิธีการ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายทั้งในส่วนของงานวิเคราะห์ สังเกต สังเคราะห์ พบว่าส่วนใหญ่มีการซ้ำของอวัยวะและตัวละคร ตามหลักความน่าจะเป็นทางกายภาพ ผสมผสานกลมกลืนให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างตัวละคร มีการเชื่อมโยงตัวละครโดยการวาดซ้ำอย่างน้อย 2 ครั้ง เพื่อให้เห็นการจำแลงกาย ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างการจำแลงกายจะใช้เทคนิคจังหวะการซ้ำในการสร้างสรรค์ โดยใช้การแสดงจุดสนใจ โดยย่อส่วนประกอบหรือขยายจุดสนใจ การจำแลงกายของตัวละครจะมีสัดส่วนที่เด่นและส่วนที่เป็นรอง





ภาพที่ 104 องค์ประกอบการออกแบบ: การเชื่อมโยงอัตลักษณ์โดยรวมของตัวละครที่จำแลงกาย  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 4 มิถุนายน 2563

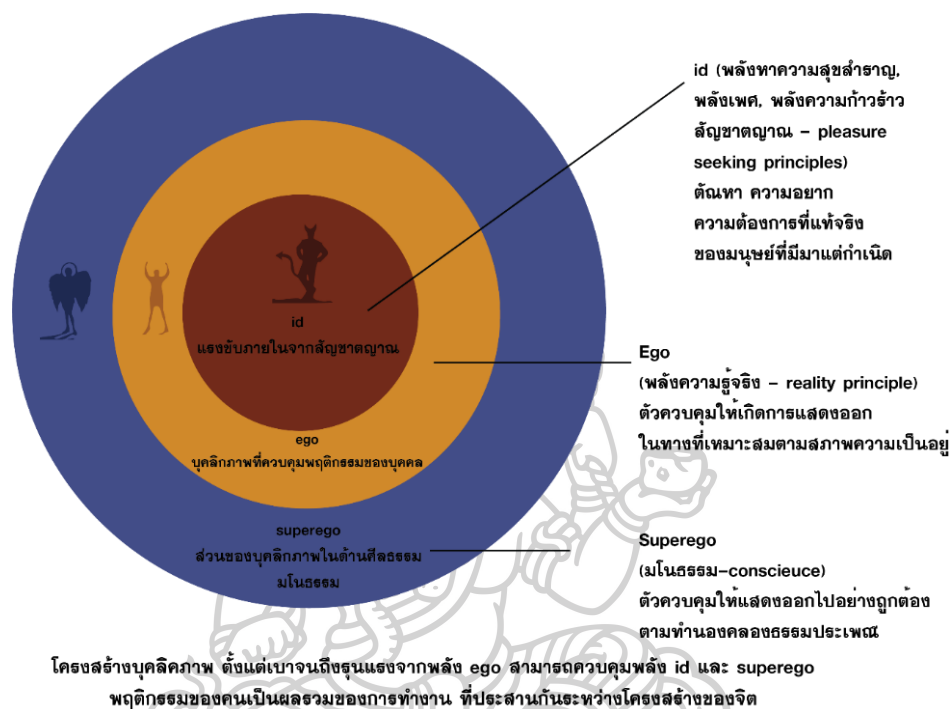
5.3.2 Personal Identification (การพิสูจน์อัตลักษณ์บุคคล) การคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ภายนอกที่สามารถพิสูจน์ได้ โดยการสังเกตเปรียบเทียบรูปลักษณ์ภายนอก (Physical Attributes) หรือสิ่งที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะภายนอกที่พบ ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ รูปร่าง ความสูง น้ำหนัก ลักษณะผม สีผม สีตา ลักษณะจมูก ปาก ลักษณะเสื้อผ้า ปาก เครื่องประดับ รอยสัก รอยแผลเป็น ความพิการที่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก<sup>245</sup>

5.3.3 Personification (บุคลาธิษฐาน) ความเชื่อเรื่องบุคลาธิษฐาน การเวียนว่ายตายเกิด บุพกรรม กรรมที่ผู้นั้น ทำไว้แต่ชาติก่อน เป็นสิ่งที่กำหนดให้ มนุษย์ อมนุษย์ เทพ และสัตว์เดรัจฉาน เกิดผลกรรมที่ปรากฏทางกายภาพ และใช้จินตนาการของศิลปินในการเปลี่ยนจินตนาการของผู้ประพันธ์จากตัวหนังสือที่เป็นนามธรรมสู่รูปธรรมแห่งจินตภาพ<sup>246</sup>

<sup>245</sup> อภิษฐ์ แผลงศร, 2017. AP\_Identification, accessed December 6, 2019, available from [http://med.swu.ac.th/forensic/images/AP\\_Identification\(new\)%201\\_60.pdf](http://med.swu.ac.th/forensic/images/AP_Identification(new)%201_60.pdf)

<sup>246</sup> นภลัย สุวรรณธาดา, การประพันธ์ไทย (นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2533), 295.

5.3.4 Structure of Personality (โครงสร้างบุคลิกภาพ) Id เป็นบ่อเกิดของพลังดิบ อารมณ์ปรารถนา แรงขับสัญชาตญาณที่แสวงหาความพึงพอใจ หน้าที่ของ Id คือการทำให้การดำเนินชีวิตของมนุษย์สมปรารถนา ขจัดความตึงเครียดหรือทำการความตึงเครียดลดลงสู่ระดับต่ำ<sup>247</sup>



ภาพที่ 105 Structure of Personality : Id Ego Superego

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 4 มิถุนายน 2563

5.3.5 Physical Change (การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ) ฮอริโมนที่ส่งผลให้ร่างกายมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นภายในระยะเวลาสั้น ๆ หรือสภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกายชั่วคราวที่เนื่องมาจากอารมณ์และฮอริโมน (Phyathai Hospital, 2018)<sup>248</sup>

<sup>247</sup> S. Freud, *The Ego and the Id. The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XIX (1923-1925): The Ego and the Id and Other Works* (London, United Kingdom:Vintage Publishing, 1923,) 19-39.

<sup>248</sup> Phyathai Hospital, *8 important hormones for the body that you need to know (Medical Article)*, accessed December 15, 2019, available from <https://www.phyathai.com/article.php>

หลักการและแนวคิดในการเชื่อมโยงตัวละคร จากการเก็บข้อมูลการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกาย มีขั้นตอนและเทคนิคการสร้างสรรคผลงานในคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop แล้วพัฒนาสัดส่วนองค์ประกอบทางกายภาพของตัวละครจากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค 3 แนวคิด โดยนำฐานการออกแบบของแต่ละแนวคิดมาเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่เป็นข้อค้นพบในงานวิจัยครั้งนี้ที่เสนอเป็นกระบวนการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย 5 ระยะ การเชื่อมโยงตัวละครจะเกิดขึ้นได้ตามกระบวนการเหล่านี้ 1) การลดสัดส่วนหลักเพิ่มสัดส่วนรอง 2) หลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคศาสตร์ 3) คงจุดร่วมของตัวละคร 4) การประกอบรูปร่างรูปทรง 5) การเพิ่มรายละเอียดอยู่ในฐานของส่วนกระดูกตามข้อต่อของมนุษย์ และประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องทั้ง 8 ท่าน

#### 5.4 การสร้างสรรคผลงานชุดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ตอนพลายชุมพล ปะทะ เกรซवाद

วรรณกรรมขุนช้างขุนแผน มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักแพร่หลาย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จากนิทานพื้นบ้านที่ต่างเล่าขานสืบต่อกันมาแบบวรรณกรรมมุขปาฐะนำมาขับเสภาเล่าเป็นเรื่องราวเพื่อให้เกิดความบันเทิงเรื่อยมาจนถึงวรรณกรรมลายลักษณ์อักษรและเข้าสู่ราชสำนักได้รับความนิยมนอย่างสูงสุดจนได้รับการยกย่องจากวรรณคดีสโมสรในสมัยรัชกาลที่ 6 ให้เป็นยอดแห่ง “วรรณคดีเสภา เรื่อง ขุนช้าง - ขุนแผน”<sup>249</sup>

ไสยศาสตร์ในเสภาขุนช้าง-ขุนแผน ปรากฏอยู่มาก อีกทั้งยังมีเรื่องไสยศาสตร์ปรากฏมากกว่าในวรรณคดีในเรื่องอื่น ๆ ทั้งในด้านความเชื่อและการกระทำ เป็นวรรณคดีพื้นเมืองของไทยโดยแท้ทั้งในทางภูมิหลัง หรือฉาก คือสถานที่ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่อง เช่น อยุธยา สุพรรณบุรี กาญจนบุรี และเชียงใหม่ และฉากของสมัยที่แต่งคือกรุงรัตนโกสินทร์ก็เป็นฉากพื้นเมืองของไทยแท้ ๆ เช่นกัน ส่วนพฤติการณ์ในเรื่องนี้นั้นก็เป็นชีวิตไทยแท้ ๆ<sup>250</sup>

ในเนื้อเรื่องสะท้อนภาพผ่านกาลเวลาทำให้ผู้อ่านทราบถึงวิถีชีวิตไทย คติชนความเชื่อต่าง ๆ ของคนในสมัยก่อนในมิติแห่งวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ซึ่งจากการรวบรวมข้อมูล ขุนช้างขุนแผน มีความเชื่อเกี่ยวกับไสยศาสตร์เป็นอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สิ่งไม่มีตัวตน และเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้

<sup>249</sup> ประจักษ์ วัลลภโกดม, วรรณคดีสโมสร สารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์, 2524), 653.

<sup>250</sup> ทศนิยม สุจินะพงศ์, “การใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน” (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิตแผนกวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516), 6-25.

อาจบันดาลให้เกิดคุณโทษได้ ความเชื่อเหล่านี้ปรากฏเด่นชัดในเรื่อง ความเชื่อทางไสยศาสตร์ของ สังคคีลีสิทธิ์ผีสาวที่มีอิทธิพลต่อชีวิตของตัวละครในเรื่อง การจำแลงกายอันมีเหตุแปลกพิสดาร การจำแลงกายโดยใช้เวทมนตร์คาถา การใช้อำนาจลึกลับบังคับบุญดี ผี ปีศาจ ให้กระทำตามที่ผู้มีอำนาจอิทธิฤทธิ์ จากที่กล่าวและอ้างถึง เป็นหลักฐานสำคัญที่ชี้ให้เห็นถึงความโดดเด่นของ วรรณคดีเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ใช้มนต์พรางตาด้วยเวทมนตร์คาถาจำแลงกายเป็นมากที่สุด

ในเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน มีการใช้มนต์จำแลงกายตนเองให้อยู่ในรูปแบบอื่น ๆ รวมทั้งการใช้ เวทมนต์และสิ่งของปลุกเสกให้ของสิ่งหนึ่งกลายเป็นอีกสิ่งหนึ่งด้วย การจำแลงกายตนเองให้อยู่ใน รูปแบบอื่น ๆ ที่เด่นชัดในเรื่องนี้คือตอนจระเข้เถรขวาด เถรขวาดใช้มนต์จำแลงกายเป็นจระเข้ หนีออกมาจากคุก เป็นการลอบหนีมาทางน้ำและคนอื่นไม่อาจทราบได้ ตามเนื้อเรื่องว่าเถรขวาดเสก ปูนพลูเป็นตัวเถรขวาดและเณรจิวลงไว้ และอีกตอนหนึ่ง คือ ตอนเถรขวาดจะแก้แค้นพลายชุมพล เถรขวาดจึงใช้ไสยศาสตร์จำแลงกายเป็นแรงแรงมาทางอากาศ แล้วจำแลงกายเป็นจระเข้ เดินทางต่อไป ตามลำน้ำ ลอบหนีเข้าไปในเมืองอยุธยา นอกจากการจำแลงกายเป็นสัตว์เพื่อไม่ให้ผู้อื่นจับได้ของ เถรขวาดแล้ว ขุนแผนและพलयงามก็จำแลงกายเป็นผีลาวพ่อลูกที่ตนเองฆ่าเพื่อลอบเข้าเมือง เชียงใหม่ โดยวิธีบังคับผีลาวให้ช่วยพาเข้าเมือง การจำแลงกายของขุนแผนและพलयงาม เพื่อแสดง วิชาความรู้ถวายให้พระพันวษาทอดพระเนตร การจำแลงกายของพรายเป็นสาวงามที่ขุนช้างเลี้ยงไว้ ในตอนขุนแผนขึ้นเรือนขุนช้างการจำแลงกายให้สิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น เสกใบไม้เป็นสัตว์เพื่อใช้ เป็นบริวาร พलयงามเสกใบมะขามให้จำแลงกายกลายเป็นต่อแตน พลายชุมพลเสกหุ่นหญ้า ให้จำแลงกายเป็นพลในกองทัพ หรือเสกหุ่นหญ้าให้จำแลงกายเป็นยักษ์ การจำแลงกายของเปรต วันทองเป็นสาวงาม การจำแลงกายแต่ละอย่างมีความหมายแสดงลักษณะตัวละครที่จำแลงกาย การสร้างตัวละครให้มีลักษณะเป็นวีรบุรุษหรือวายร้าย

ตัวละคร พลายชุมพล ศึกษาวิชาขณะที่บวชเป็นเณรอยู่ที่วัดเมืองสุโขทัย มีสมภารเป็น ครูผู้สอนในตอนต้น ๆ ตามที่ปรากฏแจ้งชัด ว่าพลายชุมพลศึกษาไสยศาสตร์แท้ ๆ จากตำรา ขอมดำดิน เมืองหงสา ซึ่งมาปรากฏตัวหาปัญหาพลายชุมพล และพลายชุมพลตอบได้จึงได้ตำรานั้นมา ผู้ประพันธ์ตอนนี้ต้องการแยกคำสอยทางธรรมะออกจากไสยศาสตร์ จึงไม่กล่าวว่าเณรศึกษาไสยศาสตร์ เพราะเป็นของที่ว่าอยู่นอกพระพุทธศาสนา แต่มีการแอบศึกษากันอยู่จึงยกให้ขอมดำดินเป็นเจ้าของ ตำรา แต่เณรชุมพลศึกษาตำราไสยศาสตร์ด้วยตัวเองโดยอาศัยความรู้ที่ได้ศึกษาจากสมภารและ ขอมดำดินเป็นเบื้องต้น<sup>251</sup> เป็นผู้ได้รับความเจริญเพราะไสยศาสตร์ ด้วยเหตุที่นำไสยศาสตร์ไป ช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก เช่น ช่วยศรีมาลาให้พ้นจากการจะถูกพระไวและนางทองประศรีเกลียด ขณะไปหลงเสน่ห์นางสร้อยฟ้า และช่วยทางบ้านเมืองปราบจระเข้เถรขวาด

<sup>251</sup> เรื่องเดียวกัน., 30.

ตัวละคร เกรซวาทในเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ไม่ปรากฏชื่ออาจารย์ของเกรซวาท ตามเนื้อเรื่อง กล่าวแต่เพียงว่า เกรซวาทศึกษาวิชาที่วัดเวียงเชียงใหม่ จนเป็นครูอยู่ที่วัดนั้น รู้วิชาสารพัด ทั้งการแปลงกาย ทำเสน่ห์ มีชื่อเสียงโด่งดัง<sup>252</sup> ศึกษาและใช้ไสยศาสตร์ไปในทางร้ายก่อให้เกิด ความทุกข์แก่ผู้อื่น เด่นในเรื่องการจำแลงกาย ทำเสน่ห์ เป็นที่น่าสังเกตคือ เกรซ หมายถึงพระผู้ใหญ่ ผู้บวชมาแล้วไม่ต่ำกว่า 10 พรรษา แต่นำวิชามาใช้ในทางที่ผิด เกรซวาทได้ศึกษามาเป็นเวลานาน จนถูกพลายชุมพลปราบเพราะไม่ตั้งตนให้อยู่ในศีลธรรมอันดีใช้ไสยศาสตร์ไปในทางที่ผิด

ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้ผู้วิจัยคัดเลือกตัวละครในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอนพลายชุมพล ปะทะเกรซวาท เนื่องจากตอนนี้นั้นเป็นช่วงตอนเด่นในเรื่องจำแลงกายของตัวละครที่มีการจำแลงกาย สลับไปมาของตัวละครมากที่สุด เนื้อเรื่องที่เล่าถึงกันถึงน้ำมันมหาเสน่ห์ของจรเข้เกรซวาทซึ่งแปลง กาย เกรซวาทผู้คงแก่เรียนในวิชาอาคมและสามารถเสกคาถาแปลงกายได้ทำน้ำมันมหาเสน่ห์ให้คน หลงไหล จนเป็นที่ต้องการของผู้คนมากมาย พลายงามซึ่งมีเมียอยู่แล้วคือนางศรีมาลา ได้รับบัญชาให้ ออกรบทางเหนือ และมีชัยชนะกลับมา พระพันวษาจึงยกนางสร้อยฟ้าให้เป็นเมียอีกคนของจมื่นไวย หรือพลายงาม แต่ด้วยความน้อยใจที่เห็นว่าจมื่นไวยไม่รักตนเท่านางศรีมาลา จึงไปให้เกรซวาททำยา มหาเสน่ห์เพื่อให้ผู้หลง จนเกิดเหตุบานปลาย ขุนแผนอาสาปราบไล่ผี จรเข้เกรซวาทจึงแปลงเป็น จรเข้ไล่กัดผู้คนในเมืองหลวง พลายชุมพลผู้มีวิชาอาคมต้องออกแรงปราบจับอย่างสุดฤทธิ์

จากการทำการทดลองการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายตามกระบวนการวิจัย ผ่านแนวคิดทั้ง 3 แนวคิดใหม่ (45 ภาพร่าง) ผู้วิจัยได้ใช้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ประเมิน ความเหมาะสม ตัวละครประเภทมนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ ผ่านรูปแบบการประเมินมีจำนวนมาก ที่คณะกรรมการคัดเลือก มีความสมบูรณ์ในการเชื่อมโยงการจำแลงกาย เหมาะสมที่จะนำไปใช้ สร้างสรรค์ในเชิงจินตภาพ

การสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามแนวคิดองค์ความรู้ใหม่ ที่ได้จากการบวนการวิจัย กล่าวได้โดยสรุปขั้นตอนของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามกระบวนการทดลองสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้เสนอเป็น 5 ระยะเวลา การจำแลงกาย ดังนี้

ระยะการจำแลงกายที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ โครงสร้างตัวละคร ที่นำมาใช้ในการเชื่อมโยงและออกแบบคาแรคเตอร์ ได้มาจากการศึกษาสัดส่วนโครงสร้างคนจริงก่อน จากนั้นจึงนำมาเพิ่มขนาดสัดส่วนให้ดูมีความแข็งแรงกว่าคนปกติ โดยวัดจากส่วนหัวลงมาจนถึงเท้า อาจแบ่งได้เป็น 8-9 สัดส่วน ซึ่งถือเป็นสัดส่วนที่สวยงามตามอุดมคติ แต่อาจดัดแปลงเพิ่มหรือลดได้ ตามความเหมาะสมเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในพลังของตัวละคร การแปลงกายในระยะที่ 1 การสร้างสรรค์จะอยู่บนพื้นฐานหลักการทำงานกลไกของร่างกาย โดยมีตัวแปรเป็นอารมณ์ที่กระตุ้น

<sup>252</sup> เรื่องเดียวกัน.

ก่อให้เกิดตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เมื่อเกิดภาวะทางอารมณ์มนุษย์จะเกิดปฏิกิริยาบางอย่างขึ้น ซึ่งระยะที่ 1 จะต้องเน้นการออกแบบการเคลื่อนไหวหน้าและปากของตัวละครด้านการแสดงอารมณ์ เพื่อให้เห็นว่าตัวละคร โกรธ โมโห โดยกำหนดเส้นหลักบนใบหน้า ดวงตา คิ้ว เส้นรูปทรงของปาก ให้สามารถแสดงออกซึ่งอารมณ์ทางใบหน้าของตัวละคร ส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจภาวะทางอารมณ์ที่ตัวละครเผชิญอยู่ ทางร่างกายจะเน้นการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ เช่น เส้นเลือดปูดโปน อย่งเห็นได้ชัด กล้ามเนื้อตึงตัว

ระยะการจำแลงกายที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ โดยใช้เทคนิควิธีการซ้ำของรูปร่าง รูปทรง และหลักวิธีการผสม ส่วนหลักและส่วนรอง ในการประกอบรูปร่างรูปทรงของตัวละคร การลดหรือการเพิ่มสัดส่วน การเชื่อมโยงในระยะที่ 2 นอกจากการผสมตามอัตราส่วนอุดมคติแล้ว ยังต้องคำนึงถึงหลักกายวิภาคทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้เกิดความเชื่อในความงามและไม่ขัดต่อความรู้สึกของมนุษย์ การจำแลงกายในระยะที่ 2 จะเน้นความเป็นไปได้ในเรื่องของโครงสร้างสัดส่วน การซ้ำให้มีความเหมาะสมและลงตัว การลดสัดส่วนหลักเพิ่มสัดส่วนรอง

ระยะการจำแลงกายที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ การพัฒนารูปร่างการจำแลงกายในระยะที่ 3 ตัวละครจำแลงกายจะมีการลดหรือเพิ่มขนาดสัดส่วน เล็กหรือใหญ่หนาหรือบาง ตามหลักการทางสรีระของมนุษย์ การตัดทอนอวัยวะบางอย่าง โดยอาศัยหลักการทางกายวิภาคมาทำการกำหนดขนาดของระบบกระดูกและกล้ามเนื้อ และอาศัยหลักของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงาน การทรงตัวของตัวละคร การวิธีสังเกตเปรียบเทียบรูปปลักษณ์ภายนอก (Physical Attributes) หรือสิ่งที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะภายนอกที่พบ ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ รูปร่าง ความสูง น้ำหนัก ลักษณะผม สีผม สีตา ลักษณะจมูก ปาก ลักษณะเสื้อผ้า เครื่องประดับ รอยสัก รอยแผลเป็นทั้งที่เกิดจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด หรือการทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ความพิการที่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก

ระยะการจำแลงกายที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม การสร้างสรรค์การเชื่อมโยงผ่านการนึกคิดทางจินตภาพจากวรรณศิลป์ของผู้สร้างสรรค์วรรณคดีไทย ตามบทประพันธ์ดั้งเดิมที่บรรยายไว้ในเรื่องราว โดยยังคำนึงถึงความเป็นไปได้ทางกายวิภาคการเชื่อมต่อในแต่ละอวัยวะ และความลงตัวทางทัศนธาตุ โดยระยะที่ 4 จะมีการเพิ่มสัดส่วนรองเข้ามแทนที่สัดส่วนหลักมากขึ้น มีการเปลี่ยนผ่านของสีผิวและการผลัดของเซลล์ทั้ง หลักการสร้างสรรค์จะเปลี่ยนผ่านจากสิ่งที่สามารถพิสูจน์ได้เป็นจินตนาการมากขึ้น

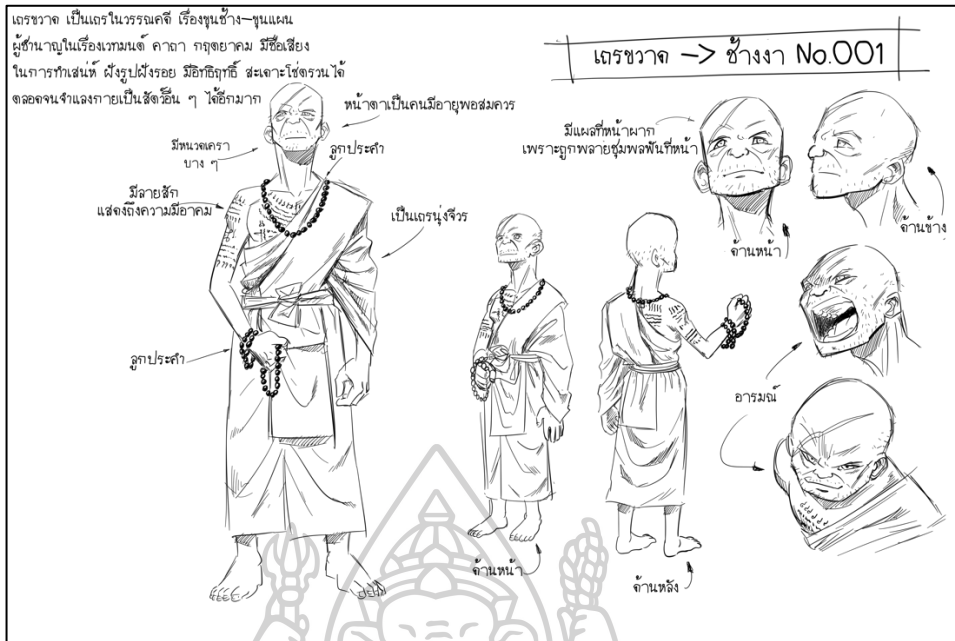
ระยะการจำแลงกายที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม การสร้างสรรค์มากจากการสื่อความหมายแฝงในวรรณคดีไทย การจำแลงกายที่มีความขัดแย้งเป็นตัวกระตุ้นและรูปร่างเปลี่ยนแปลงไปตามเนื้อหาเรื่องราว เน้นรูปแบบตามโบราณคดีหรือวัฒนธรรมเดิมในการกำหนดรูปร่างสุดท้าย ทั้งอัตลักษณ์เดิมอย่างสิ้นเชิงคงไว้เพียงจุดร่วมบางอย่างของตัวละคร

ผลการทดลองสร้างสรรค์พบว่า แนวคิดที่ 2 ฐานการเชื่อมโยงตัวละครจากหลักการทางทัศนศิลป์ การจำแลงกายในระยะที่ 2-3 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายทั้งหมดที่ได้รับการคัดเลือกในแนวคิดที่ 2 นี้ มีปริมาณและคุณภาพที่ผ่านการคัดเลือกมากกว่าแนวคิดอื่น ๆ เนื่องจากมีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค มีการเพิ่มรอยอย่างเหมาะสม การเชื่อมโยงอวัยวะแต่ละส่วนมีความลงตัวทางทัศนธาตุและไม่ขัดต่อความรู้สึก ผู้เชี่ยวชาญให้ความยอมรับว่าเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ต่อในรูปแบบเคลื่อนไหว หากนำฐานการออกแบบที่ 1 และ 3 มาใช้ให้ดูตามความเหมาะสมในการเล่าเรื่อง จังหวะและการนำไปใช้ในการสื่อสาร

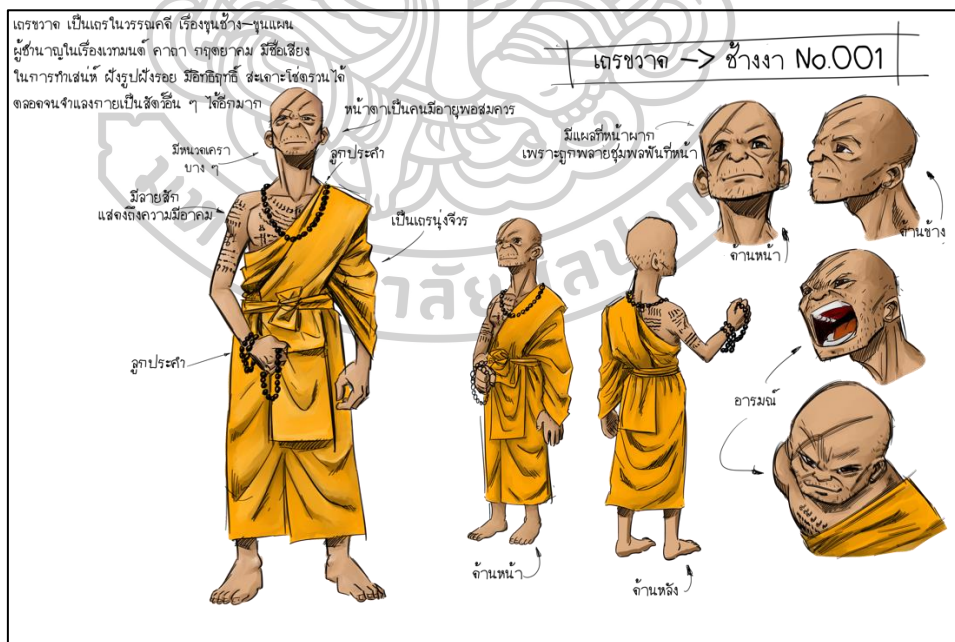
ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกนำผลงานที่สร้างสรรค์ที่ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ มีความลงตัวในด้านการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครทั้งทางด้านกายวิภาพ รูปทรง พื้นที่ และความงามสมบูรณ์ในทุกด้านดีพอที่จะนำไปสร้างสรรค์ได้ โดยกำหนดบุคลิกภาพของตัวละคร โดยการสร้างลักษณะเฉพาะของตัวละครว่ามีสัดส่วนอย่างไร สีและองค์ประกอบต่าง ๆ ใด ๆ รวมไปถึงการกำหนดลักษณะนิสัยของตัวละครซึ่งจะมีความสอดคล้องกับลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งผลของการประเมินเพื่อนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ดังนี้

การนำแนวคิดมาประยุกต์ใช้ทดลองสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรवाद

ระยะที่ 1 หลักการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง ผู้วิจัยใช้กระบวนการจำแลงกายในระยะนี้ เป็นกระบวนการที่เกิดจากความต้องการภายในเป็นตัวขับเคลื่อนพฤติกรรมและกิจกรรมทางจิต เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่เป็นวิทยาศาสตร์โดยมีรากฐานทางสรีรวิทยาเป็นกระบวนการที่เกิดจากความต้องการภายในเป็นตัวขับเคลื่อนเพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่เป็นวิทยาศาสตร์



ภาพที่ 106 ภาพร่างลายเส้น การจำลองกายระยะที่ 1 โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

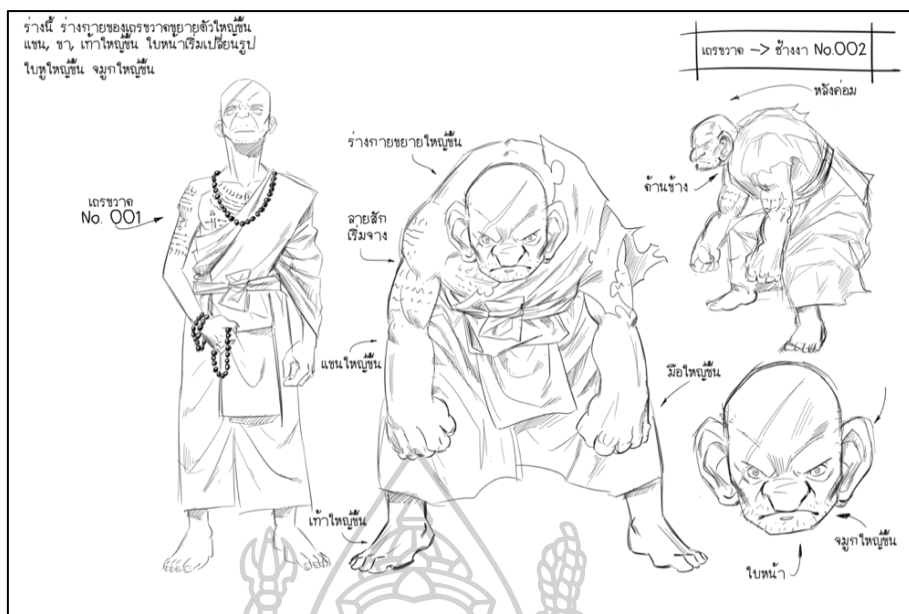


ภาพที่ 107 ภาพสำเร็จของการลงสี การจำลองกายระยะที่ 1 โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

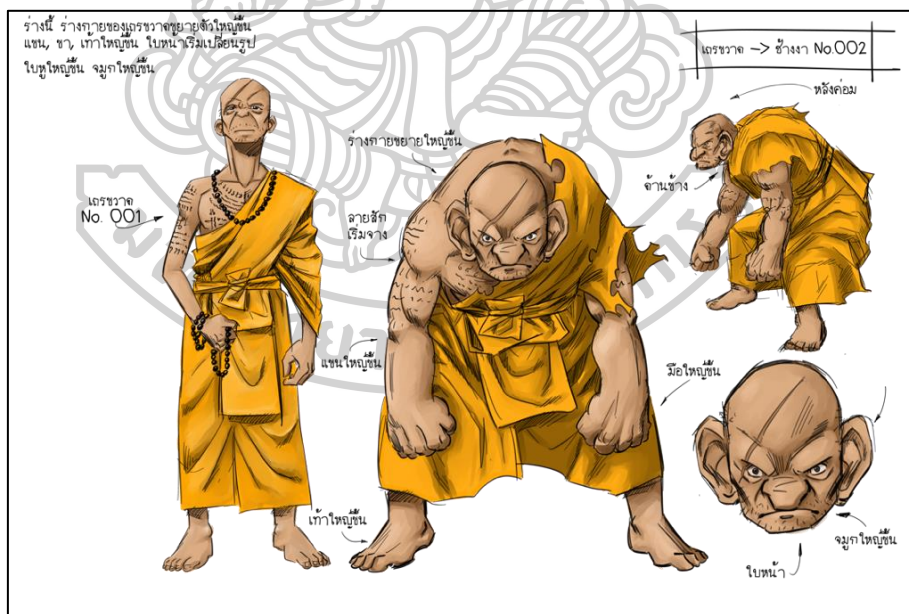


จากภาพ 105-106 ตัวละครเกรซवादในวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ผู้ชำนาญในเรื่อง เวทมนต์ คาถา กฤตยาคม มีชื่อเสียงในการทำเสน่ห์ผึ้งรูปผึ้งรอย มีอิทธิฤทธิ์ สะเดาะโซ่ตรวนได้ตลอดจนจำแลงกายเป็นสัตว์อื่น ๆ ได้อีกมากมาย การจำแลงกายในระยะที่ 1 ของเกรซवादสืบเนื่อง จากความแค้นแต่กาลเก่านั้นระหว่างพลายชุมพล ลูกชายคนเล็กของขุนแผนกับนางแก้วกิริยา จับเกรซवादที่ทำเสน่ห์ให้พลายงามหลงนางสร้อยฟ้าถูกฝากรอยแผลไว้ที่ใบหน้าให้อับอาย การจำแลงกายครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้แค้นพลายชุมพลให้ถึงแก่ชีวิตจึงตั้งใจจำแลงกายเป็นจระเข้ อาละวาดกัดกินผู้คน การจำแลงกายในระยะนี้อยู่บนพื้นฐานทางอารมณ์ของตัวละครที่มีความคับแค้น ภายในจิตใจ ตัวละครมีความพร้อมที่จะสติขาดและทำอะไรต่าง ๆ นานา ได้ เพื่อพยายามเอาชนะ คนที่เคยทำร้ายตนเอง และนำไปสู่การต่อสู้ด้วยความโกรธเกรี้ยวและฆ่ากันให้ตายกันไปข้างหนึ่ง การจำแลงกายจึงเป็นการแสดงออกทางสีหน้าที่บิดเบี้ยว ถมึงทึง เกี่ยวกรวดดูดัน แสดงกิริยาท่าทาง อย่างรุนแรงด้วยความโกรธ ขบเคี้ยวเคี้ยวฟัน

ระยะที่ 2 ฐานการสร้างสรรคทางทัศนศิลป์และหลักทางพุทธศาสนาเป็นตัวนำในเชื่อมโยง ในเรื่องบุคลาธิษฐานบุพกรรมที่ปรากฏรูปร่าง ผู้วิจัยใช้กระบวนการจำแลงกายในระยะนี้ เน้นหลัก ความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ โดยพิจารณาจากโครงสร้างทางกายวิภาคของตัวละครตั้งต้น ก่อนการจำแลงมาเชื่อมโยงเข้ากับกายวิภาคของร่างหลังจำแลงเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ตัวละครที่ประสานกลมกลืน โดยเน้นโครงสร้างโดยรวมให้มีความเหมาะสม น่าจะเป็นและน่าเชื่อถือ จากโครงสร้างทางกายวิภาคของตัวละครตั้งต้นก่อนการจำแลงมาเชื่อมโยงเข้ากับกายวิภาคของร่าง หลังจำแลงเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ประสานกลมกลืน โดยเน้นโครงสร้างโดยรวม ให้มีความเหมาะสม ซึ่งระยะที่ 2 ร่างนี้ ร่างของเกรซवादจะขยายตัวใหญ่ขึ้น แขน ขา เท้าใหญ่ขึ้น ใบหน้าเริ่มเปลี่ยนรูป ใบหูใหญ่ขึ้น จมูกใหญ่ขึ้น เป็นการซ้ำของรูปร่าง และการเปลี่ยนแปลงทางสีวะ และสรีระทางวิทยาศาสตร์ คือ ความดันโลหิตสูงขึ้น หน้าแดง กล้ามเนื้อเกร็งหรือขยายตัว มีอารมณ์ พลุ่งระเบิดคำพูดหรือการกระทำออกมาโดยขาดการควบคุม

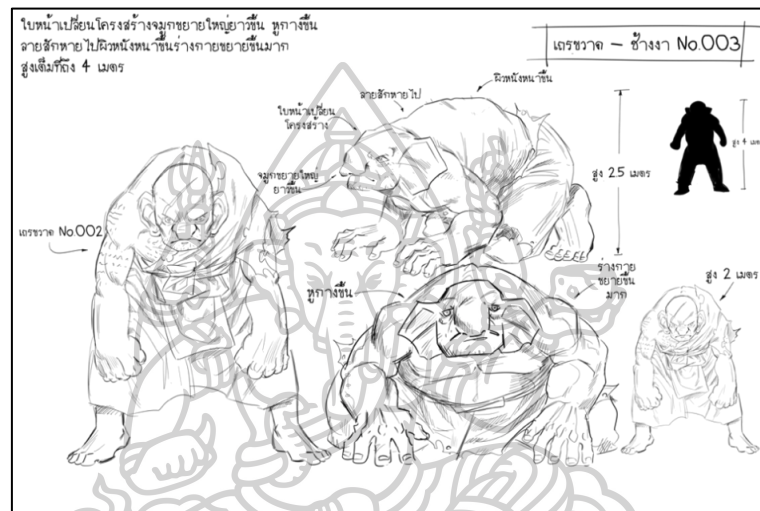


ภาพที่ 108 ภาพร่างลายเส้น แสดงการจำแลงกายระยะที่ 2 โดยใช้โครงสร้างทางกายวิภาคของมนุษย์  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สรรสร้างระหว่างการทำวิจัย 15 เมษายน 2563

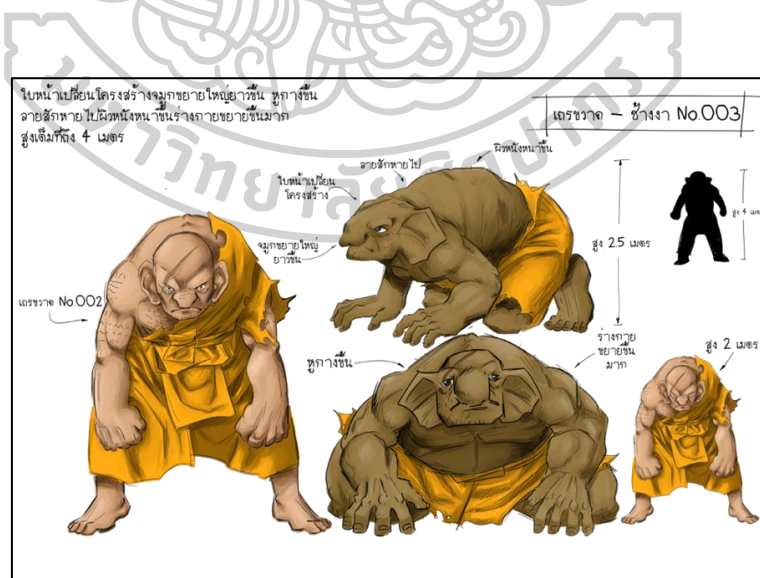


ภาพที่ 109 ภาพสำเร็จของการลงสี แสดงการจำแลงกายระยะที่ 2  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สรรสร้างระหว่างการทำวิจัย 15 เมษายน 2563

ระยะที่ 3 หลักการทางทัศนศิลป์ โดยใช้จินตนาการความรู้สึก แนวคิด ศิลปะเป็นตัวให้ความคิด ความรู้สึก ความหมาย เป็นรูปแบบที่ก่อให้เกิดจินตนาการ ฐานการนำเทคนิคทางศิลปะและอัตลักษณ์ การสื่อความหมาย เน้นการใช้จินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ความรู้สึก แนวคิด เป็นตัวให้ความคิด ความรู้สึก ความหมาย เป็นรูปแบบที่ก่อให้เกิดจินตนาการ การจำแลงกายในระยะนี้ ตัวละครใบหน้า จะเปลี่ยนโครงสร้างจมูกขยายใหญ่ยาวขึ้น หูกางขึ้น ลายสักเริ่มจางลงไป ผิวหนังหนาขึ้นร่างกาย ขยายขึ้นมากสูงเต็มที่ได้ถึง 4 เมตร



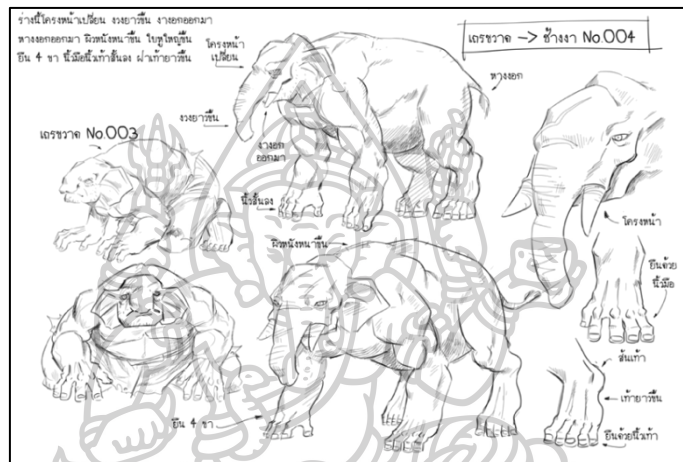
ภาพที่ 110 ภาพร่างลายเส้นแสดงการจำแลงกายระยะที่ 3  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563



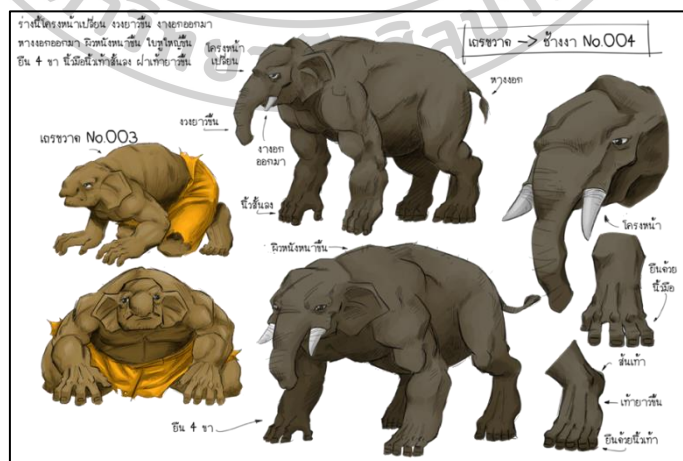
ภาพที่ 111 ภาพสำเร็จของการลงสี แสดงการจำแลงกายระยะที่ 3 โดยใช้เทคนิคทางศิลปะและ  
จินตนาการของศิลปิน

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

ระยะที่ 4 การนำความเข้าถึงและความเข้าใจของแก่นในการสร้างงานทางวรรณคดี ผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ ฐานการสื่อความหมายตามวรรณคดีไทยเป็นตัวนำในการ เชื่อมโยง ผู้วิจัยใช้กระบวนการจำแลงกายในขั้นที่ 4 เน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครจากงานประพันธ์ โดยวิเคราะห์อัตลักษณ์เด่นหรือด้อยของตัวละคร รากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นตัวชี้้นำในการ เชื่อมโยง โดยศึกษาถึงบริบททางสังคมในยุคสมัยที่สร้างวรรณคดีให้ละเอียดรอบคอบ ซึ่งร่างนี้ โครงหน้าเปลี่ยน งวงยาวขึ้น งาออกออกมา ทางออกมา ผิวหนังหนาขึ้น ใบหูใหญ่ขึ้น ยืน 4 ขา นิ้วมือนิ้วเท้าสั้นลง ฝ่าเท้ายาวขึ้น

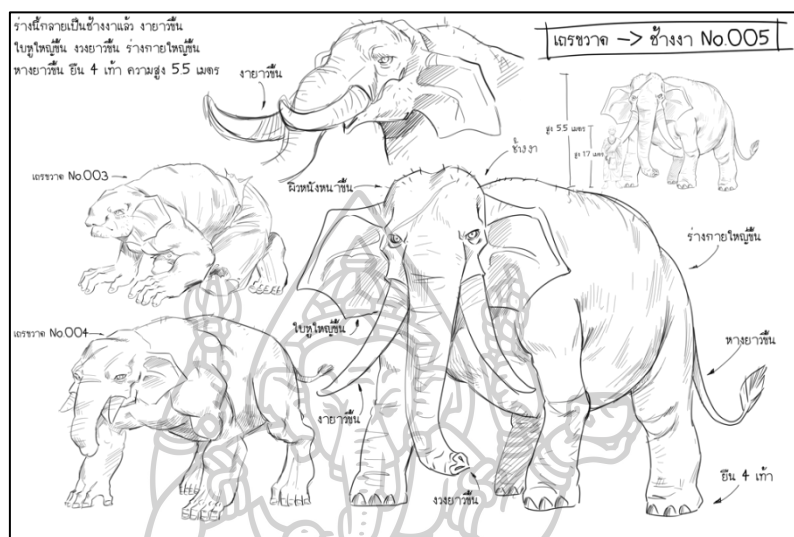


ภาพที่ 112 ภาพร่างลายเส้น แสดงการจำแลงกายระยะที่ 4 โดยใช้ความเข้าถึงและความเข้าใจของ แก่นในการสร้างงานทางวรรณคดีไทยผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

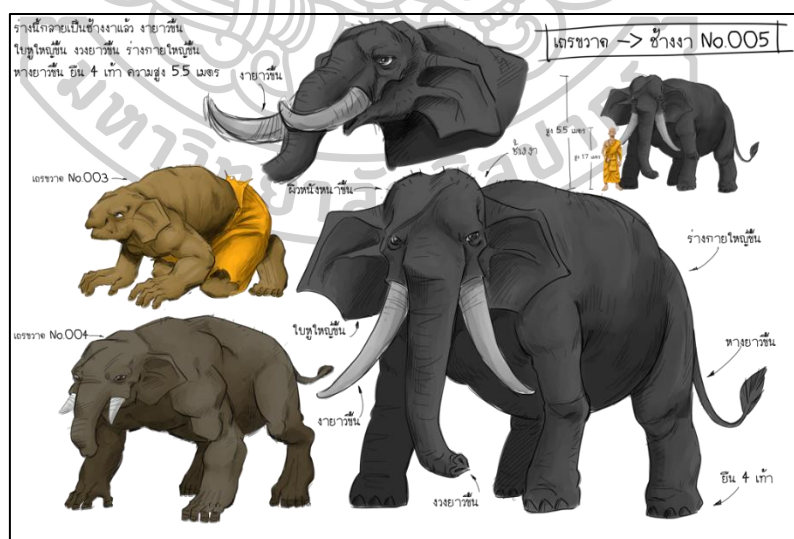


ภาพที่ 113 ภาพสำเร็จของการลงสี แสดงการจำแลงกายระยะที่ 4 โดยใช้ความเข้าถึงและความ เข้าใจของแก่นในการสร้างงานทางวรรณคดีไทยผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

ระยะที่ 5 รากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง โดยศึกษาถึงบริบททางสังคมในยุคสมัยที่สร้างวรรณคดีให้ละเอียดรอบคอบ พิจารณาจากแก่นในการสร้างงาน หรือความสำคัญของบทบาทในตัวละครที่มีชั้นวรรณะอย่างโบราณสมัย ร่างนี้กลายเป็นช้างงาเต็มตัว ยาวขึ้น ใบหูใหญ่ขึ้น ยืน 4 เท้า ความสูง 5.5 เมตร

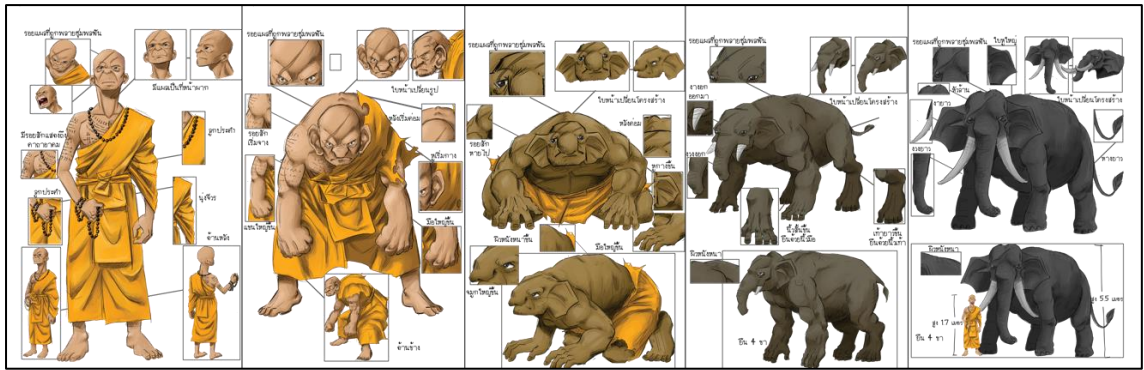


ภาพที่ 114 ภาพร่างลายเส้นแสดงการจำลองกายระยะที่ 5 โดยใช้รากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิม  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563



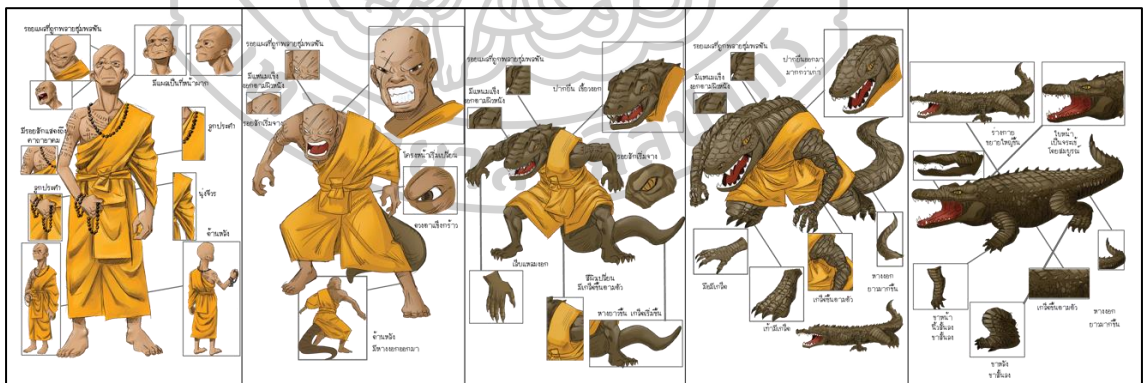
ภาพที่ 115 ภาพสำเร็จของการลงสี แสดงการจำลองกายระยะที่ 5 โดยใช้รากฐานของบทประพันธ์  
ดั้งเดิม

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563



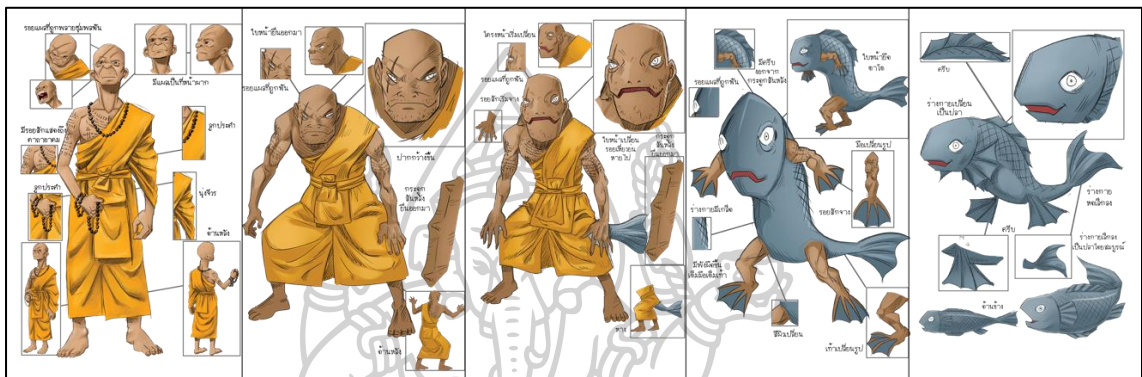
ภาพที่ 116 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เถรวาดจำแลงกายเป็นช้าง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

ภาพที่ 115 เถรวาดจำแลงกายเป็นช้างงา หลังจากจำแลงกายเป็นปลาที่หนีพายุชุมพลงานก นั้นก็เพื่อต้องการจะใช้ความใหญ่ของตัวสัตว์มงคลอย่างช้างงาที่พละกำลังมหาศาล ร่างนี้จึงขยายร่าง อย่างไรขีดจำกัด เริ่มจากการขยายกล้ามเนื้อสูงการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างด้วยการยื่น 4 ขา และ มีการเพิ่มยางค์ของอวัยวะต่าง ๆ เช่น งวง งา หาง ในตำแหน่งที่ผู้วิจัยกำหนดและศึกษามาข้างต้นว่า ไม่ขัดต่อความรู้สึกของคนดู แต่การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และความเชื่อของบุคคล ช้างเป็นสัตว์ ที่มีรูปร่างสูงใหญ่ มีนิสัยที่เป็นมิตรและไม่ดุร้ายเนื่องจากช้าง เป็นสัตว์ที่กินพืชเป็นอาหารจึงไม่คุกคาม ชีวิตสัตว์โลกอื่น ๆ แต่ที่เถรวาดจำแลงเป็นช้างเพื่ออาศัยพลังของช้างสารในการทำลายล้างพายุชุมพลงานก



ภาพที่ 117 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เถรวาดจำแลงกายเป็นจระเข้  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

ภาพที่ 116 เกรขवादจำแลงกายจระเข้เป็นร่างที่ใช้อาละวาดก่อกินผู้คน ระยะที่ 1 ยังคงเป็นการกลายร่างบนพื้นฐานของอารมณมนุษย์ ระยะที่ 2 ร่างนี้โครงหน้าเริ่มเปลี่ยน มีหนามงอกขึ้นมาตามตัว ทางงอกออกมาด้านหลัง ระยะที่ 3 ร่างนี้ดวงตาเปลี่ยนสี สีผิวเปลี่ยน มีเกล็ดขึ้นตามตัว ปากยื่น เขี้ยวงอก มือมีเล็บแหลมงอกออกมา ระยะที่ 4 ร่างนี้เกล็ดแข็งขึ้นตามตัว เกล็ดขึ้นตามมือ เท้าหาง ปากยื่นมากขึ้นกว่าเดิม ระยะที่ 5 ร่างนี้ ขาหน้านิ้วสั้นลง ขาสั้นลง ร่างกายขยายใหญ่ขึ้น ขาหลังสั้นลง ใบหน้าเป็นจระเข้โดยสมบูรณ์



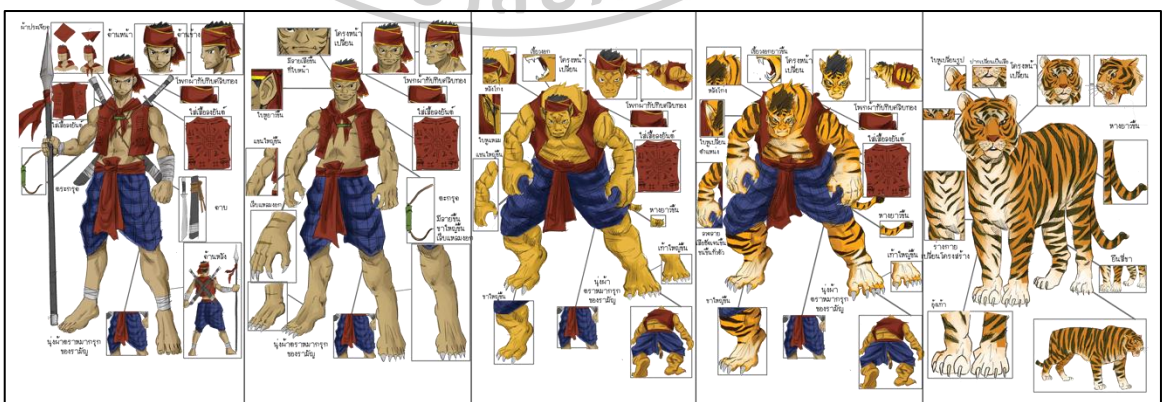
ภาพที่ 118 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เกรขवादจำแลงกายเป็นปลา  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

ภาพที่ 117 เกรขवादจำแลงกายจระเข้เป็นปลาเป็นร่างที่จำแลงเพื่อหนีพายุพายุที่แทงตนในร่างจระเข้ ระยะที่ 1) ยังคงเป็นการกลายร่างบนพื้นฐานของอารมณมนุษย์ ระยะที่ 2) ร่างนี้โครงหน้าเริ่มเปลี่ยน ใบหน้ายื่นออกมา กระดุกสันหลังของปลายื่นออกมา ระยะที่ 3) ร่างนี้โครงหน้าเริ่มเปลี่ยน มีหางงอกออกมา ใบหน้าเปลี่ยนรอยเหี่ยวย่นหายไป มีพังพืดขึ้นมาตามนิ้ว ระยะที่ 4) ร่างนี้ใบหน้ายัด ตาโต สีผิวเปลี่ยน ร่างกายมีเกล็ด มีครีบงอกจากกระดุกสันหลัง มือเปลี่ยนรูป มีพังพืดขึ้นเต็มมือเต็มเท้า เท้าเปลี่ยนรูป ระยะที่ 5) ร่างนี้ร่างกายหดเล็กลง มีครีบขึ้น ร่างกายเปลี่ยนเป็นปลาสมบูรณ์



ภาพที่ 119 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร พลายชุมพลจำแลงกายเป็นนก  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

ภาพที่ 118 พลายชุมพลลูกคนเล็กของขุนแผนกับนางแก้วกริยา เป็นน้องของพลาญงาม ได้บวชเณรและเรียนวิชาล่องหนหายตัว คำดิน เสกหุ่นหญ้า อยู่ยงคงกระพัน สำเร็จวิชาแล้วก็สึกจากเณร ต่อมาอาสาไปปราบจระเข้ ซึ่งเป็นเถรชวาทจำแลงกายมาอาละวาดฆ่า ระยะที่ 1) เป็นการกลายร่างบนพื้นฐานของอารมณ์มนุษย์ พลายชุมพลต้องทำจิตใจให้หนักแน่นและอดกลั้น เนื่องจากต้องไปปราบจระเข้แปลงที่มีขนาดตัวใหญ่ผิดธรรมชาติและพลายชุมพลรู้ว่าเป็นจระเข้แปลง จึงเป็นการแสดงออกท่าสีหน้าท่าทางที่แสดงว่าเอาจริงเอาจัง ดูน่ากลัว หน้าตาขึงขัง ระยะที่ 2) มีขนงอกออกมาตามแขน นิ้วเท้าเปลี่ยนรูปมีเดือยงอกออกมาที่เท้า ปากเปลี่ยนรูป ระยะที่ 3) ร่างนี้โครงหน้าเปลี่ยนปากกลายเป็นจงอย ขนงอกยาวขึ้น แขนกลายเป็นปีก นิ้วเท้าเปลี่ยนรูป ระยะที่ 4) ร่างนี้โครงหน้าเปลี่ยน ปากเป็นจงอยนก มีขนขึ้นคลุมทั่วใบหน้า ขาเปลี่ยนรูป เปลี่ยนสี มีเล็บแหลมงอก ขนสีขาวเส้นผมหายไป ทางงอกออกมา ระยะที่ 5) ร่างนี้ร่างกายหดเล็กลง ร่างกายกลายเป็นนกโดยสมบูรณ์ มือกลายเป็นปีก แขนขาเหมือนนกทุกประการ



ภาพที่ 120 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร พลายชุมพลจำแลงกายเป็นเสือ  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

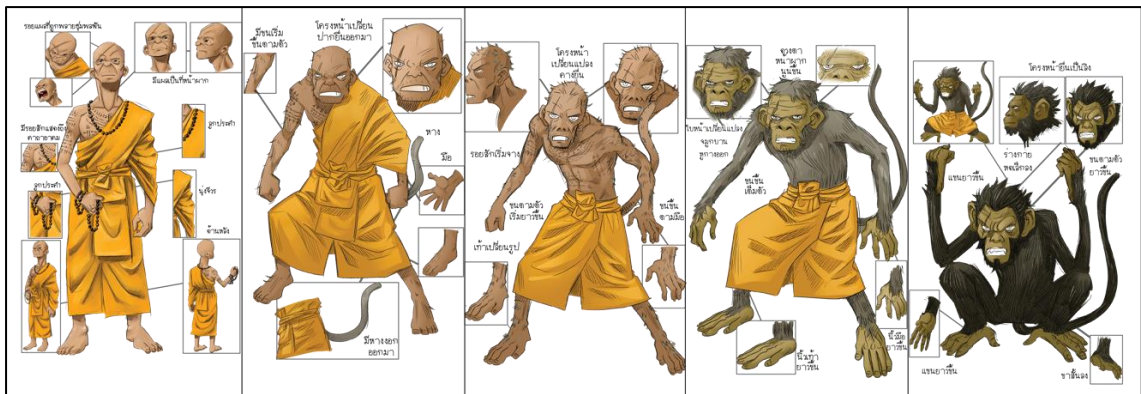


ภาพที่ 119 พลายชุมพลจำแลงกายเป็นเสื่อ เนื่องจากต้องการสู้กับเถรขวาดในร่างข้าง ถึงแม้เสื่อและข้างจะมีความหมายขัดแย้งกับกับการกระทำของตัวละคร และการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ ความเชื่อของบุคคล กล่าวคือ ข้างเป็นสัตว์ที่มีรูปร่างสูงใหญ่ มีนิสัยที่เป็นมิตรและไม่ดุร้ายเนื่องจากข้าง เป็นสัตว์ที่กินพืชเป็นอาหารจึงไม่คุกคามชีวิตสัตว์โลกอื่น ๆ เสื่อ เป็นสัตว์ดุร้าย แต่ในสถานการณ์นี้พลายชุมพลจำต้องจำแลงเป็นเสื่อเพื่อต่อสู้กับข้าง เพราะเสื่อนั้นเป็นตัวแทนของพลังอำนาจ ความกล้าหาญ ความแข็งแกร่งทั้งภายในและภายนอก อีกทั้งความงดงามของสัตว์ผู้ยิ่งใหญ่ชนิดนี้ที่มาพร้อมกับความกล้าหาญและความดุร้าย ยังเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นภาพของความแตกต่างจากการจำแลงกายของฝ่ายธรรมมะ



ภาพที่ 121 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร พลายชุมพลจำแลงกายเป็นงู  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

ภาพที่ 120 พลายชุมพลจำแลงกายเป็นงู เนื่องจากต้องการสู้กับเถรขวาดในร่างลิง แม่ “งู” จะเป็นสัตว์ที่มีพิษร้าย แต่ตามความเชื่อของหลายประเทศ กลับยกให้ “งู” เป็นตัวแทนของโชคดีและความศักดิ์สิทธิ์ ในสมัยกรีกโบราณ งูถือเป็นสัญลักษณ์ของพลังอำนาจลึกลับ สติปัญญา และความสมบูรณ์ ระยะที่ 1) จึงเป็นการแสดงออกท่าสีหน้าท่าทางที่แสดงว่าเอาจริงเอาจัง ดูน่ากลัว หน้าตาขึงขัง ระยะที่ 2) ร่างนี้มีแผงคอออกออกมา มีหางงอกออกมา มีเขี้ยวงอกออกมา ระยะที่ 3) ร่างกายเปลี่ยนสีปากยื่น แผงคอใหญ่ขึ้น มีเขี้ยวงอกยาวออกมา ระยะที่ 4) ร่างนี้ปากเปลี่ยนรูป เกิดขึ้นตามตัวโครงสร้างร่างกายเปลี่ยน แผงคอใหญ่ขึ้น ลิ้นเปลี่ยนรูป เส้นผมของมนุษย์หายไป ระยะที่ 5) โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน แขนหดเข้าไป ร่างกายเปลี่ยนเป็นงูโดยสมบูรณ์



ภาพที่ 122 การประกอบสร้างการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร พลายชุมพลจำแลงกายเป็นลิง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 15 เมษายน 2563

ภาพที่ 121 เกรवादจำแลงกายเป็นลิง เนื่องจากต้องการหนีพลายชุมพลในร่างเสือ ลิงเป็นสัตว์ที่มีความว่องไวและเป็นสัตว์ที่มีความฉลาดและใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุดในบรรดาสัตว์ด้วยกัน ระยะเวลาที่ 1) ยังคงเป็นการกลายร่างบนพื้นฐานของอารมณ์มนุษย์ ระยะเวลาที่ 2) ร่างนี้เริ่มการจำแลงกายมีหางงอกออกมา มีขนเริ่มขึ้นตามตัว โครงหน้าเปลี่ยน ปากยื่นออกมา ระยะเวลาที่ 3) ร่างนี้โครงหน้าเปลี่ยนแปลง คางยื่น ขนตามตัวเริ่มยาวขึ้น เท้าเปลี่ยนรูป ระยะเวลาที่ 4) ร่างนี้มีขนขึ้นเต็มตัว ดวงตาหน้าผากนูน นิ้วมือ นิ้วเท้ายาวขึ้น โครงหน้าเปลี่ยน จมูกบาน หูกางออก ระยะเวลาที่ 5) ร่างนี้แขนยาวขึ้น ยืนด้วยมือ โครงหน้ายื่นเป็นลิง ร่างกายหดเล็กลง

แนวคิดที่ 1 การสร้างสรรค์จากหลักการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้ลักษณะการจำแลงกายจากอารมณ์ความรู้สึก ฮอโมนกับการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของมนุษย์โดยยึดหลักกาพิสูจน์อัตลักษณ์บุคคลจากลักษณะภายนอก แนวคิดนี้การสร้างสรรค์เป็นการบูรณาการของตัวละครในขณะที่เป็นมนุษย์ ซึ่งดึงอารมณ์คนดู รูปแบบการจำแลงกายบนหลักพื้นฐานของความเป็นไปได้ทางกายภาพของมนุษย์

แนวคิดที่ 2 การสร้างสรรค์จากหลักการทางทัศนศิลป์ โดยใช้ลักษณะการจำแลงกายจากการตีความด้านบุคลาธิษฐานปรัชญาคติแฝงของการจำแลงกาย แนวคิดนี้สร้างสรรค์โดยใช้วิธีประกอบสร้างการจำแลงกายของตัวละคร จากการซ้ำของรูปร่างตัวละคร จินตนาการผ่านการตีความจากมโนทัศน์ มโนคติ มโนสำนึก ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งแนวคิดนี้จะแฝงไปด้วยสัญลักษณ์แห่งอุปาย วิชา อวิชชา และบุพกรรม รูปแบบการจำแลงกายจากเหตุแห่งความดีและความชั่วปรากฏเป็นรูปร่าง

แนวคิดที่ 3 การสร้างสรรค์จากการตีความจากบทประพันธ์วรรณคดีไทย โดบใช้ลักษณะการจำแลงกายสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่ประพันธ์มา แนวคิดนี้สร้างสรรค์โดยใช้วิธีตีความจากการบรรยายของผู้ประพันธ์เป็นตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ตัวละครทางวรรณคดีไทย ลักษณะการจำแลงกายจะเป็นไปตามคำประพันธ์ รูปแบบการจำแลงกาย ซึ่งแนวคิดนี้จะปฏิบัติตามสิ่งที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติแท้จริง

สรุป จากการทดลองเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ พบว่าการบูรณาการร่วมกันระหว่างศาสตร์และศิลป์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการจำแลงกายของตัวละคร โดยนำจุดเด่นของแต่ละศาสตร์ที่เหมาะสมและได้รับการยอมรับ มาสังเคราะห์สู่กระบวนการแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร การใช้ องค์ประกอบต่าง ๆ ของ ศิลปะอันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง จังหวะลีลา การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบทางศิลปะได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการจำแลงกายสามารถใช้หลักการเชื่อมโยงจากกระบวนการเดียวกัน โดยนำตัวละครที่มีการจำแลงกายในวรรณคดีไทยนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานในเชิงจินตภาพ สามารถนำรูปแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกาย สู่การสร้างองค์ความรู้ในการออกแบบตัวละคร ที่ใช้โปรแกรมเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเพื่อพัฒนาระบบการสร้างสรรค์ผลงาน ที่จะสร้างจินตภาพวรรณคดีไทยในมิติใหม่ ให้การเรียนรู้ปรัชญาที่เกิดจากคติแฝง แก่นในการสร้างงาน หรือความสำคัญของบทบาทในตัวละครที่มีชั้นวรรณะอย่างโบราณสมัย โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ทางกายภาพที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างศาสตร์อื่น ๆ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ลงตัวและส่งเสริมวรรณคดีไทย และสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปใช้ในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติจากวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยจะคัดสรรตัวละครที่มีการจำแลงกายนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่อไป โดยมุ่งศึกษาค้นคว้าทดลองการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจากวรรณคดีไทยเป็นหลัก

#### 5.5 กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปราบจระเข้เถรขวาด สู่การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพ ในรูปแบบการ์ตูนช่อง

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการทดลองสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายโดยได้กระบวนการขึ้นมาจากการทดลองชุดที่ 1 ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ ชุดที่ 2 มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ และชุดที่ 3 สัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ คณะกรรมการประเมินผลงานตามการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีเชิงประจักษ์ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกนำเอาตัวละคร พลายชุมพลและเถรขวาด ตัวละครในเสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผนมาสร้างสรรค์พัฒนาต่อ โดยได้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการ มีความลงตัวในด้านการเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของตัวละคร และสมบูรณ์ในทุกด้านดีพอที่จะนำไปสร้างสรรค์พัฒนาต่อได้

โดยเนื้อเรื่องของวรรณคดีไทย ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน “พลายชุมพลปราบจระเข้เถรขวาด” นั้นเริ่มตั้งแต่ เถรขวาด ส่องกระจกดูหน้าเห็นแผลที่หน้าผากจากการที่พลายชุมพลสับด้วยกระบี่ก็คิดค้นแปลงเป็นจระเข้ ไปอาละวาดกัดกินผู้คนถึงกรุงศรีอยุธยา พลายชุมพลจึงอาสาปราบ

แล้วทั้งสองฝ่ายก็แปลงกายสู่<sup>253</sup> การเลือกตอนปลายชุมพลปะทะเถรवादมานำเสนอ เสมือนการวาดภาพใหญ่สะท้อนสังคมผ่านตัวละคร ในยุคปัจจุบันได้อีกด้วย

กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยมีแนวทางในการสร้างสรรค์ โดยใช้หลักการทางทัศนศิลป์เป็นตัวนำ เน้นการสร้างสรรค์ตามแนวคิดเรื่องบุคลิกฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ และใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ที่เป็นฐานจากความจริงโดยเน้นเรื่องฮอริโมนที่ส่งผลให้ร่างกายมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในระยะเวลาสั้นๆ ผสานกับการสื่อความหมายตามวรรณคดีไทย เน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครโดยถอดอัตลักษณ์จากงานประพันธ์ จึงมาสู่องค์ความรู้ในการเชื่อมโยงตัวละคร โดยผสมผสานความรู้ทั้งศาสตร์และศิลป์เข้าด้วยกัน

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่ปรากฏขึ้นแก่ผู้ชม จะสามารถเติมเต็มความรู้สึกของผู้ชมในการเชื่อมต่อดูตัวละครสองลักษณะเข้าด้วยกัน ผู้วิจัยได้ค้นพบองค์ความรู้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย เพื่อการก้าวข้ามพ้นขีดจำกัดในเรื่องของการสื่อสารจากการสร้างสรรค์ผ่านจิตรกรรมและประติมากรรมในรูปแบบดั้งเดิมที่ใช้เพียงการซ้ำของรูปร่าง รูปทรง และการสื่อสารผ่านภาพ การเชื่อมโยงตัวละครจึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ตัวละครที่จำแลงกายสามารถสร้างคุณค่าให้คนไทยได้สร้างตัวละครมนุษย์โดยอาศัยความเชื่อดั้งเดิมของไทยเป็นหลักแล้วจินตนาการให้มีลักษณะพิเศษ แต่มีอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดและความต้องการหลายอย่างเช่นเดียวกับมนุษย์ ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยจึงสามารถสร้างคุณค่าในด้านงานศิลปะ เป็นที่จดจำในส่วนของการเป็นวัฒนธรรมศิลปะร่วมสมัย โดยใช้ส่วนรากเหง้าคือเนื้อเรื่องร่วมกัน โดยมีรากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นตัวยึดโยง โดยถ่ายทอดและนำมาเสนอต่างกัน เพื่อให้วัฒนธรรมและคำสอนที่แฝงมาจากบทประพันธ์ แต่หากเพียงมุ่งแต่อนุรักษ์ก็จะถูกลืมในที่สุด หากเพียงมุ่งแต่ร่วมสมัยเหง้าแท้ก็จะไม่เหลือ หากเพราะถูกบิดแต่งไปจนหายและกลายเป็นอย่างอื่น

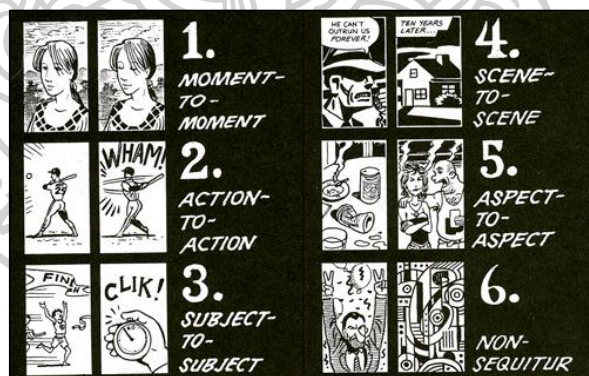
ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยเอาตรรกะทางวิทยาศาสตร์ผสมผสานกับความคิดจินตนาการสู่การสร้างสรรคผลงาน ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสู่การสร้างสรรคผลงานเชิงจินตภาพ ผ่าน ตัวละคร บทสนทนา ฉาก และการถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ผ่านการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปราบระเซ้เถรवाद ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้การเชื่อมโยง 4 แบบ คือ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ แง่มุมสู่แง่มุม ตามกรอบวิธีการศึกษาคำตอบของสกอตต์ แมคเคลาวด์ นักวาดการ์ตูนและนักวิเคราะห์การ์ตูนชาวอเมริกันจากการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นไปตามแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายพบว่าการเชื่อมโยงตัวละครและสร้างความสมจริงให้แก่ตัวละครที่จำแลงกาย รูปแบบที่เหมาะสมในการเล่าเรื่องคือ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น

<sup>253</sup> หอพระสมุดวชิรญาณ, เสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/ขุนช้างขุนแผน-ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ/ตอนที่-๔๓-จระเข้เถรवाद>

และตัวละครทำสู่วิธีกระทำ ในการเล่าเรื่องเป็นหลักเพื่อให้ง่ายต่อการติดตามการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายอีกทั้งสามารถถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจและติดตามได้ง่ายเช่นกัน

รูปแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ได้รับความกรุณาในการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้เกิดความถูกต้องของรูปแบบกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้เลือกเรื่องต้นแบบคือ เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอนพลายชุมพลปราบจระเข้เถรवाद การออกแบบให้มีความเชื่อมโยงกับรากฐานเดิมของวรรณคดีไทย นำมาสู่ผลสัมฤทธิ์ของผลงานการ์ตูนช่อง เรื่อง “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปราบจระเข้เถรवाद” ซึ่งการ์ตูนช่องสามารถสะท้อนให้เห็นภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยได้ด้วย จากเรื่องราวต่าง ๆ ที่นำมาทำเป็นการ์ตูน ในส่วนของวัฒนธรรมไทย สามารถแสดงให้เห็นถึงความเชื่อที่เกี่ยวกับวิถีชีวิต และสอดแทรกคติสอนใจอยู่ในเนื้อหาของการ์ตูน นับได้ว่าเป็นอีกบทบาทหนึ่งของการ์ตูนช่องที่มีต่อสังคมไทย<sup>254</sup>

การ์ตูนช่องเรื่อง “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปราบจระเข้เถรवाद” ใช้ทฤษฎีและองค์ประกอบการวาดการ์ตูนช่องของ สกอตต์ แมคเคลาวด์ โดยใช้เทคนิค โคลสเซอร์ (Closure) หรือการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน ได้แก่ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น ตัวกระทำสู่วิธีกระทำ และแง่มุมสู่แง่มุม<sup>255</sup> ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงาน ภายใต้กรอบวิธีการศึกษาศึกษาการ์ตูน นำมาซึ่งรูปแบบที่เหมาะสมในการเล่าเรื่องเป็นหลักเพื่อให้ง่ายต่อการติดตามตัวละคร เพื่อนำไปใช้สร้างงานที่จะสื่อความรู้สึกในมิติใหม่ที่เกิดจากองค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัย ให้เกิดความสมบูรณ์ลงตัวและเป็นสากล

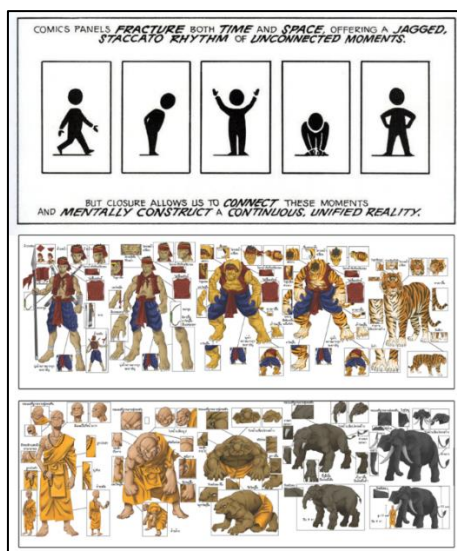


ภาพที่ 123 ทฤษฎีและองค์ประกอบการวาดการ์ตูนช่องของ สกอตต์ แมคเคลาวด์ เทคนิค โคลสเซอร์ (Closure)

ที่มา: Scott McCloud, *Understanding Comics*, Translated by Chaiyos Isornworaphan and Methawee Kittiaraponpol (Corporation4d, 2016), 67

<sup>254</sup> รตพร ปัทมเจริญ, “การ์ตูน 5 บาทกับสังคมวัฒนธรรม,” *รัฐมิแล* 23, 2 (พฤษภาคม - ธันวาคม 2545): 104 – 106.

<sup>255</sup> McCloud Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art* (Bangkok: Corporation4d, 1994), 64.



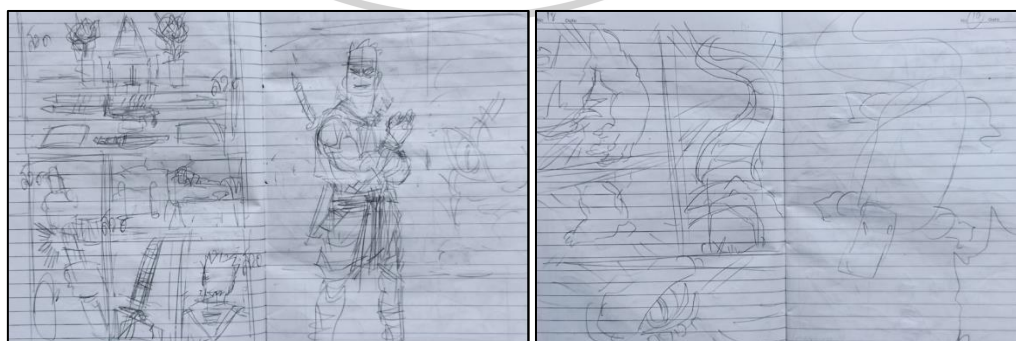
ภาพที่ 124 องค์ความรู้การจำแลงกาย 5 ระยะที่สัมพันธ์และสอดคล้องกับทฤษฎีเทคนิค โคลสเซอร์ (Closure) Scott McCloud

ที่มา: Scott McCloud, Understanding Comics, Translated by Chaiyos Isornworaphan and Methawee Kittiaraponpol (Corporation4d, 2016), 67

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทำวิจัย 15 เมษายน 2563

#### 5.5.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเชิงจินตภาพในรูปแบบการตูนช่อง (Comic Strip)

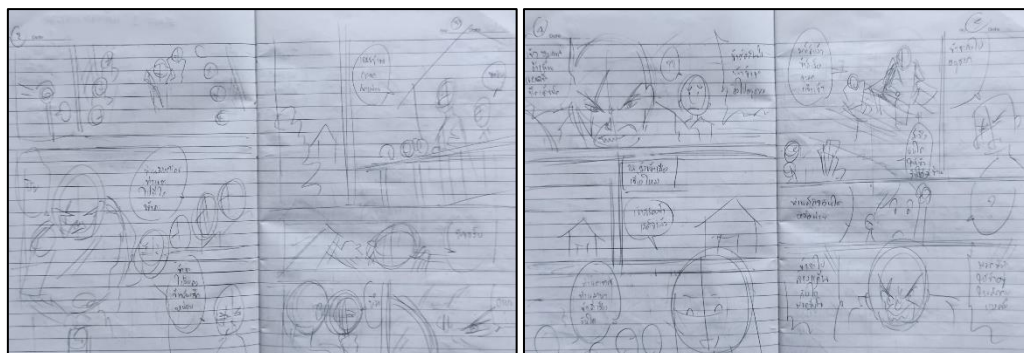
หลังจากได้ตัวละคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการเขียนเนมการ์ตูนหรือสตอรี่บอร์ดเพื่อเล่าเรื่อง คือการวาดโครงเรื่อง กำหนดช่องวางตัวละคร และดำเนินเนื้อเรื่องตามที่ได้คิดไว้ ทำให้ดำเนินเรื่องได้เป็นระบบ มองเห็นภาพรวมของเรื่อง ซึ่งเนมคือสเก็ตซ์คร่าว ๆ ก่อนร่างต้นฉบับจริง จะเน้นไปที่ทพุด การแบ่งช่อง และเนื้อเรื่อง<sup>256</sup>



ภาพที่ 125 เนมการ์ตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต” แผ่นที่ 1-4

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 2 กุมภาพันธ์ 2563

<sup>256</sup> MHOK, manga college (Bangkok: Banlue, 2016), 23.



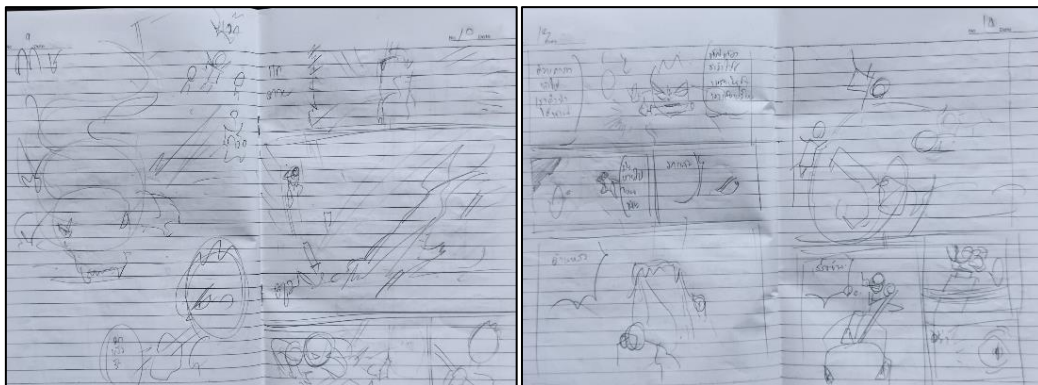
ภาพที่ 126 เนมการ์ตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด” แผ่นที่ 5-8  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 2 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 127 เนมการ์ตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด” แผ่นที่ 9-12  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 2 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 128 เนมการ์ตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด” แผ่นที่ 13-14  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 2 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 129 เนมการ์ตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด” แผ่นที่ 15-18  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 2 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 130 เนมการ์ตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด” แผ่นที่ 19-22  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 2 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 131 เนมการ์ตูน “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด” แผ่นที่ 23-24  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 2 กุมภาพันธ์ 2563



หลังจากได้ผู้วิจัยได้ทำการร่างเนมเรียบร้อย จึงได้ทำการร่างต้นฉบับจริงจากเนม และทำการตัดเส้น การสร้างสกรีนโทน การสร้างฉากประกอบ เพื่อให้ผลงานเชิงจินตภาพในรูปแบบการ์ตูนช่องมีความสมบูรณ์ตามวรรณกรรมมากที่สุด

ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการนำองค์ความรู้ที่ได้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย 5 ระยะเวลา มาประยุกต์ใช้กับกลวิธีการเชื่อมต่อช่องช่อง (Closure) โดยมุ่งประเด็นการศึกษาความสัมพันธ์ของระยะเวลาการจำแลงกายและวิธีการเชื่อมต่อช่อง โดยใช้กรอบวิธีการของนักวิเคราะห์การ์ตูนอเมริกัน สกอตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud) ในการสร้างสรรค์ผลงานจะเน้นที่วรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน “ตอนพลายชุมพลปราบเถรवाद” ผู้วิจัยจะใช้องค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการวิจัย มานำเสนอในลักษณะของการ์ตูนช่องเรื่องยาว ใน 4 รูปแบบดังนี้

5.5.1.1 ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment) เป็นการต่อเนื่องของเวลาของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ดำเนินไปอย่างช้า ๆ ไม่สิ้นสุดและไม่มีผลลัพธ์ที่ชัดเจน ความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาน้อยและมีจำนวนช่องที่เยอะ เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้ผู้ผู้อ่านสร้างอารมณ์ในแบบช้า ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป ลักษณะกลวิธีการนำเสนอที่ใช้ในการเชื่อมโยงการเล่าเรื่องและเชื่อมโยงการจำแลงกายของตัวละคร ผู้วิจัยใช้การดำเนินการเล่าเรื่องแบบค่อยเป็นค่อยไป ตัวละครย้อนถึงที่มาที่ไปของเหตุการณ์ และเพิ่มระดับการรับรู้แก่ผู้ชมอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยมุ่งประเด็นที่การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเชื่อมต่อช่องและการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย เพื่อเป็นการตรวจสอบองค์ความรู้ โดยนำองค์ความรู้มาใช้ภายใต้กรอบวิธีการนำเสนอ เพื่อเน้นให้ผู้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยง จดจำ และติดตามตัวละคร ที่มีการจำแลงกายได้ง่ายขึ้น และหารูปแบบการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม



ภาพที่ 132 การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment)

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563

5.5.1.2 แอคชันสู่แอคชัน (Action to Action) เป็นการเปลี่ยนลักษณะของเหตุการณ์หรือตัวกระทำเดียวกัน แบบฉับพลัน รวดเร็ว โดยลักษณะของเหตุการณ์ดำเนินไปแบบมีผลลัพธ์เกิดขึ้นชัดเจน เน้นการเล่าเรื่องด้วยการสัมผัสอารมณ์ความเคลื่อนไหวในแบบเร้าอารมณ์ ผู้วิจัยใช้รูปแบบนี้สำหรับนำเสนอการกระทำของตัวละครที่มีการจำแลงกายแบบฉับพลัน รวดเร็ว ดังภาพที่ 18 ใช้รูปแบบการนำเสนอภาพที่สัมพันธ์กับการเชื่อมโยงตัวละคร 5 ระยะเวลา ด้วยการใช้อะคชันสู่แอคชันที่เน้นการเคลื่อนไหวของตัวละครอย่างรวดเร็วและเห็นภาพชัดเจน เพื่อสื่อสารกับผู้อ่าน



ภาพที่ 133 การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค แอคชันสู่แอคชัน (Action to Action)

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563

5.5.1.3 ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject) ในขณะที่ยังอยู่กับฉากเหตุการณ์หรือความคิดนั้น ๆ ได้มีการเปลี่ยนตัวกระทำขึ้นมา เกิดผลลัพธ์ของเหตุการณ์และเวลาขึ้นด้วย เน้นการเล่าเรื่องด้วยการทำให้ผู้อ่านมีประสบการณ์ในการรับรู้ที่มากขึ้น ผู้วิจัย ใช้ภาพอธิบายตัวกระทำของเกรซवादในการจำแลงกาย ในช่องที่ 1 (ซ้ายบน) ปรากฏตัวกระทำแรกคือพลาซมพล ต่อเนื่องมายังช่องที่ 2 (ขวาบน) ได้มีการหายตัวไปของเกรซवादในร่างจำแลงจระเข้ ต่อเนื่องมายังช่องที่ 3 (ซ้ายล่าง) เกรซवादจำแลงกายจากจระเข้การเป็นปลา ตามองค์ความรู้การจำแลงกาย 5 ระยะเวลา และสุดท้าย ช่องที่ 4 (ขวาล่าง) การจำแลงกายระยะที่ 5 เป็นตัวกระทำที่แทรกเข้ามาภายในเหตุการณ์เดิมทำให้อรรถรสในการรับรู้ถึงอารมณ์และบรรยากาศในเรื่องชัดเจนขึ้น และส่งผลให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมและลื่นไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังภาพ



ภาพที่ 134 การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการตุนช่อง โดยใช้เทคนิค ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject)

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563

5.5.1.4 แง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect) มีความสนใจในการเปลี่ยนแปลงของเวลาน้อย แต่จะนำสายตาสู่แง่มุมต่าง ๆ ของฉากสถานที่ ความคิด การกระทำหรืออารมณ์นั้น ๆ เน้นการเล่าเรื่องที่ทำให้ผู้อ่านสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่นั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น ผู้วิจัยใช้การนำเสนอภาพที่เชื่อมต่อช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมด้วยลักษณะการนำเสนอการจำแลงกายที่สัมพันธ์กับการเล่าเรื่อง ให้ผู้อ่านได้สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร ดังภาพที่ 20 จากภาพอธิบายแง่มุมบรรยากาศของเหตุการณ์ในตอนที่พลายชุมพลจำแลงกายเป็นปลา จากช่องที่ 1) ภาพที่ 20 (ซ้ายบน) แสดงให้เห็นถึงแง่มุมของพลายชุมพลที่กำลัง

เฟ่งสายตาหาเงรจวาดที่จำแลงกายหนีไป ต่อเนื่องมายังช่องที่ 2) (ขวาบน) เป็นแง่มุมของเงรจวาดกำลังแอบซ่อนตัวจากพลายชุมพลในร่างจำแลง และต่อเนื่องมายังช่องที่ 3) (กลาง) บรรยายถึงแง่มุมเหตุการณ์การหนีของเงรจวาด ต่อเนื่องมาจน ช่องที่ 4) (ล่าง) จนพลายชุมพลไล่มาถึงตัวมากขึ้นตามลำดับ



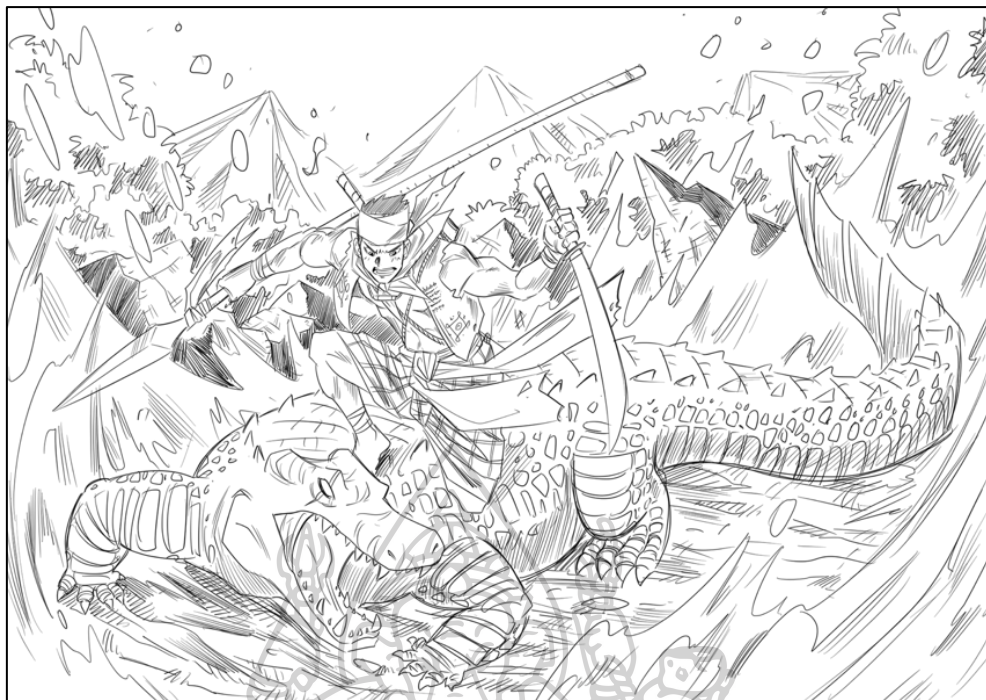
ภาพที่ 135 การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค แง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect)

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563

สรุปจากการวิเคราะห์วิธีการนำเสนอการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องที่สัมพันธ์กับองค์ความรู้ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน “ตอนพลายชุมพลปราบเงรจวาด” ตามการศึกษากาการ์ตูนช่องของ สกอตต์ แมคเคลาวด์ ในที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ดังนี้ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายตามรูปแบบองค์ความรู้

สัมพันธ์กับการเชื่อมต่อช่องทั้ง 4 รูปแบบ เพื่อเน้นให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยง จดจำ และติดตามตัวละคร ที่มีการจำแลงกายได้ง่ายขึ้น การใช้รูปแบบ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment) ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวที่ซับซ้อน ปมหลังของตัวละครให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายที่สุดและกระชับ รูปแบบ แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (Action to Action) การเคลื่อนไหวของตัวละครระหว่างการจำแลงกายภายในช่อง สามารถทำให้อ่านมีประสบการณ์ร่วมกับตัวละครมากขึ้น และแสดงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน รูปแบบ ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject) ใช้ในการเชื่อมโยงการจำแลงกาย เพื่อเพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์ทั้งสองฝ่ายให้แก่ตัวละคร และได้เปิดการรับรู้ที่มากกว่าตัวหนังสือ ในวรรณคดีไทย รูปแบบ แง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect) ในการจำแลงกายสามารถใช้เพื่อกำหนดการเชื่อมโยงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร ทำให้อ่านสามารถเอาใจช่วยตัวละครที่ตนชื่นชอบและเข้าใจความรู้สึกของตัวละครได้มากขึ้น

ขั้นตอนหลังจากการแสดงภาพเรื่องราวที่สมบูรณ์ของการ์ตูน ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต เพื่อนำไปพัฒนาต่อในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ซึ่งผู้วิจัยให้ความสำคัญกับ แสงและสีเป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นเครื่องมือทางจิตวิทยา ที่สามารถสะท้อนอารมณ์ได้หลากหลาย สร้างความแตกต่างระหว่างฉากที่สื่ออารมณ์ ให้เป็นฉากที่สื่ออารมณ์ได้ยอดเยี่ยม โดยการออกแบบฉากลักษณะนี้คือการสร้างภาพให้มีชีวิตดึงดูดอารมณ์ของผู้ชม โดยใช้แสงและสีในลักษณะต่าง ๆ ตามที่ผู้ผลิตอยากให้อารมณ์นั้นปรากฏในฉาก ก่อให้เกิดความตื่นตาตื่นใจ ซึ่งการใช้สีทางจิตวิทยาเพื่อการออกแบบพัฒนาฉากนั้น ต้องผ่านกระบวนการวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ จึงเห็นได้ว่าการใช้แสงและสีทางจิตวิทยาเพื่อการออกแบบพัฒนาฉากนั้น สามารถช่วยให้การออกแบบฉากสื่ออารมณ์ได้ชัดเจน และสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ชมได้เป็นอย่างดี



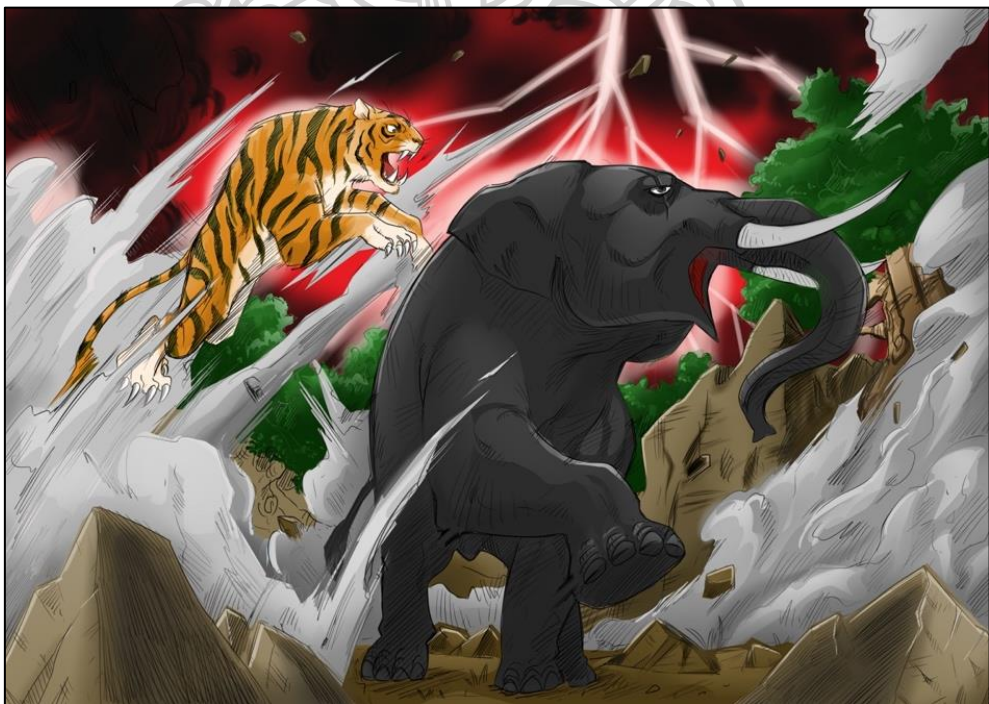
ภาพที่ 136 ภาพร่างการออกแบบคอนเซ็ปต์ของศิลปิน พลายชุมพลปะทะเถรवाद  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 137 ภาพลงสีการออกแบบคอนเซ็ปต์ของศิลปิน พลายชุมพลปะทะเถรवाद  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 138 ภาพร่างการออกแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต ปลายชุมพลในร่างเสือต่อสู้กับเถรवादในร่างช้าง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 139 ภาพลงสีการออกแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต ปลายชุมพลในร่างเสือต่อสู้กับเถรवादในร่างช้าง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563

คอนเซ็ปต์พลอาร์ตนอกจากการสื่อความหมายถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวออกมา นอกจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมก็คือ แสง สี และบรรยากาศผู้เขียนบทความจึงได้ทดลองใช้แสงสีพร้อมนำ ข้อมูลต่าง ๆ มารวมกันเป็นผลงานการออกแบบพัฒนาจาก เนื่องด้วยรูปแบบของแอนิเมชันในปัจจุบัน ให้ความสำคัญกับการนำเสนอเนื้อเรื่อง ตัวละครลักษณะไทย แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร หากใช้วิธีการคิดและการแสดงออก โดยใช้ปัจจัยจาก แสงและสี อาจจะสามารถส่งผลกระทบต่อปฏิกริยาการ รับรู้ของมนุษย์ได้มีประสิทธิภาพได้มากกว่าหากทดลองใช้วิธีการที่แตกต่างจากเดิมอย่างสิ้นเชิง โดยใช้ การผสมผสานเทคนิคการวาดลงไปในฉากหลังโดยใช้สีโทนร้อน ในการออกแบบพัฒนาจากต่อสู่ ตามเทคนิคที่ได้ศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ให้เป็นเนื้อหาและสาระของผลงานแล้วจึงกระทำการลดความ สมจริงให้น้อยลงคงไว้เพียง แสง สี และบรรยากาศที่ต้องการสื่อสารในเนื้อหาของทดลองสีโทนนีต่าง ๆ กันออกไปเพื่อหาสีที่ช่วยสื่อถึงความรู้สึกบรรยากาศการสื่อสารสาระสำคัญของภาพและแสงที่เป็น ส่วนช่วยให้องค์ประกอบในภาพรวมสมบูรณ์ขึ้น

#### 5.5.2 ผลสรุปจากผู้เชี่ยวชาญ

เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกในการสร้างสรรค์งานเคลื่อนไหวที่มีประสิทธิผลในการสร้าง จินตภาพจำเป็นต้องแสวงหาผู้เชี่ยวชาญในแง่มุมที่เกี่ยวข้องของการศึกษานี้ นอกเหนือจากการ ให้ความรู้เป็นข้อมูลสำหรับการวิจัยแล้ว เมื่อพิจารณาผลงานการ์ตูนช่องแล้ว ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ความเหมาะสมและข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้ แบบสอบถามประเมินความเหมาะสมในการพัฒนางานภาพเคลื่อนไหว ผ่านการตรวจสอบพิจารณาหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ประเมินเพื่อหาดัชนีความสอดคล้องของ เครื่องมือวิจัย (The Index of Item Objective Congruence) หรือค่า IO ว่าข้อคำถามที่สร้างขึ้นมา ว่ามีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาสาระของเครื่องมือกับเนื้อหาสาระของสิ่งที่ต้องการศึกษาวิจัย พิจารณาลงความเห็นและให้คะแนน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าข้อคำถามมีค่า IOC อยู่ที่ 0.96 ซึ่งถือว่ามีค่าความเที่ยงตรง ตามเนื้อหา

5.5.2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้นำผลงานไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้าน การออกแบบแอนิเมชัน ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์เพิ่มเติม ได้แก่ 1) ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับแอนิเมชัน 2) คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี ผู้กับแอนิเมชัน เรื่องพระมหาชนก Production Director and Manager บริษัท Imagimax และ 3) คุณนิธิวัฒน์ สมสมาน กรรมการ ผู้จัดการ The Monk Studios

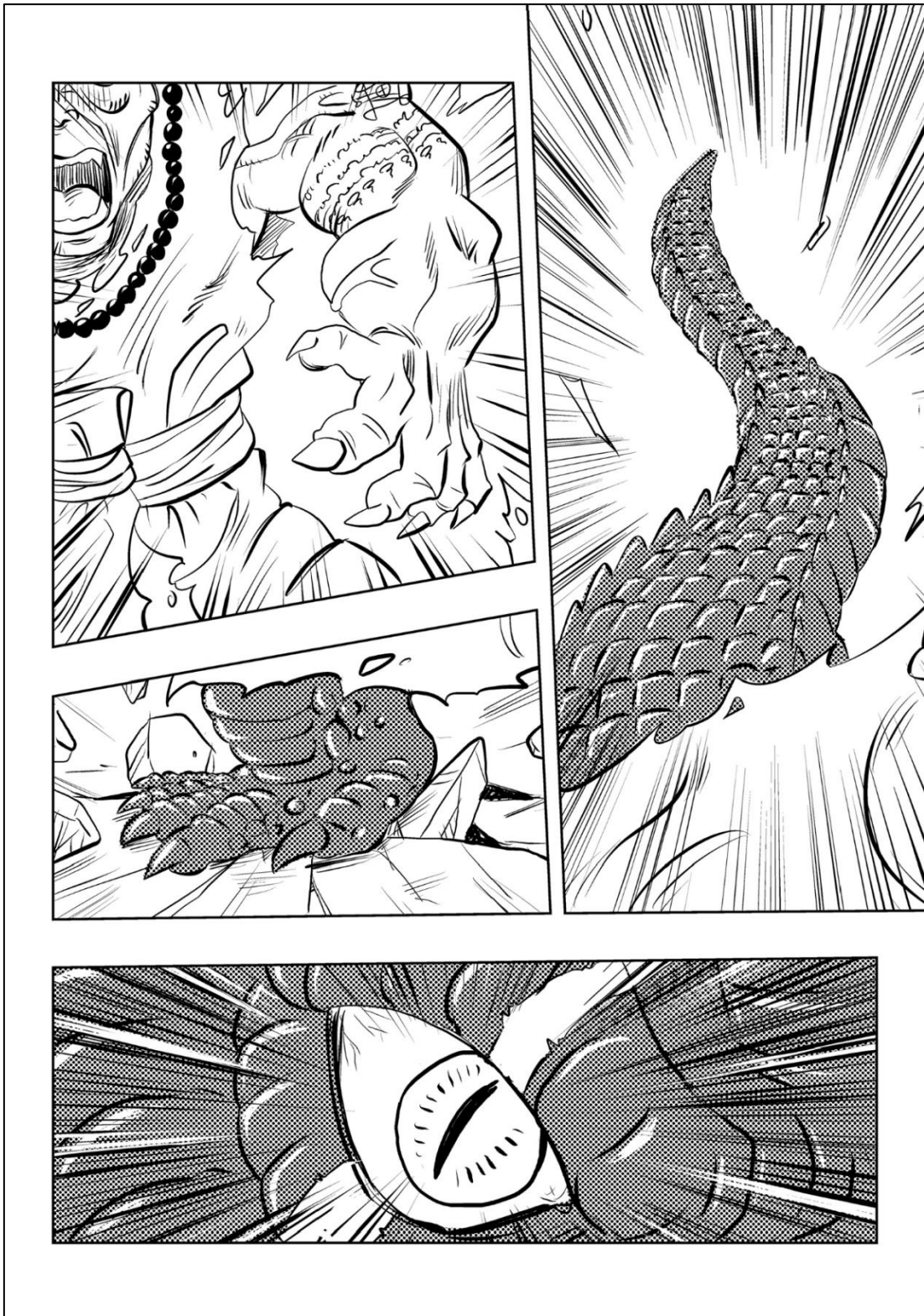




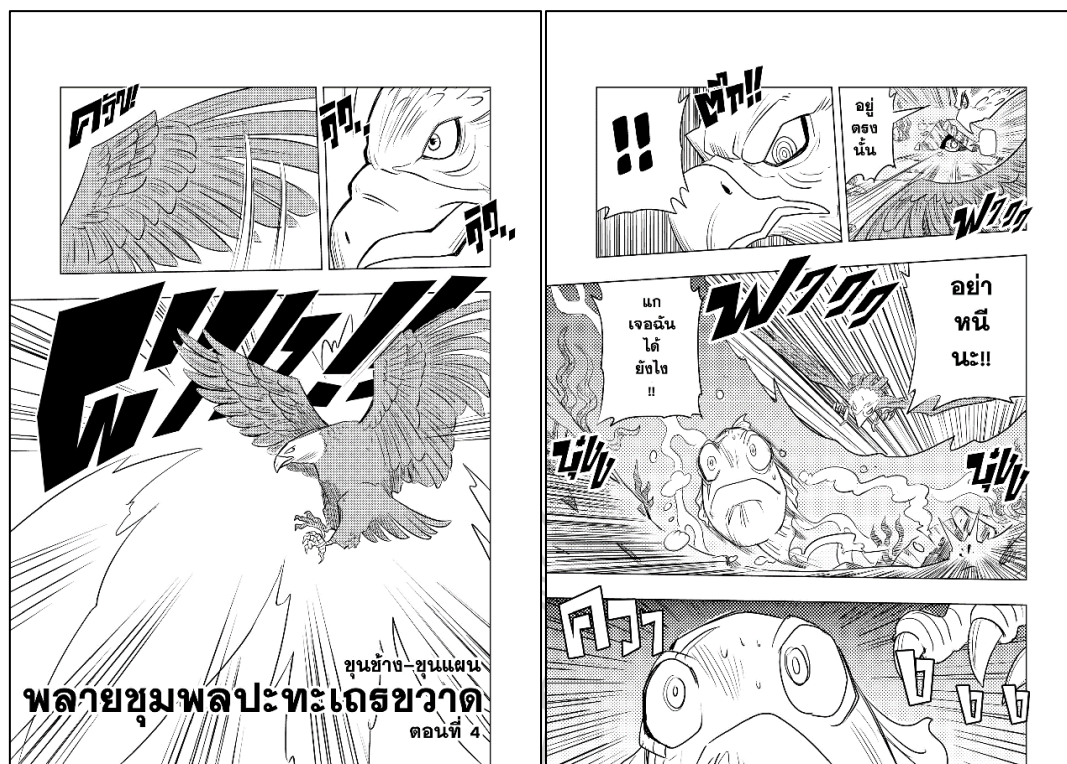
ภาพที่ 140 ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน  
ที่มา: ผู้วิจัย, บันทึก 2 ธันวาคม 2562

#### 5.5.2.2 ผลลัพธ์และการอภิปรายจากผู้เชี่ยวชาญ

กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปราบจระเข้เถรขวาด” สู่การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพ โดยใช้รูปแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงตัวละคร ที่มาจากฐานการสร้างสรรค์จากความงามทางทัศนศิลป์ ผสมผสานกับ ความจริงทางวิทยาศาสตร์ และจินตทางวรรณคดี เป็นฐานในการสร้างสรรค์ให้เกิดการเชื่อมโยงอย่างสมบูรณ์ในทุกด้าน โดยใช้ทฤษฎีและองค์ประกอบการวาดการ์ตูนช่องของ สกอตต์ แมคเคลาวด์ เทคนิค โคลสเซอร์ (Closure) หรือการเชื่อมต่อช่องสี่ช่องในการ์ตูน สามารถอธิบายได้ว่าการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกาย ควรให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยจังหวะและการเคลื่อนไหวด้วยภาพ และการสื่อสารให้ผู้อ่านรับรู้ระยะในการจำแลงกายตามรูปแบบการเชื่อมต่อช่องต่อช่องอย่างชัดเจน เพื่อเน้นการต่อเนื่องของเวลา อารมณ์การเปลี่ยนแปลง การเคลื่อนไหวของตัวละคร ให้ผู้อ่านได้สัมผัสระยะการจำแลงกายของตัวละครมากกว่าร่างสุดท้ายในการจำแลง ด้วยการเชื่อมต่อช่องสี่ช่อง แบบแอกชั่นสู่ออกชั่นเป็นหลัก เพื่อเร้าอารมณ์ผู้อ่านไปพร้อมกับการจำแลงกาย และ รูปแบบแง่มุมสู่มุม เนื่องจากตัวละครที่จำแลงกายมี 2 ตัวละครหลัก รูปแบบนี้สามารถแสดงมุมมองด้านต่าง ๆ ของตัวละคร สามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างจำแลงกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับองค์ความรู้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสู่การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพกับการเชื่อมต่อช่องสี่ช่องสามารถสื่อสารการจำแลงกายในแต่ละระยะ และเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายได้ชัดเจนที่สุด



ภาพที่ 141 การสร้างสรรค์ในรูปแบบการตุนช่อง โดยใช้เทคนิค แอคชั่นสู่แอคชั่น (Action to Action)  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 142 การนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนช่อง โดยใช้เทคนิค แ่งมุมสู่แ่งมุม (Aspect to Aspect)

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 10 พฤษภาคม 2563

ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมในการพัฒนางานภาพเคลื่อนไหว พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้การยอมรับรูปแบบที่นำเสนอในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 สรุปได้ว่า สามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปใช้ในการสร้างสรรค์ต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย เรื่อง “ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปราบจระเข้เถรवाद” ต่อไป

### 5.5.2.3 ข้อสรุป

แนวทางและกระบวนการสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในเชิงจินตภาพ การใช้องค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครและรูปแบบการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องที่เหมาะสมมากที่สุดคือ 1 2 และ 3 เพราะเป็นการเชื่อมโยงช่องการ์ตูนสู่ช่องการ์ตูนที่เน้นการต่อเนื่องของเวลาและการกระทำ การเปลี่ยนแ่งมุมการรับรู้ของผู้อ่าน และการเล่าเรื่องเป็นไปเพื่อนำเสนอแอคชั่น จะเป็นประโยชน์มาก หากใช้รูปแบบองค์ความรู้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ทำให้ผู้อ่านได้เห็นกระบวนการเชื่อมโยงและแ่งมุมของการลำดับสัดส่วนอย่างละเอียด

หากนำรูปแบบองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้กับรูปแบบการเชื่อมต่อช่องคู่ช่อง มาสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการสู่ต้นแบบองค์ความรู้เชิงจินตภาพ ต้องใช้การเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพขึ้นไปเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสการเชื่อมโยงตัวละครขึ้น การเชื่อมโยงด้วยรูปแบบดังกล่าว สามารถให้ผู้อ่านสามารถติดตามและเชื่อมโยงการเปลี่ยนผ่านของตัวละคร และสังเกตเห็นจุดร่วมของตัวละครมากขึ้น ส่งผลให้ผู้อ่านสามารถคล้อยตามไปกับการจำแนกกายของตัวละคร และเห็นสอดคล้องกันว่าตัวละครเป็นหนึ่งเดียวกันอย่างแท้จริง

#### 5.5.2.4 ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงคุณค่าและผลลัพธ์ที่สร้างกลิ่นอายของอัตลักษณ์ไทย และแผ่วัฒนธรรม ความเชื่อ ก่อให้เกิดคุณค่าในระดับกว้าง ซึ่งรูปแบบการเชื่อมโยงตัวละคร และการเชื่อมต่อของรูปแบบช่องเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานมาก นั้นเพราะระยะในการจำแนกกายของตัวละครมีความซับซ้อนและรายละเอียดแตกต่างกันไปในแต่ละตัวละคร การในรูปแบบช่องในการถ่ายทอดจินตภาพช่วยให้ผู้อ่านได้ทำความเข้าใจระยะของการจำแนกกายได้อย่างละเอียด หลากหลายแง่มุมและลึกซึ้งมากกว่าตัวหนังสือในวรรณคดีไทย ซึ่งการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครการจำแนกกายสู่การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพ สามารถถ่ายทอดความซับซ้อนของตัวละคร และสามารถซับซ้อนแง่มุมของตัวละครที่แตกต่างกัน รายละเอียดและบทกวีในวรรณคดีไทย สามารถนำรากฐานของบทประพันธ์มาถ่ายทอดให้เส่ง่าย ย่อยง่าย และเป็นสื่อเพื่อสืบสานเนื้อหาที่เป็นแบบแผน หรือเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบอื่นจากรากฐานเดิม

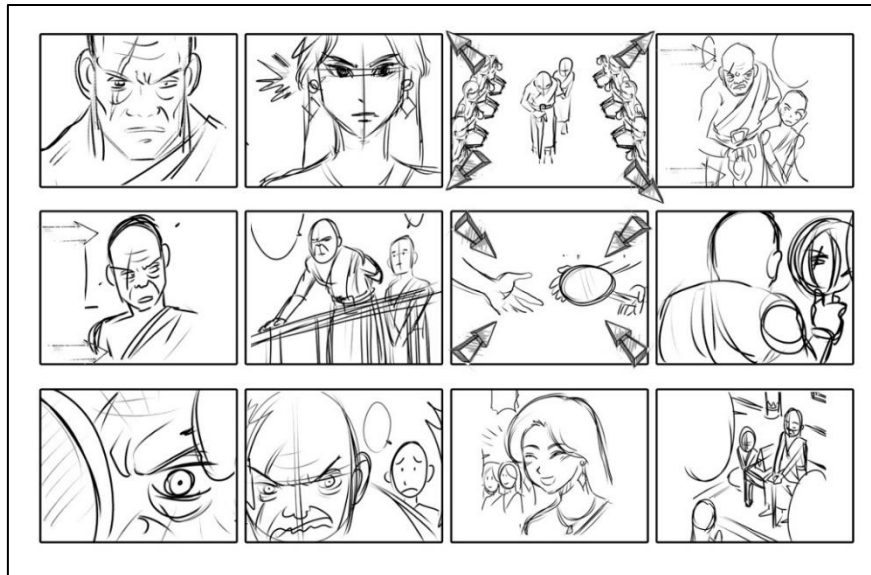
### 5.6 กลวิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแนกกายในวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปราบจระเข้เถรवाद สู่การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพในรูปแบบแอนิเมชัน

หลังจากการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล ได้มาซึ่งองค์ความรู้ด้านการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแนกกายและได้รับความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญข้างต้น ผู้วิจัยจึงใช้รูปแบบองค์ความรู้ดังกล่าว ดำเนินการสร้างผลงานแอนิเมชัน เรื่องขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรवाद ซึ่งวิธีดำเนินการผลิตแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1) ขั้นตอนก่อนการผลิต ระยะที่ 2) ขั้นตอนการผลิต ระยะที่ 3) ขั้นตอนหลังการผลิต ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

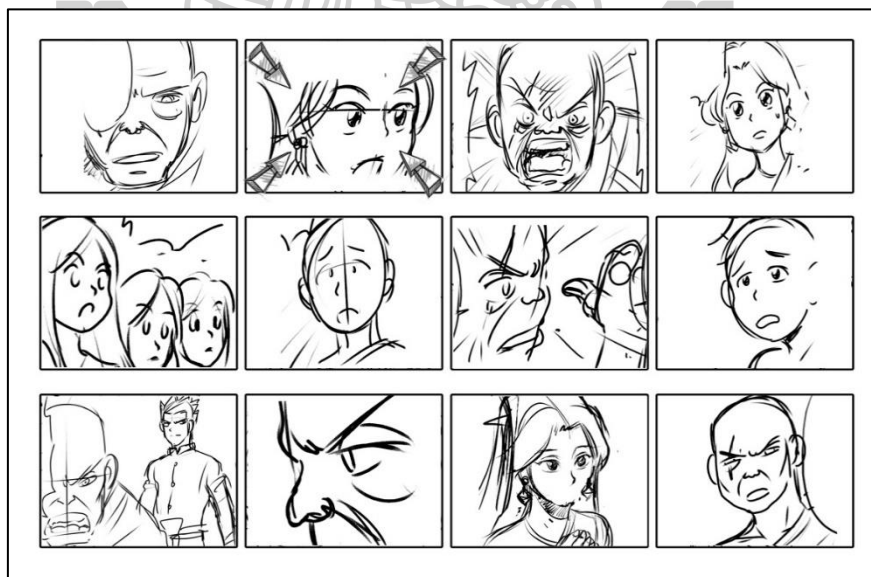
#### 5.6.1 ระยะที่ 1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

โดยขั้นตอนนี้เป็นการนำเรื่องราวมาสร้างสรรค์เป็นบทบาท (Storyboard) ให้เกิดจินตภาพการเห็น การเคลื่อนไหวตัวละครของตามบทเพื่อปรากฏในรูปการให้รายละเอียดตามสถานการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก บทเสียงบรรยาย เพื่อเพิ่มอรรถรสในผลงานตามรูปแบบที่กำหนดไว้

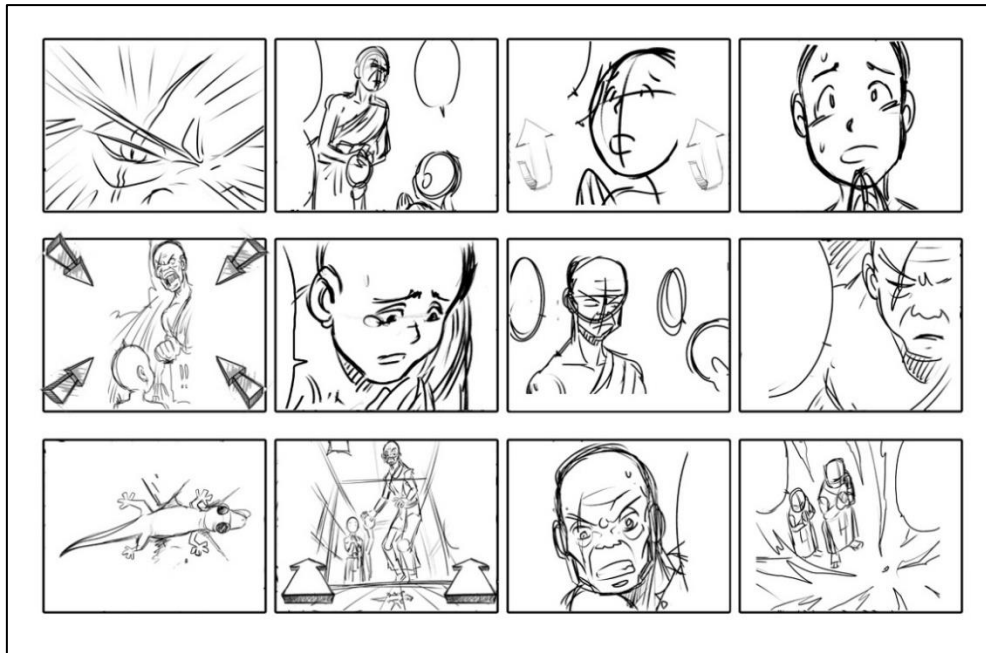
ผู้วิจัยจึงเริ่มทำการเขียนสตอรี่บอร์ด กระบวนการที่มีความสำคัญในกระบวนการก่อนการผลิตอย่างมาก เพราะเป็นการกำหนดกระบวนการทำงาน โดยผู้วิจัยได้ตีความจากเนื้อเรื่องที่เป็นตัวหนังสือมาเป็นการสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งจะเป็นการกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ ลงไป เช่นมุมภาพ ช่วงเวลา อารมณ์และความรู้สึกในฉากนั้น ๆ



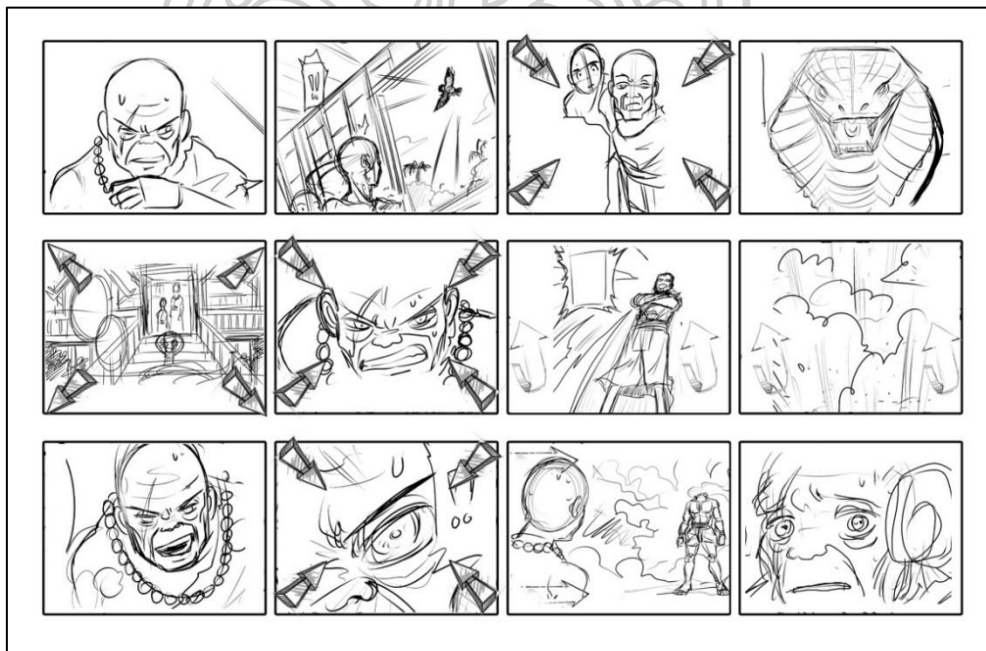
ภาพที่ 143 แผ่นที่ 1 เกรขवादสองกระจกดูหน้าเห็นแผลก็คิดแค้น  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



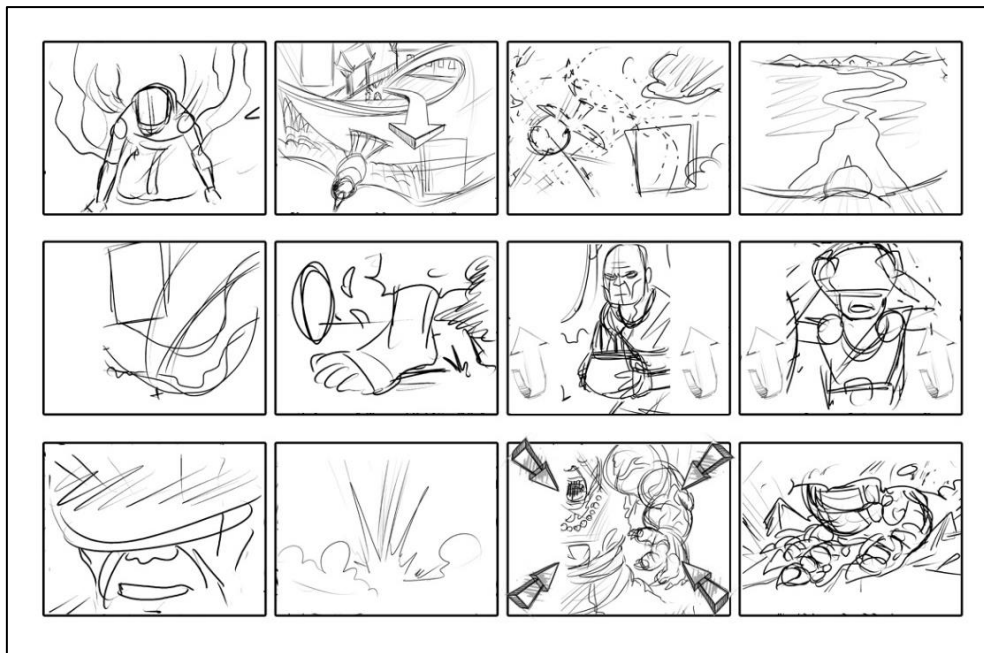
ภาพที่ 144 แผ่นที่ 2 จึงไปหานางสร้อยฟ้า บอกขอลาไปแก้แค้น  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



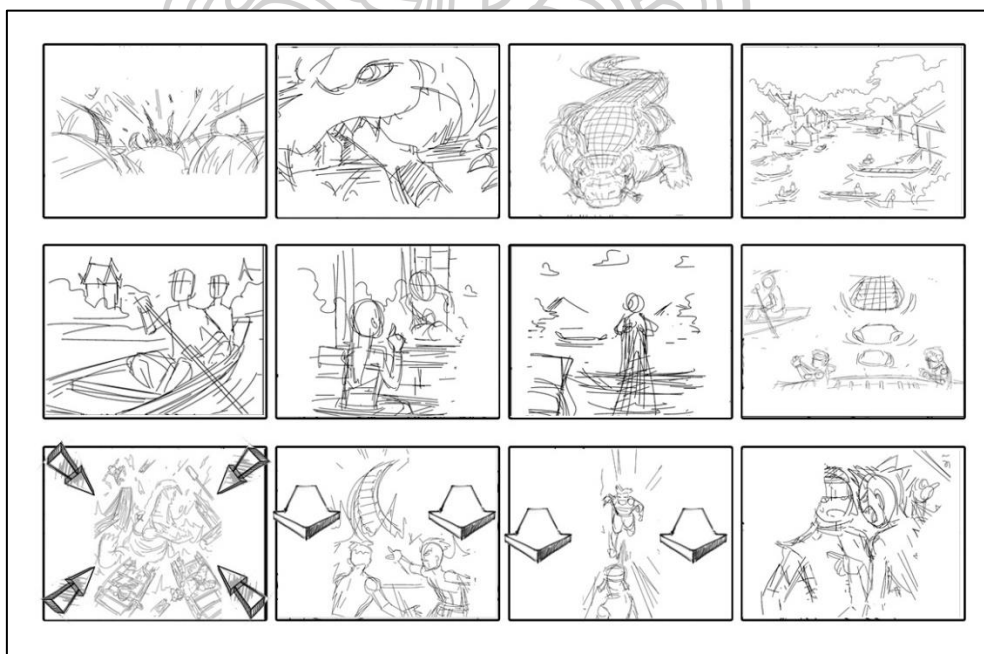
ภาพที่ 145 แผ่นที่ 3 เณรจิ๋วพยายามตัดทาน แต่เณรชวาดไม่ยอมฟัง  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 146 แผ่นที่ 4 เกิดนิมิตรร้ายหลายประการให้เณรชวาดเห็น  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



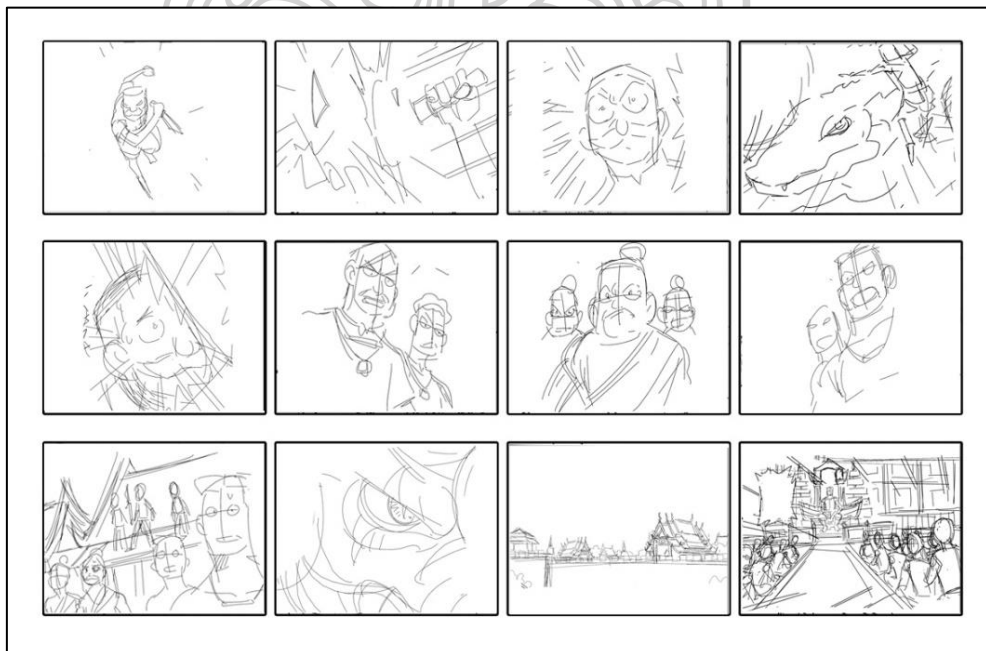
ภาพที่ 147 แผ่นที่ 5 เกรซวาดจึงแปลงตัวเป็นร่างบินไป  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 148 แผ่นที่ 6 เกรซวาดแปลงตนเป็นจระเข้ตัวใหญ่  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563

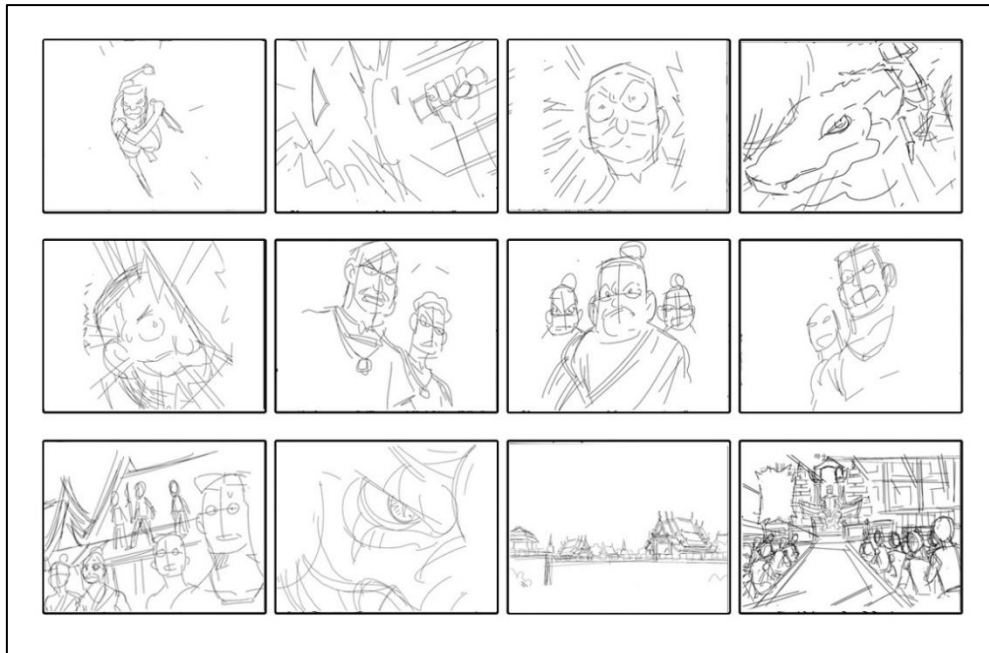


ภาพที่ 149 แผ่นที่ 7 จระเข้เฮอร์คิวตอละวาดมาถึงหน้าเมืองอ่างทอง  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563

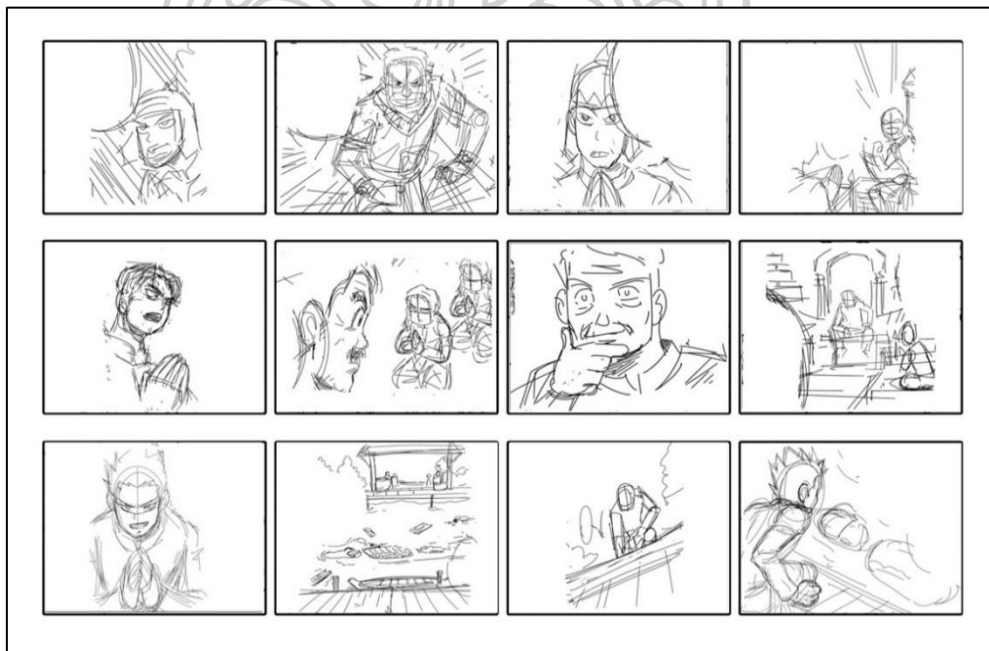


ภาพที่ 150 แผ่นที่ 8 หมอจระเข้เเก่าก็ไม่กล้าเข้าไปจับ  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563

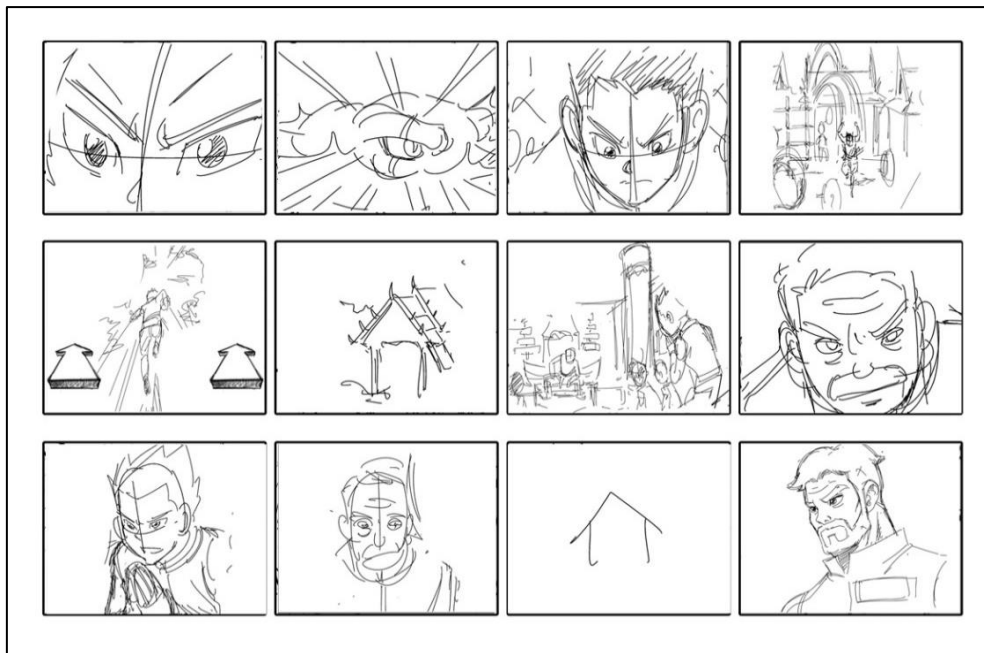




ภาพที่ 151 แผ่นที่ 9 เกรซวาดทำร้ายหมอจระเข้  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 152 แผ่นที่ 10 สมเด็จพระพันวษา จึงให้พลายชุมพลให้ไปดูว่าเป็นจระเข้ชนิดใด  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 153 แผ่นที่ 11 พลายชุมพลแจ้งว่าเป็นจระเข้มนตร์แปลงมา  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



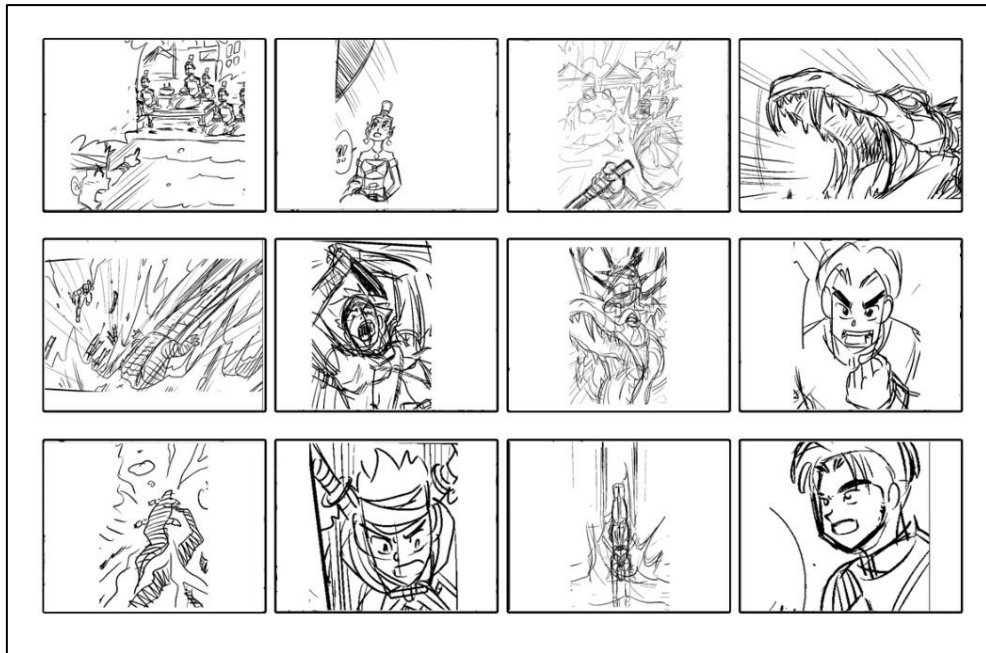
ภาพที่ 154 แผ่นที่ 12 พลายชุมพลขออาสาไปจับจระเข้  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



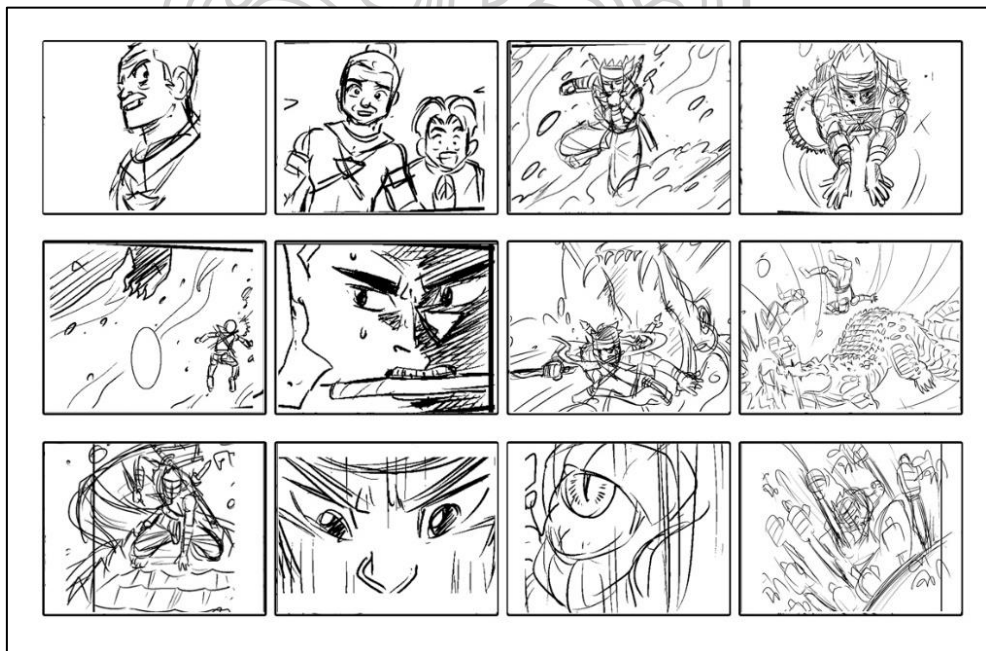
ภาพที่ 155 แผ่นที่ 13 พลายชุมพลลงสู่ตำหนักแพ  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



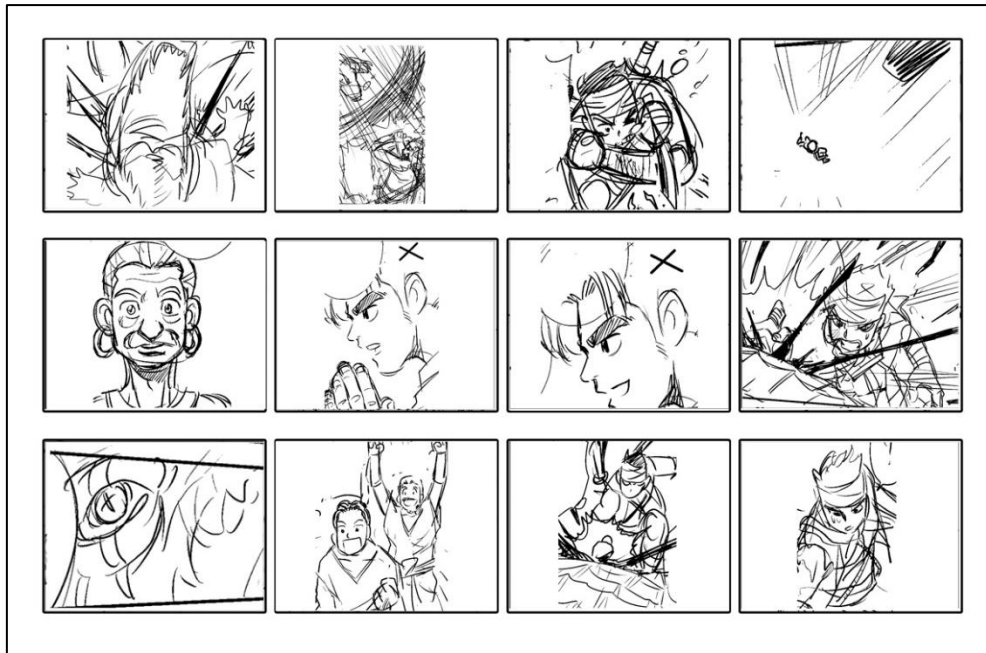
ภาพที่ 156 แผ่นที่ 14 พลายชุมพลอ่านคาถาพระสยามภูวนารถ  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



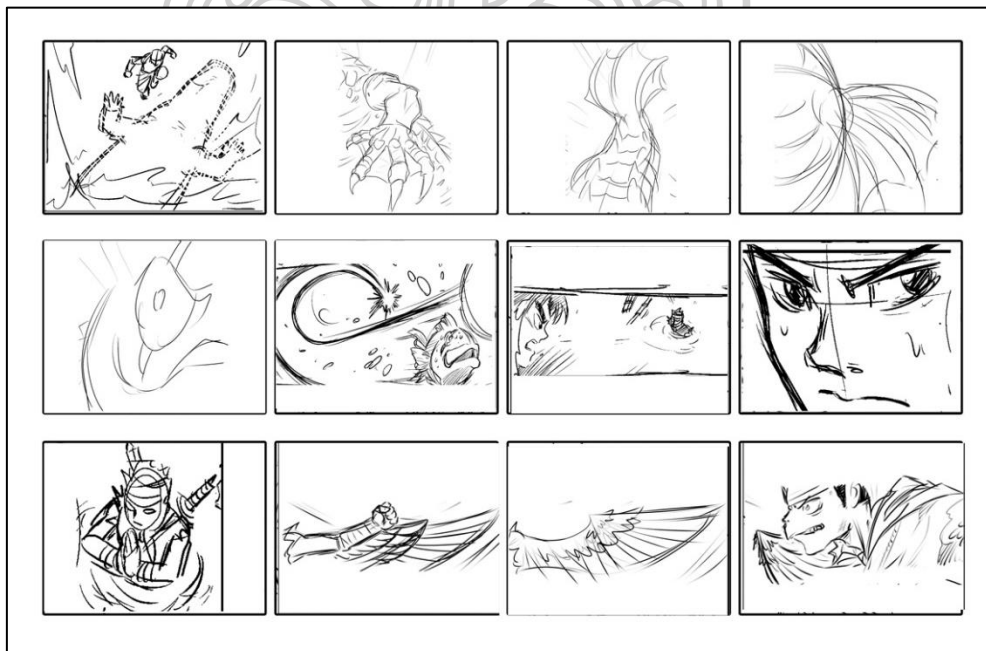
ภาพที่ 157 แผ่นที่ 15 เกรซขาดลอยตัวขึ้นมา  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



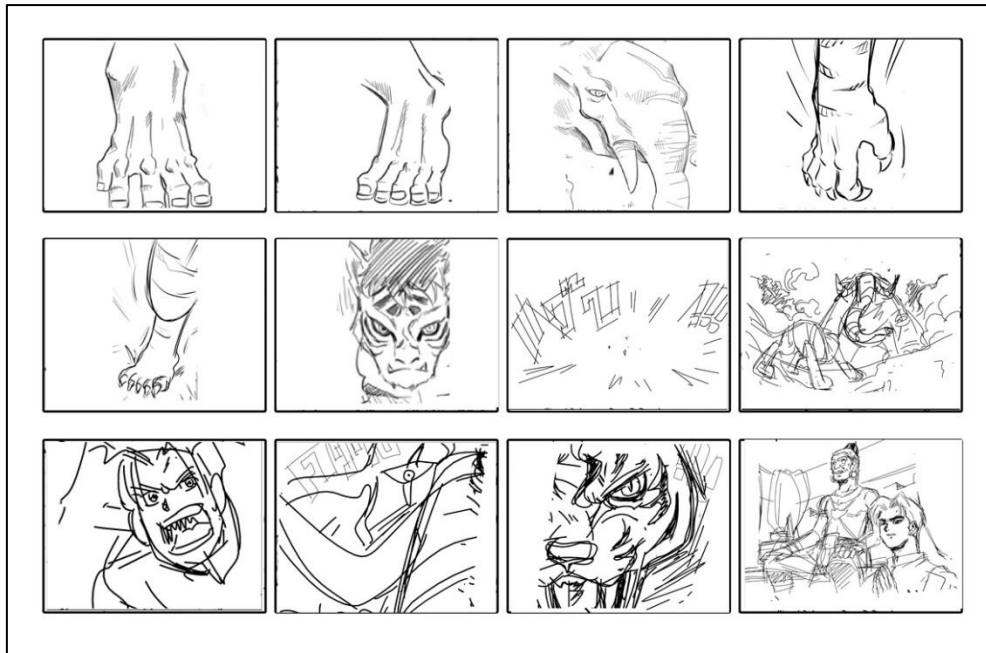
ภาพที่ 158 แผ่นที่ 16 พลายชุมพลสู้กับจระเข้เกรซขาด  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



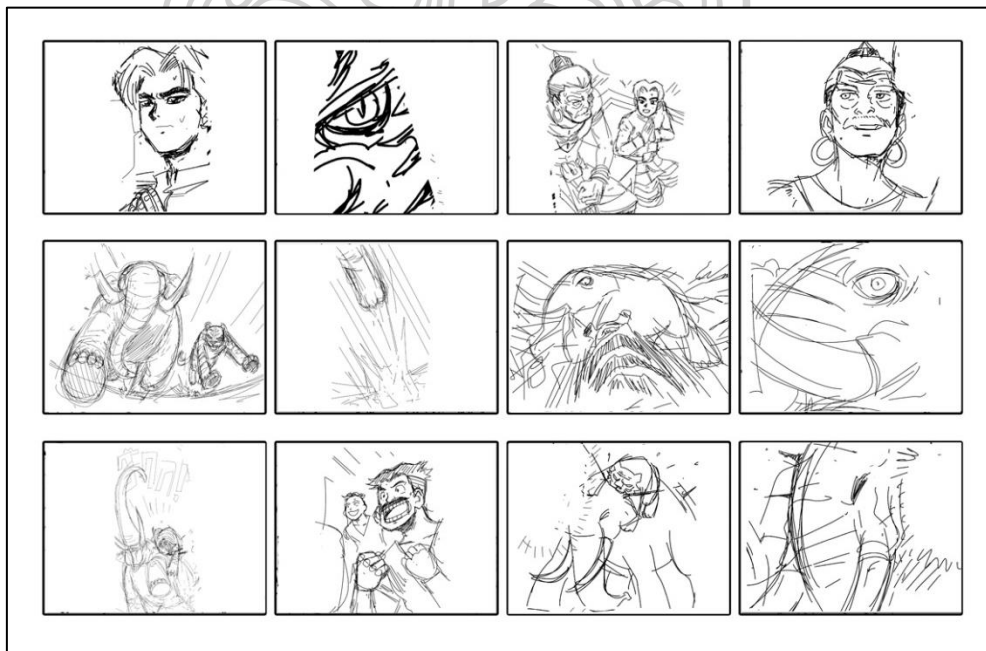
ภาพที่ 159 แผ่นที่ 17 จระเข้เกรงหวาดถูกพลายชุมพลแทง  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร่างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



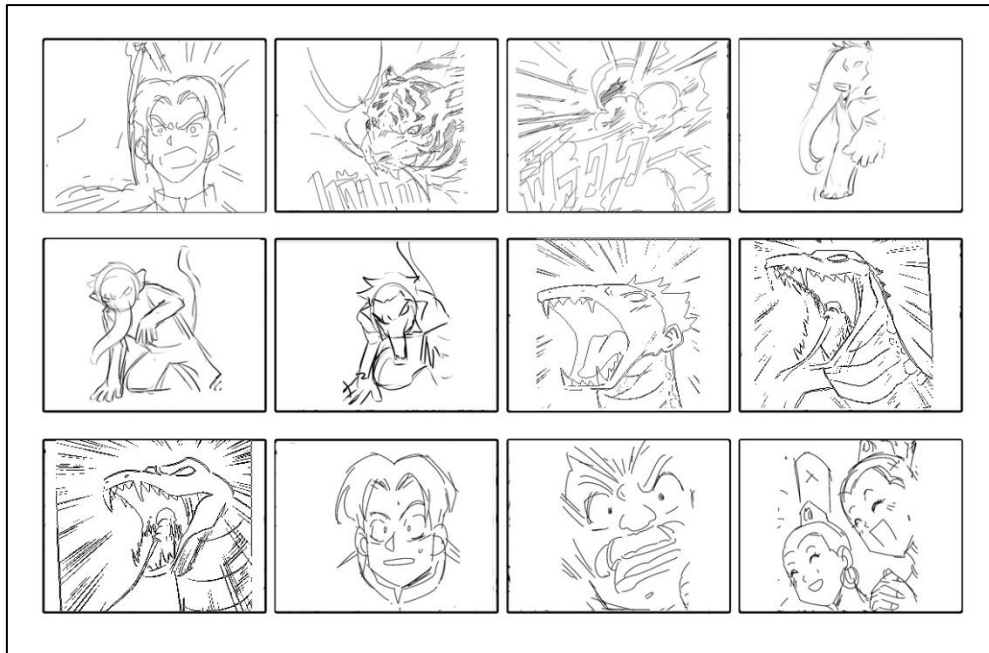
ภาพที่ 160 แผ่นที่ 18 เกรงหวาดแปลงกายเป็นปลา พลายชุมพลแปลงกายเป็นนก  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร่างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 161 แผ่นที่ 19 เกรซขาดแปลงกายเป็นช้างงาตัวใหญ่ พลายชุมพลแปลงกายเป็นเสือ  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



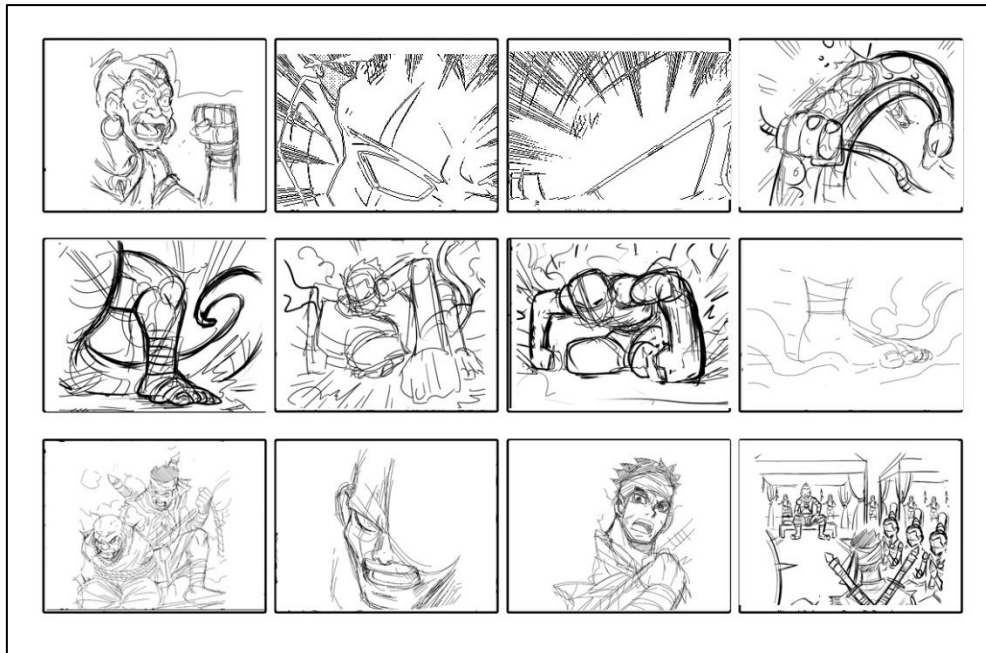
ภาพที่ 162 แผ่นที่ 20 พลายชุมพลในร่างเสือไล่กัดเกรซขาดในร่างช้าง  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



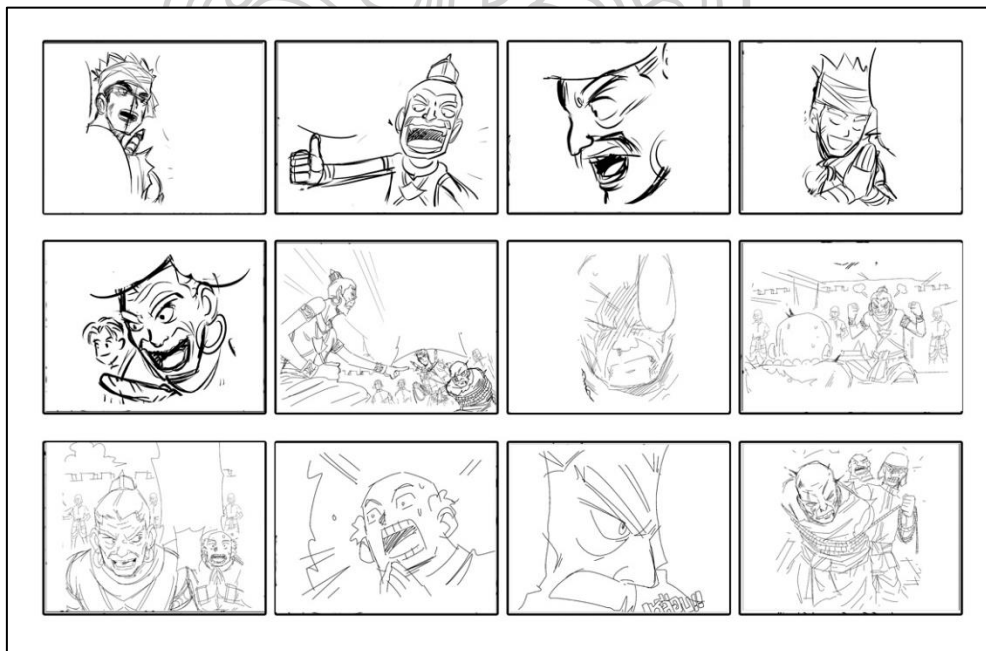
ภาพที่ 163 แผ่นที่ 21 เกรซขาดแปลงกายเป็นลิง พลายชุมพลแปลงกายเป็นงูเห่า  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 164 แผ่นที่ 22 งูเห่าเข้าไล่ขบ และรัตเอาลิงกลิ้งอยู่  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 165 แผ่นที่ 23 เกรซवादและพลายชุมพลกลับร่างเป็นคนดั้งเดิม  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563

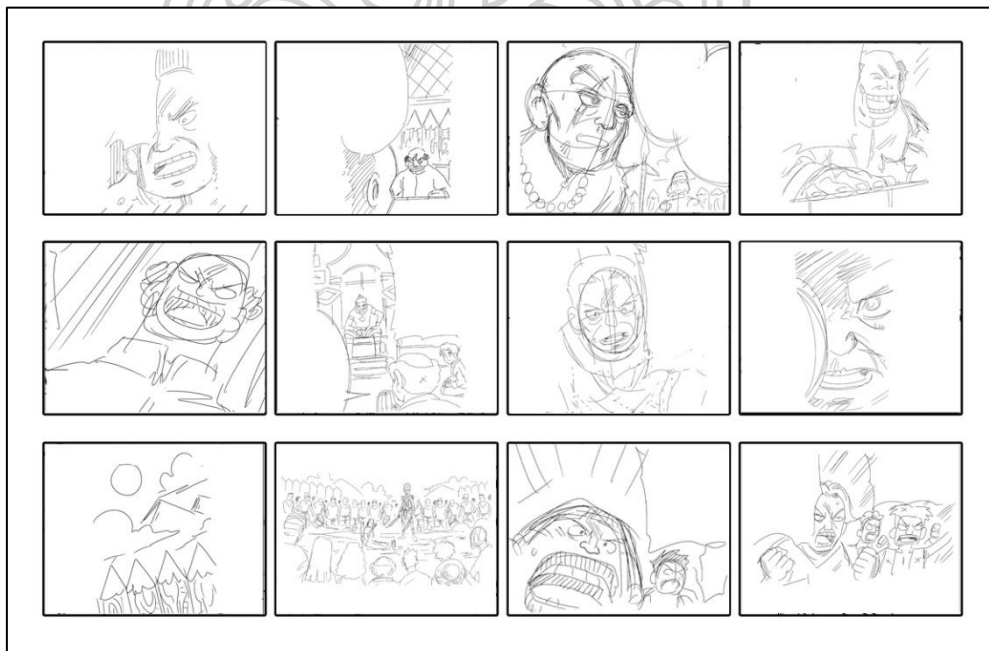


ภาพที่ 166 แผ่นที่ 24 พลายชุมพลพาตัวเกรซवादมายังหน้าพระที่นั่ง  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563





ภาพที่ 167 แผ่นที่ 25 จมื่นศรีเสวรักษ์เอาตัวเกรงหวาดไปชักกลาม  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 168 แผ่นที่ 26 เกรงหวาดว่าตนอาฆาตพลายชุมพลแต่ครั้งก่อน  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 169 แผ่นที่ 27 พลายชุมพลประหารเถรชวาด

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 1 พฤษภาคม 2563

#### 5.6.1 ระยะเวลาที่ 2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

หลังจากได้บทภาพแล้ว ขั้นตอนนี้เป็นกรสร้างตัวละคร 3 มิติ โดยการปรับแต่งรูปทรงของตัวละครทั้งใบหน้าและร่างกายให้สมบูรณ์ และสร้างเครื่องแต่งกายของตัวละคร โดยใช้ภาพถ่ายประกอบการสร้างวัตถุ เพื่อความสวยงามและสมจริงมากขึ้น



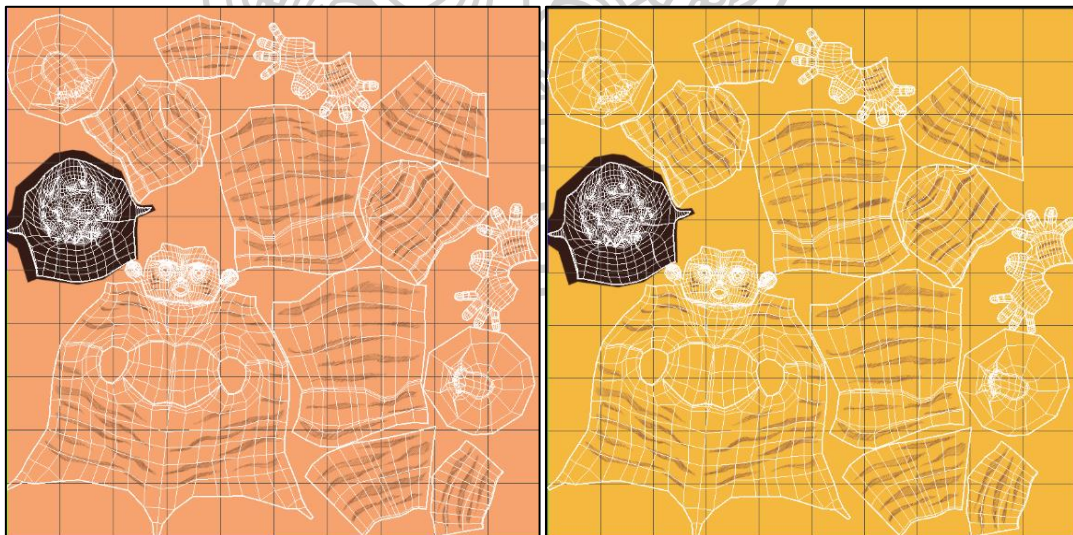
ภาพที่ 170 การสร้างตัวละครพลายชุมพลในรูปแบบ 3 มิติ

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

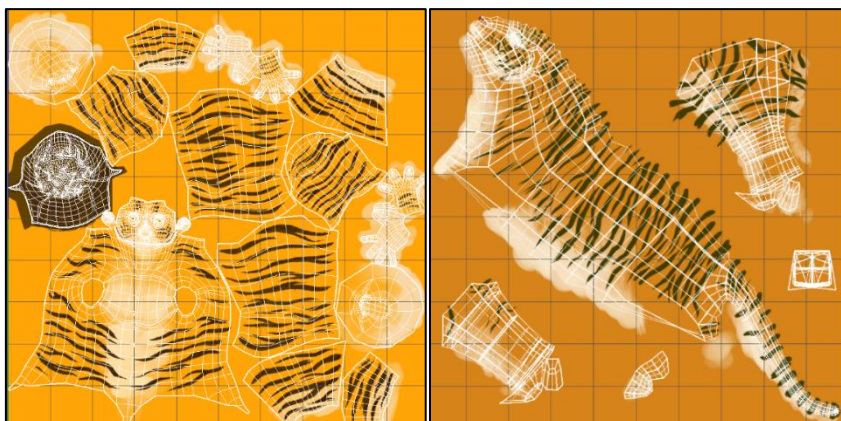


ภาพที่ 171 171 การสร้างตัวละครเถรขवादในรูปแบบ 3 มิติ  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

หลังจากการสร้างตัวละครสมบูรณ์แล้ว ขั้นตอนต่อไปเป็นการใส่สีและพื้นผิวของตัวละคร Shading and texturing ให้มีลักษณะตามรูปแบบที่กำหนดไว้ โดยการใช้การคลี่เส้นของวัตถุใบหน้า 3 มิติให้เป็นภาพ 2 มิติ (UV mapping) และนำภาพ 2 มิติที่ได้ไปสร้างสรรค์สีผิวของตัวละคร และนำภาพไปใส่ในพื้นผิววัตถุ 3 มิติ

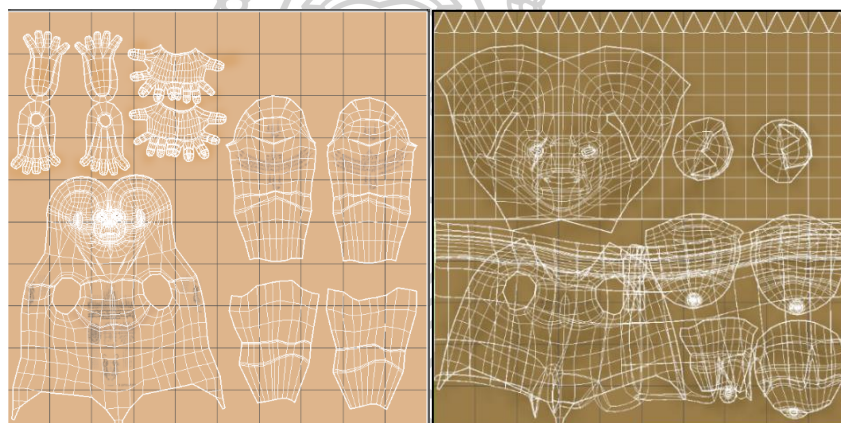


ภาพที่ 172 การใส่สีและพื้นผิวของตัวละครหลายมุมพล 1  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 173 การใส่สีและพื้นผิวของตัวละครพลายชุมพล 2

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 174 การใส่สีและพื้นผิวของตัวละครเกรซาด 1

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563



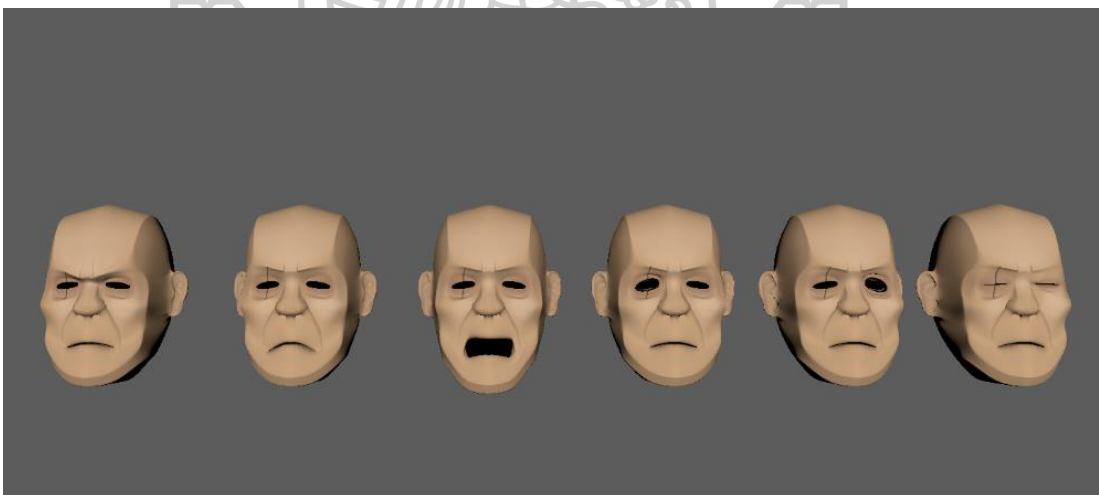
ภาพที่ 175 การใส่สีและพื้นผิวของตัวละครเกรซาด 2

ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

การสร้างเครื่องมือสำหรับการเคลื่อนไหวใบหน้า (Character Blend Shapes)  
หลังจากสร้างตัวละคร 3 มิติ เสร็จสมบูรณ์ ขั้นตอนนี้เป็นการกำหนดอารมณ์การเคลื่อนไหวของ  
ตัวละคร เพื่อให้เคลื่อนไหวได้ตามธรรมชาติของมนุษย์



ภาพที่ 176 การสร้างการเคลื่อนไหวทางสีหน้าตัวละครปลายชุมพล  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 177 การสร้างการเคลื่อนไหวทางสีหน้าตัวละครเกรซवाद  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

การสร้างเครื่องมือควบคุมการเคลื่อนไหวตัวละคร (Character Rigging) เป็นสร้างกระดูก (Joint) ให้กับตัวละคร เพื่อให้สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้ตามต้องการ เพื่อให้เกิดความสมจริงตามลักษณะของตัวละคร



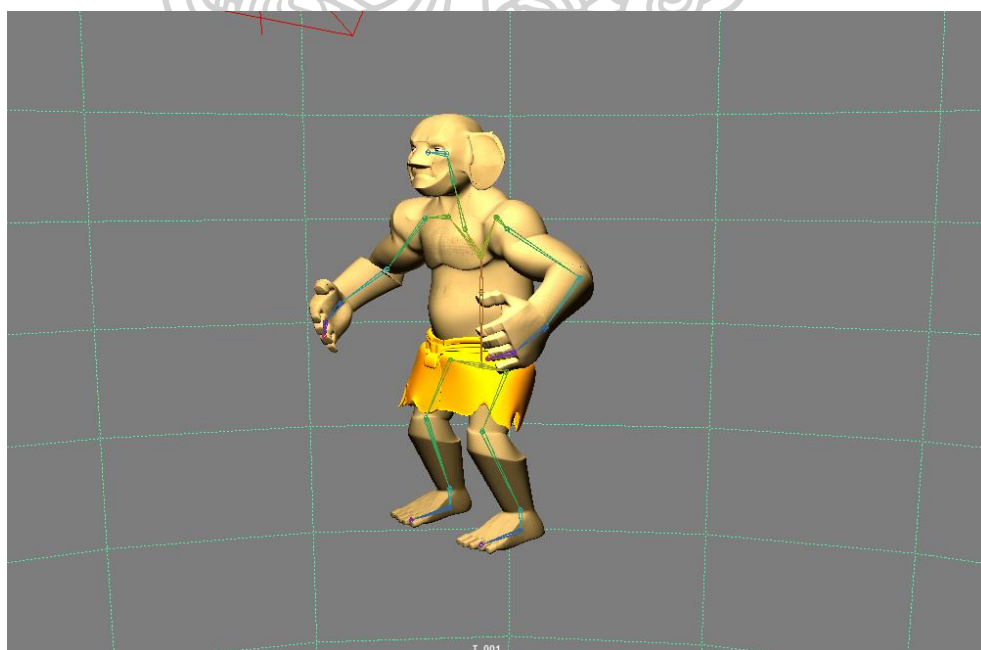
ภาพที่ 178 การใส่กระดูกตัวละครปลายซุมพล 1  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 179 การใส่กระดูกตัวละครปลายซุมพล 2  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

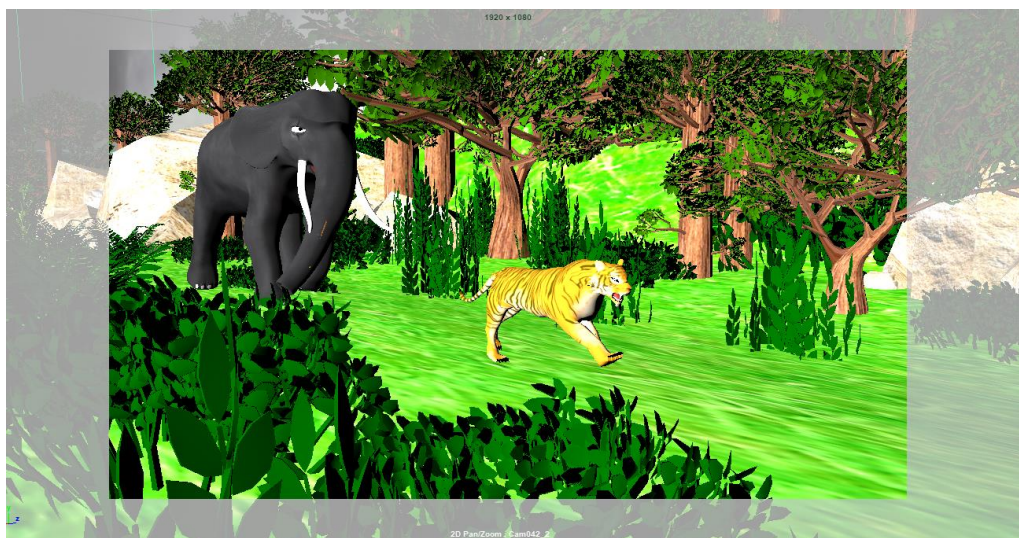


ภาพที่ 180 การใส่กระดูกตัวละครพลายชุมพล 3  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563



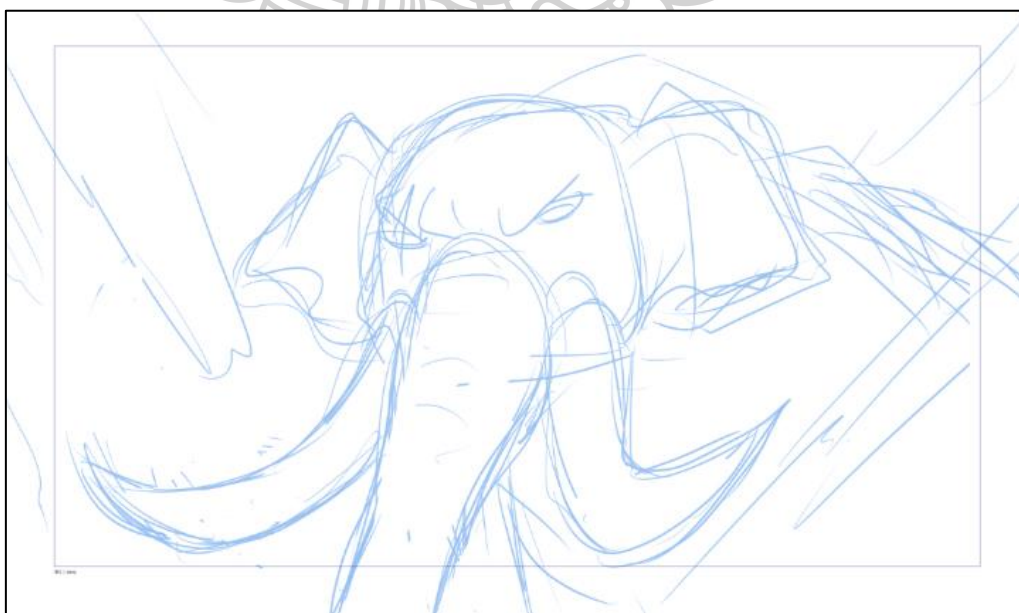
ภาพที่ 181 การใส่กระดูกตัวละครเฮอร์वाद  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

การสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร (Animate) โดยคำนึงถึงลักษณะการเคลื่อนไหวตามเรื่องราวและอารมณ์การแสดงออกของตัวละคร เพื่อให้ผลงานมีความสมจริง



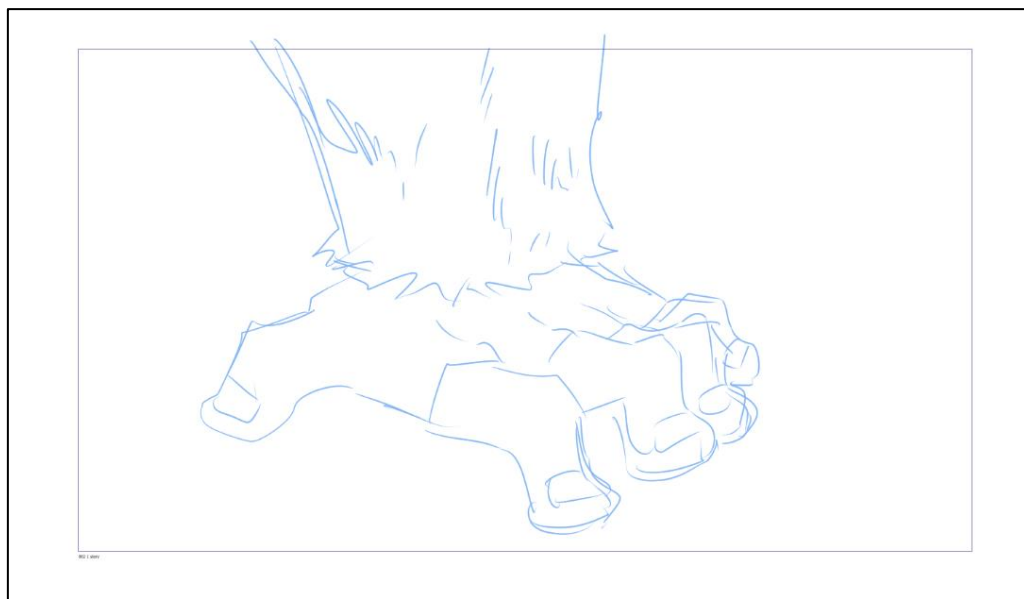
ภาพที่ 182 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ชุนช้าง-ชุนแผน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

หลังจากดำเนินการในส่วน 3 มิติเรียบร้อยแล้ว จึงเริ่มดำเนินการในส่วนงาน 2 มิติ โดยการวางแผนภาพรวมการทำงานส่วนภาพเคลื่อนไหว



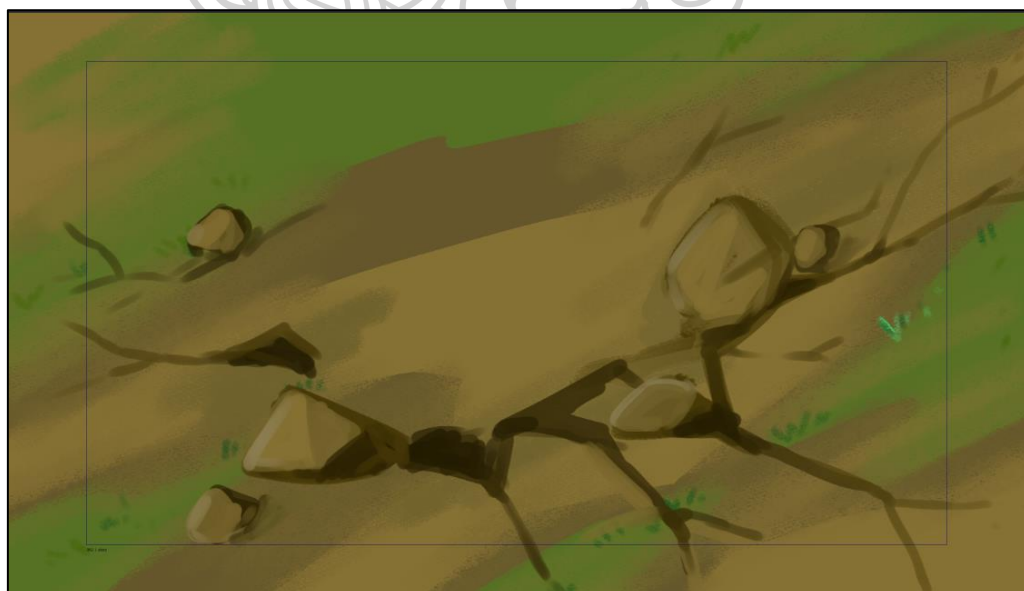
ภาพที่ 183 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ชุนช้าง-ชุนแผน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต 1  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563





ภาพที่ 184 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ขุนช้าง-ขุนแผน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด 2  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

การทำฉากหลัง การลงสีฉาก ต้นไม้ใบหญ้า การออกแบบ Color Script เริ่มการทำ  
 Layout ของโปรเจค



ภาพที่ 185 การทำฉากหลัง การลงสีฉาก ต้นไม้ใบหญ้า  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

การแบ่ง Layout ไปสู่งานวาด Key Frame การเพิ่มรายละเอียดของการเคลื่อนไหว ให้เป็นธรรมชาติมากขึ้น



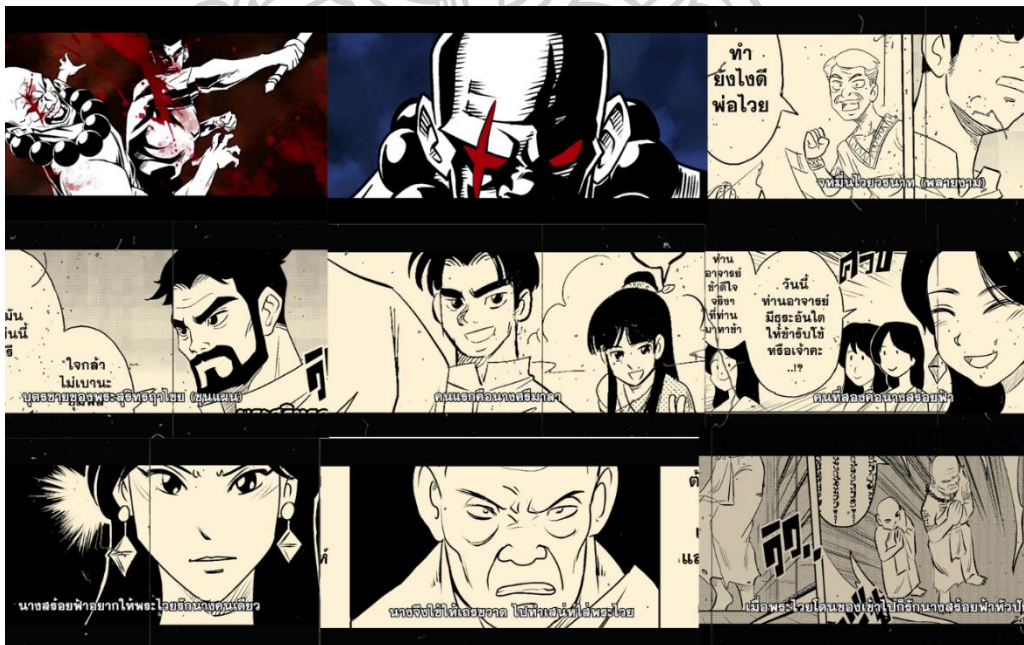
ภาพที่ 186 เพิ่มรายละเอียดของการเคลื่อนไหว  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ 25 พฤษภาคม 2563

### 5.6.3 ระยะที่ 3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

การนำภาพทั้งหมดที่ผ่านการประมวลผลภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม 3 มิติ มาลำดับภาพกันให้เกิดความเคลื่อนไหวในโปรแกรมตัดต่อ พร้อมตกแต่ง ซ้อนภาพและใส่เทคนิค พิเศษ (Special Effects) คิวน์ ฟุ้ง และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทที่กำหนดไว้ เพื่อให้งานมีความสวยงาม ลื่นไหล และสมบูรณ์มากขึ้น ใส่เสียงพากษ์ เสียงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเพิ่มมิติของภาพให้มีความ น่าสนใจ และสื่อสารอารมณ์รู้สึกในฉากนั้น ๆ ได้ดีขึ้น และประมวลผลภาพเคลื่อนไหวออกมา ในรูปแบบวิดีโอ MP4 มีความละเอียดของสัดส่วนภาพ คือ 1920X1080 Pixels หรือ Full HD ซึ่งเป็นความละเอียดที่สามารถเปิดฉายในโรงภาพยนตร์ โดยมีการลำดับภาพ ดังนี้



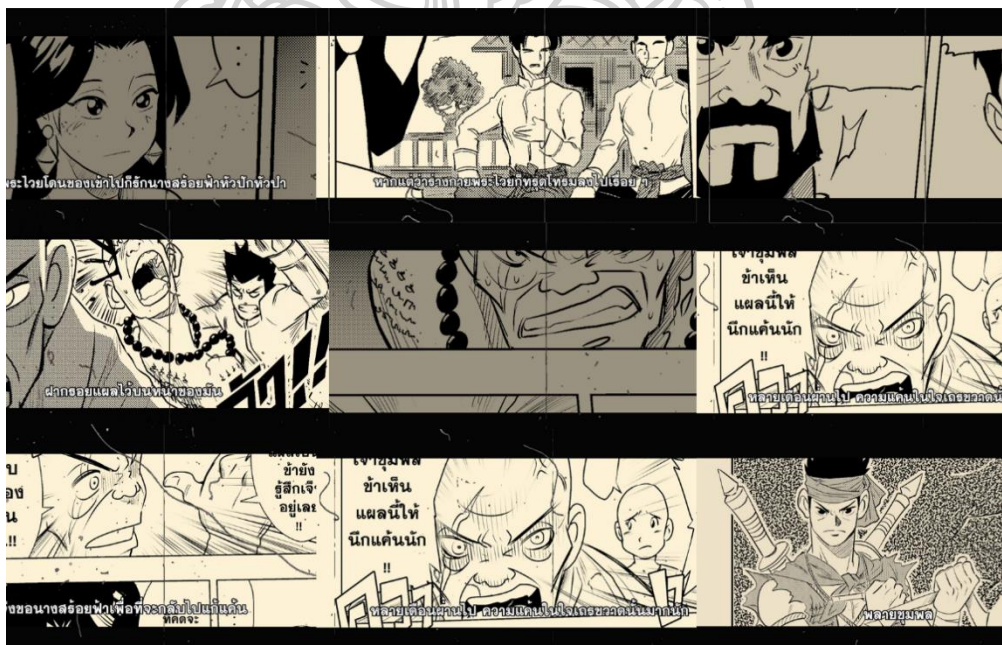
ภาพที่ 187 ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติและ 3 มิติ จากวรรณคดีไทยเรื่อง  
ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต แผ่นที่ 1  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทำวิจัย 1 กันยายน 2564



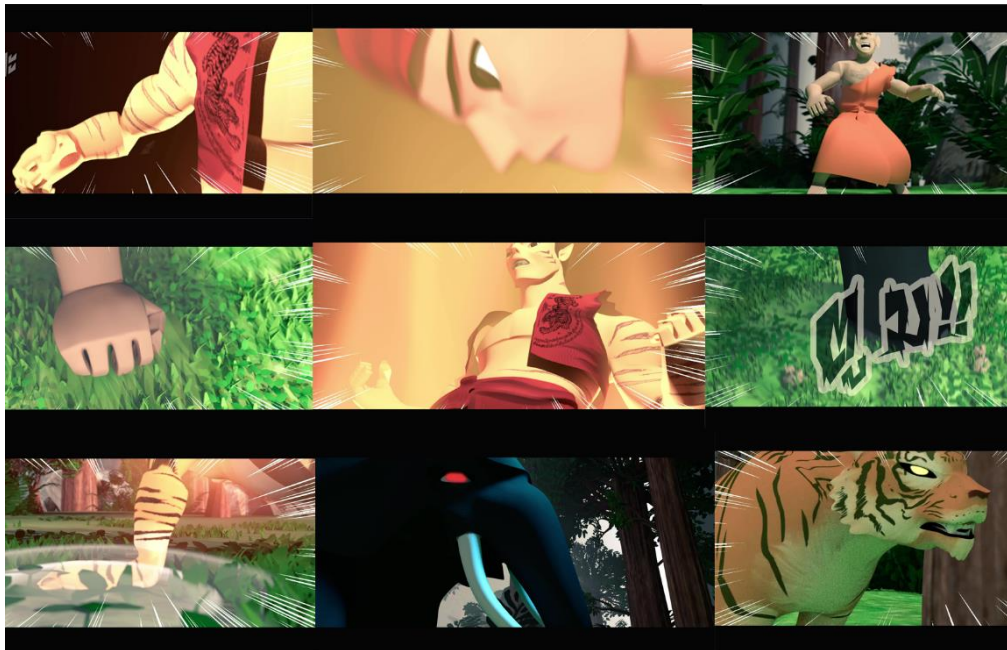
ภาพที่ 188 ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติและ 3 มิติ จากวรรณคดีไทยเรื่อง  
ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต แผ่นที่ 2  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทำวิจัย 1 กันยายน 2564



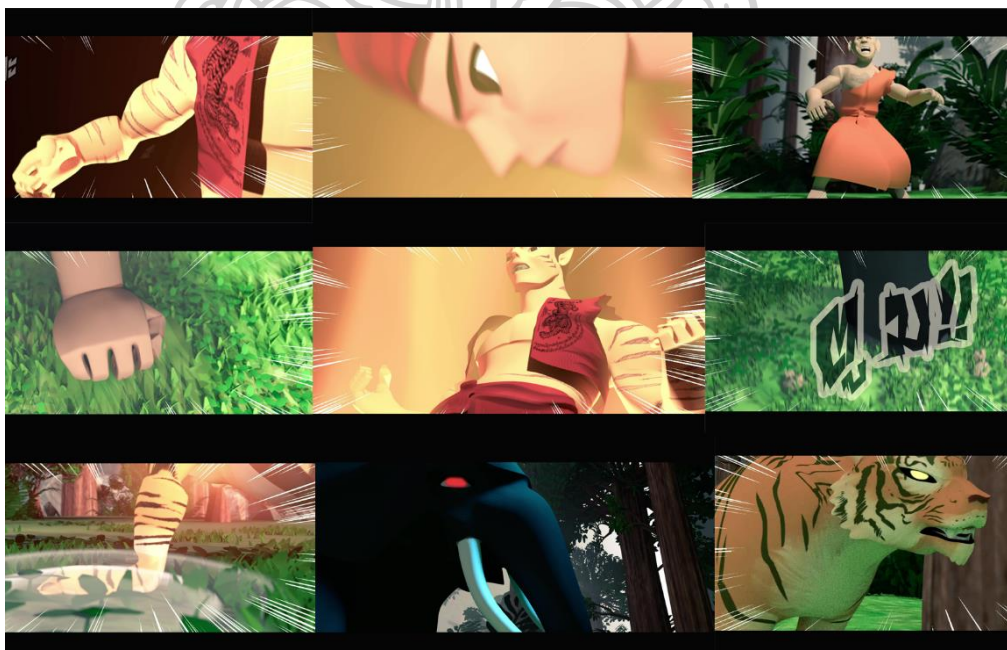
ภาพที่ 189 ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติและ 3 มิติ จากวรรณคดีไทยเรื่อง  
 ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด แผ่นที่ 3  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทำวิจัย 1 กันยายน 2564



ภาพที่ 190 ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติและ 3 มิติ จากวรรณคดีไทยเรื่อง  
 ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด แผ่นที่ 3  
 ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทำวิจัย 1 กันยายน 2564



ภาพที่ 191 ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติและ 3 มิติ จากวรรณคดีไทยเรื่อง  
ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด แผ่นที่ 3  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทำวิจัย 1 กันยายน 2564



ภาพที่ 192 ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติและ 3 มิติ จากวรรณคดีไทยเรื่อง  
ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรขวาด แผ่นที่ 4  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทำวิจัย 1 กันยายน 2564



ภาพที่ 193 ผลงานการออกแบบแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติและ 3 มิติ จากวรรณคดีไทยเรื่อง  
ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆราวาด แผ่นที่ 5  
ที่มา: ผู้วิจัย, สร้างสรรค์ระหว่างการทำวิจัย 1 กันยายน 2564

5.6.1 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันต่อคุณภาพของผลงาน  
สร้างสรรค์ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ 1) ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับแอนิเมชันเรื่องยักษ์และครุฑ  
ผู้อำนวยการหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์อาร์ต) 2) คุณเกรียงไกร ศุภรสถ์สร้างสี  
ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องพระมหาชนก Production Director and Manager บริษัท Imagimax และ  
3) คุณนิธิพัฒน์ สมสมาน กรรมการผู้จัดการ The Monk Studiosพบว่าความเหมาะสมคุณภาพของ  
ผลงานอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 3.78$ ) ดังนี้

ตารางที่ 36 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อคุณภาพของผลงาน

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลผล
ความเหมาะสมด้านการออกแบบ				
1	ลักษณะตัวละครมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2	การกำกับศิลป์มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3	การแต่งกายของตัวละครมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4	องค์ประกอบฉากมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย		4.08	0.28	มาก
ความเหมาะสมด้านเทคนิคภาพและเสียง				
1	ความสวยงามของภาพอยู่ในระดับใด	3.33	0.58	ปานกลาง
2	ความต่อเนื่องของลำดับภาพอยู่ในระดับใด	3.67	0.58	มาก
3	ความแปลกใหม่ของงานอยู่ในระดับใด	3.67	0.58	มาก
4	ดนตรีและเสียงประกอบอยู่ในระดับใด	4.13	0.92	มาก
5	การเคลื่อนไหวตัวละครอยู่ในระดับใด	3.40	1.18	ปานกลาง
เฉลี่ย		3.33	0.61	มาก
ด้านความเหมาะสมด้านเนื้อหา				
1	การกำหนดโครงสร้างเรื่อง	4.00	0.00	มาก
2	การพัฒนาเนื้อหา	3.67	0.58	มาก
3	เนื้อเรื่องสะท้อนเรื่องราวในวรรณคดีได้ในระดับใด	4.33	0.58	มาก
4	เนื้อหาสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความหมายแฝงในการจำแลงกายได้ในระดับใด	4.00	0.00	มาก
5	ความพึงพอใจต่อภาพรวมของภาพยนตร์อยู่ในระดับใด	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย		4.00	0.37	มาก
เฉลี่ยรวม		3.78	0.56	มาก

5.6.2 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันต่อความพึงพอใจด้านองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย คุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 3 ท่าน พบว่าความพึงพอใจคุณภาพของผลงานอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 3.60$ ) ดังนี้

ตารางที่ 37 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อองค์ความรู้

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลผล
ความพึงพอใจด้านการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย				
1	<u>รูปร่างลักษณะ</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น จระเข้ มีความเชื่อมโยง เพียงใด	4.00	0.00	มาก
2	<u>รูปลักษณะใบหน้า</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น จระเข้ มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.67	0.58	มาก
3	<u>ชุดเครื่องแต่งกาย</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น จระเข้ มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
4	<u>รูปร่างลักษณะ</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ปลา มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.67	0.58	มาก
5	<u>รูปลักษณะใบหน้า</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ปลา มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
6	<u>ชุดเครื่องแต่งกาย</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ปลา มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
7	<u>รูปลักษณะใบหน้า</u> ของ พลายชุมพล จำแลงกายเป็น นก มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.67	0.58	มาก
8	<u>ชุดเครื่องแต่งกาย</u> ของ พลายชุมพล จำแลงกายเป็น นก มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.67	0.58	มาก
9	<u>ชุดเครื่องแต่งกาย</u> ของ พลายชุมพล จำแลงกายเป็น นก มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
10	<u>รูปร่างลักษณะ</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ช้างงา มีความเชื่อมโยง เพียงใด	4.00	0.00	มาก
11	<u>รูปลักษณะใบหน้า</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ช้างงา มีความเชื่อมโยง เพียงใด	4.00	0.00	มาก
12	<u>ชุดเครื่องแต่งกาย</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ช้างงา มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	มาก
13	<u>รูปร่างลักษณะ</u> ของ พลายชุมพล จำแลงกายเป็น เสือ มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.67	0.58	มาก
14	<u>รูปลักษณะใบหน้า</u> ของ พลายชุมพล จำแลงกายเป็น เสือ มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.67	0.58	มาก
15	<u>ชุดเครื่องแต่งกาย</u> ของ พลายชุมพล จำแลงกายเป็น เสือ มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.67	0.58	มาก
16	<u>รูปร่างลักษณะ</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ลิง มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.67	0.58	มาก
17	<u>รูปลักษณะใบหน้า</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ลิง มีความเชื่อมโยง เพียงใด	4.00	0.00	มาก
18	<u>ชุดเครื่องแต่งกาย</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ลิง มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
19	<u>ชุดเครื่องแต่งกาย</u> ของ เถรขวาด จำแลงกายเป็น ลิง มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
20	<u>รูปร่างลักษณะ</u> ของ พลายชุมพล จำแลงกายเป็น งู มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
21	<u>รูปลักษณะใบหน้า</u> ของ พลายชุมพล จำแลงกายเป็น งู มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
22	<u>ชุดเครื่องแต่งกาย</u> ของ พลายชุมพล จำแลงกายเป็น งู มีความเชื่อมโยง เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
เฉลี่ย		3.57	0.49	มาก
ด้านความพึงพอใจที่มีต่อภาพผลงานออกแบบ				
1	ลักษณะตัวแสดง มีความเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ในการแปลงกาย เพียงใด	3.67	0.58	มาก
2	ลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก และฉากหลัง สีถึง วรรณคดีไทย เพียงใด	3.67	0.58	มาก
3	ลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก และฉากหลัง สีถึง ลักษณะความเป็นไทย เพียงใด	3.67	0.58	มาก
เฉลี่ย		3.67	0.50	มาก



ตารางที่ 37 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อองค์ความรู้ (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลผล
ด้านเทคนิคภาพและเสียง				
1	เสียงประกอบ มีความเหมาะสม มาก-น้อย เพียงใด	3.33	0.58	ปานกลาง
2	แสง โทนสีที่ใช้มีความเหมาะสม มาก-น้อย เพียงใด	3.67	0.58	มาก
3	ความกลมกลืนของภาพรวมมีความเหมาะสม มาก-น้อย เพียงใด	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย		3.67	0.50	มาก
ด้านเนื้อหา				
1	เนื้อเรื่องสะท้อนถึงความหมายแฝงในการจำแลงกาย เรื่องธรรมะชนะอธรรม ในระดับใด	3.67	0.58	มาก
2	ผู้ชมสามารถติดตามการจำแลงกายของตัวละครได้ตั้งแต่ต้นจนจบ ในระดับใด	3.67	0.58	มาก
เฉลี่ย		3.67	0.50	มาก
เฉลี่ยรวม		3.60	0.49	มาก

### 5.6.3 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันต่อการปรับแก้ไขพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ภาพรวมการเล่าเรื่องของงานทั้งหมดทำได้ดี ในการพัฒนางานในอนาคต บางตัวละครการสร้างด้วยเทคนิค 3 มิติ จะทำให้การควบคุมเสนอแนวคิดได้ยากขึ้น ทั้งการแอนิเมท การเปลี่ยน Character ของตัวละครจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ ถ้าทำไม่ละเอียดและควบคุมการขึ้น 3 มิติในตอนทำโมเดล จะทำให้ตัวละครผิดเพี้ยนจากไอเดียที่นำเสนอ เพิ่มฉากต่อสู้ที่เป็นจุดไคลแมกซ์

2) คุณนิธิพัฒน์ สมสมาน ชอบที่นำเสนอละเอียดการแปลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย โดยอ้างอิงถึงกายวิภาค และอารมณ์ที่นำพามาถึงจุดเปลี่ยน ซึ่งยังไม่มีใครทำมาก่อน งานวาดภาพเป็นการดูน่าพอใจดีมาก ๆ ลายเส้นสวย น่าจะเน้นไปที่การนำภาพลายเส้นมานำเสนอเป็น Comic ใส่รายละเอียดมากขึ้น ในสัดส่วนที่มากกว่าแอนิเมชันเคลื่อนไหว ปรับการนำเสนอให้เร็วเข้าตามจังหวะที่เหมาะสม การนำเสนอโดยการผสมผสานทั้ง 2D 3D Infographic แต่เนื่องจาก 3D เป็นงานที่ต้องการความละเอียดมาก และใช้เวลามากที่สุดในการทำงาน ควรลดทอนตรงนี้ลง ใช้เทคนิคการคัทมาช่วยและ ใช้จุดเด่นลายเส้นการ์ตูนมาเล่าเรื่องให้มากขึ้นจะดูดีกว่า งานการ์ตูนทำได้ดีมาก ๆ ทำเป็น Comic Book เล่มใหญ่ ๆ จะดูอลังการมาก แก้ไขกล่องข้ามตัวละคร

3) เกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี เรังจังหวะการเล่าเรื่องทั้งเรื่องให้เร็วขึ้น ช่วงเล่าเรื่องด้วยการ์ตูนช่องให้เลือกภาพที่เกิดอิมแพคกับคนดู แก้ไขเรื่องการพันเวทให้ตัวละคร การจัดแสงและเรนเดอร์ในบางฉากและกล่องข้ามตัวละคร เพิ่ม Between ฉากการจำแลงกายบางช่วงที่ใช้เอฟเฟกต์ช่วยงานจะสมบูรณ์

ซึ่งหลังจากผู้วิจัยได้คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญจึงได้ดำเนินปรับแก้ไขผลงานตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญนำมาซึ่งผลงานที่ปรับแก้ไขจนสมบูรณ์ ซึ่งมีผลตอบกลับจากผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1) เกரியงไกร ศุภรสห์สร้างสี่ งานดูกลมกล่อมขึ้นมาก ตัวงานสมบูรณ์และทำเพิ่มมาเยอะมาก เกิน 10 นาที

5.6.4 ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญการนำผลงานไปใช้ประโยชน์ มีความคิดเห็นต่อคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 12 ท่านคัดเลือกโดยพิจารณาตามเกณฑ์และคุณสมบัติเป็นผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง เป็นที่ยอมรับในระดับชาติหรือนานาชาติ โดยใช้หลักการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) รับชมผลงานทั้ง 2 ผลงาน โดยทำการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์ การ์ตูนช่องและ แอนิเมชัน เกี่ยวกับความเหมาะสมของลักษณะไทย ทางด้านเนื้อหา ตัวละครและฉาก การเคลื่อนไหว เสียง ความคิดสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ประโยชน์

ได้แก่ 1) ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง 2) คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (รวมแพง) 3) ดร.ธนี-ยา นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล 4) คุณณภชนก สุขประเสริฐ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล 5) ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี ผู้เชี่ยวชาญด้านการเผยแพร่พุทธศาสนา รองเจ้าอาวาสวัดทุ่งยาว, เจ้าคณะตำบลบ้านนา จังหวัดพัทลุง 6) คุณทัศนีย์ เทพไชย ผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี กระทรวงวัฒนธรรม 7) คุณเยาวนิต เต็งไตรรัตน์ นักประชาสัมพันธ์ชำนาญการพิเศษ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม 8) คุณศักดา แซ่เอี้ยว (เซีย ไทยรัฐ) นักเขียนการ์ตูนและนายกสมาคมการ์ตูนไทย 9) คุณครูวิศิษฐ์ พิมพ์มิล อาจารย์หัวหน้าหมวดวิชาวาดเส้นและนักเขียน วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี 10) คุณครูกุหลาบ หงอสุวรรณ หัวหน้าหมวดภาษาไทยและหัวหน้าหมวดวิชาโรงเรียนเปี่ยมสุวรรณวิทยา 11) คุณทิพย์สุดา อิมใจ นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ สนง.วัฒนธรรมจังหวัดสุพรรณบุรี 12) ดร.ถนัด ยันต์ทอง ปรากฏท้องถิ่นเมืองสุพรรณ ผู้เชี่ยวชาญด้านการค้นคว้าประวัติศาสตร์และชาติพันธุ์มนุษย์ อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรีศรีสุวรรณภูมิ ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญหลังรับชมผลงาน พบว่าความเหมาะสมคุณภาพของผลงานอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนี้ ( $\bar{x} = 4.59$ ) ดังนี้

ตารางที่ 38 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการนำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลผล
ส่วนที่ 1 ด้านเนื้อหาของผลงานสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง เรื่อง ชุนข้าง-ชุนแผน				
ตอนปลายชุมพลปะทะเถรवाद				
1	ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.92	0.29	มากที่สุด
2	ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบตัวละคร อุปกรณ์ บรรยากาศ และฉาก	4.58	0.51	มากที่สุด
3	วิธีการวาดและการเล่าเรื่องในงานการ์ตูน โดยรวมทั้งเรื่อง	4.58	0.51	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย	4.75	0.45	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมของการใช้การเชื่อมต่อช่องระหว่างตัวละครที่จำแลงกาย	4.67	0.49	มากที่สุด
6	ความสมบูรณ์ของผลงานสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง (Comic Strip)	4.67	0.49	มากที่สุด
7	ความต่อเนื่องของการเชื่อมต่อระหว่างตัวละครที่จำแลงกายโดยรวมทั้งเรื่อง	4.25	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.68	0.32	มากที่สุด
ส่วนที่ 2 ด้านการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย				
1	ความเหมาะสมของรูปร่าง รูปทรง ระหว่างตัวละครที่จำแลงกาย	4.25	0.45	มาก
2	ความเหมาะสมของเครื่องแต่งกาย ระหว่างตัวละครที่จำแลงกาย	4.58	0.51	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมของรายละเอียด ระหว่างตัวละครที่จำแลงกาย	4.50	0.52	มาก
4	ความสมบูรณ์ของตัวละคร ระหว่างจำแลงกาย โดยรวม	4.42	0.51	มาก
เฉลี่ย		4.44	0.44	มาก
ตอนที่ 3 คำถามด้านความเหมาะสมของแอนิเมชัน				
ส่วนที่ 1 ภาพเคลื่อนไหว				
1	ความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง	4.58	0.51	มากที่สุด
2	ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบตัวละคร อุปกรณ์ บรรยากาศ และฉาก	4.50	0.52	มาก
3	ความสวยงามของตัวละคร และฉาก	4.25	0.45	มาก
4	ความเหมาะสมของสีตัวละคร อุปกรณ์ บรรยากาศ และฉาก	4.58	0.51	มากที่สุด
5	ความคิดสร้างสรรค์ของภาพที่ใช้ในการสื่อสาร	4.50	0.52	มาก
6	ระยะเวลาของเนื้อหา	4.58	0.51	มากที่สุด
7	ความสมบูรณ์ของภาพเคลื่อนไหว โดยรวม	4.75	0.45	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมของการผสมผสานเทคนิคการเชื่อมโยงระหว่าง 2 มิติ และ 3 มิติ	4.42	0.51	มาก
9	ความเหมาะสมของเอฟเฟกต์ที่ใช้ในงานแอนิเมชัน (Animation)	4.67	0.49	มากที่สุด
10	ความสมบูรณ์ของผลงานแอนิเมชัน (Animation)	4.42	0.51	มาก
11	ความต่อเนื่องของการตัดต่อ ลำดับภาพเคลื่อนไหว	4.50	0.52	มาก

ตารางที่ 38 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการนำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลผล
ส่วนที่ 2 เสียง				
1	ความเหมาะสมของเสียงประกอบ	4.33	0.49	มาก
2	ความเหมาะสมของเสียงพากย์	4.58	0.51	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมในระยยะมิติของเสียง	4.58	0.51	มากที่สุด
4	ความชัดเจนของเสียงในการสื่อสาร	4.50	0.52	มาก
5	ความสมบูรณ์ของเสียง โดยรวม	4.67	0.49	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.53	0.37	มากที่สุด
ส่วนที่ 3 ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ				
1	ความเหมาะสมของกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงภายในผลงานสร้างสรรค์นี้	4.50	0.52	มากที่สุด
2	ท่านคิดว่าผลงานสร้างสรรค์นี้เป็นการพัฒนาตัวละครที่จำแลงไปสู่การเป็นวัฒนธรรมไทยในปัจจุบัน และ อนาคต	4.67	0.49	มากที่สุด
3	ท่านคิดว่าผลงานสร้างสรรค์นี้ เป็นการพัฒนาวรรณคดีไทย ให้มีความชัดเจนในอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเพิ่มมากขึ้น	4.58	0.51	มากที่สุด
4	ท่านคิดว่าอยากรับชมผลงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย รูปแบบนี้อีก ในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป	4.83	0.39	มากที่สุด
5	ท่านคิดว่า รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานเรื่องนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเรื่องอื่น ๆ ของตัวละครในวรรณคดีไทยได้	4.92	0.29	มากที่สุด
6	ท่านคิดว่า ควรมีผลงานสร้างสรรค์ที่มีการผลักดันตัวละครในวรรณคดีไทย ให้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมได้	4.92	0.29	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.76	0.33	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.59	0.33	มากที่สุด

## 5.6.5 ความคิดเห็นของผู้ใช้ประโยชน์จากผลงานต่อผลงานสร้างสรรค์

1) ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เถาทอง การวิจัยสานต่อแนวคิดของในหลวงในการนำเรื่องราวมาต่อยอดในรูปแบบการ์ตูน การ์ตูนช่องทำได้ดีในส่วนของการใช้คำเอฟเฟกต์ สถาปัตยกรรม มีรูปร่างและโครงสร้างที่เป็นไทยได้ดีมาก และการใช้ภาษาในการ์ตูนเล่มทำได้ดี มีเรื่องความเชื่อมาประกอบในฉากดูได้อรรถรส มุมกล้องในงานทำได้ดีสะท้อนความเป็นไทยได้ดีมากทั้งตัวของเครื่องใช้และบ้านเรือน แต่ตัวละครควรสะท้อนบุคลิกภาพความเป็นไทยมากกว่าญี่ปุ่น ในส่วนของแอนิเมชันเดิมเต็มอารมณ์ที่การ์ตูนให้ไม่ได้ ทั้งแสง สี เสียงและอารมณ์ มีความผสมผสานกลิ่นอายความเป็นไทยและญี่ปุ่น

2) คุณจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (เจ้าของนามปากกา รอมแพง) สามารถสร้างความเข้าใจและจะได้ศึกษาถึงรากเหง้าของตน เพื่อก่อให้เกิดความภาคภูมิใจและจุดประกายให้มีการต่อยอดในทางด้านจิตวิญญาณความคิดอ่าน เพื่อสานจินตนาการและสร้างประโยชน์ให้กับผู้คนยุคปัจจุบันได้ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม การ์ตูนช่อง มีการบูรณาการให้เข้าถึงได้ง่ายขึ้น แอนิเมชัน เป็นสื่อที่เหมาะสมเพราะสามารถใช้ถ่ายทอดให้ผู้คนในปัจจุบันเข้าใจได้ง่าย และทั่วถึงมากขึ้น

3) ดร.ธनिया นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล การนำเสนอวรรณกรรมในรูปแบบการ์ตูนและแอนิเมชัน ที่เข้าใจง่าย ทำให้รู้สึกสนุก การ์ตูนช่อง เนื้อหาอ่านแล้วเข้าใจง่าย อ่านสนุก ปลายเส้นสวย เด็กสามารถอ่านแล้วเข้าใจ จดจำเนื้อเรื่องได้ง่าย แอนิเมชัน ภาพสวย มีสีสัน

4) คุณณชนก สุขประเสริฐ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล เข้าใจง่าย ซึ่งสามารถสื่อสารให้เข้าถึงทุกกลุ่มอายุที่สนใจได้โดยไม่มีข้อจำกัด ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงสารที่ผู้จัดทำต้องการจะสื่อร่วมกับความบันเทิงที่ได้รับชม การ์ตูนช่องโดยรวมทำได้น่าสนใจมาก รู้สึกอยากอ่านต่อไปเรื่อย ๆ จนจบ

5) ดร.พระมหาชวลิต ชาติเมธี ผู้เชี่ยวชาญด้านการเผยแพร่พุทธศาสนา รองเจ้าอาวาสวัดทุ่งยาว, เจ้าคณะตำบลบ้านนา จังหวัดพัทลุง ทำให้ผู้ชมผู้อ่านโดยเฉพาะเยาวชนได้เข้าถึงและหันมาสนใจวรรณคดีพื้นบ้านของไทยง่ายและมากขึ้น ในรูปแบบการนำเสนอแอนิเมชัน-การ์ตูน ในเนื้อหาของตอนดังกล่าวสะท้อนให้เห็นภาพลักษณ์ของตัวละครฝ่ายอธรรมที่ถูกไฟสามกองเข้าครอบงำคือไฟคือราคะ ไฟคือโทสะ ไฟคือโมหะ จนนำไปสู่คิดพยาบาทปองร้ายเบียดเบียนผู้อื่นโดยการสำแดงฤทธิ์แปลงกายในรูปแบบต่าง ๆ เห็นการชิงไหวชิงพริบเพื่อการเอาชนะด้วยคาถาอาคมและกลอุบายและทำให้ได้เห็นฝ่ายที่ทำหน้าที่เพื่อปกป้องความผาสุกของสังคม คนดียอมได้รับการยกย่องชมเชย ส่วนคนชั่วยอมได้รับโทษตามความผิดตามสมควรแก่ความผิดเสมอ ในส่วนของการ์ตูนช่อง ความคิดสร้างสรรค์ผลงานด้านวรรณกรรมที่มีการนำเสนอไม่จำเป็นต้องเป็นนวัตกรรมเสมอไปโดยเฉพาะกับวรรณคดีไทยในรูปแบบการ์ตูนไม่เคยตกยุค อยู่ที่ว่านำเสนอผลงานไปแล้วเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากน้อยเพียงใด ผู้อ่านแล้วเข้าใจหรือไม่ การนำเสนอผลงานดังกล่าวยังเป็นตัวบ่งชี้ถึงบุคลิกภาพอัตลักษณ์ของตัวละครแบบคลาสสิกอีกด้วย ในส่วนของแอนิเมชัน ถือเป็นก้าวหนึ่งที่สำคัญในการศึกษาวิจัยและนำเสนอวรรณคดีไทยชุดขุนช้าง-ขุนแผนในรูปแบบที่มีการพัฒนาการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวให้มีความน่าสนใจมากขึ้นตามยุคสมัย ส่วนการเลือกตอนปลายชุมพลปะทะเถรवादมานำเสนอ เหมือนการวาดภาพใหญ่สะท้อนสังคมผ่านตัวละครในยุคนี้อีกด้วย

6) คุณทัศนีย์ เทพไชย ผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี กระทรวงวัฒนธรรม ประยุกต์ความเป็นไทยให้คนรุ่นใหม่สัมผัสได้ง่ายขึ้น การ์ตูนช่องมีการออกแบบมาอย่างดี แอนิเมชันเข้าใจง่าย เร้าใจเหมาะกับคนรุ่นใหม่

7) คุณเยาวนิต เต็งไตรรัตน์ นักประชาสัมพันธ์ชำนาญการพิเศษ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม การนำวรรณกรรมไทยมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านเทคโนโลยี ที่สามารถพัฒนาสร้างสรรค์วรรณกรรมไทยให้มีชีวิต ดูสนุก เข้าใจง่าย แฝงแนวคิด ขอบคุณการสร้างสรรคพัฒนาตีๆ ในส่วนของการ์ตูนช่อง อ่านเพลินๆ แบบการ์ตูนต่อสู้ ในส่วนของแอนิเมชัน ดูสนุก ถ้าไม่เคยได้รู้จักเรื่องนี้มาก่อนก็พอจะเข้าใจเรื่องได้ การเชื่อมโยงตัวละคร กับสัตว์จำแลง ธรรมะกับอธรรมควรให้แตกต่างชัดเจน และไม่ใช้ซ้ำกัน สัตว์บางชนิดเราเคยคุ้นชินกับการตีความเป็นฝ่ายธรรมะ เมื่อนำมาใช้สื่อตรงข้าม ควรพัฒนาให้ผู้ชมยอมรับ

8) คุณศักดา แซ่เอี้ยว (เซีย ไทยรัฐ) นักเขียนการ์ตูนและนายกสมาคมการ์ตูนไทย นักศึกษามีฝีมือ ความคิดสร้างสรรค์ ใช้เรื่องราวจากวรรณคดีไทยมานำเสนอ การ์ตูนช่อง การสร้างสรรค์ตัวละคร ลายเส้นดูสมบุรณ์ สวยงาม การดำเนินเรื่อง แบ่งช่องได้ถูกต้อง ทำให้อ่านได้ลื่นไหลดี สนุกและให้ความบันเทิงดีมากในส่วนของแอนิเมชัน สนุกสนาน เทคนิคเยี่ยม การเคลื่อนไหวมีความน่าตื่นตั้น และแสดงถึงฝีมือกับความรู้ของนักศึกษาดีมาก สนับสนุนให้นำเรื่องราวจากวรรณคดีไทย มาสร้างและเผยแพร่ให้มากๆ และต่อเนื่อง

9) คุณครูวิศิษฐ์ พิมพิมล อาจารย์หัวหน้าหมวดวิชาวาดเส้นและนักเขียน วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี เป็นเรื่องที่ดีในการนำวรรณคดีไทยมาสร้างสรรค์ต่อยอดโดยใช้เทคโนโลยี เพื่อสื่อสารกับคนในยุคปัจจุบัน การ์ตูนช่อง มีความประสานกลมกลืนได้ดี ทั้งการวาด และความต่อเนื่อง แอนิเมชัน การผสมผสาน แอนิเมชันแบบ 2D และ 3D เป็นความพยายามในการสร้างสรรค์ให้เห็นความแปลกใหม่ เทคนิคในแบบ 3d ขาดความประสานกลมกลืนไปบ้าง การออกแบบชุดตัวละคร อาจจะทำให้มีความเป็นไทยในแบบร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

10) คุณครูกุลลาภ หงอสุวรรณ หัวหน้าหมวดภาษาไทยและหัวหน้าหมวดวิชา โรงเรียนเปี่ยมสุวรรณวิทยา เนื้อเรื่องกระชับ เข้าใจง่าย เมื่ออ่านเนื้อเรื่องในการ์ตูนจะเข้าใจภาพเคลื่อนไหวว่าสัมพันธ์กัน แม้นักเรียนจะไม่เคยอ่านมาก่อนก็สามารถเข้าใจได้ การ์ตูนช่อง เป็นผลงานที่น่าสนใจ ทำให้เด็ก ๆ รู้เรื่องง่ายและสนใจวรรณคดีไทยมากขึ้นเพราะเด็ก ๆ ชอบอ่านการ์ตูนมากกว่าการอ่าน ร้อยแก้ว ร้อยกรองเสมอ

11) คุณทิพย์สุดา อิมใจ นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ สนง.วัฒนธรรมจังหวัดสุพรรณบุรี การเลือกตอนที่มีความน่าสนใจมาทำการ์ตูน ในอนาคตควรพัฒนาต่อในการปรับใช้เรื่องจากตำนาน นิทานพื้นบ้านอื่น ๆ ที่น่าสนใจ

12) ดร.ถนัด ยันต์ทอง ประชาญ์ท้องถิ่นเมืองสุพรรณ ผู้เชี่ยวชาญด้านการค้นคว้าประวัติศาสตร์และชาติพันธุ์มนุษย์ อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรีศรีสุวรรณภูมิ เห็นภาพเชื่อมต่อดึงเยาวชนให้มาสนใจ เรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน เยาวชนได้เข้าถึงมากขึ้น การ์ตูนช่องถือว่าเป็นแนวคิดที่ดีมาก แอนิเมชันนับเป็นความฉลาดในการเรื่อง การนำตัวละคร "พลายชุมพล" มาเล่น เพราะส่วนมาก

คนจะรู้จักแต่ รำพลายชุมพลเท่านั้น เป็นการเปิดตัวพลายชุมพลในแง่ ความเก่งทางอาคม ภาพขาวดำ ได้อารมณ์ไปอีกแบบหนึ่ง หากมีโอกาสควรทำทั้ง 43 ตอน ก็จะเป็นประวัติศาสตร์อีกบทหนึ่งของเสภา ขุนช้าง-ขุนแผน แอนิเมชัน

5.6.6 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาที่ศึกษาทางด้านแอนิเมชันหรือออกแบบ จำนวนทั้งสิ้น 68 คน โดยใช้หลักการสุ่ม ตัวอย่างแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) รับชมผลงานทั้ง 2 ผลงาน โดยทำการประเมินความ พึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง แอนิเมชัน มีความพึงพอใจต่อผลงานอยู่ในระดับ มากที่สุด ( $\bar{x} = 4.60$ ) ดังนี้

ตารางที่ 39 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่าง

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลผล
คำถามด้านความพึงพอใจที่มีต่อการ์ตูนช่อง				
1	ความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต	4.69	0.47	มากที่สุด
2	ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบตัวละคร และ ฉาก	4.51	0.50	มากที่สุด
3	ความสวยงามของตัวละครและฉาก	4.56	0.50	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย	4.59	0.50	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมของการใช้การเชื่อมต่อช่องระหว่างตัวละครที่จำแลงกาย	4.46	0.56	มาก
6	ความต่อเนื่องของการเชื่อมต่อระหว่างตัวละครที่จำแลงกายโดยรวมทั้งเรื่อง	4.59	0.55	มากที่สุด
7	ความสมบูรณ์ของผลงานสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง (Comic Strip)	4.72	0.45	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.59	0.29	มากที่สุด
คำถามด้านความพึงพอใจที่มีต่อแอนิเมชัน				
1	ความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง ขุนช้าง-ขุนแผน ตอน พลายชุมพลปะทะเถรฆาต	4.50	0.53	มาก
2	ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบตัวละคร และ ฉาก	4.79	0.41	มากที่สุด
3	ความสวยงามของตัวละครและฉาก	4.49	0.50	มาก
4	ความเหมาะสมของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย	4.69	0.47	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมของการใช้การเชื่อมต่อช่องระหว่างตัวละครที่จำแลงกาย	4.56	0.50	มากที่สุด
6	ความต่อเนื่องของการเชื่อมต่อระหว่างตัวละครที่จำแลงกายโดยรวมทั้งเรื่อง	4.57	0.50	มากที่สุด
7	ความสมบูรณ์ของผลงานแอนิเมชัน (Animation)	4.49	0.56	มาก
8	ท่านได้เห็นกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ในผลงานสร้างสรรค์นี้	4.76	0.43	มากที่สุด

ตารางที่ 39 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลผล
9	ท่านสามารถจำตัวละครแต่ละตัวระหว่างการจำแลงกายได้	4.57	0.50	มากที่สุด
10	การสื่อสารของเสียงในการรับชม	4.43	0.55	มาก
11	ความสมบูรณ์ของการลำดับภาพเคลื่อนไหว	4.60	0.52	มากที่สุด
12	ความเหมาะสมของสีตัวละคร อุปกรณ์ บรรยากาศ และฉาก โดยรวม	4.71	0.46	มากที่สุด
13	ความเหมาะสมของเอฟเฟกต์ที่ใช้ในงานแอนิเมชัน	4.50	0.53	มาก
14	ความเหมาะสมของการผสมผสานเทคนิคการเชื่อมโยงระหว่าง 2D และ 3D	4.78	0.42	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.60	0.28	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.60	0.28	มากที่สุด

ความคิดเห็นของผู้ชมต่อผลงานสร้างสรรค์ เติมเต็มอารมณ์ที่วรรณคดีไทยให้ไม่ได้ สร้างอารมณ์ทั้งตื่นเต้น สนุก ลุ้นระทึกไปตัวละคร มีความชื่นชอบในบุคลิกภาพของตัวละครทั้งพลายชุมพลและเถรฆาต การเคลื่อนไหวและแปลงร่างจากคนเป็นสัตว์ ที่สร้างสรรค์ขึ้นให้มีชีวิตสร้างความตื่นเต้นได้มาก ความสมบูรณ์ของฉาก บรรยากาศในเรื่องสะท้อนวิถีชีวิตความคนสมัยก่อนได้อย่างดี ทั้งสถานที่ที่บ่งบอกถึงยุคสมัย สิ่งแวดล้อม บ้านเรือน ต้นไม้และอุปกรณ์ของตัวละคร ที่อยู่ในเรื่องต่อเนื่องแลกลมกลืนเป็นอย่างมาก การนำโครงเรื่องจากวรรณคดีไทยนอกจากการสร้างผลงานความเป็นเอกลักษณ์ของไทย ยังสะท้อนสุนทรียภาพในศาสตร์ของศิลปะร่วมสมัยที่รวมศาสตร์การสร้างสรรค์ที่สร้างจินตภาพได้อย่างสมบูรณ์

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพเป็นการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ รูปแบบ แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายซึ่งมีตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นต้นแบบ โดยการพัฒนาหรือสร้างทฤษฎีจากการรวบรวมข้อมูลจากลายลักษณ์อักษรและไอชัวร์ลักษณ์ จากนั้นจึงจำแนกข้อมูลออกเป็นหมวดและการเชื่อมโยงหมวดเหล่านั้น นำมาซึ่ง ทฤษฎีเชิงกระบวนการ (Process Theory) ที่อธิบายถึงกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย จากนั้นนำผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของการออกแบบการเชื่อมโยง คุณภาพงานเคลื่อนไหวเชิงจินตภาพ ผลที่ได้คือ ผลงานเชิงจินตภาพ มีลักษณะการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่เหมาะสมและมีคุณภาพตามสมมติฐานที่กำหนดไว้



การจำแลงกายของตัวละครนั้นสามารถใช้เครื่องแต่งกาย ท่าทางการแสดงออก ลักษณะการประกอบสร้างเป็นตัวละครที่สามารถสื่อถึงการจำแลงกายของตัวละคร ตลอดจนสัญลักษณ์ต่าง ๆ สามารถนำมาใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครได้ มิใช่เพียงหน้าตาเพียงอย่างเดียว อัตลักษณ์ร่วม อัตลักษณ์บ่งชี้ สิ่งเหล่านี้ที่ประกอบสร้างขึ้น จะต้องมิใช่ของอัตลักษณ์และบุคลิกภาพ กลายเป็น การรับรู้การจำแลงกายที่คนดูสามารถรับรู้และเข้าใจได้ดี ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญส่วนหนึ่งในการใช้แนวทางการสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพ สามารถปรับประยุกต์เลือกใช้แนวคิดต่าง ๆ ได้ในการผสมผสานและ สอดคล้องกับตัวละครที่กำหนดไว้



## บทที่ 6

### สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

#### 6.1 สรุปผล

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย เพื่อสร้างจินตภาพครั้งนี้ สามารถสรุป อภิปรายผลการวิจัย โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้แนวทางและเทคนิคการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยสามารถสรุปผลให้เห็นภาพตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

**6.1.1 วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 :** เพื่อศึกษาวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละคร

การศึกษาวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละคร เป็นการวิเคราะห์เพื่อหาการเชื่อมโยงการจำแลงกายเกี่ยวกับลักษณะก่อนและหลังของตัวละคร ลักษณะหลังการจำแลงกาย ซึ่งวรรณคดีที่มีตัวละครที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาจำนวน 9 ตัว โดยกล่าวถึงตัวละครเป็นรายบุคคล และกล่าวถึงลักษณะเดิมของตัวละคร รูปร่าง หน้าตา อุปนิสัย อิทธิฤทธิ์ของตัวละคร ลักษณะเฉพาะ การแต่งกาย ดำหนิ และอาวุธ พบว่า การจำแลงกายสามารถจำแนกได้เป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ สัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ และยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ โดยการจำแลงกายให้มีลักษณะที่แตกต่างไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง โดยใช้เวทมนตร์คาถา วิชา หรืออิทธิฤทธิ์ จนไม่สามารถจดจำรูปร่างเดิมได้ สาเหตุของการจำแลงกายเป็นไปเพื่อต้องการลงศัตรู หรือเอาชนะด้วยพลังกำลังของร่างจำแลง สืบเหตุการณ์ของฝ่ายตรงข้าม ลอบดูรูปร่างลักษณะของฝ่ายศัตรู ช่วยเหลือผู้อื่น และเพื่อสิ่งที่ตนต้องการและปรารถนา หลังจากการจำแลงกายแล้ว ตัวละครนั้นจะสร้างสถานการณ์ให้เกิดความได้เปรียบหรือเสียเปรียบ ให้ตัวละครอื่นในเรื่องได้รับผลที่เป็นคุณหรือโทษ

กล่าวโดยสรุปการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย นอกจากนัยแฝงที่ต้องการใช้สอนใจมนุษย์ในสังคมแล้ว ยังช่วยให้การดำเนินเรื่องราวเป็นไปด้วยความสนุกสนาน มีการแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละคร การต่อสู้โดยใช้เวทย์มนต์ อำนาจ ไหวพริบ การต่อสู้ระหว่างกองทัพ ยักษ์ มนุษย์ ลิง เทวดา และอื่น ๆ อาจเพราะการต่อสู้กับมนุษย์ด้วยกันเนื้อเรื่องอาจจะไม่น่าติดตามและไม่ดึงดูดใจผู้อ่าน นอกจากจุดประสงค์ที่ไม่ต้องการให้เนื้อเรื่องเกิดความซ้ำซากจำเจแล้ว ยังแฝงไปด้วยคติธรรมสอนใจ โดยผู้ประพันธ์วรรณคดีไทยสร้างตัวละครที่จำแลงกาย โดยมีวัตถุประสงค์แอบแฝงในการจำแลงกายทุกครั้ง เช่นการจำแลงกายเพื่อให้ตัวละครอื่นเกิดความเข้าใจผิด การให้ได้มาซึ่งบุคคลที่ตนเองปรารถนา การลงฝ่ายศัตรูให้แพพ่าย ล้วนเป็นกลวิธีที่ใช้การจำแลงกายเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนต้องการ

ในส่วนของผู้ละครที่จำแลงกายแม้ว่าตัวละครจะมี อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ หรือมีฤทธิ์เดชมากน้อยเพียงใด ตัวละครนั้นก็ยังมีความคิด มีหลักการดำเนินชีวิต มีอุดมคติ มีความต้องการ รัก โลก โกรธ หลง ไม่ต่างจากมนุษย์ทั่วไป การจำแลงกายของตัวละครจึงสามารถที่จะอธิบายพฤติกรรม ความคิดความต้องการ สาเหตุที่แท้จริงของการกระทำ ได้เช่นเดียวกับที่อธิบายการกระทำของมนุษย์ ด้วยการคิดวิเคราะห์ หาสาเหตุ ซึ่งการจำแลงกายเป็นเพียงการสร้างคุณลักษณะพิเศษของตัวละครให้ดำเนินเรื่องได้ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายเหล่านี้จะเป็นการสร้างอุปสรรคต่าง ๆ ไม่ต่างจากในชีวิตจริงของมนุษย์ที่ต้องพบอุปสรรคในการดำเนินชีวิตไม่ต่างการเนื้อเรื่องในวรรณคดีไทย ที่ต้องใช้ความรู้ สติ ความคิด ความสามารถในการตัดสินใจ เพื่อความก้าวหน้าต่อไปในหนทางแห่งชีวิตของตน ตลอดจนการเลือกคู่ครอง เรื่องราวในวรรณคดีไทยไม่ต่างจากแนวทางในการดำเนินของมนุษย์ทุกคน คุณสมบัติของตัวละครในวรรณคดีไทย คือคุณสมบัติในอุดมคติของมนุษย์ที่ปรารถนา จะมีความรู้ ความสามารถ สามารถเอาตัวรอดได้ด้วยตนเอง ได้รับการยอมรับจากคนในสังคม ความปรารถนาเหล่านี้ได้สะท้อนผ่านวรรณคดีไทยในรูปแบบของตัวละครเอก จากการศึกษาพบว่าสาเหตุการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยส่วนใหญ่เกิดจากการต้องการลงวิชาศึกและคู่ต่อสู้ ต้องการได้มาซึ่งบุคคลอันเป็นที่รักและปรารถนา ตัดกำลังสำคัญของฝ่ายตรงข้าม เพื่อลอบดูสอดแนมสถานการณ์ของฝ่ายตรงข้าม เดินทางตามหาผู้มีพระคุณและบุคคลอันเป็นที่รัก และต้องการช่วยเหลือผู้อื่น ตามลำดับ

สรุป การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้ประพันธ์ใช้กลวิธีการสร้างบุคลิกของตัวละครโดยการบรรยาย พฤติกรรมของตัวละคร และการให้ตัวละครอื่นพูดถึงตัวละครที่จำแลงกาย ไสยศาสตร์ โหราศาสตร์ ความฝัน และในด้านบ่อเกิดของการจำแลงกาย ตัวละครในวรรณคดีไทยที่มีความสามารถในการจำแลงกายเป็นบุคคลต่าง ๆ ได้ตามความปรารถนา รากเหง้าของการจำแลงกายส่วนใหญ่มาจากได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนาและหลักธรรมคำสอนเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยสาเหตุเหล่านี้จึงทำให้การจำแลงกายกลายเป็นตัวแทนและถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเปรียบเทียบหรือใช้ในการสั่งสอนเชิงสัญลักษณ์ เรื่องการทำสิ่งใดโดยขาดความยั้งคิดย่อมทำให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมาภายหลัง การซ้อนกลของการแปลงกายในรูปสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันไป วรรณคดีไทยจะปรากฏการจำแลงกายในการดำเนินเรื่องทั้งตัวละครชายและหญิง เหตุการณ์จำแลงกายเป็นเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินเรื่องและมีความสัมพันธ์กับแบบเรื่องอื่น ๆ การจำแลงกายนั้นจะปรากฏในหลายลักษณะ ทั้งเพื่อการหาคู่ครอง ต่อสู้กับศัตรู เพื่อหลบหนี จากการวิเคราะห์พบว่า การจำแลงกายในวรรณคดีไทยมีความคล้ายคลึงกันมาก กล่าวคือ มีความคล้ายคลึงกันในเรื่องพฤติกรรมตัวละคร เหตุการณ์และเป้าหมายการจำแลงกาย ลักษณะดังกล่าวสามารถสรุปการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้โดยพิจารณาจากลักษณะที่เกี่ยวกับตัวละครในผลงานทัศนศิลป์ หรือพฤติกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยพิจารณาจากตัวละครหลักที่จำแลงกายและตัวละครเบ็ดเตล็ดที่จำแลงกาย โดยใช้

ลักษณะการสร้างจินตนาการตัวละครให้มีความแปลกแตกต่างกันไป ที่ผู้ประพันธ์ใช้ความเชื่อและจินตนาการของคนไทยในการสร้างสรรค์วรรณคดีไทยให้มีลักษณะเฉพาะ

### 6.1.2 วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 : เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย

แนวคิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย ผู้วิจัยเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ด้วยการวิจัยพัฒนาสร้างสรรค์ที่ค้นพบข้อสำคัญในการสร้างองค์ความรู้จากข้อมูลลายลักษณ์ที่เป็นวรรณคดี ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ผนวกกับการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ โดยได้แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเป็นชุดองค์ความรู้ใหม่สู่การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพที่สร้างขึ้นโดยมีแนวคิดการจำแลงกายที่สามารถอธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์ ความต้องการจากจิตไร้สำนึกที่แปรเปลี่ยนพลังอำนาจอันเป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม และถ่ายทอดมันออกมาในรูปแบบของการจำแลงกายของตัวละครที่เต็มไปด้วยการขับเคลื่อน จากภายในสู่ภายนอก การเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่จำแลงกายจะขึ้นอยู่กับรูปลักษณ์ภายนอกตอนเป็นมนุษย์ อุปนิสัย กับจุดมุ่งหมายของตัวละคร ซึ่งการจำแลงกาย ต้องสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละคร ในร่างที่มีความเป็นมนุษย์ หากมองทะลุรูปลักษณ์ภายนอกของการจำแลงกายไปความหมายเชิงสัญลักษณ์ จะพบว่า มนุษย์ทุกคนสามารถจำแลงกายเป็นสัตว์โลกที่ขาดสติได้เช่นเดียวกันเมื่อถึงจุดแตกหักทางอารมณ์ ร่างกายมนุษย์จะตอบสนองในมุมมองด้านชีววิทยา ร่างกายจะทำให้ต้องตัดสินใจเร็วขึ้น อะดรีนาลินสูบฉีดไปทั่วร่างพร้อมให้ทุกมัดกล้ามเนื้อระเบิดพลังระยะสั้นๆ ออกมา ไม่ว่าสิ่งมีชีวิตใด ๆ ล้วนมีกลไกนี้ในการตอบสนองเพื่อการมีชีวิตรอด กลไกทางธรรมชาติจะทำให้มนุษย์พร้อมระเบิดพลังเข้าสู่ด้านมืดได้ง่ายขึ้น การจำแลงกายจะอยู่บนพื้นฐานทางอัตลักษณ์ของบุคคล คือการใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์การแพทย์และวิทยาศาสตร์แขนงต่าง ๆ ในการตรวจพิสูจน์ยืนยันตัวบุคคล โดยใช้วิธีสังเกตเปรียบเทียบรูปลักษณ์ภายนอก หรือสิ่งที่ติดมากับร่างกาย การสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายโดยใช้เทคนิคความงามในทางทัศนธาตุให้สมบูรณ์แล้วยังต้องคำนึงถึงการลดสัดส่วนหลักเพิ่มสัดส่วนรองและมีความสมบูรณ์ไม่ขัดต่อกายวิภาคหลัก โดยตัวละครที่สร้างสรรค์ต้องมีจิตวิญญาณมีผลของการกระทำและเคารพต่อรากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิม ที่กล่าวมาทั้งหมดนำไปสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ที่หลอมรวม 3 แนวคิด จากวิทยาศาสตร์ ทัศนศิลป์ และวรรณคดีไทย ที่นำจุดเด่นของแต่ละแนวคิดมาเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่เป็นข้อค้นพบในงานวิจัยครั้งนี้ที่เสนอทั้ง 3 แนวคิด 1 กระบวนการจำแลงกายทั้ง 5 ระยะ กล่าวคือ

แนวคิดที่ 1 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้หลักทางวิทยาศาสตร์ บนฐานคิดที่ได้จากข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ ด้วยวิธีการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายผสานกับความคิดของวิทยาศาสตร์ที่มีความเป็นไปได้ทางกายภาพของมนุษย์ ซึ่งแนวคิดทางวิทยาศาสตร์สามารถเชื่อมโยง

ตัวละครได้มีความน่าเชื่อถือ มีความเป็นไปได้นบนพื้นฐานแห่งความเป็นจริงและทางกายภาพ แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้ทำการนำทฤษฎีเรื่องสารสื่อประสาท (ฮอร์โมน) ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และกายภาพของมนุษย์เป็นตัวกำหนดในการเชื่อมโยงและการกระทำที่เกิดขึ้นจากโครงสร้างบุคลิกภาพ Id เป็นบ่อเกิดของพลังดิบ อารมณ์ปรารถนา แรงขับสัญชาตญาณที่แสวงหาความพึงพอใจ หน้าที่ของ Id คือการทำให้การดำเนินชีวิตของมนุษย์สมปรารถนา ขจัดความตึงเครียดหรือทำการความตึงเครียดลดลงสู่ระดับ เช่นตัวละครที่มีความโกรธและความโมโหครอบงำ สามารถจำแลงกายเป็นตัวประหลาดที่พร้อมจะทำลายทุกสิ่งเบื้องหน้า ซึ่งอารมณ์ส่งผลให้สัญชาตญาณในการตอบสนองเปลี่ยนไป เมื่อมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องการตอบสนองทางอารมณ์ที่ตัวละครแสดงออกมานั้นจะไวมากจนบางครั้งไม่สามารถควบคุมได้ นอกจากจะส่งผลถึงพฤติกรรมแสดงออกแล้วยังส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงทางชีวและสรีระ เช่นหัวใจเต้นแรงและเร็ว รู้สึกใจสั่น ความดันโลหิตสูงขึ้น หน้าแดง กล้ามเนื้อเกร็ง อาจจะมีอารมณ์พลุ่งพล่านระเบิดคำพูดหรือการกระทำออกมาโดยขาดการควบคุม จากพื้นฐานทางความคิดที่ได้ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครบนพื้นฐานความเป็นไปได้ทางกายภาพ ผสมผสานกับอารมณ์ที่เป็นตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงกายภาพ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นการนำวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำในการเชื่อมโยงที่แฝงไว้ด้วยอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็นสิ่งขับเคลื่อนให้เกิดการจำแลงกาย

แนวคิดที่ 2 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายผู้วิจัยได้นำหลักการทางทัศนศิลป์เป็นตัวนำ จากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลผลงานทางทัศนศิลป์และทำการวิเคราะห์การเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายจากผลงานทางศิลปะ และการสัมภาษณ์ศิลปินแห่งชาติ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานและบุพกรรมที่มีความสอดคล้องกับความเชื่อทางพุทธศาสนา แนวคิดนี้มุ่งเน้นการสื่อความหมายเรื่องกรรมและการตีความจากมโนทัศน์ของผู้สร้างสรรค์ แนวคิดทางทัศนศิลป์ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ผลงานทางทัศนศิลป์และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยพบแนวทางในการสร้างสรรค์คือ จุดเด่นของแนวคิดทางทัศนศิลป์ คือ การนำความรู้จากผลงาน จากรูปความคิด จินตนาการของศิลปินสู่จินตภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวทางวรรณคดีไทย โดยเน้นการสร้างสรรค์ให้เกิดอัตลักษณ์เฉพาะของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งมีพื้นฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นตัวตั้ง และนำมาผสมผสานความคิดทางบุคลาธิษฐาน เพื่อนำมาเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในการสื่อความหมายแฝงทางวรรณคดีไทย จุดเด่นของแนวคิดนี้คือการสร้างสรรค์ที่เป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างที่ถ่ายทอดจากมโนทัศน์ มโนคติ มโนสำนึก เป็นสิ่งสำคัญ

แนวคิดที่ 3 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยยึดตามอัตลักษณ์ทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัยได้ทำการนำคำประพันธ์ของผู้ประพันธ์เป็นตัวกำหนด โดยการตีความหมายที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์อัตลักษณ์ตัวละครนั้น ๆ แก่ผู้อ่าน โดยที่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจะสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้น แนวคิดทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ประพันธ์ได้ใช้การบรรยายลักษณะทาง

กายภาพของตัวละครเพื่อเป็นการบ่งชี้อัตลักษณ์ ด้านกลวิธีการสร้างตัวละครที่จำแลงกายผู้ประพันธ์สร้างให้ตัวละครนั้นมีผลต่อการดำเนินเรื่องหากเป็นฝ่ายธรรมมะผู้ประพันธ์มักสร้างตัวละครเอกของเรื่องให้ปิดบังรูปร่างที่แท้จริงจำแลงกายด้วยรูปร่างหน้าตาที่อัปลักษณ์แต่มีลักษณะเด่น มีวิชาความรู้ฉลาดเอาตัวรอด เก่งในการรบ หากเป็นฝ่ายธรรมลักษณ์เฉพาะทางกายภาพจะเป็นอัปลักษณ์มีจิตใจ และพฤติกรรมที่ไม่ดี ตัวละครที่จำแลงกายจึงเปรียบเหมือนกิเลสที่เป็นรากเหง้าของปัญหาในจิตมนุษย์คือกิเลส ได้แก่ความโลภ ความโกรธ และความหลง กับตัณหา คือ ความทะยานอยาก ความใคร่ในกาม การจำแลงกายปรากฏพร้อมกับกิเลสที่ปรากฏขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ความหวงแหน ความหวาดกลัว ความริษยาและพยาบาท การจำแลงกายซึ่งเป็นเครื่องหมายแห่งกิเลสเหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้จำแลงกายในรูปแบบต่าง ๆ กัน เพื่อสนองกิเลสตัณหา อันเป็นความเห็นแก่ตัวของตน ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งและก่อความเดือดร้อนแก่ตนและผู้อื่น การจำแลงกายจึงมีนัยยะแฝงที่ต้องการจะสื่อความหมายในเรื่องกิเลสของมนุษย์ การไม่หลุดพ้นซึ่งกิเลส สัญลักษณ์แห่งอวิชา การจำแลงกายมีอุปมาของกิเลสเป็นตัวขับเคลื่อน เพื่อให้สอดคล้องกับการสอดแทรกสิ่งที่ต้องการจะสอนผู้คนไว้ในวรรณคดีไทย แนวคิดนี้คือการนำจุดเด่นของนัยยะแฝงทางการจำแลงกายเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการสื่อสารความหมายของการจำแลงกาย การนำนัยยะแฝงเป็นปรัชญาในตัวนำการเชื่อมโยงการจำแลงกายที่แฝงคำสอนเรื่องการหลุดพ้นกิเลสที่เป็นอุปมาสกัดกั้นการไปถึงซึ่งจุดหมายแห่งชีวิต การจำแลงกายที่แฝงไว้เรื่องการสื่อความหมายของธรรมะและอธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อความหมายผสมเข้ากับหลักทฤษฎีการออกแบบ

ซึ่งทั้ง 5 ระยะเวลาการจำแลงกาย จะทั้งร่องรอยของตัวละครไว้ด้วย โดยดึงจุดเด่นในความเป็นตัวละครนั้น ๆ ออกมาใส่ เช่น เขี้ยวของตัวละครที่หายไป อาจมาปรากฏเป็นแผลเป็นบริเวณริมแก้มหรือริมฝีปาก เพื่อแสดงลักษณะเฉพาะของตัวละครนั้น ๆ ซึ่งการผสมผสานตัวละครที่จำแลงกายทั้ง 3 แนวทาง การนำจุดเด่นของตัวละครมาใช้แสดงอัตลักษณ์ที่บ่งชี้ความเป็นตัวตนที่ปรากฏทั้งในรูปมนุษย์และสัตว์ จะถือได้ว่ามีความเชื่อมโยงกันทางกายภาพได้ดี รูปร่างมีลักษณะแบบลดทอนในรูปแบบอุดมคติผนวกเข้ากับเรื่องราวในวรรณคดีไทย ใช้การซ้ำของรูปร่าง รูปทรง มีลักษณะ 2 มิติ คำนึงถึงสัดส่วน มีการเปลี่ยนแปลง เพิ่ม ลด อวัยวะ บนพื้นฐานความน่าจะเป็นทางกายภาพ ตามทัศนธาตุทางศิลปะในรูปแบบอุดมคติ โดยใช้การกำหนดสัดส่วนตัวละครหลัก และตัวละครรอง ลดระดับความสำคัญของอวัยวะหลักลง ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้ลงตัวประสานกลมกลืน การสร้างสรรค์ผลงานบนรากฐานบทประพันธ์ดั้งเดิม โดยดูจุดมุ่งหมายและบทบาทการจำแลงกายของตัวละคร ผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ

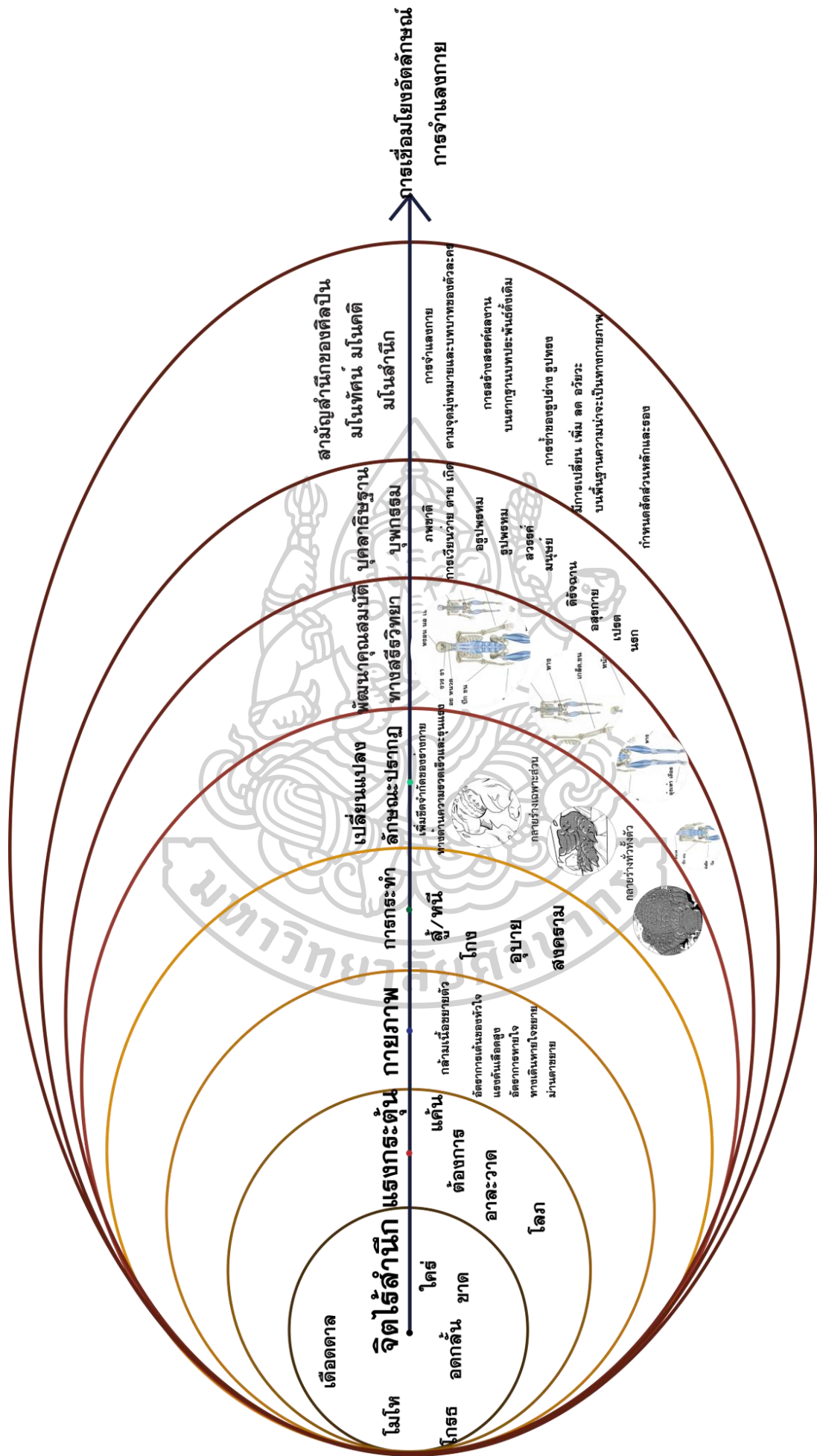


### 6.1.3 วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 : เพื่อนำเสนอแนวทางการกระบวนการสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในงานวรรณคดีไทย

แนวทางการกระบวนการสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ด้วยการวิจัยพัฒนาสร้างสรรค์ที่ค้นพบข้อสำคัญในการสร้าง องค์ความรู้จากข้อมูลฐานราก โดยได้แนวทางการสร้างสรรค์ที่เป็นชุดองค์ความรู้ใหม่ สู่อการสร้างสรรค ใหม่ที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานจากตัวละครที่จำแลงกาย สร้างขึ้นจากฐานความจริงทางวิทยาศาสตร์ การสร้างสรรค์จากความงามทางทัศนศิลป์ผสมผสานกับจินตทางวรรณคดีเป็นฐานในการสร้างสรรค์ ให้เกิดการเชื่อมโยงอย่างสมบูรณ์ในทุกด้าน คุณสมบัติทางผลงานที่สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งมีส่วนประกอบเบื้องต้น อันได้แก่ สี น้ำหนัก เส้น ผิ ว รูปร่าง รูปทรง เทคนิค เนื้อหาผ่านทาง เรื่องราว โดยเล็งเห็นว่าตัวละครวรรณคดีไทยที่ศิลปินสร้างขึ้นมาจะมีการสร้างสรรค์ให้เกิดความ เหมาะสมจากกระบวนการทางศิลปะ อันเป็นศาสตร์แห่งความสมบูรณ์ตามที่คนชาติที่เหมาะสม สามารถเข้าใจและรับรู้ได้ โดยการเก็บข้อมูลจากผลงานทางทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกาย ในวรรณคดีไทย การลงพื้นที่เก็บข้อมูลพบกว่าตัวละครที่จำแลงกายส่วนใหญ่ ศิลปินจะนำปรัชญาคติ ที่แฝงไว้ในการจำแลงกายเป็นตัวนำทาง ขับเคลื่อนให้เกิดผลงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละคร ที่จำแลงกายขึ้นมา ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายที่ปรากฏนั้น ส่วนใหญ่มักจะสื่อแทนความชั่วร้ายหรือ ความดีที่แฝงอยู่ในตัวละคร การสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายในงานทัศนศิลป์นั้นมีความ เหมือนกันคือ เน้นความตื่นตา ตื่นใจ เนื่องจากผลของการจินตนาการของศิลปินที่แตกต่างกันไป โดยมีมิติในการสื่อความหมายที่สอดคล้องกับยุคสมัยที่สร้างวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยจะนำเอาหลักการ ที่ได้ไปประยุกต์ใช้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ให้มีแนวทางในการสร้างสรรค์ที่ เป็นแนวทางที่ได้ตามผลการวิเคราะห์ จากการทำกรวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อคัด กรองเทคนิค วิธีการ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ สังเกต สังเคราะห์ พบว่าส่วนใหญ่มีการซ้ำของอวัยวะและตัวละคร ตามหลักความน่าจะเป็นทางกายภาพ ผสมผสานกลมกลืนให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างตัวละคร มีการเชื่อมโยงตัวละครโดยการวาดซ้ำ อย่างน้อย 2 ครั้ง เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนผ่านของการจำแลงกาย

โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกตัวละคร 3 กลุ่มคือ ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ มนุษย์จำแลง กายเป็น และสัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ ทั้ง 9 ตัวละคร ได้แก่ ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี สุขขาจร จำแลงกายเป็นสิดา นางผีเสื้อสมุทรจำแลงกายเป็นสาวงาม เถรวาดจำแลงกายเป็นช่างา พลายชุมพล จำแลงกายเป็นเสือ พิกุลจำแลงกายเป็นชะนี นาคจำแลงกายเป็นอสุรกายหน้าแรด หนุมานจำแลงกาย เป็นควายป่า และองค์จำแลงกายเป็นอีกา จากวรรณคดีไทย 5 เรื่อง คือ รามเกียรติ์ พระอภัยมณี ขุนช้าง-ขุนแผน พิกุลทอง และอนุรุท ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 5 ระยะ





ภาพที่ 194 โหมดการระบวงการสร้างสรรคจากการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในนวนวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

จากการทดลองสร้างสรรค์จากการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ 9 ตัวละคร 5 ระยะการจำแลงกาย รวมทั้งหมดจำนวน 45 ภาพ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิได้ทำการประเมินทั้ง 5 ระยะ โดยระยะที่ 1 จากแนวทางวิทยาศาสตร์ ความเหมาะสมของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละคร พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{X} = 4.48$ ) ระยะที่ 2 จากแนวทางทัศนศิลป์ ความเหมาะสมของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละคร พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.84$ ) ระยะที่ 3 จากแนวทางทัศนศิลป์ พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.83$ ) ระยะที่ 4 จากแนวทางวรรณคดีไทย พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{X} = 4.09$ ) ระยะที่ 5 จากแนวทางวรรณคดีไทย พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{X} = 4.07$ ) ผลการทดลองสร้างสรรค์พบว่าแนวทางที่ 2 จากทัศนศิลป์ ได้รับการประเมินว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งตัวละครที่ได้รับการประเมินในแนวทางจากทัศนศิลป์ มีความงดงามลงตัวและมีความสมบูรณ์เหมาะสมในความเป็นไปได้ทางกายวิภาคและการสร้างสรรค์ต่อในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว มีความงามตามหลักการทางทัศนศิลป์ คณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ให้การยอมรับว่าเหมาะสมที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวมากที่สุด จึงมีปริมาณและคุณภาพที่เหมาะสมมากกว่าแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ และวรรณคดีไทย แต่ผู้เชี่ยวชาญเล็งเห็นว่าการผสมผสานทั้ง 3 แนวทางนั้นมีมาตรฐานและมีข้อมูลเชิงลึก ที่แสดงให้เห็นถึงต้นทาง กลางทาง และปลายทางในการจำแลงกายของตัวละคร และในแต่ละระยะมีคุณภาพดีพอที่จะผสมผสานแนวคิด กระบวนการที่เกิดภายในจากความต้องการอันเป็นนามธรรมสู่รูปธรรมได้ อีกทั้งยังมีแง่มุมที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างศาสตร์อื่น ๆ เพื่อนำมาเป็นทางในการวิจัยสร้างสรรค์จึงเล็งเห็นว่าจะมีความน่าสนใจหากพัฒนาต่อให้เห็นทั้ง 5 ระยะการจำแลงกาย สู่ 1 กระบวนการ

#### 6.1.4 วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 4 : เพื่อสร้างจินตภาพผ่านผลงานต้นแบบของตัวละครที่จำแลงภายในงานวรรณคดีไทย

การสร้างจินตภาพผ่านผลงานต้นแบบของตัวละครที่จำแลงกายการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายผสมผสานมาจาก 3 แนวคิดของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ ทัศนศิลป์ และวรรณคดีไทยทำการคัดเลือกตัวละครที่ได้รับการยอมรับมากที่สุด การสร้างสรรค์ชุดทดลองตัวละครที่มีความงดงามลงตัวทางทัศนธาตุและมีความสมบูรณ์เหมาะสมในความเป็นไปได้ทางกายวิภาค มีความงามตามหลักสุนทรียภาพจากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิได้ทำการประเมินทั้ง 9 ตัวละคร โดยตัวละครที่คัดเลือก พบว่าผู้เชี่ยวชาญ

มีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 4.47$ ) ตัวละครหุ่นมาน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 4.36$ ) ตัวละครองคต พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 4.44$ ) ตัวละครนางผีเสื้อสมุทร พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 4.28$ ) ตัวละครสุขาจาร พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 4.37$ ) ตัวละครเฮอร์वाद พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.60$ ) ตัวละครพลายชุม พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.75$ ) ตัวละครพิกุลทอง พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 4.39$ ) ตัวละครนาค พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 4.12$ ) จากการประเมินและการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีเชิงประจักษ์ ซึ่งผลการประเมินผู้วิจัยได้เลือกนำเอาเฉพาะตัวละครที่ได้รับการประเมินอยู่ระดับเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งได้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการ มีความลงตัวในด้านรูปแบบ เทคนิค แนวคิด และความงามที่สมบูรณ์ เหมาะสมจะไปสร้างสรรค์ได้ หรืออาจกล่าวได้ว่าสมบูรณ์แบบที่สุดและนำมาเป็นต้นแบบ คือ ชุดมนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ ได้แก่ ตัวละครเฮอร์वादและพลายชุมพล เพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงานชุดสรุปเพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาจากทั้ง 3 แนวคิดจากวิทยาศาสตร์ ทัศนศิลป์ และวรรณคดีไทย สู่ 1 กระบวนการจำแลงกายทั้ง 5 ระยะเวลา สู่ผลงานในรูปแบบการ์ตูนช่อง (Comic Books) แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) และแอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ด้วยการวิจัยพัฒนาสร้างสรรค์ที่ค้นพบข้อสำคัญในการสร้างองค์ความรู้จากข้อมูลฐานราก

สรุปผลการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจาก 3 แนวทาง คือ 1. วิทยาศาสตร์ 2. ทัศนศิลป์ 3. วรรณคดีไทย การจำแลงกายทั้ง 5 ระยะเวลา พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ความรู้รูปแบบดังกล่าวอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 3.60$ ) คุณภาพของผลงานอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{x} = 3.78$ ) ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการนำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.59$ ) และผลการประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 68 คน อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.60$ )

## 6.2 อภิปรายผล

### 6.2.1 ลักษณะการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย

การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย กล่าวโดยสรุปการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย นอกจากนัยแฝงที่ต้องการใช้สอนใจมนุษย์ในสังคมแล้ว ยังช่วยให้การดำเนินเรื่องราวเป็นไปด้วยความสนุกสนาน มีการแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละคร การต่อสู้โดยใช้เวทย์มนต์ อำนาจ ไหวพริบ การต่อสู้ระหว่างกองทัพ ยักษ์ มนุษย์ ลิง เทวดา และอื่น ๆ อาจเพราะการต่อสู้กับมนุษย์ด้วยกันเนื้อเรื่องอาจจะไม่น่าติดตามและไม่ดึงดูดใจผู้อ่าน นอกจากจุดประสงค์ที่ไม่ต้องการให้เนื้อเรื่องเกิดความซ้ำซากจำเจแล้ว ยังแฝงไปด้วยคติธรรมสอนใจ โดยผู้ประพันธ์วรรณคดีไทยสร้างตัวละครที่จำแลงกาย โดยมีวัตถุประสงค์แอบแฝงในการจำแลงกายทุกครั้ง เช่นการจำแลงกายเพื่อให้ตัวละครอื่นเกิดความเข้าใจผิด การให้ได้มาซึ่งบุคคลที่ตนเองปรารถนา การลวงฝ่ายศัตรูให้แพ้อาย ล้วนเป็นกลวิธีที่ใช้การจำแลงกายเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนต้องการ ในส่วนของตัวละครที่จำแลงกายแม้ว่าตัวละครจะมี อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ หรือมีฤทธิ์เดชมากน้อยเพียงใด ตัวละครนั้นก็ยังมีความคิด มีหลักการดำเนินชีวิต มีอุดมคติ มีความต้องการ รัก โลก โกรธ หลง ไม่ต่างจากมนุษย์ทั่วไป การจำแลงกายของตัวละครจึงสามารถที่จะ อธิบายพฤติกรรม ความคิดความต้องการ สาเหตุที่แท้จริงของการกระทำ ได้เช่นเดียวกับที่อธิบายการกระทำของมนุษย์ ด้วยการคิดวิเคราะห์ หาสาเหตุ ซึ่งการจำแลงกายเป็นเพียงการสร้างคุณลักษณะพิเศษของตัวละครให้ดำเนินเรื่องได้ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายเหล่านี้จะเป็นการสร้างอุปสรรคต่าง ๆ ไม่ต่างจากในชีวิตจริงของมนุษย์ที่ต้องพบอุปสรรคในการดำเนินชีวิตไม่ต่างการเนื้อเรื่องในวรรณคดีไทย ที่ต้องใช้ความรู้ สติ ความคิด ความสามารถในการตัดสินใจ เพื่อความก้าวหน้าต่อไปในหนทางแห่งชีวิตของตน ตลอดจนการเลือกคู่ครอง เรื่องราวในวรรณคดีไทยไม่ต่างจากแนวทางในการดำเนินของมนุษย์ทุกบุคคล คุณสมบัติของตัวละครในวรรณคดีไทย คือคุณสมบัติในอุดมคติของมนุษย์ที่ปรารถนา จะมีความรู้ ความสามารถ สามารถเอาตัวรอดได้ด้วยตนเอง ได้รับการยอมรับจากคนในสังคม ความปรารถนาเหล่านี้ได้สะท้อนผ่านวรรณคดีไทยในรูปแบบของตัวละครเอก

สรุป การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้ประพันธ์ใช้กลวิธีการสร้างบุคลิกของตัวละครโดยการบรรยาย พฤติกรรมของตัวละคร และการให้ตัวละครอื่นพูดถึงตัวละครที่จำแลงกาย ไสยศาสตร์ โหราศาสตร์ ความฝัน และในด้านบ่อเกิดของการจำแลงกาย ตัวละครในวรรณคดีไทยที่มีความสามารถในการจำแลงกายเป็นบุคคลต่าง ๆ ได้ตามความปรารถนา รากเหง้าของการจำแลงกายส่วนใหญ่มาจากได้รับอิทธิพลจากพุทธศาสนาและหลักธรรมคำสอนเข้ามาเกี่ยวข้อง ด้วยสาเหตุเหล่านี้จึงทำให้การจำแลงกายกลายเป็นตัวแทนและถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเปรียบเทียบหรือใช้ในการสั่งสอนเชิงสัญลักษณ์ เรื่องการทำสิ่งใดโดยขาดความยั้งคิดย่อมทำให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมาภายหลัง การซ่อนกลของการแปลงกายในรูปลักษณะที่แตกต่างกันไป วรรณคดีไทยจะปรากฏการจำแลงกาย

ในการดำเนินเรื่องทั้งตัวละครชายและหญิง เหตุการณ์จำแลงกายเป็นเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินเรื่องและมีความสัมพันธ์กับแบบเรื่องอื่น ๆ การจำแลงกายนั้นจะปรากฏในหลายลักษณะ ทั้งเพื่อการหาคู่ครอง ต่อสู้กับศัตรู เพื่อหลบหนี จากการวิเคราะห์พบว่าการจำแลงกายในวรรณคดีไทย มีความคล้ายคลึงกันมาก กล่าวคือ มีความคล้ายคลึงกันในเรื่องพฤติกรรมตัวละคร เหตุการณ์และเป้าหมายการจำแลงกาย ลักษณะดังกล่าวสามารถสรุปการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้ โดยพิจารณาจากลักษณะที่เกี่ยวกับตัวละครในผลงานทัศนศิลป์ หรือพฤติกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยพิจารณาจากตัวละครหลักที่จำแลงกายและตัวละครเบ็ดเตล็ดที่จำแลงกาย โดยใช้ลักษณะการสร้างจินตนาการตัวละครให้มีความแปลกแตกต่างกันไป ที่ผู้ประพันธ์ใช้ความเชื่อและจินตนาการของคนไทยในการสร้างสรรค์วรรณคดีไทยให้มีลักษณะเฉพาะ

การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย เมื่อพิจารณาพบว่าการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยจะเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่ผู้ประพันธ์ต้องการ การจำแลงกายมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร สังคมของตัวละคร วรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละครส่วนใหญ่ จะมีการสร้างโครงเรื่องให้ตัวเอกต้องออกเดินทางเพื่อจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างทางจะพบอุปสรรคการต่อสู้กับบรรดาสัตว์ร้าย ยักษ์ และท้ายที่สุดจะได้พบคู่ที่เหมาะสมส่งเสริมกัน ซึ่งการผูกเรื่องราวจะต้องฝ่าฟันภยันตรายรอบข้าง ต่าง ๆ นานา ๆ ซึ่งโครงเรื่องนี้ปรากฏอยู่ในวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายแทบทุกเรื่อง ซึ่งหากพิจารณาพบว่าการเดินทางของตัวเอก เกิดจากการต้องเรียนรู้ศึกษาวิชา แสวงหาอาจารย์ที่ชำนาญวิชาที่ตรงต่อความต้องการของตนเอง ระหว่างทางหรือสิ้นสุดการเรียนรู้วิชา จะได้พบกับเหตุการณ์ที่ต้องพิสูจน์ความสามารถของตน ผจญอุปสรรคมากมาย ซึ่งจะมาเป็นรูปแบบของตัวละครที่จำแลงกาย ทำให้เกิดการพลัดพราก เผชิญอันตราย อุปสรรค แอ้งชิงตัวเอก จำแลงเป็นตัวเอกเพื่อความต้องการของตนเอง ซึ่งการจำแลงกายส่งผลกระทบต่อตัวละครที่ทำให้เหตุการณ์ยืดเยื้อออกไป เพื่อให้ตัวเอกได้แสดงความสามารถ เมื่อพิจารณาความสอดคล้องของสาเหตุการจำแลงกายจากการทบทวนวรรณกรรม จะพบเจตนาแฝงของผู้แต่งในแง่ของการแฝงคติธรรมคำสอนไว้ในเนื้อเรื่อง การสร้างเรื่องราวให้ตัวเอกเป็นไปเพื่อการสร้างความรู้ การแก้ปัญหาของตัวละคร สร้างชื่อเสียงให้เป็นที่นับถือและมีความสามารถอย่างแท้จริง เพื่อสร้างตัวละครให้มีคุณสมบัติตามลักษณะของบุคคลในอุดมคติจากการศึกษาพบว่าสาเหตุการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยส่วนใหญ่เกิดจากการต้องการลวงเข้าศึกและคู่ต่อสู้ ต้องการได้มาซึ่งบุคคลอันเป็นที่รักและปรารถนา ตัดกำลังสำคัญของฝ่ายตรงข้าม เพื่อลอบดูสอดแนมสถานการณ์ของฝ่ายตรงข้ามเดินทางตามหาผู้มีพระคุณและบุคคลอันเป็นที่รัก และต้องการช่วยเหลือผู้อื่น ตามลำดับ

ซึ่งสอดคล้องกับ วิยะดา มากจ้อย ได้ศึกษาเรื่อง บทบาทในการแปลงกายและการปลอมตัวของตัวละครจากบทละครในพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2<sup>257</sup> มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์บทบาทในการแปลงกายและการปลอมตัวของตัวละคร สาเหตุการแปลงกายหรือการปลอมตัวและบทบาทของที่คาดหวังพบว่า ตัวละครต้องการลวงฝ่ายตรงข้ามให้เกิดความเข้าใจผิด ตัดกำลัง ต้องการลอบดูเหตุการณ์ของฝ่ายตรงข้าม หรือดูรูปร่างหน้าตาเพื่อประโยชน์ในการแปลงกาย ต้องการช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการให้ตัวละครได้ในสิ่งที่ตนเองปรารถนา ต้องการตามหาบุคคลอันเป็นที่รัก และต้องการติดตามผู้นำ บทบาทที่ ตัวละครคาดหวังคือ ต้องทำตามความคาดหวังให้สำเร็จ ลักษณะหลังจากการแปลงกายหรือการปลอมตัวพบว่า ตัวละครที่มีการแปลงกายมี 3 จำพวก คือ ตัวละครที่เป็นสัตว์แปลงกายเป็นสัตว์ แปลงกายเป็นยักษ์ และแปลงกายเป็นสิ่งอื่น ตัวละครที่เป็นยักษ์แปลงกายเป็นเทวดา แปลงกายเป็นมนุษย์ และแปลงกายเป็นสัตว์ ตัวละครที่เป็นเทวดาแปลงกายเป็นสัตว์

## 6.2.2 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลสู่กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย

แนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ร่วม และอัตลักษณ์จำเพาะของตัวละครที่จำแลงกายผ่านงานวรรณคดีไทย จิตรกรรม และประติมากรรม โดยใช้วิธีเปรียบเทียบหรือศึกษาในเชิงข้ามศิลป์ แม้ว่าศิลปะแต่ละแขนงแต่ละประเภทจะอาศัยเทคนิคกลวิธีในการสร้างสรรค์แตกต่างกันออกไป แต่ศิลปะที่สร้างสรรค์จากตัวละครในวรรณคดีย่อมมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยง มีรูปแบบและเนื้อหาที่แสดงลักษณะร่วมกัน การใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบโดยรวม สามารถสรุปเทคนิคที่ได้มาซึ่งความรู้และกระบวนการเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพ อาศัยทักษะการคิด การตีความการไตร่ตรอง การเชื่อมโยงระหว่างตัวละครเพื่อให้เกิดกระบวนการ ทั้งนี้จะมีเหตุผลรองรับ ด้านลักษณะการนำไปใช้ รูปแบบ ด้านแนวทางการสร้างสรรค์ดังนี้ ในด้านการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เมื่อพิจารณาจะพบว่าการเคลื่อนไหวมีผลต่อการรับรู้ เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์จากภาพหนึ่งผ่านการมองเห็นภาพเป็นจำนวนมาก แต่ผู้ชมจะให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่อง การแสดงอารมณ์ของตัวละครและอารมณ์การเคลื่อนไหวของตัวละครมากกว่า สอดคล้องกับการมองเห็นภาพและการรับรู้แบบภาพรวมตามหลักทฤษฎีเกสตัลท์<sup>258</sup>

การเชื่อมโยงโดยใช้ลายเส้นในการสร้างสรรค์ เป็นปัจจัยที่มีลักษณะสากล ไม่มีสัญชาติหรือระบุขอบเขตความเป็นบุคลิกลักษณะตัวละครของชาติใด เป็นเพียงสไตล์เฉพาะบุคคลเท่านั้น ประการที่สำคัญในการเชื่อมโยงคือ เส้นต้องชัดเจน เรียบง่ายและสม่ำเสมอ

<sup>257</sup> วิยะดา มากจ้อย, “วิเคราะห์บทบาทในการแปลงกายและการปลอมตัวของตัวละครจากบทละครในพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2550), 2.

<sup>258</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ, การรับรู้และจินตภาพ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สันติศิริการพิมพ์, 2545), 44-51.

การเชื่อมโยงโดยใช้รูปร่าง รูปทรง โครงสร้างและสัดส่วนที่สอดคล้องกับ เครื่องมือของสำนักคิดบาวฮาวส์ (Bauhaus Method)<sup>259</sup> วิธีการวิเคราะห์จากปัจจัยและหลักการออกแบบ (Elements and Principles of Design Approach) จากผลงานสร้างสรรค์เชิงศิลปะ นอกจากการซ้ำรูปร่าง รูปทรง โครงสร้างและสัดส่วน ต้องคำนึงถึงการเชื่อมโยงเพื่อให้เกิดการจดจำบุคลิกของตัวละครด้วย เช่น รอยแผล ทรวงผม อุปกรณ์บนร่างกาย ท่าหนี ลักษณะความพิการ โดยเมื่อจำแลงกายไปเป็นตัวละครอื่นใดก็จะสามารถจำแนกหรือมองออกกว่าเป็นตัวละครใดมาก่อนจำแลงกาย แม้จะทิ้งลักษณะภายนอกอย่างสิ้นเชิงก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงไว้ในหนังสือชื่อ Manga Matrix : Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System<sup>260</sup> ประกอบด้วยปัจจัย 3 ปัจจัยได้แก่ รูปร่าง รูปทรง (Form) เครื่องแต่งกาย (Costume) บุคลิกภาพ (Personality)

### 6.2.3 แนวทางกระบวนการสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในงานวรรณคดีไทย

หลังจากทำการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์ ภาพลักษณ์ และไอษฐ์ลักษณ์ เพื่อนำไปกำหนดแนวคิดสู่กระบวนการจำแลงกาย ที่ค้นพบอันนำไปสู่ 5 ระยะเวลาจำแลงกายของตัวละครด้วยปัจเจกลักษณ์ของผู้วิจัย โดยนำเอาข้อมูลของตัวละครที่จำแลงกายที่สร้างสรรค์จากจินตนาการของศิลปินจากแหล่งต่าง ๆ ในการวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลที่เลื่อมมาแบบเฉพาะเจาะจงและภาพรวมของการสร้างสรรค์จากจินตนาการ โดยตัวละครที่จำแลงกายแต่ละชนิดจะมีเนื้อเรื่องประกอบในการสร้างสรรค์ สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ นำมาสู่การวิเคราะห์การเชื่อมโยงหรือกำหนดความสัมพันธ์ ผ่านกระบวนการวิจัยทฤษฎีสถานราก<sup>261</sup> รูปแบบการสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ความสำคัญกับความจริงที่ถูกสร้างขึ้น การแสวงหาความจริงต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักวิจัยและปรากฏการณ์ที่ต้องการศึกษา โดยมุ่งเน้นไปที่ความสำคัญกับความจริงที่ถูกสร้างขึ้น การแสวงหาความจริงต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักวิจัยและปรากฏการณ์ที่ต้องการศึกษา โดยมุ่งเน้นไปที่ความสำคัญของความหมาย (Meaning) ทศนคติ (View) ค่านิยม (Values) ความเชื่อ (Beliefs) ความรู้สึก (Feeling) เป็นการบรรยายภาพความจริงที่เกิดจากการตีความ โดยนักวิจัยเป็นผู้สร้างความจริงเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่ศึกษาตามขั้นตอนเพื่อกำหนด

<sup>259</sup> Frank M. Young, *Visual Studies : A Foundation for Artists and Designers* (USA: Prentice-Hall, Inc, 1985), 15-28.

<sup>260</sup> Tsukamoto Hiroyoshi, *Manga Matrix : Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System, Fifth Printing* (Chaina : Everbest Printing Co., Ltd, 2011), 15-30.

<sup>261</sup> K. Charmaz., *Constructing Grounded Theory : A Practical Guide Through Qualitative Analysis* (London: SAGE, 2006), 123-148.

รูปแบบที่มีความชัดเจน และสรุปเป็นองค์ความรู้กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย การสร้างสรรค์บนพื้นฐานข้อมูลความรู้เดิม เหมาะสมต่อการใช้งานและปรับให้เข้ากับยุคสมัย สร้างสรรค์ขึ้นให้มีจิตวิญญาณ มีลักษณะพิเศษ มีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค การผสมส่วนประกอบ ของอวัยวะต่าง ๆ มีความเหมาะสมลงตัว การซ้ำของอวัยวะและตัวละคร ตามหลักความน่าจะเป็น ทางกายภาพ ผสมผสานกลมกลืนให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างตัวละคร มีการเชื่อมโยงตัวละครโดยการ วาดซ้ำอย่างน้อย 2 ครั้ง เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนผ่านของการจำแลงกาย

จากการศึกษา วรรณคดีไทย หลักการทางศิลปะและการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้ทำการประยุกต์ใช้ผลจากการศึกษาทำการทดลองการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละคร ที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งในการ เชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย ในการจำแลงกายนั้น การออกแบบตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยใช้ แนวคิด การอ้างอิงถึงและแรงบันดาลใจ มาจากเรื่องราววรรณคดีไทย จิตรกรรม ประติมากรรม โดยนำเอาเทคนิคการสร้างสรรค้นำไปสู่การตีความสร้างสรรค์ใหม่ เพื่อใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ของตัวละคร ตามแนวคิดการประกอบสร้างจากอัตลักษณ์บุคคล (Subjectification) หรือการประกอบ สร้างการจำแลงกายให้เกิดขึ้นมาหรือสร้างขึ้นใหม่ให้มีอยู่จริงกับตัวละครที่จำแลงกาย หลังจาก ทำการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์ ภาพลักษณ์ และไอซ์รูส์ลักษณะ ซึ่งสอดคล้องกับ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง<sup>262</sup> กล่าวว่าการทำงานทุกแขนงมันก็มาจากมโน ซึ่งมีโนนั้น มี 3 ตัว คือ มโนทัศน์ คือภาพในใจ มโนคติ คือ ความคิดในใจ มโนสำนึก คือ การคัดกรองสิ่งที่คิด ที่รู้สึกออกมาเป็นงาน ผู้วิจัยใช้เพื่อนำไปกำหนดแนวคิดสู่กระบวนการจำแลงกาย ที่ค้นพบอันนำไปสู่ 5 ระยะเวลาจำแลงกายจาก 3 แนวทางในการสร้างสรรค์ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ ทัศนศิลป์ และวรรณคดีไทย ด้วยปัจเจกลักษณะของผู้วิจัย โดยนำเอาข้อมูลของตัวละครที่จำแลงกายที่สร้างสรรค์จากจินตนาการ ของศิลปินจากแหล่งต่าง ๆ ในการวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูล que เลือกมาแบบเฉพาะเจาะจงและ ภาพรวมของการสร้างสรรค์จากจินตนาการ มีสิ่งบ่งชี้ที่ประกอบไปด้วย การบ่งชี้ด้านบุคลิกตัวละคร ลักษณะภายนอก โครงสร้าง รูปร่าง หน้าตาของตัวละคร ลักษณะเครื่องแต่งกายตามยุคสมัย ลักษณะ ภายในปมใจ นิยาย การเคลื่อนไหวที่แสดงบุคลิก สิ่งบ่งชี้ด้านข่าวของเครื่องใช้และอุปกรณ์ของตัวละคร ตัวบ่งชี้ทางด้านวัฒนธรรมทราบบอกร่องราวในลักษณะต่าง ๆ ผ่านวัฒนธรรมของตัวละคร แนวทาง การสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เทคโนโลยีชีวมิติ (Biometric Technology)<sup>263</sup> เทคโนโลยีที่ใช้

<sup>262</sup> แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ สสส., ศิลป์สร้างสุข (กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุน สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ สสส., 2560), 6.

<sup>263</sup> สุนทรต์ ชูลักษณะ และ วิชุดา จันทรข้างแรม, “ประวัติการพิสูจน์หลักฐานทางนิติวิทยาศาสตร์,” วารสารวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 45, 3 (2560): 676.



ในการจำแนกลักษณะทางกายภาพของบุคคล เช่น ใบหน้า รอยสัก แผลเป็น ตำหนิ ลักษณะความพิการ เพื่อระบุ พิสูจน์ หรือยืนยันตัวตนบุคคล ผู้วิจัยใช้ข้อมูลเหล่านี้มาออกแบบตัวละครที่จำแลงกายเพื่อเปรียบเทียบตัวละครกับแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้เพื่อพิสูจน์และยืนยันว่าเป็นตัวละครนั้นจริงตามที่อ้างถึง การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย เปรียบเสมือนการสร้างหรือปรับแต่งลักษณะทางกายภาพและลักษณะทางพฤติกรรม เพื่อเลียนแบบอัตลักษณ์ของบุคคลอื่นด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การใช้ปลอมแปลงลักษณะเพื่อหลอกอุปกรณ์รับข้อมูล ซึ่งในปัจจุบันนั้น มีระบบการตรวจจับและป้องกันการปลอมแปลงข้อมูลชีวมิติในขั้นตอนการเปรียบเทียบอัตลักษณ์หรือ ขั้นตอนการเปรียบเทียบอัตลักษณ์เพื่อพิสูจน์ตัวตนด้วยข้อมูลชีวมิติ ผนวกกับมูลฐาน และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการพรางตัวของสิ่งมีชีวิตที่ปรับตัวให้อยู่รอดหรือพฤติกรรมพรางตัว (Camouflage)<sup>264</sup> สอดคล้องกับเป้าหมายในการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยมาก ได้แก่ การปรับตัวด้านรูปร่าง การปรับตัวด้านโครงสร้าง และการปรับตัวด้านพฤติกรรม โดยการใช้สีเพื่อซ่อนตัว ทำให้สีสับสน การปลอมแปลงตัวให้มีความคล้ายกับวัตถุในสภาพแวดล้อม และการเลียนแบบ คือ เลียนแบบคล้ายตัวต้นแบบ เป็นการป้องกันตัวเพื่อความอยู่รอด ผู้วิจัยได้ใช้หลักการและแนวคิดดังกล่าวมาออกแบบในการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายโดยออกแบบจากวิธีการทำให้กลมกลืน การเปลี่ยนแปลงตัวละครโดยใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่น เช่น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และการปิดบังซ่อนเร้นโดยอาศัยลักษณะทางกายภาพให้เกิดประโยชน์ได้อย่างดีที่สุด การจำแลงกายยังเป็นการแสดงออกของมนุษย์ที่เกิดขึ้นภายใต้จิตใจสำนึกอันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครที่จำแลงกาย และส่วนใหญ่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน และก่อให้เกิดพฤติกรรมซ้ำ ๆ กันจนสามารถจัดให้เป็นพฤติกรรมร่วมได้ เนื่องจากมนุษย์ในสังคมปัจจุบันต้องปรับตัวเพื่อความอยู่รอด หรือแม้กระทั่งด้านสภาวะอารมณ์ ความเครียด ปัจจัย ต่าง ๆ เหล่านี้ การจำแลงกายของตัวละครถือเป็นกระบวนการปรับตัว เอาตัวรอด ของมนุษย์ในสังคม การจำแลงกายจึงนับว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อปรับตัวให้อยู่รอดในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ได้ตลอดเวลา และปัจจัยทางด้านพฤติกรรมของตัวละครที่จำแลงกายเป็นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งภายนอกและภายในร่างกายที่มีการกระตุ้นโดยแสดงออกมาให้มีความสอดคล้องต่อความต้องการของตนหรือพฤติกรรมตามหลักแห่งความพึงพอใจ (Pleasure Principle) จาก id<sup>265</sup> โดยรูปแบบกระบวนการจำแลงกายก็เป็นพฤติกรรมของสัตว์ในธรรมชาติที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่ได้จาก 3 แนวทาง 5 ระยะการจำแลงกาย ที่ได้

<sup>264</sup> นันทศักดิ์ ปิ่นแก้ว, *ชีวิตและวิวัฒนาการ กับความหลากหลายทางชีวภาพในประเทศไทย*, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562, เข้าถึงได้จาก <http://www1a.biotec.or.th/BRT/images/stories/camouflage.pdf>

<sup>265</sup> Richard S. Sharf, *Theories of Psychotherapy and Counseling Concepts and Cases*, 5<sup>th</sup> ed. (Belmont: Wadsworth, 2012), 32.

จากการวิจัย สามารถนำมาใช้เพื่อสร้างจินตภาพ เพื่อใช้สื่อความหมายให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับตัวละครจำแลงกายตรงตามแนวคิดที่กำหนดไว้ สิ่งบ่งชี้ด้านบุคลิกลักษณะตัวละคร เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบ แผลเป็น ตำหนิ ลักษณะความพิการของร่างกายเป็นสิ่งที่สำคัญในการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย การวิจัยนำมาซึ่งการปฏิบัติที่กำหนดกรอบเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายเป็นวิธีเป็นระบบเพื่อกระบวนการเชื่อมโยง จะช่วยให้ผู้ที่สนใจการในการออกแบบตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย ฝึกหัดได้พัฒนากระบวนการของการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายไปสู่ความเชี่ยวชาญ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วน of ตัวละครหลัก ศึกษาถึงองค์ประกอบด้านรูปร่างที่มีความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครที่จำแลงกาย จัดการข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและวิธี การที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย เพื่อให้เข้าใจถึงที่มาของจินตนาการและวิธีการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย และเพื่อให้ทราบถึงแก่นจินตนาการในวรรณคดีไทย โดยใช้แนวคิดการศึกษาแก่นจินตนาการ การประยุกต์ใช้รหัสภาพและในแง่ของที่มาจากจินตภาพเกี่ยวกับตัวละครที่จำแลงกายในการรับรู้ ประกอบด้วย งานจิตรกรรม ประติมากรรม ศาสนาสถาปน แก่นจินตภาพที่เน้นความจริง แก่นจินตภาพที่เน้นค่านิยมทางสังคม และแก่นจินตภาพที่เน้นประโยชน์ส่วนบุคคล และทางสังคม แนวทางการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย โดยการนำอัตลักษณ์บ่งชี้ และอัตลักษณ์จำเพาะ ด้านบุคคล หรือตัวบ่งชี้ด้านอุปกรณ์ ข้าวของเครื่องใช้ของตัวละคร และตัวบ่งชี้ทางร่างกายนำมาประกอบเข้ากับการเชื่อมโยงกับตัวละครที่จำแลงกาย ภาพอ้างอิงและแรงบันดาลใจต่าง ๆ เพื่อเป็นฐานความคิด และแนวทางในการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย ตามเรื่องราวที่กำหนดขึ้นในลักษณะของแนวคิดในแต่ละแบบ โดยใช้เครื่องแต่งการมีอัตลักษณ์ร่วม และตำหนิเพื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านวิทยาศาสตร์ โดยแรงบันดาลใจแสดงถึงฐานระดับความเชี่ยวชาญของตัวละคร และออกแบบโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะใบหน้าให้ดูเป็นคนไทย และการหยิบยืมเทคนิควิธีการจากทัศนศิลป์ไทย ด้วยการใช่วิธีการสัมพันธ์ภาพความหมายความเป็นคนไทยจากบุคคลที่มีตัวตนจริงในสังคมไทยมาสู่ตัวละครที่จำแลงกาย ทำให้ตัวละครนั้นมีความเป็นไทยชัดเจนขึ้น แก่นเรื่องมีลักษณะสอดคล้องกับคติไทยและคติความเชื่อไทยสมัยใหม่ ซึ่งจากการประกอบรวมทั้งจากเรื่อง ความคิดส่วนตัว และปัจจัยต่าง ๆ ทางภาพที่เป็นนามธรรม เพื่อที่จะสร้างตัวละครที่จำแลงกายที่สามารถเข้าใจได้และน่าเชื่อถือ สามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย สำหรับนักออกแบบตัวละครหน้าใหม่ที่จะมองหาข้อมูลในเชิงลึกเกี่ยวกับการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย นับตั้งแต่เรื่องความเข้าใจอย่างละเอียดในกระบวนการนี้ จนถึงขั้นตอนการพัฒนาสู่ความเชี่ยวชาญในการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย การวิจัยนำไปสู่การปฏิบัติที่กำหนดกรอบเชื่อมโยงเป็นวิธีระบบเพื่อกระบวนการของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสำหรับงานออกแบบตัวละคร งานแอนิเมชันในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ผู้วิจัยได้เสนอเป็นโมเดลกระบวนการและรูปแบบ ดังนี้

กระบวนการที่ 1 กระบวนการจากจิตไร้สำนึกที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของตัวละครใน ส่วนของ อีดี (ID) หรือความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เป็นสิ่งที่ยังไม่ชัดเจน ซึ่งทำให้มนุษย์ทำทุก อย่างเพื่อความพึงพอใจ หรือทำงานตามความพึงพอใจ โดยไม่คำนึงถึงสิ่งใด เปรียบเสมือนสันดานดิบ ของมนุษย์ เช่น ความต้องการทางเพศ ความต้องการหลีกเลี่ยงอันตราย ความก้าวร้าวหรือการทำ อันตรายต่อตนเองและผู้อื่น จิตไร้สำนึกนี้จะรวบรวมความคิด ความต้องการ ก่อให้เกิดพฤติกรรม บางอย่างโดยไม่รู้ตัว

กระบวนการที่ 2 เมื่อตัวละครเกิดความต้องการจากสันดานดิบและไม่ได้รับการควบคุม อย่างถูกต้อง หากเกิดแรงกระตุ้นหรือแรงจูงใจที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมเพื่อสนองความต้องการของ ตนเอง

กระบวนการที่ 3 เมื่อเกิดความต้องการจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพจาก การหลั่งสารสื่อประสาทของร่างกาย เมื่อสารนี้จะถูกขับออกมาจำนวนมากกว่าปกติ จึงส่งผลให้ระดับ ความเข้มข้นของน้ำตาลในเลือดสูงขึ้น ทำให้ร่างกายมีพลังงานมากขึ้นโดยที่ไมรู้ตัว ทำให้หัวใจเต้นเร็ว ขึ้น เพื่อสูบฉีดโลหิตไปเลี้ยงอวัยวะสำคัญ ๆ ในร่างกายได้มากขึ้น ทำให้เลือดไปเลี้ยงผิวหนังน้อยลง อุณหภูมิที่ผิวหนังจะลดลง โดยเฉพาะบริเวณมือและเท้า ทำให้เลือดแข็งตัวเร็วขึ้น เพื่อป้องกันไม่ให้ เลือดออกมาในกรณีที่ร่างกายเกิดบาดแผล ทำให้เหงื่อออกมากเพื่อขับของเสียออกจากร่างกาย โดยเฉพาะฝ่ามือ ฝ่าเท้า การหายใจเร็วขึ้น หลอดลมขยายเพื่อให้ร่างกายได้รับออกซิเจนมากขึ้น กล้ามเนื้อหดเกร็งตัว พร้อมทั้งจะเคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็ว ร่างกายได้รับพลังงานมากขึ้น ทำให้พร้อม จะรับมือกับงานหนักได้ในระยะสั้น ๆ เช่น สามารถวิ่งได้อย่างรวดเร็ว สามารถยกของหนักที่เวลาปกติ จะยกไม่ได้ ตามแรงกระตุ้นจากภายในสู่ภายนอก

กระบวนการที่ 4 ความคิดและอารมณ์ส่งผลต่อพฤติกรรมก่อให้เกิดการกระทำของ ตัวละครที่ส่งผลต่อโครงเรื่องหลักทั้งหมด ซึ่งโดยปกติแล้วพฤติกรรมภายนอกมักเกิดจากลักษณะ ภายใน การกระทำของตัวละครจึงเป็นไปตามสัญชาตญาณเท่านั้น

กระบวนการที่ 5 เกิดการเปลี่ยนแปลงทางลักษณะที่ปรากฏ เพิ่มขีดจำกัดของร่างกาย ทางด้านความเร็วและรุนแรง การกลายร่างเฉพาะส่วน และเกิดการกลายร่างทั่วทั้งตัว แสดงให้เห็นถึงการก้าวข้ามขีดจำกัดและรูปลักษณ์กับพลังกำลัง

กระบวนการที่ 6 พัฒนาคุณสมบัติทางสรีรวิทยา โดยคำนึงถึงหลักความเป็นไปได้ทาง กายวิภาค โดยการใช้การเปลี่ยนแปลงร่างกายมนุษย์เป็นตัวเด่น การกลายร่างเฉพาะส่วนและการกลายร่าง ทั่วทั้งตัว ต้องอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาค เพื่อให้การจำแลงกายของตัวละครทรงพลังและ ไม่ขัดต่อความรู้สึกของผู้ชม โดยใช้โครงสร้างทางกายวิภาคของโครงกระดูกเป็นหลัก การจำแลงกายนั้น การเชื่อมต่อของอวัยวะต้องเข้ากับร่างกายมนุษย์และประกอบส่วนอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดความประสาน กลมกลืนของการจำแลงกายตามโครงสร้างสัดส่วนที่มีความสมบูรณ์และลงตัว

กระบวนการที่ 7 จากบุคลาธิษฐานหรือบุพกรรม กรรมที่ปรากฏเป็นรูปร่างของตัวละคร ความคิดความเชื่อที่เกี่ยวกับภพชาติ การเวียนว่ายตายเกิด ส่งผลให้ตัวละครมีบุคลิกภาพนิสัยใจคอที่แตกต่างกันไป ภายใต้ข้อกำหนดความเป็นไปได้ทางกายวิภาค

กระบวนการที่ 8 การสร้างสรรค์ผลงานจาก มโนทัศน์ มโนคติ มโนสำนึก ของศิลปิน ตามลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล โดยการสร้างสรรค์ตามจุดมุ่งหมายและบทบาทของตัวละคร บนรากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิม ลดและเพิ่มอวัยวะบนฐานความเป็นไปได้ทางกายวิภาค กำหนดสัดส่วนหลักและรอง เป็นผลงานการสร้างสรรค์ที่ผ่านกระบวนการของการจำแลงกาย

#### 6.2.4 การประเมินผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

การนำข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน และผู้ทรงคุณวุฒิผู้ใช้ประโยชน์จากผลงาน โดยเฉพาะจากกระบวนการประเมินผลงานสร้างสรรค์จากงานวิจัย เพื่อพัฒนาความรู้ในการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง<sup>266</sup> เล็งเห็นว่าได้สานต่อแนวคิดของในหลวงในการนำเรื่องราวมาต่อยอดในรูปแบบการ์ตูน เช่นเดียวกับภาพประกอบหนังสือพระมหาชนก ซึ่งงานชิ้นนี้สามารถบูรณาการในเรื่องของการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม อนุรักษ์ สืบสาน วิจัย พัฒนาและสร้างสรรค์ นับว่าเป็นหัวใจสำคัญในการต่อยอดอดีตโดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางวัฒนธรรม

#### 6.2.5 ความคิดเห็นผู้วิจัย

การศึกษาที่เป็นองค์ความรู้ที่มีอยู่ในวัฒนธรรม อันเป็นบริบทของตัวละครในวรรณคดีไทย ที่มีพัฒนาการมาจากวรรณศิลป์ ที่เป็นทั้งเครื่องมือและศิลปะของการแต่งหนังสือ ซึ่งตัวละครแต่ละตัวก็มีปัจเจกแตกต่างกันไปตามแต่ละเทคนิควิธีการประพันธ์สร้างรูปแบบและการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไปในการแสดงออกทางความคิดและสร้างแนวทางของตัวเอง แต่สิ่งหนึ่งที่ปรากฏและมีเอกลักษณ์ชัดเจน คือ การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย นอกจากนัยแฝงที่ต้องการใช้สอนใจมนุษย์ในสังคมแล้ว ยังช่วยให้การดำเนินเรื่องราวเป็นไปด้วยความสนุกสนาน มีการแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละครการต่อสู้โดยใช้เวทย์มนต์ อำนาจ ไหวพริบ การต่อสู้ระหว่างกองทัพ ยักษ์ มนุษย์ ลิง เทวดา และอื่น ๆ อาจเพราะการต่อสู้กับมนุษย์ด้วยกันเนื้อเรื่องอาจจะไม่น่าติดตามและไม่ดึงดูดใจผู้อ่าน นอกจากจุดประสงค์ที่ไม่ต้องการให้เนื้อเรื่องเกิดความซ้ำซากจำเจแล้ว ยังแฝงไปด้วยคติธรรมสอนใจโดยผู้ประพันธ์วรรณคดีไทยสร้างตัวละครที่จำแลงกาย โดยมีวัตถุประสงค์แอบแฝงในการจำแลงกายทุกครั้ง เช่นการจำแลงกายเพื่อให้ตัวละครอื่นเกิดความเข้าใจผิด การให้ได้มาซึ่งบุคคลที่ตนเองปรารถนา การลวงฝ่ายศัตรูให้แพ้อาย ล้วนเป็นกลวิธีที่ใช้การจำแลงกายเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตน

<sup>266</sup> สัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง, ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์, 17 ตุลาคม 2564.

ต้องการในส่วนของตัวละครที่จำแลงกายแม้ว่าตัวละครจะมี อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ หรือมีฤทธิ์เดชมากน้อยเพียงใด ตัวละครนั้นก็ยังมีความคิด มีหลักการดำเนินชีวิต มีอุดมคติ มีความต้องการ รัก โลก โกรธ หลง ไม่ต่างจากมนุษย์ทั่วไป การจำแลงกายของตัวละครจึงสามารถที่จะอธิบายพฤติกรรม ความคิดความต้องการ สาเหตุที่แท้จริงของการกระทำ ได้เช่นเดียวกับที่อธิบายการกระทำของมนุษย์ ด้วยการคิดวิเคราะห์ หาสาเหตุ ซึ่งการจำแลงกายเป็นเพียงการสร้างคุณลักษณะพิเศษของตัวละครให้ดำเนินเรื่องได้ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายเหล่านี้จะเป็นการสร้างอุปสรรคต่าง ๆ ไม่ต่างจากในชีวิตจริงของมนุษย์ที่ต้องพบอุปสรรคในการดำเนินชีวิตไม่ต่างการเนื้อเรื่องในวรรณคดีไทย ที่ต้องใช้ความรู้ สติ ความคิด ความสามารถในการตัดสินใจ เพื่อความก้าวหน้าต่อไปในหนทางแห่งชีวิตของตน ตลอดจนการเลือกคู่ครอง เรื่องราวในวรรณคดีไทยไม่ต่างจากแนวทางในการดำเนินของมนุษย์ทุกบุคคล คุณสมบัติของตัวละครในวรรณคดีไทย คือคุณสมบัติในอุดมคติของมนุษย์ที่ปรารถนาจะมีความรู้ ความสามารถ สามารถเอาตัวรอดได้ด้วยตนเอง ได้รับการยอมรับจากคนในสังคม ความปรารถนาเหล่านี้ได้สะท้อนผ่านวรรณคดีไทยในรูปแบบของตัวละครเอก ตัวละครมักมีอิทธิฤทธิ์สามารถจำแลงแปลงกายได้ในรูปแบบต่าง ๆ การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยเมื่อพิจารณาพบว่าการจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทยจะเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่ผู้ประพันธ์ต้องการ การจำแลงกายมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร สังคมของตัวละคร วรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละครส่วนใหญ่ จะมีการสร้างโครงเรื่องให้ตัวเอกต้องออกเดินทางเพื่อจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างทางจะพบอุปสรรคการต่อสู้กับบรรดาสัตว์ร้าย ยักษ์ และท้ายที่สุดจะได้พบคู่ที่เหมาะสมส่งเสริมกัน ซึ่งการผูกเรื่องราวจะต้องฝ่าฟันภัยอันตรายรอบข้างต่าง ๆ นานา ๆ ซึ่งโครงเรื่องนี้ปรากฏอยู่ในวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายแทบทุกเรื่อง ซึ่งหากพิจารณาพบว่าการเดินทางของตัวเอก เกิดจากการต้องเรียนรู้ศึกษาวิชา แสวงหาอาจารย์ที่ชำนาญวิชาที่ตรงต่อความต้องการของตนเอง ระหว่างทางหรือสิ้นสุดการเรียนรู้วิชา จะได้พบกับเหตุการณ์ที่ต้องพิสูจน์ความสามารถของตน ผจญอุปสรรคมากมาย ซึ่งจะมาในรูปแบบของตัวละครที่จำแลงกายทำให้เกิดการพลัดพราก เผชิญอันตราย อุปสรรค แย่งชิงตัวเอก จำแลงเป็นตัวเอกเพื่อความต้องการของตนเอง ซึ่งการจำแลงกายส่งผลกระทบต่อตัวละคร ที่ทำให้เหตุการณ์ยืดเยื้อออกไป เพื่อให้ตัวเอกได้แสดงความสามารถ เมื่อพิจารณาความสอดคล้องของสาเหตุการจำแลงกายจากการทบทวนวรรณกรรม จะพบเจตนาแฝงของผู้แต่งในแง่ของการแฝงคติธรรมคำสอนไว้ในเนื้อเรื่อง การสร้างเรื่องราวให้ตัวเอกเป็นไปเพื่อการสร้างความรู้ การแก้ปัญหาของตัวละคร สร้างชื่อเสียงให้เป็นที่นับถือ และมีความสามารถอย่างแท้จริง เพื่อสร้างตัวละครให้มีคุณสมบัติตามลักษณะของบุคคลในอุดมคติจากการค้นหารูปแบบองค์ความรู้และพัฒนางานวิจัย ทำให้ได้ข้อค้นพบอันนำไปสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายด้วยปัจเจกลักษณ์ของผู้วิจัย

จากการศึกษา การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย มาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา และรัตนโกสินทร์ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าการจำแลงกายมีบทบาทสำคัญในวรรณคดีไทยหลาย ๆ เรื่อง โดยเฉพาะขุนช้าง-ขุนแผน ตอน จระเข้เถรขวาด ซึ่งมีการจำแลงกายอยู่มากมายหลายช่วงในตอนเดียว กล่าวคือผู้แต่งใช้การจำแลงกายเป็นกลวิธีการสร้างตัวละครให้มีแบบแผนตามอุดมคติ ดำเนินเรื่องให้ตื่นเต้น และตัวละครความสามารถในการต่อสู้และใช้ไสยศาสตร์ ตัวละครน่ามักเป็นที่นิยมยกย่องนับถือด้วยการใช้ความรู้ทางไสยศาสตร์ในการจำแลงกายทำในทางที่ถูกต้อง ช่วยเหลือป้องกันประเทศชาติ การศึกษาที่เป็นองค์ความรู้ที่มีอยู่ในวัฒนธรรม อันเป็นบริบทของตัวละครในวรรณคดีไทย ที่มีพัฒนาการมาจากวรรณศิลป์ ที่เป็นทั้งเครื่องมือและศิลปะของการแต่งหนังสือ ซึ่งตัวละครแต่ละตัว ก็มีปัจเจกแตกต่างกันไปตามแต่ละเทคนิควิธีการประพันธ์สร้างรูปแบบและการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไปในการแสดงออกทางความคิดและสร้างแนวทางของตัวเอง จากการศึกษ การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย มีปรากฏทั้งไสยศาสตร์ขาวและไสยศาสตร์ดำ คือ มีทั้งใช้ไปในทางที่ดี มีประโยชน์ ในทางปิดเป่าหรือป้องกันสิ่งร้าย และที่ให้โทษคือการทำกฤตยาคุณไสยทำให้ผู้อื่นได้รับผลร้าย ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเปรียบเทียบ และวิเคราะห์ตัวละครที่จำแลงกายในประเด็นต่าง ๆ ที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อหาข้อสรุปที่นำไปสู่การเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย

การพิจารณาอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายระหว่างวรรณคดีกับศิลปะสาขาอื่นนั้น เป็นการพิจารณาความสัมพันธ์บนพื้นฐานที่ประกอบด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบและเนื้อหา ความสัมพันธ์ด้านอิทธิพล และความสัมพันธ์ด้านการสังเคราะห์ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ศิลปะแขนงอื่นที่ต่อยอดมาจากวรรณคดี จึงมีสิทธิที่จะปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอเนื้อหาและแนวคิดโดยใช้รูปแบบที่แตกต่างกันได้ โดยยึดพื้นฐานจากเนื้อหาของวรรณคดีไทยเป็นการตั้งต้น ซึ่งสื่อให้เห็นว่าวรรณคดีไม่ได้เป็นงานศิลปะที่อยู่อย่างโดดเดี่ยว หากเป็นงานศิลปะที่มีความสัมพันธ์กับศิลปะแขนงต่าง ๆ เมื่อวิเคราะห์ถึงการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่มีแรงบันดาลใจมาจากตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดี

แนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ร่วม และอัตลักษณ์จำเพาะของตัวละครที่จำแลงกายผ่านงานวรรณคดีไทย จิตรกรรม และประติมากรรม โดยใช้วิธีเปรียบเทียบหรือศึกษาในเชิงข้ามศิลป์ แม้ว่าศิลปะแต่ละแขนงแต่ละประเภทจะอาศัยเทคนิคกลวิธีในการสร้างสรรค์แตกต่างกันออกไป แต่ศิลปะที่สร้างสรรค์จากตัวละครในวรรณคดีย่อมมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยง มีรูปแบบและเนื้อหาที่แสดงลักษณะร่วมกัน การใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบโดยรวม สามารถสรุปเทคนิคที่ได้มาซึ่งความรู้และกระบวนการเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพ อาศัยทักษะการคิด การตีความการไตร่ตรอง การเชื่อมโยงระหว่างตัวละครเพื่อให้เกิดกระบวนการ ทั้งนี้จะมีเหตุผลรองรับ ด้านลักษณะการนำไปใช้ รูปแบบ ด้านแนวทางการสร้างสรรค์ดังนี้ ในด้านการเชื่อมโยง

อัตลักษณ์ตัวละคร เมื่อพิจารณาจะพบว่าการเคลื่อนไหวมีผลต่อการรับรู้ เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์จากภาพหนึ่งผ่านการมองเห็นภาพเป็นจำนวนมาก แต่ผู้ชมจะให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่อง การแสดงอารมณ์ของตัวละครและอารมณ์การเคลื่อนไหวของตัวละครมากกว่า สอดคล้องกับการมองภาพและการรับรู้แบบภาพรวมตามหลักทฤษฎีเกสตัลท์

การเชื่อมโยงโดยใช้ลายเส้นในการสร้างสรรค์ เป็นปัจจัยที่มีลักษณะสากล ไม่มีสัญชาติหรือระบุขอบเขตความเป็นบุคลิกลักษณะตัวละครของชาติใด เป็นเพียงสไตล์เฉพาะบุคคลเท่านั้น ประการที่สำคัญในการเชื่อมโยงคือ เส้นต้องชัดเจน เรียบง่ายและสม่ำเสมอ

การเชื่อมโยงโดยใช้รูปร่าง รูปทรง โครงสร้างและสัดส่วน นอกจากการซ้ำรูปร่าง รูปทรง โครงสร้างและสัดส่วนแล้วนั้น ต้องคำนึงถึงการเชื่อมโยงเพื่อให้เกิดการจดจำบุคลิกของตัวละครด้วย เช่น รอยแผล ทรงผม อุปกรณ์บนร่างกาย ท่าหนี ลักษณะความพิการ โดยเมื่อจำแลงกายไปเป็นตัวละครอื่นใดก็จะสามารถจำแนกหรือมองออกว่าเป็นตัวละครใดมาก่อนจำแลงกาย แม้จะทิ้งลักษณะภายนอกอย่างสิ้นเชิงก็ตาม

ความรู้เกี่ยวกับการจำแลงกายของตัวละครในงานวรรณคดีไทย การนำตัวละครที่มีการจำแลงกายในวรรณคดีไทยมานำเสนอเพื่อให้โลดแล่นในส่วนของการเป็นวัฒนธรรมศิลปะร่วมสมัย และใช้ส่วนรากเหง้าคือเนื้อเรื่องร่วมกัน แต่ถ่ายทอดและนำเสนอต่างกัน ตัวละครในวรรณคดีเหล่านี้จะได้คงอยู่ในทุกสมัย หากเพียงมุ่งแต่อนุรักษ์ก็จะถูกกลืนไปในที่สุด เพราะด้วยบริบท ปัจจัยการเสพลือในปัจจุบันของมนุษย์เปลี่ยนไป หากเพียงมุ่งแต่ร่วมสมัย เหง้าแท้ก็จะไม่เหลือถูกบิดแต่งไปจนหายไปและกลายเป็นอย่างอื่น ดังนั้นผู้วิจัยจึงเริ่มหาแนวทางในการสร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมและมีความเป็นได้แก่การอนุรักษ์และร่วมสมัยขนานไปด้วยกัน เช่นเดียวกับคนรุ่นเก่าผู้กว้างขวางกับคนรุ่นใหม่ที่มาพร้อมบริบทของสื่อสมัยใหม่ คือ หนทางที่ยั่งยืน เพื่อให้ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่สร้างความจดจำ อีกทั้งตัวละครเหล่านี้ไม่มีวันหมดอายุไข ไม่แก่ ไม่ตาย ด้วยเนื้อหาของวรรณคดีไทยที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของตัวเอกที่มีภีมขงวิเศษและผู้ช่วยเหลือ อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ เรียนวิชา หม้ายักษ์ ลักนาง ด้วยลักษณะโครงเรื่องเช่นนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจนำมาหาองค์ความรู้และแนวทางใหม่และยกระดับตัวละครที่มีการจำแลงกายสู่การสร้างสรรค์เชิงจินตภาพ

จากผลการวิจัยพบว่า ตัวละครที่จำแลงกาย 1 ตัว จะมีการจำแลงกาย 5 ระยะเวลาที่ใช้วิธีผสมผสานความรู้ทั้ง 2 ศาสตร์เข้าด้วยกัน แนวทางในการสร้างสรรค์เชิงจินตภาพในรูปแบบการ์ตูนช่องโดยใช้การเชื่อมโยง 4 แบบ คือ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ แ่งมุมสู่แ่งมุม ตามกรอบวิธีการศึกษาคำร่ตอนของสกอตต์ แมคเคลาวด์ นักวาดการ์ตูนและนักวิเคราะห์การ์ตูนชาวอเมริกันจากการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นไปตามแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย พบว่าการเชื่อมโยงตัวละครและสร้างความสมจริงให้แก่ตัวละครที่จำแลงกาย รูปแบบที่เหมาะสม

ในการเล่าเรื่องคือ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา แอคชั่นสู่แอคชั่น และตัวละครทำสู่ตัวละครทำ ในการเล่าเรื่องเป็นหลักเพื่อให้ง่ายต่อการติดตามการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายอีกทั้งสามารถถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจและติดตามได้ง่ายเช่นกัน แนวทางในการสร้างสรรค์เชิงจินตภาพในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ พบว่า แอนิเมชัน 3 มิติ ที่พัฒนามาจากการตูนช่องทำให้ดูสมจริงมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับหนังสือหรือภาพวาด โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์มาร่วมด้วย เป็นการเคลื่อนไหวที่สมจริงมากขึ้น 2 มิติ (ระนาบ) สู่ 3 มิติ (จับต้องได้ และรับรู้ได้ทุกมิติ) มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการเปลี่ยนรูปร่างให้กลายเป็นรูปทรง ซึ่งการ์ตูนช่องมักจะขาดในเรื่องของระยะลึก ซึ่งเป็นสาระสำคัญในการเปลี่ยนรูปร่างรูปทรง การ์ตูนช่องตั้งแต่ฉากทั้งหมดที่ไม่ได้อิงจากโลกแห่งความจริง แตกต่างจากผลงานแอนิเมชัน 3 มิติ ที่เหมือนจะจับต้องได้ การ์ตูนช่องต้องมองข้ามความเป็นจริงและลดทอนบางอย่างออกจากงานออกแบบ

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพควรทิ้งร่องรอยอัตลักษณ์ของตัวละครทั้ง 3 แนวทางไว้ด้วย โดยดึงจุดเด่นในความเป็นตัวละครนั้น ๆ ออกมาใส่ เช่น เขี้ยวของตัวละครที่หายไป อาจมาปรากฏเป็นแผลเป็นบริเวณริมแก้มหรือริมฝีปาก เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะของตัวละครนั้น ๆ ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายทั้ง 3 แนวทางจะถือได้ว่ามีความเชื่อมโยงกันทางกายภาพได้ดี และสิ่งที่เป็นหัวใจหลักคือ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ร่วมที่จะเป็น Gimmic หรือจุดร่วมตัวละคร อย่านำขาดหายไป ควรจะใส่อะไรบางอย่างไว้ในตัวละครสัตว์ที่เปลี่ยนรูป เช่น สีตาของตัวละครจะเปลี่ยนเป็นสีเฉพาะตัวละครเมื่อจำแลงแปลงกาย หรือเถรवादเมื่อจำแลงกายยังมีรอยแผลที่ถูกพลายชุมพลฟัน ผู้ชมจะรู้ได้ทันที เมื่อแปลงกายกลับหรือต้องการให้รู้การนำจุดเด่นของตัวละครมาใช้แสดงอัตลักษณ์ที่บ่งชี้ความเป็นตัวตนที่ปรากฏทั้งในรูปมนุษย์และสัตว์ ซึ่งการจำแลงกายตัวละครอื่น ๆ ควรมีอัตลักษณ์เช่นนี้ หรือ อาจเพิ่มเครื่องประดับอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กันลงไป สิ่งสำคัญคือ ไม่ว่าจะสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติหรือ 3 มิติ หากนำองค์ความรู้การจำแลงกายไปใช้ในตัวละครอื่น ๆ ต้องมีเทคนิคและกระบวนการบ่งชี้อัตลักษณ์อย่างเป็นระบบจะสามารถสื่อสารกับผู้ชมและนำจินตนาการตามบทประพันธ์ออกมาแสดงเป็นภาพในคอมพิวเตอร์ได้อย่างสวยงาม มีประสิทธิภาพ และคุ้มค่า ข้อควรระวังการนำองค์ความรู้ไปต่อยอดงานวิจัย หรือออกแบบ การจำแลงกายร่างแรกและร่างสุดท้าย ควรดึงจุดเด่นในความเป็นอัตลักษณ์ที่ตรงกับตัวละครในวรรณคดีไทยออกมาใส่ การออกแบบที่คำนึงถึงเพียงความสวยงามและสร้างสรรค์ในงานออกแบบ แต่ไม่สามารถให้สื่อสารให้ผู้ชมเชื่อมโยงกลับไปให้ทราบได้ว่าร่างสุดท้ายกับร่างแรกเป็นตัวละครเดียวกัน เพราะอัตลักษณ์ไม่ชัดเจน



### 6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 เทคนิคการสร้างแอนิเมชันที่เปลี่ยนแปลงรูปร่าง รูปทรง อย่างสิ้นเชิง ในรูปแบบ 2 มิติ มีความยืดหยุ่นมากกว่า 3 มิติ เนื่องจากงาน 3 มิติ เป็นงานที่ต้องการความละเอียดมาก และใช้เวลามากที่สุดในการทำงาน และต้องใช้เทคนิคขั้นสูงและซับซ้อนมาก งานในส่วน 3 มิติ อาจะยังไม่มี ความสมบูรณ์มากพอ ผู้วิจัยมีความจำเป็นต้องลดทอนในส่วนที่เป็น 3 มิติ และนำเสนอผลงานโดยการผสมผสานทั้ง 2 มิติ 3 มิติ อินโฟกราฟิกส์ และโมชันคอมิกส์แทน โดยใช้จุดเด่นลายเส้นการ์ตูน มาเล่าเรื่องให้มากขึ้น

6.3.2 การศึกษาได้ทำการค้นคว้าทดลองการจำแลงกายของตัวละครจากวรรณคดีไทย เป็นหลัก ซึ่งยังมีแง่มุมของการจำแลงกายที่เกี่ยวข้องอันควรค่าแก่การศึกษาเพิ่มเติม ซึ่งการสร้างสรรค ผลงานที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างศาสตร์อื่น ๆ ที่ผู้วิจัยได้นำมาผสมผสาน ได้แก่ ศาสตร์ทาง ชีววิทยา กายวิภาคศาสตร์ (การกลายร่าง) ทางพุทธศาสตร์ ศาสตร์ทางจิตวิทยา ทำให้ผลงานได้ รูปแบบที่แตกต่างจากเดิมและความสมเหตุสมผล หากต้องการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิค 3 มิติ ต้องพิจารณาควบคู่ไปกับการออกแบบตัวละคร การสร้างสรรคในช่วงแรกหากจะนำไปพัฒนาต่อยอด ต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ทางกายวิภาค มิฉะนั้นจะทำให้การควบคุมเสนอแนวคิดได้ยากขึ้น ทั้งการเคลื่อนไหว การเปลี่ยนของตัวละครจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ ถ้าทำไม่ละเอียดและควบคุม การขึ้นตัวละคร 3 มิติ ในตอนทำโมเดล จะทำให้ตัวละครผิดเพี้ยนจากไอเดียที่นำเสนอ

6.3.3 จากการทดลองตัวละครที่จำแลงกาย ยังมีตัวละครที่ไม่ได้รับการพัฒนาสร้างสรรค์ต่อ ในเชิงจินตภาพ ทุกตัวละครมีความน่าสนใจและสามารถนำไปสร้างสรรค์เชิงจินตภาพต่อไป ผู้สนใจ นำไปต่อยอดทำการศึกษาวิจัยเจาะลึกเฉพาะประเภทตัวละครที่จำแลงกายก็สามารถทำได้เช่นกัน

6.3.4 การเชื่อมโยงตัวละครกับสัตว์จำแลง ธรรมะกับอธรรมควรให้แตกต่างชัดเจน และ ไม่ใช่ซ้ำกัน สัตว์บางชนิดเราเคยคุ้นชินกับการตีความเป็นฝ่ายธรรมะ เมื่อนำมาใช้สื่อ ความหมาย ในทางตรงข้ามควรมีการพัฒนาให้แตกต่าง แต่ควรพิจารณาตามบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นหลัก

6.3.5 การใช้คู่มือในการออกแบบผลงานนอกจากหลักการทางทัศนศิลป์ต้องระวังการสื่อ ความหมายที่ส่งผลให้สื่อสารความหมายเปลี่ยนไป

6.3.6 การออกแบบบุคลิกภาพของตัวละครและชุดตัวละคร หากพัฒนาควรให้มีความเป็นไทย ที่สื่อสารความหมายได้อย่างร่วมสมัย

6.3.7 หากผู้วิจัยสนใจต่อยอดควรทำทั้ง 43 ตอน จะเป็นประวัติศาสตร์อีกบทหนึ่งของ เสภา ขุนช้าง-ขุนแผน แอนิเมชัน หรือ การปรับใช้เรื่องจากตำนาน นิทานพื้นบ้านอื่น ๆ ที่น่าสนใจ

6.3.8 ควรนำเรื่องราวจากวรรณคดีไทย มาสร้างและเผยแพร่ให้มากและต่อเนื่อง

6.3.9 การไต่ระดับอารมณ์ของอารมณ์ตัวละครและบรรยากาศสามารถช่วยสร้างอารมณ์ส เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกับการเล่าเรื่องมากขึ้น

6.3.10 การสร้างสรรค์ผลงานขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญของผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น ๆ ด้วย

6.3.11 การสร้างด้วยเทคนิค 3 มิติ จะทำให้การควบคุมเสนอแนวคิดได้ยากขึ้น ทั้งการแอนิเมท การเปลี่ยน Character ของตัวละครจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ ถ้าทำไม่ละเอียดและควบคุมการขึ้น 3 มิติ ในตอนทำโมเดล จะทำให้ตัวละครผิดเพี้ยนจากไอเดียที่นำเสนอ

ผู้วิจัยหวังว่าผลการวิจัยและข้อเสนอแนะทั้งหมด ข้อดีและข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่ปรากฏในงานวิจัยชิ้นนี้ จะเป็นการชี้แนวทางในการสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้ที่สนใจศึกษาด้านนี้ต่อไป



## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กรมศิลปากร. **ชีวิตและงานของสุนทรภู่**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงดาว, 2557.
- กรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์. **วิทยาวรรณกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แพร่พิทยา, 2514.
- กระทรวงวัฒนธรรม. **ถัดชาน นิตานอาเซียน ประเทศเวียดนาม**. เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2563.  
เข้าถึงได้จาก [https://www.m-culture.go.th/young\\_th/vdo\\_view.php?id=37](https://www.m-culture.go.th/young_th/vdo_view.php?id=37)
- กระทรวงวัฒนธรรม. **หนังสือพระราชพิธีพระบรมราชาภิเษก**. กรุงเทพฯ: สำนักพระราชวัง, 2560.
- กระทรวงวัฒนธรรม. **หนังสือพระราชพิธีพระบรมราชาภิเษก**. เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2563. เข้าถึง  
ได้จาก [https://www.m-culture.go.th/mculture\\_th60/ebook/B0433/#p=10](https://www.m-culture.go.th/mculture_th60/ebook/B0433/#p=10)
- กระทรวงสาธารณสุข. **คู่มือปฏิบัติงานนิติเวช (สำหรับแพทย์และบุคลากรทางการแพทย์)**. กรุงเทพฯ:  
สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข, 2557.
- กระแสร้ มาลาภรณ์. **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์,  
2530.
- กฤษณา วิเชียรเพชร. **ศานาน่ารู้ : ศานาพราหมณ์-ฮินดู และซิกข์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฟิลิกส์  
เซนเตอร์, 2012.
- กองวรรณคดีและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร. **เสื่อโคคำฉันท์ สุภาชิตติครณาน สุภาชิตสอนเด็ก  
ทุกคคะสอนบุตร**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์หัตถศิลป์, 2529.
- กาญจนา แก้วเทพ. **การวิเคราะห์เสื่อด้วยทฤษฎีสัญญาวิทยา การวิเคราะห์เสื่อ : แนวคิดและเทคนิค**.  
กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์, 2552.
- กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. **การเสื่อสารเชิงอวัจนภาษา : รูปแบบและการใช้**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์  
แห่งจุฬาลงกรณ์, 2550.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. **สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลป์วิจารณ์**. กรุงเทพฯ:  
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.
- กิตติยา รัศมีแจ่ม. “วรรณคดีไทยในยุคประเทศไทย 4.0.” **วารสารสารสนเทศ** 17, 1 (มกราคม-  
มิถุนายน 2561): 13-24.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. **วรรณกรรมไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง,  
2519.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. **วรรณคดีวิจารณ์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2524.

เกื้อพันธ์ นาคบุปผา. “พระอินทร์ในวรรณคดีสันสกฤต บาลี และวรรณคดีไทย.” วิทยานิพนธ์

อักษรศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2519.

คณะมนุษยศาสตร์. “สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเบื้องต้น.” เอกสารประกอบการสอนรายวิชา

SO103 ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2559.

ครุสภา. **ห้องลิน.** เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/ห้องลิน>

งามพิศ สัตย์สงวน. “มานุษยวิทยาแนวใหม่.” **วารสารสังคมศาสตร์** 23, 2 (สิงหาคม 2529): 88-90.

จันทร์ยวีร์ สมปรีดา. ผู้ประพันธ์วรรณกรรมไทย นามปากกา รอมแพง. เจ้าของบทประพันธ์

บุพเพสันนิวาส. สัมภาษณ์ 1 เมษายน 2563.

เจ้าพระยาพระคลัง (หน). **กาภิกกลอนสุภาพ.** เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563. เข้าถึงได้จาก **กาภี กลอน**

สุภาพ (vajirayana.org)

ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. **วรรณคดีตอนต้น : ลักษณะร่วมและอิทธิพล.** พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โครงการ

เผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. “คำศัพท์ในวรรณคดีไทย : กรณีศึกษากลุ่มคำ “จำแลงอินทรี” “จำแลงแปลงกาย”

จำแลงกาย.” **ราชบัณฑิตยสถาน** 30, 4 (ตุลาคม - ธันวาคม 2548): 1055-1076.

ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. “แก่นเรื่องและบทบาทของแก่นเรื่องในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์

ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช.” **วารสารมนุษยศาสตร์และ**

**สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี** 8, 3 (กันยายน-ธันวาคม 2559): 2-3.

ชวลิต ชาดเมธี (คงแก้ว), พระมहा. เจ้าคณะตำบลบ้านนา รองเจ้าอาวาสวัดทุ่งยาว จังหวัดพัทลุง.

สัมภาษณ์ 9 เมษายน 2563.

ชาญชัย ขอบธรรมสกุล. **กายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาของมนุษย์.** พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2560.

ชุตินา หุ่มเรื่องวงษ์. “โรคทางจิตเวชในสตรี และความสัมพันธ์กับฮอร์โมนเพศ.” **Chula Med J**

50, 6 (June 2006): 405-407.

ดวงมน จิตรจำนงค์. **สุนทรียภาพในภาษาไทย.** กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย, 2527.

ดวงมน จิตรจำนงค์. **สุนทรียภาพในภาษาไทย.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

2527.

ตปากร พุทธเวส. **พรมแดนแห่งการตุณศึกษา : สื่อที่ใช่ ของใครที่ชอบ : การตุณโทรทัศน์ท้องถิ่น**

**แฟนคลับ.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์, 2555.

ตรีศิลป์ บุญขจร. **วรรณคดีเปรียบเทียบ : กระบวนทัศน์และวิธีการ.** กรุงเทพฯ: ภาควิชาวรรณคดี

เปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

เตชวโร ภิกขุ (อินคา กวีวงศ์), น.ธ. เอก. **นิทานท้าวขุนทึ่ง คำกลอนโบราณภาคอีสาน**. ขอนแก่น:

บริษัท คลังนานานธรรม จำกัด, 2503, 35-64.

เต็มศักดิ์ คทวณิช. **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2546.

ทอม, ลาซาลัส. **เคล็ดลับการเขียนบทภาพยนตร์**. พิมพ์ครั้งแรก. แปลโดย บวรศักดิ์ จำปาวัลย์.

กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2547.

ทัศนีย์ สุจินะพงศ์. “การใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน.” วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร

มหาบัณฑิต แผนกวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516.

ทิพวรรณ บุญส่งเจริญ. **นาฏยวรรณคดีสโมสร**. กรุงเทพฯ: ภาคศึกษาวรรณคดี และ คณะกรรมการ

ฝ่ายวิจัย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2558. (จัดพิมพ์เนื่องในการประชุม

วิชาการระดับชาติเรื่อง “เฉลิมบรมราชกุมารี นาฏยวรรณคดีสโมสร” : สหวิทยาการแห่ง

วรรณคดีการแสดง กันยายน 2558).

ธनिया นันทาพจน์. นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล. สัมภาษณ์

15 มีนาคม 2563.

นภลัย สุวรรณธาดา. **การประพันธ์ไทย**. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2533.

นภชนก สุขประเสริฐ. อาจารย์, นักจิตวิทยาสังกัดภาควิชาศัลยศาสตร์ออร์โธปิดิกส์และ

กายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล. สัมภาษณ์

17 มีนาคม 2563.

นนท์ศักดิ์ ปิ่นแก้ว. **ชีวิตและวิวัฒนาการ กับความหลากหลายทางชีวภาพในประเทศไทย**. เข้าถึงเมื่อ

18 มิถุนายน 2562. เข้าถึงได้จาก [http://biotec.or.th/BRT/images/stories/](http://biotec.or.th/BRT/images/stories/camouflage.pdf)

[camouflage.pdf](http://biotec.or.th/BRT/images/stories/camouflage.pdf)

นิพนธ์ คุณารักษ์. “การออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทนวนิยาย

วิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์.” วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.

บุษดี อรสิริวรรณ. “กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบันลือสาสน์.”

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะอักษรศาสตร์ สาขาวิชาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย, 2551.

ปณิธิ หุ่นแสวง. **วรรณคดีกับทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: โครงการ Global Competence Project

หมวดศิลปะ วัฒนธรรมและดนตรี, 2542.

ประทีป เหมือนนิล. **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์, 2523.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. **ตามหา cartoon**. กรุงเทพฯ: มติชน, 2556.

ปรีชา เกาทอง. ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม). สัมภาษณ์ 22 มีนาคม 2563.

ปรีชา เกาทอง. ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม). สัมภาษณ์ 15 เมษายน 2563.

ปรุณศรี วัลลิโถม. **วรรณคดีสโมสร สารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว**. กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์, 2524.

ปาพจน์ หนูนุกักดี. **หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์**. นนทบุรี: บริษัทไอดีซี, 2553.

พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช. **บทละครเรื่องรามเกียรติ์**. เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563. เข้าถึงได้จาก บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ ๒๕ (vajirayana.org).

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย. **บทละครนอก พระราชนิพนธ์รัชกาลที่ ๒ รวม ๖ เรื่อง ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ**. เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563. เข้าถึงได้จาก บทละครนอก พระราชนิพนธ์รัชกาลที่ ๒ รวม ๖ เรื่อง ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ (vajirayana.org).

พระมหาราชครู. **เสือโคคำฉันท**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร, 2565.

พัชรา สีนลอยมา. “หลักการทางนิติวิทยาศาสตร์.” เอกสารประกอบการสอนรายวิชาหลักการทางนิติวิทยาศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ, 2553.

มหาจุฬา. **พระไตรปิฎก เล่มที่ 4 พระวินัยปิฎก เล่มที่ 4 มหาวรรค ภาค 1**. เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://84000.org/tipitaka/read/v.php?B=4&A=3517&Z=3550#refer>

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. “การเมืองการปกครองของไทย.” เอกสารประกอบการสอนรายวิชา GEN11สำนักวิชาบริหารรัฐกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 2557.

มาลัย (จุฑารัตน์). **ตำนานกรีก-โรมัน (ฉบับสมบูรณ์)**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ, 2547.

มูลนิธิสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา. **นามานุกรมพระมหากษัตริย์ไทย**. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์ จำกัด, 2554.

รตพร ปัทมเจริญ. “การ์ตูน 5 บาทกับสังคมวัฒนธรรม.” **รัฐมิแล** 23, 2 (พฤษภาคม - ธันวาคม 2545): 104 – 106.

ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์, 2525.

ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม : ภาพพจน์ โวหาร และกลการประพันธ์**. กรุงเทพฯ: บริษัทคอมฟอร์ม จำกัด, 2539.

ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ-ไทย**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์, 2545.

ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์ จำกัด 2546.

- ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์, 2546.
- ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554**. เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://dictionary.apps.royin.go.th>
- เลอสม สถาปตินานนท์. **การออกแบบคืออะไร**. กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิก&พับลิเคชั่นส์, 2537.
- วัชร รมยะนันท์. **วิวัฒนาการวรรณคดีไทย**. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- วิชาดา ถาวรประภาสวัสดิ์. “กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.
- วิทยาลัยครูสงขลา. **พจนานุกรมภาษาถิ่นใต้**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเอเชีย, 2514.
- วิภา กงกะนันท์. **วรรณคดีศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2522.
- วิยะดา มากจ้อย. “วิเคราะห์บทบาทในการแปลงกายและการปลอมตัวของตัวละครจากบทละคร ในพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2550.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **ออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **การรับรู้และจินตภาพ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สันติศิริการพิมพ์, 2545.
- วิศิษฐ์ ศุภางค์รัตน์. “ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อบรรเทาภาวะวิตกกังวลในผู้ป่วยเด็กโรคมะเร็ง ที่ถูกเจาะเลือดในขณะที่เข้ารับการรักษาในโรงพยาบาล.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561.
- ศรีสุรางค์ พลุทรัพย์ และ สุมาลย์ บ้านกล้วย. **ตัวละครในรามเกียรติ์**. กรุงเทพฯ: ธเนศวรการพิมพ์, 2525.
- ศานติ ภัคดีคำ, ผู้แปล. **นครวัดที่ชนะเขมร :รวบรวมบทเรียนเกี่ยวกับประสาทรามเกียรติ์โดยกวีและนักปราชญ์เขมรศานติ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2545.
- ศุภรัตน์ เลิศพานิชย์กุล และคณะ. “การเมือง การปกครองก่อนสมัยกรุงศรีอยุธยา.” เอกสารการสอนชุดวิชา ประวัติศาสตร์สังคมและการเมืองไทย หน่วยที่ 2, นนทบุรี, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชารัฐศาสตร์, 2553.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). **คำศัพท์ทางมานุษยวิทยา**. เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/page/1>

- สกอตต์ แมคเคลาวด์. **Understading COMICS The Invisible Art**. พิมพ์ครั้งที่ 1. แปลโดย ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. กรุงเทพฯ: บริษัท คอร์ปอเรชั่น โพรตี จำกัด, 2559.
- สมบัติ จันทรวงศ์ และ ชัยอนันต์ สมุทวณิช. **ความคิดทางการเมืองไทย**. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยคดีศึกษา, 2523.
- สมพร ร่วมสุข. “วิเคราะห์บทบาทตัวละครมนุษย์ในบทละครในและบทละครนอก.” ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521.
- สังคม ฮอทรินทร์. **ล่องน้ำไนล์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดอกหญ้า, 2541.
- สายทิพย์ นุกูลกิจ. **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: เอส อาร์ พรินติ้ง แมสโปรดักส์, 2543.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. **ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. **รามเกียรติ์ในศิลปะและวัฒนธรรมไทยฯ**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2534.
- สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. “ชุดวิชา ประวัติศาสตร์ชาติไทย.” เอกสารประกอบการสอน รายวิชา สค22020 การศึกษานอกระบบระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2554**. เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <http://www.royin.go.th/dictionary/>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2556.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. **พจนานุกรมศัพท์ทางมานุษยวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสภา**. กรุงเทพฯ: สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2561.
- สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. **รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560**. กรุงเทพฯ: พิมพ์อักษร, 2560.
- สิริวรรณ วงษ์ทัต. “บทบาทของตัวละครประกอบในวรรณคดีไทย.” วิทยานิพนธ์ อ.ม. มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2535.
- สุชาติ เถาทอง. **ศิลปวิจารณ์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537.
- สุทวิวงศ์ พงษ์ไพบูลย์. **วรรณคดีวิเคราะห์**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2525.
- สุนทร ภู. **นิทานคำกลอนสุนทรภู์ เรื่อง พระอภัยมณี**. เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://vajirayana.org/พระอภัยมณี/ตอนที่-๙-พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ>



สุนทรดี ชูลักษณะ และ วิชิตา จันทรข้างแรม. “ประวัติการพิสูจน์หลักฐานทางนิติวิทยาศาสตร์.”

วารสารวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 45, 3 (2560): 676.

เสฐียร พันธงชัย. ศาสนาโบราณ. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2521.

หลวงวิจิตรวาทการ. วรรณคดีชาดก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปราณี, 2493.

ห้องสมุดดิจิทัลวิจิตรวาทการ. มหาชาติคำหลวง. เข้าถึงเมื่อ 2 มิถุนายน 2020. เข้าถึงได้จาก

<https://vajirayana.org/มหาชาติคำหลวง/กัณฑ์มัทรี>

ห้องสมุดดิจิทัลวิจิตรวาทการ. มหาชาติคำหลวง. เข้าถึงเมื่อ 2 มิถุนายน 2020. เข้าถึงได้จาก

<https://vajirayana.org/มหาชาติคำหลวง/กัณฑ์สักรบรรพ>

ห้องสมุดดิจิทัลวิจิตรวาทการ. เสือโคคำฉันท. เข้าถึงเมื่อ 2 มิถุนายน 2020. เข้าถึงได้จาก

<https://vajirayana.org/เสือโคคำฉันท/สกุทวา>

หอพระสมุดวชิรญาณ. บทละครนอก เรื่อง พิกุลทอง. เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562. เข้าถึงได้จาก

<https://vajirayana.org/บทละครนอก-เรื่อง-พิกุลทอง/๓>

หอพระสมุดวชิรญาณ. บทละครเรื่อง อุนรุท. เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2562. เข้าถึงได้จาก

<https://vajirayana.org/บทละครเรื่อง-อุนรุท/ตอนที่-๓-ท้าวกำพลนาคไปเยี่ยมท้าวกรุงพาด>

หอพระสมุดวชิรญาณ. มหาชาติคำหลวง. เข้าถึงเมื่อ 2 มิถุนายน 2020. เข้าถึงได้จาก

<http://digital.nlt.go.th/digital/items/show/3637>

หอสมุดวชิรญาณ. บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง. เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563. เข้าถึงได้จาก บทละคร

นอกเรื่องสังข์ทอง ตอนที่ ๖ พระสังข์ได้นางรจนา (vajirayana.org).

หอสมุดวชิรญาณ. เสภาเรื่องขุนช้าง-ขุนแผน. เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563. เข้าถึงได้จาก ขุนช้าง

ขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ ตอนที่ ๓๘ พระไวยถูกเสน่ห์ (vajirayana.org).

อภิชัย แผลงศร. “การระบุบุคคล Identification.” เอกสารประกอบการสอน ภาควิชานิติเวชวิทยา

คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2559.

อภิชัย แผลงศร. AP\_Identification. เข้าถึงเมื่อ 6 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก

[http://med.swu.ac.th/forensic/images/AP\\_Identification\(new\)%201\\_60.pdf](http://med.swu.ac.th/forensic/images/AP_Identification(new)%201_60.pdf)

อภิญา เพ็ญฟูสกุล. อัตลักษณ์ = Identity : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ:

คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ,

2546.

อัจฉรา สุขารมณ. จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ, 2524.

อำนาจ วีรวรรณ. พระมหากษัตริย์ไทยกับพระพุทธศาสนา. กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง

แอนด์พับลิชชิงจำกัด, 2555.

อิรวดี ไตลังคะ. **ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2546.

อุษณีย์ พงศ์ประยูร. “วิเคราะห์ตัวละครอัจฉริยะฝ่ายหญิงเชิงจิตวิทยาในนวนิยายปัจจุบัน.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโท* วิชาเอกภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2536.

### ภาษาต่างประเทศ

Ashforth, B. E., & Mael, F. “Social identity theory and the organization.” **Academy of Management Review** 14, 1 (1989): 20-39.

Berlo, D. **The Process of Communication: An Introduction to Theory and Practice**. New York: Holt, Rinehart, and Winston, Dirks, Tim, 1960.

Cervone and Pervin. **Personality Psychology**. Singapore: John Wiley&Sons, 2014.

Charmaz, K. **Constructing Grounded Theory : A Practical Guide Through Qualitative Analysis**. London: SAGE, 2006.

Farmer, S. M., & Dyne, L. V. “The idealized self and the situated self as predictors of employee workbehaviors.” **Journal of Applied Psychology** 95, 3 (2010): 503-516.

Freud, S. “Introductory lectures on psychoanalysis.” **Standard Edition** Vol. 15 and 16. (1917): 196.

Freud, S. **The Ego and the Id. The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XIX (1923-1925): The Ego and the Id and Other Works**. London, United Kingdom: Vintage Publishing, 1923.

Glaser B., & Strauss. **The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research**. Chicago: Aldine Publishing Company, 1967.

Hadley, D. **The Definition and Uses of Müllerian Mimicry Examples of Müllerian Mimics**. Accessed June 18, 2019. Available from <https://www.thoughtco.com/what-is-mullerian-mimicry-1968039>

Hamilton, P. **George Herbert Mead: Critical Assessments Volume III**. London: New Fetter Lane, 1992.

Harre, R., & Moghaddam, F. **The Self and Others Positioning Individuals and group in personal, political, and cultural contexts**. The United States of America: Praeger Published, 2003.

- Jacquelyn V, Reza. **Quick Indicators of Shape**. Accessed June 19, 2019. Available from <https://www.cca.edu/sites/default/files/pdf/08/>
- Kathy, C. **Constructing Grounded Theory : A Practical Guide Through Qualitative Analysis**. London: SAGE Publications, 2006.
- Kunte, K. **Research: Diversity and Evolution of Batesian Mimicry**. Accessed June 18, 2019. Available from <http://biodiversitylab.ncbs.res.in/batesian-mimicry>
- Lavers, A. **Roland Barthes : Structuralism and After**. USA: Methuen & Co. Ltd Lioi, luri, 2009.
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. **Practical Research: Planning and Design**. 9th ed. Upper Saddle River, NJ: Merrill, 2010.
- Maeduan, T. **Ramakien Thai Ramayana**. Bangkok: Naga Books 1993.
- McCloud, S. **Understanding Comics: The Invisible Art**. Bangkok: Corporation4d, 1994.
- MHOK. **manga college**. Bangkok: Banlue, 2016.
- Nasu Kogen Yuai. **Kyubi no yoko**. Accessed March 3, 2020. Available from <http://nasu-kougei.main.jp/jizoo6.htm>
- Olver, J. M., & Mooradian, T. A. "Personality traits and personal values: A conceptual and empirical Integration." **Personality and Individual Differences** 35, 1 (2003): 109-125
- Phyathai Hospital. **8 important hormones for the body that you need to know**. Accessed December 15, 2019. Available from <https://www.phyathai.com/article.php>
- Sayce, A. H. **The Assyrian Story of Creation**. New York City: dalcassian publishing company, 2019.
- Sharf, R S. **Theories of Psychotherapy and Counseling Concepts and Cases**. 5th ed. Belmont: Wadsworth, 2012.
- Spinelli, M. G. "Deprssion and hormone therapy." **Clin Obset Gynecol** 47, 2 (June 2004): 428.
- Spinelli, M. G. "Neuroendorine effects on mood." **Rev Endocr Metab Disord** 6, 2 (May 2005): 109.
- Strauss, A., & Corbin, J. **Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques**. Thousand Oaks, CA: SAGE, 1990.

Tsukamoto Hiroyoshi. **Manga Matrix : Create Unique Characters Using the Japanese**

**Matrix System.** Fifth Printing Chaina: Everbest Printing Co., Ltd, 2011.

Valmiki. **Ramayana VOL 3 Yuddha Kanda.** India: Deva Press, 1892.

Wurmser, L. “The Superego as herald of resentment.” **Psychoanalytic Inquiry** 29, 5  
(2009): 386-410.

Young, F. M. **Visual Studies : A Foundation for Artists and Designers.** USA : Prentice-  
Hall, Inc, 1985.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก  
การเผยแพร่ผลงาน

## 1. งานนิทรรศการศิลปะระดับชาติ Bangkok Illustration Fair 2021 (BKKIF)

Bangkok Illustration Fair 2021 เกิดขึ้นด้วยความร่วมมือกันของ happening, decembell และ What If ที่ให้คุณค่าและต้องการส่งเสริมงาน Illustration ให้พัฒนายิ่งขึ้นไป

9:56:01, 5:33 AM Bangkok Illustration Fair 2021

**BKKIF** EN f ☰

---


**Showcase**

**SEARCH**


**COUNTRY**

**SORT BY** Most Recent / Artist Name / Most View / Random


**CATEGORY**  BKKIF Artists \*  All Candidates




**Wanwisa**  
Thailand




**Wanwisa**  
Thailand




**Wanwisa**  
Thailand




**Wanwisa**  
Thailand




**Wanwisa**  
Thailand



**Wanwisa**  
Thailand



**Wanwisa**  
Thailand

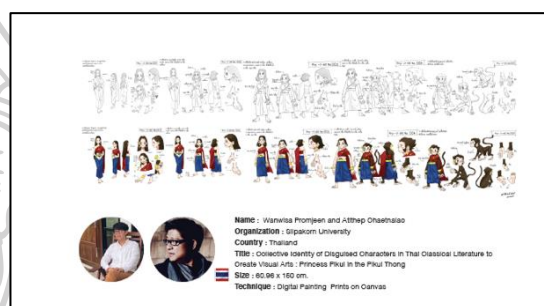
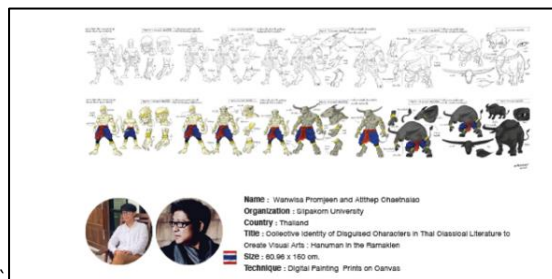
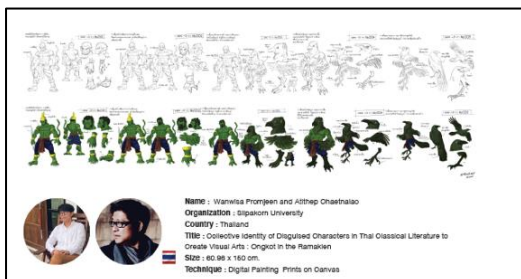


**Wanwisa**  
Thailand

© 2021 Bangkok Illustration Fair. All rights reserved. Email: bkkif.team@gmail.com

<https://www.bangkokillustrationfair.com/illustration/wanwisa/thailand/category/all?sort=most>
5/5

2. งานนิทรรศการศิลปะระดับนานาชาติ International Art, Design and Architecture Exhibition 2021





## 3. งานนิทรรศการศิลปะระดับนานาชาติ Art Pilgrimage 2021

**ART PILGRIMAGE 2021**  
An International Online Exhibition of Art

Positive Energy Art POSITIVE ENERGY ART



Artist's Name : Wanwisa Promjeen Title : Plaichumpon VS T.Kwad 3 Size : 35x26 CM, Year : 2020



**WANWISA PROMJEEN - THAILAND**

Charcoal FOUNDATION SHASTRIYA SEE DIN. KALAGIRI Rebel Art Space

in collaboration with  
See Din Studio - Thailand , Rebel Art Space - Thailand & Charcoal Foundation Bngora - India  
www.positiveenergyart.in positiveenergyart@gmail.com

## 4. วารสารวิชาการระดับนานาชาติ HASSS



Silpakorn University Research, Innovation and Creativity  
Administration Office, Sanam Chandra Palace Campus  
6 Rajamankha Nai Rd., Amphoe Muang,  
Nakhon Pathom 73000, Thailand.

Tel: +66-65070-4679 Fax: +66-3425-5808

E-mail: [hass.surdi@gmail.com](mailto:hass.surdi@gmail.com)

Website: [www.journal.su.ac.th](http://www.journal.su.ac.th)

No. 8603.16/3618

August 26, 2021

Dear Wanwisa Promjeen and Asst. Prof. Atithep Chaetnalao, Ph.D.,

Your research article entitled “Techniques for Identity Connection of Disguised Characters in Thai Classical Literary Work for Imaginary Creation: “The Tale of Khun Chang Khun Phaen: Phlai Chumphon Fights Thera Khwat”” has been accepted for publication in Humanities, Arts and Social Sciences Studies.

Thank you for your contribution to Humanities, Arts and Social Sciences Studies.



Sincerely yours,

A handwritten signature in blue ink that reads 'Korakoch Attaviriyanyupap'.

(Professor Korakoch Attaviriyanyupap, Ph.D.)

Editor-in-Chief of Humanities, Arts and Social Sciences Studies

## 5. วารสารวิชาการระดับชาติ Journal of Fine Arts, Chiang Mai University

<p>ที่ อว ๘๓๙๓ (๑๒) / ๖๕๖๕</p>		<p>คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ๒๓๙ ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ ๕๐๒๐๐</p>
<p>๖๕ ธันวาคม ๒๕๖๓</p>		
<p>เรื่อง ตอบรับบทความวิชาการ เรียน คุณวันวิสาข์ พรหมจัน</p>		
<p>ตามที่ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้จัดทำวารสารวิชาการ “วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่” เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไปมีโอกาสเผยแพร่ผลงานวิชาการ ผลงานวิจัย/วิจัยสร้างสรรค์ ทั้งในสาขาวิจิตรศิลป์ ศิลปะและวัฒนธรรม ตลอดจนงานแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นทางด้านวิจิตรศิลป์และศิลปวัฒนธรรม และท่านได้ส่งบทความเรื่อง “อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทย สู่ต้นแบบองค์ความรู้ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์” มาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารวิจิตรศิลป์ นั้น</p>		
<p>บัดนี้ กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์ได้พิจารณาแล้ว และขอแจ้งตอบรับบทความเรื่อง อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทย สู่ต้นแบบองค์ความรู้ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์” เพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิจิตรศิลป์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ ๑๓ ฉบับที่ ๑ (มกราคม – มิถุนายน ๒๕๖๕)</p>		
<p>จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ</p>		
<p>ขอแสดงความนับถือ</p>		
		
<p>(รองศาสตราจารย์ ดร. รงครกร อนันตศานต์)</p>		
<p>รองคณบดีปฏิบัติการแทน คณบดีคณะวิจิตรศิลป์</p>		
<p>คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โทร. ๐๕๓-๙๔๔๘๒๙ โทรสาร. ๐๕๓-๒๑๑๗๒๔</p>		

6. ทุนสนับสนุนการวิจัย ทุนพัฒนาบัณฑิตศึกษา จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี  
งบประมาณ 2564

	
<b>ผลการพิจารณาข้อเสนอโครงการ</b>	
ทุน วช. : ทุนพัฒนาบัณฑิตศึกษา ปี 2564	
รหัสโครงการ : 2643952	รหัสข้อเสนอโครงการ : 2564NRCT322135
ชื่อโครงการ : การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแนกภายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ	
นักวิจัย : นางสาววันวิสาข์ ทรมจีน	
หน่วยงาน : มหาวิทยาลัยศิลปากร	
งบประมาณเสนอขอ : 299,860 บาท	
ผลการพิจารณา : ผ่าน	





## 1. เอกสารรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



มหาวิทยาลัยศิลปากร

หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

รหัสโครงการ: REC 63.0313-024-1321

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย): การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงภายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

ชื่อโครงการ (ภาษาอังกฤษ): Relationship of Transformed Characters In Thai Literatures and Creative Imagination

ผู้วิจัยหลัก: นางสาววันวิสาข์ พรหมจีน

สังกัด: คณะมัณฑนศิลป์

เอกสารที่รับรอง:

1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เวอร์ชัน 01 ฉบับลงวันที่ 13 มีนาคม 2563
2. แบบเสนอโครงการวิจัยเพื่อการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (ฉบับภาษาไทย) เวอร์ชัน 01 ฉบับลงวันที่ 13 มีนาคม 2563

ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยยึดหลักเกณฑ์ ตามคำประกาศ เฮลซิงกิ (Declaration of Helsinki) และมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับ และข้อกำหนดภายในประเทศ



(ศาสตราจารย์ ดร.พรศักดิ์ ศรีธรรมศักดิ์)  
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร

หมายเลขใบรับรอง COE 63.0407-028

วันที่รับรอง: 7 เมษายน พ.ศ.2563

สำนักงานบริหารการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์  
6 ถนนราชมรรคาใน ตำบลพระปฐมเจดีย์ อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000  
โทร 0-3425-5808 โทรสาร (Fax) : 0-3425-5808  
email : su.ethicshuman@gmail.com

## 2. เอกสารเปลี่ยนแปลงชื่อโครงการวิจัยที่ได้รับการรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



### บันทึกข้อความ

สำนักงาน สำนักงานบริหารการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภายใน 216004

ที่ อว 8603.16/ 0804

วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2564

เรื่อง ผลการพิจารณาการเปลี่ยนแปลงชื่อโครงการวิจัยที่ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

เรียน นางสาววันวิสาข์ พรหมจีน (นักศึกษาคณะมัณฑนศิลป์)

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยขอรับการพิจารณารับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เรื่อง การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ (เลขที่โครงการ REC 63.0313-024-1321) ประเภทโครงการวิจัยดังกล่าวเข้าข่ายโครงการวิจัยที่ได้รับการยกเว้นการพิจารณา (Exemption review) ไปยังสำนักงานบริหารการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เมื่อวันที่ 7 เมษายน 2563 หมายเลขใบรับรอง COE 63.0407-028 และมีความประสงค์ขอเปลี่ยนแปลงชื่อโครงการ (ภาษาอังกฤษ) จากเดิม เรื่อง Relationship of Transformed Characters in Thai Literatures and Creative Imagination เปลี่ยนเป็น Collective Identity of Disguised Characters in Thai Classical Literature to Create Visual Arts แล้วนั้น

ในการนี้ คณะกรรมการฯ ขอรับรองการเปลี่ยนแปลงชื่อโครงการวิจัยดังกล่าว ซึ่งไม่กระทบต่อกระบวนการวิจัยที่คณะกรรมการฯ ได้พิจารณารับรองไปแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ หากผู้วิจัยมีข้อสงสัยสามารถสอบถามเพิ่มเติมได้ที่ นางสาวปิยาภรณ์ กัดสูงเนิน โทร (เบอร์สำนักงาน) 098-5479738 ภายใน 216004

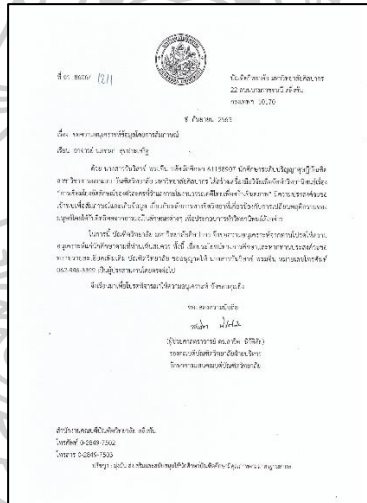
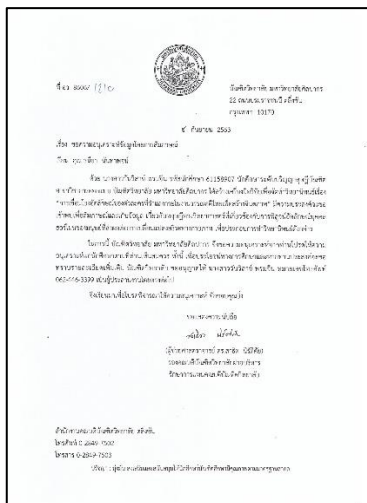
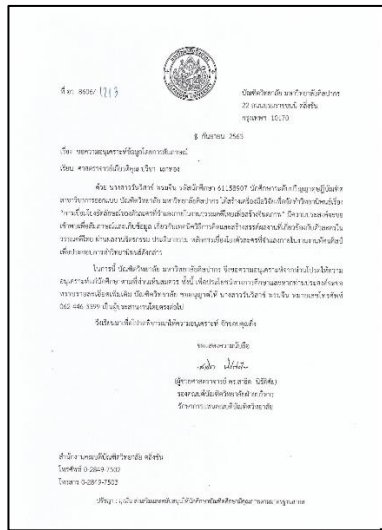
(ศาสตราจารย์ ดร.พรศักดิ์ ศรีอมรศักดิ์)  
ประธานกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



ภาคผนวก ค

เอกสารขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์เก็บข้อมูลประกอบเพื่อนำเสนอคุณิพนธ์







**แบบต้นฉบับ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**  
**เพื่อการวิจัยเรื่อง การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ**

**คำชี้แจง** แบบต้นฉบับฉบับนี้ ใช้สำหรับเป็นเครื่องมือเพื่อศึกษาแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ

- ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ตอนที่ 2 แนวทางสร้างสรรคการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย
- ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเรื่องการจัดจำแลงภายในวรรณคดีไทย
- ตอนที่ 4 คำถามปลายเปิดสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ

**แบบต้นฉบับ** สํารวจความเหมาะสมและแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

**งานวิจัยเรื่อง** การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ (Collective Identity of Disguised Characters in Thai Classical Literature to Create Visual Arts)

**หลักสูตร** ปรัชญาผู้เชี่ยวชาญในศตวรรษที่ 21 สาขาวิชาศิลปศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ผู้วิจัย** นางสาววันวิสาข์ พรหมเงิน เบอร์ติดต่อ 062-446-3399 Email [wawwisa.complect@gmail.com](mailto:wawwisa.complect@gmail.com)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** ศศ.ดร.อติเทพ แจ่มนาค

**ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการวิจัย**

- 1. เพื่อศึกษาวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละคร
- 2. เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงภายในงานวรรณคดีไทย
- 3. เพื่อหาแนวทางและกระบวนการสร้างสรรคการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร
- 4. การสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ เริ่มต้นแบบองค์ความรู้มีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ

**เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้จะใช้เพื่อตอบคำถามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้**

- 1. ได้แนวทางที่เป็นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ
- 2. ได้กระบวนการออกแบบสร้างสรรคตัวละครโดยใช้อัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงภายในวรรณคดีไทย

**ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

ชื่อ-สกุล.....  
(ภาษาไทย).....  
(ภาษาอังกฤษ).....  
ตำแหน่งปัจจุบัน.....  
สังกัดหน่วยงาน.....  
สถานที่ติดต่อ.....  
โทรศัพท์.....  
โทรสาร.....  
มือถือ.....  
E-mail.....

**ต้นความเชี่ยวชาญ**

1. สาขาวิชา.....  
1) .....  
2) .....  
**การศึกษา**  
1) .....  
2) .....

**ตอนที่ 2 ต้นความเชี่ยวชาญเรื่องการจัดจำแลงภายในวรรณคดีไทย**

- 1. นอกเหนือการจัดจำแลงภายในวรรณคดีเป็นความดีเด่นของท่านเป็นอย่างใด ?  
.....  
.....
- 2. ท่านเคยเห็นงานผลงานสร้างสรรค์ที่มีสาระหรือมีการจำแลงภายในรูปแบบใด ?  
.....  
.....

3. ท่านคิดว่าข้อดีของแฟงการจำแลงภาษีคืออะไร ?

.....

4. ท่านคิดว่าพฤติกรรมการฉ้อโกงสามารถอธิบายในสาขาที่งานผู้เชี่ยวชาญอย่างไร ?

.....

5. ท่านอยากเห็นเนื้อหาการจำแลงภาษีในวรรณคดีไทยในรูปแบบอื่นนอกเหนือจากที่เห็นมาอย่างไร ?

.....

**ตอนที่ 3 แนวทางสร้างธรรมาภิบาลที่ยั่งยืนด้วยตัวองค์กรอย่างยั่งยืน**

1. การถ่ายทอดรูปแบบการจำแลงภาษีนอกเหนือจากงานจิตรกรรมและประติมากรรมมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร ?

.....

2. ท่านคิดว่าวิธีการที่ศิลปินรับเงินเพื่อไม่ให้คดีฟ้องร้องกับสังคมปัจจุบันมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร ?

.....

3. การซึ่งจิตรกรรมและศิลปะเป็นการถ่ายทอดเนื้อหาการฉ้อโกงในรูปแบบของใหม่ (ไม่ได้เป็นรูปแบบงานทัศนศิลป์ดั้งเดิม มีความเหมาะสมหรือไม่) อย่างไร ?

.....

4. เนื้อหาและการประยุกต์ใช้ในรูปแบบงานสร้างสรรค์ที่นอกเหนือจากศิลปะจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการอย่างไรในการนำเอารวมคดีศิลปะมาใช้ในผลงานสร้างสรรค์

.....

5. ท่านอยากเห็นเนื้อหาการจำแลงภาษีในวรรณคดีไทยในรูปแบบอื่นนอกเหนือจากที่เห็นมาอย่างไร ?

.....

**ตอนที่ 4 คำถามปลายเปิดสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทย**

**4.1 คำถามปลายเปิดสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย**

1. ท่านมีกระบวนการเชื่อมโยงข้อเท็จจริงที่ต่างจากข้างต้นอย่างไร ?

.....

2. ท่านมีแนวคิดและกระบวนการอย่างไรในการใช้ภาษา และภาพพจน์ในการสร้างจินตภาพแก่ผู้อ่าน

.....

3. ท่านมีวิธีการสื่อสารข้อคิดให้ผู้อ่านรับรู้ได้ว่า หัวละคร "พมิลินธุพจนานวาท" และ "เรื่องฤๅษี" "เทศสุรางค์" และ "พระรถเมรี" ว่าเป็นแบบหรือแตกต่างกันอย่างไร ?

.....

4. ท่านมีวิธีการสร้างข้อคิดและเนื้อหาสาระอันลึกซึ้งของตัวละคร ที่สามารถเชื่อมโยงข้อคิดต่างของตัวละครกับด้านความเชื่อและความแตกต่างของสังคมวัฒนธรรม ?

.....

.....

4.2 คำถามปลายเปิดสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ไทย

- 1. วิธีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ปรากฏภายในผลงานการเชิงทัศนศิลป์ ?
- 2. แนวคิดในการสร้างสรรคผลงานงานจิตรกรรมภาพของท่าน
- 3. ท่านคิดว่าเรื่องจากเทพนิยายคลาสสิกในการถ่ายทอดผลงานวรรณคดีไทยมีอะไรบ้าง และสามารถแก้ไขปัญหาที่ข้องใจที่ต่างกันได้หรือไม่ อย่างไร ?
- 4. ท่านมีความเห็นอย่างไรในการปรับแนวคิดของศิลปินมาใช้เป็นเครื่องมือในการเสนอผลงานสร้างสรรควรรณคดีไทยในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ?

4.3 คำถามปลายเปิดสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

- 1. พฤติกรรมของตัวละครที่ใจแลกกาย สอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ไตรรงค์-บุคลิกภาพ ของ Sigmund Freud ในภาวะจิตไร้สำนึก ตามที่ผู้วิจัยศึกษาหรือไม่ ?
- 2. หากมีการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ใจแลกกายตามความรู้วิธีการสร้างสรรคอย่างไร ?
- 3. พฤติกรรมของมนุษย์ที่สอดคล้องกับภาพลักษณ์ภายนอกนั้นสอดคล้องกับสื่อสารที่สื่อต่อมสภาพจิตกรรมผู้คนในสังคม สามารถได้ผลในเชิงจิตวิทยา ?

- 4. พฤติกรรมของตัวละครที่ใจแลกกายในวรรณคดีไทย สอดคล้องกับทฤษฎีบุคลิกภาพของมนุษย์ที่มีความต้องการส่งผลให้มีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว หรือไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากคนหนึ่งไปเป็นคนอื่นหรือไม่ อย่างไร ?

4.4 คำถามปลายเปิดสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีชีวภาพ

- 1. อัตลักษณ์ตัวละครที่ใจแลกกายผู้วิจัยเสนอว่าอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงทางวิทยาศาสตร์ คือ การพิสูจน์ด้วยหลักฐานบุคคล (Biometrics) ทางกายภาพ ใช่หรือไม่ ?
- 2. การจำแนกกายของตัวละครในวรรณคดีไทยสอดคล้องกับวิทยาศาสตร์ในทางชีววิทยาหรือไม่ ?
- 3. การจำแนกกายของตัวละครในวรรณคดีไทย สอดคล้องกับหลักการทางงานของงานศิลปะประเภทที่เอื้อใช้ในปรากฏกายของมนุษย์ตามธรรมชาติ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสรีระของมนุษย์หรือไม่ อย่างไร ?
- 4. ในแง่หลักการทางเทคโนโลยีชีวภาพ การจำแนกกายสามารถใช้อุปกรณ์การรับเปลี่ยนแปลงสัญญาณชีพจรได้ตามวัตถุประสงค์ของมนุษย์หรือไม่ อย่างไร ?

**4.5 คำถามปลายเปิดสำหรับผู้เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา**

1. ท่านคิดว่า การนำหลักทางพุทธศาสนา มาเชื่อมโยงกับศตวรรษใหม่ หรือเชื่อมโยงกับศตวรรษที่ 21 มีความเป็นไปได้หรือไม่ อย่างไร?
 

.....

.....

.....
2. การนำหลักทางพุทธศาสนา มาประยุกต์ใช้กับหลักคำสอนทางพุทธศาสนา ได้อย่างเต็มที่หรือไม่ เพราะเหตุใด?
 

.....

.....
3. การนำประเด็นการรับเลขาขององค์กรและศรัทธาธรรมที่มีต่อสังคมมาใช้ในการวิจัย การสร้างสรรคดีความทางคดีอาญา มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร?
 

.....

.....
4. ท่านคิดว่า การนำหลักธรรมคำสอนในพุทธศาสนา ไปอยู่ในงานสร้างสรรค์ จะสามารถเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้และการวิจัยเกี่ยวกับศตวรรษที่ 21 ได้หรือไม่ อย่างไร?
 

.....

.....



ภาคผนวก ง  
เอกสารเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย







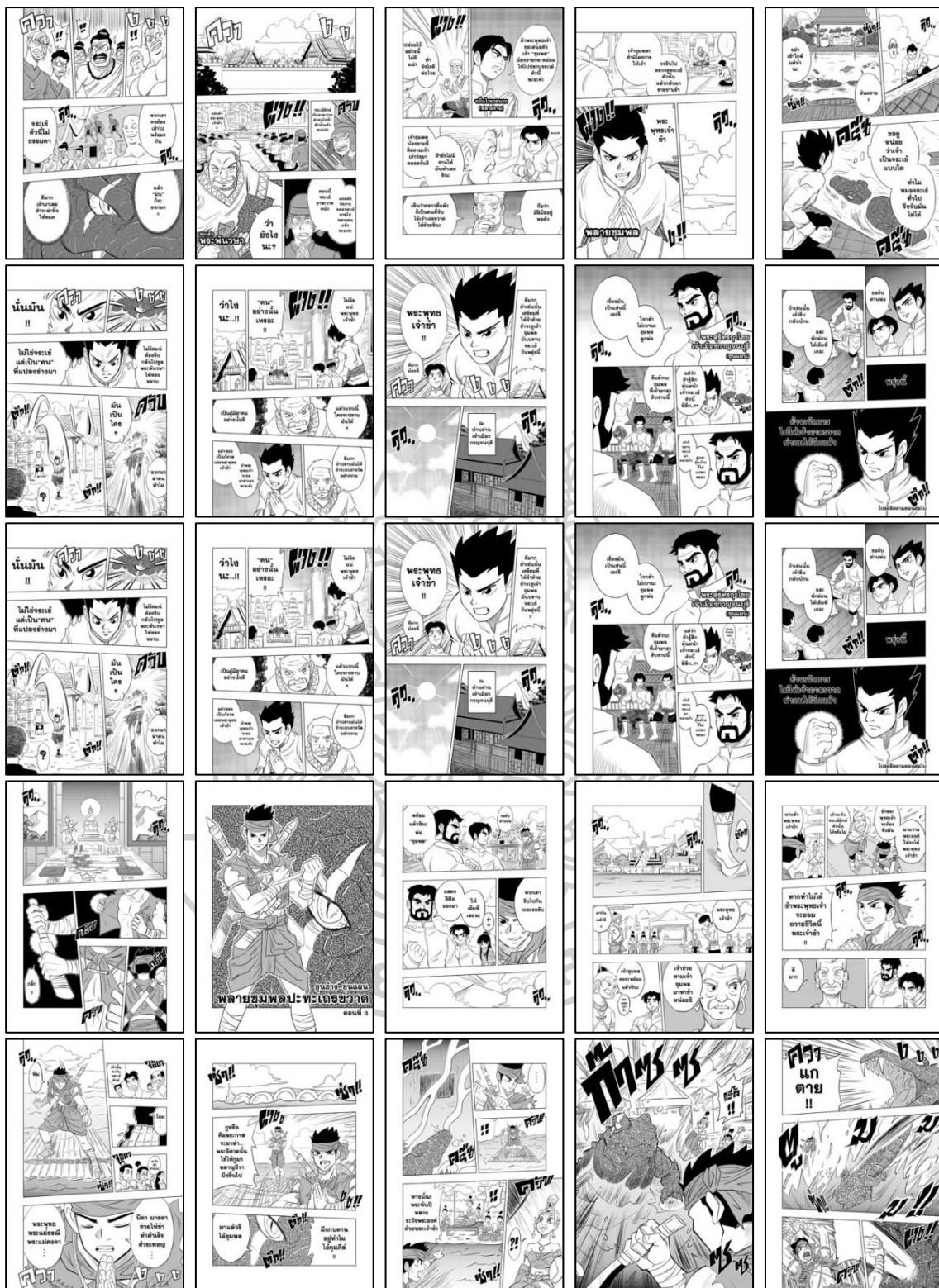






# 1. การ์ตูนช่อง (Comic strip)

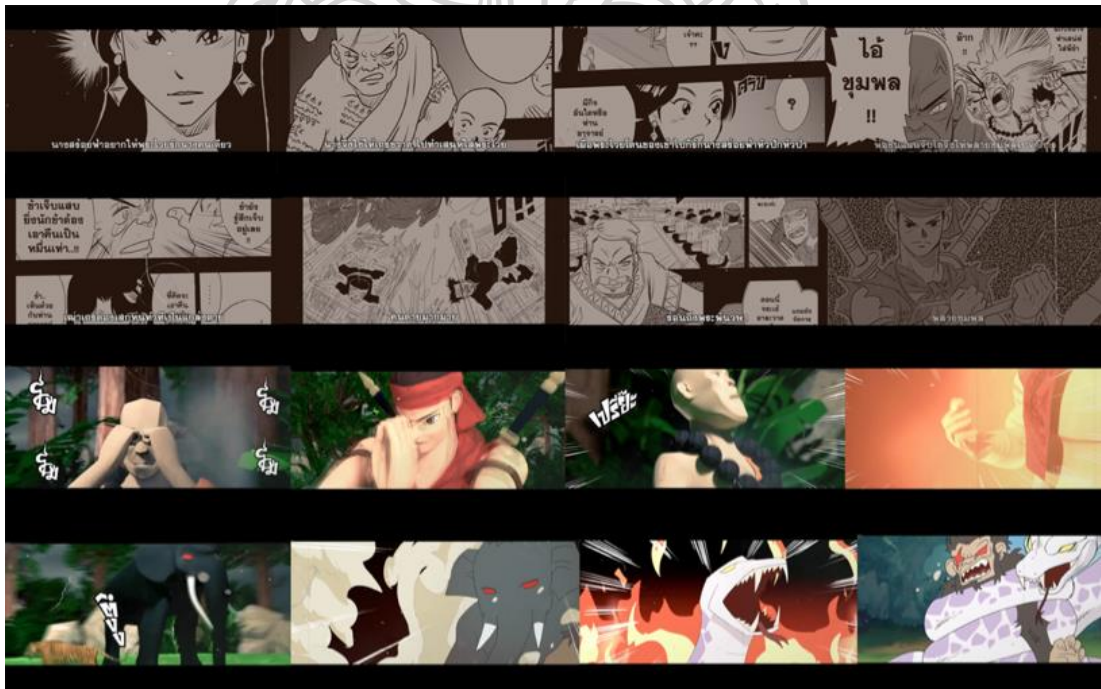




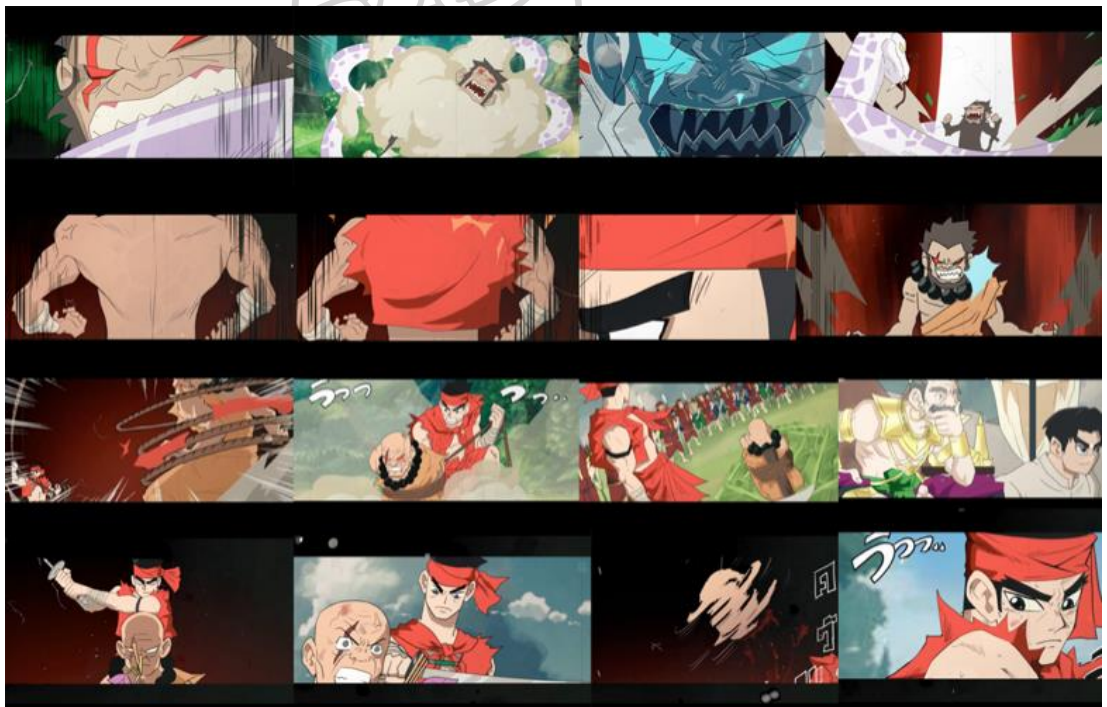
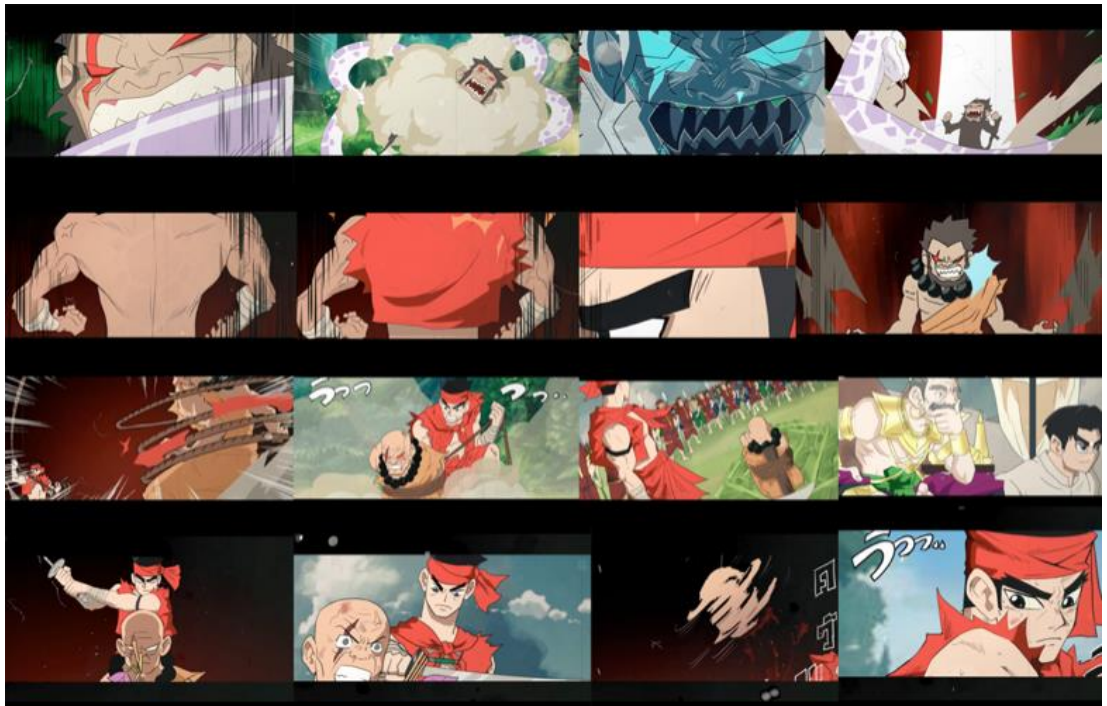




## 2. แอนิเมชัน (Animation)

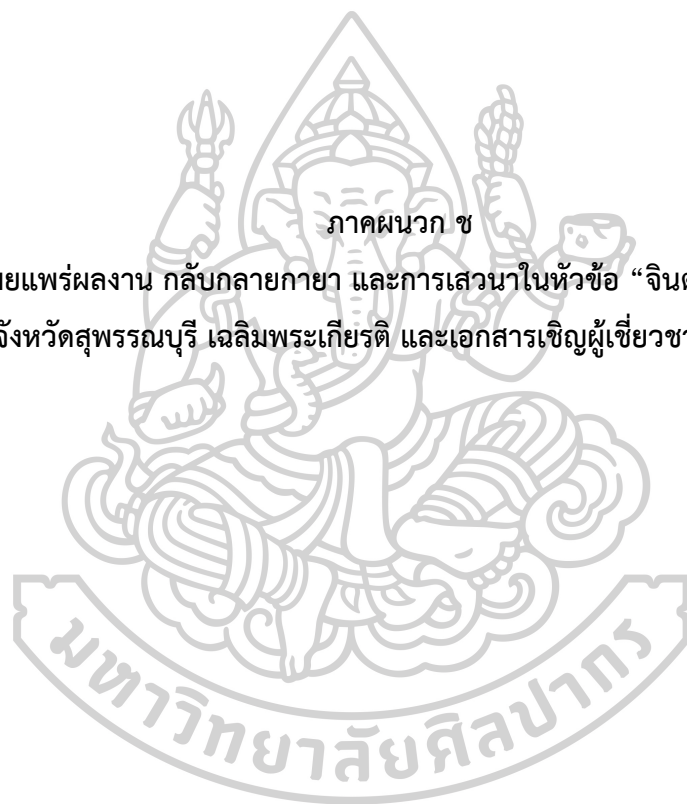






ภาคผนวก ช

นิทรรศการเผยแพร่ผลงาน กลับกลายกายา และการเสวนาในหัวข้อ “จินตภาพเก่า...มาเล่าใหม่”  
ณ หอสมุดจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ และเอกสารเชิญผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมการเสวนา













## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาววันวิสาข์ พรหมจิ้น
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2557 ศิลปมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์อาร์ต) มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. 2564 ปรัชญาดุุษฎีบัณฑิต สาขาการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	กรุงเทพมหานคร
ผลงานตีพิมพ์	พ.ศ. 2561 การพัฒนาสื่อแอนิเมชันรณรงค์ปรับเปลี่ยนทัศนคติ เยาวชนไทย เพื่อโครงการ “บัณฑิตไทย โตไปไม่โกง”. Veridian E Journal Vol. 12 No. 6 (2019): Humanities, Social Sciences, and Arts (November – December 2019). หน้า 1572-1589. พ.ศ. 2561 การศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์นางวรรณคดีไทย ผสมผสานท่อนางฟ้า เพื่อการสร้างตัวละครไทยให้มี เอกลักษณ์สากล.การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ครั้งที่ 3 (การบูรณาการความรู้เพื่อสังคมที่ยั่งยืน) ศิลปะประยุกต์และ งานสร้างสรรค์, หน้า 9-16. พ.ศ. 2563 การใช้แสงและสีทางจิตวิทยาเพื่อการออกแบบพัฒนา ฉาก. Veridian E Journal Vol. 12 No. 6 (2019): Humanities, Social Sciences, and Arts (November – December 2019). หน้า 2521-2541. พ.ศ. 2565 อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงภายในงาน วรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทยสู่ต้นแบบองค์ความรู้ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์. Journal of Fine Arts, Chiang Mai University Vol. 13 No.1 (January-June 2022 )



พ.ศ. 2565 Techniques for the Identity Connection of Disguised Characters in Thai Classical Literary Work for Imaginary Creation: “The Tale of Khun Chang Khun Phaen: Phlai Chumphon fights Thera Khwat”. Journal Humanities, Arts and Social Sciences Studies, Silpakorn University

