

การออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน  
แนวศิลปะและประวัติศาสตร์ จากลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรี\*  
DESIGNING THE CHARACTER CREATION PROCESS FOR A STOP MOTION FILM ART  
AND HISTORICAL ANIMATION FROM BREATH OF AYUTTHAYA  
IN PHETCHABURI PROVINCE

มานพ เอี่ยมสะอาด\*, เพ็ญสิริ ชาตินิยม

Manop Iamsaard\*, Pensiri Chartrniyom

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Bangkok, Thailand

\*Corresponding author E-mail: iamsaard\_m@su.ac.th

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน จากลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรี 2) พัฒนางค์ประกอบของวัสดุที่ใช้สร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน 3) พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวภายในตัวละครในส่วนของร่างกายและใบหน้า เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ บุคคลทั่วไป นักศึกษาและบุคลากรทางด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 80 คน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและประวัติศาสตร์ การออกแบบตัวละคร และด้านแอนิเมชัน จำนวน 9 คน เก็บข้อมูลด้านประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม ด้านการออกแบบ ด้านประติมากรรม และด้านแอนิเมชัน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับด้านศิลปะและประวัติศาสตร์ การออกแบบตัวละคร องค์ประกอบของวัสดุในการประกอบสร้าง กลไกการเคลื่อนไหว 2) แบบสอบถามความพึงพอใจหลังเข้าชมนิทรรศการแสดงผลงาน เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจ สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์เชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า 1) การสร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน ได้ออกแบบตัวละครโดยศึกษาประวัติศาสตร์แต่ละบุคคลพร้อมกับการแปลความหมายของภาพเขียนและงานปั้นที่ปรากฏในวัดทำให้เกิดลักษณะตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยออกแบบตัวละครจำนวน 18 ตัวละคร 2) การพัฒนางค์ประกอบของวัสดุที่มีความหลากหลายของคุณสมบัติของตัวละคร สะท้อนความสัมพันธ์กับสถานที่ของตัวละคร แสดงจิตวิญญาณของวัสดุ และสอดคล้องกับลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร 3) ได้กลไกการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของลักษณะตัวละครกับองค์ประกอบของวัสดุที่ใช้ประกอบสร้างตัวละครแต่ละตน ซึ่งมีรูปแบบการเคลื่อนไหว 4 รูปแบบ

**คำสำคัญ:** กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละคร, ภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน, ศิลปะและประวัติศาสตร์, ลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรี

### Abstract

The objectives of this research article are to 1) Create characters for a stop motion animation film from Breath of Ayutthaya in Phetchaburi Province 2) Develop the composition of

materials used to create characters for a stop motion animation film 3) Develop the character's internal movement mechanisms in the body and face. It is qualitative research. The population and sample included the general public, students, and animation film personnel, totaling 80 people. Key informants included art and history experts. Character design and animation, totaling 9 people, collecting information on history, arts and culture, design, sculpture and animation. Research tools include: 1) Structured interviews to collect in - depth information on art and history. Character design Composition of materials in construction Movement mechanism 2) Satisfaction questionnaire after visiting the exhibition to study the results of satisfaction Statistics and data analysis include descriptive analysis. The results of the research found that 1) In creating characters for stop motion animation films, characters were designed by studying the history of each person along with interpreting the meanings of paintings and sculptures that appeared in temples to create character characteristics. that has a unique identity by designing 18 characters. 2) Developing material composition with a variety of character properties. Reflects the character's relationship to location. Showing the spirit of the material and corresponds to the character's movement characteristics. 3) The movement mechanism is derived from the relationship of the character's characteristics with the composition of the materials used to create each character. which has 4 movement patterns.

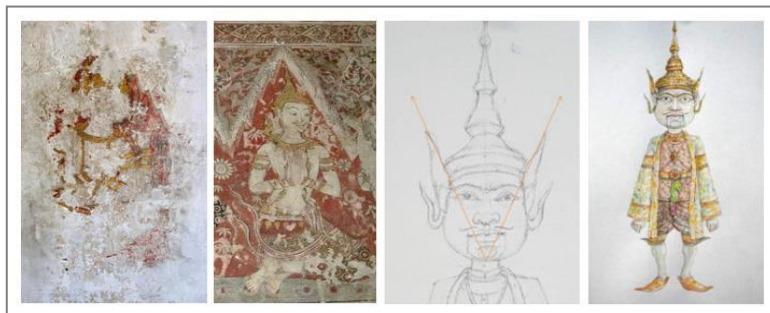
**Keywords:** Character Creation Process, Stop Motion Animation, Art and History, Breath of Ayutthaya in Phetchaburi Province

## บทนำ

ภาพยนตร์สตอปโมชัน แอนิเมชัน (Stop Motion Animation) เป็นแอนิเมชันในรูปแบบการหยุดการเคลื่อนไหว มีลวดและข้อต่ออยู่ภายใน ทำจากดินน้ำมันหรือผ้า ทำการขยับทีละส่วนและถ่ายเก็บไว้ มีเนื้อหาและสไตล์ที่มีความเฉพาะตัว (นิจจิง พันธะพจน์, 2557) โดยมีรูปแบบวิธีการที่หลากหลายทั้งวัสดุและวิธีการ ผู้วิจัยมีความสนใจในประวัติศาสตร์ จึงมีความประสงค์ที่จะเชื่อมประวัติศาสตร์และเทคนิคทางด้านประติมากรรมเข้าด้วยกันโดยใช้เทคนิคสตอปโมชัน แอนิเมชัน เพื่อให้ประติมากรรมนั้นมีชีวิต มีความรู้สึก มีจิตวิญญาณ จากการที่ศิลปินในสมัยโบราณในจังหวัดเพชรบุรีได้เห็นวัฒนธรรมต่างชาติที่ลี้ลับไหลเข้ามา และได้ถ่ายทอดลงในงานจิตรกรรมฝาผนัง (Murals) ซึ่งยังคงหลงเหลืออยู่จนถึงปัจจุบัน เป็น "อยุธยาที่ยังมีชีวิต" จากการค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศระหว่างไทยและพม่า โดยมีลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรีเป็นแรงบันดาลใจสู่การศึกษาทางประวัติศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างจิตวิญญาณของสถานที่และวัสดุ (Spirit of Place and Material) ซึ่งในสถานที่เหล่านี้ต่างผ่านคำอธิฐานขอพร การภาวนามานับร้อยปี และเหมือนตัวละครในจิตรกรรมฝาผนังนั้นก็ต่างรับรู้และรับฟังเรื่องราวในช่วงประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา เป็นความสัมพันธ์ร่วมกันของสถานที่กับตัวละครสู่การออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ที่สอดคล้องกับแนวคิดของ (ภควดี บรรเทาจิรัฐ, 2563) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างที่ว่าง (Space) และ สถานที่ (Place)

ในจังหวัดเพชรบุรีมีวัดที่สร้างขึ้นสมัยอยุธยาตอนปลายที่ยังไม่ถูกทำลายจากภัยสงครามครั้งการเสียกรุงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ศึกษาเพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกจำนวน 7 วัด กล่าวคือ 1) วัดใหญ่สุวรรณาราม ที่มีจุดเด่นที่จิตรกรรมฝาผนังในลักษณะเทพชุมนุม 2) วัดเกาะแก้วสุทธาราม มีจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถที่แสดงเหตุการณ์สำคัญ "อัฐมมหาสถาน" และ "สัตตมหาสถาน" และภาพमारผจญ 3) วัดพลับพลาชัย ที่มีการแกะหนัขนาดใหญ่ 4) วัดมหาสมณารามราชวรวิหาร มีงานจิตรกรรมของชรัอินโข่ง 5) วัดสระบัว โดดเด่นในด้านประติมากรรม

นูนต่ำและนูนสูง 6) วัดเขabanไดอิฐ โดดเด่นที่ลายปูนปั้นประดับสถาปัตยกรรม 7) วัดไผ่ล้อม เป็นวัดร้างที่มีงานประติมากรรมนูนต่ำและนูนสูงที่แสดงเรื่องราวแทนภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยส่วนใหญ่มีงานจิตรกรรมฝาผนังที่ค่อนข้างสมบูรณ์ มีเอกลักษณ์ที่ผิวบุคคลจะเป็นสีเข้ม พื้นหลังสีอ่อน กลุ่มสีที่ใช้จะเป็นสีน้ำตาล สีแดง สีเขียว น้ำเงิน สีดำเข้ม ด้วยจังหวัดเพชรบุรีมีพื้นที่ติดทะเลอ่าวไทยทางด้านทิศตะวันออก ทิศตะวันตกติดกับประเทศพม่า จึงเป็นเส้นทางเดินเท้าจากทิศใต้หรือทิศตะวันตกจากพม่าเพื่อเข้าสู่กรุงเทพหรือกรุงศรีอยุธยา ทำให้มีชาวต่างชาติติดต่อค้าขายผ่านจังหวัดเพชรบุรีเป็นจำนวนมากทั้งการเดินทางทางเท้าและการล่องเรือสำเภาเลียบชายฝั่งทะเลด้านอ่าวไทย ชาวต่างชาติดังกล่าวได้ปรากฏไปยังภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัด เช่นวัดเกาะแก้วสุทธารามและวัดใหญ่สุวรรณาราม ในลักษณะของนักสิทธิ์ วิทยาธร และคนธรรพ์ มีลักษณะกึ่งเทพกึ่งมนุษย์ มีหลายเชื้อชาติ เรียกว่าผู้วิเศษ 12 ภาษา และมีปรากฏในภาพมารผจญ นับเป็นงานจิตรกรรมฝาผนังที่มีเอกลักษณ์ในด้านการสร้างสรรค์ภาพตัวบุคคลที่ใส่ลักษณะความเป็นเชื้อชาติที่แตกต่างกัน มีการแสดงลักษณะเครื่องแต่งกาย ทรงผม เครื่องประดับที่แสดงความแตกต่างของภาพตัวบุคคล ซึ่งแสดงให้เห็นว่าช่างเขียนในสมัยโบราณมีความช่างสังเกตและจดจำนำลักษณะที่พบเห็นมาถ่ายทอดเป็นงานจิตรกรรมฝาผนังร่วมกับพุทธประวัติได้อย่างลงตัวและมีเอกภาพ สอดคล้องกับ (น. ณ ปากน้ำ, 2529) ที่ได้กล่าวถึงฝรั่งที่เข้ามาถือเพชฌัญญูในจิตรกรรมฝาผนังวัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี ช่างเขียนจะเขียนภาพพระฝรั่งใส่หมวกแบบฝรั่ง แสดงท่าทางกึ่งก้างขอบอล รวมถึงการเก็บรายละเอียดลักษณะหมวกและเครื่องแต่งกายอื่น ๆ

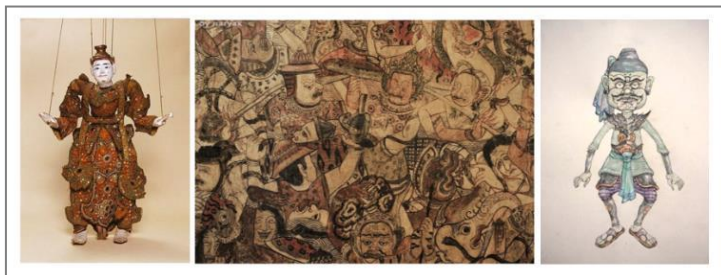


ภาพที่ 1 จิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณารามและการออกแบบตัวละคร

ประเทศพม่าในครั้งกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ได้ทำสงครามกับไทย 24 ครั้ง ในสมัยรัตนโกสินทร์ 20 ครั้ง แต่จะมีสงครามใหญ่ 2 ครั้ง ในแผ่นดินสมเด็จพระมหาจักรพรรดิหรือช่วงเสียกรุงครั้งที่ 1 จนถึงแผ่นดินสมเด็จพระนเรศวร และคราวเสียกรุงครั้งที่ 2 ในปี พ.ศ. 2310 (สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยาดำรงราชานุภาพ, 2556) ลักษณะงานศิลปะและงานหัตถศิลป์พม่าที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครครั้งนี้ พบว่าหุ่นสาย (Yoke Thay) หรือ Burmese Marionette เป็นงานหัตถศิลป์พื้นบ้านและนาฏกรรมชั้นสูง มีเชือกเป็นตัวร้อยรอยต่อของอวัยวะ ถือกำเนิดเมื่อ 500 - 600 ปีมาแล้ว นิยมนำไปเล่นประกอบวรรณคดี ชาดก ฝันดี ตำนานศาสนสถาน เป็นงานที่แฝงไว้ด้วยจิตวิญญาณ ลำตัวและศีรษะทำด้วยไม้ เครื่องแต่งกายเป็นผ้าชนิดต่าง ๆ ประดับด้วยเพชร เลื่อม ดิ้นทองต่าง ๆ หุ่นบางตัวสามารถเคลื่อนไหวลูกตาได้ มีการใช้วัสดุอื่นเช่นลูกแก้วทำเป็นดวงตา บ้างสวมมงกุฎ โปกศีรษะ หรือมวยผม ความเก่าแก่ให้เห็นผิวไม้ภายใน มีรอยแตกกร้าวของสี ในส่วนของปากอาจทำแยกส่วนกับตัวศีรษะเพื่อให้เกิดการขยับปากได้ การเคลื่อนไหวให้มีความคล้ายกับการฟ้อนรำของพม่าที่มีการเคลื่อนไหวแลดูผิดธรรมชาติ คล้ายการเดินของผีหรือการเข้าทรง โดยจะได้นำลักษณะดังกล่าวมาประยุกต์กับภาพมารผจญเพื่อสร้างตัวละครแม่ทัพพม่า โดยผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดจากพงศาวดารไทยที่กล่าวถึงเหตุการณ์ในกรุงศรีอยุธยาและเหตุการณ์การเสียกรุงครั้งที่ 2 ที่กล่าวถึงเค้าโครงร่างต่าง ๆ เช่น พระพุทธปฏิมากรใหญ่วัดพนัญเชิงมีน้ำพระเนตร



ไหล พระพุทธรูปปฏิมากรตีโลกนารถที่แกะสลักจากไม้พระศรีมหาโพธิ์ช่วงอกปริแตกแยกเป็น 2 ส่วนในคำให้การชาวกรุงเก่า (หลวงประเสริฐอักษรนิติ์, 2549)



ภาพที่ 2 หุ่นสายพม่า ภาพมารผจญวัดเกาะแก้วสุทธารามสู่การออกแบบตัวละคร

การศึกษาภาษาของวัสดุและกระบวนการสื่อความหมาย ได้ถูกขยายความไปมากกว่าลักษณะทางกายภาพที่วัสดุนั้น ๆ แต่รวมถึงความทรงจำที่มีต่อวัสดุเหล่านั้น (ภคดิ บรรเทาจิรุต, 2563) ได้กล่าวถึงแนวคิดของนักปรัชญาชาวเยอรมัน อีโอดอร์ ดับเบิลยู อาดอร์โน (Theodor W. Adorno) ที่ได้ให้ความเห็นว่า วัสดุเป็นมากกว่าปรากฏการณ์พื้นฐานในธรรมชาติ “ในฐานะศิลปิน อาจจะเข้าใจได้ง่าย ประวัติศาสตร์ได้ถูกสั่งสมอยู่ในตัวของพวกมัน และจิตวิญญาณก็แทรกซึมอยู่ในตัวของพวกมันเช่นกัน” และ Frank Lloyd Wright ก็กล่าวถึงวัสดุว่า “แต่ละวัสดุมีข้อความที่ต้องการสื่อสาร (Message) เป็นของตัวเอง นำไปสู่การเป็นศิลปินที่สร้างสรรค์เพลงของตัวเอง” ดังเช่น “ก้อนหิน” แสดงถึงต้นกำเนิดทางธรรมชาติทางธรณีวิทยา แสดงถึงความคงอยู่แม้ถูกเปลี่ยนแปลงรูปทรงหรือถูกย่อยให้เล็กลง “อิฐ” แสดงถึงกระบวนการผ่านความร้อนของดิน การรับน้ำหนัก ประเพณีการก่อสร้าง กระบวนการเผาดินเพื่อให้เป็นอิฐ “ไม้” แสดงถึงการเติบโตจากดิน การไหลเวียนของสารอาหารและน้ำ การเปลี่ยนสถานะจากต้นกล้าสู่ไม้เนื้อแข็งและการดำรงอยู่ ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ ประสบการณ์ การรับรู้ เป็นความสัมพันธ์ที่มีความซับซ้อน เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในความทรงจำ เป็นโครงสร้างความสัมพันธ์ที่ไม่อาจบอกลำดับ เป็นความสัมพันธ์และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ใช้ความหมายและประสบการณ์ในการรับรู้ เป็นจุดเริ่มต้นไปสู่การค้นหาความหมายของความเป็นสถานที่

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าวจึงสนใจทำการวิจัย เรื่อง การออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชันแนวศิลปะและประวัติศาสตร์ จากลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรี เพื่อสร้างแรงบันดาลใจแก่นักออกแบบ โดยมีรากเหง้าทางด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นแรงบันดาลใจ ได้มองเห็นความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า ทั้งด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ การออกแบบ การทำความเข้าใจในด้านวัสดุและการสื่อความหมาย ด้านจิตวิญญาณแห่งสถานที่และวัสดุ ที่เริ่มต้นจากการเคลื่อนไหวของตัวละครไปสู่การรับรู้ถึงวัสดุที่ใช้ประกอบสร้างที่แสดงจิตวิญญาณของวัสดุที่มีความสัมพันธ์กับสถานที่ ที่สามารถถ่ายทอดด้วยกระบวนการสร้างความเคลื่อนไหวให้ตัวละครนั้นมีชีวิต สู่การรับรู้ถึงประวัติศาสตร์ของสถานที่ สู่การเข้าใจ เข้าถึง หลักธรรมคำสอนที่แฝงอยู่บนภาพจิตรกรรมฝาผนัง

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. สร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน จากลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรี
2. พัฒนางานประกอบของวัสดุที่ใช้สร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน
3. พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวภายในตัวละครในส่วนของร่างกายและใบหน้า



## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีระเบียบวิธีวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลทั่วไป นักศึกษาและบุคลากรทางด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 80 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ด้านภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน และด้านประติมากรรม จำนวน 9 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ เป็นอาจารย์สอนทางด้านแอนิเมชัน ด้านประติมากรรม ด้านประวัติศาสตร์ และผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน

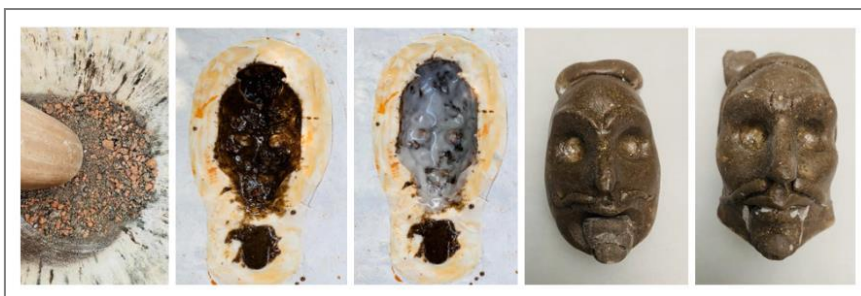
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ (IOC) จำนวน 3 ท่าน และผ่านการขอจริยธรรมในมนุษย์ โดยมีค่าเฉลี่ยความเที่ยงตรงเท่ากับ 1 ดังนี้ 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและประวัติศาสตร์ไทย ด้านประติมากรรม ด้านภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน ประกอบด้วยข้อมูลด้านการออกแบบตัวละคร ลักษณะใบหน้า เครื่องแต่งกาย องค์ประกอบของวัสดุ และระบบกลไกการเคลื่อนไหว จำนวน 9 ท่าน ทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) จากตำรา หนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้อง แยกแยะประเด็นสู่การสังเคราะห์เพื่อกำหนดของเขตประเด็นการสัมภาษณ์ให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อนำแบบร่างการสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC) เพื่อทำการปรับปรุงก่อนทำการใช้จริง และ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ (Questionnaire) ใช้ในการสอบถามความพึงพอใจด้านการออกแบบตัวละคร องค์ประกอบสร้างของวัสดุ กลไกการเคลื่อนไหว วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา บุคลากรทางการศึกษา จำนวน 80 คน และผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องกับงานด้านแอนิเมชัน และด้านประติมากรรม จำนวน 9 คน โดยแบบสอบถามความพึงพอใจนี้จะถูกนำไปใช้ในขั้นตอนการจัดนิทรรศการแสดงผลงานการออกแบบ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสำรวจจากสถานที่จริง และการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือและบทความ รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบไม่มีเค้าโครง มีขั้นตอนการเก็บข้อมูล ดังนี้ 1) การเก็บข้อมูลภาคสนาม 1.1) สำรวจพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดเพชรบุรี จากวัดที่สร้างขึ้นในสมัยอยุธยาตอนปลาย เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะจิตรกรรมฝาผนัง ประติมากรรมประดับพระอุโบสถ 1.2) สำรวจพื้นที่ทางประวัติศาสตร์บริเวณชายแดนไทย - พม่า ได้แก่ด่านสิงขร ด่านเจดีย์ 3 องค์ และจุดตั้งกองทัพอพม่าในช่วงเหตุการณ์การเสียกรุงครั้งที่ 2 เพื่อรวบรวมข้อมูลทางด้านภูมิศาสตร์ 1.3) สำรวจพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ในพื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้แก่ พระราชวัง วัด วัดร้าง พิพิธภัณฑสถาน จตุรทิศสำคัญ 2) การเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ หนังสือ อินเทอร์เน็ต เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ด้านประวัติศาสตร์ ไทย พม่า ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ เหตุการณ์การเสียกรุงครั้งที่ 2 ด้านศิลปวัฒนธรรมและด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ที่กล่าวถึงศิลปะในจังหวัดเพชรบุรีช่วงอยุธยาตอนปลาย รวมถึงทฤษฎีการออกแบบ ทฤษฎีทางจิตวิทยาด้านพฤติกรรมและการแสดงออก ทฤษฎีที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่และจิตวิญญาณ 3) การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ เก็บข้อมูลโดยการจัดแสดงนิทรรศการกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ของการวิจัย โดย มีประชากรและกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมชมและตอบแบบสอบถาม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ มีการทดลองวัสดุ การออกแบบงาน 2 มิติ และการขึ้นรูปด้วยการปั้น 3 มิติด้วยมือ เพื่อใช้เป็นชิ้นงานแสดงผลของการวิเคราะห์ ดังนี้ 1) ข้อมูลจากการศึกษาการออกแบบตัวละครฝ่ายไทย ฝ่ายพม่า และตัวละครชาวยุโรป 2) ข้อมูลจากการศึกษาระบบกลไกการเคลื่อนไหว



ของตัวละครจากภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน จำนวน 3 เรื่อง เป็นการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Content Analysis) โดยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาทำการจำแนกประเภทของความสัมพันธ์ วิเคราะห์เนื้อหา รายละเอียด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จำแนกความเป็นเหตุเป็นผลทางด้านศิลปะและประวัติศาสตร์เพื่อจัดหมวดหมู่การออกแบบตัวละครและการคัดเลือกเหตุการณ์เพื่อคัดเลือกตัวบุคคลมาทำการออกแบบ มีการวิเคราะห์คุณสมบัติของส่วนประกอบของวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อความสอดคล้องกับตัวละครแต่ละบุคคล และวิเคราะห์ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์เพื่อค้นหาลักษณะท่าทางการแสดงออกของตัวละครแต่ละกลุ่มบุคคล หลังการรวบรวมข้อมูลเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบลายเส้น 2 มิติเบื้องต้นเพื่อขอรับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำการแก้ไขและขยายเป็นแบบร่าง 3 มิติ ด้วยการปั้นด้วยมือจากวัสดุประเภทดินน้ำมันและซีพี้่ง สามารถจำแนกชุดข้อมูลได้ดังนี้ 1) ลักษณะเฉพาะที่ใช้ในการออกแบบตัวละครฝ่ายไทย ฝ่ายพม่า และตัวละครชาวยุโรป จากแนวคิดที่ได้จากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี วัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี และหนังใหญ่วัดพลับพลาชัย จังหวัดเพชรบุรี 2) ตัวอย่างระบบกลไกการเคลื่อนไหวของตัวละครจากภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชันที่ตอบสนองลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละครทั้ง 3 กลุ่ม 3) วิเคราะห์สัญลักษณ์และความหมายของวัสดุที่พบในพื้นที่วิจัย อันเป็นการเน้นย้ำความสัมพันธ์ระหว่างจิตวิญญาณของสถานที่และวัสดุที่ให้ผลทางด้านความรู้สึกอันเป็นนามธรรม พร้อมกับการให้สัมผัสในทางกายภาพที่สื่อถึงกาลเวลาและสถานที่ด้วยเช่นกัน 4) วิเคราะห์ทฤษฎีพฤติกรรมที่วาดด้วยลักษณะร่างกายและพฤติกรรมที่แสดงออก และทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง รวมถึงทฤษฎีศิลปะที่วาดด้วยเรื่องของรูปทรงและความรู้สึกจากรูปใบหน้า เพื่อนำไปออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ



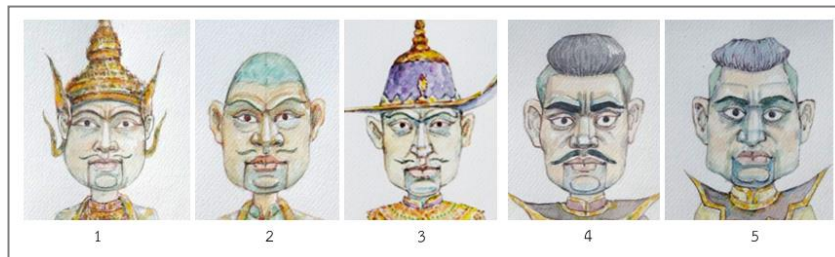
ภาพที่ 3 แสดงขั้นตอนการทดลองวัสดุในการสร้างสรรค์ตัวละคร

## ผลการวิจัย

### ผลการวิจัย พบว่า

1. การสร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน จากลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรี จากการวิจัย พบว่า การออกแบบตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์มีความหลากหลายเชื้อชาติสถานภาพ อายุ อาชีพ สถานภาพทางสังคม มีกลุ่มตัวละครฝ่ายไทย ฝ่ายพม่า และฝ่ายยุโรป ในการออกแบบต้องการแสดงถึงทัศนธาตุทางกายภาพที่มีความหลากหลาย สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละคร แต่อยู่ภายใต้เอกภาพในบรรยากาศของเหตุการณ์ที่มีร่วมกัน มีสมรรถนะในการเคลื่อนไหวได้สมจริงจนถึงเกินจริง รวมถึงเครื่องแต่งกายที่สะท้อนบุคลิก อารมณ์ความรู้สึก สะท้อนจิตวิญญาณของแต่ละตัวละคร ในภาพที่ 5 ตัวละครฝ่ายไทย ประกอบด้วย 1) พระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ 2) พระเจ้าอุทุมพร 3) พระเจ้าเอกทัศ 4) พระยาตาก (สิน) 5) หลวงยกกระบัตร (ทองด้วง) ในภาพที่ 6 ตัวละครฝ่ายพม่า ประกอบด้วย 1) พระเจ้าอลองพญา 2) พระเจ้ามังลอก 3) พระเจ้ามังระ 4) มังมหานรธา 5) เนเมียวสีหบดี ในภาพที่ 7 1) - 4) กลุ่มตัวละครข้าราชการชาวยุโรป และ

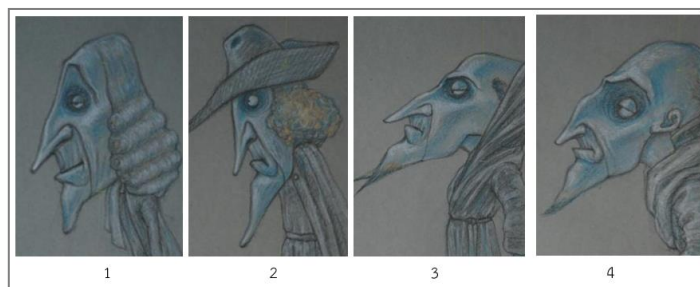
ในภาพที่ 8 กลุ่มตัวละครนายทหารชาวยุโรป 1) นายทหารชาวอังกฤษ 2) นายทหารชาวฝรั่งเศส 3) นายทหารชาวโปรตุเกส 4) นายทหารชาวดัตช์



ภาพที่ 4 กลุ่มตัวละครฝ่ายไทย



ภาพที่ 5 กลุ่มตัวละครฝ่ายพม่า



ภาพที่ 6 กลุ่มตัวละครข้าราชการชาวยุโรป



ภาพที่ 7 กลุ่มตัวละครนายทหารชาวยุโรป

โดยอาศัยการศึกษาทางด้านจิตวิทยาที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมที่ออกมาจากลักษณะกายภาพทางร่างกายและการแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์ ประกอบกับทฤษฎีการออกแบบตัวละครที่เริ่มต้นจากการออกแบบ



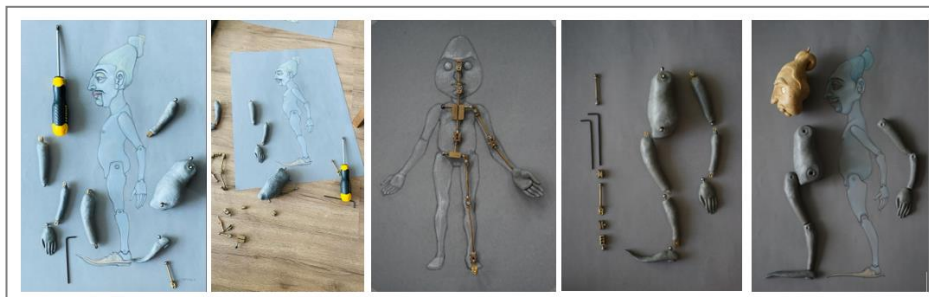
ใบหน้าโดยใช้เค้าโครงรูปทรงเรขาคณิตในแต่ละตัวละคร ซึ่งประกอบไปด้วยวงรี สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม นอกจากนี้การออกแบบได้อาศัยหลักการศึกษาลักษณะรูปทรงใบหน้าที่สามารถบ่งบอกบุคลิกได้จากการศึกษาและเก็บรวบรวมจากตำราทางการแพทย์จีน ซึ่งสัมพันธ์กับลักษณะทางร่างกายที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่แบ่งกลุ่มร่างกายมนุษย์เป็น 4 ประเภท คือ ร่างกายหลวมพอม กลุ่มอ้วน กลุ่มร่างกายสมส่วน และกลุ่มลักษณะไม่สมประกอบหรือผิดปกติ การแปลความหมายโดยใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) ผสมกับแนวคิดทางด้านศิลปะจากการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะและรูปทรงชนิดต่าง ๆ ที่จะกระตุ้นการรับรู้และเชื่อมกับประสบการณ์ของผู้รับชม โดยสามารถสื่อสารเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หรือสร้างความตระหนักรู้ในด้านประวัติศาสตร์ได้ ซึ่งจะส่งผลต่อด้านความรู้สึกในการรับชม ทั้งความประทับใจและความสะเทือนใจ โดยอาศัยประสบการณ์การรับรู้ของแต่ละบุคคล



ภาพที่ 8 ตัวละครและเครื่องแต่งกาย ขนาด 30 – 35 เซนติเมตร

2. การพัฒนาองค์ประกอบของวัสดุที่ใช้สร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สตอปโมชัน แอนิเมชัน จากผลการวิจัย พบว่า การแสดงอัตลักษณ์ของตัวละครแต่ละกลุ่มผ่านพื้นผิวและองค์ประกอบของวัสดุที่ใช้ประกอบสร้างจากแหล่งที่มาที่ต่างกัน มีระดับความยืดหยุ่น ความแข็งแรงที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะแต่ละส่วน รวมถึงระดับการเคลื่อนไหวของร่างกายตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้ลักษณะของดินเป็นตัวแสดงสุนทรีย์ภาพมากกว่าลักษณะของยาง เพื่อแสดงจิตวิญญาณของวัสดุ (Spirits in the Material) สู่การวิเคราะห์ความหมาย การรับรู้และการตีความของมนุษย์ สู่การศึกษาทางด้านวัสดุ (Material) ซึ่งจะเป็นจุดเชื่อมระหว่างมนุษย์กับสถานที่ เป็นเจตนาธรรมที่ต้องการให้วัสดุเหล่านั้นได้สื่อสารภาษาของตัวเอง ทั้งจากที่มา คุณสมบัติ การหลอมรวมเพื่อการประกอบสร้างและการตีความทางด้านสัญญะวิทยา (Semiology) ที่เป็นตัวแทนสื่อความคิด ความหมาย เนื้อหาสาระที่ปรากฏเพื่อให้เกิดการตีความ ซึ่งการจะรับรู้ในสาระที่ปรากฏก็ต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ชมในการตีความ ซึ่งการตีความนี้ยังมีปัจจัยในด้านบริบท (Text) ความเป็นพื้นที่ (Place, Space) เวลา (Time) การตีความ (Hermeneutics)

3. การพัฒนากลไกการเคลื่อนไหว (Amature) ภายในตัวละครในส่วนของร่างกายและใบหน้า จากผลการวิจัย พบว่า สามารถแบ่งได้เป็นลักษณะของมนุษย์หรือเทพที่มีการเคลื่อนไหวน้อยแต่มีความมั่นคง ลักษณะของกึ่งเทพกึ่งมนุษย์ที่แฝงลักษณะของความฝัน ล่องลอย ยากแก่การจับต้อง และลักษณะของมารที่มีความเคลื่อนไหวจากท่าทางที่เกินธรรมชาติ มีความเหนือจริง แฝงความหนักแน่นแข็งแรง ดังนั้นลักษณะกลไกจึงต้องมีความแข็งแรงที่สามารถรับน้ำหนักตัวละครที่มีขนาดใหญ่ได้ แกนหมุนสามารถเคลื่อนไหวได้ 360 องศา เพื่อให้แสดงลักษณะการเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติได้ สามารถเคลื่อนไหวกลับมาในจังหวะหรือท่าทางเดิม ตอบสนองต่อระดับการเคลื่อนไหวในระดับเล็กน้อยเพื่อการถ่ายภาพบันทึกการเคลื่อนไหว ทั้งนี้ในบางส่วนของร่างกายต้องหมุนหรือเคลื่อนไหวได้เล็กน้อยเท่านั้นเพื่อสร้างความมั่นคงให้กับชิ้นงาน เช่น เอว สะโพก ข้อเท้า



ภาพที่ 9 ภาพกลไกการเคลื่อนไหวของตัวละคร

## อภิปรายผล

การสร้างกระบวนการทางภาพยนตร์สื่อดิจิทัลแอนิเมชันที่แสดงฐานความคิดการสร้างตัวละครที่สัมพันธ์กับสถานที่และลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรี อันจะเป็นประโยชน์ที่จะเกิดกับวงการภาพยนตร์สื่อดิจิทัลแอนิเมชัน รวมถึงการศึกษาและการทำความเข้าใจประวัติศาสตร์บนพื้นฐานจิตวิญญาณ อันจะเป็นประโยชน์ที่จะเกิดกับวงการภาพยนตร์ งานการศึกษาและความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ จากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยค้นพบว่ากระบวนการสร้างสรรค์ประติมากรรมให้มีชีวิต มีความรู้สึก มีลมหายใจ เกิดขึ้นจากท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ทำให้เชื่อว่าตัวละครนั้นมีชีวิต ผ่านการนำเสนอในลักษณะท่าทางที่ต่างกัน เช่น ท่าทางของเทพ ท่าทางของมนุษย์กึ่งเทพ ท่าทางของยักษ์ มาร รวมถึงตัวกาก ที่มีท่าทางไม่น่าไว้วางใจ การสื่อความหมายทางภาษากายที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล เช่น เทพ พระ ยืนตัวตรง คนทั่วไปนั่งบ้างยืนบ้างในท่าทางลำตัวอโค้งแบบอ่อนน้อม ชาวต่างชาติยืนนิ่งในลักษณะหงิกงอ พัวพันเป็นเส้นด้าย มีความมึนงง ภาพยนตร์จะกลายเป็นกลุ่มเส้นที่พันกันยุ่งเหยิงที่มีพลังการเคลื่อนไหวรุนแรงที่สื่อถึงโทษและความเกลียดชัง

ด้วยความเข้าใจถึงการเคลื่อนไหวได้สื่อสารสาระเหล่านี้ไปยังการออกแบบตัวละครที่สอดคล้องกับกลุ่มคน การคัดเลือกกลุ่มคนเพื่อมาทำการออกแบบตัวละคร เพื่อแสดงการเปรียบเทียบ สีขาว สีดำ และสีเทา ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน เป็นการขับเน้นความเป็นดราม่า (Dramatic) ให้แลดูเกินจริงแต่ตั้งอยู่บนความจริง ผู้วิจัยเลือกฝ่ายตัวเอง 3 ตัวละคร ผู้ช่วยตัวเอง 2 ตัวละคร ตัวร้าย 3 ตัวละคร ผู้ช่วยตัวร้าย 2 ตัวละคร ซึ่งมีผลกำลังและฝีมือการต่อสู้ที่ต่างกัน และท่ามกลางความขัดแย้งกันนั้นก็ยังมีกลุ่มตัวละครที่ไว้วางใจไม่ได้อีก 8 ตัวละคร

การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครทั้ง 3 กลุ่ม ได้แสดงถึงแนวคิดเรื่องรูปทรงที่มีผลในการออกแบบ (พิพัฒน์ นวลศรี, 2548) กล่าวถึงแนวคิดการออกแบบมีความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องรูปร่างรูปทรงที่มีผลต่อนัยยะในการสื่อสารและการส่งต่อด้านความรู้สึกของ (Verzosa, C., 2023) นักจิตวิทยารูปทรง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรื่องลักษณะกะโหลกศีรษะของมนุษย์ที่มีความยืดหยุ่น รูปร่างต่าง ๆ เกิดจากแรงกดดันแต่ละทิศทางและการขยายออกในทิศทางที่เหลือของ (Loomis, A., 1956) นอกจากนี้การออกแบบได้อาศัยหลักการศึกษาใบหน้าทีกล่าวถึงลักษณะรูปทรงใบหน้าสามารถบ่งบอกบุคลิกได้จากการศึกษาและเก็บรวบรวมทางสถิติมากกว่า 3,000 ปีของแพทย์แผนจีน โดย (Haner, J., 2008) ซึ่งสัมพันธ์กับลักษณะทางร่างกายที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของ (เครทส์ เมอร์, 2565) ที่แบ่งกลุ่มร่างกายมนุษย์เป็น 4 ประเภท คือ ร่างกายหลวมๆ กลุ่มอ้วน กลุ่มร่างกายสมส่วน และกลุ่มลักษณะไม่สมประกอบหรือผิดปกติ ผสมกับแนวคิดเรื่องท่าทางการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน การแสดงออกท่ามกลางสถานการณ์ที่ไม่ปกติ รวมถึงทฤษฎีจิตวิทยาที่ใช้ประกอบในการออกแบบ โดยได้มีการขับเน้นที่องค์ประกอบของวัสดุ เป็นตัวละครที่สะท้อนถึงพื้นที่ เวลา จิตวิญญาณแห่งวัสดุ สามารถที่จะสื่อสารและสร้างการรับรู้ในความเป็นนามธรรมได้ตามหลักคิดในทฤษฎีในเรื่องจิตวิญญาณในวัสดุ (Spirits in the Material) และจิตวิญญาณแห่งสถานที่ (Spirits in Place)

โดยมีพื้นเพองค์สำคัญคือระบบกลไกการเคลื่อนไหว (Amature) ที่จะนำพาตัวละครและเนื้อวัสดุตัวละครให้โลดแล่นมีชีวิตด้วยการเคลื่อนไหวแบบเทพ แบบมาร กึ่งเทพกึ่งมนุษย์ ตัวกาก ตามลักษณะคติของช่างเขียนไทยที่ได้ถ่ายทอดไว้บนจิตรกรรมฝาผนังวัดในจังหวัดเพชรบุรีที่ได้ดูซึมลมหายใจของผู้คน และผู้คนที่ได้หายใจและสูดกลิ่นแห่งอดีตกาลที่วัดได้บันทึกไว้ทุกภาพเขียน ร่องรอยการผุกร่อน การเสื่อมสลายผ่านกาลเวลา การหายใจที่สูดเข้าและปล่อยออกนี้เป็นวัฏจักรแห่งการให้และรับต่อไปอีกยาวนาน ซึ่งการหายใจเพื่อที่จะมีชีวิตคือความหมายของคำว่า Anima ในภาษากรีก

ผู้วิจัยได้สร้างภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชันตัวอย่าง ความยาว 5.30 นาที แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวละครที่สัมพันธ์กับองค์ประกอบของวัสดุจากแหล่งของวัสดุที่ใช้ในการประกอบสร้าง และแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดในแต่ละวัด พร้อมด้วยดนตรีประกอบ การลำดับภาพ ศิลปะการเล่าเรื่อง การนำเสนอเรื่องสีและความรู้สึก (Mood and Tone) จากการนำบรรยากาศภาพจิตรกรรมฝาผนังและบรรยากาศภายในพระอุโบสถมาสังเคราะห์เพื่อทำการจัดแสงและเงาสร้างบรรยากาศแบบสลับและภาพขาวดำเพื่อขับเน้นบรรยากาศของภาพยนตร์ จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การสร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน จากลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรี มีการออกแบบตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์มีความหลากหลายเชื้อชาติ สถานภาพ อายุ อาชีพ สถานภาพทางสังคม มีกลุ่มตัวละครฝ่ายไทย ฝ่ายพม่า และฝ่ายยุโรป ในการออกแบบต้องการแสดงถึงทัศนธาตุทางกายภาพที่มีความหลากหลาย สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละคร แต่อยู่ภายใต้เอกภาพในบรรยากาศของเหตุการณ์ที่มีร่วมกัน มีสมรรถนะในการการเคลื่อนไหวได้สมจริงจนถึงเกินจริง รวมถึงเครื่องแต่งกายที่สะท้อนบุคลิก อารมณ์ความรู้สึก สะท้อนจิตวิญญาณของแต่ละตัวละครโดยอาศัยการศึกษาทางด้านจิตวิทยาที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมที่ออกมาจากลักษณะกายภาพทางร่างกายและการแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์ การแปลความหมายโดยใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) ผสมกับแนวคิดทางด้านศิลปะจากการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะและรูปทรงชนิดต่าง ๆ

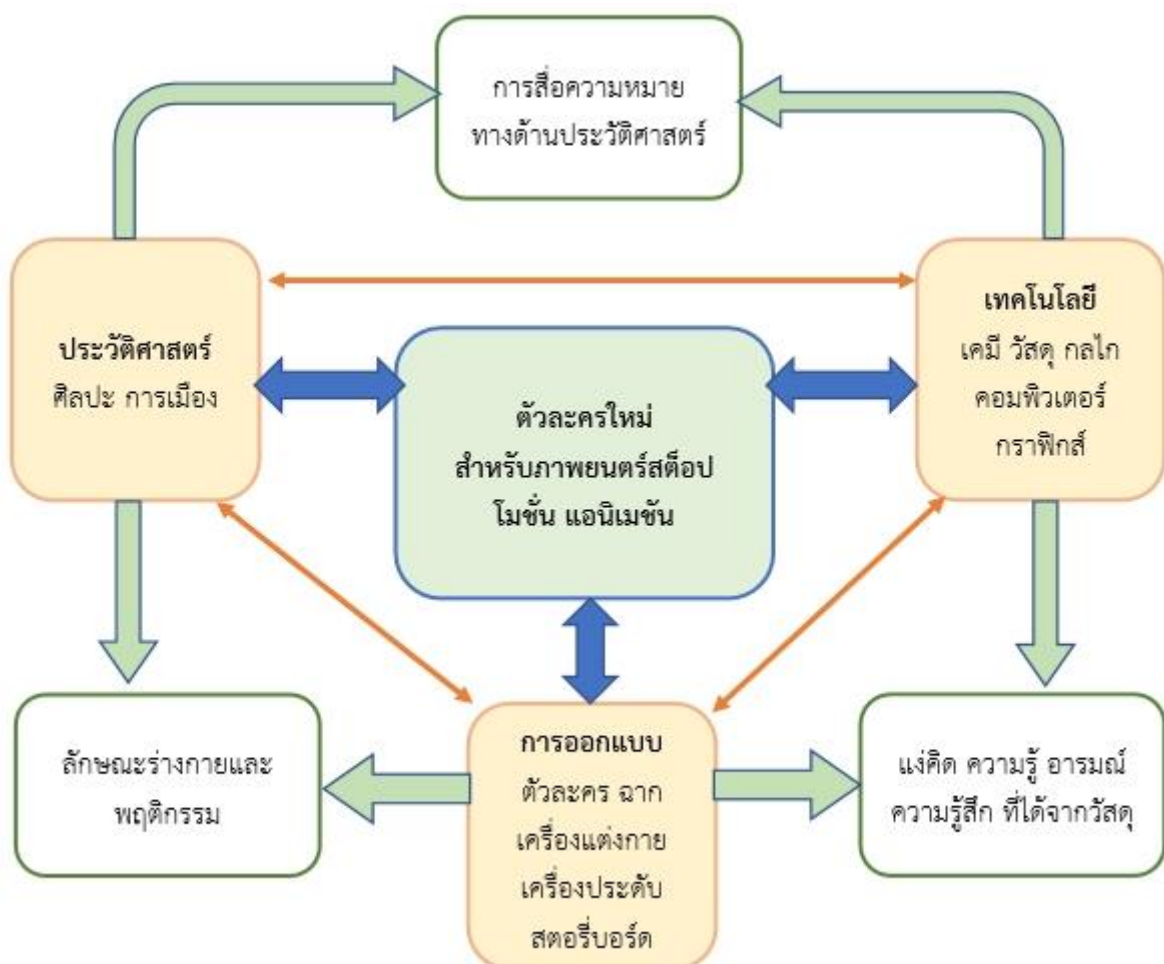
2. การพัฒนาองค์ประกอบของวัสดุที่ใช้สร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สต็อปโมชัน แอนิเมชัน มีการแสดงอัตลักษณ์ของตัวละคร ที่สอดคล้องกับแนวคิดของ ภควดี บรรเทาอิริต ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างที่ว่าง (Space) และ สถานที่ (Place) (ภควดี บรรเทาอิริต, 2563) และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ อติศร ศรีเสาวนันทน์ ที่กล่าวถึงความเป็นสถานที่เกิดขึ้นพร้อมกับมนุษย์ เป็นระบบที่มีความหมายในตัวเอง สิ่งของและสถานที่ที่มีจิตวิญญาณความรู้สึกนึกคิดอยู่ในตัวเอง สู่การวิเคราะห์ความหมาย (อติศร ศรีเสาวนันทน์, 2559) อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของนักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ Ferdinand de Saussure โดย เถกิง พัฒโนภาษ ได้กล่าวถึงว่า ภาษาเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ทำหน้าที่เป็นตัวสื่อความหมาย เป็นระบบของสัญญาณที่มนุษย์และสังคมสร้างขึ้นเพื่อความเข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ จากการเปรียบเทียบความหมายของสิ่งนั้นกับสิ่งที่มีความหมายตรงข้ามคือ ความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณตัวหนึ่งกับสัญญาณตัวอื่น ๆ เกิดขึ้นโดยตรรกะของความแตกต่าง สัญญาณแต่ละตัวจะมีความหมายได้ก็จากการเปรียบเทียบกับตัวมันแตกต่างจากสัญญาณตัวอื่น ๆ ในระบบเดียวกัน (เถกิง พัฒโนภาษ, 2551) ดังจะเห็นได้ว่าการถอดรหัสคุณค่าทางความงามแบบเดิมที่ว่าด้วยองค์ประกอบทางศิลป์ เส้น สี แสงเงา เป็นการตีความจากสัญลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นภาษา รหัส เครื่องหมาย สัญญาณ รวมทั้งการสื่อสารอื่น ๆ การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญญาณ หรือสัญญาณวิทยา จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการเข้าใจในคุณค่าของการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งสารในทางนามธรรม โดยผู้วิจัยได้เก็บตัวอย่างดิน อิฐ จากสถานที่สำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่น่าเสนอ ที่แสดงลักษณะกายภาพ การนำไปใช้ และนัยยะของการสื่อความหมาย อันจะนำไปสู่ขั้นตอนการพัฒนาส่วนผสมที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ตัวละคร

3. การพัฒนากลไกการเคลื่อนไหว (Amature) ที่จะนำพาตัวละครและเนื้อวัสดุตัวละครให้โลดแล่นมีชีวิตด้วยการเคลื่อนไหวแบบเทพ แบบมาร กึ่งเทพกึ่งมนุษย์ ตัวกาก ตามลักษณะคติของช่างเขียนไทยที่ได้

ถ่ายทอดไว้บนจิตรกรรมฝาผนังวัดในจังหวัดเพชรบุรีที่ได้ดูดซึมลมหายใจของผู้คน และผู้คนก็ได้หายใจและสูดกลิ่นแห่งอดีตกาลที่วัดได้บันทึกไว้ทุกภาพเขียน ร่องรอยการผุกร่อน การเสื่อมสลายผ่านกาลเวลา การหายใจที่สูดเข้าและปล่อยออกนี้เป็นวัฏจักรแห่งการให้และรับต่อไปอีกยาวนาน ซึ่งการหายใจเพื่อที่จะมีชีวิตคือความหมายของคำว่า Anima ในภาษากรีก

### องค์ความรู้ใหม่

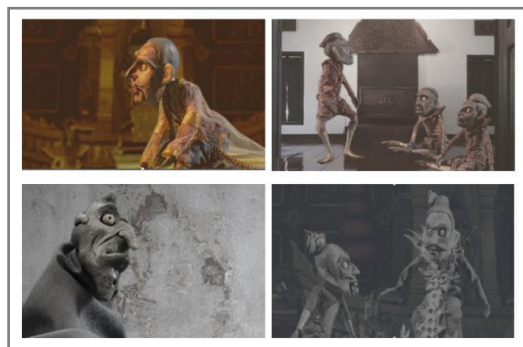
จากการวิจัยเรื่องนี้ สามารถสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ได้ กล่าวคือ ตัวละครที่แสดงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์จากการวิเคราะห์ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ การเมือง ศิลปกรรมในวัด ซึ่งจะสะท้อนมายังตัวละครผ่านกระบวนการทางศิลปะและทัศนธาตุ โดยอาศัยความรู้ทางกายวิภาคมาทำการออกแบบตัวละคร พร้อมกับการค้นคว้าเรื่องเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ฉาก และการลำดับเรื่องราว โดยใช้เทคโนโลยีทางด้านเคมีในการทดลองค้นหาลักษณะของวัสดุที่เหมาะสม ใช้เทคโนโลยีทางด้านโลหะเพื่อพัฒนาหลักการเคลื่อนไหวที่มีความยืดหยุ่นและแข็งแรง และเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ที่จะเป็นตัวร้อยเรียงเรื่องราวภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันให้เกิดเอกภาพ



ภาพที่ 10 แนวคิดการออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์



ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ ด้านเทคโนโลยี และศิลปะการออกแบบที่นำมาบูรณาการกันจนเกิดตัวละครใหม่ได้สร้างการรับรู้ในลำดับถัดมาในเรื่องการสื่อความหมายทางด้านประวัติศาสตร์ (Interpreting Historical Meaning) การรับรู้ด้านลักษณะทางกายภาพที่มีผลต่อพฤติกรรมตัวละคร (Physical Characteristics and Behavior) ผ่านการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว การแสดงออกทางสีหน้า แววตา ลักษณะการนั่ง เดิน พูด และการใช้ภาษาท่าทางอื่น ๆ และยังสามารถแสดงออกให้เห็นถึงลักษณะชาติพันธุ์ อาชีพ อายุ ลำดับพ่อ ลูก รวมถึงอาชีพและสถานภาพทางสังคมได้ โดยมีทฤษฎีทางด้านจิตวิทยารองรับสนับสนุน และให้ผลในด้านแง่คิด ทางด้านความรู้สึกแก่ผู้ชมจากวัสดุที่นำมาใช้ประกอบสร้าง (สอดคล้องกับแนวคิด (Norberg-Schulz, C., 1980) ที่ได้กล่าวถึงการย้อนกลับไปสู่สรรพสิ่ง (Return to Things) ที่วัสดุมีมากกว่าความเป็นกายภาพ แต่มีสาระ เป็นตัวแทนของสภาพแวดล้อม แสดงมิติการดำรงอยู่ระหว่างสิ่งที่อยู่ภายนอกและภายในสะท้อนความเป็นจิตวิญญาณความเป็นสถานที่) ซึ่งสะท้อนแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างจิตวิญญาณแห่งวัสดุและสถานที่ (Spirits in the Material and Spirits of Place) มีจิตวิญญาณ สะท้อนอารมณ์ความรู้สึก สื่อถึงเนื้อหาสาระทางด้านประวัติศาสตร์ ด้วยความสมจริง ทั้งจากการออกแบบและการเลือกใช้วัสดุ สร้างความรู้สึกในการอยากที่จะลงมือทำและค้นคว้าประวัติศาสตร์ในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ และการมองเห็นโอกาสในการนำวัสดุรอบตัวมาทำการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เทคนิคสตอปโมชัน แอนิเมชัน รวมถึงการมองเห็นช่องทางการนำเสนอนิทรรศการตัวละครและภาพยนตร์ตัวอย่างดังกล่าวนี้ในพื้นที่ทางประวัติศาสตร์จริง



ภาพที่ 11 แสดงตัวละครและการออกแบบสีและอารมณ์ของภาพ

### สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องนี้ สรุปได้ว่า 1. การสร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สตอปโมชัน แอนิเมชัน จากลมหายใจแห่งอยุธยาในจังหวัดเพชรบุรี เป็นการออกแบบตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และหลักจิตวิทยาที่แสดงออกทางพฤติกรรม แสดงถึงทัศนธาตุทางกายภาพ มีสมรรถนะในการการเคลื่อนไหวได้สมจริง เครื่องแต่งกายที่สะท้อนบุคลิก อารมณ์ความรู้สึก สะท้อนจิตวิญญาณของแต่ละตัวละคร 2. การพัฒนาองค์ประกอบของวัสดุที่ใช้สร้างสรรค์ตัวละครสำหรับภาพยนตร์สตอปโมชัน แอนิเมชัน มีการแสดงอัตลักษณ์ของตัวละครแต่ละกลุ่มผ่านพื้นผิวและองค์ประกอบของวัสดุที่ใช้ประกอบสร้างจากแหล่งที่มาที่ต่างกัน มีระดับความยืดหยุ่น ความแข็งแรงที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะแต่ละส่วน และแสดงจิตวิญญาณของวัสดุ และ 3. การพัฒนากลไกการเคลื่อนไหว ภายในตัวละครในส่วนของร่างกายและใบหน้า ตามลักษณะของมนุษย์หรือเทพที่มีการเคลื่อนไหวน้อยแต่มีความมั่นคง มีความเคลื่อนไหวจากท่าทางที่เกินธรรมชาติ มีความเหนือจริง แผงความหนักแน่นแข็งแรง โดยมีข้อเสนอแนะ 1) สมควรให้ผู้ชมได้สัมผัสบรรยากาศจริงของสถานที่ และเป็นการเรียนรู้ประวัติศาสตร์จากสถานที่จริงไปพร้อมกัน 2) สมควรจัดจัดเวิร์คช็อปการปั้น การวาด การถ่ายภาพ การได้มีส่วนร่วมในการเซตหุ่น ขยับหุ่น การแสดง Performance Art ที่ใช้คนจริงแต่งกายให้เหมือนหุ่นตัวละคร และ 3) สมควรประยุกต์เข้ากับ

งานนี้มีเดียเพื่อให้ผู้ชมสัมผัสประสบการณ์และเข้าถึงประวัติศาสตร์โดยการรับรู้ความเป็นสถานที่และจิตวิญญาณแห่งวัสดุ เป็นการดึงมรดกของชาติมาสร้างชีวิต สร้างความเคลื่อนไหว จะเป็นการสร้างลมหายใจที่มั่นคงให้กับคนและพื้นที่เหล่านั้น เป็นการสร้างประสบการณ์และความทรงจำที่ดีร่วมกันระหว่างคน ศิลปะ และสถานที่ (วัดโบราณสถานและพื้นที่ทางประวัติศาสตร์) และจะเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมอื่น ๆ ตามบริบทของพื้นที่ที่ผู้พื้นที่สร้างสรรค์ในอนาคต

## เอกสารอ้างอิง

- เครทส์ เมอร์. (2565). ทฤษฎีบุคลิกภาพของเครทส์เมอร์. เรียกใช้เมื่อ 9 มีนาคม 2565 จาก <https://www.gotoknow.org/posts/299864>
- เถกิง พัฒโนภาช. (2551). สัญลักษณ์และการเป็นตัวแทนด้วยภาพ. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- น. ณ ปากน้ำ. (2529). ฝรั่งในศิลปะไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.
- นิจจัน พันธ์พจน์. (2557). ประวัติแอนิเมชัน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- พิพัฒน์ นวลศรี. (2548). โครงการศึกษาการออกแบบตัวละครกับการแสดงอารมณ์ทางใบหน้าสำหรับใช้กับหุ่นกลไกบังคับ. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ภควดี บรรเทาอิรัตน์. (2563). การสะท้อนตัวตนของสถานที่ผ่านที่ว่างและวัสดุ. ใน วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2556). พงศาวดารเรื่องไทยรบพม่า. กรุงเทพมหานคร: ไทยควอลิตี้บุ๊คส์.
- หลวงประเสริฐอักษรนิติ์. (2549). คำให้การชาวกรุงเก่า คำให้การขุนหลวงหาวัด. พระนครศรีอยุธยา: ไทยควอลิตี้บุ๊คส์.
- อดิสร ศรีเสาวนันท. (2559). แนวความคิดเรื่องสถานที่ และปรากฏการณ์วิทยากับการศึกษางานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น. วารสารวิชาการ สิ่งแวดล้อมสร้างวินิจัย, 15(1), 1-20.
- Haner, J. (2008). The Wisdom of Your Face. London: Hay House Inc.
- Loomis, A. (1956). Drawing the Head and Hands. New York: Viking Press.
- Norberg-Schulz, C. (1980). Genius Loci: Towards a phenomenology of architecture. New York: Rizzoli.
- Verzosa, C. (2023). The science of shapes: Learn the psychology behind basic forms and figures in photography. Retrieved December 9, 2023, from <https://www.canva.com/learn/science-shapes-learn-psychology-behind-basic-forms-figures-photography/>