ได้รับบทความ Received 23/12/2024
แก้ไขบทความ Revised 07/05/2025
ตอบรับบทความ Accepted 20/05/2025

08

การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

Minimalist Character Design Inspired by Traditional Thai Mural Paintings: The Thotsachart Allegorical Narrative at Wat Suwannaram Ratchaworawihan

สำราญ แสงเดือนฉาย[1] จารุนี อารีรุ่งเรือง[2] และศุภชัย อารีรุ่งเรือง[3]
Samran Sangduanchay[1], Jarunee Areerungruang[2] and Supachai Areerungruang[3]

[1] นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาการละคอน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
[3] รองศาสตราจารย์ ดร., คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
[1] Master Degree Student, Art, Design and Creative Economy Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University, Thailand (E-mail address: krukaew@gmail.com)
[2] Assistant Professor Dr., Department of Theatre and Performance Practice, Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University, Thailand (E-mail address: jaruneea@tu.ac.th)
[3] Associate professor Dr., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand (E-mail address: areerungruang_s@silpakorn.edu)

บทคัดย่อ

บทความการวิจัยและพัฒนาเพื่อศึกษา 1. สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร 2. ความสัมพันธ์ระหว่างรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์กับความหมายเชิงสัญลักษณ์ของตัวละคร 3. การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ในรูปแบบภาพจิตรกรรมดิจิทัลและตัวละคร 3 มิติ วิธีวิจัยเป็นการวิจัยและการพัฒนา โดยวิเคราะห์ข้อมูลตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากนั้นจึงนำข้อมูลไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาตัวละคร ได้แก่ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี พระธิดากัณหา และชูชก โดยดำเนินการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1.การสร้างความเข้าใจ 2.การกำหนดโจทย์ 3.แนวคิดการสร้างสรรค์ 4.การสร้างต้นแบบ และ 5.การทดสอบ โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายจำนวน 12 คน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก ณ วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) ตัวละครกลุ่มสมมติเทพ มีรูปลักษณะสมมติเทพในแบบแผนเดียวกัน 2) ตัวละครกลุ่มสามัญชน มีรูปลักษณะเป็นแบบตัวกากหรือสามัญชนทั้งสิ้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครกับความหมายเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ 1) สัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละคร 2) สัญลักษณ์บนเรือนร่างของตัวละครที่ทำหน้าที่สื่อสารแสดงความหมาย และ 3) สัญลักษณ์ตำแหน่ง ทิศทางของตัวละคร

3. การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ในรูปแบบภาพจิตรกรรมดิจิทัล และตัวละคร 3 มิติ โดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ แนวคิดการออกแบบตัวละคร และแนวคิดมินิมอลลิสม์ หลอมรวมกันในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์นั้น พบว่าปัจจัยจำเป็น ได้แก่ ตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี จะถูกกำกับด้วยระเบียบ ไวยากรณ์ กฎเกณฑ์ข้อกำหนดทางโครงสร้าง และการกำหนดตัวละครในฐานะประเภทมิใช่ความเป็นปัจเจกบุคคล รวมถึงการลดทอนภาษาเชิงสัญลักษณ์จะต้องคงแก่นคิดของตัวละครนั้น การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำสำคัญ : จิตรกรรมไทยแนวประเพณี ทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร การออกแบบตัวละคร มินิมอลลิสม์

Abstract

This research and development (R&D) project investigated: 1. The corporeal symbols depicted in the Vessantara Jataka mural paintings at Wat Suwannaram Ratchaworawihan; 2. The relationship between these symbolic language codes and their meanings; and 3. The design of minimalist digital paintings featuring three-dimensional (3D) protagonists.

Mural imagery data were analyzed, and minimalist figures were designed and developed, including Phra Vessantara, Nang Matree, Jali, Kanha, and Chuchok. The development process encompassed five steps: 1. Establishing understanding; 2. Defining the problem; 3. Formulating concepts; 4. Developing prototypes; and 5. Conducting testing. The study involved 12 target groups and three experts.

Results: 1. Corporeal symbols were categorized into two groups: (1) godlike beings and (2) common folk, symbolized by crows. 2. The relationship between corporeal symbols and symbolic codes indicated: (1) character values; (2) meaningfulness; and (3) individual position and orientation. 3. The minimalist character designs in digital painting and 3D were inspired by design concepts, personages, and minimalism, and were evaluated by the target groups and experts. Requirements: Characters in traditional Thai painting adhere to specific rules, grammar, structural requirements, and are defined as types rather than individuals. Simplifying symbolic language maintains the core concepts of personas. Minimalist character design holds potential for further development within the creative economy.

Keywords : Traditional Thai painting, Allegorical narrative, Wat Suwannaram Ratchaworawihan, Character design, Minimalism

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เป็นงานศิลปะเชิงพุทธิปัญญาที่รังสรรค์ขึ้นเพื่อถวายเป็นพุทธบูชาและการโน้มน้าวให้ดำเนินวิถีชีวิตตามหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา ดังที่ กฤษณ์ ทองเลิศ (2557, น. 148-157) อธิบายขยายความว่า จิตรกรรมไทยแนวประเพณีเป็นสื่อเพื่อการโน้มน้าวใจให้ผู้รับสารประพฤติปฏิบัติตนเป็นคนคนดีของสังคม เป็นวาทศิลป์เชิงภาพที่ใช้รหัสภาษาภาพในการกำกับการตีความให้ผู้ดูรับรู้ความหมายเชิงสัญลักษณ์โดยตรงและโดยแฝงผ่านวรรณกรรมและตัวละคร ตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีมีลักษณะโครงสร้างทางภาษาที่มีระเบียบแบบแผนตามจารีตประเพณีที่มีลักษณะเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์สำหรับภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณีที่รังสรรค์ขึ้นในช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 ได้รับการยกย่องว่าแสดงออกเชิงคุณค่าทางศิลปะอย่างดีเยี่ยม

วัดสุวรรณารามราชวรวิหารเป็นวัดหนึ่งที่พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 ทรงมีพระราชศรัทธาในการทำนุบำรุงและทรงโปรดให้จิตรกรเอกชั้นบรมครูเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถ ดังที่ แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย (2525, น. 9-11) อธิบายความว่า ตอนผนังระหว่างหน้าต่าง เรื่องทศชาติชาดก เขียนโดยจิตรกรเอกสมัยรัชกาลที่ 3 และมีการเขียนประชันขันแข่งกันระหว่างจิตรกรที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นจิตรกรชั้นบรมครูแห่งยุคสมัยด้านจิตรกรรมไทยแนวประเพณี 2 คน ได้แก่ หลวงวิจิตรเจษฎา หรือครูทองอยู่ และหลวงเสนีย์บริรักษ์ หรือครูดงแป๊ะ การศึกษาการออกแบบตัวละครในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณีเรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมผลงานของจิตรกรเอกชั้นบรมครูหลากหลายท่านที่รังสรรค์ไว้ จะทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งต่อภูมิปัญญาของศิลปะไทยแบบราชประเพณีนิยมที่หยั่งรากลึกมาแต่ในอดีตและหากศึกษาโดยการพินิจพิเคราะห์ถอดรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบสร้างตัวละครต่าง ๆ ผ่านรูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อาภรณ์ เครื่องประดับ และส่วนประกอบอื่น ๆ ในการแสดงออกทางความหมายทั้งโดยตรงและโดยแฝงเกี่ยวกับคติความเชื่อ อุดมการณ์ ความสัมพันธ์ทางบริบทสังคมไทยที่สะท้อนผ่านตัวละคร จะทำให้เกิดความเข้าใจได้อย่างลึกซึ้งถึงรากเหง้าทางภูมิปัญญาเชิงศิลปะของจิตรกรชั้นบรมครู

อนึ่งผลการศึกษาการออกแบบตัวละครในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณีเรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร จะนำมาเป็นองค์ความรู้ในการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อการออกแบบตัวละครที่มีความร่วมสมัย โดยมีมุมมองและแนวคิดที่ว่า “การออกแบบตัวละครเพื่อการแสดงออกซึ่งความคิดและความเป็นปัจเจกบุคคลของผู้ออกแบบเอง” โดยพยายามแสวงหาหรือสร้างอัตลักษณ์ใหม่ของการออกแบบตัวละครที่มาจากรากเหง้าเดิม แต่มีความร่วมสมัยที่สะท้อนวิธีคิด ดังนั้นการศึกษาการออกแบบตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก

ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารโดยใช้แนวคิดมินิมอลลิสม์ที่เป็นงานศิลปะแนวลดทอน ยอมรับในทฤษฎีรูปทรง มีความเชื่อว่าศิลปะรูปทรงที่มีนัยสำคัญ ลดทอนจนกลายเป็นรูปทรงพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่สุด โดยการลดทอนองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จำเป็น ด้วยการใช้ความเรียบง่าย ความมีระเบียบ และการสอดประสานกลมกลืนทางทัศนธาตุ เพื่อให้คนดูมองเห็นและตอบสนองอย่างตรงไปตรงมา จึงเป็นการสร้างองค์ความรู้ให้ผู้ออกแบบตัวละครนำไปประยุกต์เป็นความรู้ในออกแบบตัวละครแบบไทย ๆ และข้อมูลความรู้ที่ได้รับจากการวิจัยนี้ผู้วิจัยจะนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบและการพัฒนาตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลลิสม์ รวมถึงองค์ความรู้ที่ได้รับจากการวิจัยนี้ผู้สนใจงานด้านการออกแบบตัวละครสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือพัฒนาต่อยอดในการออกแบบและพัฒนาผลงานด้านการออกแบบตัวละคร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสัญลักษณ์รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อาภรณ์ และเครื่องประดับที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อาภรณ์ และเครื่องประดับที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครกับสัญลักษณ์เชิงคุณค่า พลังจำแนกฐานะ บทบาทหน้าที่ และตำแหน่ง ทิศทางของตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

3. เพื่อการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ภาพจิตรกรรมดิจิทัลสไตล์ มินิมอลลิสม์ และตัวละคร 3 มิติ สไตล์มินิมอลลิสม์ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

กรอบแนวคิดการวิจัยและการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยและการสร้างสรรค์ ดังนี้

1.3.1 แนวคิดเรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี

เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) โดยแนวคิดที่ว่าด้วยความหมายในเชิงสุนทรียภาพแบบไทย และในเชิงการประเมินคุณค่าบางประการภายนอกกรอบจารีตประเพณีของวัฒนธรรมไทย เรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจะมีลักษณะร่วมกันใน 3 ประการ ได้แก่ 1) เรือนร่างด้านสุนทรียภาพแบบไทย 2) เรือนร่างที่เล่าเรื่อง และ 3) คุณค่าแห่งเรือนร่าง และสำราญ แสงเดือนฉาย (2557, น. 187-194)

สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจำแนกได้ตามลักษณะรูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อาภรณ์ เครื่องประดับ และส่วนประกอบอื่น ๆ

1.3.2 แนวคิดภาษาเชิงสัญลักษณ์ของตัวละคร

เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) สัญลักษณ์เชิงคุณค่าบนเรือนร่างตัวละครมีความสำคัญในฐานะที่เป็นสื่อสำหรับเรื่องราว พลังการจำแนกเรือนร่างตัวละครได้ผูกติดกับการกำหนดสัญลักษณ์เชิงคุณค่าตัวละคร ฐานะ บทบาทหน้าที่ และสัญลักษณ์ตำแหน่งและทิศทางของตัวละคร

1.3.3 แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ

โดยแนวคิดของการคิดเชิงออกแบบจะมีองค์ประกอบ 3 ส่วนที่จะต้องนำมาคิดคำนึง คือ 1) การแก้ปัญหา 2) ความคิดสร้างสรรค์ และ 3) มนุษย์เป็นศูนย์กลาง ตามแนวคิด ของไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตรีรัตน์พันธ์ (2560, น. 22-23) ได้แก่ 1) การสร้างความเข้าใจ 2) การกำหนดโจทย์ 3) แนวคิดการสร้างสรรค์ 4) การสร้างต้นแบบ และ 5) การทดสอบ

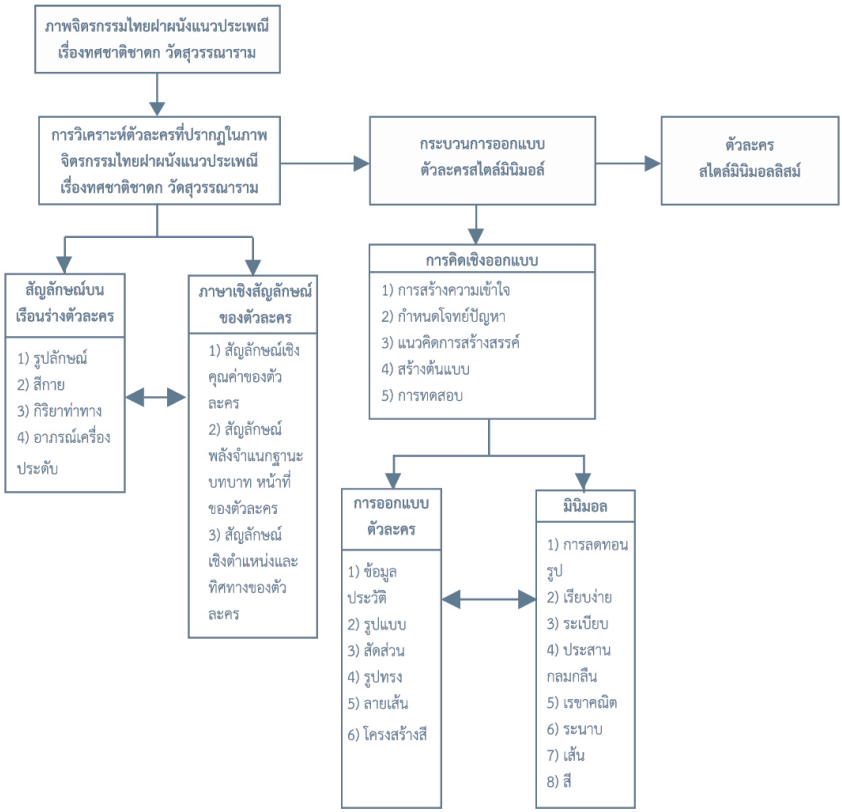
1.3.4 แนวคิดการออกแบบตัวละคร

ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (2563, น. 8-9), จรูญพร ปรปักษ์ประลัย (2548, น. 88-105) โดยพื้นฐานแนวคิดการออกแบบตัวละครจะมีองค์ประกอบของโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณ์ บุคลิกลักษณะ เครื่องแต่งกาย ส่วนประกอบอื่นที่ไม่เหมือนกัน โดยลักษณะของตัวละครย่อมมีลักษณะแตกต่างกันไปตามจินตนาการของผู้ออกแบบ และการออกแบบตัวละครจะมีเนื้อหาเรื่องราวเป็นตัวกำกับในการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะในการสร้างการจดจำในตัวละครนั้น ๆ โดยหลักการพื้นฐานของการออกแบบตัวละคร ได้แก่ 1) ข้อมูลประวัติ 2) รูปแบบ 3) สัดส่วน 4) รูปทรง 5) ลายเส้น และ 6) โครงสร้างสี

1.3.5 แนวคิดมินิมอลลิสม์

ศิลปะแนวมินิมอลลิสม์มุ่งลดทอนรายละเอียด ลดทอนรูปแบบด้วยการใช้ความเรียบง่าย ระเบียบ การประสานกลมกลืน เรขาคณิต ระนาบ เส้น และสี

กรอบแนวคิดการวิจัยและการสร้างสรรค์ ดังแสดงในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยและการสร้างสรรค์

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.4.1 แหล่งข้อมูลศึกษา ได้แก่ ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก บริเวณผนังหุ้มกลองใต้ขอบหน้าต่าง จำนวน 17 ห้อง ภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณาราม ราชวรวิหาร แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ได้แก่ ห้องที่ 1 เตมีย์ชาดก ห้องที่ 2 มหาชนกชาดก ห้องที่ 3 สุวรรณสามชาดก ห้องที่ 4 เนรีราชชาดก ห้องที่ 5 มโหสถชาดก ห้องที่ 6 ภูริทัตชาดก ห้องที่ 7 จันทกุมารชาดกและพรหมนารทชาดก ห้องที่ 8 วิธูรชาดก ห้องที่ 9 กันท์ทศพร กันท์หิมพานต์และทานกันท์ ห้องที่ 10 กันท์วนปเวสน์ ห้องที่ 11 กัณฑ์ชูชก ห้องที่ 12 กัณฑ์จุลพน กัณฑ์มหาพน ห้องที่ 13 กัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี กัณฑ์สักกบรรพ ห้องที่ 14 กัณฑ์มหาราช ห้องที่ 15 ยกขบวนไปรับพระเวสสันดร ห้องที่ 16 กัณฑ์ฉกบัตริย์

ห้องที่ 17 การยกขบวนกลับ

1.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเฉพาะตัวละคร ได้แก่ รูปลักษณ์ สีกาย กิริยาท่าทาง อาภรณ์เครื่องประดับและส่วนประกอบอื่น ๆ ของตัวละคร และบริบทแวดล้อมที่ปรากฏในภาพ ได้แก่ การจัดวางองค์ประกอบของตัวละคร การใช้สี ลวดลาย และฉากสถานที่

1.4.3 ผู้วิจัยเลือกสรรเฉพาะเหตุการณ์พระเวสสันดรบริจาคทานพระโอรสชาลี พระธิดากัณหา ให้กับชูชกที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมในกัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี และกัณฑ์สักกบรรณ มาเป็นข้อมูลและแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี พระธิดากัณหา และชูชกในสไตล์มินิมอล ภาพจิตรกรรมดิจิทัล และตัวละคร 3 มิติ

นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ หมายถึง การนำทัศนธาตุทางศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำหนักอ่อนแก่ พื้นผิว พื้นที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง มาประกอบสร้างแทนความหมายบุคลิกลักษณะของตัวละคร ผ่านการแสดงออกทางโครงสร้าง สัดส่วน รูปลักษณ์ สีกาย กิริยาท่าทาง เครื่องแต่งกาย และส่วนประกอบอื่น โดยสะท้อนโลกแห่งความเป็นจริงด้วยการลดทอนรายละเอียดที่มีความเรียบง่ายไม่ซับซ้อน

สไตล์มินิมอลลิสม์ หมายถึง การนำเสนอมุมมองในโลกแห่งความเป็นจริง สะท้อนประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด เน้นความเรียบง่ายให้ความสำคัญกับรสนิยมที่แท้จริง โดยลดทอนองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นด้วยหลักการน้อยแต่มาก ได้แก่ การลดทอนรูป เรียบง่าย ระเบียบ ประสานกลมกลืน เรขาคณิต ระนาบ เส้น และสี

แรงบันดาลใจ หมายถึง การสัมผัสรับรู้ซึ่งสุนทรียะความจริง ความดี ความงามของตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่อง ทศชาติชาดก วัดสุวรรณาราม ราชวรวิหารเป็นแรงขับเคลื่อนทางความคิด จินตนาการ ในการออกแบบตัวละครที่สะท้อนโลกแห่งความเป็นจริงบนแนวคิดความเรียบง่าย

จิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร หมายถึง ภาพวาดระบายสีแบบราชประเพณีนิยมในสมัยรัชกาลที่ 3 บนฝาผนังพระอุโบสถ วัดสุวรรณาราม ราชวรวิหาร แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร แสดงเนื้อหาเรื่องราวทางพระพุทธศาสนา เรื่องทศชาติชาดก

ทศชาติชาดก หมายถึง ชาดก หรือเรื่องเล่าถึงการประพฤติปฏิบัติของพระโพธิสัตว์ในสิบชาติสุดท้ายก่อนเสวยชาติเป็นพระโพธิสัตว์สิทธัตถะ ได้แก่ ทานบารมี ศีลบารมี เนกขัมมบารมี ปัญญาบารมี วิริยบารมี ขันติบารมี สัจบารมี อธิฐานบารมี เมตตาบารมี และอุเบกขาบารมี

สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละคร หมายถึง รูปลักษณ์ สีกาย กิริยาท่าทาง อาภรณ์ เครื่องประดับที่ประกอบสร้างแทนการสื่อความหมายตัวละครที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

สัญลักษณ์เชิงคุณค่าตัวละคร หมายถึง การสื่อสารการรับรู้ลักษณะเฉพาะของเจ้าของเรือนร่าง โดยการบรรจุสัญลักษณ์ของโครงสร้างสัดส่วน รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อาภรณ์ เครื่องประดับบนเรือนร่างตัวละครให้ทำหน้าที่ในการจำแนกฐานะ บทบาท หน้าที่ และตำแหน่งทิศทางของตัวละคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1. ชุดความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

1.6.2 ตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

1.6.3 ความรู้จากข้อค้นพบในงานวิจัยนี้นำไปพัฒนาต่อยอดด้านการออกแบบตัวละครเพื่อการสร้างสรรค์ในงานด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้รวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดเรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ของ เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) เรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจะมีลักษณะร่วมกันใน 3 ประการ ได้แก่ 1) เรือนร่างด้านสุนทรียภาพแบบไทย 2) เรือนร่างที่เล่าเรื่อง และ 3) คุณค่าแห่งเรือนร่าง สำราญ แสงเดือนฉาย (2557, น. 276-277) สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครในงานจิตรกรรมแนวประเพณี ได้แก่ รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อาภรณ์ เครื่องประดับ

2. แนวคิดจิตรกรรมไทยผนังฝาแนวประเพณี ทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร ของแสงอรุณ กนกพงศ์ชัย (2525, น. 8-9) อธิบายภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร จำนวน 17 ห้อง ได้แก่ ห้องที่ 1 เตมีย์ชาดก และเวียนการชมไปทางด้านซ้ายมือตามลำดับคือ ห้องที่ 2 ชนกชาดก ห้องที่ 3 สุวรรณสามชาดก ห้องที่ 4 เนรีราชชาดก (ครูทองอยู่ จิตรกรผู้เขียนภาพ) ห้องที่ 5 มโหสถชาดก (ครูดงแป๊ะ จิตรกรผู้เขียนภาพ) ห้องที่ 6 ภูริทัตชาดก ห้องที่ 7 จันทกุมารชาดก ห้องที่ 8 วิธูรชาดก ส่วนห้องถัดไปเป็นเรื่องเวสสันดรชาดก จะแบ่งภาพการเล่าเป็น 13 กัณฑ์ โดยห้องที่ 9 จะเล่าเรื่องกัณฑ์ทศพร กัณฑ์หิมพานต์ และทานกัณฑ์ โดยทั้ง 3 กัณฑ์นี้จะอยู่ด้านหลัง

พระประธานร่วมกันเป็นผนังใหญ่ ถัดจากนั้นเป็นผนังด้านซ้ายมือต่อจากทานกัณฑ์ คือ ห้องที่ 10 กัณฑ์วนปเวสน์ ห้องที่ 11 กัณฑ์ชูชก ห้องที่ 12 กัณฑ์จุลพนและกัณฑ์มหาพน ห้องที่ 13 กัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรีและกัณฑ์สักกบรรพ ห้องที่ 14 กัณฑ์มหาราช ห้องที่ 15 กัณฑ์ยกขบวนไปรับพระเวสสันดร ห้องที่ 16 กัณฑ์ฉกษัตริย์ และห้องที่ 17 การยกขบวนกลับ

3.แนวทางการศึกษาเชิงสัญวิทยา ตามแนวคิดของ Ferdinand de Saussaure ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2553, น.11) อธิบายว่าการศึกษาสัญวิทยาตามแนวคิดของ Saussure ที่มุ่งการศึกษาวิเคราะห์โดยเฉพาะการเปรียบเทียบในเชิงโครงสร้าง ซึ่ง Saussure แบ่งออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ 1) การเปรียบเทียบกับคู่ตรงข้าม (binary opposition) 2) การเปรียบเทียบสัญญะย่อยกับสัญญะอื่น ๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด และ 3) การเข้าใจความหมายของสัญญะย่อย ๆ เมื่อพิจารณาร่วมกับโครงสร้างทั้งหมด และการศึกษาสัญศาสตร์ตามแนวคิดของ Peirce ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2553, น. 26) อธิบายว่า Peirce ศึกษาสัญญะจาก 3 แง่มุม ได้แก่ 1) ลักษณะทางกายภาพ (Sign) 2) ผู้ใช้/ผู้ตีความ (Use/Interpreter) และ 3) วัตถุ/โลกแห่งความจริง (Object/External reality) รวมถึงการศึกษาตามแนวการศึกษาเชิงสัญญะของ Barthes (1999, p 111) ที่ว่า การวิเคราะห์ความหมายโดยแฝง หัวใจสำคัญคือขั้นตอนในการแสดงความหมาย 2 ระดับ ได้แก่ 1) ความหมายในระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของความเป็นจริงตามธรรมชาติ คือความหมายโดยตรง และ 2) ความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง คือความหมายโดยแฝง

4. แนวคิดการออกแบบตัวละคร ตามแนวคิดของ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (2563, น. 8-9) ได้แก่ การวิจัยและหาข้อมูล การร่างความคิด การพัฒนารูปแบบตัวละคร และการออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร ศึกษาการออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร และสำราญ แสงเดือนฉาย (น. 274-275) บุคลิกภาพจำลอง บุคลิกภาพลักษณะเฉพาะ และกระบวนการออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร และรวมถึงหลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบตัวละคร ของจรูญพร ปรปักษ์ประลัย (2563, น. 88-105)

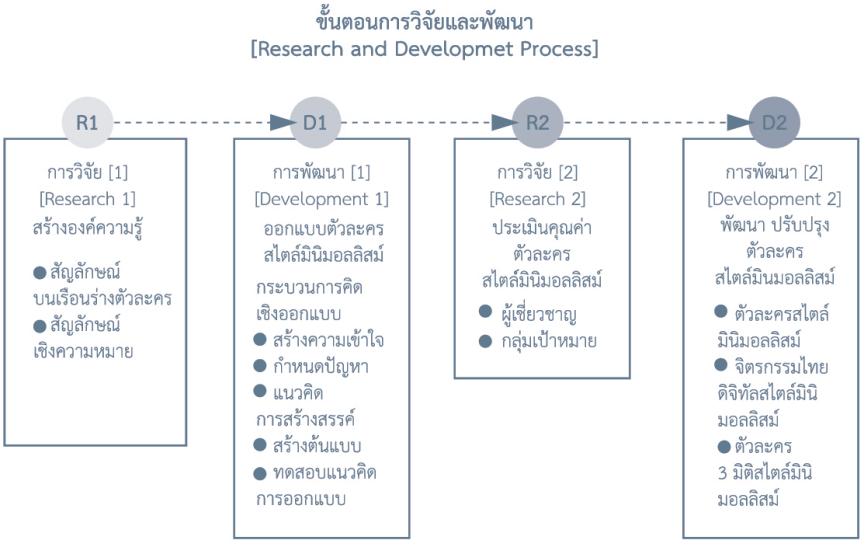
5. แนวคิดมินิมอลลิสม์ ตามแนวคิดของ พิชัย ตุรงคินานนท์ (2556, น. 89) อธิบายผลงาน Barbara Rose , Piet Mondrin, Frank Stella, Dan Flavin, Donald Judd ถึงการลดทอนรายละเอียดจนกลายเป็นรูปทรงพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่สุด ด้วยการใช้โครงสร้าง สัดส่วน รูปทรงเรขาคณิต เส้น ระนาบ สี ในการนำเสนอมุมมองในโลกแห่งความเป็นจริง สะท้อนประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด เน้นความเรียบง่ายให้ความสำคัญกับรสนิยมที่แท้จริง

6. แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ การแก้ปัญหาที่สามารถนำไปสร้างสรรค์นวัตกรรม การคิดเชิงออกแบบจะมีลักษณะแตกต่างจากความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) โดยแนวคิดของการคิดเชิงออกแบบจะมีองค์ประกอบ 3 ส่วนที่จะต้องนำมาคิดคำนึง คือ 1) การแก้ปัญหา

2) ความคิดสร้างสรรค์ และ 3) มนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยแนวคิดแบ่งออกเป็น 2 แบบหลัก คือ 1) แบบ Stanford d. school มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน (1) การสร้างความเข้าใจ (Empathize) (2) การกำหนดโจทย์ (Define) (3) แนวคิดการสร้างสรรค์ (Ideate) (4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ (5) การทดสอบ (Test)

การดำเนินการวิจัย

ใช้ระเบียบวิธีวิจัยรูปแบบการวิจัยและการพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยขั้นตอนดำเนินการวิจัย ขั้นการวิจัย 1 (R1) การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร โดยการถอดรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ โครงสร้าง สัดส่วน รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง อาภรณ์ และเครื่องประดับ ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร เพื่อสร้างองค์ความรู้ภาษาสัญลักษณ์เชิงความหมายของตัวละครตามจารีตคตินิยมของจิตรกรรมไทยแนวประเพณี มาใช้เป็นแรงบันดาลใจและเป็นข้อมูลในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ 2) ขั้นตอนการพัฒนา 1 (D1) การนำองค์ความรู้ที่ได้จากขั้นตอนการวิจัย 1 (R1) มาใช้เป็นข้อมูลความรู้และแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ โดยนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ ได้แก่ การสร้างความเข้าใจ การกำหนดปัญหา แนวคิดการสร้างสรรค์ การสร้างต้นแบบตัวละครสไตล์มินิมอล และการทดสอบแนวคิดการสร้างสรรค์ตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ 3) ขั้นตอนการวิจัย 2 (R2) นำต้นแบบตัวละครสไตล์มินิมอลในขั้นตอนการพัฒนา 1 (D1) มาทำการประเมินคุณค่าการออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย โดยการสนทนากลุ่ม (Focus group) และผู้เชี่ยวชาญ โดยการสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อการทดสอบแนวคิดการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอล และขั้นตอนการพัฒนา 2 (R2) นำผลการประเมินคุณค่าที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายมาพัฒนาปรับปรุงก่อนนำไปพัฒนาเป็นงานจิตรกรรมดิจิทัล และตัวละคร 3 มิติ ดังแสดงในแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและพัฒนา

แหล่งข้อมูล

ภาพตัวละครที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก บริเวณผนัง หุ้มกลองใต้ขอบหน้าต่าง จำนวน 17 ห้อง ภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณาราม ราชวรวิหาร แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ได้แก่ ห้องที่ 1 เตมีย์ชาดก ห้องที่ 2 มหาชนกชาดก ห้องที่ 3 สุวรรณชาดก ห้องที่ 4 เนรีราชชาดก ห้องที่ 5 มโหสถชาดก ห้องที่ 6 ภูริทัตชาดก ห้องที่ 7 จันทกุมารชาดกและพรหมนารทชาดก ห้องที่ 8 วิฐูรชาดก ห้องที่ 9 กันต์ทศพร กันต์หิมพานต์และทานกันต์ ห้องที่ 10 กันต์วนปเวสน์ ห้องที่ 11 กัณต์ชูชก ห้องที่ 12 กัณต์จุลพนและกัณต์มหาพน ห้องที่ 13 กัณต์กุมาร กัณต์มัทรี และกัณต์ สักกบรรณ ห้องที่ 14 กัณต์มหาราช ห้องที่ 15 ยกขบวนไปรับพระเวสสันดร ห้องที่ 16 กัณต์ฉกบัตริย์ ห้องที่ 17 การยกขบวนกลับ

กลุ่มตัวอย่างการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มเป้าหมาย อายุระหว่าง 18-23 ปี จำนวน 12 คน เป็นนักศึกษาสาขาวิชามัลติมีเดีย วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ที่กำลังศึกษารายวิชาการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2567

2) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการ์ตูน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวละคร และ 3) ผู้เชี่ยวชาญการพัฒนาลายผ้าจากลวดลายจิตรกรรมไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ตารางรหัส (Coding sheet) เป็นแบบบันทึกรหัสภาษาเชิงลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณาราม ราชวรวิหาร

2. แบบสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามกรอบแนวคิดการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครและแนวคิดมินิมอลลิสม์

3. แบบสัมภาษณ์ (Interview form) เป็นแบบโครงสร้าง (Structure) โดยการเตรียมประเด็นคำถามที่ครอบคลุมประเด็นที่ต้องการ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามกรอบการวิจัยเกี่ยวกับแนวคิดการออกแบบตัวละครและแนวคิดมินิมอลลิสม์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในปรัมปราคติทศชาติชาดก ด้านภูมิหลัง ความเชื่อมโยงเรื่องราวของวรรณกรรมกับการแสดงออกของตัวละคร

2. วิเคราะห์จากข้อมูลที่รวบรวมได้จากการสังเกตจากแหล่งศึกษา ได้แก่ รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง อาภรณ์ และเครื่องประดับ ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร

4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group) กลุ่มเป้าหมาย โดยการสรุปผลเชิงพรรณนาวิเคราะห์

5. วิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญ โดยการสรุปผลเชิงพรรณนาวิเคราะห์

กระบวนการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอล

1. การสร้างความเข้าใจ (Empathy) วิเคราะห์ ถอดรหัส ตีความ สร้างความเข้าใจตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณาราม ราชวรวิหาร เพื่อนำมาเป็นข้อมูลความรู้ในการกำหนดโจทย์ประเด็นปัญหาหรือความต้องการในการออกแบบตัวละคร

2. กำหนดปัญหา (Define) กำหนดแนวทางความต้องการในการออกแบบตัวละคร

3. แนวคิดการสร้างสรรค์ (Ideate) กำหนดโจทย์การสร้างสรรค์และแนวคิดการออกแบบตัวละคร

4. การสร้างต้นแบบ (Prototype) ออกแบบตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอล

5. ทดสอบแนวคิดการออกแบบ (Test) การนำตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลไปประเมินผลการออกแบบและการพัฒนาปรับปรุงการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอล

การนำเสนอข้อมูล

1. ผลสรุปจากการศึกษารหัสภาษาเชิงลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนัง เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารโดยการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis) ตามวัตถุประสงค์การวิจัยและกรอบแนวคิดการวิจัย

2. นำเสนอผลการออกแบบตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลลิสม์ โดยนำเสนอเป็นบอร์ดตัวละคร (Character design board)

3. นำเสนอภาพจิตรกรรมดิจิทัลสไตล์มินิมอล (Digital painting style minimal) ในลักษณะของ Digital printing

4. นำเสนอตัวละคร 3 มิติ (3 D Model) ในลักษณะของ 3D Printing โมเดลฉากทัศน์

ผลการศึกษา

1. สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

จากการศึกษาวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร แบ่งตัวละครเป็น 2 กลุ่ม 1) กลุ่มตัวละครสมมติเทพ ได้แก่ พระโพธิ์สัตว์ พระพรหม พระอินทร์ เทวดา กษัตริย์และมเหสี สัญลักษณ์บนเรือนร่างปรากฏ (1) สัญลักษณ์รูปลักษณ์ ใบหน้าแสดงออกถึงความงามแบบบุคลาธิษฐานคือความงามเหนือธรรมชาติ และแสดงรูปลักษณ์ใบหน้าด้วยภาษาจิตรกรรมไทยแบบตัวพระ ตัวนาง ทั้งสิ้น (2) สัญลักษณ์กิริยาท่าทาง จะแสดงออกในแบบนาฏลักษณ์เหมือนหรือคล้ายกับท่ารำของละคร กิริยาท่าทางจะทำหน้าที่สื่อสารเล่าเรื่องให้เกิดการรับรู้การแสดงออกของตัวละครต่อเหตุการณ์นั้น ๆ (3) สัญลักษณ์สีกาย สีกายที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครสมมติเทพจะสื่อสารเชิงจิตวิทยาและมายาคติเรื่องของการสะสมบุญบารมีในอดีตชาติ สีกายยังสะท้อนมายาคติของสังคมและวรรณกรรมเป็นตัวกำหนด และ (4) สัญลักษณ์อาภรณ์เครื่องประดับ จะทำหน้าที่สื่อสารแสดงความหมายเพื่อสร้างการรับรู้ถึงคุณค่า ฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละคร 2) กลุ่มตัวละครสามัญชน ได้แก่ ฤาษี พราหมณ์ ขุนนาง ทหาร ข้าทาสและไพร่ สัญลักษณ์บนเรือนร่างปรากฏ (1) สัญลักษณ์รูปลักษณ์ ตัวละครกลุ่มสามัญชนจะแสดงโครงสร้างสัดส่วนโดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริงตามกายภาพของมนุษย์ แสดงลักษณะ

ทางสังขาร รูปลักษณ์ใบหน้าเป็นแบบตัวกากหรือสามัญชนทั้งสิ้น (2) สัญลักษณ์กิริยาท่าทาง จิตรกรกำหนดกิริยาท่าทางแสดงออกถึงการดำเนินวิถีชีวิต การทำภารกิจตามบทบาท หน้าที่ โดยกิริยาท่าทางจะทำหน้าที่การประกอบการเล่าเรื่องถึงเหตุการณ์นั้น (3) สัญลักษณ์สีกาย จิตรกรใช้สีขาวหม่น สีน้ำตาลอ่อน สีน้ำตาลเข้ม และสีน้ำตาลดำ ในการสื่อความหมายเชิงคุณค่าของตัวละครเกี่ยวกับบุญญาบารมีในอดีตชาติและสะท้อนฐานะ บทบาท หน้าที่ของเจ้าเรือนร่าง และ (4) สัญลักษณ์อาภรณ์ เครื่องประดับ จะทำหน้าที่ในการสื่อสารความหมายในการแยกแยะตัวละครออกจากกันเพื่อให้รับรู้ถึงฐานะ บทบาท และหน้าที่ทางสังคมของตัวละครนั้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์กับความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครเชิงคุณค่า พลังจำแนกฐานะ บทบาทหน้าที่ และตำแหน่ง ทิศทางของตัวละคร (1) สัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละคร จิตรกรออกแบบตัวละครเพื่อการอธิบาย “โลกทัศน์” นั่นคือสภาวะของบริบทของโลก และ “ชีวทัศน์” คือบริบทการดำเนินชีวิตในทางพุทธศาสนาของโลกทัศน์ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 (2) สัญลักษณ์พลังจำแนกฐานะ บทบาทและหน้าที่ สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครบางประการที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้ผู้ดูรับรู้ถึงสถานการณ์ของเหตุการณ์ของเรื่องราว หรือเหตุการณ์นั้นที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ ทั้งนี้สัญลักษณ์บนเรือนร่างของตัวละครที่แตกต่างกันบางประการจะทำหน้าที่สื่อสารแสดงความหมายจำแนกฐานะ บทบาท หน้าที่ของตัวละคร และ (3) สัญลักษณ์ตำแหน่ง ทิศทาง วางตัวละครสมมติเทพไว้ในตำแหน่งศูนย์กลางของกลุ่มภาพเป็นตัวละครหลัก และเป็นจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่อง โดยมีตัวละครอื่น ๆ ทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบรองในการเล่าเรื่อง และบรรจุสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครให้มีลักษณะสูงค่าด้วยบุญญาบารมีหรือระดับฐานะทางชนชั้นสังคมลดลงตามการห่างไกลจากศูนย์กลางภาพ

ผลงานการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์

กระบวนการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ นำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบเป็นกรอบแนวทางในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างความเข้าใจ (Empathize) ศึกษาสร้างความรู้ ความเข้าใจ โดยเลือกสรรเฉพาะเหตุการณ์พระเวสสันดรบริจาคทานพระธิดากัณหา พระโอรสชาลี ให้กับชูชก ที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทย ฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร ในห้องที่ 13 ที่จิตรกรเขียนภาพเหตุการณ์สำคัญ ๆ ของทั้ง 3 กัณฑ์ มารวมไว้ในภาพเดียว ผู้วิจัยนำภาพตัวละครที่ปรากฏในห้องที่ 13 กัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี และกัณฑ์สักกบรรพมาวิเคราะห์เพื่อเป็นข้อมูลและแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระธิดากัณหา พระโอรสชาลี และชูชกในสไตล์มินิมอล

2. **การกำหนดปัญหา (Define)** ตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี มีลักษณะการบรรจุสัญลักษณ์เชิงความหมายสะท้อนผ่านรูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อาภรณ์ และเครื่องประดับ โดยจิตรกรใช้ภาษาจิตรกรรมไทยแนวประเพณีเป็นตัวกำกับในลักษณะของการใช้เส้นคตกริชเป็นหลักในการประกอบเป็นลวดลาย จิตรกรใช้ลวดลายที่ความละเอียดของเส้นคตกริชที่ทั้งล้อและรับกันของสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละคร ทำให้การนำตัวละครในงานจิตรกรรมแนวประเพณีไปสร้างสรรค์ในสื่ออื่น ๆ เช่น ตัวละครในงานแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งจะวาดตัวละครซ้ำ ๆ จำนวนมากขึ้นใหม่ในทุกการเคลื่อนไหวของตัวละคร จึงต้องใช้เวลามากในการสร้างสรรค์เป็นงานแอนิเมชัน เป็นต้น

3. **แนวคิดการสร้างสรรค์ (Ideate)** ผู้วิจัยเลือกตัวละครในชาดกเรื่องพระเวสสันดร โดยเลือกสรรเฉพาะเหตุการณ์พระเวสสันดรบริจาคทานพระธิดากัณหา พระโอรสชาลี ให้กับชูชก โดยมีตัวละคร 2 กลุ่ม แบ่งตามแนวคิดอุดมคติของจิตรกรรมไทยแนวประเพณี คือ 1) ตัวละครสมมติเทพ ได้แก่ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี และพระธิดากัณหา และ 2) ตัวละครสามัญชน ได้แก่ ชูชก ผู้วิจัยได้นำแนวคิด มินิมอลลิสม์ นั่นคือ “less is more” (น้อยแต่มาก) ด้วยการตัดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างบางประการออกแต่จะยังคงสื่อความหมายเชิงคุณค่า ฐานะ บทบาท หน้าที่ เป็นแก่นความคิดของการออกแบบตัวละคร

แรงบันดาลใจ (Inspiration) เหตุด้วยมีความสนใจในงานศิลปะเกี่ยวกับงานจิตรกรรมไทยฝาผนัง ตามวัดวาอารามต่าง ๆ วัดสุวรรณารามราชวรวิหารเป็นวัดหนึ่งที่ผู้วิจัยมีความประทับใจในความวิจิตรบรรจงที่จิตรกรไทยแนวประเพณีที่ได้การยกย่องว่าเป็นยุคที่สุดยอดของงานจิตรกรรมแนวประเพณีและภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร เรื่องทศชาติชาดกที่รังสรรค์ขึ้นด้วยพระราชประสงค์ของพระสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดให้บูรณปฏิสังขรณ์พระอุโบสถและทรงให้เขียนภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังขึ้น ซึ่งภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังที่รังสรรค์ภายในพระอุโบสถมีจิตรกรชั้นบรมครูอีกหลายคนได้ร่วมเขียนและมีผลงานของจิตรกรที่จัดได้เป็นจิตรกรชั้นบรมครูแห่งยุคสมัยสองคน คือ ครูทองอยู่เขียนห้องเนรีราช และครูดงแป๊ะ เขียนห้องมโหสถ จึงเป็นเสมือนเป็นห้องนิทรรศการที่มีการรวบรวมผลงานของจิตรกรไทยแนวประเพณีที่มีความสุดยอดของยุคสมัยไว้

จากความสนใจศึกษาเรื่องการออกแบบตัวละครไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามใน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ทำอะไร 2) ทำ ทำไม และ 3) ทำอย่างไร เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละคร ดังนี้

1) **ทำอะไร (What)** ออกแบบตัวละครไทยร่วมสมัย โดยนำข้อมูลจากศึกษารวมรวบความรู้จากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณาราม ราชวรวิหาร มาเป็นพื้นฐานความรู้ และค้นหา เลือกแนวทางการออกแบบตัวละครให้เหมาะสม

กับประเด็นปัญหาหรือความต้องการของผู้ออกแบบ

2) ทำ ทำไม (Why) ผู้วิจัยมีความคิดที่เชื่อว่า “ทุกสรรพสิ่งใด ๆ ย่อมมีการเกิดขึ้น ดำรงอยู่และเสื่อมลง ดังนั้นการจะให้ดำรงคงอยู่ย่อมต้องมีการปรับปรุงหรือการต่อรอง โดยการประกอบสร้างขึ้นใหม่บนพื้นฐานวัฒนธรรมใหม่แต่ยังคงคุณค่าของแก่นความเดิมเพื่อให้ดำรงอยู่ต่อไป” ดังนั้นการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะของความร่วมสมัยจึงเป็นการรักษาคุณค่าความงามของศิลปะไทยให้ร่วมสมัยกับวิถีวัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อของคนรุ่นใหม่

3) ทำอย่างไร (How) ผู้วิจัยนำผลสรุปจากการศึกษารวบรวมความรู้จากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร มาผสมผสานหลอมรวมกับแนวคิดมินิมอลลิสม์เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครไทยร่วมสมัย โดยการลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างสู่ความเรียบง่ายที่ยังคงแก่นความเป็นอัตลักษณ์ของตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี

ตารางที่ 1.1 การกำหนดแนวคิดการออกแบบตัวละครไตล์มินิมอลลิสม์

ความเป็นมา/ภูมิหลัง [Background]	ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนัง เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร เกิดจากคตินิยมทางศิลปะของราชสำนัก อีกทั้งมีการแสดงออกทางความคิด ฝีมือ รวมทั้งอารมณ์ความรู้สึกของตัวจิตรกรชั้นบรมครูถ่ายทอดลงไปในผลงานอย่างประณีต วิจิตรบรรจง สะท้อนผ่านตัวละครให้ทำหน้าที่ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับทศชาติชาดกและยังมีการเขียนภาพประชันกันของ 2 จิตรกรผู้ได้รับการยอมรับว่าเป็นสุดยอดด้านจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ได้แก่ หลวงวิจิตรเจษฎา (ครูทองอยู่) เขียนห้องเนมีราชชาดก และหลวงเสนีย์บริรักษ์ (ครูคงแป๊ะ) เขียนห้องพระมโหสถ และยังมีจิตรกรชั้นบรมครูอีกหลายท่านร่วมเขียน
ประเด็นปัญหา/ความต้องการ [Problem]	ตัวละครจิตรกรรมไทยแนวประเพณี จิตรกรใช้ลวดลายที่ความละเอียดของเส้นคตกริชที่ทั้งล้อและรับกันเป็นรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์บนเรือนร่างของตัวละคร ทำให้การนำตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีไปสร้างสรรค์ในสื่ออื่น ๆ ได้ยุ่งยากและต้องใช้เวลาในการสร้างสรรค์มากขึ้น
วัตถุประสงค์ของการออกแบบ Object of design	การลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระธิดากัณหา พระโอรสชาลี และชูชก แต่ยังคงแก่นความคิดการรับรู้ถึงคุณค่า ฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละคร
กลุ่มเป้าหมาย [Target group]	อายุ 13-28 ปี กลุ่ม Gen Z มีความหลากหลายช่วงวัยแบ่งได้ 3 ช่วง ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่น อายุ 13-17 ปี กลุ่มนักศึกษา อายุ 18-23 ปี กลุ่มวัย First Job อายุ 23-25 ปี และ กลุ่มวัยทำงาน อายุ 25- 28 ปี มีลักษณะที่ร่วมกันเป็นกลุ่มคนที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยี มีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมดิจิทัลคือการเชื่อมโยงกับสื่อดิจิทัลและการสื่อสารบนสังคมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งการดำเนินชีวิต
แนวคิดการออกแบบ [Concept of design]	ลดทอนสู่ความเรียบง่าย แต่คงแก่นความเป็นอัตลักษณ์ของตัวละคร
การสนับสนุนแนวคิด [Support]	ลดทอนรายละเอียดสัญลักษณ์รูปลักษณ์ เครื่องประดับ
อารมณ์และบรรยากาศ [Mood and tone]	อารมณ์เรียบง่าย ทันสมัย สร้างบรรยากาศด้วยโครงสร้างสัดส่วน เส้น สี รูปร่าง รูปทรง

4. **การสร้างต้นแบบ (Prototype)** นำผลจากการศึกษามาเป็นพื้นฐานความรู้เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี พระธิดากัณหา และชูชก มาสรุปเป็นแนวคิดการออกแบบตัวละครในสไตล์มินิมอลลิสม์ จากนั้นนำไปออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอล ภาพจิตรกรรมดิจิทัล รวมถึงตัวละคร 3 มิติ ดังแสดงในตารางที่ 1.2

ตารางที่ 1.2 แนวคิดการสร้างตัวละครต้นแบบ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระธิดากัณหา พระโอรสชาลี และชูชก สไตล์มินิมอลลิสม์

ตัวละคร	แนวคิดมินิมอลลิสม์				
	การลดทอนรูป	เรียบง่าย	ประสานกลมกลืน	เส้น	โครงสร้างสี
พระเวสสันดร	1) โครงสร้างสัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super deformed) 2) รูปทรง ลดความเป็นเหลี่ยมให้เป็นความโค้งมนที่เรียบง่าย แต่คงแก่นคิดของความเป็นผู้ชาย 3) ลวดลาย ลดลวดลายละเอียดโครงสร้างภายในของลายไทยให้เหลือแต่โครงสร้างภายนอก	การใช้โครงสร้างสัดส่วน และรูปทรง ที่เน้นความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ปุถุชน	สัดส่วนรูปลักษณ์ของใบหน้าที่ขนาดใหญ่ให้ประสานกลมกลืนกับสัดส่วนโครงสร้างลำตัว แขน ขา และเท้า	ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก (0.2) และเส้นใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาดเส้นเล็ก	ลดการใช้โครงสร้างในงานจิตรกรรม โดยกำหนดสีที่ใช้ได้แก่ สีขาวงาช้าง สีเหลือง สีน้ำตาลอ่อน สีน้ำตาล สีแดง และสีดำ
พระนางมัทรี	1) โครงสร้างสัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super deformed) 2) รูปทรง ลดความเป็นเหลี่ยมให้เป็นความโค้งมนที่เรียบง่าย แต่คงความเป็นผู้หญิง 3) ลวดลาย ลดทอดลวดลายของรายละเอียดโครงสร้างภายในลายไทยให้เหลือแต่โครงสร้างภายนอก	การใช้โครงสร้างสัดส่วน และรูปทรง ที่เน้นความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ปุถุชน	สัดส่วนรูปลักษณ์ของใบหน้าที่ขนาดใหญ่ให้ประสานกลมกลืนกับสัดส่วนโครงสร้างลำตัว แขน ขา และเท้า	ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก (0.2) และเส้นใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาดเส้นเล็ก	ลดการใช้โครงสร้างในงานจิตรกรรม โดยกำหนดสีที่ใช้ได้แก่ สีขาวงาช้าง สีเหลือง สีน้ำตาลอ่อน สีน้ำตาล สีแดง และสีดำ
พระโอรสชาลี	1) โครงสร้างสัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super	การใช้โครงสร้างสัดส่วน และรูปทรง ที่เน้นความ	สัดส่วนรูปลักษณ์ของใบหน้าที่ขนาดใหญ่ให้	ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก	ลดการใช้โครงสร้างในงานจิตรกรรม โดย

ตัวละคร	แนวคิดมินิมอลลิสม์				
	การลดทอนรูป	เรียบง่าย	ประสานกลมกลืน	เส้น	โครงสร้างสี
	deformed) 2) รูปทรง ลดความเป็นเหลี่ยมให้เป็นความโค้งมนที่เรียบง่าย แต่คงแก่นคิดของความเป็นเด็กผู้ชาย 3) ลวดลาย ลดลวดลายของรายละเอียดโครงสร้างภายในลายไทยให้เหลือแต่โครงสร้างภายนอก	เป็นธรรมชาติของมนุษย์ปุถุชน	ประสานกลมกลืนกับสัดส่วนโครงสร้างลำตัว แขน ขา และเท้า	(0.2) และเส้นใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาดเส้นเล็ก	กำหนดสีที่ใช้ได้แก่ สีขาวงาช้าง สีเหลือง สีน้ำตาลอ่อน สีน้ำตาลสีแดง และสีดำ
พระธิดากัณหา	1) โครงสร้างสัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super deformed) 2) รูปทรง ลดความเป็นเหลี่ยมให้เป็นความโค้งมนที่เรียบง่าย แต่คงความเป็นเด็กผู้หญิง 3) ลวดลาย ลดลวดลายของรายละเอียดโครงสร้างภายในลายไทยให้เหลือแต่โครงสร้างภายนอก	การใช้โครงสร้างสัดส่วน และรูปทรง ที่เน้นความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ปุถุชน	สัดส่วนรูปลักษณ์ของใบหน้าที่ขนาดใหญ่ให้ประสานกลมกลืนกับสัดส่วนโครงสร้างลำตัว แขน ขา และเท้า	ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก (0.2) และเส้นใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาดเส้นเล็ก	ลดการใช้โครงสร้างในงานจิตรกรรม โดยกำหนดสีที่ใช้ได้แก่ สีขาวงาช้าง สีเหลือง สีน้ำตาลอ่อน สีน้ำตาลสีแดง และสีดำ
ชูชก	1) โครงสร้างสัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super deformed) 2) รูปทรง 3) ลวดลาย	การใช้โครงสร้างสัดส่วน และรูปทรง ที่เน้นความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ปุถุชน	สัดส่วนรูปลักษณ์ของใบหน้าที่ขนาดใหญ่ให้ประสานกลมกลืนกับสัดส่วนโครงสร้างลำตัว แขน ขา และเท้า แต่ยังคงแก่นแนวคิดของบุรุษโทษ 18 ประการ	ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก (0.2) และเส้นใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาดเส้นเล็ก	ลดการใช้โครงสร้างในงานจิตรกรรม โดยกำหนดสีที่ใช้ได้แก่ สีน้ำตาลแดงอ่อน สีน้ำตาลแดงเข้ม สีน้ำเทา และสี

4.1 แบบร่างตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ได้แก่ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี พระธิดากัณหา และชูชก

ภาพที่ 1 แบบร่างพระเวสสันดร

ภาพที่ 2 แบบร่างพระนางมัทรี

ภาพที่ 3 แบบร่างพระโอรสชาลี

ภาพที่ 4 แบบร่างพระธิดากัณหา

ภาพที่ 5 แบบร่างชูชก

4.2 การพัฒนาตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลลิสม์

4.2.1 โครงสร้างสี

1) ตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี และพระธิดากัณหา กำหนดโครงสร้างสีที่คงความหมายถึงตัวละครประเภทสมมติเทพ ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับบุคลาธิษฐาน คือสิ่งมีชีวิตที่มิใช่มนุษย์ โดยการแสดงออกให้เกิดการรับรู้ถึงตัวละครนั้น ๆ ผ่านโครงสร้างสีกาย ได้แก่ สีขาวงาช้าง (PANTONE F7F0DE) สีเหลือง (PANTONE FDE4A4) สีน้ำตาลอ่อน (PANTONE 8D5030) สีน้ำตาล (PANTONE 7E5A4E) สีแดง (PANTONE BE1E2D) และสีดำ (PANTONE 2C1D1B) ดังแสดงในภาพที่ 6

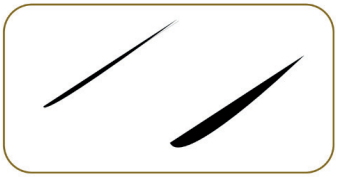
ภาพที่ 6 โครงสร้างสีตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอสรชาลี และพระธิดากัณหา

2) ตัวละครชูชก ได้แก่ สีน้ำตาลแดงอ่อน (PANTONE F6D0DE) สีน้ำตาลแดงเข้ม (PANTONE E0A592) สีน้ำเทา (PANTONE B3B2B4) และสีดำ (PANTONE 515051) ดังแสดงในภาพที่ 7

ภาพที่ 7 โครงสร้างสีตัวละครชูชก

4.2.2 เส้น

ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก เส้นใหญ่ ขนาด 2 เท่า ของขนาดเส้นเล็ก



ภาพที่ 8 ขนาดเส้น

ภาพที่ 9
การพัฒนาตัวละครพระเวสสันดรต้นแบบ

ภาพที่ 10
การพัฒนาตัวละครพระนางมัทรีต้นแบบ

ภาพที่ 11
การพัฒนาตัวละครพระโอรสชาลีต้นแบบ

ภาพที่ 12
การพัฒนาตัวละครพระธิดากัณหาต้นแบบ

ภาพที่ 13 การพัฒนาตัวละครชูชกต้นแบบ

4.3 การสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัล

ผู้วิจัยเลือกเหตุการณ์หลังจากพระเวสสันดรบริจาคทานพระธิดากัณหา และพระโอรสชาลีให้กับชูชก ก็เดินทางพาพระธิดากัณหา และพระโอรสชาลีไปหานางอมิตตา มาเป็นแนวเรื่องในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัล โดยกำหนดแนวคิดภาพจิตรกรรมดิจิทัล ดังนี้

1) แนวคิดการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัล

ชื่อภาพ: ทานปารมิตา

แนวคิด: (concept) ผู้สร้างกุศลแห่งทานย่อมถึงแล้วซึ่งความสมบูรณ์แบบที่สูงส่งแห่งกุศลบุญ

เนื้อหา: (content) ประกอบด้วย

(1) เรื่อง (subject) ปรัมปราคติทศชาติชาดก ผู้วิจัยนำเรื่องพระเวสสันดรชาดกที่มีเนื้อเรื่องยาวที่สุดมีทั้งหมด 13 กัณฑ์ และเลือกกัณฑ์กุมารกัณฑ์มัทรี และกัณฑ์สักกบรรพ ในห้องที่ 13 โดยมีตัวละครหลัก ได้แก่ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระธิดากัณหา พระโอรสชาลี และชูชก มาเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัล

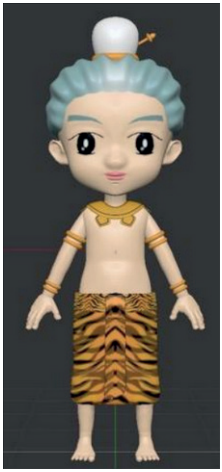
(2) แนวเรื่อง (theme) สะท้อนความคิดความเชื่อเกี่ยวกับทานบารมี “การให้หรือการสละทุกสรรพสิ่งของตนเพื่อประโยชน์แก่ผู้อื่น โดยไม่หวงแหนแม้ด้วยเหตุแห่งชีวิต”

(3) รูปทรง: (form) ผู้วิจัยกำหนดองค์ประกอบศิลป์ (composition art) ที่ได้รับมาจากผลการศึกษาวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารมากำหนดโครงสร้าง รูปร่าง รูปทรง เส้น สี น้ำหนักอ่อนแก่ ในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัลสไตล์มินิมอลลิสม์

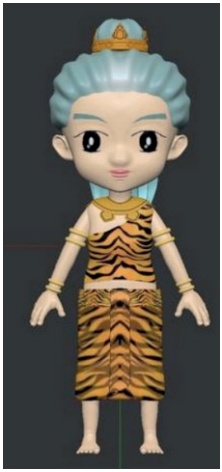
ภาพที่ 14 ภาพจิตรกรรมดิจิทัล

4.4 ตัวละคร 3 มิติ

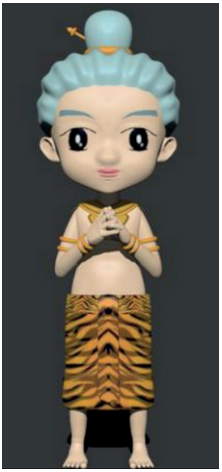
ผู้วิจัยนำตัวละครต้นแบบจาก character design board มาสร้างโมเดลสามมิติ แบบ polygon จากโปรแกรม ZBrush เป็นโปรแกรมเครื่องมือประติกรรมดิจิทัลที่นำมาใช้ในการสร้างตัวละคร 3 มิติ โดยมีลักษณะการเลียนแบบการปั้นรูปแบบดั้งเดิมคล้ายกับการปั้นงานดินเหนียวด้วยมือและเป็นโปรแกรมสำหรับสร้างโมเดล 3 มิติ ที่มีความละเอียดสูง



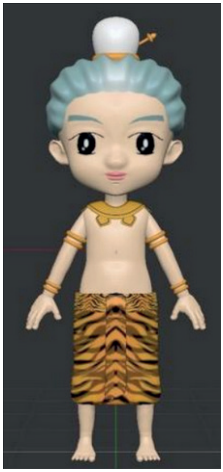
ภาพที่ 15
ตัวละครพระเวสสันดร 3 มิติ



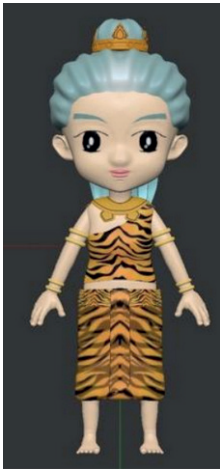
ภาพที่ 16
ตัวละครพระนางมัทรี 3 มิติ



ภาพที่ 17
ตัวละครพระโอรสชาลี 3 มิติ



ภาพที่ 18
ตัวละครพระธิดากัณหา 3 มิติ



ภาพที่ 19
ตัวละครชูชก 3 มิติ

5) การทดสอบการออกแบบ (Design test)

1. ผลการทดสอบแนวคิดการออกแบบของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า 1) ด้านการออกแบบตัวละคร สามารถสรุปความคิดเห็นได้ว่า ตัวละครสามารถแสดงความเป็นอัตลักษณ์ให้รับรู้ถึงตัวละคร ส่วนใหญ่กลุ่มเป้าหมายสามารถสร้างการรับรู้ได้ว่าตัวละครที่ออกแบบเป็นตัวละครอะไรในเรื่องพระเวสสันดรชาดก รูปแบบสไตล์และสัดส่วนโครงสร้างของตัวละครมีความเหมาะสมกับสไตล์มินิมอลลิสม์ ลักษณะของรูปทรงของตัวละครส่วนใหญ่คิดว่าสอดคล้องกับสไตล์มินิมอลลิสม์และบางส่วนเสนอว่าควรออกแบบลักษณะของรูปทรงตัวละครที่มีเสมือนจริงมากกว่านี้ และ 2) ด้านความคิดเห็นการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ สามารถสรุปความคิดเห็นได้ว่า การลดทอนสัญลักษณ์บางประการของตัวละครยังคงสะท้อนอัตลักษณ์ของแก่นความคิดถึงตัวละครนั้นได้ ตัวละครแสดงออกถึงความเรียบง่ายที่สะท้อนแนวคิดมินิมอลลิสม์ได้อย่างเหมาะสม สัญลักษณ์บนเรือนร่างของตัวละครมีความประสานกลมกลืนแสดงออกถึงเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครนั้น ๆ ลักษณะของลายเส้นของตัวละครกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เห็นว่าเหมาะสมแต่กลุ่มเป้าหมายบางส่วนเห็นว่าควรให้มีขนาดของเส้นที่หลากหลายตามลักษณะของสัญลักษณ์ และโครงสร้างสีของตัวละครมีความเหมาะสมและสะท้อนถึงคุณค่าเชิงฐานะ บทบาท หน้าที่ของตัวละคร

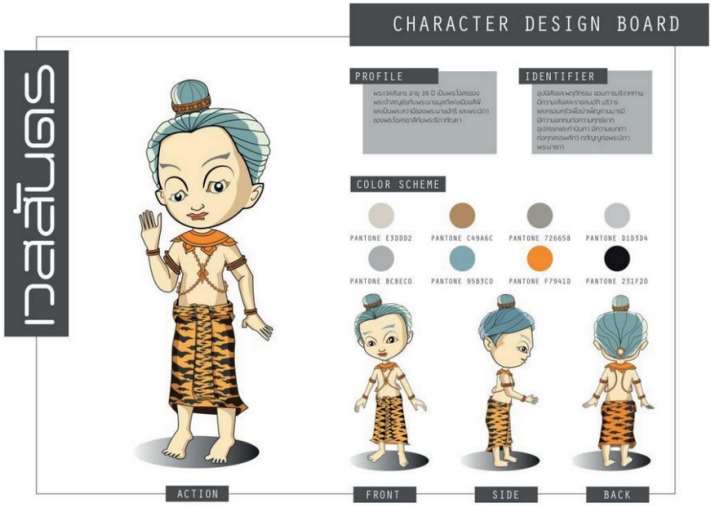
2. ผลการทดสอบแนวคิดการออกแบบของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า 1) ด้านการออกแบบตัวละคร สามารถสรุปความคิดเห็นได้ว่า การลดทอนสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครยังสามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ในความเป็นตัวตนของตัวละครนั้นได้อย่างเหมาะสม รูปแบบสไตล์ของตัวละครสามารถสะท้อนแก่นแนวคิดมินิมอลลิสม์ได้อย่างเหมาะสม โครงสร้างสัดส่วนแบบสัดส่วน 1:3 มีความเหมาะสมกับตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ และลักษณะรูปทรงของตัวละครสามารถพัฒนาตัวละครไปใช้กับสื่ออื่น ๆ ได้ง่าย และ 2) ด้านความคิดเห็นการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิมส์ สามารถสรุปความคิดเห็นได้ว่า การลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครยังสะท้อนและเชื่อมโยงไปสู่แนวคิดของตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ตัวละครมีความเรียบง่ายตรงตามแนวคิดมินิมอลลิสม์ การลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครมีความประสานกลมกลืนและเป็นแนวทางทางศิลปะเดียวกัน ลายเส้นของตัวละครน่าจะมีขนาดของเส้นที่มีความหลากหลาย โครงสร้างสีมีความเหมาะกับสไตล์มินิมอลลิสม์

สรุปแนวทางในการพัฒนาตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ปรับการวางกิริยาท่าทางตัวละครให้สะท้อนการเชื่อมโยงไปกับแนวคิดตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี การใช้ขนาดของลายเส้นให้ประสานกลมกลืนกับสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละคร

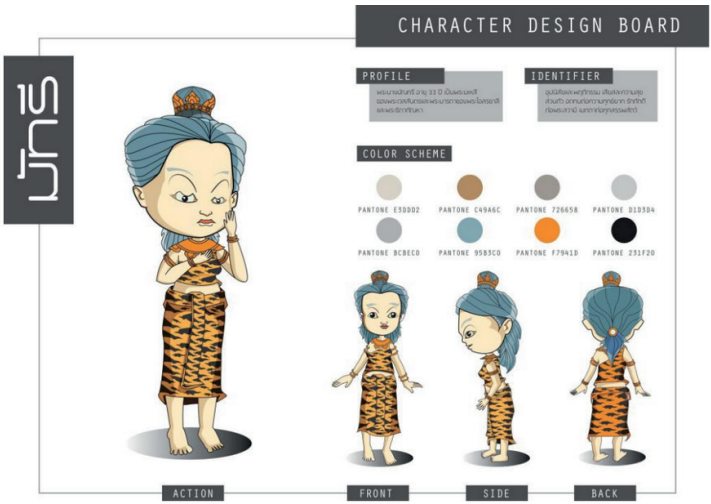
ผลงานตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์

นำผลสรุปการทดสอบการออกแบบตัวละครจากกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญมาพัฒนาปรับปรุง รวมถึงนำไปพัฒนาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์

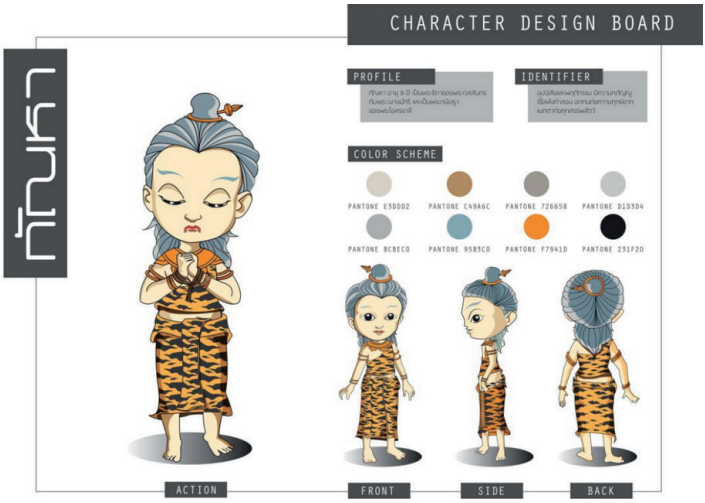


ภาพที่ 20 ตัวละครพระเวสสันดรสไตล์มินิมอลลิสม์

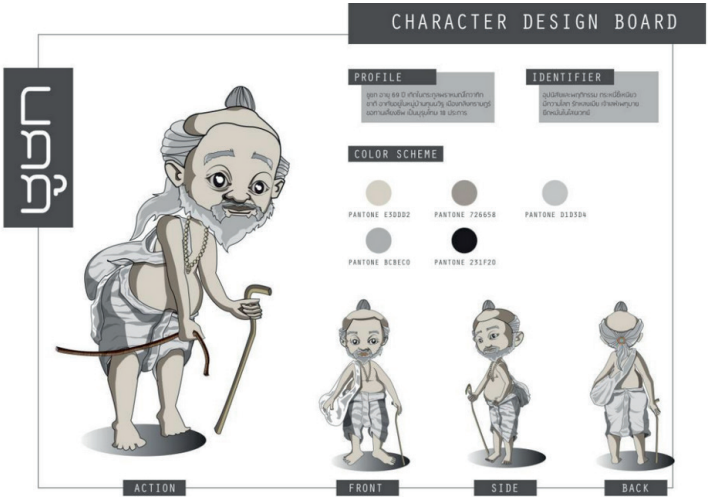


ภาพที่ 21 ตัวละครพระนางมัทรีสไตล์มินิมอลลิสม์

ภาพที่ 22 ตัวละครพระโอรสชาลีสไตล์มินิมอลลิสม์



ภาพที่ 23 ตัวละครพระธิดากัณหาสไตล์มินิมอลลิสม์



ภาพที่ 24 ตัวละครชูชกสไตล์มินิมอลลิสม์

2. ภาพจิตรกรรมดิจิทัล

ภาพที่ 25 ภาพจิตรกรรมดิจิทัล ทานปารมิตา

3. ตัวละคร 3 มิติ

ภาพที่ 26 โมเดลฉากทัศน์ทานปารมิตา 3 มิติ

4. การพัฒนาตัวละครเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นำตัวละคร 3 มิติ พัฒนาต่อยอดเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายผสมผสานกับแนวคิดผู้สร้างกุศลแห่งทานย่อมถึงแล้วซึ่งความสมบูรณ์แบบที่สูงส่งแห่งกุศลบุญ นำมาสู่การพัฒนาตัวละคร 3 มิติ ในแนวคิด “ของใช้ ของฝาก ของที่ระลึก แทนความหมายของการให้” ได้แก่ ตัวละครสวมหัวดินสอ และตัวละครพวงกุญแจ ดังแสดงในภาพที่ 27-28

ภาพที่ 27 ตัวละครสวมหัวดินสอ

ภาพที่ 28 ตัวละครพวงกุญแจ

สรุป

1. สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก 1) ตัวละครกลุ่มสมติเทพ สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างมีรูปลักษณะแบบแผนเดียวกัน สะท้อนมายาคติของสังคมและวรรณกรรมเป็นตัวกำหนด รวมถึงการสร้างการรับรู้เชิงคุณค่า ฐานะ บทบาท หน้าที่ของตัวละคร 2) ตัวละครกลุ่มสามัญชน สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่าง เป็นแบบตัวกากหรือสามัญชนทั้งสิ้น การสื่อความหมายเชิงคุณค่าของตัวละครเกี่ยวกับบุญญาบารมีในอดีตชาติ และสะท้อนฐานะ บทบาท หน้าที่ของเจ้าของเรือนร่างนั้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครกับความหมายเชิงสัญลักษณ์ได้แก่ 1) สัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละคร จิตรกรออกแบบตัวละครเพื่อการอธิบาย “โลกทัศน์” นั่นคือสภาวะของบริบทของโลก และ “ชีวทัศน์” คือบริบทการดำเนินชีวิตในทางพุทธศาสนาของโลกทัศน์ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 2) สัญลักษณ์พลังจำแนกฐานะ บทบาทและหน้าที่ของตัวละคร สัญลักษณ์บนเรือนร่างของตัวละครที่แตกต่างกันบางประการจะทำหน้าที่สื่อสารแสดงความหมายจำแนกฐานะ บทบาทและหน้าที่ของตัวละคร และ 3) สัญลักษณ์ตำแหน่ง ทิศทางของตัวละคร ตำแหน่งศูนย์กลางของกลุ่มภาพเป็นตัวละครหลักเป็นจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่องและระดับฐานะทางชนชั้นสังคมลดลงตามการห่างไกลจากศูนย์กลางภาพ

3. การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอล ภาพจิตรกรรมดิจิทัลสไตล์มินิมอล และตัวละคร 3 มิติ สไตล์มินิมอลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณีเรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ แนวคิดการออกแบบตัวละคร แนวคิดมินิมอลลิสม์ หลอมรวมกันในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์

อภิปรายผล

1.สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณีเรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร เป็นสัญลักษณ์ที่มีวรรณกรรมทางพระพุทธศาสนาเป็นตัวกำกับ โดยมีภาษาจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ในการเชื่อมโยงไปสู่ความหมาย การตีความหมายในการทำความเข้าใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่นำมาตีความ จะเรียกว่าตัวบท (text) จากข้อค้นพบจิตรกรจะบรรจุรหัสภาษาลักษณ์เชิงความหมายบนเรือนร่างของตัวละครเพื่อทำให้ดูถอดรหัสตีความให้รับรู้ความหมายโดยตรงถึงตัวละครนั้นทางในวรรณกรรมและรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์ยังสะท้อนความหมายโดยแฝงให้รับรู้ได้ตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนาของสังคมไทย ประเด็นที่กล่าวนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2542, น. 84-85) อธิบายว่าการศึกษาตัวบทผู้รับสารจะต้องทำหน้าที่ถอดความโดยอาศัยการเรียนรู้และการรับรู้(perception)

เพื่อสร้างความเข้าใจในความหมายนั้น ๆ ด้วย การศึกษาความสัมพันธ์ที่ทำให้เกิดความหมาย จากองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนประกอบย่อย (element) หมายถึงส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันหลอมรวมความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันแล้วเกิดความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งส่วนประกอบย่อยของสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร ได้แก่ รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อาภรณ์ เครื่องประดับ และ 2) ความสัมพันธ์ (relation) หมายถึงความสัมพันธ์ของส่วนประกอบย่อยที่ทำให้เกิดความเข้าใจความหมาย สอดคล้องกับ กฤษณ์ ทองเลิศ (2557, น. 150) กล่าวว่า มนุษย์มีความรู้ในสัญลักษณ์ไม่เท่าเทียมกัน จึงเกิดปัญหาในการตีความ (decode) สัญลักษณ์ การตีความจะประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับประสบการณ์ทางสัญลักษณ์ของผู้รับสาร การนำความคิดที่อ้างอิงวัตถุกับจินตนาการแห่งความหมายมาสัมพันธ์กันจะทำให้เกิดระบบสัญลักษณ์ที่มีความหมาย 2 ประการ คือ ประการแรก ความหมายโดยตรง (denotation) ที่ทำให้เกิดการตีความหมายที่ตรงไปตรงมา ประการที่สอง ความหมายโดยแฝง (connotation) ที่ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ (sign) กับรหัส (code) ในอีกลักษณะหนึ่ง คือ สัญลักษณ์จะมีความหมายได้ต้องอาศัยการตีความหมาย (hermeneutics)

สำหรับข้อค้นพบนี้มีความสอดคล้องกับประเด็นที่กล่าวมาจะพบว่าจิตรกรจะบรรจุรหัสภาษาสัญลักษณ์เชิงความหมายบนเรือนร่างตัวละครเพื่อทำให้ผู้ดูถอดรหัสให้รับรู้ความหมายโดยตรงตามวรรณกรรมนั้น ๆ และภาษาสัญลักษณ์ยังสะท้อนความหมายโดยแฝงตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนาของสังคมไทย

2. สัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละครเป็นข้อค้นพบอีกประการหนึ่งที่มีความสำคัญในการแสดงออกเชิงความหมายของตัวละครให้ตรงกับตัวบทหรือวรรณกรรม (context) ประเด็นนี้ เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) อธิบายขยายความว่า สัญลักษณ์เชิงคุณค่าที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครมีลักษณะที่คล้ายหรือแตกต่างจากโขน ละคร ส่วนที่คล้ายกัน เช่น รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง เป็นต้น การกำหนดสัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละครเพื่อการสื่อสารจำแนกการรับรู้ถึงบทบาทและหน้าที่ของตัวละคร การบรรจุสัญลักษณ์ความขัดแย้งเชิงคุณค่าที่มีความแตกต่างกันของสมาชิกตัวละครในกลุ่มภาพ ความขัดแย้งเชิงคุณค่าจะทำให้รับรู้ถึงตัวละครนั้น ๆ ได้ชัดเจนขึ้น จากข้อค้นพบสัญลักษณ์เชิงความหมายที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครจิตรกรจะบรรจุภาษาจิตรกรรมไทยบนเรือนร่างของตัวละครเพื่อสะท้อนความหมายเชิงคุณค่าของตัวละครแตกต่างกันเพื่อให้ผู้ดูสามารถจำแนกฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละครได้จากการตีความหมายทั้งโดยตรงและโดยแฝง

สัญลักษณ์พลังจำแนกฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละคร สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครบางประการที่แตกต่างกันออกไป เพื่อสร้างการรับรู้ถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ ความแตกต่างของสัญลักษณ์ของตัวละครจะทำหน้าที่

จำแนกฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละครให้แตกต่างกัน ประเด็นนี้ เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) อธิบายว่า ชาติกำเนิดของตัวละครเป็นตัวกำหนดฐานะ บทบาทหน้าที่ จิตรกรจะบรรจุสัญลักษณ์เชิงคุณค่าบนเรือนร่างตัวละครที่แตกต่างกันเพื่อสะท้อนฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละครนั้น ๆ

สัญลักษณ์ตำแหน่งและทิศทางในงานจิตรกรรมแนวประเพณี เป็นสัญลักษณ์อีกประการหนึ่ง ภาพจิตรกรรมไทยแนวประเพณีมีลักษณะการจัดวางโครงสร้างพื้นที่ตำแหน่งและทิศทางตามคติความเชื่อจักรวาลแบบไตรภูมิ โดยใช้สัญลักษณ์ตำแหน่งและทิศทางทั้งในระดับความหมายตรงและความหมายโดยแฝง ที่สอดคล้องกับหน้าที่ของพระอุโบสถ ประเด็นดังกล่าวนี้ ธงชัย ทิพย์ตระกูล (2554, น. 99) อธิบายว่าพระอุโบสถเป็นศาสนสถานในเขตพุทธาวาสทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการประกอบพิธีอันสำคัญทางพุทธศาสนา กาวางวางโครงสร้างตำแหน่งทิศทางของภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังจะแฝงความหมายบางประการซ่อนอยู่ ดังจะเห็นได้จากภาพจักรวาล (ไตรภูมิ) จะอยู่ทิศเบื้องหลังพระประธาน ภาพมารผจญอยู่ทิศเบื้องหน้าพระประธาน ปรากฏในทิศทางที่มีความสัมพันธ์กันเป็นการวางองค์ประกอบสัญลักษณ์ร่วมกันในการสื่อความหมาย สอดคล้องกับ ปรีชา เถาทอง (2548, น. 96) อธิบายประเด็นดังกล่าวนี้ว่า การจัดวางตัวละครในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณีให้ความสำคัญกับตัวละครในระดับต่าง ๆ ดังภาพเทพเทวดา พระมหากษัตริย์ และพระโพธิสัตว์ถือเป็นชนชั้นสูง จะจัดวางลักษณะกิริยาท่าทางแบบอุดมคติโดยจะจัดวางอยู่ในสภาพแวดล้อมอย่างดี แต่ถ้าตำแหน่งของตัวละครที่อยู่ในตำแหน่งที่ไกลออกไปจากศูนย์กลางภาพจะจัดวางตัวละครแบบสามัญชนหรือตัวกากก็จะบรรจุสัญลักษณ์ที่ไม่เข้มงวดตามแบบแผนจิตรกรรมไทยฝาผนังหรือโลกทัศน์ของจิตรกรผ่านตัวละคร

สำหรับข้อค้นพบนี้มีความสอดคล้องกับประเด็นที่กล่าวมาจะพบว่าจิตรกรจะบรรจุรหัสภาษาสัญลักษณ์เชิงความหมายบนเรือนร่างตัวละครเพื่อทำให้ผู้ดูถอดรหัสให้รับรู้ความหมายโดยตรงตามวรรณกรรมนั้น ๆ และภาษาสัญลักษณ์ยังสะท้อนความหมายโดยแฝงตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนาของสังคมไทย

3. การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ มีวัตถุประสงค์ของการออกแบบตัวละครที่สะท้อนความคิด ความเชื่อ ความศัทธาต่อพระพุทธศาสนาตามคติของไทย โดยแสดงออกทางความคิดด้วยการลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครพระเวสสัดร พระนางมัทรี พระกัณหา พระชาลี และชูชก แต่ยังคงแก่นความคิดการรับรู้เชิงคุณค่า ฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละคร และการออกแบบโดยนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบที่เน้นให้ความสำคัญกับการค้นหาปัญหา สร้างความเข้าใจต่อปัญหา เพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (human center design) เรียนรู้จากการลงมือทำ การทดลอง เป็นวิธี (approach)

ในการทำงานออกแบบ โดยเริ่มต้นโจทย์จากการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การสร้างความเข้าใจในมนุษย์หรือกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง เพื่อนำความเข้าใจไปพัฒนาในทุกขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการสร้างความเข้าใจ 2) ขั้นการกำหนดโจทย์ 3) ขั้นการกำหนดแนวคิดการสร้างสรรค์ 4) ขั้นการสร้างต้นแบบ และ 5) ขั้นการทดสอบแนวคิดการออกแบบ เป็นกระบวนการที่มุ่งตอบสนองความต้องการกลุ่มเป้าหมาย และนำแนวคิดการออกแบบสไตล์มินิมอลลิสม์ ที่มีลักษณะการลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละคร ได้แก่ รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อาภรณ์ เครื่องประดับ ไปสู่การออกแบบตัวละครที่สะท้อนความเรียบง่ายของอัตลักษณ์ รูปแบบโครงสร้างสัดส่วน รูปทรง เส้น และโครงสร้างสีของตัวละคร

จากข้อค้นพบมีความสอดคล้อง นั่นคือการลดทอนสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร จนกลายเป็นรูปทรงพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่สุด โดยการลดทอนองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จำเป็น ด้วยการใช้ความเรียบง่าย ความมีระเบียบ และการสอดประสานกลมกลืนทางทัศนธาตุ เพื่อให้คนดูมองเห็นและตอบสนองอย่างตรงไปตรงมาของแก่นความคิดของตัวละครนั้น

องค์ความรู้ที่ได้รับ

1. ตัวละครในงานจิตกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี การออกแบบตัวละครจิตรกรประกอบสร้างสัญลักษณ์เพื่อสะท้อนความหมายตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนาของสังคมไทย ตามอุดมคติความเชื่อเกี่ยวข้องกับกุศลกรรมของอดีตชาติมากกว่าการนำเสนอความเป็นปัจเจกบุคคล 2 ประการ ดังนี้

1) ภาษาจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจะถูกกำกับด้วยรหัสภาษาจิตรกรรมไทยที่มีระเบียบ ไวยากรณ์ กฎเกณฑ์ และข้อกำหนดทางโครงสร้าง โดยจิตรกรเป็นผู้เลือกใช้รหัสภาษาทางจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ได้แก่ เส้น ลวดลาย และนาฏลักษณ์ เทียบเคียงได้กับการเลือกถ้อยคำมาใช้สร้างความหมายของตัวละครนั้น

2) สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร โดยรหัสภาษาจิตรกรรมไทยแนวประเพณีมองตัวละครในฐานะเป็นประเภทมิใช่เป็นปัจเจกบุคคล แบ่งประเภทตัวละครออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) กลุ่มสมมติเทพ ได้แก่ พระโพธิสัตว์ พระอินทร์ พระพรหม เทวดา และพระมหากษัตริย์ การบรรจุสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครจะบรรจุแบบแผนเดียวกัน และยังเชื่อมโยงไปสู่โขน ละคร หรือวรรณกรรม โดยรูปลักษณ์ไม่แสดงสังขาร กิริยาท่าทางแสดงออกแบบนาฏลักษณ์ สีกายสื่อความหมายเชิงบุญบารมีในอดีตชาติ อาภรณ์ เครื่องประดับ แสดงแบบสมมติเทพ และ (2) กลุ่มสามัญชน

สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่าง รูปลักษณ์แสดงออกทางสังขารและรูปลักษณ์แบบตัวกากในแบบแผนเดียวกัน กิริยาท่าทางแสดงออกถึงการดำเนินวิถีชีวิตการดำเนินตามภารกิจหน้าที่ สีกายจะสื่อความหมายถึงกุลกรรมในอดีตชาติ อาภรณ์ เครื่องประดับ สะท้อนความหมายบทบาท หน้าที่ และชนชั้นทางสังคม

2. สีในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี จิตรกรใช้สีโดยคำนึงใน 2 ประการ ประการแรกเพื่อความงามทางสุนทรียภาพคือความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะที่แต่ละปัจเจกบุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้ หรือเป็นความรู้สึกและความเข้าใจของแต่ละปัจเจกบุคคลที่มีต่อความงาม ประการที่สองการใช้สีเพื่อสะท้อนความหมายโดยแฝงเชิงวัฒนธรรมตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนาของสังคมไทยในรูปของสัญญะ โดยผู้ดูภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังจะตีความหมายโดยแฝงถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญญะกระทบความรู้สึก อารมณ์และค่านิยมที่เกิดขึ้นจากความตีความโดยอัตวิสัยเป็นความหมายทางสังคม ความหมายขั้นนี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมของปัจเจกบุคคลนั้น ความหมายในขั้นนี้เรียกว่า มายคติ (myth) เป็นวิธีคิดหรือการทำความเข้าใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งของคนในสังคมและวัฒนธรรมนั้น

3. การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี ผู้ออกแบบตัวละครควรจะต้องศึกษาทำความเข้าใจต่อวรรณกรรมหรือเรื่องราว เนื่องด้วยวรรณกรรมจะทำหน้าที่กำกับสะท้อนให้เห็นซึ่งการแสดงออกทางบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้น และจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจะประกอบสร้างความหมายทั้งความหมายโดยตรงและความหมายโดยแฝงผ่านสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างของตัวละคร และเมื่อจะนำมาออกแบบตัวละครในสไตล์มินิมอลลิสม์ ซึ่งโดยแนวคิดของมินิมอลลิสม์ที่ว่าด้วยการลดทอนให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จำเป็น แต่ยังคงแก่นคิดของตัวละครนั้น การทำความเข้าใจต่อวรรณกรรมของเรื่องนั้นจึงมีความสำคัญและมีผลต่อการออกแบบตัวละคร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร มาเป็นแรงบันดาลในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ดังนั้นจึงควรศึกษาภาพจิตรกรรมไทยแนวพื้นบ้าน ภาพจิตรกรรมร่วมสมัย ในการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อการออกแบบตัวละครตามแนวคิดทางศิลปะอื่น ๆ

2) ศึกษาวิจัยตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ในงานสื่อสารมวลชนอื่น ๆ เช่น แอนิเมชัน (animation) สื่อใหม่ (new media) สื่อสังคมออนไลน์ (social media) เป็นต้น

3) ศึกษาวิจัยวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนาตามคติความเชื่อของกลุ่มประเทศอาเซียนในเชิงเปรียบเทียบการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาผลงานเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นักออกแบบตัวละคร ควรตะหนักถึงกระแสแห่งการสื่อสารบนโลกดิจิทัลที่นักออกแบบสามารถนำไปใช้เผยแพร่แนวคิดและผลงานงานการออกแบบได้อย่างไร้พรมแดน นักออกแบบจะต้องคิดคำนึงถึงกระแสวัฒนธรรมโลก เช่น วัฒนธรรมความเสมอภาค วัฒนธรรมการไม่เหยียดสีผิว วัฒนธรรมเพศสภาวะ วัฒนธรรมความยั่งยืน เป็นต้น ผู้ออกแบบควรนำเสนอความคิดและสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานความรับผิดชอบเชิงคุณค่าทางความคิด วัฒนธรรม และภูมิปัญญาในการสะท้อนคุณค่าและเอกลักษณ์ความเป็นตัวตนของผู้ออกแบบ

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อ แนวคิด และทฤษฎี.* (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

_____ . (2553). *แนวพินิจใหม่สื่อสารศึกษา.* กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กฤษณ์ ทองเลิศ. (2557). น้ำในฐานะการสื่อสารสัญลักษณ์ภาพในงานจิตรกรรมฝาผนังไทย. วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์ มหาวิทยาลัยรังสิต, 17(2), 148-157

จรูญพร ปรปักษ์ประลัย. (2548). *Animation says Hi! สวัสดีแอนิมชั่น.* กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ชัยพร พานิชรุทติวงศ์. (2563). *การออกแบบตัวละครเพื่องานคอมพิวเตอร์อาร์ต.* ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต.

ธงชัย ทิพย์ตระกูล. (2554). *สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงในจิตรกรรมไทยประเพณีจากสมัยอยุธยาตอนปลาย (รวมรัตนโกสินทร์ตอนต้น) ไปสู่ช่วงสมัยรัชกาลที่ 3.* Veridian E-Journal SU, 4(2), 97-106

ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยาและชูจิต ตรีรัตนพันธ์. (2560). *Design thinking: learning by doing การคิดเชิงออกแบบ: เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ.* กรุงเทพฯ: ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC).

พิชัย ตุรงคินานนท์. (2556). *จิตรกรรมร่วมสมัย ชุด สีแห่งพุทไธสรรย์.* (ปริญญานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.

เสมอชัย พูลสุวรรณ. (2541). *เรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณี. ใน เผยร่าง-พรางกาย.*กรุงเทพฯ: คบไฟ.

แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย. (2525). *ชุดจิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทย: วัดสุวรรณาราม.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.

สำราญ แสงเดือนฉาย. (2557). การวิเคราะห์การนำเสนอบุคลิกภาพตัวละครในวรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนาผ่านงานจิตรกรรมไทยฝาผนัง ในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. ใน *วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์ มหาวิทยาลัยรังสิต*, 17 (2), 187-194.

Barthes, R. (1999). *Image Music Text.* Translated by Stephen Heath. 21st ed. New York: Hill and Wang.