

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง พวงผกา กลุ่มทีทอง¹, ดวงรัตน์ ด่านไธยนา²

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง มีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอการแสดงหนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน เสนอมุมมองที่ให้ความสำคัญของการแสดงหนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง เพื่อที่จะดึงดูดกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มใหม่ไม่ใช่เพียงแค่มุมมองในพื้นที่เท่านั้นให้หันมาสนใจและเห็นความสำคัญของคุณค่าทางประวัติศาสตร์และศิลปะการแสดงไทย มรดกที่ยังคงเหลือไว้ให้คนรุ่นหลังศึกษาไม่ให้เลือนหายไปตามกาลเวลา เหลือไว้แต่เพียงคำบอกเล่า เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและการวิเคราะห์ตัวอย่าง จากผลการวิเคราะห์ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน นำเสนอศิลปะการแสดง ศิลปะการเชิดผ่านชุดการแสดงตอนฤๅษีสอนลิง มีการพากย์เสียงสำเนียงระยอง เพื่อแสดงเอกลักษณ์ของหนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง ที่มีความน่าสนใจให้คนรุ่นใหม่รู้จักหันและมาสนใจการแสดงหนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง มากขึ้น

ผลการวิจัย พบว่า 1)การแสดงหนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยองเป็นที่รู้จักมากขึ้น 2)ส่งเสริมให้วัยรุ่นในปัจจุบันหันมาสนใจการแสดงหนึ่งใหญ่วัดบ้านดอนมากขึ้น 3)สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเป็นสื่อส่งเสริมให้เป็นที่รู้จักแตกต่างจากสื่อเดิมที่มีอยู่

คำสำคัญ : ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ, การแสดงหนึ่งใหญ่, จ.ระยอง

2D Animation Nang Yai Shadow at Wat Ban Don

Phuangphaka Lumnateethong¹, Duangrat Danthainum²

^{1,2} Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology,
Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

2D animation, Nang Yai Temple, Ban Don Temple, Rayong Province, aims to present the movie show, Ban Don Temple. Offering a view of the importance of the movie show, Ban Don Temple, Rayong Province, in order to attract the target group to a new generation, not just people in the area, only to focus and see the importance of historical value and performing arts. Thailand Remaining legacy for future generations to learn not to fade away with time Left only history. Collect data with questionnaires that will be used for target groups and sample analysis. From the analysis results in the design of the 2-dimensional animation of the big film Ban Don Temple Presenting the performing arts The art of dancing through a series of performances when the hermit teaches monkeys. There is a voice dubbing in the Rayong dialect to show the identity of the big movie, Ban Don Temple, Rayong province. The purpose of the research In order to design a 2D animation, the big movie, Ban Don Temple, Rayong province, which is interesting for the new generation to know and turn to interested in performing the big movie, Ban Don Temple, Rayong Province.

The results of the research indicate that: 1) The film show at Ban Don Temple Rayong Province is more known 2) Encourage young people to become more interested in performing movies in Ban Don Temple. 3) 2D animation media is a media that is known to be different from the existing media.

Keywords: 2D Animation, Nang Yai Shadow Rayong Province,

บทนำ

ปัจจุบันมหรสพหนังใหญ่ เป็นสิ่งที่หาดูได้ค่อนข้างยาก แม้ว่าหลายภาคส่วนพยายามฟื้นฟูการเล่นหนังใหญ่ให้เป็นที่แพร่หลาย แต่ยังเป็นสิ่งที่น่าเป็นห่วง เพราะในการแสดงต้องใช้เวลานานในการฝึกหัดประกอบกับตัวหนังที่ชำรุดหาช่างที่เชี่ยวชาญซ่อมยาก ขาดแคลนเยาวชนที่สืบทอดและสื่อที่ส่งเสริมช่วยให้คนสนใจ ในปัจจุบันคงเหลือคณะหนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง ที่ยังคงมีการแสดงให้เห็นอยู่ และยังมี การเปิดสอนให้แก่เยาวชนถึงแม้ว่าหนังใหญ่วัดบ้านดอนนั้นจะมีการปรับรูปแบบการแสดงให้เข้ากับยุคสมัยแตกต่างจากคณะอื่น แต่หนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง ยังขาดสื่อที่จะเข้ามาช่วยส่งเสริมการแสดงหนังใหญ่ให้เป็นที่รู้จักให้ความรู้ และดึงดูดเยาวชนให้หันกลับมาเห็นความสำคัญที่ในเรื่องของการอนุรักษ์และสานต่อ มีเพียงเยาวชนส่วนน้อยในพื้นที่เท่านั้นที่รู้จักและสนใจ สื่อที่พบเห็นในปัจจุบันของหนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยองยังคงเป็นเพียงบทสัมภาษณ์ สอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญเพียงอย่างเดียวส่งผลให้สิ่งที่นำเสนอไม่ได้ทำให้เกิดความน่าสนใจและถึงแม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไปแต่รูปแบบของการนำเสนออย่างไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้เท่าที่ควร

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาและจัดทำโครงการวิจัยและการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง ที่จะนำเสนอความเป็นหนังใหญ่วัดบ้าน-ดอน จ.ระยอง ความเป็นมา และนำเสนอมุมมองที่ให้ความสำคัญควรค่าแก่การที่อนุรักษ์ไว้ของการแสดงหนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง ผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อที่จะดึงดูดกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มใหม่ไม่ใช่เพียงแค่คน

ในพื้นที่เท่านั้นให้หันมาสนใจและเห็นความสำคัญของคุณค่าทางประวัติศาสตร์และศิลปะการแสดงของไทย มรดกที่ยังคงเหลือไว้ให้คนรุ่นหลังศึกษาเรียนรู้เพื่อสืบทอดให้คงอยู่ไว้ไม่ให้เลือนหายไปตามกาลเวลา เหลือไว้แต่เพียงคำบอกเล่า

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องหนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง ที่มีความน่าสนใจ
2. เพื่อให้คนรุ่นใหม่รู้จักหันและมาสนใจการแสดงหนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง มากขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อเว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างกรณีศึกษา
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษา ชาย-หญิง ที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าหรือใกล้ขีดบุคคลที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าจำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการศึกษาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างกรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
6. ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) ความรู้เกี่ยวกับหนังใหญ่วัดบ้านดอน 2) ลักษณะของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากกรณีศึกษาตัวอย่าง จำนวน 15 ตัวอย่าง มีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 นักเรียนและนักศึกษาเลือกข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่อยากชมมากที่สุดของหนังใหญ่วัดบ้านดอน คือ ประวัติความเป็นมาผสมผสานการแสดงหนังใหญ่ (ดังตารางที่ 1) ตอนการแสดงหนังใหญ่ที่อยากรับชม คือ ตอนทေးสอนลิง (ภาษาถิ่นระยอง) (ดังตารางที่ 2) เอกลักษณะการแสดงหนังใหญ่วัดบ้านดอน คือ เวลาพากย์จะใช้สำเนียงภาษาถิ่นระยอง (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาสาเหตุการเกิดภาวะซึมเศร้า

สิ่งที่อยากชม	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ประวัติความเป็นมา	7	14	4
การแสดงหนังใหญ่	14	28	2
ประวัติความเป็นมาผสมผสานการแสดงหนังใหญ่	17	34	1
เอกลักษณะการแสดงที่โดดเด่นของหนังใหญ่วัดบ้านดอน	12	24	3
วิธีการแสดงหนังใหญ่	-	-	-
รวม	50	100	

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาบุคคลที่มีผลต่อการให้กำลังใจเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า

ตอนการแสดงหนังใหญ่	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ตอนสีดาลุยไฟ	15	30	2
ตอนปล่อยม้าอุปการ	-	-	-
ตอนกวางทอง	-	-	-
ตอนศึกไมยราพณ์	12	24	3
ตอนทေးสอนลิง (ภาษาถิ่นระยอง)	19	38	1
ตอนจับลิงหัวค้ำ	4	8	4
รวม	50	100	

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาการแสดงออกของเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า คือ การเก็บตัว บุคคลที่มีผลต่อการให้กำลังใจเด็กวัยรุ่นที่ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า

เอกลักษณะการแสดงหนังใหญ่	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
เวลาพากย์จะใช้สำเนียงภาษาถิ่นระยอง	28	56	1
วิธีการเชิด การแสดงที่แตกต่าง	7	14	3
มีการแสดงแบบร่วมสมัย ใช้ดนตรีร่วมสมัย	10	20	2
ลายฉลุของตัวหนังใหญ่	5	10	4
รวม	50	100	

ส่วนที่ 2 นักเรียนและนักศึกษารูปแบบสื่อภาพเคลื่อนไหวที่นักเรียนนักศึกษาสนใจมากที่สุดคือ แพนตาซี (ดังตารางที่ 4) เลือกลักษณะของโทนสีภาพประกอบเป็นภาพประกอบแบบสมจริง (ดังตารางที่ 5) เลือกตัวละครแบบใดสามารถสื่อให้ผู้ชมสนใจได้มากที่สุด คือ ตัวละครสัดส่วนสมจริง (ดังตารางที่ 6)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณารูปแบบสื่อภาพเคลื่อนไหวที่นักศึกษาสนใจมากที่สุด

รูปแบบการเล่าเนื้อหา	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ดราม่า	4	8	4
แพนตาซี	19	38	1
สยองขวัญ	4	8	4
แอคชั่น	7	14	3
ผจญภัย	4	8	4
คอมเมดี้	12	24	2
รวม	50	100	

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาเลือกลักษณะโทนสีของภาพประกอบ

ปัจจัยที่เลือกชม	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
โทนร้อน	19	38	2
โทนเย็น	5	10	3
โทนสีผสม	26	52	1
โทนสีขาวดำ	-	-	-
รวม	50	100	

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อพิจารณาเลือกตัวละครแบบใดสามารถสื่อให้ผู้ชมสนใจได้มากที่สุด

ปัจจัยที่เลือกชม	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ศีรษะใหญ่กว่าตัว	15	30	2
สัดส่วนตามจริง	35	70	1
สัดส่วนเกินจริง	-	-	-
รวม	50	100	

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ตัวอย่างกรณีศึกษา 15 ตัวอย่าง สรุปผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา ดังนี้ ผลปรากฏว่าส่วนมากนิยมใช้การดำเนินเรื่องแบบจินตนาการ ควรใช้ตัวละครสัดส่วนจริงเพื่อสะดวกต่อการศึกษาลักษณะการเคลื่อนไหว ส่วนฉากนั้นจะใช้ฉากที่สมจริงเป็นแนวทางในการออกแบบและมีการตัดทอนในบางส่วนไม่ให้โดดเด่นมากกว่าตัวละคร ใช้สีแบบผสมเพื่อความทันสมัยให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบัน มีเสียงดนตรีประกอบที่เหมาะสมกับการแสดงหนังใหญ่ มีบทสนทนาเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อและสร้างอารมณ์สในการชม

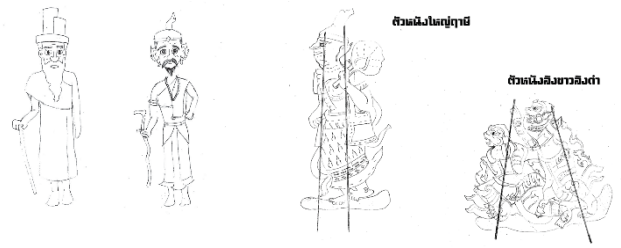
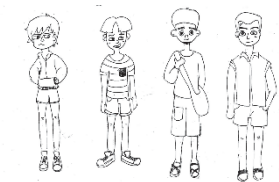
ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หนึ่งใหญ่ วัดบ้านดอน จ.ระยอง เป็นโครงการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ

(Concept) คือ “หนังฉลุเล่าศิลป์” เพื่อสื่อเสนอเป็นเรื่องราวศิลปะการแสดงหนังใหญ่ที่รวมศาสตร์ทางด้านศิลปะไว้ด้วยกัน ทั้งด้านวรรณศิลป์ ทัศนศิลป์ และนาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ แฟนตาซี คอมเมดี้ แอ็คชั่น กลุ่มเป้าหมาย คือ เพศ ชาย - หญิง อายุ 18 - 22 ปี นักเรียน นักศึกษา ผู้ชื่นชอบศิลปะการแสดงวัฒนธรรมไทย

ขั้นตอนการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
หนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหนังใหญ่
2. ทำแบบร่างคาแรคเตอร์ ฉาก 2 มิติ ให้สอดคล้องตามแนวความคิด
3. ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ด เพื่อเป็นแนวทางในการลำดับเรื่องราว
4. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดสีและรูปแบบของงาน
5. ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง และทิศทางของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้เป็นไปตามแนวความคิด (ดังปรากฏในภาพที่ 1 ถึง)



ภาพที่ 1 แบบร่างคาแรคเตอร์ ฉาก



ภาพที่ 2 แบบร่างสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 3 คาแรคเตอร์ / ฉาก

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หนึ่ง
ใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง ใช้หลักการออกแบบ
สำหรับวัยรุ่น นำเสนอการแสดงหนังใหญ่วัดบ้าน
ดอน ศิลปะการเชิดผ่านชุดการแสดงตอนฤๅษี
สอนลิง มีการพากย์เสียงสำเนียงระยองเพื่อแสดง
เอกลักษณ์ของหนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง ผล
การทดสอบการใช้สื่อกับนักเรียนนักศึกษาที่สนใจ
ศิลปะการแสดงของวัฒนธรรมไทย เห็นว่าสื่อ
ภาพเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบเป็นภาพการ์ตูน 2 มิติ
มีเนื้อหา การดำเนินเรื่องที่จะดึงดูดความสนใจ
ของกลุ่มเป้าหมาย

สรุปและอภิปรายผล

ภาพเคลื่อนไหว 2 หนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน
จ.ระยอง เป็นสื่อส่งเสริมให้เด็กรุ่นใหม่ให้
ความสำคัญของการแสดงหนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.
ระยอง ไม่ใช่เพียงแค่มองในพื้นที่เท่านั้นให้หันมา
สนใจและเห็นความสำคัญของคุณค่าทาง
ประวัติศาสตร์และศิลปะการแสดงไทย มรดกที่
ยังคงเหลือไว้ให้คนรุ่นหลังศึกษาเรียนรู้เพื่อสืบทอด
ให้คงอยู่ไว้ไม่ให้เลือนหายไปตามกาลเวลา เหลือไว้
แต่เพียงคำบอกเล่า

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้ สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วย
ความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ
ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์
ดวงรัตน์ ด่านไธยกาน่า ที่ให้ คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ
แนวคิด ตลอดจนแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ มาโดย
ตลอด จนงานวิจัยเล่มนี้ เสร็จสมบูรณ์
ขอขอบพระคุณครอบครัวที่สนับสนุน ช่วยเหลือ

ทุกๆ ด้าน สุดท้ายขอขอบคุณตนเอง ที่ทำงานวิจัย
นี้จนเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

กรมศิลปากร. หนังสือเหลียวหน้า แลหลัง ดูหนัง
ใหญ่. กรุงเทพฯ: สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ
กรมศิลปากร, 2551

คมสันต์ สุทนต์. ตามรอยหนังใหญ่ ๙ แผ่นดิน
(วารสารเขตนครศรีธรรมราชพิเศษ). กรุงเทพฯ
โครงการมูลนิธิเพลงสยาม, 2558

ตำนานหนังใหญ่

[http://www.finearts.go.th/nakhonphanomli
brary/parameters/km/item/ตำนาน-หนังใหญ่](http://www.finearts.go.th/nakhonphanomlibrary/parameters/km/item/ตำนาน-หนังใหญ่)

ประวัติความเป็นมาหนังใหญ่

[https://culture55520514.wordpress.
com/2015/03/01/ประวัติความเป็นมาหนังใหญ่-
2](https://culture55520514.wordpress.com/2015/03/01/ประวัติความเป็นมาหนังใหญ่-2)

พิพิธภัณฑสถานหนังใหญ่วัดบ้านดอน

[https://www.ceediz.com/th/travel/r
ayong/sp/a/พิพิธภัณฑสถานหนังใหญ่วัดบ้านดอน.](https://www.ceediz.com/th/travel/ayong/sp/a/พิพิธภัณฑสถานหนังใหญ่วัดบ้านดอน)
16893

กรมศิลปากร. หนังสือเหลียวหน้า แลหลัง ดูหนัง
ใหญ่. กรุงเทพฯ: สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ
กรมศิลปากร, 2551

วัดบ้านดอน. หนังสือหนังใหญ่วัดบ้านดอน