



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

“สูบสาป” เดอะซีรีส์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

“SOOBSAB” THE SERIES



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS EDUCATION)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2021

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	“สูบสาป” เดอะซีรีส์
โดย	นายยุทธภูมิ อุดพรม
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์

---

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(อาจารย์ ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ)



636120008 : ทศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

คำสำคัญ : แอนิเมชัน, จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์, ปู่ย่านย่ามาน, กระจกบานลือโลก, คำพูด, กระจก, การนิเทศ, สุธาป, นาน

นาย ยุทธภูมิ อุดมพร: “สุบสาป” เดอะซีรีส์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิชิตพรอนันต์

“สุบสาป” เดอะซีรีส์ เป็นผลงานศิลปะในรูปแบบแอนิเมชัน จากแรงบันดาลใจในเรื่องของการนิเทศ ที่เป็นเรื่องธรรมดาสมาารถพบเห็นได้ในสังคมมนุษย์ เป็นสิ่งชั่วร้ายที่มีอิทธิพลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง ในรูปแบบของการเล่าแบบปากต่อปากกระจายออกไปในวงกว้างจนเป็นที่รับรู้ไปทั่วทั้งสังคม บางครั้งการนิเทศนั้นมีการแต่งเติมเรื่องและโกหกเสริมเข้าไปด้วยเพื่อทำให้เรื่องที่นิเทศนั้นมีความตื่นตันทันน่าสนใจ ในการนิเทศมักจะแฝงความจริงอยู่ในคำนิเทศนั้นเสมอ ดังนั้นการนิเทศจึงเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ในสังคมมนุษย์ มนุษย์ทุกคนต้องพบเจอ คนที่ไม่เคยถูกนิเทศเลยจึงไม่มีในโลก

“ปู่ย่านย่ามาน” เป็นจิตรกรรมที่เป็นสัญลักษณ์ของการกระจก ภาพของชายหญิงที่กำลังกระจกกันอยู่นั้นถูกรังสรรค์ขึ้นจากช่างในอดีตผ่านกาลเวลาอันยาวนานมาสู่ปัจจุบัน ด้วยการทำทางของการกระจกอันเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ ทำให้ภาพปู่ย่านย่ามานมีความแตกต่างจากภาพจิตรกรรมอื่นและเป็นที่สนใจของผู้พบเห็น จนถูกตีความไปในหลายรูปแบบแตกต่างกันออกไป ในส่วนของตัวผู้สร้างสรรค์นั้นได้ตีความในรูปแบบของการนิเทศ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่พบได้ทั่วไปในสังคมมนุษย์ โดยนำคำว่า “สุบสาป” ที่เป็นภาษาถิ่นเหนือ ที่หมายถึงการนิเทศ มาเปลี่ยนตัวสะกดตัวท้ายของคำว่า “สาป” จาก “บ” ให้เป็น “ป” เพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงผลกระทบของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง เปรียบเสมือนกับ “คำสาป” ที่จะคอยกัดกร่อนจิตใจมนุษย์ให้สูญเสียชีวิตไปในที่สุด จากแรงบันดาลใจเหล่านี้ ได้ถูกนำมาผ่านกระบวนการคิดกลั่นกรอง ทดลอง และสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดเป็นงานแอนิเมชันประกอบการเล่าเรื่องชุด “สุบสาป” เดอะซีรีส์ จำนวนทั้งสิ้น 3 ผลงาน ที่มีรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์จังหวัดน่านเป็นแรงบันดาลใจในองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอด วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ของคนพื้นถิ่นน่านอันเป็นสิ่งที่แสดงถึงตัวตนและรากเหง้าของผู้สร้างสรรค์

636120008 : Major (VISUAL ARTS EDUCATION)

Keyword : animation, painting, Phumin Temple mural, Poo Man, Ya Man, Love whispering wall painting, speech, whispering, gossip, SoobSab, Nan

MR. YUTTAPHOOM UDPROM : “SOOBSAB” THE SERIES THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR SUKUMALA NITHIPATTARAAHNAN, Ph.D.

"SoobSab" the series, is an animation inspired by gossip that can be seen in ordinary human society, which is an wickedness that influences not only speakers but also listeners. It is widely accepted in the form of word of mouth, spread out widely and be recognized throughout society. Sometimes, gossip is added with lies to make the story be more interesting. Nevertheless, there are always conceal with the truth in gossip, therefore, it is kind of inescapable in human society. Everyone must encounter it, no one has never been gossiped.

"Poo Man, Ya Man" is a symbolic painting of whispering. It is a picture of a whispering couple, created by the craftsman from the past through long time to the present. Whispering is a unique way expressing human nature, which make it is different from others painting which has attracted the audiences, and has been interpreted in various ways. For the author, as the creator he interprets the form of gossip that, it is a common behavior in human society. Then, he uses "SoobSab",the northern of Thailand dialect that means gossip, but he changes final consonant letter from "u" to "๒" in Thai language to change its meaning to be "curse", as to emphasize the influence of the word that will affect the speakers and listeners. Since the word Sab means to curse that may be caustic to human mind and leading to identity losing. These inspirations are processed, screened, experimented and created, leading to a series of animated narrative in "SoobSab" the series; with 3 pieces of work that are similar in content but different in manifestations. These all present the impact of gossip that is caustic thing to character's mind in different ways. The design of murals in Phumin Temple in Nan province had inspired to study and design various elements in the works, as to convey the way of lives, art and culture, and the lifestyle of Nan people which present the identity and roots of the author.

## กิตติกรรมประกาศ

ตลอดระยะเวลา 2 ปีกว่าที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาในระดับปริญญาโทมาบัดนี้ เป็นอีกหนึ่งประสบการณ์และความสุขที่ได้เข้ามาศึกษาและเรียนรู้ รวมทั้งสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในขณะที่เดียวกันอาจมีการพบเจอปัญหา หรืออุปสรรคบ้างในบางครั้ง แต่ในท้ายที่สุดแล้ว ด้วยความมานะ พยายาม และตั้งใจสร้างสรรค์ด้วยความมุ่งมั่นอุตสาหะ ก็ได้ก้าวข้ามผ่านอุปสรรคต่าง ๆ มาได้ จนนำมาสู่วิทยานิพนธ์ “สูบสาป” เดอะซีรีส์

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณพระศรีรัตนตรัย เทวดา ตลอดจนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายที่ข้าพเจ้านับถือ ที่คอยปกป้องรักษา รวมไปถึงบรรพบุรุษของข้าพเจ้าที่ดูแลคุ้มครองตลอดมา

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณถึงบุญคุณอันยิ่งใหญ่ของคุณแม่กุหลาบ อุดพรม และคุณพ่อคำมัน อุดพรม ที่ได้เลี้ยงดูข้าพเจ้าด้วยความรัก ความเข้าใจ คอยอบรม สั่งสอน ช่วยเหลือ และคอยให้กำลังใจที่ยิ่งใหญ่เสมอมา รวมไปถึงคนในครอบครัวที่คอยสนับสนุนตลอดเรื่อยมา

ขอขอบวันทา ครูบาอาจารย์ ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกๆ ท่าน ตั้งแต่เด็ก จบจนปัจจุบัน รวมไปถึงคณาจารย์ทุกๆ ท่านในรั้วคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และที่สำคัญอย่างยิ่ง คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขุมาน นิธิภัทรอนันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักในการดำเนินงานสร้างสรรค์งานศิลปะและวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ รวมไปถึง ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง อาจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม และขอขอบคุณ คุณนนทรี นิมบุตร ที่คอยให้คำชี้แนะแนวทาง และกำลังใจที่สำคัญ อันนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบน้ำใจ เพื่อนๆ พี่ๆ และน้อง ๆ ทุกๆ คน สำหรับมิตรไมตรีจิตตลอดมาด้วยความดีงามเหล่านี้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ชุดนี้ อาจนำมาซึ่งคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และอาจนำมาซึ่งแรงบันดาลใจต่อผู้ที่ศึกษาสืบไป

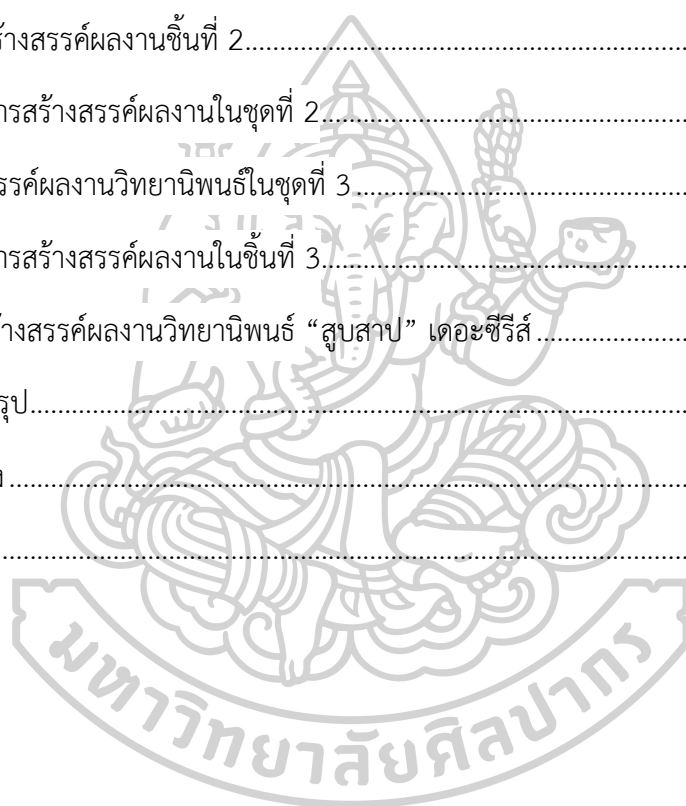
นาย ยุทธภูมิ อุดพรม

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	3
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
ขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์.....	3
แหล่งข้อมูล.....	5
อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์.....	6
บทที่ 2 ข้อมูลและอิทธิพลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	7
ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ.....	7
จิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ .....	8
จิตรกรรม .....	8
ประวัติวัดภูมินทร์.....	8
จิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถ วัดภูมินทร์ .....	9
การวิเคราะห์รูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ภาพปู่ม่านย่าม่าน.....	15
สรุปการศึกษารูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์.....	16
อิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อมนุษย์.....	17

ภาษาพูด .....	18
ภาษาถิ่น.....	18
การนิเทศ.....	19
สรุปการศึกษาเพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึง อิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง ในรูปแบบของการนิเทศ.....	19
แอนิเมชัน .....	20
ประวัติความเป็นมาของแอนิเมชัน .....	20
หลักการสร้างแอนิเมชัน .....	21
ขั้นตอนการสร้างสรรค์แอนิเมชัน.....	26
แนวคิดการเล่าเรื่องและศิลปะการเล่าเรื่อง .....	26
แนวคิดการสร้างตัวละคร.....	30
แนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์วิทยา.....	31
อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์จากศิลปะจีน.....	32
บทที่ 3 กระบวนการในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	39
การประมวลความคิดจากข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์.....	39
1. ขั้นตอนการศึกษาเพื่อเตรียมการสร้างสรรค์ผลงาน .....	39
1.1. ขั้นตอนการศึกษาค้นหาข้อมูล.....	39
1.2. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลการร่างและค้นหาารูปแบบของผลงาน .....	40
2. ขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน.....	40
3. ขั้นตอนหลังการดำเนินการเพื่อประมวลความคิดเชิงทัศนศิลป์.....	42
ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	44
บทที่ 4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ .....	56
การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	56
งานทดลองในช่วงที่ 1 .....	57

งานทดลองในช่วงที่ 2 .....	58
งานทดลองในช่วงที่ 3 .....	60
สรุปผลการทดลองสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ .....	61
การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ .....	62
การสร้างสรรค์ผลงานในขั้นที่ 1.....	62
สรุปการสร้างสรรค์ผลงานในขั้นที่ 1.....	71
การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 2.....	71
สรุปการสร้างสรรค์ผลงานในชุดที่ 2.....	80
การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในชุดที่ 3.....	81
สรุปการสร้างสรรค์ผลงานในขั้นที่ 3.....	91
สรุปการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “สูบสาป” เดอะซีรีส์.....	91
บทที่ 5 บทสรุป.....	93
รายการอ้างอิง.....	97
ประวัติผู้เขียน.....	99



## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปภาพที่ 1 พระอุโบสถ .....	10
รูปภาพที่ 2 ผนังทางด้านทิศเหนือ.....	10
รูปภาพที่ 3 ผนังทางด้านทิศเหนือ ด้านขวามือล่าง .....	11
รูปภาพที่ 4 ภาพผนังทางด้านทิศเหนือ .....	11
รูปภาพที่ 5 ภาพแสดงผนังทิศตะวันออก .....	12
รูปภาพที่ 6 ภาพแสดงผนังด้านทิศใต้.....	13
รูปภาพที่ 7 ภาพแสดงผนังทิศตะวันตก.....	14
รูปภาพที่ 8 ภาพปูม่านยาม่าน .....	15
รูปภาพที่ 9 ภาพปกภาพยนตร์แอนิเมชัน Spirited Away .....	33
รูปภาพที่ 10 ภาพผลงานจากเดอะมั้งค์ สตูดิโอ .....	35
รูปภาพที่ 11 ภาพผลงานของ แม็กนัส คาร์ลสัน .....	36
รูปภาพที่ 12 ภาพผลงานที่ผ่านการทดลองเทคนิคเพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	44
รูปภาพที่ 13 ตารางการวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์.....	45
รูปภาพที่ 14 ภาพโครงเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์.....	46
รูปภาพที่ 15 ภาพโครงเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอนที่ 1 เรื่อง ซี้ปากจ้าวบ้าน.....	46
รูปภาพที่ 16 ภาพโครงเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอนที่ 2 เรื่อง “คนงาม” .....	47
รูปภาพที่ 17 ภาพโครงเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอนที่ 3 เรื่อง “ขวัญ” .....	47
รูปภาพที่ 18 ภาพตารางการออกแบบฉากจากแรงบันดาลใจที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล .....	48
รูปภาพที่ 19 ภาพตารางการออกแบบตัวละครจากแรงบันดาลใจที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล .....	49
รูปภาพที่ 20 ภาพร่างผลงาน “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ชั้นที่ 1 เรื่อง “ซี้ปากจ้าวบ้าน” .....	50
รูปภาพที่ 21 ภาพร่างผลงาน “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ชั้นที่ 2 เรื่อง “คนงาม” .....	50



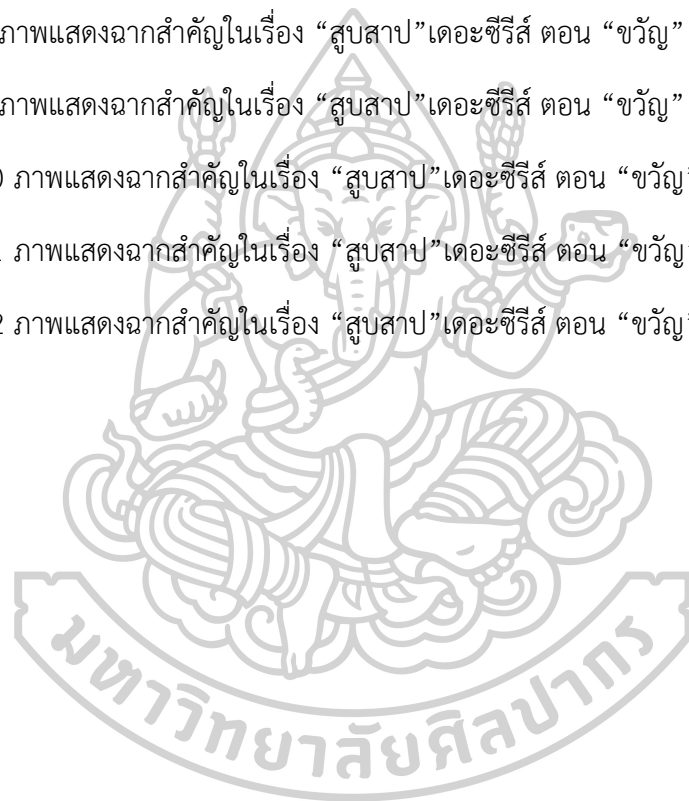
รูปภาพที่ 22 ภาพร่างผลงาน“สูบสาป”เดอะซีรีส์ ชั้นที่ 2 เรื่อง“คนงาม” .....	51
รูปภาพที่ 23 ภาพร่างผลงาน“สูบสาป”เดอะซีรีส์ ชั้นที่ 3 เรื่อง“ขวัญ” .....	51
รูปภาพที่ 24 ภาพร่างผลงาน“สูบสาป”เดอะซีรีส์ ชั้นที่ 3 เรื่อง“ขวัญ” .....	52
รูปภาพที่ 25 ภาพร่างผลงาน“สูบสาป”เดอะซีรีส์ ชั้นที่ 3 เรื่อง“ขวัญ” .....	52
รูปภาพที่ 26 ภาพหน้าต่างโปรแกรม Procreate .....	53
รูปภาพที่ 27 ภาพตัวอย่างผลงานการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร.....	53
รูปภาพที่ 28 ภาพหน้าต่างโปรแกรม KineMaster.....	54
รูปภาพที่ 29 ภาพตัวอย่างขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานในโปรแกรม KineMaster.....	54
รูปภาพที่ 30 ภาพการติดตั้งผลงาน.....	55
รูปภาพที่ 31 ภาพการประเมินผลงานเพื่อจัดแสดงนิทรรศการ.....	55
รูปภาพที่ 32 ภาพงานการทดลองในช่วงที่ 1 .....	57
รูปภาพที่ 33 QR cord เพื่อชมผลงานการทดลองในช่วงที่ 1 .....	57
รูปภาพที่ 34 ภาพงานการทดลองในช่วงที่ 2 .....	58
รูปภาพที่ 35 QR cord เพื่อชมผลงานการทดลองในช่วงที่ 2 .....	59
รูปภาพที่ 36 ภาพงานการทดลองในช่วงที่ 3 ชั้นที่ 1.....	60
รูปภาพที่ 37 QR cord เพื่อชมผลงานการทดลองในช่วงที่ 3 ชั้นที่ 1.....	60
รูปภาพที่ 38 ภาพงานการทดลองในช่วงที่ 3 ชั้นที่ 2.....	61
รูปภาพที่ 39 QR cord เพื่อชมผลงานการทดลองในช่วงที่ 3 ชั้นที่ 2.....	61
รูปภาพที่ 40 ภาพผลงานชั้นที่ 1 เรื่อง“สูบสาป”เดอะซีรีส์ ตอน “ซี่ปากจ้าวบ้าน” .....	64
รูปภาพที่ 41 QR cord เพื่อชมผลงานชั้นที่ 1 เรื่อง “สูบสาป”เดอะซีรีส์ ตอน “ซี่ปากจ้าวบ้าน” ....	64
รูปภาพที่ 42 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป”เดอะซีรีส์ ตอน “ซี่ปากจ้าวบ้าน” .....	65
รูปภาพที่ 43 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป”เดอะซีรีส์ ตอน “ซี่ปากจ้าวบ้าน” .....	65
รูปภาพที่ 44 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป”เดอะซีรีส์ ตอน “ซี่ปากจ้าวบ้าน” .....	65
รูปภาพที่ 45 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป”เดอะซีรีส์ ตอน “ซี่ปากจ้าวบ้าน” .....	66







รูปภาพที่ 92 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	87
รูปภาพที่ 93 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	87
รูปภาพที่ 94 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	87
รูปภาพที่ 95 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	88
รูปภาพที่ 96 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	88
รูปภาพที่ 97 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	88
รูปภาพที่ 98 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	89
รูปภาพที่ 99 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	89
รูปภาพที่ 100 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	89
รูปภาพที่ 101 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	90
รูปภาพที่ 102 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ” .....	90



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

“คำพูด” เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ ได้ โดยเฉพาะคำพูดของคนรอบข้างที่มักจะมีอิทธิพลโดยตรงต่อผู้ฟังหรือผู้ที่ถูกกล่าวถึงในรูปแบบของการนิเทศ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสังคมมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องอยู่รวมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ การพึ่งพาอาศัยกันเป็นสิ่งสำคัญสำหรับความอยู่รอด เราไม่สามารถที่จะปฏิเสธได้เลยว่า ภาษาเป็นสิ่งที่ช่วยให้มนุษย์สามารถสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์ต่อกันได้ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถทำลายความสัมพันธ์ต่อกันได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากภาษาสามารถถ่ายทอดไปยังบุคคลอื่นให้เข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อสารได้ โดยการใช้อาษาจะออกมาในรูปแบบไหนนั้นล้วนแล้วแต่ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้ใช้ ภาษาจึงเป็นศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความงดงามในกระบวนการใช้ภาษาที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ เช่น บุคคล กาลเทศะ ประเภทของเรื่องที่เล่า เป็นต้น

อิทธิพลของภาษาเข้ามามีบทบาทกับเราทุกคน ไม่เว้นแม้แต่ตัวของผู้สร้างสรรค์เองที่มีการใช้ภาษาในการสื่อสาร นอกจากนี้ภาษายังเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรมของตัวผู้พูด เนื่องด้วยภาษาเป็นภาพสะท้อนวัฒนธรรม กล่าวคือ ผู้ที่เติบโตและใช้ชีวิตอยู่ในวัฒนธรรมแบบใดก็จะมีสำเนียงและวัฒนธรรมการแสดงออกตามวัฒนธรรมนั้น ๆ ภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นอีกหนึ่งรูปแบบในการใช้ภาษาที่เป็นการบอกเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตให้กับคนในปัจจุบันได้รับรู้ถึงสภาพสังคม คติความเชื่อ ความเป็นอยู่ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่แสดงออกถึงความเจริญรุ่งเรืองทางศิลปวัฒนธรรมในยุคหนึ่งได้เป็นอย่างดี ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์เป็นอีกสถานที่หนึ่ง ที่มีการใช้ภาษาทั้งในรูปแบบวิจนภาษา และอวิจนภาษา ทำให้ผู้คนที่พบเห็นได้ตั้งคำถาม โดยเฉพาะรูปจิตรกรรมปูม่านยาม่าน ที่เป็นลักษณะของหญิงชายแต่งกายตามยุคสมัยโบราณ มีกริยาท่าทางกำลังกระซิบกันอยู่ ผู้ชายเกาะไหล่ผู้หญิงพร้อมเอี้ยวตัว มืออีกข้างยกขึ้นมาป้องปากทำท่าทางกำลังกระซิบเรื่องบางอย่างจากมุมมองของตัวผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อภาพจิตรกรรมปูม่านยาม่านนั้น ผู้สร้างสรรค์มองว่าเป็นภาพที่คนสองคนกำลังนิเทศหรือเล่าเรื่องบางอย่างที่ไม่สามารถจะพูดให้ผู้อื่นฟังได้ จึงต้องการกระซิบกระซาบกัน และจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์เองก็ได้ประสบพบเจอกับการนิเทศทั้งที่เป็นผู้นิเทศและเป็นผู้ที่ถูกนิเทศ ทำให้เข้าใจได้ว่าผู้ที่ไม่ถูกนิเทศไม่มีในโลก ภาพจิตรกรรมปูม่านยาม่าน

ก็เช่นกัน การที่คนสองคนมาพูดคุยกันย่อมมีเรื่องของคนอื่นปนอยู่เสมอไม่มากนักน้อย ประกอบกับวัฒนธรรมการพูดคุยกันในสังคมที่มีการนิทากันอย่างแพร่หลายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

รูปแบบและลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ถูกถ่ายทอดโดย “หนานบัวผัน” ช่างชาวไทลื้อ ได้ผ่านกาลเวลาดังแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ด้วยลักษณะของความเป็นเอกลักษณ์ในแบบภาพจิตรกรรมภาคเหนือที่มีลักษณะของความเป็นพื้นบ้านมากกว่าภาพจิตรกรรมในรูปแบบไทย ประเพณีที่มีกฎเกณฑ์และระเบียบอย่างเคร่งครัด แต่ภาพจิตรกรรมแบบภาคเหนือจะมีความยืดหยุ่นกว่านั้นมาก ทำให้เกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ได้หลากหลายรูปแบบ จนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละท้องถิ่นขึ้น ลายเส้นของภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์นั้นมีการใช้เส้นโค้งเป็นหลัก ทำให้ตัวจิตรกรรมนั้นดูนุ่มนวลอ่อนหวาน และเคลื่อนไหว สีที่ใช้มีลักษณะสีที่ดูฉูดฉาดนิยมใช้สีแดงและน้ำเงินเป็นหลัก พื้นใช้สีอ่อนทำให้เกิดการตัดกันของตัวภาพและพื้นหลัง ทำให้ตัวภาพเด่นชัด ภาพเขียนในสกุลช่างน่านนั้นมีรูปแบบพิเศษต่างไปจากภาพเขียนที่อื่นตรงที่ จะเน้นค่านิยมความงามแบบชาวเหนือ ภาพคนจึงมักมีผิวขาวไบหน้ากลมคิ้วโก่ง ดวงตาค่อนข้างรีและเหลือบแลไปในทิศต่าง ๆ เสมอ ผู้หญิงส่วนใหญ่นิยมไว้ผมมวยสูงและมีปอยผมขมวดเป็นห่วง ส่วนผู้ชายก็ไว้ผมเกล้าแล้วเคียนศีรษะ บางคนก็ตัดผมทรงมหาดไทยและนิยมสักตามตัวตั้งแต่เอวลงไป

จากทั้งหมดที่กล่าวมานั้นจึงเป็นที่มาของหัวข้อโครงการวิทยานิพนธ์ ของตัวผู้สร้างสรรค์ในประเด็นเรื่อง อิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง ในรูปแบบของการนิทาทา ที่มีตัวแปรสำคัญเกี่ยวกับวัฒนธรรมการซุบซิบนิทาทาที่มนุษย์ทุกคนต่างต้องประสบพบเจอ โดยคำว่า “ซุบซิบ” ในภาษาถิ่นภาคเหนือใช้สำหรับการพูดคุยกันในลักษณะเชิงลบ เป็นการกระซิบกระซาบกันในรูปแบบของการนิทาทา โดยตัวผู้สร้างสรรค์ได้มีการเปลี่ยนตัวสะกดตัวท้ายของคำว่า “ซาบ” จาก “บ” ให้เป็น “ป” เพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงผลกระทบของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง เปรียบเสมือนกับคำซาบที่จะคอยกัดกร่อนจิตใจมนุษย์ให้สูญเสียดวงตาไปในที่สุด ในตัวผลงาน “ซุบซาป” เดอะซีรีส์นั้น จะแบ่งออกด้วยกันทั้งสิ้น 3 ตอนในรูปแบบ Series ที่มีความเชื่อมโยงกันในด้านเนื้อหาเป็นตอน ๆ โดยแต่ละตอนนั้นจะเป็นการเล่าถึงอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟังทั้งสิ้น จะมีความแตกต่างกันในส่วนของการดำเนินเรื่องที่มีการใช้ตัวละครที่แตกต่างกัน โดยยกตัวอย่างเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ประสบพบเจอในสังคม นำมาถ่ายทอดเป็นเรื่องราวในเทคนิคแอนิเมชัน ในแต่ละตอนของซีรีส์นั้นจะเป็นการดำเนินเรื่องแบบกระชับประมาณ 3 นาที เพื่อเน้นให้ผู้ชมเข้าถึงจุดประสงค์หลักที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อถึงและให้เนื้อเรื่องน่าติดตามไม่น่าเบื่อจนเกินไปโดยเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันที่มีแรงบันดาลใจจากลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์

### วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์และวัดต่าง ๆ ทางภาคเหนือ
2. เพื่อศึกษาเทคนิคในการสร้างงานศิลปะในรูปแบบแอนิเมชัน
3. เพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึง อิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและผู้ฟัง ในรูปแบบของการนิทาน

### ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1. **ด้านเนื้อหา** ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์และวัดต่าง ๆ ทางภาคเหนือเกี่ยวกับลายเส้น เนื้อหา สีที่ใช้ การแสดงความรู้สึกของตัวละคร เครื่องแต่งกาย กิริยาท่าทางต่าง ๆ ของตัวละคร และศึกษาอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและผู้ฟัง ในรูปแบบของการนิทาน
2. **ด้านเทคนิค** ศึกษาโปรแกรม Procreate ร่วมกับโปรแกรม KineMaster สำหรับการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน
3. **ด้านรูปแบบ** เป็นการเสนอผลงานในรูปแบบแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหว ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ภาพปูม่านยาม่าน โดยเสนอในรูปแบบ “Series” ทั้งสิ้น 3 ตอน นำเสนอในนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ และผ่านช่องทางในระบบออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram, YouTube เป็นต้น

### ขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์

#### 1. ขั้นตอนการเตรียมการ

1.1 ศึกษาโดยการลงพื้นที่ โดยศึกษาจากวัดภูมินทร์ และวัดต่าง ๆ ที่มีภาพจิตรกรรมในจังหวัดน่าน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ โดยเก็บข้อมูลในรูปแบบของการบันทึกภาพ

1.2 ศึกษาลักษณะผลงานของศิลปิน เช่น Spirited Away จาก ฮายาโอะ มิยาซากิ, เดอะมั้งค์ สตูดิโอ, Magnus Carlsson เป็นต้น ที่มีลักษณะของแนวทางและสอดคล้องกับรูปแบบการทำงานของผู้สร้างสรรค์

1.3 ศึกษาเนื้อหาและรูปแบบแนวความคิดการนิทานในจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดทางภาคเหนือและจากสภาพแวดล้อมรอบตัว รวมถึงผลกระทบต่อตัวผู้ฟังและผู้พูดเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน



1.4 กำหนดเนื้อเรื่อง บทและรายละเอียดเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงออกแบบตัวละคร ฉากและองค์ประกอบเสริม ลำดับเหตุการณ์มุกกล้องผ่านการวาดสตอรี่บอร์ดของแต่ละตอน เพื่อเตรียมการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animations)

1.5 เลือกโปรแกรม (SOFTWARE) ที่ใช้ในการผลิตให้มีความเหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์

1.6 เตรียมงานทางด้านภาพและเสียงเพื่อนำมาประกอบการสร้างสรรคผลงาน ภาพเคลื่อนไหว (Animations)

## 2. ขั้นตอนของการดำเนินการ

2.1 นำองค์ประกอบที่ได้จากการเตรียมการได้แก่ รายละเอียดจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ตัวละคร ฉาก มุกกล้อง ที่ได้ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพเคลื่อนไหวโดยใช้ โปรแกรม (SOFTWARE) ที่ผู้สร้างสรรค์ถนัด

2.2 จัดทำเป็นรูปแบบ series เป็นตอน ๆ ตอนละประมาณ 3 นาที เพื่อเน้นให้ผู้ชม เข้าถึงจุดประสงค์หลักที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อถึง โดยมีการดำเนินเรื่องที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 “เรื่องซี้ปากจ้าวบ้าน” “จ้าวบ้าน” หรือ ชาวบ้าน ในภาษาเหนือ ที่เป็นการเล่าถึงเหตุการณ์ที่คนภายนอกครอบครัวของเราหรือที่อาศัยอยู่ในละแวกบ้านรวมไปถึงคน ในหมู่บ้านเดียวกัน ที่มักมีการซุบซิบนินทาหรือพูดในเรื่องที่ตนเองไม่รู้จริงเกี่ยวกับตัวเราแล้วเอา ความคิดที่ไม่จริงของตนเองไปเล่าให้คนอื่นฟังในวงกว้าง จนอาจทำให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับ ตัวเราได้ และในเวลาที่เราไปทำงานหรือไปในที่ไกล ๆ ไม่ได้กลับบ้านเป็นระยะเวลาานาน พอกลับบ้าน ก็มักจะมาคอยถามด้วยความคล้ายกับจะเป็นห่วงและจะตบท้ายด้วยความอยากรู้อยากเห็นของตนเอง เช่น ถามว่าแฟนอยู่ไหน? เอาแฟนมาด้วยมั๊ย? มีแฟนรึยัง? ทำงานได้เดือนกี่บาท? เป็นต้น และเสริม ท้ายด้วยการเล่าเรื่องลูกหลานตัวเองว่าได้ดีก็ว่าอย่างนั้นอย่างนี้ จนทำให้เราเกิดความหน่ายใจ และ สุดท้ายเค้าก็จะเอาเรื่องของเราไปนินทาให้คนอื่นฟัง จนเป็นที่มาของเรื่อง “ซี้ปากจ้าวบ้าน”

ตอนที่ 2 “คนงาม” เป็นการนำเสนอแง่มุมของค่านิยมของความงามที่ ส่งผลกระทบต่อชีวิตของคนคนหนึ่งโดยผ่านการนินทา เนื้อเรื่องเป็นการนำเสนอภาพจิตรกรรมของ นางศรีไว้ในวิหารวัดภูมินทร์ ซึ่งเป็นภาพที่หลายๆคนมองว่าสวย เพราะมีอริยาบถอ่อนช้อยสวยงาม นั่งบนเก้าอี้ในมือคิบบุหรี ราวกับกำลังผ่อนคลายสบายอารมณ์อยู่ ทันใดนั้นภาพตัด เป็นการดำเนิน เรื่องถึงผู้หญิงคนหนึ่งที่กำลังแต่งหน้าทาปากเสริมสวย และเดินออกจากบ้านด้วยความภาคภูมิใจใน ความสวยของตัวเอง จากนั้นผู้หญิงคนนั้นได้พบเจอกับค่านินทาต่าง ๆ ที่คนรอบข้างพูดในทาง เสียหายในเรื่องของความงามที่ผู้หญิงคนนี้มี ทำให้ผู้หญิงคนนี้ค่อย ๆ ดำดิ่งสู่ความมืดในจิตใจ ราวกับ

ตัวตนของผู้หญิงคนนี้กำลังค่อย ๆ หายไป จนสุดท้ายเกิดเป็นโศกนาฏกรรม ที่เหลือเพียงเรื่องเล่าเกี่ยวกับความงามของเธอผ่านการปรุงแต่งและประกอบสร้างจากผู้อื่น รวากับหุ่นกระบอกที่สวยงามแต่ไร้ซึ่งวิญญาณและจิตใจ

ตอนที่ 3 “ขวัญ” เป็นการนำเสนอถึง “ขวัญ” ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงเกี่ยวกับจิตวิญญาณและความหวังดีของคนในครอบครัว ดำเนินเรื่องโดยใช้ตัวเอกที่มีความสุขอยู่ท่ามกลางเพื่อนฝูงและคนที่รักในงานวันเกิด เมื่อตัวเอกทำการเป่าเทียน ทันใดนั้นทุกอย่างตกลงสู่ความมืด เห็นเป็นเพียงกระจกบานใหญ่ที่เปล่งแสงออกมา ในกระจกแต่ละบานสะท้อนภาพความจริงของคนในตัวเอกคิดว่าเป็นคนที่ไว้ใจได้มากที่สุด แต่ความจริงแล้วคนเหล่านี้มีแต่ินทาว่าร้ายทำร้ายตัวเอกอยู่เบื้องหลังตลอดมา เมื่อรู้ความจริงดังนั้นตัวเอกเสียใจเป็นอย่างมากจิตใจค่อย ๆ ดำดิ่งสู่ความสิ้นหวัง ทันใดนั้นปรากฏถ่ายที่ข้อมือพร้อมเปล่งแสงออกมาอย่างอบอุ่น แสงเหล่านั้นกระจัดกระจายเห็นเป็นจิตวิญญาณของบรรพบุรุษ จิตวิญญาณเหล่านั้นต่างพากันนำทางให้ตัวเอกกลับสู่แสงสว่างในชีวิตอีกครั้ง

2.3 นำเสนอพร้อมประเมินงานวิทยานิพนธ์เป็นระยะ ๆ เพื่อปรับปรุงและแก้ไข ไปสู่การพัฒนาที่ดีและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

### 3. ขั้นตอนหลังการดำเนินการ

3.1 ตรวจสอบผลงานการสร้างสรรค์และปรับปรุงตามความเห็นของที่ปรึกษา  
โครงการวิทยานิพนธ์

3.2 นำเสนอในรูปแบบนิทรรศการ และผ่านช่องทางในระบบออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram, YouTube เป็นต้น

3.3 วิเคราะห์และสรุปการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว (Animations) เรื่อง “สุบสาป” The series พร้อมกับเอกสารประกอบการทำวิทยานิพนธ์

### แหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมเอกสาร ได้แก่ หนังสือ ตำรา บทความทางวิชาการ วิทยานิพนธ์ การค้นคว้าอิสระ ที่ได้จากแหล่งข้อมูล เช่น ห้องสมุด อินเทอร์เน็ต กลุ่ม Facebook YouTube และ Pinterest เป็นต้น



2. ข้อมูลที่ได้จากภาคสนาม ได้แก่ การศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ และ การศึกษาพฤติกรรมและบุคลิกของบุคคลรอบข้าง ที่มีการแสดงพฤติกรรมเป็นไปในรูปแบบการพูดคุย กระซิบบกระซิบกัน

### อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์

#### อุปกรณ์ที่ใช้บันทึกข้อมูล

- กล้องถ่ายภาพ
- สมุดบันทึก
- สมุดสเก็ต
- ดินสอ
- ปากกา
- คอมพิวเตอร์พกพา
- ไอแพด

#### อุปกรณ์ในการร่างภาพ

- สมุดร่างภาพ
- ดินสอ
- ยางลบ
- ไม้บรรทัด
- ปากกา
- ภาพถ่ายจากการเก็บข้อมูล
- ไอแพด
- คอมพิวเตอร์พกพา

#### อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน

- ไอแพด
- คอมพิวเตอร์พกพา
- โปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวกลุ่ม Procreate และ KineMaster

## บทที่ 2

### ข้อมูลและอิทธิพลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจจากอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งผู้พูดและผู้ฟังในรูปแบบของการนิเทศ และ ความประทับใจในรูปแบบของภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์และวัดทางภาคเหนือ อันเป็น เอกลักษณ์ที่บ่งบอกถึงถิ่นฐานบ้านเกิดของผู้สร้างสรรค์ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ก่อให้เกิดความสนใจที่จะ ศึกษาค้นคว้า หาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อที่จะเรียนรู้และเข้าถึงจุดกำเนิด ประวัติความเป็นมา อิทธิพล อัน จะนำมาซึ่งความรู้ที่เพิ่มมากขึ้น และแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้

#### ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) “การนิเทศ” มีความหมายที่หลากหลาย ในพจนานุกรมฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายว่า คำติเตียนลับหลัง การพูดลับหลัง, การซุบซิบ, การซุบซิบนิเทศ การนิเทศเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้กับมนุษย์ทุกคน ไม่ว่าจะอยู่ในตำแหน่งใด มีหน้าที่ การงานอะไร ก็ล้วนแล้วแต่ถูกนิเทศ จากโคลงโลกนิติ พระนิพนธ์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร ที่ว่าด้วยเรื่องการนิเทศไว้ว่า “ห้ามเพลียงไว้อย่าให้ มีควัน ห้ามสุริยะแสงจันทร์ ส่องไซ้ร ห้ามอายุให้หัน คืบเล่า ห้ามดั่งนี้ไว้ได้ จึงห้ามนิเทศ” ที่มีความหมายถึงการนิเทศ ที่เปรียบ การที่จะจุดไฟโดยไม่ให้เกิดควัน ห้ามให้ดวงจันทร์ดวงอาทิตย์ส่องแสง ห้ามไม่ให้อายุเพิ่มขึ้น ถ้าห้าม สิ่งเหล่านี้ได้ จึงจะสามารถห้ามการนิเทศได้ สิ่งต่าง ๆ ที่ถูกยกมานั้นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ การที่เราจะไปห้ามหรือไม่ให้มันเกิดขึ้นเลยนั้นจึงเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้

จากบทความข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการนิเทศเป็นสิ่งที่ไม่สามารถห้ามได้ เป็นเรื่องธรรมดา ที่เกิดขึ้นในสังคมของมนุษย์ เมื่อมนุษย์มาอยู่รวมกัน มนุษย์ได้ใช้ภาษาในการสื่อสารเพื่อบอกความ ต้องการของตนเองให้ผู้อื่นได้รับรู้ ภาษาจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างอารยธรรมจวบจนมาถึงปัจจุบันนี้ “ภาษา” เข้ามามีบทบาทต่อสังคมในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน โดยในอดีตนั้นมีการใช้ ภาษาในการรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งภาษาต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพจิตรกรรม โดยเฉพาะภาพปูม่านยาม่าน ที่เป็นภาพชายหญิงกำลังทำการกระซิบกัน ซึ่งการกระซิบกันนั้นเป็นอีกหนึ่งรูปแบบของการใช้ภาษา ในอดีต

จนมาถึงในปัจจุบันที่ภาษาถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นอีก รูปแบบหนึ่งของการใช้ภาษาในการสื่อสาร เป็นศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่มีเทคนิคและวิธีการ ที่หลากหลาย โดยในอดีตนั้นแอนิเมชันมีขั้นตอนในการทำที่ยากและซับซ้อนต้องใช้ความพยายามและ

ความอดทนอย่างมากในการสร้างสรรค์ จนมาในยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการช่วยทุ่นแรงมนุษย์ ระบบคอมพิวเตอร์เข้ามามีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์แอนิเมชันทำให้การสร้างแอนิเมชันสะดวกสบายมากขึ้นเป็นการช่วยย่นระยะเวลาในการสร้างแอนิเมชันได้เป็นอย่างดี จากที่กล่าวมาทั้งหมดจึงเป็นที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ดังจะมีหัวข้อการศึกษาดังนี้

## จิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์

### จิตรกรรม

จิตรกรรมฝาผนัง หมายถึง ภาพจิตรกรรมที่เขียนบนผนังอาคารต่าง ๆ เป็นศิลปะที่แสดงความงามจากเรื่องราวรูปแบบสีสันและการจัดองค์ประกอบของภาพ เป็นภาพที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตขนบธรรมเนียมประเพณีสังคมและสิ่งแวดล้อมที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรมอันดีงามของชาติที่คุณค่าทางศิลปะและเป็นประโยชน์ต่อ การศึกษาค้นคว้าเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับศาสนา ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรม การแต่งกาย ตลอดจนการเล่นพื้นเมืองต่าง ๆ ของแต่ละยุคสมัย Somchat (1986, น. 1) ดังนั้น ภาพจิตรกรรมต่าง ๆ ถูกสร้างและเขียนขึ้นโดยช่างต่าง ๆ ในสมัยก่อน จะต้องเขียนขึ้นตามรูปแบบของคติความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของคนในยุคหนึ่ง ทำให้ภาพจิตรกรรมเหล่านี้เป็นสิ่งที่ช่วยสะท้อนความเป็นอยู่ของคนในยุคหนึ่งได้เป็นอย่างดี

จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ได้เขียนขึ้นบนผนังทั้ง 4 ด้าน ภายในอาคารทรงจตุรมุขที่มีทางออกทั้ง 4 ด้าน โดยเชื่อว่าได้เขียนขึ้นเมื่อคราวบูรณะพระวิหารหลวงในปีพ.ศ. 2410 ถึง 2517 โดยช่างเขียนชาวไทลื้อ “หนานบัวผัน” ในสมัยพระเจ้าอนันตวรฤทธิเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน Winai (2009, น. 35)

### ประวัติวัดภูมินทร์

ฉัตรสุรังค์ แก้วเป็นทอง (2556, น. 34-35) ได้กล่าวถึงประวัติวัดภูมินทร์ ใจความว่า เป็นวัดที่ไม่ทราบประวัติของการก่อสร้างที่แน่นอน มีหลักฐานเป็นเอกสารประมาณพ.ศ. 2146 โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับในสมัยเมื่อเจ้าเจตบุตร พรหมมินทร์ (2137-2146) รบกับมังนรธาช่อจากเชียงใหม่ เอกสารกล่าวว่าทัพพม่าจากเชียงใหม่สามารถเข้าตีเมืองน่านได้และจับเอาเจ้าเจตบุตรพรหมมินทร์ไปเชียงใหม่ ส่วนเจ้าน้ำบ่อนุชาถูกพม่าทรมานจนตาย และนำร่างไปทิ้งในบ่อน้ำวัดภูมินทร์ ทำให้สันนิษฐานได้ว่าวัดภูมินทร์ สร้างในช่วงพุทธศตวรรษที่ 21 ในสมัยที่พุกามหรือพม่าปกครองเมืองน่านแต่จะสร้าง

ในช่วงของสมัยพญาหน่อคำเสถียร ไชยสงคราม ผู้เป็นบิดา หรือสมัยของเจ้าเจตบุตร พรหมมินทร์ ผู้เป็นบุตรนั้นยังไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัด

ต่อมาในช่วงสมัยพระเจ้าอันทวนฤทธิเดช วัดภูมินทร์ปรากฏชื่ออีกครั้ง เมื่อ พ.ศ.2410 จากข้อความในเอกสารระบุว่าพระเจ้าอันทวนฤทธิเดชให้ช่างหลวงดำเนินการก่อสร้างวิหารหลวงวัดภูมินทร์ ใช้เวลา 8 ปีจึงแล้วเสร็จ (พ.ศ.2410-2418) การก่อสร้างในครั้งนั้นไม่สามารถบันทึกรูปแบบการบูรณะได้ เมื่อมีการศึกษาและโครงสร้างต่าง ๆ ของตัวอาคารตามรายงานการบูรณะเมื่อปี พ.ศ. 2547-2549 ปรากฏว่า วิหารวัดภูมินทร์น่าจะเป็นต้นแบบของวิหารเชิงจตุรมุขในประเทศไทยที่มีอายุกว่า 400 ปี

### จิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถ วัดภูมินทร์

จิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถ วัดภูมินทร์ เขียนขึ้นในราวปีพุทธศักราช 2410-2417 ในสมัยพระเจ้าอันทวนฤทธิเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน (ในช่วงต้นรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5) เขียนด้วยเทคนิคสีฝุ่นบนร่องพื้นดินสอพอง มีความสวยงาม และมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการแต่งกาย วิถีชีวิต ภาพเขียนบ่งบอกถึงวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน เขียนเล่าเรื่องราว 3 เรื่องหลักๆ พื้นที่ส่วนใหญ่เขียนเรื่อง "คัถนกุมารชาดก" หนึ่งในปัญญาสชาดก (ชาดกนอกนิบาต) กล่าวถึงพระโพธิสัตว์คัถนกุมารผู้ทรงมีพลังเปรียบดังพญาช้างสาร สร้างคุณงามความดี และความกตัญญูรู้คุณ เรื่องที่สองเขียนเรื่อง "เนมิราชชาดก" ชาดกชาติที่ 4 หนึ่งในทศชาติชาดก เสวยพระชาติเป็นพระโพธิสัตว์พระเนมิราช บำเพ็ญอริษฐานบารมี เรื่องสุดท้ายเป็นเรื่องพุทธประวัติ นอกจากนี้ยังมีภาพบุคคลที่มีขนาดเท่าจริง ถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์เฉพาะจิตรกรรมแห่งนี้ ซึ่งเป็นบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในจิตรกรรม ได้แก่ ภาพปูม่านย่าม่าน (ปู่ใช้เรียกแทนผู้ชาย ย่าใช้เรียกแทนผู้หญิง ม่านเรียกชาวพม่า) เป็นภาพหญิงชายแต่งกายแบบพม่า แสดงท่าทางกระซิบกัน หรือที่รู้จักกันใน "ภาพกระซิบรัก" ซึ่งเป็นภาพที่มีความโดดเด่น และนักท่องเที่ยวให้ความสนใจเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังมีภาพบุคคลชายหญิงแต่งกายเหมือนชนชั้นสูงอีกด้วย เรามาดูการจัดวางภาพเพื่อเล่าเรื่องราวต่างๆ ภายในพระอุโบสถกัน วัดภูมินทร์ ตำบลในเวียง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน (Online)





รูปภาพที่ 1 พระอุโบสถ



รูปภาพที่ 2 ผนังทางด้านทิศเหนือ<sup>1</sup>

<sup>1</sup> ภาพจิตรกรรมหมู่สาวชาวเมืองอินทรีปัต เรืองราว คัศธนกุมารชาดก





รูปภาพที่ 3 ผนังทางด้านทิศเหนือ ด้านขวามือล่าง<sup>2</sup>



รูปภาพที่ 4 ภาพผนังทางด้านทิศเหนือ<sup>3</sup>

<sup>2</sup> ภาพบรรยากาศเมืองอินทรีปัต มีท่าเทียบเรือสินค้าจากชาวยุโรป

<sup>3</sup> ผนังเริ่มต้นเรื่องราว “คัถนกุมาร” จาก “ผนังซ้ายมือล่าง” กำเนิดพระโพธิสัตว์คัถนกุมาร (ผนังตอนกลาง) คัถนกุมารออกผจญภัยตามหาพระบิดาและได้พบพระสหายทั้งสอง “นายไม้ไผ่ร้อยกอและนายเกวียนร้อยเล่ม” (ผนังขวามือล่าง) คัถนพร้อมพระสหายทั้งสาม





รูปภาพที่ 5 ภาพแสดงผนังที่ศตะวันออก<sup>4</sup>



เดินทางผ่านเมืองอินทรีปัด (ผนังส่วนบน) ตรงกลางผนังเป็นภาพพระพุทธเจ้าและพระสาวก ชาย-ขวา เป็นภาพการศึกษาเล่าเรียน / พระธรรมวินัย

<sup>4</sup> ผนังซ้ายมือ คัทธณพร้อมพระสหายได้พบนางกองสี และปราบ"นัยักษ์"ช่วยเหลือชุบชีวิตเจ้าเมือง และชาวเมืองขวางทะเลบุรีที่ถูกลูกยักษ์กิน ให้ฟื้นคืนชีพกลับมามีชีวิตดั้งเดิม ด้วยของวิเศษไม้เท้าและพิณ และให้พระสหายนายไม้ไผ่ ร้อยกอดดูแลเมือง "ผนังขวามือ" คัทธณพร้อมพระสหายได้พบนางคำสิง และปราบ"นัยักษ์"ช่วยเหลือชุบชีวิตเจ้าเมือง และชาวเมืองขวางทะเลบุรีที่ถูกลูกยักษ์กิน ให้ฟื้นคืนชีพกลับมามีชีวิตดั้งเดิม ด้วยของวิเศษไม้เท้าและพิณ และให้นายเกวียนร้อยเล่ม ดูแลเมือง "ผนังส่วนบน" ตรงกลางผนังเขียนภาพพระพุทธเจ้าและพระสาวก ซ้ายมือเขียนภาพบุคคล ขวามือเขียนภาพเสือ



รูปภาพที่ 6 ภาพแสดงผนังด้านทิศใต้<sup>5</sup>



<sup>5</sup> "ผนังซ้ายมือล่าง" เมืองจำปาทบุรี คัทธนได้อภิเสกสมรสกับนางสีดา จากการได้ช่วยเหลือให้ นางสีดารถอดพันจากนางยักษ์จับกิน มีโอรส ชื่อ คัทธจัน (โอรสองค์ที่ ๒)

/ผนังข้างประตูด้าน ซ้ายมือ เขียนภาพบุคคลสตรีในชุดพื้นเมือง "ผนังขวาล่าง" บน: เจ้าเมืองจำปาทบุรี เสด็จออกล่าสัตว์ นางยักษ์จะกินพระองค์ และได้ขอชีวิตจากนางยักษ์ โดยจะนำชาวเมืองมาให้ นางยักษ์กินแทนตน

/กลาง: คัทธน ช่วยเหลือนางสีดาจากนางยักษ์

/ล่าง: คัทธนเดินทางมาที่เมืองจำปาทบุรี ได้พักอาศัยอยู่กับหญิงชราและต่อมาได้ "นางสีวา" เป็นภรรยา มีโอรส ชื่อ คัทธเนตร (โอรสองค์ที่ ๑)

/ผนังข้างประตูด้านขวามือ เขียนภาพบุคคลบุรุษในชุดพื้นเมือง "ผนังกลางตอนกลาง" เป็นภาพการสู้รบกันระหว่างคัทธจันกับคัทธเนตร สองพี่น้องต่างพระมารดา เพื่อแย่งชิงราชสมบัติ และของวิเศษ "ผนังส่วนบน" ตรงกลางผนังเป็นภาพพระพุทธเจ้าและพระสาวก ซ้าย-ขวา เป็นภาพการศึกษาเล่าเรียน/พระธรมวินัย





รูปภาพที่ 7 ภาพแสดงผนังทิศตะวันตก<sup>6</sup>



<sup>6</sup> "ผนังตอนล่าง" เขียนเรื่องพระเนมิราชชาดก (ชาดกที่ ๔ ในทศชาติชาดก) "อิฐานบารมี" พระเนมิราชเสด็จสวรรคตขึ้น"ดาวดึงส์" และ"นรกภูมิ" /ผนังข้างประตูด้านซ้ายมือเขียนภาพบุคคล"ปูมาน-ยามาน" "ผนังตอนบน" เขียนเรื่องพุทธประวัติ ตอน เสด็จดับขันธปรินิพพานของสัมมาสัมพุทธเจ้า

## การวิเคราะห์รูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ภาพปูม่านยาม่าน



รูปภาพที่ 8 ภาพปูม่านยาม่าน

ปานฉัตร อินทร์คง (2561, น. 35-36) ได้กล่าวถึงลักษณะและรูปแบบของภาพจิตรกรรมปูม่านยาม่านไว้ว่า ลักษณะและรูปแบบเทคนิคการเขียน ลักษณะของภาพเขียนด้วยสีฝุ่น เหมือนจิตรกรรมฝาผนังทั่วไป แต่ได้แสดงเอกลักษณ์ที่เป็นแบบเฉพาะของชาวน่านได้เป็นอย่างดี โดยเป็นภาพที่มีลักษณะของชายหญิงทำการกระซิบกัน ซึ่งจัดเป็นภาพที่มีแห่งเดียวที่ไม่สามารถหาได้จากที่อื่น จนกลายเป็นภาพที่โดดเด่นและเป็นที่น่าสนใจของผู้คนทั่วไป จนกระทั่งเกิดเป็นกระแสของความนิยมที่เป็นแรงบันดาลใจให้การผลิตสินค้าของที่ระลึกทางวัฒนธรรมของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ในจังหวัดน่าน ทั้งจากสินค้าตกแต่งบ้าน สินค้าบนโต๊ะอาหารและลวดลายบนเสื้อผ้า ฯลฯ ในขณะที่เดียวกันลักษณะการเขียนภาพตัวบุคคลต่าง ๆ ในเรื่องยังสะท้อนเอกลักษณ์ลักษณะเฉพาะ รวมทั้งบุคลิกของจิตรกรรมฝาผนังแบบภาคเหนือได้อย่างชัดเจน ด้วยลักษณะของใบหน้าที่มีการแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างบริสุทธิ์ ลักษณะของใบหน้าเป็นรูปทรงกลมแป้น คิ้วโค้งรูปครึ่งวงกลม นัยน์ตาแสดงความรู้สึกได้ดี ริมฝีปากเล็กรูปกระจับ เมื่อช่างต้องการเขียนภาพบุคคลที่แสดงความรู้สึกดีใจจะเขียนเส้นมุมปากให้เซิดขึ้นทั้งสองข้าง และจะใช้เส้นมุมปากโค้งปลายลงมาในอารมณ์เศร้าโศกเสียใจลักษณะในการใช้เส้นโดยรวมแล้วจะมีความเคลื่อนไหวอ่อนช้อยสวยงาม แสดงให้เห็นถึงได้เป็นอย่างดี

ในส่วนของโครงสร้างสีนั้นสีที่ใช้คือ สีส้มแดง และสีน้ำเงิน และบางพื้นที่ในภาพมีการใช้สีโทนอ่อนเข้ามาผสม ทำให้เกิดการขัดจังหวะของบรรยากาศภาพได้อย่างสวยงาม รวมทั้งการผสมสีต่าง ๆ เพื่อลดความแรงของสีทำให้ภาพดูนุ่มนวลและกลมกลืนเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ภาพจิตรกรรมในวัดภูมินทร์ยังแสดงเอกลักษณ์ของหญิงล้านนาที่สวมใส่ผ้าชิ้นลวดลายต่าง ๆ ที่สามารถพบได้ในพื้นที่นี้ได้แก่ ซึ่งก่านตามแบบสาวล้านนาทั่วไป เป็นต้น ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่าภาพ

จิตรกรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏในวิหารวัดภูมินทร์นั้นเป็นสิ่งที่แสดงเอกลักษณ์ในด้าน วิถีชีวิต ศิลปะ วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ฯลฯ ของคนน่านในอดีตได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดน่านโดยใช้รูปแบบของภาพจิตรกรรม วิหารวัดภูมินทร์ ทำให้เอกลักษณ์ของความเป็นน่านถูกถ่ายทอดสู่สายตาคนทั่วไป

### สรุปการศึกษารูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์

จากการศึกษาเอกสารจากแหล่งเรียนรู้ทั้งเอกสารงานวิจัย วิทยานิพนธ์ และจากเอกสารออนไลน์เกี่ยวกับภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์และวัดต่าง ๆ ทางภาคเหนือเกี่ยวกับรูปแบบของการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมที่มีการใช้สีฝุ่นบนรองพื้นดินสอพอง โทนสีที่ใช้จะใช้ไม่กี่สีได้แก่ สีแดงและสีน้ำเงินเป็นหลัก ทำให้ตัวภาพมีความโดดเด่นจากพื้นหลังเป็นอย่างมาก ด้วยการทำทางต่าง ๆ ของตัวภาพจิตรกรรมที่มีลักษณะเฉพาะ โดยเฉพาะภาพตัวภาพที่แสดงเอกลักษณ์ของวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของคนในพื้นที่น่านในอดีต ไม่ว่าจะเป็นการทอผ้า ปั่นฝ้าย การสูบบุหรี่ของทั้งชายและหญิง รวมไปถึงการแต่งกายของแต่ละชนเผ่าที่มีความแตกต่างกันไป โดยผู้ชายมักจะสีกาหลาย ส่วนผู้หญิงจะนุ่งผ้าซิ่นทำทรงผมวิดว้าง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการแต่งกายของชายและหญิงในยุคนั้น

จากประวัติความเป็นมาของภาพจิตรกรรม จะเห็นได้ว่าภาพจิตรกรรมมีความเก่าแก่โดยมีการเขียนขึ้นในราวปีพุทธศักราช 2410-2417 ในสมัยพระเจ้าอนันตวรฤทธิเดช เจ้าผู้ครองนครน่าน (ในช่วงต้นรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5) ทำให้ทราบถึงสภาพสังคมในยุคนั้นว่ามีการติดต่อค้าขายกับชาวต่างชาติตะวันตกบ้างแล้ว โดยจะเห็นได้จากภาพจิตรกรรมที่เป็นชาวต่างชาติที่มีการมาค้าขายโดยใช้เรือสำเภาแล่นมาตามแม่น้ำ แต่แปลกที่ว่าจังหวัดน่านเป็นจังหวัดที่ไม่มีอาณาเขตติดต่อกับทะเลเลยทำไมถึงมีเรือสำเภาและชาวต่างชาติตะวันตกในภาพจิตรกรรม ทำให้สามารถคาดการณ์ได้ว่าอาจเกิดจากภาพจำของช่างที่ได้ไปพบเห็นฝีมือช่างในภาคกลางไว้ที่ในวิหารวัดสำคัญต่าง ๆ หรือเกิดจากภาพจำที่เกิดจากประสบการณ์ที่ได้ไปพบเห็นมาจริง ๆ ของช่าง แล้วจึงได้มาถ่ายทอดลงบนฝาผนังเพื่อเล่าเรื่องราวก็เป็นไปได้ โดยภาพรวมของจิตรกรรมในวิหารวัดภูมินทร์นั้น เป็นภาพจิตรกรรมที่มีแบบแผนเฉพาะตัว กล่าวคือ เป็นภาพจิตรกรรมที่ไม่ค่อยมีประเพณีที่เคร่งครัดเหมือนแบบภาพประเพณีไทยภาคกลาง แต่จะมีความเป็นพื้นบ้านปนอยู่ด้วย ทำให้เกิดความหลากหลายที่ลงตัวซึ่งเป็นเอกลักษณ์ และลักษณะเด่นของภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ ที่ผู้สร้างสรรค์จะได้นำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ต่อไป

## อิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อมนุษย์

### ภาษา

ความหมายของภาษา วิจิตร ภาณุพงศ์ (2522, น. 6) ได้กล่าวว่า ภาษา คือ เสียงพูดที่มีระเบียบและความหมาย ซึ่งมนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการสื่อสาร ความคิด ความรู้สึกความต้องการ และใช้ในการประกอบกิจกรรมร่วมกัน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554, 2556, น. 868) ได้ให้คำจำกัดความคำว่า “ภาษา” ไว้ว่า ภาษา คือ ถ้อยคำที่ใช้พูดหรือเขียนเพื่อสื่อความหมายของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น ภาษาไทย ภาษาจีนหรือเพื่อสื่อความเฉพาะวงการ เช่น ภาษาราชการ ภาษากฎหมาย ภาษาธรรมเสียง ตัวหนังสือ หรือกิริยาอาการที่สามารถสื่อความหมายได้ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทางภาษามือ

โศรยา วิมลสถิตพงษ์ (2558) กล่าวว่า ในทัศนะของนักภาษาศาสตร์ ภาษาจะหมายถึงเสียงพูดหรือคำพูดหรือ ภาษาพูดเท่านั้น จะไม่รวมตัวอักษรหรือภาษาเขียน เนื่องจากนักภาษาศาสตร์เห็นว่าตัวอักษรเป็น เพียงตัวแทนของภาษาแต่ไม่ใช่ภาษา อีกทั้งยังไม่มีระบบการเขียนของภาษาใดในโลกที่จะถ่ายทอด เสียงพูดออกมาได้อย่างสมบูรณ์ หรือแม้แต่ภาษาท่าทางก็ไม่นับเป็นภาษา เพราะภาษาท่าทางหรือ เครื่องหมายต่างๆ ยังไม่เป็นระบบแน่นอนและความหมายที่ใช้สื่อความก็ไม่เป็นสากล แต่ขึ้นอยู่กับ การตกลงของคนแต่ละกลุ่ม

ซาเพียร์ (1921, น. 8) ได้ให้นิยามคำว่า “ภาษา” ไว้ว่า “ภาษาเป็นวิธีที่เป็นของมนุษย์ โดยเฉพาะเท่านั้น และไม่ใช่สิ่งที่เป็นสัญชาตญาณ แต่มีไว้เป็นเครื่องมือสื่อสารความคิด ความรู้สึกและความต้องการของคน และมนุษย์กระทำโดยการเปล่งเสียง ระบบของสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสียงออกมาโดยตั้งใจ”

บล็อคและเทรเกอร์ Bloch and Trager (1942, น. 5) ได้ให้นิยามว่า “ภาษาคือระบบสัญลักษณ์ซึ่งใช้แทนเสียงพูด สัญลักษณ์เหล่านี้ได้กำหนดขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์หรือเหตุผล และสังคมมนุษย์ติดต่อกันด้วยระบบนี้”

จากความหมายของภาษาทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่าภาษาคือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์เท่านั้นโดยภาษาจะมีความแตกต่างกันโดยขึ้นอยู่กับชนชาตินั้น ๆ เพื่อสื่อความต้องการของผู้พูด เพื่อเป็นเครื่องในการติดต่อสื่อสารกัน เป็นทั้งรูปแบบวจนภาษาและอวจนภาษาได้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าภาษาเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงอยู่ของมนุษย์ มนุษย์ใช้ภาษาในการสื่อสารเพื่อบ่งบอกความต้องการของตนเอง ทำให้ภาษาเป็นสิ่งที่เชื่อมมนุษย์ทุกคนเข้าด้วยกัน ก่อให้เกิดเป็นสังคมและวัฒนธรรมขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งบ่งบอกความเจริญของมนุษย์ที่แตกต่างจากสิ่งมีชีวิตอื่นได้



## ภาษาพูด

Levelt (1989, น. 1) กล่าวว่า การพูดเป็นทักษะที่เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ซับซ้อนที่สุด ซึ่งปกติของเด็กแล้วจะเริ่มที่ทารกและการขับเคลื่อนการรับรู้ภาษาได้อย่างชัดเจนโดยทางกรรมพันธุ์สำหรับภาษาและการพัฒนาทางภาษา

ปราณี กุลละวณิชย์ (2537, น. 13) ได้ให้ความหมายของภาษาพูดไว้ว่า ภาษาพูดของมนุษย์เป็นระบบสื่อสารที่ใช้เสียงพูดเป็นสัญญาณ ซึ่งมีคุณสมบัติหลายประการที่ทำให้ภาษาสามารถสื่อสารได้ทุกเรื่องโดยไม่มีข้อจำกัดในลักษณะของสารที่จะส่ง เป็นระบบสื่อสารซึ่งไม่ปรากฏในระบบสื่อสารของสัตว์อื่น และถึงแม้มนุษย์จะมีระบบสื่อสารที่กำหนดขึ้นมาใช้ ระบบเหล่านั้นก็มีข้อจำกัดบางประการ หรือมีฉะนั้นก็มีพื้นฐานมาจากภาษาพูด

จากการศึกษาความหมายของภาษาพูดข้างต้นสามารถสรุปความหมายของภาษาพูดได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ไม่ปรากฏในระบบสื่อสารของสัตว์อื่น ๆ โดยภาษาพูดจะมีความแตกต่างกันออกไปโดยขึ้นอยู่กับบริบทของเจ้าของภาษาในเรื่องของ เชื้อชาติ วัฒนธรรม วิถีชีวิตของเจ้าของภาษา ดังนั้นภาษาพูดจึงเป็นอีกหนึ่งรูปแบบของภาษาที่สำคัญในการสื่อสารภายในสังคมมนุษย์ เพื่อให้ทราบถึงความต้องการของผู้พูด

## ภาษาถิ่น

ภาษาไทยที่พูดในภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ของประเทศไทย เป็นภาษาเดียวกัน แต่มีความแตกต่างกัน ความแตกต่างนี้เป็นไปตามถิ่น เราจึงสามารถจัดภาษาแต่ละภาษาประจำภาคต่างๆ ให้เป็นภาษาถิ่น และเรียกว่า “ภาษาไทยถิ่น....” ภาษาเหล่านี้มีคุณสมบัติหรือเอกลักษณ์ประจำตัว ซึ่งผู้ฟังได้ยินแล้วจะทายถูกว่าเป็นภาษาไทยถิ่นใด

ภาษาถิ่นอาจมีขนาดเล็กหรือใหญ่ก็ได้ ขึ้นอยู่กับว่าจะจัดขอบเขตอย่างไร トラบเท่าที่สามารถแยกภาษาหนึ่งออกจากอีกภาษาหนึ่งซึ่งต่างกันไปตามท้องที่ได้ สามารถจัดภาษานั้นเป็นภาษาถิ่นภาษาหนึ่งได้ เช่น อาจกล่าวว่า ภาษาเชียงใหม่ เป็นภาษาถิ่นภาษาหนึ่งในสังคมไทย ภาษาที่พูดในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ก็อาจจัดให้เป็นภาษาถิ่นภาษาหนึ่งได้ถ้าพบว่ามีลักษณะที่แตกต่างจากภาษาในอำเภออื่นๆอย่างเป็นระบบ ภาษาในหมู่บ้านก็อาจจัดเป็นภาษาถิ่นได้ สรุปคือภาษาใดก็ตามที่พูดในที่ต่างกัน มีความคล้ายคลึงและมีความแตกต่างกันอยู่บ้าง และความคล้ายคลึงกันความแตกต่างกันนั้นสามารถสรุปออกมาเป็นกฎได้ เราถือว่าภาษาเหล่านั้นเป็นภาษาถิ่นของภาคเดียวกัน ประเด็นสำคัญที่ควรสังเกตคือ การจัดประเภทการแตกตัวเช่นนี้ จะทำได้ต่อเมื่อได้พิสูจน์แล้วว่า ภาษาถิ่นทั้งหมดเป็นสมาชิกของภาษาเดียวกัน (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์.2550 )

จากการศึกษาในเรื่องภาษาถิ่นจากบทความข้างต้นสามารถสรุปใจความสำคัญได้ว่า ภาษาถิ่นจัดเป็นภาษาภาษาหนึ่ง ที่ใช้ในการสื่อสารโดยภาษาถิ่นนั้นจะแตกต่างกันออกไปตามกลุ่มชนต่าง ๆ โดยภาษาถิ่นนี้จะมีเอกลักษณ์และคุณสมบัติเฉพาะตัว เมื่อได้ยินแล้วก็จะสามารถบอกถึงถิ่นที่อยู่ของผู้พูดได้ โดยภาษาถิ่นนั้นสามารถจำแนกได้ตามระบบการใช้ ภาษาที่มีความเหมือนหรือคล้ายคลึงกันจะจัดอยู่ในภาษาถิ่นเดียวกัน เช่น ภาษาถิ่นเหนือ พบการใช้ในกลุ่มคนไทยภาคเหนือ เป็นต้น

### การนิินทา

นิยพรรณ วรรณศิริ (2533, น. 116) ได้กล่าวถึงคำว่านิินทาไว้ว่า เป็นคำที่มาจากภาษาอังกฤษว่า Gossip คำนี้มาจากคำว่า God's sib แปลว่า ลูกหลานของพระเจ้า เดิมเกิดจากการที่พ่อทูนหัวของเด็กทารกที่เข้ารับพิธีศีลมหาสนิท (Baptism) ตอบคำถามของพระเจ้าผู้ทำพิธีแทนเด็กทารกซึ่งยังไม่สามารถตอบโต้ได้ เรื่องที่ตอบโต้กับพระเจ้าในศาสนาคริสต์จะมาเป็นเรื่องกระซิบกระซาบ ไม่เปิดเผย ผู้ใกล้ชิดในพิธีกรรมเท่านั้นจึงจะได้ยินการตอบโต้ นั้น เมื่อพูดถึงการนิินทาแล้ว คนส่วนใหญ่มักจะนึกถึงการนิินทาในทางลบ ผู้นิินทามักทำท่าทางเหมือนมีลับลมคมใน มักพูดจาแบบกระซิบกระซาบ ทำท่าซ่อนเร้นปิดบัง กลัวผู้อื่นจะรู้ ส่วนผู้ฟังมักจะทำท่าตกใจ ดูเหมือนว่าการนิินทาจะแฝงด้วยความชั่วร้ายนานาประการ การนิินทาสร้างความสนใจเพียงชั่วครู่แล้วกระจายตัวเหมือนคลื่นแบบปากต่อปากจนรู้ไปทั่วสังคมที่เกี่ยวข้อง บางครั้งจะมีการโกหกไม่มากก็น้อยเพื่อเสริมแต่งให้เรื่องที่น่านิินทานั้นตื่นเต้น และน่าสนใจ

Spacks (1982) ได้สรุปรวมลักษณะของการนิินทาไว้ว่า การนิินทาถูกมองว่าเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความชั่วร้าย เป็นเรื่องเล็กๆ จุกจิก หยุ่มหยุิม เป็นเรื่องที่ไม่จริงจังอะไร ซึ่งจะกระทบถึงคนเพียงครู่เดียวแล้วก็จางหายไปเป็นเรื่องที่ยังเป็นสมมติฐานอยู่ และจะนำไปสู่การค้นหาความจริงต่อไป เป็นเรื่องที่สัมพันธ์กับความเท็จไม่มากก็น้อย แต่มีความจริงแฝงอยู่บ้างเช่นกัน เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างแพร่หลายในระยะเวลารวดเร็ว ผู้นิินทา และผู้ร่วมนิินทามักจะเป็นบุคคลประเภทเดียวกัน และมักจะรู้สึกผิดในใจเสมอ โดยการนิินทา มักจะตามมาด้วยการต่อว่าต่อขาน การปฏิเสธ การแก้ตัว และการปกป้องตนเองและผู้อื่น มักมีแนวโน้มออกไปในเชิงลบมากกว่าเชิงบวก

### สรุปการศึกษาเพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึง อิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง ในรูปแบบของการนิินทา

ในการศึกษาความหมายของการนิินทาที่ได้จากการศึกษาความหมายจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน และผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ ที่ได้ให้ความหมายไว้ สามารถสรุปได้ว่า การนิินทาเป็นสิ่งที่

ไปในทางของความชั่วร้าย ที่สร้างความสนใจและกระจายตัวออกไปในวงกว้าง ในรูปแบบปากต่อปาก จนรับรู้ไปทั่วทั้งสังคม บางครั้งการนิทานนั้นมีการแต่งเติมเรื่องและโกหกเสริมเข้าไปด้วยเพื่อให้ เรื่องที่นิทานนั้นมีความตื่นตื้นน่าสนใจ ซึ่งการนิทานนั้นสร้างผลกระทบเพียงชั่วคราวเพราะเป็นเรื่องที่เป็นเพียงสมมุติฐาน และจะนำมาซึ่งการค้นหาความจริงในเวลาต่อมา ในการนิทานนั้นจะมีความจริงแฝงอยู่ในคำนิทานนั้นอยู่ด้วย ในส่วนของผู้นิทานนั้นมักเป็นคนประเภทเดียวกัน และมักจะปฏิเสธหรือแก้ตัวทุกครั้งเมื่อถูกจับได้ตามระบบการป้องกันตัวเองของมนุษย์

จากความหมายของคำนิทานดังกล่าว จะเห็นได้ว่าคำนิทานหรือคำพูดในทางเสียหายที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นเป็นสิ่งที่มียุติพลเป็นอย่างมากต่อคนคนนั้นที่ถูกกล่าวถึง โดยคำนิทานเปรียบดั่งกับไฟที่ลามทุ่งหญ้าแห้ง ที่จะลุกลามออกไปเป็นวงกว้าง โดยใช้เวลาไม่นานไฟเหล่านั้นเมื่อหมดเชื้อเพลิงก็จะมอดลงไป เหลือเป็นเพียงเศษขี้เถ้าไว้ให้เห็น จากเรื่องที่เป็นเรื่องธรรมดาเมื่อถูกแต่งเติมเพิ่มความน่าตื่นตื้นน่าติดตามลงไป โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกของคนเล่าในการบรรยายให้เห็นภาพเพื่อให้คนฟังคล้อยตาม จากเรื่องธรรมดานั้นจะเป็นเรื่องที่น่าสนใจและเป็นเรื่องที่หลายคนให้ความสำคัญในเวลาต่อมา โดยไม่ได้คำนึงถึงเลยว่าเรื่องนั้นจริงเท็จมากน้อยเพียงใด แต่ในทุกคำนิทานนั้นจะแฝงข้อเท็จจริงอยู่บ้าง ซึ่งจะเป็นเรื่องที่คุณฟังจะไปสืบหากันเองต่อไป และจากอิทธิพลเหล่านี้เอง จึงเป็นแนวคิดหลักในการนำมาสร้างสรรค์เป็นซีรีส์ที่เป็นการเล่าถึงอิทธิพลของคำพูดที่มีผลกระทบต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟังในรูปแบบของการนิทาน ที่มีการดำเนินเรื่องในแต่ละตอนที่แตกต่างกันเพื่อแสดงให้เห็นสถานะการณ์ต่าง ๆ ที่คำนิทานได้เกิดขึ้น และส่งผลกระทบต่อไปยังจิตใจผู้ที่ถูกกล่าวถึง

## แอนิเมชัน

### ประวัติความเป็นมาของแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน ว่า “Anima” แปลว่าวิญญาณหรือลมหายใจ ดังนั้นคำว่า Animation จึงหมายความว่า การทำให้มีชีวิตจิตใจ เมื่อกกล่าวถึงแอนิเมชันทุกคนมักจะนึกถึงการตูนจากสื่อต่าง ๆ ที่สามารถขยับและเคลื่อนไหวได้เสมือนจริงหรือเกินความเป็นจริง โดยประกอบฉาก และใช้เสียงเป็นส่วนประกอบ

แอนิเมชันเป็นการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาเรียงต่อกันในช่วงเวลาหนึ่ง ภาพในแต่ละภาพมีความแตกต่างกันเล็กน้อยตามการออกแบบ เมื่อนำภาพแต่ละภาพมาเรียงต่อกันแล้วเล่นภาพ จะทำให้เห็นภาพนั้นกำลังเคลื่อนไหวได้

กนกวรรณ ดีปัญญา (2557, น. 24) แอนิเมชันเกิดขึ้นมาจากการเรียงภาพติดตา โดยเมื่อเราเห็นภาพนิ่งภาพหนึ่งก็จะเกิดการจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้น ๆ คืออะไรแล้ว เมื่อนำเอา

ภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาเล่นต่อกันด้วยความเร็วอย่างเช่น 25 ภาพต่อ 1 วินาที เราก็จะรู้สึกได้ว่าเรากำลังเห็นภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชันจึงถือกำเนิดขึ้นจากจุดนั้นนั่นเอง

เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักสร้างภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นเริ่มทดลองการใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งกำลังถูกพัฒนาขึ้นในสหรัฐอเมริกาเพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของตนเอง ในทศวรรษที่ 1970 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาลักษณะเฉพาะตัวขึ้นจนสามารถแยกลักษณะออกจากภาพยนตร์การ์ตูนสหรัฐอเมริกาได้อย่างชัดเจน ในทศวรรษที่ 1980 อะนิเมะได้รับความนิยมกว้างขวางในญี่ปุ่น ทำให้ธุรกิจการสร้างอนิเมะได้แพร่ขยายไปยังนอกประเทศญี่ปุ่น พร้อม ๆ กับการขยายตัวของตลาดอะนิเมะนอกประเทศ

“อะนิเมะ” มาจากการยืมภาษาจากภาษาอังกฤษ “แอนิเมชัน” (animation) ที่หมายถึงภาพยนตร์การ์ตูน คำทั้งสองคำนี้มีความหมายเหมือนกันและสามารถใช้แทนกันได้ภาษาญี่ปุ่น อย่างไรก็ตามคำที่เป็นที่นิยมใช้มากกว่าคำว่า “อะนิเมะ” มีขอบเขตกว้างครอบคลุมภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด ไม่จำกัดอยู่ที่แนวหรือรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนใด ๆ

### หลักการสร้างแอนิเมชัน

**การสร้างแอนิเมชัน 2D** แอนิเมชันมีวิวัฒนาการต่อเนื่องโดยเฉพาะการสร้างแอนิเมชัน 2D ในยุคเริ่มต้น (1930-1960) ในสมัยก่อนที่จะมีการสร้างแอนิเมชันในรูปแบบปัจจุบันนั้นการสร้างแอนิเมชันมีความยากลำบาก และต้องใช้ความพยายามอย่างสูงกว่าในปัจจุบันเป็นอย่างมาก โดยหลักแล้วจะใช้แรงงานคนในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละครั้ง การสร้างแอนิเมชันแบบดั้งเดิมที่วอลท์ ดิสนีย์ ใช้ในการผลิตผลงานในช่วงสิบปีแรก โดยตัวละครจะถูกวาดด้วยมือลงบนแผ่นเซลลูลอยด์โปร่งใสทีละภาพ แล้วจึงนำไปลงสี ก่อนจะวางซ้อนลงบนฉากหลังและใช้กล้องบันทึกภาพแต่ละช็อตไว้ ซึ่งเมื่อนำมาฉายภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงก็จะเกิดเป็นภาพติดตาที่เคลื่อนไหวโดยภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของดิสนีย์คือ Snow White and the Seven Dwarfs (1937) ต้องอาศัยช่างวาดกว่า 100 คน ทำหน้าที่ลอกลายเส้นที่ศิลปินร่างไว้ลงบนแผ่นเซลลูลอยด์โปร่งใส กระบวนการซ้อนแผ่นเซลและบันทึกภาพเกิดขึ้นมากกว่า 5 แสนครั้ง รวมแล้วมีภาพถูกวาดขึ้นเกือบ 2,000,000 ภาพ และมีเพียง 166,000 ภาพที่ได้ปรากฏในภาพยนตร์ และหลังจากนั้นดิสนีย์ก็ได้จ้าง ดอน เกรแฮม (Don Graham) อาจารย์ศิลปะจากสถาบันศิลปะชุนนาร์ด (Chouinard Art Institute) ผู้ได้เริ่มคัดเลือกนักแสดงมาเป็นต้นแบบของตัวละครเอกในเรื่อง เพื่อให้ศิลปินถ่ายทอดบุคลิกและการเคลื่อนไหว ของตัวละครออกมาให้มีความสมจริงที่สุด ซึ่งกลายเป็นหนึ่งในเทคนิคที่สตูดิโอใช้ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องต่อๆ มา



ในยุคที่ภาพแอนิเมชันถูกวาดลงบนแผ่นเซล สตูดิโอดิสนีย์ยังริเริ่มการใช้กล้อง “Multiplane Camera” โดยนำแผ่นเซลที่วาดองค์ประกอบของฉากแบ่งตามระยะ ใกล้-ไกล มาเรียงซ้อนกันได้มากถึง 7 ชั้น ถ่ายด้วยกล้องที่สามารถเคลื่อนไหวได้ในแนวตั้ง เพื่อกำหนดระยะห่าง ควบคุมทิศทางและความเร็วในการเคลื่อนที่ของแต่ละชั้น ทำให้ได้ภาพที่ดูมีมิติความลึกสมจริง รวมถึงสร้างเอฟเฟกต์การเคลื่อนไหวที่แปลกตา (เช่นฉากตอนกลายร่างของราชินีแม่มดใน Snow White ภาพจะออกมาเหมือนกับกล้องหมุนไปรอบๆตัวละคร) ก่อนจะถูกแทนที่ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ที่ดิสนีย์พัฒนาขึ้น (Computer Animation Production System หรือ CAPS) ซึ่งสามารถสแกนลายเส้นของศิลปินลงในคอมพิวเตอร์และลงสีในโปรแกรมดิจิทัลได้เลย

“เจ้าหญิงสโนว์ไวท์” ถือเป็นการ์ตูนเจ้าหญิงเรื่องแรกของดิสนีย์ และเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้มีวาลลงบนแผ่นเซลล์เรื่องแรกของโลก ออกฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 1937 หรือมากกว่า 80 ปีก่อน! และประสบความสำเร็จอย่างมากในยุคนั้น ลบข้อครหาที่คนในวงการบอกว่า วอลท์ ดิสนีย์ โง่หรือบ้าไปแล้วที่ลงทุนเอาบ้านไปจำนองเพื่อสร้างหนังเรื่องนี้ถึง 1.5 ล้านดอลลาร์ฯ (นับว่ามหาศาลในยุคนั้น) จนแทบสิ้นเนื้อประดาตัว นอกจากนั้นหนังยังได้รางวัลออสการ์เกียรติยศ (Academy Honorary Award) ในฐานะ “นวัตกรรมทางภาพยนตร์ที่กึ่งใจผู้คนนับล้าน และบุกเบิกความบันเทิงสาขาใหม่” เป็นตุ๊กตาทองตัวใหญ่ 1 ตัว และตัวเล็กๆ อีก 7 ตัว ด้วย (Online)

จากการที่ได้ศึกษาการสร้างแอนิเมชัน 2D ในยุคเริ่มต้น ทำให้เห็นได้ชัดเจนเลยว่า ในอดีตนั้น การที่จะสร้างแอนิเมชันมาสักเรื่องนั้นต้องใช้ความพยายามในการสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก แอนิเมชันที่เห็นเคลื่อนไหวเพียงไม่กี่นาทีนั้น เบื้องหลังการสร้างสรรคั้นมีความยากลำบากมาก ต้องใช้ความมุมานะพยายามของผู้สร้างที่จะต้องวาดทีละแผ่นเพื่อให้ตัวการ์ตูนเคลื่อนไหว นอกจากความพยายามแล้ว ผู้ที่สร้างสรรค์ต้องมีใจรักเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นจากที่ วอลท์ ดิสนีย์ ที่ยอมเสี่ยงลงทุนเอาบ้านไปจำนอง แทบสิ้นเนื้อประดาตัว เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้เป็นที่ประจักษ์แก่สายตาผู้ชม แต่การลงทุนนั้นก็คุ้มค่าเนื่องจากแอนิเมชันเรื่อง “เจ้าหญิงสโนว์ไวท์” ประสบความสำเร็จ จึงได้ลบคำครหาต่าง ๆ ที่คนในวงการบอกว่า วอลท์ ดิสนีย์ โง่หรือบ้า นั้นลงได้ และได้เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า ความพยายาม บวกกับจิตใจรักและเชื่อมั่นในสิ่งที่ทำ จะนำมาซึ่งความสำเร็จในชีวิต

**การสร้าง 2D Animation ในยุค 1980-2000** ในยุคที่มีการวาดลงบนแผ่นเซลเพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์เป็นแสนเป็นล้านแผ่นนั้น จนมาถึงยุคที่มีระบบคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการทำงานแอนิเมชันมากขึ้น และกลายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก จนก่อให้เกิดสตูดิโอมากมายที่มีไว้สำหรับสร้างสรรค์งานแอนิเมชันของตัวเอง โดยสตูดิโอที่ใช้ใช้สำหรับสร้างสรรค์แอนิเมชันมีขั้นตอนการทำงานและแผนกต่าง ๆ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ส่วนประกอบของงานแอนิเมชัน ดังนี้

**1. แผนกออกแบบจัดองค์ประกอบ (Layout Designer)** แผนกนี้จะดูแลภาพรวมของงาน โดยนำเอาสตอรี่บอร์ดมาพิจารณาและจัดองค์ประกอบภาพให้บอกเล่าเรื่องได้ตามวัตถุประสงค์ ก่อนจะส่งต่อให้แผนกอื่นๆ เพื่อเป็นการกำหนดขอบเขตในการทำงานอย่างคร่าวๆ ด้วย (เช่น ฉากหลังควรวาดแค่ไหน เป็นต้น)

**2. แผนกทำแอนิเมชันหลัก (Key Animators)** คือผู้วาดภาพแอนิเมชันที่เป็นท่าหลักหรือหัวใจสำคัญในแต่ละฉาก เช่น ถ้าใช้ 18 ภาพ/วินาที ผู้วาดแผนกนี้จะวาดภาพที่ 1/5/9/13/18 โดยประมาณ

**3. แผนกทำภาพเชื่อมโยง (Inbetweeners)** คือผู้ทำหน้าที่วาดภาพต่อจากผู้วาดเส้นหลัก ในส่วนที่เหลือ เช่น ถ้าผู้วาดเส้นหลักวาดภาพที่ 1/5/9/13/18 แผนกนี้ก็จะต้องวาดภาพที่ 2-4/6-8/10-12/14-17 ซึ่งเป็นภาพการเคลื่อนไหวหรือการเคลื่อนไหวที่เป็นไปตามภาพหลักอยู่แล้ว

**4. แผนกเขียนภาพฉากหลัง (Background Artist)** มีหน้าที่วาดภาพบรรยากาศในฉากนั้นๆ ซึ่งอาจจะเป็นงานวาดมือ หรือวาดในคอมพิวเตอร์ก็ได้ ซึ่งฉากหลังจะเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่อง กำหนด Mood/Tone ของหนัง และแสดงถึงสุนทรียภาพในงานแอนิเมชันได้เป็นอย่างดี

**5. แผนกตัดเส้น (Clean up)** หลังจากแผนกแอนิเมชันทำภาพแอนิเมชันหลักและเชื่อมโยงเสร็จแล้ว ก็จะส่งมาให้แผนกนี้ทำความสะอาดและตัดเส้นให้เรียบร้อย โดยอาจสแกนภาพลงไปทำในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

**6. แผนกระบายสี (Paint / Digital paint)** สมัยก่อนตอน วอลท์ ดิสนีย์ ทำอนิเมชัน 2D แผนกนี้จะใช้แรงงานผู้หญิงจำนวนมากเป็นหลักในการลงสีตัวละคร (เพราะผู้หญิงมีฝีมือและความละเอียด) แต่ปัจจุบันที่ใช้ระบบดิจิทัลแล้ว แผนกนี้ก็จะทำหน้าที่ลงสีด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์แทน

**7. แผนกเอฟเฟ็คท์พิเศษ (Special Effect Artist)** มีหน้าที่สร้างภาพเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น หมอกควัน น้ำไหล คลื่น ประกายแสง ระเบิด ฯลฯ ซึ่งในปัจจุบันนิยมใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แอนิเมชันช่วยประมวลผลและสร้างขึ้นมา

**8. แผนกคอมโพสิต (Composite)** ทำหน้าที่รวบรวมองค์ประกอบภาพจากงานของแต่ละแผนก ไม่ว่าจะเป็น ตัวละคร ฉากหลัง เทคนิคพิเศษ นำมาจัดวางเข้าด้วยกันและปรับแต่งให้เหมาะสมเพื่อเป็นข้อต่อที่สมบูรณ์

**9. แผนกลำดับภาพ (Editing)** มีหน้าที่นำข้อต่อต่างๆ ที่แผนกคอมโพสิตประกอบเสร็จแล้วมาเรียงต่อกันเป็นฉากๆ เพื่อเล่าเรื่องตามสตอรี่บอร์ดหรือความต้องการของผู้กำกับ

ในการศึกษาการเติบโตของ 2D Animation ในยุคคาบเกี่ยว สะท้อนให้เห็นถึงวิวัฒนาการที่ระบบคอมพิวเตอร์เริ่มมีบทบาทในการทำงาน จากวันนั้นที่ใช้การวาดภาพเป็นเส้นเป็นลึ้นแผ่น มีการจัดการแบบเป็นระบบ โดยแบ่งหน้าที่รับผิดชอบของแต่ละส่วนแบบชัดเจน โดยแผนกต่าง ๆ มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์แอนิเมชัน จนทำให้ยุคนี้เกิดสตูดิโอต่าง ๆ มากมาย เป็นสิ่งที่เน้นย้ำถึงประสิทธิภาพของการนำระบบคอมพิวเตอร์มาใช้ ในยุคคาบเกี่ยว (1980-2000) นี้ มีสตูดิโอที่มีชื่อเสียงที่ผู้สร้างสรรค์ประทับใจนั่นคือ สตูดิโอจิบลิ ที่ก่อตั้งใน ค.ศ. 1985 โดยผู้กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ ร่วมกับ อิซาโอะ ทากาฮาตะ และ ผู้จัดการฝ่ายบริหารและผู้อำนวยการสร้างที่มีผลงานมายาวนาน โทชิโอะ ชูซึกิ โดยแอนิเมชันของสตูดิโอนี้จะเน้นไปที่การวาดมือแบบดั้งเดิมเป็นหลัก โดยเฉพาะเรื่อง Spirited Away ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเยี่ยมที่ทำให้ ฮายาโอะ มิยาซากิ ได้รับรางวัลออสการ์สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยมโดยถือเป็นอะนิเมะญี่ปุ่นเรื่องแรกๆ ที่ทำได้ โดยในเรื่องนั้นมีฉากต่าง ๆ ที่สวยงาม การเคลื่อนไหวของตัวละครดูเป็นธรรมชาติ พร้อมทั้งสอดแทรกศิลปวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นลงไปได้อย่างดี และเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างรูปแบบฉากในวิทยานิพนธ์ชุดนี้

**การทำแอนิเมชันในยุค 3D ในปี 2000-ปัจจุบัน** จากยุคที่เข้ามาของระบบคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ ทำให้เกิดการตื่นรูปแบบ 3D ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ด้วยวิธีการสร้างที่สะดวกรวดเร็ว และหุ่นแรงกว่าการวาดการ์ตูน 2D ทำให้ในปัจจุบันแอนิเมชัน 3D ได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในภาพรวมของวงการ โดยขั้นตอนการทำงานนั้นนับว่ามีความคล้ายคลึงกับของ 2D อยู่บ้าง โดยเริ่มจากขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต (pre-production) ที่ทีมงานจะมีการประชุมเพื่อตัดสินใจเกี่ยวกับโครงการโดยรวม อาทิ บทภาพยนตร์ สตอรี่บอร์ด จะใช้โปรแกรมหรือฮาร์ดแวร์อะไรในการทำงาน ควรมีการบันทึกไฟล์ข้อมูลสำรองบ่อยแค่ไหนเป็นอย่างไร ระบบการตั้งชื่อไฟล์เป็นอย่างไร งบประมาณและตารางเวลาของศิลปินแต่ละคน รวมไปถึงการมอบหมายงาน ฯลฯ ขอสรุปขั้นตอนคร่าวๆ ให้พอเข้าใจกัน ดังนี้

**1. สเก็ตซ์ภาพและเขียนสตอรี่บอร์ด** คือการวางแผนการเล่าเรื่องทั้งหมดเพื่อดูมุมมองกล้องและองค์ประกอบในฉาก ถึงจะเป็นงานแอนิเมชันแบบ 3D ก็ยังต้องสร้างเรื่องราวทั้งหมดด้วยการเขียนสตอรี่บอร์ด เหมือนกับรูปแบบ 2D เพื่อให้มองเห็นภาพรวมของงานเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ในสตอรี่บอร์ดยังช่วยกำหนดเรื่องโทนสีของหนังในแต่ละช่วงด้วย

**2. สร้างโมเดล (Modeling)** เป็นการทำให้โมเดลคาแรกเตอร์หรือตัวละครในเรื่องด้วยโปรแกรมสร้างงาน 3D เช่น 3ds Max, Maya, Lightwave ฯลฯ ให้เกิดโครงสร้างแล้วลงรายละเอียดพร้อมตกแต่งโมเดล โดยการสร้างโมเดลนี้อาจรวมถึงการสร้างฉากหลังด้วย

**3. ใส่พื้นผิวและลวดลาย (texture & skin)** เป็นการใส่พื้นผิวให้กับตัวละคร หรือวัตถุที่เพิ่งสร้างตามที่เรากำหนดไว้ เช่น ต้องการสร้างแก้วน้ำ พื้นผิวก็ควรจะมีผิวใสและมันวาว ถ้าสร้างคน พื้นผิวก็จะเป็นผิวหนังและลวดลายของเสื้อผ้า

**4. ใส่กระดูกและกลไก (rigging)** สำหรับตัวละครหรือวัตถุที่ต้องการสร้างความเคลื่อนไหวที่ซับซ้อน จำเป็นต้องใส่กระดูกหรือกลไกภายในเพื่อให้อนิเมเตอร์นำไปใช้สร้างการเคลื่อนไหว ซึ่งขั้นตอนนี้อาจเป็นเรื่องทางเทคนิค และบางทีก็อาจต้องค้นคว้าจากกายภาพจริงๆ ของวัตถุนั้นๆ หรือความต้องการของผู้กำกับ / อนิเมเตอร์ ว่าอยากได้การเคลื่อนไหวแบบไหน เพื่อนำมาสร้างกลไกที่ใช้ได้และออกมาสมจริงหรือตามวัตถุประสงค์

**5. สร้างการเคลื่อนไหว (animating)** เป็นการกำหนดการเคลื่อนไหวของโมเดล สร้างชีวิตชีวาให้กับคาแรกเตอร์และบอกเล่าเรื่องราว ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก โดยอนิเมเตอร์ต้องใช้การแสดง (acting) เพื่อทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวและอารมณ์ โดยดูจากนักแสดงต้นแบบที่ให้เสียงพากย์ รวมถึงลองแสดงด้วยตนเองและถ่ายมาดูด้วย ส่วนการเคลื่อนไหวของสัตว์หรือวัตถุเฉพาะบางอย่าง ก็ต้องอาศัยการไปรีเสิร์ชค้นคว้าของจริงเพื่อนำมาถ่ายทอดให้ถูกต้องเหมาะสม

**6. จัดฉาก แสงและมุมกล้อง (Light & Cameras)** หลังจากที่ได้ตัวละครและการเคลื่อนไหวแล้ว ต่อมาคือการใส่เข้าไปฉาก รวมถึงทำการจัดแสงและมุมกล้อง เพื่อถ่ายทอดให้สมจริงและได้อารมณ์ตามที่ต้องการ

**7. ใส่เอฟเฟกต์และตกแต่งชิ้นงาน (Effects)** การทำเอฟเฟกต์ด้านภาพ เช่น ไฟ ลม น้ำ สายฟ้า แสงเลเซอร์ ซึ่งช่วยเติมเต็มให้งานแอนิเมชันมีความสมบูรณ์และน่าสนใจมากขึ้น

**8. ประมวลผลภาพ (Rendering & Compositing)** ขั้นตอนสุดท้ายนั้นคือ การประมวลผลภาพหรือการเรนเดอร์ภาพออกมาเป็นไฟล์ที่สมบูรณ์ ซึ่งต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูงเพื่อให้ภาพที่มีความละเอียดเต็มที่สำหรับการนำไปใช้ฉายจริง ครบถ้วนทั้งเรื่องของแสง สี และเอฟเฟกต์ต่างๆ ก่อนนำไปเข้าสู่กระบวนการลำดับภาพต่อ

ยุคที่มีการสร้างสรรค์แอนิเมชันแบบ 2D สู่ยุคแห่งการสร้างสรรค์แอนิเมชันแบบ 3D จะสังเกตได้ว่าระบบคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์แอนิเมชันเกือบร้อยเปอร์เซ็นต์ ด้วยเนื่องจากเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่มีความเจริญมากขึ้น การสร้างสรรค์จึงมีเครื่องมือช่วยในการทุ่นแรง ประโยชน์ที่เห็นได้ชัดเจนเลยจากยุคก่อน ๆ นั้น คือ มีปริมาณแอนิเมชันในสื่อต่าง ๆ มากขึ้น จนสามารถเลือกรับชมตามความชอบได้ ในข้อดีที่กล่าวมานั้นยังมีข้อที่เทคโนโลยียังไม่สามารถเข้ามาแทนที่ได้อยู่ด้วย กล่าวคือด้วยเทคโนโลยีที่เป็นเครื่องทุ่นแรงทำให้ระยะเวลาในการสร้างแอนิเมชันนั้นมีความเร็วขึ้น ทำให้บางช่วงบางตอนขาดความละเอียดไป จนทำให้การ์ตูนในเรื่องนั้นขาดความเป็นธรรมชาติ ดูเป็นหุ่นยนต์จนเกินไป แต่มีไม่น้อยที่สามารถทำออกมาได้เป็นอย่างดี

จากยุคต่าง ๆ ที่กล่าวมานั้นผู้สร้างสรรค์สามารถตกผลึกเป็นความรู้ในเรื่องของความเป็นมาของแอนิเมชันตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์ ขั้นตอนในการจะได้แอนิเมชันมาแต่ละเรื่องนั้นต้องมีวิธีและขั้นตอนที่หลากหลาย จนนำมาสู่การเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องด้วยตัวผู้สร้างสรรค์เองถนัดมาเติบโตมาในยุคที่แอนิเมชันต่าง ๆ ได้รับความนิยม และตัวผู้สร้างสรรค์เองก็เคย



ได้ดูแอนิเมชันเหล่านี้มาแล้วในวัยเด็กจนกระทั่งปัจจุบันก็ยังรับชมอยู่ตลอด ก่อให้เกิดเป็นความชอบ และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ต่อไป

### ขั้นตอนการสร้างสรรค์แอนิเมชัน

1. **ขั้นตอนก่อนผลิต (Pre-Production)** หรือขั้นตอนการเตรียมการ เป็นขั้นตอนของการสร้างงานแอนิเมชัน เริ่มตั้งแต่การเตรียมเนื้อเรื่องให้เป็นภาพคร่าวๆ การวางแผนกลยุทธ์ การเตรียมงบประมาณและทรัพยากรต่างๆ ที่ต้องใช้ในการทำงาน การวางคอนเซ็ปต์ (Concept) และการพัฒนาแนวคิด(Idea) การวางหัวข้อเรื่อง (Outline a topic) การกำหนดเรื่องราว (Storyline) การเขียน สคริปต์ การออกแบบลักษณะของตัวละคร (Character Design) การวาดการ์ตูน (Drawing) การ กำหนดทิศทางของศิลปะ (Art Direction) การสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรียกได้ว่าเป็นขั้นตอน การเตรียมทุกสิ่งสำหรับนำมาใช้ในการสร้างงานแอนิเมชันจริงๆ ซึ่งขั้นตอนการเตรียมงานนี้จะได้ภาพของเรื่องที่จะทำออกมาชัดเจนในระดับหนึ่ง ชิ้นงานสุดท้ายที่ได้ออกมามักจะ เป็นสตอรี่บอร์ด สำหรับนำไปใช้ทำงานในขั้นตอนต่อไป

2. **ขั้นตอนการผลิต (Production)** เป็นขั้นตอนการเริ่ม ลงมือทำงานแอนิเมชันจาก Storyboard ที่ เตรียมไว้ก่อนหน้านี้ จากขั้นตอนการเตรียมงาน เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตซึ่งจะเริ่มจากการจัดวาง Layout โดยการทำแอนิเมติก (Create an animatic) การเตรียมและทดสอบเสียง (Sound & Testing) การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพ ไปจนถึงการทำ แอนิเมชัน ส่วนต่างๆ จนครบหมดทั้งเรื่อง หลังจากเสร็จขั้นตอนนี้ เราก็จะได้การ์ตูน แอนิเมชันเต็ม ๆ หนึ่งเรื่อง ที่พร้อมจะนำไปตัดต่อ ตกแต่ง แก้ไขเสียง และนำไปเผยแพร่ต่อไป

3. **ขั้นตอนหลังผลิต (Post-Production)** เป็นขั้นตอนการปรับแต่งเสียง การใส่ Preloader ใส่ Title และ Credit ใส่ปุ่มหยุด หรือการเล่นซ้ำ การนำเสนองานในรูปแบบอินเตอร์เน็ต หรือการนำเสนอในรูปแบบไฟล์วิดีโอ ซึ่งขึ้นอยู่กับ วัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ ถ้าวางงานที่ได้จาก ขั้นตอน นี้จะเป็นงานแอนิเมชันที่เสร็จ สมบูรณ์ทั้งภาพและเสียงพร้อมจะนำไปใช้งานจริง

### แนวคิดการเล่าเรื่องและศิลปะการเล่าเรื่อง

Chandler (1994) ทฤษฎีของภาพยนตร์มักจะจำแนกคุณลักษณะของภาพยนตร์ออกเป็น 6 ประการ คือ การเล่าเรื่อง, ลักษณะของตัวละคร, แก่นเรื่อง, ฉาก, เทคนิค, และสัญลักษณ์รูปภาพ

1. การเล่าเรื่อง หมายถึง พล็อตเรื่อง โครงเรื่อง สถานการณ์ เหตุการณ์ ช่วงเวลา
2. ลักษณะของตัวละคร หมายถึง แบบแผน บทบาท บุคลิก แรงจูงใจ เป้าหมาย

พฤติกรรม



3. แก่นเรื่อง หมายถึง ใจความสำคัญ หัวข้อเรื่อง
4. ฉาก หมายถึง สภาพภูมิประเทศ ประวัติศาสตร์ การตกแต่ง อุปกรณ์ประกอบฉาก และการแต่งตัว
5. เทคนิค หมายถึง รูปแบบ และการเคลื่อนไหวกล้อง
6. สัญลักษณ์รูปภาพ หมายถึง สัญลักษณ์ที่สะท้อนความหมายของเรื่อง ลักษณะตัวละคร แก่นเรื่อง และฉาก

ปิยะฉัตร วัฒนพานิช (2558, น. 13) ได้กล่าวไว้เกี่ยวกับทฤษฎีการเล่าเรื่องไว้ว่า การเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่แตกต่างกัน การที่มนุษย์จะตัดสินใจในการเล่าเรื่องจะขึ้นอยู่กับเหตุผลที่ดี ที่จะตระหนักถึงความน่าจะเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้เรื่องราวปะติดปะต่อกัน การที่จะเลือกสรรเรื่องราวเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน ต้องเกิดจากแนวคิดที่มองว่าการสื่อสารของเราเป็นการบรรยาย โดยผู้เล่าทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์เรื่องราวที่เล่านั้น โดยในเรื่องเล่าจะประกอบโดยโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน ได้แก่

1. พระเอกนางเอก (ตัวเอก)
2. ตัวร้าย, มีความขัดแย้งระหว่างฝ่าย
3. ผู้ช่วยเหลือหรือมือที่สามที่คอยช่วยเหลือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
4. Magic อาจหมายถึงของวิเศษ อาวุธ หรือความสามารถเหนือมนุษย์ปกติ

โดยหลักการเล่าเรื่องนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ ระดับเนื้อความหรือระดับตัวบท คือเนื้อความที่รับรู้ได้ด้วยตาเป็นรูปธรรมที่ปรากฏจริง เช่น เนื้อความต่าง ๆ ในนวนิยาย และระดับเนื้อเรื่อง เป็นระดับโครงสร้าง ที่เป็นโครงสร้างความสัมพันธ์ของแนวคิดมโนทัศน์ที่อยู่ภายในเรื่อง ได้แก่

### 1. โครงเรื่อง (Plot)

การดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบจะประกอบขึ้นจากการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดจากลักษณะชุดของเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่เกิดขึ้น อริสโตเติล ได้กล่าวไว้ว่าโครงเรื่องที่ดีเป็นส่วนประกอบหลักที่สำคัญในการสร้างละคร โดยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน

1.1 ขั้นเริ่มเรื่อง (Explosion) การแนะนำฉากหรือสถานที่สำคัญที่อาจเปิดประเด็นปัญหา เพื่อเผยปมปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อชวนให้ติดตาม เป็นการชักจูงความสนใจให้กับผู้ชมให้ติดตามเรื่องราว

1.2 ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นการดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล เนื้อเรื่องเริ่มมีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ปมปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ สถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ ทำให้เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่องและน่าสนใจ

1.3 **ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)** เป็นสถานการณ์ที่ตัวละครที่ต้องตัดสินใจ จุดแตกหักที่เกิดขึ้น จุดพลิกผันของเนื้อเรื่อง สิ่งทั้งหลายเหล่านี้จัดเป็นจุดที่สำคัญของเรื่อง

1.4 **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** คือสภาพหลังจากที่ผ่านพ้นจากจุดวิกฤต ปมปัญหา เงื่อนงำต่าง ๆ ได้รับการเปิดเผยหรือขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 **ขั้นยุติของเรื่องราว (Ending)** การสูญเสีย หรือความสุขในตอนท้าย หรือปมปัญหาที่ทิ้งไว้ให้คิด เป็นจุดสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด

## 2. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอีกหนึ่งของโครงเรื่อง เป็นการก้าวสู่เหตุการณ์ที่พัฒนาขึ้นอันจะทำให้สถานการณ์ของเรื่องดำเนินไปสู่ความขัดแย้งนั้น ต้องเกิดจากปมแห่งความขัดแย้งของตัวละครนั้นจะนับจากจุดที่มีปัญหาเริ่มปรากฏ คือการเผชิญหน้าต่อเหตุการณ์ที่อยู่ตรงหน้าที่ค่อย ๆ เกิดการล่มสลายลงของความหวังของตัวละคร สามารถจำแนกออกเป็นประเภท คือ

2.1 การขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ

2.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

2.4 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ

## 3. ตัวละคร (Character)

การที่จะสร้างเรื่องให้สมบูรณ์แบบนั้นต้องประกอบด้วยตัวละคร ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญต่อการพิจารณาของผู้ชมที่มีต่อเนื้อเรื่องในแง่ของความคิด พฤติกรรม สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

3.1 **ตัวละครลักษณะเดียวหรือตัวละครแบบแบน (Flat Character)** คือตัวละครที่มีลักษณะเดียว หรือมีลักษณะน้อยมีพฤติกรรมที่สม่ำเสมอ ไม่มีการพัฒนาลักษณะพฤติกรรมไปตามเหตุการณ์หรือกาลเวลาที่ดำเนินไปในเรื่อง

3.2 **ตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครแบบกลม (Round Character)** คือตัวละครที่มีมิติที่หลากหลาย มีลักษณะเหมือนคนจริง ๆ มีความซับซ้อน มีส่วนดีและเสีย มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงลักษณะต่าง ๆ ไปตามเหตุการณ์ที่ดำเนินไป เรียกว่า ตัวละครรอบด้าน

## 4. แก่นความคิดหลัก (Theme)

แก่นความคิดเป็นราวกับวัตถุประสงค์ในการดำเนินเรื่องที่ผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อสารไปยังคนดู เพื่อต้องการให้เกิดการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง สามารถแบ่งแก่นความคิดหลัก ออกเป็น 6 ประเภท คือ

4.1 **ความรัก (Love Theme)** เนื้อเรื่องของความรักที่เกิดกับคนทุกคนไม่ว่าจะเป็นความรักระหว่างชายหญิง ครอบครัว เพื่อน และความสัมพันธ์รูปแบบอื่น ๆ ด้วย

4.2 ศีลธรรมจรรยา (Morality Theme) เป็นการเสนอแนวเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมจรรยาและศีลธรรมของสังคม คุณค่าความดีความชั่ว และผลจากการกระทำความดีความชั่ว

4.3 แนวคิด (Idealism Theme) แนวเรื่องจะเป็นการนำเสนอถึงความพยายามของบุคคลที่มีความคิดแตกต่างจากคนอื่น เพื่อต้องการเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่างให้บรรลุความต้องการของตนเอง อาจเป็นนักปฏิวัติ ผู้ที่มีอุดมการณ์ชาตินิยม เสรีนิยม นักบวช เป็นต้น

4.4 อำนาจ (Power Theme) เป็นเรื่องที่แสดงถึงอำนาจ อาจเป็นความขัดแย้งของสองฝ่ายคู่อำนาจที่ต้องการในสิ่งเดียวกัน เช่น ตำแหน่งหน้าที่ การมีอำนาจในการควบคุมสถานการณ์ เป็นต้น

4.5 การทำงาน (Career Theme) เป็นการแสดงถึงเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องถึงความพยายามของบุคคลที่ดำเนินชีวิตในสังคมที่อาจมีความแตกต่างไปจากคนทั่วไป ที่มีการฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

4.6 Outcast Theme แนวเรื่องจะเป็นการบอกเล่าถึงบุคคลที่ดำเนินชีวิตที่แตกต่างไปจากคนทั่วไป โดยเสนอถึงสิ่งที่ปฏิบัติต่อเขาและปฏิกิริยาที่แสดงออกมา

## 5. ฉาก (Setting)

การบ่งบอกเรื่องราวต่าง ๆ จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้โดยหากปราศจากสถานที่ ดังนั้นฉากจึงเป็นสิ่งสำคัญในการรองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง นอกจากนี้ยังบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง รวมทั้งอิทธิพลของความคิดของตัวละครได้อีกด้วย โดยสามารถแบ่งฉากออกเป็นประเภทได้ดังนี้

- 5.1 ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ ป่าไม้ น้ำตก ภูเขา ทะเล ฯลฯ
- 5.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านเรือน เครื่องใช้ในครัว สิ่งประดิษฐ์ ฯลฯ
- 5.3 ฉากที่เป็นช่วงเวลา หรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย เวลาที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ
- 5.4 ฉากที่เป็นการเดินทางของตัวละคร ได้แก่ สภาพแบบแผน หรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ชุมชน ท้องถิ่น หรือสังคมที่ตัวละครอาศัยอยู่
- 5.5 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะความเชื่อ หรือความคิดคน เช่น ค่านิยม ประเพณี เป็นต้น

## 6. การเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อความรู้สึกของผู้ชม มีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม เรื่องเล่า การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมในเรื่องผ่านสายตาตัวละครใดตัวละครหนึ่ง หรือหมายถึงการที่เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละมุมมองก็จะมีเนื้อหาที่ต่างกัน โดยแบ่งมุมมองในการเล่าเรื่องออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

6.1 การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-Person Narrator) เป็นการเสนอ มุมมองที่เกิดจากตัวเอง ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ทำให้ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงที่ เป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย

6.2 การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (Third-Person Narrator) คือการเล่าเรื่อง ที่กล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าพบเห็น หรือเกี่ยวพันด้วย

6.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นมุมมองที่ผู้เล่าไม่ได้ อยู่ในเหตุการณ์ โดยทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์เป็นมุมมองที่ผู้สร้างสรรค์พยายามให้เกิดความเป็น กลางปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่าง ลึกซึ้งเนื่องจากการเล่าเรื่องจากวงนอก

6.4 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) ผู้เล่าไม่อยู่ในเหตุการณ์ แต่ สามารถรู้ลึกถึงความคิดข้างในของตัวละครในเรื่องทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพัน ชาติจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้ อย่างไม่รู้ขอบเขต

### แนวคิดการสร้างตัวละคร

1. การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัว (Characterization by Appearance) ลักษณะของของ การสร้างตัวละครจะถูกแสดงออกออกมาปรากฏต่อสายตาผู้ชม ผ่านการสร้างภาพประทับใจครั้งแรก โดยใช้ลักษณะทางรูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย โครงสร้างทางร่างกาย กิริยาท่าทาง และลักษณะ การเคลื่อนไหวของตัวละคร

2. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก (Characterization Through External Action) การปรากฏตัวอาจจะแสดงถึงบุคลิกของตัวละครได้ไม่ชัดเจนเท่ากับการกระทำของตัวละคร นั้น เพราะในการกระทำของตัวละครจะสะท้อนบุคลิกลักษณะและความคิดส่วนตัวของตัวละครนั้น ออกมา รวมถึงแรงจูงใจในการกระทำของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นอย่างชัดเจน

3. การสร้างตัวละครผ่านบทพูด (Characterization Through Dialogue) นอกจากการมอง จากภายนอกแล้ว ยังต้องดูว่าตัวละครพูดอย่างไร ความคิด ทศนคติ อารมณ์ของตัวละครที่แท้จริง อาจถูกแสดงให้เห็นในการเลือกใช้คำพูด และรูปแบบของการพูด การเน้นเสียง ระดับเสียง หรือ องค์กรประกอบอื่นทางภาษา เช่น ประโยค คำศัพท์ สำเนียงท้องถิ่น เป็นต้น

4. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน (Characterization through Internal Action) การแสดงความรู้สึกของตัวละครเป็นการสิ่งที่เกิดขึ้นจากภายในจิตใจ เช่น ความลับ ความคิด จินตนาการ ความฝัน ความปรารถนา ความทรงจำ แรงบันดาลใจ ความกลัว เป็นต้น

5. การสร้างตัวละครโดยปฏิกิริยาจากตัวละครอื่น (Characterization by Reaction of Other Character) การให้รายละเอียดผ่านตัวละครอื่นด้วยวิธีการที่ตัวละครอื่นพูดถึงตัวละครอีกตัว ก่อนที่ตัวละครตัวนั้นจะปรากฏตัวขึ้น เป็นวิธีที่ตลกหนึ่งวิธีสำหรับการสร้างตัวละครนั้นขึ้นมา เพราะจะทำให้เรื่องราวนั้นซับซ้อนมากขึ้น และเกิดความรู้สึกอยากติดตาม

6. การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะของความตรงข้ามกัน (Characterization by Contrast) เพื่อที่จะทำให้เกิดการจำกัดความ และเน้นย้ำถึงบุคลิกตัวละครหลักนั้น ๆ อย่างชัดเจนขึ้น การใช้ตัวละครที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับตัวละครที่มีพฤติกรรม ทักษะคติ ความคิด วิถีชีวิต เป็นอีกหนึ่งวิธีในการสร้างตัวละครที่ได้ผลที่สุด

7. การสร้างตัวละครโดยการใช้การขยายหรือการทำซ้ำ (Characterization by Exaggeration or Repetition) การที่จะสร้างตัวละครให้เข้าถึงจิตใจและความทรงจำของเรามากขึ้น ตัวละครที่แสดงบ่อย ๆ ครั้งจะใช้การขยายหรือบิดเบือน ในลักษณะเด่นหรือลักษณะนิสัยส่วนตัวของตัวละคร อีกหนึ่งวิธีคือมาจากการสร้างประโยค วลี หรือความคิดของตัวละครนั้นขึ้นมา ซึ่งมีการทำซ้ำบ่อย ๆ จนกลายเป็นตราประจำตัวของตัวละครนั้น

8. การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ (Characterization by Choice of Name) เป็นการใช้ชื่อเพื่อควบคุมลักษณะของเสียง ความหมายหรือการแสดงความหมายโดยนัยบางอย่าง เพื่อช่วยอธิบายตัวละคร จึงต้องเลือกชื่อเพื่อพิจารณาความหมายที่สื่อสารออกไป

### แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาวิทยา

แนวคิดเรื่องสัญวิทยาวิทยา โซซูร์ (2555, น. 20-23) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับความหมายของสัญวิทยาว่าเป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของภาษา คือมีระบบความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนโดยเชื่อมโยง 2 ส่วนคือ

1. รูปสัญวิทยา หรือตัวสื่อ, ตัวหมาย (Signifier) กล่าวคือ รูปร่างลักษณะภายนอกของสิ่งที่เราเห็นเป็นอันดับแรก เช่นคำว่า “ม้า” เป็นอักษรที่ถูกเรียงต่อกันโดยประกอบด้วยพยัญชนะและสระ

2. ความหมายสัญวิทยา (Signified) กล่าวคือ เมื่อเราเขียนตัวอักษรคำว่า “ม้า” ความหมายสัญวิทยาของคำว่า “ม้า” คือเป็นสัตว์ที่มีสี่ขา สำหรับเป็นพาหนะของมนุษย์ โดยความหมายสัญวิทยาอย่างหนึ่งอาจมีหลายรูปสัญวิทยาตามการกำหนดในแต่ละระดับภาษา เช่น ม้า อาซา Horse ทั้งสามคำล้วนแล้วแต่มีความหมายถึง สัตว์ที่มีสี่ขา สำหรับเป็นพาหนะของมนุษย์

นอกจากนี้ กาญจนนา แก้วเทพ (2547) ได้กล่าวถึงสัญวิทยาว่า สิ่งที่ถูกสร้างมาเพื่อให้มีความหมายที่ใช้แทนของจริง ตัวอย่างเช่น คำว่า “หมู” เป็นสัญวิทยาที่ใช้แทนความหมายที่แสดงถึงของ



หมั้นในบางสังคม แต่ในบางสังคมอาจมองว่า “หมู” ใช้แทนความหมายของความมั่งคั่งก็ได้ โดย กาญจนา แก้วเทพ ได้อ้าง Roland Barthes เกี่ยวกับการแบ่งประเภทของความหมายออกเป็น 2 ความหมาย ได้แก่

1. ความหมายโดยอรรถ (Denotation) หรือความหมายที่ตรงถูกประกอบสร้าง ที่คนส่วนใหญ่สามารถเข้าใจได้ตามตัวอักษร

2. ความหมายโดยนัย (Connotation) หรือความหมายแฝง เป็นตัวหมายถึงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น

2.1 เป็นอัตวิสัยในระดับบุคคล คือความหมายที่เกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัวหรืออารมณ์ความรู้สึกของแต่ละคนที่มี

2.2 เป็นอัตวิสัยในระดับสังคม คือความหมายที่เกิดจากการกำหนดขึ้นจากข้อตกลงร่วมกัน เช่น ในสังคมไทย จีน อินเดีย อเมริกา จะให้ความหมายโดยนัยแตกต่างกัน ที่เราเรียกว่า “ค่านิยมของแต่ละสังคม”

### อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์จากศิลปิน

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในรูปแบบแอนิเมชันจำเป็นต้องมีแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับชมมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อเป็นการศึกษาแนวทางเทคนิค รูปแบบศิลปะ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในตัวของภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อสร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน นอกจากที่กล่าวมาแล้วนั้น ความประทับใจในฉากต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ชอบ มักจะมีเป็นแรงบันดาลใจต่าง ๆ ในการสร้างงานศิลปะไม่มากนักน้อย โดยภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผู้สร้างสรรค์เลือกที่จะใช้ศึกษามีดังนี้



รูปภาพที่ 9 ภาพปกภาพยนตร์แอนิเมชัน Spirited Away

Miewpitch (2565) ได้กล่าวถึง Spirited Away ว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันจากสตูดิโอ “จิบลิ” ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเยี่ยมที่ทำให้ ฮายาโอะ มิยาซากิ ได้รับรางวัลออสการ์สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยมโดยถือเป็นอะนิเมะญี่ปุ่นเรื่องแรกที่ทำได้ โดยเรื่องย่อจะเป็นเรื่องราวการผจญภัยของจิอิระเด็กหญิงวัย 10 ขวบที่ต้องหาทางช่วยเหลือพ่อแม่ของตนจากการพลัดหลงเข้าไปในโลกวิญญาณ และกลายร่างเป็นหมู ทำให้เธอต้องไปทำงานในโรงอาบน้ำของยูบาบะ แม่มดผู้ทรงอำนาจและครองเมืองนั้นอยู่ เพื่อหาทางช่วยเหลือพ่อแม่ของตน โดยมี ฮาคุ พระเอกของเรื่องคอยให้ความช่วยเหลือ

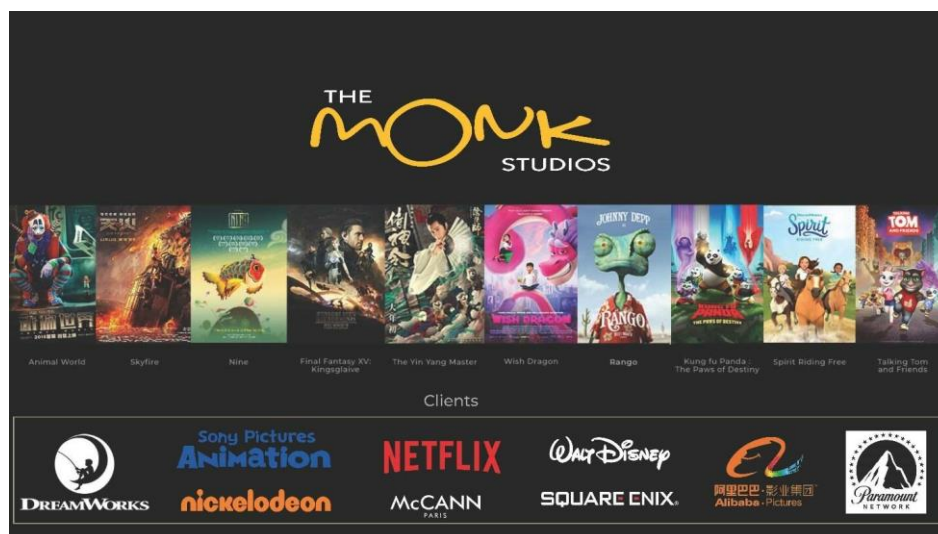
การเดินทางของเรื่องมีความซับซ้อน ในตัวเนื้อหามีความเป็นแฟนตาซีที่แฝงไปด้วยด้วยอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ทั้งความรัก มิตรภาพ ความสนุก ความซึ้ง และแทรกคติหลายอย่างตลอดทั้งเรื่อง โดยเฉพาะในการหยิบยกเอาความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจของญี่ปุ่นมาแทรกเข้าไปในเรื่องจนดูกลมกลืนและเป็นสากล ผู้สร้างสรรค์มองว่าเรื่อง Spirited Away แสดงให้เห็นถึงรูปแบบของความรักที่หลากหลาย เช่น ความรักในตัวเอง ความรักครอบครัว ความรักเพื่อนฝูง ความรักของหนุ่มสาว ความรักที่มีต่อสิ่งแวดล้อม ฯลฯ โดยในเรื่องนั้นจะค่อย ๆ เล่าเรื่องความรักในรูปแบบต่าง ๆ ให้อ่าน ๆ ไล่ลำดับไปเรื่อย ๆ จากภายในสู่สิ่งที่อยู่ภายนอก

ในส่วนของการออกแบบตัวละครในเรื่องก็มีความหมาย โดยมีการแทรกคติความเชื่อในเรื่องผีของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้าไปด้วยและที่สำคัญทุกตัวละครในเรื่องนี้ มีคาแรคเตอร์แตกต่างกันอย่างเห็นได้

ชัด น่าสนใจตรงทุกตัวละครเหมือนคอปยซ์พอร์ทให้เนื้อเรื่องมันครบสมบูรณ์ ตัวอย่างเช่น ฟีไร่หน้าที่ถูกออกแบบให้มีลักษณะค่อนข้างน่ากลัว เมื่อดูไปเรื่อย ๆ จากความน่ากลัวจะเริ่มเปลี่ยนเป็นความน่าสงสารในขณะที่ช่วงท้ายกลายเป็นความน่าเอ็นดู มีนักรีวิวออกมาวิเคราะห์ถึงนัยยะที่แฝงอยู่ของตัวละครนี้ บ้างก็ว่าเป็นตัวละครที่หมายถึง คนไร้ตัวตนในสังคม บ้างก็ว่าเป็นตัวละครที่ต้องการการยอมรับจากคนรอบข้าง แต่ไม่ว่าจะเป็นอย่างไร ความน่ากลัวรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครนี้ คือจุดแข็งที่ปิดบังความอ่อนแอของตัวละครซึ่งซ่อนเร้นอยู่ภายใน

และที่สำคัญจะไม่กล่าวถึงไม่ได้เลยนั่นคือ ฉาก แสง สี เสียง ต่าง ๆ ที่อยู่ในเนื้อเรื่อง โดยสตูดิโอจิบลิโดดเด่นมากในเรื่องของลายเส้นแอนิเมชัน และการวาดตัวละคร องค์ประกอบของฉากต่าง ๆ ภาพของแอนิเมชันยังคงคลาสสิกไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานแค่ไหน การลงสี ลายเส้น ของตัวละคร สถานที่ต่าง ๆ มีความละเอียดละไม มีเส้นให้และมีสไตล์เฉพาะของตัวเอง

จากการวิเคราะห์ โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก ต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Spirited Away ทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นถึงรูปแบบในการเล่าเรื่องของตัวภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่เป็นการค่อย ๆ อธิบายประเด็นหลักของเรื่องจากตัวของตัวเองไปสู่ภายนอก โดยแทรกคติ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในแต่ละฉาก จนกระทั่งการออกแบบตัวละครให้มีคาแรกเตอร์ที่ชัดเจนทำให้การดำเนินเรื่องนั้นสนุกสนาน ฉากเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยทำให้ Mood และ Tone ของเรื่องทั้งหมดมีความน่าสนใจ และเป็นไปในทางเดียวกัน ฉากแต่ละฉากผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญเพื่อที่จะได้นำมาประกอบกับส่วนอื่นให้เกิดเป็นผลงานที่สมบูรณ์แบบ ฉากแต่ละฉากจึงมีความละเอียด พิถีพิถัน ในการสร้างสรรค์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ต่อไป



รูปภาพที่ 10 ภาพผลงานจากเดอะมั้งค์ สตูดิโอ

### เดอะมั้งค์ สตูดิโอ

สยามรัฐ (2565) ได้กล่าวถึงเดอะมั้งค์ สตูดิโอไว้ว่าเดอะมั้งค์ สตูดิโอ เป็นผลงานวิชาวล ภายใต้การนำของ จ๊ก-สุภณวิชญ์ สมสมาน ประธานคณะกรรมการเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท เดอะมั้งค์ สตูดิโอ จำกัด นักสร้างภาพวิชาวล เอฟเฟค และแอนิเมเตอร์มือหนึ่งของไทยผู้มีประสบการณ์ในวงการยาวนานกว่า 30 ปี เอฟเฟค และภาพยนตร์แอนิเมชันระดับโลกหลายต่อหลายเรื่องที่มีชื่อเสียงเป็นที่ชื่นชอบของทุกคนทั่วโลก ส่วนหนึ่งเป็นผลงานของบริษัทคนไทยที่ชื่อว่าเดอะมั้งค์สตูดิโอ (The Monk Studios) สุภณวิชญ์ เป็นรุ่นบุกเบิกของวงการวิชาวล เอฟเฟคและแอนิเมชัน ในประเทศไทยและต่างประเทศ เขาเรียนจบคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จบมาทำงานเป็นช่างภาพอยู่ระยะหนึ่ง ก็เกิดความสนใจที่จะเรียนเรื่องการถ่ายภาพและการทำภาพยนตร์ เมืองไทยในช่วงเวลานั้นไม่มีสอนวิชาด้านนี้โดยเฉพาะ จึงตัดสินใจเดินทางไปเรียนด้านการทำภาพยนตร์ที่ School of Visual Arts นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา คอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นหลักสูตรที่เพิ่งเปิดใหม่ในขณะนั้นและทำให้สุภณวิชญ์ เบนเข็มจากการเรียนฟิล์ม มาเป็น คอมพิวเตอร์กราฟิก เขามองว่าเป็นวิชาที่ผนวกเอาศิลปะและดิจิทัลมาเป็นภาพเคลื่อนไหว และจะกลายเป็นอนาคตของวงการภาพยนตร์อย่างแน่นอน

จากการศึกษาการสร้างสรรคผลงานของ เดอะมั้งค์ สตูดิโอ โดยคุณสุภณวิชญ์ สมสมาน ทำให้ตัวผู้สร้างสรรค์เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบแอนิเมชัน จากผลงานหลาย ๆ เรื่องที่ได้รับชมทางสื่อต่าง ๆ น้อยคนนักที่จะทราบว่ามึคนไทยเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์งานชิ้นนั้น จากการศึกษาจึงทำให้ตัวผู้สร้างสรรค์มีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้รูปแบบแอนิเมชัน โดยใช้รูปแบบ การวางโครงเรื่อง และเทคนิคต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นมุกตลก การเลือกเอฟเฟค การใส่เสียง การสร้างบรรยากาศในชิ้นงาน ล้วนแล้วแต่เกิดจากการศึกษาผลงานของเดอะมั้งค์ สตูดิโอ



รูปภาพที่ 11 ภาพผลงานของ แม็กนัส คาร์ลสัน

### แม็กนัส คาร์ลสัน (Magnus Carlsson)

ต้นไม้อัลบาน (2562) ได้กล่าวไว้ใน Blast Magazine คาร์ลสันเป็นหนึ่งในแอนิเมเตอร์ที่เป็นที่รู้จักและกระตือรือร้นที่สุดของสวีเดน เขาเริ่มสร้างแอนิเมชันอย่างมืออาชีพในปี 1988 และได้สร้างซีรีส์ภาพยนตร์แอนิเมชันและซีรีส์ทางโทรทัศน์หลายเรื่อง เขาได้สร้าง The Three Friends and Jerry ซึ่งเผยแพร่ไปยังกว่า 100 ประเทศ และเขายังได้สร้างวิดีโอของเรดิโอเฮดสำหรับเพลง "Paranoid Android" เขาได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล MTV Video Music Awards เป็นจำนวนมาก คาร์ลสันยังได้ทำภาพยนตร์แอนิเมชันสต็อปโมชันเรื่อง Desmond & the Swamp Barbarian Trap ซึ่งฉายรอบปฐมทัศน์เมื่อวันที่ 19 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

ผลงานของ แม็กนัส คาร์ลสัน จากมิวสิควิดีโอ Paranoid Android – Radiohead เดิมที Radiohead เป็นโอตะของการ์ตูนเรื่อง Robin อยู่ก่อนแล้ว จึงได้มีการติดต่อไปยัง Magnus Carlsson ให้มาทำการกำกับมิวสิควิดีโอ Paranoid Android เพลงฮิตจากอัลบั้ม OK Computer โดยคอนเซ็ปต์เอ็มวีตัวนี้เกิดจากคาร์ลสันได้ขังตัวเองอยู่ในห้องทำงานและมองออกไปยังสะพานที่อยู่นอกหน้าต่าง พร้อมเปิดเพลง Paranoid Android กรอกหูตัวเองซ้ำๆ ซึ่งเอ็มวีที่ออกมาก็ต้องบอกว่ามี ความล้าลึกและยากที่จะตีความเอามากๆ (สิ่งเดียวที่พอจะบอกได้เห็นทีจะเป็นเรื่องราวที่สะท้อนถึงความรุนแรงเท่านั้น) เหมือนอย่างที่ Lewis Largent รองประธานฝ่ายดนตรีของ MTV กล่าวว่า “แม้ว่าคุณจะดู Paranoid Android เป็นร้อย ๆ รอบก็ตาม แต่เป็นเรื่องยากที่คุณจะตีความมันออกทั้งหมด”



จากการศึกษาผลงานดังกล่าวทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นแง่มุมต่าง ๆ ของการทำแอนิเมชัน โดยแอนิเมชันที่ดีนั้นไม่จำเป็นต้องมีเทคนิคและวิธีการที่ซับซ้อน การสร้างผลงานชิ้นนี้ของคาร์ลสันนั้นเป็นแอนิเมชันในรูปแบบ 2 มิติ แบบๆ ตัวละครมีหลายมิติ ฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องนั้น ล้วนแล้วแต่แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่ประกอบกันได้อย่างลงตัว มุมมองที่ใช้ในภาพทำได้ดีแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และที่สำคัญเนื้อเรื่องไม่ต้องสื่อความหมายไปหมดทุกอย่าง แต่ทิ้งสัญญาณบางอย่างให้ผู้ชมได้คิดต่อ ประเด็นนี้ถือว่า แม็กนัส คาร์ลสัน ทำได้ดี

### สรุปการศึกษาเทคนิคในการสร้างงานศิลปะในรูปแบบแอนิเมชัน

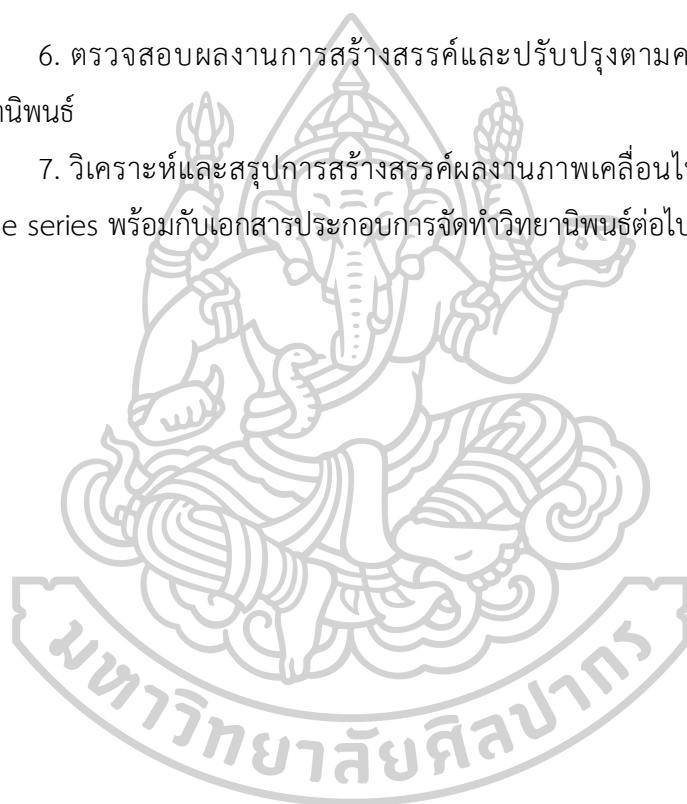
จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบแอนิเมชัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแบบ 2 มิติ และลักษณะแบบ 3 มิติ โดยลักษณะแบบ 2 มิตินั้นเป็นลักษณะที่ถูกคิดค้นขึ้นก่อนเป็นอันดับแรกในยุคเริ่มต้น (1930-1960) โดยวอลท์ ดิสนีย์ ในสมัยก่อนที่จะมีการสร้างแอนิเมชันในแบบปัจจุบันนั้นการสร้างแอนิเมชันมีความอยากลำบาก และต้องใช้ความพยายามอย่างสูง ที่จะสร้างสรรค์งานแอนิเมชันในแต่ละเรื่อง โดยใช้แผ่นเซลลูลอยด์โปร่งใสสำหรับสร้างการเคลื่อนไหวในแต่ละเฟรม ก่อนที่จะนำมาฉายภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงในยุคต่อมามีการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการสร้างสรรค์อันเนื่องมาจากการเข้ามามีบทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ที่สามารถช่วยประหยัดเวลาและแรงงานในการสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างมากทำให้แอนิเมชันแบบ 3 มิติ ได้เกิดขึ้นและได้เข้ามามีบทบาทในวงการแอนิเมชันจนมาถึงปัจจุบัน

แนวคิดสำหรับการเล่าเรื่องเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ โดยการเล่าเรื่องเกิดจากประสบการณ์ที่แตกต่างกันของมนุษย์ โดยอาศัย โครงเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิดหลัก ฉาก และการเล่าเรื่อง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ถูกนำมาเป็นองค์ประกอบในการเล่าเรื่องเพื่อสื่อความหมายไปยังผู้ฟังหรือผู้ชม โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสัญญาณวิทยาในการสื่อความหมาย ทั้งความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และแนวคิดที่เป็นหัวใจหลักในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ให้มีความแตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป

จากการที่ได้ศึกษาประวัติความเป็นมาของการถือกำเนิดแอนิเมชันทั้งรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ และแนวคิดสำหรับการเล่าเรื่อง ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เล็งเห็นถึงกระบวนการในการพัฒนางานอันเป็นสิ่งสำคัญในการทำผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ โดยสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้มีแบบแผนขั้นตอนที่ชัดเจน โดยยึดหลักการการทำงานที่ได้จากการศึกษาจากรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ จนสามารถนำมาพัฒนาเป็นขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ดังนี้

1. นำข้อมูลที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และทดลองเพื่อหาแนวทาง และเทคนิคที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน

2. นำข้อมูลที่ได้จากการลงภาคสนามและข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก
3. นำโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก ที่ได้ทำการออกแบบไว้มาสร้างเป็นสตอรี่บอร์ดเพื่อกำหนดแนวทางในการดำเนินเรื่อง มุมกล้อง รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ
4. ออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยใช้โปรแกรม Procreate
5. หลังจากออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครแล้ว ให้นำเอาองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ฉาก ตัวละคร เสียงบันทึก เสียงประกอบต่าง ๆ มาเรียบเรียงตามโครงเรื่อง ในโปรแกรม KineMaster
6. ตรวจสอบผลงานการสร้างสรรค์และปรับปรุงตามความเห็นของที่ปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์
7. วิเคราะห์และสรุปการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว (Animations) เรื่อง “สูบสาป” The series พร้อมกับเอกสารประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ต่อไป



### บทที่ 3

#### กระบวนการในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

##### การประมวลความคิดจากข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

จากที่ได้ศึกษาจากแหล่งข้อมูลทั้งการลงภาคสนาม และการค้นคว้าเนื้อหาจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ลักษณะและรูปแบบของภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ และวัดทางภาคเหนือ รวมทั้งเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินในรูปแบบแอนิเมชัน จนนำมาสู่แรงบันดาลใจ และแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีการพัฒนาต่อยอด และประมวลความคิดจากสิ่งที่ได้ศึกษาในบทที่ 2 เพื่อนำมาดำเนินการและพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

##### 1. ขั้นตอนการศึกษาเพื่อเตรียมการสร้างสรรค์ผลงาน

วิทยานิพนธ์เรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ถูกสร้างขึ้นตามกระบวนการและลำดับขั้นตอนด้วยวิธีการศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่นำมาสู่การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

###### 1.1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล

1.1 จุดริเริ่มที่ผู้สร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ได้สร้างสรรค์วิทยานิพนธ์เรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ชุดนี้ขึ้น เนื่องจากผู้สร้างสรรค์มีประสบการณ์ที่ได้ประสบพบเจอทั้งทางตรงและทางอ้อมเกี่ยวกับคำพูดที่มีอิทธิพลต่อทั้งผู้พูดและผู้ฟัง รวมถึงมีความสนใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบ Digital art จนนำมาซึ่งการลองผิดลองถูก และศึกษาด้วยตนเองโดยศึกษารูปแบบ เทคนิควิธีการ ของศิลปินที่มีลักษณะแนวงานตามที่ถูกผู้สร้างสรรค์สนใจ และได้นำมาพัฒนาและสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง

1.2 จากความประทับใจ และภูมิใจ ในศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในอดีต ที่บ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดน่าน ซึ่งเป็นแผ่นดินเกิดของผู้สร้างสรรค์ ทำให้จิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ถูกหยิบยกให้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ โดยเฉพาะภาพจิตรกรรมปูม่านยาม่าน ที่เป็นลักษณะของคู่หญิงชายกำลังกระซิบกระซาบเรื่องบางอย่างอยู่นั้น ทำให้ผู้พบเห็นต่างจินตนาการสงสัยและตั้งคำถามว่าเรื่องที่สองคนคุยกันนั้นเป็นเรื่องอะไร

1.3 “คำพูด” เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์เราเป็นอย่างมาก โดยสามารถเปลี่ยนสิ่งต่าง ๆ ได้จากคำให้เป็นชาว จากร้ายให้กลายเป็นดี โดยเฉพาะ “คำนิทาน” ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่คู่สังคมมนุษย์มาช้านาน เมื่อมนุษย์รู้จักรวมกลุ่มกันเป็นสังคม ก็มักจะมีการนิทานกันอยู่เสมอ จนเกิดเป็นประเด็นที่น่าสนใจในการหยิบยกให้มาเป็นประเด็นหลักในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

1.4 รูปแบบ และลักษณะแนวงานแบบแอนิเมชัน เป็นลักษณะแนวงานที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ โดยศึกษารูปแบบและวิธีการทางอินเตอร์เน็ตและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ นำมาลองผิดลองถูกด้วยตนเอง จนเกิดเป็นแนวงานของผู้สร้างสรรค์เอง ที่เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้ภาพเคลื่อนไหวประกอบกับซาวด์เอฟเฟกต์ เพื่อให้ผู้รับชมสามารถรับรู้และเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึง

1.5 ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษารูปแบบ แนวคิด ทฤษฎี รวมถึงเทคนิควิธีการ จากศิลปินที่มีลักษณะแนวงานสอดคล้องกับแนวงานของผู้สร้างสรรค์ ทั้งทางเว็บไซต์อินเตอร์เน็ต แหล่งความรู้ต่าง ๆ รวมทั้งการวิเคราะห์ผลงานศิลปะรูปแบบแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบแนวงานของผู้สร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

## 1.2. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลการร่างและค้นหารูปแบบของผลงาน

มีการศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์แบบร่างรวมถึงการทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคต่าง ๆ เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้เห็นเป็นรูปธรรม โดยมีอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคนิคให้คำแนะนำและคำปรึกษา ทั้งที่เป็นตัวบุคคลและการสืบค้นข้อมูลทางอินเตอร์เน็ต เพื่อปรับปรุง แก้ไข และกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งทางด้านเทคนิคเนื้อหา รวมถึงการออกแบบผลงานให้มีรูปแบบที่ประยุกต์ลักษณะของจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์และลายเส้นของผู้สร้างสรรค์ให้ออกมามีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นที่หน้าจดจำ อีกทั้งมีการวางแผนและลำดับวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นขั้นตอนเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานในขั้นตอนต่อ ๆ ไป

## 2. ขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ในครั้งนี้ ได้นำเสนอในรูปแบบ Animations ที่เป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิพลของ “คำพูด” ที่ส่งผลต่อทั้งผู้พูดและผู้ฟังในรูปแบบของการนิทาน ในรูปแบบของตัวงานนั้นมีการประยุกต์ลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ประกอบกับลายเส้นของผู้สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังจะให้เห็นได้จากตัวชิ้นงานการสร้างสรรค์ เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน อันได้แก่ เพื่อ

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Animations) ที่มีแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์รูปปูม่านยาม่านในเรื่องการชู้ชิบินินทา เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและผู้ฟัง และเพื่อสร้างความตระหนักรู้ ถึงอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและผู้ฟัง

การสร้างสรรควิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีการพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ทั้งทางด้านรูปแบบ เทคนิค วิธีการ เนื้อหา ฯลฯ โดยได้รับคำแนะนำจากคณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญทางเทคนิค มาปรับใช้ให้เกิดเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาโดยการลงพื้นที่ โดยศึกษาจากวัดภูมินทร์ และวัดต่าง ๆ ที่มีภาพจิตรกรรมในจังหวัดน่าน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ โดยเก็บข้อมูลในรูปแบบของการบันทึกภาพ
2. ศึกษาลักษณะงานของศิลปิน เช่น Magnus Carlsson, Beth Jeans Houghton, Hayao Miyazaki, Walt Disney เป็นต้น ที่มีลักษณะของแนวทางและสอดคล้องกับรูปแบบการทำงานของผู้สร้างสรรค์
3. ศึกษาเนื้อหาและรูปแบบแนวคิดการนิทานในจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดทางภาคเหนือและจากสภาพแวดล้อมรอบตัว รวมถึงผลกระทบต่อตัวผู้ฟังและผู้พูดเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. กำหนดเนื้อเรื่อง บทและรายละเอียดเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงดีไซน์ตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบเสริม ลำดับเหตุการณ์มุกล้อผ่านการวาดสตอรี่บอร์ดของแต่ละตอน เพื่อเตรียมการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animations)
5. เลือกโปรแกรม (SOFTWARE) ที่ใช้ในการผลิตให้มีความเหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์
6. เตรียมงานทางด้านภาพและเสียงเพื่อนำมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว (Animations)
7. นำองค์ประกอบที่ได้จากการเตรียมการ ได้แก่ รายละเอียดจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ตัวละคร ฉาก มุกล้อ ที่ได้ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพเคลื่อนไหวโดยใช้ โปรแกรม (SOFTWARE) ที่ผู้สร้างสรรค์ถนัด
8. นำเสนอพร้อมประเมินงานวิทยานิพนธ์เป็นระยะ ๆ เพื่อปรับปรุงและแก้ไข ไปสู่การพัฒนาที่ดีและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
9. ตรวจสอบผลงานการสร้างสรรค์และปรับปรุงตามความเห็นของที่ปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์
10. นำเสนอในรูปแบบนิทรรศการ



11. วิเคราะห์และสรุปการสร้างสรรคผลงานภาพเคลื่อนไหว (Animations) เรื่อง “สุบสาป” The series พร้อมกับเอกสารประกอบการทำวิทยานิพนธ์

### 3. ขั้นตอนหลังการดำเนินการเพื่อประมวลความคิดเชิงทัศนศิลป์

“คำพูด” เกิดจากภาษา ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสร้างความเข้าใจกันในสังคม เพื่อบอกความต้องการ ไม่ว่าจะป็นวจนภาษา หรืออวจนภาษา คำพูดสามารถเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ ในทางดีขึ้นหรือแย่ลงได้ การใช้คำพูดมักจะบ่งบอกความรู้สึกของผู้พูดเพื่อส่งต่อความรู้สึกเหล่านั้นผ่านไปยังผู้ฟัง การใช้ภาษาในการพูดเป็นศิลปะในรูปแบบหนึ่ง กล่าวคือ ศิลปะ เป็นสิ่งที่พูดถึงความงาม อันเป็นคุณค่าแห่งสุนทรียะที่ส่งผลต่อจิตใจ อารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของคำพูดข้างต้น ที่เป็นการสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลที่ส่งผลต่อมนุษย์ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

สำหรับตัวผู้สร้างสรรค์แล้วคำว่า “ศิลปะ” คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงความงามอันเกิดจากตัวตนของผู้สร้างสรรค์ ที่ใช้การตกผลึกจากประสบการณ์ แรงบันดาลใจ ความประทับใจ มาสร้างสรรค์และถ่ายทอดไปยังผู้อื่นให้เกิดความสุนทรียะ

แอนิเมชัน (Animations) เป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่ใช้การเคลื่อนไหวในการส่งความหมายไปยังผู้ชม ผ่านเทคนิควิธีการ และรูปแบบที่ซับซ้อน อันประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์แอนิเมชัน ดังนี้

1. ไอเดีย (Idea) หรือแรงบันดาลใจ (Inspirations) ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เกิดจากแรงบันดาลใจในภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ ภาพปูม่านยาม่าน ที่เป็นภาพของคู่ชายหญิงกำลังทำการกระซิบกระซาบกันอยู่ คนส่วนใหญ่มีการตีความภาพนี้เป็นเรื่องของความรักที่ทั้งสองกำลังบอกรักกัน แต่ในมุมมองของผู้สร้างสรรค์แล้วภาพนี้เป็นการแอบพูดกันแบบเบา ๆ หรือเรียกอีกอย่างว่าการนินทา ซึ่งการนินทาเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาตั้งแต่สมัยเริ่มใช้ภาษาในการสื่อสารประกอบกับประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์เองที่ได้ประสบพบเจอมา จึงเกิดเป็นไอเดีย (Idea) ในการนำมาใช้วางโครงเรื่องในขั้นตอนต่อไป

2. โครงเรื่อง (Story) จากไอเดีย (Idea) และแรงบันดาลใจ (Inspirations) ข้างต้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดแนวทางในการใช้แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งผู้พูดและผู้ฟังในรูปแบบของการนินทา และใช้ลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ มาเป็นลักษณะสำคัญในการวางโครงเรื่องให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน

3. สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เกิดจากโครงเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดจากแรงบันดาลใจ และไอเดีย ร่างลงบนกระดาษด้วยดินสอ หรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มีการร่างตัวละครให้มีลักษณะที่มีการประยุกต์จากตัวภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์บวกกับลายเส้นของผู้สร้างสรรค์ให้มีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์และน่าจดจำ ทั้งทางด้านหน้าตา อารมณ์ความรู้สึก มีการออกแบบฉาก

ให้มีกลิ่นไอของความเป็นพื้นถิ่นน่านโดยใช้ข้อมูลจากประสบการณ์และการลงภาคสนามเก็บข้อมูลนำมาประกอบกันเพื่อสร้างฉากในแต่ละฉาก นำตัวละครและฉากรวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ มาประกอบกัน โดยคำนึงถึงการลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของโครงเรื่องที่วางไว้ และออกแบบมุกล้ออิงให้มีความน่าสนใจ

**4. เสียง (Sound)** เป็นการใส่เสียงเพื่อใช้ประกอบตัวละครและสร้างบรรยากาศภายในผลงาน โดยใช้เสียงของผู้สร้างสรรค์และการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ตที่หาได้มาประกอบกันให้เหมาะสมจังหวะของตัวละครแต่ละตัว และเหมาะสมกับบรรยากาศของเนื้อเรื่อง

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานในวิทยานิพนธ์ชุดนี้มีขั้นตอน ในส่วนของการสืบค้นข้อมูล การทดลอง การวิเคราะห์ข้อมูล สร้างแบบร่าง ค้นหารูปแบบและแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่ยังคงต้นแบบที่มาจากศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่าน ในรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ ผสมผสานกับเทคนิควิธีการรูปแบบใหม่ ซึ่งทั้งหมดนี้ตัวผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอเป็นผลงานแอนิเมชันเล่าเรื่อง เรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ที่เป็นการพูดถึงอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งผู้พูดและผู้ฟังในรูปแบบของการนิทาน จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมด มีส่วนช่วยในการพัฒนางานและสร้างสรรค์งานในขั้นตอนต่อไป



## ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

- นำข้อมูลที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และทดลองเพื่อหาแนวทาง และเทคนิคที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน



รูปภาพที่ 12 ภาพผลงานที่ผ่านการทดลองเทคนิคเพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

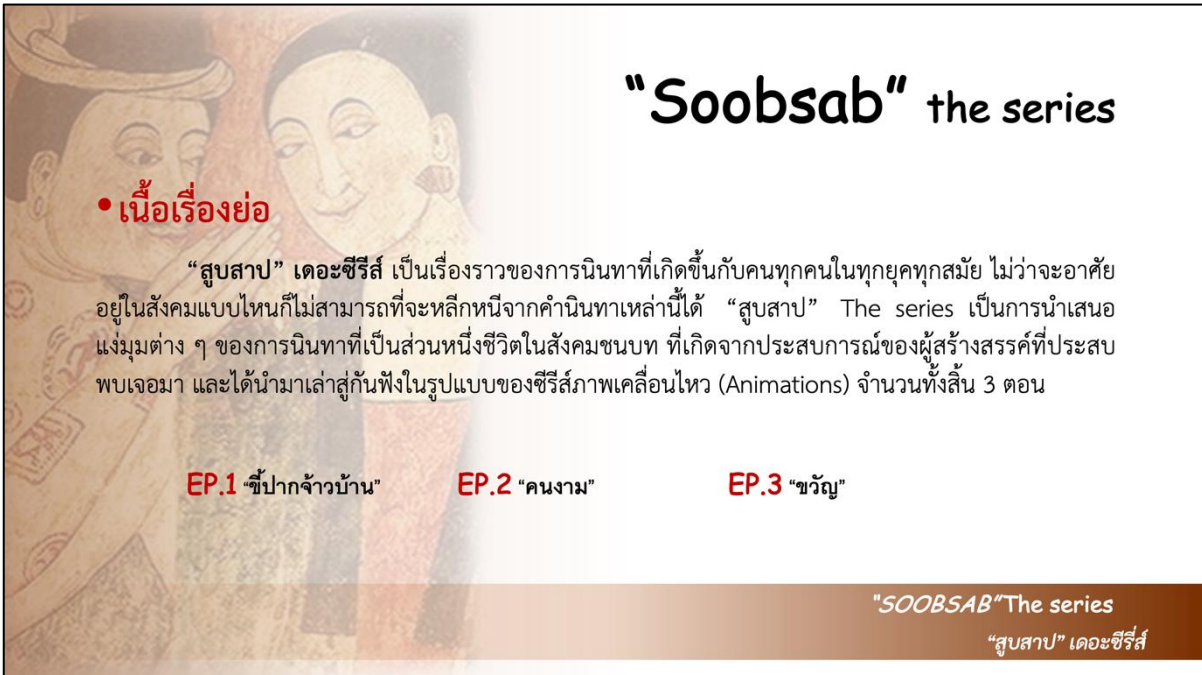


2. นำข้อมูลที่ได้จากการลงภาคสนามและข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มาวิเคราะห์เพื่อ  
ออกแบบโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก

ภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์	การวิเคราะห์		
	เนื้อหา	เส้น รูปร่าง รูปทรง	สี
	ภาพปูม่านยาม่าน เป็นภาพของหญิงชายที่กำลังทำการกระซิบกระซาบกันอยู่ โดยผู้ชายทำการเกาะไหล่ผู้หญิง มือขวายกขึ้นมาป้องปาก แสดงท่าทางการกระซิบได้อย่างเป็นธรรมชาติ	เส้นที่ใช้ในภาพจิตรกรรมปูม่านยาม่านนั้นเป็นเส้นโค้ง ส่วนใหญ่ รูปร่างเป็นแบบธรรมชาติ	
	ภาพนางศรีไว เป็นภาพของผู้หญิงที่แต่งกายในรูปแบบล้านนาโบราณ นุ่งผ้าซิ่นแบบน่าน เปลือยท่อนบน ช่วงบริเวณอกมีผ้าคลุมเล็กน้อย ในมือคิบบุหรี บางอิริยาบถมีการแต่งตัวด้วยการทัดดอกไม้ไว้บนศีรษะ	เส้นที่ใช้ใช้เส้นโค้ง มีการตัดเส้นด้วยสีแดง ทำให้ตัวภาพมีความนุ่มนวลไม่แข็ง จนเกินไปดูเป็นธรรมชาติ รูปร่างเป็นแบบรูปร่างธรรมชาติอ่อนหวาน	
	ภาพแอมว่กาด เป็นภาพของกลุ่มผู้ชายผู้หญิง กำลังชุมนุมกัน ภาพที่โดดเด่นเป็นภาพของชายหญิงกำลังต่อมวลูบหูกัน เป็นการแสดงถึงการเกี่ยวพาราสีกันของหนุ่มสาวในอดีต ที่แสดงออกมาได้เป็นอย่างดี	เส้นของตัวภาพที่เป็นคนนั้นจะใช้เส้นโค้ง เป็นส่วนมาก ตัดเส้นด้วยสีเข้ม ในส่วนของตัวอาคารต่าง ๆ มีลักษณะเป็นรูปทรงเรขาคณิต แสดงมิติด้วยการเพิ่มเส้นให้เห็นความหนาของตัวอาคาร	

รูปภาพที่ 13 ตารางการวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

## 2.1 การออกแบบโครงเรื่อง



## "Soobsab" the series

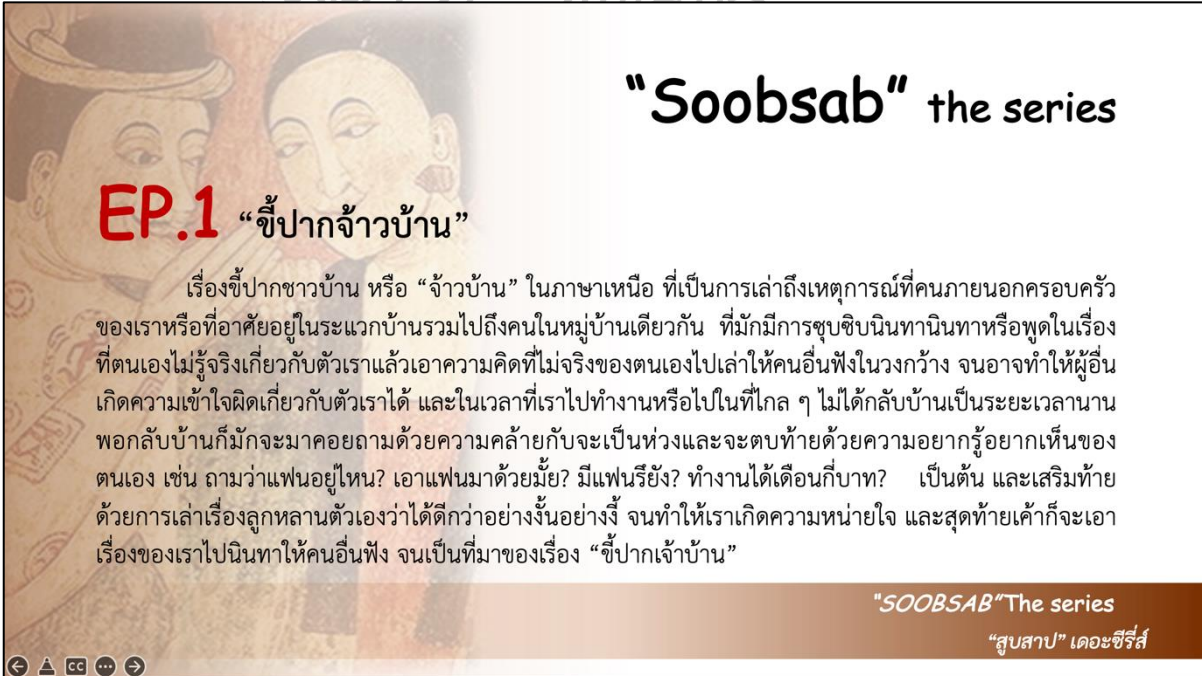
• เนื้อเรื่องย่อ

“สูบสาบ” เดอะซีรีส์ เป็นเรื่องราวของการนิทานที่เกิดขึ้นกับคนทุกคนในทุกยุคทุกสมัย ไม่ว่าจะอาศัยอยู่ในสังคมแบบไหนก็ไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงจากคำนิทานเหล่านี้ได้ “สูบสาบ” The series เป็นการนำเสนอแง่มุมต่าง ๆ ของการนิทานที่เป็นส่วนหนึ่งชีวิตในสังคมชนบท ที่เกิดจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่ประสบพบเจอมา และได้นำมาเล่าสู่กันฟังในรูปแบบของซีรีส์ภาพเคลื่อนไหว (Animations) จำนวนทั้งสิ้น 3 ตอน

EP.1 “ซี้ปากจ้าวบ้าน”      EP.2 “คนงาม”      EP.3 “ขวัญ”

"SOOBSAB" The series  
“สูบสาบ” เดอะซีรีส์

รูปภาพที่ 14 ภาพโครงเรื่อง “สูบสาบ” เดอะซีรีส์



## "Soobsab" the series

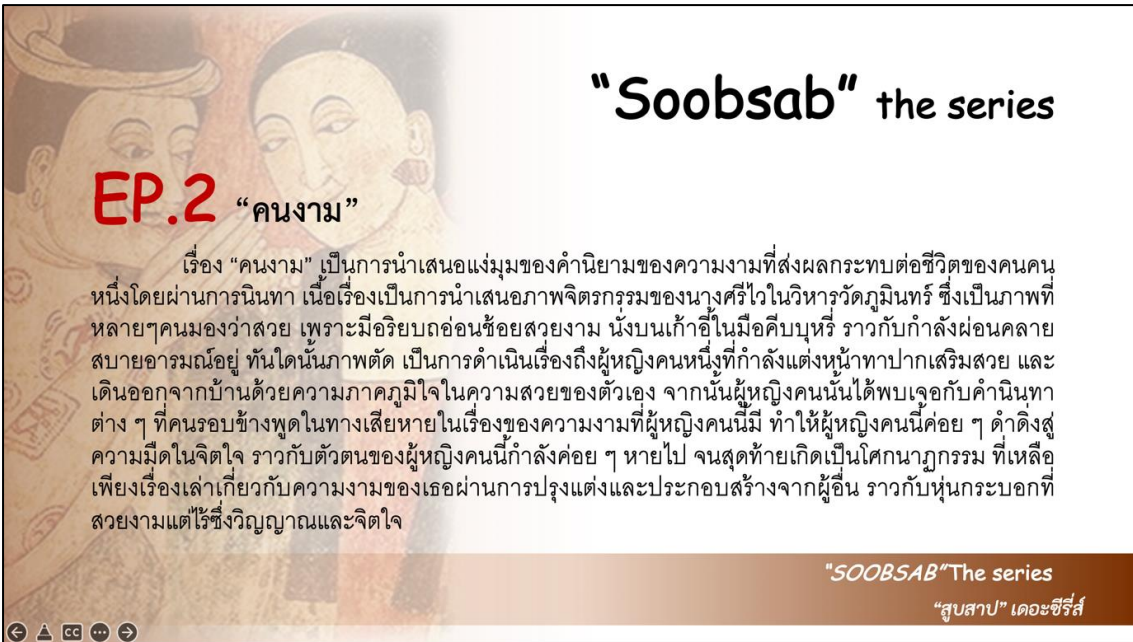
### EP.1 “ซี้ปากจ้าวบ้าน”

เรื่องซี้ปากชาวบ้าน หรือ “จ้าวบ้าน” ในภาษาเหนือ ที่เป็นการเล่าถึงเหตุการณ์ที่คนภายนอกครอบครัวของเราหรือที่อาศัยอยู่ในระแวกบ้านรวมไปถึงคนในหมู่บ้านเดียวกัน ที่มีมีการซุบซิบนิทานนิทานหรือพูดในเรื่องที่ตนเองไม่รู้จริงเกี่ยวกับตัวเราแล้วเอาความคิดที่ไม่จริงของตนเองไปเล่าให้คนอื่นฟังในวงกว้าง จนอาจทำให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับตัวเราได้ และในเวลาที่เราไปทำงานหรือไปในที่ไกล ๆ ไม่ได้กลับบ้านเป็นระยะเวลาานาน พอกลับบ้านก็มักจะมาคอยถามด้วยความคล้ายกับจะเป็นห่วงและจะตบท้ายด้วยความอยากรู้อยากเห็นของตนเอง เช่น ถามว่าแฟนที่ไหน? เอาแฟนมาด้วยมั้ย? มีแฟนรึยัง? ทำงานได้เดือนกี่บาท? เป็นต้น และเสริมท้ายด้วยการเล่าเรื่องลูกหลานตัวเองว่าได้ดีกว่าอย่างนั้นอย่างนี้ จนทำให้เราเกิดความหน่ายใจ และสุดท้ายเค้าก็จะเอาเรื่องของเราไปนิทานให้คนอื่นฟัง จนเป็นที่มาของเรื่อง “ซี้ปากเจ้าบ้าน”

"SOOBSAB" The series  
“สูบสาบ” เดอะซีรีส์

รูปภาพที่ 15 ภาพโครงเรื่อง “สูบสาบ” เดอะซีรีส์ ตอนที่ 1 เรื่องซี้ปากจ้าวบ้าน





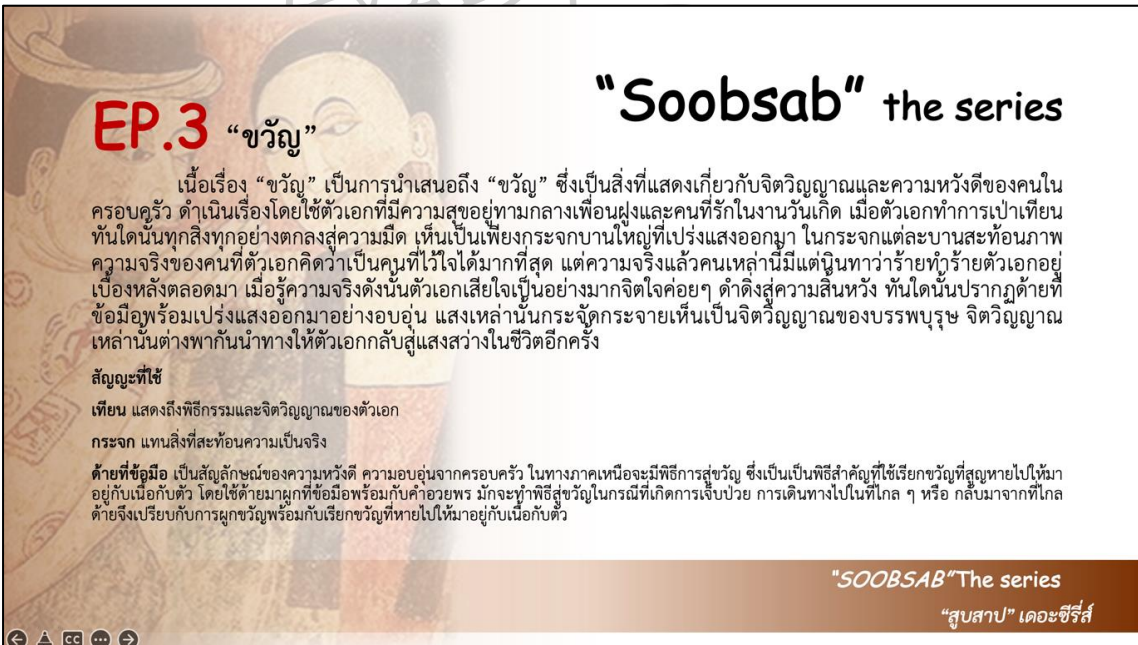
## "Soobsab" the series

### EP.2 "คนงาม"

เรื่อง "คนงาม" เป็นการนำเสนอแง่มุมของค่านิยมของความงามที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของคนคนหนึ่งโดยผ่านการนิทาน เนื้อเรื่องเป็นการนำเสนอภาพจิตรกรรมของนางศรีโวในวิหารวัดภูมินทร์ ซึ่งเป็นภาพที่หลายๆคนมองว่าสวย เพราะมีอริยบทอ่อนช้อยสวยงาม นั่งบนเก้าอี้ในมือคิบบูหรี รวากับกำลังผ่อนคลายสบายอารมณ์อยู่ ทันใดนั้นภาพตัด เป็นการดำเนินเรื่องถึงผู้หญิงคนหนึ่งที่กำลังแต่งหน้าทาปากเสริมสวย และเดินออกจากบ้านด้วยความภาคภูมิใจในความสวยของตัวเอง จากนั้นผู้หญิงคนนั้นได้พบเจอกับค่านิทานต่างๆ ที่คนรอบข้างพูดในทางเสียหายในเรื่องของความงามที่ผู้หญิงคนนี้มี ทำให้ผู้หญิงคนนี้ค่อย ๆ ดำดิ่งสู่ความมืดในจิตใจ รวากับตัวตนของผู้หญิงคนนี้ก็กำลังค่อย ๆ หายไป จนสุดท้ายเกิดเป็นโศกนาฏกรรม ที่เหลือเพียงเรื่องเล่าเกี่ยวกับความงามของเธอผ่านการปรุงแต่งและประกอบสร้างจากผู้อื่น รวากับหุ่นกระบอกที่สวยงามแต่ไร้ซึ่งวิญญาณและจิตใจ

*"SOBSAB" The series*  
"สูบสาป" เดอะซีรีส์

รูปภาพที่ 16 ภาพโครงเรื่อง "สูบสาป" เดอะซีรีส์ ตอนที่ 2 เรื่อง "คนงาม"



## "Soobsab" the series

### EP.3 "ขวัญ"

เนื้อเรื่อง "ขวัญ" เป็นการนำเสนอถึง "ขวัญ" ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงเกี่ยวกับจิตวิญญาณและความหวังดีของคนในครอบครัว ดำเนินเรื่องโดยใช้ตัวเอกที่มีความสุขอยู่ท่ามกลางเพื่อนฝูงและคนที่รักในงานวันเกิด เมื่อตัวเอกทำการเป่าเทียนทันใดนั้นทุกสิ่งทุกอย่างตกลงสู่ความมืด เห็นเป็นเพียงกระจกบานใหญ่ที่เป่ารังแสงออกมา ในกระจกแต่ละบานสะท้อนภาพความจริงของคนในตัวเอกคิดว่าเป็นคนที่ไว้ใจได้มากที่สุด แต่ความจริงแล้วคนเหล่านั้นมีแต่ฝันหาว่าร้ายทำร้ายตัวเอกอยู่เบื้องหลังตลอดมา เมื่อรู้ความจริงดังนั้นตัวเอกเสียใจเป็นอย่างมากจิตใจค่อยๆ ดำดิ่งสู่ความสิ้นหวัง ทันใดนั้นปรากฏตัวที่ข้อมือพร้อมเป่ารังแสงออกมาอย่างอบอุ่น แสงเหล่านั้นกระจัดกระจายเห็นเป็นจิตวิญญาณของบรรพบุรุษ จิตวิญญาณเหล่านั้นต่างพากันนำทางให้ตัวเอกกลับสู่แสงสว่างในชีวิตอีกครั้ง

**สัญลักษณ์ใช้**

**เทียน** แสดงถึงพิธีกรรมและจิตวิญญาณของตัวเอง

**กระจก** แทนสิ่งที่สะท้อนความเป็นจริง

**ตัวที่ข้อมือ** เป็นสัญลักษณ์ของความหวังดี ความอบอุ่นจากครอบครัว ในทางภาคเหนือจะมีพิธีการสูขวัญ ซึ่งเป็นพิธีสำคัญที่เรียกขวัญที่สูญหายไปให้มาอยู่กับตัว โดยใช้ด้ายมาผูกที่ข้อมือพร้อมกับคำอวยพร มักจะทำพิธีสูขวัญในกรณีที่เกิดการเจ็บป่วย การเดินทางไปในที่ไกล ๆ หรือ กลับมาจากที่ไกล ด้ายจึงเปรียบกับการผูกขวัญพร้อมกับเรียกขวัญที่หายไปให้มาอยู่กับตัว

*"SOBSAB" The series*  
"สูบสาป" เดอะซีรีส์

รูปภาพที่ 17 ภาพโครงเรื่อง "สูบสาป" เดอะซีรีส์ ตอนที่ 3 เรื่อง "ขวัญ"






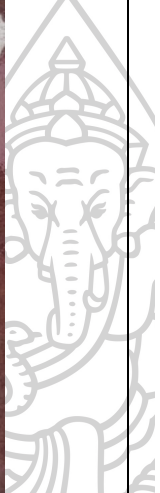





2.2 การออกแบบฉาก



รูปภาพที่ 18 ภาพตารางการออกแบบฉากจากแรงบันดาลใจที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล



## 2.1 การออกแบบตัวละคร

แรงบันดาลใจ	ตัวละคร
	
 	
	
	

รูปภาพที่ 19 ภาพตารางการออกแบบตัวละครจากแรงบันดาลใจที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล

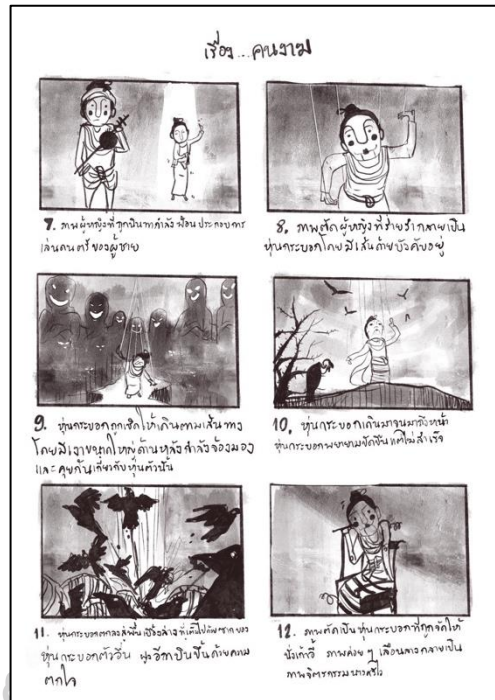
3. นำโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก ที่ได้ทำการออกแบบไว้มาสร้างเป็นสตอรี่บอร์ดเพื่อกำหนดแนวทางในการดำเนินเรื่อง มุมกล้อง รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ



รูปภาพที่ 20 ภาพร่างผลงาน“สูบสาป”เดอะซีรีส์ ซีซั่นที่ 1 เรื่อง“งูปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 21 ภาพร่างผลงาน“สูบสาป”เดอะซีรีส์ ซีซั่นที่ 2 เรื่อง“คนงาม”



รูปภาพที่ 22 ภาพร่างผลงาน “สุบสาบ” เดอะซีรีส์ ตอนที่ 2 เรื่อง “คนงาม”



รูปภาพที่ 23 ภาพร่างผลงาน “สุบสาบ” เดอะซีรีส์ ตอนที่ 3 เรื่อง “ขวัญ”





รูปภาพที่ 24 ภาพร่างผลงาน “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอนที่ 3 เรื่อง “ขวัญ”

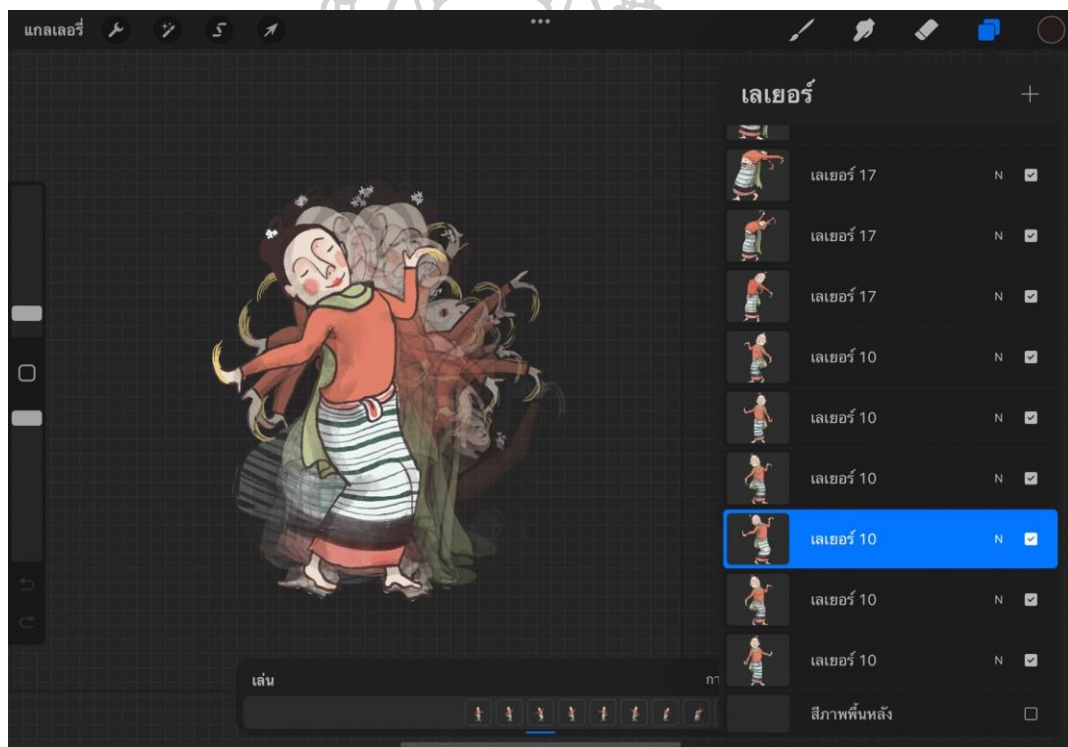


รูปภาพที่ 25 ภาพร่างผลงาน “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอนที่ 3 เรื่อง “ขวัญ”

#### 4. ออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยใช้โปรแกรม Procreate



รูปภาพที่ 26 ภาพหน้าต่างโปรแกรม Procreate



รูปภาพที่ 27 ภาพตัวอย่างผลงานการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร

5. หลังจากออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครแล้ว ให้นำเอาองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ฉาก ตัวละคร เสียงบันทึก เสียงประกอบต่าง ๆ มาเรียบเรียงตามโครงเรื่อง ในโปรแกรม KineMaster

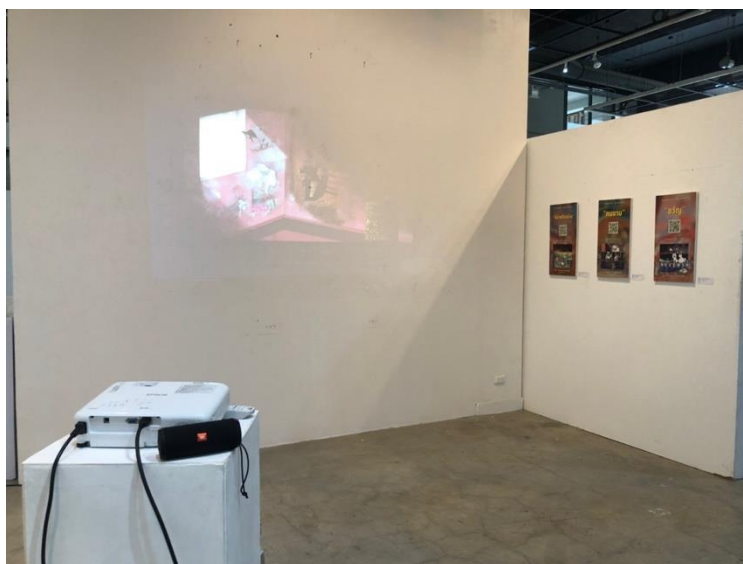


รูปภาพที่ 28 ภาพหน้าต่างโปรแกรม KineMaster



รูปภาพที่ 29 ภาพตัวอย่างขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานในโปรแกรม KineMaster

6. ตรวจสอบผลงานการสร้างสรรค์และปรับปรุงตามความเห็นของที่ปรึกษาโครงการ  
วิทยานิพนธ์



รูปภาพที่ 30 ภาพการติดตั้งผลงาน



รูปภาพที่ 31 ภาพการประเมินผลงานเพื่อจัดแสดงนิทรรศการ

7. วิเคราะห์และสรุปการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว (Animations) เรื่อง “สูบสาป”  
The series พร้อมกับเอกสารประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

## บทที่ 4

### การพัฒนาและการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

วิทยานิพนธ์ชุด “สูบสาบ” เดอะซีรีส์ ได้รับการพัฒนาและต่อยอด โดยผ่านการประมวลผลจากประสบการณ์และการทดลองอย่างเป็นลำดับขั้นตอน จนได้มาสู่ผลงานการสร้างสรรค์ชุด “สูบสาบ” เดอะซีรีส์ ซึ่งภายในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้แสดงออกถึงอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งผู้พูดและผู้ฟังในรูปแบบของการนิเทศ โดยใช้รูปแบบศิลปะจากจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ โดยเฉพาะภาพปูม่านยาม่านที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ และยังเป็นการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม วิถีชีวิตพื้นถิ่นของจังหวัดน่าน ที่ถูกถ่ายทอดในผลงานชุดนี้ โดยใช้กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบการเล่าเรื่อง หรือ แอนิเมชัน

จากการศึกษา ทดลอง ค้นคว้า โดยใช้เทคนิคในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ได้พบปัญหาและได้นำมาสู่การแก้ไข โดยมีคณาจารย์และผู้เชี่ยวชาญในการให้คำแนะนำ โดยแบ่งออกเป็นลำดับดังนี้

#### การสร้างสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สูบสาบ” เดอะซีรีส์นั้น มีกระบวนการและเทคนิคที่ใช้การทดลองต่าง ๆ เพื่อเสาะแสวงหาแนวทาง และเทคนิคเฉพาะตัว ที่จะสามารถถ่ายทอดผลงานในรูปแบบเฉพาะออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัสและเข้าใจสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึง

ซึ่งกว่าจะได้ผลงานชุด “สูบสาบ” เดอะซีรีส์ นี้ออกมานั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลองและสร้างสรรค์งานในรูปแบบต่างๆ เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดผลงานออกมาให้ดีที่สุด จากจุดเริ่มต้นของความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมบ้านเกิดที่เป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ทางด้าน วัฒนธรรม วิถีชีวิตในรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง โดยเฉพาะจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ ภาพปูม่านยาม่าน ที่เป็นภาพของหญิงชายทำการกระซิบกันอยู่ หลายๆ คนที่ได้พบเห็น ต่างตีความในลักษณะของการกระซิบรักกัน จนได้รับสมญานามว่า “ภาพกระซิบรักบันลือโลก” ที่ใครๆต่างจดจำ ที่เมื่อมีผู้กล่าวถึงจังหวัดน่านก็จะนึกถึงภาพกระซิบรักบันลือโลก ในส่วนของผู้สร้างสรรค์ที่ได้เห็นภาพจิตรกรรมฝาผนัง ภาพปูม่านยาม่านแล้ว ผู้สร้างสรรค์ได้ตีความไปอีกแนวทางหนึ่งซึ่งเป็นการขูขบนิเทศกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องเคยประสบพบเจอ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมมนุษย์ ตามโคลงโลกนิติ ของพระนิพนธ์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร ที่ว่าด้วยเรื่องการนิเทศไว้ว่า “ห้ามเพลึงไว้อย่าให้ มีควัน ห้ามสุริยะแสงจันทร์ ส่องไซรั ห้ามอายุให้หัน คินเล่า ห้ามดั่งนี้ไว้ได้ จึงห้ามนินทา” นอกจากนี้ในภาษาถิ่นเหนือใช้คำว่า “สูบสาบ” เพื่อแทนความหมายของการนิเทศ

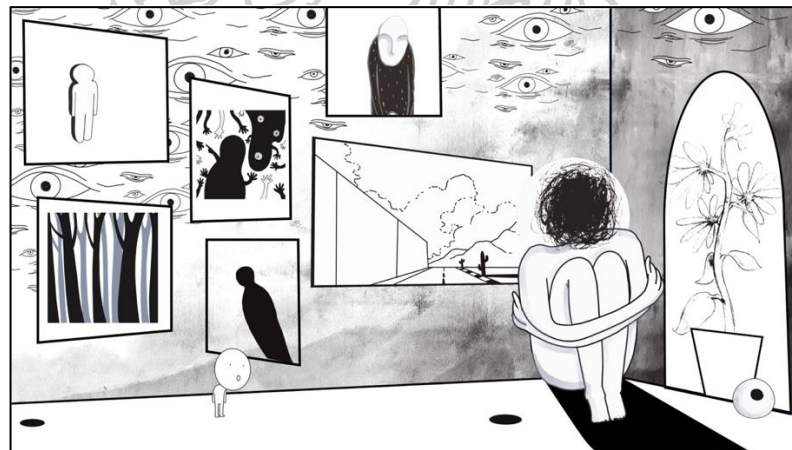


โดยตัวผู้สร้างสรรค์ได้มีการเปลี่ยนตัวสะกดตัวท้ายของคำว่า “สาบ” จาก “บ” ให้เป็น “ป” เพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงผลกระทบของคำพูดที่ส่งผลกระทบต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง เปรียบเสมือนกับคำสาปที่จะคอยกัดกร่อนจิตใจมนุษย์ให้สูญเสียชีวิตไปในที่สุด

จากแรงบันดาลใจเหล่านี้เอง ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ให้ออกมาในรูปแบบของผลงานศิลปะนิพนธ์ โดยมีลักษณะเป็นงานภาพเคลื่อนไหวประกอบการเล่าเรื่อง โดยผลงานในช่วงแรกนั้นเป็นผลงานที่ทดลองเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ ด้วยตัวของผู้สร้างสรรค์เองนั้นไม่ได้มีความรู้ในการสร้างผลงานแอนิเมชัน หรือภาพเคลื่อนไหวเลย จึงต้องทำการทดลองที่หลากหลายเพื่อหาแนวทางในการสร้างผลงานของตัวเอง โดยมีลำดับขั้นการพัฒนาการสร้างสรรค์ ดังนี้

### งานทดลองในช่วงที่ 1

งานทดลองชิ้นนี้เป็นการทดลองสร้างภาพเคลื่อนไหวช่วงแรก ๆ โดยใช้เฟรมแต่ละเฟรมมาเรียงร้อยต่อกัน แล้วนำมาเรียบเรียงเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Procreate และ PowerPoint



รูปภาพที่ 32 ภาพงานการทดลองในช่วงที่ 1



รูปภาพที่ 33 QR cord เพื่อชมผลงานการทดลองในช่วงที่ 1

ชื่อผลงาน	lonely
ชื่อศิลปิน	ยุทธภูมิ อุดพรม
เทคนิค	Animations
ขนาด	-

ผลงานชิ้นนี้ได้รับคำแนะนำจากท่านคณาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ โดยประมวลเป็นข้อมูลเพื่อใช้ในการปรับปรุงแก้ไขในเรื่องของระยะเวลาในผลงาน ว่ายังไม่เหมาะสมที่จะใช้สำหรับใช้สื่อความหมาย และยังขาดการดำเนินเรื่องที่จะทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงได้ ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำคำแนะนำเหล่านี้มาพัฒนาและปรับปรุงในงานชิ้นต่อไป

### งานทดลองในช่วงที่ 2

จากคำแนะนำของคณาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ในชิ้นงานช่วงที่ 1 เรื่องของการกำหนดระยะเวลาและการเล่าเรื่องเพื่อสื่อความหมายว่ายังไม่เหมาะสมนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้นำคำแนะนำเหล่านั้นมาแก้ไขและปรับปรุงผลงานจนได้เป็นผลงานการทดลองสร้างสรรค์ในช่วงที่ 2 โดยได้มีการวางโครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก รวมทั้งการใช้เสียงประกอบ เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและฉากต่าง ๆ ได้ โดยใช้โปรแกรม Procreate ในการสร้างตัวละครและเปลี่ยนมาใช้โปรแกรม Kinemaster ในการตัดต่อให้ดำเนินเรื่องอย่างราบรื่นยิ่งขึ้น



รูปภาพที่ 34 ภาพงานการทดลองในช่วงที่ 2



รูปภาพที่ 35 QR cord เพื่อชมผลงานการทดลองในช่วงที่ 2

ชื่อผลงาน	สูบ“สาป”
ชื่อศิลปิน	ยุทธภูมิ อุดพรม
เทคนิค	Animations
ขนาด	-

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้คือ เป็นการพูดถึงสภาพสังคมที่ตัวศิลปินได้พบเห็น และสัมผัสโดยตรง ที่มีการเข้ามาของการใช้ระบบอำนาจที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของคนตั้งแต่เล็กจนโต เป็นผู้ใหญ่ในรูปแบบของวงจรที่ไม่รู้จบเวียนกันเป็นระบบ โดยต้องแลกกับอิสรภาพและการสูญเสียตัวตนของคนคนหนึ่งไป

เนื้อเรื่องของงานชิ้นนี้เป็นการพูดถึงวงจรชีวิตของ สิ่งมีชีวิตที่เกิดขึ้นมาภายใต้ระบบอำนาจนิยม ที่ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนแล้ว ต้องดำเนินไปในแนวทางที่เหมือน ๆ กัน โดยอยู่ภายใต้ผู้ที่มีอำนาจ สิ่งมีชีวิตเหล่านี้พยายามต่อสู้ฟันตัวเองเพื่อหนี ออกจากจากอำนาจเหล่านี้เพื่อต้องการหลุดพ้น ด้วยการทำทุกวิถีทาง แต่สุดท้ายก็ต้องฝืนทนก้มหน้าจ๋านต่ออำนาจ และถูกกลืนหายไปในที่สุด

ผลงานช่วงที่ 2 นี้ได้รับคำแนะนำจากท่านคณาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้ประมวลเป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองได้ว่า ในส่วนของเทคนิคที่นำเสนอค่อนข้างทำออกมาได้ดี ตัวละครที่เลือกใช้มีคาแรคเตอร์ชัดเจน อารมณ์ต่าง ๆ ค่อนข้างทำได้ดีกว่างานในช่วงแรก แต่มีส่วนของการตัดต่อบางช่วงยังกระตุก เสียงที่เลือกใช้ค่อนข้างหนัก ควรมีบางช่วงที่ลดเสียงลงบ้าง การใช้เสียงเดียวตลอดทั้งเรื่องทำให้อารมณ์ของเรื่องราวเรียบจนเกินไป มีเสียงแทรกรกจนเยอะจนเกินไป และที่สำคัญควรใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายให้ชัดเจนมากขึ้น จากคำแนะนำดังกล่าวผู้สร้างสรรค์จึงได้นำมาพัฒนาและปรับปรุงในงานชิ้นต่อไป

### งานทดลองในช่วงที่ 3

จากคำแนะนำของคณาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ในเรื่องของการใช้เสียงในผลงานที่ค่อนข้างหนัก ควรมีบางช่วงที่ลดเสียงลงบ้าง การใช้เสียงเดียวตลอดทั้งเรื่องทำให้อารมณ์ของเรื่องราวเรียบจนเกินไป มีเสียงแทรกครบถ้วนเยอะ และการตัดต่อบางช่วงยังมีความกระตุกอยู่นั้น ตัวผู้สร้างสรรค์ได้ทำการแก้ไขและปรับปรุงในงานชุดที่ 3 โดยการตัดลดเสียงบางช่วงให้ลดลง เพิ่มเสียงในช่วงที่ต้องการเน้นให้เห็นความสำคัญ และเพิ่มสีในชิ้นงานให้เกิดความสดใสโดยใช้สีที่พบในจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์มาเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน



รูปภาพที่ 36 ภาพงานการทดลองในช่วงที่ 3 ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน      สุป“สาป”01  
 ชื่อศิลปิน      ยุทธภูมิ อุดพรหม  
 เทคนิค            Animations  
 ขนาด               -



รูปภาพที่ 37 QR cord เพื่อชมผลงานการทดลองในช่วงที่ 3 ชิ้นที่ 1





รูปภาพที่ 38 ภาพงานการทดลองในช่วงที่ 3 ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน	สูบ“สาป”02
ชื่อศิลปิน	ยุทธภูมิ อุดพรหม
เทคนิค	Animations
ขนาด	-



รูปภาพที่ 39 QR cord เพื่อชมผลงานการทดลองในช่วงที่ 3 ชั้นที่ 2

### สรุปผลการทดลองสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชุดที่ผ่านมานั้น ได้ผ่านการชี้แนะจากคณาจารย์และผู้เชี่ยวชาญในด้านเทคนิคและเนื้อหา ให้ผลงานการสร้างสรรค์นั้นออกมาในรูปแบบเป็นที่น่าพึงพอใจเหมาะสมกับตัวผู้สร้างสรรค์ที่จะสามารถสื่อแนวคิดไปยังผู้ชมได้ จากการทดลองที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่าการพัฒนาและปรับปรุงผลงานการสร้างสรรค์อยู่ตลอดเวลา โดยใช้คำชี้แนะจากคณาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ ที่ได้ชี้แนะมานั้น นำมาพัฒนาและปรับปรุงจนได้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ เพื่อต่อยอดไปใช้สร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ต่อไป



## การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

จากผลการทดลองสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ นำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สูบสาป” เดอะซีรีส์นั้น มีกระบวนการและเทคนิคที่ใช้หลากหลาย ที่จะสามารถถ่ายทอดผลงานในรูปแบบแอนิเมชัน ประกอบการเล่าเรื่อง ที่สามารถให้ผู้ชมได้สัมผัสและเข้าใจถึงอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟังในรูปแบบของการนิทาน จากจุดเริ่มต้นของความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมบ้านเกิดที่เป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ทางด้าน วัฒนธรรม วิถีชีวิต ที่ถูกถ่ายทอดตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว ที่ได้แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมหรือรูปแต้มล้านนา โดยเฉพาะจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ภาพปูม่านยาม่าน หรือภาพกระซิบรักบันลือโลก

แรงบันดาลใจเหล่านี้เอง ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ให้ออกมาในรูปแบบของผลงานศิลปนิพนธ์ โดยมีลักษณะเป็นงานภาพเคลื่อนไหวประกอบการเล่าเรื่องที่มีความเป็นงานศิลปะยังคงซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ และสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบของคำพูดที่ส่งผลต่อจิตใจของมนุษย์ในรูปแบบของการนิทาน โดยถ่ายทอดผ่านวัฒนธรรม วิถีชีวิต ที่เป็นดังรากเหง้าของผู้สร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นผลงานการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในรูปแบบแอนิเมชันทั้งสิ้น 3 เรื่อง ดังนี้

### การสร้างสรรค์ผลงานในขั้นที่ 1

“ซี้ปากจ้าวบ้าน” เป็นงานการสร้างสรรค์เรื่องแรกในวิทยานิพนธ์ “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ที่ดำเนินเรื่องโดยการนำเสนอถึงอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟังในรูปแบบของการนิทาน คำว่า “ซี้ปาก” หมายถึง ข้อความ หรือคำพูดของคนอื่นที่เอามาพูดต่อกัน “จ้าวบ้าน” เป็นคำที่หมายถึงชาวบ้านที่มีการออกเสียงแบบสำเนียงภาษาถิ่นเหนือ “ซี้ปากจ้าวบ้าน” เมื่อแปลรวมกันแล้วจึงหมายถึง ข้อความ หรือคำพูดที่มีการเอามาพูดต่อ ๆ กันในหมู่ชาวบ้าน อาจเป็นเรื่องจริงหรือไม่จริงก็ได้ โดยผลงานชิ้นนี้จะเป็นการดำเนินเรื่องเกี่ยวกับ ความรู้สึกของใครหลาย ๆ คน เมื่อกลับไปเยี่ยมบ้านในพื้นที่ต่างจังหวัด ที่ไม่ได้กลับไปเป็นระยะเวลาานาน พอกลับไปถึงแล้วมักจะเป็น “ซี้ปากจ้าวบ้าน” จนเป็นที่มาของชื่อในผลงานชิ้นนี้

การดำเนินเรื่องในขั้นที่ 1 นั้นจะเป็นการดำเนินเรื่องโดยใช้ตัวเอกที่เป็นเด็กต่างจังหวัดที่มีโอกาสได้ไปทำงานและใช้ชีวิตที่อื่นเป็นระยะเวลาานาน โดยฉากแรกของการเปิดเรื่องนั้น จะเป็นฉากของ นกที่กำลังโผล่บิน มีความหมายถึงการเริ่มต้น ตอน “ซี้ปากจ้าวบ้าน” นั้นเป็นตอนแรกของซีรีส์ จึงใช้นกแทนความหมายของการเริ่มต้น นกตัวเดิมได้บินเข้ามาทางช่องทางต่างเข้าไปยังภายในของวิหารวัดภูมินทร์ที่มีภาพจิตรกรรมฝาผนังอยู่ ทันใดนั้นนกตัวนั้นก็เข้าไปเกาะอยู่ที่ไหล่ของภาพ

จิตรกรรมยาม่าน ซึ่งเป็นรูปของผู้หญิงที่กำลังฟังผู้ชายที่ทำการกระชิบอยู่ ทันใดนั้นภาพปู้ม่านยาม่าน ก็ขยับและส่งเสียงกระชิบออกมาราวกับกำลังคุยเรื่องลับอะไรบางอย่างอยู่ เมื่อนกได้ฟังปู้ม่านยาม่าน คุยกันเสร็จจึงบินออกทางหน้าต่างไป ฉากนี้เปรียบกับการนำพาผู้ชมเข้าสู่เนื้อเรื่องโดยผ่านการเล่า เรื่องจากปู้ม่านยาม่านที่เปรียบตั้งเป็นสัญลักษณ์ของจังหวัดน่าน เพื่อแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของตัว งานที่ผู้ชมจะได้เห็นในงานชิ้นนี้ พอนกบินออกไปแล้วภาพตัดมายังบริเวณหน้าวัดที่มีผู้คนกำลังเดินกัน อย่างพลุกพล่าน บนถนนมีรถสี่ล้อ สายน่าน – ปอน ซึ่งเป็นรถที่ใช้จริงภายในจังหวัดเพื่อเดินทางข้ามไป ยังอำเภอต่าง ๆ ภายในจังหวัดน่าน รถสี่ล้อได้ผ่านไปยังสถานที่ต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงภาพบรรยากาศ ระหว่างทาง ภาพในรถมีตัวเอกที่กำลังมองออกไปข้างนอกหน้าต่างเพื่อบ่งบอกอารมณ์ของการคิดถึง บ้านเกิด พอรถสี่ล้อได้เดินทางมาถึงที่หมายแล้วเห็นเป็นศาลารอรถของกรมทางหลวงสีเหลืองที่คุ้นเคย กันดี บรรยากาศต่าง ๆ ในชนบททำให้หวนคิดถึงวัยเด็กของตัวเอง ผู้คนต่าง ๆ ที่คุ้นเคยพากันให้ ความสนใจกับการกลับมาของตัวเอง ทันใดนั้นก็มีผู้หญิงงูงมาอยู่คนหนึ่งชวนให้ตัวเองคุยในเรื่อง ความเป็นอยู่ของตัวเองราวกับให้ความหวังใจที่จะรู้เรื่องราวทุกซอกทุกซิบต่าง ๆ แต่แล้วความหวังใจนั้น กลับเป็นการถามเพื่อต้องการโอ้อวดญาติของตัวเองว่าดีกว่าอย่างนั้นอย่างนี้ จนทำให้พระเอกเกิด ความหน่ายใจและพยายามปลีกตัวและหนีออกมา ทันใดนั้นหมาที่ผู้หญิงคนนั้นงูงมาก็เริ่มเห่าและไล่ กวดตัวเอง ในฉากนี้หมาเป็นตัวแทนของคำพูดของผู้หญิงคนนี้จะคอยติดตามเพื่อที่ทำร้ายตัวเอง ราวกับอิทธิพลของคำพูดที่ไม่ดีของคนพูดที่ส่งผลต่อคนฟัง สุดท้ายแล้วตัวเองก็ได้เจอกับครอบครัวแต่ ก็ไม่พ้นที่จะได้ยินการนินทาจากคนรอบข้างโดยการเอาเรื่องที่ไม่เป็นความจริงของตัวเองไปพูดต่อ ๆ กันในหมู่ชาวบ้าน จนทำให้ตัวเองเริ่มรู้สึกแย่อีกครั้ง ตัวเอกค่อย ๆ ดำดิ่งสู่ห้วงอารมณ์ที่มีต่อคำพูด เหล่านั้น ทันใดนั้นปรากฏเป็นมือของหญิงชราพร้อมกับอ้อมกอดของครอบครัวที่คอยอุ้มตัวเอกขึ้น จากอารมณ์เหล่านั้น เพื่อให้ได้พบกับความรักความหวังใจที่แท้จริงจากคนในครอบครัว ให้ได้คำตอບ ทุกครั้งที่กลับบ้านไปว่า “เรากลับไปทำไม”

ภายในเนื้อเรื่องของชิ้นงานนี้มีการใช้สัญลักษณ์ในการดำเนินเรื่องที่เราเห็นได้ชัดเจนก็คือ นก เป็นสัญลักษณ์ของ ความเป็นอิสระ เมื่อพอโตแล้วก็จะบินออกจากรังไป แต่ก็จะมีนกบางชนิดต่อให้ บินออกจากรังไปนานแค่ไหน เมื่อถึงเวลา ก็จะกลับมาถิ่นฐานเดิมของตน ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกนกเพื่อ เป็นตัวแทนของผู้สร้างสรรค์เองที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ต่างจังหวัด นาน ๆ จะกลับบ้านไปในช่วงเทศกาลสัก ครั้ง เพื่อกลับไปเยี่ยมพ่อแม่ เพื่อน คนที่เรารัก กลับไปยังบ้านเกิดเมืองนอนกลับไปยังรากเหง้าที่เคย ใช้ชีวิตในวัยเด็ก



รูปภาพที่ 40 ภาพผลงานชิ้นที่ 1 เรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 41 QR cord เพื่อชมผลงานชิ้นที่ 1 เรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”

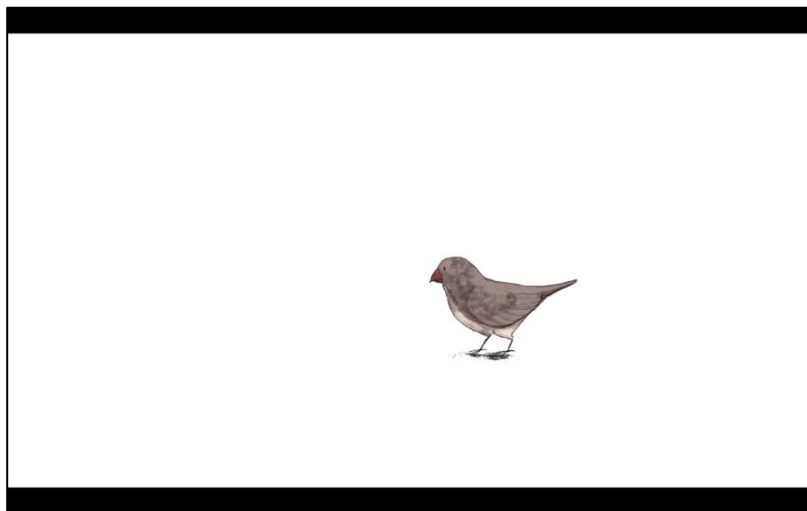
ชื่อผลงาน : “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”

ชื่อศิลปิน : ยุทธภูมิ อุดพรม

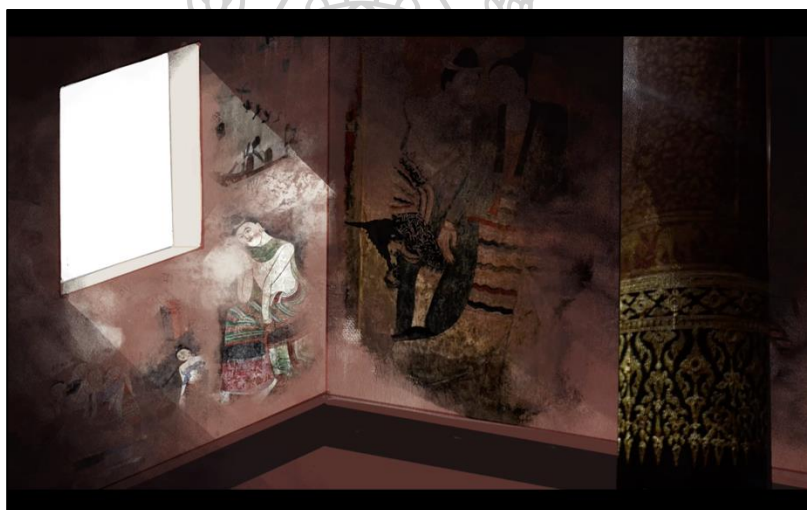
เทคนิค : Animations

แนวคิดในการสร้างสรรค์

เรื่องขี้ปากชาวบ้าน หรือ “จ้าวบ้าน” ในภาษาเหนือ ที่เป็นการเล่าถึงเหตุการณ์ที่คนภายนอกครอบครัวของเราหรือที่อาศัยอยู่ในระแวกบ้านรวมไปถึงคนในหมู่บ้านเดียวกัน ที่มักมีการซุบซิบ นินทาหรือพูดในเรื่องที่ตนเองไม่รู้จริงเกี่ยวกับตัวเราแล้วเอาความคิดที่ไม่จริงของตนเองไปเล่าให้คนอื่นฟังในวงกว้าง จนอาจทำให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับตัวเราได้ และในเวลาที่เราไปทำงานหรือไปในที่ไกล ๆ ไม่ได้กลับบ้านเป็นระยะเวลานาน พอกลับบ้านก็มักจะมาคอยถามด้วยความคล้อยกับจะเป็นห่วงและจะตบท้ายด้วยความอยากรู้อยากเห็นของตนเอง เช่น ถามว่าแฟนอยู่ไหน? เอาแฟนมาด้วยมั๊ย? มีแฟนรึยัง? ทำงานได้เดือนกี่บาท? เป็นต้น และเสริมท้ายด้วยการเล่าเรื่องลูกหลานตัวเองว่า ได้ดีกว่าอย่างงั้นอย่างงี้ จนทำให้เราเกิดความหน่ายใจ และสุดท้ายเค้าก็จะเอาเรื่องของเราไปนินทาให้คนอื่นฟัง จนเป็นที่มาของเรื่อง “ขี้ปากเจ้าบ้าน”



รูปภาพที่ 42 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 43 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”

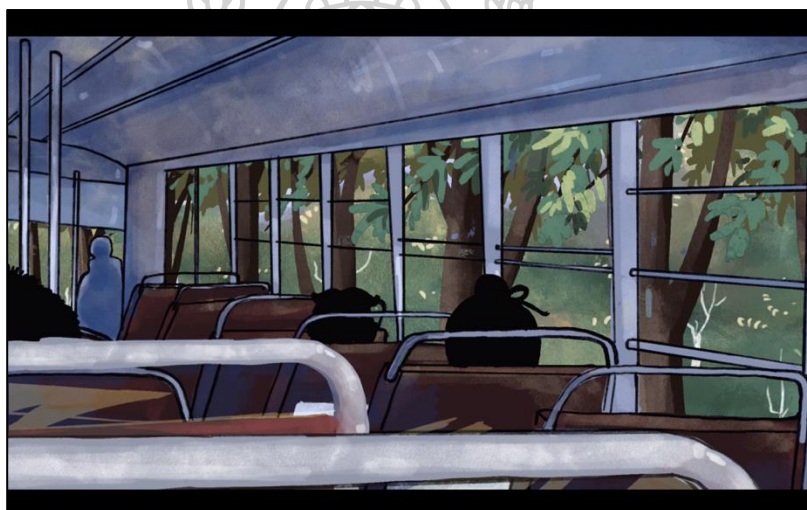


รูปภาพที่ 44 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”





รูปภาพที่ 45 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 46 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 47 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 48 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 49 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 50 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”





รูปภาพที่ 51 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



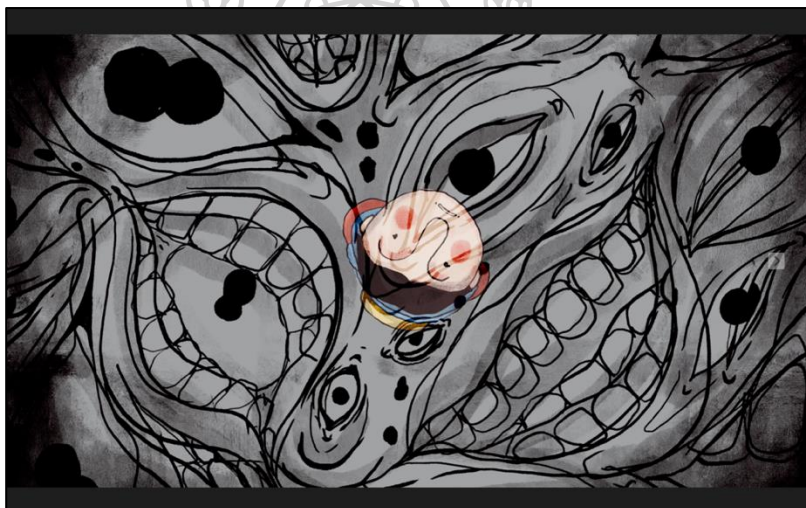
รูปภาพที่ 52 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 53 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 54 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีริส ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”

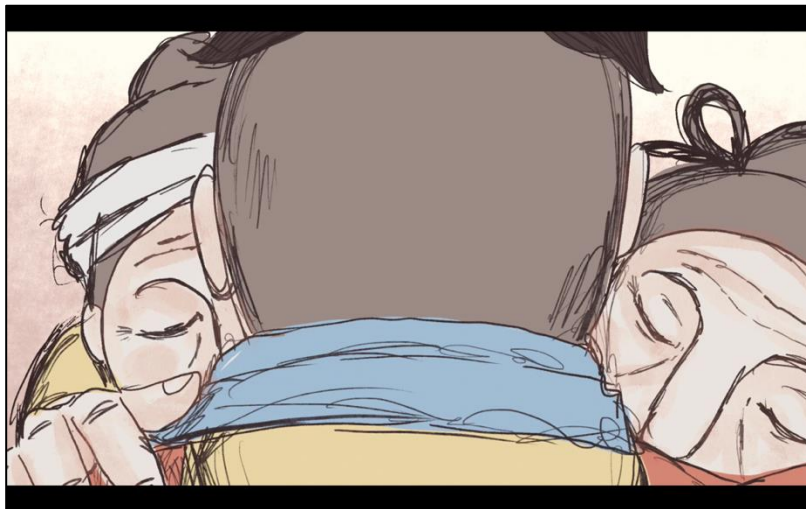


รูปภาพที่ 55 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีริส ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 56 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีริส ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”





รูปภาพที่ 57 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 58 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”



รูปภาพที่ 59 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขี้ปากจ้าวบ้าน”

## สรุปการสร้างสรรคผลงานในขั้นที่ 1

จากการสร้างสรรคผลงานในขั้นที่ 1 นั้น ได้มีการพัฒนาและปรับปรุงตามคำแนะนำจากคณาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ ทำให้เห็นถึงพัฒนาการจากผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ผลงานชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสายใยรักในครอบครัวที่อยู่เหนืออิทธิพลของคำพูดที่มาจากปากผู้อื่น ในเนื้อเรื่องก็จะเป็นการแสดงให้เห็นถึงฉากสำคัญต่าง ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์และสื่อถึงวิถีชีวิตของคนพื้นถิ่นจังหวัดน่านได้เป็นอย่างดี

ด้วยการดำเนินเรื่องที่ใช้ระยะเวลาไม่น้อยและไม่มากจนเกินไป ทำให้ผู้ชมสามารถดูได้เรื่อย ๆ ไม่เบื่อ โดยในแต่ละฉากจะใช้สีที่ได้จากศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์นำมาเป็นธีมสีหลักในการสร้างสรรคผลงานในครั้งนี้ Mood และ Tone ในงานชิ้นนี้จะมีลักษณะแบบไม่ฉูดฉาดเกินไป จะมีความเทา ๆ ของบรรยากาศ ทำให้เกิดความรู้สึกลึกลับน่าติดตาม เสียงที่ผู้สร้างสรรคเลือกใช้จะเป็นเสียงของเพลงบรรเลงในทำนองแบบภาคเหนือ เพื่อเสริมให้ตัวชิ้นงานมีบรรยากาศของความเป็นท้องถิ่นเหนือ ในส่วนลักษณะของตัวละครที่ออกแบบนั้นจะเป็นแบบฟอร์มง่าย ๆ สบายตา และน่าจดจำ โดยเน้นเส้นโค้งเพื่อให้เกิดความนุ่มนวล โดยเน้นในส่วนของคิ้วตามเอกลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ มุมกล้องที่เลือกใช้จะใช้มุมกล้องที่หลากหลายเพื่อไม่ให้เกิดความจำเจในชิ้นงาน ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายได้ จากทั้งหมดที่กล่าวมานั้นเป็นส่วนหนึ่งของทั้งหมดที่อยู่ในชิ้นงาน ในส่วนของปัญหาที่พบในงานชิ้นที่ 1 นี้ ตัวผู้สร้างสรรคจะได้นำไปปรับปรุงในชิ้นงานต่อไป

## การสร้างสรรคผลงานขั้นที่ 2

“คนงาม” ในภาษาเหนือมีความหมายว่า คนสวย ในผลงานสร้างสรรค “สุบสาป” เดอะซีรีส์ ขั้นที่ 2 นี้ จะเป็นการเล่าถึงเรื่องของผู้หญิงคนหนึ่งที่มีหน้าตาสวย ที่ต้องพบเจอกับคำนิทาต่าง ๆ มากมาย จนท้ายที่สุดเธอต้องจบชีวิตลง เหลือไว้เพียงแต่เรื่องเล่าและตำนานต่าง ๆ ที่พูดถึงเธอเท่านั้น แรงบันดาลใจของผลงานชิ้นนี้มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ ภาพนางศรีไว ซึ่งเป็นภาพของผู้หญิงที่กำลังนั่งอยู่บนเก้าอี้อย่างสบายใจ ในมือถือมวนบุหรี่ สีหน้าที่กำลังครุ่นคิดบางอย่างอยู่ นั้นช่างทำให้ชวนมอง โดยเนื้อเรื่องจะพูดถึงความงามที่ผู้อื่นนิยามขึ้นมา เพื่อเป็นบรรทัดฐานของคนในสังคมนั้น ๆ โดยคนที่สวยมักจะเป็นที่จับตามองเป็นพิเศษ เมื่อทำอะไรผิดแปลกจากบรรทัดฐานความงามนั้นก็มักจะถูกนิทาจากคนรอบข้าง ซึ่งเป็นสิ่งที่ตอกย้ำตามพุทธศาสนสุภาษิตที่ว่า นตฺถิ โลกอนินฺทิต “ผู้ไม่ถูกนิทา ย่อมไม่มีในโลก”

ในฉากเปิดเรื่องนั้นผู้สร้างสรรค์ใช้ดอกปีบหรือดอกกาสะลองที่นกกจากตอนที่ 1 คาบมาไว้ตรงขอบหน้าต่าง ซึ่งดอกกาสะลองนั้นเป็นตัวแทนของความงาม ดอกกาสะลองที่กำลังร่วงหล่นมายังพื้นผ่านห้วงเวลาจากปัจจุบันไปยังอดีต ย้อนกลับไปโดยใช้ภาพจิตรกรรมนางศรีไวเป็นตัวดำเนินเรื่อง โดยย้อนไปยังตอนที่นางศรีไวยังมีชีวิตอยู่ในยุคนั้น ภาพของนางเริ่มเลือนกลับมามีชีวิตเป็นลักษณะของหญิงสาวที่กำลังแต่งหน้าทาปาก แต่งเนื้อแต่งตัวเพื่อออกจากบ้านด้วยความมั่นใจ ฉากของตัวเอกที่กำลังพอร่าอยู่นั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ใส่ศิลปะการพอร่าที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดน่าน นั่นคือการพอร่าแก้ม เพื่อแสดงให้เห็นถึงการดำเนินเรื่องราวของชีวิตผู้หญิงคนหนึ่ง ดอกไม้ที่กำลังร่วงโรยนั้น เปรียบกับความงามที่กำลังเสื่อมถอยไปที่ละเล็กละน้อย ฉากหลังเห็นเป็นภาพปากกับดวงตาแบบกลาง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงคำนิทานต่าง ๆ ที่ตัวเอกกำลังจะพบเจอ ภาพของตัวเอกที่กำลังเดินผาดูดของคำนิทานที่เกิดจากคำพูดของผู้อื่นเริ่มมีจำนวนมากขึ้น จากปากต่อปากไปเรื่อย ๆ จนกลายเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นความจริงไปมาก โดยส่วนของการพูดเกินความจริงนั้นผู้สร้างสรรค์ได้ใช้สุนัขและไก่ซึ่งเป็นสัตว์ที่คุ้นมาฟังต่อจากคำของคนทีพูดต่อต่อมาเพื่อแสดงให้เห็นว่าคำพูดเหล่านั้นเริ่มเกินความจริงไปมาก เกินจริงจากสิ่งที่เป็นจริงไปมาก ทันใดนั้นสุนัขได้ทำการเห่าและหอนเพื่อแสดงให้รู้ว่า คำพูดเหล่านั้นได้ถูกกระจายไปทั่วหมู่บ้านแล้ว พร้อมกับภาพตัวเอกที่กำลังเดินเข้าป่าไปและหายไปในความมืด ภาพบรรยากาศต่าง ๆ เริ่มเปลี่ยนเพื่อแสดงให้เห็นสภาพจิตใจของตัวเอกที่ถูกอิทธิพลของคำพูดต่างทำร้าย เสียงกา กิ่งไม้แหลม ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศให้ดูลึกลับน่ากลัว บนท้องฟ้าปรากฏเป็นเงาสีดำที่กำลังคุ้ยกันอย่างสนุกสนานทั้งหัวเราะเยาะเย้ย ทั้งพูดจาเสีย ๆ หาย ๆ เกี่ยวกับตัวเอก บนทางเดินที่ตัวเอกเดินไปนั้นเป็นทางเดินเล็ก ๆ 2 ข้างทางเป็นหุบเหวลึก ตัวเอกเดินตามทางไปเรื่อย ๆ จนถึงปากเหว บนปากเหวนั้นปรากฏเป็นผู้หญิงหลายคนที่กำลังเดินตามมาพร้อมกับสีหน้าเรียบเฉยไร้ความรู้สึก ทุกคนต่างก้าวลงสู่เหวลึกเพื่อจับทุกสิ่งทุกอย่าง บรรยากาศต่าง ๆ เริ่มมีดลลงราวกับว่าชีวิตชีวิตหนึ่งได้จากไปแล้ว เสียงลมพสานเสียงนกกาเป็นสิ่งที่ยิ่งที่ตอกย้ำว่ามีสิ่ง ๆ หนึ่งได้หายไปตลอดกาลแล้ว ดอกกาสะลองค่อยจมลงสู่ความมืดและหายไปในที่สุด เสียงน้ำหยดดังเป็นจังหวะราวกับน้ำตาที่กำลังร่วงริน เปรียบกับความงามที่เป็นดังชีวิตของตัวเอกได้หายไปแล้ว ฉากจึงตัดมาให้เห็นเป็นคนคนหนึ่งกำลังประกอบหุ่น ตกแต่งหน้าตาของหุ่นให้สวยงามแล้วทุกคนต่างเดินจากไป การประกอบหุ่นขึ้นมาใหม่นั้นเปรียบดังความงามที่ถูกประกอบสร้างจากผู้อื่น ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นด้วยตัวของมันเอง ความงามที่ถูกสร้างมาเหล่านี้จึงไม่จริง ยั่งยืน ย่อมมีความเสื่อมสลายไป แต่ความงามที่มาจากตัวตนภายในนั้นแหละที่เป็นของจริง แม้ตัวจะจากไปแล้วแต่ความงามนั้นยังถูกกล่าวขานสืบไป

ภายในเนื้อเรื่องมีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ มากมายเพื่อสื่อความหมาย ที่เห็นได้ชัดเจนเลยคือ ดอกไม้ ที่เป็นสัญลักษณ์ของความดีงาม ดอกไม้ที่งามไม่มีที่ติมักถูกเลือกให้เป็นพุทธบูชาในการไปทำบุญที่วัด เพราะฉะนั้นผู้สร้างสรรค์จึงเลือกดอกไม้ ให้มาเป็นตัวแทนของความงาม โดยดอกป๊อบหรือดอกกาสะลองเป็นดอกไม้ที่พบเห็นได้ทั่วไป คนล้านนานิยมเอาดอกกาสะลองมาบูชาพระในพิธีสวดเทศน์มหาชาติที่เรียกว่าการ “ตั้งธรรมหลวง” ในช่วงประเพณียี่เป็ง โดยนำเอาไม้ไผ่ขัดแต่ละจำนวนสองแผ่นกระหนาบดอกกาสะลองไว้เป็นแผง แขนงไว้อบๆ ธรรมมาสน์ นอกจากนี้ คนล้านนายังเล่าสืบต่อกันมาว่า ดอกกาสะลองเป็นดอกไม้ที่มีคุณค่า ใช้บูชาพระแม่ธรณี เนื่องจากเมื่อหล่นลงมาเกือบนพื้นจึงจะมีกลิ่นหอม ถือกันว่าดอกกาสะลองนี้แหละคือดอกปาริชาติ ดอกไม้จากสรวงสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ กลิ่นหอมเย็นใจไปทั่วแผ่นดิน กระทั่งสวรรค์ชั้นพรหม ตลอดจนยมโลก



รูปภาพที่ 60 ภาพผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 เรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



รูปภาพที่ 61 QR cord เพื่อชมผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 เรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



ชื่อผลงาน : “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”

ชื่อศิลปิน : ยุทธภูมิ อุดพรม

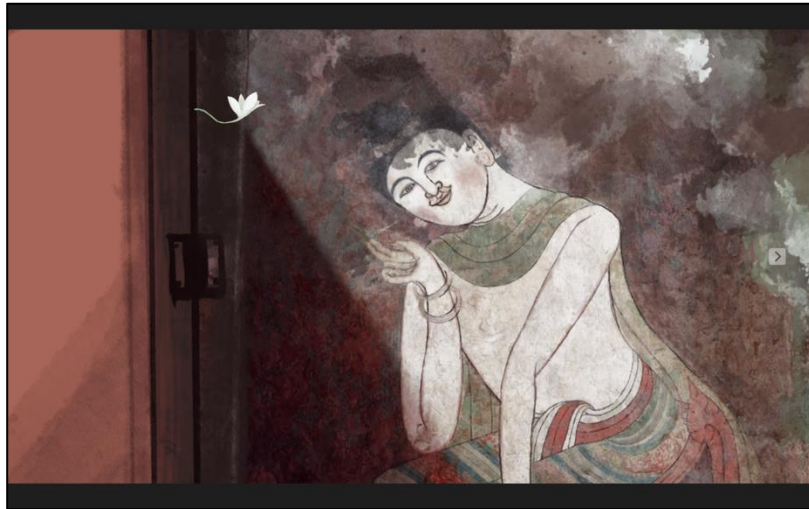
เทคนิค : Animations

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์

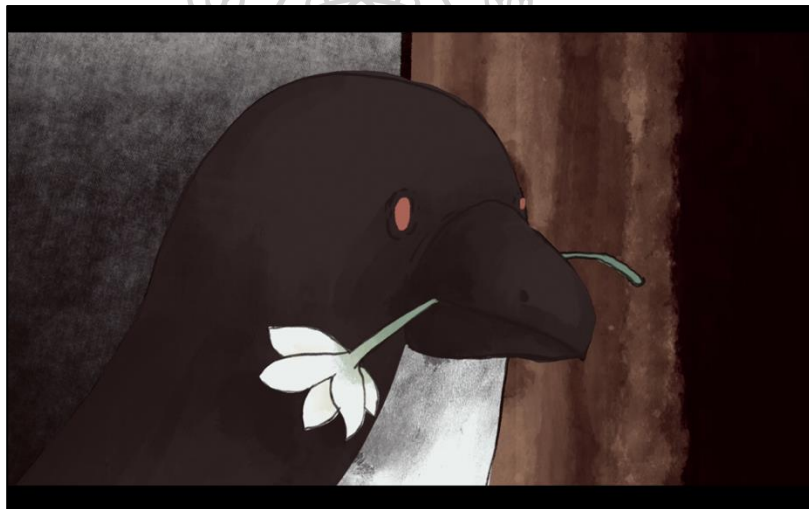
เรื่อง “คนงาม” เป็นการนำเสนอแง่มุมของค่านิยมของความงามที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของคนคนหนึ่งโดยผ่านการนิทาน เนื้อเรื่องเป็นการนำเสนอภาพจิตรกรรมของนางศรีไวในวิหารวัดภูมินทร์ ซึ่งเป็นภาพที่หลายคนมองว่าสวย เพราะมีอิริยาบถอ่อนช้อยสวยงาม นั่งบนเก้าอี้ในมือคืบบุหรี รวากับกำลังผ่อนคลายสบายอารมณ์อยู่ ทันใดนั้นภาพตัด เป็นการดำเนินเรื่องถึงผู้หญิงคนหนึ่งที่กำลังแต่งหน้าทาปากเสริมสวย และเดินออกจากบ้านด้วยความภาคภูมิใจในความสวยของตัวเอง จากนั้นผู้หญิงคนนั้นได้พบเจอกับค่านินทาต่าง ๆ ที่คนรอบข้างพูดในทางเสียหายในเรื่องของความงามที่ผู้หญิงคนนี้มี ทำให้ผู้หญิงคนนี้ค่อย ๆ ดำดิ่งสู่ความมืดในจิตใจ รวากับตัวตนของผู้หญิงคนนี้กำลังค่อย ๆ หายไป จนสุดท้ายเกิดเป็นโศกนาฏกรรม ที่เหลือเพียงเรื่องเล่าเกี่ยวกับความงามของเธอผ่านการปรุงแต่งและประกอบสร้างจากผู้อื่น รวากับหุ่นกระบอกที่สวยงามแต่ไร้ซึ่งวิญญาณและจิตใจ



รูปภาพที่ 62 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



รูปภาพที่ 63 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



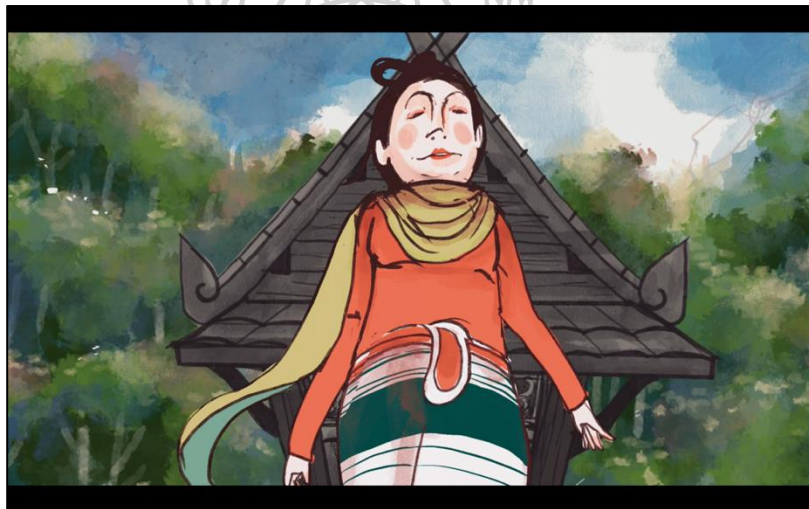
รูปภาพที่ 64 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



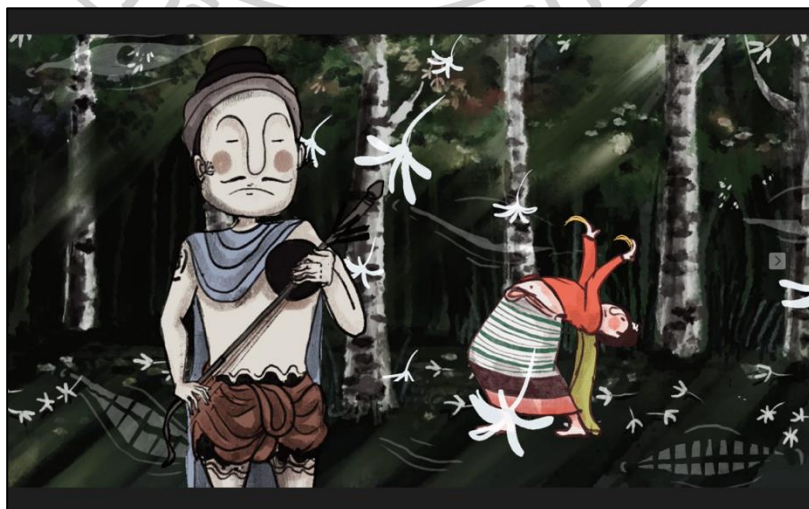
รูปภาพที่ 65 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



รูปภาพที่ 66 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”

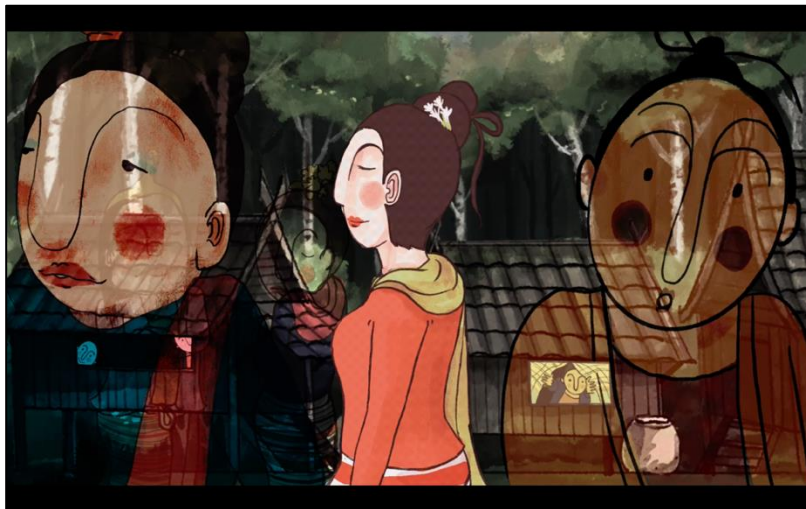


รูปภาพที่ 67 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”

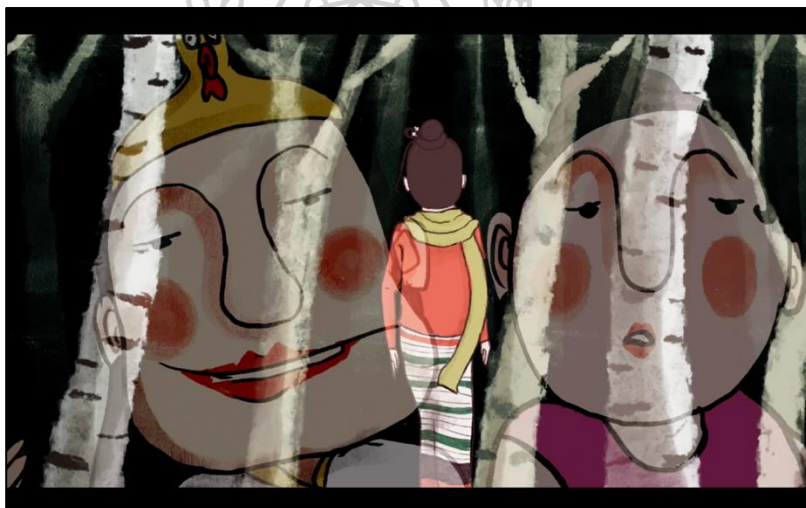


รูปภาพที่ 68 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”





รูปภาพที่ 69 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



รูปภาพที่ 70 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”

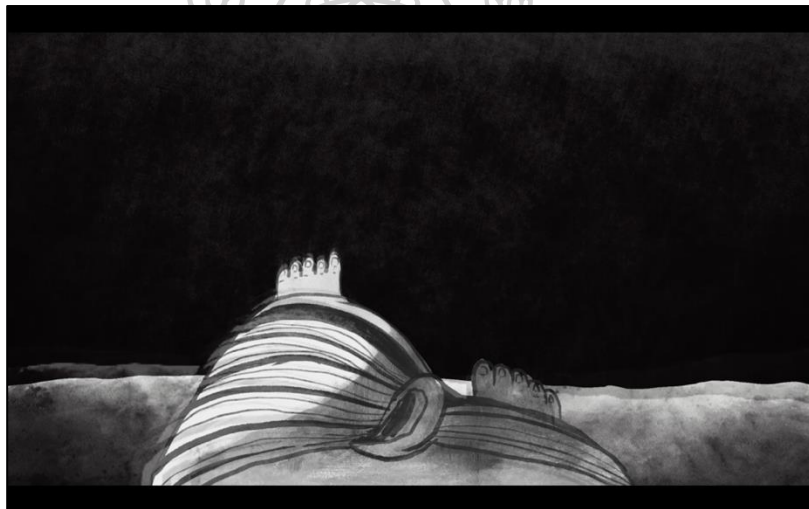


รูปภาพที่ 71 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”

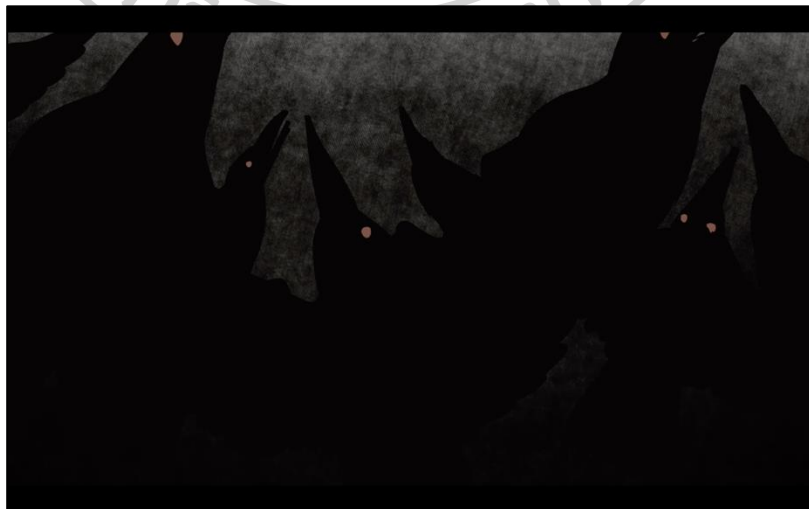




รูปภาพที่ 72 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



รูปภาพที่ 73 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



รูปภาพที่ 74 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



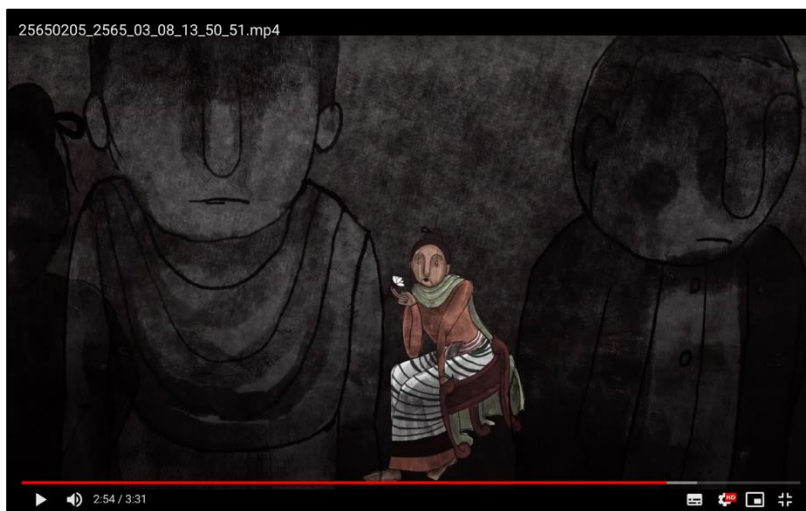
รูปภาพที่ 75 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป” เดอะซีรีส์ ตอนที่ “คนงาม”



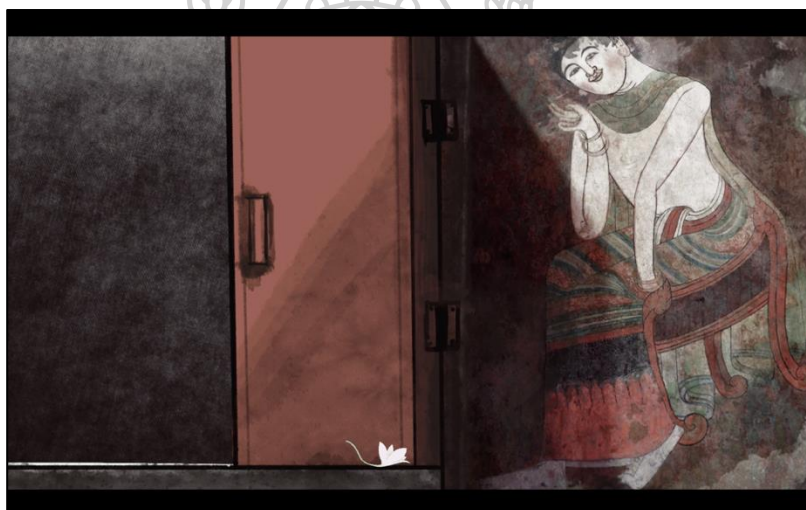
รูปภาพที่ 76 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป” เดอะซีรีส์ ตอนที่ “คนงาม”



รูปภาพที่ 77 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป” เดอะซีรีส์ ตอนที่ “คนงาม”



รูปภาพที่ 78 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”



รูปภาพที่ 79 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “คนงาม”

## สรุปการสร้างสรรค์ผลงานในชุดที่ 2

จากการสร้างสรรค์ผลงานในชุดที่ 2 นั้น ได้มีการพัฒนาต่อยอดเรื่อยมาจากคำแนะนำของคณาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ ทำให้เห็นถึงพัฒนาการต่าง ๆ จากงานในชุดที่ 1 โดยตัวเนื้อหา มีการใช้สัญลักษณ์มากขึ้น มีการเพิ่ม Mood และ Tone ในช่วงที่เป็นนามธรรมให้เยอะขึ้นเพื่อให้การสื่อความหมายของผลกระทบของอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อจิตใจของผู้ที่ถูกพูดถึงในรูปแบบของการนิโทษา ให้มากขึ้น เสียงและดนตรีมีการลดระดับลงไม่ให้เยอะจนเกินไป ใส่เฉพาะในช่วงที่ต้องการเน้น อย่างไรก็ตามงานชุดที่ 2 นี้ยังมีบางส่วนที่ต้องแก้ไข พัฒนาและปรับปรุงต่อไป อาทิเช่น สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใส่มาในเรื่องนั้นบางช่วงมีเยอะเกินความจำเป็น ทำให้การสื่อความหมายไม่ชัดเจน เนื่องจากมีสัญลักษณ์ ที่มีความหมายเหมือนกัน จนไม่สามารถแยกความสำคัญของประเด็นหลักออกได้ และการดำเนินเรื่องบางช่วงนั้นยึดจนเกินไป ทำให้เวลาของตัวชิ้นงานนานขึ้นแต่เวลาที่ใช้ในประเด็นหลักกลับ

มีน้อยกว่า จากที่ได้เห็นถึงข้อที่ต้องแก้ไขแล้วจึงดำเนินการแก้ไข คือ ตัดสัญญาที่เกินความจำเป็นออกไป เหลือเพียงสัญญาที่จะใช้ในประเด็นหลักเพียงอันเดียว เพื่อที่จะได้สื่อความหมายได้ตรงกัน และ ตัดช่วงที่ยืดออกทำให้ตัวผลงานนั้นกระชับขึ้น

การสร้างสรรคผลงานได้ดำเนินการมาทั้งสิ้น 2 ชั้น ทั้งชั้นที่ 1 และ 2 มีการวิเคราะห์ถึงปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหา ทำให้เห็นถึงพัฒนาการและต่อยอดเพื่อสร้างแนวทางในการแก้ไขข้อผิดพลาดต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนางานในชั้นต่อไป

### การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ในชุดที่ 3

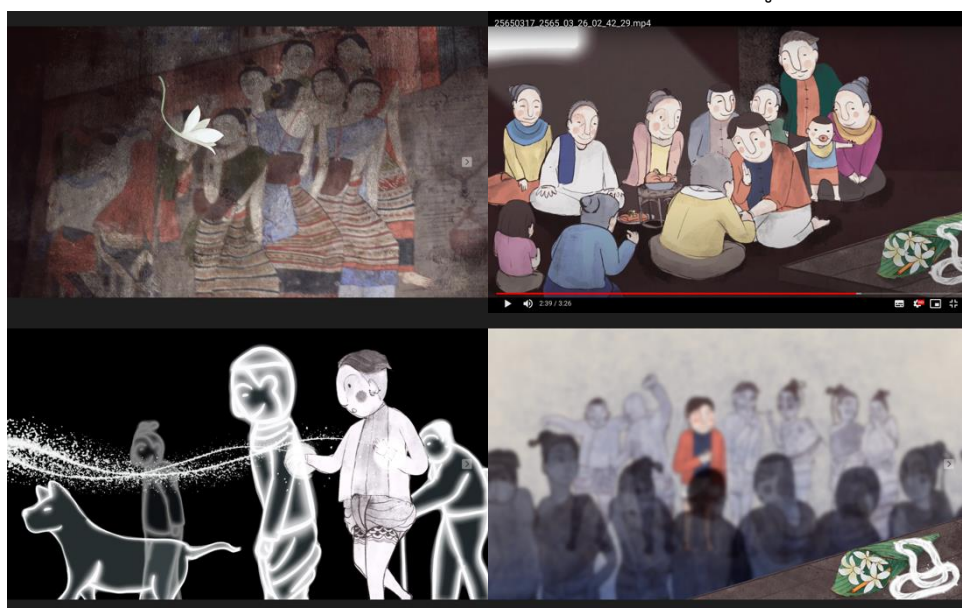
“ขวัญ” เป็นผลงานชิ้นที่ 3 ของวิทยานิพนธ์การสร้างสรรค “สุบสาป” เดอะซีรีส์ ที่เป็นการเล่าถึงผลกระทบของคำพูดที่ส่งผลต่อผู้ที่ถูกกล่าวถึงในรูปแบบของการนิทาน โดยใช้ขวัญเป็นแกนหลักในการดำเนินเรื่อง “ขวัญ” มีความหมายว่า สิ่งที่ไม่มีตัวตน เชื่อว่ามีอยู่ประจำชีวิตของคนตั้งแต่เกิด โดยปกติขวัญจะอยู่กับตัวก็จะเป็นสิริมงคล สุขสบาย จิตใจมั่นคง โดยขวัญนั้นจะมีความเป็นปัจเจกที่ชอบหนีหายไปจึงต้องมีพิธีเรียกขวัญ โดยประเพณีเรียกขวัญของทางภาคเหนือเรียกว่า “สู่วขวัญ” เป็นพิธีกรรมที่สืบทอดกันมา มักใช้กับคนที่เจ็บป่วย หรือคนที่ต้องเดินทางไปในที่ไกล ๆ เป็นการเรียกขวัญที่หนีไปให้มาอยู่กับเนื้อกับตัว เมื่อทำพิธีเสร็จก็จะมีการผูกข้อมือข้อมือด้วยด้ายสีขาวเพื่อเป็นการผูกขวัญไม่ให้หนีหายไป จึงเป็นที่มาของโครงเรื่องหลักในงานชิ้นที่ 3 นี้

ฉากเปิดตัวเป็นภาพของกรวยดอกไม้ที่วางอยู่บนโต๊ะ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของพิธีกรรม ในชนบทของผู้สร้างสรรคที่อาศัยอยู่นั้น พิธีสู่วขวัญเป็นพิธีปฏิบัติที่ทำกันอยู่เสมอมาก่อนที่จะทำขวัญต้องไปเชิญหมอสู่วขวัญให้มาทำพิธีกรรม ในขั้นตอนของการเชิญผู้ที่เจ้าภาพต้องทำกรวยดอกไม้ไปมอบให้กับหมอสู่วขวัญและทำการนัดแนะให้มาทำขวัญ ผู้สร้างสรรคเลยใช้กรวยดอกไม้เป็นการเปิดเรื่องไปสู่เนื้อเรื่องหลักของงานชิ้นนี้ จากนั้นฉากของกรวยดอกไม้ค่อย ๆ เลื่อนหายไป ปรากฏเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ภาพแอมว่กาด ภาพแอมว่กาดเป็นภาพของกลุ่มชายหญิงที่กำลังเดินทางไปเที่ยวตลาด พร้อมกับแสดงกริยาท่าทางเกี่ยวพาราสิกันอย่างสนุกสนาน ภาพดอกกาสะลองจากชั้นที่ 2 ลอยตามลมมารวกับกำลังผ่านช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งมาตกในวงสังสรรคของคนกลุ่มหนึ่ง ในวงสังสรรคนั้นมีทั้งผู้หญิงผู้ชายร่วมกันพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน ตัวเอกเป็นหนึ่งในวงสังสรรคนี้ด้วย เนื่องจากเป็นวันเกิดของตัวเอง เพื่อน ๆ จึงได้ทำการนำเค้กวันเกิดมาให้ตัวเองเป่า ตัวเอกอวยพรด้วยความดีใจจากนั้นจึงทำการเป่าเค้ก เมื่อเทียนดับลงทันใดนั้นทุกอย่างกลับมืดลง เสียงของวงสังสรรคกลับเงียบลง เหลือเพียงตัวเอกในสถานที่แห่งนี้ จากนั้นปรากฏเห็นเป็นกระจกบานใหญ่ ในกระจกนั้นเห็นเป็นเงาของเพื่อนในวงสังสรรคที่กำลังพูดถึงตัวเองในเรื่องเสียหาย มีการนิทานต่าง ๆ มากมายเกิดขึ้นในกระจกเหล่านั้น กระจกเป็นสิ่งที่สะท้อนความเป็นจริงทั้งหมดที่เพื่อนในวงสังสรรครู้สึกต่อตัว



เอก ตัวเอกเมื่อรู้ตั้งนั้นจึงเศร้าเสียใจเป็นอย่างมาก ความรู้สึกเศร้าเริ่มเข้าครอบงำตัวเอกให้ค่อย ๆ หายไปในความมืด ก่อนที่ตัวเอกจะหายไปตลอดกาลนั้นได้มีมือสีขาวส่องสว่าง มาแตะที่ข้อมือ ทันใดนั้นทุกสิ่งทุกอย่างเริ่มสว่างสดใสขึ้น ตัวเอกมองไปที่แขนของตัวเองเห็นเป็นเส้นด้ายกำลังส่องประกายออกมา จากนั้นได้มีลำแสงพวยพุ่งออกจากด้ายเหล่านั้นปรากฏเป็นร่างโปร่งใสของบรรพบุรุษที่จากไปแล้วและคนที่คอยเป็นห่วงตัวเอกเสมอมาช่วยนำทางให้ตัวเอกเจอกับทางออก ภาพตัดไปที่พิธีกรรมเรียกขวัญที่ตัวของตัวเอกเคยทำเมื่อตอนที่กลับบ้าน ภาพครอบครัวที่มีเครือญาติมาร่วมอวยพรให้พบเจอแต่สิ่งดีงามแล่นเข้ามาในหัวตัวเอกทำให้ตัวเอกเรียกสติของตัวเองมาอีกครั้งพร้อมที่จะอยู่ในสังคมต่อไป

ภายในเนื้อเรื่องในชั้นที่ 3 นั้นมีการใช้สัญลักษณ์เพื่อแทนความหมายของสิ่งต่างไว้มากมาย ที่เห็นได้ชัดเจนเลยก็คือ “เส้นด้าย” ที่เป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของตัวเอก เปรียบกับการผูกขวัญให้อยู่กับเนื้อกับตัว ไม่ให้ขวัญหนีหายไปไหน รวมถึงคำอวยพรต่าง ๆ ที่ครอบครัวและญาติ ต่างอวยพรให้ประสบพบเจอแต่สิ่งที่ดีงาม เป็นสิ่งที่ช่วยดึงสติตัวเอกให้กลับมาพร้อมที่จะอยู่ในสังคมต่อไป



รูปภาพที่ 80 ภาพผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ชั้นที่ 3 เรื่อง “สุบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 81 QR cord เพื่อชมผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ชั้นที่ 3 เรื่อง “สุบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”

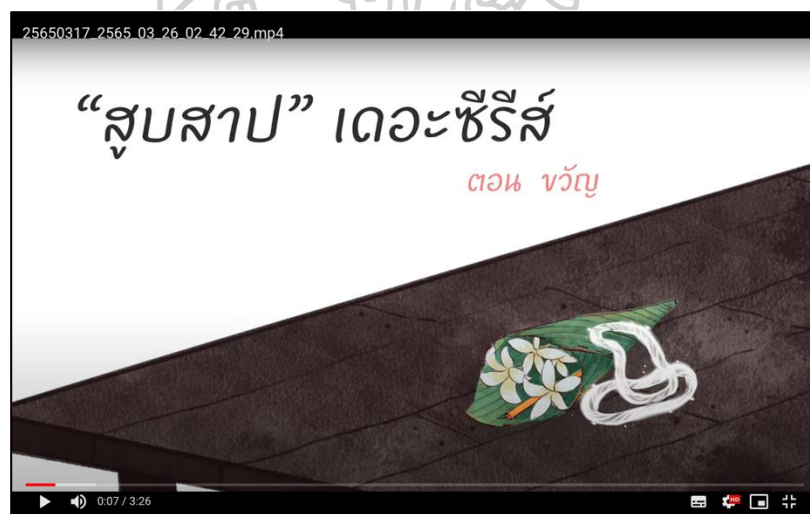
ชื่อผลงาน : “สุบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัลญ”

ชื่อศิลปิน : ยุทธภูมิ อุดพรม

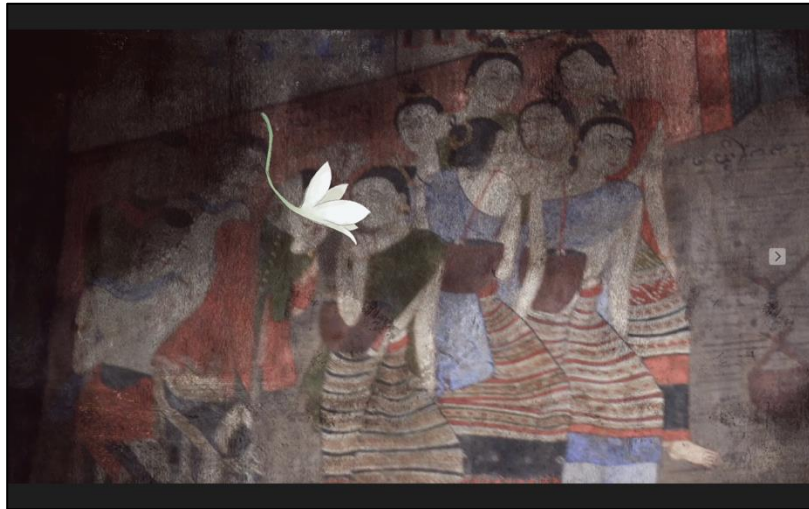
เทคนิค : Animations

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์

เรื่อง “ขวัลญ” เป็นการนำเสนอถึง “ขวัลญ” ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงเกี่ยวกับจิตวิญญาณและความหวังดีของคนในครอบครัว ดำเนินเรื่องโดยใช้ตัวเอกที่มีความสุขอยู่ท่ามกลางเพื่อนฝูงและคนที่รักในงานวันเกิด เมื่อตัวเอกทำการเป่าเทียน ทันใดนั้นทุกสิ่งทุกอย่างตกลงสู่ความมืด เห็นเป็นเพียงกระจกบานใหญ่ที่เปล่งแสงออกมา ในกระจกแต่ละบานสะท้อนภาพความจริงของคนในตัวเอกคิดว่า เป็นคนที่ไว้ใจได้มากที่สุด แต่ความจริงแล้วคนเหล่านี้มีแต่ินทาว่าร้ายทำร้ายตัวเอกอยู่เบื้องหลัง ตลอดมา เมื่อรู้ความจริงดังนั้นตัวเอกเสียใจเป็นอย่างมากจิตใจค่อยๆ ดำดิ่งสู่ความสิ้นหวัง ทันใดนั้นปรากฏด้ายที่ข้อมือพร้อมเปล่งแสงออกมาอย่างอบอุ่น แสงเหล่านั้นกระจัดกระจายเห็นเป็นจิตวิญญาณของบรรพบุรุษ จิตวิญญาณเหล่านั้นต่างพากันนำทางให้ตัวเอกกลับสู่แสงสว่างในชีวิตอีกครั้ง



รูปภาพที่ 82 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัลญ”



รูปภาพที่ 83 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป”เดอะซีริสส์ ตอน “ขวัญ”

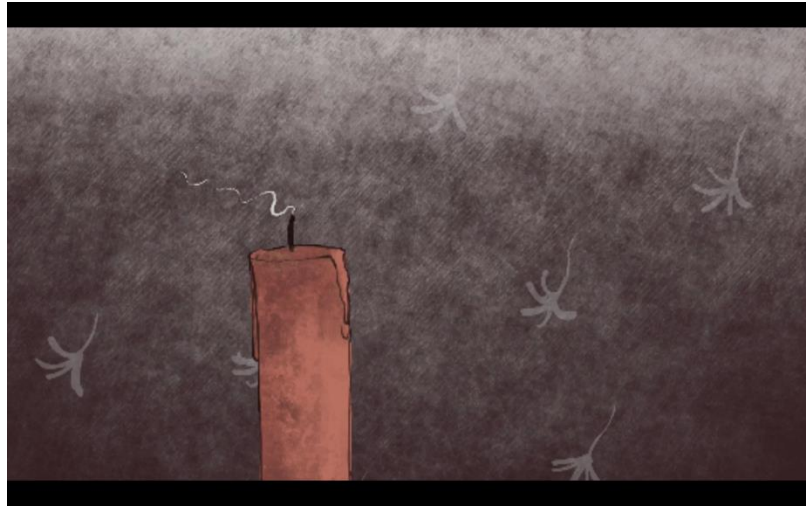


รูปภาพที่ 84 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป”เดอะซีริสส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 85 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สุบสาป”เดอะซีริสส์ ตอน “ขวัญ”





รูปภาพที่ 86 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “ขวัญญ์”



รูปภาพที่ 87 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “ขวัญญ์”



รูปภาพที่ 88 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “ขวัญญ์”





รูปภาพที่ 89 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 90 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 91 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 92 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “ขวิญ”



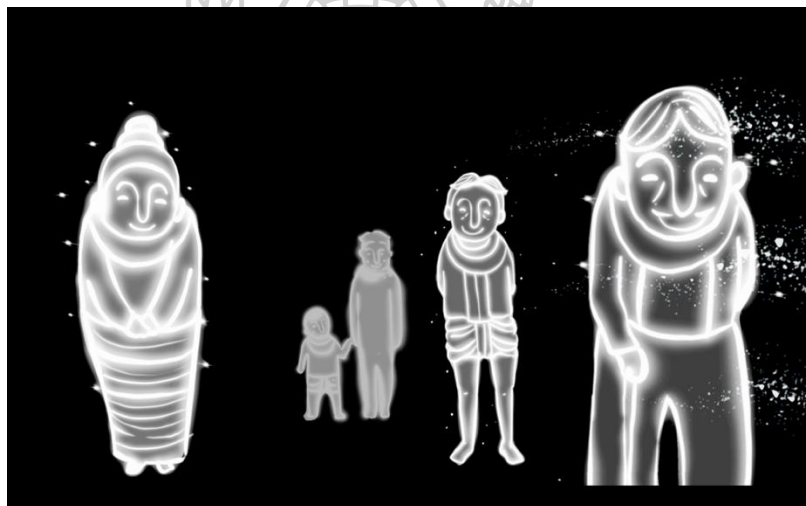
รูปภาพที่ 93 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “ขวิญ”



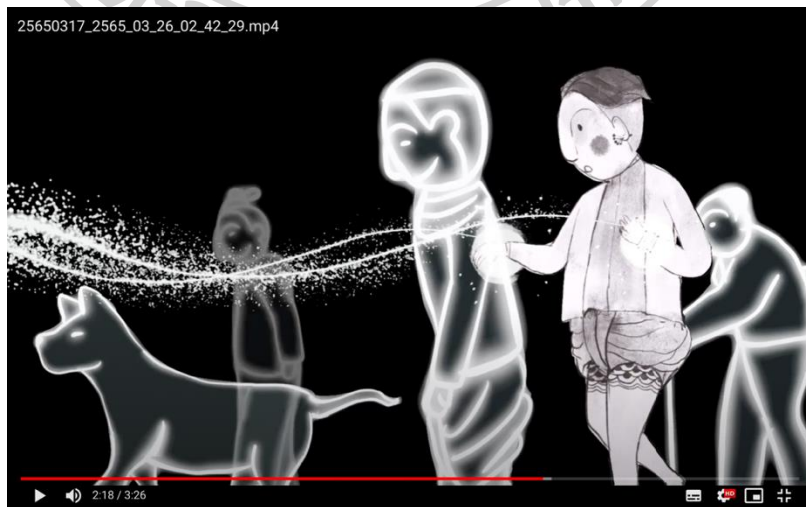
รูปภาพที่ 94 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เตอะซีรีส์ ตอน “ขวิญ”



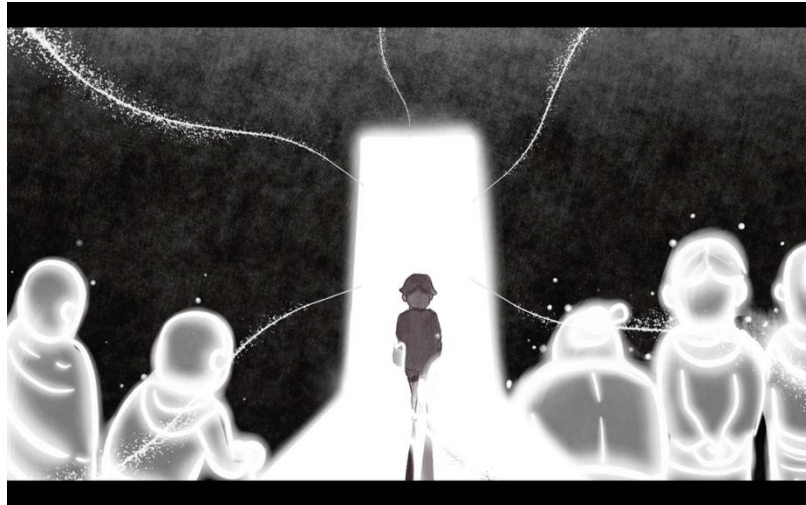
รูปภาพที่ 95 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 96 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 97 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 98 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 99 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”



รูปภาพที่ 100 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”





รูปภาพที่ 101 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”

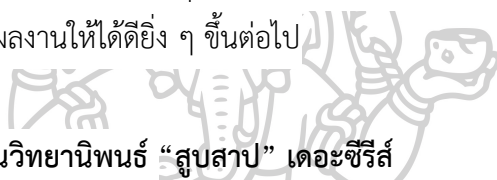


รูปภาพที่ 102 ภาพแสดงฉากสำคัญในเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ตอน “ขวัญ”

### สรุปการสร้างสรรค์ผลงานในขั้นที่ 3

จากการสร้างสรรค์ผลงานในขั้นที่ 3 นั้น ได้มีการพัฒนาต่อเนื่องจากงานขั้นที่ 1 และ 2 โดยการนำเอาปัญหาต่าง ๆ ที่พบเจอในผลงานขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาปรับปรุงและแก้ไข โดยได้รับคำแนะนำจากคณาจารย์และผู้เชี่ยวชาญมาโดยตลอดจนเกิดเป็นชิ้นงานขั้นที่ 3 นี้ออกมาได้ การพัฒนาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในงานขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 3 นี้ ทำให้เห็นถึงพัฒนาการต่าง ๆ ที่ต่อเนื่อง โดยจะเห็นได้จากงานขั้นที่ 3 ที่มีการวางโครงเรื่องที่ดี แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อผู้ฟังในรูปแบบต่าง ๆ โดยการนำเอาพิธีกรรมที่เป็นวิถีชีวิตของพื้นถิ่นน่านได้แก่ “พิธีสู่ขวัญ” เข้ามามีบทบาทในชิ้นงาน การที่นำวิถีชีวิตของผู้สร้างสรรค์มาเล่าเรื่องนั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความรู้สึกสนุกไปกับงานชิ้นนี้มาก จากทุกสิ่งทุกอย่างที่กล่าวจึงประกอบรวมกันเป็นงานขั้นที่ 3 นี้ออกมา

ในการสร้างสรรค์ผลงานมาทั้งหมด 3 ชิ้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดมากมาย เพื่อที่จะสามารถใช้ในการปรับปรุงแก้ไขผลงานให้ดีขึ้นตลอดมา ด้วยสิ่งเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานให้ได้ดียิ่ง ๆ ขึ้นต่อไป



### สรุปการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “สูบสาป” เดอะซีรีส์

ผลงานการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ได้สร้างสรรค์รวมทั้งสิ้น 3 ผลงาน ในรูปแบบแอนิเมชัน จากแรงบันดาลใจในเรื่องของศิลปวัฒนธรรมที่เป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ทางด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรมความเป็นอยู่ ของพื้นถิ่นจังหวัดน่าน โดยใช้รูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง โดยเฉพาะจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ ภาพปูม่านยาม่าน ที่เป็นตัวแปรหลักในการสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ขึ้น ภาพของหญิงชายที่ทำการกระซิบกันอยู่ สู่การตีความในถึงการกระซิบรักกันจนได้รับสมญานามว่า “ภาพกระซิบรักบันลือโลก” ที่ใครๆต่างจดจำ จนกลายมาเป็นแรงบันดาลใจในผลงานวิทยานิพนธ์การสร้างสรรค์ “สูบสาป” เดอะซีรีส์ และความเป็นมาของผลงานทั้ง 3 ชิ้นล้วนแล้วแต่มีที่มาจาก อิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งผู้พูดและผู้ฟังในรูปแบบของการนิทาน โดยผลงานทั้ง 3 ชิ้นมีเนื้อหาที่ต่างกันตามรูปแบบในการนิทาน ผลงานขั้นที่ 1 มีที่มาจากการนิทานที่เล่ากันปากต่อปากของชาวบ้านทำให้เราเสียใจและหลงลืมประเด็นหลักที่เราต้องกลับบ้านไปทำไม จนมีสิ่งที่ช่วยเตือนสติ นั่นคือสายใยรักจากครอบครัว ผลงานขั้นที่ 2 เป็นการนิทานในเรื่องของความงามที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นบรรทัดฐานในการตัดสินมนุษย์ คนที่ถูกตัดสินมักจะไม่ตรงบรรทัดฐานที่คนเหล่านั้นสร้างขึ้นก็จะถูกคัดออกและตัวตนของคนคนนั้นจะค่อย ๆ เลือนหายไป ในที่สุด ผลงานขั้นที่ 3 มีที่มาจากคำนิทานของคนที่อยู่รอบข้าง กลุ่มเพื่อน หรือคนที่เราคิดว่าเขาเป็นคนน่าไว้วางใจที่สุด คิดว่าเขาจะไม่ทำร้ายเรา แต่พอกลับหลังเขาก็กลับทำสิ่งนั้นทั้งหมด จนทำให้เกิดอารมณ์เศร้าเสียใจและค่อย ๆ จมดิ่งไปกับความรู้สึกนั้น และในที่สุดสิ่งที่จะอยู่เคียงข้างเราเสมอมา นั่นก็คือครอบครัวที่คอยเป็นห่วงและ

หวังดีกับเราตลอดมา และด้ายที่ใช้พิธีเรียกขวัญเพื่อเป็นสิ่งที่คอยยึดเหนี่ยวจิตใจของเราให้เราไม่ตกอยู่ในห้วงอารมณ์ของความรู้สึกต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น

จากที่ได้สร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 ชิ้นนั้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน ที่จะสามารถนำไปต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานอื่นในอนาคต โดยเฉพาะในเรื่องของกระบวนการคิดวิเคราะห์ เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ใช้การทดลองที่หลากหลายเพื่อเสาะแสวงหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน สิ่งนี้จะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ชิ้นงานต่อไปในอนาคต และนำสิ่งที่ปัญหาต่าง ๆ ที่พบในระหว่างการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ไปปรับใช้และพัฒนาต่อไป



## บทที่ 5

### บทสรุป

“คำพูด” เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการสื่อสารกันภายในสังคมมนุษย์ เพื่อใช้บอกความต้องการของผู้พูด เมื่อมีการพูดออกไปแล้วไม่สามารถที่จะนำกลับคืนมาได้ เพราะฉะนั้นคำพูดจึงเป็นสิ่งที่ต้องคิดและไตร่ตรองก่อนที่จะพูดออกไปเสมอ เพื่อป้องกันผลเสียที่จะตามมา อิทธิพลของคำพูดสามารถส่งผลได้ทั้งด้านดีและด้านไม่ดี โดยเฉพาะการนิินทาที่จะส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

“สูบสาบ” เดอะซีรีส์ เป็นวิทยานิพนธ์ ที่เกิดจากแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน โดยเฉพาะภาพปูม่านยาม่าน ที่ได้รับการตีความว่าเป็นการกระชิบรัก จนได้สมญานามว่า “ภาพกระชิบรักบันลือโลก” โดยตัวภาพเป็นภาพของหญิงชายที่กำลังกระชิบกันอยู่ ทำให้ผู้ที่พบเห็นต่างตีความกันไปตามจินตนาการของตนเอง ในการตีความของตัวผู้สร้างสรรค์ได้ตีความภาพจิตรกรรมนี้เป็นการนิินทา ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่พบได้ทั่วไปในสังคมมนุษย์ โดยนำคำว่า “สูบสาบ” ที่เป็นภาษาถิ่นเหนือ ที่หมายถึงการนิินทา มาเปลี่ยนตัวสะกดตัวท้ายของคำว่า “สาบ” จาก “บ” ให้เป็น “ป” เพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงผลกระทบของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง เปรียบเสมือนกับ “คำสาป” ที่จะคอยกัดกร่อนจิตใจมนุษย์ให้สูญเสียดวงใจไปในที่สุด

จากแรงบันดาลใจเหล่านี้ ได้ถูกนำมาผ่านกระบวนการคิด กลั่นกรอง และทดลองเพื่อหารูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ก่อให้เกิดเป็นงานแอนิเมชันประกอบการเล่าเรื่อง ที่มีรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน มาใช้ในการสร้างสรรค์ ฉาก ตัวละคร และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันเป็นชิ้นงาน เพื่อถ่ายทอดรูปแบบ วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ของคนพื้นถิ่นน่าน ให้สามารถคงอยู่สืบไป การทดลองด้วยเทคนิคที่หลากหลาย อันนำมาซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นลำดับขั้นตอน ด้วยวิธีการสร้างแอนิเมชันจำนวนทั้งสิ้น 3 ผลงาน ทำให้ได้มองเห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานและสามารถที่จะเรียนรู้จากปัญหาเหล่านั้นเพื่อนำมาแก้ปัญหาในงาน จึงทำให้เกิดเป็นพัฒนาการที่ใช้ในการพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ต่อไป

ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษารูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์และวัดต่าง ๆ ทางภาคเหนือ สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการลงภาคสนามเพื่อทำการศึกษาศถานที่จริง ทำให้เห็นถึงรายละเอียดต่าง ๆ ทั้งทางด้านรูปธรรมและนามธรรม กล่าวคือในส่วนของด้านรูปธรรมนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาและบันทึกภาพภาพจิตรกรรมฝาผนังสำหรับการศึกษารูปแบบและลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนัง ทำให้เห็นถึง



เอกลักษณ์ที่สำคัญของภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ โดยเฉพาะภาพปูม่านยามานที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะพฤติกรรมธรรมชาติของมนุษย์ที่เป็นการกระซิบกัน ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะในรูปแบบภาพจิตรกรรม ที่มีลักษณะของการแต่งกายแบบคนน่านในสมัยก่อน นอกจากนี้ภาพในส่วนอื่นยังแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนน่านที่มีความผูกพันกับความเชื่อ เช่น ภาพนรกภูมิ ภาพกากประกอบชาดกต่าง ๆ ภาพต่าง ๆ เหล่านี้ยังคงส่งผลต่อความเชื่อของคนในพื้นที่นั้นมาจนถึงปัจจุบัน ในส่วนของด้านนามธรรมที่ได้จากการศึกษารูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดภูมินทร์นั้น ทำให้เห็นถึงแนวความคิดของคนสมัยก่อนในเรื่องของคติความเชื่อที่ถูกถ่ายทอดลงบนฝาผนัง และภาพบรรยากาศของพื้นที่ที่ลงพื้นที่ศึกษา ลักษณะของผู้คน บรรยากาศของชุมชน ฯลฯ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่น่าน ที่ยังคงถ่ายทอดจากอดีตจนมาถึงปัจจุบัน จนได้มาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ “สุบสาป” เดอะซีรีส์

เทคนิคในการสร้างงานศิลปะในรูปแบบแอนิเมชันมีเทคนิควิธีการที่หลากหลาย โดยตัวผู้สร้างสรรค์เองนั้นมีการทดลองใช้โปรแกรมที่หลากหลาย เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันในรูปแบบของตัวเอง เนื่องจากตัวผู้สร้างสรรค์เอง ไม่ได้จบทางด้านสายแอนิเมชันมาโดยตรงทำให้ต้องใช้การศึกษา และ ทดลอง เพื่อหาแนวทางที่สามารถนำมาพัฒนาและสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะในรูปแบบแอนิเมชันของตนเองได้ โดยสามารถทดลองเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ออกเป็นช่วงเวลาได้ดังนี้ ในช่วงแรกนั้นการสร้างสรรค์จะออกมาในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวแบบขยับเล็กน้อย มีลักษณะวนซ้ำไปมาระยะเวลาที่ใช้ไม่กีวินาที ต่อมาได้รับคำแนะนำจากคณาจารย์ให้ทำเป็นเรื่องราวให้ยาวขึ้น เพื่อให้สามารถสื่อสารความเข้าใจให้กับผู้ชมได้มากขึ้น และการขยับของตัวละครในบางช่วงยังไม่ลื่นไหลยังมีสะดุดอยู่บ้าง จากคำแนะนำเหล่านี้ตัวผู้สร้างสรรค์ได้นำมาแก้ไขและปรับปรุงได้ผลงานในช่วงที่สอง งานในช่วงที่สองนี้จะเป็นงานที่เป็นแนวทางสำคัญในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ กล่าวคืองานในช่วงนี้จะเป็นการเปลี่ยนโปรแกรมที่ใช้สำหรับตัดต่อ มีการทดลองการจัดองค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบลงในโปรแกรมใหม่นี้ให้มีความซับซ้อนขึ้น ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานเป็นไปในทางที่ดีขึ้น ภาพต่าง ๆ มีความต่อเนื่อง สามารถสร้างฉากต่าง ๆ ได้ตามความต้องการ ทำให้เนื้อเรื่องโดยรวมออกมาตามเป้าหมายทั้งในเรื่องการเล่าเรื่องและเทคนิคที่ใช้ผลงานในช่วงที่สองนี้ได้รับคำชื่นชมจากคณาจารย์ในเรื่องของเทคนิคและการเล่าเรื่องที่มีการพัฒนาจากงานชิ้นแรกเป็นอย่างมากแต่จะมีบางช่วงที่ยังมีความสะดุดและระยะเวลาในการเล่าเรื่องยาวเกินไป เสียงที่เลือกใช้หนักเกินไปทำให้ไม่ไปกับงาน จากคำแนะนำจากคณาจารย์ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ และได้ขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญภายนอกเข้ามาช่วยในเรื่องของการจัดลำดับภาพ บรรยากาศในผลงาน และการวางเรื่องราวต่าง ๆ จนนำมาสู่ผลงานในช่วงที่สามในช่วงที่สามนี้มีการใส่สีให้มีความสดใสมากขึ้น เสียงประกอบที่เลือกใช้มีความหลากหลายมากขึ้น ทำให้เนื้อเรื่องดูน่าติดตาม จากการทดลองหลายต่อหลายครั้งประกอบการได้รับคำแนะนำจาก

คณาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ ทำให้เกิดการตกผลึกเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาถ่ายทอดเป็นผลงาน การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์เรื่อง “สูบสาบ” เดอะซีรีส์ ที่เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ไปยังผู้ชมใน รูปแบบของแอนิเมชัน ในการศึกษาและทดลองเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้นตัวผู้ สร้างสรรค์ได้นำความรู้จากการทดลองมาปรับใช้เป็นเทคนิคสำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ในการ สร้างสรรค์ผลงานอาจมีข้อผิดพลาดบางประการเกิดขึ้น เช่น ในส่วนของการตัดต่อที่ยังมีความกระตุก อยู่บ้าง การเคลื่อนไหวบางช่วงยังไม่ลื่นไหล เสียงยังไม่มีความหลากหลาย จากข้อผิดพลาดต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้สร้างสรรค์จะนำไปแก้ไขปรับปรุงเพื่อพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ต่อไป

ในการสร้างความตระหนักรู้ถึง อิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลกระทบต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟัง ในรูปแบบ ของการนิทานนั้น ตัวผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันชุด “สูบสาบ” เดอะซีรีส์ ทั้งหมด 3 ตอนในรูปแบบของ ซีรีส์ ได้แก่ ชีปากจ้าวบ้าน คนงาม และขวัญ ทั้ง 3 ตอนเป็นการพูดถึงเรื่องราว ของการนิทานที่ส่งผลกระทบต่อทั้งตัวผู้พูดและตัวผู้ฟังในรูปแบบของการนิทาน ที่ใช้เหตุการณ์ที่ผู้ สร้างสรรค์ประสบพบเจอมา ถูกถ่ายทอดเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแต่ละตอน เพื่อสร้างความตระหนักรู้ ให้กับผู้ชมได้รู้ถึงอิทธิพลของการนิทาน โดยเรื่องที่ 1 เรื่องชีปากจ้าวบ้าน เป็นการเล่าถึงการนิทานที่ เป็นรูปแบบของการเล่าปากต่อปาก โดยมักจะเกิดกับคนทุกคน ในทุกช่วงวัย ทุกอาชีพ โดยเฉพาะกับ คนที่อาศัยอยู่ข้างบ้านของเรา ที่มักนำเราไปในนิทานในเรื่องเสีย ๆ หาย ๆ จนอาจทำให้คนอื่นเกิด ความเข้าใจผิดแก่เราได้ เรื่องที่ 2 เรื่องคนงาม เรื่อง คนงาม เป็นการพูดถึงความสวยที่ผู้หญิงทุกคน ต่างปรารถนา แต่ความสวยเหล่านั้นก็ไม่ได้ช่วยให้พ้นจากการถูกนิทาน สุดท้ายแล้วความสวยต่าง ๆ เหล่านั้นเป็นเพียงสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากคนอื่น ราวกับหุ่นกระบอกที่ถูกสร้างขึ้นให้สวยงามแต่ ไร้ซึ่งชีวิตจิตใจ เรื่องที่ 3 เรื่อง ขวัญ เรื่องขวัญเป็นการเล่าถึงผลกระทบของการนิทานที่เกิดจากคน รอบตัวที่เราเชื่อและไว้ใจแต่สุดท้ายแล้วคนเหล่านั้นมีแต่ที่จะทำร้ายและคอยแต่จะนิทานลับหลัง จน ทำให้ชีวิตจิตใจของคนที่ถูกนิทานคอย ๆ ดำดิ่งสู่ความสิ้นหวัง ราวกับกำลังเสียขวัญ โดยขวัญเป็น เรื่องราวเกี่ยวกับจิตวิญญาณของคนเรา เมื่อสูญหายไปแล้วอาจทำให้เกิดอันตรายต่อคน ๆ นั้น จึงต้อง มีพิธีกรรมเรียกขวัญเพื่อเรียกขวัญที่สูญหายไปกลับคืนสู่เจ้าของ ในการทำพิธีกรรมนั้นเป็นการให้พร จากคนในครอบครัว เพื่อให้มีขวัญและกำลังใจในการดำเนินชีวิตต่อไป สื่อถึงว่าแม้เราจะเป็นอย่างไร เจอปัญหาต่าง ๆ มากมายเพียง สิ่งที่จะอยู่เคียงข้างเราเสมอ นั่นคือครอบครัว จากเรื่องราวทั้งหมด 3 ตอนที่กำลังจะมานี้ ทุกเรื่องเป็นการสร้างความตระหนักรู้ต่อผู้ชมให้ทราบถึงผลกระทบในรูปแบบต่าง ๆ ที่คนคนหนึ่งต้องเจอกับคำนิทานได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะเพื่อใช้พัฒนาต่อยอดในขั้นต่อไปในการสร้างแอนิเมชันเรื่อง “สูบสาบ” เดอะซีรีส์ ชุดนี้ เป็นการเสนอแนะในเรื่องของเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ควรเลือกใช้โปรแกรมที่มี เทคนิคที่สูงขึ้น กล่าวคือ การสร้างตัวละครแต่ละตัว ฉากแต่ละฉาก ให้เกิดการเคลื่อนไหวที่เป็น ธรรมชาตินั้นต้องอาศัยระยะเวลา ฝีมือและความพยายาม ที่สำคัญไปกว่านั้น โปรแกรมที่เหมาะสม

ในการสร้างการเคลื่อนไหวของแอนิเมชันก็เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้การสร้างสรรคงานแอนิเมชันเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์ โดยต้องเลือกโปรแกรมในขั้นที่สูงขึ้นและมีความละเอียดของแต่ละเฟรมที่สูง เพื่อที่จะสามารถสร้างงานแอนิเมชันให้ละเอียดและดูเคลื่อนไหวได้เป็นธรรมชาติมากขึ้น นอกจากนี้ในส่วนของเนื้อเรื่องที่ได้จัดทำไปทั้งหมด 3 ตอน ยังที่จะสามารถเพิ่มจำนวนตอนให้เยอะขึ้นเพื่อที่จะสามารถสร้างความตระหนักถึงอิทธิพลของคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและผู้ฟังในรูปแบบของการนิทานได้มากขึ้น แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับระยะเวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการได้ศึกษาและทดลองเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถสร้างความตระหนักเกี่ยวกับคำพูดที่ส่งผลต่อทั้งตัวผู้พูดและผู้ฟังในรูปแบบของการนิทาน ผู้สร้างสรรค์จะไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานนี้ได้เลยหากขาดซึ่งการศึกษาและทดลองซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง จนเกิดเป็นการตกผลึกเป็นทักษะและความรู้ที่สามารถสร้างสรรค์เป็นแนวทางในงานที่เกิดขึ้นเฉพาะบุคคล ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย ที่ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นบนกระดาษเพียงอย่างเดียว ในการสร้างสรรค์ผลงานงานวิทยานิพนธ์ “สูบสาป” เดอะซีรีส์ ชุดนี้ยังมีข้อที่จะต้องเรียนรู้และแก้ไขอีกมาก ซึ่งตัวผู้สร้างสรรค์เองจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ต่อไป และผลงานนี้จะไม่สำเร็จไปได้เลยหากขาดซึ่งคำแนะนำต่าง ๆ จากทั้งคณาจารย์และผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำแนะนำสำหรับการปรับปรุงแก้ไขผลงานการสร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นเรื่อง “สูบสาป” เดอะซีรีส์ เรื่องนี้



## รายการอ้างอิง

- กรมศิลปากร, **จิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถ-วัดภูมินทร์เข้าถึงเมื่อ**. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.finearts.go.th/promotion/view/27329->
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). **การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค**. กรุงเทพฯ: แบรินด์เอจ.
- ฉัตรสุรางค์ แก้วเป็นทอง. (2556). “การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ กับ **จิตรกรรมฝาผนังวัดหนองบัว จังหวัดน่าน**.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขา ทัศนศิลป์ ภาควิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.
- นียบรรณ วรณศิริ. “การนิเทศ”, **วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์**. 17 (2) : 115-122 ; ธันวาคม 2533
- ปราณี กุลละวณิช และคณะ. (2540). **ภาษาทัศน**. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปานฉัตร อินทร์คง. (2561). **เอกลักษณ์พื้นถิ่นในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน : การสร้างสรรค์สู่ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม**. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่ 38(2) : 21-50, 2561
- ปิยะฉัตร วัฒนพานิช. “การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล.” วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต(นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการ) คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2558.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554**.กรุงเทพมหานคร: นานามีบุ๊คพับลิเคชันส์.
- วิจิตร ภาณุพงศ์.(2522).**โครงสร้างของภาษาไทย**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคาแหง.
- ไศรยา วิมลสถิตพงษ์.(2558). **การศึกษาภาษาไทยตามแนวภาษาศาสตร์**. ตำราคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สยามรัฐ, “**เดอะมั้งค์ สตูดิโอ**” กับภารกิจพาแอนิเมเตอร์ไทยไปสู่ระดับโลก. เข้าถึงเมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2565. เข้าถึงจาก <https://siamrath.co.th/n/309489>
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2550). **ภาษาศาสตร์สังคม**. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bloch, Bernard and Trager, George L. (1942). **An Outline of Linguistic Analysis**. Baltimore: Linguistic Society of America.
- BLAST MAGAZINE, **ไม่อยากให้พลาด! 8 สุดยอด Animation MV จากศิลปินที่คุณก็รู้จัก**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2565. เข้าถึงได้จาก [http://www.blastmagth.com/news-view/?news\\_id=MzAw](http://www.blastmagth.com/news-view/?news_id=MzAw)
- Levelt, W. J. M. (1989). **Speaking: From Intention to Articulation**. Cambridge, MA: MIT



Press.

Patricia Meyer Spacks. (1982–1983). **Project Title: Gossip.** Yale University.

plotter, **วิวัฒนาการและความแตกต่างของการทำอนิเมชันจากอดีตถึงปัจจุบัน.** เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.plotter.in.th/?p=8582>

Miewpitch, เจาะลึก Spirited away (มิติวิญญานมหัศจรรย์) : **แอนิเมชันน้ำตีสี่ชีวิตนี้ห้ามพลาด.** เข้าถึงเมื่อ วันที่ 10 พฤษภาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://intrend.trueid.net/article>.

Sapir E., 1921. Language: An Introduction to the Study of Speech. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายยุทธภูมิ อุดพรม
วัน เดือน ปี เกิด	11 มิถุนายน 2537
สถานที่เกิด	อำเภอปัว จังหวัดน่าน
วุฒิการศึกษา	- ระดับปริญญาตรี (เกียรตินิยมอันดับ 1) คณะศึกษาศาสตร์ สาขา ศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ - ปัจจุบันกำลังศึกษาปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ สาขาทัศนศิลปศึกษา มหาวิทยาลัย ศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	217/5 ถ.ศุภกิจ ซอยศุภกิจ 1 ตำบลหน้าเมือง อำเภอเมืองฉะเชิงเทรา จังหวัดฉะเชิงเทรา 24000

