



แอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี
ANIMATION DESIGN FOR THE UBONRATCHATHANI'S
CANDLE FESTIVAL PARADE PROMOTION

โดย

อธิป เจริญวัฒนมงคล

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2556



**ANIMATION DESIGN FOR THE UBON RATCHATHANI'S
CANDLE FESTIVAL PARADE PROMOTION**

BY

ATIP CHAROENWATTANAMONGKOL

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN COMPUTER ART
FACULTY OF DIGITAL ART**

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

2013



วิทยานิพนธ์เรื่อง

แอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

โดย

อชิป เจริญวัฒนมงคล

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2556

รศ.พิศประไพ สารสาสน์
ประธานกรรมการสอบ

ศ.วิโชค มุกดามณี
กรรมการ

รศ.พรธณเพ็ญ นายปรีชา
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ์ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

29 ตุลาคม 2556



Thesis entitled

**ANIMATION DESIGN FOR THE UBON RATCHATHANI'S
CANDLE FESTIVAL PARADE PROMOTION**

by

ATIP CHAROENWATTANAMONGKOL

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2013

Assoc. Prof. Pisrapai Sarasalin
Committee Chairperson

Prof. Vichoke Mukdamanee
Member

Assoc. Prof. Panpen Chaypreecha
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst. Prof. Plt. Off. Vannee Sooksatra, D. Eng.)

Dean of Graduate School

29 October 2013

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของ รศ. พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา อาจารย์ที่ปรึกษา และ อ. ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้ให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นต่างๆมาโดยตลอด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ขอขอบคุณเพื่อนนักศึกษาร่วมรุ่นปริญญาโท คอมพิวเตอร์อาร์ต ให้ความรู้ เทคนิค และคำแนะนำในการจัดทำวิทยานิพนธ์

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนๆของผู้วิจัย ที่คอยให้กำลังใจ ทำให้ผู้วิจัยมีกำลังใจที่จะจัดทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จได้

อริป เจริญวัฒนมงคล

ผู้วิจัย

5207541 : สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์อาร์ต ; ศล.ม. (คอมพิวเตอร์อาร์ต)

คำสำคัญ : แอนิเมชัน, ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี

อริย์ เจริญวัฒนมงคล : แอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

(ANIMATION DESIGN FOR THE UBON RATCHATHANI'S CANDLE FESTIVAL PARADE PROMOTION) อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.พรณเพ็ญ ฉายปรีชา, 65 หน้า.

วันเข้าพรรษา เป็นวันสำคัญในพุทธศาสนา ที่พระมหากษัตริย์และพุทธศาสนิกชนชาวไทย ได้สืบทอดประเพณีการทำบุญมาช้านาน จังหวัดอุบลราชธานีได้จัดงานแห่เทียนเข้าพรรษาอย่างยิ่งใหญ่ ได้รับการส่งเสริมจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยจนถึงปัจจุบัน

ผู้วิจัย จัดทำวิทยานิพนธ์นี้ โดยใช้เทคนิคแอนิเมชันเพื่อเป็นสื่อในการเผยแพร่ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ให้ผู้สนใจได้รู้ถึงประเพณี วิวัฒนาการของต้นเทียน โดยสังเขป ความงดงามและกิจกรรมต่างๆของประเพณีนี้ โดยแอนิเมชันสามารถโน้มน้าวจิตใจผู้ชมทุกเพศทุกวัย ให้รู้สึกเลื่อมใสศรัทธา ชាប់ซึ่งในวัฒนธรรม ง่ายต่อการจดจำ เพลิดเพลินและสอดแทรกความรู้เข้าไปได้

วิธีการศึกษา ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ จังหวัดอุบลราชธานี ศึกษาขั้นตอนวิธีการแกะสลัก ต้นเทียน ประเภทต่างๆ แนวคิดในเรื่องราวบนต้นเทียน รวมทั้งศึกษาประวัติความเป็นมาจากหนังสือและงานวิจัยอื่นๆที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้อง พบว่าประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา เป็นงานประเพณีที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวและความสนใจในชุมชน มีกิจกรรมต่างๆที่สร้างความสนุกสนาน และเมื่อได้รับชมแอนิเมชันนี้แล้ว สามารถเป็นแรงจูงใจให้อยากร่วมงานประเพณีนี้ต่อไป

ลายมือชื่อนักศึกษา ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

5207541 : MAJOR : COMPUTER ART ; M.F.A (COMPUTER ART)

KEY WORDS : ANIMATION, BUDDHIST LENT UBON RATCHATHANI'S
CANDLE FESTIVAL PARADE

ATIP CHAROENWATTANAMONGKOL : ANIMATION DESIGN FOR THE
UBON RATCHATHANI'S CANDLE FESTIVAL PARADE PROMOTION . THESIS

ADVISOR : ASSOC. PROF. PHANPEN CHAYPREECHA, 65 p.

Buddhist lent day is the important in Buddhism, King and Thai Buddhist take culture and tradition for a long time. Ubon Ratchathani province is promoted by Tourism Authority of Thailand to set Candle Festival parade every year.

Researcher make this thesis to introduce tradition of Ubon Ratchathani set Candle Festival parade in animation to people about the evolution of candles . Beauty and Candle Festival parade's activities presents by animation to easy understand appreciation of culture and remember for everybody.

Study method, researcher survey in Ubon Ratchathani province to know how to do carved candle sticks in variety types tell the stories. From history and research about Candle Festival parade tradition is the good way to help people share and enjoy community activities in unity. After watching the animation, we hope everyone would like to contribute this Candle Festival parade tradition for ever

Student's Signature *Atip* Thesis Advisor's Signature *Phanpen Chaypreecha*

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูป	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.4 วิธีการดำเนินงาน	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.6 คำนิยามศัพท์	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 ประวัติความเป็นมาของงานประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี	7
2.2 รูปแบบ ลวดลาย วัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอนงานแกะสลักและ ติดพิมพ์เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี	10
2.3 วัฒนธรรมกับระบบความเชื่อในสังคมไทย	13
2.4 แนวคิดวัฒนธรรมและประเพณีไทย	20
2.5 ทฤษฎีการรับรู้	25
2.6 หลักการสร้างแอนิเมชัน	29
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43

สารบัญ (ต่อ)

		หน้า
บทที่ 3	ระเบียบวิธีการวิจัย	47
	3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	47
	3.2 กระบวนการผลิต	48
บทที่ 4	ผลการวิจัย	53
	4.1 ตัวละคร	53
	4.2 ฉาก	54
	4.3 ลำดับภาพแอนิเมชัน	57
บทที่ 5	สรุปผลและข้อเสนอแนะ	61
	5.1 สรุปผลการวิจัย	61
	5.2 ปัญหาในการสร้างแอนิเมชัน	62
	5.2 ข้อเสนอแนะ	63
บรรณานุกรม		64
ประวัติผู้วิจัย		66

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 เทียนโบราณ	6
2.2 เทียนประเภทแกะสลัก	8
2.3 เทียนประเภทติดพิมพ์	9
2.4 ภาพยนตร์ 2 มิติของไทย เรื่อง “พระพุทธเจ้า”	29
2.5 ภาพยนตร์ 3 มิติของไทย เรื่อง “ก้านกล้วย2”	29
2.6 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ Timing	30
2.7 แสดงการแกว่งของลูกตุ้มแสดง Ease in และ Ease out	30
2.8 แสดงการแกว่งของลูกตุ้มบนเส้นโค้ง Arcs	31
2.9 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ Anticipation	31
2.10 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ Exaggeration ของการกระพริบตา	32
2.11 แสดงการยืดและหด Squash and Stretch	32
2.12 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ Secondary Action หรือแอคชั่นเสริม	33
2.13 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ Overlapping Action	34
2.14 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ Pose-To-Pose	34
3.1 ภาพแสดงขั้นตอนการขึ้นวัตถุจากโพลีกอน (Polygon)	45
3.2 ภาพแสดงการคลี่วัตถุจาก 3 มิติ ให้เป็น 2 มิติ (UV Mapping)	46
3.3 ภาพแสดงการนำ map จาก 2 มิติ มาใส่ 3 มิติ และทำพื้นผิวขรุขระด้วยวิธีการสร้าง Bump Mapping	46
3.4 ภาพแสดงการเคลื่อนไหว (Animating)	47
3.5 ภาพแสดงการจัด แสงและเงา เพื่อสร้างมิติและอารมณ์ให้กับแอนิเมชั่น	48
4.1 ภาพแสดงคาแรคเตอร์ตัวละครก่อนปรับปรุง	50
4.2 ภาพแสดงคาแรคเตอร์ตัวละครแบบปรับปรุงใหม่	51
4.3 ฉากหลังบริเวณทุ่งศรีเมือง	52
4.4 ฉากหลังพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จังหวัดอุบลราชธานี	52
4.5 ฉากวัด	52
4.6 ภาพแสดงลักษณะบ้านแบบต่างๆ	53

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.7 ภาพแสดงลักษณะวิวัฒนาการของต้นเทียน	54
4.8 ภาพแสดงการแกะต้นเทียนและปลุกไฟจากรุ่นสู่รุ่น	55
4.9 ภาพแสดงขบวนต้นเทียน	55
4.9 ภาพแสดงขบวนต้นเทียน (ต่อ)	56
4.10 ภาพแสดงการละเล่นดนตรีพื้นบ้าน โปงลาง	56
4.11 ภาพแสดงการใช้ประโยชน์จากเทียนของพระ	57
4.11 ภาพแสดงการใช้ประโยชน์จากเทียนของพระ (ต่อ)	57

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วันเข้าพรรษา (บาลี: วสุท, สันสกฤต: วรุษ, อังกฤษ: vassa) เป็นวันสำคัญในพุทธศาสนา วันหนึ่ง ที่พระสงฆ์เถรวาทจะอธิษฐานว่าจะพักประจำอยู่ ณ ที่ใดที่หนึ่ง ตลอดระยะเวลาฤดูฝนที่มีกำหนดเป็นระยะเวลา 3 เดือน ตามที่พระธรรมวินัยบัญญัติไว้ โดยไม่ไปค้างแรมที่อื่น หรือที่เรียกติดปากกันโดยทั่วไปว่า จำพรรษา ("พรรษา" แปลว่า ฤดูฝน, "จำ" แปลว่า พักอยู่) พิธีเข้าพรรษานี้ถือเป็นข้อปฏิบัติสำหรับพระสงฆ์โดยตรง ละเว้นไม่ได้ ไม่ว่ากรณีใด ๆ ก็ตาม การเข้าพรรษตามปกติเริ่มต้นนับตั้งแต่วันแรม 1 ค่ำ เดือน 8 ของทุกปี (หรือเดือน 8 หลัง ถ้ามีเดือน 8 สองหน) และสิ้นสุดลงในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 11 หรือวันออกพรรษา ซึ่งพุทธศาสนิกชนชาวไทยทั้งพระมหากษัตริย์ และคนทั่วไปได้สืบทอดประเพณีปฏิบัติการทำบุญในวันเข้าพรรษา มาช้านานแล้วตั้งแต่สมัยสุโขทัย

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของคำว่าเทียน ดังนี้ “น. เครื่องตามไฟที่พันที่หล่อด้วยขี้ผึ้ง หรือไข เป็นต้น มีไส้อยู่ตรงใจกลาง, ลักษณะนามว่า เล่ม” ซึ่งชี้ให้เห็นว่าเทียนเป็นเครื่องใช้ประเภทหนึ่งที่ทำจากขี้ผึ้งหรือไข ซึ่งสามารถจุดไฟให้ติดไว้ได้นั่นเอง อย่างไรก็ตามไม่ปรากฏแน่ชัดว่ามนุษย์รู้จักนำเอาขี้ผึ้งหรือไขมาเป็นวัตถุดิบในการทำเทียนเพื่อจุดไฟว่ามีมาเมื่อใด หากพบแต่เพียงว่าในอินเดียโบราณซึ่งนับถือศาสนาพราหมณ์ได้ใช้ไขวัว ที่เชื่อว่าเป็นสัตว์พาหนะของพระอิศวรมาทำน้ำมันเพื่อจุดบูชาพระผู้เป็นเจ้าที่ตนเคารพนับถือ ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าในอีกมิติหนึ่ง การจุดไฟโดยใช้วัตถุดิบจากไขเป็นเชื้อเพลิงน่าจะมีความหมายเกี่ยวกับการบูชาและความศักดิ์สิทธิ์มาตั้งแต่โบราณ

ในทางพุทธศาสนาได้ให้ความสำคัญของเทียนโดยเรียกเทียนว่า “ทีป” หรือ “ปทีป” หรือที่รู้จักกันในภาษาไทยว่า “ประทีป” ว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับพระสงฆ์ที่จะให้แสงสว่างในเวลากลางคืน เห็นได้จากในภิกขุปาฏิโมกข์ที่ระบุช่วงก่อนการอุโบสถของพระสงฆ์ต้องปฏิบัติบุรพกิจ

(กิจที่ต้องกระทำก่อน) 9 ประการ ซึ่งกิจที่ต้องกระทำประการหนึ่งได้แก่การจุดประทีปในพระอุโบสถ นอกจากนี้ ในพระสูตรที่ชื่อว่า “รัตนสูตร” ในบทสุดท้ายยังเปรียบเทียบประทีป หรือเทียนกับคุณธรรมขั้นสูงคือการดับกิเลส โดยนัยนี้ เทียนตามความเชื่อของพระพุทธศาสนา จึงไม่ได้เป็นเพียงการนำขี้ผึ้งหรือไขมาจุดไฟเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการเปรียบเทียบการดับกิเลสกับแสงสว่างอันเกิดจากเทียนอีกด้วย

ชาวอีสาน มีวิถีชีวิตอยู่บนพื้นฐานความเชื่อทางพระพุทธศาสนา ผิสาางเทวดาและธรรมชาติอย่างผสมกลมกลืน ประเพณีและวัฒนธรรมที่ปรากฏทางด้านจิตใจ วัตถุและพิธีกรรมยังเป็นไปตามประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวอีสานทั่วไป คือ "ฮิดสิบสองกองสิบสี่" ฮิดสิบสองเป็นประเพณีที่ชาวอีสานประพฤติปฏิบัติสืบต่อกันมาตั้งแต่โบราณกาล คำว่า "ฮิด" มีความหมายตรงกับคำว่า "ริต" อันหมายถึงจารีตประเพณี ดังนั้น "ฮิดสิบสอง" จึงหมายถึงประเพณีที่ชาวอีสานจะต้องประพฤติปฏิบัติในรอบปีทั้งสิบสองเดือน ถ้าใครฝ่าฝืนถือว่าเป็นความผิด เรียกว่า "ผิดฮิด" สังคมทั่วไปจะตั้งข้อรังเกียจ ชาวอีสานจึงยึดมั่นในการปฏิบัติตามฮิดสิบสองอย่างเคร่งครัด ซึ่งส่วนมากจะเป็นงานบุญที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาเป็นหลัก ซึ่งในวิทยานิพนธ์เล่มนี้จะกล่าวถึงเฉพาะ ฮิดของเดือนแปด นั่นคือ การทำบุญเข้าพรรษา ของจังหวัดอุบลราชธานี

การแห่เทียนพรรษาในวันเข้าพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี เริ่มต้นเมื่อ ก่อนสมัยพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงสรรพสิทธิประสงค์เป็นผู้สำเร็จราชการเมืองอุบลราชธานี ชาวบ้านจะพันเทียนยาวรอบศีรษะไปถวายพระเพื่ออุทิศบูชาจำพรรษา หาน้ำมันไปถวายพระสงฆ์ และหาเครื่องไทยทานและผ้าอาบน้ำฝนไปถวายพระ การแห่เทียนแต่เดิมไม่ได้ใหญ่โตเช่นปัจจุบัน เพียงแต่ชาวบ้านร่วมกันบริจาคเทียนแล้วนำเทียนมาติดกับลำไม้ไผ่ที่เตรียมไว้ตามรอยต่อ หากกระดาชังโก้ (กระดาชสีเงินสีทอง) ตัดเป็นพื้นปลาติดปีตรอยต่อ เสร็จแล้วนำต้นเทียนไปมัดติดกับปีบนน้ำมันก๊าดฐานของต้นเทียนใช้ไม้ดีเป็นแผ่นเรียบ หรือทำสูงขึ้นเป็นชั้น ๆ ติดกระดาช เสร็จแล้วมีการแห่ไปถวายวัด พาหะที่ใช้ นิยมใช้เกวียนหรือล้อเลื่อนที่ใช้วัวหรือคนลากจูง ถ้าเป็นวัวก็มักจะมีการตกแต่งรอบเขา คอ ขื่อเท้า ด้วยกระดาชสี เกราะ กลอง กรับ และการฟ้อนรำด้วยความสนุกสนานงานประเพณีแห่เทียนพรรษาได้รับการส่งเสริมจากทางจังหวัดมากขึ้นเป็นลำดับ จนถึงปี พ.ศ.2520 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ได้ให้การสนับสนุนให้เป็นงานประเพณีระดับชาติ โดยประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้ทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศมาชมตั้งแต่นั้นมาจนถึงปัจจุบัน

ผู้ศึกษาได้มองเห็นความสำคัญของประเพณีอันดีงามที่สืบทอดกันมา ทั้งเห็นความศรัทธา การร่วมมือร่วมใจสามัคคีของคนในชุมชน การแสดงความสามารถในการแกะสลัก และติดพิมพ์เทียนพรรษา อันวิจิตรบรรจง ความปราณีตรวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ มีคุณค่าที่ควรอนุรักษ์สืบทอดไป จึงร่วมเป็นอีกหนึ่งสื่อที่ได้เผยแพร่ประเพณีนี้ โดยการสร้างแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี เพื่อเผยแพร่ให้ผู้สนใจได้รู้ถึงความสำคัญ ประวัติความเป็นมา โดยสังเขป กิจกรรมที่จัดในงาน และความงดงามของประเพณีนี้ ซึ่งในปัจจุบันแอนิเมชันได้รับความนิยม สามารถสร้างความสนใจและเข้าถึงกลุ่มผู้ชมทุกเพศทุกวัย เพราะแอนิเมชันสามารถสร้างสรรค์โลกแห่งจินตนาการให้ผู้ดูมีความสุข เพลิดเพลิน และซาบซึ้งกับเรื่องราวที่สร้างขึ้น พร้อมทั้งยังแฝงปรัชญาและความรู้สอดแทรกเข้าไปในเนื้อหาของแอนิเมชันในเวลาเดียวกันได้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาถึงประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี
- 1.2.2 เพื่อสร้างแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี
- 1.2.3 เพื่อนำเสนอแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ด้านเนื้อหา

- 1.3.1.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1) ศึกษาประวัติความเป็นมาของงานประเพณี แห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

2) ศึกษารูปแบบ ลวดลาย วัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอนงานแกะสลักและติดพิมพ์เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

3) ศึกษาวัฒนธรรมกับระบบความเชื่อในสังคมไทย

4) ศึกษาแนวคิดวัฒนธรรมและประเพณีไทย

5) ศึกษาทฤษฎีการรับรู้

6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3.1.2 เก็บข้อมูลจากงานแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี โดยผู้จัดทำได้ลงพื้นที่ จังหวัดอุบลราชธานี ระหว่างวันที่ 25-27 กรกฎาคม 2553 ซึ่งตรงกับช่วงที่มีประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา เพื่อหาข้อมูลทั้งเรื่องแนวความคิด ความเชื่อ ขั้นตอนการหล่อเทียนและแกะสลักต้นเทียน ชมงานประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาและกิจกรรมต่างๆในงาน ในวันแห่เทียนเข้าพรรษา ประจำปีคือวันที่ 27 กรกฎาคม 2553

1.3.2 ด้านเทคนิค

1.3.2.1 รวบรวมตัวอย่างแอนิเมชันที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และเอื้อประโยชน์ให้กับการสร้างแอนิเมชันเรื่องนี้

1.3.2.2 ออกแบบตัวละคร ฉาก มุมกล้อง เรื่องราว ตลอดจนลักษณะการเคลื่อนไหว ตามหลักการศิลปกรรม

1.3.2.3 สร้างแอนิเมชันตามมิตความยาวประมาณ 3 นาที

1.3.3 ด้านเวลา

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ดำเนินการวิจัยตั้งแต่ศึกษาทฤษฎี งานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนรวบรวมข้อมูลจังหวัดอุบลราชธานี ในช่วงเทศกาลแห่เทียนเข้าพรรษา ระหว่างวันที่ 25-27 กรกฎาคม 2553 นำมาวิเคราะห์ขั้นตอนการออกแบบ ผลิตแอนิเมชัน ตั้งแต่ มิถุนายน 2553 – กันยายน 2556 รวมระยะเวลา 3 ปี 4 เดือน

1.4 วิธีการดำเนินงาน

1.4.1 ขั้นตอนศึกษาค้นคว้าข้อมูล

1.4.1.1 ศึกษาจากเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4.1.2 เก็บข้อมูลจากงานแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

1.4.2 ขั้นตอนเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางในการนำเสนอแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จ.อุบลราชธานี

1.4.3 ขั้นตอนการออกแบบแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จ.อุบลราชธานี ความยาว ประมาณ 3 นาที

1.4.3.1 pre-production

1) วางพล็อตเรื่อง

- 2) ออกแบบตัวละคร / ฉาก / แสง
- 3) เขียน story board
- 4) เสนออาจารย์ที่ปรึกษาพร้อมขอคำแนะนำในเรื่องเทคนิคการผลิต

1.4.3.2 production

- 1) ทำภาพเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม maya
- 2) ตกแต่งภาพ ด้วยโปรแกรม photoshop

1.4.3.3 post-production

- 1) ตัดต่อภาพ / render งาน
- 2) ตัดต่อใส่เสียงประกอบ
- 3) จัด compose ในโปรแกรม after effect
- 4) เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำ ดำเนินการแก้ไข

ปรับปรุงจนกว่าจะเสร็จสมบูรณ์

1.4.4 ขั้นตอนการประเมินแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จ.อุบลราชธานี

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้ศึกษาประวัติความเป็นมาของสังเขป รูปแบบและลวดลายของต้นเทียน การแสดงละครต่างๆ ในประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

1.5.2 นำความรู้มาจัดทำแอนิเมชัน สำหรับผู้สนใจและผู้ได้รับชม ได้ศึกษาหรือชื่นชมประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

1.5.3 ผู้ศึกษาด้านแอนิเมชัน ได้แนวทางในการสร้างและพัฒนาแอนิเมชันสร้างสรรค์สังคมเรื่องอื่นๆ ต่อไป

1.6 คำนิยามศัพท์

แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการนำภาพนิ่งหลายๆภาพ ที่มีเนื้อเรื่องต่อเนื่องกัน มาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสมทำให้เกิดภาพติดตาจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว มีลักษณะภาพเป็นการดู 3 มิติและ 2 มิติ โดยสร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ autodesk maya , adobe after effect , adobe photoshop และ avid

ประเพณี คือ ขนบธรรมเนียม แบบแผน การกระทำอันดีงามที่ภายในสังคมนั้นๆ นิยมถือประพฤติปฏิบัติสืบต่อเนื่องกันมาเป็นเวลายาวนาน และจะยึดถือปฏิบัติต่อไป ตราบนานเท่าใด โดยพัฒนาให้ดี ให้เหมาะสมยิ่งขึ้นไป

แห่เทียนเข้าพรรษา คือ ขบวนแห่ที่ชาวบ้านที่มีจิตศรัทธาร่วมแรงร่วมใจกันในแต่ละชุมชน ถวายเทียนขนาดใหญ่และยาวเป็นพิเศษโดยแกะสลักหรือติดพิมพ์อย่างสวยงาม วิจิตรบรรจงสำหรับพระสงฆ์จุดในโบสถ์บูชาพระตั้งแต่วันเข้าพรรษาจนถึงวันออกพรรษา เริ่มต้นวันแรม 1 ค่ำ เดือน 8 อยู่ประจำที่ 3 เดือนในฤดูฝน โดยในขบวนแห่ยังประกอบไปด้วยขบวนฟ้อนรำ เชื้อ การแสดง การละเล่นต่างๆ ของชาวอีสาน และการเล่นดนตรีโปงลางสลับกับขบวนต้นเทียนของแต่ละคุ้มวัด หรือชุมชน ภายหลังได้เกิดการประกวดความสวยงามของต้นเทียนขึ้นในตัวจังหวัดร้อยมาจนกระทั่งกลายเป็นงานท่องเที่ยวระดับประเทศ ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศมากมายดังในปัจจุบัน

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง แอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 ประวัติความเป็นมาของงานประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี
- 2.2 รูปแบบ ลวดลาย วัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอนงานแกะสลักและติดพิมพ์เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี
- 2.3 วัฒนธรรมกับระบบความเชื่อในสังคมไทย
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อ
- 2.5 ทฤษฎีการรับรู้
- 2.6 หลักการสร้างแอนิเมชัน
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประวัติความเป็นมาของงานประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

ในภาคอีสานได้มีการถวายจี๊ผึ้งที่พื้นเป็นเทียนเพื่อให้แสงสว่างในเวลากลางคืนแด่พระสงฆ์ ทั้งนี้ภายใต้การนำจี๊ผึ้งมาทำเป็นเครื่องสักการะในศาสนาพุทธของชาวอีสานได้แฝงไว้ด้วยคติความเชื่อที่ได้รับการถ่ายทอดมาโดยการใช้เกร็ดในชาดกเป็นเครื่องบ่มเพาะเกร็ดในชาดกดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงอานิสงส์จากการถวายจี๊ผึ้งแด่พระพุทธเจ้า กระทั่งไปเกิดในสวรรค์ชั้นดาวดึงส์

จังหวัดอุบลราชธานีเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคอีสานที่ได้รับอิทธิพลคติความเชื่อเรื่องอานิสงส์ของการถวายจี๊ผึ้งและการถวายแสงสว่างเป็นทาน ซึ่งเมื่อผนวกกับความเชื่อเรื่องฮีดสิบสองกองสิบสี่ในงานบุญเดือนแปด หรืองานบุญเข้าพรรษา ตลอดจนความอุดมสมบูรณ์ของรวงผึ้งจนมีชื่อเรียกว่า “ดงอูผึ้ง” เข้าด้วยกันแล้ว ส่งผลให้พิธีการถวายเทียนที่ทำมาจากจี๊ผึ้งเพื่อให้แสงสว่างแด่พระสงฆ์ถือกำเนิดขึ้น แม้ไม่มีหลักฐานที่จะระบุว่าจังหวัดอุบลราชธานีเริ่มมีการถวายเทียนพรรษา

ในช่วงเทศกาลเข้าพรรษาครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ.ใด หากแต่เชื่อว่าอย่างน้อยที่สุดอิทธิพลของคติความเชื่อเรื่อง อิตถกองค์กล่าว น่าจะชี้ให้เห็นได้ว่ามีงานแห่เทียนพรรษาเกิดขึ้นในจังหวัดอุบลราชธานี และได้มีการสืบทอดกันมาอย่างยาวนานมาแล้วนั่นเอง

มีความเชื่อกันมาว่าในสมัยที่จังหวัดอุบลราชธานียังเป็นเมืองประเทศราชอยู่นั้น ยังไม่มีงานแห่เทียนพรรษาเกิดขึ้น การถวายเทียนในช่วงเทศกาลเข้าพรรษาจะทำขึ้นแบบแต่ละบ้าน นั่นคือทุกครัวเรือนจะมีการพันเทียน (หรือที่เรียกว่าการสืเทียน) จากจี๊ฟี่เป็นของตนเองซึ่งหาได้ไม่ยากในสมัยนั้น อีกทั้งการใช้เทียนไขยังไม่ได้รับความนิยมเนื่องจากมีราคาสูง

ความยาวของการพันเทียนจะยึดถือตามความยาวเวียนรอบศีรษะของสมาชิกทุกคนในบ้าน หรือพันเทียนตามความสามารถของตนเอง ซึ่งโดยมากมักจะเป็นเทียนที่มีขนาดเล็กและยาว จากนั้นจะนำไปถวายพระสงฆ์ในช่วงวันเข้าพรรษาพร้อมกับเครื่องไทยธรรมอื่นๆ ต่อมาแต่ละบ้านจึงได้มีความคิดที่จะต่อเทียนให้มีขนาดใหญ่ตามความต้องการ จึงได้มีการทำแกนเทียนจากลำต้นไม้ของหมากหรือบ้องไม้ไผ่ แล้วนำเชือกปอหรือป่านมามัดเทียนเล่มเล็กๆที่ทำไว้หลายเล่มเข้าด้วยกัน และใช้กระดาษสีทองหรือเงิน (กระดาษดั่งโกหรือกระดาษจังโก) พันโดยรอบเพื่อให้บังเกิดความสุขงาม ทั้งนี้มีการทำขี้เทียนมิให้ล้น และเพื่อความสะดวกในการขนย้ายไปยังที่ต่างๆ ได้อย่างไรก็ดีเทียนพรรษาที่มาร่วมกันดังกล่าว ยังไม่มีการแกะสลักวดลายแต่อย่างใด อีกทั้งการถวายเทียนแด่พระสงฆ์ยังคงเป็นแบบบ้านใครบ้านมันเช่นเดิม โดยมีได้มีการรวมกันจัดเป็นขบวนแห่เทียนพรรษาแต่อย่างใด

การริเริ่มในการจัดขบวนแห่เทียนพรรษา ตามที่ปรากฏในหลักฐาน “ประวัติศาสตร์อีสาน” เขียนโดยเดิม วิชาญพนกิจ ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2513 ได้ระบุถึงความเปลี่ยนแปลงธรรมเนียมของการถวายเทียนพรรษาของชาวบ้านจังหวัดอุบลราชธานีว่าเกิดขึ้นในช่วงกลางพุทธศตวรรษที่ 24 โดยสมเด็จพระเจ้าน้องยาเธอกรมหลวงสรรพสิทธิประสงค์ ขณะทรงเป็นข้าหลวงมณฑลลาวท้าว ซึ่งทรงว่าราชการที่เมืองอุบลราชธานี และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งมณฑล หากแต่เปลี่ยนแปลงเพียงจังหวัดใดจังหวัดหนึ่งไม่ โดยเริ่มต้นเมื่อ ก่อนสมัยพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงสรรพสิทธิประสงค์เป็นผู้สำเร็จราชการเมืองอุบลราชธานี ชาวบ้านจะพันเทียนยาวรอบศีรษะไปถวายพระเพื่ออุทิศบูชาจำพรรษา หรือนำมันไปถวายพระสงฆ์ และหาเครื่องไทยทานและผ้าอาบน้ำฝนไปถวายพระ การแห่เทียนแต่เดิมไม่ได้ใหญ่โตเช่นปัจจุบัน เพียงแต่ชาวบ้านร่วมกันบริจาคเทียนแล้วนำเทียนมาติดกับลำไม้ไผ่ที่เตรียมไว้ตามรอยต่อ หากกระดาษจังโก้

(กระดาศีเงินสีทอง) ตัดเป็นพื้นปาดคิปปิครอยต่อ เสร็จแล้วนำดินเทียนไปมัดติดกับปีบน้ำมันก๊าด ฐานของดินเทียนใช้ไม้ตีเป็นแผ่นเรียบ หรือทำสูงขึ้นเป็นชั้น ๆ ติดกระดาศี เสร็จแล้วมีการแห่กันไป ถวายวัด พาหนะที่ใช้ นิยมใช้เกวียนหรือล้อเลื่อนที่ใช้วัวหรือคนลากจูง ถ้าเป็นวัวก็มักจะมีการ ตกแต่งรอบเขา คอ ขื่อเท้า ด้วยกระดาศี เกราะ กลอง กรับ และการพ็อนรำด้วยความสนุกสนาน ต่อมาการทำเทียนได้พัฒนาขึ้นถึงขั้นใช้การหล่อดอกจากฝ้ายพิมพ์มีเป็นลายต่างๆ เช่น ประจายาม กระจัง ตาอ้อย บัวคว่ำ บัวหงาย ก้ามปู กรวยเชิง หน้าขบ ฯลฯ แล้วนำไปติดที่ลำต้นเทียน ช่วงฝีมือคนแรกที่เป็นผู้ริเริ่ม คือ นายโพธิ์ ส่งศรี ต่อมา นายสวน คุณผล ช่วงฝีมืออีกผู้หนึ่งได้ร่ววิธีการดังกล่าว มาประยุกต์ใช้และประดับฐานต้นเทียนด้วยรูปสัตว์และลายไม้กลุ ทำให้ดูสวยงามมากขึ้น ในช่วงปี พ.ศ.2495 ประชาชนเริ่มให้ความสนใจและเห็นความสำคัญในการทำและแห่เทียนพรรษามากขึ้น เมื่อทางจังหวัดได้ส่งเสริมให้งานเข้าพรรษาเป็นงานประเพณีประจำปี แต่ต้นเทียนในขณะนั้นยังมีการจัดทำอยู่เพียง 2 ประเภท คือ ประเภทมัดเทียนรวมกันแล้วติดกระดาศี และประเภทพิมพ์ลาย ติดลำต้น ครั้นในปี พ.ศ.2498 ช่วงฝีมือรุ่นเยาว์ อันได้แก่ นายอารี สิ้นสวัสดิ์ นายประดับ ก้อนแก้ว เป็นอาทิ ได้พัฒนาวิธีการทำขึ้นใหม่โดยใช้ปูนปลาสเตอร์และแม่พิมพ์เป็นลายต่างๆ แล้วหล่อด้วย เทียนออกมาเป็นดอก สิ่งที่ใช้หล่อดอกใช้คนละสี่กับลำต้น จึงทำให้มองเห็นส่วนลึกของลายได้อย่าง ชัดเจน ต่อมาในปี พ.ศ.2509 นายคำเหมา แสงสม ได้คิดวิธีใหม่อีกแบบหนึ่ง โดยแกะสลักลงบนต้น เทียนโดยตรง ซึ่งนับว่าเป็นวิธีทำเทียนที่ต้องใช้ฝีมืออย่างยิ่ง ช่วงแกะสลักต้นเทียนยุคหลังที่มี ชื่อเสียงจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ นายอุส่าห์ จันทรวิจิตร และนายสมัน จันทร วิจิตร งานประเพณีแห่ เทียนพรรษาได้รับการส่งเสริมจากทางจังหวัดมากขึ้นเป็นลำดับ จนถึงปี พ.ศ.2520 การท่องเที่ยว แห่งประเทศไทย ได้ให้การสนับสนุนให้เป็นงานประเพณีระดับชาติ โดยประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้ ทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศมาชมตั้งแต่บัดนั้นมาจนถึงปัจจุบัน



รูป 2.1 เทียนโบราณ

ที่มา : <http://www.guideubon.com>, 1 กรกฎาคม 2553

2.2 รูปแบบ ลวดลาย วัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอนงานแกะสลักและติดพิมพ์เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

การทำต้นเทียนประเภทแกะสลัก

ต้นเทียนประเภทแกะสลัก เป็นต้นเทียนสมัยใหม่ ทำเป็นครั้งแรกเมื่อ พ.ศ.2502 โดย นายคำหมา แสงงาม ต้นเทียนต้นหนึ่งจะใช้ขี้ผึ้งประมาณ 70-100 กิโลกรัม โดยใช้ขี้ผึ้งดีผสมกับขี้ผึ้งชนิดไม่ดี ในอัตราส่วน 5 ต่อ 1 หลังจากหล่อและกลึงต้นเทียนแล้ว จะเริ่มแกะสลักต้นเทียนด้วยขั้นตอน ดังนี้ ออกแบบลายที่จะแกะสลัก โดยการร่างทั้งส่วนฐานลำต้นและยอดเทียน ใช้เครื่องมือแกะสลักซึ่งจะมีการเซาะ เจาะ จีด และขุด ให้เป็นรูปสามมิติ เหมือนของจริง หรือรูปที่ร่างไว้ตามจินตนาการ แกะไขส่วนที่บกพร่องในระหว่างการแกะสลัก อาจมีการผิดพลาดได้ เช่น รูปที่แกะมีขนาดเล็กหรือใหญ่เกินไป หรือบางส่วนแตกหัก ก็ต้องแก้ไขปรับปรุงให้เรียบร้อย

เครื่องมือที่ใช้ในการแกะสลักต้นเทียน

- 1) มีด มีรูปแบบและขนาดต่างๆ กันตามความต้องการใช้งานของช่างทำต้นเทียน เช่น มีดปลายแหลมชนิดคมเดียว มีดปลายแหลมชนิดสองคม มีดปลายแหลมชนิดคมเดียวและโค้งงอ มีดอีโต้ปลายแหลมคมเดียว
- 2) สว่า เช่น สว่าใบใหญ่ปลายตัดตรง สว่าใบใหญ่ปลายตัดเฉียง สว่าใบใหญ่ปลายปากโค้ง สว่าใบเล็กปลายตัดตรง สว่าใบเล็กปลายตัดเฉียง สว่าใบเล็กปลายปากโค้ง
- 3) ตะขอเหล็กและเหล็กขุด เช่น ตะขอเหล็กมีคมคล้ายเคียวแต่ปลายงอน ตะขอเหล็กเป็นห่วงโค้งเป็นวงรีหรือรูปน้ำเต้า และเหล็กขุดมีคมทั้งสองด้าน
- 4) แปรงทาสีชนิดดี



รูป 2.2 เทียนประเภทแกะสลัก

การทำต้นเทียนประเภทติดพิมพ์

การหล่อต้นเทียนประเภทติดพิมพ์ มีขั้นตอนและวิธีการคล้ายกันกับการหล่อต้นเทียนประเภทแกะสลักทุกขั้นตอน แต่มีความแตกต่างกัน 2 ประการ คือ การหล่อต้นเทียนประเภทติดพิมพ์ ใช้ขี้ผึ้งคุณภาพพอใช้ได้ซึ่งมีราคาถูก แต่การหล่อต้นเทียนประเภทแกะสลัก ใช้ขี้ผึ้งคุณภาพดีและราคาแพงกว่า ทั้งนี้ ก็เพราะว่า หากขี้ผึ้งคุณภาพไม่ดี เมื่อแกะสลักลึกลงและซับซ้อนหลายชั้น ขี้ผึ้งจะแตกหัก ต้นเทียนประเภทติดพิมพ์ มักหล่อให้มีขนาดเล็กกว่าต้นเทียนประเภทแกะสลัก เพราะการหล่อต้นเทียนประเภทติดพิมพ์ จะต้องนำไปกลึงให้เป็นรูปและขนาดเล็กลงบางส่วน แล้วจึงติดดอกเสริมโดยรอบให้หนาขึ้น ส่วนต้นเทียนประเภทแกะสลัก ต้องทำให้มีขนาดใหญ่เอาไว้เพื่อที่จะแกะสลักหรือขูดออก

องค์ประกอบทำต้นเทียนประเภทติดพิมพ์ ได้แก่

- 1) ลำต้นเทียน สร้างจาก ขี้ผึ้งแท้
- 2) หุ่น สร้างจาก โคร่งลวด ปูนปลาสเตอร์ ใยมะพร้าว กาบมะพร้าว

อุปกรณ์

- 1) เข็มปลายเล็กคล้ายหมอกอันเล็ก
- 2) แม่พิมพ์ลายต่าง ๆ
- 3) เตาและปื๊บ

วิธีการทำต้นเทียนประเภทติดพิมพ์

การปั้นหุ่นต้องขึ้นโครงลวดแล้วหล่อด้วยปูนปลาสเตอร์ให้ได้สัดส่วน แล้วจึงนำลายพิมพ์ต่าง ๆ มาติดตกแต่ง การปั้นลำต้นเทียน ถ้าไม่ใช่จีตั้งแท่ง เวลาปั้นต้นเทียนจะแตกเป็นขุยไม่สวย จีตั้งแท่งจะมีคุณสมบัติ เมื่อโดนแดดหรือความร้อนจะไม่ละลาย แต่จะเหนียวทำให้ติดดียิ่งขึ้น หากโดนน้ำฝนจะแข็งตัว การติดพิมพ์ก็จะนำจีตั้งมาต้มเทใส่พิมพ์ พอเย็นแล้วจึงแกะออกจากพิมพ์ มาติดที่ต้นเทียน และตามตัวหุ่น



รูป 2.3 เทียนประเภทติดพิมพ์

2.3 วัฒนธรรมกับระบบความเชื่อในสังคมไทย

ระบบความเชื่อ ย่อมรวมถึงศาสนา และความเชื่อในลัทธิต่างๆ ศาสนา ในความหมายกว้าง ๆ คือการบวงสรวงบูชาหรือการสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างมนุษย์กับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลาย ซึ่งมนุษย์เชื่อว่าสามารถควบคุมหรือมีอิทธิพลเหนือวิถีทางของธรรมชาติและวิถีชีวิตของมนุษย์ ศาสนาตามทัศนะทางมานุษยวิทยาจึงบ่งบอกนัยถึงการขยายความสัมพันธ์ทางสังคมของมนุษย์ออกไปสู่ความสัมพันธ์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ซึ่งมีอำนาจเหนือมนุษย์และธรรมชาติ ดังนั้นศาสนาและความเชื่อทางศาสนาจึงเป็นสิ่งที่สากลที่เราพบเห็นได้ในทุกสังคมตลอดมาทุกยุคทุกสมัย (ยศ สันตสมบัติ, 2537 : 214 อ้างถึงใน <http://www.baanjommyut.com> , 1 กันยายน 2556)

ศาสนาอาจจัดว่าเป็นวัฒนธรรมทางนามธรรมที่มีผลต่อการสร้างวัฒนธรรมทางรูปธรรม การทำความเข้าใจศาสนาเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก แรกเริ่มทีเดียวศาสนาและความเชื่อถือกำเนิดจากความกลัว ความต้องการความมั่นคงทางจิตใจ และความสงสัยในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวมนุษย์ ในสมัยโบราณ มนุษย์ดำเนินชีวิตในท่ามกลางปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถเข้าใจได้ ไม่ว่าจะเป็นความมืด ความสว่าง ความร้อน ความหนาว พายุฝน ไฟร้อง ไฟผ่า ภาวะเกิด แก่ เจ็บ ตาย ฯลฯ ทำให้เกิดความกลัวและเชื่อว่าต้องมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีอำนาจลึกลับอยู่เหนือปรากฏการณ์เหล่านี้ซึ่งสามารถบันดาลคุณและโทษแก่มนุษย์ได้ ฉะนั้นมนุษย์จึงพยายามหาวิธีการอ่อนน้อมเอาใจหรือต่อรองกับอำนาจลึกลับของธรรมชาติด้วยการบูชา บันบานหรือเซ่นไหว้

โดยทั่วไปศาสนาเมืองคัมภ์ประกอบที่สำคัญ (สุชีพ ปุญญานุภาพ, 2532 : 10 อ้างถึงใน <http://www.baanjommyut.com> , 1 กันยายน 2556) คือ

- 1) ศาสดาหรือผู้ประกาศศาสนา (เช่น พระพุทธเจ้า พระไครสต์ พระนะบีมุฮัมหมัด เป็นต้น)
- 2) ปรัชญาและหลักปฏิบัติ แนวคิด ความเชื่อ ซึ่งก็คือพระธรรมคำสั่งสอน ทั้งในรูปแบบของคำรับตำรา การเทศนาสั่งสอน
- 3) นักบวชหรือพระสงฆ์และ ศาสนิกหรือผู้นับถือศาสนา
- 4) ศาสนสถาน และศาสนวัตถุ ซึ่งมักปรากฏในศิลปกรรมด้านต่าง ๆ
- 5) พิธีกรรม ซึ่งก็คือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและย่อมจะต้องมีวัตถุประสงค์มีความหมายตามความเข้าใจอันเกิดจากพื้นฐานความเชื่อทางศาสนาของตน

ศาสนา - ความเชื่อในสังคมไทย

ในที่นี้จึงจะกล่าวเฉพาะลักษณะของศาสนาความเชื่อที่แพร่หลายในสังคมไทยและมีอิทธิพลต่อศิลปวัฒนธรรมไทยในวงกว้าง นั่นก็คือรูปแบบของศาสนาความเชื่อที่มีทั้งผี พราหมณ์ และพุทธปะปนกันอยู่ (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2536 : 21-34 อ้างถึงใน <http://www.baanjommyut.com>, 1 กันยายน 2556)

1) ผีและอำนาจลึกลับในธรรมชาติ

หรือที่เราใช้คำว่าไสยศาสตร์ (ไสยะ = ความหลับไหล มัวเมา ตรงข้ามกับคำว่า พุทธะ หมายถึง ผู้รู้ ผู้ตื่น ผู้เบิกบาน) เป็นความเชื่อดั้งเดิมของชนชาติไทยที่มีมาก่อนศาสนาพราหมณ์และก่อนที่พุทธศาสนาจะเผยแผ่เข้ามาในดินแดนแถบนี้ ผีในความเชื่อของชาวไทยน่าจะแบ่งทำความเข้าใจง่าย ๆ ออกเป็นประเภทต่างๆ คือ

ผีที่เป็นผู้พิทักษ์รักษาหรือเทวดาอารักษ์ เช่น ผีแถน ซึ่งชาวอีสานเชื่อกันว่าเป็นผู้ให้กำเนิดโลก เป็นผู้ที่สามารถคลบนาคไล่ฝนฟ้าตกและข้าวปลาอุดมสมบูรณ์ นอกจากนั้นก็ยังมีผีที่เชื่อว่าสิงสถิตตามธรรมชาติต่าง ๆ เช่น เจ้าป่าเจ้าเขา เจ้าที่เจ้าทาง แม่ธรณี แม่โพสพ รุกขเทวดา นางไม้ และยังมีผีประจำสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น ผีเตา ผีนางตึง ผีนางสาก เป็นต้น ความเชื่อเกี่ยวกับศาลหลักเมืองก็เชื่อว่าผีเทพยดาที่ทำหน้าที่ปกป้องรักษาบ้านเมือง ในชุมชนเล็ก ๆ ตามชนบทมักมีหลักบ้านหรือไ้บ้าน (หัวใจหรือศูนย์กลางของบ้าน) มีสัญลักษณ์ (ต่างรูปแบบกันไป) ที่เชื่อว่าศักดิ์สิทธิ์ อยู่กึ่งกลางชุมชน และใช้เป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมในหมู่บ้านด้วย ชุมชนบางแห่งเมื่อเจริญขึ้นเป็นตำบลเป็นจังหวัด ก็จะมีศาลหลักเมืองเช่นกัน ดังเราได้เห็นอยู่เกือบทุกจังหวัด

ผีบรรพบุรุษและผีวีรบุรุษ มนุษย์เชื่อว่า เมื่อญาติพี่น้องตายไปแล้ว วิญญาณจะออกจากร่างไปสู่ที่ต่าง ๆ บางก็ไปเกิดใหม่ บางก็ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ ผีเหล่านี้คือผีบรรพบุรุษหรือผีปู่ย่าตายาย หรือบางทีก็เรียก ผีเรือน ส่วนผีวีรบุรุษนั้นคือบุคคล เมื่อยังมีชีวิต เป็นคนดีที่มีความเก่งกล้าสามารถเป็นพิเศษ เป็นผู้กล้า เป็นเจ้าเมืองหรือเป็นผู้ก่อตั้งบ้านเมืองหรือนักรบซึ่งเมื่อตายไปก็ยังมีผู้เคารพนับถืออย่างเช่น ผีเจ้าเมืองของชาวไทยใหญ่ในแม่ฮ่องสอน ย่าโมของชาวโคราช พระยาพิชัยดาบหักของชาวอุดรดิตถ์ เจ้าพ่อพญาแลของชาวชัยภูมิ หรือเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยวของชาวปัตตานี ตลอดจนพระเจ้าตากสิน และรัชกาลที่ 5 ที่มีผู้นับถือกันอย่างแพร่หลายอยู่ในขณะนี้ ทั้งผีบรรพบุรุษและผีวีรบุรุษจัดว่า เป็นผีดีเพราะเป็นผู้คุ้มครองรักษาลูกหลานหรือชาวบ้านชาวเมืองให้อยู่เย็นเป็นสุข นอกจากนี้แล้วยังคอยควบคุมให้ลูกหลานหรือคนในหมู่บ้านมิให้ทำผิดชนบ จารีตประเพณี หาก

ลูกหลานทำผิดประเพณีที่เรียกว่า ชีด (ทางเหนือ) หรือ ขะลำ (ทางภาคอีสาน) อย่างเช่น ฟีน้อง ทะเลาะวิวาทกัน หรือลูกสาวหลานสาวถูกผู้ชายแตะเนื้อต้องตัว อย่างที่เรียกว่า ทำผิดผี คนในครอบครัวก็ต้องทำพิธีขอมาต่อวิญญาณผีปู่ย่า หรือปู่ตา เป็นต้น

2) ศาสนาพราหมณ์

ศาสนาพราหมณ์เข้ามาปะปนอยู่ในคติความเชื่อและวัฒนธรรมไทยหลายรูปแบบ (พระครูวามเทพมุนี (ขวิน รัตติพรพรหมกุล), 2534 อ้างถึงใน <http://www.baanjommyut.com> , 1 กันยายน 2556) ได้แก่

ความเชื่อในเทพเจ้า มีเทพเจ้าหลายองค์ในศาสนาพราหมณ์ที่กลายมาเป็นที่เคารพนับถือของชาวไทย เช่น พระพรหมที่คนไทยนิยมไปกราบไหว้บนบาน พระอิศวร พระพิฆเนศวร เทพแห่งศิลปะ หรือพระอินทร์ ซึ่งปรากฏในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจากคุณลักษณะเฉพาะของเทพแต่ละองค์ ตามตำนานเทพกำเนิดแล้ว ก็จะพบว่าอุปนิสัยของเทพเหล่านี้ สะท้อนถึงภาวะหมุนเวียนของโลก โดยเริ่มจากพระอิศวร ซึ่งมักให้พรคนที่บำเพ็ญตบะแก่กล้า ผู้ได้รับพรก็มักล้มตัวไขว้ไถลฤทธิ์ ก่อความวุ่นวาย ความทุกข์ร้อนแก่สังคม จนพระนารายณ์ ต้องลงมาปราบด้วยวิธีล้างโลกด้วยไฟประลัยกัลป์ ต่อจากนั้นพระพรหม ก็จะสร้างโลกขึ้นใหม่หมุนเวียนไปเช่นนี้ ความเชื่อในเรื่องเวทมนต์คาถา ยันต์ ความเชื่อในโชคกลาง และการดูฤกษ์ยาม เป็นต้น

พิธีกรรมต่าง ๆ เช่น พิธีโล้ชิงช้า ซึ่งเป็นพิธีกรรมต้อนรับเทพเจ้าของพราหมณ์ พิธีแรกนาขวัญ พิธีดื่มน้ำพระพุทธมนต์สัตยา พิธีขอฝน พิธีสะเดาะเคราะห์ การตั้งศาลพระภูมิ ตลอดจนพิธีกรรมต่าง ๆ ที่ใช้น้ำเป็นส่วนประกอบสำคัญ เช่น การรดน้ำมนต์ รดน้ำสังข์ในพิธีแต่งงาน การเจิมแป้งกระแจะ เป็นต้น

3) ศาสนาพุทธ

พระพุทธศาสนา ซึ่งวางรากฐานอย่างมั่นคงและเป็นที่ยอมรับให้เป็นศาสนาประจำชาติไทยมาจนถึงปัจจุบันนั้น ได้เริ่มเผยแผ่เข้ามาตั้งแต่ครั้งที่ผู้คนในดินแดนแถบนี้ นับถือผีอยู่ก่อนแล้ว และจากการที่พุทธศาสนามีความยืดหยุ่นสูงและมีได้มีการบังคับให้เลิกเชื่อลัทธิอื่น ๆ รูปแบบของพุทธศาสนาที่ยึดถือปฏิบัติกันในสังคมไทยส่วนใหญ่จึงมีลักษณะของความเชื่อเกี่ยวกับผีและไสย

ศาสตร์ซึ่งเป็นความเชื่อที่มีอยู่แต่ดั้งเดิม ตลอดจนพิธีกรรมและความเชื่อในศาสนาพราหมณ์ ผสมผสานอยู่ไม่น้อย อย่างเช่น การนับถือในอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ของพระเครื่อง การบนบานศาลกล่าวต่อพระพุทธรูปสำคัญ ๆ อย่างหลวงพ่อพระแก้วมรกต หลวงพ่อโสธร ตลอดจนการที่พระสงฆ์บางรูปทำพิธีรดน้ำมนต์ (พราหมณ์) พ่นน้ำหมากเพื่อรักษาโรคภัยไข้เจ็บหรือปิดเสนียดจัญไร การเอ่ยชื่อพระพุทธรูปองค์สำคัญโดยใช้คำนำหน้าว่า “หลวงพ่” นั้น สะท้อนให้เห็นถึงการดึงเอาพระพุทธรูปให้มาสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมนุษย์เพื่อความอบอุ่นใจ มั่นคงทางใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้การทำบุญเลี้ยงพระมักจะจัด “ข้าวพระ” คือ ข้าวปลาอาหารสำหรับเล็ก ๆ เพื่อถวายพระพุทธรูปด้วย ซึ่งหากพิจารณาตามหลักพุทธศาสนาแล้ว พระพุทธรูปคือตัวแทนของพระพุทธเจ้า ซึ่งทรงหลุดพ้นจากโลกนี้แล้วจึงย่อมไม่หิว ไม่กระหาย ไม่หนาว ไม่ร้อน การจัดของเช่นนี้ไว้ จึงเหมือนผสานเอาความเชื่อทางไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

โดยเนื้อแท้แล้วศาสนาพุทธมิได้ให้ความสำคัญกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์และอำนาจเหนือธรรมชาติ แต่เน้นการปฏิบัติทางศีลธรรมและการทำจิตใจให้บริสุทธิ์ โดยมีหลักทั่วไปคือ ทำความดี ละเว้นความชั่ว ชำระจิตใจให้สะอาด และการฝึกสมาธิจนกระทั่งบรรลุถึง “นิมิตติ” คือความหลุดพ้นจากบ่วงกรรมทั้งปวง

หลักธรรมทางพุทธศาสนา จึงสามารถนำมาเลือกใช้แก้ปัญหาสังคม ปัญหาชีวิตได้ เช่น การทำงานหรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนประสบผลสำเร็จได้ ควรจะนึกถึงธรรมะเรื่อง อิทธิบาท 4 (ฉันทะ = ความพอใจ, วิริยะ = เพียร, จิตตะ = จดจ่อ, วิมังสา = ไคร่ครวญ) เป็นต้น หรือการสอนให้มนุษย์รู้จักความพอดีหรือเดินสายกลาง ไม่มากไม่น้อยเกินไป (มัชฌิมาปฏิปทา) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางพระราชดำรินองศ์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลปัจจุบัน คือ การมีชีวิตพอเพียง

ประเพณี – พิธีกรรมในสังคมไทย

คำว่า ประเพณี (tradition) กับคำว่าพิธีกรรม (rite) มีความหมายใกล้เคียงกันมาก บางครั้งก็ใช้ในความหมายเดียวกัน แต่เท่าที่ผ่านมา คำแรก น่าจะมีความหมายกว้างกว่าคือ กินความไปถึงวิถีชีวิต (way of life) ในขณะที่คำว่า พิธีกรรมมีความหมายไปในเชิงพิธีการ หรือกิจกรรม เฉพาะกิจมากกว่า พิธีกรรมที่พบในสังคมไทยอาจแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท คือ พิธีกรรมตามเทศกาล (festival) พิธีกรรมที่เกี่ยวกับวงจรชีวิต (rite of passage) พิธีกรรมเกี่ยวกับการทำมาหากิน และพิธีกรรมที่เกี่ยวกับชุมชนหรือท้องถิ่น ซึ่งแต่ละพิธีกรรมที่แจกแจงแยกย่อยนี้ ก็ยังมีความเหลื่อมซ้อนกันด้วย

1) พิธีกรรมตามเทศกาล

ในรอบปีหนึ่ง ๆ จะมีเทศกาลหรือวาระสำคัญมากมาย เช่น ในราชสำนักก็จะมีพระราชพิธีสิบสองเดือน หรือทางภาคอีสานก็จะมี ฮีตสิบสองเดือน เป็นต้น พิธีกรรมตามเทศกาลจึงมักเป็นพิธีกรรมชุมชนหรืออาจเป็นพิธีกรรมเกี่ยวกับการทำมาหากินก็ได้ สามารถทราบกำหนดเวลาของงานได้ชัดเจน ในขณะที่เราอาจรู้กำหนดการจัดพิธีกรรมวงจรชีวิตได้ในบางพิธีเท่านั้น เช่นเรากำหนดวันบวช วันแต่งงานได้ แต่กำหนดวันถึงแก่กรรมไม่ได้ ยกเว้นบางรายแต่ก็เป็นส่วนน้อยมาก พิธีกรรมตามเทศกาลจึงต้องทำทุกปี ในขณะที่พิธีกรรมเกี่ยวกับวงจรชีวิตอาจไม่ทำทุกปีในครอบครัวเดียวกัน

พิธีกรรมตามเทศกาลเสมือนหนึ่งเป็นการวางแผนการดำเนินชีวิตในแต่ละปีด้วยเสมือนว่ามีแผนหลัก (master plan) ไว้ เช่น ในช่วงหน้าหนาวจะมีประเพณีถวายพื้นให้ทางวัดเพื่อคลายอากาศหนาว (ประเพณีไทยใหญ่ทาง จ.แม่ฮ่องสอน เป็นต้น)

นอกจากนี้ พิธีกรรมตามเทศกาลเฉพาะที่ปรากฏในสังคมไทยซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมนั้น น่าสังเกตว่าในแต่ละปีจะมีเทศกาลถือศีลเป็นระยะเวลาต่อเนื่อง ด้วยเหตุผลในเรื่องของการรักษาจิตใจให้สงบ ไม่โกรธ ไม่อิจฉาริษยา พร้อมกับการรักษาสุขภาพกายไปในตัว โดยเฉพาะการงดบริโภคอาหารบางจำพวก หรืองดเป็นช่วงเวลา เช่น ในกลุ่มพี่น้องชาวอิสลามจะมีพิธีถือศีลอด (ตลอดเดือน เรียกว่าเดือนรอมฎอน งดบริโภคอาหาร-น้ำก่อนตะวันตกดินไปจนถึงตะวันตกขึ้นของอีกวันหนึ่ง ในขณะที่พี่น้องชาวไทยเชื้อสายจีนจะมีเทศกาลกินเจ งดการบริโภคเนื้อสัตว์เป็นเวลาสิบวัน ส่วนพี่น้องชาวไทยนั้นมีเทศกาลเข้าพรรษาที่พุทธศาสนิกชนจะถืออุโบสถศีล (ศีลแปด ซึ่งมีข้อห้ามในการบริโภคอาหารยามวิกาล งดบริโภคเครื่องคองของเมา บทบัญญัติในศาสนาเหล่านี้ทำให้เกิดรูปแบบวัฒนธรรมที่ต้องการให้มนุษย์หยุดสำรวจตนเองทั้งกายและใจ อย่างน้อยก็อาจเป็นกุศโลบายให้ระบบย่อยอาหารในร่างกายได้มีโอกาสพักฟื้นการทำงานลงบ้าง เป็นที่น่าสังเกตว่าเทศกาลถืออุโบสถศีลนี้เริ่มจากเข้าพรรษาในช่วงกลาง ๆ ปี ไปจนถึงออกพรรษาในช่วงต้น ๆ ของปลายปี ซึ่งจะซ้อนเหลื่อมหรือใกล้เคียงกับเทศกาลกินเจกับเทศกาลถือศีลอด รอมฎอน อย่างไรก็ตามเทศกาลเหล่านี้ก็ควรได้รับการพิจารณาทบทวนว่าดำเนินไปอย่างที่ไม่กระทบกับการดำเนินชีวิตโดยปกติของคนส่วนใหญ่ หรือทำกันเป็นค่านิยมหรือค่านิยมตามกระแสสังคม ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือเทศกาลกินเจตามคตินิยมที่ภายหลังทำให้พืชผักมีราคาสูงกว่าปกติมาก และเครื่องประกอบอาหารเจบางชนิดก็เข้าสู่กระแสธุรกิจแบบทุนนิยมมากขึ้น จนเกิดการโฆษณาแข่งขันกันอย่างมาก สิ่งเหล่านี้

ทำให้เกิดการบิดผันเจตนาารมณ์ของการกินเจไปเป็นเรื่องอื่น ๆ ที่เกิดกลุ่มผู้ได้รับผลประโยชน์และเสียผลประโยชน์อันไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ดั้งเดิมของกุศลจิตในเรื่องกินเจ

2) พิธีกรรมที่เกี่ยวกับวงจรชีวิต

ในชั่วชีวิตของคนเราตั้งแต่เกิดไปจนกระทั่งตายย่อมจะต้องผ่านเหตุการณ์ที่ถือว่าเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญของชีวิตหลายช่วงด้วยกัน ดังนั้น จึงต้องมีพิธีกรรมในแต่ละช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อหรือช่วงเปลี่ยนผ่านนี้เพื่อเสริมความมั่นใจ กล่าวคือ เมื่อแรกเกิดก็ต้องมีพิธีทำขวัญเด็กเพื่อให้แน่ใจว่าเด็กที่เกิดมานั้นจะมีชีวิตรอดได้ไม่ตายเสียใน 3 วัน 7 วัน เมื่อโตขึ้นย่างเข้าสู่วัยรุ่นก็มีพิธีโกนจุก เพื่อแสดงว่าเด็กนั้นกำลังก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ต้องมีการรับผิดชอบเพิ่มขึ้นจะได้เป็นคนที่มีกำลังใจมั่นคง และประพุดแต่สิ่งที่ชอบที่ควร เฉพาะผู้ชายยังต้องเข้าพิธีบวชเรียนอีก 3 เดือนเมื่ออายุ 20-21 ปี จากนั้นก็ถึงระยะของการสร้างครอบครัว ต้องเข้าพิธีหมั้นและแต่งงาน เมื่อเจ็บไข้หรือประสบเคราะห์ก็ยังคงต้องประกอบพิธีเรียกขวัญหรือสะเดาะเคราะห์ เช่นภาคกลางมีพิธีสวดโพชฌงค์ต่ออายุ ส่วนทางภาคเหนือมีพิธีสืบชะตา และเมื่อตายไปก็ยังคงทำพิธีเกี่ยวกับงานศพ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญคือการปลอบประโลมญาติมิตรที่ยังมีชีวิตอยู่นั่นเอง พิธีกรรมในวงจรชีวิตจะช่วยเสริมความเข้มแข็งสามัคคีในหมู่เครือญาติได้

3) พิธีกรรมที่เกี่ยวกับการทำมาหากิน

ในชนบทไทยซึ่งส่วนใหญ่เป็นสังคมเกษตรกรรมนั้น การทำมาหากินอันเกี่ยวข้องกับธรรมชาติเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ชาวไร่ชาวนาต้องพึ่งพาผลผลิตจากธรรมชาติ ปราบกฎการณ์ทางธรรมชาติจึงเป็นวิถีชีวิตสำคัญของพวกเขา ดังนั้นจึงต้องประกอบพิธีกรรมเพื่อเอาอกเอาใจหรืออ่อนวอนสิ่งเหนือธรรมชาติเพื่อลดบันดาลให้มีน้ำเพียงพอแก่การเพาะปลูก และให้มีผลผลิตอุดมสมบูรณ์ จึงมีพิธีกรรมเกี่ยวกับการทำนาและทำขวัญข้าวในช่วงเวลาต่าง ๆ ของการทำนา นอกจากนี้ในภาคเหนือที่มีภูเขามากมาย จึงมีความจำเป็นต้องควบคุมน้ำที่ใช้ในการเพาะปลูกไม่ให้มีมากหรือน้อยจนเกินไป ซึ่งเรียกว่าระบบเหมืองฝาย เขาจึงต้องทำพิธีเลี้ยงผีฝาย หรือในภาคอีสาน เมื่อมีความแห้งแล้งเกิดขึ้นในฤดูทำนาก็ต้องทำพิธีจุดบั้งไฟเพื่อขอฝนจากพญาแถน เพราะต้องอาศัยน้ำฝน ส่วนชาวประมงในลุ่มแม่น้ำโขงทางตอนเหนือเมื่อถึงฤดูกาลล่าปลาบึกก็ต้องประกอบพิธีกรรมเพื่อขจัดอุปสรรคในการจับปลา ในขณะที่คนทำนาเกลือ แดงสมุทรสงคราม สมุทรสาคร ยังมีศาลผีประจำนาเกลือ เป็นที่สักการะ บูชา เป็นต้น ทั้งนี้ก็เพื่อสร้างความมั่นใจในธรรมชาติที่อยู่เหนือการควบคุมของตนให้การทำมาหากินของตนสะดวกขึ้น ปลอดภัย และได้ผลผลิตมาก

4) พิธีกรรมที่เกี่ยวกับท้องถิ่นหรือกลุ่มชน

พิธีกรรมนี้มักจะเกี่ยวข้องกับเทศกาล หรือพิธีที่ปกปักรักษาและคุ้มครองหมู่บ้าน เป็นพิธีกรรมที่ชาวบ้านทุกครัวเรือนในหมู่บ้านจะต้องมีส่วนร่วม เพื่อสวัสดิภาพ ความมั่นคง ความเจริญของหมู่บ้าน อย่างเช่น การเลี้ยงผีเจ้าเมืองของชาวไทยใหญ่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน การทำพิธีไหว้เสาอินทขิล ของชาวเชียงใหม่ พิธีเลี้ยงศาลผีปู่ตาของชาวอีสาน พิธีไหว้พระจันทร์ของชาวจีน หรืองานทำบุญเดือนสิบ ของชาวกัมพูชาได้ ในแถบอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ก็พบว่ามีการทำพิธีส่งเรือเสาะเคราะห์ที่ชาวบ้านจะปั้นดินเหนียวเป็นรูปคนและสัตว์ (เช่น วัว ควาย หมู หมา) เท่าจำนวนชีวิตในแต่ละบ้าน ใส่เรือที่ทำจากวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น ขนาดลำไม่ใหญ่นัก พร้อมข้าวปลาอาหารตามสมควร นำมารวมกันในช่วงหลังสงกรานต์ แล้วทำพิธีเลี้ยงผีประจำถิ่นของตน จากนั้นก็จะลอยเรือนี้ไปตามสายน้ำเสมือนว่าได้ส่งสิ่งที่มีชีวิตทั้งหมดในบ้านให้ภูตผีแล้ว เชื่อว่าเป็นการเสาะเคราะห์ให้และจะทำเช่นนี้เพื่อหลอกผีเป็นปี ๆ ไป

จะเห็นว่าพิธีกรรมทั้ง 4 ประเภทนี้อาจเกี่ยวพันกันได้ เช่น ประเพณีวิ่งควาย เป็นทั้งประเพณีตามเทศกาล (เข้าพรรษา) และเป็นทั้งประเพณีในชุมชน (จ.ชลบุรี) หรือประเพณีกินเหนียว (แต่งงาน) เป็นทั้งประเพณีในวงจรชีวิต ในขณะที่เดียวกันก็เป็นประเพณี ท้องถิ่นชาวไทยมุสลิม (ภาคใต้) หรือประเพณีแซยิดวันเกิดของชาวจีน ที่เป็นการแสดงความยินดี ในวาระที่ผู้ใหญ่มีอายุครบปีนักกษัตริย์ เช่น 60 ปี 72 ปี ก็มีความเกี่ยวพันระหว่างประเพณีวงจรชีวิต กับประเพณีในกลุ่มชนชาวจีน เป็นต้น

สำหรับพิธีกรรมหรือกิจกรรมในรอบปีนั้น มีข้อสังเกตว่าระยะหลังยังมีการกำหนดวันสำคัญต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อยืนยันถึงความสามัคคีและความจงรักภักดีต่อชาติและพระมหากษัตริย์ เช่น วันจักรีวันคล้ายวันขึ้นครองราชย์เป็นต้น ประเพณี – พิธีกรรม หรือกิจกรรมตามวันสำคัญต่าง ๆ เหล่านี้ มีบทบาทในการทำให้สมาชิกมีความรู้สึกร่วมกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และเป็นโอกาสที่จะได้ร่วมทำบุญทำทาน กินเลี้ยง และรื่นเริงสนุกสนานร่วมกัน หมู่สาวก็มีโอกาสพบปะกัน อีกทั้งยังเป็นเหตุให้มีการรวมญาติรวมมิตรที่อาศัยอยู่ห่างไกลได้มาร่วมสังสรรค์กัน ทั้งหมดนี้คือพิธีกรรมที่จะทำให้ทุกคนรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน สังคมหรือประเทศชาติในที่สุดนำไปสู่ความเข้มแข็งของชุมชน หากใช้สิ่งเหล่านี้ให้เป็นประโยชน์ก็เท่ากับว่าเราไม่ตกเป็นทาสของพิธีกรรม แต่เป็นนายของพิธีกรรม แต่มีข้อสังเกตว่า เทศกาลสงกรานต์ในระยะหลังมานี้ กลับกลายเป็นเทศกาลของการเดินทางไกล และทำให้เกิดอุบัติเหตุตมามากจนน่าทบทวนในสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งทางฝ่ายรัฐบาลและเอกชนตลอดจนประชาชนทั่วไป

2.4 แนวคิดวัฒนธรรมและประเพณีไทย

การที่มนุษย์มาอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเป็นสังคมขึ้นมาย่อมต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกของกลุ่มมีระเบียบแบบแผนที่ควบคุมพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่มให้อยู่ในขอบเขตที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข สิ่งที่เป็นเครื่องมือในการควบคุมพฤติกรรมของกลุ่มคนนี้เราเรียกว่า "วัฒนธรรม" ดังนั้น วัฒนธรรมจึงเปรียบเสมือนอาภรณ์ห่อหุ้มร่างกายตกแต่งคนให้น่าดูชม วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ต้องควบคุมกับคนเสมอไป

พระราชบัญญัติ วัฒนธรรมแห่งชาติพุทธศักราช 2485 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2486 (อ้างถึงใน <http://www.baanjommyut.com>, 1 กันยายน 2556) ได้ให้ความหมายของวัฒนธรรมไว้ว่า วัฒนธรรม คือ ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน

วัฒนธรรมจึงเป็นลักษณะพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของมนุษย์ ทั้งบุคคลและสังคมที่ได้วิวัฒนาการต่อเนื่องมาอย่างมีแบบแผน แต่อย่างไรก็ตามมนุษย์นั้นไม่ได้เกาะกลุ่มอยู่เฉพาะในสังคมของตนเอง ได้มีความสัมพันธ์ติดต่อกับสังคมต่างๆ ซึ่งอาจอยู่ใกล้ชิดมีพรมแดนติดต่อกัน หรืออยู่ปะปนในสถานที่เดียวกันหรือ การที่ชนชาติหนึ่งตกอยู่ใต้การปกครองของชนชาติหนึ่ง มนุษย์เป็นผู้รู้จักเปลี่ยนแปลงปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ จึงนำเอาวัฒนธรรมที่เห็นจากได้สัมผัสติดต่อกันมาใช้โดยอาจรับมาเพิ่มเติมเป็นวัฒนธรรมของตนเองโดยตรงหรือนำเอามาดัดแปลงแก้ไขให้สอดคล้องเหมาะสมกับสภาพวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม

ในปัจจุบันนี้จึงไม่มีประเทศชาติใดที่มีวัฒนธรรมบริสุทธิ์อย่างแท้จริง แต่จะมีวัฒนธรรมที่มีพื้นฐานมาจากความรู้ ประสบการณ์ที่สังคมตกทอดมาโดยเฉพาะของสังคมนั้น และจากวัฒนธรรมแหล่งอื่นที่เข้ามาผสมปะปนอยู่ และวัฒนธรรมไทยก็มีแนวทางเช่นนี้

ความสำคัญของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นเรื่องที่สำคัญยิ่งในความเป็นชาติ ชาติใดที่ไร้เสียซึ่งวัฒนธรรมอันเป็นของตนเองแล้ว ชาตินั้นจะคงความเป็นชาติอยู่ไม่ได้ ชาติที่ไร้วัฒนธรรม แม้จะเป็นผู้พิชิตในการสงคราม แต่ในที่สุดก็จะเป็นผู้ถูกพิชิตในด้านวัฒนธรรม ซึ่งนับว่าเป็นการถูกพิชิตอย่างราบคาบและ

สิ้นเชิง ทั้งนี้เพราะผู้ที่ถูกพิชิตในทางวัฒนธรรมนั้นจะไม่รู้ตัวเลยว่าตนได้ถูกพิชิต เช่น พวกดาที่พิชิตจีนได้ และตั้งราชวงศ์หั่นขึ้นปกครองจีน แต่ในที่สุดถูกชาวจีนซึ่งมีวัฒนธรรมสูงกว่ากลืนจนเป็นชาวจีนไปหมดสิ้น ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า วัฒนธรรมมีความสำคัญดังนี้

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ชี้แสดงให้เห็นความแตกต่างของบุคคล กลุ่มคน หรือชุมชน เป็นสิ่งที่ทำให้เห็นว่าตนมีความแตกต่างจากสัตว์ ช่วยให้เรเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ที่เรามองเห็น การแปลความหมายของสิ่งที่เรามองเห็นนั้นขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของกลุ่มชน ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้และถ่ายทอดวัฒนธรรม เช่น ชาวเกาะซามัวมองเห็นดวงจันทร์ว่ามีหญิงกำลังทอผ้า ชาวออสเตรเลียเห็นเป็นตาแมวใหญ่กำลังมองหาเหยื่อ ชาวไทยมองเห็นเหมือนรูปกระต่าย

วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดปัจจัย 4 เช่น เครื่องนุ่งห่ม อาหาร ที่อยู่อาศัย การรักษาโรค วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดการแสดงความรู้สึกทางอารมณ์ และการควบคุมอารมณ์ เช่น ผู้ชายไทยจะไม่ปล่อยให้หน้าตาไหลต่อหน้าสาธารณะชนเมื่อเสียใจ

เป็นตัวกำหนดการกระทำบางอย่าง ในชุมชนว่าเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งการกระทำบางอย่างในสังคมหนึ่งเป็นที่ยอมรับว่าเหมาะสมแต่ไม่เป็นที่ยอมรับในอีกสังคมหนึ่ง จะเห็นได้ว่าผู้สร้างวัฒนธรรมคือมนุษย์ และสังคมเกิดขึ้นก็เพราะ มนุษย์ วัฒนธรรมกับสังคมจึงเป็นสิ่งที่คู่กัน โดยแต่ละสังคมย่อมมีวัฒนธรรมและหากสังคมมีขนาดใหญ่หรือมีความซับซ้อน มากเพียงใด ความหลากหลายทางวัฒนธรรมมักจะมีมากขึ้นเพียงใดนั้นวัฒนธรรมต่าง ๆ ของแต่ละสังคมอาจเหมือนหรือต่างกันสืบเนื่องมาจากความแตกต่างทางด้านความเชื่อ เชื้อชาติ ศาสนาและถิ่นที่อยู่ เป็นต้น

ลักษณะของวัฒนธรรม

เพื่อที่จะให้เข้าใจถึงความหมายของคำว่า "วัฒนธรรม" ได้อย่างลึกซึ้ง จึงขออธิบายถึงลักษณะของวัฒนธรรม ซึ่งอาจแยกอธิบายได้ดังต่อไปนี้

วัฒนธรรมเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ มนุษย์แตกต่างจากสัตว์ ตรงที่มีการรู้จักคิด มีการเรียนรู้ จัดระเบียบชีวิตให้เจริญ อยู่ดีกินดี มีความสุขสะดวกสบาย รู้จักแก้ไขปัญหา ซึ่งแตกต่างไปจากสัตว์ที่เกิดการเรียนรู้โดยอาศัยความจำเท่านั้น

วัฒนธรรมเป็นมรดกของสังคม เนื่องจากการถ่ายทอดการเรียนรู้ จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนรุ่นหนึ่ง ทั้งโดยทางตรงและโดยทางอ้อม โดยไม่ขาดช่วงระยะเวลา และ มนุษย์ใช้ภาษาใน

การถ่ายทอดวัฒนธรรม ภาษาจึงเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ถ่ายทอดวัฒนธรรมนั่นเอง วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิต หรือเป็นแบบแผนของการดำเนินชีวิตของ มนุษย์ มนุษย์เกิดในสังคมใดก็จะเรียนรู้และซึมซับในวัฒนธรรมของสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่ ดังนั้น วัฒนธรรมในแต่ละสังคมจึงแตกต่างกัน

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่คงที่ มนุษย์มีการคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ และ ปรับปรุงของเดิมให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อความเหมาะสม และความอยู่รอดของสังคม เช่น สังคมไทยสมัยก่อนผู้หญิงจะทำงานบ้าน ผู้ชายทำงานนอกบ้าน เพื่อหาเลี้ยง ครอบครั แต่ปัจจุบันสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไป ทำให้ผู้หญิงต้องออกไปทำงานนอกบ้าน เพื่อหา รายได้มาจุนเจือครอบครัว บทบาทของผู้หญิงในสังคมไทยจึงเปลี่ยนแปลงไป

หน้าที่ของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดรูปแบบของสถาบัน ซึ่งมีลักษณะแตกต่าง กันไปในแต่ละสังคม เช่น วัฒนธรรมอิสลามอนุญาตให้ชาย (ที่มีความสามารถเลี้ยงดูและ ให้ความ ยุติธรรมแก่ภรรยา) มีภรรยาได้มากกว่า 1 คน โดยไม่เกิด 4 คน แต่ห้ามสมสู่ ระหว่าง เพศเดียวกัน อย่างเด็ดขาด ในขณะที่ศาสนาอื่นอนุญาตให้ชายมีภรรยาได้เพียง 1 คน แต่ไม่มีบัญญัติห้าม ความสัมพันธ์ระหว่างเพศเดียวกัน ฉะนั้นรูปแบบของสถาบันครอบครัวจึงอาจแตกต่างกันไป

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ พฤติกรรมของคน จะเป็นเช่นไรก็ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของกลุ่มสังคมนั้น ๆ เช่น วัฒนธรรมในการพบปะทักทายของ ไทย ใช้ในการสวัสดีของชาวตะวันตกทั่วไปใช้ในการสัมผัสมือ ของชาวทิเบตใช้การแลบลิ้น ของชาว มุสลิมใช้การกล่าวสลาม เป็นต้น วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ควบคุมสังคม สร้างความเป็นระเบียบ เรียบร้อย ให้แก่สังคม เพราะในวัฒนธรรมจะมีทั้งความศรัทธา ความเชื่อ ค่านิยม บรรทัดฐาน เป็นต้น ตลอดจนผลตอบแทนในการปฏิบัติและบทลงโทษเมื่อฝ่าฝืน ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า ถ้าหากเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมดีแล้ว จะทำให้ สามารถเข้าใจพฤติกรรมต่าง ๆ ของคนในแต่ละสังคมได้อย่างถูกต้อง

ที่มาของวัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมไทยมีที่มาจากปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

สิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ เนื่องจากสังคมไทยมีลักษณะทางด้านภูมิศาสตร์เป็นที่ราบลุ่มและอุดมสมบูรณ์ด้วยแม่น้ำลำคลอง คนไทยได้ใช้น้ำในแม่น้ำ ลำคลอง ในการเกษตรกรรมและการอาบ กิน เพราะฉะนั้นเมื่อถึงเวลาหน้าน้ำ คือ เดือน 11 และเดือน 12 ซึ่งอยู่ในห้วงเวลาปลายเดือนตุลาคมและปลายเดือนพฤศจิกายน อันเป็นระยะเวลา ที่ น้ำไหลหลากมาจากทาง

ภาคเหนือของประเทศ คนไทยจึงจัดทำกระทงพร้อม ด้วยรูปเทียนไปลอย ในแม่น้ำลำคลอง เพื่อเป็นการขอขมาลาโทษแม่คงคา และขอพรจากแม่คงคา เพราะได้อาศัยน้ำกิน น้ำใช้ ทำให้เกิด "ประเพณีลอยกระทง" นอกจากนั้นยังมีประเพณีอื่น ๆ อีกในส่วนที่เกี่ยวกับ แม่น้ำลำคลอง เช่น "ประเพณีแข่งเรือ"

ระบบการเกษตรกรรม สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม (agrarian society) กล่าวคือ ประชากรร้อยละ 80 ประกอบอาชีพเกษตรกรรม หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า คนไทยส่วนใหญ่มีวิถีชีวิตผูกพันกับระบบการเกษตรกรรม และระบบการเกษตรกรรมนี้เอง ได้เป็น ที่มาของวัฒนธรรมไทยหลายประการ เช่น ประเพณีขอฝน ประเพณีลงแขก และการละเล่น เดินกำรำเคียว เป็นต้น

ค่านิยม (values) กล่าวได้ว่า "ค่านิยม" มีความเกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมอย่างใกล้ชิด และ "ค่านิยม" บางอย่างได้กลายมาเป็น "แกน" ของวัฒนธรรมไทยกล่าวคือ วิถีชีวิตของคนไทยโดยส่วนรวมมีเอกลักษณ์ซึ่งแสดงออกถึงอิสรภาพและเสรีภาพ

การเผยแพร่ทางวัฒนธรรม (cultural diffusion) วัฒนธรรมทาง หนึ่ง ย่อม แตกต่างไป จากวัฒนธรรมทางสังคมอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมมิได้เกิดขึ้นมาใน ภาชนะ ที่ถูกผนึกตราบเท่าที่มนุษย์ เช่น นักท่องเที่ยว พ่อค้า ทหาร หมอสอนศาสนา และผู้อพยพยังคง ย้ายถิ่นที่อยู่จากแห่งหนึ่ง ไปยังแห่งอื่น ๆ เขาเหล่านั้นมักนำวัฒนธรรมของพวกเขาติดตัว ไปด้วย เสมอ ซึ่งถือได้ว่า เป็นการเผยแพร่ทางวัฒนธรรม เป็นไปได้อย่างสะดวกรวดเร็วและกว้างขวาง ประจักษ์ พยานในเรื่องนี้จะเห็นได้ว่าน้ำอัดลมชื่อต่าง ๆ มีอยู่ทั่วทุกมุมโลก วัฒนธรรมของสังคมอื่น ซึ่งได้เผยแพร่เข้ามาในสังคมไทยก็คือ

ศาสนาพราหมณ์ ได้เผยแพร่เข้ามาในสังคมไทย โดยผ่าน ทางเขมร อินโดนีเซีย และมลายู อันเป็นที่มาของประเพณีต่าง ๆ ซึ่งได้รับการปฏิบัติกันอยู่ในสังคมไทย เช่น ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีอาบน้ำในพิธีการต่าง ๆ ได้แก่ อาบน้ำในพิธีปลงศพไฟ อาบน้ำ ในพิธีโกนจุก การอาบน้ำในพิธีการแต่งงาน และการอาบน้ำศพ เป็นต้น

พุทธศาสนา ได้เผยแพร่เข้ามาในสังคมไทย โดยผ่านทาง ประเทศ จีน พม่า และลังกา พุทธศาสนาได้เป็นศาสนาประจำชาติไทย ซึ่งก่อให้เกิดประเพณีมากมาย หรือ อาจกล่าวได้ว่าพุทธ

ศาสนาผูกพันกับวิถีชีวิตของคนไทยตั้งแต่เกิดจนตาย ประเพณีที่สำคัญ ๆ ได้แก่ การก่อพระเจดีย์ทราย การทอดกฐิน และการบวชนาค เป็นต้น

วัฒนธรรมตะวันตก ที่มาของวัฒนธรรมไทยอีกแหล่งหนึ่งก็คือ วัฒนธรรมตะวันตกซึ่งได้หลั่งไหลเข้ามาในสังคมไทย อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากความสะดวก รวดเร็วของการติดต่อสื่อสารคมนาคมและสื่อมวลชน วัฒนธรรมตะวันตกที่ได้เผยแพร่เข้ามา ก็ได้แก่ มรรยาทในการสังคม เช่น การสั่นมือ (shake hand) การกีฬา เช่น รักบี้ ฟุตบอล และการแต่งกายแบบสากล อันได้แก่ ผูกเน็คไท สวมเสื้อนอก เป็นต้น (อานนท์ อาภาภิรม, 2519 : 105-107 อ้างถึงใน <http://www.baanjommyut.com> , 1 กันยายน 2556)

ศาสนา เป็นสถาบันที่สำคัญควบคู่กับสังคมมนุษย์มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนี้ ไม่ว่าสังคมของชนชาติใด หรือภาษาใด เพราะศาสนาเป็นสิ่งที่มาอยู่กับชีวิตมนุษย์ทุกคน และมีความสัมพันธ์ ต่อปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก เนื่องจากศาสนา เป็นสื่อระหว่างมนุษย์กับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ ฉะนั้นศาสนาจึงเป็นที่รวมของความเคารพนับถือสูงสุดของมนุษย์เป็นที่พึ่งทางด้านจิตใจ และเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต เพื่อให้เข้าถึงสิ่งสูงสุดตามอุดมการณ์หรือความเชื่อถือนั้น ๆ และศาสนาเป็นสิ่งที่มียุทธพลต่อการสร้างสรรควัฒนธรรมด้านอื่น ๆ แทบทุกด้าน เช่น วัฒนธรรมทางการเมืองการปกครองเศรษฐกิจ ศิลปกรรม วรรณกรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ

พุทธศาสนากับชีวิตประจำวันของคนไทย

คนไทยมีความสัมพันธ์กับพระพุทธศาสนามาเป็นเวลานานนับพันปีเศษมาแล้ว พุทธศาสนิกชนทั้งหลายมีความรู้สึกรักเคารพและศรัทธาในพุทธศาสนาฝังอยู่ในสายเลือดของคนไทยมาตั้งแต่เกิดจนตาย พุทธศาสนาเป็นศาสนาที่จำเริญต่อสังคมไทยเป็นอย่างมาก เพราะศาสนาพุทธ ได้ผูกมัดจิตใจคนไทยทั้งชาติให้เป็นคนรักสันติ รักอิสระ เสรี มีนิสัยโอบอ้อมอารี มีความเมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน พุทธศาสนาได้ฝังรากลงในจิตใจของ คนไทยทั้งใน อดีตและปัจจุบัน คนไทยจึงได้แสดงออกทางศิลปกรรมต่าง ๆ เช่น จิตรกรรมมักจะเป็นเรื่องราว เกี่ยวกับชาดกต่าง ๆ ในพุทธประวัติด้านสถาปัตยกรรมก็มีการสร้างวัดวาอารามต่าง ๆ โบสถ์ วิหาร เจดีย์ เป็นต้น ส่วนดนตรีไทยก็ให้ความเอื้อหนุนตามแนวทางสันติของพุทธศาสนา ด้วยอิทธิพลของหลักธรรมในพระพุทธศาสนาทำให้จิตใจของคนไทยแสดงออกมาในลักษณะที่เอื้อหนุนมีความ

เกือถูกลบรองออกกัน ให้การฟังพาดสายซึ่งกันและกัน และทำให้คนไทยพอใจในการดำรงชีวิต อย่างสงบสุขมาจนกระทั่งทุกวันนี้

2.5 ทฤษฎีการรับรู้

ทฤษฎีการรับรู้ (perception theory) การรับรู้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญของบุคคล เพราะการตอบสนองพฤติกรรมใดๆจะขึ้นอยู่กับ การรับรู้จากสภาพแวดล้อมของตนและ ความสามารถในการแปลความหมายของสภาพนั้นๆ ดังนั้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ จึงขึ้นอยู่กับ ปัจจัยการรับรู้และสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพซึ่งปัจจัยการรับรู้ ประกอบด้วย ประสาทสัมผัส และปัจจัยทางจิตคือ ความรู้เดิม ความต้องการ และเจตคติ เป็นต้น การรับรู้จะประกอบด้วยกระบวนการสาม ด้าน คือ การรับสัมผัส การแปลความหมายและอารมณ์

การรับรู้เป็นผลเนื่องมาจากการที่มนุษย์ใช้อวัยวะรับสัมผัส (sensory motor) ซึ่งเรียกว่า เครื่องรับ (sensory) ทั้ง 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากการวิจัยมีการค้นพบว่า การรับรู้ของคนเกิดจากการเห็น 75% จากการ ได้ยิน 13% การสัมผัส 6% กลิ่น 3% และรส 3% การรับรู้จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพล หรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้รับรู้ ลักษณะของสิ่งเร้า การที่มนุษย์จะรับรู้และสามารถพัฒนาจนเป็นการเรียนรู้ได้ดีหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

- 1) สถิติปัญญา ผู้มีสติปัญญาสูงกว่า ย่อมรับรู้ได้ดีกว่าผู้มีสติปัญญาดำกว่า
- 2) การสังเกตและพิจารณา ขึ้นอยู่กับความชำนาญ และความสนใจต่อสิ่งเร้า
- 3) คุณภาพของจิตในขณะนั้น ถ้ามีความเหนื่อยอ่อน เครียด หรืออารมณ์ขุ่นมัว อาจทำให้แปลความหมายของสิ่งเร้าที่สัมผัสได้ไม่ดี แต่ในทางตรงกันข้าม หากสภาพจิตใจผ่องใส ปลอดโปร่ง ก็จะทำให้การรับรู้และการเรียนรู้เป็นไปด้วยดี และเป็นระบบ

การจัดระบบการรับรู้

มนุษย์เมื่อพบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าปรากฏแต่นำมาจัดระบบตามหลักดังนี้

- 1) หลักแห่งความคล้ายคลึง (principle of similarity) สิ่งเร้าใดที่มีความคล้ายกันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน
- 2) หลักแห่งความใกล้ชิด (principle of proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้กันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

3) หลักแห่งความสมบูรณ์ (principle of closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ขึ้น

ความคงที่ของการรับรู้ (perceptual constancy) ความคงที่ในการรับรู้มี 3 ประการได้แก่

- 1) การคงที่ของขนาด
- 2) การคงที่ของรูปแบบ รูปทรง
- 3) การคงที่ของสีและแสงสว่าง

การรับรู้ที่ผิดพลาด แม้ว่ามนุษย์มีอวัยวะรับสัมผัสถึง 5 ประเภทแต่มนุษย์ก็ยังรับรู้ผิดพลาดได้ เช่น ภาพลวงตา การรับฟังความบอกเล่าทำให้เรื่องบิดเบือนไป การมีประสบการณ์และค่านิยมที่แตกต่างกัน ดังนั้นการรับรู้ถ้าจะให้ถูกต้องจะต้องรับรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสหลายทางผ่านกระบวนการคิดไตร่ตรองให้มากขึ้น

หลักการรับรู้สำหรับการศึกษา

- 1) การรับรู้จะพัฒนาตามวัยและความสามารถที่จะรับรู้สิ่งภายนอกอย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 2) การรับรู้โดยการเห็นจะก่อให้เกิดความเข้าใจดีกว่า การได้ยินและประสาทสัมผัสอื่นๆ ดังนั้นการเรียนรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสได้มากจะก่อให้เกิดความเข้าใจที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- 3) ลักษณะและวิธีการรับรู้ของแต่ละคน จะแตกต่างกันตามพื้นฐานของบุคลิกภาพและจะแสดงออกตามที่ได้รับรู้และทรงจำของเขา
- 4) การเข้าใจผู้เรียนทั้งในด้านคุณลักษณะและสภาพแวดล้อมจะเป็นผลดีต่อการจัดการเรียนการสอน

การจัดระบบการรับรู้ มนุษย์เมื่อพบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าปรากฏแต่นำมาจัดระบบตามหลักดังนี้

- 1) หลักแห่งความคล้ายคลึง (principle of similarity) สิ่งเร้าใดที่มีความคล้ายกันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน โดยบุคคลจะรับรู้ได้ขึ้นเมื่อสิ่งเร้ามาเร้าประสาททั้งตัว เกิดการรับสัมผัสกับอวัยวะรับสัมผัสด้วยประสาททั้ง 5 แล้วส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ทำให้เกิดการแปลความหมายขึ้น โดยอาศัยประสบการณ์เดิม และอื่น ๆ ว่าสิ่งนั้นมีลักษณะ รูปร่าง และอื่น ๆ ที่คล้ายกัน

2) หลักแห่งความใกล้ชิด (principle of proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้เคียงกันจะรับรู้ว่าเป็น พวกเดียวกัน โดยบุคคลจะรับรู้ได้ขึ้นเมื่อสิ่งเร้ามาเร้าประสาทที่ติดตัว เกิดการรับสัมผัสกับอวัยวะ รับสัมผัสด้วยประสาททั้ง 5 แล้วส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ทำให้เกิดการแปลความหมายขึ้น โดยอาศัยประสบการณ์เดิมและอื่น ๆ ว่าสิ่งนั้นมีความสัมพันธ์กัน มีลักษณะรูปร่าง ที่คล้ายกัน

3) หลักแห่งความสมบูรณ์ (principle of closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ขึ้น โดยบุคคลจะรับรู้ได้ขึ้นเมื่อ สิ่งเร้ามาเร้าประสาทที่ติดตัว เกิดการรับสัมผัสกับอวัยวะรับสัมผัสด้วย ประสาททั้ง 5 แล้วส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ทำให้เกิดการแปลความหมายขึ้น โดยอาศัยประสบการณ์เดิมและอื่น ๆ ว่าสิ่งนั้นไม่สมบูรณ์ ความคงที่ของการรับรู้ (perceptual constancy) ความคงที่ในการรับรู้มี 3 ประการ ได้แก่

- 1) การคงที่ของขนาด
- 2) การคงที่ของรูปแบบ รูปทรง
- 3) การคงที่ของสีและแสงสว่าง

การรับรู้ที่ผิดพลาด แม้ว่ามนุษย์มีอวัยวะรับสัมผัสถึง 5 ประเภท แต่มนุษย์ก็ยังรับรู้ผิดพลาดได้ เช่น ภาพลวงตา การรับฟังความบอกเล่าทำให้เรื่องบิดเบือนไป การมีประสบการณ์และค่านิยมที่แตกต่างกัน ดังนั้นการรับรู้ถ้าจะให้ถูกต้องจะต้องรับรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสหลายทาง ผ่านกระบวนการคิดไตร่ตรองให้มากขึ้น

ทฤษฎีการรับรู้ คือ กระบวนการที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด คนสามารถเรียนรู้ได้จากการได้ยิน การสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กจะเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน และผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ที่จะให้เกิดขึ้น เป็นรูปแบบใดก็ได้ เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวดกวดขัน หรือความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างเงื่อนไข และสถานการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจะต้อง พิจารณาเลือกรูปแบบการสอน รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน องค์ประกอบของการรับรู้ องค์ประกอบสำคัญที่เป็นพื้นฐานของการรับรู้อยู่ด้วยกันหลายอย่างเพราะการรับรู้พื้นฐาน ที่สำคัญต่อการเข้าใจพฤติกรรมบุคคล สามารถจำแนกได้ดังนี้

1) สมอและระบบประสาท ระบบประสาทของคนประกอบด้วยสมอง ไขสันหลัง และเส้นประสาท ซึ่งเป็นอวัยวะทำหน้าที่รับความรู้สึกต่าง ๆ ทำให้มนุษย์มีสติปัญญาเฉลียวฉลาด มีความเข้าใจ สามารถเรียนรู้ วิเคราะห์ และควบคุมเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นได้ดีกว่า มีประสิทธิภาพ สูง กว่าสัตว์ชนิดอื่น ดังนั้นการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับความคิด ความทรงจำ และการรับรู้ ต้องอาศัย การทำ ของสมองและระบบประสาทเป็นพื้นฐานสำคัญ

2) แรงขับ แรงขับเป็นภาวะการณ์กระตุ้นหรือเร้าให้ร่างกายแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา ในทางจิตวิทยาแบ่งแรงขับออกเป็น 2 อย่างคือ แรงขับพื้นฐานและแรงขับที่เกิดจากการรับรู้

3) สิ่งเร้าและแรงจูงใจ สิ่งเร้าและแรงจูงใจเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญยิ่งในกระบวนการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าและแรงจูงใจ จึงทำให้เกิดการตอบสนองขึ้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจน

4) การเสริมแรง เป็นการกระตุ้นให้บุคคลพัฒนาพฤติกรรมเพื่อการรับรู้ เพราะเมื่อแสดง พฤติกรรมแล้วได้รับการเสริมแรงจึงอยากแสดงพฤติกรรมซ้ำอีก การเสริมแรงมีทั้งการเสริมแรง ทางบวก และการเสริมแรงทางลบ เช่นเดียวกับแรงจูงใจ จะเห็นได้ว่า นอกจากการให้แรงจูงใจ ต่อผู้เรียนแล้ว การรู้จักเสริมแรงพฤติกรรมการตอบสนองซึ่งเป็นที่พึงปรารถนาจึงเป็นเรื่องที่สำคัญยิ่ง อย่างหนึ่งในกระบวนการของการรับรู้ ลำดับขั้นของการรับรู้ ในกระบวนการรับรู้ของ คนเรานั้น จะประกอบด้วยลำดับขั้นตอนพื้นฐานที่สำคัญ 3 ขั้นตอน ด้วยกัน คือ

4.1) ประสบการณ์ (experiences) ในบุคคลปกติทุกคนจะมีประสาทรับรู้อยู่ด้วยกันทั้งนั้น ส่วนใหญ่ที่เป็นที่เข้าใจก็คือ ประสาทสัมผัสทั้งห้า ซึ่งได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ประสาทรับรู้ เหล่านี้จะเป็นเสมือนช่องประตูที่จะให้บุคคลได้รับรู้และตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ถ้าไม่มีประสาทรับรู้ เหล่านี้แล้ว บุคคลจะไม่มีโอกาสรับรู้หรือมีประสบการณ์ใด ๆ เลย ซึ่งก็เท่ากับเขาไม่สามารถเรียนรู้ สิ่งใด ๆ ได้ด้วยประสบการณ์ต่าง ๆ ที่บุคคลได้รับนั้นย่อมจะแตกต่างกัน บางชนิดก็เป็นประสบการณ์ตรง บางชนิดเป็นประสบการณ์แทน บางชนิดเป็นประสบการณ์รูปธรรม และบางชนิด เป็นประสบการณ์ นามธรรม หรือเป็นสัญลักษณ์

4.2) ความเข้าใจ (understanding) หลังจากบุคคลได้รับประสบการณ์แล้ว ขึ้นต่อไป ก็คือ ตีความหมายหรือสร้างมโนคติ (concept) ในประสบการณ์นั้น กระบวนการนี้เกิดขึ้นในสมอง หรือจิตของบุคคล เพราะสมองจะเกิดสัญญาณ (percept) และมีความทรงจำ (retain) ขึ้นซึ่งเราเรียก กระบวนการนี้ว่า “ความเข้าใจ” ในการเรียนรู้ นั้น บุคคลจะเข้าใจประสบการณ์ที่เขาประสบ

ได้ก็คือเมื่อ เขาสามารถจัดระเบียบ (organize) วิเคราะห์ (analyze) และสังเคราะห์ (synthesis) ประสบการณ์ ต่าง ๆ จนกระทั่งหาความหมายอันแท้จริงของประสบการณ์นั้นได้

4.3) ความนึกคิด (thinking) ความนึกคิดถือว่าเป็นขั้นสุดท้ายของการเรียนรู้ ซึ่งเป็น กระบวนการที่เกิดขึ้นในสมอง โดยความนึกคิดที่มีประสิทธิภาพนั้น ต้องเป็นความนึกคิดที่สามารถ จัดระเบียบ (organize) ประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับให้เข้ากันได้ สามารถ ที่จะค้นหา ความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ทั้งเก่าและใหม่ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่จะทำให้เกิด บำรูณาการ การเรียนรู้อย่างแท้จริง

กระบวนการของการเรียนรู้มีขั้นตอนดังนี้คือ

- 1) มีสิ่งเร้า (stimulus) มาเร้าอินทรีย์ (organism)
- 2) อินทรีย์เกิดการรับสัมผัส (sensation) ประสาทสัมผัสทั้งห้า ตา หู จมูก ลิ้น ผิวกาย
- 3) ประสาทสัมผัสส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบประสาทเกิดการรับรู้ (perception)
- 4) สมองแปลผลออกมาว่าสิ่งที่สัมผัสคืออะไรเรียกว่าความคิดรวบยอด (conception)
- 5) พฤติกรรมได้รับคำแปลผลทำให้เกิดความคิดรวบยอดที่เกิดการเรียนรู้ (learning)
- 6) เมื่อเกิดกระบวนการรับรู้บุคคลก็จะเกิดการตอบสนอง (response พฤติกรรมนั้นๆ)

2.6 หลักการสร้างแอนิเมชัน

คำว่า animation มาจากรากศัพท์ ภาษาละตินที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต วิญญาณ และในความหมายรวม ๆ ในปัจจุบันนั้น มีความหมายว่า ภาพเคลื่อนไหว คำว่า animation มีความหมายครอบคลุมมากกว่าการเป็นเพียงการ์ตูนเท่านั้น นอกจากนั้นสเปเชียลเอฟเฟกต์ (special effect) ก็ยังจัดเป็นแอนิเมชันชนิดหนึ่งเช่นกัน ซึ่งสามารถมีเทคนิคและวิธีสร้างสรรค์หลากหลายวิธี เช่น

2D Animation โดยวิธีการวาดด้วยมือหรือสร้างขึ้นจาก computer รวมไปถึง cut out animation การเขียนลงไปบนฟิล์ม และอีกหลากหลายเทคนิควิธีโดยที่เทคนิคยังจำกัดยุบย่นนานา สองมิติ ไม่มีส่วนที่หนาหรือมีความลึกมาก

3D animation จากการที่สร้างตัวละครขึ้นมาด้วยวัสดุหลากหลาย เช่น ดิน น้ำมัน ขางผ้า ไม้ โดยที่มีโครงสร้างภายในที่สามารถทำให้ตัวละครสามารถขยับส่วนต่าง ๆ ได้ จากนั้นทำการถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ หรือกล้องวิดีโอ ที่ละเฟรม จากนั้นนำภาพที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว animation หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในโปรแกรมสร้างผลงานสามมิติ

แอนิเมชัน เกิดจากองค์ประกอบของภาพและเสียงที่ลงตัว เพื่อตอบสนองความต้องการของจินตนาการที่ไม่สามารถเป็นไปได้ในโลกปัจจุบัน ทั้งนี้แอนิเมชัน ยังเป็นสื่อที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราว (story teller) อีกด้วย

ความหมายของแอนิเมชัน นักวิชาการศึกษาได้ให้ความหมายของแอนิเมชัน (animation) ที่คล้ายคลึงกันดังนี้

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550:13) ได้ให้ความหมายหมายถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการนำภาพนิ่งหลายๆภาพที่มีความต่อเนื่องมาฉายด้วยความเร็ว ที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพ ลวงตาของการเคลื่อนไหว

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547:1) ได้ให้ความหมายของแอนิเมชันไว้ว่า คำว่าแอนิเมชันเป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า animation สามารถอ่านได้หลายแบบ เช่น อนิเมชัน แอนิเมชัน ซึ่งหมายถึง การทำภาพให้เคลื่อนไหว

ดังนั้นผู้ศึกษาสรุปได้ว่า แอนิเมชัน หมายถึง การทำภาพเคลื่อนไหวโดยใช้วิธีการหรือเทคนิคให้แก่สิ่งที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ให้สามารถเคลื่อนไหวหรือมีชีวิตได้ ซึ่งมีเทคนิคและวิธีสร้างสรรค์หลากหลายวิธี เช่น สามารถเป็นได้ทั้งภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยการจากนำภาพที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน ด้วยความเร็วโดยประมาณ 24 เฟรม ต่อวินาทีขึ้นไป

ประเภทของงานแอนิเมชัน

งานแอนิเมชันแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ตามวิธีการสร้างผลงานได้ 2 ประเภท ดังนี้ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547: 1)

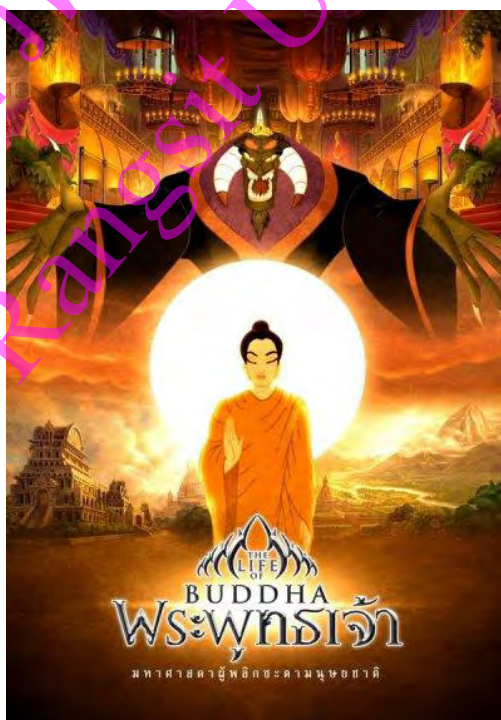
1) traditional animation หมายถึง การสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือตามธรรมดา ยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งออกเป็นดังนี้

1.1) 2D animation การวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวเทคนิค 2 มิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส (cel)

1.2) cut-out animation คือการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรงหรือตัวการ์ตูนต่างๆ และใช้กล้องถ่ายภาพ เมื่อมีการขยับหรือเปลี่ยนแปลง เคลื่อนย้ายตำแหน่งของรูปทรงในภาพ

1.3) clay animation-stop motion คือ การปั้น การสร้างโมเดลโดยใช้ดินน้ำมัน หรือวัสดุใดๆก็ตามในการสร้างและทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวและใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ทำการขยับหรือเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของวัตถุ

2) digital computer animation หมายถึง การสร้างงานแอนิเมชันด้วยระบบดิจิทัล โดยใช้โปรแกรมกราฟิกต่างๆ ทั้ง 2 มิติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง พระพุทธเจ้า หรือ 3 มิติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ก้านกล้วย 2



รูป 2.4 ภาพยนตร์ 2 มิติ เรื่อง พระพุทธเจ้า

ที่มา : <http://www.siamzone.com> , 1 กรกฎาคม 2553



รูป 2.5 ภาพยนตร์ 3 มิติ เรื่อง ก้านกล้วย2

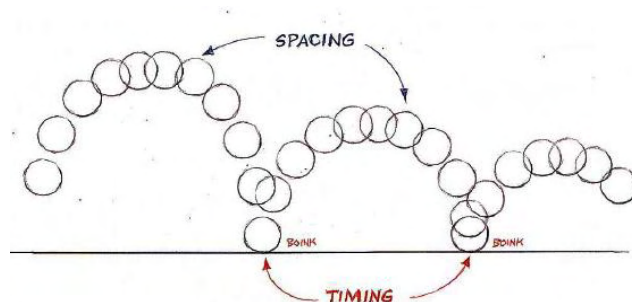
ที่มา : <http://thaiposter.blogspot.com> , 1 กรกฎาคม 2553

หลักในการสร้างภาพเคลื่อนไหว (principle of animation)

การทำแอนิเมชันที่ดีนั้น ไม่ใช่เพียงสร้างภาพให้เคลื่อนไหวเท่านั้น แต่จะต้องสามารถทำให้ภาพนิ่งเหล่านั้นมีชีวิตขึ้น เพื่อให้ผลงาน animation นั้นมีความสมจริงนุ่มนวล และเป็นธรรมชาติตรงตามจังหวะการเคลื่อนไหวจริง จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงาน animation ซึ่งนานมาแล้วที่ผู้ทำแอนิเมชัน disney animation studio ได้ทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับแนวทางสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีชีวิต โดยหลังจากความสำเร็จจากการสร้าง สโนว์ไวท์ (snow white) ดิสนีย์ก็ได้เสนอแนวทางในการสร้างแอนิเมชันไว้ 12 ข้อเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแอนิเมชัน ให้น่าสนใจ น่าเชื่อถือ เรียกว่า the fundamental principles of animation ซึ่งกลายมาเป็นแบบแผนของการทำแอนิเมชันในปัจจุบันมีรายละเอียดดังนี้ (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550 : 60)

1) timing

เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นมากในการทำแอนิเมชันเพราะความเร็ว (speed) ของการเคลื่อนไหวของวัตถุนั้นจะสามารถบอกเราได้ว่าวัตถุคืออะไร มีน้ำหนักเท่าใด และทำไมถึงเคลื่อนไหว

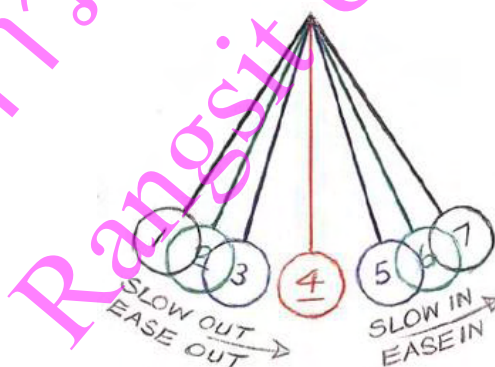


รูป 2.6 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ timing

ที่มา : Richard Williams, 2001: 37

2) ease in and out (or slow in and out)

เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวกับการเพิ่มหรือลด ของอัตราเริ่มหรือลด ในการเคลื่อนที่ของวัตถุ ทุกๆ อย่างที่เคลื่อนที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ด้วยความเร็วคงที่ตลอดเวลา เพราะขณะที่วัตถุอยู่นิ่งไม่มีความเร็ว จึงต้องมีการเพิ่มความเร็วให้วัตถุเคลื่อนไหว ความเร็วของวัตถุจึงมีความเร็วที่ไม่คงที่ ตัวอย่างเช่น bouncing ball (ลูกบอลเต็ง) เวลาลูกบอลเต็งขึ้นความเร็วก็จะช้าลง เนื่องจากแรงดึงดูดของโลกต้านแรงอยู่และเมื่อลูกบอลตกก็จะมีความเร็วเพิ่มขึ้น หรือดังภาพตัวอย่างการแกว่งของลูกตุ้มแสดง ease in และ ease out



รูป 2.7 แสดงการแกว่งของลูกตุ้มแสดง ease in และ ease out

ที่มา: Richard Williams, 2001: 50

3) arcs

ในโลกนี้เกือบทุกสิ่งทีเคลื่อนไหวจะเคลื่อนไหวอยู่บนเส้นโค้ง (arcs) แอนิเมชันที่เคลื่อนไหวอยู่บนแนวของเส้นโค้งจะมีความสวยงามมากกว่าตัวอย่างเช่น การเตะลูกบอล



รูป 2.8 แสดงการแกว่งของลูกตุ้มบนเส้นโค้ง arcs

ที่มา: Richard Williams, 2001: 49.

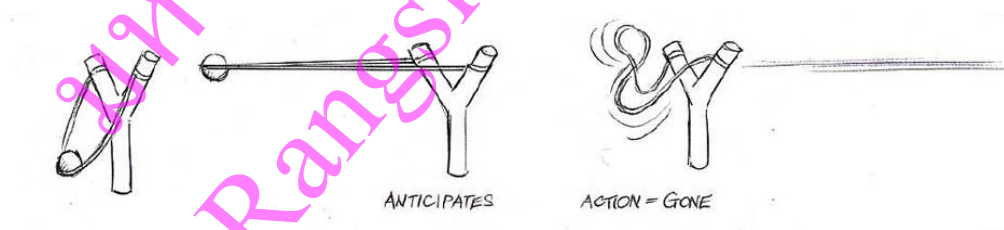
4) anticipation action ใน animation นั้นจะเกิดขึ้นใน 3 ระยะ

4.1 ระยะเตรียม setup for motion

4.2 ระยะ action

4.3 ระยะ follow through

คือระยะเตรียม (setup for motion) ถ้าเราต้องการมี action ที่เร็ว anticipation ก็ต้องใช้เวลานานขึ้น anticipation ทำหน้าที่บอกให้ผู้ชมรู้ล่วงหน้าก่อนที่ action จะมาถึงเพราะในแอนิเมชัน เหตุการณ์หนึ่งอาจจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจนบางที่ผู้ชมไม่สามารถประมวลเหตุการณ์ได้ทัน anticipation จึงเป็นเหมือนผู้เตือนผู้ชมให้พร้อม ก่อนแอ็คชั่นหลักจะมาถึง



รูป 2.9 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ anticipation

ที่มา: Richard Williams, 2001: 274

5) exaggeration

exaggeration เป็นเสน่ห์ของแอนิเมชัน การทำให้การเคลื่อนไหวดูเกินจริงอย่างเช่น การทำให้แขนยาวขึ้นกว่าที่ควรจะเป็น หรือการเดินที่มีท่าทางเหนือกว่าความเป็นจริงจะทำให้แอนิเมชันดูน่าสนใจขึ้น และถือเป็นข้อได้เปรียบของการทำแอนิเมชัน



รูป 2.10 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ exaggeration ของการกระพริบตา

ที่มา: Richard Williams, 2001: 302

6) squash and stretch

การบีบแบนหรือการยืดออกของวัตถุ องค์ประกอบนี้จะแสดงว่าวัตถุนั้นมีความแข็งหรืออ่อนเพียงใด เช่น เมื่อเราเหยียบลงบนลูกเทนนิสมันก็จะแบนลง แต่การบีบแบนหรือการยืดออกของวัตถุในแอนิเมชันทำได้โดยการเปลี่ยนรูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุ แต่จะต้องระวังไม่ให้วัตถุนั้นเปลี่ยนแปลงปริมาตร squash and stretch ยังหมายถึงตัวละครที่ย่อตัวก่อนการกระโดดและตัวยืดออกเวลากระโดดอีกด้วยตัวอย่างเช่น ความแตกต่างระหว่างการเดินของลูกบาสเกตบอลกับการเดินของลูกโป่ง



รูป 2.11 แสดงการยืดและหด squash and stretch

ที่มา: Richard Williams, 2001: 39

7) secondary action

มีหน้าที่เพิ่มความน่าสนใจและความสมจริงให้กับแอนิเมชัน หรือผลลัพธ์ของการเคลื่อนไหวของวัตถุหนึ่งที่มีต่ออีกวัตถุองค์ประกอบนี้ควรทำให้เป็นที่สังเกตแต่ไม่โดดเด่นจนเกินแอกชั่นหลัก



รูป 2.12 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ secondary action หรือแอคชั่นเสริม

ที่มา : secondary action, <http://www.cs.duke.edu> , 1 กรกฎาคม 2553

8) follow through and overlapping action

คล้าย anticipation แต่เกิดขึ้นตามหลังแอคชั่นตัวอย่างเช่น การโยนลูก เมื่อโยนลูกบอลออกไปแล้วแขนก็ไม่สามารถหยุดได้ทันทีจะต้องเหวี่ยงแขนต่อไปตามแรง เรียกว่า follow through หรือตัวอย่างดังภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ overlapping action บนใบหน้าของตัวละคร



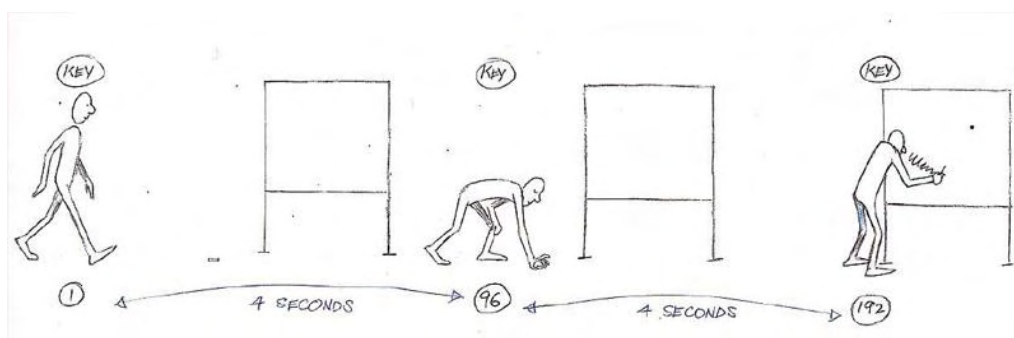
รูป 2.13 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ overlapping action

ที่มา: Richard Williams.2001: 249

9) straight ahead action and pose-to-pose action ขั้นตอนการทำแอนิเมชันมีสองแบบ

9.1 straight ahead การวาดคาแรกเตอร์ทีละเฟรมเรียงกันไปเรื่อยๆ

9.2 pose-to-pose การวางแผนการวาดไว้ แล้วจึงวาด key frame (pose ที่สำคัญที่สุด) จากนั้นจึงวาด in-between frame ที่อยู่ระหว่าง key frame ทั้งสอง ขั้นตอนการทำแอนิเมชันทั้งสองวิธีมีทั้งข้อดีและข้อเสีย จะต้องพิจารณาเลือกใช้ตำแหน่งที่บอกเหตุการณ์หลัก



รูป 2.14 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ pose-to-pose

ที่มา: Richard Williams.2001: 59

10) staging

เวทีที่คาแรกเตอร์อยู่ ก็คือเวทีแบคกราวนด์นั่นเอง ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงปัจจัย เช่น รูปร่าง (shape) ว่าเข้ากันดีระหว่าง foreground และ background หรือไม่ รวมถึงเรื่องสีว่าดูกลมกลืนหรือตัดกันมากเกินไปหรือไม่

11) appeal

หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่คนชอบดู ซึ่งองค์ประกอบนี้จะเกี่ยวกับเรื่องของการดีไซน์และความสวยงาม

12) personality

ในการทำแอนิเมชันของตัวละครนั้น ก่อนอื่นเราจะต้องกำหนดก่อนว่าตัวละครตัวนั้นมีลักษณะนิสัยอย่างไร เนื่องจากจะส่งผลถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวด้วย เช่น ตัวละครมีอายุเท่าไร มีอาชีพอะไร ชอบหรือไม่ชอบทำอะไร มีนิสัยอย่างไร เช่น นักเลงกับพระเอกก็จะมีท่าทางการเดินที่แตกต่างกัน

ขั้นตอนการสร้างผลงานแอนิเมชัน (process of animation production)

วิธีการผลิตแอนิเมชันนั้นได้ถูกกำหนดไว้อย่างเป็นขั้นตอน โดยทุกขั้นตอนนั้นอาจจะทำได้โดยคนกลุ่มเดียว หรืออาจจะทำโดยคนละหน้าที่ก็ได้ ขึ้นอยู่กับขนาดของงาน (project size) ขั้นตอนการทำแอนิเมชันในปัจจุบันอาจมีความแตกต่างจากอดีต

ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ ดังนี้

1) pre-production ขั้นตอนนี้จะอยู่ในช่วงของการเตรียมงาน เช่น การคิด (concept) การเขียนเนื้อเรื่อง (development) การเขียนต้นฉบับ (script) รวมไปถึงการวาด storyboard และทำเป็น digital story reel รวมไปถึงการ modeling และ texturing ซึ่งขั้นตอนนี้จัดได้ว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเป็นการกำหนดทิศทางของทั้งโปรเจกต์ ถ้าในช่วง pre-production วางแผนไว้อย่างสมบูรณ์ ก็จะทำให้ขั้นตอนการผลิตง่ายขึ้น

1.1) การออกแบบเนื้อเรื่อง (story planning) ซึ่งเนื้อเรื่องที่คิดควรจะมี ดังนี้

1.1.1) ให้ความบันเทิง (entertaining) เรื่องควรจะสนุกและชวนให้คิด จึงจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ได้

1.1.2) เข้าใจได้ง่าย (accessible) เนื้อเรื่องที่นำเสนอควรจะสามารถสัมผัสได้และน่าเชื่อถือ โดยขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้ชมด้วย ผู้ทำแอนิเมชันจึงต้องคำนึงถึงผู้ชมเสมอ

1.1.3) ความเป็นเอกลักษณ์ (unique) การนำเสนอเรื่องที่แปลก แหวกแนวจะทำให้ผลงานนั้นเป็นที่น่าจดจำ (memorable) เมื่อสามารถสรุปเนื้อเรื่องได้แล้วก็จะสามารถจำแนกได้ว่ามีตัวละครกี่ตัวและลักษณะเป็นอย่างไร

1.2) การออกแบบตัวละคร (character design)

เมื่อเรารู้ลักษณะตัวละครแล้ว เราสามารถจะเริ่มออกแบบตัวละครได้โดยเริ่มจากการเขียนรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร เช่น ชื่ออะไร อายุเท่าไร เพศอะไร ชอบอะไรไม่ชอบอะไร เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะบอกถึงอุปนิสัย (personality) ของตัวละคร ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อรูปลักษณ์ของตัวละครด้วย ขั้นตอนมาคือการวาดภาพตัวละครเหล่านี้โดย artist เพื่อถ่ายทอดจินตนาการเหล่านั้นออกมาเป็นรูปธรรมให้ทุกคนเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

1.3) กระดานภาพนิ่ง (storyboard)

หลังจากได้สรุปการออกแบบตัวละครแล้ว เราสามารถเริ่มการทำกระดานภาพนิ่ง (storyboard) ได้ซึ่งกระดานภาพนิ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในวงการภาพยนตร์และวงการแอนิเมชัน โดยเฉพาะงานที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งมีงานที่งานมหาศาล กระดานภาพนิ่งจะเป็นตัวกำหนดให้

ทุกคนทุกแผนกเข้าใจเนื้อเรื่องในทิศทางเดียวกัน สตอรี่บอร์ดที่ดีไม่จำเป็นต้องมีความสวยงามเหมือนผลงานจิตรกรรม แต่สามารถบอกวัตถุประสงค์หลักในการทำสตอรี่บอร์ดได้คือ

1.3.1) เนื้อเรื่อง (story) ควรจะบอกได้อย่างชัดเจนว่าเกิด อะไรขึ้น ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร กับใคร รวมไปถึงอารมณ์ของตัวละครว่า ดีใจ เสียใจ โกรธ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่แล้วภาพที่ปรากฏในสตอรี่บอร์ดนั้นก็คือ key ของแอนิเมชันนั่นเอง

1.3.2) มุมกล้อง (camera angle) มุมกล้องที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่ต่างกันดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่สำคัญที่สตอรี่บอร์ดจะแสดงให้เห็นถึงมุมกล้องว่ามาจากทิศทางใดหรือเคลื่อนที่อย่างไร แล้วมองเห็นสิ่งใดที่ปรากฏอยู่ในฉากบ้าง ไม่มีใครสามารถกำหนดอย่างตายตัวได้ว่าสตอรี่บอร์ดจะต้องวาดในรูปแบบใด แต่ สามารถเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับงานได้

2) production คือ ขั้นตอนการผลิต เช่น การวาดรูป การสร้างสิ่งแวดล้อม (background) และแอนิเมทตัวละครตาม storyboard ที่วาดขึ้น

2.1) ทำภาพเคลื่อนไหว (animating)

เมื่อเราเตรียมทุกอย่างในขั้นตอนของ pre-production ครบถ้วนแล้ว ก็สามารถเข้าสู่ขั้นตอนของการผลิตได้ แอนิเมเตอร์จะนำโมเดลตัวละครสามมิติมาเพื่อทำให้เคลื่อนไหวตาม story reel โดยมักจะเริ่มจากการกำหนดตำแหน่งหลัก (key) แล้วค่อยๆ ทำในส่วนย่อยลงไปเรื่อยๆ (in-between) โดยแอนิเมเตอร์อาจจะวาดเพียงแค่ key หลักเท่านั้น แล้วส่งต่อให้ผู้ช่วยแอนิเมเตอร์วาดตำแหน่งระหว่างกลางที่เหลือ เมื่อแอนิเมเตอร์ทำการเคลื่อนไหวของตัวละครแล้วก็ต้องเก็บรายละเอียดต่างๆ เช่น การปรับแต่งเวลา (timing editing) ให้เหมาะสม การแสดงอารมณ์ทางใบหน้าที่ของตัวละคร (facial expression) การขยับปากของตัวละครให้ตรงตามที่พูด (lip synching) ในขณะที่แอนิเมเตอร์กำลังแอนิเมทตัวละครหลักอยู่ ก็อาจจะมีแอนิเมเตอร์อีกทีมหนึ่งแอนิเมทส่วนประกอบต่างๆ ที่เคลื่อนไหวในซีนนั้นๆ (secondary object) และอาจจะมีอีกทีมหนึ่งหรืออาจจะเป็นทีมเดียวกันแอนิเมทการเคลื่อนไหวของกล้อง (camera) อยู่ด้วย

2.2) แสงและเงา (light and shadow)

มาถึงขั้นตอนการตกแต่งแสงและเงาของแอนิเมชัน แสงและเงาจะสร้างมิติและอารมณ์ให้กับแอนิเมชัน ก่อนที่จะตัดสินใจจัดวางแสงอย่างไร ที่ตำแหน่งใด เราควรคำนึงถึงปัจจัยดังต่อไปนี้เสียก่อน

2.1.1) อารมณ์ (mood) แสงต่างชนิดจะให้อารมณ์ที่ต่างกันในซีนแอนิเมชัน เช่น แสงสว่างหรือมืด จะให้อารมณ์สนุกสนานหรือเศร้า หรือโทนสีของแสงก็สามารถบอกอารมณ์ว่ารู้สึกอุ่น สบาย หนาว เป็นต้น

2.1.2) มิติ (depth) แสงและเงาสามารถสื่อถึงความเป็นสามมิติบนจอสองมิติ โดยการสร้างภาพลวงตาของความลึก (depth) ที่เกิดจากแสงเงาที่ตกกระทบนั่นเอง

2.3) คุณสมบัติของแสง (attributes of lights)

โปรแกรมสามมิติในยุคนี้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถปรับแต่งคุณสมบัติของแสงได้ จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่เราจะเข้าใจการทำงานของคุณสมบัติของแสงเพื่อช่วยให้ภาพมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น คุณสมบัติของแสงประกอบด้วย

2.3.1) ความสว่างของแสง (intensity)

2.3.2) ลดปริมาณของแสง (fall off) เมื่อแสงเดินทางผ่านระยะทางไกลขึ้น ความสว่างก็จะลดน้อยลง ขึ้นอยู่กับชนิดของต้นทางแสง เช่น ถ้าเป็นแสงไฟจากเทียนก็จะมีพลังน้อยเมื่อเทียบกับพลังของแสงอาทิตย์ที่ดูเหมือนจะไม่มี การลดลง

2.3.3) สีของแสง (color) แสงไม่จำเป็นต้องเป็นสีขาวหรือสีเหลืองเสมอไป ตัวอย่างเช่น ในฉากบรรยากาศที่หนาวเย็นของขั้วโลกเหนือ แสงอาจจะเปลี่ยนสีฟ้าเข้มก็ได้

2.3.4) เอฟเฟกต์ของแสง (light effects) โปรแกรมสมัยใหม่ยังเปิดโอกาสให้เราปรับแต่งเอฟเฟกต์ของแสง เช่น การเรืองแสง (light glow) แแนวแสงที่ตัดผ่านหมอก (light fog) หรือ lens flare เป็นต้น รูปแบบการจัดวางแสงสามารถทำได้อย่างอิสระขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องและอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อลงในซีนแอนิเมชันจะถูกแบ่งหน้าที่ดังนี้

1) key light เป็นแสงไฟหลักที่จะให้ความสว่างแก่ฉากทั้งหมด ตำแหน่งความสูงของไฟ ขึ้นอยู่กับอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อ โดยปกติจะวางอยู่และทำมุมประมาณ 30-45 องศา ไปทางซ้ายหรือขวาจากมุมกล้อง

2) fill light ในโลกสามมิติ เมื่อเราฉาย key light ลงบนตัวละคร ก็จะทำให้อีกด้านหนึ่งของตัวละครเกิดเงามืดเป็นสีดำ ซึ่งไม่เป็นธรรมชาติ จึงต้องใส่ fill light เพื่อลดความแตกต่างระหว่างความสว่างและความมืด (contrast) ให้สมดุลกัน โดยทั่วไปจะวางทำมุมประมาณ 90 องศาจากตำแหน่งของ key light

3) back light บางที่เรียกว่า rim light แสงชนิดนี้จะช่วยแบ่งวัตถุหรือตัวละครออกจาก background โดยปกติ จะอยู่ตำแหน่งตรงกันข้ามกับตำแหน่งของกล้อง

2.3.5) เงา (shadow) เงาจะเป็นการแบ่งช่วงแสดงถึงมิติของซีน โดยปกติ เงาจะเกิดจากแสงหลักของซีน (key light) อย่างไรก็ตามเงาอาจเกิดจากแสงมากกว่าหนึ่งแสงก็ได้

3) post-production คือ ขั้นตอนการเก็บงาน กล่าวคือ การตัดต่อ รวบรวมคลิปแอนิเมชันต่าง ๆ เข้าด้วยกัน คือการนำภาพเคลื่อนไหวและฉากมาทำการร้อยเรียง เพื่อลำดับการเล่าเรื่องตามที่ได้กำหนดไว้เพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราว (editing) จากนั้นนำมาใส่เสียงและปรับสี ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการตรวจทานและแก้ไขให้งานทั้งหมดถูกต้องและสมบูรณ์ก่อนนำออกแสดงหรือเผยแพร่ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1) บันทึกเสียง (sound recording)

หลังจากที่เราได้ออกแบบตัวละครและสร้างสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว เราก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการอัดเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้อย่างยิ่ง บางสตูดิโออาจจะเริ่มต้นด้วยการอัดเสียง soundtrack ก่อน ซึ่งการอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วจะมีดังนี้คือ

3.1.1) เสียงบรรยาย (narration)

เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจเป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไร และยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย

3.1.2) บทสนทนา (dialogue)

เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรง ตามเนื้อเรื่องที่สั้น กระชับ และสัมพันธ์กับภาพกล่าวคือการนำเสียงที่มายับให้ตรงกับปากของตัวละครหรือวางในตำแหน่งที่ต้องการ สิ่งที่สำคัญในการพากย์ใหม่ก็คือน้ำเสียงและอารมณ์ของ

ตัวแสดงควรให้ใกล้เคียงกับภาพมากที่สุดเพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะดุดในขณะที่ชมภาพยนตร์ได้ ซึ่งอาจจะมีการใช้ effect ตกแต่งเสียงเช่นการ EQ หรือการใส่ reverb เข้าช่วย

3.1.3) เสียงประกอบ (sound effects)

เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยายเสียงสนทนา เสียงประกอบจะทำให้เกิดรู้สึก สมจริง สมจัง มีจินตนาการ เช่น เสียงระเบิด เสียงฟ้าร้อง เป็นต้น ราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

3.1.4) ดนตรีประกอบ (music)

ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหาและปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมต่อของฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วย

หลักทั่วไปเกี่ยวกับการสร้างและออกแบบตัวละคร

ภาพยนตร์แอนิเมชันหลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จนั้น นอกจากเนื้อหาดี บทดี เทคนิคดี หรือองค์ประกอบศิลป์ดีแล้ว แต่สิ่งหนึ่งที่สำคัญ ถ้าทำได้ดี ก็ถือว่าประสบความสำเร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว นั่นคือตัวละคร แม้เนื้อหาจะดีเพียงใดก็ตาม แต่การออกแบบตัวละครมาไม่ดี ก็คงจะประสบความสำเร็จได้ยาก ดังนั้นการออกแบบตัวละคร (character design) สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันจึงถือเป็นสิ่งจำเป็น ที่ต้องเรียนรู้สำหรับนักแอนิเมชันทุกคน

การออกแบบตัวละคร (character design) สิ่งแรกคือคิดว่าเราจะเขียนเกี่ยวกับเรื่องอะไร ถ้าเรามีบทภาพยนตร์อยู่แล้ว นั่นคือโจทย์ที่เป็นตัวบอกและกำหนดรายละเอียดให้เรา เช่น เราจะทำเกี่ยวกับเรื่องราวของเด็กวัยรุ่น ยุคใหม่ ต้องไปศึกษาว่าพวกเขาแต่งตัวกันอย่างไรมีความคิดพฤติกรรมและมีการดำเนินชีวิตอย่างไร ฯลฯ เมื่อไปศึกษาหาข้อมูลมาได้แล้วจึงเริ่มทำการออกแบบ การหาข้อมูลอาจทำได้หลายวิธี เช่น การถ่ายภาพ การสัมภาษณ์ หรือการศึกษาจากนิตยสารที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น ฯลฯ

ความนิยมของผู้บริโภค ผู้ชมจะประทับใจในตัวละครที่นอกเหนือจากความพิเศษ ความสวยงาม คือ จะรู้สึกเหมือนว่า ตัวละครที่พวกเขานิยมชมชอบนั้นเสมือนหนึ่งว่า มีชีวิตหรือมีตัวตนจริงๆ บนโลกใบนี้ เช่น โดเรมอน มิกกี้เมาท์ ไปกemon ฯลฯ เราจะได้พบกับพฤติกรรมการเรียนรู้แบบของเด็ก ที่มักเลียนแบบโดยคิดว่า ตัวเองเป็นตัวการ์ตูนนั้น โดยการแสดงออกด้วยท่าทาง นิสัยหรือ คำพูด ที่เป็นจุดเด่นของการ์ตูนนั้นๆ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล 2547: 37)

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธิดารัตน์ ดวงสินธุ์ (2546 : จ) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วิจัยแนวคิดเชิงปรัชญาที่ปรากฏในประเพณีแห่เทียนพรรษาของประชาชนอำเภอเมืองอุบลราชธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แนวคิดเชิงปรัชญาที่ปรากฏในประเพณีแห่เทียนพรรษาและวิเคราะห์สาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของงานประเพณีแห่เทียนพรรษาของประชาชนอำเภอเมืองอุบลราชธานีในปัจจุบัน โดยใช้วิธีวิจัยจากเอกสารและการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม จากการศึกษา ผู้วิจัยได้พบแนวคิดเชิงปรัชญา 3 ด้านที่ปรากฏในประเพณีแห่เทียนพรรษาของประชาชนอำเภอเมืองอุบลราชธานี คือ แนวคิดทางอภิปรัชญา แนวคิดทางจริยศาสตร์ และแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ ดังนี้ ประเพณีแห่เทียนพรรษาได้สะท้อนแนวคิดที่เป็นความเชื่อทางอภิปรัชญาที่โดดเด่น 2 ประการ คือ ธรรมชาติของมนุษย์และเจตจำนงเสรี ชาวอุบลราชธานีเชื่อว่า ธรรมชาติของมนุษย์ประกอบด้วยร่างกายและจิตใจ การทำเทียนพรรษาเป็นการสร้างสรรค์ทางด้านจิตใจ เช่น การทำบุญ การได้บุญคือ การทำให้จิตใจเป็นสุข และการได้ปัญญา เพื่อเป็นการเสริมสร้างจิตใจให้เกิดความสว่าง มีปัญญาเฉลียวฉลาดดูแสงสว่างของเทียน การกระทำความดีกล่าวส่งผลให้มนุษย์มีความสุข และธรรมชาติของมนุษย์ยังดำเนินไปตามกฎแห่งกรรม มีการเวียนว่ายตายเกิด เป็นไปตามกฎแห่งสงสารวัฏ เพื่อต้องการไปสู่สุคติ จึงต้องทำบุญให้มาก และการถวายเทียนพรรษาก็เป็นบุญอย่างหนึ่ง ดังนั้น การทำบุญด้วยการถวายเทียน เป็นการสร้างบุญเพื่อให้ตนเองมีปัญญาเฉลียวฉลาดทั้งในชาตินี้และในชาติหน้า นอกจากนี้ ชาวอุบลราชธานีเชื่อว่า โดยธรรมชาติ มนุษย์มีเจตจำนงเสรี มีเสรีภาพในการกระทำ ไม่มีสิ่งใดมาเป็นตัวกำหนด ไม่มีใครบังคับ เพราะเป็นเรื่องของศรัทธาหรือความเชื่อในทางพระพุทธศาสนา ไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์ว่าต้องทำ ซึ่งศรัทธาและความเชื่อที่เป็นอิสระของตน เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากจิตใจ อันเป็นธรรมชาติที่แท้ของมนุษย์ การทำเทียนพรรษาสะท้อนแนวความคิดเชิงจริยศาสตร์ที่ว่าด้วยอุดมคติของชีวิตมนุษย์และเกณฑ์ตัดสินทางจริยธรรม อุดมคติของชีวิตมนุษย์ มี 2 ประการคือ ประการแรก การมีชีวิตที่ป็นสุขด้วยการสร้างบุญ ประการที่สอง การมีชีวิตที่ประกอบด้วยปัญญา เพื่อบรรลุอุดมคติของชีวิต จึงมีกรอบทางจริยศาสตร์ให้ปฏิบัติตามจารีตที่เรียกว่า “ฮิดลิบสอง” ในบุญเดือนแปด อดีตและปัจจุบัน ต่างก็มุ่งบุญและปัญญาในชาตินี้และชาติหน้า เมื่อเทียบกับแนวคิดจริยศาสตร์ตะวันตกพบความสอดคล้องกันด้านอุดมคติ กล่าวคือ การมีชีวิตที่มีความสุข เป็นแนวสุขนิยม และการมีชีวิต ที่ประกอบด้วยปัญญา เป็นแนวปัญญานิยม ในส่วนของเกณฑ์ตัดสินทางจริยธรรมในประเพณีแห่เทียนพรรษา ซึ่งเป็นบุญเดือนแปด เป็นแบบสัมพัทธนิยม คือไม่มีเกณฑ์แน่นอน ขึ้นอยู่กับ ประเพณีและสังคม แต่ละยุคสมัยเป็นไปตามหลักของจริยธรรมประเพณี ซึ่งในอดีต หากไม่ปฏิบัติถือว่าผิดฮิดหรือผิดจารีต ส่วนในปัจจุบัน หากไม่

ปฏิบัติก็ไม่ผิดจารีต เพราะถือว่าเป็นการทำบุญ ไม่มีการบังคับตายตัว การทำเทียนพรรษาตามความเชื่อในทางพระพุทธศาสนาสะท้อนให้เห็นแนวคิดเชิงสุนทรียศาสตร์ คือ ความงามขึ้นอยู่กับศรัทธาเป็นหลัก และเกณฑ์ตัดสินคุณค่าทางความงามในทางสุนทรียศาสตร์ ขึ้นอยู่กับความรู้สึกและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล อาจจะมีการผันแปรตามสภาพแวดล้อมและกาลเวลาที่เปลี่ยนไป จึงเป็นแบบอัตนัยนิยม สาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบของประเพณีแห่เทียนพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี จากอดีตมาเป็นอย่างในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการจัดการประกวด การลงทุน การแข่งขันและจุดมุ่งหมายของประเพณี เป็นต้น ผู้วิจัยได้พบสาเหตุหลัก 2 ด้าน คือ ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ปัจจัยภายใน ประกอบด้วยความคิดและค่านิยมของมนุษย์ ส่วนปัจจัยภายนอก ประกอบด้วย การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ประการสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง คือ แนวความคิดและค่านิยมของมนุษย์ในมิติของเวลาที่แตกต่างกัน ส่วนเงื่อนไขอื่น เช่น สังคม เศรษฐกิจ การเมือง และการท่องเที่ยว เป็นปัจจัยรองที่เกิดขึ้นเพราะมนุษย์เป็นผู้ทำให้เกิดขึ้น แนวทางในการอนุรักษ์ประเพณีแห่เทียนพรรษา ผู้วิจัยขอเสนอว่า ประชาชนควรให้ความร่วมมือกันอย่างเข้าใจถึงสาระและเนื้อหาของประเพณี ไม่ว่าจะเป็นการปฏิบัติตามประเพณี การสืบทอดวิชาการทำเทียนพรรษา และการสร้างจิตสำนึกที่ดีเกี่ยวกับประเพณีอันควรอนุรักษ์เพื่ออนุชนต่อไป

ธัญญพัทธ์ ศรีบุญสถิตพงษ์ (2551 : 70) ศึกษาบทบาทของเทศบาลนครอุบลราชธานี ในการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น กรณีศึกษาการจัดงานประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัด อุบลราชธานี พบว่า 1. สภาพปัญหาการจัดงานประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ตามบทบาทของเทศบาลนครอุบลราชธานีในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยภาพรวมมีปัญหาในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่เป็นปัญหามากกว่าด้านอื่น คือ ด้านการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ข้อที่มีปัญหามากคือการไม่ให้ความร่วมมือขององค์กรภาครัฐ รองลงมาคือ ด้านศักยภาพของเทศบาลนครอุบลราชธานี เกี่ยวกับความเพียงพอขององค์กรในการปฏิบัติงานด้านวัฒนธรรม และด้านสิ่งแวดล้อมและความสะอาด ในเรื่องสุขลักษณะและคุณภาพของร้านอาหาร 2. ความต้องการเกี่ยวกับการจัดงานประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานีส่วนใหญ่เป็นความต้องการด้านศักยภาพของเทศบาลนครอุบลราชธานีมากที่สุด โดยเฉพาะประเด็นที่ต้องการให้มีเจ้าหน้าที่คอยอำนวยความสะดวกและแนะนำเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในงานรองลงมาเป็นความต้องการด้านสิ่งดึงดูดใจนักท่องเที่ยว ที่ต้องการให้จัดขบวนแห่และเน้นการฟ้อนรำที่สวยงาม และความต้องการด้านการมีส่วนร่วมของผู้มี

ส่วนเกี่ยวข้อง ที่ควรเปิดโอกาสให้ภาคเอกชน พ่อค้า สังฆชนเข้าประกวดด้วยเพื่อความหลากหลาย และการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง

สร้อยพัฒน์ ต้นสุขเกษม (2547 : 192) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิจัยการสื่อสาร และการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมงานประเพณีแห่เทียนพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี ได้ศึกษาการสื่อสารและการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมงานประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มเป้าหมายภายในจังหวัดอุบลราชธานี ที่เกี่ยวข้องกับการจัดงานประเพณีแห่เทียนพรรษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวัฒนธรรมในการจัดงานประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานีทั้งในอดีตและ ปัจจุบันและความแตกต่างของวัฒนธรรมดังกล่าวทั้งสองยุคเพื่อศึกษาหน่วยงานที่มีบทบาทในการนำเสนอ และ กระบวนการนำเสนองานประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานีทั้งในอดีต และปัจจุบัน เพื่อศึกษาปัจจัยด้านการสื่อสารที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมของงานประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ในปัจจุบัน ผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมงานประเพณีแห่เทียนพรรษาจังหวัดอุบลราชธานีในยุคอดีตแบ่งออกได้เป็น 2 ช่วง คือ ช่วงสมัยก่อนที่พระเจ้าองค์หลวงสรพพิทธิประสงค์ จะเข้ามาปกครองเมืองอุบลราชธานี ซึ่งวัฒนธรรมของงานประเพณีมีรูปแบบเป็นประเพณีดั้งเดิมของชุมชนท้องถิ่นทุกๆ ด้าน วัตถุประสงค์ของการจัดงานเนื่องจากเป็นหลักปฏิบัติของฮีต 12 คอง 14 และ เพื่อหวังผลที่ได้จากการถวายเทียนพรรษา ผู้ที่มีบทบาท คือประชาชนท้องถิ่น และวัด ต่อมาช่วงสมัยที่กรมหลวงสรพพิทธิประสงค์เข้ามาปกครองเมืองอุบลราชธานี วัตถุประสงค์ของการจัดงานเป็นไปเพื่อใช้เป็นเครื่องมืออีกรูปแบบหนึ่งในการปกครองเมือง ผู้ที่มีบทบาทในการจัดงานประเพณี ได้แก่ หน่วยงานปกครองท้องถิ่นในขณะนั้น ส่วนวัฒนธรรมงานประเพณีแห่เทียนพรรษา ในยุคปัจจุบัน มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทางด้านการท่องเที่ยว ผู้ที่เป็นแกนนำในการจัดงานยังคงเป็นหน่วยงานปกครองระดับจังหวัดที่อยู่ในรูปของคณะกรรมการจัดงานฝ่ายต่างๆ ในส่วนของหน่วยงานที่มีบทบาทในการนำเสนองานประเพณีแห่เทียนพรรษา นั้น ช่วงสมัยก่อนที่กรมหลวงสรพพิทธิประสงค์จะเข้ามาปกครองเมืองอุบลราชธานี ได้แก่ สถาบันครอบครัว คือ บ้าน และ สถาบันทางพุทธศาสนา คือ วัด โดยที่สถาบันครอบครัวใช้รูปแบบวิธีการนำเสนอผ่านทางวันะภาษา และ การนำลูกหลานในครอบครัวลงมือปฏิบัติวัฒนธรรมด้วยตัวเอง สถาบันทางพุทธศาสนานั้นใช้วิธีการนำเสนอโดยการเทศนาผ่านทางพุทธชาดก ในช่วงสมัยที่กรมหลวงสรพพิทธิประสงค์เข้ามาปกครองเมืองอุบลราชธานีนั้น หน่วยงานที่มีบทบาทได้แก่ หน่วยงานปกครองท้องถิ่น โดยผู้ที่มีบทบาทมากที่สุด ได้แก่ กรมหลวงสรพพิทธิประสงค์ รูปแบบการนำเสนอผ่านทางตัวแทนของทางคุ้มวัด และ ให้ตัวแทนเหล่านั้น นำรายละเอียดไปเผยแพร่ต่อยัง

ชุมชนโดยรอบบริเวณวัดของตนและ ในยุคปัจจุบัน หน่วยงานที่มีบทบาทในการนำเสนองาน ประเพณี ได้แก่ คณะกรรมการฝ่ายประชาสัมพันธ์ : สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดอุบลราชธานี และสำนักงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือเขต 2 จังหวัดอุบลราชธานี และ คณะกรรมการฝ่ายประสานงานคุ้มวัด : สำนักงานเทศบาลนครเมืองอุบลราชธานี คณะกรรมการฝ่าย ประชาสัมพันธ์มีวิธีการนำเสนอโดยมีการนำเสนอก่อนล่วงหน้าช่วงวันงานประเพณีประมาณ 5-6 เดือน จนถึง 1 ปี โดยใช้สื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความหลากหลาย ส่วนวิธีการนำเสนอของ คณะกรรมการฝ่ายประสานงานคุ้มวัดจะเป็นการเชิญตัวแทนของคุ้มวัดมาประชุมร่วมกันเพื่อรับฟัง รายละเอียด ต่างๆ ส่วนปัจจัยด้านการสื่อสารที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมของงาน ประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ยุคปัจจุบัน ได้แก่ ปัจจัยด้านผู้ส่งสารที่อยู่ในรูปของ คณะกรรมการจัดงานฝ่ายต่างๆ เนื่องจากวิธีการในการจัดงานและ รูปแบบของการสื่อสารในการ บังคับบัญชาสั่งการ ซึ่งเป็นการสื่อสารแบบบนลงล่าง มายังผู้ปฏิบัติงาน สรุปว่า งานประเพณีแห่ เทียนพรรษาจังหวัดอุบลราชธานีได้เปลี่ยนจากงานระดับท้องถิ่นจัดโดยชาวบ้านและวัดมาเป็นงาน ระดับจังหวัด และ ระดับชาติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นเรื่องสำคัญ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องนี้ ทำให้ผู้ศึกษาสามารถนำทฤษฎีและแนวความคิดต่างๆ มาเป็น กรอบแนวทางในการสร้างแอนิเมชันแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานีต่อไป

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การสร้างสื่อแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จ.อุบลราชธานี มีการดำเนินงานตั้งแต่ขั้นตอนการศึกษา และการรวบรวมข้อมูล ในด้านต่างๆ รวมถึงการวิเคราะห์เปรียบเทียบ กับผลงานที่มีลักษณะใกล้เคียงและนำข้อมูลต่างๆ เหล่านั้น สรุปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนหลักๆ ดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1.1 อุปกรณ์

3.1.1.1 คอมพิวเตอร์

- CPU intel core 2 duo
- ram DDRII 4 GB
- VGA NVidia GeForce 9600m GT
- HDD 500 GB

3.1.2 โปรแกรม (Software)

- 3.1.2.1 window 7 home
- 3.1.2.2 adobe photoshop CS 3
- 3.1.2.3 adobe after effects CS 3
- 3.1.2.4 adobe premiere pro CS 3
- 3.1.2.5 autodesk maya 6.5

3.2 กระบวนการผลิต

3.2.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต

3.2.1.1 เขียนเอกสารรายละเอียดของโครงการ (project document writing) ได้แก่ งานที่ทำ วิธีการทำ ระยะเวลา กลุ่มเป้าหมาย แนวทางการทำงานและรายละเอียดต่างๆ เพื่อให้เกิดการเข้าใจและสามารถดำเนินงานได้อย่างถูกต้อง

3.2.1.2 การวางแผนเนื้อเรื่อง (story planning) ได้กำหนดเนื้อหาที่รวบรวมมาเพื่อกระตุ้นให้ตระหนักถึงสภาพความจริงของสังคมในปัจจุบัน โดยการนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ ผสมกับ 2 มิติ

3.2.1.3 นำแนวทางและข้อสรุปที่ได้ มาเขียนบท (storyboard)

1) เขียนบทเนื้อเรื่อง แอนิเมชัน และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญทางด้านการเขียนบทภาพยนตร์

2) ร่างภาพเนื้อเรื่องที่สมบูรณ์แล้ว (storyboard) และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญทางด้านการเขียนบท และลำดับภาพ

3.2.1.4 นำสตอรี่บอร์ดและเสียงมาจัดเรียงกัน (storyboard animatic) ในโปรแกรมตัดต่อเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการ pre- production โดย story reel โชว์เนื้อเรื่องพร้อมด้วยเสียงเอฟเฟ็กต์ เสียงดนตรี ถูกตัดต่อด้วยระยะเวลา ที่ถูกต้องเพื่อเป็นต้นแบบให้กับการสร้างแอนิเมชัน

3.2.1.5 นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน ในการตรวจสอบ ประกอบไปด้วย

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนบท เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และการใช้เพลงประกอบ

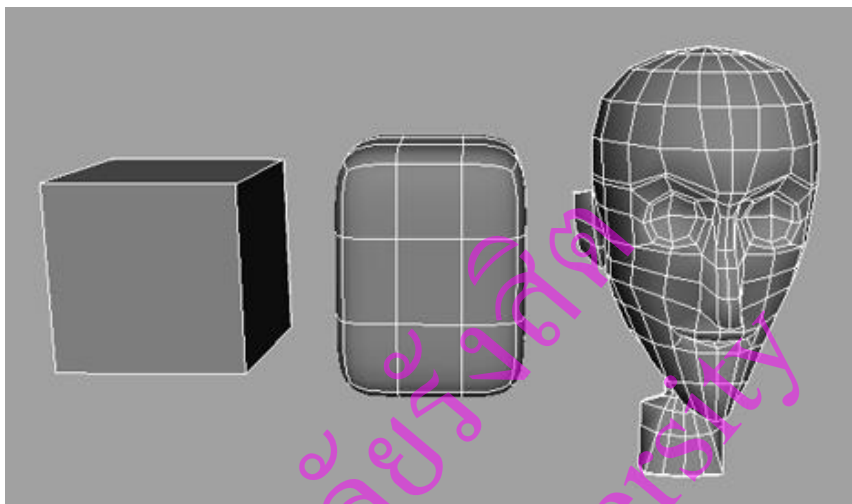
2) ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม ได้นำมาปรับปรุงแก้ไขแล้ว จึงนำ digital storyboard (storyboard animatic) ที่ได้รับการปรับปรุงแล้วนั้น เข้าสู่ขั้นตอนต่อไป

3.2.2 ขั้นตอนการผลิต

3.2.2.1 วาดภาพโมเดลชีท (model sheet) เป็นขั้นตอนแรกของงานผลิตด้านภาพ โดยการวาดภาพด้านหน้าและด้านข้างของตัวละคร เพื่อใช้สำหรับขึ้นวัตถุ 3 มิติ

3.2.2.2 การขึ้นวัตถุ 3 มิติ (modeling) โดยการวางภาพโมเดลชีท ให้เห็นภาพด้านหน้าและด้านข้าง โดยโปรแกรมที่ใช้สำหรับการขึ้นวัตถุ 3 มิติ ในที่นี้ ใช้โปรแกรม autodesk

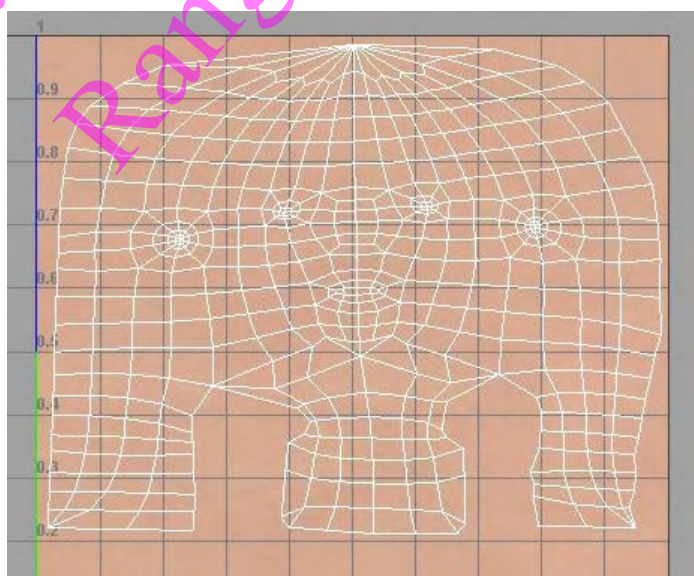
maya โดยการขึ้นวัตถุ 3 มิติ จากโพลีกอน (polygon) เป็นรูปทรงพื้นฐานเช่น กล่องทรงกลม และ ทรงกระบอก และทำการปรับจุด (vertex) ให้ได้รูปทรงตามภาพโมเดลชี้ท และทำการปรับ smooth เพื่อให้วัตถุมีรูปทรงมน จุดเด่นของการขึ้นวัตถุแบบนี้คือง่ายต่อการปรับแต่ง ดังรูปที่ 3.1



รูป 3.1 ภาพแสดงขั้นตอนการขึ้นวัตถุจากโพลีกอน (polygon)

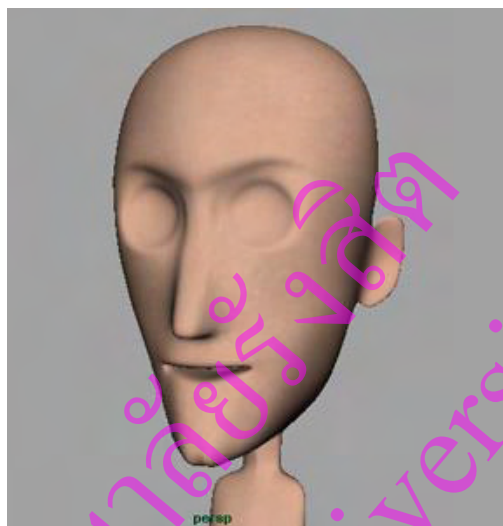
3.2.2.3 ใส่สีและลวดลาย (shading & texturing) หลังจากขึ้นวัตถุเรียบร้อยแล้ว โดยทำการใส่สีและลวดลายให้กับวัตถุ มีรายละเอียดขั้นตอนการทำงานดังนี้

- 1) คลี่วัตถุจาก 3 มิติ ให้เป็นภาพ 2 มิติ (UV mapping) และนำภาพ 2 มิติที่ได้ไปใส่ลวดลายในโปรแกรมประเภท 2 มิติ คือโปรแกรม adobe photoshop ดังรูปที่ 3.2



รูป 3.2 ภาพแสดงการคลี่วัตถุจาก 3 มิติ ให้เป็น 2 มิติ (UV mapping)

2) กลับมาที่โปรแกรม maya การนำ map จาก 2 มิติ มาใส่ใน 3 มิติ และกำหนดสี (color) ความมันวาว (specular) ความโปร่งแสง (transparency) การสะท้อนวัตถุรอบข้าง (reflection) และความขรุขระของพื้นผิว (bump) ซึ่งการปรับแต่งเป็นภาพ 3 มิติ ปรับแต่ง ที่ขั้นตอนนี้ โดยแสดงการปรับแต่ง ในรูปที่ 3.3



รูป 3.3 ภาพแสดงการนำ map จาก 2 มิติ มาใส่ 3 มิติ

และทำพื้นผิวขรุขระ ด้วยวิธีการสร้าง bump mapping

3.2.2.4 ทำภาพเคลื่อนไหว (animating) นำโมเดลตัวละครสามมิติทำให้เคลื่อนไหวตาม storyboard animatic ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ดังรูปที่ 3.4



รูป 3.4 ภาพแสดงการเคลื่อนไหว (animating)

3.2.2.5 แสงและเงา (light and shadow) แสงและเงานั้นจะสร้างมิติและอารมณ์ให้กับแอนิเมชัน ก่อนที่จะตัดสินใจวางแสงอย่างไรที่ตำแหน่งใด ควรคำนึงถึงปัจจัย ดังต่อไปนี้

1) อารมณ์ (mood) แสงต่างกันจะให้อารมณ์ที่ต่างกันในแต่ละซีนของแอนิเมชัน 3 มิติ เช่น แสงสว่างหรือมืด จะให้อารมณ์ที่สนุกสนานหรือเศร้า หรือโทนสีของแสงก็สามารถบอกรู้สึกอบอุ่น สบาย หนาว เป็นต้น

2) มิติ (depth) แสงและเงาสามารถสื่อถึงความเป็นสามมิติบนจอสองมิติ โดยการสร้างภาพลวงตาของความลึก ที่เกิดจากแสงเงาที่ตกกระทบนั่นเอง

3) เวลา (time) โทนของแสงสามารถบ่งบอกให้รู้ว่า เหตุการณ์ในขณะนั้นเป็น ตอนเช้า ตอนเที่ยง ตอนกลางคืน และยังบอกว่าเป็นฤดูไหนได้อีกด้วย

4) ตำแหน่งของไฟ (position) ทิศทางของแสงจะมีความชัดเจนต่อรายละเอียดต่างๆ แสงที่ฉายจากด้านบนมักจะแสดงความเป็นธรรมชาติได้มากกว่าแสงที่ฉายมาจากด้านล่าง ดังรูปที่ 3.5



รูป 3.5 ภาพแสดงการจัด แสงและเงา เพื่อสร้างมิติและอารมณ์ให้กับแอนิเมชัน

3.2.2.6 การประมวลผล (rendering) เมื่อเรากำหนดทุกอย่างได้สมบูรณ์แล้วจะเข้าสู่กระบวนการ ที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะคำนวณและแสดงผลทุกๆ pixel ออกมาเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว เปรียบเสมือนกับการถ่ายภาพในโรงละครที่จัด แสง ตัวละคร และองค์ประกอบต่างๆ สมบูรณ์แล้ว

3.2.2.7 การตัดต่อ (composition) นำภาพและเสียงทั้งหมดที่เตรียมไว้มาตัดต่อ โดยใช้โปรแกรม adobe after effects และ adobe premier pro โดยภาพจะถูกแยกเป็นชนิดเรียกว่า layer นำมาซ้อนทับกันอีกที เช่น ภาพตัวละครกับภาพฉากหลัง เพื่อให้สามารถแก้ไขทีละส่วนได้ง่าย ตกแต่งภาพให้ดูสวยงาม ด้วยเอฟเฟกต์ต่างๆ เข้าไปเพิ่มเติม มีการเพิ่มลด speed เพื่อให้จังหวะและทำเต็มมีความสอดคล้องกัน

3.2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (post-production)

เก็บงาน ตัดต่อ รวบรวมคลิปแอนิเมชันเข้าด้วยกัน ใส่เสียงและปรับสี (editing) การออกแบบไตเติ้ล การให้เครดิตผู้จัดทำ ตรวจสอบและแก้ไขงานทั้งหมดถูกต้องและสมบูรณ์

3.2.3.1 แอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่าง 2 มิติ และ 3 มิติ ที่ได้รับการพัฒนาเรียบร้อยแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ เพื่อหาข้อเสนอแนะและปรับปรุงแก้ไข

3.2.3.2 พัฒนาแอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่าง 2 มิติ และ 3 มิติสมบูรณ์ แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน 3 มิติ และด้านเนื้อหา ประเมินผลเพื่อหาคุณภาพของการสร้างสื่อแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการสร้างแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ผู้วิจัยได้นำประวัติความเป็นมาของประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี รูปแบบ ลวดลาย และขั้นตอนงานแกะสลักและติดพิมพ์เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี แนวคิดวัฒนธรรมชุมชน แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อ ทฤษฎีการรับรู้ และหลักการสร้างแอนิเมชัน มารวบรวมเข้าด้วยกันทำให้เกิดบทแอนิเมชัน (Storyboard) โดยมีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

4.1 ตัวละคร

สร้างตัวละคร ในช่วงแรกออกแบบเป็นแบบเหมือนจริง ดังรูป 4.1 แต่พบว่าไม่น่าสนใจ จึงออกแบบใหม่ให้เป็นกลุ่มคนที่ลักษณะ ไม่เหมือนจริงตามหลักสัดส่วนมนุษย์ แต่ให้มีความน่ารักแบบการ์ตูน เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมทุกกลุ่มทุกวัยตามวัตถุประสงค์ แต่หน้าตา และ ลักษณะการแต่งตัวของตัวละครจะยังคงมีเอกลักษณ์ของความเป็นอีสานอยู่เช่นเดิม ดังรูป 4.2



รูป 4.1 ภาพแสดงคาแรคเตอร์ตัวละครก่อนปรับปรุง



รูป 4.2 ภาพแสดงคาแรคเตอร์ตัวละครแบบปรับปรุงใหม่

4.2 ฉาก

สร้างฉากหลังโดยมี 2 ฉาก ที่ขบวนแห่เทียนแห่ผ่าน คือทุ่งศรีเมือง ดังรูปที่ 4.3 และ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จังหวัดอุบลราชธานี ดังรูปที่ 4.4

ส่วนอีกฉากเป็นวัด ซึ่งเป็นวัดแนวอีสาน ใช้เป็นสถานที่ ที่ชาวบ้านใช้แกะสลักเทียน และมีพระอุโบสถใช้เป็นฉากที่พระเณรใช้อ่านหนังสือในเวลากลางคืน ดังรูปที่ 4.5

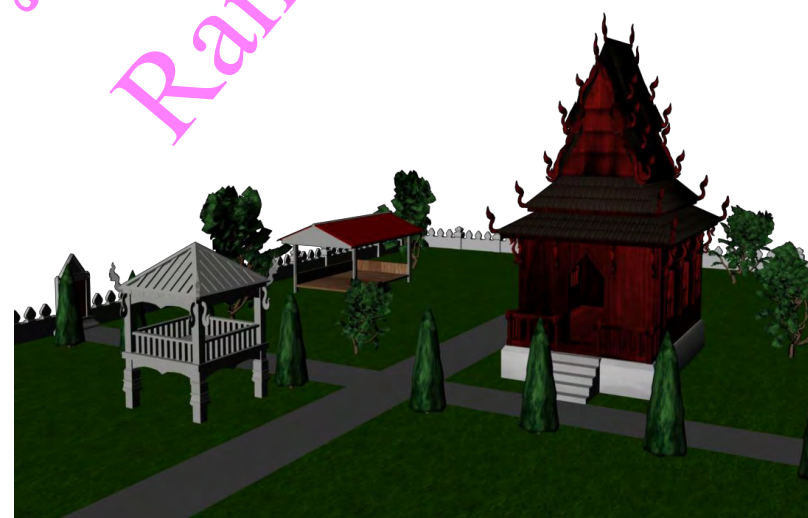
ส่วนชุมชน ถนน บ้านเรือน ก็แสดงออกถึงความเป็นอีสาน ออกแบบให้เป็นกลางๆ กึ่งสมัยเก่าสมัยใหม่ ดังรูปที่ 4.6



รูป 4.3 ฉากหลังบริเวณทุ่งศรีเมือง



รูป 4.4 ฉากหลังพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จังหวัดอุบลราชธานี



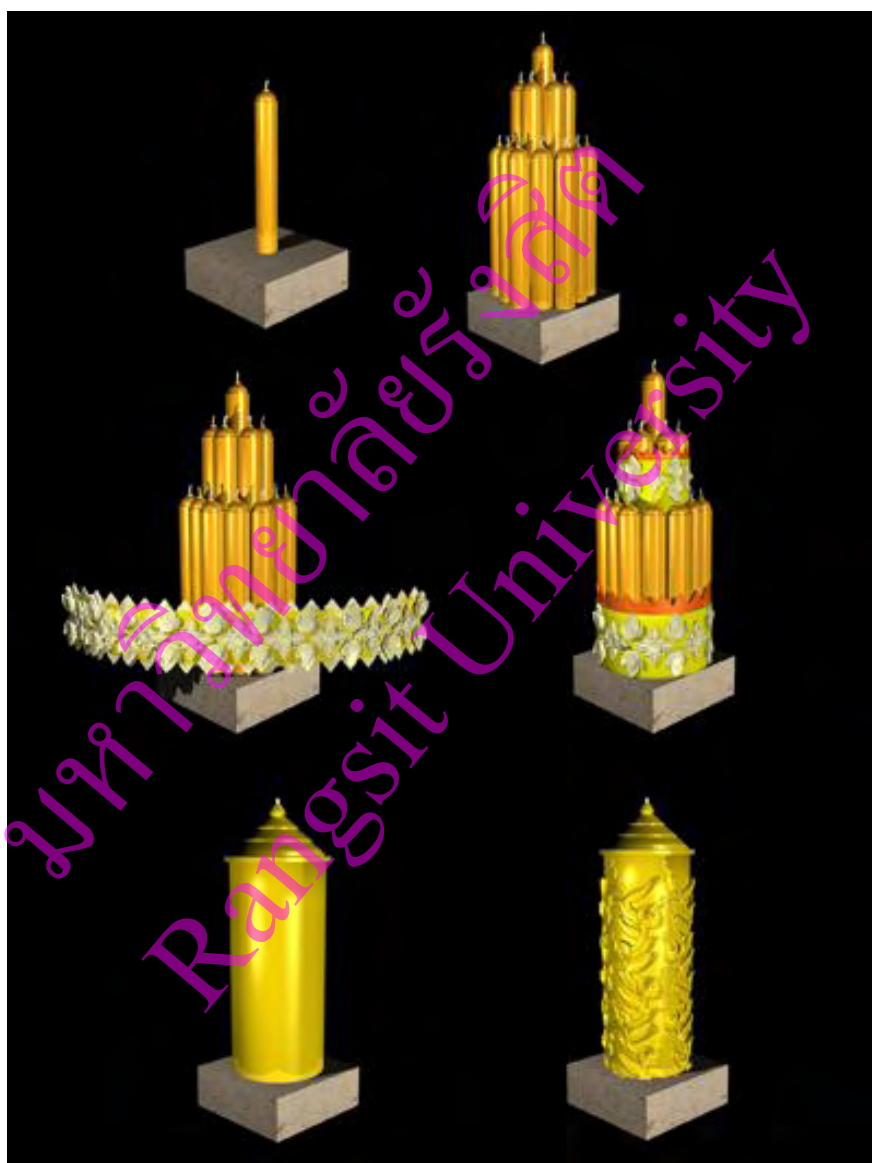
รูป 4.5 ฉากวัด



รูป 4.6 ภาพแสดงลักษณะบ้านแบบต่างๆ

4.3 ลำดับภาพแอนิเมชัน

เนื้อเรื่องที่น่าสนใจในส่วนแรกเป็นวิวัฒนาการของต้นเทียนตั้งแต่สมัยแรก ประยุกต์เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน แบบพอสังเขป ดังรูปที่ 4.7



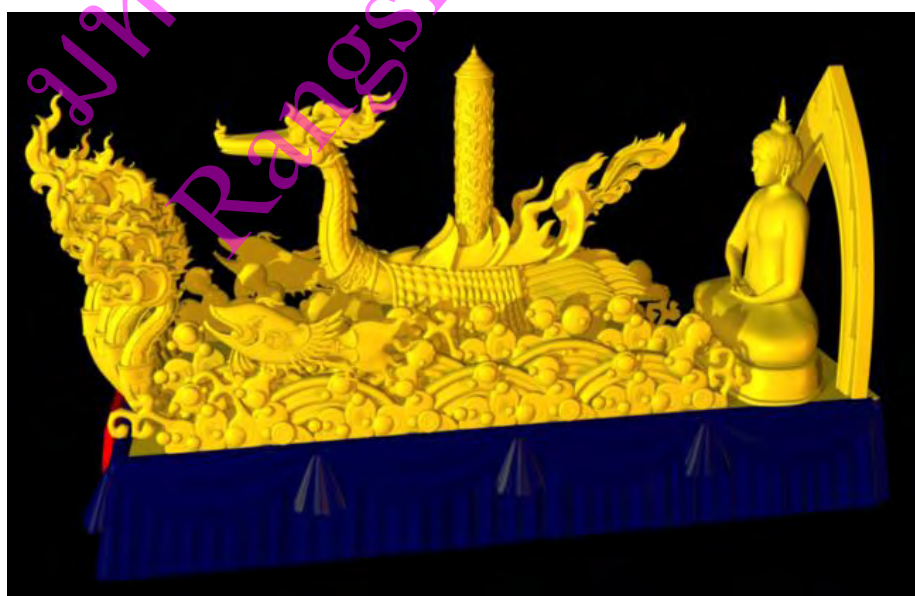
รูป 4.7 ภาพแสดงลักษณะวิวัฒนาการของต้นเทียน

จากนั้นในส่วนที่สองจะเป็นพ่อลูกที่ช่วยกันแกะต้นเทียนด้วยความศรัทธา พ่อแกะเทียนไปพร้อมกับการสอนลูกไปด้วย แสดงถึงการส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อยังคงอนุรักษ์วัฒนธรรม และฝีมือช่างให้คงอยู่สืบต่อไป ดังรูปที่ 4.8



รูป 4.8 ภาพแสดงการแกะต้นเทียนและปลุกไฟจากรุ่นสู่รุ่น

ส่วนที่สามแสดงถึงงานแห่เทียนเข้าพรรษา ที่จะมีการแสดงดนตรีพื้นบ้านของคนอีสาน คือโปงลาง สร้างความสนุกสนานลึกลับ สลับกับการแห่ต้นเทียนชนิดต่างๆ จากคุ้มวัดของแต่ละชุมชน แสดงถึงความงามในขบวนต้นเทียนที่แกะสลักอย่างวิจิตรบรรจงและยิ่งใหญ่ตระการตา ดังรูปที่ 4.9 และ 4.10



รูป 4.9 ภาพแสดงขบวนต้นเทียน

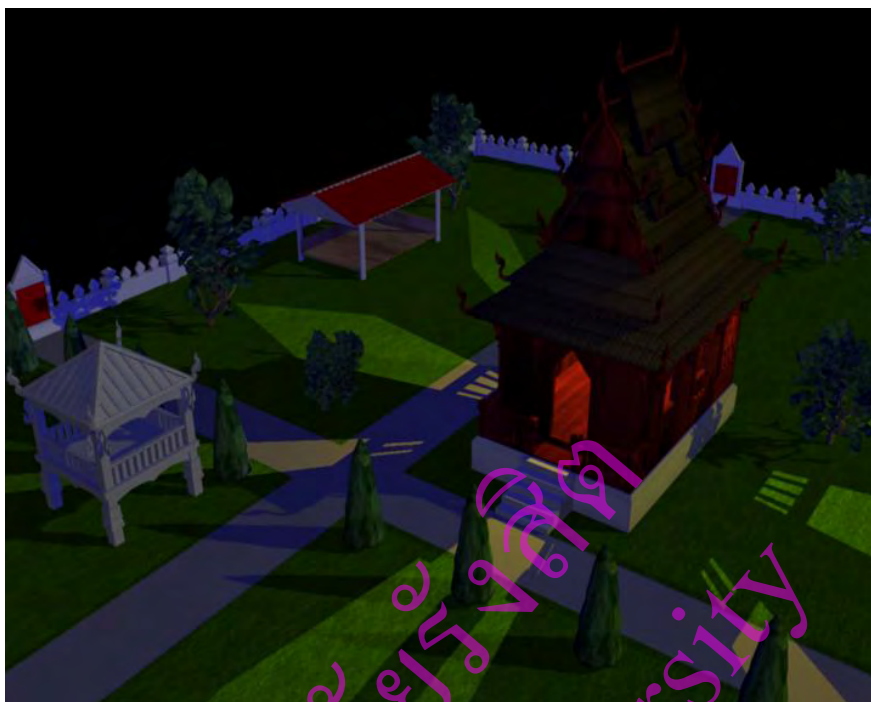


รูป 4.9 (ต่อ) ภาพแสดงขบวนต้นเทียน



รูป 4.10 ภาพแสดงการเล่นดนตรีพื้นบ้าน โปงกลาง

ในส่วนสุดท้ายของแอนิเมชั่น แสดงถึงเรื่องราวทั้งหมดของงานประเพณีแห่เทียน
เข้าพรรษา ก็คือการทำเพื่อรับใช้ศาสนา ดังรูปที่ 4.11



รูป 4.11 ภาพแสดงการใช้ประโยชน์จากเทียนของพระ



รูป 4.11 (ต่อ) ภาพแสดงการใช้ประโยชน์จากเทียนของพระ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากการสร้างแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ผู้วิจัยได้ดำเนินการ มีบทสรุปผลการวิจัย ปัญหาในการสร้างแอนิเมชัน และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

วิทยานิพนธ์แอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี แล้วออกแบบเป็นงานแอนิเมชัน ถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นในประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา ตั้งแต่ประวัติความเป็นมาโดยสังเขป กิจกรรมดนตรีการละเล่นที่จัดรวมกับงาน และความงดงามของประเพณีนี้ สาเหตุที่เลือกถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อแอนิเมชัน เพราะแอนิเมชันมีความทันสมัย สามารถสร้างความน่าสนใจ สามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้หลากหลาย ง่ายต่อการจดจำ สามารถสอดแทรกมุมมอง จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์เข้าไปในงานแอนิเมชันได้ และเมื่อชมแอนิเมชันประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานีแล้ว นอกจากจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ยังได้รู้ถึงความสำคัญ ประวัติความเป็นมาโดยสังเขป กิจกรรมที่จัดในงาน และความงดงามของประเพณีนี้ นอกจากนี้ยังสามารถเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาแอนิเมชันสร้างสรรค์สังคมเรื่องอื่นๆ ต่อไป

ในขั้นตอนแรก เริ่มจากการลงสำรวจพื้นที่วัดใน จังหวัดอุบลราชธานี พร้อมเก็บข้อมูล และถ่ายภาพการแกะสลักต้นเทียน รวมทั้งร่วมงานแห่เทียนเข้าพรรษา จังหวัดอุบลราชธานีด้วย ตลอดจนศึกษางานวิจัย และบทความที่เกี่ยวข้องกับงานแห่เทียนเข้าพรรษา

ในส่วนของเนื้อหาแอนิเมชันนั้น เปิดตัวด้วยเทียนไขให้แสงสว่างอันนิ่ง ภาพค่อยๆ เปลี่ยนเป็นเทียนโบราณชนิดต่างๆ ที่ชาวบ้านนำมาถวาย จากเทียนคนละเล่มจากชุมชนหนึ่งๆ รวมหลายคนก็เป็นเทียนหลายเล่มผูกมัดเข้ากัน แล้วประดับตกแต่งให้สวยงาม กาลเวลาเปลี่ยนไป จึงมีการหลอมเทียนเข้าเป็นต้นเดียวกันเป็นเทียนต้นใหญ่ถวายพระ จนกระทั่งมีการแกะสลักเพิ่มความ

สวยงามเข้าไปในที่สุด จากนั้นภาพก็ค่อยๆเปลี่ยนเป็นเทียนที่กำลังแกะสลักในปัจจุบัน โดยมีตัวละครสองพ่อลูกช่วยกันแกะสลักเทียน แสดงการถ่ายทอดศิลปะอันดีงาม และสอนฝีมือช่างศิลป์จากรุ่นสู่รุ่น รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์อันดีกับครอบครัวและชุมชน จนจากไป ขึ้นจากใหม่เป็นวันงานแห่เทียนเข้าพรรษา เปิดตัวที่การแสดงศิลปะการละเล่นดนตรี โปงลางซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชาวอีสาน เป็นดนตรีแนวคึกคักสร้างความสนุกสนาน มีตัวละครคือคนเป่าแคน คนเล่นพิณ คนเล่นโปงลาง คนตีกลอง และนางรำคิดไห ที่หน้าตาและการแต่งกายจะอิงจากความเป็นอีสานแต่มีการประยุกต์ให้ดูเป็นการดูมากขึ้น เพิ่มตรงตามจุดประสงค์ที่ให้เข้าถึงผู้คนทุกเพศทุกวัย จากนั้นก็เริ่มมีขบวนแห่เทียนเคลื่อนมา โดยมีการแสดงความงามของเทียนแกะสลักในมุมต่างๆ มีฉากหลังเป็นบริเวณพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติและทุ่งศรีเมืองที่ขบวนแห่เทียนผ่านจนภาพค่อยๆ ปิดฉากหายไป ขึ้นฉากสุดท้ายเป็นเวลากลางคืน ภาพค่อยๆ ชุมเข้าไปในวัด เมื่อเห็นภายในจะพบว่า พระเณรกำลังศึกษาหาความรู้จากหนังสือ ตำรา โดยใช้แสงสว่างจากเทียน เพื่อสื่อว่าวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ ทั้งหมดมีจุดประสงค์ก็เพื่อรับใช้ศาสนา

5.2 ปัญหาในการสร้างแอนิเมชัน

จากการดำเนินงานในช่วงแรก ปัญหาที่พบคือ ข้อมูลต่างๆ ทั้งบทความและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมีจำนวนน้อย บทความและทฤษฎีที่ค้นคว้ามาได้ ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเท่าที่ควร ต้องศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจึงใช้เวลามากขึ้น ในส่วนของแนวคิดที่จะมาสร้างเป็นแอนิเมชัน ต้องผ่านการแก้ไขบทหลายรอบ เพื่อให้สื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ จากเดิมที่จะทำเป็นประวัติความเป็นมา พบว่าในเวลา 3 นาที ไม่สามารถแสดงประวัติความเป็นมาได้ครบถ้วน จึงปรับแก้เป็นแสดงออกถึงสิ่งที่อยู่ในประเพณีแห่เทียน มีวิวัฒนาการพอสังเขปแทน เพิ่มเทคนิคในการเล่าเรื่องให้เรียบง่าย แต่ซาบซึ้งในความงามของประเพณี

หลังจากที่ได้เนื้อเรื่องแล้ว ตัวละครต้องอาศัยระยะเวลาในการขึ้นโมเดล และต้องมีการปรับแก้โมเดลจากเริ่มแรกที่ใช้ตัวละครแนวกิ่งเหมือนจริงแต่ไม่เข้ากับเนื้อเรื่อง จึงปรับเป็นตัวละครแนวเหมือนจริงที่ซึ่งพบว่าด้วยเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างจริงจังยิ่งเพิ่มความน่าเบื่อให้กับเนื้อเรื่อง จนปรับแก้เป็นแนวการ์ตูน ตรงกับความต้องการที่เป็นแอนิเมชันที่เข้าถึงผู้ชมทุกเพศทุกวัย สามารถให้เด็กหันมาสนใจแอนิเมชันเกี่ยวกับวัฒนธรรมมากขึ้น ทำให้ระยะเวลาในการแอนิเมต์ล่าช้าตามออกไปอีก นอกจากนี้ปัญหาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ที่ส่งผลให้การทำงาน และการประมวลผลผิดพลาด ต้องปรับแก้โดยใช้เวลานาน จนกระทั่งได้แอนิเมชันที่สมบูรณ์

5.3 ข้อเสนอแนะ

ในการสร้างแอนิเมชันเรื่องต่อ ๆ ไป ควรที่จะมีการวางแผนกำหนดระยะเวลาเป็นลำดับขั้นตอน ที่สำคัญต้องมีความมุ่งมั่นในการที่จะดำเนินงานตามขั้นตอนที่วางไว้ และควรเผื่อเวลาสำหรับการแก้ไขหรือเพิ่มเติมเทคนิคต่าง ๆ และความผิดพลาดที่ไม่คาดคิดด้วย เพื่อให้แอนิเมชันมีความสมบูรณ์ และตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และควรเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และวิธีแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพและนำไปใช้ศึกษาได้ต่อไป

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. *คู่มือแนะนำเอกสารจดหมายเหตุจังหวัดอุบลราชธานี*. เอกสารกรมราชเลขาธิการ
รัชกาลที่ 5- รัชกาลที่ 7. กรุงเทพฯ, 2532.
- “กำเนิดงานแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ประจวบคีรีขันธ์.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : <http://www.isangate.com>, 1 กรกฎาคม 2553.
- จอมยุทธ์. “แนวคิดวัฒนธรรมและประเพณีไทย.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : <http://www.baanjomut.com>, 1 กันยายน 2556.
- “วัฒนธรรมกับระบบความเชื่อในสังคมไทย.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : <http://www.baanjomut.com>, 1 กันยายน 2556.
- ธรรมปพน ลีอานวยโชค. *Intro to animation*. กรุงเทพฯ : ฐานบุ๊คส์, 2550.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. *การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน*. กรุงเทพฯ : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์
เทคโนโลยี, 2547.
- ธัญญพัทธ์ ศรีบุญสถิตพงษ์. “บทบาทของเทศบาลนครอุบลราชธานีในการอนุรักษ์วัฒนธรรม
ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น กรณีศึกษาการจัดงานประเพณีแห่เทียนพรรษา
จังหวัดอุบลราชธานี.” ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการปกครอง
ท้องถิ่น วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น, มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2551.
- ธิดารัตน์ ดวงสินธุ์. “แนวคิดเชิงปรัชญาที่ปรากฏในประเพณีแห่เทียนพรรษาของประชาชน
อำเภอเมืองอุบลราชธานี.” ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาปรัชญา,
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2546.
- ประเพณีไทย. “แห่เทียนเข้าพรรษา อุบลราชธานี.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : <http://www.moohin.com>, 1 กรกฎาคม 2553.
- มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. *ประเพณีแห่เทียนพรรษา*. งานข้อมูลท้องถิ่น, สำนักวิทยบริการ, 2546.
- พระไตรปิฎก เล่มที่ 4 .พระวินัยปิฎก เล่มที่ 4 มหาวรรค ภาค 1 วัสสูปนายิกขันธกะ. พระไตรปิฎก
ฉบับสยามรัฐ. ออนไลน์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพมหานคร, 2546.
- สร้อยพัฒน์ ดันสุขเกษม. “การสื่อสาร และ การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมงานประเพณีแห่เทียนพรรษา
จังหวัดอุบลราชธานี” จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- “สืบทอดสองคองลีบส์.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : <http://www.prapayneethai.com>, 1 กรกฎาคม
2553.

บรรณานุกรม (ต่อ)

Baram Uparn. “ทฤษฎีการรับรู้.” [On line] available at : <http://aecth.blogspot.com/2013/06/perception-theory.html>, 1 กันยายน 2556.

Richard Williams. “The Animator’s Survival Kit. London : Faber and Faber.” [On line] available at : <http://www.cs.duke.edu>, 25 สิงหาคม 2553.

Thomas and Johnston. “Disney Animation The Illusion of Life : The Principle of Animation.” [On line] available at : <http://www.cs.duke.edu>, 25 สิงหาคม 2553.

มหาวิทยาลัยรังสิต
Rangsit University

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	อชิป เจริญวัฒนมงคล
วัน เดือน ปีเกิด	26 กันยายน 2524
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรศิลป์, 2545 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2556
ที่อยู่ปัจจุบัน	23/28 ซอยช่างอากาศอุทิศ 12 แขวง 2 แขวงดอนเมือง เขตดอนเมือง กรุงเทพฯ 10210 tongatip@hotmail.com
สถานที่ทำงาน	บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)
ตำแหน่งปัจจุบัน	นายช่างศิลป์ระดับ 6