

อภิธานการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบหนังสือการ์ตูนโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอน
หนุมานหักคอช้างเอราวัณ



ธัญญา เกษสาคร

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน..... ๒๕ มี.ค. ๒๕๕๖
เลขทะเบียน..... ๑. ๖๗๓๔๑๖๐ ๐.๒
เลขเรียกหนังสือ.....

การศึกษาอิสระนี้ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
กรกฎาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**Independent Study book design Inspiration
from Ramayana the death of indrajit**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
Of the Requirements for the Art and Design Degree
Innovative Media design
May 2014 Copyright 2014 by Naresuan University**

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาภาคินิพนธ์ของ นายธันวา เกษสาคร การออกหนังสือการ์ตูนโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง-รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกการออกแบบสื่อวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยนเรศวร



ชื่อเรื่อง

การออกแบบหนังสือการ์ตูนโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง รามเกียรติ์ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณ

ผู้ศึกษาค้นคว้า

นายธันวา เกษสาคร

ที่ปรึกษา

นายจุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ

ประเภทสารนิพนธ์

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม)
มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557

คำสำคัญ

การออกแบบหนังสือการ์ตูนโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณ

บทคัดย่อ

โครงการการออกแบบหนังสือการ์ตูนโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมศิลปะไทยให้มีความน่าสนใจในแบบเฉพาะ และเพื่อศึกษาการประยุกต์ศิลปะไทยให้เกิดความร่วมมือ

จากการทำวิจัยพบว่าปัญหาของวรรณคดีไทยคือเนื้อหาที่กำลังถูกลืมเลือนหรือความเบื่อหน่ายเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่ไม่เข้ากับยุคสมัย ผู้วิจัยจึงศึกษาปัญหานี้โดยการออกแบบหนังสือการ์ตูนที่มีภาพประกอบ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้ได้นึกถึงศิลปะของไทย ให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจเรื่องราวเกี่ยวกับรามเกียรติ์

โดยการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนการทำหนังสือการ์ตูนนำศิลปะไทยมาประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัย ค้นคว้าข้อมูลการออกแบบลายไทย จากหนังสือ เมื่อเก็บข้อมูลได้พอสมควร ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มานำมาเป็นต้นแบบในการทำงาน ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยมีการออกแบบภาพประกอบที่จะนำมาใช้ในงานและตีความการดำเนินเรื่องที่มีอยู่แล้วให้ออกมาในรูปแบบเฉพาะตัวของ ผู้วิจัย ส่วนขั้นตอนการทำงานสุดท้ายคือใช้ความพยายามในการสร้างสรรค์ผลงานออกมามีคุณภาพที่สุดเท่าที่จะทำได้

กิจกรรมประกาศ

หลังจากที่ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมานาน ในที่สุดเราก็สามารถทำสำเร็จจนได้ ทั้งนี้ก็ได้รับความอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณพ่อแม่ พี่น้อง ลุงป้า น้าอา เพื่อนสนิท มิตรสหาย ที่คอยช่วยเหลือ ที่คอยให้กำลังใจผู้วิจัยตัวเล็กๆคนนี้อย่างดี

ขอขอบพระคุณ นายจุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาภาคินพนธ์ ที่ได้ทำการสละเวลา ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา และแนวทางดีๆในการทำงานเกี่ยวกับการออกแบบ คอยว่ากล่าวตักเตือนเสมอ มาจนทำให้ ผู้วิจัยมาจนถึงวันนี้ได้

ขอขอบคุณอาจารย์มหาวิทยาลัย นเรศวรที่เคยได้ถ่ายทอดความรู้มาจนถึงวันนี้ขอบคุณทุกสิ่งอย่างที่เกิดขึ้นตอนที่เข้ามาในรั้วมหาวิทยาลัย

ขอบคุณวันเก่าๆที่คอยเป็นประสบการณ์ ขอขอบคุณตัวเองที่ยังไม่ท้อ และบุคคลที่ข้าพเจ้ามิได้กล่าวถึง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

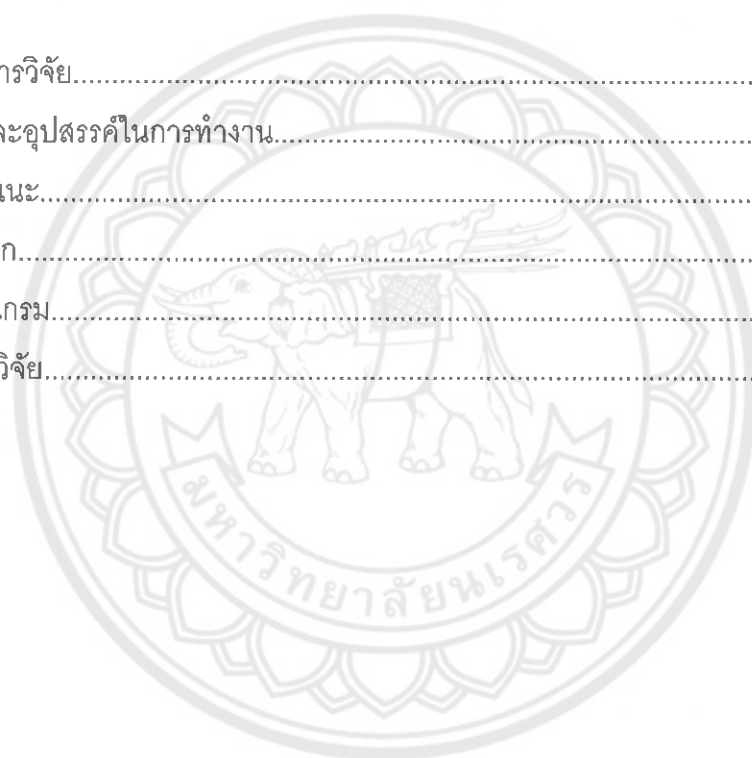
นายธัญว เกษสาคร

สารบัญ

บทที่	หน้า
1. บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
สมมติฐานของการวิจัย.....	2
ขอบเขตการวิจัย.....	2
ขอบเขตงาน.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	3
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการวิจัย.....	5
1.1 ความหมายการออกแบบตัวละคร.....	5
1.2 หลักการ การออกแบบตัวละคร.....	6
1.3 ประวัติที่มาของการวิจัย.....	8
1.4 เอกลักษณะคล้ายไทย.....	18
1.5 เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณ.....	32
1.6 ประวัติตัวละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณ.....	34
1.7 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย.....	41
1.8 กรณีศึกษา.....	44
3. วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	51
ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย.....	51
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	52
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	52
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	52
4. ผลการวิจัย	
1 แนวคิดในการออกแบบ.....	53

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2 แบบร่าง.....	53
3 การพัฒนาการออกแบบ.....	56
4 ผลงานขั้นสุดท้าย	57
4.1 ผลงานสมบูรณ์ทั้งหมด.....	59
5.บทสรุป	
สรุปผลการวิจัย.....	69
ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน.....	70
ข้อเสนอแนะ.....	70
ภาคผนวก.....	71
บรรณานุกรม.....	72
ประวัติผู้วิจัย.....	73



สารบัญภาพ

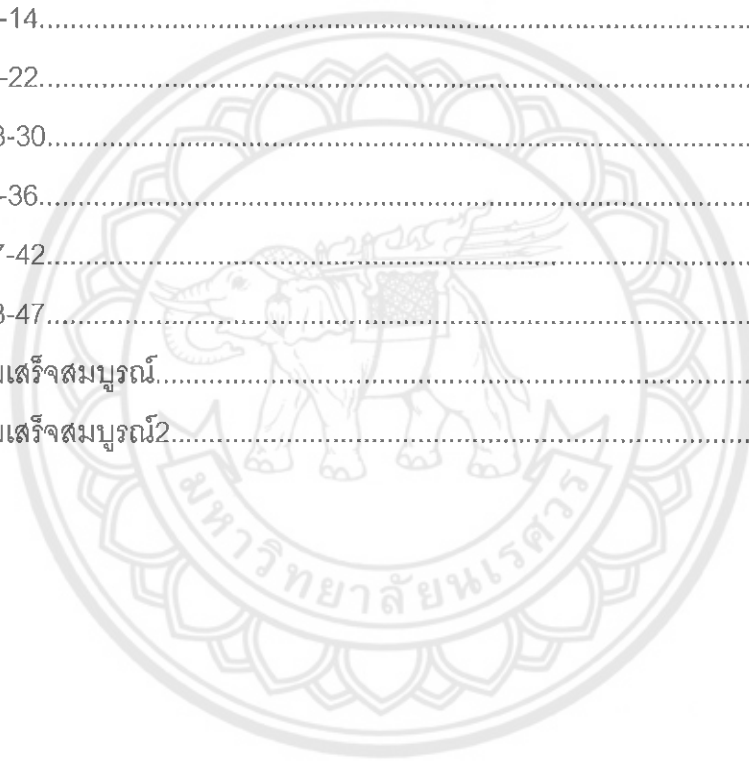
ภาพ	หน้า
1. การร่างงานเบื้องต้น.....	12
2. ร่างแบบ โพลทำตัวละคร สีหน้า ท่าทาง	13
3. ร่างเรื่องในกระดาษ.....	14
4. กำหนดช่องอ่าน.....	14
5. ร่างกล่องข้อความ.....	15
6. การร่างภาพ.....	15
7. การใส่ลายละเอียด.....	16
8. ตัดเส้น ลงหมึก.....	16
9. จัดอักษร.....	17
10. หาชื่อเรื่องหนังสือ.....	17
11. พระเจ้าสุทนต์เดินทางไปรับพระเวศสันดรกลับเมือง.....	21
12. อิมเอบในธรรม.....	21
13. โพรบัลลัง.....	22
14. ปลุ๊ก.....	22
15. ลายรดน้ำไทยเชิงสร้างสรรค์.....	23
16. ศิลปินไทยร่วมสมัย.....	23
17. ชุดภาพ อ.เฉลิมชัย.....	24
18. ชุดภาพ อ.เฉลิมชัย.....	24
19. ชุดภาพอ.ถวัลย์ ดัชนี.....	25
20. เหรียญสุริยະภูมิจักรวาล 73 ปี ถวัลย์ ดัชนี.....	26
21. ลายกระจิง.....	27
22. ลายพุ่มข้าวบิณฑ์.....	28
23. ลายประจำยาม.....	28
24. ลายกาบ.....	29
25. ลายนกคาบ นาคขบ.....	29
26. ลายกระหนกเปลว.....	30
27. พระลักษณ.....	31

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
28.องคต.....	31
29. สัตว์หิมพาน.....	32
30. พระราม.....	34
31. พระลักษณ.....	35
32. นางสีดา.....	36
33.ทศกัณฐ.....	37
34. หนุมาน.....	38
35. พิเภก.....	38
36.องคต.....	39
37. อินทรีต.....	40
38. การุณราช.....	41
39.ramayan 3392 ad	44
40.ramayan 3392 ad.....	45
41.ramayan 3392 ad.....	45
42.kenneth rocafort artwork.....	46
43.kenneth rocafort artwork.....	46
44. หนังสือการ์ตูน รามเกียรติ์ ตอน คีกไมยราพ.....	47
45. หนังสือการ์ตูน รามเกียรติ์ ตอน คีกไมยราพ.....	47
46.หนังสือ heston's fantastical feasts.....	48
47. หนังสือ heston's fantastical feasts.....	48
48. book covers.....	49
49. book covers.....	49
50. beverly hill 2 brochure.....	50
51.beverly hill 2 brochure.....	50
52. ภาพร่าง 1-6.....	54
53. ภาพร่าง7-12.....	64
54. ภาพร่าง13-18.....	55

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
55. ภาพร่าง 19-24.....	55
56. การออกแบบตัวละคร.....	56
57. ขั้นตอนการพัฒนาชิ้นงาน.....	57
58. ปก รองปก.....	58
59. คำนำและแนะนำตัวละคร.....	59
60.งานสมบูรณ์ 1-8.....	60
61. งานสมบูรณ์ 9-14.....	61
62.งานสมบูรณ์ 15-22.....	62
63. งานสมบูรณ์ 23-30.....	63
64. งานสมบูรณ์ 31-36.....	64
65. งานสมบูรณ์ 37-42.....	65
66. งานสมบูรณ์ 43-47.....	66
67. ภาพถ่ายรูปเล่มเสร็จสมบูรณ์.....	67
68. ภาพถ่ายรูปเล่มเสร็จสมบูรณ์2.....	68



บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในขณะที่เยาวชนไทยหลายๆ คนในปัจจุบันต่างหันไปสนใจนวนิยายแฟนตาซี ที่ดังไปทั่วโลก เช่นนิยายของทางตะวันตกหรือละครซีรีส์สุดแสนโรแมนติกจากแดนโสมแต่กลับมีเยาวชนไทยเพียงไม่กี่คนที่ จะซาบซึ้งในความงามของวรรณคดีไทยผลงานที่เกิดจากการตกผลึกทางความคิดและจินตนาการของ เหล่ากวีจากแผ่นดินสยามการเสพความงามของบทกลอนในวรรณคดีไทยเกิดขึ้นเพียงเพราะเป็นสิ่งที่บรรจุ อยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอน

และสื่อการสอนที่มีวรรณคดีไทย เช่น พระอภัยมณีรามเกียรติ์ ขุนช้างขุนแผน มีเรื่องราวที่ชวน ติดตามสนุกและสามารถเติมเต็มจินตนาการได้ไม่แพ้ชาติอื่นๆ ทั้งยังสอดแทรกคติสอนใจเข้าไปในเนื้อเรื่อง แต่ทำไมเยาวชนไทยในปัจจุบันจึงไม่ค่อยให้ความสนใจมากนัก หลายฝ่ายวิเคราะห์ว่าอาจเป็นเพราะ ทัศนคติของเยาวชนไทยที่มีต่อวรรณคดีไทยส่วนใหญ่มองว่ามีเนื้อเรื่องที่ซ้ำๆ ซาก ไม่ทันสมัย ไม่ สมเหตุสมผลและบ่อยครั้งที่ยังมักเข้าใจได้ยากด้วยการร้อยเรียงทางภาษาที่ซับซ้อนทั้งยังมีวิธีการถ่ายทอด เรื่องราวออกมาไม่น่าสนใจเท่าที่ควรขณะที่สื่อต่างชาติกลับมีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจกว่าไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์ ละคร การ์ตูนแอนิเมชันทั้งยังมีความแปลกใหม่ของเนื้อหาและการนำเสนอให้สามารถตาม กระแสกับหมู่เพื่อนๆ ได้

ปัจจุบันผู้คนค่อยๆ ลืมความเป็นไทยลงไป และค่อยๆ รับวัฒนธรรมต่างชาติมาทีละนิด ความ เป็นไทยเริ่มเลือนหายไปจากสังคม วัฒนธรรมของไทยนั้นก็มีเอกลักษณ์มีจุดเด่นที่ชัดเจนมีความสวยงาม ทางด้านศิลปะ เห็นได้จากลายไทยที่มีเรื่องราวของรามเกียรติ์ตามวัดต่างๆ มีลักษณะที่สวยงามตัวละครแต่ ละตัวน่าสนใจ มีเรื่องราวที่น่าติดตาม

ดังนั้นผู้วิจัย จึงมีความคิดที่จะนำ เรื่องรามเกียรติ์ มาเพื่อให้ผู้คนหันมาสนใจและรักความเป็น ไทย โดยนำสื่อภาพประกอบมาผสมผสานรวมกับความเป็นไทย และคิดว่าเราน่าจะนำรูปแบบความ ทันสมัยมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับยุคสมัยแต่ยังคงเรื่องราวลักษณะ ความน่าจดจำให้ยังคงความเป็นไทยได้ จึงจะใช้เรื่องรามเกียรติ์เป็นตัวสื่อสาร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษา ข้อมูลทางวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณ
2. เพื่อออกแบบหนังสือการ์ตูน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย

3. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจในวรรณคดีไทย

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น

1. หนังสือการ์ตูน

- การตีความหมายเนื้อเรื่อง

- การวางรูปแบบของหนังสือ องค์ประกอบของหนังสือ

- การออกแบบตัวละคร

2. กรอบแบบภาพประกอบจากวรรณคดีไทย

ตัวแปรตาม

การอนุรักษ์ความเป็นไทย โดยใช้วรรณคดีไทยมาถ่ายทอด ทำให้คนรุ่นหลังหันมาสนใจมากขึ้น

สมมติฐานของการวิจัย

หนังสือการ์ตูนเพื่อให้เกิดความน่าสนใจในวรรณคดีไทย โดยถ่ายทอดมาในรูปแบบลายประยุกต์ที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของไทย

ขอบเขตการวิจัย

- ศึกษาการออกแบบหนังสือการ์ตูน สำหรับเด็กอายุ 15-20 ปี

- ศึกษาเรื่องราวของศิลปะและวรรณคดีของไทย

ขอบเขตงาน

- หนังสือการ์ตูนภาพประกอบ จำนวน 1 เล่ม 53 หน้า

- บรรจุภัณฑ์ใส่ตัวงาน 1 ชิ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจทางวรรณคดีไทย

- เห็นคุณค่าทางศิลปะไทย

คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบ หมายถึงการถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกันโดยมีคำสำคัญอยู่หลายประการ กล่าวคือ ในแง่ของการวางแผน การการทำงานงานออกแบบจะช่วยให้ การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสมและประหยัดเวลาดังนั้น อาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้ในแง่ของการนำเสนอผลงานนั้น ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้นความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน เป็นสิ่งที่ อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานบางประเภท อาจมีรายละเอียดมากมายซับซ้อนผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมดนั่นเอง

อารี สุทธิพันธ์ (2527 : 8) ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่าการออกแบบหมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ให้ไว้ หมายถึงการปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่างที่มีอยู่แล้ว ให้เหมาะสมให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น

หนังสือการ์ตูน หมายถึง ภาพสัญลักษณ์ที่ใช้นแทนตัวบุคคลแทนแนวคิดหรือสิ่งบ่งสถานการณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้จูงแนวความคิดของผู้ดูให้มีความรู้สึกมีแนวโน้มไปกับสิ่งๆนั้น และ การ์ตูนเรื่อง คือ การเขียนการ์ตูนผูกเป็นเรื่องราวมีตัวละครพูด ตัวประกอบ มีผู้แสดงตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง(สินประเสริฐ อัจฉริยะ. 2547)และเป็นหนังสือที่ตีพิมพ์ภาพและคำพูดประกอบ บอกเล่าเรื่องราวต่างๆตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น มีทั้งที่อ้างอิงจากความจริงและเกิดจากความคิดของนักวาดการ์ตูนหรือนักแต่งการ์ตูนเป็นผู้วางเอาไว้ ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนนั้นมันงานวิจัยหลายชิ้นสนับสนุนอยู่โดยผู้วิจัยทั้งหลายเชื่อว่าเราสามารถนำเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโร่อย่างซูเปอร์แมนมาใช้ในการส่งเสริมการอ่านได้เช่นเดียวกับวรรณกรรมทั้งหลายที่ครูและผู้ปกครองมักจะไม่สนับสนุนกับหนังสือการ์ตูน

ประเภทนี้หนังสือเล่มใด ๆ เป็นหนังสือที่ดีได้ และไม่ดียังได้เช่นกัน มันขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพส่วนตัว และสติปัญญาของผู้อ่าน โดยรวมแล้วการ์ตูนเป็นเพียงสื่ออีกอย่างหนึ่ง อีกประเภทหนึ่ง หากการอ่านนำไปสู่ความรู้หรือความเข้าใจที่เป็นประโยชน์แล้วละก็ ผู้อ่านต้องชื่นชอบเนื้อหาพร้อมไปกับการทำความเข้าใจแบบแผนทางสังคม ภาษาและวัฒนธรรม และหากมีการพิจารณาภาพและถ้อยคำไปพร้อม ๆ กับการเล่าเรื่องอย่างแท้จริงแล้ว ก็จะสามารถทำให้การ์ตูนเป็นกรณีที่น่าสนับสนุนได้เช่นเดียวกับวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ (พิมลเมฆ 2551)

รามเกียรติ์ เป็นวรรณคดีสำคัญเรื่องหนึ่งของไทย โดยมีต้นเค้าจากวรรณคดีอินเดียคือมหาภารต ภายขณะที่ฤาษีวาลมิกิชาวอินเดียแต่งขึ้นเป็นภาษาสันสกฤตเมื่อประมาณ 2,400 ปีเศษเชื่อว่าน่าจะเป็นที่รู้จักในหมู่ชาวไทยมาตั้งแต่สมัยโบราณ จากอิทธิพลของลัทธิพราหมณ์ฮินดู สำหรับเรื่องรามเกียรติ์ ของไทยนั้นมีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาในสมัยกรุงธนบุรีสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีได้ทรงพระราชนิพนธ์สำหรับให้ละครหลวงเล่น ปัจจุบันมีอยู่ไม่ครบ ต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์รัชกาลที่ 1 ได้ทรงพระราชนิพนธ์ขึ้นเพื่อรวบรวมเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งมีมาแต่เดิมให้ครบถ้วน สมบูรณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยได้ทรงพระราชนิพนธ์บทละครเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อให้ละครหลวงเล่น โดยได้ทรงเลือกมาเป็นตอน ๆ ในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระราชนิพนธ์บทละครเรื่องรามเกียรติ์ โดยใช้ฉบับของอินเดีย (รามายณะ) มาพระราชนิพนธ์ ใช้ชื่อว่า "บ่อเกิดรามเกียรติ์"

หนุมานหักคอช้างเอราวัณ กล่าวถึง ทศกรรฐ์ผู้เป็นพญายักษ์ เมื่อรู้ว่ากุมภกรรณตายทศกรรฐ์เสียใจ และโกรธแค้นมากสั่งให้อินทรชิตไปแก้แค้นแทนอา ฝ่ายพระรามจึงให้พระลักษมณ์ไปรบต่างฝ่ายต่างสู้กันสู้ไม่แพ้ไม่ชนะ อินทรชิตจึงคิดหาวิธีเอาชนะด้วยการทำพิธีชุบศรนาคบาศ แต่ก็โดนขจัดพิธี จึงทำไม่สำเร็จมนต์จึงเสื่อม อำนาจไป ระหว่างสู้กันพระลักษมณ์โดนศรนาคบาศ จึงสลบไป แต่สุดท้ายพระรามก็มาช่วยได้ทัน พระลักษมณ์และไพร่พลจึงฟื้นขึ้นมา อินทรชิตได้รบกับฝ่ายพระรามหลายครั้ง บางครั้งได้ใช้กลอุบายหลอกฝ่ายพระรามเช่น แปลงเป็นพระอินทร์ที่ช้างเอราวัณ ให้สุขาจารย์ปลอมเป็นสีดา เอาตัวมาตัดหัวให้พระรามดูกลางสนามรบและบางครั้งได้ใช้ฝีมือความสามารถต่อสู้กัน ต่างฝ่ายต่างผลัดกันเพลิงพล้ำและในที่สุดอินทรชิตต้องศรพระลักษมณ์และพระรามจนตาย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าการออกแบบหนังสือการ์ตูนโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารสิ่งพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการ์ตูน

1.1 ความหมายการออกแบบตัวละคร

1.2 หลักการ การออกแบบตัวละคร

1.3 ประวัติที่มาของการ์ตูน

1.4 เอกลักษณ์ลายไทย

1.5 เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ

1.6 ประวัติตัวละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ

1.7 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย

1.8 กรณีศึกษา

1.1 ความหมายของการออกแบบตัวละคร

ความหมายของตัวละคร (Character) คำว่า Character นั้น มีคำจำกัดความในพจนานุกรม Merriam-Webster's Collegiate Dictionary, 10th edition

-โดยคำจำกัดความที่อธิบายว่า "การรวมกันของลักษณะเด่น (Features) และอุปนิสัย (Traits) ซึ่งสร้างให้เกิดธรรมชาติอันเป็นปัจเจก (Individual) ของบุคคลและสิ่งต่างๆ"

-ส่วนคำจำกัดความที่อธิบายว่า "บุคคลที่แสดงตัวตนอยู่ในบทละคร, เรื่องราว ฯลฯ"

-และคำจำกัดความที่อธิบายว่า "(เกี่ยวกับบทบาทในการแสดงละคร)การมีหรือต้องการ

พฤติกรรมแปลกประหลาด (eccentric) ตลกขบขัน (comedic) มีศีลธรรม (Ethnic) หรืออุปนิสัยที่พิเศษอื่นๆ"

การออกแบบ (Design)

เป็นกระบวนการในการจัดการกับความคิดและนำมาออกมาแสดงให้เห็นเป็นรูปธรรม โดยใช้กระบวนการทั้งหมดของการสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานให้ปรากฏเป็นขั้นสุดท้าย ซึ่งผู้ชมจะสามารถมีปฏิริยาตอบโต้เมื่อมองเห็น เช่น พิมพ์เขียว โลโก้ Lay out หนังสือ เครื่องแต่งกาย การ์ตูนภาพยนตร์อนิเมชั่น ฯลฯ ซึ่งขอบเขตของการออกแบบนั้นกว้างขวางมาก

การออกแบบเกี่ยวข้องกับ 3 ส่วนใหญ่ ๆ คือ

1.ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)- ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลต่างๆที่มีอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จินตนาการ (Imagination) - ความสามารถในการคิดในสิ่งที่เหนือความเป็นจริงที่รับรู้โดยทั่วไป

3. ทักษะ (Skill) - ความสามารถในการถ่ายทอดความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรม

ที่มาของการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครจึงเป็น การจัดการกับข้อมูลต่างๆ โดยผ่านกระบวนการทางความคิด การค้นคว้า การออกแบบ และการพัฒนาออกมาเป็นผลงานขั้นสุดท้ายเป็นตัวละครที่เหมาะสมกับบทบาทหน้าที่อย่างมีเสน่ห์น่าดึงดูดความสนใจของผู้ชม

-ตั้งแต่สมัยยุคก่อนประวัติศาสตร์และสืบเนื่องมาจนปัจจุบัน

-หลักฐานทางประวัติศาสตร์ชิ้นเก่าแก่ทางด้านจิตรกรรมคือภาพในผนังถ้ำ Lascaux ประเทศ ฝรั่งเศส ซึ่งมีภาพสัตว์ต่างๆภายในผนังถ้ำ เช่น ภาพวัว ช้างแมมมอธ

-ทางประติมากรรมคือ Venus of Willendorf ค้นพบที่ประเทศออสเตรีย เป็นรูปปั้นผู้หญิงขนาดเล็ก 4 นิ้ว มีสีแดงติดอยู่บางส่วน ซึ่งคาดว่ามียุอายุ 24,000-22,000 ปีก่อนคริสตกาล

-เป็นการพยายามจำลองสิ่งที่มนุษย์เห็นลงบนวัสดุชนิดอื่น

1.2หลักการ การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร คือ การสร้างตัวละครขึ้นมาใช้งานจากจินตนาการโดยผ่านแนวคิดหรือหัวข้อที่ถูกกำหนดขึ้น หลักการออกแบบตัวละคร ประกอบด้วย

1.เนื้อเรื่อง

2.แนวคิด

3.ข้อมูลของตัวละคร

4. รูปแบบในทางที่ตลาดต้องการ

1. เนื้อเรื่อง คือเนื้อหาหลักหรือบทของโฆษณาที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อกำหนดลักษณะสิ่งแวดล้อมต่างๆรวมถึงบทของตัวละครที่จะถูกนำไปใช้งานในนั้น

2. แนวคิด หมายถึง การคิดค้นหาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาทำการคัดแยกและประยุกต์ใช้รวมถึงสามารถนำไปใช้ต่อยอดความคิดใหม่ๆ พัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

3. ข้อมูลของตัวละคร คือ ลักษณะของตัวละคร อุปนิสัย กิริยา ท่าทางความสามารถ ส่วนสูง น้ำหนัก ข้อมูลจำเพาะต่างๆที่อิงกับบทหรือเนื้อเรื่องที่กำหนดมาให้

4. รูปแบบในทางที่ตลาดต้องการเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับนักออกแบบที่ควรสังเกตและนำไปฝึกฝนคนทุกคนจะมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ อาจจะมาจากที่เดียวกัน หรือต่างกันทำให้มีลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่นแตกต่างกันไป หรือคล้ายกันจนเกินไปการออกแบบตัวละครที่ดีและเน้นไปทางตลาดโฆษณานั้นควรจะวิเคราะห์ถึงความต้องการของกลุ่มลูกค้า เช่น วัยเด็ก วัยทำงานผู้สูงอายุ คนไทย ฝรั่ง ญี่ปุ่น แนวน่ารักหรือสมจริง เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มตลาดได้ดียิ่งขึ้นหลักการออกแบบตัวละครเพื่อการโฆษณานี้ถือเป็นพื้นฐานสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างตัวละครขึ้นเพื่อนำไปใช้ประกอบงานโฆษณาหรือสื่อต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบหวังว่าจะเป็นประโยชน์กับผู้สนใจนะครับ

จินตนาการของมนุษย์ยุคแรก (ยุคก่อนประวัติศาสตร์)

- 2 มิติ และ 3 มิติ

- เกิดจากการสังเกตการณ์เบื้องต้นต่อสิ่งต่างๆในโลกที่อยู่รอบตัว

- สไตล์ของผลงานถูกกำหนดจากเครื่องมือที่มีจำกัด

- ยุคแรกๆใช้ไม้ในการขีดเส้นและใช้มือหรือการเป่าผงสี

- ต่อมารู้จักใช้เครื่องมือมากขึ้น เช่น หิน โลหะ

- มีบทบาทต่อการพัฒนาสไตล์ สร้างงานที่ซับซ้อนได้มากขึ้น

- สังเกตและถ่ายทอดโดยลดทอนให้เหลือรูปร่างที่เรียบง่ายที่สุด

- แปลงเป็นสัญลักษณ์ (Symbolic) เช่น รูปข้างแมมมอธ มีส่วนที่แสดงความหมายคือ

ตัว หัว หูที่ใหญ่ งวงยาว งาโค้ง ขาเป็นแท่ง และมีขน เป็นต้น

- งานประติมากรรม Venus of Willendorf นั้น เป็นรูปปั้นที่มีลักษณะเป็นเครื่องหมายโดยเห็นได้จากหน้าอก อวัยวะเพศ และก้นที่ใหญ่ ซึ่งแสดงถึงผู้หญิงที่มีความอุดมสมบูรณ์ เป็น ผู้มอบชีวิตและสืบทอดดำรงเผ่าพันธุ์

โลกในยุคก่อนประวัติศาสตร์

-เติมไปด้วยอันตรรกะจากสัตว์ร้าย

-ความลึกลับที่มนุษย์ไม่เข้าใจ เช่น ปรากฏการณ์ธรรมชาติ ไฟ ฟ้าผ่า

-กระทบต่อสภาวะทางจิตและจินตนาการของมนุษย์ยุคนั้น

-ต้องการที่จะเข้าใจและควบคุมสิ่งแวดล้อม เพื่อดำรงชีวิตอยู่

-พัฒนาการสร้างรูปโดยวิธีต่างๆและการเล่าเรื่อง เพื่ออธิบายโลก ในยุคนั้น

-ลัทธิต่างๆถูกสร้างขึ้นตามความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติที่ทรงพลัง

-เรียนรู้ความน่ากลัวของภัยพิบัติต่างๆ นำมาสร้างเป็นจิตวิญญาณชนิดต่างๆ เช่น สายฟ้ากลายเป็นเทพเจ้า Thor

-ต่อมาเริ่มประกอบพิธีกรรมต่างๆ โดยมีการสมมติตนเองเป็นเทพเจ้า เครื่องมือในการประกอบพิธีกรรมก็พัฒนาขึ้น เช่น การใส่หน้ากาก การใช้หุ่นชัก (Puppet) และรูปปั้นต่างๆ

-งานในยุคแรกๆจึงเกี่ยวข้องกับศาสนาความเชื่อ

-ใช้การเล่าเรื่อง, ตำนาน เป็นสื่อบอกเล่าพฤติกรรมและศีลธรรม ผ่านงานจิตรกรรม และประติมากรรม ต่อมาวิทยาศาสตร์เจริญก้าวหน้าสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม

-กำเนิด Film การถ่ายทำภาพเคลื่อนไหว

-เริ่มมีการออกแบบตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับศาสนาความเชื่อ

-เรื่องราวที่แสดงมีความหลากหลาย การออกแบบตัวละครจึงพัฒนาไปสู่การตอบสนองต่อธุรกิจ

-มีความซับซ้อนในการออกแบบตัวละครมากขึ้น

1.3 ที่มาของการ์ตูน

การ์ตูนที่เราๆท่านๆอ่านกันทุกวันนี้ นั้น หากย้อนกลับไป ก็คงจะเริ่มต้นที่ยุโรปประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ช่วงเรนซองต์ซึ่งการ์ตูนนั้นก็มีความสัมพันธ์มาจากภาษาอิตาเลียน catone ซึ่งแปลว่า กระดาษผืนใหญ่ และ ในสมัยนั้นก็ยังเป็นงานศิลปะแบบเฟรสโก้ (เป็นงานภาพพวกสีน้ำมัน) โดยเฉพาะผลงานของ ลีโอนาร์โด ดา วินชี และ ราฟาเอลนั้นจะมีราคาสูงมาก

และจากนั้นการ์ตูนของแต่ละชาติและแต่ละพื้นที่ก็มีการพัฒนาแตกต่างกันไปจนเป็นสิ่งที่เราเห็นกัน ก็คือ มีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยมและมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วย หรือเรียกกันว่า คอมมิค

การ์ตูนฝรั่ง

โดยเริ่มต้น ที่ ยุโรป สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 โดยมีการค้นพบภาพร่างของการ์ตูนของ William Hogarth นักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษ ในปี 1843 นิตยสาร Punch ก็ได้ลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองของ John Leech และถือได้ว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการอีกด้วย

ซึ่งในช่วงนั้นเองการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษอีกด้วยและจากจุดเริ่มต้นนี้เอง ก็ทำให้ประเทศอื่นๆอย่าง เยอรมัน จีนก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่างๆด้วยในปี 1884 Ally Sloper's Half Holiday ก็เป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์อีกด้วย ในคริสต์ศตวรรษที่20 งานการ์ตูนก็เริ่มมีความแตกต่างจากนิยายภาพเรื่อยๆช่วงต้นศตวรรษที่20 ในสหรัฐฯ ก็มีการ์ตูนตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์และรวมเล่มซึ่งจะเน้นแนวฮาซันเป็นหลัก

ในปี1929 ติน ติน ผจญภัย การ์ตูนแนวผจญภัยก็ได้ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ของเบลเยียม ซึ่งตีพิมพ์ลงสีชาวดำในขณะนั้นส่วนการ์ตูนภาพสีนั้น ก็เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกที่สหรัฐฯ และ The Funnies ก็จัดว่าเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกอีกด้วย ช่วงสงครามโลกครั้งที่2นั้น คนทั่วโลกก็ปั่นป่วนสังคมก็เริ่มมีปัญหา ซึ่งทำให้มีผลต่องานการ์ตูนในยุคนั้นก็คือจะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่ อย่างซูเปอร์แมน เป็นต้นและในปัจจุบันนั้นการ์ตูนฝรั่งก็เริ่มที่จะมีหลากหลายแนวมากขึ้น เนื้อเรื่องมีมิติมากขึ้น รวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้นและมีการให้ทุนการศึกษาในการพัฒนาด้านการ์ตูนอีกด้วย

การ์ตูนญี่ปุ่น

ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่2 มังงะ(manga) เริ่มพัฒนาให้ทันสมัยและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น ซึ่ง มังงะนั้นก็เป็นการนำ อุกิโยเอะ (ภาพเขียนแบบญี่ปุ่นซึ่งจะเน้นความคิดและอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง)กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน ซึ่งคำว่ามังงะนั้นก็แปลตรงๆว่าความไม่แน่นอน ซึ่งเริ่มต้นจากหนังสือไอคุไซ มังงะ ส่วนอีกเล่มหนึ่งก็คืออิงะ ซึ่งเป็นภาพล้อเลียนจากศิลปิน12ท่านซึ่งดูแล้วจะใกล้เคียงกับมังงะมากที่สุด

จุดเริ่มต้นของการพัฒนานั้นก็มาจากการค้าขายระหว่างสหรัฐฯและญี่ปุ่นญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ก็เลยมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะสไตล์ตะวันตกทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่างซึ่งเป็นส่วนที่ภาพอุกิโยเอะไม่มีนั้นมารวมกัน เป็น มังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และการ์ตูนญี่ปุ่น ก็เป็นที่นิยมมากขึ้นหลังจากที่รัฐบาลสั่งยกเลิก การคว่ำบาตรสื่อต่างๆ ซึ่งมังงะในยุคแรกๆนั้นจะออกไปทางนิยายภาพมากกว่า หลังจากนั้นเท็ตซึกะ โอซามุก็เป็นผู้พัฒนากาตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้นและเป็นอย่างที่เราเห็นกันในทุกวันนี้ จนได้รับการขนานนามว่าปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่นและนักเขียนการ์ตูนยุคหลังๆก็ได้พัฒนาแนวคิดของ เนื้อเรื่องไป สร้างสรรจนได้การ์ตูนเรื่องสนุกที่หลายคนชื่นชอบและความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นก็แพร่กระจายความนิยมไปยัง เอเชีย ยุโรปรวมถึงอเมริกาและมีผลทำให้การ์ตูนเรื่องใหม่ๆทางฝั่งตะวันตกก็ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูน

ญี่ปุ่นด้วย(อย่างเช่น เรื่อง Witch เป็นต้น)

การ์ตูนไทย

ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนไทยนั้น ก็เริ่มมาจากการวาดบนกำแพงตามวัดต่างๆหลังจากที่ไทยเรา เริ่มพัฒนาประเทศให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตกนั่นเองการ์ตูนไทยก็เริ่มมีบทบาทที่เป็นรูปภาพประกอบเนื้อเรื่องในนิยายหรือเรียกอีกอย่างก็คือ นิยายภาพ โดยเฉพาะการ์ตูนการเมืองในปีพ.ศ.2500 ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของหนังสือการ์ตูนไทยมีการตีพิมพ์รวมเล่มจากหนังสือพิมพ์ และ วารสาร โดยมี เหม เวชกร และ จุกเปี้ยวสกุล เป็นนักเขียนที่ขึ้นชื่อในสมัยนั้นหลังจากนั้นก็มีการตีพิมพ์เป็นการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งเป็นแนวสยองขวัญตามด้วย การ์ตูนแก่นแก่นตลก อย่าง ชายหัวเราะ มหาสนุก หนูจ๋า และ เบบี๋ที่ยังคงขายดีจนถึงปัจจุบัน

ส่วนการ์ตูนไทยตามแบบสไตลการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นก็เพิ่งจะตื่นตัวไปไม่กี่สิบปี โดยจุดเริ่มต้น มาจากนิตยสารไทยคอมิคของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจและจากจุดนี้เองก็ทำให้การ์ตูนไทยที่ทำท่าจะมีเข้ามือออกก็เริ่มเป็นที่ยอมรับของคนอ่านมากขึ้น ในสไตลที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนแปลงจากวรรณคดี บุคคลสำคัญ ,Joe-theSeacret Agent ,มีด13,การ์ตูนเสนอมุมมองใหม่ๆอย่าง HeShelt, นายหัวแดงโม รวมไปถึงการ์ตูนดัดแปลงจากพระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนกและคุณทองแดง

ประเภทของการ์ตูน

ลักษณะของการ์ตูน มี 2 ลักษณะ คือ

1. การ์ตูนภาพนิ่ง (STATIC CARTOONS) หมายถึงลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถเป็นการบอกเล่า เล่าเรื่องไม่มีการดำเนินเรื่อง
2. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (DYNAMIC CARTOONS) หมายถึง ลักษณะที่มีความเปลี่ยนแปลงลีลาอิริยาบถต่างๆ ของตัวการ์ตูนจากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

ประเภทของการ์ตูนในประเทศไทย แบ่งได้ 5 ประเภท

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันบุคคลหรือเหตุการณ์ที่สำคัญ ในไทยนิยมล้อเหตุการณ์ทางการเมืองเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านอ่านเกิดความสนใจมีความคิดเห็นใหม่ๆลักษณะการ์ตูนชนิดนี้อาจมีบรรยายหรือไม่มีก็ได้
2. การ์ตูนขำขัน (Gag Cartoons) เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ที่มุ่งเน้นความขบขันเป็นหลักการ์ตูนชนิดนี้จะนิยมนำเหตุการณ์ใกล้ตัวมาเขียนเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสังคมไทย
3. การ์ตูนเรื่องยาว (Comicorserial Cartoons) เป็นการนำเสนอการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบการ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comics Strips แต่ถ้า

นำมาพิมพ์รวมเล่ม เรียกว่า Comics Books เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่นและฝรั่ง ส่วนของการ์ตูนไทยนั้น นิยมนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน จักรๆ วงศ์ๆ เป็นต้น

4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความหรือการ์ตูนประกอบการ์ตูน

5. การ์ตูนมีชีวิต (Animated Cartoons) หรือการ์ตูนภาพยนตร์เป็นการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหวมีการลำดับภาพและเรื่องราว ที่ต่อเนื่องกันคล้ายภาพยนตร์

การเขียนการ์ตูน

หากจะกล่าวถึงการเขียนการ์ตูนอย่างไรให้สนุกแล้วในความเห็นของผมก็จะมีปัจจัยหลักๆอยู่ดังนี้

1 เนื้อเรื่อง

2 สตอรี่บอร์ด

ทั้งนี้จะไม่กล่าวถึงเทคนิคทางภาพเลยเพราะจะยกเป็นอีกหัวข้อใหญ่ที่จะหาโอกาสมาแนะนำกัน อีกทีเอาละทีนี้เรามาลองดูกันว่าทำอย่างไรถึงจะควบคุมปัจจัยข้างต้นนั้นได้

เริ่มจากเมื่อเราอยากเขียนการ์ตูนสักเรื่อง ที่มาของแรงบันดาลใจของเราคืออะไรสิ่งนี้จะส่งผลอย่างมากต่อผลงานของเรา แรงบันดาลใจนั้นอาจจะมาจากความประทับใจในผลงานของอาจารย์นักเขียนท่านใดท่านหนึ่งสำหรับผู้เริ่มวาดการ์ตูนใหม่ๆ หรือจะเป็นเรื่องราวของสื่ออื่นๆเช่น ภาพยนตร์ ทีวีซีรีส์ หนังสือ เรื่องสั้น นิยาย ข่าว ซึ่งก็เป็นไปได้ทั้งนั้น สำหรับระยะเวลาของการอยากเขียนการ์ตูนก็น่าจะมาจากความประทับใจในผลงานนักเขียนซะเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นช่วงนี้เราจึงยังตกอยู่ภายใต้อิทธิพลและลายเส้นของอาจารย์คนนั้น พอจะเขียนจะวาดอะไรก็จะออกมาเป็นแบบลายเส้นของอาจารย์ท่านนั้นไปไม่ดซึ่งอันนี้ไม่ผิด ส่วนบางคนก็คิดว่าตัวเองไม่ได้ลอกใครเขาก็ลอกธรรมชาติรอบตัวเขานั้นแหละโดยเฉพาะพวกที่เรียนศิลปะมา ส่วนเนื้อเรื่องก็เหมือนกันแทบอยากจะลอกของท่านมาเลยเถียว เราจึงเห็นงานโดจินออกมาเยอะแยะเพราะในใจคนวาดก็คิดว่าตนไม่น่าจะคิดอะไรได้เจ๋งกว่าอาจารย์คนนี้อีกแล้ว ตรง นี้ก็ไม่ผิดครับ เพราะจะฝันแต่งเองยังไงในระยนี้มันก็ตื้อๆครับถึงทำออกมา ได้ก็ยังมีอิทธิพลของเรื่องที่เราชอบติดมาด้วย จนขาดเอกลักษณ์เฉพาะตัวไป อาการแบบนี้จะเป็นช่วงวัยรุ่นเดียวพอเริ่มอิมตัวก็จะบรรเทาเองขึ้นอยู่กับการจะอิมตอนอายุเท่าไร จากอาการดังกล่าวจะเกิดปัญหาเวลาไปฟรีเซ็นงานกับทางสำนักพิมพ์ก็จะโดนบก.โหดๆติได้ว่าเรื่องมีช่องโหว่มาก เพราะเราไม่ได้วาดรูปตามเรื่องแต่แต่งเรื่องเพื่อจะได้วาดไอ้ที่อยากจะทำ วาด เช่น เราชอบพวกตัวละครชายหน้าหวานแต่งองค์ทรงเครื่องหรูๆใ้ๆ เราก็พยายามแต่งเรื่องที่มีโอกาสได้วาดตัวละครพวกนี้ แต่ละเลยสิ่งที่สำคัญไปว่าคอมมิคเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพนะ ไม่ใช่หาเรื่องมาวาดภาพ พอไม่คิดถึงการแต่งเรื่อง บก.จึงตำหนิเราได้เพราะเราไม่ให้นำพนักงานด้านนี้วิธีแก้ไขก็คือไปหัดแต่งเรื่องซะสิ

การแต่งเรื่องสำหรับเขียนการ์ตูนนั้นก็ขึ้นอยู่กับความชอบของคนเขียนล่ะว่าชอบแนวไหน แต่จะขอแนะนำให้ลองถามตัวเองว่าตัวรู้ดีในเรื่องที่เราจะแต่งแค่นั้น ถ้าอยากเขียนแนวแฟนตาซีมีปีศาจตัวกรวยกรายก็จงถามตัวเองว่า มีความรู้เรื่องเทพวิทยาระดับไหนที่จะเขียนถึงเทพองค์นั้นองค์นี้ เพราะถ้าไม่รู้แล้วที่กหักตัวเองเลยมันก็จะไม่มีที่มาที่ไปทำให้เรื่องขาดแก่นสารเว้นแต่คุณมีจุดขายอื่น เช่น เป็นแนวตลก

การร่างงานในเบื้องต้น

1 การร่างตัวละคร



รูปที่ 1 การร่างงานในเบื้องต้น

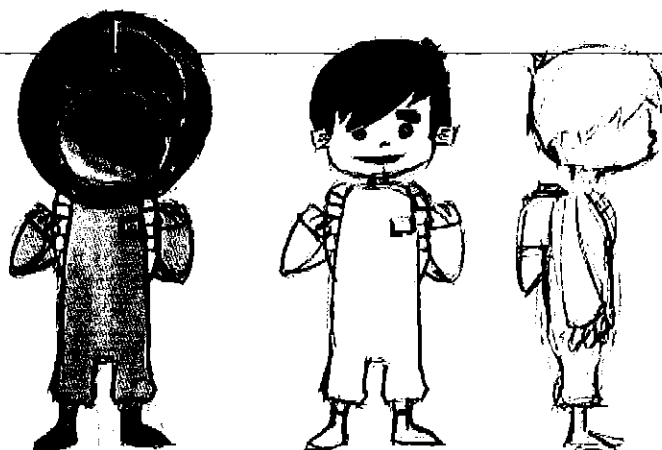
ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

2 สร้างตัวละคร สถานที่ สิ่งของที่จะอยู่ใน เรื่อง

3 ร่างแบบ การโพสท่าตัวละคร สีหน้า ท่าทางที่แตกต่างกันออกไป

- Soul
- Skin
- Helmet
- Hair
- Skin
- Boot



wikihow

รูปที่ 2 ร่างแบบ การโพสท่าตัวละคร สีหน้า ท่าทาง
ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

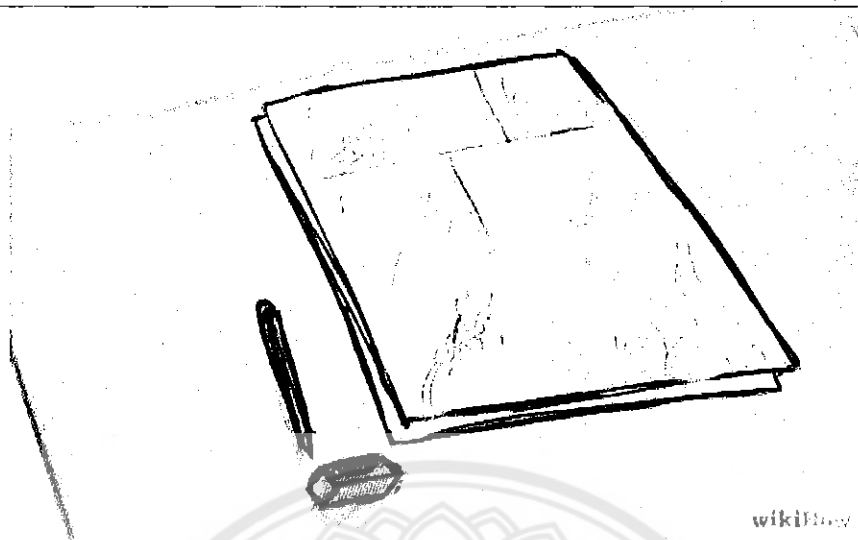
- การพัฒนาตัวละคร
- การทำให้ตัวละครดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ด้วยการเพิ่มภูมิหลังตัวละครขึ้นมา
- ทำให้ตัวละครมีความพิเศษ เช่น เสื้อผ้า หน้า ผม ถ้าเป็นเรื่องแรกไม่ควรใส่ตัวละคร

เยอะจนเกินไป เพราะอาจจะทำให้ตัวละครหลักขาดความน่าสนใจ

- สร้างเส้นทางการดำเนินเรื่อง
- แนะนำตัวละครหลักไม่ว่าจะเป็นตัวเอกหรือ ตัวร้าย ตัวรอง
- แนะนำสภาพแวดล้อมการใช้ชีวิตของตัวละคร
- การสร้างภารกิจ เหตุการณ์ สถานะการ ให้กับตัวละคร
- สร้างปมขัดแย้งสำคัญของเรื่อง
- การจบเรื่อง

การทำหนังสือการ์ตูน

1.เขียนเรื่องในกระดาษคร่ำๆ

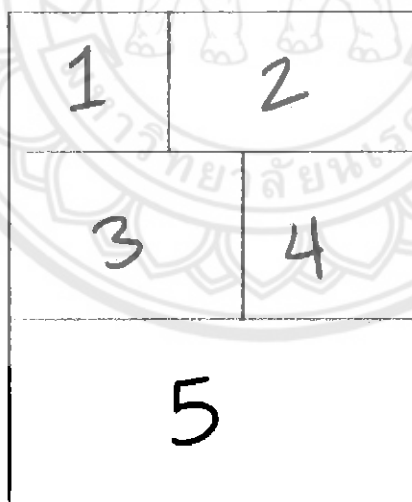


รูปที่ 3 ร่างเรื่องในกระดาษ

ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

2. กำหนดช่องในการอ่าน

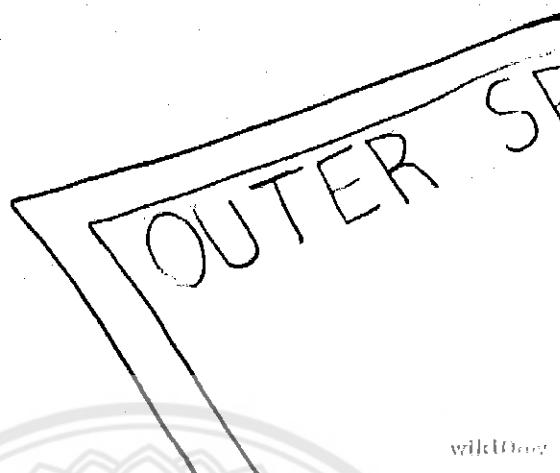


รูปที่ 4

ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

3. ร่างตัวอักษร และกล่องข้อความ



wikiHow

รูปที่ 5 ร่างกล่องข้อความ

ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

4.วาดภาพคร่าวๆ



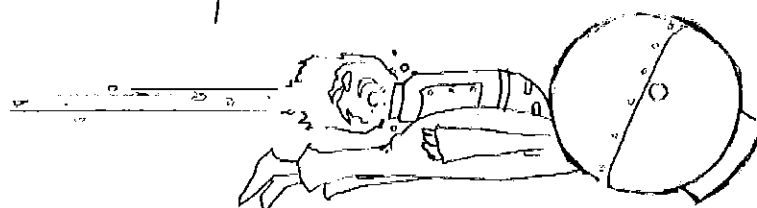
wikiHow

รูปที่ 6 การร่างภาพ

ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

5.ใส่ลายละเอียดตัวละคร สิ่งของ และพื้นหลัง

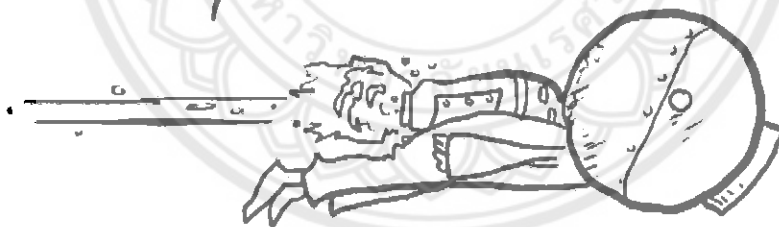


รูปที่ 7 การใส่ลายละเอียดภาพ

ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

6. ตัดเส้น ลงหมึก



รูปที่ 8 ตัดเส้น ลงหมึก

ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

7. จัดรูปแบบอักษร และลงหมึก

ONCE UPON A TIME...
THERE WAS A
Dragon!

wikiHow

รูปที่ 9 จัดอักษร

ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

8. หาชื่อเรื่อง



wikiHow

ที่มา 10 หาชื่อเรื่องของหนังสือ

ที่มา How to Make a Comic Book

<http://www.wikihow.com/Make-a-Comic-Book>

9. นำไปเผยแพร่สู่สาธารณะชน ไม่ว่าจะเป็งานหนังสือ หรือ ใน social media ต่างๆ

1.4 เอกลักษณะลายไทย

คำที่เรียกว่า"ลาย"นั้น หมายถึงลายดอกหรือลายเครือเถา มีรูปร่างเป็นดอกไม้ หรือ ถูกดัดแปลงเป็นตัวเทศ ใบเทศ สมมุติเป็นรูปดอก ใบ เพื่อให้เข้าใจง่าย ส่วนคำว่า"กนก" มีรูปลักษณะ เป็นกอก กาบ กิ่ง ก้าน ใบ โดยผูกให้สวยงาม เป็นฝีมือของช่างระดับชั้นครูเท่านั้น จึงเขียนได้อย่าง อ่อนช้อยสวยงาม ปัจจุบันมักเรียกรวมกันว่า โดยใส่คำว่า"ลาย"ไว้ข้างหน้า เช่น ลายกนก ลายประจำยาม เป็นต้น.

ความเป็นมาของลายไทย

จากความเลื่อมใสศรัทธาในพุทธศาสนาเป็นเหตุสำคัญให้ช่างหรือศิลปินประดิษฐ์ลายไทยโดยได้แนวคิดมาจากดอกบัวพวงมาลัยควนรูปและเปลวเทียน เป็นต้น นำมาสร้างสรรคให้เกิดเป็นลวดลายต่าง ๆ เช่นลาย กนกลายเปลวเพลิงลายใบเทศลายพฤษชาติฯลฯ จึงได้มีการศึกษาถึงที่มาของลายต่าง ๆ ดังนี้ คือ

การพัฒนาลายมาจากดอกบัวเป็นการนำรูปดอกบัวชนิดต่าง ๆ เช่นบัวหลวง บัวสัตตบงกชบัว สัตตบุษย์ฯลฯ มาพัฒนาโดยใช้จินตนาการเชิงสร้างสรรค์ด้วยการแบ่งครึ่งดอกบัวการรวมดอกบัวเข้าด้วยกันทำให้เกิดลายกนกสามตัวและคลี่คลายเป็นลายอื่น ๆต่อไป

การพัฒนาจากลักษณะของเปลวไฟเป็นการนำลักษณะการเคลื่อนไหวของเปลวไฟเช่นเปลว ไฟของกองไฟเปลวไฟของเทียนไขเปลวไฟของคบเพลิงที่มีความพลิ้วไหวมาสร้างสรรคให้เกิดลายที่สวยงาม

การพัฒนาจากลักษณะของใบไม้ส่วนมากจะเป็นใบ "ฝ่ายเทศ" เพราะเป็นใบไม้ที่มีรูปร่าง รูปทรงที่สวยงามมาสร้างสรรคเป็นลายใบเทศ

การพัฒนาจากลักษณะของดอกไม้ได้แก่ดอกพุดตาลดอกจอกดอกแก้วดอกมะลิดอก ผลการองดอกบานเย็นดอกฟักพวย เป็นต้นซึ่งลายดอกไม้เหล่านี้จะเป็นส่วนหนึ่งของลายไทย

การพัฒนาจากลักษณะของใบผักที่นิยมใช้เขียนได้แก่ "ใบผักกูด" ซึ่งมีลักษณะกลมมกล ไม้ แหลมคมช่างหรือศิลปินจึงนำมาสร้างสรรคเป็นลวดลายเช่นกนกผักกูด

การพัฒนาจากลักษณะของเถาวัลย์และไม่เลื้อยที่มีการเกี่ยวพันลัดเลาะการเลื้อนไหลช่างหรือศิลปินจึงนำมาสร้างสรรค์เป็นลายที่ต่อเนื่องกัน

การพัฒนาจากลักษณะของสัตว์ในลายไทยจะพบการผูกลายที่นำรูปแบบของสัตว์มาใช้อาจเป็นรูปเหมือนจริงหรือดัดแปลงตามความคิดสร้างสรรค์เช่นสัตว์ในป่าหิมพานต์

การพัฒนาจากลักษณะของคนเนื่องจากในอดีตศิลปะไทยไม่นิยมเขียนภาพแบบเหมือนจริงแต่อาจใช้ลักษณะของคนแทนรูปเคารพของเทพเจ้าต่าง ๆ ในศาสนาเช่นพระพรหมพระนารายณ์พระอิศวร ฯลฯ ทำให้ภาพคนในลายไทยไม่มีการแสดงกล้ามเนื้อเหมือนกับศิลปะแบบตะวันตกแต่จะเป็นภาพหรือลายที่มีลักษณะอ่อนช้อยสวยงามตามจินตนาการ

การพัฒนาจากอิทธิพลของศิลปกรรมต่างชาติที่เด่นชัดได้แก่ จีนขอมเขมรเห็นได้จากลายฮ่อ ลายประแจจีนลายใบแฉกต้น ฯลฯ

ศิลปภาพลายไทย

ชาติไทยเราได้รับมรดกตกทอดทางศิลปมาแต่บรรพบุรุษ อันหาค่ามิได้ และงดงามทางศิลป ทำให้ผู้ที่ได้พบเห็นศิลปไทยรู้สึกติดตาตรึงใจ ที่ได้เห็นสิ่งมหัศจรรย์อันน่าตื่นตาตื่นใจทำให้เกิดปิติ ความสงบ และความสุขสบายใจ

การเขียนภาพลายไทย นี้มีมาตั้งแต่โบราณ ผู้เขียนภาพลายไทยในกาลก่อนมีความรู้สึกนึกคิดตามสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แล้วนำมาเขียนเป็นลวดลายหรือภาพต่างๆต่อมาได้รับอิทธิพล จากต่างชาติ โดยเฉพาะ ชาวอินเดียได้นำศิลปะหลายแขนงเข้ามา ครูอาจารย์คนไทยก็ได้เรียนรู้จากอาจารย์เหล่านั้น แล้วนำมาผสม ผสานกับศิลปะดั้งเดิมของคนไทยสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบันนี้ หลักฐานตามประวัติศาสตร์ลายไทยได้เริ่ม ขึ้น ตั้งแต่สมัยเชียงแสน สืบทอดกันมาที่สุโขทัย อโยธยาและรัตนโกสินทร์ แต่เดิมมีแต่ช่างตามวัดต่างๆต่อมาช่างเหล่านั้นได้ถวายตัวเพื่อรับใช้พระเจ้าแผ่นดินเรียก "ช่างหลวง" หรือ "ช่างสิบหมู่"

ลายไทยในสมัยโบราณ แบ่งออกเป็น ๔ หมวด ได้แก่

๑.หมวดกระหนกหมายถึง การเขียนลวดลายไทยต่างๆ เช่น กระหนกสามตัว กระหนกใบเทศ
กระจิงตาอ้อย-ประจำยาง เป็นต้น

๒.หมวดนารีหมายถึง การเขียนภาพคน เช่น ภาพพระ ภาพนาง ภาพเทวดา เป็นต้น ซึ่งต้องฝึก
เขียนรูปร่าง ใบหน้า และกิริยาท่าทางต่างๆของคน รวมถึงภาพจับ

๓.หมวดกระบี่หมายถึง การเขียนภาพลิง ภาพยักษ์ อสูร และพวกอมนุษย์ต่างๆโดยมากจะยึด
เอายักษ์ และลิงที่เป็นตัวเอกในเรื่องรามเกียรติ์เป็นหลัก

๔.หมวดคชะหมายถึง การเขียนภาพสัตว์ต่างๆ ได้แก่ สัตว์ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ช้าง ม้า วัว
ควาย เสือ สิงห์ กระทิง แรด เป็นต้นและสัตว์ในวรรณคดีที่เกิดจากจินตนาการของช่างเขียนหรือเราเรียกว่า
สัตว์หิมพานต์ มีรูปร่างประหลาด เช่น ราชสีห์ คชสีห์ กินรี ครุฑ หงส์ เป็นต้น

การเขียนลายไทยนั้นต้องฝึกการเคลื่อนไหวของมือการฝึกเขียนเส้นให้มีความลื่นไหลอ่อนช้อยมี
ลีลาและจังหวะที่สอดรับสัมพันธ์กันอย่างลงตัวควรคำนึงถึงช่องไฟของลายการล้อมของลาย และควรที่จะฝึก
เขียนมากสักหน่อยเพื่อที่จะเป็นพื้นฐานที่ดีในการเขียนลายไทยต่อไป

จิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย

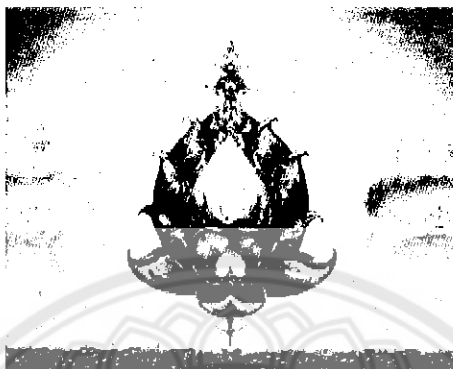
จิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย (Thai Contemporary Painting) เป็นศิลปะพัฒนาไปตาม
สภาพแวดล้อมความเปลี่ยนแปลงของชีวิต ความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิด และความนิยมในสังคมสะท้อน
ให้เห็นถึงเอกลักษณ์ใหม่ของวัฒนธรรมไทยอีกรูปแบบหนึ่งอย่างมีคุณค่าตามความนิยมของศิลปินแต่ละ
คน



ภาพที่ 11 พระเจ้าสุริยเดโชเดินทางไปรับพระเวทสันดรกลับเมือง
(งานจิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย)

ที่มา จิตรกรรมไทย (Thai Painting)

<http://www.ipesk.ac.th/ipesk/VISUALART/lesson501.html>

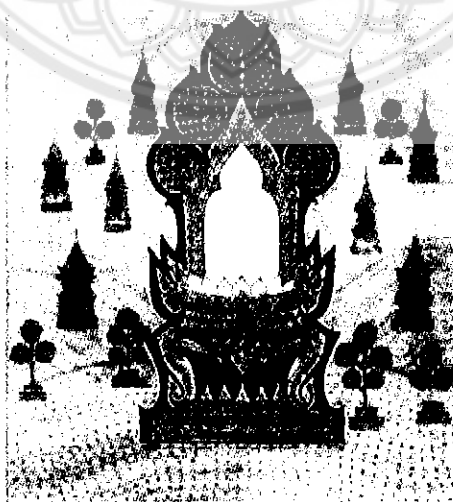


ภาพที่ 12 อิ่มเอิบในธรรม

เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์. อิ่มเอิบในธรรม (Overwhelmed With Dhamma)

ที่มา จิตรกรรมไทย (Thai Painting)

<http://www.ipesk.ac.th/ipesk/VISUALART/lesson501.html>



ภาพที่ 13 โภธิบัลลังก์

ชะลูด นิ่มเสมอ. โพรเซสสี

Tempera, acrylic and ink on sa sheet, 116 x 107 ซม.

ที่มา จิตรกรรมไทย (Thai Painting)

<http://www.ipesk.ac.th/ipesk/VISUALART/lesson501.html>



ภาพที่ 14ปลุก

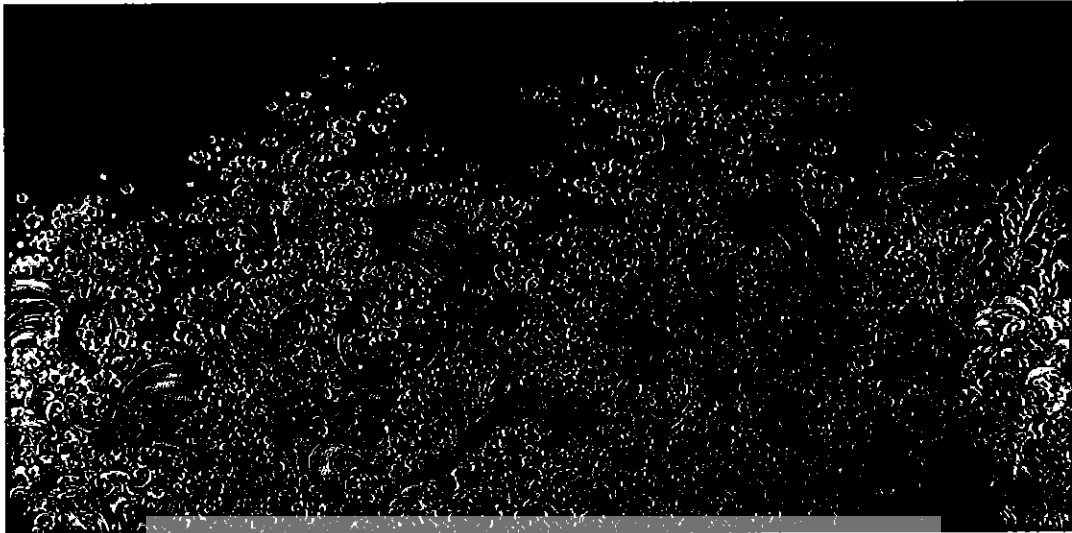
ชะลูด นิ่มเสมอ. ปลุก. สีฝุ่นและสีอะคริลิคบนกระดาษสา, 81x59 ซม.

ที่มา จิตรกรรมไทย (Thai Painting)

<http://www.ipesk.ac.th/ipesk/VISUALART/lesson501.html>

ลายไทยร่วมสมัย

ลายรดน้ำไทยเชิงสร้างสรรค์ ผลงานของศิลปินไทยร่วมสมัยจันทนา แจ่มทิม



ภาพที่ 15ลายรดน้ำไทยเชิงสร้างสรรค์

ที่มา

http://www.jitdrathanee.com/Learning/learner/toey_010.htm#.Up4Nz-KN4TA

นาย เฉลิมพล กุไรรัตน์ thaispirit

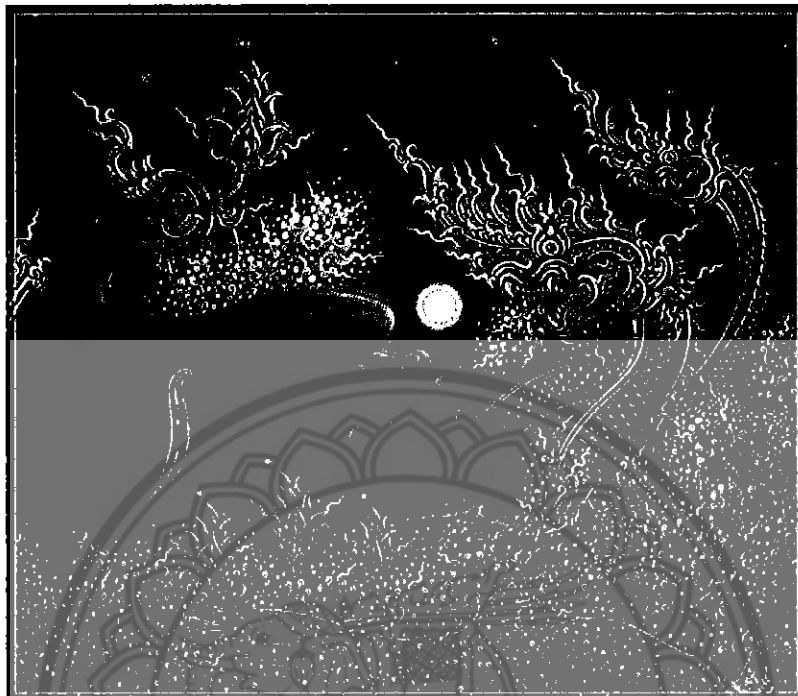


ภาพที่ 16ศิลปินไทยร่วมสมัย

ที่มา

ที่มา http://www.jitdrathanee.com/Learning/learner/toey_010.htm#.Up4Nz-KN4TA

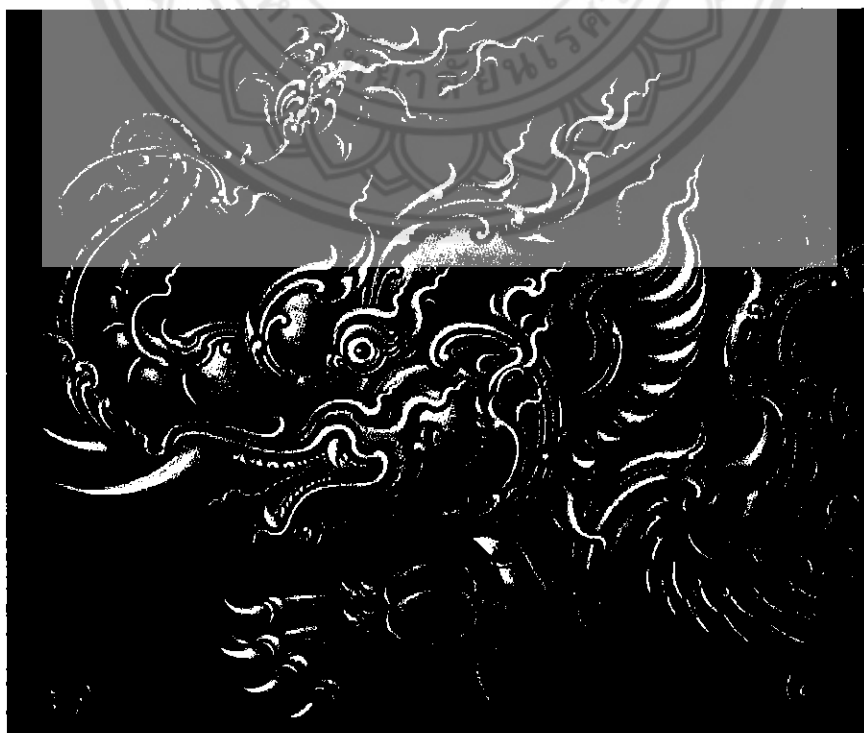
เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์



ภาพที่ 17 ชุดภาพ อ. เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์

ที่มา

ที่มา http://www.jitdrathanee.com/Learning/learner/toey_010.htm#.Up4Nz-KN4TA



ภาพที่ 18 ชุดภาพ อ. เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์



สำนักหอสมุด

ที่มา

ที่มา http://www.jitdrathanee.com/Learning/learner/toey_010.htm#Up4Nz=KN4TA

๒๕ มี.ค. ๒๕๕๘

อ.วัลย์ ดัชนี

i. 6734170 c.2



ภาพที่ 19 ชุดภาพ อ.วัลย์ ดัชนี

ที่มา พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย..THAI CONTEMPORARY ART MUSEUM.....

<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=486644>



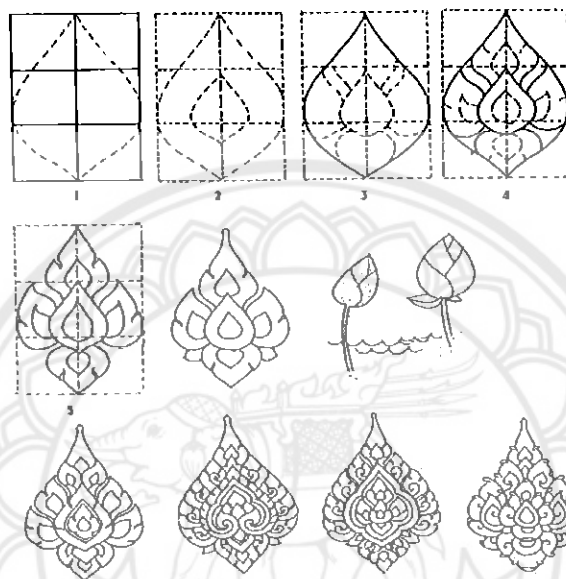
ภาพที่ 20 เหรียญสุริยະภูมิจักรวาล 73 ปี ถวัลย์ ดัชนี
 ที่มา จากภาพเขียนประดับปราสาทนครทอรัฟสุ์เหรียญสุริยະภูมิจักรวาล 73 ปี ถวัลย์ ดัชนี
<http://www.manager.co.th/Celebonline/ViewNews.aspx?NewsID=9550000147706>

การวาดเส้น

ในการศึกษา และฝึกวาดเส้น จะแยกออกเป็นส่วนๆ เสียก่อน ซึ่งแต่ละส่วนหรือแต่ละลายจะมีโครงสร้างต่างกันแล้วจึงนำมาต่อชอลายภาพหลัง ลายที่เป็นหลักสำคัญ มีดังต่อไปนี้

1. ลายกนกคัพพัฑ์ตัวเดิมแปลว่าทองคำ ถือว่าเป็น แม่ลายของการเขียนลายไทย แบ่งได้เป็น 3 ตัวในโครงสร้างเหยียดผืนผ้าแนวตั้ง 2 ต่อ 4 หรือสามเหลี่ยมปลายแหลมเรามักจะเรียกลายแม่แบบนี้ว่าลายกนกสามตัวและในลายกนกสามตัวนี้ก็ยังมียหลายรูปแบบอีกได้แก่กนกเปลวลักษณะของตัวลายอ่อนไหวแบบเปลวไฟกนก ผักกูดตัวลายเป็นขดม้วนตัวกนกก้านกุดตัวก้านลายเป็นขดม้วนตัวเป็นต้นโครงสร้างการวาดเส้นลายกนกสามตัว

2. ลายกระจังโครงสร้างของลายอยู่ในสามเหลี่ยมด้านเท่าที่มีลักษณะคล้ายกลีบของดอกบัวหรือดาอ้อย ด้านข้างจะแยกปลายแหลมเหมือนนกยูงหากลายนี้จะใช้ประดับตามขอบ เช่น ขอบของธรรมศาสตร์หรือขอบบนของลายหน้ากระดานลายกระจังจะมีอยู่หลายรูปแบบเช่น กระจังรวนกระจังปฏิญาณกระจังใบเทศ กระจังหลังสิงห์กระจังหูเป็นต้น



ภาพที่ 21 ลายกระจัง

ที่มา เศรษฐมินทร์ กาญจนกุล. (ม.ป.ป.).เส้นลายไทย.กรุงเทพฯ: เอกสายส่ง.

[http://www.bspwit.ac.th/LINK/PAGE/Art Group/Art20Design/ART-DESIGN UTF-UNIT-09.php](http://www.bspwit.ac.th/LINK/PAGE/Art%20Group/Art20Design/ART-DESIGN%20UTF-UNIT-09.php)

3. ลายทรงพุ่มข้าวบิณฑ์พุ่มทรงข้าวบิณฑ์ คือพุ่มที่ทำด้วยดอกไม้สดเป็นภาชนะบรรจุข้าวสุก และใส่อาหารคาวหวานมีกรวยเป็นฝาครอบสำหรับถวายพระที่มาบิณฑบาต รวมเรียกว่า "ข้าวบิณฑ์" จึงเรียกชื่อลายตามรูปทรงนั้นว่า "พุ่มทรงข้าวบิณฑ์"

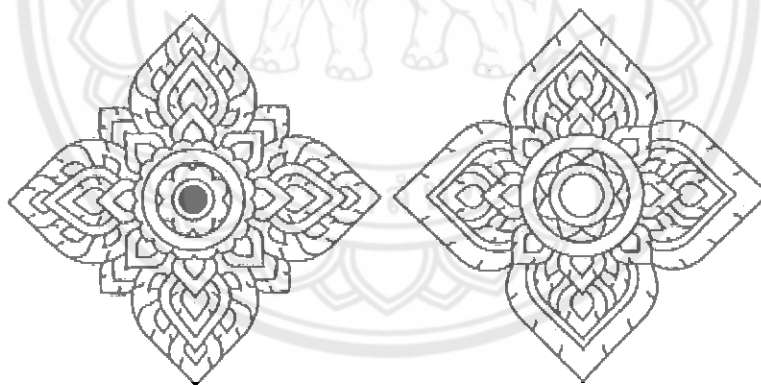


ภาพที่ 22 ลายทองพุ่มข้าวบิณฑ์

ทีมา เศรษฐมณฑิร กัญจนกุล. (ม.ป.ป.).เส้นสายลายไทย.กรุงเทพฯ: เอกสายส่ง.

<http://www.bspwit.ac.th/LINK PAGE/Art Group/Art20Design/ART-DESIGN UTF-UNIT-09.php>

4. ลายประจำยามโครงสร้างของลายจะอยู่ในสี่เหลี่ยมจัตุรัสมีลักษณะคล้ายดอกไม้สี่กลีบมีการใช้ประดับตกแต่งมาตั้งแต่สมัยทวารวดีการนำมาใช้วาดเส้นเป็นทั้งจัดเรียงต่อเนื่องกัน หรือเป็นลายดอกลอยก็ได้หรือวาดเส้นลายประจำยาม ในลักษณะดอกเด่นในกลุ่มลายประกอบ

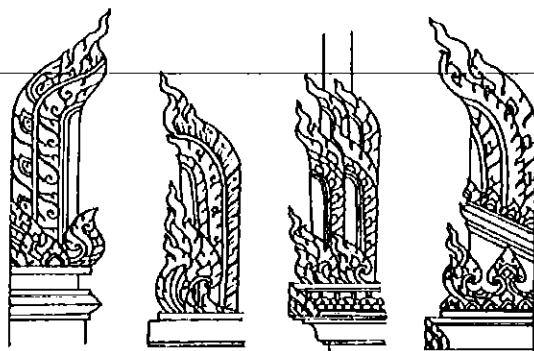


ภาพที่ 23 ลายประจำยาม

ทีมา เศรษฐมณฑิร กัญจนกุล. (ม.ป.ป.).เส้นสายลายไทย.กรุงเทพฯ: เอกสายส่ง.

<http://www.bspwit.ac.th/LINK PAGE/Art Group/Art20Design/ART-DESIGN UTF-UNIT-09.php>

5. ลายกาบ เป็นลายทรงสูงมีความสวยที่สง่างาม ใช้ตกแต่งหรือห่อหุ้มตกแต่งตามโคนเสาหรือมุมเหลี่ยมต่าง ๆ ในงานทางสถาปัตยกรรมมีลักษณะคล้ายกับอ้อยไฟในการนำมาใช้จะเป็นตัวแตกชอลายออกไปรูปแบบในการเขียนลายกาบ

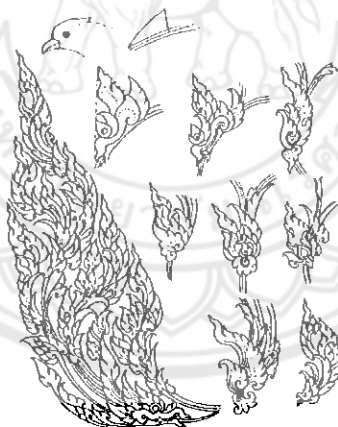


ภาพที่ 24 ลายกาบ

ทีมา เศรษฐมรินทร์ กาญจนกุล. (ม.ป.ป.).เส้นสายลายไทย.กรุงเทพฯ: เอกสายส่ง.

[http://www.bspwit.ac.th/LINK PAGE/Art Group/Art20Design/ART-DESIGN UTF-UNIT-09.php](http://www.bspwit.ac.th/LINK_PAGE/Art%20Group/Art20Design/ART-DESIGN%20UTF-UNIT-09.php)

6. ลายนกคางและนาคขบมีลักษณะเป็นหน้าของนกหรือนาคที่เอาปากคางลายตัวอื่นเอาไว้ หรือมีลายช่ออื่นๆ ออกทางปากตำแหน่งของลายนกคางจะอยู่ตรงข้อต่อที่จะเชื่อมก้านกันและกันเช่นลายตู้พระธรรมวัดเชิงหวายรูปแบบของลายนกคาง และนาคขบ



ภาพที่ 25 ลายนกคาง และนาคขบ

ทีมา เศรษฐมรินทร์ กาญจนกุล. (ม.ป.ป.).เส้นสายลายไทย.กรุงเทพฯ: เอกสายส่ง.

[http://www.bspwit.ac.th/LINK PAGE/Art Group/Art20Design/ART-DESIGN UTF-UNIT-09.php](http://www.bspwit.ac.th/LINK_PAGE/Art%20Group/Art20Design/ART-DESIGN%20UTF-UNIT-09.php)

นอกจากส่วนต่าง ๆ ของส่วนลายที่สำคัญในการวาดเส้นลายไทยก็ยังประกอบด้วยลายช่อลายหน้ากระดาน ลายก้านต่อลายเถา ฯลฯ ซึ่งเกิดจากความเชี่ยวชาญในการวาดลายย่อยแล้วมาผูกรวมกันได้อย่างสวยงามและนำไปประดับในส่วนต่าง ๆ ทั้งงานสถาปัตยกรรมประติมากรรมจิตรกรรมและตกแต่ง เฉพาะงานในการวาดเส้นลายไทย การผูกลายหรือการเอาลายไทยในหลายส่วนมาวาดรวมกันเป็นแนวทาง ที่ทำกันมาตลอดตั้งนั้นผู้วาดเส้นในการผูกลายจะต้องรอบรู้ในการเขียนลายหรือเรียกว่าช่อลายต่าง ๆ อย่าง เชี่ยวชาญจึงจะได้ภาพลายไทยได้จังหวะที่สวยงามตามกรอบของภาพที่กำหนด

ลายไทยในสมัยโบราณ แบ่งออกเป็น 4หมวด ได้แก่

1. หมวดกระหนกหมายถึงการเขียนลวดลายไทยต่างๆ เช่น กระหนกสามตัว กระหนกไบเทศ กระจิงตาอ้อย ประจำยาม เป็นต้น



ภาพที่ 26 ลายกระหนกเปลว

ที่มา คลังปัญญาไทย <http://www.panyathai.or.th/wiki/>

2. หมวดนารีหมายถึงการเขียนภาพคน เช่น ภาพพระ ภาพนางภาพเทวดา เป็นต้น ซึ่งต้องฝึกเขียนรูปร่าง ใบหน้าและกิริยาท่าทางต่างๆของคน รวมถึงภาพจับ



ภาพที่ 27 พระลักษมณ์

ที่มา เอกรัตน์ อุดมพร วรณคดีสมัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.2544

<http://krungthonburi.exteen.com/page>

3.หมวดกระบี่หมายถึงการเขียนภาพลิง ภาพยักษ์ อสูรและพวกอมมนุษย์ต่างๆโดยมากจะยึดเอา
ยักษ์และลิงที่เป็นตัวเอกในเรื่องรามเกียรติ์เป็นหลัก



ภาพที่ 28 องคต.

ที่มา กำเนิดองคต. 2551 <http://www.thaigoodview.com/node/7245>

4.หมวดคชชะหมายถึงการเขียนภาพสัตว์ต่างๆ ได้แก่สัตว์ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ช้าง ม้า วัว ควาย เสือ สิงห์ กระต๊อ เป็นต้น และสัตว์ในวรรณคดีที่เกิดจากจินตนาการของช่างเขียนหรือเราเรียกว่า สัตว์หิมพานต์ มีรูปร่างประหลาด เช่น ราชสีห์ คชสีห์ กิณรี ครุฑ หงส์ เป็นต้น



ภาพที่ 29 สัตว์หิมพานต์

ม.จ.ประวิช ชุมสาย

<http://www.laksanathai.com/book2/p160.aspx>

การเขียนลายไทยนั้นต้องฝึกการเคลื่อนไหวของมือการฝึกเขียนเส้นให้มีความลื่นไหลอ่อนช้อยมีลีลาและจังหวะที่สอดรับสัมพันธ์กันอย่างลงตัวควรคำนึงถึงช่องไฟของลายการดัดของลาย และควรที่จะฝึกเขียนมากสักหน่อยเพื่อที่จะเป็นพื้นฐานที่ดีในการเขียนลายไทยต่อไป

1.5 เนื้อเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ

ทศกัณฐ์ผู้เป็นพญายักษ์ เมื่อรู้ว่ากุมภกรรณตายทศกัณฐ์เสียใจ และโกรธแค้นมากสั่งให้อินทรชิตไปแก้แค้นแทนอา ฝ่ายพระรามจึงให้พระลักษมณ์ไปรบต่างฝ่ายต่างสู้กันสู้ไม่แพ้ไม่ชนะ อินทรชิตจึงคิดหาวิธีเอาชนะด้วยการทำพิธีชุบศรนาคบาศ แต่ก็โดนขัดพิธี จึงทำไม่สำเร็จมนต์จึงเสื่อม อำนาจไป ระหว่างสู้กันพระลักษมณ์โดนศรนาคบาศ จึงสลบไป แต่สุดท้ายพระรามก็มาช่วยได้ทัน พระลักษมณ์และไพร่พลจึงฟื้นขึ้นมา

เหล่ายักษ์เห็นพระลักษมณ์และไพร่พลฟื้นขึ้นมา กลับมาทูลทศกัณฐ์อินทรชิตจึงบอกว่า ที่ศรนาคบาศใช้ไม่ได้ผล ก็เพราะพิเภกบอกแก่กลคราวนี้จะไปชุบศรพรมมาศที่ริมหาดมณีมรกต ได้ลาทศ

กรรฐ์ไปทำพิธีบูชาโดยให้กำปั่นไปขีดตาทัพ ถูกหนุมานฆ่าตาย เมื่ออินทรชิตกลับมาพบใหม่ได้แปลงตัวเป็นพระอินทร์ เหล่ายักษ์แปลงเป็นเทวดากาญจนาแปลงเป็นช้างเอราวัณ เดินทัพมา

ฝ่ายพระลักษมณ์และเหล่าไพร่พลถึงเห็นพระอินทร์ที่ช้างเอราวัณและเหล่าเทวดาเหาะอยู่บนอากาศก็พากันดูอย่างสงสัย อินทรชิตเห็นพระลักษมณ์และไพร่พลเผลอได้แผลงศรพรหมมาสตร์ลงมา ถูกพระลักษมณ์ องคต สุครีพ สิบแปดมงกุฎล้มลงเหลือเพียงหนุมาน หนุมานโกรธได้เหาะขึ้นไปหักคอช้างเอราวัณแต่ถูกตีด้วยศรตกลงมาสลบ ฝ่ายพระรามเห็นค้ำแล้วพระลักษมณ์และไพร่พลยังไม่กลับมา ออกไปตาม เห็นทุกคนตายกันหมดเสียใจมากจนสลบไป สารวัณทูตที่คอยสังเกตการณ์ ได้กลับไปทูลทศกรรฐ์ทศกรรฐ์ไปบอกนางสีดาว่า พระรามตายแล้ว นางสีดาเสียใจมากแต่นางตรีชฎาเมียพิเภกที่เป็นข้ารับใช้อยู่ บอกว่าอย่างเพิ่งเชื่อทศกรรฐ์จึงให้เสนาจัดบุษบกแก้วพานางสีดาไปดูศพเมื่อมาถึงนางสีดาจึงเสี่ยงทายด้วยการขึ้นบุษบก บุษบกแก้วลอยขึ้นนางสีดาจึงรู้ว่าพระรามยังไม่ตาย จึงกลับไปสวนขวัญฝ่ายพิเภกกับพลลิงกลับจากไปหาผลไม้ไม่พบพระรามรู้ข่าวจากเสนาลิงจึงตามไปที่สนามรบ เห็นหนุมานรู้ว่าไม่ตายได้ร้ายเวทเป่าลมเข้าปากจนหนุมานฟื้น แล้วไปตามหาพระราม พิเภกทูลพระรามว่ายาแก้ศรพรหมมาสตร์อยู่ที่เขาอาวธูบุพพิเทห์ทวีป แต่มีจักรกรวดพัดไม่หยุดใครเข้าไปต้องตาย หากหนุมานไปเอา จักรจะหยุดตามที่พระอิศวรกำหนดไว้หนุมานเหาะไปถึง และแจ้งเรื่องราวแก่เทวดา แต่เนื่องจากต้นยานั้นตัดหรือถอนไม่ได้ตามคำสั่งของพระอิศวร หนุมานจึงซ่อนเขาเหาะกลับมาเทวดาจึงบอกให้ไปวางไว้ที่ศูดร หนุมานทำตามคำสั่งพอลมพัดพากลิ่นสรพยานนยอดเขามาถูกพระลักษมณ์และไพร่พลถึงทุกคนก็จะฟื้นขึ้นฝ่ายอินทรชิตทูลทศกรรฐ์ว่า ตีครั้งใหญ่หลวงพระลักษมณ์ถูกฆ่าถึงสองครั้ง ก็ยังฟื้นขึ้นมาได้ แต่ยังมีตำราศักดิ์สิทธิ์ชื่อกุมภินยา ทำได้เจ็ดวันตัวจะเป็นกายสิทธิ์ ฆ่าไม่ตาย โดยทำเป็นกลลวงให้สุขาจารแปลงเป็นนางสีดาไปด้วยในสนามรบ แล้วให้ตัดคอบางเสียดอกจากนั้นก็ทำที่ว่าจะไปตีศรีอยุธยา แต่กลับอ้อมไปทำพิธีเมื่อถึงสนามรบอินทรชิตบอกพระลักษมณ์ให้มารับนางสีดา หากไม่มารับจะฆ่านางพระลักษมณ์บอกให้อินทรชิตนำนางไปถวายพระรามเอง อินทรชิตจึงฆ่านางแล้วทำที่เหาะไปยังกรุงศรีอยุธยา

พระลักษมณ์คิดว่านางสีดาตายก็เสียใจ กลับไปบอกพระรามพิเภกจับยามดูแล้วทูลว่า นางที่ตายเป็นยักษ์แปลงและอินทรชิตจะไปทำพิธีกุมภินยา หากครบเจ็ดวันจะฆ่าไม่ตาย ต้องล้างพิธีก่อนแล้วอินทรชิตจะตายด้วยพระลักษมณ์พระรามให้พระลักษมณ์พร้อมพิเภกคุมกองทัพไปทำลายพิธีอินทรชิตที่เนินเขาจักรวาล เกิดการต่อสู้กัน อินทรชิตแพ้ ขว้างจักรเมฆสุรเกิดหมอกควันบังแสงอาทิตย์แล้วหนีกลับไปกรุงลงกา รุ่งขึ้นอินทรชิตได้ยกทัพออกมารบอีก ต้องศรพลายวาทของพระลักษมณ์ก่อนที่พระลักษมณ์จะแผลงศรพรหมมาสตร์ฆ่าอินทรชิตพิเภกทูลว่า อินทรชิตนั้นได้พรจากพระว่า หากสิ้นชีวิตเสียตกลงดินจะเกิดเป็นไฟบัลลย์กัลป์ใหม่ทั่วจักรวาล ต้องเอาพานแว่นฟ้าของพระพรหมมารับพระลักษมณ์จึงให้องคตไปขอพานแว่นฟ้าจากพระพรหม เมื่อได้พานแล้วพระลักษมณ์แผลงศรพรหมมาสตร์ตัดเศียรอินทรชิตขาด

องค์เอกพานเข้าไปรองรับส่วนพระรามให้เอกพานใส่เศียรอินทรีติดไปชูไว้กลางอากาศแล้วแผลงศรพรหมมาสตรีทำลายเศียรนั้น

ทศกรรฐ์โกรธมากที่พระลักษมณ์ฆ่าอินทรีติดตายจะไปฆ่านางสีดาที่สวนขวัญ แต่เปาวนาสุรหัตถ์ทานไว้รุ่งขึ้นทศกรรฐ์จึงยกทัพไปรบกับพระรามพระรามสั่งให้สุครีพจัดทัพให้เข้มแข็งกว่าทุกครั้งส่วนพระอินทร์ให้พระวิศณุกรรมนำเวชยันต์ราชรถพร้อมม้าเทพบุตรแปลงสองพันตัวมาถวาย ฝ่ายทศกรรฐ์เสียสิบลูกทหารเอกกับสิบลวด ไอรชของทศกรรฐ์ในการรบครั้งนี้ทศกรรฐ์จึงบอกให้มารบกันใหม่วันรุ่งขึ้น

1.6 ประวัติตัวละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณ



ภาพที่ 30 พระราม

ที่มาที่มา เอกภรณ์ อุดมพร วรรณคดีสมัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.2544

<http://krungthonburi.exteen.com/page>

พระรามคือ พระนารายณ์อวตาร (แบ่งภาค) ลงมาเป็นพระราชโอรสของท้าวทศรถกับนางเกาสุริยา แห่งกรุงอโยธยาเพื่อจะปราบปรามทศกัณฐ์ พระรามมพระอนุชาต่างพระมารดา3 พระองค์ คือ พระพรต พระลักษมณ์ และ พระสัตรุด พระมเหสีของพระรามคือ นางสีดาพระรามมีกายสีเขียว สามารถปรากฏร่างเป็นพระนารายณ์มีสี่กรได้อาวุธประจำพระองค์ คือ ศร ซึ่งเป็นอาวุธวิเศษที่ได้ประทานมาจากพระอิศวร



ภาพที่ 31 พระลักษมณ์

ที่มา เอกรัตน์ อุดมพร วรรณคดีสมัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.2544

<http://krungthonburi.exteen.com/page>

พระลักษมณ์คือ พญานันตนาคราช ที่ประทับของพระนารายณ์มาเกิดมีกายสีทองพระลักษมณ์ เป็นพระโอรสของท้าวทศรถและนางสมุทรเทวี มีพระอนุชาร่วมพระมารดา คือ พระสัตรุด พระลักษมณ์มีความจงรักภักดีต่อพระรามมาก เมื่อพระรามต้องออกเดินป่าถึง 14 ปี พระลักษมณ์ก็ได้ติดตามไปด้วยและยังช่วยออกรบกับกองทัพของกรุงลงกาอย่างกล้าหาญหลายครั้งหลายหน

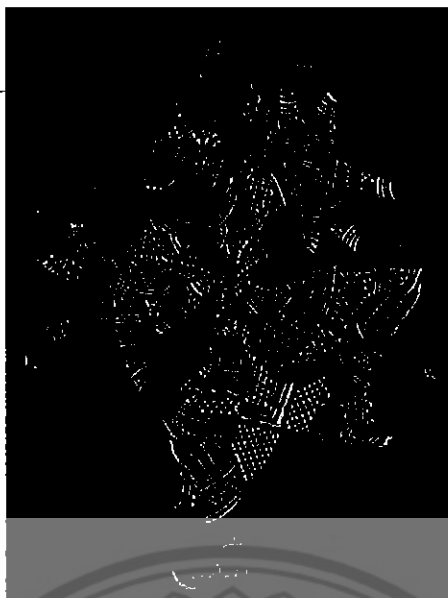


ภาพที่ 32 นางสีดา

ที่มา เอกรัตน์ อุดมพร วรรณคดีสมัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.2544

<http://krungthonburi.exteen.com/page>

นางสีดา คือพระลักษมี มเหสีของพระนารายณ์อวตารลงมาเพื่อเป็นคู่ครองของพระรามตามบัญชาของพระอิศวร นางสีดาเป็นพระธิดาของทศกัณฐ์กับนางมณโฑแต่เมื่อประสูติแล้ว พิเภกได้ทำนายว่านางเป็นกาลกิณีแก่พระบิดาและบ้านเมือง ทศกัณฐ์จึงสั่งให้นำนางใส่หมอบลอยน้ำไป พระฤๅษีชนกพบเข้า จึงเก็บไปเลี้ยงเป็นลูกโดยฝังดินฝากแม่พระธรณีไว้ เวลาผ่านไปถึง 16 ปีพระฤๅษีชนกเบื่อหน่ายการบำเพ็ญพรตคิดกลับไปครองกรุงมิติลาเช่นเดิม จึงลาเพศพรหมจรรย์ไปขุดนางขึ้นมาแล้วตั้งชื่อให้ว่า "สีดา" (แปลว่า รอยไถ) จากนั้นพานางเข้าเมืองมิติลา จัดพิธียกศรคู่บ้านคูเมืองเพื่อเสี่ยงทายหาคู่ครองให้นางสีดาพระรามยกศรได้จึงได้อภิเษกสมรสกับนางสีดา



ภาพที่ 33 ทศกัณฐ์

ที่มา เอกรัตน์ อุดมพร วรณคดีสมัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.2544

<http://krungthonburi.exteen.com/page>

ทศกัณฐ์ ก็คือยักษ์นั้นทกกลับชาติมาเกิดเพื่อรบกับพระนารายณ์ซึ่งอวดดารมาเป็น พระราม ทศกัณฐ์ เป็นกษัตริย์แห่งกรุงลงกา ร่างกายเป็นยักษ์ มี 10 หน้า 20 มือ มีสีกายเป็นสีเขียว ไม่มีใครฆ่าให้ตายได้ เพราะถอดดวงใจใส่กล่องฝากไว้กับพระฤๅษีโคบุตรผู้เป็นอาจารย์ ทศกัณฐ์มีนิสัยเจ้าชู้มี ขายาและนางสนมมากมายแต่ถึงกระนั้นเมื่อรู้ว่านางสีดาเป็นหญิงสาวที่มีความงดงามมาก แม้นางจะมี พระสวามีอยู่แล้วยังลักพาตัวไปจึงเป็นสาเหตุให้ต้องทำศึกกับพระราม จนญาติมิตรล้มตายไปเป็นจำนวนมาก และในที่สุดตนเองก็ถูกพระรามฆ่าตาย



ภาพที่ 34 หนุมาน

ที่มา เอกร์ตน์ อุดมพร วรณคดีสมัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.2544

<http://krungthonburi.exteen.com/page>

หนุมานเป็นลิงเผือก (กายสีขาว) มีลักษณะพิเศษ คือ มีเขี้ยวแก้วอยู่ กลางเพดานปาก มีกษัตริย์
 ขนเพชร สามารถแปลงฤทธิ์ให้มีสี่หน้าแปดมือ และหางเป็นดาวเป็นเดือนได้ใช้ตรีเพชร (สามง่าม) เป็น
 อาวุธประจำตัว(จะทำให้เมื่อรบกับยักษ์ตัวสำคัญๆ) มีความเก่งกล้ามาก สามารถแปลงกายหายตัวได้ ทั้งยัง
 อยู่ยงคงกระพัน แม้ถูกอาวุธของศัตรูจนตาย เมื่อมีลมพัดมากก็จะฟื้นขึ้นได้อีก



ภาพที่ 35 พิเภก

ที่มา เอกร์ตน์ อุดมพร วรณคดีสมัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.2544

<http://krungthonburi.exteen.com/page>

พิเภกคือ เทพบุตรเวสสุญาณ จุดิลงมาเกิดเพื่อช่วยพระรามปราบทศกัณฐ์พิเภกเป็นยักษ์มีกายสีเขียว เป็นน้องของทศกัณฐ์มีความรู้ทางโหราศาสตร์อย่างยอดเยี่ยม สามารถทำนายเหตุการณ์ล่วงหน้าได้อย่างแม่นยำ เมื่อทศกัณฐ์ลักพานางสีดามา พิเภกได้ทูลตักเตือนและแนะนำให้ส่งนางสีดาคืนไป ทำให้ทศกัณฐ์โกรธมากจนขับไล่พิเภกไปจากเมือง พิเภกจึงไปสวามิภักดิ์กับพระรามให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ จนกระทั่งพระรามชนะสงครามหลังจากเสร็จศึกแล้วพระรามได้สถาปนาให้พิเภกเป็นกษัตริย์ครองกรุงลงกา มีพระนามว่าท้าวทศคีรีวงศ์



ภาพที่ 36

ที่มา เอกรัตน์ อุดมพร วรรัตนดิษฐ์มัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.2544

<http://krungthonburi.exteen.com/page>

องคต เป็นลิง มีกายสีเขียว เป็นบุตรของพาลีกับนางมณฑิมา กล่าวคือ เมื่อพาลีแย่งนางมณฑิมา จากทศกัณฐ์แล้ว นางต้องเป็นภรรยาของพาลีจนกระทั่งตั้งครรภ์ ทศกัณฐ์ไปฟ้องฤๅษีองค์ผู้เป็นอาจารย์ของพาลีให้มาว่ากล่าวพาลี จนพาลียอมคืนนางมณฑิมาให้แต่ขอลูกไว้ ฤๅษีองค์ผู้จึงทำพาลีให้เอาลูกออกจากท้องนางมณฑิมาไปใส่ในท้องแพะ เมื่อครบกำหนดคลอดพระฤๅษีก็ทำพิธีให้ออกจากท้องแพะให้ชื่อว่าองคต ทศกัณฐ์ยังผูกใจเจ็บ จึงแปลงกายเป็นปญักษ์ครอยอยู่ก้นแม่น้ำ เพื่อจะฆ่าองคตขณะทำพิธีลงตรง แต่ถูกพาลีจับได้ แล้วเอามาผูกไว้ให้ลูกลากเล่นอยู่เจ็ดวันจึงปล่อยไป



ภาพที่ 37 อินทรชิต

ที่มา เอกรัตน์ อุดมพร วรรณคดีสมัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.2544

<http://krungthonburi.exteen.com/page>

อินทรชิตเดิมมีชื่อว่ารณพัตร์เป็น บุตรทศกัณฐ์กับนางมณโฑมีมเหสีชื่อ นางสุวรรณกันยมา มีบุตรชื่อยามลิวันและกันยเวกมีสีกายสีเขียว มีฤทธิ์เก่งกล้ามากเมื่อโตขึ้นจึงทูลลาพระบิดาและพระมารดา เพื่อไปศึกษาวิชากับพระฤๅษีโคบุตรจนสำเร็จวิชามนต์มหากาลอัคคี จึงกราบลาอาจารย์เพื่อไปบำเพ็ญตบะเมื่อบำเพ็ญจนเก่งกล้าแล้วจึงทำพิธีขออาวุธพิเศษต่อมหาเทพทั้ง 3 มหาเทพจึงประทานอาวุธพิเศษให้คือพระพรหมประทานศรพรหมมาดและพรสามารถแปลงร่างเป็นพระอินทร์ได้พระอิศวรประทานศรนาคบาทและพรไม่ให้ตายบนพื้นดินหากตายก็ให้ตายบนอากาศหากเคียวขาดตกลงพื้นก็ให้เกิดไฟไหม้ทั่วทั้งจักรวาลต้องนำพานแว่นฟ้าของพระพรหมเท่านั้นมารองรับเคียวจึงจะระงับเหตุได้ ส่วนพระนารายณ์ประทานศรวิฆณุพานัมเมื่อได้รับพรและอาวุธพิเศษแล้วจึงเกิดความหึกเหิมบุกสวรรค์และทำพระอินทร์รบและชนะพระอินทร์ทศกัณฐ์เมื่อทราบข่าวบุตรของตนมีชัยชนะก็ดีใจมากจึงเปลี่ยนชื่อใหม่เป็นอินทรชิต หมายถึงชนะพระอินทร์แต่ด้วยไม่ตั้งตนอยู่ในธรรมและการประพฤติชั่วของตน ภายหลังถูกศรของพระลักษมณ์สิ้นใจตายกายสีเขียว หนึ่งหน้า สองกร ตาโผลง เขี้ยวคูด (เขี้ยวดอกมะลิ) ปากหุบทรงชฎาเดินหนหรือ กาบไผ่ยอดบัว จอนหูนี่ ๒ แบบคือจอนหูแบบมนุษย์และจอนหูแบบยักษ์ นอกจากนี้ยังทำหน้าที่ของอีกแบบหนึ่งและในตอนเป็นเด็กสวมกะบังหน้ามีเกี้ยวรัดจุก(ชฎาเด็กหรือหัวกุมารไว้จุก)กายสีเขียว ๑ พักตร์ ๒ กร



ภาพที่ 38 การรูดราช

ที่มา <http://sitanonchi.wordpress.com>

การรูดราชเป็นเสนายักษ์ 1 ใน 20 ตนของเสนายักษ์กรุงลงกา มีลักษณะสีหเสน 1 หน้า 2 มือ หัวไล่น

1.6 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย

วัยรุ่นตอนกลาง(14-16 ปี) เป็นช่วงที่วัยรุ่นจะยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่ม เป็นสาวได้แล้ว มีความคิดที่ลึกซึ้ง (abstract) จึงหันมาใฝ่หาอุดมการณ์และหาเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง และพยายามเอาชนะความรู้สึกแบบเด็กๆ ที่ผูกพันและอยากจะพึ่งพาพ่อแม่

วัยรุ่นตอนปลาย(17-19 ปี) เป็นเวลาของการฝึกฝนอาชีพ ตัดสินใจที่จะเลือกอาชีพที่เหมาะสม และเป็นช่วงเวลาที่会有ความผูกพันแน่นแฟ้น (intimacy) กับเพื่อนต่างเพศ สภาพทางร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตโดยสมบูรณ์เต็มที่ และบรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

ลักษณะวัยรุ่นทั่วไป

- มีลักษณะนิสัยชอบแสดงออก
- มีความเป็นตัวของตัวเองสูง
- ไม่ชอบอยู่ในกรอบและไม่ชอบเงื่อนไข

คนกลุ่มนี้ต้องการความชัดเจนในการทำงานว่าสิ่งที่ทำมีผลต่อตนเองและต่อหน่วยงานอย่างไร อีกทั้งยังมีความสามารถในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสาร และยังสามารถทำงานหลาย ๆ อย่างได้ในเวลาเดียวกัน

เป็นอิสระอยากทำอะไรได้ด้วยตัวของตัวเอง อยากทำในสิ่งที่ตัวเองคิดแล้วว่าดี อยากมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ อยากที่จะทำตัวห่างจากพ่อแม่ ห่างจากคำสั่งการเจริญเติบโตในการทำงานของสมอง ทำให้เด็กวัยนี้เริ่มมีความคิดอ่านเป็นของตนเอง เริ่มมีความคิดแบบนามธรรม (abstract thinking) การแยกจากพ่อแม่ในเกือบทุกรูปแบบ บางครั้งอาจทำให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกสับสน สองจิตสองใจ และอาจมีความรู้สึก "สูญเสีย" ในความรัก ความเอาใจใส่จากพ่อแม่ แต่ถ้าพวกเขายอมรับการดูแลหรือยอมทำตามคำสั่งของพ่อแม่ ก็จะไปขัดกับความต้องการที่จะเป็นเด็กโต เป็นอิสระของตนเองที่ต้องการพึ่งพาตนเอง การให้การเลี้ยงดูจึงต้องอาศัยความเข้าใจ และเคารพในสิทธิส่วนบุคคลด้วย

ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ความต้องการที่ยอมรับในสิ่งที่มาจากตัวของตัวเขาทำให้พวกเขามั่นใจในตัวเอง พ่อแม่คงต้องส่งเสริมให้เด็กได้ช่วยเหลือตัวเองให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ตามวัย เพราะในการฝึกเด็กนั้น นอกจากจะทำให้เด็กได้ใช้มือได้อย่างคล่องแคล่วแล้ว ยังช่วยทำให้เด็กได้หัดคิด หัดตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่างๆ ด้วย

อยากรู้, อยากเห็น, อยากลอง การลองผิดลองถูก และคอยสังเกตดูจากปฏิกิริยาของคนรอบข้าง เพื่อตัดสินใจว่าสิ่งที่ทำนั้น ดีเลวเป็นอย่างไรวัยที่โตขึ้น เมื่อความสามารถเพิ่มขึ้น ร่างกายเจริญเติบโตขึ้นมา สิ่งรอบตัวต่างๆ ที่น่าสนใจ และท้าทายความสามารถก็จะเริ่มเข้ามาเพื่อทดสอบการสนับสนุนส่งเสริมเด็กให้คง สภาพอยากรู้ อยากเห็น อยากลอง และได้มีโอกาสทดลองสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ในขอบเขตที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นตามวัย จะทำให้เด็กก้าวเข้าสู่วัยรุ่นด้วยความภาคภูมิใจที่ตนเองเคยมีประสบการณ์ ต่างๆ มาบ้างสิ่งเหล่านี้จะมาเสริมความภาคภูมิใจในตนเองดังนั้นจะเห็นว่าการฝึกสอน และให้โอกาสเด็กได้ทดลองทำในสิ่งที่ถูกต้อง ควรฝึกสอนมาตั้งแต่เด็ก และควรค่อยๆ สอนถึงอันตรายในหลายสิ่งหลายอย่างที่มีอยู่ในสังคม และวิธีการแก้ไข เรียนรู้ทั้งสิ่งที่ดีและเลว การฝึกให้เด็กได้ลองในสิ่งที่น่าลอง แต่สอนให้หัดยังตัวเองในสิ่งที่อันตรายจึงเป็นวิธีที่สำคัญมาตั้งแต่วัย เรียนแต่ ในทางตรงกันข้ามในกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เคยถูกฝึกให้ลองคิด ลองทำก่อน จะเกิดความสับสน วุ่นวายใจขาดความรู้ ขาดทักษะ ขาดการฝึกฝน ขาดการลองทำผิดทำถูกมาก่อน จึงทำให้กลุ่มนี้ตกอยู่ในกลุ่มที่มีอันตรายสูง และในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่พ่อแม่ปล่อยปละละเลย หรือไม่เคยสอนให้ยับยั้งชั่งใจมาก่อน นึกอยากทำอะไรก็ทำ ไม่เคยต้องผัดพรั้ง ไม่เคยสนใจว่าการกระทำของตัวจะส่งผลกระทบต่อผู้คนรอบข้างอย่างไร

ความตื่นเต้น ทำทหาย ความต้องการหาประสบการณ์แปลกๆ ใหม่ๆ เกลียดความจำเข้าซ้ำซาก วัย วุ่นกลุ่มนี้จะสร้างความตื่นเต้นทำทหายกับการที่กระทำผิดต่อกฎเกณฑ์ต่างๆ ของทางบ้านและกฎของสังคมนั้นเป็นเพราะว่าเป็นความตื่นเต้นและความรู้สึก ว่า ถูกทำทหาย แนวทางการเลี้ยงดู เด็กฝึกให้เด็กได้มีโอกาสทำงานที่ท้าทายความสามารถทีละน้อยอยู่ตลอดเวลา จะส่งผลทำให้เด็กได้พัฒนาความเชี่ยวชาญขึ้นมาได้ แก้ปัญหาได้

ความสนใจทางสังคม มักจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ และบุคคลในสังคม เช่น งานเลี้ยงต่าง ๆ และการพบปะสนทนากัน มีความสนใจในกิจกรรมทางสังคมทั้งที่เป็นกลุ่มใหญ่และในหมู่เพื่อนสนิทซึ่งขึ้นอยู่กับความพอใจของเขาที่จะเลือกกิจกรรมและการมีโอกาสที่จะเข้าร่วมกิจกรรมได้

การพบปะสนทนากันเป็นกลุ่มระหว่างเพื่อนสนิทเป็นกิจกรรมที่เด็กวัยรุ่นชอบทำ เรื่องที่เขาพูดคุยกันก็ขึ้นอยู่กับเพศ คือวัยรุ่นหญิงมักพูดคุยเกี่ยวกับเรื่อง งานเลี้ยง การมีนัดกับเพศตรงข้ามเรื่องตลกขบขัน หนังสือเรื่องของครูอาจารย์และเพื่อนที่โรงเรียนส่วนวัยรุ่นชายจะชอบพูดคุยถึงเรื่องกีฬา ภาพยนตร์ การมีนัดกับเพศตรงข้ามและเรื่องการเมือง

นอกจากนี้ทั้งสองเพศยังให้ความสนใจในชีวิตความเป็นอยู่ของบุคคลในสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ถูกกดขี่จากสังคมหรือไม่ได้รับความยุติธรรมซึ่งความสนใจเหล่านี้จะแสดงออกโดยการเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียนมหาวิทยาลัย ตลอดจนในชุมชนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยเหลือบุคคลเหล่านี้

การใช้ชีวิตของวัยรุ่น วัยรุ่นไทย ในปัจจุบันควรปรับปรุงการดำเนินชีวิตในแต่วันใหม่ อย่างเช่น การนำวัฒนธรรมของต่างชาติมาใช้ คือ การแต่งกาย การกิน การใช้เทคโนโลยี การใช้จ่าย ชีวิตในครอบครัว นั้น ก็ควรปรับปรุงให้เข้ากับวัฒนธรรมของไทยและจะต้องเป็นสิ่งที่ถูกต้องและดี การให้วัยรุ่นไทยใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และกระทำการต่างๆให้ถูกต้องตาม กาลเทศะ ตามประเพณี เพื่อให้วัฒนธรรมที่ดีของไทยสามารถสืบทอดต่อไป

ความสนใจของวัยรุ่น วัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังค้นหาเอกลักษณ์ของตนเองพวกเขาจึงเปลี่ยนความสนใจไปหลายๆ เรื่องได้ง่ายจนดูเหมือนไหลเล ไม่อาจจริงอาจมองว่าจะเป็นคนจับจดทำสิ่งใดไม่ประสบความสำเร็จในอนาคต

ทั้งที่จริงแล้วเหตุที่วัยรุ่นเป็นเช่นนั้นเนื่องจากวัยรุ่นอยากจะทำลองดูว่าสิ่งไหนคือสิ่งที่เขาชอบสิ่งที่เขาถนัดและรักที่จะทำยิ่งหากตรงตามความสามารถหรือศักยภาพที่มีอยู่ก็ยิ่งช่วยให้วัยรุ่นสามารถค้นหาตนเองพบ และมุ่งมั่นไปในแนวทางที่เขาสนใจได้ง่ายขึ้นแต่ในวัยรุ่นบางคน อาจเลือกทำเลือกสนใจเพราะตามเพื่อนเนื่องจากรู้สึกสนุกที่ได้เรียนร่วมกัน มีความสุข อบอุ่น ไม่ได้ตายเพราะมีเพื่อนก็เป็นไปได้เช่นกัน

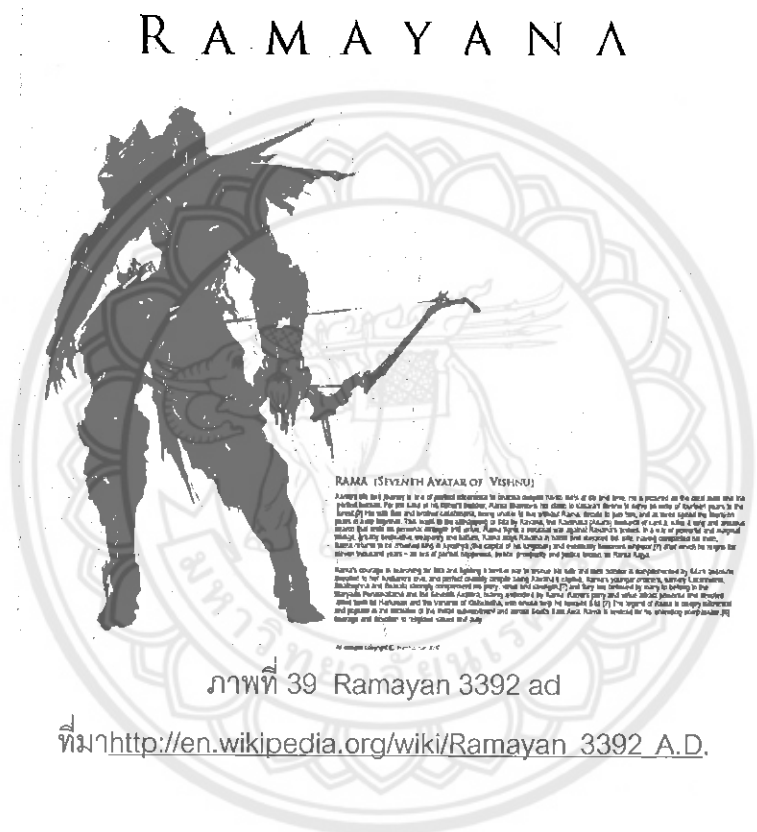
1.8 กรณีศึกษา

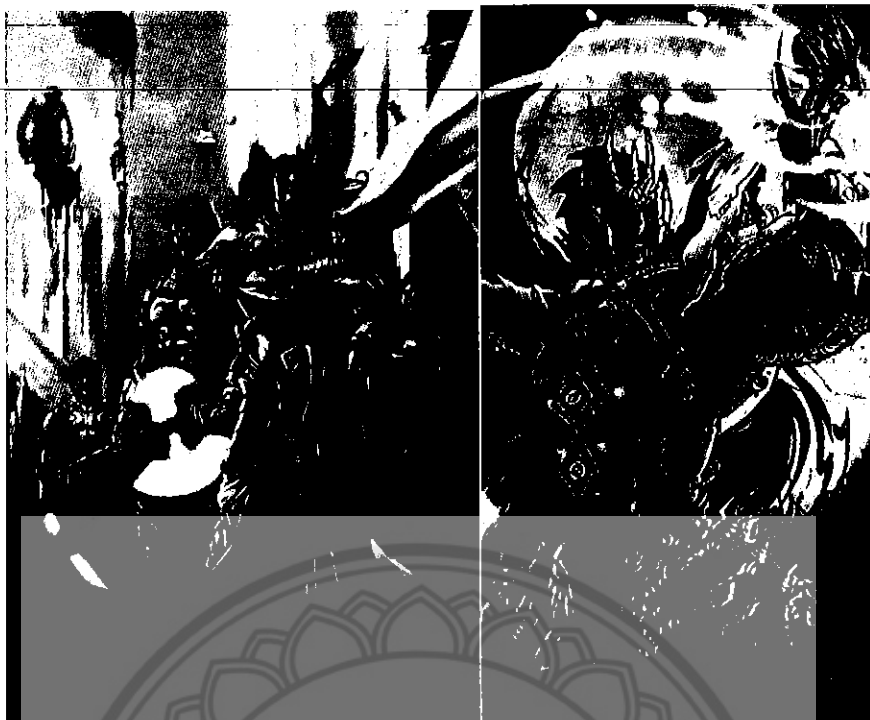
1 Ramayan 3392 ad

ตัวอย่างภาพในหนังสือการ์ตูน

-เนื้อเรื่องเกี่ยวกับสงครามระหว่างเผ่ามนุษย์และอสูร ในโลกอนาคต

-แนวคิดในการประยุกต์คือ ดึงเอาเทคนิคการใช้เส้นให้เข้ากับงาน มีความโดดเด่นทั้งเส้นและการใช้สี ผสมกัน





ภาพที่ 40 Ramayan 3392 ad

ที่มา http://en.wikipedia.org/wiki/Ramayan_3392_A.D

ภาพที่ 41 Ravan is the principle antagonist of the Ramayana epic, and the product of nano-technology in this retelling

ที่มา http://en.wikipedia.org/wiki/Ramayan_3392_A.D

2. ผลงาน ของ Kenneth Rocafort

เป็นนวนิยายการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์เรื่องการใช้เส้นการออกแบบเส้นของเขา ใส่ใจในรายละเอียด ผมจึงใช้เทคนิคการออกแบบ มาประยุกต์ใช้ในงาน



ภาพที่ 42 kenneth rocafort art work

ที่มา <http://proteusmag.blogspot.com/2013/09/artist-of-day-kenneth-rocafort.html>

ภาพที่ 43

ที่มา <http://proteusmag.blogspot.com/2013/09/artist-of-day-kenneth-rocafort.html>

3. หนังสือการ์ตูน รามเกียรติ์ ตอนศึกโมฆราช

เป็นหนังสือการ์ตูน ว่าด้วยเรื่องราวรามเกียรติ์ตอนศึกโมฆราช เป็นการผสมผสานระหว่าง 2 มิติ และ 3 มิติ บางภาพ มีการใช้เทคนิค ไล่แสงทางคอมพิวเตอร์ แทนที่จะใช้การวาดอย่างเดียว ส่วนการประยุกต์ใช้ก็คือ ศึกษาเรื่องเทคนิค การประยุกต์งาน 2 มิติ และ 3 มิติ ให้เข้ากัน อย่างเช่นตัวเกราะที่มีความเป็นสามมิติ



ภาพที่ 44 หนังสือการ์ตูน รามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ

ที่มา <http://www.chulabook.com/description.asp?barcode=9789745766693>



ภาพที่ 45 หนังสือการ์ตูน รามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ

ที่มา <http://www.chulabook.com/description.asp?barcode=9789745766693>

4. หนังสือ Heston's Fantastical Feasts

หนังสือที่มีเมนูอาหารเกี่ยวกับงานเรื่องฉลอง มีภาพประกอบเล็กน้อย ที่สวยงาม

เทคนิคที่นำมาประยุกต์ใช้คือ รูปแบบของปก รูปแบบของหนังสือ และลายกราฟฟิก ตามขอบหนังสือ



ภาพที่ 46 หนังสือ Heston's Fantastical Feasts

ที่มา <http://www.behance.net/gallery/Hestons-Fantastical-Feasts/511496>

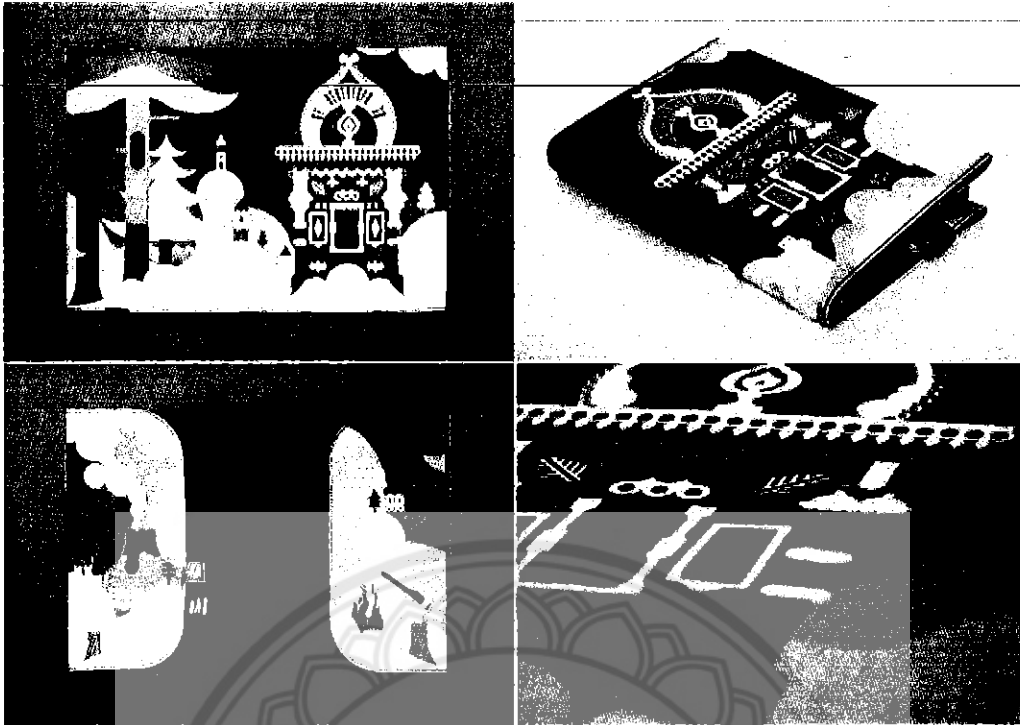


ภาพที่ 47 หนังสือ Heston's Fantastical Feasts

ที่มา <http://www.behance.net/gallery/Hestons-Fantastical-Feasts/511496>

5. Book Covers

ปกห่อหนังสือ ที่มีรูปแบบเชื่อมลายนกับปกหลัง เทคนิคที่นำมาประยุกต์ คือลายปกที่เชื่อมกันหน้าหลัง



ภาพที่ 48 book covers

ที่มา <http://www.behance.net/gallery/Book-Covers/290073>

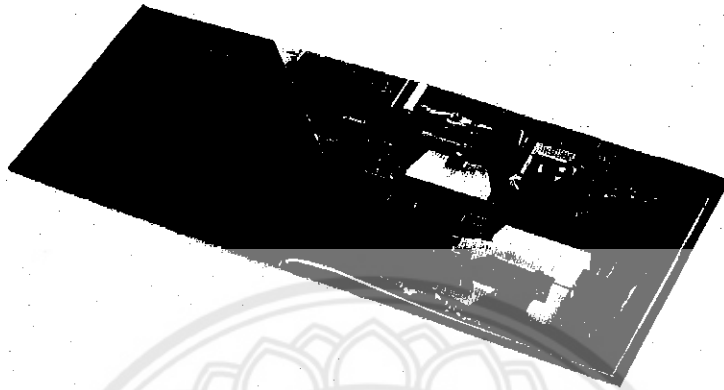


ภาพที่ 49 book covers

<http://www.behance.net/gallery/Book-Covers/290073>

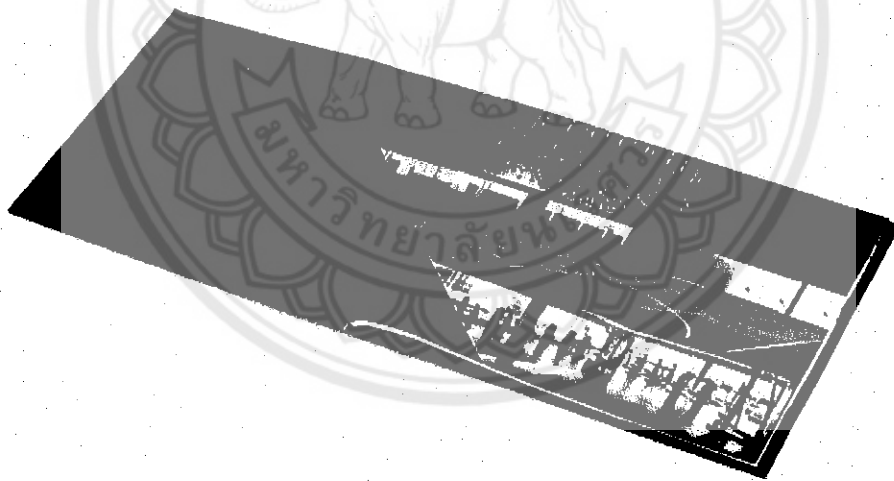
6. หนังสือ Beverly Hills 2 – Brochure

หนังสือแผ่นพับสินค้า มีหน้าเชื่อมกันสองหน้า เทคนิคที่นำมาประยุกต์ คือรูปแบบหนังสือที่เชื่อมกันสองหน้า



ภาพที่ 50 Beverly Hills 2 – Brochure

ที่มา <http://www.behance.net/gallery/Beverly-Hills-2-Brochure/6637145>



ภาพที่ 51 Beverly Hills 2 – Brochure

ที่มา <http://www.behance.net/gallery/Beverly-Hills-2-Brochure/6637145>

วิธีดำเนินงานวิจัย

การดำเนินงานวิจัยการศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อการศึกษาเรื่อง การออกแบบหนังสือการ์ตูน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ โดยมีระบบวิจัยเชิงพัฒนา(Development Research) มาใช้ในงานวิจัย โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1. ศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเรื่องรามเกียรติ์

1.1 การออกแบบภาพประกอบ ตัวละคร จาก เครื่องแต่งกาย

1.2 ความเป็นมาของ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ

ขั้นตอนที่ 2. กำหนดขอบเขตที่ใช้ในงานวิจัย ทางด้านการออกแบบการ์ตูน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และองค์ประกอบต่างๆที่น่าเสนอ

ขั้นตอนที่ 3. การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการทำงานและการนำเสนอในแนวสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสนใจในวรรณคดีไทย

ขั้นตอนที่ 4. การดำเนินการออกแบบหนังสือการ์ตูน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ ตามแนวทางและเงื่อนไขที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 5. นำเสนอตัวอย่างผลงาน หนังสือการ์ตูน เรื่องรามเกียรติ์ ตอนหนุมานหักคอช้างเอราวัณ ในขั้นตอนพัฒนา และขั้นตอนการต่อยอด สู่งานชิ้นสมบูรณ์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียน นักศึกษาหรือบุคคลทั่วไปที่สนใจที่สนใจในเรื่องของวรรณคดีไทยหรืองานการ์ตูน ภาพประกอบ อายุระหว่าง 15-20 ปี

ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

1. ภาพประกอบเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ

- ตัวหนังสือ

- รูปแบบ

- ตัวละคร

2. ความรู้ และข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ

- ประวัติของเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ

- ภาพประกอบที่ได้รับแรงบันดาลใจในวรรณคดีไทย โดยทำการออกแบบใหม่

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. หนังสือการ์ตูน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ
2. เนื้อเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและภาพประกอบ เรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณจากเว็บไซต์ หนังสือต่างๆ และปรึกษาผู้รู้
2. ศึกษาเนื้อหาเรื่องเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณจากเว็บไซต์ และบทคัดย่อที่สามารถเชื่อถือได้จากการอ้างอิงของหนังสือที่มีการยืนยันผู้เขียน และความถูกต้องจากเนื้อหาหลายๆที่
3. วิเคราะห์เนื้อหา ที่จะนำมาใช้ในหนังสือการ์ตูน
4. กำหนดเนื้อหา และเนื้อเรื่อง ที่จะนำมาใช้ในหนังสือการ์ตูนที่จะนำเสนอ
5. คิดและออกแบบตัวละครที่จะเข้าไปอยู่ในหนังสือการ์ตูนโดยสังเกตผ่านการวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
6. นำเสนอรูปแบบตัวละคร และรูปแบบงานที่ออกแบบไว้ให้กับอาจารย์ที่ปรึกษา
7. ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา และดำเนินการสร้างหนังสือการ์ตูน เรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ
8. นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม หนังสือการ์ตูน อีกครั้ง เพื่อรับการต่อยอดให้สมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษามีขั้นตอนในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้ผู้ศึกษานำ หนังสือการออกแบบหนังสือการ์ตูน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอช้างเอราวัณ ให้อาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณา และนำมาปรับปรุงแก้ไข ให้สมบูรณ์

ผลการศึกษา

จากการศึกษาการออกแบบหนังสือการ์ตูนที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนหนุมานหักคอช้างเอราวัณ ซึ่งขั้นตอนการออกแบบมีดังนี้

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

4.2 แบบร่าง

4.3 การพัฒนาการออกแบบ

4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

ปัจจุบันผู้คนค่อยๆ ลืมความเป็นไทยลงไป และค่อยๆ รับวัฒนธรรมต่างชาติมาทีละนิด ความเป็นไทยเริ่มเลือนหายไปจากสังคม วัฒนธรรมของไทยนั้นมีเอกลักษณ์มีจุดเด่นที่ชัดเจนมีความสวยงามทางด้านศิลปะ เห็นได้จากลายไทยที่มีเรื่องราวของรามเกียรติ์ตามวัดต่างๆ มีลักษณะที่สวยงามตัวละครแต่ละตัวน่าสนใจ มีเรื่องราวที่น่าติดตาม

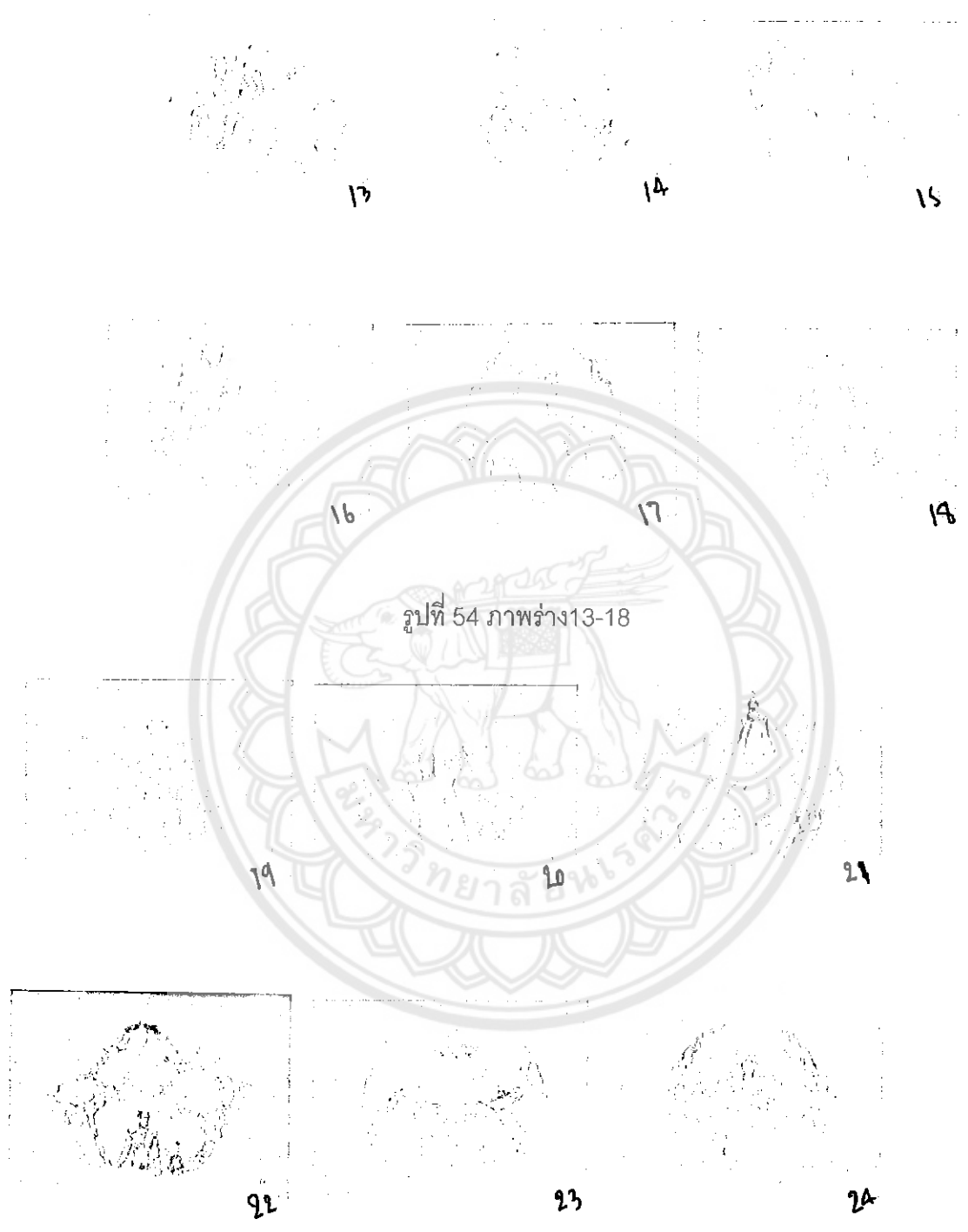
ดังนั้นผู้วิจัย จึงมีความคิดที่จะนำ เรื่องรามเกียรติ์ มาเพื่อให้ผู้คนหันมาสนใจและรักความเป็นไทย โดยนำสื่อภาพประกอบมาผสมผสานรวมกับความเป็นไทย และคิดว่าเราน่าจะนำรูปแบบความทันสมัยมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับยุคสมัยแต่ยังคงเรื่องราวลักษณะ ความน่าจดจำให้ยังคงความเป็นไทยได้ จึงจะใช้เรื่องรามเกียรติ์เป็นตัวสื่อสาร

4.2 แบบร่าง

โดยการร่างในครั้งแรก จะร่างองค์ประกอบโดยรวมอย่างคร่าวๆ ส่วนการร่างนั้นจะเขียนรูปทรงกลมมาก่อน จากนั้นก็จะกำหนดตัวละครที่ได้ออกแบบมาเขียนใส่ลงไป และขั้นตอนต่อมาจะร่างลายไทยประยุกต์หยาบๆ เพื่อให้ทิศทางของลายให้ไปในทางเดียวกัน



รูปที่ 53 ภาพร่าง 7-12

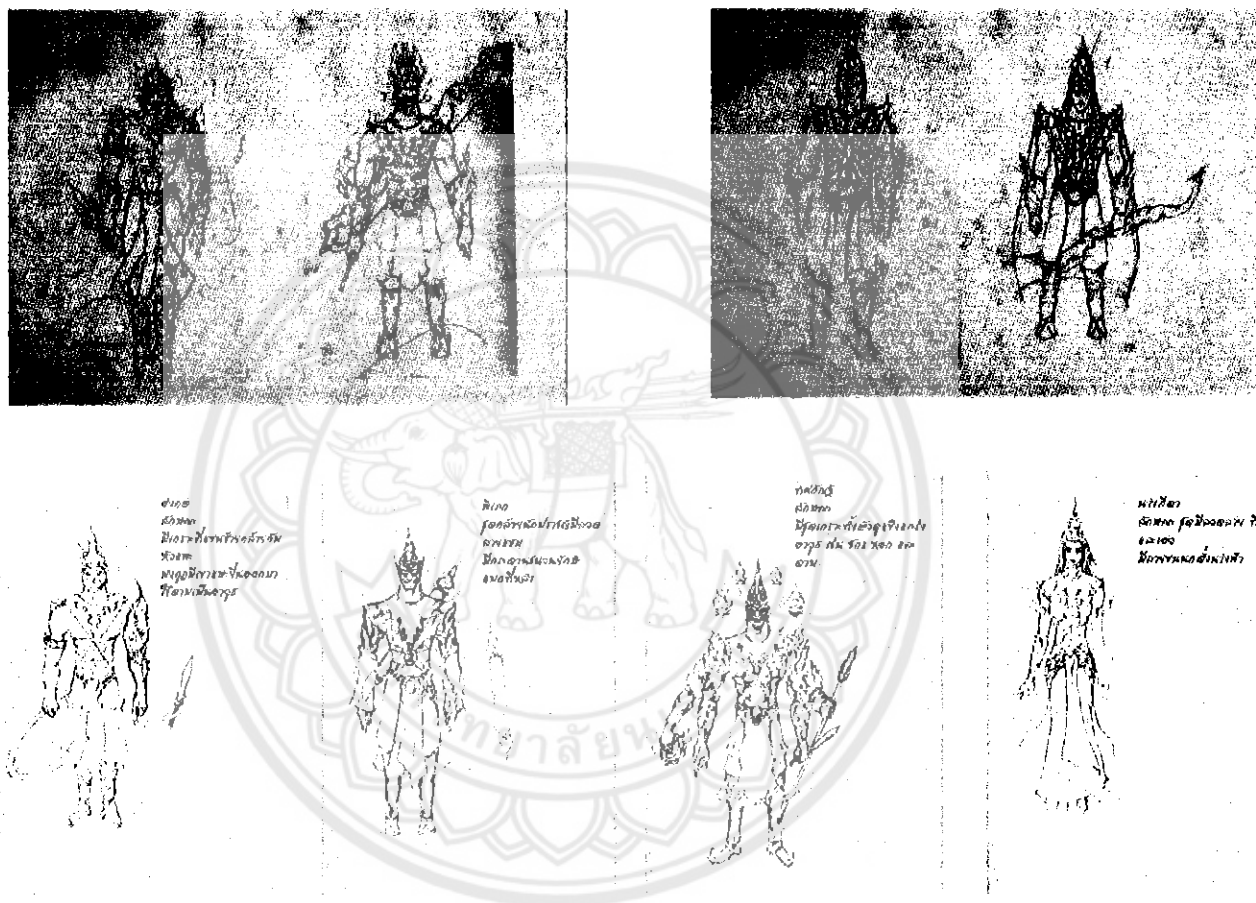


รูปที่ 54 ภาพร่าง 13-18

รูปที่ 55 ภาพร่าง 19-24

4.3 การพัฒนาการออกแบบ

การพัฒนาตัวละครเด่นๆ นำมาออกแบบพัฒนาต่อยอดจาก ลักษณะตัวละครที่มีอยู่ใน เรื่องรามเกียรติ์ ตอนหนุมานหักคอกช้างเฮอร์วินโดยจะศึกษาประวัติของแต่ละคนว่ามีลักษณะเด่นๆตรงไหนเพื่อนำมาคิดรูปแบบ ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวนั้นๆ



รูปที่ 56 การออกแบบตัวละคร

หนุมาน –บุตรแห่งลม ในการออกแบบจะใช้ลายที่พริ้วไหว คล้ายลักษณะของลมมาเป็นลายรอบๆตัว
 อินทรชิต- ตัวนี้นึกถึงคำสาปไฟบรรลัยกัลป์ อยากรให้ตัวอินทรชิตจะมีความเกี่ยวข้องกับไฟ โดยปากของเค้าจะมีไฟออกมาอยู่เสมอจนกว่าจะตาย
 พระลักษมณ์- ตัวนี้คือพญานันตนาคราชขอตัวลงมา ซึ่งคิดว่าต้องมีลายน้ำอยู่แน่นอน และก็ เป็นคู่ต่อสู้กับอินทรชิตซึ่งเป็นธาตุไฟด้วย เลยเหมาะที่จะใช้ลายสายน้ำ และละอองน้ำมาใช่
 พระราม-นึกถึงความเป็นกษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่ อยากรให้ชุดเกราะดูเท่และมีผ้าคลุมด้านหลังผมยาว
 ดิอณู

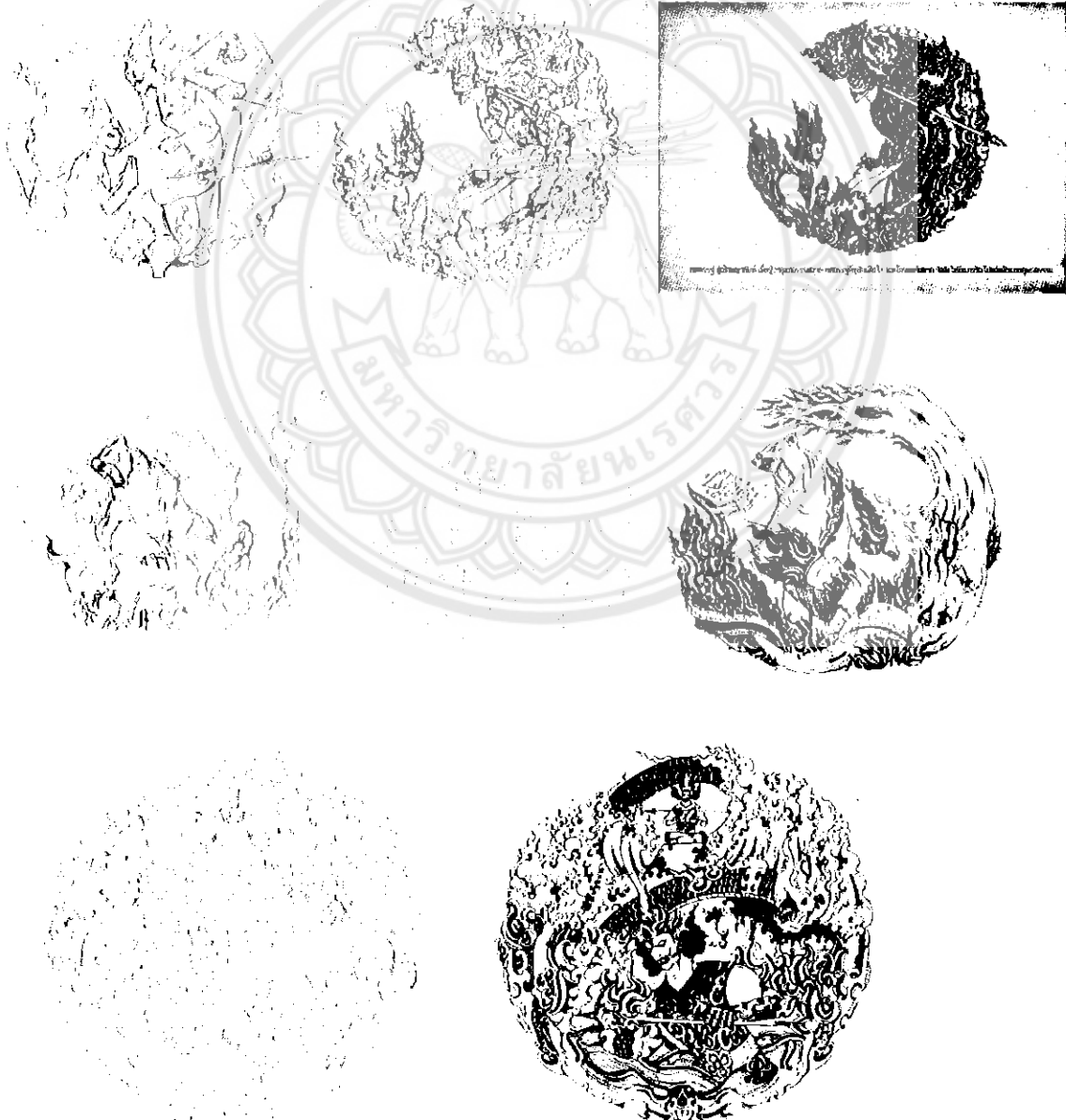
พิภก- อยากให้ดูเป็นผู้มีวิชาอาคม เก่งเรื่องโหราศาสตร์ สะพายสิ่งของลักษณะคล้ายกระดานชนวนผสม
กับคำภีร์ แล้วเพิ่มความใหญ่เข้าไปดูมีฤทธิ์มาก สวยลายจะใส่ไปที่แขนให้เห็นเด่นๆ

ทศกัณฐ์- แนนอนต้องมีหลายมือแล้วแต่ช่วงเวลา รบอยู่หรือคุยกับใคร ตัวนี้จะออกแบบลายเข้าไปใน
เกาะทุกส่วน และจะมีหัวเล็กๆวนอยู่รอบตัว

นางสีดา - ตัวละครนี้จะนิกยากหน่อย แต่บทไม่ค่อยมีอะไร ส่วนตัวจะนึกถึงนางฟ้า แล้วเอาลาย
ไปใส่ตามชุดคล้ายขนนก

องคต- บทมารับพานอย่างเดียว แต่ตัวละครนี้น่าสนใจ มีลักษณะเด่นอยู่ไม่น้อย เพราะเกิดมาจากนางมณ
โทกับพาลี แต่คลอດในท้องแพะ เลยใส่ความเป็นแพะผสมถึง และแขนซ้ายที่มีเกาะสวมอยู่

ตัวละครยักษ์สมทบ- บางตัวใน เนื้อเรื่อง จะมีลักษณะไม่เด่น การจะแยกแยะแต่ละตัวนั้นต้องดูที่สี
ตัวละครแต่เมื่อใช้ภาพขาวดำจะออกแบบลักษณะรูปร่างแตกต่างกันไป



รูปที่ 57 ขั้นตอนการพัฒนาชิ้นงาน

ขั้นตอนการพัฒนาชิ้นงาน จากแบบร่างนำมาต่อยอดสู่ขั้นตอนการร่าง และตัดเส้นหมึก

ในส่วนของการตัดเส้นจะเป็นการเก็บลายละเอียด ซึ่งลายที่นำมาใช้จะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปแล้วแต่ว่าจะอยู่ในสถานะการฉีกไหม เช่น ถ้ามีตัวละครพระลักษมณ์อยู่ในฉากลายจะมีลักษณะเป็นคลื่นน้ำ ละอองน้ำ ถ้าเป็นอินทรีก็จะมีลายคล้ายคว้นไฟอยู่รอบๆแต่ก็แล้วแต่สถานะการฉีกไหมเช่นกัน จากการให้ลายละเอียดของลายแล้วต่อมาจะใช้ปากกา ตัดเส้นลายที่ร่างอย่างละเอียดไว้ พอเสร็จ ก็จะเป็นการลงหมึก การลงหมึกในแต่ละลายในก็ต้องมีการคำนวณองค์ประกอบของภาพว่าจะลงดำในส่วนไหน ให้น้ำหนักภาพรวมนั้นเท่าๆกัน จากนั้นก็จะถมดำภาพและค่อยๆ เก็บลายละเอียด ลายต่างๆให้ดูสมดุลงัน

4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย

จากการทำงานทั้งหมด นำภาพที่สมบูรณ์มาจัดรูปเล่ม วางตัวหนังสือ และจัดหน้า เข้าสู่การตีพิมพ์ในตอนสุดท้าย

รูปแบบหน้าปก รองปก

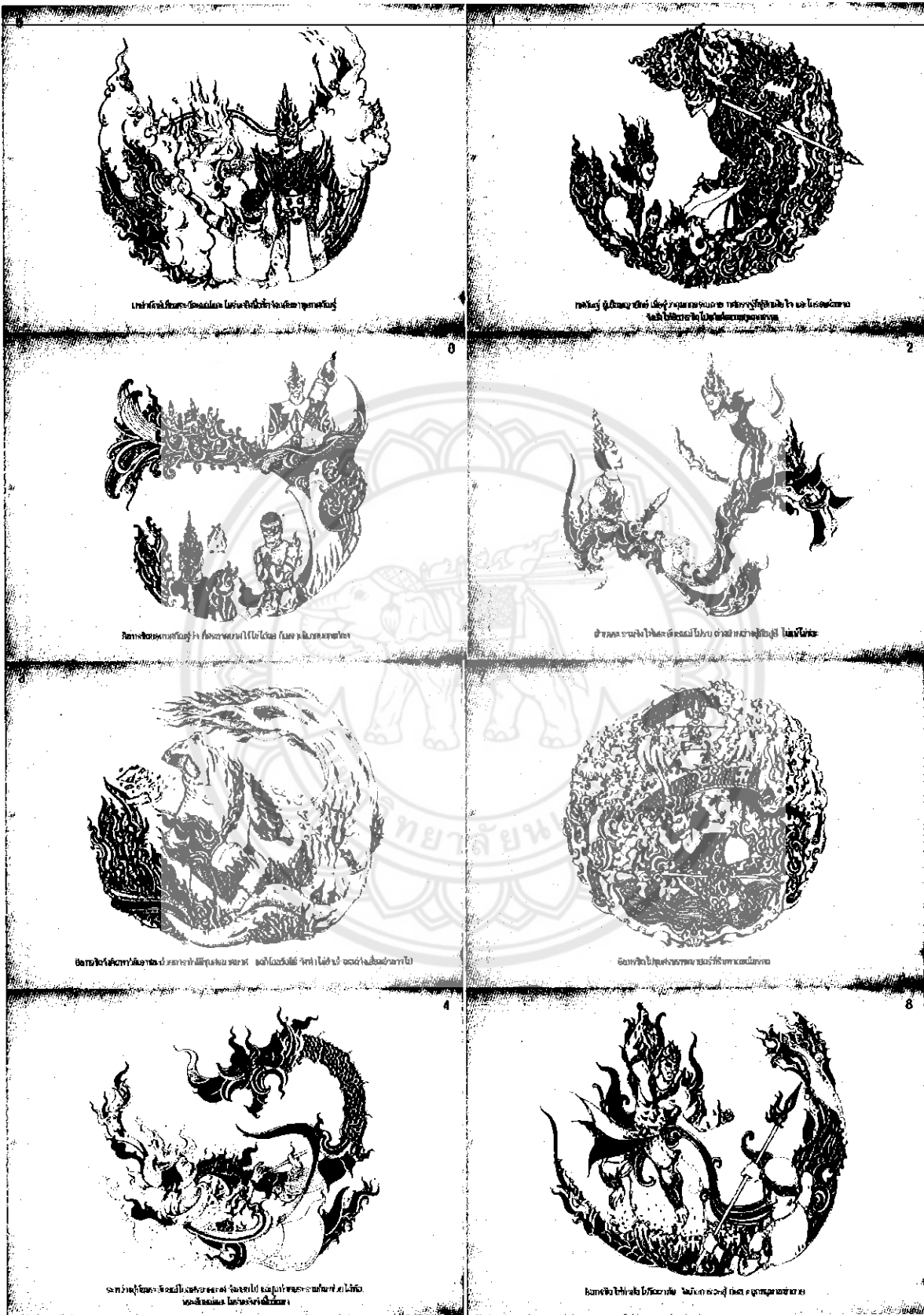


จาก The Book Design Association
Ramayana

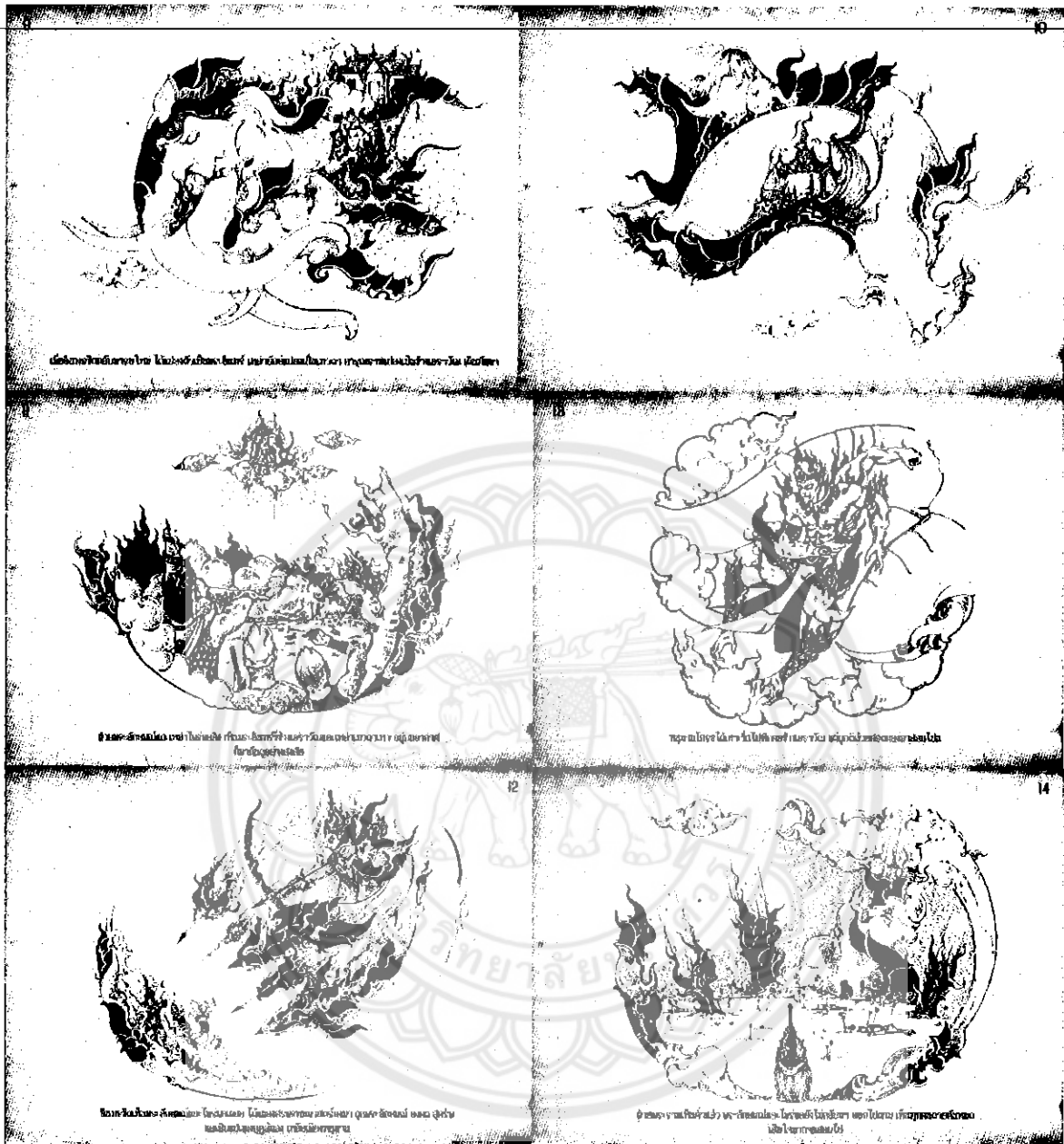
by

Thanywa Ketsahorn
SARASA
Innovative media design

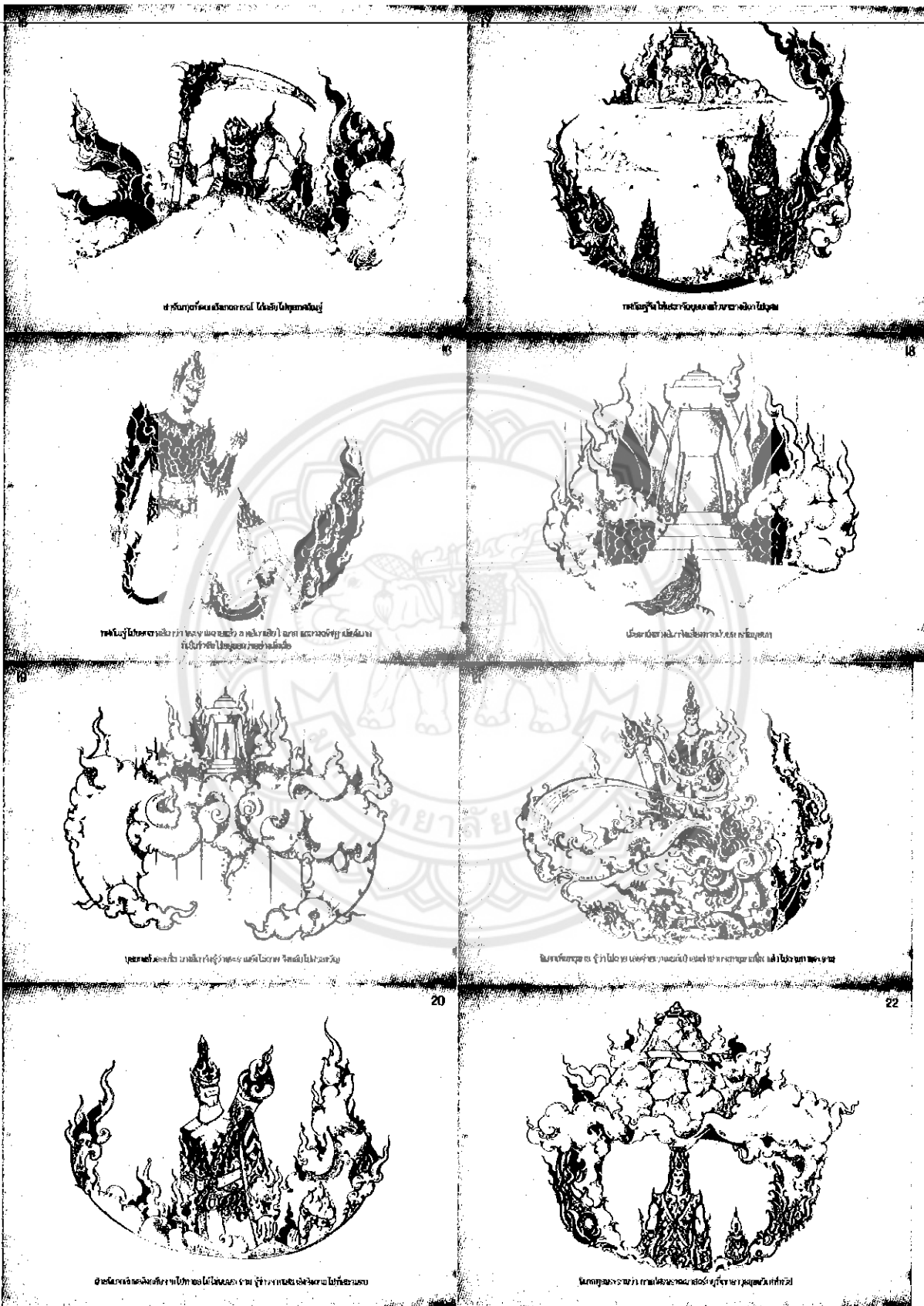
รูปที่ 58 ปก และปกรอง



รูปที่ 60 งานสมบูรณหน้า 1-8

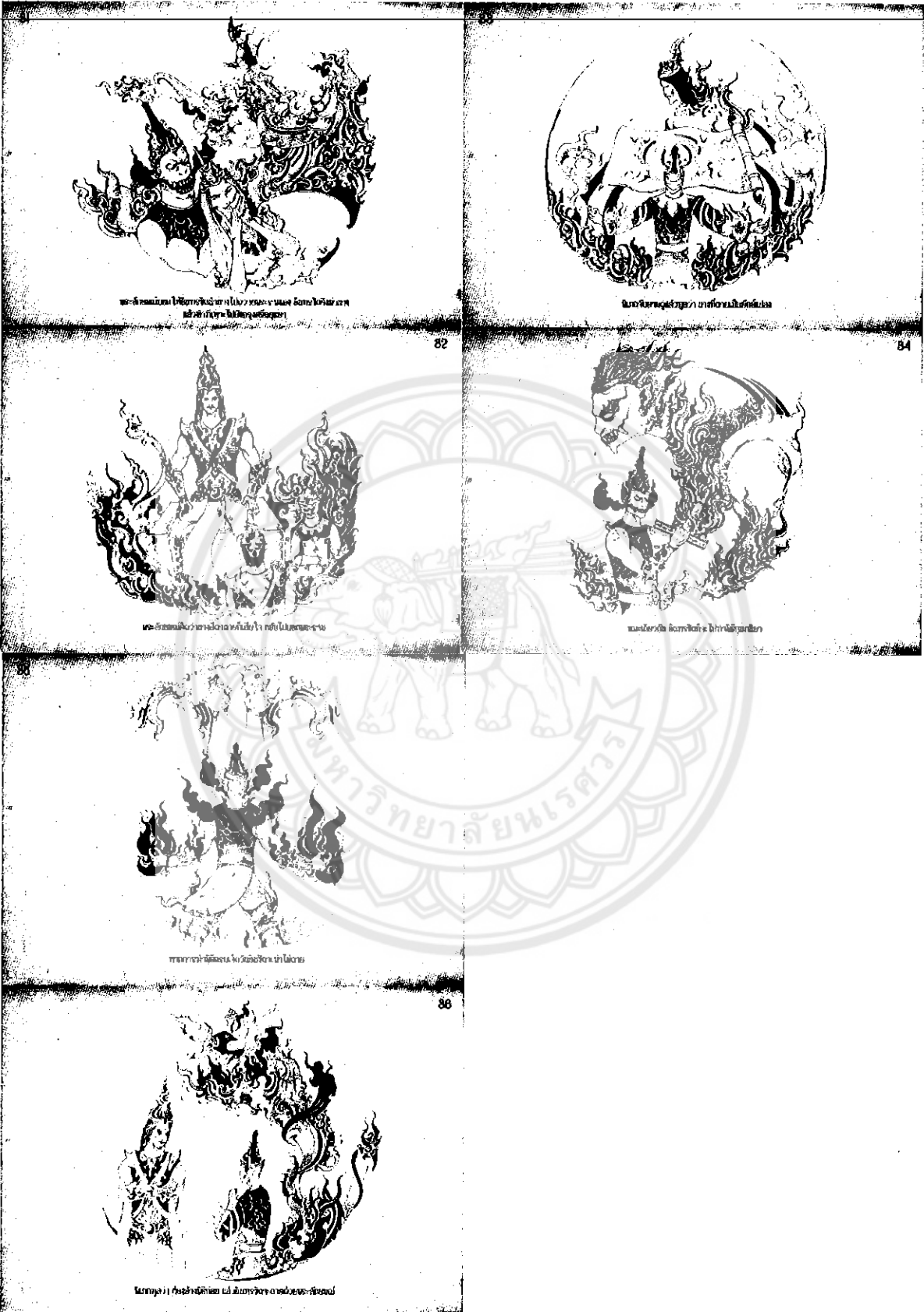


รูปที่ 61 งานสมบูรณหน้า 9-14

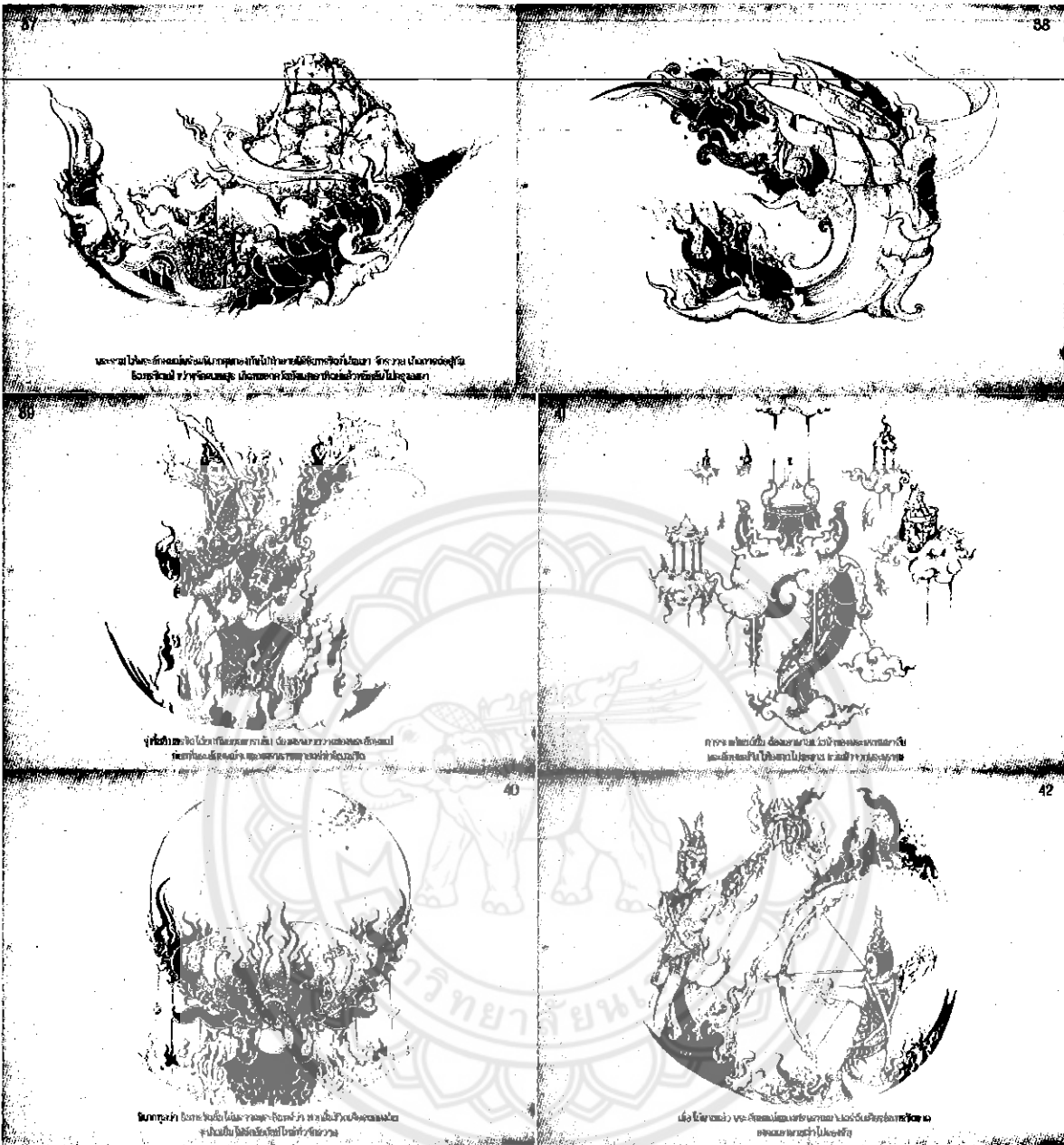


รูปที่ 62 งานสมบูรณหน้า 15-22

รูปที่ 63 งานสมบูรณหน้า 23-30



รูปที่ 64 งานสมบูรณหน้า 31-36



รูปที่ 65 งานสมุดรณหน้า 37-42



ปางพระนารายณ์ในปางพิเภกโศกโศก
ผู้สมบรูณ์พระนารายณ์ในปางพิเภก



ปางพระนารายณ์ในปางพิเภกโศกโศก

44

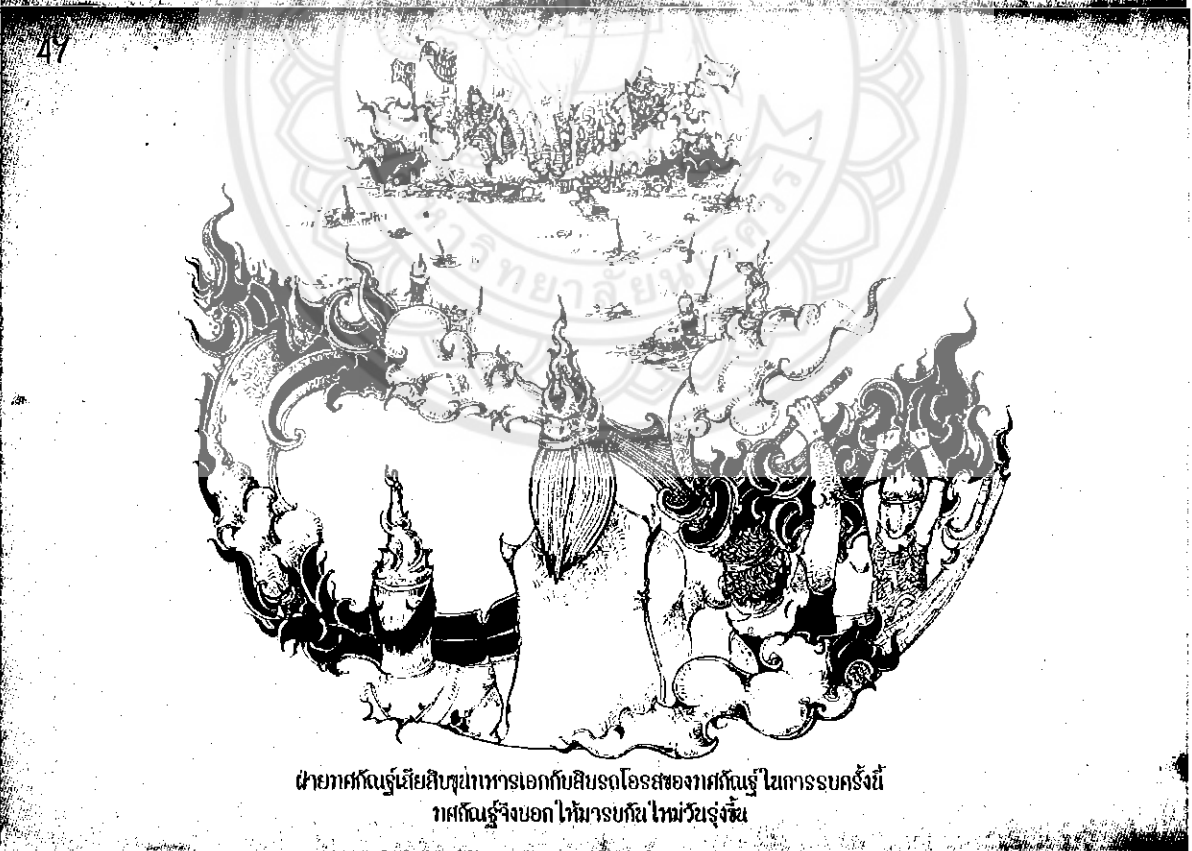
46



ปางพระนารายณ์ในปางพิเภกโศกโศก
ผู้สมบรูณ์พระนารายณ์ในปางพิเภก



ปางพระนารายณ์ในปางพิเภกโศกโศก
ผู้สมบรูณ์พระนารายณ์ในปางพิเภก

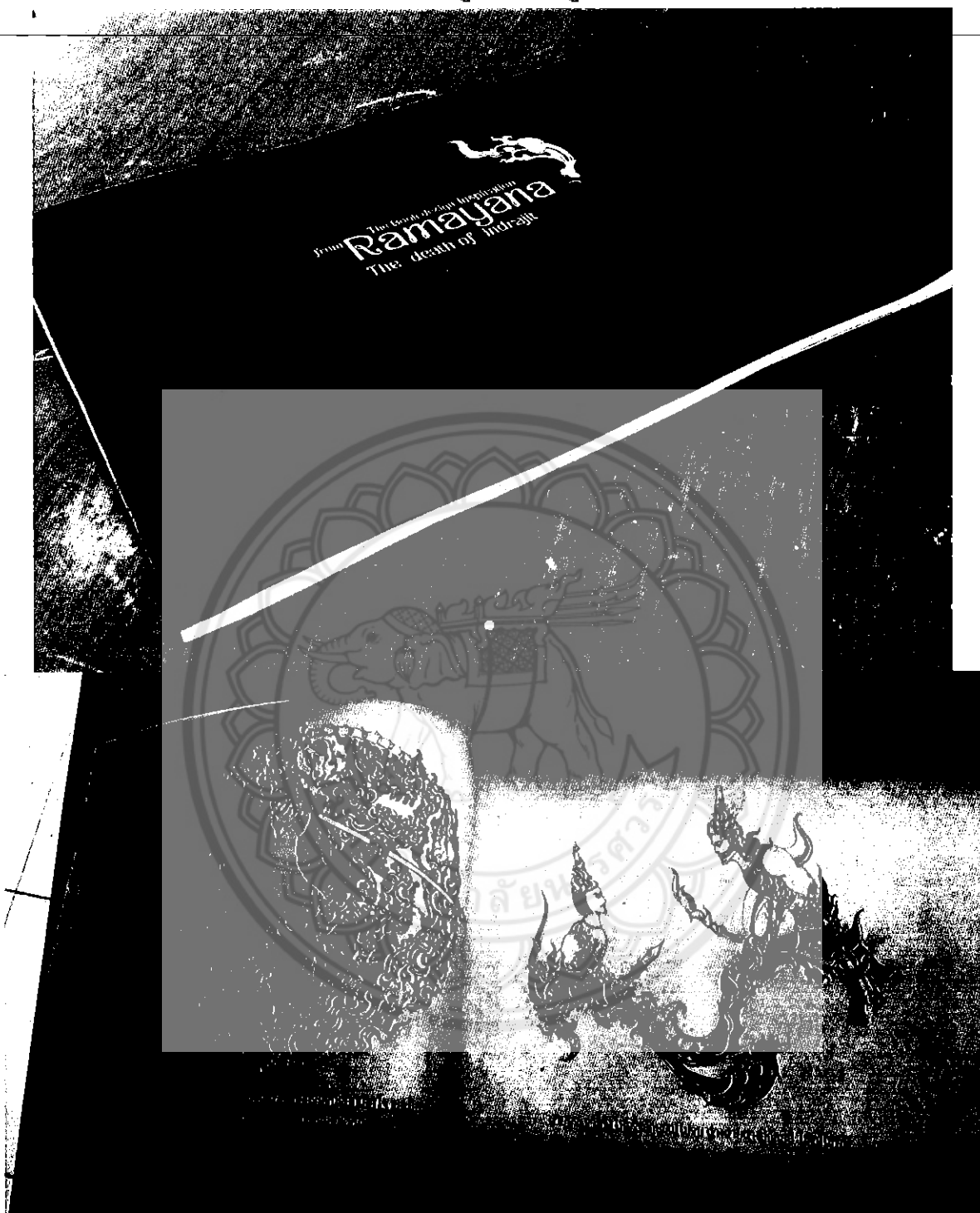


47

ปางพระนารายณ์ในปางพิเภกโศกโศก
ผู้สมบรูณ์พระนารายณ์ในปางพิเภก

รูปที่ 66 งานสมบูรณหน้า 43-47

ภาพถ่ายรูปเล่มสมบูรณ



รูปที่ 67 ภาพถ่ายรูปเล่มเสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 68 ภาพถ่ายรูปเล่มเสร็จสมบูรณ์2

บทสรุป

จากการศึกษาอิสระการออกหนังสือการ์ตูนโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณโดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษาค้นคว้า และ วิธิดำเนินการศึกษาตามหัวข้อ ดังนี้

1.สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อออกแบบหนังสือการ์ตูนโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณเพื่อให้กลุ่มเป้าหมาย ได้เกิดการรับรู้และสนใจเกี่ยวกับวรรณคดีไทย ให้ได้รับรู้ถึงปัญหาของวรรณคดีไทยและศิลปะของไทย โดยผู้ศึกษาทำการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ ให้มีความน่าสนใจ เหมาะสมแก่การนำไปเผยแพร่ออกไปโดยผลการวิจัย โดยสรุปผลดังต่อไปนี้

เริ่มแรกเกี่ยวกับการหาข้อมูลในช่วงแรกนั้นยังทำได้ยากเพราะเรายังไม่ได้แนวทางที่ชัดเจนมีการเปลี่ยนข้อมูลบ่อยครั้งพอเราเริ่มรู้ที่จะทำอะไรแล้ว เราก็จะหาข้อมูลว่าการจะทำลายไทยประยุกต์นั้นต้องเริ่มจากการค้นหาลายไทย ศึกษาการร่างลายนั้นๆว่าต้องเริ่มจากอะไรก่อน ต่อมาจะต้องศึกษาลายไทยประยุกต์ที่ได้มีการเขียนขึ้นมาก่อนหน้านี้ ว่าเค้ามีแนวคิดอะไรถึงได้ทำขึ้นมา แล้วถ้าเกิดหาไม่ได้เราก็จะมาดูจากภาพวาดว่า องค์ประกอบของงานนั้น มีจุดเด่นอย่างไรบ้าง ศึกษาการออกแบบลายไทยประยุกต์ว่าถ้าเป็นสิ่งที่ขึ้นนี้เค้าจะเดินลายในลักษณะไหนจากนั้นพอเราเริ่มเข้าใจก็จะมาในส่วนของประวัติการ์ตูนบ้าง ประวัติภาพประกอบบ้างเพื่อให้เข้าใจความหมายของมันซึ่งจะทำให้ผู้วิจัยนั้นไม่หลงทิศทางว่าสิ่งนั้นคืออะไร แล้วมันใช้อย่างที่เราจะทำหรือไม่ เมื่อได้เข้าใจตัวเนื้อหาของงานแล้ว จะเป็นการเลือกเรื่อง รามเกียรติ์ตอน หนุมานหักคอกช้างเอราวัณ ซึ่งตัวผู้วิจัยเองก็ไม่ค่อย รู้จักตอนนี้เท่าไร เพราะตอนนี้เป็นตอนเล็กๆ จะเล่าถึงหนุมานโกรธอินทรีชิต ที่ตอนนั้นแปลงเป็นพระอินทร์ซึ่งช้างเอราวัณอยู่ จึงได้กระโดดไปหักคอกช้าง ตอนนี้จะอยู่ในเรื่องราวของศึกอิทธิพิชิตซึ่งเป็นตอนที่ มีคนรู้จักเยอะ แล้ว เราอยากได้ตอนที่คนรู้จักน้อยมาทำเป็นหนังสือเล่มนี้ เพราะจะทำให้คนที่ไม่รู้ว่ามีตอนนี้อยู่ได้รับรู้และสนใจขึ้นมา เนื้อหาโดยรวมจะเป็นการที่ทศกัณฐ์โกรธแค้นฝ่ายพระราม ที่ส่งกุมภกรรณ ไปใน ตอนกุมภกรรณทนต์ เลย์ให้อินทรีชิตลูกของตัวเองไปแก้แค้น แต่สุดท้ายธรรมะก็ยอมชนะธรรมอยู่ดี แต่การที่ธรรมะจะชนะนั้นจะด้วยวิธีอะไรก็ต้องไปดูกันเอาเอง หลังจากที่เราได้เนื้อเรื่องมาแล้วเราก็นำไป ใ้วางโครงเรื่อง ออกแบบตัวละคร ให้มีความโดดเด่นแล้วใส่ลายประยุกต์ในแบบเราเข้าไป การออกแบบตัวละครดูเหมือนจะน้อย แต่เป็นอะไรที่ยากมาก ต้องศึกษาประวัติตัวละคร การแต่งตัว แล้วนำมาดูภาพรวม จากนั้นก็จะออกแบบลายให้เข้ากับตัวละคร ออกแบบลายของฉาก ชุดตัวละครให้ดูเป็น คน เป็น ยักษ์ เป็นลิง พอได้ลายละเอียดมาแล้วก็จะนำเข้าสู่กระบวนการ ร่างภาพจริงเป็นอันดับแรก พอร่างเสร็จทั้งหมดก็จะมาคัดลาย

ละเอียดซึ่งเป็นงานที่ใช้เวลานานมากในการทำ กระบวนการทำดูไม่ซับซ้อนอะไรแต่เมื่อทำจริงต้องใช้เวลาในการคิดลยว่าจะลงตัวหรือไม่ จากนั้นก็จะต่อด้วยลงเส้น พอได้แล้วก็นำไปลงหมึกต่อไป เป็นอันเสร็จกระบวนการทุกอย่างและเก็บลายละเอียดในตอนท้าย จากนั้นก็จะไปเสกนเข้าคิมพิวเตอร์ต่อเพื่อจัดหน้าและปรับสี ตามที่ต้องการ สุดท้ายก็นำผลงานที่สมบูรณ์นำไปเข้าโรงพิมพ์ ผลลัพธ์ที่ได้พอใจในระดับหนึ่งอยากจะดีกว่าที่เคยคิดไว้ประมาณหนึ่งแต่ยังไม่ดีพอ คิดว่างานเราควรปรับปรุงอีกหลายอย่าง และเมื่อนำไปส่งอาจารย์ที่ปรึกษาก็ได้แง่คิดมากมาย งานเรายังมีจุดพลาดหลายอย่าง เป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ว่ามันควรจะเป็นอย่างนี้ ก็มีสิ่งที่เป็นไปตามที่วางเอาไว้ แต่บางภาพก็คุณภาพที่คิดเอาไว้ว่าจะดีกลับคิดว่ายังต้องปรับปรุง ซึ่งการบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางเอาไว้ตั้งแต่แรกก็ยังถือว่า เป็นไปตามต้องการ คืออยากให้คนมาสนใจงานเรา ก็มีบางคนสนใจ แต่เรื่องจะดูเนื้อหาของหนังสือหรือไม่นั้นก็อยู่ที่ว่าคนจะชอบมากน้อยแค่ไหน แต่ก็ถือว่าบรรลุเป้าหมายที่วางไว้

2. ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

จากการทำงานพบว่าตัวงานมีความหลากหลายในการออกแบบรวมทั้งลักษณะของลายประยุกต์ที่ออกแบบมานั้นมีความซับซ้อน จึงยากที่จะควบคุมน้ำหนัก และองค์ประกอบโดยรวม การตีเนื้อหาออกมาเป็นภาพมีอุปสรรคในช่วงแรกๆ ทำให้ใช้ระยะเวลาเกินควร

3. ข้อเสนอแนะ

การที่เราสนใจวัฒนธรรมต่างชาตินั้นไม่ได้แปลว่าเป็นสิ่งไม่ดี แต่เราควรจะนำสิ่งดี ๆ ของวัฒนธรรมนั้นมา เรียนรู้ ศึกษาในสิ่งที่บ้านเราขาดหายไป เอาสิ่งเหล่านั้นมาพัฒนาโดยที่ดองไม่ลืมว่าวัฒนธรรมไทย หรือศิลปะของไทยก็มีดีไม่แพ้ชาติอื่นเช่นกัน

การออกแบบหนังสือการ์ตูนหรือภาพประกอบต่างๆมีมากมาย แต่ถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับวรรณคดีไทย น้อยคนจะสนใจและการที่จะทำหนังสือให้คนจดจำนั้นก็อยากจะทำให้คนที่อ่าน ได้จดจำเกี่ยวกับสิ่งที่บรรพบุรุษนั้นให้เรามา เพื่อให้ลูกหลานเห็นคุณค่าของสิ่งนี้ต่อไป トラบที่ยังไม่ลืมเลือน



เอกสารอ้างอิง/บรรณานุกรม

เว็บไซต์ jitdrathanee(ประเทศไทย) พศ .2556 ศิลปะร่วมสมัย
สืบค้นเมื่อ 4/12/2556

จาก http://www.jitdrathanee.com/Learning/learner/toey_010.htm#.U9bZwI_uSp

เว็บไซต์ wikipedia(ประเทศไทย) พ.ศ.2556 เรื่องรามเกียรติ์
สืบค้นเมื่อ 4/12/2556 จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/รามเกียรติ์>

เศรษฐมนันตร์ กาญจนกุล.เส้นสายลายไทย.กรุงเทพฯ: เอกสายส่ง.
สืบค้นเมื่อ 4/12/2556 จาก <http://www.bspwit.ac.th/LINK PAGE/Art Group/Art20Design/ART-DESIGN UTF-UNIT-09.php>

เอกรัตน์ อุดมพร วรรณคดีสมัยกรุงธนบุรี. กรุงเทพมหานคร:พัฒนาศึกษา.(2544)
สืบค้นเมื่อ 4/2/2557 จาก <http://krungthonburi.exteen.com/page>

