

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติประเพณีบุญข้าวจี
เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีอีสาน



วิทยานิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาลัทธิสุตตปริยญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

**2D ANIMATION DESIGN TO PROMOTE CULTURAL TRADITIONS E-SAN
: BOON KHAO JI**



**A Thesis Submitted to the Graduate School of Naresuan University
in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design
May 2016
Copyright 2016 by Naresuan University**

วิทยานิพนธ์ "การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญข้าวเจ้า
เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีอีสาน"

ของ นางสาว สุริษา บุตรเพชร

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชัน

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ลลิตา อินทรลักษณ์)

.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)

.....กรรมการ
(ดร.คณัย เรียบสกุล)

.....กรรมการ
(อาจารย์วิสิฐ จันเภา)

.....กรรมการ
(อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญานนท์)

.....กรรมการ
(อาจารย์มยุรี สุภังคมาศ)

.....กรรมการ
(อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ)

.....กรรมการ
(อาจารย์วิสิฐ อรุณรัตน์นันท)

อนุมัติ
.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์)
หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ได้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาและอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากอาจารย์ชวลิต ดวงอุทา ซึ่งเป็นที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ต้องขอขอบคุณอาจารย์ที่อดทนและเข้าใจเสมอมาจนวิจัยเรื่องนี้ได้เสร็จสมบูรณ์

เหนือสิ่งอื่นใดต้องขอขอบคุณบิดา มารดา และหลวงลุง ที่คอยให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมาและอดทนรอเพื่อให้ผู้วิจัยได้ทำวิจัยเรื่องนี้ให้สำเร็จไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณพระอาจารย์ที่อยู่วัดถ้ำสุวรรณคูหาที่ให้ข้อมูลดีๆ เพื่อไปต่อยอดเกี่ยวกับประเพณีบุญข้าวจีและอยากจะขอบคุณเพื่อนสนิทของผู้วิจัยที่ช่วยให้คำแนะนำ คอยให้ความช่วยเหลือ คอยกระตุ้นและให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา

ผู้วิจัยหวังว่า วิจัยเรื่องนี้จะประโยชน์แก่ผู้รับชมหรือผู้ที่สนใจประเพณีบุญข้าวจีไม่มากนักน้อย



สุริยาบุตรเพชร

ชื่อเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน2มิติ ประเพณีบุญข้าวจีเพื่อส่งเสริม
วัฒนธรรมประเพณีอีสาน
ผู้วิจัย สุวิษา บุตรเพชร
ที่ปรึกษา อาจารย์ ชวลิต ดวงอุทา
ประเภทสารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยนเรศวร,2559
คำสำคัญ แอนิเมชัน2มิติ ประเพณีบุญข้าวจีส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณี
อีสาน

บทคัดย่อ

ประเพณีบุญข้าวจีเป็นงานบุญประเพณีที่สำคัญของภาคอีสานและมีกำหนดการอยู่ในฮีตสิบสอง จะจัดขึ้นในราวเดือนสามของทุกปี จนเรียกว่า บุญเดือนสาม มีการสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตเพื่ออนุรักษ์ประเพณีและเผยแพร่วัฒนธรรมให้คนในพื้นที่ได้สืบทอดและเผยแพร่ให้คนในสังคมยุคปัจจุบันได้รู้จักความสำคัญและประวัติความเป็นมาบุญข้าวจียังเป็นกิจกรรมร่วมของชุมชนหลายหมู่บ้านจะจัดงานในวัดประจำหมู่บ้านและด้วยความเชื่อของคนในสมัยก่อนที่ได้ยินเกี่ยวกับอานิสงส์ที่นางปทุมณฑาสีถวายขนมแบ่งจี พอหลังจากการทำนาเสร็จสิ้นชาวนาได้ข้าวขึ้นยุ้งใหม่จึงอยากร่วมกันทำบุญข้าวจีถวายแด่พระสงฆ์เพื่อเอาบุญ

ปัจจุบันประเพณีบุญข้าวจีเริ่มจะเลือนหายไปมากแล้ว ซึ่งคนสมัยใหม่มักจะละเลยแม้จะมีการนำมาเผยแพร่ แล้วคนที่รู้จักเรื่องราวของชุมชนและประเพณีอย่างลึกซึ้งที่สุดคือผู้เฒ่าผู้แก่ที่ส่วนคนรุ่นหลังๆ ก็ทำตามกันมาแต่ไม่มีความหมายว่าที่มาของบุญประเพณีมาจากไหน

ผลการศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่าการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณีบุญข้าวจีเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีอีสาน นั้นมีความคิดเห็นที่สามารถช่วยในการให้เกิดความรู้ความเข้าใจและความสำคัญในระดับหนึ่ง

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	
1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1-2
2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
3.ขอบเขตของงานวิจัย.....	2-3
4.วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2-3
5.นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3-4
6.ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	
1.ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย.....	5
1.1 วัฒนธรรมและประเพณีไทย.....	6-9
1.2 ประเพณีอีสาน.....	9-23
1.3 ประเพณีบุญข้าวฉี่.....	23-26
1.4 ความหมายและประเภทของการให้ทาน.....	26-28
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบในเรื่องที่ทำการวิจัย.....	28
2.1 ความรู้ทั่วไปของการออกแบบ.....	28-31
2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน.....	31-42
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย.....	43-47
4.กรณีศึกษา.....	48-50
3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ.....	51-52

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4 การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน.....	53
4.1 แนวคิดในการออกแบบ.....	53-54
4.2 การออกแบบตัวละครและฉาก.....	55-60
4.3 Storybord.....	61-67
4.4 ขั้นตอนการทำPost-Production.....	67
5 บทสรุป.....	
สรุปผลการวิจัย.....	68
อภิปรายผลการวิจัย.....	69
ข้อเสนอแนะ.....	69
บรรณานุกรม.....	70
ภาคผนวก.....	73
ประวัติผู้วิจัย.....	76

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ประเพณีฮีตสิบสอง.....	10
2 บุญเข้ากรรม.....	11
3 บุญคูณลาน.....	12
4 การนั่งฟังเทศน์ของบุญเผวส.....	14
5 งานบุญสงกรานต์.....	15
6 งานบุญเดือนหก.....	16
7 งานบุญเดือนเจ็ด.....	17
8 งานบุญเดือนแปด.....	18
9 บุญข้าวประดับดิน.....	19
10 บุญข้าวสาก.....	20
11 วันออกพรรษาหรือวันปวารณา.....	21
12 งานบุญกฐิน.....	23
13 งานบุญข้าวจี.....	24-25
14 การวาดภาพลงบนแผ่นใสเป็นกระบวนการของการจัดทำนิเมชันภาพ2D.....	33
15 เพาะที่กำลังวิ่งกระโดดกินใบไม้.....	34
16 Thaumatrope(หมนุ่มหัดจรรย) เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่สร้างภาพ.....	35
17 แผ่นโฆษณาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง "เจอร์รี่ เดอะ ไดโนเสาร์".....	36
18 แผ่นโฆษณาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง "สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด".....	37
19 ตัวละครฟฟี(Goofy)ของ ดิสนีย์ ที่ใช้เทคนิค Cel Animation	38
20 Cut-Out Animation จากเรื่อง South Park	39

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
21 Clay Animation-Stop Motion จากเรื่อง Wallace &Gromit.....	39
22 แสดงตัวอย่างกรณีศึกษา(1).....	48
23 แสดงตัวอย่างกรณีศึกษา(2).....	49
24 แสดงตัวอย่างกรณีศึกษา(3).....	50
25 ออกแบบคาแรคเตอร์(1).....	56
26 ออกแบบคาแรคเตอร์(2).....	56
27 ออกแบบคาแรคเตอร์(3).....	57
28 ออกแบบคาแรคเตอร์และแก้ไขปรับปรุง(4).....	57
29 ออกแบบคาแรคเตอร์(5).....	57
30 ออกแบบคาแรคเตอร์(6).....	57
31 ออกแบบคาแรคเตอร์และปรับปรุงแก้ไข(7).....	58
32 ลงสีตัวละครครั้งที่1.....	58
33 ลงสีและปรับปรุงแก้ไขตัวละครครั้งที่2.....	59
34 ตัวอย่างการออกแบบฉาก.....	60
35 ตัวอย่างการลงสีฉาก.....	60
36 แสดงตัวอย่างการลงสีฉากและปรับปรุงแก้ไข.....	60
37 Storybord1.....	61
38 Storybord2.....	61
39 Storybord3.....	61
40 ผลงานชิ้นสุดท้าย 1.....	62

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
41 ผลงานชิ้นสุดท้าย 2.....	62
42 ผลงานชิ้นสุดท้าย 3.....	63
43 ผลงานชิ้นสุดท้าย 4.....	63
44 ผลงานชิ้นสุดท้าย 5.....	64
45 ผลงานชิ้นสุดท้าย 6.....	64
46 ผลงานชิ้นสุดท้าย 7.....	64
47 ผลงานชิ้นสุดท้าย 8.....	65
48 ผลงานชิ้นสุดท้าย 9.....	65
49 ผลงานชิ้นสุดท้าย 10.....	65
50 ผลงานชิ้นสุดท้าย 11.....	66
51 ผลงานชิ้นสุดท้าย 12.....	66
52 ผลงานชิ้นสุดท้าย 13.....	67
53 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการตัดต่อและใส่เสียง.....	67
54 การนำเสนอผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก.....	74
55 ภาพโดยรวมของงาน.....	75

สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

1	แสดงแผนตารางการดำเนินงาน.....	3
---	-------------------------------	---



บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในประเทศไทยมีสิ่งสำคัญที่สุดของการดำรงชีวิตคือข้าว และในภาคอีสานก็ได้มีประเพณีที่เกี่ยวกับข้าวคือ ประเพณีบุญข้าวจีเป็นงานบุญประเพณีที่สำคัญและมีกำหนดการอยู่ในฮีตสิบสอง จะจัดขึ้นในราวเดือนสามของทุกปี จนเรียกว่า บุญเดือนสาม มีการสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตเพื่ออนุรักษ์ประเพณีและเผยแพร่วัฒนธรรมให้คนในพื้นที่ได้สืบทอดและเผยแพร่ให้คนในสังคมยุคปัจจุบันได้รู้จักความสำคัญและประวัติความเป็นมา บุญข้าวจีเป็นกิจกรรมร่วมของชุมชนหลายหมู่บ้านและด้วยอาณิสย์ที่นางปุลณทาสีถวายขนมแป้งจี ชาวนาเมื่อเก็บเกี่ยวข้าวแล้วจึงพากันทำบุญข้าวจีถวายทานแด่พระสงฆ์เพราะถือว่าการถวายข้าวจีมีอาณิสย์มาก และคนไทยส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ นิยมการทำบุญให้ทานเพื่อเป็นการสร้างกุศลและมีความเชื่อในกฎแห่งกรรม ศาสนาจะเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของคนไทยให้มีความผูกพันเป็นอันหนึ่ง อันเดียวกัน และจะเป็นแนวทางให้คนประพฤติปฏิบัติไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสม เนื่องการทำบุญตามประเพณีและวัฒนธรรม อันมีรากฐานมาจากพระพุทธศาสนาจะต้องประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจถึงเป้าหมายที่แท้จริงของพุทธศาสนา และวิธีปฏิบัติที่ถูกต้อง จึงจะเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาประเพณีเกี่ยวกับศาสนา (พวงผกา ประเสริฐศิลป์, 2542: 127)

ปัจจุบันวัฒนธรรมและประเพณีแบบโบราณกำลังเลือนหายไป ซึ่งคนสมัยใหม่มักจะละเลยแม้จะมีการนำมาเผยแพร่ ประเพณีบุญข้าวจีถึงแม้จะเป็นประเพณีที่สำคัญของชาวอีสานแต่คนในภาคอีสานบางคนอาจจะไม่เคยรู้จักก็มี และยิ่งภาคอื่นมีโอกาสสูงที่คนจะไม่รู้จักกันมากหรืออาจจะแค่ได้ยินชื่อแต่ไม่เคยเห็น หรืออาจจะเคยเห็นแต่ไม่รู้จักชื่อ จนใครหลายคนไม่คิดว่าข้าวจีนี้มันมีประเพณีและประวัติความเป็นมาที่สำคัญมาก ยังคงไม่เป็นที่รู้จักเท่ากับประเพณีอื่น เช่น ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีบุญบั้งไฟ เป็นต้น ประเพณีบุญข้าวจีเริ่มจะเลือนหายไปมากแล้วคนที่รู้จักเรื่องราวของชุมชนและประเพณีอย่างลึกซึ้งที่สุดคือผู้เฒ่าผู้แก่ที่มีอายุตั้งแต่ 70 ปีขึ้นไปแต่ตอนนี้ก็ล้มหายตายจากไปเกือบหมดแล้ว ส่วนคนรุ่นหลังๆ ก็ทำตามกันมาแต่ไม่มีความหมายว่าที่มาของบุญประเพณีมาจากไหน

ผู้วิจัยได้เห็นเกี่ยวกับปัญหานี้และอยากจะทำให้คนในสังคมได้รู้จักประเพณีบุญข้าวจี และได้รับรู้ว่ายังมีประเพณีนี้อยู่ในประเทศไทย จึงได้คิดนำเสนอประเพณีบุญข้าวจีผ่านสื่ออนิเมชัน 2

มิติ เพื่อช่วยเผยแพร่ซึ่งเป็นอีกทางที่จะสามารถช่วยให้คนในสมัยนี้ได้รู้จักและตระหนักเกี่ยวกับ ประเพณีอันดีงามนี้และอยากให้ช่วยรักษาประเพณีให้คงอยู่ต่อไปตราบนานเท่านาน และผู้วิจัยได้นำเสนอเรื่องราวโดยมีตัวละครสองตัวเป็นตัวดำเนินเรื่องและเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีนี้และได้มีการกระชับเนื้อหาเพื่อให้มีความเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติเผยแพร่ เพราะคิดว่าคนในสังคมปัจจุบันสามารถเข้าถึงสื่อได้ง่ายกว่าเมื่อก่อนอีกทั้งยังมีสื่อให้เลือกมากมาย จนทำให้สื่อทุกประเภทมีอิทธิพลมากในส่วนของ การเผยแพร่ให้ข้อมูลด้านต่างๆ

2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติประเพณีบุญข้าวจีเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรม ประเพณีอีสาน
2. นำเสนอให้คนในสังคมปัจจุบันได้รู้จักประเพณีบุญข้าวจีที่เป็นวัฒนธรรมของภาค อีสาน ว่าข้าวจินั้นมีประวัติความเป็นมาและมีประเพณีสืบต่อกันมาอย่างไร
3. เพื่อศึกษากระบวนการขั้นตอนการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

3.ขอบเขตของงานวิจัย

- 3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย
 - 3.1.1 ผู้คนที่สนใจประเพณีอีสาน
- 3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์
 - 3.2.1 ความยาวรวมทั้งหมดประมาณ 5 นาที
 - 3.2.2 PosterขนาดA3
 - 3.2.3 ปกแผ่น CD

4.วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลประเพณีบุญข้าวจี
2. ศึกษาเรื่องเทคนิคการทำ
3. วางโครงเรื่อง
4. ออกแบบและสเก็ตคาแรคเตอร์
5. พัฒนาและปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน									
	ส.ค	ก.ย	ต.ค	พ.ย	ธ.ค	ม.ค	ก.พ	มี.ค	เม.ย	พ.ค
1. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล										
2. สอบประเมินผลครั้งที่ 1 - Concept + Mood& Tone - Sketch Characterและฉาก										
3. สอบประเมินผลครั้งที่ 2 - storyboard - walk cycle										
4. สอบประเมินผลครั้งที่ 3 - animatic - sound										
5. แก้ไขปรับปรุง										
6. ดำเนินการสร้างผลงาน										
7. Post- Production										
8. ปรับปรุงแก้ไข										
9. รูปเล่ม										

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์สร้างภาพเคลื่อนไหว ตามภาพที่วาดหรือสร้างไว้ การทำให้ภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยการแสดงผลภาพชุดหนึ่งที่เร็วมาๆจนเรามองเห็นเป็นภาพต่อเนื่อง ซึ่งแต่ละภาพจะมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย

ประเพณี หมายถึง สิ่งที่นิยมถือประพฤติปฏิบัติสืบ ๆ กันมาจนเป็นแบบแผน ขนบธรรมเนียม หรือจารีตประเพณี (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2542)

ข้าวจี คือ ข้าวเหนียวหนึ่งให้สุกแล้วนำมาปั้นเป็นก้อนทาทะเลือเคล้าให้ทั่ว เอาไม้เสียบย่างไฟเหมือนไถ่ย่าง เมื่อข้าวสุกเกรียมแล้วก็เอาไข่ซึ่งตีไว้แล้วทาแล้วย่างซ้ำอีกกลายเป็นไข่เคลือบข้าว

เหนียว เสร็จแล้วถอดไม้ออกแล้วเอาน้ำอ้อยหรือน้ำตาลที่เป็นก้อนยัดใส่แทนกลายเป็นข้าวเหนียวยัดไส้

วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่คนไทยกำหนดสร้างขึ้น มีการเรียนรู้สืบทอดกันมามีลักษณะที่แสดงออกถึงความมั่งคั่ง ความงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ตลอดจนการมีศีลธรรมอันดีของสมาชิกไทย

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีอีสาน
2. ได้รู้เกี่ยวกับความเป็นมาของประเพณีบุญข้าวจี่มากขึ้น
3. ได้ช่วยเผยแพร่ข้อมูล



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง โครงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณี บุญข้าวฉี่ เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีอีสาน ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

- 1.1 วัฒนธรรมไทยและประเพณีไทย
- 1.2 ประเพณีอีสาน
- 1.3 ประเพณีบุญข้าวฉี่
- 1.4 ความหมายและประเภทของการให้ทาน

2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ ในเรื่องที่ทำกรวิจัย

- 2.1 ความรู้ทั่วไปของการออกแบบ
- 2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

4. กรณีศึกษา

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

ประเทศไทยมีวัฒนธรรมและประเพณี ต่าง ๆ ที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาแต่โบราณ เช่น พิธีกรรมทางศาสนาพุทธ ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพราหมณ์อย่างแยกแยะไม่ได้ ผู้นำในการประกอบพิธีกรรมต่างๆ ของท้องถิ่นตามภาคต่างๆ ของประเทศ ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่ชุมชนให้ความนับถือ เมื่อมีการจัดพิธีดังกล่าวขึ้น คนในชุมชนที่มาร่วมพิธีจะเกิดความรักความสามัคคี มีความเชื่อเพื่อเชื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นการสร้างความเจริญรุ่งเรืองและสร้างความเป็นปึกแผ่นแก่ชุมชนอย่างดียิ่ง

ปัจจุบันวัฒนธรรมและประเพณีแบบโบราณกำลังเลือนหายไป ซึ่งคนสมัยใหม่มักจะละเลย แม้จะมีการนำมาปฏิบัติอยู่บ้าง แต่ยังขาดความรู้ความเข้าใจขั้นตอนในเรื่องพิธีกรรมต่างๆ จึงทำให้มีการปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้อง ขาดความเป็นระเบียบเรียบร้อย หากหน่วยงาน หรือส่วนราชการที่มีหน้าที่ดูแลรับผิดชอบ ไม่เผยแพร่ความรู้ที่ถูกต้อง อาจทำให้วัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามมีความเสื่อมถอยไปเรื่อยๆ จนในที่สุดจะเลือนหายไปตามกาลเวลา วัฒนธรรมประเพณีที่ดีงาม ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องรวบรวมให้เป็นหนึ่งเดียว เพราะพิธีกรรมเป็นเรื่องหลักที่ต้องเรียนรู้และเข้าใจโดยต้องแท้

1.1 วัฒนธรรมไทยและประเพณีไทย

1.1.1 วัฒนธรรมไทย

วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่คนไทยกำหนดสร้างขึ้น มีการเรียนรู้สืบทอดกันมามีลักษณะที่แสดงออกถึงความงาม ความเรียบร้อย ความกลมเกลียว ตลอดจนการมีศีลธรรมอันดีของสมาชิกไทย เช่น การใช้ภาษาไทย การรู้จักเคารพผู้อาวุโส การไหว้ ศิลปกรรม แบบไทย อาหารไทย รวมทั้งการแต่งกายที่สุภาพเรียบร้อย ถูกต้องตามกาลเทศะเหมาะสมตามฐานะและวัย

วัฒนธรรมมีความสำคัญต่อคนไทยและสังคมไทยหลายประการ ดังนี้

1. เป็นเครื่องแสดงถึงความเจริญและเชิดชูเกียรติของบุคคลและประเทศชาติ
2. เป็นเครื่องที่แสดงถึงบุคลิกลักษณะประจำชาติและดำรงความเป็นชาติไทย
3. เป็นเครื่องกลมเกลียวจิตใจมนุษย์ให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข
4. เป็นเครื่องช่วยให้คนไทยภูมิใจในชาติไทย
5. เป็นเครื่องช่วยในการสร้างสัมพันธ์กับนานาชาติ โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

วัฒนธรรมของกันและกันและนำมาปรับใช้กับสังคมไทย

ลักษณะของวัฒนธรรมไทย

1. วัฒนธรรมไทยเป็นวัฒนธรรมแบบเกษตรกรรม นับตั้งแต่อดีตคนไทยส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม โดยเฉพาะการเพาะปลูกข้าว ซึ่งเป็นอาชีพหลักของคนไทย เช่น พิธีแรกนาขวัญ พิธีสูขวัญข้าว เป็นต้น
2. วัฒนธรรมไทยมีแบบแผนทางพิธีกรรม มีขั้นตอน รวมถึงองค์ประกอบในพิธีหลายอย่าง เช่นการทำพิธีกรรมเกี่ยวกับการทำศพ พิธีมงคลสมรส เป็นต้น
3. วัฒนธรรมไทยเป็นความคิด ความเชื่อ และหลักการ ที่เป็นองค์ความรู้ซึ่งเกิดจากการสั่งสมและสืบทอดกันมา เช่นความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และศาสนา ค่านิยมการรักษานวลสงวนตัวของสตรี เป็นต้น
4. วัฒนธรรมไทยเป็นวัฒนธรรมแบบผสมผสาน นอกจากคนไทยจะมีวัฒนธรรมเป็นของตนเองแล้ว ยังมีการรับวัฒนธรรมของชาติอื่นมาด้วย เช่น การไหว้ จากอินเดีย การปลูกบ้านโดย ใช้คอนกรีต จากวัฒนธรรมตะวันตก หรือการทำสวนยกทรง จากวัฒนธรรมจีน เป็นต้น
5. วัฒนธรรมไทยเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพุทธ ไม่ว่าจะเป็น การดำเนินชีวิต บรรทัดฐานทางสังคม ศิลปกรรม วรรณกรรม พิธีกรรม ตลอดจนประเพณีต่างๆ เช่น การตักบาตรเทโว ประเพณีการตักบาตรเทโว ประเพณีทอดกฐิน ประเพณีถวายสลากภัต เป็นต้น จนอาจกล่าวได้ว่าพระพุทธศาสนาเป็นรากฐานสำคัญต่อลักษณะทาง วัฒนธรรมไทย

การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยนั้น ต้องอาศัยความร่วมมือกันของคนไทยทุกคนมีวิธีการ ดังนี้

1. ศึกษา ค้นคว้า และการวิจัยวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมท้องถิ่น ทั้งที่มีการรวบรวมไว้แล้ว และยังไม่ได้ศึกษา เพื่อทราบความหมาย และความสำคัญของวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นมรดกของ ไทยอย่างองแท้ ซึ่งความรู้ดังกล่าวถือเป็นรากฐานของการดำเนินชีวิต เพื่อให้เห็นคุณค่า ทำให้ เกิดการยอมรับ และนำไปใช้ประโยชน์อย่างเหมาะสม ต่อไป
2. ส่งเสริมให้ทุกคนเห็นคุณค่า ร่วมกันรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติและของท้องถิ่น เพื่อสร้างความเข้าใจและมั่นใจแก่ประชาชนในการปรับเปลี่ยนและตอบสนองกระแสวัฒนธรรม อื่นๆ อย่างเหมาะสม
3. รณรงค์ให้ประชาชนและภาคเอกชน ตระหนักในความสำคัญ ของวัฒนธรรมว่าเป็นเรื่องที่ทุกคน ต้องให้การรับผิดชอบร่วมกันในการส่งเสริมสนับสนุน ประสานงานการบริการความรู้ วิชาการ และทุนทรัพย์สำหรับจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม
4. ส่งเสริมและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมภายในประเทศและระหว่างประเทศ โดยการใช้ ศิลปวัฒนธรรมที่เป็นสื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน
5. สร้างทัศนคติ ความรู้ และความเข้าใจว่าทุกคนมีหน้าที่เสริมสร้าง พื้นฟู และการดูแลรักษา สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและทางวัฒนธรรมที่เป็นสมบัติของชาติ และมีผลโดยตรงของความ เป็นอยู่ของทุกคน
6. จัดทำระบบเครือข่ายสารสนเทศทางด้านวัฒนธรรมเพื่อเป็นศูนย์กลางเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผลงานเพื่อให้ประชาชนเข้าใจ สามารถเลือกสรร ตัดสินใจ และปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตทั้งนี้สื่อมวลชนควรมีบทบาทในการส่งเสริม และ สนับสนุนงานด้านวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้นด้วย

1.1.2 ประเพณีไทย

ประเพณีไทย หมายถึง กิจกรรมที่มีการกระทำสืบเนื่องกันมา เป็นเอกลักษณ์ของไทย พร้อมทั้งมีความสำคัญต่อสังคมไทย เช่น การแต่งกาย ภาษา วัฒนธรรมไทย ศาสนา ศิลปกรรม กฎหมาย ข้อบังคับ กฎเกณฑ์ คุณธรรม ความเชื่อ ฯลฯ เป็นกฎระเบียบในการประพฤติตนและ การวางตนระหว่างบุคคลในสังคม ตัวอย่างเช่น มารยาทในห้องรับประทานอาหาร ประเพณีไทย นั้นให้ความสำคัญในการให้ความสำคัญกับผู้อาวุโส ผู้น้อยต้องรู้จักมี สัมมาคารวะให้ความเคารพผู้หลักผู้ใหญ่ เช่น เด็กนักเรียนต้องให้ความเคารพครูบาอาจารย์

ประเพณีล้วนได้รับอิทธิพลมาจากภาวะแวดล้อมภายนอกที่เข้าสู่สังคม รับเอาแบบ ปฏิบัติที่หลากหลายเข้ามาผสมผสานในการดำรงชีวิตประเพณีจึงเรียกได้ว่าเป็น วิถีแห่งการดำเนิน

ชีวิตของสังคม โดยเฉพาะพระศาสนา ซึ่งมีอิทธิพลต่อประเพณีไทยมากที่สุด วัดวาอารามต่างๆ ในประเทศไทยสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของพุทธศาสนาที่มีต่อสังคมไทย และชี้ให้เห็นว่าคนไทยให้ความสำคัญในการบำรุงพระพุทธรูปด้วยศิลปกรรมที่งดงามเพื่อใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา ตั้งแต่สมัยโบราณ ฯลฯ

ประเพณีตามพจนานุกรมภาษาไทยฉบับบัณฑิตยสถาน ได้กำหนดความหมายประเพณีไว้ว่า ขนบธรรมเนียมแบบแผน ซึ่งสามารถแยกคำต่าง ๆ ออกได้เป็น ขนบ มีความหมายว่าระเบียบแบบอย่าง ธรรมเนียม มีความหมายว่า ที่นิยมใช้กันมา และเมื่อนำมารวมกันแล้วก็มีความหมายว่า ความประพฤติที่คนส่วนใหญ่ยึดถือเป็นแบบแผนและได้ทำการปฏิบัติสืบต่อกันมาจนเป็นต้นแบบที่จะให้คนรุ่นต่อ ๆ ไปได้ประพฤติปฏิบัติตามกันต่อไป หรืออีกนัยหนึ่ง ประเพณีหมายถึง ระเบียบแบบแผนที่กำหนดพฤติกรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่คนในสังคมยึดถือปฏิบัติสืบกันมา ถ้าคนใดฝ่าฝืนและประเพณีในสังคมนั้น ๆ ฝ่าฝืนมักถูกตำหนิจากสังคม ลักษณะประเพณีในสังคมระดับประเทศชาติ มีทั้งประสมกลมกลืนเป็นอย่างเดียวกัน และมีผิดแผกกันไปบ้างตามความนิยมเฉพาะท้องถิ่น ประเพณีล้วนได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมภายนอกที่เข้าสู่สังคม รับเอาแบบปฏิบัติที่หลากหลายเข้ามาผสมผสานในการดำเนินชีวิต ประเพณีจึงเรียกได้ว่าเป็นวิถีแห่งการดำเนินชีวิตของสังคม โดยเฉพาะศาสนา ซึ่งมีอิทธิพลต่อประเพณีไทยมากที่สุด วัดวาอารามต่าง ๆ ในประเทศไทยสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของพุทธศาสนาที่มีต่อสังคมไทย และชี้ให้เห็นว่าคนไทยให้ความสำคัญในการบำรุงพระพุทธรูปด้วยศิลปกรรมที่งดงามเพื่อใช้ในพิธีกรรมทางศาสนาตั้งแต่โบราณกาล ได้แก่

1. จารีตประเพณี หมายถึง สิ่งซึ่งสังคมใดสังคมหนึ่งยึดถือและปฏิบัติสืบกันมาอย่างต่อเนื่องและมั่นคง ผู้ใดฝ่าฝืนถือว่าเป็นผิดเป็นชั่ว จะต้องถูกตำหนิหรือได้รับการลงโทษจากคนในสังคมนั้นเช่น ลูกหลานต้องเลี้ยงดูพ่อแม่เมื่อท่านแก่เฒ่า ถ้าใครไม่เลี้ยงดูถือว่าเป็นคนเนรคุณหรือลูกอกตัญญู

2. ขนบประเพณี หมายถึง ระเบียบแบบแผนที่สังคมได้กำหนดไว้แล้วปฏิบัติสืบต่อกันมาทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม ทางตรง ได้แก่ ประเพณีที่มีการกำหนดเป็นระเบียบแบบแผนในการปฏิบัติอย่างชัดเจนว่าบุคคลต้องปฏิบัติอย่างไร ทางอ้อม ได้แก่ ประเพณีที่รู้กันโดยทั่ว ๆ ไป โดยไม่ได้วางระเบียบไว้แน่นอน แต่ปฏิบัติไปตามคำบอกเล่า เช่น ประเพณีเกี่ยวกับการเกิด การตายการแต่งงาน ซึ่งเป็นประเพณีเกี่ยวกับชีวิตหรือประเพณีเกี่ยวกับเทศกาล ตรุษ สารท การขึ้นบ้านใหม่

3. ธรรมเนียมประเพณี หมายถึง ประเพณีเกี่ยวกับเรื่องธรรมดาสามัญที่ทุกคนควรทำไม่มีระเบียบแบบแผนเหมือนขนบประเพณี หรือความผิดถูกเหมือนจารีตประเพณี เป็นแนวทางที่ทุกคนปฏิบัติกันทั่วไปจนเกิดความเคยชินและไม่รู้สึกเป็นภาระหน้าที่ เพราะเป็นสิ่งที่มีความหมายและใช้กันอย่างแพร่หลาย ธรรมเนียมประเพณีเป็นเรื่องที่ทุกคนควรทำ ผู้ฝ่าฝืนหรือทำผิดก็ไม่ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญแต่อาจถูกตำหนิว่าเป็นคนไม่ได้รับการศึกษา ไม่มีมารยาท ไม่รู้จักกาลเทศะ

ประเพณีไทย อันตั้งงามที่สืบทอดต่อกันมานั้น ล้วนแตกต่างกันไปตามความเชื่อ ความผูกพันของผู้คนต่อพุทธศาสนา และการดำรงชีวิตที่สอดประสานกับฤดูกาลและธรรมชาติอย่างชาญฉลาดของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่น ทั่วแผ่นดินไทย เช่น

ภาคเหนือ ประเพณีบวชลูกแก้วของคนไตหรือชาวไทยใหญ่ที่จังหวัดแม่ฮ่องสอน

ภาคอีสาน ประเพณีบุญบั้งไฟของชาวจังหวัดยโสธร

ภาคกลาง ประเพณีทำขวัญข้าวจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ภาคใต้ ประเพณีแห่ผ้าขึ้นธาตุของชาวจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นต้น

ประเพณี และอารยธรรมไทยยังนำมาซึ่งการท่องเที่ยว เป็นที่รู้จักและประทับใจแก่ชาติอื่น นับเป็นมรดกอันล้ำค่าที่เราคนไทยควรอนุรักษ์และสืบสานให้ยิ่งใหญ่ตลอดไป

1.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีอีสาน

1.2.1 ประเพณีฮีตสิบสอง

เป็นขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวอีสานที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบันซึ่งเป็นวัฒนธรรมแสดงถึงความเป็นชาติเก่าแก่และเจริญรุ่งเรืองมานานเป็นเอกลักษณ์ของชาติและท้องถิ่น และมีส่วนช่วยให้ชาติดำรงความเป็นชาติของตนอยู่ตลอดไป

ฮีตสิบสอง มาจากคำสองคำ คือ ฮีต และ สิบสอง

ฮีต มาจากคำว่า จารีต ซึ่งหมายถึง ความประพฤติ ธรรมเนียม ประเพณี ความประพฤติที่ดี

สิบสอง มาจากคำว่า สิบสองเดือน

ดังนั้นคำว่า ฮีตสิบสอง หมายถึง ประเพณีที่ประชาชนในภาคอีสานปฏิบัติกันมาในโอกาสต่าง ๆ ทั้งสิบสองเดือนของแต่ละปี

ฮีตสิบสอง คลองสิบสี่ ประเพณีของดีอีสาน ภาคอีสานเป็นภาคที่มีขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมคติความเชื่อวิถีปฏิบัติที่หลากหลายแต่ละฤดู เดือน จะมีพิธีปฏิบัติกิจกรรมตามความเชื่อหลากหลาย ชาวอีสานจะรู้จักดี คือฮีตสิบสองคลองสิบสี่

ฮีตสิบสอง คือประเพณี 12 เดือนของชาวอีสานที่ต่างจากประเพณี 12 เดือนของภาคอื่นหลายประเพณี คลองสิบสี่ คือแนววิถีที่ควรที่ต้องปฏิบัติ 14 ประการเปรียบได้ว่าเป็น

กฎหมายที่ต้องทำตามอย่างเข้มงวดซึ่งมีทั้งพิธีของเจ้าฟ้ามหากษัตริย์ พระภิกษุสงฆ์และประชาชน
ทั่วไป



ภาพที่1 รูปภาพประเพณีฮัตติสอง

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

ฮัตติสอง คลองสิบสี่ เป็นภูมิปัญญา มรดกอันล้ำค่าของปราชญ์อีสานที่ทุกคนควรศึกษา
และทำความเข้าใจในพื้นที่ฐานความเชื่อคติเดิมชาวอีสานมากขึ้น เป็นส่วนที่ทำให้ชาวอีสานมีความ
สงบสุขร่มเย็นมาโดยตลอดเพราะมีการยึดมั่นที่เปรียบเหมือนธรรมเนียมบุญชีวิตชาวอีสานครบเท่าจน
ปัจจุบัน(บางส่วน) แต่ก็มีหลายแห่งที่ทิ้งฮัตติเก่าคลองเดิมนำวัฒนธรรมต่างชาติมาโดยไม่พิจารณา
ทำให้สังคมส่วนนั้นมีความวุ่นวาย เกิดปัญหาหลายอย่างขึ้น โดยฮัตติสองคลองสิบสี่นี้ จะ
ประกอบไปด้วย ฮัตติ 12 ฮัตติ และคลอง 4 ประเภท มี 14 คลอง ได้แก่ ฮัตติ บุญเข้ากรรม(บุญเดือนห้า)
ฮัตติ บุญคุณลานเดือนยี่ ฮัตติ บุญข้าวจี(เดือนสาม) ฮัตติ บุญแวงสหรือบุญมหาชาติ (เดือนสี่) ฮัตติ บุญ
สงกรานต์ (บุญเดือนห้า) ฮัตติบุญบั้งไฟ (บุญเดือนหก) ฮัตติบุญข้าสยะ(บุญเดือนเจ็ด) ฮัตติบุญ
เข้าพรรษา ฮัตติบุญข้าวประดับดิน ฮัตติบุญข้าวสาก ฮัตติบุญออกพรรษา ฮัตติบุญกฐิน ฮัตติสิบสอง เป็น
ประเพณีการทำบุญที่มีประจำเดือนชาวอีสาน ประสมประสานระหว่างแนวคิดของพระพุทธเจ้า
พราหมณ์และมี ก่อนที่ศาสนาพุทธเข้าสู่ไทยโดยเฉพาะดินแดนอีสานนั้นประเพณีตามฮัตติคลอง
เดือนต่างๆมีมานาน สมัย ก่อนจะเน้นพิธีทางของผีและพราหมณ์มากกว่าเพราะเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจ
วิญญาณ เปรตเทวดาอารักษ์ต่างๆ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ภูตผีที่มองไม่เห็นตัวจะมีอิทธิพลต่อชีวิตตั้งแต่เกิด
จนตาย ดังนั้นพิธีกรรมส่วนใหญ่จึงวนเวียนอยู่กับเรื่องผีโดยมีพอกะจำเป็นผู้นำทางพิธี เมื่อศาสนา
เข้าสู่ไทยดินแดนอีสาน ความเชื่อและพิธีกรรมจึงได้เปลี่ยนไปบ้าง ได้นำพิธีกรรมทางศาสนาเข้า
ประสมประสาน มีพระสงฆ์องค์เจ้าเข้ามีส่วนร่วมมีพระเป็นผู้นำในบางพิธี แต่ส่วนใหญ่ยังมีปราชญ์
หมู่บ้านเป็นผู้นำและจะเอนไปทางแนวพราหมณ์และมีมากกว่า คลองสิบสี่ มีหลายประเภทแต่
สามารถแบ่งประเภท ได้แก่คลองประเภทสอนผู้ปกครอง คลองประเภทสอนพระสงฆ์ คลองสอน
ประชาชนทั่วไปและสุดท้ายที่สำคัญคือคลองสอนคนทุกเพศ วัย ทุกฐานะ เป็นสิ่งที่ทุกคนควรมีเพื่อ

ขัดเกลาคอยบ่งชี้ให้ผู้คนต้องปฏิบัติตามทำให้สังคมอีสานมีความสงบสุข ร่มเย็น จึงนำเสนอความเป็นมา ความสำคัญต่างๆของ ฮีตสิบสองคองสิบสี่เพื่อให้รับทราบข้อปฏิบัติต่างๆ ที่ทำให้คนในอดีตที่มีวิถีชีวิตที่อยู่ดีมีสุขและเป็นการอนุรักษ์ประเพณีวัฒนธรรมชาวอีสานให้มีสืบไป

1. ฮีตบุญเข้ากรรม(บุญเดือนห้า)



ภาพที่ 2 บุญเข้ากรรม

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

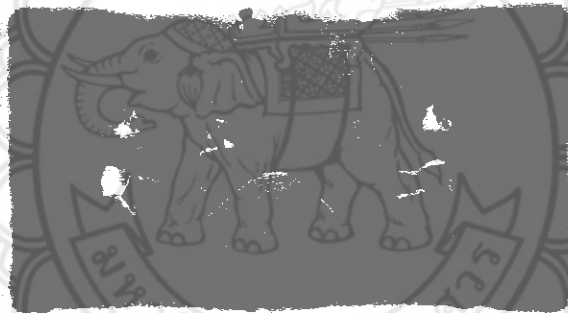
เป็นบุญที่ทำในเดือนห้า(เจียง) เดือนแรกของปีที่ชาวอีสานทำกันจนเป็นประเพณี ทำในวันข้างขึ้น/แรมก็ได้ เป็นบุญที่เกี่ยวกับพระโดยตรง มีความเชื่อว่าทำบุญร่วมกับพระแล้วจะได้านิสงส์มาก จึงมีการทำบุญเข้ากรรมขึ้น ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อให้พระต้องอาบัติสังฆาทิเลศ นี้แล้วต้องทำพิธีเข้ากรรมที่เรียกอีกอย่างว่า วุฏฐานพิธี คือระเบียบอันเป็นเครื่องออกจากอาบัติ ประกอบพิธีปริวาสมานัตต์ ปฏิกัสนาและอัพทาน เป็นขั้นตอนการอยู่กรรมของพระที่ต้องจำกัดที่อยู่เพื่อทรมานร่างกายให้หายจากกรรม เป็นการชำระจิตใจให้หายมัวหมองบางแห่งถือว่า เมื่อบาทชนคุณมารดาได้จะต้องอยู่กรรมเพราะมารดาก็เคยอยู่กรรมเมื่อคลอดบุตร โดยเชื่อว่า มีพระรูปหนึ่งได้ต้องอาบัติเพียงเล็กน้อยที่เอามือไปทำใบตระไคร้ น้ำชาดแล้วไม่ได้แสดงตนว่าต้องอาบัติเมื่อมรณะจึงเกิดเป็นนาค เพียงเพราะอาบัติที่เล็กน้อย ดังนั้นจึงมีพิธีกรรมอยู่วาสกรรมเพื่อพ้นอาบัติ

โดยมีสถานที่เข้ากรรมที่เงียบสงบ มีกฎให้พักเพื่อเข้ากรรมคนเดียว โดยพระที่ ต้องอาบัติแล้ว ต้องบอกพระสีรูปให้รู้ว่าได้เวลาแล้วจึงเข้ากรรม ซึ่งตามวินัยมุขผู้เข้าต้องประพฤติมานัตต์ คือนับราตรี ครบหกราตรี จึงสวดระงับอาบัติ อัพทาน ในระหว่างการเข้ากรรมต้องสารภาพความผิดต่อพระ 4 รูปเป็นผู้รับรู้ ส่วนการออกต้องมีพระ 20 รูปให้อัพทาน พระผู้ออกจากกรรมแล้วถือว่าหมดมลทิน เป็นผู้บริสุทธิ์ การรับภิกษุผู้ต้องอาบัตินักได้ลงโทษ คืออยู่ปริวาสหรือมานัตต์ให้กลับเป็นพระบริสุทธิ์โดยพระสวดระงับอาบัติ ว่า อัพทาน ซึ่งทำให้หมดมลทิน บริสุทธิ์ สำหรับชาวเข้ามาส่วนเกี่ยวข้องโดยเป็นผู้อุปถัมภ์ด้วยจตุปัจจัยแต่ภิกษุตลอดเวลาเข้ากรรมและวันออกจากกรรมต้อง

มีการทำบุญให้ทาน ซึ่งปัจจุบันมีการทำบุญนี้เพียงบางตำบลบางหมู่บ้านเท่านั้นที่ทำจริงๆ แบบดั้งเดิม โดยมีคำบอกเล่าทางศาสนา มีคำสอนของคนเฒ่าแก่ก็เน้นย้ำให้ลูกหลานได้จดจำไปปฏิบัติคือพอถึงเดือนเจียง (เดือนอ้าย) ภิกษุสงฆ์จะต้องเตรียมพิธีเข้าปรีวาสกรรม เพราะถือเป็นธรรมเนียมประเพณีมาแต่โบราณอย่าได้ทิ้ง หากไม่แล้วจะทำให้เกิดภัยพิบัติได้ ด้วยคำสอนนี้ชาวอีสานจึงนำมาปฏิบัติอย่างเคร่งครัด

2. ฮีต บุญคุณลาน เตือนยี่

เป็นบุญที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงความเคารพ ในปัจจัยยังชีพของคน คือข้าวที่สร้างความภาคภูมิใจให้กับลูกหลานในการที่จะได้ข้าวมานั้นยากลำบากและถือว่าปีใดบุญลานมีข้าวเยอะแสดงว่าปีนั้นมีความอุดมสมบูรณ์ดีและเป็นการทำให้เกิดสิริมงคลแก่ชาวบ้านและขอบคุณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลาย ผีปู่ตา ผีตาแฮก เจ้าแม่โพสพ ที่ประทานข้าวมาอย่างอุดมสมบูรณ์



ภาพที่ 3 บุญคุณลาน

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

เมื่อครั้งพุทธกาลมีหนุ่มสองพี่น้องทำนาที่เดียวกัน พอข้าวออกรวงน้องชวนพี่ทำข้าวมธุปายาสแต่พี่ไม่เห็นด้วยเลยแบ่งนากันทำ เมื่อทำนาคคนเดียว พี่น้องได้ทำบุญอย่างต่อเนื่องเป็นระยะตามเวลาของการเก็บเกี่ยวข้าวเป็นช่วงๆ ทั่วครั้ง ตั้งแต่ข้าวเป็นน้ำนมจนกระทั่งเก็บเกี่ยวใส่ยุ้งฉางโดยปรารถนาสำเร็จพระอรหันต์ในอนาคต พอถึงพุทธศาสนาสมณโคตม และเกิดได้ออกบวชสำเร็จพระอรหันต์เป็น อัญญาโกทัณฺฑะ ส่วนที่ทำบุญครั้งเดียวตอนทำนาเสร็จ เกิดเป็น สุภัททปริพาชก สำเร็จอนาคามีผลเป็นพระอริยบุคคลองค์สุดท้ายในพุทธศาสนา เนื่องจากอานิสงส์จากการทำทานข้าวน้อย เมื่อชาวบ้านทราบอานิสงส์จากการทำบุญนี้จึงนิยมทำบุญคุณลานต่อกันมา โดยการทำพิธีใช้บริเวณวัดเป็นลานข้าว โดยตายหญ้าออกแล้วใช้มูลควายผสมน้ำเทราด ก่อนวันงานจะนำข้าวมารวมกันตามศรัทธา นิมนต์พระอรุปรจากวัดมาเจริญพุทธมนต์ที่ลานข้าว เอาด้วย

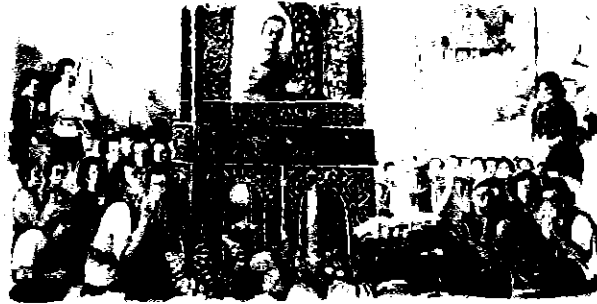
สายสัญญาณพันรอบฐานพระพุทธรูปและภาชนะใส่น้ำมันต์ผ่านพระ และรอบลานข้าวเมื่อเสร็จแล้วก็เทศฉลอง 1 ถิ่นท์ กลางคืนอาจมีมหรสพคบงัน ตอนเช้าถวายอาหาร พรมน้ำมันต์และน่าน้ำไปรดที่นาตนเอง เชื่อว่าข้าวในนาจะงามไม่มีศัตรูพืชชุกกรานพร้อมกวรดน้ำอุทิศแก่ญาติผู้ร่วงลับตลอด เทพยาดาเมื่อได้รับกุศลก็จะอวยพรให้ฝนตกตามฤดูกาลเมื่อเสร็จพิธีก็จะนำข้าวเก็บยุงจากวัดหรือขาย

3. ฮีต บุญข้าวจี(เดือนสาม)ข้าวจี

เป็นข้าวเหนียวปั้นเท่าไข่เปิดทาเกลือแล้วเสียบไม้ย่างไฟด้วยถ่าน ที่สูงเหลืองพอดีทาไข่ แล้วย่างอีกครึ่งบางแห่งนิยมใส่น้ำอ้อยดั่งคำโบราณว่า เดือนสามค้อยเจ้าหัวคอยปั้นข้าวจี ข้าวจีมีน้ำอ้อยจ้วน้อยเข็ดน้ำตา

ซึ่งการทำบุญข้าวจีในเดือนสามเป็นช่วงที่ชาวนานาหมดภาระในการทำนาแล้วข้าวขึ้นยั้งฉางใหม่จึงอยากร่วมทำบุญถวายพระ โดยมีเรื่องเล่าว่า มีนางปุลณทาสี ทำขนมบั้งจีถวายองค์สัมมาสัมพุทธเจ้าและพระอานนท์และคิดว่าพระองค์ไม่เสวยเอาให้สัตว์ต่างๆกินเมื่อพระองค์ทราบจึงได้เสวยทำให้นางปลื้มปรีตยิน และได้ฟังเทศนาที่พระพุทธเจ้าสอนกับบรรลุโสตาปัตติผลด้วยอาณิสสงส์ถวายขนมบั้งจี ทำให้ชาวอีสานเชื่อแล้วทำข้าวจีถวายพระสงฆ์ โดยสถานที่ทำพิธีแต่แห่งอาจไม่เหมือน กัน ซึ่งพอถึงเวลาชาวบ้านก็จะจัดทำข้างจีตั้งแต่เช้ามีดจากบ้านแล้วนำไปรวมกันเพื่อถวายพระสงฆ์ แต่บางแห่งก็รวมกันนำข้าวและฟืนไปรวมกัน ทำข้าวจีอยู่ที่วัดเพราะถือว่าร่วกันทำบุญและสามัคคีมากขึ้น และนิยมนิมนต์พระ7-9 รูปหรือตามความเหมาะสม ซึ่งการนัตทำบุญข้าวจีเป็นวันใดก็ได้ในเดือนสาม ในหมู่บ้านจะมีการจัดเตรียมข้าวจีแต่ย่ำรุ่งวันนั้นเพื่อให้สุกทันใส่บาตร ปกติจะใส่7-9ก้อนต่อครอบครัวนอกจากนี้ก็อาจนำข้าวเกรียบย่างไฟพองไปถวายพร้อมอาหารคาวหวานซึ่งถึงเวลาถวายจะมีการกล่าวคำถวายข้าวจีแล้วนำไปใส่บาตรและถวายอาหารขอพรเป็นอันเสร็จพิธี

4. ฮีต บุญแวงสหรือบุญมหาชาติ (เดือนสี่)



ภาพที่ 4 การนั่งฟังเทศน์ของบุญแวงส

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

เป็นบุญที่ทำความเกี่ยวกับเรื่องพระเวสสันดรนิยามทำในเดือนสี่ ซึ่งก่อนจัดงานมีการประชุมจัดเตรียมอาหารคาวหวานเพื่อถวายแก่พระสงฆ์ และแขกผู้มาร่วมงานและปัจจัยไทยทานสำหรับใส่กัณฑ์เทศน์ ทางวัดก็มีการแบ่งหน้งเป็นกัณฑ์มอบให้พระ ภิกษุสามเณรวัดต่างๆเตรียมไว้เทศน์ ซึ่งมีเรื่องเล่าในเรื่องมาลัยหมื่นมาลัยแสน ว่ามีพระมาลัยไปไหว้พระธาตุเกษแก้วจุฬามณีสวรรค์ ดาวดึงส์พบพระศรีอริยไตรย ได้สั่งกำพระมาลัยว่า ถ้าอยากพบพระองค์จงอย่าทำบาปหนัดชก เช่น การฆ่า ช่มเหงบิดามารดา สมณพราหมณ์ณเฑาะจารย์ ทำร้ายพุทธเจ้าและยุยงพระแตกกันให้ ฟังเรื่องราวพระเวสสันดรชาดกให้จบในวันเดียวและนำไปปฏิบัติ เมื่อพระมาลัยกลับมาถึงโลกมนุษย์ จึงได้บอกให้ทาบทั่วกันผู้ปรารถนาเช่นว่านี่จึงพากันทำบุญแวงสสืบต่อกันมา โดยเป็นบุญเกี่ยวกับศาสนาโดยตรงสถานประกอบพิธีจึงอยู่ที่วัดสวนใหญ่ การเทศน์บางครั้งก็นำไปเทศน์ในงานอุทิศกุศลต่างๆก็มี แต่งานบุญแวงสจริงๆจะต้องทำในบริเวณวัดเท่านั้น และมีพระครบจำนวนกัณฑ์เทศน์อาจมีพระถึง 30-60รูปหรืออาจหมุนเวียนกันก็ได้ โดยก่อนมีงานบุญนี้ชาวจะไปรวมกันที่วัดจัดสถานที่ ที่ปัก ตกแต่งดอกไม้ในศาลา พวงมาลัย ธงทิว มีการทำหมากพันคำ เมียงพันคำ เทียนรูป มีดดาบ อย่างละพันและข้าวตอกดอกไม้ไว้บูชาคาถาพัน ประกอบด้วย ดอกบัว กางของ ผักตบชวาอย่างละพันดอกธงพันผืนกระดาศสี ซึ่งด้ายสายสิญจน์ ตั้งหม้อน้ำมนต์ ชันหมากเบ็งแปดอัน โองน้ำ4 โองตั้งสี่มุมธรรมาสณีในโองมีจอกแหน ดอกไม้ชนิดต่างๆและใบบัวปั้นรูปสัตว์ต่างๆไว้ใต้ธรรมาสณีใหญ่8อัน ปักรอบธรรมาสณ์นอกศาลาทั้งแปดทิศเพื่อหมายเขตปลอดภัยป้องกันมารทั้งหลาย ตามเสามีที่ใส่ข้าวพันกองศาลามีหอพระอุปคต คือ บาตรกระโถน กาน้ำ ร่ม สบงจีวรถวายพระอุปคต ที่ต้องจัดก่อนวันงาน โดยวันโฮม หรือวันรวมนอกจากจะเพื่อนบ้านมาร่วมงาน มีพิธีสำคัญ2 อย่าง การนิมนต์พระอุปคต ในตอนเช้ามีตัววันรวมประมาณสี่ห้านาฬิกาโดยการนำก้อนหินขนาดใหญ่สามก้อนไปวางในวังน้ำหรือที่ใดก็ได้พอถึงเวลาก็แห่ดอกไม้รูปเทียน ชันห้าชันแปดไป

ที่ก่อนหินวางอยู่ที่สมมติว่าเป็นพระอุปัชฌาย์ แล้วมีคนหยิบก้อนหินขึ้นถามว่าเป็นพระอุปัชฌาย์หรือไม่ สองก้อนรับคำตอบว่าไม่ ก้อนสามตอบว่าใช่จึงกล่าวรாதนาอุปัชฌาย์แล้วเชิญหินก้อนสามใส่พาน พร้อมจุดประทัดต่างๆ แห่แห่นพระอุปัชฌาย์อย่างครึกครื้นเข้ามายังวัดแล้วนำประดิษฐานที่ศาลาที่เตรียมไว้ การนิมนต์พระอุปัชฌาย์มาบุญเพื่อสืวงมคตชัยเพื่อการจัดงานสำเร็จราบรื่น และการแห่แหวน จะทำตอนประมาณปลายสามเพื่ออัญเชิญพระเวสสันดรและพระนางมัทรีเข้าเมือง โดยสมมติว่าอยู่ในป่า มีพระพุทธรูป พระภิกษุ 4 รูปขึ้นนั่งบนเสลี่ยงหามไปยังที่สมมติว่าพระเวสสันดรกับนางมัทรี อยู่แล้วอาราธนาศีลหน้าก่อนแห่พร้อมบายศรีพระเวสสันดรเข้าเมืองกับนางมัทรี และนิมนต์พระเทศน์ กัณฑ์กระษัตริย์เสร็จแล้วเชิญเข้าเมือง ตอนค่ำให้พระสวดพุทธมนต์เสร็จและสวดบทธรรมาสน์ 4 ครั้งคือ อิติปิโส โพธิสัตว์ สวดชัย และเทศน์ พระมาลัยเหมือนมาลัยแสนก่อนเทศเอาคาถาอุปัชฌาย์ 4 บท ปักขางธรรมาสน์ เป็นอันเสร็จพิธีตอนค่ำ จนกระทั่งประมาณ 3 - 4 นาฬิกาชาวร้องแห่เข้าวัด ก้อนไปถวายพระอุปัชฌาย์ที่วัดพร้อมวางตามธงเมื่อเสร็จพระสงฆ์เทศน์สังกาสแล้วอาราธนาเทศมหาชาติ ตลอดทั้งวันตั้งแต่กัณฑ์เทศน์พร-นครกัณฑ์จบทุกกัณฑ์ก็ค่ำพอดีเสร็จแล้วก็จัดขันดอกไม้ ถูเทียบยกกล่าวคารวะพระรัตนตรัยจบเป็นอันเสร็จพิธีบุญแหวน

5. ฮีต บุญสงกรานต์ (บุญเดือนห้า)

บุญมหาสงกรานต์หรือตรุษสงกรานต์ ของภาคอีสานกำหนดขึ้นในเดือนห้า มี3วัน ตั้งแต่13 วันมหาสงกรานต์ 14 วันเนา 15 วันสุดท้ายเป็นวันเถลิงศก ชาวอีสานถือเป็นวันขึ้นปีใหม่ พิธีในแต่ละท้องถิ่นอาจต่างกัน เหมือนกันก็คือการสรงน้ำพระพุทธรูป



ภาพที่ 5 งานบุญสงกรานต์

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

ซึ่งมีเรื่องเล่ากันว่า เศรษฐีผู้หนึ่ง กับภรรยามานานไม่มีบุตร บ้านอยู่ใกล้กับนางเลงสุราที่มีบุตร2คน วันหนึ่งนางเลงได้กล่าวคำหยาบว่าเศรษฐีมีสมบัติมากไม่มีบุตรตายแล้วสมบัติก็สูญเปล่า และว่าตนนั้นประเสริฐกว่า เมื่อได้ยินเช่นนั้นเศรษฐีจึงทำการบวงสรวงขอบุตรต่อพระอาทิตย์และพระจันทร์สามปีไม่ได้ผล จึงขอแก้ต้นไทรจึงได้บุตรชื่อว่า ธรรมบาล ผู้มีความฉลาดทุกเรื่องเกินความสามารถเด็ก7ขวบ ต่อมาเมื่อปีลพพรมจากพรมโลกได้ถามปัญหาโดยต่างให้ศรัทธาเป็นประกัน

ให้เวลาเจ็ดวันในการตอบปัญหา ว่า คนเราในวันหนึ่งๆเวลาเข้าศรีอยู่ไหน เวลาเที่ยงศรีอยู่ที่ไหน เวลาเย็นศรีอยู่ที่ไหนจนกระทั่งวันที่ 6 ธรรมบาลยังตอบไม่ได้คิดกังวลใจเดินเข้าป่าและได้ยนิณก อินทรีคุยกันจึงได้รู้คำตอบว่า ยามเข้าศรีจะอยู่ที่หน้าคนจึงล้างหน้าในตอนเช้า กลางคืนอยู่ที่อกคน จึงเอาเครื่องหอมประพรมที่หน้าอก เวลาเย็นศรีจะอยู่ที่เท้าคนจึงล้างเท้า เมื่อธรรมบาลตอบปัญหา นี้ได้กบิลพรหมจึงตัดศรีสะตนโดยศรีจะนี้ถ้าตกพื้นเกิดไฟไหม้ ทั้งในอากาศจะทำให้เกิดฝนแล้ง ทั้งลงมหาสมุทรน้ำก็จะแห้ง ดังนั้นธิดาจึงได้นำพานมารองและแห่รอบเขาพระสุเมรุ 1 ชั่วโมงการแห่ ศรีจะนี้จึงทำให้เกิดพิธีตรุษสงกรานต์ขึ้นทุกปีและถือเป็นประเพณีขึ้นปีใหม่ของไทยโบราณจะมี พิธีการทำบุญตักบาตร ตอนบ่ายก็จะทำน้ำอบ หอมดอกไม้ธูปเทียนไปรวมกันที่วัด แล้วทำพิธีสงฆ์ น้ำพระแล้วนำน้ำที่ได้จากการสงฆ์นั้นไปพรมหัวลูกหลานสัตว์เลี้ยงเพื่อความอยู่ดีมีสุขตาม ความเชื่อนอกจากนี้แล้วก็มีพิธีการสงฆ์ภิกษุสามเณร รดน้ำดำหัวคนเฒ่าคนแก่ เพื่อแสดงความ เคารพและขอพร วันที่ 14 ก็จะเป็นวันหยุดที่ทุกคนต้องมาร่วมกันเล่นน้ำ การนำธงไปแห่และแขวน เพื่อบูชาพระรัตนตรัยเป็นเครื่องหมายของชัยชนะ วันที่ 15 มีการขนทรายเข้าวัดเพื่อต่ออายุชีวิตใน การทำลูกเจี๊ยบรอบๆฐานเจดีย์และนึกถึงพระธรรมคำสอนของพระพุทธองค์ แปดหมื่นสี่พัน ธรรมชั้นดีและก็จะทำพิธีบวชพระสงฆ์ 5 รูปมาสวดพุทธมนต์และบวชของค์พระเจดีย์ทราย ซึ่งการก่อ เจดีย์จะได้บุญตามความเชื่อแล้วยังทำให้พื้นที่ตรงนั้นของวัดสูงขึ้นอีกด้วย

6. ยี่ต บุญบั้งไฟ(บุญเดือนหก)

บุญบั้งไฟมีความสำคัญต่อชาวอีสานมาก เพราะเชื่อว่าบุญประเพณีนี้จะทำให้เกิดความ อุดมสมบูรณ์ของฟ้าฝนข้าวปลาอาหารพืชพรรณเจริญเติบโตงอกงามดีและนำมาซึ่งความ สดุดีสนาน เกิดความหวังในชีวิต เหมือนมีที่พึ่ง อยู่ใกล้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เพราะมีความเชื่อมาจากเรื่อง พญาแถน(เทวดาชาวอีสาน)ที่ดลบันดาลให้ความอุดมสมบูรณ์จึงมีการทำบุญบูชาพระญาแถน และบูชาแม่เหล็กดีเหล็กเมืองทุกปี เพราะเชื่อว่าหากไม่ทำจะทำให้ฝนตกไม่ตามฤดูกาล เกิดโรคระบาด ต่างๆได้



ภาพที่ 6 งานบุญเดือนหก

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

โดยชาวอีสานมีความเชื่อว่าบนฟ้ามีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ พญาแถน คือเทวดาที่คอยประทานฟ้าฝน ความอุดมสมบูรณ์แห่งฤดูกาล บั้งไฟคือเครื่องบูชาที่จะบอกกล่าวให้พญาแถนทราบว่าชาวโลก ยังให้ความเคารพ นับถือบูชาไม่เคยขาดของดลบันดาลหรือประทานฟ้าฝนให้ตกต้องตามฤดูกาล ซึ่งมีนิทานเล่าต่อกันมาว่า นานมาแล้วบ้านเมืองเกิดความเดือดร้อน ฟ้าฝนไม่ตกตามฤดูกาลเกิดความลำบากถ้วนหน้า ผืนดินแตกกระแหงแห้งแล้ง มีพญาคันคาก(คางคก)สัตว์วิเศษปกครองอยู่พื้นดิน ออกตรวจหาสาเหตุว่าทำไมฝนฟ้าจึงไม่ตกจึงรู้ว่าเป็นพญาแถน จึงมีการต่อสู้กันกับพญาแถนโดยเอาฝนฟ้าเป็นเดิมพันและพญาแถนสู้พญาคันคากไม่ได้ จึงต้องทำให้ฝนตกโดยต้องจุกบั้งไฟบอกว่าจะให้ตกเมื่อใด

ดังนั้นเมื่อถึงช่วงทำนาก็จะทำบุญบั้งไฟ จุดบั้งไฟบอกกล่าวให้ทำฝนตก ชาวอีสานจึงมีการทำประเพณีนี้สืบต่อกันมาจนปัจจุบัน เมื่อถึงช่วงเดือนหกก็จะมีการทำบุญนี้เป็นประจำโดยทำร่วมกับหมู่บ้านใกล้เคียงให้ทำบั้งไฟมาจุดร่วมกันโดยเมื่อมีการทำบุญจะแบ่งเป็นสองวันคือวันโสม ที่มีการแห่บั้งไฟประดับประดาสวยงามเป็นรูปต่างๆและมีการละเล่นที่เชื่อว่ายิ่งเล่นสกปรก ลามก ยิ่งจะทำให้ฝนฟ้าอุดมสมบูรณ์เท่านั้น วันที่2 เป็นวันจุด ซึ่งก่อนจุดจะมีการทำการจุดบั้งไฟเพื่อเสี่ยงทายหรือบูชาพญาแถน เทพารักษ์ก่อนเสร็จแล้วจึงจุดบั้งไฟใหญ่

7. ฮีต บุญข้าสะ(บุญเดือนเจ็ด)

เป็นบุญที่จัดขึ้นเพื่อทำพิธีบั้งควาน ชับไล่ความเสนียดจัญไรภูตผีปีศาจออกจากหมู่บ้าน บางแห่งเรียกว่า บุญเบิกบ้าน หรือ บุญบ้านเป็นบุญที่แต่ละหมู่บ้านจะทำไม่ขาด เป็นบุญเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำหมู่บ้าน ผีปู่ตา ผีตาแฮก มเหศักดิ์หลักเมือง ที่คอยคุ้มครองหมู่บ้าน ชาวบ้านเชื่อว่าจะรวมผีบรรพบุรุษอยู่ด้วยที่ช่วยดลบันดาลให้ชาวบ้านเมืองมีความสุข



ภาพที่ 7 งานบุญเดือนเจ็ด

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

มีเรื่องเล่าไว้ในคัมภีร์ธรรมบทว่า ครั้งหนึ่งเมืองไพสาลี เกิดภาวะข้าวยากมากแพง ประชาชนขาดแคลนอาหาร(ทุพภิกขภัย)เพราะฝนแล้ง สัตว์เลี้ยงตาย มีโรคทำให้ผู้คนล้มตายจึง

พากันไปนิมนต์พระพุทธเจ้ามาปิดเป่าภัยพิบัติ โดยมีพระ 500 รูป เดินทางเรือ 7 วันจากกรุงราชคฤห์ เมื่อมาถึงเมืองไพลาสิ ฝนก็ตกหนักพัดพายุออกจากหมู่บ้านไปจนหมดสิ้น พระพุทธเจ้าได้ทำน้ำมนต์ ใส่บาตรและมอบให้พระอานนท์ไปพรหมทั่วเมือง โรคภัยไข้เจ็บก็หาย ดังนั้นคนโบราณและคนในอีสานจึงทำบุญช้ำสะมาจนถึงปัจจุบัน ในเดือน 7 ของทุกๆปี

ซึ่งบุญนี้จะเป็นการทำบุญตักบาตรในหมู่บ้านและมีการชิงดาบไปทั่วทุกหลังคาเรือน โดยนิมนต์ 4-9 รูปมาเจริญพุทธมนต์ แล้วมีพิธีผูกข้อต่อแขนซึ่งกันและกันของคนในหมู่บ้านที่ได้ฝ้ายจากการทำพิธีและมีการนำกรวดทรายหรือหินไปหว่านรอบๆหมู่บ้านหรือหลังคาบ้าน เพราะเชื่อว่าเป็นการกันผีหรือสิ่งจัญไรเข้าหมู่บ้าน นอกจากพิธีเหล่านี้แล้วชาวบ้านก็จะเก็บสิ่งที่ไม่ดีออกจากบ้านตน เช่นของเก่า เสื้อผ้าขาด ก่องข้าว เพื่อให้บ้านเรือนตนสะอาดบริสุทธิ์และเชื่อว่าเมื่อเอาของเก่าออกจากบ้านเมื่อผีเห็นของเหล่านี้อยู่นอกบ้านแล้วจะไม่เข้าบ้านจึงมีการเลี้ยงผีให้ถูกต้องตามประเพณี

8. ฮีต บุญเข้าพรรษา (บุญเดือนแปด)



ภาพที่ 8 งานบุญเดือนแปด

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

พรรษา คือ ฤดูฝน ฝน ปี ซึ่งชาวอีสานออกสำเนียง บุญเข้าวัดสา ส่วนไทยปัจจุบันนิยมใช้คำว่า พรรษา ซึ่งเป็นบุญที่สำคัญแก่ทุกคนในไทย เป็นช่วงที่พระต้องจำพรรษา เพื่อศึกษาธรรมไม่ต้องเดินทางไปค้างคืนที่ไหน และเชื่อว่าการทำงานบุญช่วงนี้จะได้กุศลมากเหมือนบุญออกพรรษา เพราะเป็นช่วงที่พระมีเจตนาสร้างบุญ สะสมบารมีจิตแน่วแน่ในคำสอน ซึ่งการทำงานบุญกับพระที่มีเจตนาดีจึงถือว่าได้านิสงส์มาก ชาวอีสานจึงให้ความสำคัญโดยไม่ว่าจากอยู่ถิ่นไกลเมื่อถึงฤดูทำบุญนี้ก็ต้องกลับบ้านเพื่อร่วมปวารณาตนต่อพระและญาติพี่น้องแต่บางคนก็กลับเพราะร่วมทำบุญกับญาติพี่น้องเพียงเท่านั้นและบางแห่งก็มีการเคารพพ้อธรรมหรือ พ้อฮักษา ที่เป็นเหมือนตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ มีการนำดอกไม้ธูปเทียนไปเคารพ เรียกว่า ขึ้นต้อ ลูกเผ็งลูกเทียน เพื่อให้ผูกข้อมือประพรมน้ำมนต์บอกกล่าวให้ลูกหลานอยู่เย็นเป็นสุขเมื่อถึงออกพรรษาก็กลับมาทำเช่นนี้กับพ้อธรรม พ้อฮักษาอีกที

ซึ่งการจำพรรษาของภิกษุนั้นมีเรื่องเล่าว่า สมัยก่อนโลกยังไม่เจริญมีการเดินทางด้วยเท้าเวลาไปโปรดญาติโยมจะต้องเดินลัดทุ่งนาและเมื่อฤดูฝนทำให้ฝนตกต้องเดินลุยโคลนเกิดความเดือดร้อนในการไปเหยียบย่ำนาข้าว ต้นกล้า ชาวบ้านและถูกว่ากล่าวกันว่าขนาดนกแจวแหว ช่วงเข้าพรรษาจะไม่ส่งเสียงจะอยู่ถิ่นตนจนกว่าออกพรรษาแล้วเหตุใดพุทธสาวกจึงออกมาเดินย่ำข้าวกล้าให้เดือดร้อน เมื่อมีการร้องเรียนพระพุทธองค์จึงประทับอยู่ที่เวฬุวัน และให้สงฆ์จำพรรษาที่วัด 3 เดือนเริ่ม แรม 1 ค่ำ เดือนแปด ถึงขึ้น 15 ค่ำ เดือนสิบเอ็ด คือพรรษาแรก ซึ่งจะไม่อนุญาตให้ภิกษุไปพักวัดอื่นหรือมีเหตุจำต้องพักได้ไม่เกิน 7 วัน

เมื่อถึงฤดูเข้าพรรษาชาวบ้านจะมีการเตรียมเทียนเพื่อไปถวายวัด รวมทั้งเครื่องปัจจัยไทยตาต่างๆโดยเฉพาะเครื่องสำหรับให้แสงสว่าง แม้ปัจจุบันจะเจริญแล้วแต่ยังรักษาฮีตเดิมโดยการนำเทียน ทราย น้ำมนต์ รูปเทียนไปถวายเช่นเดิม และการนำถวายผ้าอาบน้ำฝนเพื่อใช้อาบน้ำช่วงฤดูฝน ซึ่งเดิมก่อนพระพุทธเจ้าให้ภิกษุใช้เพียง 3 ผืน คือสังฆาฏิ ผ้าห่มและผ้าถุง แต่พออาบน้ำฤดูฝนไม่มีผ้าเปลี่ยนอาบจึงเปลือยกายอาบ เมื่อนางวิสาขาทราบเช่นนี้จึงนำความทูลพระพุทธเจ้า ว่าอยากขอถวายผ้าอาบน้ำฝนแต่ภิกษุ ท่านจึงอนุญาตและให้ภิกษุใช้ผ้าอาบน้ำฝนเป็นวัตรปฏิบัติเป็นต้นมา

9. ฮีต บุญข้าวประดับดิน

เป็นบุญสิ้นเดือนเก้า ที่เรียกอีกอย่างว่า บุญข้าวสาก นำอาหารคาวหวาน หมากพลูบุนหรือจัดใส่กระหวางไว้บนพื้น ใต้ต้นไม้เพื่อเป็นการเชนดวงวิญญาณของบรรพบุรุษ ที่มีความสำคัญต่อชาวอีสานเพราะเชื่อว่าเป็นบุญที่ต้องส่งส่วยให้กับผีฮักและผีบรรพบุรุษ เพื่อให้เกิดความเป็นอยู่ทรัพย์สิ้น ข้าวปลาอาหารอุดมสมบูรณ์ไม่มีภัยร้ายใดๆมาเยือน



ภาพที่ 9 บุญข้าวประดับดิน (เดือนเก้า)

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

เนื่องจากคนลาวไทยอีสานมีความเชื่อสืบต่อกันมานาน ว่ากลางคืนเดือนเก้าดับ (แรมสิบค่ำเดือนเก้า) เป็นวันที่ประตูรกเปิด ยมบาลปล่อยผีรอกออกมาเยี่ยมญาติในโลกมนุษย์คืนเดียวในรอบปี จึงพากันจัดห่อข้าวไว้ให้แก่ญาติที่นอกรีตตายไปแล้ว และมีการอ้างเรื่องเปรตของพระเจ้าพิมพิสารด้วยว่า ครั้งพุทธกาลญาติของท่านกินของสงฆ์ ตายไปแล้วเกิดเป็นเปรตเมื่อท่านถวายอาหาร แต่พระเจ้าและภิกษุเปรตไม่ได้รับผลบุญจึงส่งเสียงดังเพื่อขอส่วนบุญ เมื่อท่านได้ยินรุ่งเช้าจึงได้หาสาเหตุจากพระพุทธรูปและทรงทราบจึงได้อุทิศบุญไปให้เปรต ต่อจากนั้นมาเปรตเหล่านี้ก็ไม่มารบกวนอีกเพราะได้รับผลบุญชาวอีสานจึงถือเอาเหตุการณ์นี้ทำบุญข้าวประดับดิน

โดยเตรียมอาหารถวายสงฆ์และการห่อข้าวประดับดินโดยใช้ใบตองห่อข้างเหนียว กับเนื้อปลา ไข่ หมูใส่เล็กน้อยพร้อมของหวานเช่นน้ำอ้อย กล้วยสุก มะละกอสุก พร้อมกับหมากคำ พลุ คำ บูหรี เมียงห่อใบตองโดยเมื่อถึง 14 ค่ำเข้ามีดชาวบ้านจะนำสิ่งที่เตรียมไปวางตามที่ต่างๆ พร้อมจุดธูปเทียนหรือบอกกล่าวก็ได้

10. ฮีต บุญข้าวสาก



ภาพที่ 10 บุญข้าวสาก (เดือนสิบ)

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

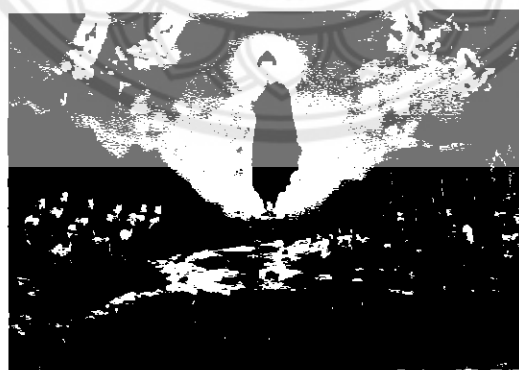
บุญข้างสากเป็นบุญที่ทำเพื่ออุทิศให้แก่ผู้ตายหรือเปรต โดยมีเวลาห่างจากบุญข้าวประดับดินเพียง 15 วันเป็นเวลาที่เปรตต้องกลับไปอยู่ที่ของตน ซึ่งทั้งสองบุญนี้จะมีลักษณะคล้ายๆกันคือการห่อข้าวส่งให้เปรต รวมทั้งบรรพบุรุษญาติที่นอกรีตของผู้ทำบุญด้วยและเปรตไม่มีญาติด้วย และทุกคนให้ความสำคัญกับบุญนี้มาก เพราะเชื่อว่าผีบรรพบุรุษจะมีความหิว กำลังรอส่วนบุญจากงานนี้เมื่อถึงงานบุญจึงทำกันอย่างครึกครื้น และที่นอกรีตแม้จะอยู่ห่างไกลก็ต้องกลับบ้านไปเยี่ยมเยียนกัน และมีของฝากให้

โดยมีเรื่องเล่ากันว่า มีบุตรชายกฏุมพี ผู้หนึ่ง เมื่อพ่อสิ้นชีวิตแม่ได้หาหญิงมาให้เป็นภรรยา แต่อยู่ด้วยกันหลายปีไม่มีบุตรแม่จึงหามาให้อีกและมีลูกเมียหลวงอีกจึงคิดฆ่าทั้งแม่และลูก และ

เกิดความอาฆาตของเมียน้อย ชาติต่อมาทั้งเกิดเป็นไก่และแมว แมวจึงกินไก่และไข่ ต่อมาเกิดเป็น เสือ และควาง เสือจึงกินลูกและควาง ชาติสุดท้ายเกิดเป็นคนและเป็นยักษ์ฉนิพอฝ่ายที่เกิดเป็นคน และมีลูกยักษ์ฉนิพอกินลูกถึงสองครั้งต่อมาพอมีครุฑที่สามจึงไปอยู่กับพ่อแม่เมื่อคลอดเห็นว่า ปลอดภัยจึงจึงพาสามีและลูกกลับวัดมหาวิหาร ซึ่งพอดีกับที่พระพุทธเจ้ากำลังเทศนาอยู่นางจึงนำ ลูกและสามีเข้าขอชีวิต ยักษ์จะเข้าไปในเขตวัดไม่ได้เพราะเทวดากั้นทาง พระพุทธเจ้าจึงให้พระ อานนท์เรียกยักษ์มาฟังธรรมเพื่อไม่ให้พยายามทวงของเวรกัน แล้วให้ยักษ์ไปอยู่ที่หัวไร่ปลายนาเพราะ มีความรู้เกี่ยวกับน้ำ ฝนดีเพื่อแจ้งให้ชาวเมืองทราบจึงเกิดความนับถือมากมีการนำอาหารไปส่งโดย สม่าเสมอแล้วนางยักษ์ก็นำไปเป็นสลากภัตแต่ภิกษุวันละแปดที่เป็นประจำ ชาวอีสานจึงถือการ ถวายสลากภัตหรือบุญข้าวสากนี้เป็นประเพณีสืบมา และนอกจากจะเอาข้าวสากไปถวายภิกษุและ วางบริเวณวัด เพื่ออุทิศกุศลแก่ญาติพี่น้องผู้ล่วงลับชาวนายยังเอาอาหารไปเลี้ยงนางยักษ์หรือนาง ผีเสี้ยนนาในบริเวณนาของตนแต่เรียกว่า ตาแฮก

โดยเมื่อถึงวันขึ้น 15 ค่ำเดือน สิบ จะมีการทำบุญตักบาตรที่วัด ถวายทานอุทิศส่วนกุศลให้ ญาติผู้ล่วงลับ ตอนเพลจะทำเป็นสำรับทานอาหารถวายอีกหรือถวายสลากภัต และการจับสลาก ใบแรกมักเป็นสนใจแก่ชาวบ้านเพราะหากจับได้ของคนที่มีฐานะไม่ค่อยดีก็จะทำนายตามนั้น หากจับได้ผู้มีฐานะดีก็ทำนายว่าข้าวกล้าในนาดี อุดมสมบูรณ์ อยู่เย็นเป็นสุขหลังจากนี้ก็มีการฟัง เทศน์ถวายฉลองข้าวสากและกรวดน้ำอุทิศกุศลก็เสร็จพิธี

11. ฮีต บุญออกพรรษา



ภาพที่ 11 วันออกพรรษาหรือวันปวารณา

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

เป็นวันขึ้น 15 ค่ำเดือน 11 เป็นวันออกพรรษา วันปวารณา เป็นบุญที่ความสำคัญเพราะเชื่อ ว่าพระสงฆ์ได้อยู่จำพรรษาเป็นเวลาไตรมาส (3 เดือน) ย่อมมีความบริสุทธิ์ จริยธรรมงดงามมาซึ่ง บุญและได้บุญมาก ชาวอีสานเชื่อว่าเหมือนได้บุญจาก นิโรธสมาบัติ (การออกจากการพักผ่อนของ

พระอรหันต์) ดังนั้นลูกหลานที่ไปทำงานต่างถิ่นจึงนิยมกลับบ้านเพื่อมาทำบุญนี้และออกพรรษา กับ ฟอธรรม หรือ ของยักษา ที่ได้เอาไว้ในช่วงบุญเข้าพรรษา

บุญนี้มีความเป็นมาแยก 2 ส่วน คือ พิธีสงฆ์ และพิธีฆราวาส ซึ่งพิธีสงฆ์โดยพระพุทธรเจ้าอนุญาตให้พระที่จำพรรษาครบไตรมาสสามารถสรวจรไปที่ต่างๆได้ตามความต้องการ แต่ที่สำคัญสุดคือพระภิกษุเมื่ออยู่ด้วยกันในที่แห่งเดียวเป็นเวลานาน โอกาสกระทบกระทั่งกันไม่พอใจกัน เกิดความขุ่นเคืองแค้นกันย่อมมีเป็นธรรมดา พระองค์จึงให้ถือวันออกพรรษาเป็น วันมหาปวารณาเพื่อให้สงฆ์ได้ปวารณาตนกับเพื่อนพระด้วยกันว่าแต่ต่อไปนี้หากทำผิดพลาดประการใดขอให้แนะนำจะได้ปรับปรุง ซึ่งสามารถกล่าวตักเตือนกันได้ ส่วนของฆราวาสญาติโยมที่ให้ความสำคัญนั้น เพราะเชื่อกันว่าการทำบุญกับพระที่ออกพรรษาแล้วจะได้บุญกุศลมากเนื่องจากพระที่อยู่ครบไตรมาสไม่ใช่พระธรรมดามีความมั่นคงในธรรมปฏิบัติ จึงมีการทำบุญตักบาตรเทโวขึ้นในวันออกพรรษา และบางแห่งอาจมีการไหลเรือไฟ จัดงานลอยกระทงหรือแห่ปราสาทผึ้งด้วย และเหตุที่ต้องทำบุญตักบาตรเทโวในวันออกพรรษา ก็ือเอาเหตุการณ์เสด็จลงจากสวรรค์ของพระพุทธรเจ้า ที่เล่าว่าพระพุทธรเจ้าทรงมีความต้องการโปรดพระมารดาที่สวรรคตไปอยู่สวรรค์แล้วทรงไปจำพรรษาอยู่ที่นั่นจนครบไตรมาสออกพรรษาจึงกลับเมืองมนุษย์และมีพุทธศาสนิกชนไปรอรับและรอใส่บาตรมากมาย จึงทำให้ผู้ที่ไม่สามารถเข้าใกล้ใส่บาตรได้จึงมีการโยนข้าวใส่บาตรจึงทำให้เกิดประเพณีการตักบาตรและโยนเครื่องไทยทานขึ้น พอถึง 15 ค่ำ เดือน 11 ชาวบ้านจะร่วมกันทำบุญตักบาตรเทโวที่วัด และพึงธรรมเทศนาและกลางคืนจะจุดประทีปเพื่อความสว่างไสวพร้อมมีการจุดปะทัดเสียงดังสนุกสนานหวั่นไหวด้วย

12. ยีต บุญกฐิน

กฐิน คือไม้สะดึง ที่ใช้สำหรับซึ่งผ้าเวลาจะเย็บผ้าจีวรพระในการเย็บให้สะดึงขึ้น จึงเป็นที่มาของผ้ากฐิน คือ ผ้าจีวร สบงหรือผ้าถุงห่มที่จะนำไปถวายพระนั่นเองบุญกฐินจึงคือบุญที่ต้องนำเข้าไปถวายพระเป็นสำคัญ บุญกฐินเป็นบุญฮิตสุดท้ายของฮิตเดือนสิบสองของชาวอีสานชาวอีสานจึงรู้ดีว่าช่วงนี้เป็นช่วงที่ต้องนำจีวรไปถวายในช่วงนี้ซึ่งมีกาลเวลา ที่เรียกว่าเทศกาลกฐิน ที่กลายเป็นประเพณีขึ้น ซึ่งมีความสำคัญต่อชาวอีสานมากที่ถือว่าเป็นให้อานิสงส์แก่ผู้ทำบุญอย่างมากเพราะจะได้ถวายจีวรให้แก่ภิกษุที่ครบไตรมาส เท่านั้นและเป็นบุญที่อยู่ในช่วงข้าวใหม่ปลามัน



ภาพที่ 12 งานบุญกฐิน

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

ซึ่งในสมัยพุทธกาลมีพระภิกษุชาวเมือง ปาราจันจำนวน 30 รูปเดินทางไปเฝ้าพระพุทธเจ้าซึ่งประทับอยู่พระเชตวันมหาวิหารเนื่องจากการเดินทางไกลล้นวันเข้าพรรษาและหนทางระยะไกลและไม่สามารถไปถึงพระเชตวันมหาวิหารได้จนถึงกำหนดเข้าพรรษาก่อนจึงหยุดจำพรรษาที่เมืองสาเกต พอออกพรรษาจึงรีบเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าแต่ระยะทางไกลพร้อมกับช่วงฤดูฝนจึงเปียกจนถึงพระเชตวันมหาวิหารก็พากันเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าทันที พอพระองค์เห็นพระทั้งหลายเปียกจึงมีพุทธบัญญัติให้ภิกษุแสวงหาผ้าและรับผ้ากฐินได้ มีกำหนด 1 เดือน นับแต่แรม 1 ค่ำเดือน 11 ถึงวันเพ็ญเดือน 12 จึงมีประเพณีทอดกฐินต่อๆกันมา

โดยสามารถแบ่งจุดมุ่งหมายของฮีตได้ชัดเจน คือบุญเกี่ยวกับพระสงฆ์โดยตรง บุญลักษณะนี้มี 6 บุญ บุญเข้ากรรม บุญข้าวจี บุญเวส บุญเข้าพรรษา บุญออกพรรษาและบุญกฐิน บุญเกี่ยวกับการทำมาหากิน เกี่ยวกับการขอพรหรือบวงสรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้ดลบันดาลความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติเช่นฟ้าฝน ข้าวปลาอาหาร มีบุญคุณลานและบุญบั้งไฟ บุญเกี่ยวกับขวัญ กำลังใจการดำรงอาชีพ เกี่ยวข้องกับความเชื่อที่ว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์จะอำนวยความสุข สวัสดิภาพ มีบุญสงกรานต์และบุญช่าชะ บุญเกี่ยวกับความกตัญญู ซึ่งจะเน้นเกี่ยวกับการทำบุญอุทิศเป็นสำคัญ คือ บุญข้าวประดับดินและบุญข้าวสาก

1.3 ศึกษาประเพณีบุญข้าวจี

บุญข้าวจี เป็นงานบุญประเพณีของชาวอีสาน ที่กระทำกันในเดือนสาม จนเรียกว่า บุญเดือนสาม บุญข้าวจีเป็นบุญประเพณีสำคัญที่มีกำหนดอยู่ในฮีตสิบสอง ดั้งรู้จักกันทั่วไปว่า เดือนสามคล้ายจ้าวบ้านข้าวจี เดือนสี่คล้ายจ้าวน้อยเทศน์มะที่ (มัทรี)



ภาพที่ 13 งานบุญข้าวจี

(ที่มา: http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html)

บุญข้าวจีนิยมทำกันในราวกลางเดือนหรือปลายเดือนสาม คือ ภายหลังการทำบุญวันมาฆบูชา (เดือนสาม ขึ้น ๑๔ ค่ำ) แล้ว ส่วนใหญ่จะกำหนดวันแรม ๑๓ ค่ำ และ ๑๔ ค่ำ เดือนสาม บุญข้าวจีเป็นกิจกรรมร่วมของชุมชนหลายหมู่บ้าน นั่นคือ ชาวอีสานบางหมู่บ้านเรียกงานบุญนี้ว่า บุญคุ้ม จะทำกันเป็นคุ้ม ๆ หรือ บางหมู่บ้านก็จะทำกันที่วัดประจำหมู่บ้าน ล้วนแล้วแต่เป็น บุญข้าวจี หรือบุญเดือนสามนั่นเอง ชาวบ้านที่เป็นเจ้าภาพก็จะบอกบุญไปยังหมู่บ้านใกล้เคียงให้มาร่วมกันทำบุญ



ภาพที่ 14 งานบุญข้าวจี

(ที่มา: <http://www.roiet.go.th/101guide/item>)

ข้าวจี คือ ข้าวเหนียวหนึ่งให้สุกแล้วนำมาปั้นเป็นก้อนทากลือเคล้าให้ทั่ว เอาไม้เสียบย่างไฟเหมือนไก่ย่าง เมื่อข้าวสุกเกรียมแล้วก็เอาไขซึ่งตีไว้แล้วทาแล้วย่างข้าวอีกกลายเป็นไขเคลือบข้าวเหนียว เสร็จแล้วทอดไม้ออกแล้วเอาน้ำอ้อยหรือน้ำตาลที่เป็นก้อนยัดใส่แทนกลายเป็นข้าวเหนียวยัดไส้ แล้วถวายพระเดرنันตอนเช้า

ส่วนมากชาวบ้านจะรีบทำแต่เช้ามีดี พอสว่างก็ลงศาลาการเปรียญ (ชาวบ้านเรียกหัวแจก) นิมนต์พระเดรสวดแล้วฉัน เป็นทั้งงานบุญและงานรื่นเริงประจำแต่ละหมู่บ้าน เพราะได้ทำข้าวจีไปถวายพระหลังจากพระฉันแล้วก็เลี้ยงกันเองสนุกสนาน มีคำพังเพยอีสานว่า

"เดือนสามค้อยเจ้าหัวค้อยปั้นเข้าจี เข้าจีไปใส่น้ำอ้อยจ้วน้อยเช็ดน้ำตาล"

เดือนนี้ชาวบ้านส่วนใหญ่ถือกันตั้งแต่โบราณมาว่าเป็นเดือนสุขวัณข้าว คือมีการถวายข้าวเปลือกพระและนิยมนำมาทำบุญบ้าน สวดมนต์เสร็จพิธีสงฆ์ แล้วก็สุขวัณข้าวตามธรรมเนียมพรหมณ์ บางบ้านก็ทำเล็กน้อยพอเป็นพิธี คือเอาข้าวไปถวายสงฆ์แล้วทำพิธีตักปากเล้าเล็กน้อยเป็นการบูชาคุณของข้าวในเล้าหรือยุ้ง

"ถึงเมื่อเดือนสามได้จงพากันทำเข้าจี ไปถวายสงฆ์เจ้าเอาแท่นบุญ"



ภาพที่ 15 งานบุญข้าวจี

(ที่มา: <http://phattrawadeebb1.blogspot.com/>)

ประวัติความเป็นมาประเพณีบุญข้าวจี

มูลเหตุที่ทำบุญข้าวจีในเดือนสาม เนื่องจากเป็นเวลาที่ชาวนาได้มีการทำนาเสร็จสิ้น ชาวนาได้ข้าวขึ้นยุ้งใหม่จึงอยากร่วมกันทำบุญข้าวจีถวายแก่พระสงฆ์ สำหรับมูลเหตุดั้งเดิมที่มีการทำบุญข้าวจี มีเรื่องเล่ากันตามความเชื่อว่

ตำนานข้าวจี๊ในพระธรรมบทบุถึง หญิงคนหนึ่งชื่อ นางปุลณทาสี เป็นคนยากจนต้องไปเป็นทาสีรับใช้ของเศรษฐีคนหนึ่งในกรุงราชคฤห์วันหนึ่งเศรษฐีให้นางไปซื้อข้าว นางซื้อตลอดวันก็ไม่หมด ตกตอนเย็นนางก็จุดไฟซื้อต่อไปได้ได้รับความเหน็ดเหนื่อยเป็นอันมาก พอถึงตอนเช้ามานางก็เอารำทำเป็นแป้งจี๊ เผาไฟให้สุกแล้วใส่ไว้ในผ้าของตนเดินไปตักน้ำปราดนาจะบริโภคด้วยตนเอง ครั้นถึงกลางทางได้พบพระศาสดาเกิดความเลื่อมใสคิดว่าเราเป็นคนยากจนในชาตินี้ก็เพราะมิได้ทำบุญไว้แต่ปางก่อนและชาตินี้เราก็กังไม่ได้ทำบุญเลย เมื่อคิดเช่นนั้นแล้วนางก็น้อมเอาข้าวแป้งจี๊นั้นเข้าไปถวายพระศาสดา พระองค์ทรงรับแล้ว และนางก็คิดอีกว่าพระศาสดาคงไม่เสวย เพราะอาหารเคี้ยวหมอง พระพุทธองค์ทราบความในใจของนางตลอดจึงประทับเสวยต่อหน้าของนาง ครั้นเสวยเสร็จแล้วก็ตรัสอนุโมทนาภาดาโปรดนางจนสำเร็จโสดาปัตติผล เป็นอริยบุคคลในพระพุทธศาสนากาลถัดมา ครั้นนางทำกาลกริยาแล้วก็ได้ไปเกิดบนดาวดึงส์สวรรค์เสวยทิพย์สมบัติ อยู่ในวิมานทองอันผุดผ่องโสภามีนางฟ้าแวดล้อมเป็นยศบริวาร ดังนั้น ชาวนาเมื่อเก็บเกี่ยวแล้วจึงพากันทำบุญข้าวจี๊จึงมีอันสงฆ์มาก

1.4 ความหมายและประเภทของการให้ทาน

ทาน หมายถึง การให้ด้วยความบริสุทธิ์ใจ ไม่หวังผลตอบแทน เมื่อเราให้ทาน แม้จะไม่ได้หวังสิ่งใดตอบแทนก็ตาม แต่ก็จะมีบุญเกิดขึ้น และบุญนั้นจะช่วยออกแบบชีวิตของเราให้สมบูรณ์พร้อมด้วยทรัพย์สมบัติ ถ้าใครปราศจากทานบารมี เกิดมาก็จะยากจน สร้างบารมีได้ไม่สะดวก เพราะแม้แต่กังวลเรื่องการทำมาหากิน "ทาน" จึงเป็นพื้นฐานของการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความเจริญก้าวหน้า ทาน เป็นหนึ่งในบุญกิริยาวัตถุ 10 การทำทานจึงเป็นการทำบุญอย่างหนึ่ง คำว่า "ทาน" นี้โดยทั่วไปมักเข้าใจสับสนกับคำว่า "บุญ" เนื่องจากเรามักจะเรียกการถวายของแด่พระภิกษุว่า "ทำบุญ" แต่เมื่อให้ของแก่คนยากจน หรือคนที่ด้อยกว่าตน มักเรียกว่า "ทำทาน" แต่จริงๆ แล้ว การให้นั้นไม่ว่าจะให้แก่ใครก็ตามถือว่าเป็นทานทั้งสิ้น และได้บุญทั้งนั้น

ทานแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. อามิสทาน คือ การให้วัตถุสิ่งของต่างๆ เป็นทาน เช่น ข้าว น้ำ ผ้า ยานพาหนะ ที่อยู่อาศัย ดอกไม้ของหอม เครื่องลูบไล้ ประทีปโคมไฟ เป็นต้น

การให้อามิสทานนี้ แบ่งตามคุณภาพของสิ่งที่ทำทานได้เป็น 3 อย่าง ดังนี้

- 1.1 ทาสทาน ให้ของที่ดีน้อยกว่าตนเองใช้ ได้บุญน้อย
- 1.2 สหายทาน ให้ของที่เสมอกับที่ตนเองใช้ ได้บุญมากขึ้น
- 1.3 สามีทาน ให้ของที่ดีกว่าที่ตนเองใช้ ได้บุญมากที่สุด

2. อกภัยทาน คือ การให้ชีวิตสัตว์เป็นทาน รวมทั้งการปล่อยวางความโกรธให้หมดไปจากใจเล็ก พยายามให้อภัยกัน

3. วิทยาทาน คือ การให้ความรู้เป็นทาน และให้คำแนะนำสั่งสอนที่ดี ที่มีประโยชน์ในการดำเนินชีวิต

4. ธรรมทาน คือ การให้ความรู้เรื่องธรรมเป็นทาน เช่น การแนะนำสั่งสอนให้เข้าใจเรื่องบุญบาปให้ ละชั่ว ทำดี ทำใจให้ผ่องใส ด้วยการทำสมาธิ(Meditation)ภาวนา ซึ่งจะเป็นทางมาแห่งความ สะอาดบริสุทธิ์ กาย วาจา ใจ จนกระทั่งสิ้นอาสวกิเลสได้

การให้ธรรมทานเปรียบเสมือนการให้ประทีปส่องทางชีวิตให้ดำเนินไปในทางที่ถูกต้อง ดี งาม ธรรมทานจึงมีอานิสงส์ยิ่งใหญ่และประเสริฐกว่าทานทั้งปวง

การให้ทานที่มีอานิสงส์มาก

การให้ที่ได้บุญมาก มีผลนับประมาณมิได้ ตามหลักของพระพุทธศาสนา จะต้องครบด้วย องค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. วัตถุประสงค์ หมายถึง สิ่งของที่นำมาทำทานหามาได้โดยชอบธรรม ไม่ได้ไปลักขโมยมา
2. บุคคลบริสุทธิ์ หมายถึง ทั้งผู้รับและผู้ให้ มีศีลมีธรรมตามเพศภาวะของตน
3. เจตนาบริสุทธิ์ หมายถึง มีเจตนาให้ด้วยความเลื่อมใสศรัทธา เชื่อในผลของทานทั้งก่อนให้ ขณะให้ และหลังจากให้แล้ว

นอกจากนี้ การให้ทานจะได้บุญมากหรือน้อย ยังขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้ให้อีกด้วย ถ้าให้ทาน แบบเฉพาะเจาะจงบุคคลใดบุคคลหนึ่งเรียกว่า "ปาฏิปุคฺคิกทาน" จะได้บุญน้อยกว่าการให้ทานแก่ หมุ่คณะโดยไม่เจาะจงผู้หนึ่งผู้ใด ที่เรียกว่า "สังฆทาน" ดังที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงรับรองไว้ว่า "สังฆทานเป็นประมุขของผู้หวังบุญ พระสงฆ์นั้นแหละเป็นประมุขของผู้บูชาและเป็นเนืองนาบุญของโลก ไม่มีเนืองนาบุญอื่นยิ่งกว่า"

อานิสงส์ของการให้ทาน พระผู้มีพระภาคเจ้าตรัสอานิสงส์ของทานไว้ในสี่สูตรว่า

1. ผู้ให้ย่อมเป็นที่รัก ที่ชอบใจของคนเป็นอันมาก
2. คนดีเป็นอันมากย่อมพอใจคบหาผู้ให้ทาน
3. ชื่อเสียงอันดีงามของผู้ให้ย่อมฟุ้งซารไป
4. ผู้ให้ย่อมแก่กล้ากล้าหาญ ไม่เก้อเขินในที่ประชุมชน
5. เมื่อละจากโลกนี้ ผู้ให้ย่อมบังเกิดในสุคติโลกสวรรค์

อานิสงส์ 4 ประการแรกส่งผลในชาติปัจจุบัน ประการสุดท้ายส่งผลในชาติหน้า นอกจากนี้ ทานบางอย่างก็มีอานิสงส์ที่เด่นชัดอยู่ในตัวเอง เมื่อเราทำทานแล้ว แม้ไม่ได้อธิษฐานก็ตามบุญก็จะ

ส่งผลตามลักษณะของท่าน ดังที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ตรัสไว้ในกีนททสูตรว่า "ผู้ให้อาหาร ชื่อว่าให้กำลัง ผู้ให้ผ้า ชื่อว่าให้วรรณะ ผู้ให้ยาน (พาหนะ) ชื่อว่าให้ความสุข ผู้ให้ประทับโคนไฟ ชื่อว่าให้จักขุ และผู้ที่ให้พักอาศัย ชื่อว่าให้ทุกอย่าง ส่วนผู้ที่ให้ธรรมทานชื่อว่าให้อมฤตธรรม"

2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ ในเรื่องที่ทำกรวิจัย

2.1 ความรู้ทั่วไปของการออกแบบ

สรรพสิ่งทั้งหลายที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อสนองความต้องการในการดำรงชีวิตในแต่ละวันก็ดี หรือเพื่อแก้ไขปัญหาทางแก้ปัญหาทางกายภาพก็ตาม ส่วนมากจะเกิดจากความคิดและความพยายามที่ต้องต่อสู้เพื่อการดำรงอยู่รอดในสังคมแทบทั้งสิ้น การใช้ความคิดและนำไปปฏิบัติในการแก้ปัญหานั้น เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเพื่อพยายามขจัดอุปสรรคของตนเองและของผู้อื่น โดยหวังว่าจะนำไปสู่การดำเนินชีวิตที่สะดวกและมีความสุขกว่าเดิม พฤติกรรมดังกล่าวมีขั้นตอนในการปฏิบัติ เรียกว่า "การออกแบบ"

การออกแบบคืออะไร นักวิชาการมักมีคำจำกัดความของศิลปะแขนงนี้ต่างกัน ขึ้นอยู่กับภูมิหลังประสบการณ์และโลกทัศน์ ในที่นี้ได้มีการให้คำจำกัดความคำว่า "การออกแบบ" ดังนี้

- การออกแบบ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งของมนุษย์ โดยมีทัศนธาตุ และลักษณะของทัศนธาตุมาประกอบใช้ทฤษฎีต่างๆเป็นแนวทาง และใช้วัสดุนานาชาติเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์โดยที่นักออกแบบจะต้องมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานตลอดจนกระบวนการสร้างสรรค์ คำนิยามความหมายของคำว่า การออกแบบ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อและความเข้าใจ การออกแบบ คือการเลือก และการจัดสิ่งต่างๆ (วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่าง คือ เพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม (โกลด์สไตน์ (Goldstein. 1968 : 3)
- การออกแบบ คือ การรวบรวมส่วนต่างๆ ให้สัมพันธ์เข้าด้วยกันทั้งหมด (Bevlin. 1980 : 2) การออกแบบหมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ใช้ให้หมายถึง การปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว

หรือสิ่งต่าง ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น(อารี สุทธิพันธุ์ (2527 : 8)

- การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุและการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบ นั้น(วิรุณ ตั้งเจริญ (2527 : 19)
- การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิดอันอาจจะเป็นโครงการ หรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทาง ด้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม ให้ความเห็นว่าการออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความประสงค์ที่กำหนดไว้ (พาศนา ตันตลักษณ์ (2526 : 293)

สรุปได้ว่า การออกแบบคือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการใช้วัสดุและวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

2.1.1 จุดมุ่งหมายในการออกแบบ

ในการออกแบบแต่ละชนิดนั้นผู้ออกแบบจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายไว้ก่อนแล้วว่าจะออกแบบไปทำไม ดังนั้นจุดมุ่งหมายที่กล่าวถึงนี้จะต้องมีความสำคัญ ซึ่งพอจะสรุปอย่างกว้าง ๆ ได้ดังนี้

2.1.1.1 การออกแบบเพื่อประโยชน์

ผู้ออกแบบโดยมากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประโยชน์ที่จะได้รับมีทั้งประโยชน์ในการใช้สอย และประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยที่สำคัญ ได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตรมีแห อวน ไร่ เป็นต้น ประโยชน์เหล่านี้จะเน้นประโยชน์ทางกายโดยตรง สำหรับประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การออกแบบหนังสือ โปสเตอร์ งานโฆษณา ส่วนใหญ่มักจะเน้นการสื่อสารถึงกันด้วยภาษาและภาพ ซึ่งสามารถรับรู้ร่วมกันได้เป็นอย่างดี ผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องมีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบโดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2527 : 10) ประโยชน์ด้านนี้จะเน้นทางด้านความศรัทธาเชื่อถือ และการยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้

2.1.1.2 การออกแบบเพื่อความงาม

ความสวยงาม เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่อง ความสวยงาม กับความพอใจ ในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และไม่มีเกณฑ์ ในการตัดสินใดๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม นั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2.1.2 การสื่อความหมายด้วยภาพ

ที่ใช้กันมาตั้งแต่สมัยก่อนจะประกอบด้วยภาษาพูด รูปภาพ เครื่องหมายต่างๆ จากสิ่งเหล่านี้ การติดต่อสื่อความหมาย ที่ใช้สายตายังสามารถรักษาลักษณะให้ยืนยงอยู่ได้หลายสมัย ในทางศิลปะอาจจะเรียกว่า เป็นภาษาสัญลักษณ์ หมายถึง ภาษาที่เกิดจากการมองเห็นด้วย รูปร่าง รูปทรง และลักษณะ ซึ่งแตกต่างจากภาษาพูดที่จะเปลี่ยนแปลงไปได้เสมอการแสดงด้วย ภาพมักจะแสดงออกถึงความคิดในทางที่ง่ายที่สุด ตรงไปตรงมา การถ่ายทอดวัฒนธรรมระหว่าง ประเทศที่ใช้ภาษาต่างกัน ภาพเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร

2.1.2.1 ภาพเหมือน หมายถึง ภาพที่แสดงถึงสิ่งที่เรามองเห็นและสังเกตได้จาก สภาพแวดล้อม และประสบการณ์ภาพสัญลักษณ์ (Symbolism) หมายถึง มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเป็น ลักษณะของสัญลักษณ์แทนสิ่งที่เรามองเห็นจริงโดยทำให้ดูง่ายขึ้นและมีความหมายชัดเจน

2.1.2.2 การวาดภาพ เป็นสื่อที่ใช้ในการติดต่อระหว่างมนุษย์ที่ทุกคนจะภาษาได้เป็นอย่างดีภาษาภาพจะเป็นสิ่งที่สืบทอดข่าวคราว หรือประวัติศาสตร์ให้คงไว้สืบทอดไปในอนาคต (เลอ สม สถาปิตานนท์ " Visual Message" ,2536:1) การย่อหรือสรุปภาพในลักษณะสัญลักษณ์นั้น ต้องการความเรียบง่าย และลดรายละเอียดที่เห็นจากสภาพจริง ภาพสัญลักษณ์ที่ประสบผลสำเร็จ เมื่อมองดูแล้วจะรู้ว่าความหมายถึงอะไร รวมไปถึงการจำได้ง่ายและการผลิตได้ง่ายดูแล้วจะรู้ว่าหมายถึงอะไร รวมไปถึงการจำได้ง่ายและการผลิตได้ง่ายด้วยสัญลักษณ์เป็นสิ่งสำคัญ จะส่งผลต่อการสื่อความหมายถึงลักษณะงานนั้นๆ (เลอสม สถาปิตานนท์ " Visual Message" ,2536:2)

2.1.2.3 ภาพนามธรรม (Abstract) การลดรายละเอียดจากสิ่งที่มองเห็นไปสู่องค์ประกอบ ในการมองเห็นพื้นฐาน ซึ่งความจริงแล้วการที่ จะเข้าใจในโครงสร้างขององค์ประกอบต่างๆ ที่มองเห็น มีความสำคัญมาก และการวาดภาพเหมือนให้เหมือนของจริงมากเท่าใด ความหมายของ ภาพจะอธิบายถึงสิ่งในภาพอย่างเฉพาะเจาะจงเท่านั้นแต่ถ้าวาดให้เป็นภาพลักษณะนามธรรม ภาพจะครอบคลุมและบ่งถึงความหมายโดยทั่วไปอย่างกว้าง การวาดภาพนามธรรมนี้ จะคงอยู่ไม่ เพียงแต่ในการถ่ายทอดความบริสุทธิ์ของสภาพที่มองเห็นไปจนกระทั่งขั้นต่ำสุดของสภาพเหมือนจริงเท่านั้น แต่ยังคงไปถึงการย่อหรือสรุปอย่างชัดเจน การแสดงถึงความจริงที่มองเห็นโดยการ

เน้นด้วยสีและแสง และพยายามรักษาความเป็นจริงจากข้อมูลที่จำได้ การแสดงออกถึงความรู้สึก โดยใช้การจัดองค์ประกอบผสมผสานกับอารมณ์ เพื่อเน้นให้ความหมายของภาพตรงจุดประสงค์ขึ้น (เลขสม สถาปิตานนท์ " Visual Message" ,2536:8)

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน

2.2.1 ความหมาย

แอนิเมชัน (Animation) ความหมายของภาพเคลื่อนไหว มาจากรากศัพท์ภาษากรีกคือคำว่า anima แปลว่า วิญญาณ ลมหายใจ ภาพเคลื่อนไหว (animation) จึงแปลว่าการทำให้มีชีวิต เป็นการบันทึกภาพนิ่งติดต่อกันโดยสามารถทำได้หลากหลายวิธีไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นการวาดภาพเพื่อให้เคลื่อนไหวเพียงอย่างเดียว การนำดินน้ำมันมาปั้นตัด เปลี่ยนรูปร่าง หรือถ่ายรูปเอาไว้ทีละภาพเมื่อนำมาเปิดดูอย่างต่อเนื่องและรวดเร็วทำให้เกิดเป็นภาพลวงตาเหมือนทำให้มีชีวิตก็ถือว่าเป็นงานภาพเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง (Kit Layboun. (1998). The Animation book . P 5. New York:Three river press.)

ภาพยนตร์แอนิเมชันคือภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ หลักการสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชันคือ การบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเลื่อนภาพวาดหรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริงซึ่ง(เป็ยกุล เสาววัณย์ศิริ :2532) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้ดังนี้

- 1.สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
- 2.สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
- 3.ให้อธิบายหรือแสดงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
- 4.ให้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

ภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพ หรือวัตถุ โดยการวาดให้ภาพหรือวัตถุเคลื่อนไหว ขยับเขยื้อน จากนั้นจึงถ่ายทำภาพ วัตถุ ทีละภาพ เพื่อให้ภาพเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ ซึ่งเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาติดต่อกัน และฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องบนจอภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังหมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้นอีกด้วย

แอนิเมเตอร์ (Animator) หมายถึง คำกล่าวรวมถึงนักวาดภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งสามารถแยกออกเป็นตำแหน่งย่อยๆ ออกไปได้อีก คือ ผู้วาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animator) และ ผู้วาดภาพเคลื่อนไหว (In-Between)

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) หมายถึง กรรมวิธีในการผลิตภาพนิ่งให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยการวาดภาพหรือสร้างภาพบนวัสดุที่มีเพียง 2 มิติ คือ มีความกว้างและความยาว เช่น การวาดภาพบนกระดาษ การวาดบนแผ่นเซล การวาดภาพบนแผ่นผ้าใบ หรือแผ่นกระดาษตัดเป็นภาพต่างๆ

แอนิเมชันรูปแบบนี้จะเน้นการใช้วิธีวาดเป็นหลัก โดยแอนิเมชันที่ใช้มือวาดในยุคแรกๆ นั้น เรียกว่า แอนิเมชันใช้แผ่นใส (cel animation) เป็นการดูแบบดั้งเดิมที่ใช้การวาดและระบายสีตัวละครต่างๆ รวมทั้งฉากหลัง (background) ลงบนแผ่นใส (cel) และเมื่อนำแผ่นใสแต่ละแผ่นมาซ้อนกัน แล้วถ่ายภาพแผ่นใสนั้นๆ โดยใช้กล้องถ่ายภาพที่ถูกออกแบบมาเป็นพิเศษ ก็จะได้ภาพการ์ตูน 1 ภาพ ที่ประกอบไปด้วยตัวละครและฉาก การเคลื่อนไหวของภาพเกิดจากการวาดภาพหลักแสดงอิริยาบถหลัก ที่เคลื่อนไหว หลังจากนั้น ผู้วาดช่วงกลางจะวาดภาพระหว่างภาพหลักอีกเป็นจำนวนมาก เพื่อให้การเคลื่อนไหวจากอิริยาบถหนึ่ง ไปยังอีกอิริยาบถหนึ่ง เป็นไปอย่างต่อเนื่องราบรื่น และไม่เกิดการกระตุก ในอดีตการวาดภาพทั้งหมดนี้ ต้องวาดและลงสี โดยผู้วาดที่ชำนาญ และต้องใช้เวลาในการวาดนานมาก ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนความยาว 10 นาที ต้องใช้ภาพวาด สำหรับบันทึกลงบนแผ่นฟิล์มที่ละกรอบภาพเป็นจำนวน 24 ภาพในทุกๆ 1 วินาที ซึ่งรวมแล้วต้องใช้ภาพถึง 14,400 ภาพ โดยทั่วไปการสร้างภาพวาดแต่ละภาพจะใช้แผ่นใสมากกว่า 1 แผ่น ดังนั้น การวาดภาพลงบนแผ่นใสย่อมต้องใช้มากขึ้นไปอีก ถ้าโดยเฉลี่ยภาพวาด 1 ภาพต้องใช้แผ่นใสโดยเฉลี่ยประมาณ 3 แผ่น (แผ่นใสแต่ละแผ่นสำหรับตัวละครที่เคลื่อนไหวแต่ละตัว ไม่รวมภาพฉากหลังซึ่งเป็นภาพนิ่ง) ดังนั้น ผู้วาดภาพต้องวาดภาพลงบนแผ่นใสรวมทั้งสิ้น 43,200 แผ่น

นอกจากแอนิเมชันใช้แผ่นใสแบบที่ใช้การวาดภาพแล้ว การใช้กระดาษตัดแปะ (paper cut) โดยการตัดกระดาษเป็นภาพ มาแปะลงบนแผ่นใส แทนการวาดภาพ ก็จัดเป็นแอนิเมชันแบบภาพสองมิติด้วยเช่นกัน

ปัจจุบัน การสร้างแอนิเมชันแบบภาพสองมิติ ได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วย ซึ่งจะใช้โปรแกรม ที่ออกแบบมาให้ใช้ร่วมกับอุปกรณ์พิเศษ เพื่ออำนวยความสะดวก ให้แก่ผู้วาดภาพหลักผู้วาดภาพช่วงกลาง และผู้ลงสี เพื่อสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว โปรแกรมหลักๆ ในการทำแอนิเมชันที่แพร่หลายในขณะนี้คือ Flash และ After effects

การนำคอมพิวเตอร์มาช่วยให้การวาดการ์ตูนแบบแอนิเมชันใช้แผ่นใสทำได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น โดยที่นักวาดการ์ตูนสามารถวาดบนแผ่นใสหรือกระดาษ แล้วกราดภาพ (scan) เข้าไปในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมกราดภาพ หรือจะวาดภาพบนคอมพิวเตอร์โดยใช้อุปกรณ์ที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ เพื่อให้ นักวาดการ์ตูนสามารถใช้โปรแกรมวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ได้โดยตรง ส่วนวิธีการลงสีสามารถทำได้ ทั้งการลงสีบนแผ่นใส หรือกระดาษ แล้วกราดภาพเข้าคอมพิวเตอร์ หรือการลงสีบนคอมพิวเตอร์โดยตรงผ่านอุปกรณ์ที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ แต่โดยทั่วไป การสร้างการ์ตูนด้วยคอมพิวเตอร์นิยมใช้ร่วมกันทั้ง 2 วิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวกและความซับซ้อนของภาพ สำหรับภาพบางประเภทโดยเฉพาะจาก การวาดภาพจากบนแผ่นใสหรือกระดาษย่อมได้ภาพที่สวยงามกว่าการวาดด้วยคอมพิวเตอร์ อีกทั้งจากเหล่านี้แทบจะไม่มี การเคลื่อนไหว แต่การทำให้ภาพเคลื่อนไหว เมื่อภาพหลักอยู่บนคอมพิวเตอร์แล้ว สามารถทำได้สะดวกขึ้น นอกจากนี้การให้ผู้วาดภาพช่วงกลางและผู้ลงสีหลายคน ทำงานพร้อมๆ กัน สามารถทำได้ง่ายบนคอมพิวเตอร์ และการตรวจสอบการเคลื่อนไหวของภาพก็ทำได้สะดวก ดังนั้นการ์ตูนแอนิเมชันใช้คอมพิวเตอร์ (computer animation) จึงได้พัฒนาไปอย่างมาก จนแทบจะเรียกได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันล้วนใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการผลิตแทบทั้งสิ้น (ที่มา: สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ / เล่มที่ ๓๖ / เรื่องที่ ๗ แอนิเมชัน)



ภาพที่ 16 การวาดภาพลงบนแผ่นใสเป็นกระบวนการของการจัดทำแอนิเมชันแบบภาพ 2D
(ที่มา: <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=136-7-infodetail03.html>)

2.2.2 ประวัติ

แอนิเมชัน (Animation) มาจากคำว่า Animate และ Animator ซึ่งมาจากรากศัพท์ละติน "Animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรค์ลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 2 มิติ (2D) และ 3 มิติ (3D)

ได้มีการค้นพบภาพเขียนในลักษณะแอนิเมชันคือเป็นภาพที่เขียนเหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องในอดีตมีตัวอย่างขามดินในประเทศอิหร่านในShahr - iSokhtaสันนิษฐานว่ามีอายุประมาณ 5,200 ปีทำให้เห็นว่าศิลปินมีความตั้งใจที่จะเล่าเรื่องโดยถ่ายทอดออกมาจนเป็นลำดับภาพจากภาพตัวอย่างคือแพะที่กำลังวิ่งกระโดดขึ้นไปกินใบไม้



ภาพที่17แพะที่กำลังวิ่งกระโดดขึ้นไปกินใบไม้

(ที่มา : <http://www.thaiseoboard.com/index.php?topic=28630.0>)

ขณะที่ "ภาพยนตร์แอนิเมชัน" ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นเรื่องแรกของโลกนั้นถูกวาดขึ้นใน ค.ศ.1900 (พ.ศ.2443 - ตรงกับรัชสมัยในรัชกาลที่ 5) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นภาพวาดผสมกับการแสดงของคนจริงๆ ที่ถูกถ่ายทำหรือวาดขึ้นโดย J. Stuart Blackton หลังจากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันก็วิวัฒนาการเรื่อยมา มีผู้ถ่ายทำมากมายหลายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Drama CheziesFantochesของบาทหลวง Emile Cohlที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการสอนศีลธรรมแก่เด็กในปีค.ศ.1904, Popeye the Sailor ของ Max Fleisher ในปีค.ศ.1917 ซึ่งยังไม่มีเสียง จะมีเพียงแค่ภาพเคลื่อนไหว กระทั่งในปีค.ศ.1929 Walt Disney ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเสียงชื่อ Alice in Cartoon Land ขึ้นเป็นเรื่องแรก

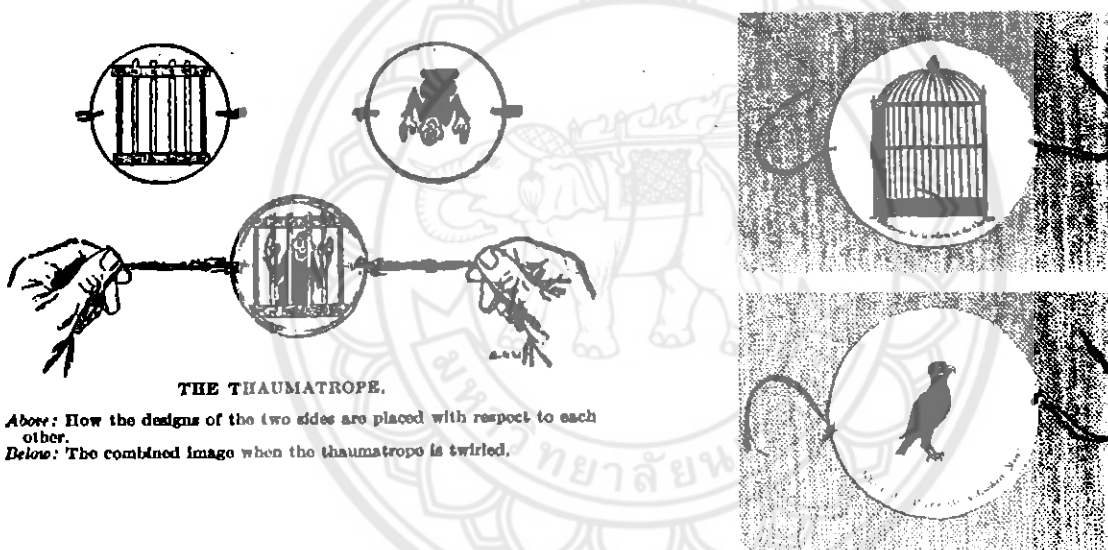
2.2.3 วิวัฒนาการของแอนิเมชัน

1. แอนิเมชันกับอารยธรรมมนุษย์

ตั้งแต่ยุคสมัยโบราณมาแล้ว มนุษย์มีความปรารถนาที่จะสร้างภาพการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ดังเห็นได้จาก การค้นพบภาพเขียนบนผนังถ้ำ ซึ่งเป็นภาพหมูป่าที่มี 8 ขา โดยจำลองการเคลื่อนไหวของหมูป่า หรือแม้แต่สมัยของกรีกโบราณช่วง 600 ปีก่อนคริสต์ศักราช ก็ปรากฏ

ภาพเขียนคนขับรถม้า ที่มีการวาดขาของม้าหลายๆ ขา ทำให้ดูเหมือนม้าที่กำลังวิ่ง ภาพศิลปะอันโด่งดังที่ชื่อ "Vitruvius Man" ของ Leonardo da Vinci ถือเป็นงานที่แสดงถึงการจำลองการเคลื่อนไหวของมนุษย์เช่นกัน

เมื่อ พ.ศ. 2368 จอห์น ไอร์ตัน ปารีส (John Ayrton Paris) และดับบลิว.เอช. ฟิตตัน (W.H. Fitton) ได้ประดิษฐ์ของเล่นชิ้นพิเศษชื่อว่า "Thaumatrope" (เป็นคำที่มาจากภาษากรีก แปลว่า "มหัศจรรย์") เป็นภาพกระดาดวงกลม ด้านหนึ่งวาดเป็นรูปนก อีกด้านหนึ่งวาดเป็นรูปกรงและผูกเชือกทั้ง 2 ด้าน จากนั้น จึงดึงเชือกให้พลิกไปมาอย่างรวดเร็ว ก็จะเป็นภาพซ้อนหลอกตาให้เห็นว่านกเข้าไปอยู่ในกรงได้อย่างน่ามหัศจรรย์ ของเล่น Thaumatrope จึงนับเป็นสิ่งประดิษฐ์ชิ้นแรกๆ ที่สร้างภาพแอนิเมชันได้อย่างชัดเจนหลังจากนั้นเป็นต้นมา เทคโนโลยีด้านการบันทึกภาพต่างๆ ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด



ภาพ 18 Thaumatrope (มหัศจรรย์) เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่สร้างภาพ

(ที่มา: <http://watercatkkk.exteen.com/20130211/entry>)

ต่อมา ใน พ.ศ. 2457 วินเซอร์ แมกเคย์ (Winsor McCay) นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกัน ได้จัดแสดงภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ผลงานของตนเองเรื่อง "เจอร์ที เดอะ ไดโนเสาร์" (Gertie the Dinosaur) ที่เมืองซิดคาโก สหรัฐอเมริกา โดยแมกเคย์ได้ขึ้นแสดงบนเวทีร่วมกับเจอร์ที (Gertie) ตัวการ์ตูนไดโนเสาร์ที่ถูกฉายภาพบนจอ ด้วยนิสัยของเจอร์ที ตัวการ์ตูนไดโนเสาร์ที่ซุกซนและแสนรู้ ทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจเป็นอย่างมาก จากความสำเร็จของเรื่องนี้ ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันกลายเป็นจุดสนใจของผู้คนอย่างแพร่หลาย บรรดานักลงทุนจึงหันมาลงทุนผลิตงานแขนงนี้มากขึ้น จนก่อให้เกิดอุตสาหกรรมแอนิเมชันในเวลาต่อมา



ภาพที่ 19 แผ่นโฆษณาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง "เจอร์ที เดอะ ไดโนเสาร์"
 (ที่มา: <http://kanchanapisek.or.th/kps/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=136-7-infodetail02.html>)

2. กำเนิดกระโดดของแอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตในยุคแรกๆ นั้น มีลักษณะเหมือน "หนังสือขยับ" ดังนั้น รูปแบบการเล่าเรื่องจึงมีตัวหนังสือสลับขึ้นมาเป็นระยะๆ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหา และมีนักดนตรีมาบรรเลงเพลงประกอบการฉาย เพื่อให้การชมมีความสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ ต่อมาบริษัทเดอะวอลต์ดิสนีย์ (The Walt Disney Company) ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง "สตีมโบต วิลลี" (Steamboat Willie) ออกฉายใน พ.ศ. 2471 นับเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่บันทึกทั้งภาพและเสียงอย่างสมบูรณ์แบบ (full length) ลงบนแผ่นฟิล์ม ต่อมา ใน พ.ศ. 2480 บริษัทเดอะวอลต์ดิสนีย์ ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวที่สมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นที่รู้จัก และชื่นชอบกันทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย คือ เรื่อง "สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด" (Snow White and the Seven Dwarfs) ที่ถือเป็นหนึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนอมตะตลอดกาล ทั้งเนื้อหา เทคนิคการวาด ตลอดจนภาพและเสียง



ภาพที่ 20 แผ่นโฆษณาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง "สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด"
(ที่มา: <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=136-7-infodetail02.html>)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องแรกที่ได้มีการผลิตขึ้น ใน พ.ศ. 2489 คือ เรื่อง "เหตุมหัศจรรย์" อันเป็นผลงานที่สร้างสรรค์โดยอาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ซึ่งเป็นเพียงภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันขนาดสั้น ความยาว 12 นาที และอีก 24 ปีต่อมา อาจารย์ปยุต เงากระจ่างก็ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของประเทศไทย คือ เรื่อง "สุดสาคร" ฉายใน พ.ศ. 2522 แต่เนื่องจากขาดการสนับสนุนทั้งจากนายทุนและภาครัฐในสมัยนั้น แอนิเมชันในประเทศไทยจึงไม่มีการพัฒนาอย่างจริงจังไปอีกหลายสิบปี

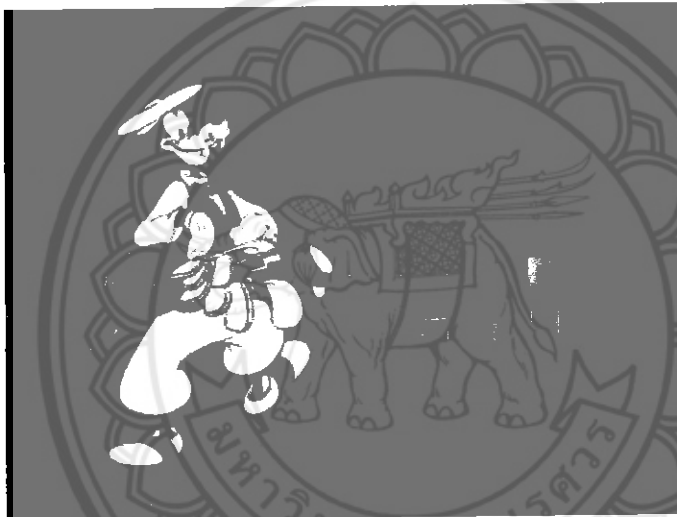
ส่วนแอนิเมชันในต่างประเทศ โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง และได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ในยุคที่เทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู โดยบริษัทเดอะวอลต์ดิสนีย์ ร่วมกับบริษัทพิกซาร์ (Pixar) ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบใหม่เรื่อง "ทอยสตอรี" (Toy Story) ออกฉายใน พ.ศ. 2538 โดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างตัวละครหรือแบบจำลองสามมิติ (three-dimensional model) ควบคุมการเคลื่อนไหว รวมทั้งให้แสงเงา โดยมีทีมนักวาดและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในการผลิตมากกว่า 200 คน ซึ่งใช้เวลาผลิตนานถึง 4 ปี ถือว่า เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวที่สมบูรณ์แบบเรื่องแรก ที่ผลิตขึ้นโดยใช้คอมพิวเตอร์

3. ประเภทของแอนิเมชัน

ธรรมศักดิ์ เชื้อรักสกุล (2547 : 1-2) ได้แบ่งงานแอนิเมชันออกเป็นประเภทต่างๆตามวิธีการสร้างผลงานได้ 2 ประเภทดังนี้

3.1 Traditional Animation หมายถึง การสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือธรรมดา ยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งออกเป็น

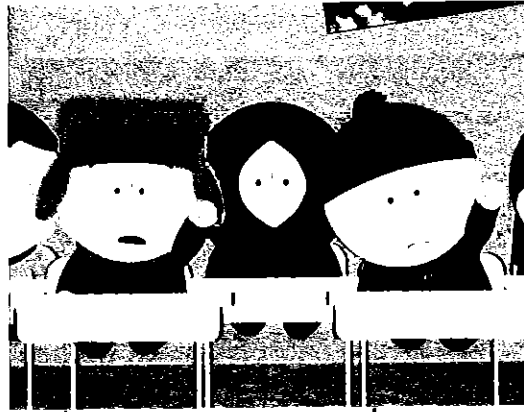
ก. 2D Animation (Two-Dimensional Animation) คือการวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหว เทคนิค 2 มิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วย มือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส (Cel) หรือเรียกว่า Cel Animation



ภาพที่ 21 ตัวละคร กูฟฟี (Goofy) ของ ดิสนีย์ ที่ใช้เทคนิค Cel Animation

(ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=o_bb1WKfodk)

ข. Cut-Out Animation คือการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรงหรือตัวการ์ตูนต่างๆ และใช้กล้องถ่ายที่ละภาพเมื่อมีการขยับหรือเปลี่ยนแปลงเคลื่อนย้ายตำแหน่งของรูปทรงในภาพ



ภาพที่ 22 Cut-Out Animation จากเรื่อง South Park

(ที่มา: http://www.sllive.com/entertainment/tv/film/index.ssf/2012/06/man_sentenced_for_online_south.html)

ค. Clay Animation-Stop Motion คือการปั้น การสร้างโมเดลโดยใช้ดินน้ำมัน หรือวัสดุใดๆ ก็ตามในการสร้าง และทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ทำการขยับ หรือ เปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ



ภาพที่ 23 Clay Animation-Stop Motion จากเรื่อง Wallace & Gromit

(ที่มา: <http://www.crackingideas.com/news/archives/910/we-have-some-cracking-winners>)

2.2.4 ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน

การสร้างแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นประเภทใดสามารถแบ่งขั้นตอนการทำงานได้ ๓ ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการผลิต
2. ขั้นตอนการผลิต
3. ขั้นตอนหลังการผลิต

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการผลิต (Preproduction)

เป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ๆ ความสนุก ตื่นเต้น และอารมณ์ของตัวละครทั้งหลาย จะถูกกำหนดในขั้นตอนนี้ทั้งหมด ดังนั้นในส่วนนี้จึงมีหลายขั้นตอนและค่อนข้างซับซ้อน หลายคนจึงมักกล่าวว่า หากเสร็จงานในขั้นตอนนี้แล้ว ก็เสมือนทำงานเสร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว ในขั้นตอนนี้จะแบ่งเป็น ๔ ขั้นตอนย่อยด้วยกัน โดยเรียงตามลำดับดังนี้ คือ การเตรียมการ เพื่อผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มีขั้นตอนหลายขั้นตอน และค่อนข้างซับซ้อน

การเตรียมการ เพื่อผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มีขั้นตอนหลายขั้นตอน และค่อนข้างซับซ้อน

- เขียนเรื่องหรือบท (story)

เป็นสิ่งแรกเริ่มที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ทุกเรื่อง แอนิเมชันจะสนุกหรือไม่ ล้วนขึ้นอยู่กับเรื่องหรือบท

- ออกแบบภาพ (visual design) หลังจากได้เรื่องหรือบทมาแล้ว ก็จะคิดเกี่ยวกับตัวละครว่าควรมีลักษณะหน้าตาอย่างไร สูงเท่าใด จากควรมีลักษณะอย่างไร สีอะไร ในขั้นตอนนี้ อาจทำก่อน หรือทำควบคู่ไปกับบทภาพ (storyboard) ก็ได้

- ทำบทภาพ (storyboard) คือ การนำบทที่เขียนขึ้นนั้นมาทำการจำแนกมุมภาพต่างๆ โดยการร่างภาพลายเส้น ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าวๆ ซึ่งผู้บุกเบิกอย่างจริงจังในการใช้บทภาพ คือ บริษัทเดอะวอลต์ ดิสนีย์ ได้ริเริ่มขึ้นราว พ.ศ. ๒๔๗๓ และได้นำมาใช้กันอย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน ซึ่งแม้แต่ภาพยนตร์ก็ต้องใช้วิธีการวาดบทภาพ ก่อนถ่ายทำด้วยเช่นกัน

- ร่างช่วงภาพ (animatic) คือ การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด(นี่คือข้อแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ทั่วไปเพราะภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องตัดต่อก่อนที่จะผลิตเพื่อจะได้รู้เวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ (shot) อย่างแม่นยำ ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงนั้น จะตัดต่อภายหลังการถ่ายทำ)

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่างๆ มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น จะสวยงามมากหรือน้อยเพียงใด ประกอบด้วย การวาดและลงสีการ์ตูนแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์การวาดและลงสีการ์ตูนแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์

- วางผัง (layout) คือ การกำหนดมุมภาพ และตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด รวมทั้งวางแผนว่า ในแต่ละช็อตภาพนั้น ตัวละครจะต้องเคลื่อนไหว หรือแสดงสีหน้าอารมณ์อย่างไร ซึ่งหากทำภาพยนตร์แอนิเมชันกันเป็นทีม ก็จะต้องประชุมร่วมกันว่า แต่ละฉาก จะมีอะไรบ้าง เพื่อให้แบ่งงานกันได้อย่างถูกต้อง ซึ่งหลังจากเสร็จขั้นตอนนี้แล้ว จึงสามารถแบ่งงานให้แก่ทีมผู้ทำแอนิเมชัน และทีมฉาก แยกงานไปทำได้

- ทำให้เคลื่อนไหว (animate) คือ การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉากนั้นๆ ในขั้นตอนนี้สำคัญอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนการกำกับนักแสดงว่า จะเล่นได้ดีหรือไม่ ซึ่งหากทำขั้นตอนนี้ได้ไม่ดีพอ ก็อาจทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครด้วย ส่วนแอนิเมชันแบบภาพแสดงมิติมีวิธีการทำ โดยวาดภาพลงบนแผ่นพลาสติกโปร่งใสในแต่ละฉากของเรื่อง และเมื่อแบ่งย่อยลงไปอาจประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ เช่น ตัวละคร ต้นไม้ แม่น้ำ ภูเขา ดวงอาทิตย์ ตัวละครแต่ละตัว หรือสิ่งของแต่ละชิ้นจะถูกนำไปวาดลงบนแผ่นใสแต่ละแผ่น เมื่อนำแผ่นใสแต่ละแผ่นมาวางซ้อนกัน แล้วถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายภาพที่ได้รับการออกแบบมาเป็นพิเศษ ก็จะได้ภาพการ์ตูน 1 ภาพ ที่ประกอบไปด้วยตัวละครและฉาก ในการสร้างภาพการ์ตูนให้เคลื่อนไหว ผู้ทำแอนิเมชัน (animator) จะต้องกำหนดลงไปว่า ในแต่ละวินาที ตัวละครหรือสิ่งของในฉากหนึ่งๆ จะเปลี่ยนตำแหน่งหรืออิริยาบถไปอย่างไร ทั้งนี้ ผู้ทำแอนิเมชันจะต้องวาด หรือกำหนดอิริยาบถหลัก หรือคีย์ภาพ (key) ของแต่ละวินาที หลังจากนั้นผู้ทำแอนิเมชันคนอื่นๆ ก็จะวาดลำดับการเปลี่ยนแปลงอีกจำนวนหนึ่ง (ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้ ๒๔ ภาพ) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวจากคีย์ภาพหนึ่ง ไปสู่อีกคีย์ภาพหนึ่ง ภาพวาดจำนวนมหาศาลระหว่างแต่ละคีย์ภาพเรียกว่า ภาพช่วงกลาง (in-betweens) ในการวาดภาพการ์ตูน ผู้วาดภาพที่วาดคีย์ภาพต่างๆ เรียกว่า ผู้วาดภาพหลัก (key animator) ซึ่งต้องเป็นนักวาดภาพที่มีฝีมือ ส่วนผู้วาดภาพอีกจำนวนหนึ่งที่ทำหน้าที่วาดภาพระหว่างภาพหลักเรียกว่า ผู้วาดภาพช่วงกลาง (in-between) นอกจากผู้วาดภาพแล้ว ก็มีผู้ลงสี (painter) ซึ่งมีหน้าที่ลงสีหรือระบายสีภาพให้สวยงาม

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมีการใช้สีและแสงที่ให้อารมณ์ต่างกัน และมีฉากที่ช่วยเสริมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมมากยิ่งขึ้นการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมีการใช้สีและแสงที่ให้อารมณ์ต่างกัน และมีฉากที่ช่วยเสริมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมมากยิ่งขึ้น

- ฉากหลัง (background) ฝ้ายฉากเป็นฝ้ายที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าฝ้ายอื่นๆ เพราะฉากช่วยสื่ออารมณ์ได้เช่นเดียวกับตัวละคร เนื่องจากสีและแสงที่ต่างกันย่อมให้อารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน และฉากยังช่วยเสริมอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น

3. ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) เป็นขั้นตอนปิดท้าย ได้แก่

- การประกอบภาพรวม (compositing) คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติ ต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้ มีการปรับแสงและสีของภาพ ให้มีความกลมกลืนกัน ไม่ให้สีแตกต่างกัน การนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน เป็นกระบวนการที่จำเป็น สำหรับการทำแอนิเมชันแบบสองมิติ และแบบสามมิติ

- ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) หมายถึง การเลือกเสียงดนตรีประกอบ ให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง และฉากต่างๆ ของการ์ตูน รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย ซึ่งวิศวกรเสียงสามารถสร้างเสียงประกอบ ให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องได้ โดยดูจากเค้าโครงเรื่อง ดังนั้นเค้าโครงเรื่องถือว่ามีสำคัญอย่างยิ่ง ในอดีต การสร้างเสียงประกอบสามารถทำได้ โดยการบันทึกเสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงจริงที่ให้เสียงได้ใกล้เคียง เช่น เสียงเคาะกะลาอาจใช้แทนเสียงม้าวิ่ง เสียงเคาะช้อนและส้อมอาจใช้แทนเสียงการพันดาบ ในปัจจุบัน ได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสังเคราะห์เสียงให้ได้เหมือนจริง หรือเกินกว่าความเป็นจริง เช่น เสียงคลื่น เสียงพายุ เสียงระเบิด ซึ่งวิศวกรเสียงได้เข้ามามีบทบาทอย่างมาก ทั้งนี้การ์ตูนภาพเดียวกัน แต่เสียงประกอบต่างกัน เสียงประกอบที่ดีกว่า และเหมาะสมกว่า จะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก ในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

กลุ่มเป้าหมายหลักในการจัดทำชิ้นครั้งนี้ จะมุ่งเน้นไปที่ผู้ที่สนใจประเพณีอีสานหรือสนใจประเพณีบุญข้าวจี บางคนไม่รู้ว่ามีอาหารประเภทนี้มันคืออะไรหรือบางคนสงสัยว่าทำไมถึงประเพณีแบบนี้เกิดขึ้นได้ยังไงและสนใจอยากรู้เรื่องราวความเป็นมาว่ามีมาอย่างไร

3.1 ชั้นของพัฒนาการ อายุ และลักษณะเด่นเฉพาะวัย

1. วัยเด็ก

1.1 วัยเด็กตอนต้นหรือวัยก่อนเข้าเรียน

1. พัฒนาการด้านสังคม เด็กวัยนี้เริ่มรู้จักคบเพื่อนและเล่นกับเพื่อนได้ดีขึ้น เด็กเริ่มรู้จักกากรปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนๆ ซึ่งจะแสดงออกโดยการให้ความร่วมมือ การยอมรับฟัง การแสดงความเป็นผู้นำ เด็กจะเริ่มรู้จักการแข่งขันเมื่ออายุประมาณ 4-5 ปี เป็นต้นไป โดยเฉพาะการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เด็กที่มีเพื่อนหลายคนมักจะทะเลาะเบาะแว้งกัน สาเหตุมักมาจากการแย่งของเล่นและลักษณะดังกล่าวจะค่อยๆ หายไปเมื่อเด็กเติบโตขึ้น ความกล้าแสดงออกทางการคบเพื่อนหรือการพูดจาของเด็กขึ้นอยู่กับการเล่นดูทางครอบครัวมาก นั่นคือ ถ้าภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เด็กมักจะรู้สึกกล้าและมีความมั่นคงในการเข้าสังคมนอกบ้าน เป็นต้น นอกจากนี้ เด็กวัยนี้ยังชอบรวมกลุ่มกับเพศเดียวกัน และมักเปลี่ยนเพื่อนเล่นไปเรื่อยๆ

2. พัฒนาการทางสติปัญญา ในวัยนี้เด็กจะรู้คำศัพท์ใหม่ๆ เพิ่มขึ้นมากและเข้าใจความหมายของคำเหล่านั้นได้ดี เด็กจะแสดงความฉลาดของตนเองออกมาโดยการพูดโต้ตอบกับผู้ใกล้ชิดซึ่งเรื่องที่พูดก็มักจะเป็นเรื่องของตนเองและคนที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับตน เด็กวัยนี้จะมีความจำดีและในช่วงปลายวัยถ้าได้รับการฝึกหัดให้อ่านและเขียนหนังสือ เด็กก็สามารถจะทำได้ดีด้วย

1.2 วัยเข้าเรียน

1. พัฒนาการด้านสังคม เมื่อเด็กเริ่มต้นไปโรงเรียน อาจมีปัญหาในการคบเพื่อนบ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสพการณ์ของเด็ก แต่เมื่อได้อยู่ร่วมและเล่นกีฬาอยู่กับเพื่อนๆ เด็กจะค่อยๆ ยอมรับฟังและยอมทำตามความคิดของคนอื่น เด็กชายจะชอบกิจกรรมที่ได้เคลื่อนไหวทั้งตัว ส่วนเด็กหญิงจะชอบกิจกรรมที่ไม่ค่อยใช้กำลัง ในระยะตอนปลายของวัยนี้ เด็กจะให้ความสำคัญกับกลุ่มมาก จะรู้จักเป็นเจ้าของและซื่อสัตย์ต่อกลุ่ม เลือกคบเพื่อนที่มีอารมณ์คล้ายคลึงกันและต้องการเพื่อนที่ไว้ใจได้ ชอบเล่นกับเพื่อนเป็นหมู่มากกว่าเล่นกับวัตถุ เด็กชายชอบเล่นกีฬาที่ใช้กล้ามเนื้อและกีฬาที่มีกฎเกณฑ์ เด็กหญิงชอบเล่นอยู่กับเพื่อนสนิท 2-3 คน และเนื่องจากเด็กหญิงมีการเจริญเติบโตเร็วกว่าเด็กชาย จึงเริ่มสนใจเพื่อนต่างเพศเร็วกว่า รู้จักแต่งตัวมากขึ้นและสนใจเรื่องราวของเด็กชาย

2. พัฒนาการทางสติปัญญา ในระหว่างวัย 7 ปี พัฒนาการทางภาษาของเด็กเจริญเร็วขึ้นรวดเร็ว รู้คำศัพท์เพิ่มมากขึ้น ใช้ภาษาพูดแสดงความคิดความรู้สึกได้อย่างดี ความรู้สึกทางด้าน

จริยธรรมเริ่มพัฒนาการในระยะนี้ มีความรับผิดชอบได้บ้างแล้ว เริ่มสนใจสิ่งถูกสิ่งผิด สนใจเรื่องราวต่างๆ แต่ยังมีมีความเข้าใจลึกซึ้งถึงความจริงอาจหยิบสิ่งของของผู้อื่นมาโดยไม่ได้ตั้งใจจะขโมยมากก็ได้ เมื่อพ้นระยะนี้เด็กจะมีประสบการณ์ใหม่เพิ่มขึ้นเนื่องจากมีสิ่งช่วยทำให้มีกิจกรรมทางสมองหลายประการ เช่น ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพการ์ตูน เป็นต้น ซึ่งกลายเป็นส่วนสำคัญของเด็กวัย 8 ปี เมื่ออายุย่างเข้าปีที่ เด็กจะชอบการอ่านมาก โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ เรื่องเด็ก เรื่องการผจญภัยและตลกขบขัน วัยนี้เข้าใจเรื่องเวลาดีขึ้น สามารถเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเวลากับกิจวัตรประจำวันได้ เช่น รู้เวลากินอาหาร รู้เวลาโรงเรียนเข้า รู้เวลานอน แต่มีความรับผิดชอบที่จะนอนเองหรือตื่นเอง เข้าใจการประหยัด เช่น เก็บเงินค่าขนมที่ตนเองอยากได้ ความสนใจของเด็กจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัยได้เช่นเดียวกับความสามารถด้านอื่นๆ เด็กวัยนี้จะสนใจสิ่งแปลกๆใหม่ๆ ที่มีสีสันสะดุดตา สนใจสัตว์เลี้ยง ภาพระบายสี ในช่วงปลายของเด็กวัยนี้เด็กจะเปลี่ยนความสนใจเป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย วิทยาศาสตร์ เรื่องที่เกิดขึ้นจริงและเรื่องของเด็กวัยเดียวกัน พัฒนาการทางสติปัญญาที่เห็นได้ชัดคือ จินตนาการสูงขึ้น เพราะได้รับรากฐานจากการอ่าน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดที่จะทำและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ทั้งที่เป็นงานอดิเรกและกิจกรรมในชั้นเรียน

2. วัยรุ่น

1. พัฒนาการทางสังคม ในช่วงวัยรุ่นนี้ เด็กมักจะชอบแยกตัวอยู่ตามลำพังเมื่ออยู่ในครอบครัวเพราะต้องการความอิสระส่วนสังคมภายนอกเด็กจะมีเพื่อนทั้งสองเพศและกลุ่มเพื่อนจะเล็กลง การคบเพื่อนของวัยรุ่นจะมีเหตุผลมากขึ้น ชอบทำตัวเลียนแบบบุคคลอื่นที่ตนเองชื่นชอบ เช่น การแต่งกายตามอย่างดาราหรือนักร้องที่ตนชอบ บางครั้งชอบทำตัวแปลกๆ เพื่อเรียกร้องความสนใจ เมื่อเข้าสู่ช่วงปลายของวัยจะเริ่มต้องการความตัวของตัวเองมากขึ้น อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนจะน้อยลง รู้จักควบคุมพฤติกรรมของตนเองและเริ่มมีพฤติกรรมที่แสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเองเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น เช่น ค้มเหล้า เทียวกลางคืน คบเพื่อนต่างเพศ เป็นต้น

2. พัฒนาการทางสติปัญญา วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความคิดเป็นนามธรรมมากขึ้น รู้จักสังเกตและปรับปรุงข้อบกพร่องของตนเอง ต้องการทำอะไรด้วยตนเองเพื่อหาประสบการณ์ สนใจเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ กล้าที่จะลองถูกลองผิด จึงทำให้มีการพัฒนาทางด้านสติปัญญากว้างมากขึ้น เพราะเด็กได้ลงมือทำเอง ได้พบกับปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และถ้าทำสำเร็จเด็กก็จะรู้สึกภาคภูมิใจ วัยนี้เด็กจะมีเหตุผลมากขึ้น สามารถแสดงความคิดเห็นหรือแสดงความรู้สึกของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจ รู้จักสังเกตความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นที่มีต่อตนเอง

3. วัยผู้ใหญ่

วัยผู้ใหญ่ คือ ช่วงอายุ ๒๐ – ๖๐ ในช่วงต้นของวัยจะมีพัฒนาการทางด้านร่างกายอย่างเต็มที่แต่ในช่วงท้ายของวัย หรือที่เรียกว่า วัยทอง ร่างกาย จะเริ่มเสื่อมสภาพลง ในวัยผู้ใหญ่ จะมีกระบวนการคิดที่ซับซ้อนมากขึ้น เริ่มรู้จักคิดไตร่ตรองมากขึ้น คนในวัยนี้มีบทบาทหน้าที่ของพ่อแม่ ทำให้มีความรับผิดชอบมากขึ้นและเมื่อถึงช่วงท้ายของวัย อาจกังวลกับความไม่เที่ยงแท้ของชีวิตได้ จนทำให้เกิดความแปรปรวนทางอารมณ์

3.1 วัยผู้ใหญ่ตอนต้น

1. พัฒนาการด้านสังคม ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริคสัน วัยผู้ใหญ่ตอนต้นอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 6 คือความใกล้ชิดสนิทสนมหรือการแยกตัว (intimacy and solidarity vs. isolation) สังคมของบุคคลวัยนี้คือ เพื่อนรัก คู่ครอง บุคคลจะพัฒนาความรัก ความผูกพัน แสวงหามิตรภาพที่สนิทสนม หากสามารถสร้างมิตรภาพได้มั่นคง จะเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างไว เชื่อใจและนับถือซึ่งกันและกัน ตรงข้ามกับผู้ใหญ่ที่ไม่สามารถสร้างความสนิทสนมจริงจังกับผู้อื่นผู้ใดได้จะมีความรู้สึกอ้างว้างเดียวดาย (isolation) หรือเป็นคนที่หลงรักเฉพาะตนเอง (narcissism)

วัยนี้จะให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยลดลง จำนวนสมาชิกในกลุ่มเพื่อนจะลดลง แต่สัมพันธ์ภาพในเพื่อนที่ใกล้ชิดหรือเพื่อนรักยังคงอยู่และจะมีความผูกพันกันมากกว่าความผูกพันในลักษณะของคู่รักและพบว่ามีเพื่อนเพศเดียวกัน (Papalia and Olds, 1995) การสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวจะเพิ่มขึ้น เนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มใช้ชีวิตครอบครัวกับคู่ของตนเอง และเกิดการปรับตัวกับบทบาทใหม่

2. พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางความคิดตามแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget's theory) (Papalia and Olds, 1995) กล่าวว่าวัยผู้ใหญ่มีพัฒนาการทางความคิดสติปัญญาอยู่ในระดับ Formal operations ซึ่งเป็นขั้นสูงที่สุดของพัฒนาการ มีความสามารถทางสติปัญญาสมบูรณ์ที่สุดคือคุณภาพของความคิดจะเป็นระบบ มีความสัมพันธ์กันและมีความคิดรูปแบบนามธรรม (Abstract logic) ผู้ใหญ่จะมีความคิดเปิดกว้าง ยืดหยุ่นมากขึ้น และรู้จักจดจำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้ดี และได้มีผู้สำรวจศึกษาหลายคนเห็นว่าความคิดของผู้ใหญ่ นอกจากจะเป็นความคิดในการแก้ไขปัญหาที่ตั้งเพียเจท์กล่าวไว้แล้ว ยังมีลักษณะของความคิดสร้างสรรค์และค้นหาปัญหาด้วย (พรพนทิพย์ ศิริวรรณ บุศย์, 2530 อ้างถึงในทิพย์ภา เศษฐ์เขาวลิต, 2541) จึงมีผู้วิจารณ์อย่างมากว่าอาจจะอยู่ในระดับ postformal thought มากกว่า ทำให้มีผู้เชื่อว่าแนวคิดของเพียเจท์ไม่น่าจะเป็นที่ยอมรับอีกต่อไป (ศรีเรื่อน แก้วกังวาล, 2538)

4. วัยกลางคน

วัยกลางคน (Middle age หรือ Middle adulthood) คือช่วงอายุ 40 – 60 ปี เป็นช่วงระยะเวลาที่ยาวนาน ในการกำหนดบุคคลเข้าสู่วัยกลางคนนั้น มักจะพิจารณาสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงอายุเหล่านี้มากกว่าจะพิจารณาจากอายุปกติจริง ๆ (ทิพย์ภา เศรษฐ์เชาวลิต, 2541)

1. พัฒนาการทางสังคม ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริคสัน วัยกลางคนอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 7 คือการบำรุงส่งเสริมผู้อื่นหรือการพะวงเฉพาะตน (generativity vs. self absorption) บุคคลที่มีพัฒนาการอย่างสมบูรณ์ในวัยนี้ จะแบ่งปัน เผื่อแผ่ เชื้ออาหารต่อบุคคลอื่นๆ โดยเฉพาะกับบุคคลที่เยาว์วัยกว่า สร้างสรรค์ผลงานใหม่ ก่อให้เกิดความปลื้มใจ เห็นคุณค่าของตนเอง

สังคมของบุคคลในวัยกลางคนส่วนใหญ่คือที่ทำงานและบ้าน กลุ่มเพื่อนที่สำคัญ ได้แก่ เพื่อนร่วมงาน หรือเพื่อนบ้านใกล้เคียง ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นในลักษณะเฝ้าดูความสำเร็จในการศึกษา และความก้าวหน้าในหน้าที่การงานของบุตร ในบุคคลที่เป็นโสดกลุ่มเพื่อนที่สำคัญคือเพื่อนสนิทที่ผูกพันตั้งแต่ในวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ระยะเวลาของวัยนี้ ส่วนใหญ่เข้าสู่วัยใกล้เกษียณอายุการทำงาน บางคนสามารถปรับตัวได้ดี บางคนไม่สามารถปรับตัวได้ รู้สึกท้อแท้ รู้สึกตัวเองด้อยคุณค่า อาจมีอาการซึมเศร้า (Lefrangois, 1996)

2. พัฒนาการทางสติปัญญา ในระยะวัยกลางคนนี้จะมีพัฒนาการทางสติปัญญาใกล้เคียงกับในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นมีความคิดเป็นเหตุผล รู้จักคิดแบบประสานข้อขัดแย้งและความแตกต่าง จะสามารถรับรู้สิ่งที่เป็นข้อขัดแย้งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว มีความอดทนและมีความสามารถในการจัดการกับข้อขัดแย้งนั้น ๆ ดังนั้นจึงมีความเข้าใจเรื่องการเมือง เล่นการเมือง รู้จักจัดการกับระบบระเบียบของสังคมและรู้จักจัดการกับเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างมีวุฒิภาวะ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538)

5. วัยสูงอายุ

1. การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม บุคคลวัยนี้ส่วนใหญ่จะสนใจเรื่องวัด ธรรมะอัมโม ใจ บุญสุนทาน บางรายสละเพศเข้าสู่บรรพชิตอีกครั้ง อย่างไรก็ตาม บางรายสิ่งแวดล้อมและเศรษฐกิจบังคับให้ไม่สามารถทำตามที่ใจปรารถนาได้ ต้องหาเลี้ยงชีพหรือได้รับมอบหมายให้เป็นผู้เลี้ยงดูเด็กเล็กๆจึงกลายเป็นที่พึ่งและเพื่อนเล่นของลูกหลาน มีความสุขและเพลิดเพลินไปกับลูกหลานตัวเล็กๆ

2. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา บุคคลวัยนี้มักจะมีความคิดอ่านที่ดี สุขุมรอบคอบ แต่ขาดความคิดริเริ่ม มักยึดถือหลักเกณฑ์ที่ตนเองเชื่อ หลงลืมง่าย ความจำเลอะเลือน ทำให้ความสามารถในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เป็นไปได้ยากมากวัยชราเป็นวัยที่ส่วนต่างๆ ของร่างกายค่อยๆ เสื่อม

ลงไปตามเวลา สมองเริ่มเสื่อมโทรมอวัยวะต่างๆ ทำงานอย่างไม่ค่อยมีประสิทธิภาพ กล้ามเนื้ออ่อน
เหลวและถูกแทนที่ด้วยไขมัน ความแข็งแรง กำลังวังชาลดน้อยถอยลง แต่ในด้านความสามารถ
ทางด้านจิตใจอาจจะมีการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ เช่น มีความสุขุม รอบคอบขึ้น จิตใจเยือกเย็น ดังนั้น ถ้า
หากลูกหลานเข้าใจถึงพฤติกรรมต่างๆ ของคนวัยชรา และปฏิบัติต่อคนชราอย่างเหมาะสม ก็จะช่วย
ช่วยให้คนชราใช้ชีวิตที่ดียิ่งขึ้น

คุณค่าอยู่และผลที่จะคืนกลับสู่ลูกหลานคือ การมีที่พึ่งทางใจที่อบอุ่นและจริงใจ สำหรับคนวัยชรา
เองก็ควรที่จะศึกษาหาแนวทางปฏิบัติให้เหมาะสมกับวัยชราของตนเอง เช่น การหากิจกรรมที่
สอดคล้องกับชีวิตบางรายสิ่งแวดล้อม



4. กรณีศึกษา

4.1 แอนิเมชัน2D เรื่อง"บั้งไฟพรรษา กับพรหฺ้าและชายกอง"



ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างกรณีศึกษา(1)

ผลงานของ Natthida Srikaewlo

การพรรณนา

เป็นโมชันกราฟิกในรูปแบบแอนิเมชันนำเสนอเกี่ยวกับประเพณีที่สำคัญอีกประเพณีหนึ่งในภาคอีสาน คือประเพณีบุญบั้งไฟเพื่อต้องการให้คนได้เห็นคุณค่าที่แท้จริงของประเพณีวิเคราะห์

เป็นการออกแบบเพื่อให้คนในสมัยนี้ได้รู้จักเกี่ยวกับประเพณีบุญบั้งไฟมากยิ่งขึ้น

ข้อดี
มีคนได้รู้จักและเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลประเพณีบุญบั้งไฟมากยิ่งขึ้น

การตีความ
คนที่ออกแบบนี้ต้องการเผยแพร่ให้คนเห็นคุณค่าอย่างแท้จริง เพื่อสร้างจิตสำนึกแก่ลูกหลานอีสานได้เห็นคุณค่าของประเพณีอันดีงาม

คะแนน

10/10 คะแนน เพราะเป็นการออกแบบและกระชับเนื้อหาให้เข้าใจง่าย ทำให้คนดูได้รู้จักกับประเพณีบุญบั้งไฟมากยิ่งขึ้น มีการพากย์เป็นภาษาอีสานเพื่อให้เข้ากับท้องเรื่อง และมีซับภาษาไทยให้คนไม่เข้าใจภาษาอีสานได้อ่าน

4.2 How The Hobbit Should Have Ended

Animated Alternate Endings of Major Motion Pictures



ภาพที่ 25 แสดงตัวอย่างกรณีศึกษา(2)

ผลงานของ TheHISHEdotcom

การพรรณนา

เป็น Motion Pictures โดยการดัดแปลงภาพยนตร์ดังเพื่อความสนุกสนาน

วิเคราะห์

เป็นการออกแบบเพื่อให้คนดูสนุกสนานในการนำเสนอแบบเป็นฉบับการ์ตูน และการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นแบบเอกลักษณ์ โทนสีที่ใช้ก็เข้ากับเนื้อเรื่องจริง

ข้อดี

มีความหลากหลายในการนำเสนอ และเพิ่มความสุขสนุกสนานให้แก่คนดู

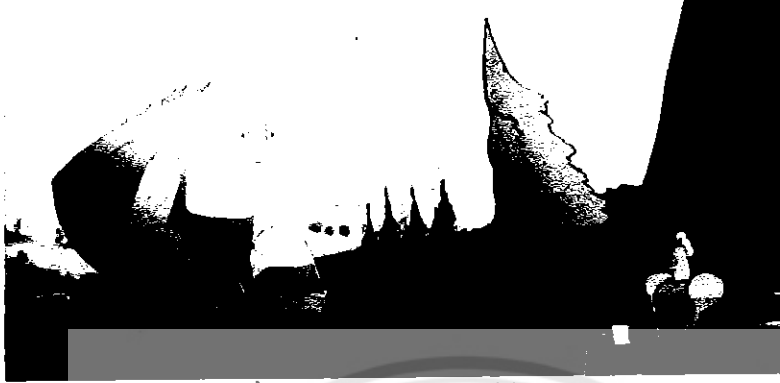
การตีความ

คนที่ออกแบบต้องการดัดแปลงภาพยนตร์ที่เราชื่นชอบโดยหยิบยกบางตอนมาทำเป็นการ์ตูนสั้นๆ เพื่อความสนุกสนาน

คะแนน

10/10 คะแนน เพราะเป็นการออกแบบที่ดี โทนสีเข้ากับเนื้อเรื่องมีรายละเอียด การเคลื่อนไหวของตัวละครมีเอกลักษณ์ทำให้ดูสนุก

4.3 The Mountain King - Animated Short



ภาพที่ 26 แสดงตัวอย่างกรณีศึกษา(3)

ผลงานของ Zekeriya Marley

การพรรณนา

เป็นแอนิเมชัน2D เรื่องสั้นที่น่าเสนอเกี่ยวกับการตัดต้นไม้ทำลายป่าเพื่อสะท้อนสังคม
วิเคราะห์

คนออกแบบต้องการให้ข้อคิดคนดูเกี่ยวกับการตัดต้นไม้ทำลายป่าแล้วจะเป็นยังไง โดย เป็น
เรื่องราวเกี่ยวกับการเห็นแก่ตัวของพระราชาที่ให้ทหารไปตัดต้นไม้ ที่มีเจ้าภูเขาดูแลและปลูกต้นไม้
อยู่ ตัดจนหมดทำให้บ้านเมืองแห้งแล้ง และมีผู้คนอพยพหนีและอยู่ไม่ได้

ข้อดี
ให้ข้อคิดแก่เด็กๆที่ได้ดูเกี่ยวกับการตัดต้นไม้ทำลายป่า

การตีความ

คนที่ออกแบบสร้างเรื่องนี้ขึ้นมาเพื่อต้องการสะท้อนสังคมให้เห็นเกี่ยวกับการตัดต้นไม้ทำลายป่า

คะแนน

10/10 คะแนน การเคลื่อนไหวมีความพริ้ว ออกแบบคาแรคเตอร์น่ารัก โทนสีเข้ากับเนื้อเรื่องและ
การนำเสนอเรื่องราวหรือเล่าเรื่องได้น่าสนใจเนื้อหามีการสะท้อนให้ตระหนักถึงการตัดต้นไม้ทำลาย
ป่า

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความคิดเป็นนามธรรมมากขึ้น รู้จักสังเกตและปรับปรุงข้อบกพร่องของตนเอง ต้องการทำอะไรด้วยตนเองเพื่อหาประสบการณ์ สนใจเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ กล้าที่จะลองถูกลองผิด จึงทำให้มีการพัฒนาทางด้านสติปัญญากว้างมากขึ้น เพราะเด็กได้ลงมือทำเอง ได้พบกับปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และถ้าทำสำเร็จเด็กก็จะรู้สึกภาคภูมิใจ วัยนี้เด็กจะมีเหตุผลมากขึ้น สามารถแสดงความคิดเห็นหรือแสดงความรู้สึกของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจ รู้จักสังเกตความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นที่มีต่อตนเอง

วัยรุ่นใหญ่มีพัฒนาการทางความคิดสติปัญญาอยู่ในระดับ Formal operations ซึ่งเป็นขั้นสูงสุดของพัฒนาการ มีความสามารถทางสติปัญญาสมบูรณ์ที่สุดคือคุณภาพของความคิดจะเป็นระบบ มีความสัมพันธ์กันและมีความคิดรูปแบบนามธรรม (Abstract logic) ผู้ใหญ่จะมีความคิดเปิดกว้าง ยืดหยุ่นมากขึ้น และรู้จักจดจำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้ดี และได้มีผู้สำรวจศึกษาหลายคนเห็นว่าความคิดของผู้ใหญ่ นอกจากจะเป็นความคิดในการแก้ไขปัญหาตั้งแต่เพียงเจตกกล่าวไว้แล้ว ยังมีลักษณะของความคิดสร้างสรรค์และค้นหาปัญหาค้นหาด้วย

2. วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ

2.1 การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ

- เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และเข้าใจง่าย สื่อความหมายในเรื่องราวให้ชัดเจน
- ออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติให้เข้าใจง่าย มีความน่าสนใจ

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลด้านเนื้อหา

- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีบุญข้าวจี

2.3 หลักการด้านออกแบบ

- สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับสีต่างๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น ทำให้จำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน และเพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน
- รูปร่าง (Shape) คือ รูปแบน ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาวไม่มีความหนา เกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล ซึ่งจะช่วยให้สามารถมองเห็นภาพ และเข้าใจได้ง่าย
- สัดส่วน เป็นความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดีที่จะทำให้ผลงานดูน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

สรุปผลแนวทางในการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติประเพณีบุญข้าวจีเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีอีสาน

มีกระบวนการออกแบบดังนี้

1. วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ซึ่งได้รวบรวมข้อมูลประเพณีบุญข้าวจี
2. นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสร้างเนื้อเรื่อง ออกแบบคาแรคเตอร์ และฉาก
3. กำหนดภาพรวมของการออกแบบตามแนวคิด โดยมี concept "การให้ทาน" เพราะวัตถุประสงค์ของประเพณีคือการทำบุญให้ทานและอนุรักษประเพณี จึงสร้างเนื้อเรื่องให้เชื่อมโยงกันจึงเกิดเป็นconceptขึ้นมา และได้เผยแพร่ผ่านสื่อที่เป็นแอนิเมชัน 2 มิติ

บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

บุญข้าวจีเป็นงานบุญประเพณีที่สำคัญของภาคอีสานและมีกำหนดอยู่ในฮีตสิบสอง จะจัดขึ้นในราวเดือนสามของทุกปี บุญข้าวจีเป็นกิจกรรมร่วมของชุมชนหลายหมู่บ้าน และด้วยอาณิสย์ที่นางปุลณทาสีถวายขนมแป้งจี ชาวนาเมื่อเก็บเกี่ยวข้าวแล้วจึงพากันทำบุญข้าวจีถวายทานแด่พระสงฆ์เพราะการถวายข้าวจีมีอาณิสย์มาก มูลเหตุที่ทำบุญข้าวจีในเดือนสาม เนื่องจากเป็นเวลาที่ชาวนาได้มีการทำนาเสร็จสิ้น ชาวนาได้ข้าวขึ้นยุ้งใหม่จึงอยากร่วมกันทำบุญข้าวจีถวายแด่พระสงฆ์ เป็นประเพณีที่เกิดจากความเชื่อทางพระพุทธศาสนา และได้ทำการปฏิบัติสืบต่อกันมาตั้งแต่อดีต จนเป็นต้นแบบที่จะให้คนรุ่นต่อไปอนุรักษประเพณีและยังสามารถเผยแพร่วัฒนธรรมอีสานให้คนทั่วไปที่ไม่เคยรู้จักได้รู้จักกับประเพณีนี้ ปัจจุบันวัฒนธรรมและประเพณีแบบโบราณกำลังเลือนหายไป ซึ่งคนสมัยใหม่มักจะละเลย แม้จะมีการนำมาปฏิบัติอยู่บ้าง แต่ยังขาดความรู้ความเข้าใจขั้นตอนในเรื่องพิธีกรรมต่างๆ

จึงได้นำเสนอประเพณีบุญข้าวจีผ่านสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อช่วยเผยแพร่ประเพณีของภาคอีสานและเป็นอีกทางในการช่วยให้คนได้รู้จักเรื่องราวประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับประเพณีบุญข้าวจีมากขึ้นเพราะบางคนอาจไม่รู้จักข้าวจีหรืออาจจะเคยเห็นข้าวจีแต่ไม่รู้ว่ามันคืออะไร และไม่รู้ว่ามันมีประเพณีและมีตำนานที่สำคัญกับชาวอีสานมาก ในการออกแบบได้เน้นกลุ่มเป้าหมายสำหรับผู้สนใจประเพณีของภาคอีสานหรือประเพณีบุญข้าวจี เน้นเนื้อหาให้กระชับเข้าใจง่ายและสร้างความน่าสนใจแปลกใหม่

- ใช้ภาพสื่อเรื่องราวและมีบทพูด มีบทบรรยาย เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น
- เทคนิคในการสร้างใช้โปรแกรม SAI paint tool, Adobe Photoshop, Adobe After Effect และ Adobe Premiere Pro

ชื่อเรื่อง : บุญข้าวจี

แนวคิด : เนื่องจากประเพณีบุญข้าวจีอาจมีบางคนยังไม่รู้จักว่าประเพณีเป็นอย่างไร อะไรคือข้าวจี มีหน้าตาเป็นอย่างไร มีประวัติความเป็นมาอย่างไร และเป็นประเพณีที่เกิดจากความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเกี่ยวกับการให้ทานหรือการทำบุญทำทาน ซึ่งสืบต่อกันมาตั้งแต่สมัยโบราณที่ชาวบ้านได้รู้านิสงส์ที่นางปุลณทาสีถวายขนมแป้งจีแด่พระพุทธเจ้า โดยให้ยายบุญและเด็กเร่ร่อนเป็นตัวดำเนินเรื่อง

Theme : การให้ทาน

Script: มีเด็กเร่ร่อนกำลังหลบหนีผู้คนที่รังเกียจตนและขอไล่ตนให้ไปที่อื่น ระหว่างเดินหนีก็ไปเจอยายใส่แว่นตาค้าขายของอยู่บนทางเดินบนฟุตบาท ด้วยความหิวโหยพร้อมกับกลิ่นหอมเลยคิดจะขโมยเพราะคิดว่ายายคงมองไม่เห็น ระหว่างกำลังจะหยิบอยู่ดียายก็พูดขึ้นมาว่า " ถ้าหิวก็หยิบกินสิจ๊ะ" เด็กมันก็ตกใจที่โดนจับได้และกลัวที่จะโดนขับไล่แบบที่ผ่านมา เด็กมันก็ลังเลในการหยิบสักพักยายก็หยิบและยื่นไปให้เด็ก เด็กมันก็หยิบและเดินไปนั่งกินข้างๆยาย ระหว่างกำลังกิน ยายก็ได้ยินเสียงสะอื้นด้วยความสงสารก็เลยชวนเด็กคุยว่ารู้จักความสำคัญของข้าวจีไหมแล้วก็เล่าเกี่ยวกับตำนานและประเพณีให้เด็กฟัง พอเด็กได้ฟังก็รู้สึกผิด ก็เดินมาขอโทษยาย และยายก็ให้อภัยแล้วก็บอกเด็กไปว่า " บางครั้งก็ขายด้วยแจกด้วยถือว่าเป็นการทำบุญทำทานและทำให้นี่ถึงประเพณีบุญข้าวจีที่สำคัญของบ้านเกิด" เด็กได้ฟังก็นึกอยากจะทำแบบยายแต่ด้วยความที่ตัวเองไม่มีตังไม่มีครอบครัวแถมยังเป็นเด็กเร่ร่อน ด้วยความสงสารและเอ็นดูยายเด็กจึงชวนเด็กมาอยู่ด้วยเพราะยังงายายก็อยู่ตัวคนเดียวมาตลอดและได้ตั้งชื่อให้เด็กเร่ร่อนว่า ข้าวจี หลังจากที่เด็กมาอยู่ด้วยก็ช่วยขายของชีวิตของยายและข้าวจีก็ดีขึ้นก็ดีขึ้น

4.2 การออกแบบตัวละครและฉาก

4.2.1 ตัวละครภายนอก



ภาพที่ 28 ออกแบบคาแรคเตอร์(2)

ภาพที่ 29 ออกแบบคาแรคเตอร์(3)



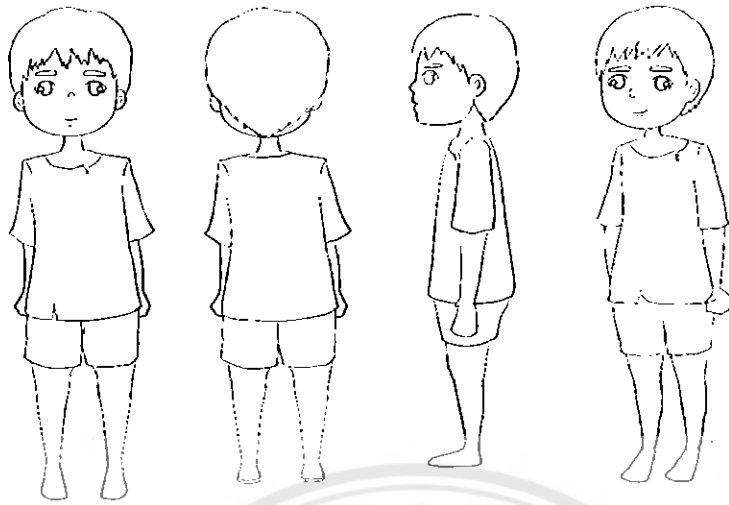
ภาพที่ 30 ออกแบบคาแรคเตอร์และแก้ไขปรับปรุง(4)

4.2.2 ตัวละครข้างขึ้น

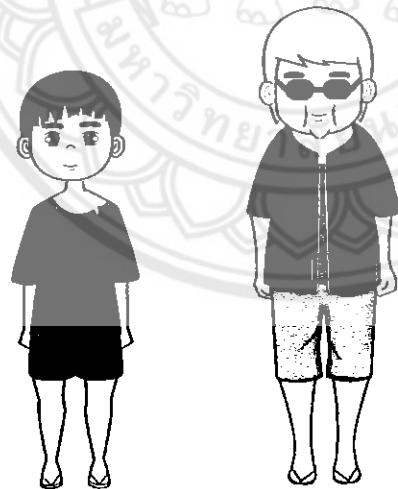
ภาพที่ 31 ออกแบบคาแรคเตอร์(5)



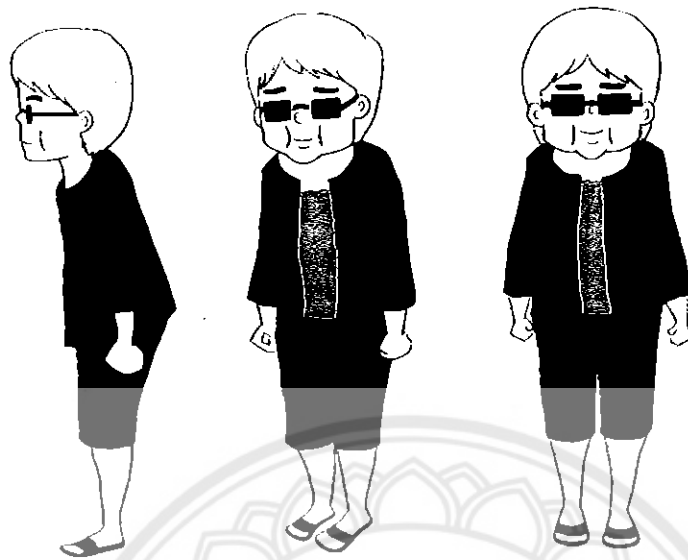
ภาพที่ 32 ออกแบบคาแรคเตอร์(6)



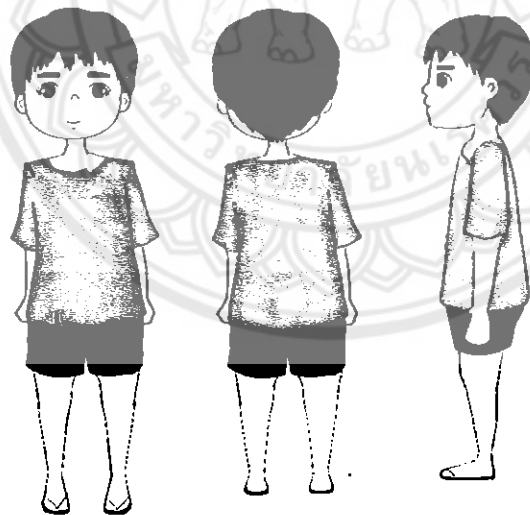
ภาพที่ 33 ออกแบบคานรคเตอร์และปรับปรุ้งแก้ไข(7)



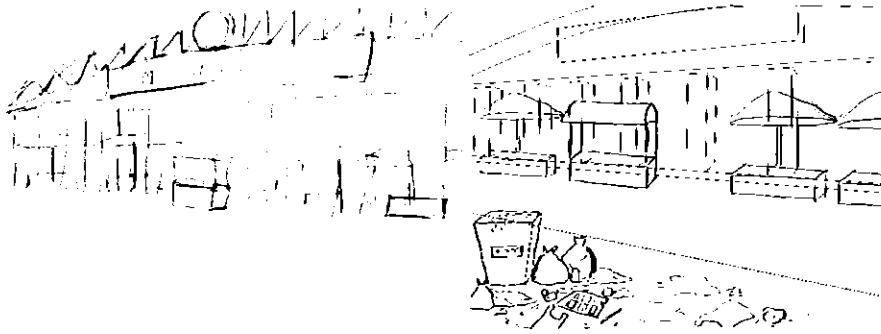
ภาพที่ 34 ลงสีตัวละครครั้งที่1



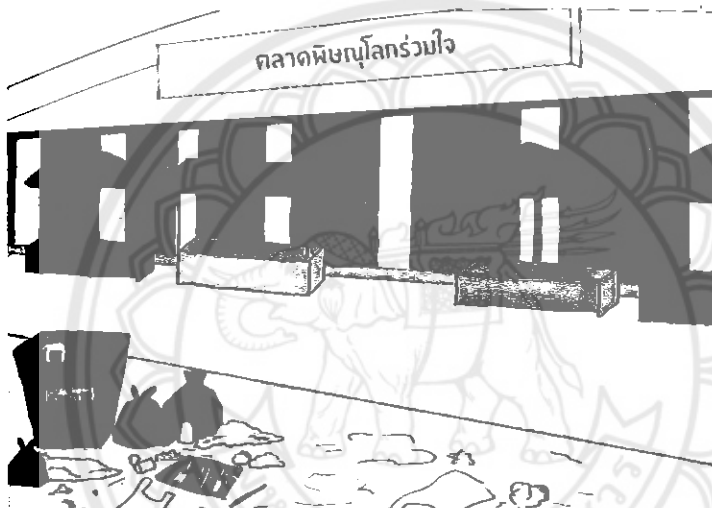
ภาพที่ 35 ลงสีและปรับปรุงแก้ไขตัวละครครั้งที่ 2



ภาพที่ 36 ลงสีและปรับปรุงแก้ไขตัวละครครั้งที่ 2



ภาพที่ 37 แสดงตัวอย่างการออกแบบจาก

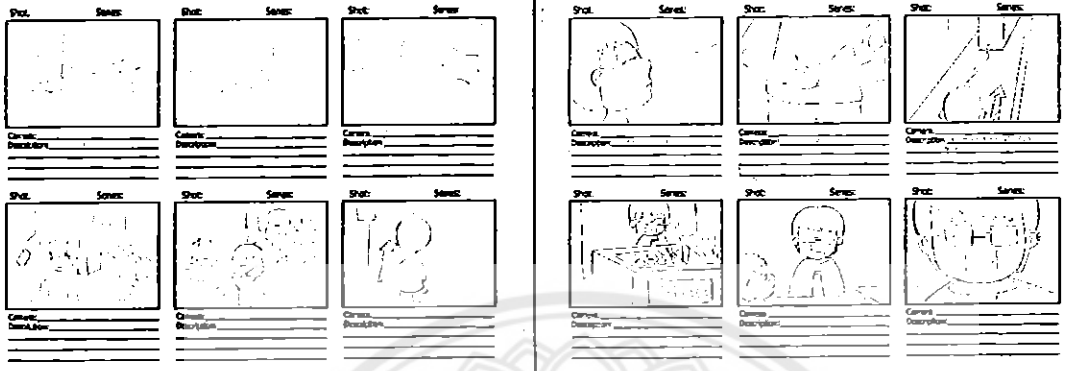


ภาพที่ 38 แสดงตัวอย่างการลงสีจาก

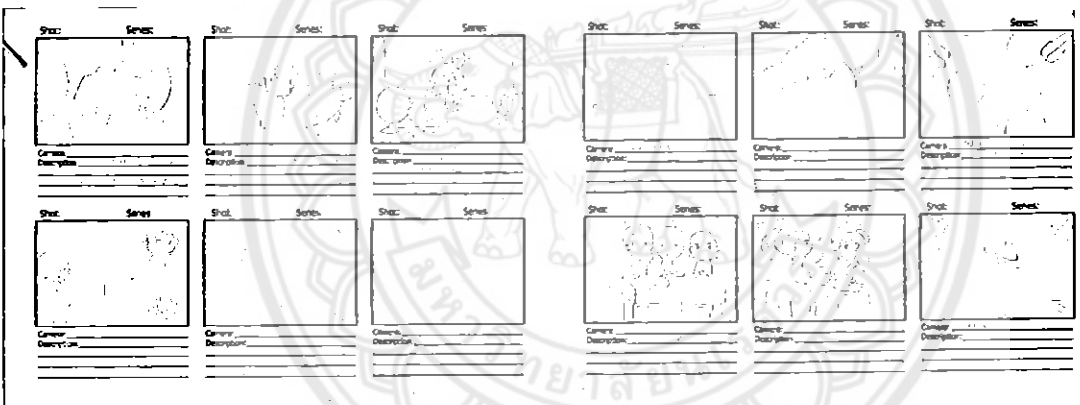


ภาพที่ 39 แสดงตัวอย่างการลงสีจากและปรับปรุงแก้ไข

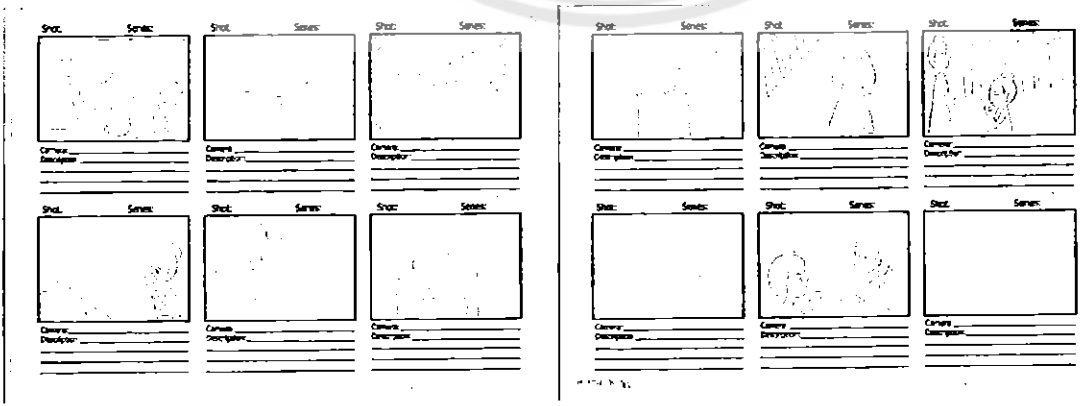
4.3 Storybord



ภาพที่ 40 Storybord 1

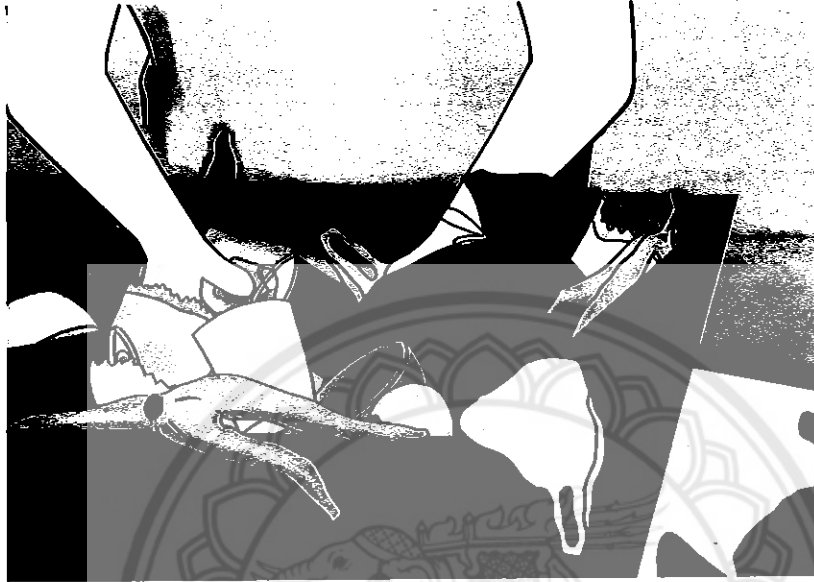


ภาพที่ 41 Storybord 2



ภาพที่ 42 Storybord 3

4.3.1 ผลงานชิ้นสุดท้าย



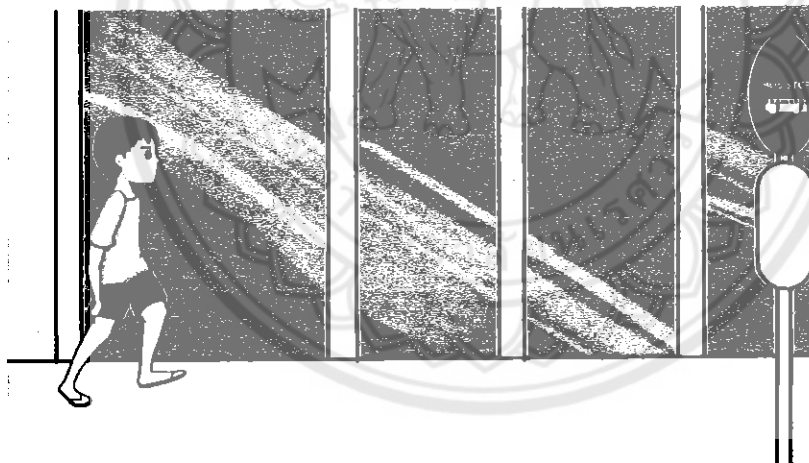
ภาพที่ 43 ผลงานชิ้นสุดท้าย 1



ภาพที่ 44 ผลงานชิ้นสุดท้าย 2



ภาพที่ 45 ผลงานชิ้นสุดท้าย 3



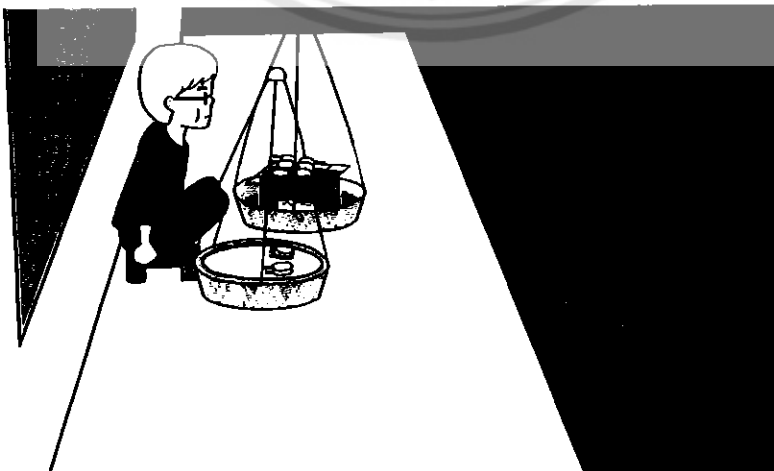
ภาพที่ 46 ผลงานชิ้นสุดท้าย 4



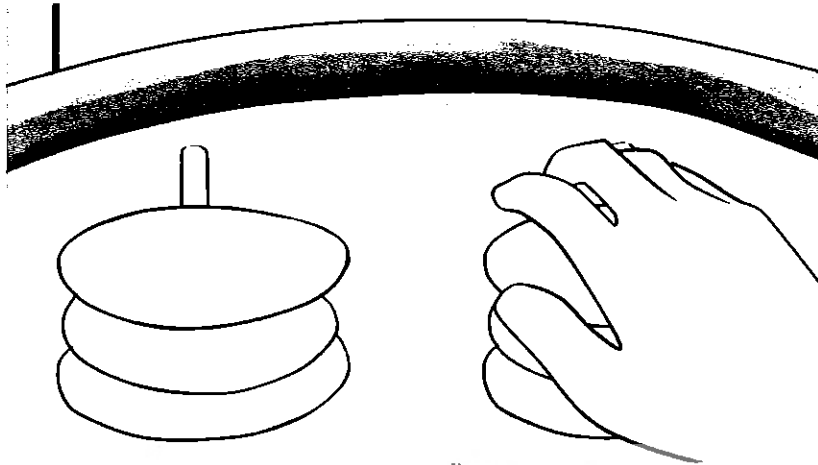
ภาพที่ 47 ผลงานชิ้นสุดท้าย 5



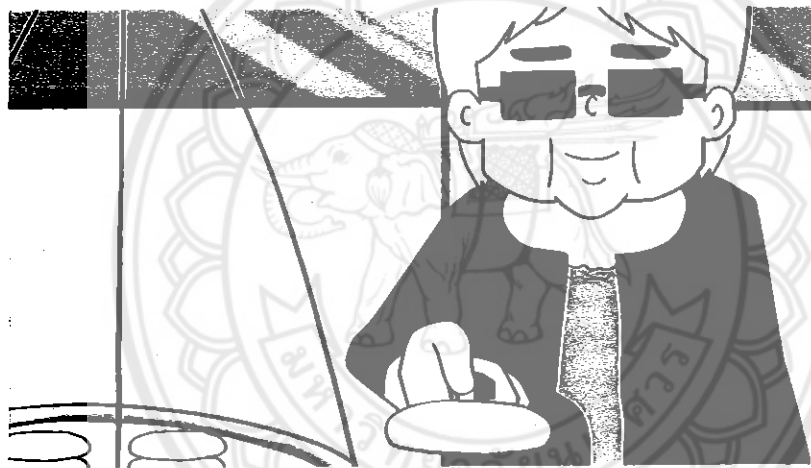
ภาพที่ 48 ผลงานชิ้นสุดท้าย 6



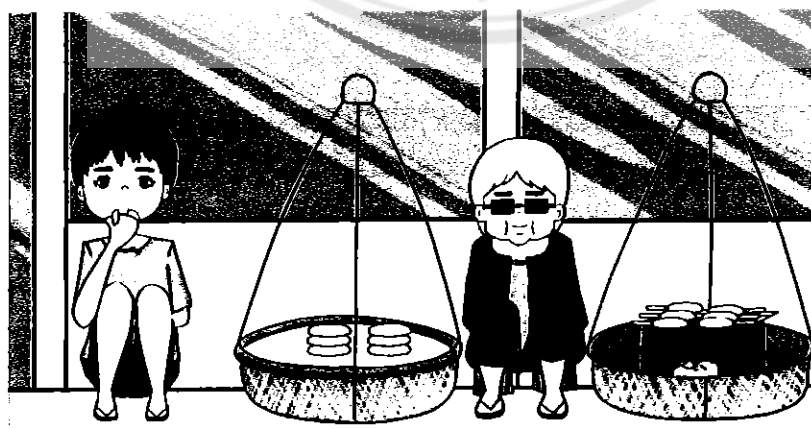
ภาพที่ 49 ผลงานชิ้นสุดท้าย 7



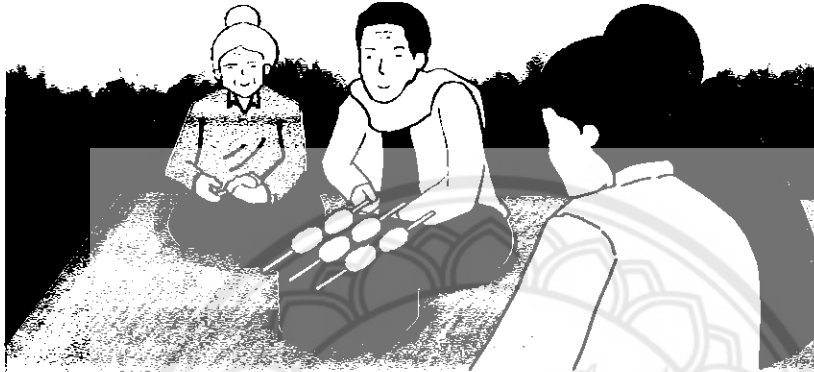
ภาพที่ 50 ผลงานชิ้นสุดท้าย 8



ภาพที่ 51 ผลงานชิ้นสุดท้าย 9



ภาพที่ 52 ผลงานชิ้นสุดท้าย 10



ภาพที่ 53 ผลงานชิ้นสุดท้าย 11



ภาพที่ 54 ผลงานชิ้นสุดท้าย 12



ภาพที่ 55 ผลงานชิ้นสุดท้าย 13

4.4 ขั้นตอนการทำ Post – Production

คือขั้นตอนการรวบรวมงานที่ได้ออกแบบทั้งหมดมาจัดวางตามแผนการดำเนินเรื่องราวของแอนิเมชัน 2 มิติ และได้ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการตัดต่อใส่เสียงบรรยาย เสียงพากษ์ และซาวด์

4.4.1 การจัดวางตามแผนผังการดำเนินเรื่อง

โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการสร้างแอนิเมชันเพื่อให้ออกมาตามที่วางแผนไว้



ภาพที่ 56 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการตัดต่อและใส่เสียง

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณีบุญข้าวจีเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรม ประเพณีอีสาน ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับผลงานการออกแบบดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย ประเพณีที่บุญข้าวจีเป็นประเพณีที่สำคัญของภาคอีสาน จะมีการจัดขึ้นในราวเดือนสามของทุกปี จนเรียกว่า บุญเดือนสาม และมีการสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีต ด้วยอานิสงส์ที่นางปุลณทาสีถวายขนมแ้งจี ชาวอีสานได้ทราบอานิสงส์ของการทานดังกล่าว จึงพากันทำข้าวจีถวายทานแด่พระสงฆ์สืบทอดต่อมา

ข้าวจี คือ ข้าวเหนียวหนึ่งให้สุกแล้วนำมาปั้นเป็นก้อนทากลือเคล้าให้ทั่ว เอาไม้เสียบย่างไฟเหมือนไก่ย่าง เมื่อข้าวสุกเกรียมแล้วก็เอาไข่ซึ่งตีไว้แล้วทาแล้วย่างซ้ำอีกกลายเป็นไข่เคลือบข้าวเหนียว เสร็จแล้วทอดไม้ออกแล้วเอาน้ำอ้อยหรือน้ำตาลที่เป็นก้อนยัดใส่แทนกลายเป็นข้าวเหนียวยัดได้ แล้วถวายพระเณรฉันตอน มูลเหตุที่ทำให้บุญข้าวจีในเดือนสาม เนื่องจากเป็นเวลาที่ชาวนาได้มีการทำนาเสร็จสิ้น ชาวนาได้ข้าวขึ้นยุ้งใหม่จึงอยากร่วมกันทำบุญข้าวจีถวายแก่พระสงฆ์

วิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สร้างสรรค์สื่อเพื่อต้องการเผยแพร่ประเพณีบุญข้าวจีให้ผู้ที่ได้ชมหรือกลุ่มเป้าหมาย ได้รู้จักและเข้าใจเกี่ยวกับประเพณีนี้มากขึ้น และถือเป็นการเผยแพร่อีกทางเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมอีกประเพณีหนึ่งของชาวอีสาน รวมทั้งการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรคในงานสื่ออนวัตกรรมการที่สามารถใช้เพื่อส่งเสริมและแนะนำไปศึกษาต่อในเชิงวิชาการให้สำหรับผู้สนใจ และจากงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยยังได้พัฒนาฝีมือในการทำคอมพิวเตอร์กราฟิกมากขึ้นกว่าเดิม

ขั้นตอนการออกแบบตัวละครได้รับแรงบันดาลใจมาจากเด็กเร่ร่อนและยายที่หาบเอาของมาขายตามริมฟุตบาทที่อยู่ในตัวเมือง

ขั้นตอนการออกแบบฉากได้อ้างอิงมาจากฉากจริงในตัวเมืองพิษณุโลกและวัดถ้าสุวรรณคูหา

ขั้นตอนและเทคนิคในการสร้างผลงาน ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา

อภิปรายผล

จากการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณีบุญข้าวจีเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมประเพณีอีสานสำเร็จสมบูรณ์ไปได้เนื่องจากได้ทำการศึกษาข้อมูล ศึกษาการใช้โปรแกรมและนำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบภาพรวมเป็นระยะ เพื่อปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปเสนอต่อกลุ่มเป้าหมาย และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานวิจัยอยู่ในระดับปานกลาง เนื้อหาของสื่อที่นำไปเสนอกลุ่มเป้าหมายได้รู้จักข้าวจีหรือประเพณีบุญข้าวจีมากขึ้น

ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย มีปัญหาในการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่มีขั้นตอนในการทำงานหลายขั้นตอนมากและต้องมีความละเอียด จึงต้องมีการวางแผนในการทำงานจึงมีข้อผิดพลาดดังนี้

- 5.3.1 ปัญหาเกี่ยวกับการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวให้เป็นธรรมชาตินั้นยากมาก
- 5.3.2 ปัญหาเกี่ยวกับการวางเนื้อเรื่องและตัวละครที่ไม่มีบทพูดในช่วงแรกทำให้สื่อสารได้ยาก ส่วนช่วงหลังมีบทพูดเยอะจนเกินไปทำให้คนดูรู้สึกเบื่อหน่ายง่าย
- 5.3.3 การลงสี เนื่องจากผู้วิจัยเป็นคนชอบลงสีโทนสีตุ่น ทำให้ตัวสื่อดูไม่ค่อยสดใส
- 5.3.4 ปัญหาการย่อเนื้อหา เพราะประเพณีบุญข้าวจีมีเนื้อหาและเรื่องราวเยอะต้องย่อเนื้อหาเพื่อให้กระชับคนดูจะได้เข้าใจง่าย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผู้ชม

- ควรระบุเป้าหมายให้ชัดเจนเพื่อจะได้วางแผนถูก และคาแรคเตอร์เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กมากกว่าและอยากให้เพิ่มสีให้ดูสดใสมากกว่านี้

ข้อเสนอแนะจากผู้ศึกษา

- สามารถนำแอนิเมชัน 2 มิติ ประเพณีบุญข้าวจีไปพัฒนาหรือต่อยอดได้อีก
- ในส่วนการเล่าเรื่องควรวางโครงเรื่องและคิดบทให้ดี จะทำให้สื่อที่มีความน่าสนใจมากขึ้น
- ข้อมูลประเพณีสามารถนำมาสร้างเรื่องราวได้หลายแบบแล้วแต่ผู้สนใจต้องการที่จะสื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้าใจเกี่ยวกับประเพณี
- การออกแบบคาแรคเตอร์เป็นส่วนที่สำคัญมากจึงต้องใช้เวลาในการศึกษารายละเอียดและควรกำหนดขอบเขตที่ชัดเจนเพื่อจะได้ง่ายต่อการวางแผน



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยนเรศวร

บรรณานุกรม

กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม. (2552). **พิธีกรรมและประเพณี**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

อีสานไกด์ โสภมุลมั่งอีสาน. (2554). **ประเพณีบุญข้าวจี**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558, จาก

<http://www.esanguide.com/guru/detail.php?id=1493>

พระอาจารย์ศรีพล ทิลาสุตา. (2555). **ประเพณีบุญข้าวจี**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558, จาก

<https://sites.google.com/site/wwwphrasriphlphilasutacom/khxmulinakreiyn>

Siriporn Kimkliang. (2555). **ประเพณีฮิตสิบสองคลองสิบสี่**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558,

จาก http://onepech8.blogspot.com/2012/07/blog-post_8870.html

anirud **ประเพณีไทย**. (2555). **ประเพณีไทย**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558, จาก

<http://xitgriuwmp.blogspot.com/2014/09/Traditional-Thailand.html>

Dhamma Articles. (2553). **ความหมายของท่าน**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558, จาก

<http://dmc.tv/a7980>

ทีมงานทรูปลูกปัญญา. (2552). **วัฒนธรรมไทยและการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558, จาก

http://www.trueplookpanya.com/new/cms_detail/knowledge/2119-00/

jojo. (2551). **ประเพณีไทย**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558, จาก

<https://blog.eduzones.com/eve123/3506>

Webmaster โครงการที่แถม. (2555). **บุญเดือนสาม...ประเพณีที่กำลังจะเลือนหาย**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558, จาก

http://old.scbfoundation.com/projects/hot_topic.php?proj=15&sub=18&unit=&id=99

เด็กวิเศษ. (2553). **บทบาทของสื่อในการเผยแพร่วัฒนธรรมไทย**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558, จาก

<https://www.gotoknow.org/posts/360354>

Duangtip. (2556). **ปฐมนทาสี นางทาสีผู้ยากไร้**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558, จาก

http://www.trueplookpanya.com/new/cms_detail/knowledge/2119-00/

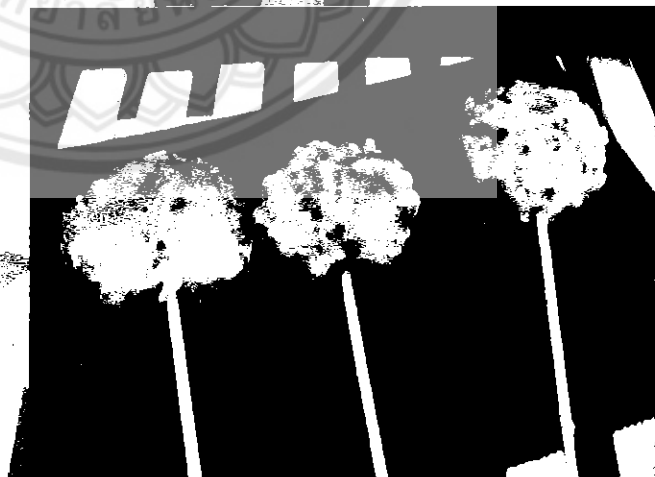
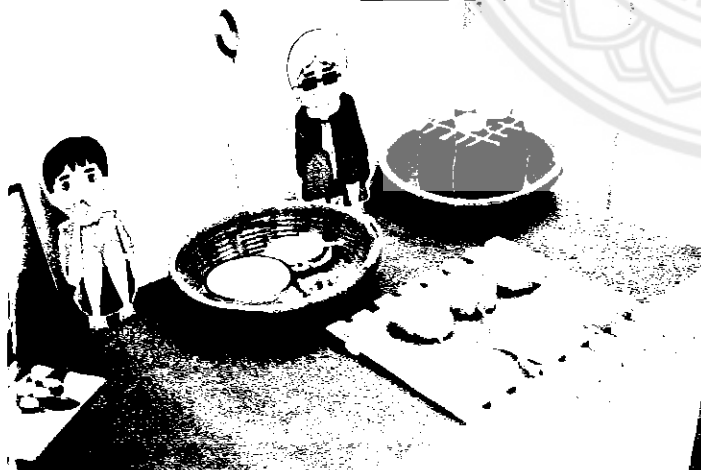
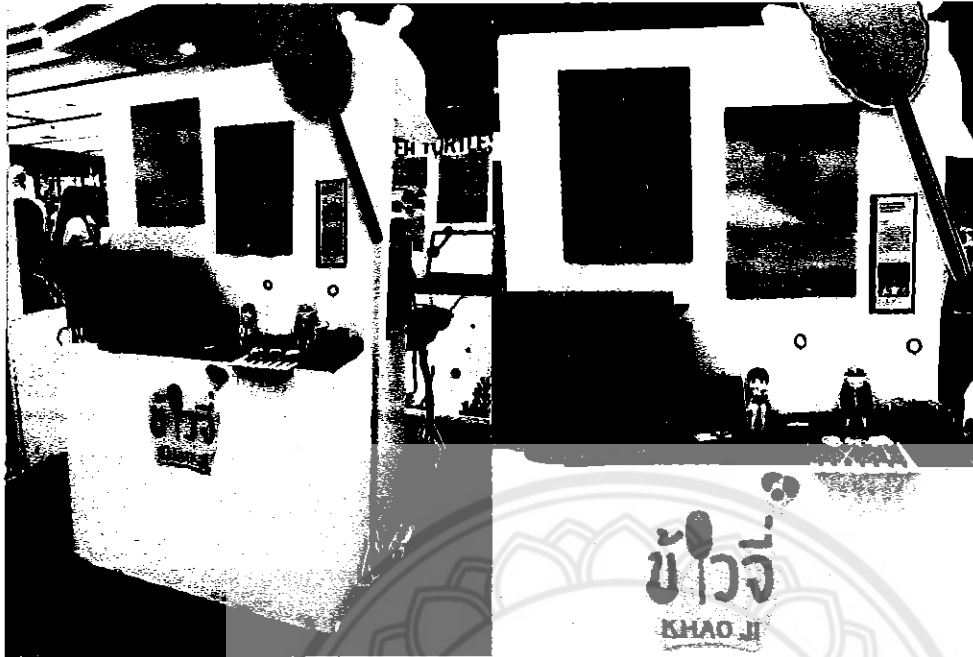
บรรณานุกรม(ต่อ)

จนจิราภรณ์ นามโคตร. (2555). พัฒนาการของมนุษย์ตามวัย. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2558,
จาก

<https://sites.google.com/site/ann5481136701/bth-thi2phathnakar-khxng-mnusy-tam-way/2-1kar-ceriy-teibto-laea-phathnakar-khxng-mnusy-ni-way-tang>







การนำเสนอผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก



ภาพโดยรวมของงาน