

# อภิธาน์นทาการ

การออกแบบสารคดีเรื่อง รู้ อยู่ ไหม



สำนักหอสมุด



ณัฐวดี ปัญญาพานันท์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยยเรศวร
ลงทะเบียน..... 22 ต.ค. 2555
เลขทะเบียน..... 16427844
เลขเรียกหนังสือ..... 1 75

15216  
๙๖61๐  
2556

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม  
มีนาคม 2556  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยยเรศวร

**DOCUMENTARY ABOUT THAI SILK : ROO AU MAI**



**NUTTAWUT PUNYAWATEENUN**

**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts  
in Innovative Media Design**

**March 2013**

**Copyright 2013 by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษา  
อิสระ เรื่อง การออกแบบสารคดีเรื่อง "รู้ อยู่ ใหม่" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัย  
นเรศวร



(อาจารย์ จุมพล เต็มแสงสุวรรณ)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุภรัถ สุวรรณวัฒน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2566



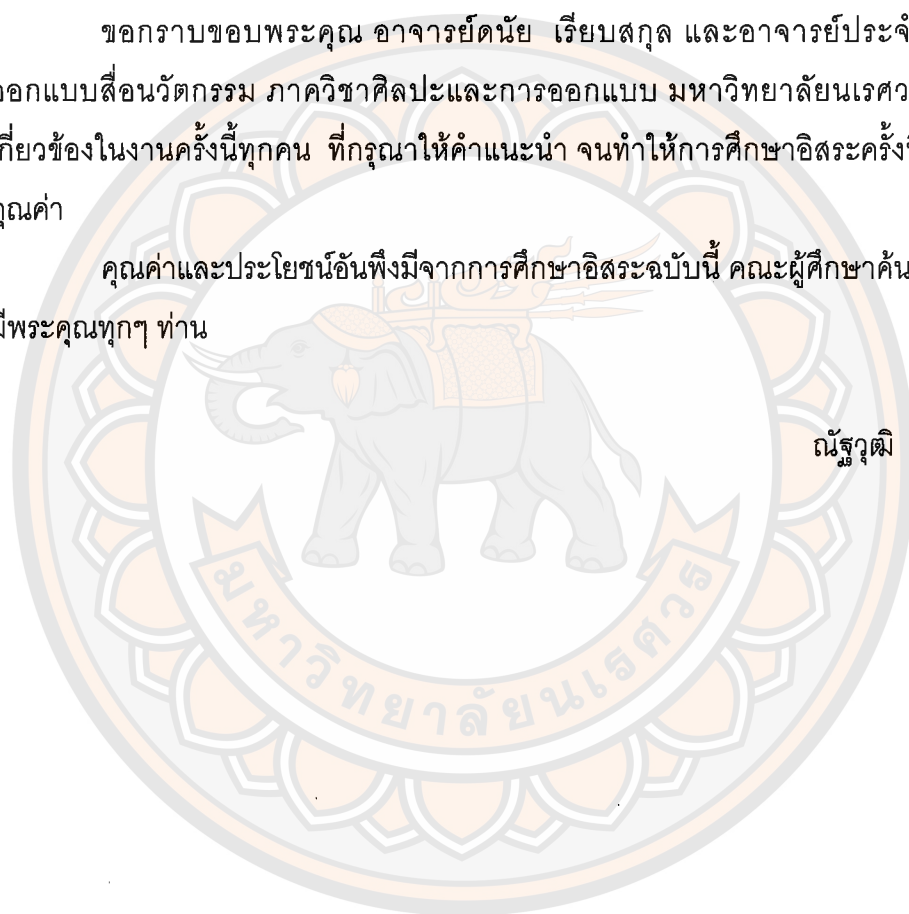
## ประกาศคุณูปการ

การศึกษาอิสระฉบับนี้ สำเร็จและผ่านไปได้อย่างดีด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ท่านอาจารย์ จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษา ตลอดจนตรวจแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาครั้งนี้ด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ ได้ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ดำนัย เรียบสกุล และอาจารย์ประจำสาขาวิชาการ ออกแบบสื่อนวัตกรรม ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร และผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องในงานครั้งนี้ทุกคน ที่กรุณาให้คำแนะนำ จนทำให้การศึกษาอิสระครั้งนี้สมบูรณ์ และมี คุณค่า

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาอิสระฉบับนี้ คณะผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศแต่ผู้ มีพระคุณทุกๆ ท่าน

ณัฐฤติ ปัญญาวาทีนันท์



ชื่อเรื่อง	การออกแบบสารคดีเรื่อง "รู้ อยู่ ใหม่"
ผู้ศึกษาค้นคว้า	ณัฐวุฒิ ปัญญาวาทีนันท์
ที่ปรึกษา	อาจารย์ จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาศิระ ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2556
คำสำคัญ	การออกแบบ สารคดี ผ้าไหมไทย

### บทคัดย่อ

การศึกษาศิระการออกแบบสารคดีเรื่อง "รู้ อยู่ ใหม่" มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการนำเสนอข้อมูลประวัติความเป็นมาของผ้าไหมไทย ซึ่งเป็นงานศิลปะทัศนศิลป์ที่มีชื่อเสียงของประเทศไทย อีกทั้งยังเป็นแหล่งความรู้ในการค้นหาเรื่องราวความเป็นมาของผ้าไหมไทยในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว เป็นสื่อที่สามารถเก็บข้อมูลได้ทั้งภาพและเสียง และเป็นสื่อที่ง่ายต่อการเข้าถึงและเข้าใจ

การศึกษาศิระที่ผู้ศึกษาได้ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของกราฟิกเคลื่อนไหวเกี่ยวกับเรื่องราวของผ้าไหมไทยนี้ ผู้ศึกษามีความคาดหวังอย่างยิ่งว่าจะเป็นการถ่ายทอดข้อมูลความรู้ให้กับทุกท่านให้เข้าใจได้ง่ายและมีความเพลิดเพลินในการรับชมด้วยการออกแบบให้มีสีสันที่สวยงามมีการลำดับเรื่องราวที่เข้าใจง่ายและสามารถเก็บรักษาข้อมูลของผ้าไหมไทยไว้ให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาต่อไป

## สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติการศึกษาอิสระ.....	ก
ประกาศคุณูปการ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
<b>บทที่</b>	
<b>1 บทนำ.....</b>	
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
<b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....</b>	
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ.....	5
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสารคดี.....	15
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผ้าไหมไทย.....	23
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว.....	39
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกราฟิกเคลื่อนไหว.....	42
เอกสารงานค้นคว้าที่เกี่ยวข้อง.....	43
<b>3 วิธีดำเนินการวิจัย.....</b>	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	50
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	50

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	50
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
วิธีดำเนินงานวิจัย.....	51
ระยะเวลาการทำการวิจัย.....	52
แผนดำเนินงาน.....	52
<b>4 ผลการวิจัย.....</b>	
Pre-Production.....	53
Production.....	75
Post-Production.....	77
<b>5 บทสรุป.....</b>	
สรุปผลการวิจัย.....	83
อภิปรายผลการวิจัย.....	83
ข้อเสนอแนะ.....	84
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>85</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย.....</b>	<b>86</b>

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ตัวการ์ตูน Dexter สื่อถึงบุคลิกแบบจำลอง.....	7
2 ตัวการ์ตูน คนแคระทั้ง 7 เรื่อง Snow white and dwarfs สื่อถึงการมีบุคลิกพิเศษเฉพาะตัว.....	8
3 รูปแบบ Style การออกแบบตัวละครต่างๆ.....	9
4 Character Model Sheet จากเกม Sonic .....	11
5 ผ้าไหมพื้น.....	29
6 ผ้าไหมจก.....	29
7 ผ้าไหมมัดหมี่.....	30
8 ผ้าไหมขิด.....	30
9 ผ้าไหมแพรวา.....	31
10 ผ้าไหมยกดอก.....	31
11 สัญลักษณ์นกยูงสีต่างๆ เพื่อบ่งบอกมาตรฐานผ้าไหมของศูนย์ศิลปาชีพ.....	33
12 พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว.....	34
13 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว.....	35
14 จิม ทอมป์สัน (Jim Thompson).....	37
15 สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ.....	39
16 ภาพการทำ 2D Animation.....	40
17 การทำ 3D Animation.....	40
18 แสดงหลักการเคลื่อนไหวของตัวละคร.....	42
19 นิราศบางกอก "ซีพจรลงเท้า".....	44
20 นิราศบางกอก "ซีพจรลงเท้า".....	45
21 นิราศบางกอก "ซีพจรลงเท้า".....	45
22 นิราศบางกอก "ซีพจรลงเท้า".....	46
23 Silpakorn University VDO ที่เด็กศิลปากรต้องดู.....	46
24 Silpakorn University VDO ที่เด็กศิลปากรต้องดู.....	47

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
25 Silpakorn University VDO ที่เด็กศิลปากรต้องดู.....	47
26 Silpakorn University VDO ที่เด็กศิลปากรต้องดู.....	48
27 ภาพแสดงตำนานผ้าไหมจีนเรื่องที่ 1.....	53
28 ภาพแสดงตำนานผ้าไหมจีนเรื่องที่ 2.....	54
29 ภาพแสดงลำดับเวลาของผ้าไหมไทยในยุคสมัยต่างๆ.....	54
30 ภาพแสดงแนวทางในการออกแบบ.....	58
31 ภาพร่างตัวละคร.....	62
32 ภาพร่างตัวละคร.....	63
33 ภาพร่างตัวละคร.....	63
34 ภาพร่างตัวละคร.....	64
35 ภาพการออกแบบฉาก.....	64
36 ภาพการออกแบบฉาก.....	65
37 ภาพการออกแบบฉาก.....	65
38 ภาพการออกแบบโลโก้ (ช่วงแรก).....	66
39 ภาพการออกแบบตัวละครชาย.....	66
40 ภาพการออกแบบตัวละครผู้หญิง.....	67
41 ภาพการออกแบบบ้าน.....	67
42 ภาพการออกแบบบ้าน.....	68
43 ภาพการออกแบบต้นไม้.....	68
44 ภาพการออกแบบรถ.....	69
45 ภาพการออกแบบโลโก้ (ใช้จริง).....	69
46 ภาพ Storyboard.....	70
47 ภาพ Storyboard.....	70
48 ภาพ Storyboard.....	70
49 ภาพ Storyboard.....	71

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
50 ภาพ Storyboard.....	71
51 ภาพ Storyboard.....	71
52 ภาพ Storyboard.....	72
53 ภาพ Storyboard.....	72
54 ภาพ Storyboard.....	72
55 ภาพ Storyboard.....	73
56 ภาพ Storyboard.....	73
57 ภาพ Storyboard.....	73
58 ภาพ Storyboard.....	74
59 ภาพ Storyboard.....	74
60 ภาพ Storyboard.....	74
61 ภาพ Storyboard.....	75
62 ภาพ Storyboard.....	75
63 สร้างภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Adobe After Effects CS5.....	75
64 สร้างภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Adobe After Effects CS5.....	76
65 ภาพการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS5.....	76
66 ภาพการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS5.....	76
67 ภาพการใช้โปรแกรม GarageBand.....	77
68 ภาพปกกล่องใส่ DVD.....	78
69 ภาพการออกแบบแผ่น DVD.....	79
70 ภาพการออกแบบโปสเตอร์.....	80
71 ภาพการออกแบบโปสเตอร์ข้อมูล.....	81
72 ภาพการออกแบบบุชแสดงผลงาน.....	82
73 ภาพการออกแบบบุชแสดงผลงาน.....	82

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาของปัญหา

ผ้าไหมไทย เป็นผ้าไหมซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแตกต่างจากผ้าไหมทั่วไป กล่าวคือ มีแสงแวววาวเป็นมันเลื่อม เนื้อผ้าฟูไม่เรียบ อ่อนนุ่ม มีน้ำหนัก บางชนิดเป็นปุ่มปมอันเนื่องมาจากระดับคุณภาพซึ่งเกิดในกระบวนการผลิตแต่ก็ทำให้ได้รับความนิยมของคนบางกลุ่มเพราะดูแล้วมีความแปลกตา ในปัจจุบันนี้ถ้าพูดถึงผ้าไหมไทยก็ถือว่าเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมไทย

แรกเริ่มเลยนั้นผ้าไหมไทยผลิตขึ้นในลักษณะที่เป็นครัวเรือนขนาดเล็ก และใช้บริโภคเองภายในครัวเรือน มีการทำเองไปใช้ในงานพิธีงานต่างๆ เช่น งานบุญ งานแต่งงาน เป็นต้นผ้าไหมไทยมีแหล่งสำคัญอยู่ที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และได้ขยายไปยังภาคเหนือตอนบน จนปัจจุบันได้แพร่กระจายไปทุกภูมิภาคของประเทศซึ่งมีความแตกต่างกันในลวดลาย ตามเชิงความคิดและวัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่น แต่เส้นทางและความเป็นมาาก่อนจะได้รับการยอมรับอย่างในทุกวันนี้ ผ้าไหมไทยนั้นได้ผ่านกับอุปสรรคหลายอย่างมากมายจนเกือบจะสูญหายไปจากประเทศชาติของเรา ตั้งแต่อดีตไม่ว่าด้วยเรื่องของการที่คิดว่าถ้าใส่ผ้าไหมนั้นดูเชยดูล้าสมัยซึ่งความคิดนี้เป็นความคิดที่มีมาคู่กับผ้าไหมไทยเป็นเวลานานมาก หรือจะเรื่องของ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมต่างเช่น การเกิดสงครามโลก การปรับเปลี่ยนการปกครอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลอย่างมากที่ทำให้วิถีชีวิตปกติธรรมดาของคนในสังคมนั้นเปลี่ยนแปลงจากวิถีชีวิตเดิมๆ ไปสู่โลกยุคทุนนิยม ซึ่งมีเรื่องของ การทำอุตสาหกรรมมากขึ้น จึงก่อให้เกิดวิถีชีวิตของการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมทอผ้าใช้เองนั้นเริ่มที่จะจางหายไปจากสังคมไทย ไม่ว่าจะสถานการณ์ของผ้าไหมไทยจะเลวร้ายขนาดไหนก็ต้องมีบุคคลสำคัญต่างๆ กลับมาฟื้นฟูพัฒนาให้ผ้าไหมไทยนั้นกลับมาอยู่คู่วัฒนธรรมชาวไทยทุกครั้งเช่น รัชกาลที่ 2 ได้ให้ขุนนางชาวเวียงจันทน์ชื่อนายแลเป็นหัวหน้านำชาวลาวข่ามโขงมาตั้งหลักแหล่งที่บ้านเนินอ้อม (เมืองชัยภูมิ) นายแลและพวกมี ความชำนาญในการเลี้ยงไหม สาวไหม และทอผ้าไหม ต่อมาได้เอาใจออกห่างจากนครเวียงจันทน์และหันมาสวามิภักดิ์ต่อไทย ไปปกครองเมืองชัยภูมิจึงได้มีการเผยแพร่ความรู้ที่ท่านมีมาแต่อดีตให้กลับชาวสยาม อีกเหตุการณ์ที่สำคัญคือในช่วงรัชกาลที่ 5 นั้นท่านได้ทรงดำริคิดที่จะส่งเสริมการเลี้ยงไหมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และทอผ้าไหม ให้เป็นสินค้าส่งออก โดยทรงจ้าง ศาสตราจารย์โทยามา ชาวญี่ปุ่น มาเป็นหัวหน้าทำการสำรวจ ทดลอง

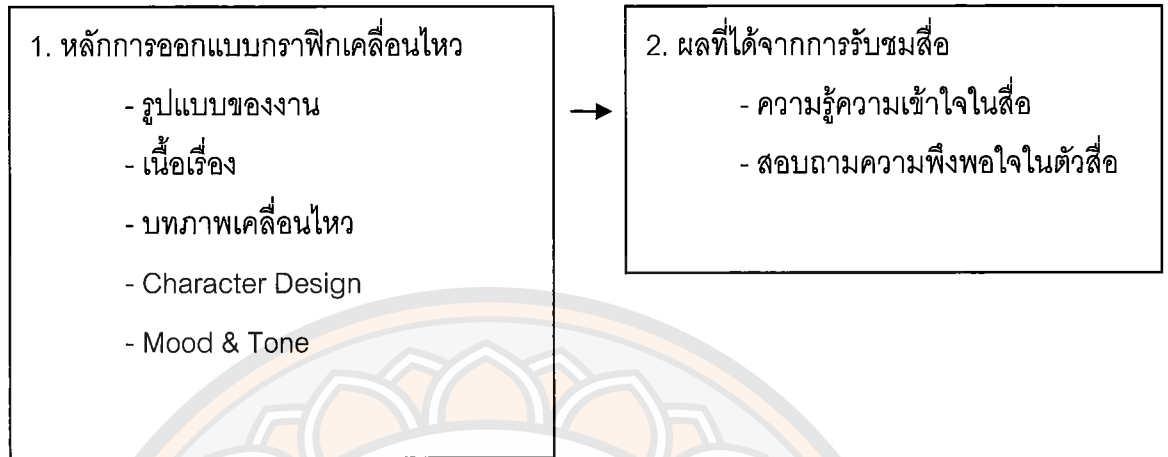
วิธีการใหม่ๆ ในการเลี้ยงไหม และทอผ้าไหม และได้จัดตั้งกรมขึ้น โดยเรียกว่า "กรมช่างไหม" ซึ่งตั้งขึ้นในกระทรวงเกษตรธิการ เพื่อทำการส่งเสริม และฝึกหัดให้ราษฎรในพื้นที่ต่างๆ นอกจากนั้นบุคคลที่สำคัญของวงการผ้าไหมไทยที่เป็นผู้พลิกฟื้นวัฒนธรรมการทอผ้าไหมไทยให้มีความโดดเด่นและมีชื่อเสียงมากที่สุดก็คือ จิม ทอมป์สัน ซึ่งเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยจิม ทอมป์สัน นั้นได้มีการนำผ้าไหมไทยออกไปสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยเป็นอย่างมากจึงทำให้คนมีแนวคิดต่อผ้าไหมที่ดีขึ้นไม่คิดว่าเป็นสิ่งล้าสมัยหรือเชยอีกต่อไป ด้วยแนวคิดที่เปลี่ยนไปต่อผ้าไหมไทย จึงก่อให้เกิดการสร้างสรรคและการสืบสาน และความนิยมในการเลือกใช้ผ้าไหมก็มีมากขึ้น และนอกจากที่กล่าวมาแล้วยังมีอีกที่หนึ่งซึ่งเป็นที่สืบสานและถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับผ้าไหมไทยให้อยู่คู่ประเทศไทยคือศูนย์ศิลปาชีพของสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ ซึ่งที่นี่ก็มีบทบาทเกี่ยวกับผ้าไหมเด่นชัดขึ้นมาในช่วงปัจจุบันนี้ จากเรื่องราวที่กล่าวมาข้าพเจ้าคิดว่ามีความน่าสนใจและควรได้รับการถ่ายทอดให้กับบุคคลทั่วไปได้รับทราบเกี่ยวกับการมีอยู่ของผ้าไหมไทยในแต่ละยุค ซึ่งโดยทั่วไปแล้วคนจะถ่ายทอดวิธีการในการผลิตผ้าไหมมากกว่า ข้าพเจ้าจึงคิดที่จะผลิตสื่อสารคดีเรื่อง รู้ อยู่ ไหม ขึ้นเพื่อในการถ่ายทอดที่มาที่ไปของผ้าไหมไทยสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของชาวไทยให้บุคคลทั่วไปได้รับรู้

เนื่องจากปัจจุบันผ้าไหมไทยมีชื่อเสียงมากยิ่งขึ้น สำหรับสื่อสารคดี รู้ อยู่ ไหม นี้ ถือว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการที่จะถ่ายทอดเรื่องราวของการมีอยู่ในแต่ละยุคของผ้าไหมไทยให้ผู้ที่สนใจที่มีความสนใจอยากจะทำข้อมูลนั้นได้เอาไว้เป็นแหล่งสืบค้นได้อย่างสะดวก ซึ่งในปัจจุบันนี้เป็นยุคแห่งสังคมออนไลน์การแชร์สื่อประเภทวิดีโอนี้จะทำได้ง่ายและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และทำให้ทราบถึงที่มาที่ไปของผ้าไหมไทยมากยิ่งขึ้น

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลประวัติของผ้าไหมไทยในแต่ละยุคสมัย
2. เพื่อศึกษาการออกแบบสารคดีเรื่องเกี่ยวกับ ผ้าไหมไทย
3. เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของผ้าไหมไทยให้คงอยู่สืบไป

### กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



### ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
  - 1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา
    - 1) ศึกษาในส่วนข้อมูลของประวัติผ้าไหมไทยตั้งแต่แรกเริ่ม และมีเหตุการณ์อะไรสำคัญๆ เกิดขึ้น
2. ขอบเขตด้านประชากร
  - 2.1 ศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มอายุ 15-18 ปี (ช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย)
  - 2.2 ศึกษาแบบเรียนในหมวดสังคมศึกษาของช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. ขอบเขตด้านงานวิจัย
  - 3.1 ศึกษาการทำสารคดีเชิงประวัติศาสตร์
  - 3.2 ศึกษาเทคนิคการทำภาพกราฟิกเคลื่อนไหว
  - 3.3 สร้างสารคดีที่มีความยาวประมาณ 8-12 นาที
  - 3.4 ออกแบบโปสเตอร์ 1 ชิ้น
  - 3.5 ออกแบบกล่องใส่ผลงาน 1 ชิ้น

### ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาขอผ้าไหมนี้ผ่านระยะเวลายาวนานหลายยุคหลายสมัย อาจทำให้การออกแบบสารคดีเรื่องนี้ไม่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่าง

ละเอียดในทุกยุคสมัยมากนัก เพราะผู้จัดทำต้องการที่จะถ่ายทอดเรื่องราวให้กระชับเพื่อความเข้าใจและเพื่อให้สารคดีเรื่องนี้ไม่น่าเบื่อ และมีความยาวเกินไป

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้จัดทำรู้และเข้าใจ เกี่ยวกับข้อมูลและประวัติของผ้าไหมไทยในแต่ละยุคสมัย
2. ถ่ายทอดเรื่องราวของผ้าไหมไทยให้คงอยู่สืบไป
3. ผู้จัดทำรู้และเข้าใจ ขั้นตอนวิธีการในการออกแบบออกแบบสารคดีเรื่องเกี่ยวกับ ผ้าไหมไทย ที่เหมาะกับกลุ่มอายุ 15-18 ปี เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสืบค้นข้อมูลที่น่าสนใจที่มีอยู่ในบทเรียนด้วย

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**การออกแบบ** คือ การวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น การปรับปรุงข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมและมีความแปลกใหม่ขึ้น

**สารคดี** คือ เรื่องที่เขียนขึ้นจากความเป็นจริง ทำให้เนื้อหาของสารคดีเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ ได้แก่ บุคคล ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การเดินทางท่องเที่ยว การอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น แนะนำกิจกรรมต่างๆ สถานที่สำคัญในแต่ละท้องถิ่น

**ผ้าไหมไทย** คือ ผ้าที่ผลิตขึ้นจากเส้นไหมธรรมชาติ ผ้าไหมมีถิ่นกำเนิดในประเทศจีนและประเทศอินเดีย การทอผ้าไหมมีขึ้นราว 2,640 ปี ก่อนคริสตกาล พ่อค้าชาวจีนได้เผยแพร่ผ้าไหมสู่พื้นที่อื่นในแถบเอเชีย สำหรับประเทศไทย ผ้าไหมไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมการแต่งกายที่สืบสานกันมากกว่า 3,000 ปีมาแล้วโดยมีแหล่งสำคัญอยู่ที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และได้ขยายไปยังภาคเหนือตอนบน จนปัจจุบันได้แพร่กระจายไปทุกภูมิภาคของประเทศซึ่งมีความแตกต่างกันในลวดลาย ตามเชิงความคิดและวัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่น

**สื่อ** คือ ตัวกลางที่มนุษย์สร้างขึ้นมา เพื่อนำเสนอข้อมูล เนื้อหา จากแหล่งหนึ่งไปยังอีกแหล่งหนึ่ง

**ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว** คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์โดยอาศัยเครื่องมือ ที่สร้างจากแนวคิดทางคอมพิวเตอร์กราฟิกช่วยในการสร้าง ดัดแปลง และให้แสงและเงาเฟรมตลอดจนการประมวลผลการเคลื่อนไหวที่ต่าง ๆ โดยเครื่องมือที่ว่าประกอบด้วยฮาร์ดแวร์ซอฟต์แวร์ ที่สร้างขึ้นจาก ระเบียบวิธี ขั้นตอนวิธี หลักการ กฎ หรือ การคำนวณต่าง ๆ

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าการออกแบบสารคดี “รู้ อยู่ ใหม่” มีเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการค้นคว้า แบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ได้ 6 หัวข้อ ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์สารคดี
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผ้าไหมไทย
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกราฟิกเคลื่อนไหว
6. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

##### 1.1. ความหมายของคำว่าออกแบบ

ความหมายของคำว่า "ออกแบบ" นั้นถูกให้คำนิยาม หรือคำจำกัดความ ไว้หลายรูปแบบมากมาย ตามความเข้าใจ การตีความหมาย และการสื่อสารออกมาด้วยตัวอักษรของแต่ละคน ตัวอย่างความหมายของการออกแบบ เช่น

1.1.1 การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น การจะทำโต๊ะขึ้นมาซักหนึ่งตัว เราจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอน โดยต้องเริ่มต้นจากการเลือกวัสดุที่จะใช้ในการทำโต๊ะนั้นว่าจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม ในการยึดต่อระหว่างจุดต่างๆนั้นควรใช้ กาว ตะปู สกรู หรือใช้ข้อต่อแบบใด รู้ถึงวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ความแข็งแรงและการรองรับน้ำหนักของโต๊ะสามารถรองรับได้มากน้อยเพียงใด สีล้นควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม เป็นต้น

1.1.2 การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม และดูมีความแปลกใหม่ขึ้น เช่น โต๊ะที่เราทำขึ้นมาใช้ เมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง หรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้ดีกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น

**1.1.3 การออกแบบ** หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์ด้วย

**1.1.4 การออกแบบ** หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

## 1.2. การออกแบบคือ

การออกแบบ (Design) คือศาสตร์แห่งความคิด และต้องใช้ศิลปะร่วมด้วย เป็นการสร้างสรรค์ และการแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพอใจ ความน่าพอใจนั้น แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลักๆ ได้ดังนี้

**1.2.1 ความสวยงาม** เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่อง ความสวยงาม กับความพอใจ ในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และไม่มีเกณฑ์ ในการตัดสินใดๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมนั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

**1.2.2 มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี** เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่นถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ เช่น แก้ว, โคมไฟ นั้นจะต้องออกแบบมาให้นั่งสบาย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟิก เช่นงานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย ถึงจะได้ชื่อว่า เป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

**1.2.3 มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี** เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนอง ต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนอาจให้ความสำคัญมาก หรือน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวความคิดที่ดี อาจจะทำให้ผลงาน หรือสิ่งที่ออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้

ดังนั้นนักออกแบบ (Designer) คือ ผู้ที่พยายามค้นหา และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หาวิธีแก้ไข หรือหาคำตอบใหม่ๆสำหรับปัญหาต่างๆ

## 1.3. การออกแบบตัวละคร

**1.3.1 ความหมาย และความสำคัญของการออกแบบตัวละคร** การออกแบบตัวละคร (Character Design) ถือว่าเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญในการเขียนการ์ตูนเรื่องๆ หนึ่ง หรือจนไปถึงการสร้างสคริปต์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องหนึ่งเช่นกัน ซึ่งในการออกแบบตัวละคร ไม่ได้เน้นแต่ความสวยงามเท่านั้น ขั้นตอนแรกของการออกแบบตัวละครจะต้องมีการศึกษาข้อมูลเพื่อการ

ออกแบบตัวละครตัวหนึ่ง เพื่อให้ตัวละครที่ออกแบบนั้นมีเอกลักษณ์ สามารถสื่อสารกับผู้อ่าน และผู้ชมได้เป็นอย่างดี นอกจากจะมีเอกลักษณ์แล้ว ตัวละครก็จะเป็นที่จดจำได้ง่ายอีกด้วย

**1.3.2 เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับการออกแบบตัวละคร** เรื่องราวทั้งหมดของการ์ตูนแอนิเมชันจะถ่ายทอดโดยนักแสดงหรือตัวละครเป็นหลัก โดยการพูด การกระทำที่แสดงออก รวมทั้งความสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่นๆ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ บุคลิกแบบจำลอง และ บุคลิกลักษณะเฉพาะตัว

1) บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่วไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่นๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนั้นจะมีนิสัย อาทิพ ฯลฯ อย่างไร นั่นคือการประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอก เช่น คนที่ใส่แว่นหนาๆ จะเป็นพวกหนอนหนังสือ เป็นต้น



ภาพที่ 1 ตัวการ์ตูน Dexter สื่อถึงบุคลิกแบบจำลอง

ที่มา: <http://www.1stwebdesigner.com/>

2) บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัว ของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม เช่น ตัวละครคนแคะหูกังเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถใส่บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย



ภาพที่ 2 ตัวการ์ตูน คนแคระทั้ง 7 เรื่อง Snow white and dwarfs สื่อถึงการมีบุคลิกพิเศษเฉพาะตัว  
ที่มา: <http://www.bspwit.ac.th/>

บุคลิกลักษณะต่างๆ ของตัวแสดงสามารถถ่ายทอดได้ด้วยการออกแบบตัวละคร สิ่งแรกในการออกแบบ คือ การพิจารณาบทบาทต่างๆ ในเนื้อเรื่อง แล้วลงมือศึกษาและกำหนดรายละเอียดให้กับตัวละคร เช่น หากเราทำเรื่อง “กระต่ายกับเต่า” เราควรศึกษาดูว่าการแต่งกาย ลักษณะท่าทาง และกำหนดพฤติกรรม บุคลิกเฉพาะตัวของการ์ตูนว่ามีการแสดงออก ท่าทาง นิสัยเป็นอย่างไร ชอบทำอะไร เป็นต้น

ในการออกแบบตัวละคร ควรออกแบบตัวละครหลายๆ มุม และจัดวางในทิศทางต่างๆ กัน ทดลองวาดทีละท่าทาง และไม่ควรออกแบบตัวละครให้มีความซับซ้อน หรือยากเกินไปต่อการนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพตัวละครที่คล้ายกับสัตว์ประหลาด มีการเดินทางที่ไม่เร็วนัก และดูน่ากลัว เราลองจินตนาการเดินของมัน จะเห็นได้ว่าขาที่มากเกินไป จะดูเป็นเรื่องยุ่งยากและซับซ้อนจนเกินไปในการสร้างการเคลื่อนไหว ส่วนการออกแบบภาพที่เรียบง่ายเกินไปก็ทำให้เรายากต่อการแสดงออกของบุคลิก ลักษณะท่าทาง ทำให้การ์ตูนดูไม่น่าสนใจ

**1.3.3 รูปแบบในการออกแบบตัวละคร** การเลือกสไตล์ของตัวการ์ตูนว่าจะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือแนวน่ารัก ใช้ลายเส้นแบบไหน สีเส้นสดใสหรือดูหม่นหมอง ว่าเป็นแบบเหมือนจริง แบบการ์ตูนลายเส้น 3 มิติ หรือแบบการ์ตูนเล็กๆ แนว SD หลังจากกรอกรายละเอียดพวกนี้ครบหมดแล้ว คราวนี้เวลาออกแบบก็จะมีเหตุผลว่าทำไมต้องมีสิ่งต่างๆ ปรากฏอยู่ในตัวละครของเรา



ภาพที่ 3 รูปแบบ Style การออกแบบตัวละครต่างๆ

ที่มา: <http://www.mesise.com/> และ <http://fullstopp.wordpress.com/>

1.3.4 ขั้นตอนในการออกแบบตัวละคร สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การนำไปใช้งาน ว่างานสเกลใหญ่หรือเล็ก หรือนำไปใช้ในสื่ออะไร แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบ Character ทั่วไปก็จะหนีไม่พ้นขั้นตอนต่อไปนี้

- 1) เริ่มจากโจทย์
- 2) สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character
- 3) วาด
- 4) เตรียมตัวละคร
- 5) สร้าง Character Model Sheet

บางครั้งในงานออกแบบตัวละครสำหรับเกมหรือหนังที่ฟอร์มใหญ่ๆ หน่อย โจทย์ที่จะเริ่มทำงานควรจะละเอียดขนาดที่ว่า

- เริ่มจากโจทย์ เรื่องนี้ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ ต้องมีโจทย์ก่อนถึงจะเริ่มทำงานได้ ไม่เช่นนั้นเขาจะไม่เรียกกันว่าการออกแบบตัวละคร แต่จะเรียกว่าการวาดการ์ตูนเล่นๆ มากกว่า โจทย์ที่ว่าก็มาจากเนื้อเรื่องนั่นเอง ก่อนอื่นต้องเข้าใจกันก่อนว่าถึงเนื้อเรื่องจะดีแค่ไหน ก็ใช่ว่างานจะออกมาดีได้ตลอด เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ดีแล้ว ในการนำเสนอออกไป ควรจะมีความน่าสนใจด้วย ทางเลือกแรกๆ สำหรับการสร้างความสนใจให้เนื้อเรื่องก็คือ มี Character ที่ "น่าสนใจ" ดังนั้น ในขั้นตอนแรก เราควรดูเนื้อเรื่องแล้วสรุปโจทย์ออกมาให้ได้เสียก่อนว่าเราจะทำอะไร เช่น "ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกมส์ โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเสน่ห์ระหว่างขอมบี้กับมังกร"

และ มีอารมณ์ที่ชวนอึดอัด" ที่นี้คนออกแบบ Character ก็ควรจะทำงานออกมาตอบโจทย์ที่กำหนด มาให้ได้ถูกต้องที่สุด แบบนี้งานจะตรงกับความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง แล้วทำงานต่อได้อย่างราบรื่น

- สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงาน มาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ Character ขึ้นมาก่อนตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริงๆ ก็ควรมีข้อมูลต่างๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงๆ มากที่สุด Character Designer บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้ละเอียดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย

การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่างๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้เยอะที่สุด ตัวละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุด

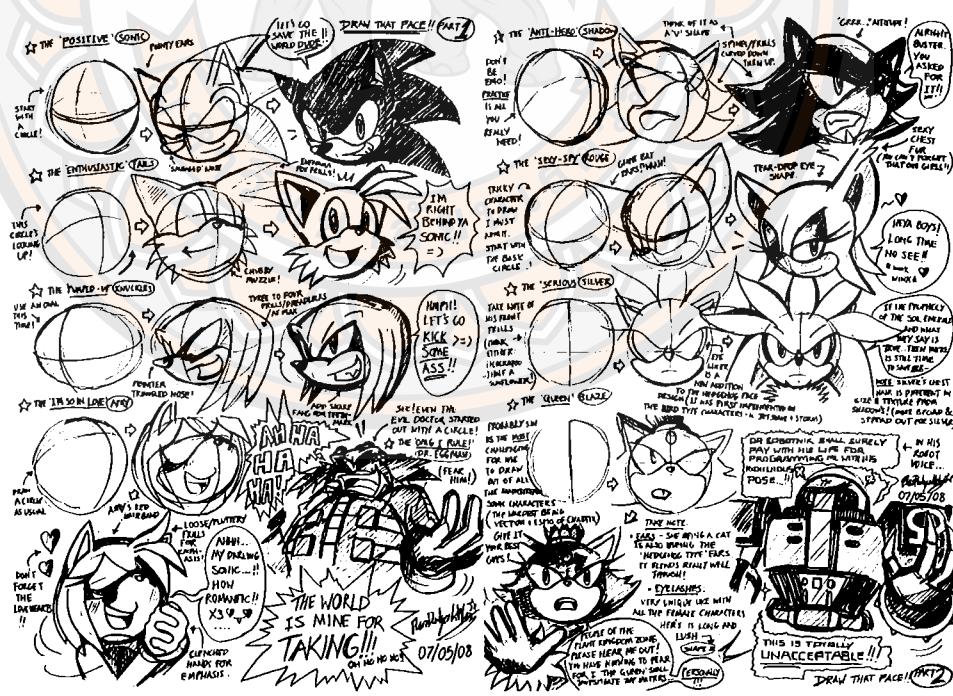
- วาด ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สนุกสะใจที่สุดสำหรับงานออกแบบ Character ซึ่งมีมากมายหลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้องสนใจ เขียนมันเข้าไปหลายๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือจะเขียนมันรูปเดียวแล้วค่อยๆ แก่ ค่อยๆ ตกแต่งไปเรื่อยๆ จนได้ตรงตามความต้องการ ตรงนี้มีข้อแนะนำข้อเดียวสำหรับการทำงาน คือ ทำใจให้สบายแล้วเขียนไปเรื่อยๆ ไม่ต้องไปใส่ใจว่าจะสวยหรือไม่สวย แล้วมาดูว่าตัวไหนตรงใจมากที่สุดก็ค่อยจับมาพัฒนาต่อ โดยนึกถึงข้อมูลและโจทย์ที่เตรียมไว้สักหน่อย งานออกแบบดีๆ ก็ไม่ไกลเกินเอื้อม

เคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ Character คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้เข้าใจง่ายๆ ก็เหมือนกับการใส่ความโดดเด่นด้านต่างๆ หรือถ้าเป็น Character Designer ที่มีอาชีพ หน่อยก็จะถึงขั้นที่สามารถใส่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุกๆ ตัวละครได้เลย ไม่ว่าจะเห็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา

- เตรียมตัวละคร (The Cast) หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องขัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อไปได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่างๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่างๆ กันได้อย่างแม่นยำขึ้น

- สร้าง Character Model Sheet หลังจากที่เราได้ตัวละครมาแล้วคราวนี้ก็เป็นการวาดด้านอื่นๆ ของตัวละคร เพื่อให้คนที่เอางานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด โดยทำออกมาเป็น Character Model Sheet

Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวแสดงต่างๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่างๆ ของร่างกาย เป็นต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลายลักษณะท่าทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิงเพื่อให้ภาพที่ได้รับการออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet เรามักจะเรียกกันว่า "On-model" ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าละมุ่มมองที่แตกต่างกัน เนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลายๆ ฉาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อนลงมือสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Flash เพราะช่วยสร้างมาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น



ภาพที่ 4 Character Model Sheet จากเกม Sonic

ที่มา: <http://www.mesise.com/>

#### 1.4. สีกับการออกแบบ

1.4.1 ประวัติความเป็นมาของสี มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหิน บนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ(ROCK PAINTING) เริ่ม ทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปนในประเทศไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เพิงหินในที่ต่างๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่ และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอำเภอพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นสีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำสลับบนเครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้านขดจิตกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆสมัยสุโขทัยและอยุธยามีหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลืองในสมัยโบราณนั้น ช่างเขียนจะเอาวัตถุต่างๆในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่างๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ ย้อมผ้าต่างๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะเงินมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

#### 1.4.2 ความหมายและคุณสมบัติพื้นฐานของสี

1) สี (Color) หมายถึง ลักษณะแสงสว่าง ปรากฏแก่ตาให้เป็นสีขาว ดำแดง เขียว เป็นต้น นอกจากนี้แต่ละสียังเป็นสื่อทำให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ให้แตกต่างกันอีกด้วย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546)

2) สี (Color) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสลับแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จริง

ควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

สี เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ ที่นำมหัศจรรย์ สีมีอยู่ในแสงแดด เป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง จะปรากฏให้เห็น เมื่อแสงแดดส่องผ่านละอองน้ำ ในอากาศและเกิดการหักเห ทอเป็นสีรุ้งออกมา สีรุ้งที่เราเห็นในท้องฟ้า มีอยู่ 7 สีคือ ม่วง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม และแดง ดังภาพที่ 1 ถ้าเรานำแท่งแก้ว สามเหลี่ยม (Prism) มาให้แสงแดด ส่องผ่าน แท่งแก้วก็จะแยกสี ออกจากแสงให้เห็น เป็นสีรุ้งเช่นเดียวกัน สีมีอยู่ 2 ชนิด คือ

- 1) สีที่เป็นแสง (Spectrum) ได้แก่ สีที่เกิดขึ้นจากการหักเหของแสง
- 2) สีที่เป็นวัตถุ (Pigment) ได้แก่ สีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป เช่น พืช สัตว์ แร่ธาตุ ฯลฯ

สัตว์ แร่ธาตุ ฯลฯ

ในแสงนั้นมีสีต่างๆ รวมกันอยู่แล้วทุกสี แต่ได้ผสมกันอย่างสมดุล จนกลายเป็นสีขาวใส เมื่อแสงกระทบวัตถุที่มีสี วัตถุนั้นจะดูดสีทั้งหมด ของแสงไว้ แล้วสะท้อนสีที่เหมือนกับตัววัตถุเองออกมา เราจึงเห็นสีของวัตถุนั้น ยกตัวอย่างเช่น แสงส่องมาถูกลูกโป่งสีแดง สีแดงของลูกโป่งจะตอบรับสีแดง ในแสง แล้วสะท้อนสีแดงนั้นเข้าสู่ตาของเรา วัตถุสีขาวจะสะท้อนสีออกมาทุกสี ส่วนวัตถุสีดำไม่สะท้อนสีใดเลย (ภาควิชาเทคโนโลยีการบรรจุ คณะอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547)

สรุปได้ว่า สี เกิดจากปรากฏการณ์ของแสงที่กระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนมาที่ตาของเรา ทำให้เกิดเป็นสีต่างๆ ออกมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นสีแดง น้ำเงิน เหลือง เขียว เป็นต้น และสียังมีมากมายหลายชั้น สามารถผสมผสานกันให้เกิดสีใหม่ขึ้นมาได้อีกหลายร้อยสี ไม่ว่าจะเป็นการผสมผสานกันระหว่างแม่สีทั้งสามสี ผสมกับสีขาว หรือสีดำก็ตาม คุณค่าของสีที่ได้ก็จะมี ความแตกต่างกันออกไป ซึ่งอยู่ที่เนื้อสีที่ผสมเข้าไป และนอกจากจะเกิดสีขึ้นมามากมายแล้ว สีแต่ละสียังสามารถทำให้เกิดความรู้สึกทางอารมณ์ที่แตกต่างกันด้วย

#### 1.4.3 คำจำกัดความของสี

- 1) สีคือ แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
- 2) สีคือ แม่สีที่เป็นวัตถุ (PIGMENTARY PRIMARY) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน
- 3) สีคือ สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี

#### 1.4.4 สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้าและยามเย็น สีของรุ่งกีนน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนถึงสีของดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล

2) สีที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นสีที่ได้จากการสังเคราะห์ขึ้นมา เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉากเวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

#### 1.4.5 อิทธิพลของสีต่ออารมณ์

โดยสีสามารถให้ความรู้สึกในอารมณ์ต่าง ๆ กันได้ ซึ่งช่วยให้งานออกแบบของเราถ่ายทอดเรื่องราวที่จะสื่อออกมาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น

สีแดง	ให้ความรู้สึก	เร้าร้อน รุนแรง อันตราย ตื่นเต้น
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก	สว่าง อบอุ่น ร่าเริง ศรัทธา มั่งคั่ง
สีเขียว	ให้ความรู้สึก	สดใ สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา มุ่งหวัง
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก	ปลอดภัย แจ่มใส กว้าง ปรารถนา
สีม่วง	ให้ความรู้สึก	เศร้า หม่นหมอง ลึกลับ มีเสน่ห์ มนต์รา
สีดำ	ให้ความรู้สึก	มืดมิด เศร้า น่ากลัว หนักแน่น
สีขาว	ให้ความรู้สึก	บริสุทธิ์ ผุดผ่อง ว่างเปล่า จืดชืด
สีแสด	ให้ความรู้สึก	สดใส ร้อนแรง เจิดจ้า มีพลัง อำนาจ
สีเทา	ให้ความรู้สึก	เศร้า เจ็บขริม สงบ แก่ชรา
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก	เจียบขริม สงบสุข จริงจัง มีสมาธิ
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึก	แห้งแล้ง ไม่สดชื่น น่าเบื่อ
สีชมพู	ให้ความรู้สึก	อ่อนหวาน เป็นผู้หญิง ประณีต ร่าเริง
สีทอง	ให้ความรู้สึก	มั่งคั่ง อุดมสมบูรณ์

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสารคดี

### 2.1 ภาพยนตร์สารคดีหมายถึง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช ๒๕๔๒ อธิบายความหมายของสารคดีว่าหมายถึง “เรื่องที่เกิดขึ้นจากเค้าความจริงไม่ใช่เรื่องที่เกิดจากจินตนาการ” งานสร้างสารคดีจึงเป็นงานที่ผู้สร้างต้องการจะให้สาระ ความรู้ ความคิด โดยไม่ใช่จินตนาการและอารมณ์ผสมผสานลงไป แต่จะต้องใช้ศิลปะหลายแขนงในการสร้างให้มีความคมคาย เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม และวิทยาศาสตร์ หรือเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะในรูปแบบของการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือการจัดสร้าง ตกแต่งขึ้นมาใหม่แต่เนื้อหาการแสดงออกนั้นข้อเท็จจริงมากกว่าความบันเทิง

ภาพยนตร์สารคดีควรจะเป็นเรื่องจริงไม่ใช่เรื่องราวที่เขียนขึ้นแบบ นวนิยาย เป็นเรื่องที่ผูกพันกับเหตุการณ์และบุคคลจริงโดยไม่มีการแสดง

### 2.2 ลักษณะสำคัญของภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์สารคดี เป็นรายการที่บรรยายหรือพรรณนาถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียด ตั้งแต่ต้น จนถึงจบ หรืออาจจะเป็นการแจกแจงปัญหาใดปัญหาหนึ่งอย่างลึกซึ้ง โดยมีความมุ่งหมายที่จะแจ้งข่าวสาร หลักฐาน ข้อมูลต่างๆ แก่ผู้ชม เป็นขั้นตอนตามลำดับ หรือเพื่อจูงใจให้ผู้ชมมีความเห็นคล้อยตาม และตระหนักในเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้เรื่องที่น่ามาเสนอนั้น จะต้องเป็นเรื่องจริงหรือตั้งอยู่บนฐานของความจริงไม่ใช่เรื่องที่ตั้งขึ้นเอง สารคดีจะมีลักษณะที่สำคัญ คือ

2.2.1 ต้องเป็นเรื่องเดียวตลอดรายการ เช่น ถ้าจะผลิตสารคดีเรื่องน้ำ เนื้อหาทั้งหมดก็ต้องเกี่ยวกับน้ำ โดยอาจจะเริ่มด้วยการเกิดของน้ำ สภาพของน้ำดีน้ำเสีย ประโยชน์ของน้ำ เป็นต้น ส่วนที่จะเน้นเนื้อหาส่วนใดก็ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการผลิต

2.2.2 เป็นข้อเท็จจริงทั้งหมด การเสนอสารคดีจะต้องค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาใช้ประกอบภาพยนตร์เนื้อหาครอบคลุมทุกแง่มุม โดยเนื้อหาสาระเหล่านั้นจะต้องเป็นจริงทั้งหมดและสามารถอ้างอิงได้

2.2.3 เป็นการเล่าเรื่องโดยละเอียดด้วยเทคนิคการนำเสนอรูปแบบ

### 2.3 แนวความคิดด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี

เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสาขาหนึ่งของงานสื่อสารมวลชน ภาพยนตร์จึงมีคุณค่าในการบันทึกประวัติศาสตร์เกี่ยวกับแง่มุมต่างๆ ของสังคมได้ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของภาพยนตร์บันเทิงหรือภาพยนตร์สารคดีโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์สารคดีซึ่งมุ่งเน้นการติดตามถ่ายทำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสถานการณ์จริงเป็นสำคัญ

## 2.4 คำนิยามของภาพยนตร์สารคดี

จอห์น เกรียร์สัน (John Grierson) บิดาแห่งภาพยนตร์สารคดีอังกฤษ ได้กล่าวถึงภาพยนตร์สารคดีว่าเป็นการสร้างสรรคที่ถ่ายทอดมาจากความจริง ไม่มีการแสดง ไม่มีการเขียนบทแบบนวนิยาย อย่างไรก็ตาม เช่นเดียวกับงานศิลปะ ผู้สร้างจะต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ไม่ใช่เลียนแบบโดยไม่มีการตกแต่งแต่อย่างใด

ภายในแง่มุมของเวลา พอล โรธา (Paul Rotha) นักเขียน นักสร้างภาพยนตร์ และนักวิชาการที่ทำงานร่วมกับ เกรียร์สัน ซึ่งมีความคิดไปในทิศทางเดียวกัน ได้เน้นในการที่ความสำคัญ กับช่วงเวลาและสิ่งแวดล้อมในเวลาถ่ายทำที่เป็นปัจจุบัน เนื่องจากมีความเห็นว่าเป็นเรื่องราวของอดีตที่ผ่านมานั้น ไม่เหมาะสมที่จะนำมาสร้างเป็นสารคดี นอกจากนี้สารคดีจะต้องมีความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกับสังคมมนุษย์ได้

ภายในแง่มุมของการทำหน้าที่วิพากษ์สังคม วิลลาร์ด แวนไดค์ (Willard Van Dyke) ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกันก็ได้ให้ความเห็นว่า นอกจากจะไม่ใช่เรื่องแต่งแล้ว ภาพยนตร์จะต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความขัดแย้ง และเรื่องราวดังกล่าวจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงผลของความคิด เศรษฐกิจและการเมือง

ภายในแง่มุมของศิลปะทางสังคม เช่นเดียวกับภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ภาพยนตร์สารคดีทำหน้าที่เป็นบันทึกของสังคม โดยประกอบด้วย 2 สิ่งที่น่าประสานงานร่วมกันคือ

- 1) สิ่งที่เกิดขึ้นจริงผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรคภาพยนตร์
- 2) ผู้ชม ที่ทำหน้าที่ในการตัดสินภาพยนตร์สารคดี

ตามแนวความคิดเห็นของ เอมีล โซล่า (Emile Zola) นักประพันธ์ชาวฝรั่งเศสได้กล่าวไว้ว่า "งานศิลปะเป็นมุมมองหนึ่งของธรรมชาติของอารมณ์" ไม่ไกลจากความคิดเห็นของ จอห์น เกรียร์สัน เนื่องจาก โซล่า พิจารณาว่า ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีจะต้องแสดงถึงจุดประสงค์หลักของตัวเองผ่านเลนส์เพื่อแสดงอัตตลักษณ์ภายในซึ่งผู้ศึกษาพิจารณาว่า หมายถึง แรงบันดาลใจและความปรารถนาอันแรงกล้าของผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีนั่นเอง (บรรจง โกศลวัฒน์)

## 2.5 รูปแบบของภาพยนตร์สารคดี

รูปแบบในการนำเสนอ นั้น ควรต้องคำนึงถึงความหลากหลายของบทสารคดี ควรหาเพลงที่เข้ากับเรื่องหรือบรรยากาศที่น่าเสนอ และใช้เสียงต่างๆ สอดแทรกไปบ้าง เช่น เสียงสัมภาษณ์ บรรยายภาคในเหตุการณ์จริง เป็นต้น นอกจากนี้ อาจจะมีการพูดคุยกับผู้รู้เรื่องดี หรืออภิปรายในกลุ่มที่เกี่ยวข้องก็ได้ ไม่ควรมีเฉพาะบทที่แห้งแล้งเกินไปโดยขาดการใช้กลวิธีที่น่าเสนอแบบอื่นเพิ่มเติม ความยาวของภาพยนตร์สารคดีนั้น จะใช้เวลาประมาณ 15, 20, หรือ 30 นาที เป็นอย่างมาก ที่นิยมกันคือ 15-20 นาที

## 2.6 หลักการเขียนสารคดี

การเขียนสารคดีมีหลักในการเขียน ดังนี้

2.6.1 การเลือกเรื่อง เรื่องที่นำมาเขียนเป็นสารคดี จะต้องเป็นเรื่องที่อยู่ในความสนใจ หรือทันสมัย หากเป็นเรื่องทั่วไป หรือเรื่องที่เกิดขึ้นในอดีต ก็ควรนำเสนอให้น่าสนใจด้วยมุมมองที่แปลกใหม่ มีประโยชน์แก่ผู้อ่าน และมุ่งนำเสนอข้อเขียนที่เป็นความรู้ ความคิดจากเรื่องจริง เหตุการณ์จริง และจะต้องเขียนให้อ่านเพลิดเพลิน มีอรรถรส

2.6.2 การตั้งชื่อเรื่อง ควรตั้งชื่อเรื่องให้ผู้อ่านเกิดความสนใจ สะดุดหู สะดุดตา ควรเป็นชื่อที่เข้ายุคเข้าสมัยในปัจจุบัน ควรหาคำที่มีความหมายกว้าง ๆ เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหา แต่ชื่อเรื่องต้องตรงกับเนื้อหาด้วย แนวทางการตั้งชื่อเรื่อง

- 1) แบบชี้แนะเนื้อหา โดยการนำความสำคัญของเนื้อหามาสรุปเป็นความคิดรวบยอดเช่น ครูไทย...ภารกิจที่ไม่มีวันเสร็จสิ้น, ยาบ้ามหากภัย
- 2) แบบลำดับสำนวน นำสำนวนแปลกๆ มาใช้ เช่น สยัมภีร์
- 3) แบบคนคุ้นเคย เหมือนผู้เขียนคุ้นเคยกับผู้อ่านเช่น มาช่วยกันป้องกันเหตุร้ายกันเถอะ การอยู่ร่วมกันในหมู่บ้านจัดสรร
- 4) แบบคำถาม เช่น จริงหรือที่เขาว่าหิวหินสิ้นมนต์ขลัง
- 5) แบบชวนฉงน เช่น ตายแล้วฟื้น, ตายแล้วไป....

2.6.3 กำหนดจุดมุ่งหมายและแนวคิดสำคัญ การกำหนดจุดมุ่งหมายอาจตั้งคำถามว่าต้องการเขียนให้ใครอ่าน ต้องการให้ผู้อ่านคิด/ ทำอย่างไร ผู้เขียนต้องกำหนดแนวคิดให้ชัดเจนว่า สารคดีเรื่องนี้ต้องการจะเสนอแนวคิดสำคัญอะไร มีแก่นเรื่องอะไรนำเสนอแก่ผู้อ่าน เพื่อจะได้นำเสนอเนื้อหาถ่ายทอดถ้อยคำหรือประโยคต่าง ๆ เพื่อมุ่งสู่แก่นเรื่องนั้น

2.6.4 การวางโครงเรื่อง ผู้เขียนต้องวางโครงเรื่องก่อนเขียน เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนว่าจะนำเสนอสาระสำคัญ แยกเป็นกี่ประเด็น ประเด็นใหญ่ ๆ มีอะไรบ้าง ในประเด็นหลักมีประเด็นย่อย ๆ มีตัวอย่าง มีเหตุผล เพื่อสนับสนุนประเด็นหลักอย่างไรบ้าง การวางโครงเรื่องจะช่วยให้เขียนเรื่องได้โดยง่าย ไม่สับสน วกวน นอกเรื่อง ทำให้เรื่องมีเอกภาพ มีลำดับต่อเนื่องกัน และได้เนื้อความครบถ้วน

2.6.5 การใช้ภาษา ควรใช้ภาษาที่ชัดเจน ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เพราะจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย หากเป็นการใช้ศัพท์เฉพาะหรือภาษาถิ่นควรอธิบายความหมายไว้ด้วย นอกจากนี้ควรใช้โวหาร สำนวน ภาพพจน์ ตลอดจนระดับภาษาให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง จะเขียนแบบพรรณนา บรรยาย อธิบาย หรือ โน้มน้าว ก็ได้

2.6.6 ความยาวของสารคดี ไม่ควรมีความยาวมากเกินไป เพราะสารคดีมีลักษณะเป็นบทเป็นตอน ไม่ใช่ตำราหรือหนังสืออ้างอิง จึงควรมีความยาวในการอ่านประมาณ 15 นาที

2.6.7 การสร้างลีลาการเขียนเฉพาะตัว แต่ละคนมีลักษณะและลีลาการเขียนที่แตกต่างกัน จะเลือกแบบใดก็ได้ แต่อย่าลืมว่าผู้เขียนได้ดีต้องเป็นนักอ่านที่ดีมาก่อน แล้วจึงเลือกหาแนวถนัดของตนเองโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

2.6.8 ทบทวนและปรับปรุง เมื่อจบเรื่องควรทบทวนดูสาระของเรื่องว่าตรงกับชื่อเรื่องที่ตั้งไว้หรือไม่ จากนั้นอ่านตรวจทานอีกครั้ง หรือถ้าได้เก็บเรื่องที่เขียนไว้สัก 2-3 วัน แล้วนำกลับมาอ่านตรวจอีกครึ่งหนึ่ง ก็จะมีดี

## 2.7 ประเภทของภาพยนตร์สารคดี

การผลิตภาพยนตร์สารคดีนั้น เนื้อหาและเทคนิคเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่ง บางเรื่องมีเนื้อหาสาระที่ค่อนข้างซับซ้อน แต่บางเรื่องก็ไม่ยุ่งยากซับซ้อนสามารถติดตามและเข้าใจได้ง่ายดาย ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าสารคดีนั้นจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

2.7.1 สารคดีแบบเบาสมอง (Feature) สารคดีชนิดนี้ไม่ต้องการเนื้อเรื่องรายละเอียดที่หนักสมองนัก เสนอเพียงเรื่องราวกว้างๆ พอเข้าใจ ด้วยรูปแบบที่ค่อนข้างจะให้ความบันเทิง เช่น ละคร สนทนา บทความ เป็นต้น และเสียงประกอบก็อาจจะสร้างขึ้นเลียนแบบของจริงหรือใช้เสียงจริงได้ก็ยิ่งดี สารคดีชนิดนี้ได้แก่ สารคดีทั่วไป สารคดีเนื่องในโอกาสพิเศษ สารคดีท่องเที่ยวและสารคดีเกี่ยวกับประวัติศาสตร์

1) สารคดีทั่วไป (General Feature) สารคดีประเภทนี้มีเนื้อหาเปิดกว้างไม่เฉพาะเจาะจงว่าจะต้องเป็นเรื่องของมนุษย์พืช สัตว์สิ่งของ สุดแล้วแต่ผู้ผลิตรายการจะหยิบยกเรื่องใดๆ ที่เห็นว่าอยู่ในความสนใจของประชาชน ให้ความรู้หรือให้ประโยชน์แก่ผู้ชม โดยมีจุดประสงค์ที่จะให้เกิดความประทับใจหรือจูงใจให้คล้อยตามเรื่องราวที่นำมาเสนอนั้นหรือให้ความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งตามโอกาส เช่น สารคดีเรือบ้านจัดสรร จุดประสงค์ก็เพื่อให้ผู้ชมได้รู้จักเลือกซื้อบ้านจัดสรรให้เหมาะสมกับความเป็นอยู่โดยค้ำค่าของเงิน ในสารคดีเรื่องนี้ก็อาจจะมีเนื้อหา ดังนี้

- ความเป็นมาของบ้านจัดสรร โดยทั่วไป
- กฎหมายที่เกี่ยวกับบ้านจัดสรร
- ข้อพิจารณาในการเลือกซื้อบ้านจัดสรร
- วิธีการซื้อบ้านจัดสรร

โดยเมื่อผู้ชมได้ชมสารคดีเรื่องนี้จบก็จะเข้าใจเรื่องนี้และสามารถตัดสินใจได้ว่าควรซื้อหรือไม่ควรซื้อบ้านจัดสรรแห่งไหน อย่างไรหรือไม่

การผลิตภาพยนตร์สารคดีประเภทสารคดีทั่วไปนี้ผู้ผลิตก็ต้องรวบรวมข้อมูลทั้งจากเอกสารจากบุคคลและบางคราวอาจจำเป็นต้องสร้างเสียงประกอบ หรือนำจริงมาประกอบเพื่อให้ดูสมจริง และจูงใจผู้ชมให้คล้อยตามได้มากยิ่งขึ้น

2) สารคดีเนื่องในโอกาสพิเศษ (Special Occasion Feature) สารคดีประเภทนี้สามารถผลิตได้ในทุกโอกาสที่เป็นพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องบุคคล ประเพณีวันสำคัญต่างๆ เป็นต้น เพื่อให้ความรู้และความบันเทิงแก่ผู้ชมเป็นสำคัญ ซึ่งข้อมูลต่างๆ เหล่านี้สามารถค้นได้ไม่ยากนัก เพราะส่วนใหญ่จะมีเป็นประจำ เช่น สารคดีเรื่องวันต้นไม้แห่งชาติ เรื่องประเพณีรดน้ำดำหัว หรือสารคดีวันเสียดินแดน เป็นต้น สารคดีประเภทนี้มุ่งที่จะปลุกฝังความสามัคคี ความซาบซึ้งในความเป็นชาติ หรือจูงใจให้รักษาขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดั่งงามต่อไป และเนื้อหาที่นำมาประกอบกันเป็นสารคดีเนื่องในโอกาสพิเศษเช่นนี้ก็ต้องมีส่วนที่ชี้ทางให้ผู้ชมได้เกิดแนวความคิดดังกล่าวด้วย เช่น สารคดีเรื่องวันสงกรานต์เนื้อหาก็คงประกอบด้วย

- วันสงกรานต์คืออะไร
- พิธีการในวันสงกรานต์ในท้องถิ่นต่างๆ
- เราจะรักษาประเพณีวันสงกรานต์ไว้ได้อย่างไร

ฯลฯ

3) สารคดีท่องเที่ยว (Touring Feature) ภาพยนตร์สารคดีที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวนั้นจะสามารถมองเห็นได้เด่นชัด เพราะเนื้อหาจะเน้นในเรื่องราวการท่องเที่ยวในสถานที่ต่างๆ ขณะเดียวกันก็ประมวลประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น รวมถึงจุดที่น่าสนใจ วิธีเดินทาง ค่าใช้จ่าย ที่พักและสภาพภูมิประเทศ ภูมิอากาศเป็นการให้ข้อมูลในทุกด้านแก่ผู้ชม ซึ่งอาจสนใจเดินทางไปเที่ยวได้ ผู้ผลิตภาพยนตร์สารคดีท่องเที่ยวนี้จะต้องพยายามพรรณนาเพื่อจูงใจให้ผู้ชมคล้อยตามและเกิดภาพทัศนอย่างแจ่มชัด เพื่อเดินทางไปท่องเที่ยวยังสถานที่ดังกล่าวในโอกาสต่อไปด้วย เช่น สารคดีเรื่องไปเที่ยวเกาะเสม็ดกันเถอะ เรื่องเชียงใหม่เมืองสวรรค์ หรือเรื่องเขาค้อวันนี้ เป็นต้น

4) สารคดีเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ (Historical Feature) สารคดีประเภทนี้จะเล่าถึงเรื่องที่เกิดในอดีตว่าเกิดขึ้นอย่างไร เหตุการณ์เป็นอย่างไรอย่างคร่าวๆ หรืออาจจะเป็นเกร็ดประวัติศาสตร์ตอนใดตอนหนึ่ง เช่น เรื่องของนายขนมต้ม ซึ่งมีฝีมือในทางมวยไทยเป็นที่เลื่องลือ หรือเรื่องสะพานข้ามแม่น้ำแควอันเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสมัยสงครามโลกครั้งที่

2 เป็นต้น การนำเอาเรื่องราวในประวัติศาสตร์มาจัดทำเป็นสารคดีสั้นเช่นนี้เท่ากับเป็นการทบทวนเหตุการณ์โดยใช้รูปแบบในการนำเสนอที่ไม่หนักสมอง และใช้เวลาในการนำเสนอไม่ยาวนานนัก ประมาณ 10-15 นาที

5) สารคดีแบบเข้มข้น (Documentary) สารคดีชนิดนี้มีเนื้อหาสาระในข้อเท็จจริงที่ละเอียดลึกซึ้งทุกแง่มุม แต่ตอนจะใช้รูปแบบในการผลิตที่ค่อนข้างจริงจัง เพื่อให้สารคดีเรื่องนั้นน่าเชื่อถือ ส่วนใหญ่จะใช้วิธีสัมภาษณ์บรรยาย รายงานนอกสถานที่สนทนาและใช้เสียงประกอบจากเสียงจริงที่บันทึกไว้ ลักษณะของสารคดีชนิดนี้จะให้ความรู้อย่างเต็มที่ ดังนั้นจึงต้องเป็นภาพยนตร์ที่ค่อนข้างยาว ประมาณ 30 นาทีและจะต้องดึงดูดความสนใจของผู้ชมด้วยเทคนิคการผลิตที่มีเสียงจริงประกอบให้มากที่สุด สารคดีชนิดนี้ได้แก่ 'สารคดีเชิงวิเคราะห์' และสารคดีเชิงข่าว

6) สารคดีเชิงวิเคราะห์ (Investigative Documentary) สารคดีประเภทนี้จะมีเนื้อหาละเอียดลึกซึ้งในปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ และในตอนท้ายของภาพยนตร์สารคดี ผู้ผลิตภาพยนตร์สารคดีมักจะทิ้งเนื้อหาเรื่องราวที่อาจจะเป็นไปได้ในอนาคตให้ผู้ชมได้คิดต่อไป ตัวอย่างเช่น สารคดีเรื่องมลภาวะในประเทศไทย เนื้อหาที่จะนำเสนอก็จะครอบคลุมถึงลักษณะความเป็นอยู่ของคนในประเทศไทย อาชีพ ผลที่เกิดจากการประกอบอาชีพในแง่ของสภาวะต่างๆ อันตรายที่เกิดจากสภาวะนั้น แนวโน้มของมลภาวะในอีก 5-10 ปีข้างหน้าแนวทางแก้ไข เป็นต้น จุดประสงค์ของการผลิตสารคดีเรื่องนี้ก็เพื่อเป็นการเตือนให้ประชาชนสังวรในเรื่องของอันตรายจากมลภาวะ และร่วมกันแก้ไขดังนี้ เป็นต้น

7) สารคดีเชิงข่าว (News Documentary) โดยทั่วไปแล้ว แต่ละวันจะมีข่าวเกิดขึ้นในแง่มุมต่างๆ บางข่าวเป็นที่สนใจของประชาชน ดังนั้น การหยิบยกเอาข่าวใดข่าวหนึ่งซึ่งประชาชนสนใจมาผลิตเป็นสารคดีเชิงข่าว ก็เท่ากับจะต้องค้นเบื้องหน้าเบื้องหลังของข่าวนั้นมาเผยแพร่โดยละเอียดและหากข่าวนั้นยังไม่เสร็จสิ้นยังไม่ยุติ ผู้ผลิตภาพยนตร์สารคดีก็จะต้องทำแบบปลายเปิดให้ผู้ชมได้คาดคะเนเอาเองว่าจะจบลงในรูปแบบใดหรือเป็นการยั่วให้ผู้ชมสนใจติดตามข่าวนั้นต่อไปอีก เช่น สารคดีเรื่องเอดส์เป็นโรคร้ายจริงหรือ ผู้ผลิตภาพยนตร์จะรวบรวมข่าวความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับผู้เป็นโรคเอดส์ ลักษณะที่แสดงออกของโรคนี้ความพยายามในการรักษาคำแนะนำในการป้องกันโรคเอดส์ เป็นต้น และหากข่าวดังกล่าวเป็นลักษณะความขัดแย้งของ 2 ฝ่าย เนื้อหาที่นำมาเสนอก็ต้องกล่าวถึงสาเหตุความเป็นมาว่ามีข้อเท็จจริงอย่างไรวิเคราะห์ปัญหาหลาย ๆ ด้านของสาเหตุนั้น และสรุปข้อคิดเห็นในเชิงวิเคราะห์วิจารณ์และชี้ให้เห็นข้อเท็จจริงทุกแง่มุม อย่างเป็นกลางอย่างไรก็ตาม สารคดีเชิงข่าวเช่นนี้ไม่นิยมนำเอาข่าวที่จบสิ้นไปแล้วมาผลิต

ภาพยนตร์ลักษณะของสารคดีประเภทนี้จะมีส่วนคล้ายกับสารคดีเชิงวิเคราะห์ที่จะต่างกันตรงที่ว่า สารคดีเชิงข่าวจะนำเอาเรื่องที่เป็นข่าวและเป็นทิวทัศน์ชีวิตจริงของประชาชนมาขยายผลและให้ ข้อมูลแก่ผู้ชมเพื่อความเข้าใจและสามารถติดตามข่าวนั้นต่อไปได้

## 2.8 เคล็ดลับในการเขียนบทหนังสือสารคดี

อะไรทำให้เกิดบทหนังที่ดี คำถามนี้ตอบไม่ยาก อาจคือการผสมผสานภาพ เสียงและ เรื่องราวให้เข้ากันอย่างเนียนสนิท หรือ คือการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพ หรือคือการ เลือกรื่องที่น่าสนใจสุดๆ ฯลฯ

แต่บทหนังที่ยอดเยี่ยมแบบไม่ธรรมดาละ จะเกิดขึ้นได้จากอะไรบ้างคำถามนี้ยากกว่าเยอะ เพราะขณะที่หนังซึ่ง เล่า เรื่องดี มีให้เห็นเสมอ นั้น หนังที่เล่าเรื่องดีถึงระดับ เนื้อความคาดหมาย และตราตรึงใจคนดู กลับมีน้อยกว่ามาก กระนั้นเราก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานระดับนั้นได้ด้วยการ ระลึกว่า บทหนังมิใช่เพียงผลผลิตของการนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดวางเข้าด้วยกันภายใต้กลไก บางอย่าง หรือที่เรียกว่า สูตร แต่สำคัญยิ่งที่เราจะต้องสร้างมันด้วยความรู้สึกนึกคิดและความ พยายามอันไม่ธรรมดา ดังนี้

2.8.1 **คิดให้ลึก** จริงอยู่ คนทำหนังทุกคนอ้างว่าตนทุ่มเท คิด ถึงหนังที่กำลังทำ ทั้งนั้นแหละ แต่คำถามคือ ความคิดนั้น มาก และ ลึก พอแล้วหรือยัง หนังที่ยอดเยี่ยมจะไม่มีวัน เกิดขึ้นได้ถ้าคนทำไม่ใคร่ครวญอย่างลึกซึ้งถึงทุกส่วนของมัน ทบทวนทุกอย่างซ้ำแล้วซ้ำเล่า และ กล้าเปิดทางให้แก่ความคิดใหม่ๆ ที่ท้าทายความคิดหรือความรู้เดิมของตนเสมอ เพื่อจะค้นพบ ไอเดียที่เปี่ยมแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ ไม่ซ้ำซาก และมีความหมายต่อหนังจริงๆ

2.8.2 **รู้สึกให้มาก** หลายคนเข้าใจผิดว่า ความที่สารคดีเป็นหนังซึ่งอิงจากเรื่อง จริง และคนที่ชอบหนังประเภทนี้ก็คงเป็นปัญญาชน ไม่ใช่ชาวบ้านทั่วไป จึงควรเล่าเรื่องโดยให้ ความสำคัญกับข้อมูลความรู้ ความคิดมากกว่าอารมณ์และความรู้สึก แต่แท้จริงแล้ว มนุษย์ส่วนใหญ่ก็เต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกกันทั้งนั้น หนังที่รู้จักเล่นกับมันอย่างฉลาดจึงมักนำพาคนดูไปสู่ จุดหมายได้ดีกว่า หรือพูดอีกอย่าง หนังที่คนดูจะทั้งชื่นชมและจดจำคือ หนังที่ไม่เพียงสัมผัส สติปัญญาของคนดู หากยังต้องสัมผัสหัวใจของพวกเขาให้ได้ด้วย

ฉะนั้น ต่อให้เป็นสารคดี ก็จงอย่าล่งเลที่จะทำให้คนดูหัวเราะ ร้องไห้ หวาดกลัว เห็นใจ ซาบซึ้ง จงดึงให้คนดูเต็มอ้อมและตื่นตันไปกับตัวละครอย่างเต็มที่ อย่างกังวลต่อการใส่ องค์ประกอบทางอารมณ์เข้าไป ตราบใดที่เรื่องที่เราเล่านั้นมีศักยภาพในการทำสิ่งเหล่านี้ได้โดยไม่ต้องบิดเบือนความจริง

**2.8.3 ผากแรงบันดาลใจ** ไม่ว่าจะเล่าเรื่องอะไรของใคร สิ่งสำคัญของสารคดีที่คนดูหวังจะได้รับก็คือ แก่นสาระและความคิด สารคดีที่คนดูหวังจะได้รับก็คือ แก่นสาระและความคิด สารคดีที่ยอดเยียมจึงไม่ใช่แค่ภาพบันทึกว่าเกิดความเปลี่ยนแปลงใดขึ้นบ้าง แต่ยังคงเป็นการเสนอว่า ความเปลี่ยนแปลงนั้นนำมาซึ่งแรงบันดาลใจอะไร เพราะสารคดีต่างจากหนังทั่วไปตรงที่มันเป็นเครื่องมือชั้นดีในการจุดประกายให้คนอยากลุกขึ้นมาทำบางสิ่งเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวเองและสังคม ซึ่งนี่คือ สิทธิพิเศษ ของคนที่เขียนบทสารคดีควรคำนึงถึงเสมอ

**2.8.4 ทำทนายคนดู** ไม่ยากเลยที่จะโยนข้อมูลใส่คนดูโดยผสมด้วยเทคนิคชั้นยอดในการโน้มน้าวให้พวกเขาติดตามที่คนทำหนังต้องการ แต่ที่ยากกว่าและน่าสนกว่าการวางคนดูไว้ในสถานะ ผู้รับ (Passive Observer) แบบนั้นคือ การทำให้พวกเขามีส่วนร่วม (Active Participant) ไปกับหนัง ในการนี้บทหนังจะต้องไม่แค่เล่ามันให้หน้าคนดูเฉยๆ แต่ต้องตั้งคำถามท้าทายความเชื่อ กระตุ้นให้คิดโดยไม่ชี้ว่าสิ่งใดดีเลวถูกผิด แต่แสดงความเคารพต่อสิทธิและปัญญาของคนดูด้วยการปล่อยให้พวกเขาตัดสินใจด้วยตัวเอง

**2.8.5 รู้ค่ารายละเอียด** อะไรๆ ที่ผูกโผล่อยู่ในหนังมีประโยชน์เสมอต่อการเซอร์ไพรส์คนดู คนเขียนบทจึงควรใส่ใจรายละเอียดต่างๆ ตั้งแต่สีหน้าท่าทางของคน การกระทำ จนถึงภาพบางภาพและเสียงบางเสียงซึ่งอาจไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับประเด็นของหนังเลย แต่สามารถเพิ่มมิติพิเศษ เสน่ห์ และเซอร์ไพรส์ได้อย่างเหมาะสม

**2.8.6 ละเมียดกับชีวิต** แคร่รู้จักทุกส่วนในบทหนังนั้นยังไม่มากพอ คนเขียนบทควร มีประสบการณ์จริง กับมันด้วยเพื่อถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาพให้คนดูรู้สึกตามได้ลึกซึ้ง ไม่ว่าจะเป็นการมีประสบการณ์ต่อแรงขับเคลื่อนต่างๆ ที่อยู่เบื้องหลังทุกซีควนซ์ รู้จักไอเดียและความคิดทั้งด้านบวกและลบที่ปรากฏอยู่ในทุกข้อคิด เข้าใจตัวละครทุกตัวและไม่ลืมที่จะลองวางตัวเองเป็นคนดูแล้วรู้สึกไปกับการเดินทางของหนังทั้งเรื่อง

**2.8.7 อย่า คิดแทน คนอื่น** คนเขียนบทอาจไม่มีโอกาสได้เจอคนทุกคนหรือทุกเหตุการณ์ทุกสถานการณ์ที่ในหนัง แต่สำคัญยิ่งที่ต้องนึกไว้เสมอว่า ทุกคนและทุกแห่งเหล่านั้นล้วนเป็นของจริง มีอยู่จริง และพวกเขาไม่เพียงยอมเสียสละความเป็นส่วนตัวเพื่อให้เราได้นำชีวิตของเขา มาเล่าเท่านั้น แต่เขายังยอมเสี่ยงต่อการเสียเกียรติเสียชื่อเพราะการทำหนังของเราด้วย นี่ก็เช่นกันก็คือสิทธิพิเศษที่เราต้องรักษาไว้ด้วยสำนึกรับผิดชอบ และต้องให้ความเคารพตลอดจนความอ่อนไหวต่อบุคคลเหล่านั้นเสมอ

**2.8.8 ยืนหยัดชัดเจน** หนึ่งในสิ่งที่แย่ที่สุดที่คนเขียนบทอาจเผลอทำก็คือ นั่งเขียนฉากที่เสี่ยงต่อการสร้างกระแสถกเถียงโดยคิดว่า คนดูจะชอบหรือไม่หรือไม่ชอบแน่เลย เรา

ลองเขียนให้เบาๆ กว่านี้หน่อยดีกว่า เพราะไม่มีหนังเรื่องใดจะเยี่ยมยอดขึ้นมาได้โดย ทำตัวเองให้เบาๆ ด้วยความคิดเช่นนั้น โดยเฉพาะหนังสือสารคดีซึ่งถึงขั้นพูดได้ว่าทุกเรื่องที่ดีล้วนเป็นหนัง แรงๆ ทั้งสิ้น เนื่องจากสารคดีเป็นรูปแบบที่เคื่องเติมที่ต่อการแสดงความคิดและประเด็นต้นทำทนายโดยคนทำไม่ต้องซีดกรอบให้ตัวเองด้วยการพยายามเอาใจคนดู ดังนั้น จงยืนหยัดเล่าในสิ่งที่เชื่อและสนับสนุนมันให้ดีที่สุดด้วยความจริงต่างๆ ที่มีอยู่ ส่วนคนดูจะเชื่อหรือจะเห็นแย้งก็ปล่อยให้มันเป็นสิทธิของเขา

**2.8.9 ลุ่มหลงให้สุดใจ** แน่ใจว่าคุณทุกคนไม่ว่าจะทำอาชีพไหนก็ควรรักใคร่ทุ่มเทกับมัน แต่ความที่อาชีพเขียนบทหนึ่งต้องข้องเกี่ยวกับประเด็นองค์ประกอบในการเล่า และแง่มุมทางเทคนิคหลากหลายตลอดเวลาจึงเป็นไปได้ที่อาจลุ่ม จิตวิญญาณ ไปโดยไม่รู้ตัว จนหนังรัซึ่งความลุ่มหลงและไม่อาจบันดาลใจคนดูได้อย่างที่ควรเป็นคนเขียนบทจึงควรใช้ชีวิตใกล้เคียงกับบทให้มากที่สุดเสมือนเป็นลูกในไส้เพราะยิ่งทุ่มเทความรักและความใส่ใจแก่บทเท่าไร ทุกถ้อยคำปรากฏก็จะยิ่งสะท้อนชัดถึงพลังในใจของเราเท่านั้น

**2.8.10 เรียบง่ายไม่ผิด** บทหนังที่ยอดเยี่ยมไซจะต้องซับซ้อน หลายคนคิดว่าหนังสือสารคดีจะโดนใจคนดูได้ก็ต่อเมื่อใส่สารพัดประเด็นและลูกเล่นในการเล่าเพื่อโชว์ความฉลาดซับซ้อนของคนทำ ทว่าผลที่เกิดมักคือหนังที่ยากจนดูไม่รู้เรื่องหรือไม่ก็ล้าเลิศจนคนดูไร้อารมณ์ร่วม ขณะที่ความเรียบง่ายต่างหากที่อาจสามารถพาคนดูไปสู่เป้าหมายของเราได้ดีกว่า

**2.8.11 คิดอย่างยั่งยืน** ทำดีที่สุด นอกเหนือจากการเขียนบทให้มีพลังขับเคลื่อนความรู้สึกแล้ว อีกสิ่งที่คุณทำสารคดีควรคำนึงถึงด้วยก็คือ จะทำอย่างไรให้หนังอยู่ในความทรงจำของคนดู เพราะสารคดีมีข้อจำกัดตรงที่เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในช่วงเวลาหนึ่ง จนมีโอกาสสูงที่หนังจะดูเคยในอีกเพียงไม่นานหลังออกฉาย ดังนั้น สิ่งที่คุณเขียนบทควรทำจึงไม่ใช่เพียงไม่นานหลังออกฉาย ดังนั้น สิ่งที่คุณเขียนบทควรทำจึงไม่ใช่เพียงเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นแต่ควรตีความมันให้ลึกถึงแก่น และนำไปสู่ประเด็นที่กว้างใหญ่กว่า จนหนังสามารถพูดจาสื่อสารและเข้าถึงจิตใจของคนได้ทุกยุคทุกสมัยแบบ ไร้กาลเวลา นั่นเอง

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผ้าไหมไทย

#### 3.1 ประวัติความเป็นมาของผ้าไหมไทย

การปลูกหม่อนเลี้ยงไหมในประเทศไทยเริ่มต้นตั้งแต่เมื่อใดไม่สามารถยืนยันได้ แต่พอสันนิษฐานได้ว่าคงกระทำกันมานานแล้ว โดยคนไทยที่อพยพลงมาจากประเทศจีนได้นำเอาวัฒนธรรมการปลูกหม่อน เลี้ยงไหมเข้ามาด้วย ในสมัยนั้นไม่ทำกันเป็นล้าเป็นสัน จะเลี้ยงไว้เพื่อทอเป็นเครื่องนุ่งห่มเพื่อใช้เองเท่านั้น ในสมัยรัตนโกสินทร์ พ.ศ..2360 ปลายสมัยพระบาทสมเด็จพระ

พุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 ขุนนางชาวเวียงจันทน์ที่โอนายแลเป็นหัวหน้านำชาวลาวข้ามโขง มาตั้งหลักแหล่งที่บ้านเนินอ้อม (เมืองชัยภูมิ) นายแลและพวกมี ความชำนาญในการเลี้ยงไหม สาวไหม และทอผ้าไหม ต่อมาได้เอาใจออกห่างจากนครเวียงจันทน์และหันมาสวามิภักดิ์ต่อไทยในสมัย พระบาท สมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) นายแลได้รับแต่งตั้งเป็นเจ้าเมืองชัยภูมิแต่ได้ถึง แก่กรรมก่อนจะสร้างเมืองเสร็จ ชาวเมืองจึงปลุก ศาลขึ้น เพื่อเป็นอนุสรณ์แก่นายแลผู้บุกเบิกสิ่งทอ ไทย ศาลนี้มีชื่อว่า "ศาลเจ้าพ่อพระยาแล" จึงเป็นที่เข้าใจว่าการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมและทอผ้า ไหม ได้แพร่หลายไปทั่วภาคอีสานของไทย ตั้งแต่นั้นมาซึ่งในสภาพสังคมเกษตรกรรมแบบดั้งเดิม หน้าที่ ของสตรีชาวอีสานแสดงให้เห็นวิถีชีวิตและโลกทัศน์ของหญิง กล่าวคือ ผู้หญิงต้องเรียนรู้ และฝึกหัด การทอผ้ามาตั้งแต่เด็ก พัฒนาฝีมือความสามารถในวัยสาว เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับพิธีแต่งงาน ตามค่านิยมของคนอีสาน จนวัยผู้ใหญ่มีครอบครัว และวัยชราาก็กลายเป็นผู้ถ่ายทอดทักษะฝีมือ รวมทั้งการอบรมสั่งสอน การทอผ้าให้กับลูกหลาน ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมนั้นมี มาตั้งแต่ปลายสมัยรัชกาลที่ 2 ซึ่งตอนนั้นในอดีตการเลี้ยงไหม ทอผ้าไหมมีการทำกันในลักษณะที่ เป็นครัวเรือนขนาดเล็ก และใช้บริโภคเองภายในครัวเรือน มีการทำเองไปใช้ในงานพิธีงานต่างๆ เช่น งานบุญ งานแต่งงาน เป็นต้น

จนมาถึงในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 ได้มีการปลูก หม่อนเลี้ยงไหมกันทั่วไปถือเป็นยุคแห่งการฟื้นฟู ส่งเสริม และการพัฒนา การปลูกหม่อนเลี้ยงไหม สาวไหม และทอผ้าไหม จากรัฐบาลของพระองค์ควบคู่ไปกับการพัฒนาบ้านเมืองด้านอื่นๆ โดยเฉพาะภาคอีสานมีการเลี้ยงไหมมากที่สุด แต่เส้นไหมที่ทำได้นั้นหยาบไม่สม่ำเสมอจะนำไปใช้ ทอเป็นผ้าอย่างดีไม่ได้ ต้องมีการสั่งซื้อไหมดิบและผ้าไหมชนิดต่างๆ จากต่างประเทศเข้ามาใช้เป็น จำนวนมาก พ.ศ. 2444 พระองค์จึงทรงมีพระราชดำริจะบำรุงอุดหนุนการทำไหม ทรงเล็งเห็นว่า หากไม่อุดหนุนการทำไหมของประเทศแล้ว จะต้องสั่งซื้อไหมจากต่างประเทศเพิ่มมากขึ้นทุกปี พระองค์ทรงมอบให้กระทรวงเกษตรราธิการเชิญ ศาสตราจารย์โทยาม่า มาเป็นที่ปรึกษาด้านไหม ให้มาสร้างสถานีปลูกหม่อนเลี้ยงไหม ณ ตำบลศาลาแดง กรุงเทพฯ(บริเวณ ถนนหลังสวนใน ปัจจุบัน)

พ.ศ. 2446 พระองค์ทรงเล็งเห็นหนทางที่จะบำรุงการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมให้เจริญยิ่งขึ้น จึงทรงให้ยกแผนกไหมขึ้นเป็นกรมช่างไหม จากนั้นสืบมากิจการด้านไหมของไทยก็มีพัฒนาการ โดยในปี พ.ศ. 2447-2448 ได้มีการตั้งสาขาของช่างไหมที่ นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ และ ร้อยเอ็ด และเมื่อกิจการด้านไหมเจริญก้าวหน้าขึ้นจึงได้ขยายออกสู่จังหวัดต่างๆ เพิ่มขึ้นที่ ศรีสะเก

ป ๗๕  
1546  
063610  
2556

22 ก.ค. 2556



16429844

เกษ มหาสารคาม และชัยภูมิ จนกระทั่งต้นรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว  
รัชกาลที่ 6 ประมาณปี พ.ศ. 2456 การส่งเสริมการเลี้ยงไหมได้ชะงักและล้มเลิกไป

หลังจากนั้นก็มีความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ของสภาพสังคมไทยมาสู่วิถีชีวิตของไทย  
มากมาย มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมไทยให้เป็นสากลและสอดคล้องกับความเป็นไปของ  
โลก โดยได้มีบัญญัติเรียกว่า " รัฐนิยม " ซึ่งแสดงนโยบายของประเทศว่าต้องการให้ประชาชนคน  
ไทยรักหวงแหนและภูมิใจในความเป็นไทย เช่น ให้ข้าราชการแต่งเครื่องแบบตามที่กำหนด ห้าม  
สวมกางเกงแพร ให้ทักทายกันด้วยคำว่า " สวัสดี " ห้ามกินหมาก ให้สวมหมวกทุกครั้งที่ออกจาก  
บ้าน ใช้คำขวัญปลุกใจทุกเช้าก่อนเรียน การยกเลิกบรรดาศักดิ์โดยให้ใช้เพียงชื่อ สกุล เหมือนคน  
ทั่วไป การเคารพธงชาติ ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีการปลูกกระตมความรู้ศึกษาตนิยมอย่างรุนแรงด้วย  
สภาพสังคมหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 ทำให้สังคมไทยเป็นสังคมประชาธิปไตย  
ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญ คือ ประชาชนขึ้นมาเป็นเจ้าของประเทศและมีบทบาทในการปกครองประเทศ  
ด้วยกระบวนการกฎหมายรัฐธรรมนูญ ชนชั้นกลาง พวกพ่อค้า ปัญญาชน ขึ้นมามีบทบาทในสังคม  
แต่ผู้กุมอำนาจยังคงได้แก่ทหารและข้าราชการ นายทุนเติบโตจากการค้าและอุตสาหกรรมอย่าง  
รวดเร็วพร้อมทั้งมีอิทธิพลและบทบาทจนได้เปรียบในสังคม เกิดช่องว่างในสังคมทำให้ชาวไร่  
ชาวนา และกรรมกรมีฐานะและชีวิตอยู่กับความยากจนและถูกเอารัดเอาเปรียบจากสังคมทำให้วิถี  
ชีวิตของชาวบ้านทั่วไปเปลี่ยนไปอย่างมากรวมถึงผ้าไหมก็ได้มีการเล็องร้างหายไปเนื่องจากคนส่วน  
ใหญ่หันมาสนใจบริโภคผ้าที่ผลิตจากโรงงานมากกว่าเพราะสะดวกสบายในเรื่องของการผลิตและมี  
ปริมาณเยอะและหาซื้อได้ง่าย

กระทั่ง พ.ศ. 2478 ทางราชการได้กลับมาฟื้นฟูการเลี้ยงไหมอีกครั้ง ภายใต้การดูแลของ  
กรมเกษตรและการประมง กระทรวงเศรษฐการ ได้มีการดำเนินการผสมพันธุ์และส่งเสริมการเลี้ยง  
ไหมแก่ราษฎรทางภาคอีสานเพื่อนำรังไหมไปขายให้กับโรงงานสาวไหมที่กระทรวงเศรษฐการตั้งขึ้น  
ที่นครราชสีมา เมื่อ พ.ศ. 2480 เพื่อเป็นศูนย์กลางของเกษตรกรในภาคอีสาน แม้ในขณะนั้น มี  
รายงานของกรมเกษตรและการประมงว่ามีการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมถึง 300,000 ครัวเรือน แต่การ  
ส่งเสริมการเลี้ยงไหมในระยะนั้นก็ดำเนินไปอย่างลุ่มๆ ดอนๆ โรงงานสาวไหมหลังจากเปิดดำเนิน  
กิจการแล้วก็ประสบปัญหาและอุปสรรคเรื่อยมา ทั้งทางด้านวัตถุดิบและองค์ความรู้การเลี้ยงไหม  
ของราษฎรที่ไม่ได้ชำนาญการเลี้ยงไหมสายพันธุ์ต่างประเทศ ที่เหมาะแก่การสาวด้วยเครื่องจักร รัง  
ไหมจึงไม่ได้มาตรฐาน อีกทั้งเจ้าหน้าที่ช่างประจำโรงงานก็ไม่มีควมเชี่ยวชาญเพียงพอที่จะ  
ดัดแปลงเครื่องจักรให้สามารถสาวไหมพันธุ์พื้นบ้านได้ จึงต้องมีการว่าจ้างผู้เชี่ยวชาญมาช่วย

ฝึกสอนเจ้าหน้าที่ แต่การดำเนินการยังไม่บรรลุผลก็เกิดสงครามมหาเอเชียบูรพา โรงงานจึงถูกย้ายไปตั้งที่ พิมาย แต่ก็ต้องล้มเลิกกิจการไปในที่สุด ทำให้การส่งเสริมการเลี้ยงไหมชะงักไปเกือบ 30 ปี

พ.ศ. 2484 รัฐบาลได้ส่งเสริมการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมอีกครั้ง โดยจัดตั้งหมวดส่งเสริมการเลี้ยงไหมขึ้นที่ ปากช่อง พุทไธสง หนองคาย ขอนแก่น ร้อยเอ็ด

จนกระทั่งในยุคของหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 พ.ศ. 2489 ได้เกิดจุดเปลี่ยนของไหมไทยขึ้น โดยบุคคลชาวอเมริกาที่มีชื่อว่า เจมส์ แฮร์สัน วิสสัน ทอมป์สัน หรือที่ชาวไทยรู้จักกันดีในนามว่า จิม ทอมป์สัน เป็นผู้ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ โดยเฉพาะในแถบภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย ลาว และเขมร ท่านผู้นี้ได้มีการเสาะหา เก็บรวบรวมซื้อผ้าไหมไทยลวดลายต่างๆ เก็บสะสมไว้ และได้มีความสนใจศึกษาลวดลายดีๆ ในหมู่บ้านที่เป็นแหล่งการผลิตไหม ตลอดจนการเสาะหาช่างทอผ้าไหมที่มีฝีมือ โดยได้ค้นพบช่างที่ถูกใจในกรุงเทพฯ บริเวณบ้านครัว (บริเวณด้านหลังโรงแรมเอเชียราชเทวีในปัจจุบัน)

ชาวบ้านครั้วดั้งเดิมเป็นชาวมุสลิมเชื้อสายเขมร เข้ามาอาศัยอยู่ตั้งแต่ต้นสมัยรัตนโกสินทร์ ที่มีความสามารถในการทอผ้าไหมติดตัวมา จากที่ จิม ทอมป์สัน ได้มาส่งเสริมให้ชาวบ้านครั้วทอผ้าไหม ทำให้ชาวบ้านมีรายได้ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

ลักษณะการทอผ้าไหมดั้งเดิมที่ปฏิบัติกันมากก็จะเป็นการผลิต ผืนละ 3-4 หลา ต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนการทอผ้าไหมไทยโดยนำเอาตลาดเข้ามาใช้เป็นการวางแผนการผลิต รวมทั้งการใช้สีสีย้อมต่างๆ เพื่อการขยายตัวตลาดผ้าไหมไทยมีเพิ่มมากขึ้น นับได้ว่าเป็นผู้บุกเบิกตลาดไหมไทยให้คนทั่วโลกได้รู้จักไหมไทย และนำเอาผ้าไหมไทยไปใช้ประโยชน์เพิ่มมากขึ้นโดยเฉพาะตลาดสหรัฐอเมริกา ในขณะที่นั้นรู้จักผ้าไหมไทยมากขึ้น และทำให้ผ้าไหมไทยได้มีโอกาสเข้าสู่วงการเสื้อผ้าต่างประเทศ ส่งผลให้ตลาดสหรัฐอเมริกาเป็นตลาดไหมไทยที่ใหญ่ที่สุด

ปี พ.ศ. 2495 รัฐบาลได้ยกฐานะขึ้นเป็นสถานีส่งเสริมการเลี้ยงไหม โดยตั้งแต่ พ.ศ. 2500 เป็นต้นมา กรมกสิกรรมจึงโอนงานมาดำเนินการขยายสถานีส่งเสริมการเลี้ยงไหมขึ้นอีก 2 แห่งคือที่ สถานีส่งเสริมการเลี้ยงไหมจังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดบุรีรัมย์ ทำการเผยแพร่ให้ความรู้แก่ประชาชนตั้งแต่วิธีการปลูกต้นหม่อน การผสมพันธุ์ไหม การคัดเลือกพันธุ์ ฯลฯ

ต่อมาเมื่อเดือนเมษายน พ.ศ. 2508 ระหว่างพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ ได้เสด็จไปประทับที่วังไกลกังวล อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ทั้งสองพระองค์ได้เสด็จไปทรงเยี่ยมราษฎรที่ หมู่บ้านเขาเต่า และสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ ได้ทรงชักชวนให้หญิงชาวบ้านหัดทอผ้าฝ้ายขาย โดยโปรดเกล้าฯ ให้จัดหาครูทอผ้าจากจังหวัดราชบุรีมาช่วยสอนให้ ปรากฏว่ากิจการทอผ้าชาวมาและผ้าขึ้นพื้นเมืองดำเนินไป

ด้วยดีพอสมควรถือได้ว่า เป็นพระราชกรณียกิจแรกทางด้านการส่งเสริมอาชีพหัตถกรรมแก่ราษฎรที่สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถทรงริเริ่มขึ้น

เมื่อ พ.ศ. 2509 ได้ร่วมมือกับรัฐบาลญี่ปุ่นตามแผนโคลัมโบจัดตั้งศูนย์วิจัยและอบรมไหมนครราชสีมา ขึ้นที่จังหวัดนครราชสีมา ดำเนินงานค้นคว้า วิจัยเกี่ยวกับการปลูกหม่อน เลี้ยงไหม เป็นศูนย์กลางวิชาการเรื่องหม่อนไหม เพื่อจะนำไปส่งเสริมให้เกษตรกร ปลูกหม่อน เลี้ยงไหมให้ได้ผลดี นอกจากนี้สถาบันการศึกษา เช่น มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และวิทยาลัยเกษตรกรรมต่างๆ ก็ได้เปิดสอนวิชาการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม ขึ้นอย่างจริงจัง ทำให้วิชาการด้านการปลูกหม่อน เลี้ยงไหม เจริญก้าวหน้าขึ้น

ต่อมาในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2513 ได้เกิดอุทกภัยที่จังหวัดนครพนม ภายหลังน้ำลด พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ได้เสด็จพระราชดำเนินไปทรงเยี่ยมเยียนและพระราชทานเครื่องอุปโภคบริโภคเป็นการบรรเทาความเดือดร้อนให้แก่ราษฎรมีราษฎรมารับเสด็จอย่างเนืองแน่นจากหลายๆ อำเภอ ปรากฏว่า หญิงชาวบ้านแทบทุกคนนั่งขึ้นไหมมัดหมี่ซึ่งมีความสวยงามต่างๆ กัน สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถได้ทอดพระเนตรเห็นผ้าไหมเหล่านั้นด้วยความสนพระราชหฤทัยยิ่ง ทรงสอบถามราษฎรได้ความว่า ราษฎรทอผ้าไหมมัดหมี่ไว้ใช้กันเองแทบทุกครัวเรือน ไม่ได้ทอขาย นอกจากทอให้ลูกหลานยามออกเรือน

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงพระราชปรารภว่า การพระราชทานสิ่งของให้แก่ชาวบ้านนั้นเป็นแค่การช่วยเหลือเฉพาะหน้า ควรจะหาวิธีที่ช่วยให้ชาวบ้านสามารถพึ่งพาตัวเองได้ในระยะยาวต่อไป สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ มีพระราชดำริว่า ชาวบ้านมีความรู้ความสามารถในการทอผ้าไหมมัดหมี่อยู่แล้ว หากจะส่งเสริมให้ทอเพิ่มขึ้นจากที่เคยทอไว้ใช้เอง ก็จะช่วยให้ชาวบ้านมีรายได้เสริม จึงทรงชักชวนให้ชาวบ้านเริ่มทอผ้าไหมมัดหมี่ขายโดยทรงรับซื้อไว้เองทั้งหมดและเพิ่มราคาให้สูงขึ้นกว่าท้องตลาด ในเวลานั้น ผ้าไหมมัดหมี่ยังไม่ค่อยมีคุณภาพ มักมีลักษณะแคบสั้น และส่วนใหญ่สีตก แต่ที่ทรงรับซื้อไว้ก็เพื่อจูงใจให้ชาวบ้านมีกำลังใจในการทอผ้าไหมต่อไป พร้อมกันนั้น ก็พระราชทานคำติชม และข้อเสนอแนะต่างๆ ให้ราชเลขาธุการในพระองค์นำไปแจ้งแก่ชาวบ้าน จนผ้าไหมมัดหมี่ค่อยๆ พัฒนาคุณภาพดีขึ้นตามลำดับ จึงเป็นที่ต้องการของประชาชนทั่วไป หลังจากนั้นโครงการส่งเสริมการทอผ้าไหมก็ได้ขยายออกไปตามหมู่บ้านต่างๆ ของจังหวัดทางภาคอีสาน และโปรดเกล้าฯ ให้ส่งเสริมการทอผ้าไหมพื้นเมืองทุกชนิด ทั้งผ้าไหมสีพื้นและผ้าไหมลายพื้นเมืองต่างๆ นอกเหนือจากผ้าไหมมัดหมี่ เช่น ผ้าไหมหางกระรอก ผ้าไหมลายลูกแก้ว ผ้าไหมแพรวา ผ้าไหมลายขิด ชาวบ้านที่ทอผ้าไม่เป็น ก็โปรดเกล้าฯ ให้ปลูกหม่อนเลี้ยงไหม และทรงรับซื้อเส้นไหมนั้นส่งไปให้ผู้ที่ไม่ได้ปลูกหม่อนเลี้ยงไหม แต่มีความสามารถในการทอเป็นผู้

ทอผ้าแทน จนการทอผ้าไหมกลายเป็นโครงการส่งเสริมอาชีพที่ทำรายได้ ให้แก่ราษฎรอย่างกว้างขวางที่สุดของมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพฯ ตลอดมาจนถึงปัจจุบัน

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ทรงสนพระทัยและเห็นคุณค่าของการใช้ผ้าขึ้นใหม่ ทรงนำความงามของผ้าไหมไทยสู่สายตาชาวโลก ในสมัยนี้กิจการหม่อนไหมมีความเจริญขึ้นเป็นอย่างมาก จนกระทั่งมีการจัดตั้งสถาบันวิจัยหม่อนไหม กรมวิชาการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ เมื่อ พ.ศ. 2546 และมีการมีการยกฐานะจัดตั้งเป็น

"กรมหม่อนไหม กระทรวงเกษตรและสหกรณ์" เมื่อ พ.ศ. 2552 ตามพระราชดำริของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

จากอดีตถึงปัจจุบัน ผ้าไหมไทย ได้มีโอกาสเข้าสู่วงการภาพยนตร์ตะวันตก โดยปี 2494 มีการนำผ้าไหมไทยตัดเป็นเครื่องแต่งกายของผู้แสดงในละครบรอดเวย์ The King and I รวมทั้งปี 2502 ได้นำผ้าไหมไทยมาตัดเป็นเครื่องแต่งกายของผู้แสดงในเรื่องเบนเฮอร์ (Ben - hur) ต่อมาปีแอร์ มาลเมอ เป็นนักดีไซเนอร์ชาวฝรั่งเศสได้นำผ้าไหมไปออกแบบชุด ฉลองพระองค์ของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ในคราวที่พระองค์เสด็จเยือนสหรัฐอเมริกาอย่างเป็นทางการในปี 2502 อีกด้วย นับเป็นโอกาสของไหมไทยที่ได้มีการก้าวนำไปสู่วงการเสื้อผ้าโลกได้เป็นอย่างดี

### 3.2 ลักษณะเด่นของผ้าไหมไทย

ผ้าไหมไทย เป็นผ้าไหมซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแตกต่างจากผ้าไหมทั่วไป กล่าวคือ มีแสงแวววาวเป็นมันเลื่อม เนื้อผ้าฟูไม่เรียบ อ่อนนุ่ม มีน้ำหนัก บางชนิดเป็นปุมปมอันเนื่องมาจากระดับคุณภาพซึ่งเกิดในกระบวนการผลิตแต่ก็ทำให้ได้รับความนิยมของคนบางกลุ่มเพราะดูแล้วมีความแปลกตา

### 3.3 คุณสมบัติเด่นของผ้าไหมไทย

คุณสมบัติอันมีค่าของผ้าไหมไทยที่มีชื่อขจรขยายไปสู่ทุกภูมิภาคของโลก(จากการมอง) มีสองลักษณะ คือ

3.3.1 การมองในลักษณะภายนอก คือผ้าไหมไทยนั้น เป็นผ้าทอมือ มีความโดดเด่นอยู่ที่เนื้อผ้ามันวาวเป็นประกาย จับตากับสีเส้นที่โดดเด่นที่ตัดกันอย่างสะดุดตา เช่นสีเขียวมรกตตัดกับสีม่วง แดง หรือสีน้ำเงินเข้มตัดกับสีชมพูสด ซึ่งกลับกลายเป็นความกลมกลืน เมื่อมองแล้วจะมีความงามเป็นประกาย มีความตรึงใจ และทำให้หลงใหลในสีอันงดงาม และดูภูมิฐาน เมื่อใครได้สวมใส่ผ้าไหมไทย จะแสดงถึงความมีรสนิยมสูง

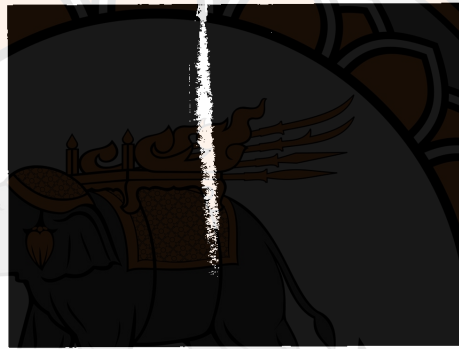
3.3.2 การมองในลักษณะของการได้สวมใส่หรือสัมผัส เมื่อได้สวมใส่ผ้าไหมแล้วทำให้เกิดความสุขและความภูมิใจ คุณสมบัติที่เบาตัวของผ้าไหม ทำให้มีความรู้สึกสบายผิว

ไหมไทยได้รับการยอมรับว่าเป็นราชินีของเส้นใยทั้งหมดที่มีอยู่ในโลกปัจจุบัน ผ้าไหมหรือผลิตภัณฑ์จากไหมนั้นบอบบาง

### 3.4 ประเภทของผ้าไหมไทย

ผ้าไหมไทยมีรูปแบบการทอและลวดลายที่แตกต่างกันตามวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น ผ้าไหมที่เป็นที่รู้จักและนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย ได้แก่

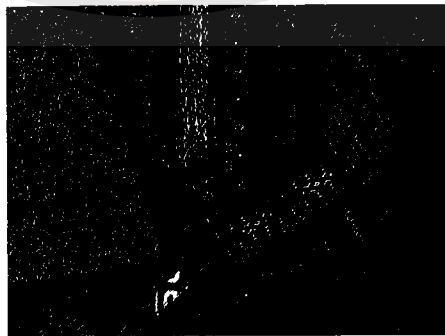
3.4.1 ผ้าไหมพื้น เป็นผ้าไหมที่ทอลายขัดโดยใช้เส้นยืนและเส้นพุ่งธรรมดา สีเดียวตลอดทั้งผืน หรืออาจใช้เส้นยืนและเส้นพุ่งต่างสีกัน ซึ่งทำให้ได้สีที่งดงามอีกแบบหนึ่ง



ภาพที่ 5 ผ้าไหมพื้น

ที่มา: <http://board.postjung.com/>

3.4.2 ผ้าไหมจก เป็นการทอผ้าที่เพิ่มลวดลายโดยเพิ่มเส้นพุ่งพิเศษเข้าไปเป็นช่วงๆ สลับสีเส้นลวดลายต่างๆ กันลักษณะผ้าจะมีสีสลับและลวดลายคล้ายกับการปักกลางลงบนผืนผ้า



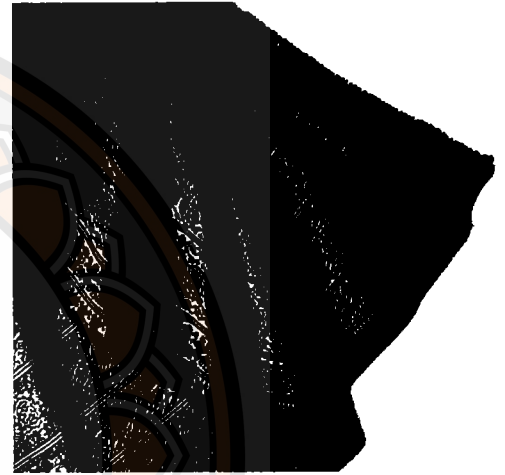
ภาพที่ 6 ผ้าไหมจก

ที่มา: <http://kanchanapathai.com/>

3.4.3 ผ้าไหมมัดหมี่ เป็นผ้าไหมที่ทำให้เกิดลวดลายด้วยวิธีการมัดเส้นไหมให้เป็นลวดลายที่เส้นพุ่งหรือเส้นยืน หรือทั้งสองเส้น แล้วนำไปย้อมสีที่ละชั้นตอนตามลวดลายที่มัดไว้ เพื่อให้ได้สีและลวดลายตามความต้องการ แล้วจึงนำเส้นไหมที่มัดมาทอให้ผืนผ้าเกิดลวดลายตามที่มัดไว้ แหล่งผลิตส่วนใหญ่อยู่ในภาคอีสาน เช่น ขอนแก่น ชัยภูมิ นครราชสีมา บุรีรัมย์ และร้อยเอ็ด



ภาพที่ 7 ผ้าไหมมัดหมี่



ภาพที่ 8 ผ้าไหมมัดหมี่

ที่มา: <http://www.openbase.in.th/>

3.4.4 ผ้าไหมมัดหมี่ เป็นผ้าไหมแบบทอแยกสายในตัวเรียกว่า "เก็บมัดหมี่" เป็นการยกเส้นยืนแต่ละแถว ให้เส้นพุ่งพิเศษสอดผ่านจากริมผ้าด้านหนึ่งไปสู่ริมผ้าอีกด้านหนึ่งเกิดเป็นลวดลายมัดหมี่ ผ้าทอลายมัดหมี่ สังกศัตร์จากลายซ้ำของเส้นพุ่งที่ขึ้นเป็นแนวสีเดียวกันตลอด เป็นที่นิยมทอทั่วไปในภาคอีสานบางจังหวัด ในภาคกลางและภาคเหนือ

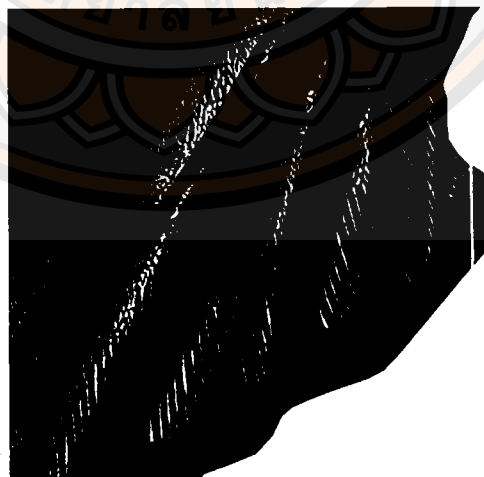
3.4.5 ผ้าไหมแพรวา เป็นผ้าทอที่มีลักษณะลวดลายผสมกันระหว่างมัดหมี่และจกบนผืนผ้าเดียวกัน คำว่า "แพรวา" มาจากความยาวของผ้าที่ยาวประมาณ 1 วา (2 เมตร) แต่ดั้งเดิมเป็นผ้าที่ใช้ในงานพิธีต่างๆ ตามวัฒนธรรมของชาวภูไท โดยเอกลักษณ์ดั้งเดิมจะมีสีแดงเป็นพื้น ซึ่งต่อมาได้มีการดัดแปลงลักษณะของผืนผ้าและการใช้สีสันทึมนำมาใช้ประโยชน์ได้มากขึ้นตามสมัยนิยม แหล่งผลิตใหญ่และมีชื่อเสียงอยู่ที่จังหวัดกาฬสินธุ์



ภาพที่ 9 ผ้าไหมแพรวา

ที่มา: <http://www.thaitravelhealth.com/>

3.4.6 ผ้าไหมยกดอก เป็นผ้าทอที่ยกเส้นยืนเพื่อสอดเส้นพุ่งที่เป็นไหมสีอื่น เพื่อทำให้เกิดลวดลายขึ้นหรืออาจใช้ด้นเงินด้นทองก็ได้ บางแห่งหรือบางครั้งอาจเรียกว่าผ้ายกเท่านั้น การทอผ้าไหมยกดอกนิยมทอกันมากในภาคเหนือ ที่จังหวัดลำพูน เชียงใหม่ แพร่ อุดรดิตถ์ และที่มีชื่อเสียงมากได้แก่ผ้ายกดอกลำพูน ในภาคอีสาน ที่จังหวัดสุรินทร์ และภาคใต้ ที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี



ภาพที่ 10 ผ้าไหมยกดอก

ที่มา: <http://www.openbase.in.th/>

### 3.5. การแบ่งคุณภาพของผ้าไหมไทยของศูนย์ศิลปาชีพ

ในปัจจุบันมีการนำเข้าวัตถุดิบเส้นไหม และเส้นใยสังเคราะห์จากต่างประเทศ ทั้งมีการนำเข้าตามกฎหมายและลักลอบนำเข้าแบบผิดกฎหมาย ทำให้วัตถุดิบไหมจึงมีทั้งคุณภาพได้มาตรฐานและคุณภาพต่ำกว่ามาตรฐานทำให้ผ้าไหมไทยมีคุณภาพต่ำลง กระนั้นผู้ผลิตก็ยังคงใช้ตราสัญลักษณ์ว่า "ผ้าไหมไทย" หรือ "Thai Silk" เพื่อการค้า ยังผลให้ผู้ซื้อทั้งของประเทศไทยและตลาดต่างประเทศไม่มั่นใจในคุณภาพของผ้าไหมไทย จากปัญหาดังกล่าวสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ จึงทรงมีกระแสพระราชดำรัสให้หน่วยงานที่รับผิดชอบไปดำเนินการวิเคราะห์หาสาเหตุและแนวทางการแก้ไข

ปี พ.ศ. 2545 หน่วยงานซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับผ้าไหมไทย เช่น กรมวิชาการ เกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ (หน่วยงานเดิมของกรมหม่อนไหม) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ และมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ร่วมกันจัดสัมมนาหาแนวทางแก้ไขจนได้ข้อสรุปเป็นมาตรการคุ้มครองไหมไทยและออกข้อบังคับในการผลิตผ้าไหมไทยโดยออกตราสัญลักษณ์รับรองคุณภาพผ้าไหมไทยไว้เป็นระดับต่างๆ และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานสัญลักษณ์นกยูงไทย ให้เป็นเครื่องหมายรับรองคุณภาพสำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าไหมไทยไว้ 4 ชนิด

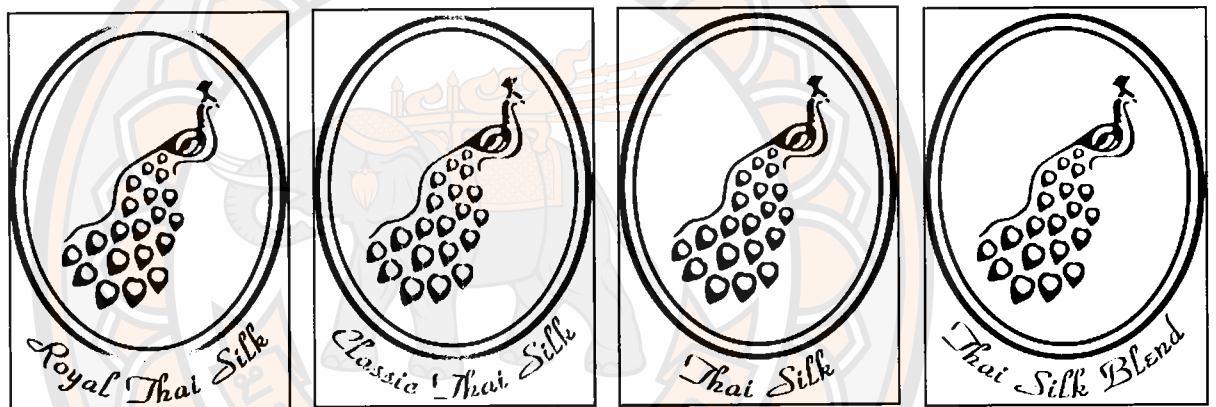
3.5.1 นกยูงสีทอง (Royal Thai Silk) เป็นผ้าไหมซึ่งผลิตจากวัตถุดิบ เส้นไหม กระบวนการผลิตแบบภูมิปัญญาพื้นบ้านดั้งเดิมของไทยอย่างแท้จริงและใช้เส้นไหมพันธุ์ไทยพื้นบ้านเป็นทั้งเส้นพุ่งและเส้นยืน เส้นไหมจะต้องสาวเส้นด้วยมือผ่านพวงสาวลงภาชนะ การทอด้วยกี่ทอมือแบบพื้นบ้านชนิดพุ่งกระสวยด้วยมือ ย้อมด้วยสีธรรมชาติ หรือสีเคมีที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม และต้องผลิตในประเทศไทย

3.5.2 นกยูงสีเงิน (Classic Thai Silk) เป็นผ้าไหมซึ่งผลิตขึ้นแบบภูมิปัญญาพื้นบ้านผสมผสานกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือและกระบวนการผลิตในบางขั้นตอน ใช้เส้นไหมพันธุ์ไทยพื้นบ้านหรือที่ได้รับการปรับปรุงจากพันธุ์ไทยเป็นเส้นพุ่งหรือเส้นยืน เส้นไหมต้องผ่านการสาวด้วยมือ หรืออุปกรณ์ที่ใช้มอเตอร์ขับเคลื่อนขนาดไม่เกิน 5 แรงม้า การทอต้องทอด้วยกี่ทอมือชนิดพุ่งกระสวยด้วยมือหรือกี่กระตุก และต้องทำการผลิตในประเทศไทย

3.5.3 นกยูงสีน้ำเงิน (Thai Silk) เป็นผ้าไหมซึ่งผลิตด้วยภูมิปัญญาของไทยโดยการประยุกต์เทคโนโลยีการผลิตให้เข้ากับสมัยนิยมและทางธุรกิจธุรกิจ ใช้เส้นไหมแท้เป็นเส้นพุ่ง

และเส้นยืน ย้อมสีด้วยสีธรรมชาติ หรือสีเคมีที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม ทอด้วยกี่แบบใดก็ได้ และต้องผลิตในประเทศไทย

3.5.4 **นกยูงสีเขียว (Thai Silk Blend)** เป็นผ้าไหมซึ่งผ่านกระบวนการผลิตและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ผสมผสานกับภูมิปัญญาไทย เช่น ลวดลาย สีเส้น ใช้เส้นใยไหมแท้กับเส้นใยอื่นที่มาจากวัสดุธรรมชาติ หรือเส้นใยสังเคราะห์ต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน หรือตามความต้องการของผู้บริโภค เส้นไหมแท้เป็นองค์ประกอบหลัก มีเส้นใยอื่นเป็นส่วนประกอบรอง สัดส่วนการใช้เส้นใยชนิดอื่นประกอบต้องระบุให้ชัดเจน ทอด้วยกี่ชนิดใดก็ได้ ย้อมสีด้วยสีธรรมชาติ หรือสีเคมีที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม และต้องผลิตในประเทศไทย



ภาพที่ 11 สัญลักษณ์นกยูงสีต่างๆ เพื่อบ่งบอกมาตรฐานผ้าไหมของศูนย์ศิลปาชีพ

ที่มา: <http://www.lib.ru.ac.th/>

### 3.6. บุคคลที่มีความสำคัญต่อผ้าไหมไทย

#### 3.6.1 พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

1) ประวัติ เมื่อครั้งที่ทรงกำกับราชการกรมท่า (ในสมัยรัชกาลที่ 2) ได้ทรงตั้งสำเภาบรรทุกสินค้าออกไปค้าขายในต่างประเทศมีรายได้เพิ่มขึ้นในท้องพระคลังเป็นอันมาก พระราชบิดาทรงเรียกพระองค์ว่า "เจ้าสัว" เมื่อรัชกาลที่ 2 เสด็จสวรรคต มิได้ตรัสมอบราชสมบัติแก่ผู้ใด ขุนนางและพระราชวงศ์ต่างมีความเห็นว่าพระองค์ (ขณะทรงดำรงพระราชอิสริยยศเป็นกรมหมื่นเจษฎาบดินทร์) ขณะนั้นมีพระชนมายุ 37 พรรษา ทรงรอบรู้กิจการบ้านเมืองดี ทรงโปรดปรานในทางกฎหมาย การค้าและการปกครอง จึงพร้อมใจกันอัญเชิญครองราชย์เป็นรัชกาลที่ 3

2) มีความสำคัญต่อผ้าไหมไทย คือ สมัยรัตนโกสินทร์ พ.ศ..2360 ปลาย สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 ขุนนางชาวเวียงจันทน์ชื่อนายแลเป็นหัวหน้านำชาวลาวข้ามโขงมาตั้งหลักแหล่งที่บ้านเนินอ้อม (เมืองชัยภูมิ) นายแลและพวกมีความชำนาญในการเลี้ยงไหม สาวไหม และทอผ้าไหม ต่อมาได้เอาใจออกห่างจากนครเวียงจันทน์และหันมาศวมิภักดีต่อไทยในสมัยพระบาท สมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) นายแลได้รับแต่งตั้งเป็นเจ้าเมืองชัยภูมิแต่ได้ถึงแก่กรรมก่อนจะสร้างเมืองเสร็จ ชาวเมืองจึงปลุก ศาลขึ้น เพื่อเป็นอนุสรณ์แก่นายแลผู้บุกเบิกสิ่งทอไทย ศาลนี้มีชื่อว่า "ศาลเจ้าพ่อพระยาแล" จึงเป็นที่เข้าใจว่า การปลูกหม่อนเลี้ยงไหมและทอผ้า ไหมได้แพร่หลายไปทั่วภาคอีสานของไทย ตั้งแต่นั้นมาซึ่งในสภาพสังคมเกษตรกรรมแบบดั้งเดิม หน้าที่ของสตรีชาวอีสานแสดงให้เห็นวิถีชีวิตและโลกทัศน์ของหญิง กล่าวคือ ผู้หญิงต้องเรียนรู้ และฝึกหัดการทอผ้ามาตั้งแต่เด็ก พัฒนาฝีมือความสามารถในวัยสาว เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับพิธีแต่งงานตามค่านิยมของคนอีสาน จนวัยผู้ใหญ่มีครอบครัว และวัยชราาก็กลายเป็นผู้ถ่ายทอดทักษะฝีมือ รวมทั้งการอบรมสั่งสอน การทอผ้าให้กับลูกหลาน ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมนั้นมีมาตั้งแต่ปลายสมัยรัชกาลที่ 2 ซึ่งตอนนั้นในอดีตการเลี้ยงไหม ทอผ้าไหมมีการทำกันในลักษณะที่เป็นครัวเรือนขนาดเล็ก และใช้บริโภคเองภายในครัวเรือน มีการทำเองไปใช้ในงานพิธีงานต่างๆ เช่น งานบุญ งานแต่งงาน เป็นต้น



ภาพที่ 12 พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/>

### 3.6.2 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

1) ประวัติ เสด็จพระราชสมภพเมื่อวันอังคาร เดือน 10 แรม 3 ค่ำ ปีฉลู 20 เดือน กันยายน พ.ศ. 2396 เป็นพระราชโอรสองค์ที่ 9 ในพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และเป็นปีที่ 1 ในสมเด็จพระเทพศิรินทราบรมราชินี เสด็จราชสมบัตินี้ เสด็จวันพฤหัสบดี เดือน 11 ขึ้น 15 ค่ำ ปีมะโรง (พ.ศ. 2411) รวมสิริดำรงราชสมบัตินี้ 42 ปี 22 วัน เสด็จสวรรคต เมื่อวันเสาร์ เดือน 11 แรม 4 ค่ำ ปีจอ (23 ตุลาคม พ.ศ. 2453) ด้วยโรคพระวัณโรค รวมพระชนมพรรษา 57 พรรษา ผู้คนมักออกพระนามว่า "ปิยมหาราช" แปลว่า ราชายิ่งใหญ่ผู้ทรงเป็นที่รัก และว่า "พระพุทธเจ้าหลวง"

2) มีความสำคัญต่อผ้าไหมไทย คือ มีแนวคิดที่จะส่งเสริมการเลี้ยงไหม ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และทอผ้าไหม ส่งเป็นสินค้าส่งออก และอาจกล่าวได้ว่า แต่ต้นคิดที่จะส่งเสริมผ้าไหมนั้นมาจากรัชกาลที่ 5 โดยทรงจ้าง ศาสตราจารย์โทยามา ชาวญี่ปุ่น มาเป็นหัวหน้าทำการสำรวจ ทดลอง วิธีการใหม่ๆ ในการเลี้ยงไหม และทอผ้าไหม นอกจากนี้ยังทรงโปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระพันปีหลวง ผึกัดใช้เครื่องสาวไหมญี่ปุ่น ชนิดหมุนด้วยมือและใช้เท้าเหยียบ ซึ่งเปิดทำการสอนให้กับ "ชาววัง" พร้อมกันไปด้วย จนถึงปี 2446 ได้ยกแผนกไหมขึ้นเป็นกรม เรียกว่า "กรมช่างไหม" ซึ่งตั้งขึ้นในกระทรวงเกษตรธิการ เพื่อทำการส่งเสริม และฝึกหัดให้ราษฎรในพื้นที่ต่างๆ โดยเฉพาะกรุงเทพฯ และอีสาน ทดลองเลี้ยงไหม สาวไหม และการทอผ้า



ภาพที่ 13 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/>

### 3.6.3 จิม ทอมป์สัน (Jim Thompson)

1) ประวัติ จิม ทอมป์สัน หรือชื่อเต็ม เจมส์ แฮร์ริสัน วิลสัน ทอมป์สัน (อังกฤษ: James Harrison Wilson Thompson) เกิด วันที่ 27 กันยายน ค.ศ. 1906 - ตาย ค.ศ. 1967? เป็นนักธุรกิจชาวอเมริกัน ที่มีชื่อเสียงจากการทำธุรกิจผ้าไหมในประเทศไทย และก่อตั้งบริษัท จิม ทอมป์สันขึ้น เขาหายตัวไปจากโรงแรมบนแคเมอรอนไฮแลนด์ รัฐอิโพบีประเทศมาเลเซีย โดยไม่มีใครทราบเหตุการณ์ที่แน่ชัดว่าเกิดอะไรขึ้นกับเขา

จิม ทอมป์สัน เกิดในเมืองกรีนวิลล์ รัฐเดลาแวร์ สหรัฐอเมริกา เข้าศึกษาระดับมัธยมในเมืองวิลมิงตัน และจากนั้นเข้าโรงเรียนประจำ เซนต์พอล และมหาวิทยาลัยพรินซ์ตัน ระหว่างปี ค.ศ. 1924 -1928 แม้ว่าเขาจะสนใจด้านศิลปะ แต่ก็เลือกที่จะเป็นสถาปนิก และศึกษาต่อด้านสถาปัตยกรรมจากมหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนีย เมื่อจบการศึกษาได้ทำงานด้านสถาปัตยกรรมในมหานครนิวยอร์ก กระทั่ง ค.ศ. 1940

ในระหว่างนั้นได้เกิดสงครามขึ้นในยุโรป จิมจึงอาสาสมัครเข้าเป็นทหารในกองทัพบกของสหรัฐอเมริกา ซึ่งนับเป็นจุดพลิกผันที่สำคัญในชีวิตของเขา ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง จิมได้รับมอบหมายให้เป็นเจ้าหน้าที่ในสำนักงานด้านยุทธศาสตร์ (Office of Strategic Services -- OSS) ก่อนจะมีการเปลี่ยนแปลงเป็นหน่วยสอบสวนกลาง (Central Intelligence Agency หรือ CIA) ทำให้เขามีโอกาสเดินทางไปหลายที่ทั่วโลก โดยเขาได้รับมอบหมายให้ทำงานกับกองทัพฝรั่งเศสในแอฟริกาตอนเหนือ โดยมีกำหนดจะส่งเขาไปยังอิตาลี ฝรั่งเศส และเอเชียด้วย ทั้งนี้จิมได้ฝึกฝนเรียนรู้เกี่ยวกับการเอาตัวรอดในป่ามาเป็นอย่างดี

จิมมากรุงเทพฯ เป็นครั้งแรก เมื่อเดือนกันยายน ค.ศ. 1945 ในช่วงปลายของสงครามโลกครั้งที่สอง ภารกิจเดิมของจิมในตะวันออกไกลก็คือ โดดรมลงในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย เพื่อต่อต้านกองทัพญี่ปุ่น แต่เมื่อสหรัฐทิ้งระเบิดปรมาณูลงที่ญี่ปุ่น ภารกิจของจิมจึงเปลี่ยนไป เขาต้องรีบมุ่งหน้าสู่กรุงเทพฯ โดยตรง และเมื่อสงครามสิ้นสุดลง เขาได้รับตำแหน่งหัวหน้าสถานียุทธศาสตร์ในกรุงเทพฯ และมีหน้าที่ฟื้นฟูสถานเอกอัครทูตสหรัฐอเมริกาขึ้นใหม่ นอกจากนี้เขายังหลงใหลในชีวิตชนบทของไทย ทำให้เขาใช้ชีวิตในประเทศไทยต่อไป

2) มีความสำคัญต่อผ้าไหมไทย คือ ในยุคของหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้เกิดจุดเปลี่ยนของไหมไทยขึ้น โดยบุคคลชาวอเมริกันที่มีชื่อว่า เจมส์ แฮร์ริสัน วิลสัน ทอมป์สัน หรือที่ชาวไทยรู้จักกันดีในนามว่า จิม ทอมป์สัน เป็นผู้ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ โดยเฉพาะในแถบภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย ลาว และเขมร ท่านผู้นี้ได้มีการเสาะหา เก็บรวบรวมซื้อผ้าไหมไทยลวดลายต่างๆ เก็บสะสมไว้ และได้มีความสนใจศึกษาลวดลายต่างๆ ในหมู่บ้านที่เป็นแหล่ง

การผลิตไหม ตลอดจนการเสาะหาช่างทอผ้าไหมที่มีฝีมือ โดยได้ค้นพบช่างที่ถูกใจในกรุงเทพฯ บริเวณบ้านครัว (บริเวณด้านหลังโรงแรมเอเชียราชเทวีในปัจจุบัน)

จิม ทอมป์สัน ได้มาส่งเสริมให้ชาวบ้านครัวทอผ้าไหม ทำให้ชาวบ้านมีรายได้ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด จากลักษณะการทอผ้าไหมดั้งเดิมที่ปฏิบัติกันมากก็จะเป็นการผลิต ผืนละ 3-4 หลา ต่อมาได้มีการปรับขบวนการทอผ้าไหมไทยโดยนำเอาตลาดเข้ามาใช้เป็นการวางแผนการผลิต รวมทั้งการใช้สีเส้นต่างๆ เพื่อการขยายตัวตลาดผ้าไหมไทยมีเพิ่มมากขึ้น นับได้ว่าเป็นผู้บุกเบิกตลาดไหมไทยให้คนทั่วโลกได้รู้จักไหมไทย และนำเอาผ้าไหมไทยไปใช้ประโยชน์เพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะตลาดสหรัฐอเมริกาในขณะนั้นรู้จักผ้าไหมไทยมากขึ้น และทำให้ผ้าไหมไทยได้มีโอกาสเข้าสู่วงการเสื้อผ้าต่างประเทศ ส่งผลให้ตลาดสหรัฐอเมริกาเป็นตลาดไหมไทยที่ใหญ่ที่สุด



ภาพที่ 14 จิม ทอมป์สัน (Jim Thompson)

ที่มา: <http://www.luxury-thailand-travel.com/>

### 3.6.4 สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

1) ประวัติ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ (พระนามเดิม หม่อมราชวงศ์สิริกิติ์ กิติยากร) เป็นสมเด็จพระบรมราชินีนาถในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

เนื่องจากสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินี เป็นผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์ขณะที่พระราชสวามีเสด็จออกผนวช ระหว่างวันที่ 22 ตุลาคม - 5 พฤศจิกายน พ.ศ. 2499 พระองค์จึงได้รับการสถาปนาขึ้นเป็น สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ เมื่อวันที่ 5

ธันวาคมปีเดียวกันนั้น ถือเป็นสมเด็จพระบรมราชินีนาถพระองค์ที่สองของกรุงรัตนโกสินทร์ต่อจากสมเด็จพระนางเจ้าเสาวภาผ่องศรี พระบรมราชินีนาถในรัชกาลที่ 5 (ภายหลังคือ สมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง) สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ทรงมีพระราชกรณียกิจมากมาย หนึ่งในพระราชกรณียกิจนั้นคือเรื่องของโครงการศูนย์ศิลปาชีพที่ได้มีการพัฒนา ส่งเสริม ฝึมืองานหัตถกรรมต่างๆ ของชาวบ้าน เช่น งานจักสาน งานทอผ้า เป็นต้น

2) มีความสำคัญต่อผ้าไหมไทย คือ เมื่อเดือนเมษายน พ.ศ.2508 ระหว่างพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ได้เสด็จไปประทับที่วังไกลกังวล อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ทั้งสองพระองค์ได้เสด็จไปทรงเยี่ยมราษฎรที่ หมู่บ้านเขาเต่า และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ได้ทรงชักชวนให้หญิงชาวบ้านหัตถทอผ้าฝ้ายขาย โดยโปรดเกล้าฯ ให้จัดหาครุทอผ้าจากจังหวัดราชบุรีมาช่วยสอนให้ปรากฏว่ากิจการทอผ้าชาวมาและผ้าขึ้นพื้นเมืองดำเนินไปด้วยดีพอสมควรถือว่า เป็นพระราชกรณียกิจแรกทางด้าน การส่งเสริมอาชีพหัตถกรรมแก่ราษฎร ที่สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถทรงริเริ่มขึ้น

ต่อมาในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2513 ได้เกิดอุทกภัยที่จังหวัดนครพนม ภายหลังน้ำลดพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ได้เสด็จพระราชดำเนินไปทรงเยี่ยมเยียนและพระราชทานเครื่องอุปโภคบริโภคเป็นการบรรเทาความเดือดร้อนให้แก่ราษฎร มีราษฎรมารอรับเสด็จอย่างเนืองแน่นจากหลายๆ อำเภอ ปรากฏว่า หญิงชาวบ้านแทบทุกคนนุ่งขึ้นใหม่มัดหมี่ซึ่งมีความสวยงามต่างๆ กัน สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถได้ทอดพระเนตรเห็นผ้าไหมเหล่านั้นด้วยความสนพระราชหฤทัยยิ่ง ทรงสอบถามราษฎรได้ความว่า ราษฎรทอผ้าไหมมัดหมี่ไว้ใช้กันเองแทบทุกครัวเรือน ไม่ได้ทอขาย นอกจากทอให้ลูกหลานยามออกเรือน

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงพระราชปรารภว่า การพระราชทานสิ่งของให้แก่ชาวบ้านนั้นเป็นแค่การช่วยเหลือเฉพาะหน้า ควรจะหาวิธีที่ช่วยให้ชาวบ้านสามารถพึ่งพาตัวเองได้ในระยะยาวต่อไป สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ มีพระราชดำริว่า ชาวบ้านมีความรู้ความสามารถในการทอผ้าไหมมัดหมี่อยู่แล้ว หากจะส่งเสริมให้ทอเพิ่มขึ้นจากที่เคยทอไว้ใช้เอง ก็จะช่วยให้ชาวบ้านมีรายได้เสริม จึงทรงชักชวนให้ชาวบ้านเริ่มทอผ้าไหมมัดหมี่ขายโดยทรงรับซื้อไว้เองทั้งหมดและเพิ่มราคาให้สูงขึ้นกว่าท้องตลาด ในเวลานั้น ผ้าไหมมัดหมี่ยังไม่ค่อยมีคุณภาพ มักมีลักษณะแคบสั้น และส่วนใหญ่สีตก แต่ที่ทรงรับซื้อไว้ก็เพื่อจูงใจให้ชาวบ้านมีกำลังใจในการทอผ้าไหมต่อไป พร้อมกันนั้น ก็พระราชทานคำติชม และข้อเสนอแนะต่างๆ ให้ราชเลขาณุกการในพระองค์

นำไปแจกแก่ชาวบ้าน จนผ้าไหมมัดหมี่ค่อยๆ พัฒนาคุณภาพดีขึ้นตามลำดับ จึงเป็นที่ต้องการของประชาชนทั่วไป หลังจากนั้นโครงการส่งเสริมการทอผ้าไหมก็ได้ขยายออกไปตามหมู่บ้านต่างๆ ของจังหวัดทางภาคอีสาน และโปรดเกล้าฯ ให้ส่งเสริมการทอผ้าไหมพื้นเมืองทุกชนิด ทั้งผ้าไหมสีพื้น และผ้าไหมลายพื้นเมืองต่างๆ นอกเหนือจากผ้าไหมมัดหมี่ เช่น ผ้าไหมหางกระรอก ผ้าไหมลายลูกแก้ว ผ้าไหมแพรวา ผ้าไหมลายขิด ชาวบ้านที่ทอผ้าไม่เป็น ก็โปรดเกล้าฯ ให้ปลูกหม่อนเลี้ยงไหม และทรงรับซื้อเส้นไหมนั้นส่งไปให้ผู้ที่ไม่ได้ปลูกหม่อนเลี้ยงไหม แต่มีความสามารถในการทอเป็นผู้ทอผ้าแทน จนการทอผ้าไหมกลายเป็นโครงการส่งเสริมอาชีพที่ทำรายได้ ให้แก่ราษฎรอย่างกว้างขวางที่สุดของมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพฯ ตลอดมาจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 15 สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

ที่มา: <http://www.chaoprayanews.com/>

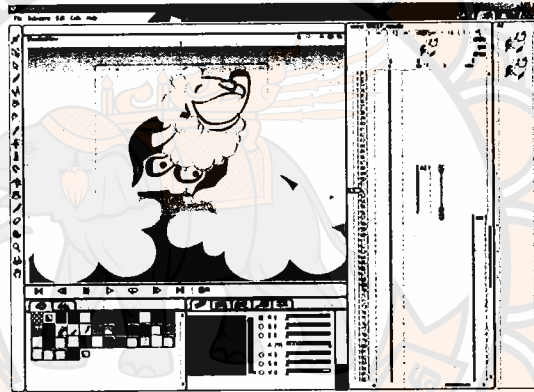
#### 4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว

##### 4.1 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

ในขั้นแรกมีความจำเป็นต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของ Animation เพื่อทำความเข้าใจต่อความหมายรวม และขั้นตอนการสร้างผลงาน Animation มาจากรากศัพท์ภาษาละตินที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต วิญญาณ และในความหมายรวมๆ ในปัจจุบันนั้น มีความหมายว่า ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจะคนละความหมายกับ Movie หรือ Moving Picture ซึ่งความหมายในภาษาไทยคือ ภาพยนตร์ แต่คำว่า Animation ยังมีความหมายและเทคนิควิธีสร้างสรรค์ที่หลากหลายวิธี เช่น

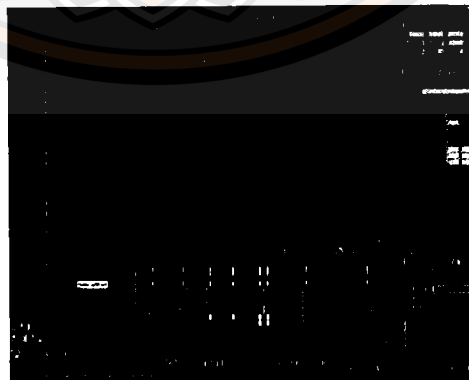
4.1.1 2D Animation โดยวิธีการวาดด้วยมือหรือสร้างขึ้นจาก Computer รวมไปถึง Cutout Animation การเขียนลงไปบนฟิล์ม และอีกหลากหลาย เทคนิควิธีโดยที่เทคนิคยังจำกัด อยู่บนระนาบสองมิติ ไม่มีส่วนที่หนาหรือมีความลึกมาก

4.1.2 3D Animation จากการที่สร้างตัวละครขึ้นมาด้วยวัสดุหลากหลาย เช่น ดิน น้ำมัน ยาง ผ้า ไม้ โดยที่มีโครงสร้างภายในที่จะสามารถทำให้ตัวละครขยับส่วนต่างๆได้ จากนั้นทำการถ่ายทำด้วย กล้องถ่ายภาพยนตร์ หรือกล้องวิดีโอ ทีละเฟรมจากนั้นนำภาพที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว (Stop - Motion) หรือการสร้างสรรค์ด้วย Computer ในโปรแกรมสร้างผลงานสามมิติ



ภาพที่ 16 ภาพการทำ 2D Animation

ที่มา: <http://www.soft14.com/>



ภาพที่ 17 การทำ 3D Animation

ที่มา: <http://www.media-freaks.com/>

การผสมผสานเทคนิคหลากหลายเข้าด้วยกัน เช่น การนำคนแสดง เช่นเทคนิค Pixilation (ไม่ใช่การแสดงแบบ Live Action) เข้ากับเทคนิค Animation ต่างๆ กันและเทคนิคอีกมากมาย ขึ้นอยู่กับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้กำกับและผู้สร้าง

จุดเริ่มต้นของ Animation เกิดขึ้นตั้งแต่ยุคโบราณ ในภาพวาดของมนุษย์ถ้าที่วาดภาพสัตว์ที่มีขามากมาย เพื่อถ่ายทอดออกมาให้เห็นว่าสัตว์กำลังวิ่ง หรือเคลื่อนไหว หรือแม้แต่ในทางเอเชีย ก็ตาม รูปปั้นรูปเคารพ ที่มีแขนมากมายดูคล้ายเป็นการแสดงถึงความเคลื่อนไหวของร่างกายจึงนับเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวในยุคแรกๆ เลยทีเดียว (Peter Lord and Brian Sibley. Creating 3-d animation: 1998)

ส่วนในประวัติศาสตร์ Animation เกิดขึ้นในยุคที่หมอลอนศาสนา Magic Lantern สร้างภาพขึ้นมาเพื่อใช้สำหรับสอนศาสนา และต่อมาปรับเปลี่ยนเป็นงานภาพเรียงอยู่ข้างในมีชื่อว่า Zoetrope และต่อมามีการสร้างเทคโนโลยีการถ่ายภาพ จนปี ค.ศ. 1888 เอดิสันได้สร้างภาพยนตร์ขึ้นจึงก่อให้เกิดการพัฒนาวงการ Animation ขึ้นอีกมากมาย

#### 4.2 หลักการเบื้องต้นในการสร้างผลงานภาพเคลื่อนไหว

การเริ่มต้น Basic การสร้างผลงาน Animation โดยที่หลักการเบื้องต้นเหล่านี้ จะเป็นส่วนสำคัญและจำเป็นในการสร้างสรรค์ผลงาน Animation ทุกประเภท ส่วนแรก Animation คือภาพที่ต่างจากภาพนิ่ง เพราะเรื่องเวลา ระยะทาง และการเคลื่อนไหว ที่เกิดขึ้นต้องมีความหมายและต้องเกิดความงามขึ้นด้วยพร้อมกัน การสร้างผลงาน Animation คือการนำภาพนิ่งมาเรียงต่อกันด้วยเครื่องมือ หรือเครื่องจักรกลต่างๆ เพื่อให้ภาพติดตาเป็นภาพเคลื่อนไหว

เพื่อให้ผลงาน Animation นั้นมีความสมจริง นุ่มนวล และเป็นธรรมชาติ ตรงตามจังหวะการเคลื่อนไหวจริง จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หลักการเบื้องต้นในการสร้างผลงาน Animation

ส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน Animation ขึ้นมาอยู่ที่การเขียนภาพหลักที่กำหนดการเคลื่อนไหวในส่วนสำคัญ คือ ภาพหลัก (Key Frame Animation) หรือ Pose to Pose ในการจัดทำทางบุคลิกของตัวละคร ระบบการวิ่งของจำนวนภาพในระบบฟิล์ม และระบบที่บันทึกโดยเทปวีดีโอชนิดต่างๆ นับเป็นจำนวนเฟรมภาพต่อเวลาหนึ่งวินาที เพื่อความเข้าใจต่อระยะเวลาของการทำงานของภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ จำนวนเฟรมต่อระบบบันทึกต่อหนึ่งวินาทีเป็นดังต่อไปนี้

- ระบบฟิล์มภาพยนตร์มีจำนวนเฟรมวิ่งต่อหนึ่งวินาทีคือ 24 เฟรม (ภาพ)
- เทปวีดีโอระบบ NTSC (เป็นระบบของอเมริกาและญี่ปุ่น) มีจำนวนเฟรมต่อหนึ่ง

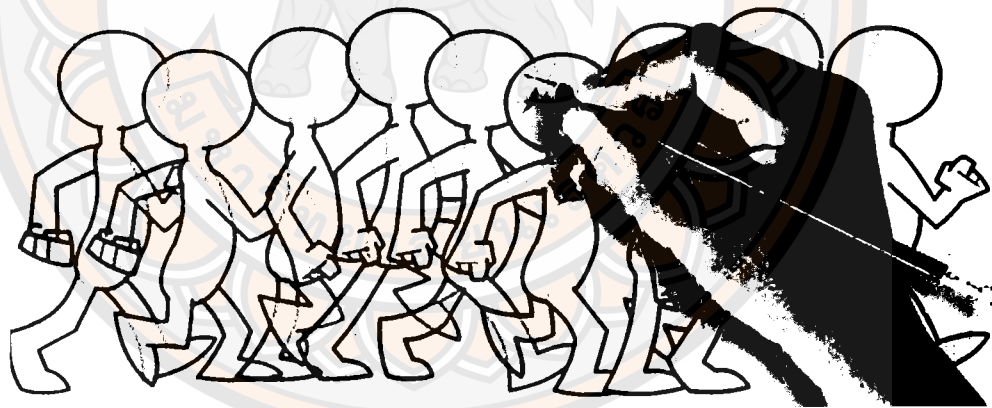
วินาทีคือ 30 เฟรม (ภาพ)

- เทปวีดีโอระบบ PAL (เป็นระบบของไทยและยุโรป) มีจำนวนเฟรมต่อหนึ่งวินาที คือ 25 เฟรม (ภาพ)

Key Animation หรือ Pose to Pose ของภาพหลักในการสร้างงาน Animation จะมีจำนวนเท่ากันในทุกเทคนิควิธี ไม่ว่าจะเป็วิธีที่เขียนวาดด้วยมือ หรือใช้การคำนวณและสร้างขึ้นด้วย Computer ทั้ง

Key Animation ก็มีความสำคัญต่อการทำงานไม่ว่าจะเป็น Animation ในระบบสายงานอาชีพหรือสำหรับนักเรียนนักศึกษา ทุกคนนั้นจำเป็นต้องรู้จักและเป็นส่วนสำคัญที่สุดที่ใช้ในการกำหนดการเคลื่อนไหวให้ตัวละคร

Key Animation หรือ Pose to Pose ความหมายโดยรวมคือภาพหลักในการแสดงการเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพที่จะเกิดขึ้นในระหว่างภาพ Key Animation ทั้งสองภาพที่เกิดระหว่างนั้นเรียกว่า In-between



ภาพที่ 18 แสดงหลักการเคลื่อนไหวของตัวละคร

ที่มา: <http://www.fnm3d.com/>

## 5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกราฟิกเคลื่อนไหว

### 5.1 ประวัติความเป็นมาของกราฟิกเคลื่อนไหว

การออกแบบกราฟิกยากที่จะระบุจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของกราฟิกเคลื่อนไหวได้ ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 คนเช่น Viking Eggeling , Oskar Fischinger และ Len Lye ทำการทดลองเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายกับการเคลื่อนไหวกราฟิก เค้าได้ทำ title sequences เรื่อง Saul

Bass ชื่อเรื่องของภาพยนตร์ในยุค 50 และ 60 และเผยแพร่สู่สายตาของสาธารณชนในช่วงปลายยุค 70 และคน 80 คนเช่น Harry Marks และ Robert Abel นำคอมพิวเตอร์กราฟิกสร้างแบบไดนามิกส์เพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์

มันไม่ชัดเจนเมื่อคำว่า "กราฟิกเคลื่อนไหว" ถูกใช้ครั้งแรก ในปี 1960 John Whitney เริ่มต้น บริษัท ที่เรียกว่า Motion Graphics Inc. และมักใช้คำนี้ในการทำงานของเขา จนมีชื่อเสียงขึ้นมาในช่วงต้นปี 1990 ซึ่งช่วงนั้นเป็นช่วงถือกำเนิดของคอมพิวเตอร์เดสก์ทอปที่ราคาไม่แพง

## 5.2 ความหมายของกราฟิกเคลื่อนไหว

กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion graphics) คือ งานกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ โดยการนำกราฟิกมาจัดเรียงต่อกัน หรืออีกนัยหนึ่งคือ การผสมผสานกันระหว่างงานดีไซน์กับการเคลื่อนไหวให้เกิดออกมาเป็นตัวงานที่น่าสนใจขึ้น เราสามารถทำสตอรี่บอร์ด ซึ่งเป็นกุญแจหลักของความสำเร็จในการสร้างสรรค์งานทางด้านกราฟิกเคลื่อนไหวให้ดูสะอาดตาและให้งานน่าสนใจมากขึ้นได้

## 6. เอกสารงานค้นคว้าที่เกี่ยวข้อง

### 6.1 งานค้นคว้าที่เกี่ยวข้อง

6.1.1 นายเพิ่มพูน นันทขว้าง (2550) ค้นคว้าอิสระเรื่อง ภาพยนตร์สารคดี นำเสนอการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพของชุมชนประวัติศาสตร์เวียงกุมกาม

การค้นคว้าอิสระนี้ เป็นการศึกษาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่ต้องการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และนำผลสรุปจากการศึกษามาผลิตภาพยนตร์สารคดีที่สร้างความเข้าใจได้ง่ายกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ และความเปลี่ยนแปลงทางด้านกายภาพของเวียงกุมกาม

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการทดลองโดยสร้างสื่อภาพยนตร์สารคดีการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพของเวียงกุมกาม เพื่อให้ผู้ชมได้มีความเข้าใจถึงประวัติศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพ เช่น การเปลี่ยนเส้นทางทางไหลของแม่น้ำปิง และได้นำเสนอคติความเชื่อของการสร้างวัดในเวียงกุมกามซึ่งมี 2 ความเชื่อคือ สร้างวัดหันหน้าไปทางทิศตะวันออก ซึ่งเป็นความเชื่อช่วงพุทธศตวรรษที่ 19-20 และการสร้างวัดหันหน้าเข้าหาแม่น้ำปิง ซึ่งเป็นความเชื่อช่วงพุทธศตวรรษที่ 20-21 รวมทั้งได้รับทราบปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นเช่น ปัญหาด้านการใช้ที่ดิน ปัญหาด้านการสาธารณูปโภค ปัญหาหารอนุรักษ์โบราณสถาน และปัญหาด้านการท่องเที่ยว

อีกทั้งยังมีความคาดหวังว่าจะสามารถสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้ชมสนใจและติดตามข่าวสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเวียงกุมกาม เนื่องจากการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องและนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการผลิตสื่อภาพยนตร์สารคดี หลังจากนั้นได้ทำการทดสอบสื่อภาพยนตร์สารคดีโดยการ

ทำแบบสอบถาม ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปแบบกราฟ แผนภูมิ และตาราง

จากผลการศึกษาพบว่า สื่อภาพยนตร์สารคดีสามารถทำให้ผู้ชมได้มีความเข้าใจในประวัติศาสตร์ลักษณะทางกายภาพ และปัญหาต่างๆ ในเวียงกุมกามเพิ่มมากขึ้น และสามารถสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ชม อีกทั้งยังสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเวียงกุมกามในอนาคต

## 6.2 ผลงานที่ใช้เป็นข้อมูลด้านแนวความคิดในการดำเนินเนื้อหา

6.2.1 แนวคิดในการสร้างแก่นของเรื่องราวมาจากสารคดีเรื่อง “การเดินทางของโมนาลิซ่า”

6.2.2 แนวคิดการดำเนินเรื่องราวมาจากกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่อง รู้สู้ Flood

## 6.3 ข้อมูลอ้างอิง

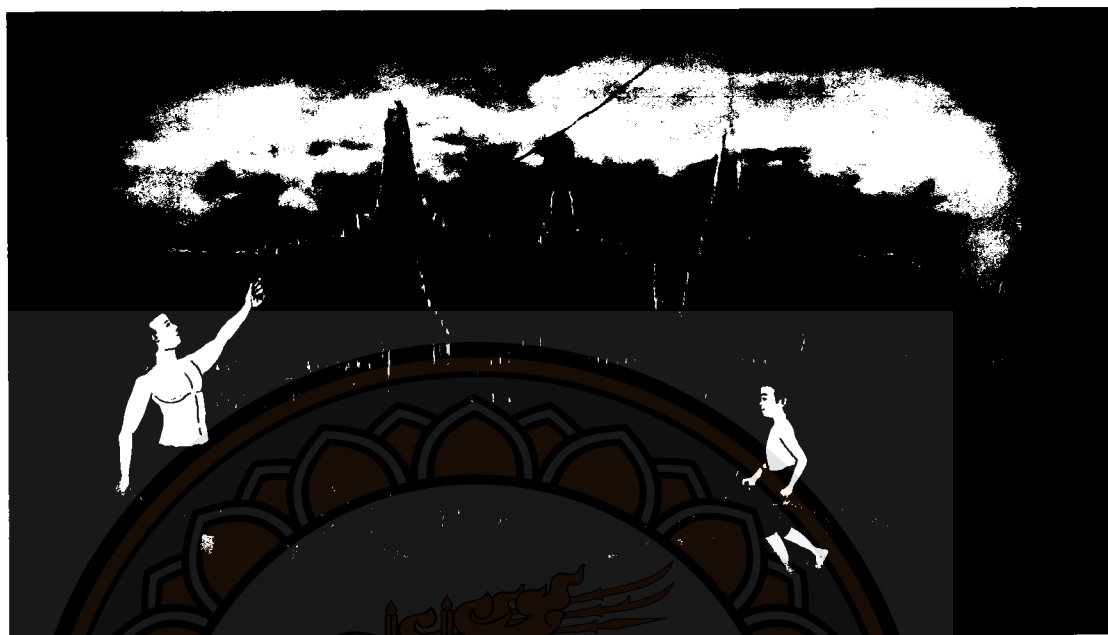
6.3.1 ข้อมูลอ้างอิงด้านการใช้สีและความเป็นเอกภาพของเรื่องได้แก่

- 1) กราฟิกเคลื่อนไหวเรื่อง นิราศบางกอก “ชีพจรลงเท้า”



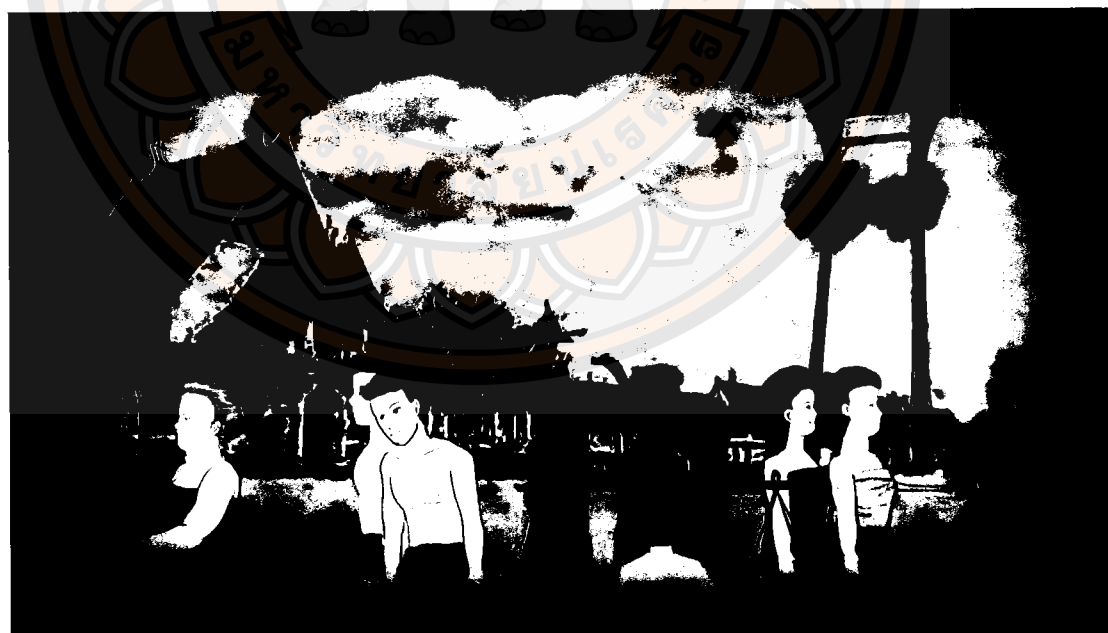
ภาพที่ 19 นิราศบางกอก “ชีพจรลงเท้า”

ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=ZIEPFGgoUpk>



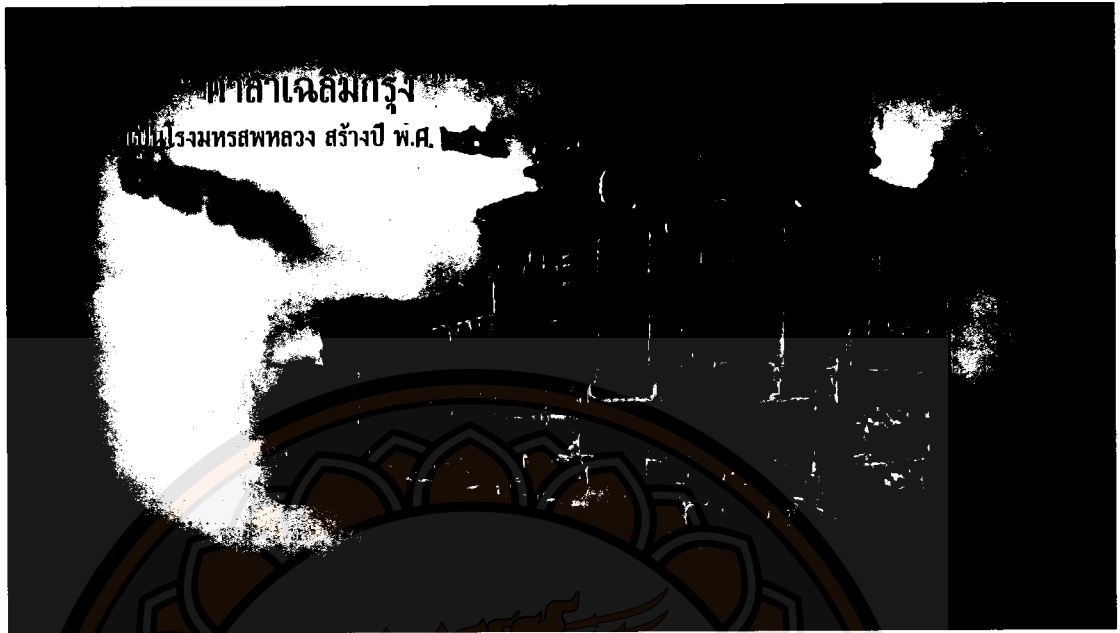
ภาพที่ 20 นิราศบางกอก "ซีพจรลงเท้า"

ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=ZIEPFGgoUpk>



ภาพที่ 21 นิราศบางกอก "ซีพจรลงเท้า"

ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=ZIEPFGgoUpk>



ภาพที่ 22 นิราศบางกอก "ซีพจรลงเท้า"

ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=ZIEPFGgoUpk>

### 6.3.2 ข้อมูลอ้างอิงด้านการดำเนินเรื่องราว

- 1) กราฟิกเคลื่อนไหวเรื่อง Silpakorn University VDO ที่เด็กศิลปากร

ต้องดู



ภาพที่ 23 Silpakorn University VDO ที่เด็กศิลปากรต้องดู

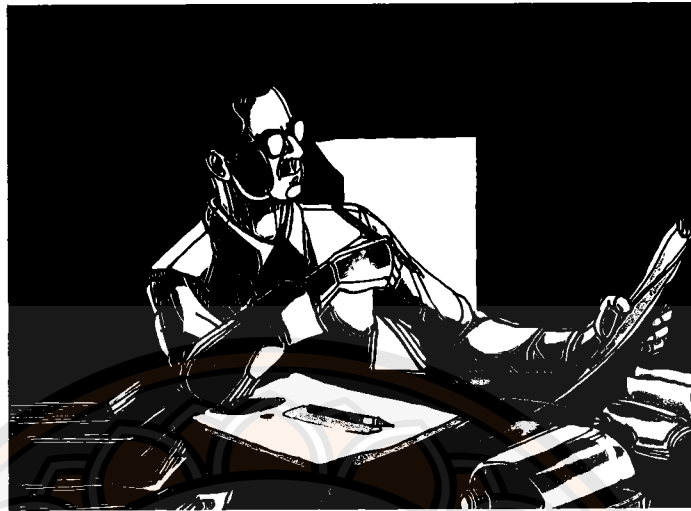
ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=tdU29yjFsSA>



ภาพที่ 24 Silpakorn University VDO ที่เด็กศิลปากรต้องดู  
ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=tdU29yjFsSA>



ภาพที่ 25 Silpakorn University VDO ที่เด็กศิลปากรต้องดู  
ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=tdU29yjFsSA>



ภาพที่ 26 Silpakorn University VDO ที่เด็กศิลปากรต้องดู  
ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=tdU29yjFsSA>

### 6.3.3 ข้อมูลอ้างอิงสถานที่ในการดำเนินเนื้อหา

เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลรูปภาพจากเว็บไซต์ต่างๆ และนำมาดัดแปลงเพื่อให้เข้ากับตัวเนื้อหาทางวิจัย ซึ่งได้แก่

- 1) แผนที่ทวีปเอเชีย
  - 2) แผนที่ประเทศไทย
  - 3) รูปภาพ ตาบลเขาเต่า
- ฯลฯ

### 6.3.4 ข้อมูลอ้างอิงด้านกลุ่มเป้าหมาย

พัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence) อายุระหว่าง 15-18 ปี เด็กจะเข้าสู่วัยรุ่นเมื่ออายุ 15-18 ปี เป็นระยะที่เด็กกำลังเรียนในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นระยะที่เด็กวัยรุ่นค้นหาลักษณะประจำตนและบทบาท ที่แท้จริงของตนทั้งที่บ้านและทางโรงเรียน เช่นเดียวกับวัย 12-15 ปี เหตุนี้วัยรุ่นจึงเปลี่ยนแบบแผนพฤติกรรมของตนสู่ผู้ใหญ่ แต่ถ้าวัยรุ่นนี้หาลักษณะประจำตนไม่ได้ และไม่ทราบว่าจะบทบาทที่แท้จริงของตนคืออะไร จะเกิดความสับสนในบทบาทและจะปรับตัวไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับเพศ และอาชีพเพราะปัจจุบัน "รักร่วมเพศ" มีมากขึ้นและด้านอาชีพก็มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเนื่องจากความก้าวหน้าทางวิทยาการ อิริคสัน ซึ่งให้เห็นว่าในบางกรณีที่เด็กปรับตัวไม่ได้ สับสนในบทบาทเพศและอาชีพ เด็กจะรับเอาบทบาทที่ไม่พึงประสงค์

และเป็นอันตรายจากสังคมมาเป็นของตน เช่น ดิถยาเสพติด ซึ่งเด็กรู้สึกว่าเป็นหนทางที่จะแสวงหาความหมายให้กับชีวิตได้

1) พัฒนาการทางกาย ร่างกายของเด็กวัยนี้จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่เต็มที่มีน้ำหนักและส่วนสูงมากที่สุด แขนขาจะเจริญมากกว่าสัตว์ ลำตัวจะเจริญมากกว่าสัตว์ กระดูกแข็งแรง ผิวพรรณผ่องใส ต่อมต่างๆ ทำหน้าที่มากขึ้นวัยนี้เริ่มพิถีพิถันในเรื่องความงาม เด็กจะสนใจรูปร่างหน้าตาและการแต่งกายมากจะหันไปใช้เครื่องสำอางที่โฆษณาอยู่ทั่วไป เด็กวัยรุ่นที่รูปร่างหน้าตาดี แต่งตัวสวยงามจะเป็นที่รู้จักและชื่นชอบในหมู่วัยรุ่นด้วยกัน นอกจากนี้มีลักษณะที่มีเสน่ห์ดึงดูดใจแล้วรูปร่างหน้าตาก็ยังมีส่วนสัมพันธ์ในด้านความสำเร็จด้านอื่นอีก เช่น สามารถปรับตัวได้ดี มีความสำเร็จในการเรียน เพราะครูมักจะให้คะแนนเด็กที่มีหน้าตาดีมากกว่าเด็กหน้าตาไม่ดี (Berschied and Walster, 1972 อ้างถึงในอาภา จันทรสกุล , 2520 : 5)

2) พัฒนาการทางอารมณ์ วัยนี้ต้องการอิสรภาพมากขึ้น มักจะแสดงอาการแข็งกร้าว เมื่อถูกจำกัดเสรีภาพ มักมีอารมณ์เพื่อฝันเกี่ยวกับอนาคต เช่น อาชีพ การแต่งงาน เด็กวัยนี้ปรับตัวได้ดีขึ้น อารมณ์สุขุมเยือกเย็น กล้าเผชิญความจริงมากขึ้น ถ้าหากเด็กวัยนี้อยู่ห่างบิดามารดา เช่น อยู่หอพักหรืออยู่บ้านคนอื่นจะทำให้เด็กมีอารมณ์มั่นคงยิ่งขึ้นกว่าการอยู่ใกล้บิดามารดา เพราะการอยู่ใกล้บิดามารดาจะทำให้ขาดความมั่นคงทางอารมณ์ เนื่องมาจากได้รับตามใจและการปกป้องมากเกินไป

3) พัฒนาการทางสังคม เด็กวัยนี้พอใจที่จะอยู่ในกลุ่มเพศเดียวกันและมักจะทำตามกลุ่ม นิยมและคลั่งไคล้อะไรที่เหมือนๆ กัน มักจะนิยมของแปลก ๆ และวิตถาร เริ่มสนใจเพศตรงข้าม ดังนั้นการอยู่ในเพศเดียวกันจะพัฒนาไปสู่กลุ่มต่างเพศอย่างค่อยเป็นค่อยไปคือเมื่อมีการร่วมกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง วัยรุ่นแต่ละกลุ่มที่เป็นคนละเพศก็จะมาพบปะกัน วัยรุ่นจึงอยู่ในฐานะสมาชิกของกลุ่มที่รู้จักกันโดยเริ่มทั้งสองเพศ ต่อมาเมื่อค่อย ๆ รู้จักพูดคุยกันแล้วสมาชิกของแต่ละกลุ่มซึ่งเป็นคนละเพศก็เริ่มจับคู่กัน เริ่มมีนัดแล้วโยงไปสู่การแต่งงานและการเตรียมตัวสำหรับอาชีพต่อไป

4) พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางสมองเกือบเท่าผู้ใหญ่เป็นวัยที่เริ่มมีแนวทางชีวิตสำหรับตัวเอง มักจะสนใจเกี่ยวกับศีลธรรมจรรยาและด้านการเมือง แต่ก็ยังไม่สามารถตัดสินใจอะไรได้เนื่องจากขาดประสบการณ์เป็นวัยที่แสวงหาลักษณะประจำตนเพื่อเลือกและเตรียมตัวสำหรับอาชีพ

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานวิจัย

การดำเนินงานการศึกษาระดับครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อการออกแบบสารคดีเรื่อง  
รู้ อยู่ ไหม? เพื่อให้เห็นถึงที่มาการมีอยู่ของผ้าไหมไทยในแต่ละยุคสมัย และเพื่อให้เป็นการเตือนใจ  
ให้หวงแหนศิลปวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมของชาติไว้ โดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 กลุ่มเป้าหมายเยาวชนอายุ 15-18 ปี
- 1.2 บุคคลทั่วไปที่สนใจ

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

##### 2.1 อุปกรณ์

- 2.1.1 Personal Computer (PC)
- 2.1.2 Macbook Air
- 2.1.3 Tablet Wacom Bamboo Pen
- 2.1.4 Printer and Scanner Epson TX220

##### 2.2 โปรแกรม

- 2.2.1 Adobe Photoshop CS5
- 2.2.2 Adobe Illustrator CS5
- 2.2.3 Adobe After Effects CS5
- 2.2.4 Adobe Premiere Pro CS5
- 2.2.5 Garage Band (โปรแกรมเครื่อง Mac ใช้ในการอัดเสียง)

#### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ แล้ว จะต้องมีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่มี  
ความสำคัญต่อผลงานวิจัย ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

### 3.1 ข้อมูล ความสำคัญ ของผ้าไหม แบ่งหัวข้อการเก็บรวบรวมดังนี้

3.1.1 ประวัติความเป็นมาของผ้าไหมก่อนที่จะเข้ามาในประเทศไทย

3.1.2 ประวัติการเข้ามาสู่ประเทศไทยของผ้าไหม

3.1.3 ประวัติการมีอยู่ของผ้าไหมไทยในยุคสมัยต่างๆ

3.1.4 บุคคลสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องและผลักดันให้ผ้าไหมไทยดำเนินมาจนถึง

ปัจจุบัน

3.1.5 ตราสัญลักษณ์ประกันคุณภาพผ้าไหมไทย (ตรานกยูงสีต่างๆ)

### 3.2 ข้อมูลด้านเทคนิคการทำงาน ประกอบด้วย

3.2.1 หลักการเขียนบทสารคดี ต้องมีแก่นเรื่องที่น่าสนใจ เนื้อเรื่องกระชับ ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย ถ่ายทอดเรื่องราวและประเด็นที่เกิดขึ้นจริงผ่านการเล่าเรื่องที่มีชั้นเชิงแยบยล

3.2.2 การสร้างกราฟิกเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effects จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

3.2.3 วิธีใช้โปรแกรม Garage Band เพื่ออัดเสียง จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

## 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาเกี่ยวกับงานที่ใกล้เคียง และ ข้อมูลต่างๆที่รวบรวมมาศึกษา ทำให้ได้ข้อมูลที่จะนำมาเพื่อพัฒนาในงานสารคดีเรื่อง รู้ อยู่ ไหม? มีดังนี้

4.1 ลักษณะการเขียนบทสารคดี ที่ต้องมีแก่นเรื่องที่น่าสนใจ

4.2 ลักษณะการถ่ายทอดเรื่องราวจากข้อความให้ออกมาเป็นรูปภาพที่น่าสนใจ และ ดึงดูดผู้ชม

4.3 เลือกใช้สีสັນที่สวยงาม เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย

## 5. วิธีดำเนินงานวิจัย

5.1 ศึกษาข้อมูลประวัติความเป็นมาและการมีอยู่ของผ้าไหมไทยในแต่ละยุคสมัย จากเอกสารและเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลในการเขียนบทสารคดีในการทำภาพกราฟิกเคลื่อนไหว

5.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนบทสารคดี จากหนังสือคู่มือและเว็บไซต์ เพื่อใช้ประกอบในการสร้างสรรค์บทสารคดี

5.3 ศึกษาข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาวิเคราะห์และสร้างกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสม

5.4 การออกแบบพัฒนาและการสร้างสรรค์ ภายใต้กรอบแนวคิด ในการออกแบบสารคดี เพื่อสร้างความเหมาะสมให้กับเนื้อเรื่องและกลุ่มเป้าหมาย

5.5 การนำเสนอผลงานการออกแบบสารคดีเรื่อง รู้ อยู่ ไหม? ในรูปแบบการจัดนิทรรศการ

## 6. ระยะเวลาการทำงานวิจัย

ใช้ระยะเวลาทั้งหมดเป็นเวลา 4 เดือน ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน-เดือนกุมภาพันธ์

## 7. แผนดำเนินงาน

ที่	รายละเอียด	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.
1.	เก็บรวบรวมข้อมูล	←→			
2.	การศึกษาข้อมูล	←→			
3.	ร่างแบบ		←→	→	
4.	ดำเนินการผลิต		←→		→
5.	นำเสนอผลงาน				←→

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

สำหรับการออกแบบสารคดีเรื่อง "รู้ อยู่ ไหม" ได้แบ่งขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานออกเป็น 3 ช่วง ดังต่อไปนี้

1. Pre-Production
2. Production
3. Post-Production

#### 1. Pre-Production

##### 1.1 การสืบค้นข้อมูล

ข้อมูลการออกแบบสารคดีเรื่อง "รู้ อยู่ ไหม" ได้มีการรวบรวมมาจากหลายเว็บไซต์ โดยใช้ข้อมูลพื้นฐานจากเว็บไซต์ Wikipedia เป็นข้อมูลหลัก และจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับผ้าไหมต่างๆ เป็นข้อมูลเสริมเพื่อให้ข้อมูลเรื่องเกี่ยวกับการมีอยู่ของผ้าไหมไทยในยุคสมัยต่างๆ มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยการนำมาวิเคราะห์ให้เป็น ลำดับเวลาเพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ ดังรูปภาพ

#### ตำนานผ้าไหมจีน

5,000 กว่าปีก่อน ที่ประเทศจีน ในสมัยพระเจ้าหวงตี้ ซึ่งโปรดการล่าสัตว์ ครั้งหนึ่งไปถึงเขาซีซัน ทรงพบหญิงสาวนางหนึ่งกำลังเลี้ยงตัวไหม และเก็บรวบรวมเส้นไหมจำนวนมากอยู่ที่ต้นหม่อน พระองค์ไม่เคยทอดพระเนตรมาก่อนจึงเสด็จเข้าไปหาหญิงสาวผู้นั้น พร้อมรับสั่งถามว่า "ข้าพเจ้าอยากเรียนรู้วิธีการเลี้ยง และสาวเส้นไหม ท่านจะสอนข้าพเจ้าได้หรือไม่?" ฝ่ายหญิงสาวตอบว่า "พ่อแม่ได้สั่งไว้ว่าห้ามสอนผู้ชายที่ไม่ใช่สามีตน" เมื่อจักรพรรดิได้ยินดังนั้นจึงรวบรวมความกล้าขออภิเษกสมรสกับหญิงสาวผู้นั้น ซึ่งเธอชื่อ เหลยอู่ ดังตำนานจีนที่เล่าขานกันต่อมาว่าเป็นผู้ค้นพบวิธีปลูกหม่อน เลี้ยงไหมและสาวเส้นไหมนั่นเอง

ภาพที่ 27 ภาพแสดงตำนานผ้าไหมจีนเรื่องที่ 1

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

## ตำนานผ้าไหมจีน

บางตำนานก็เล่าว่าเมื่อ 4,000 กว่าปีมาแล้วที่ประเทศจีน  
 ในสมัยของจักรพรรดิเหลือง พระนางสิ่วซู่ซึ่งเป็นพระมเหสี ได้ใช้หางสุนัขไปหาผลไม้  
 และได้เก็บผลสีขาวเล็กๆ ตัดมาจากส่วนหลอนด้วย แต่ผลนั้นเหนียวมากจนพระนางสิ่วซู่  
 ไม่สามารถเสวยได้ จึงนำไปต้ม แล้วก็ค้นพบว่าผลสีขาวนั้นสามารถดึงออกมาเป็นเส้นใยสีขาวละเอียด  
 งามมาก การค้นพบโดยบังเอิญนี้ทำให้พระนางได้รับพระนามว่า "เจ้าหญิงแห่งไหม" สืบต่อมา  
 และยังมีตำนานอีกมากมายเกี่ยวกับการค้นพบหลอนและไหม แต่วิธีการปลูกหลอนเลี้ยงไหมในเมืองจีน  
 ถือเป็นความลับที่หวงแหนกันอย่างยิ่ง ครั้นเมื่อจีนได้ส่งผ้าไหมออกไปขายยังต่างประเทศตามเส้นทาง  
 สายไหมอันลือชื่อ คนเอเชียก็พยายามที่จะเรียนรู้ จากนั้นการปลูกหลอนเลี้ยงไหม จึงได้แพร่หลายไปยัง  
 ประเทศเกาหลี ญี่ปุ่น ประเทศในคาบสมุทรอินโดจีน และอินเดีย

ภาพที่ 28 ภาพแสดงตำนานผ้าไหมจีนเรื่องที่ 2

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

- ปลายสมัยรัชกาลที่ 2 นายแลชาวเวียงจันทน์ ผู้มีความชำนาญในการปลูกหลอนเลี้ยงไหมได้อพยพเข้ามาในสยาม  
 จากนั้นได้เข้าสวามิภักดิ์ต่อรัชกาลที่ 3 ซึ่งรัชกาลที่ 3 ได้ทรงแต่งตั้งให้นายแลไปปกครองเมืองชัยภูมิ ซึ่งทำให้เกิด  
 การเผยแพร่การปลูกหลอนเลี้ยงไหมในแถบภาคอีสานกว้างขวางขึ้น

- รัชกาลที่ 5 ทรงมีพระราชดำริจะบำรุงอุตสาหกรรมทำไหม ทรงเล็งเห็นว่าหากไม่อุดหนุนการทำไหมของประเทศ  
 แล้ว จะต้องสั่งซื้อไหมจากต่างประเทศเพิ่มมากขึ้นทุกปี พระองค์ทรงมอบให้กระทรวงเกษตรธิการเชิญ ศาสตราจารย์  
 โทยามา มาเป็นที่ปรึกษาด้านไหม ให้มาสร้างสถานีปลูกหลอนเลี้ยงไหม ณ ตำบลคำค่าแดง กรุงเทพฯ

- รัชกาลที่ 5 ทรงเล็งเห็นหนทางที่จะบำรุงการปลูกหลอนเลี้ยงไหมให้เจริญยิ่งขึ้น จึงทรงให้ยกแผนไหมขึ้นเป็น  
 กรมช่างไหม จากนั้นสืบมากิจการด้านไหมของไทยก็มีพัฒนาการ

- ได้มีการตั้งสภาของช่างไหมที่ นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ และร้อยเอ็ด และเมื่อกิจการด้านไหมเจริญก้าวหน้า  
 ขึ้นจึงได้ขยายออกสู่จังหวัดต่างๆ เพิ่มขึ้นที่ ศรีสะเกษ มหาสารคาม และชัยภูมิ

- จนกระทั่งต้นรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 การส่งเสริมการเลี้ยงไหมได้ชะงักและล้มเลิกไป

- สภาพสังคมหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ทำให้วิถีชีวิตของชาวบ้านทั่วไปเปลี่ยนไปอย่างมากรวมถึงผ้าไหมก็ได้มีการเลือกรางหายไปเนื่องจากคนส่วนใหญ่หันมาสนใจบริโภคผ้าที่ผลิตจากโรงงานมากกว่าเพราะสะดวกสบายในเรื่องของการผลิตและมีปริมาณเยอะและหาซื้อได้ง่าย

- ทางราชการได้กลับมามีแผนการเลี้ยงไหมอีกครั้ง ภายใต้การดูแลของกรมเกษตรและการประมง กระทรวงเศรษฐการ ได้มีการดำเนินการผสมพันธุ์และส่งเสริมการเลี้ยงไหมแก่ราษฎรทางภาคอีสานเพื่อนำรังไหมไปขายให้กับโรงงานสาวไหมที่กระทรวงเศรษฐการตั้งขึ้น ที่นครราชสีมา

- มีการว่าจ้างผู้เชี่ยวชาญมาช่วยฝึกสอนเจ้าหน้าที่ แต่การดำเนินการยังไม่บรรลุผลก็เกิดสงครามมหาเอเชียบูรพา โรงงานจึงถูกย้ายไปตั้งที่ พิมาย แต่ก็ต้องล้มเลิกกิจการไปในที่สุด ทำให้การส่งเสริมการเลี้ยงไหมชะงักไปถึงเกือบ 30 ปี

- รัฐบาลได้ส่งเสริมการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมอีกครั้ง โดยจัดตั้งหมวดส่งเสริมการเลี้ยงไหมขึ้นที่ ปากช่อง พุทีศสงหนองคาย ขอนแก่น ร้อยเอ็ด

- เกิดจุดเปลี่ยนของไหมไทยขึ้น โดยบุคคลชาวอเมริกาที่มีชื่อว่า จิม ทอมป์สัน ผู้ได้ชื่อว่าเป็นราชาของผ้าไหมไทย

- ผ้าไหมไทย ได้มีโอกาสเข้าสู่วงการภาพยนตร์ตะวันตก โดยปี 2494 มีการนำผ้าไหมไทยตัดเป็นเครื่องแต่งกายของผู้แสดงในละครบรอดเวย์ The King and I

- รัฐบาลได้ยกฐานะขึ้นเป็นสถานีส่งเสริมการเลี้ยงไหม

- กรมกสิกรรมจึงออกมาดำเนินการขยายสถานีส่งเสริมการเลี้ยงไหมขึ้นอีก 2 แห่งคือที่สถานีส่งเสริมการเลี้ยงไหมจังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดบุรีรัมย์

- ได้นำผ้าไหมไทยมาตัดเป็นเครื่องแต่งกายของผู้แสดงในเรื่องเบเนฮอร์ (Ben - hur)

- ปีแอร์ มาลเมอ เป็นนักดีไซน์เนอร์ชาวฝรั่งเศสได้นำผ้าไหมไปออกแบบชุด ลองพระองค์ของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ในคราวที่พระองค์เสด็จเยือนสหรัฐอเมริกาอย่างเป็นทางการในปี 2502 อีกด้วย

- พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ ได้เสด็จไปประทับที่วังไกลกังวล อำเภอหัวหินจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ทั้งสองพระองค์ได้เสด็จไปทรงเยี่ยมราษฎรที่ หมู่บ้านเขาเต่า และสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ ได้ทรงชักชวนให้หญิงชาวบ้านหัตถทอผ้าฝ้าย

- ได้ร่วมมือกับรัฐบาลญี่ปุ่นตามแผนนิคมจัดตั้งศูนย์วิจัยและอบรมไหมนครราชสีมา ขึ้นที่จังหวัดนครราชสีมา ดำเนินงานด้านทอผ้า วิจัยเกี่ยวกับการปลูกหม่อน เลี้ยงไหม เป็นศูนย์กสิกรรมวิชาการเรื่องหม่อนไหม

- เกิดอุทกภัยที่จังหวัดนครพนม ภายหลังเจ้าลตพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ ได้เสด็จพระราชดำเนินไปทรงเยี่ยมเยียนและพระราชทานเครื่องอุปโภคบริโภคเป็นการบรรเทาความเดือดร้อนให้แก่ราษฎร มีราษฎรมารอรับเสด็จอย่างเนืองแน่นจากหลายๆ อำเภอ ปรากฏว่า หญิงชาวบ้านแทบทุกคนห่มผ้าไหมมัดหมี่ซึ่งมีความสวยงามต่างกัน สมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถได้ทอดพระเนตรเห็นผ้าไหมเหล่านั้นด้วยความสนพระราชหฤทัยยิ่ง ทรงสอบถามราษฎรได้ความว่า ราษฎรทอผ้าไหมมัดหมี่ไว้ใช้กันเองแทบทุกครัวเรือน ไม่ได้ทอขาย นอกจากทอให้ลูกหลานสวมออกเรือน

- กรมวิชาการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ (หน่วยงานเดิมของกรมหม่อนไหม) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ และมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพพร้อมกันจัดสัมมนาหาแนวทางแก้ไขจนได้ข้อสรุปเป็นมาตรการคุ้มครองไหมไทยและออกข้อบังคับในการผลิตผ้าไหมไทยโดยออกตราสัญลักษณ์รับรองคุณภาพผ้าไหมไทยไว้เป็นระดับต่างๆ

- มีการจัดตั้งสถาบันวิจัยหม่อนไหม กรมวิชาการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์

- มีการมีการยกฐานะจัดตั้งเป็น "กรมหม่อนไหม กระทรวงเกษตรและสหกรณ์"

- ผ้าไหมไทยถือว่าเป็นผ้าไหมที่มีเอกลักษณ์ที่สวยงาม และมีคุณภาพดีเยี่ยม ถือเป็นสินค้าส่งออกที่มีชื่อเสียงของประเทศ

ภาพที่ 29 ภาพแสดงลำดับเวลาของผ้าไหมไทยในยุคสมัยต่างๆ

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

## 1.2 แนวทางในการออกแบบ

### 1.2.1 นำข้อมูล 3 ส่วนมาวิเคราะห์ได้แก่

#### 1) ผ้าไหมไทย

- ประวัติ
- ยุคสมัยต่างๆ
- บุคคลที่เกี่ยวข้อง

#### 2) สารคดี

- สารคดีประวัติศาสตร์
- รวบรวมเรื่องราวทางประวัติศาสตร์
- ย้ำเตือนจิตสำนึกของคนรุ่นหลังให้เห็นความสำคัญ

### 3) กลุ่มเป้าหมาย

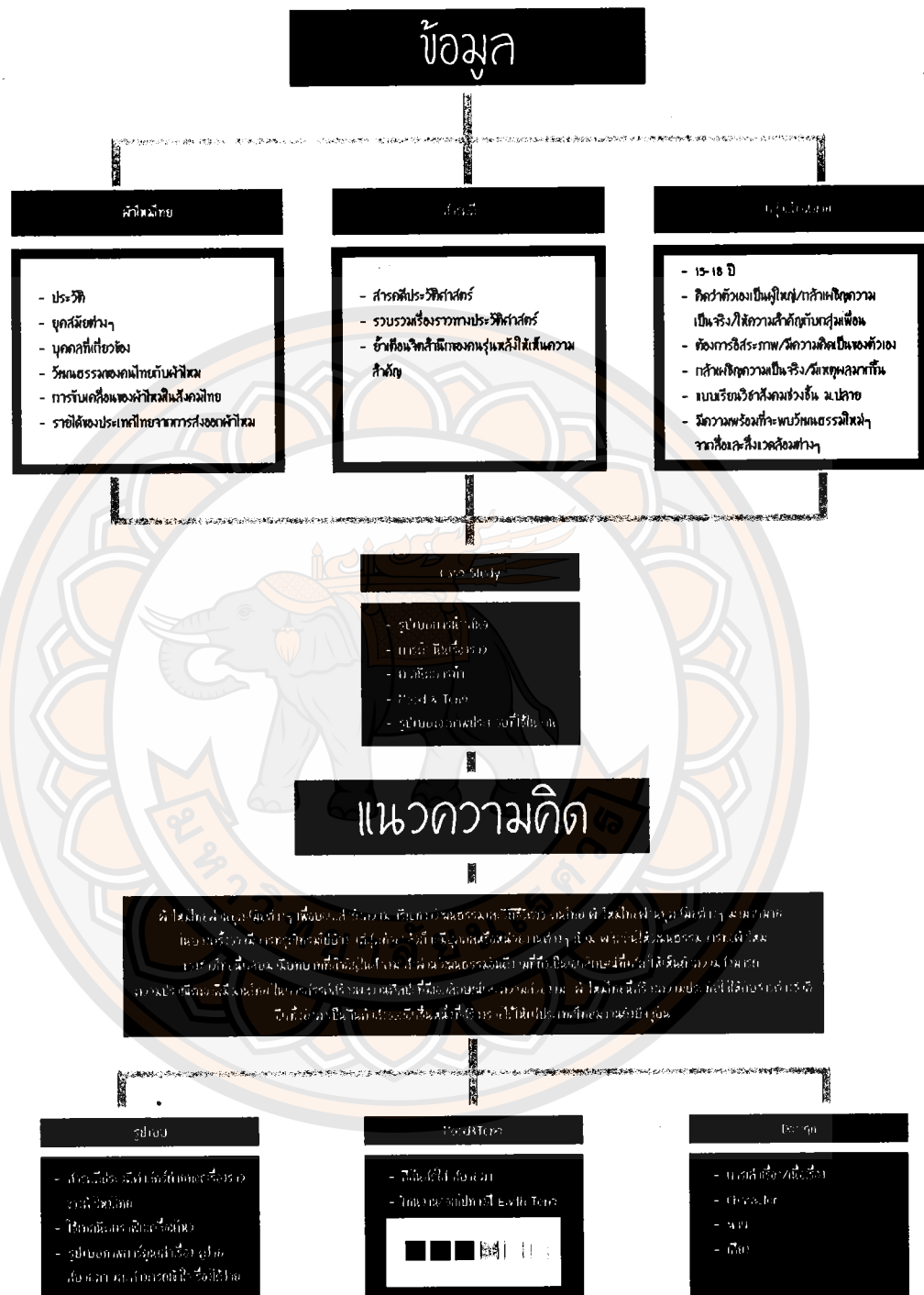
- 15 – 18 ปี
- การเผชิญความเป็นจริง
- เปิดรับวัฒนธรรมใหม่ๆ จากสื่อต่างๆ

#### 1.2.2 ศึกษาตัวอย่างผลงาน

- 1) รูปแบบการนำเสนอ
- 2) การดำเนินเรื่องราว
- 3) เทคนิคการทำ
- 4) Mood & Tone

#### 1.2.3 สรุปแนวความคิด

ผ้าไหมไทยผ่านยุคสมัยต่างๆ มากมาย ในบางครั้งอาจทำให้เกิดการเสื่อมโทรมลงไปบ้าง แต่ในช่วงเวลาหนึ่งนั้นก็จะมีบุคคลหรือหน่วยงานต่างๆ มาช่วยผลักดันให้วัฒนธรรมการทอผ้าไหมไทยนี้อยู่คู่สังคมไทยต่อไป เพื่อส่งผ่านวัฒนธรรมอันดีงามที่ถือเป็นเอกลักษณ์ที่มีชื่อเสียงของประเทศไทยให้อยู่คู่สังคมไทยต่อไป



ภาพที่ 30 ภาพแสดงแนวทางในการออกแบบ

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

### 1.3 การกำหนดเค้าโครงเรื่อง

มีการแบ่งเนื้อเรื่องออกเป็น 5 Sequence ดังนี้

**Sequence 1** ในปัจจุบันกระแสการอนุรักษ์มากมายเกิดขึ้นตาม Facebook Twitter และ Instagram อย่างกว้างขวาง ในเรื่องของการรักษาศิลปวัฒนธรรม แล้วคุณล่ะรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมต่างๆ ของชาติเรามากน้อยแค่ไหน??? รู้ยังไหมว่าความเป็นมาเป็นไปหรือการมีอยู่ของสิ่งต่างๆ นั้นมันมีมาอย่างไร??? วัฒนธรรมไทยที่น่าสนใจและเด่นชัดคือเรื่องของเครื่องแต่งกาย ซึ่งผ้าถือเป็นวัตถุดิบที่สำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ผ้าที่ใช้ทำชุดไทยนี้มีหลายแบบหลายประเภท หลักๆ แล้วก็คงเป็นผ้าไหมต่างๆ ผ้าไหมของไทยนี้ได้รับการยกย่องว่าเป็นผ้าซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแตกต่างจากผ้าไหมทั่วไป กล่าวคือ มีแสงแวววาวเป็นมันเลื่อม เนื้อผ้าฟูไม่เรียบ อ่อนนุ่ม มีน้ำหนัก

บุคคลที่มีความสำคัญและคนทั่วไปนึกถึงถ้าพูดถึงผ้าไหมก็คงเป็นสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ บุคคลผู้ทรงผลักดันให้กิจการผ้าไหมนั้นมีความเจริญก้าวหน้า เริ่มจากเมื่อเดือนเมษายน พ.ศ.2508 ระหว่างพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ได้เสด็จไปทรงเยี่ยมราษฎรที่ หมู่บ้านเขาเต่า สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ได้ทรงชักชวนให้หญิงชาวบ้านหัดทอผ้าฝ้ายขาย ถือได้ว่าเป็นพระราชกรณียกิจแรกทางด้านส่งเสริมอาชีพหัตถกรรมแก่ราษฎร

เมื่อ พ.ศ. 2509 ไทยได้ร่วมมือกับรัฐบาลญี่ปุ่นตามแผนโคลัมโบจัดตั้งศูนย์วิจัยและอบรมไหมนครราชสีมา ขึ้นที่จังหวัดนครราชสีมา ดำเนินงานค้นคว้า วิจัยเกี่ยวกับการปลูกหม่อน เลี้ยงไหม เป็นศูนย์กลางวิชาการเรื่องหม่อนไหม

**Sequence 2 “ผ้าไหม”** ได้ชื่อว่าเป็น ราชนิแห่งเส้นใย ถือกำเนิดเมื่อประมาณ 5000 ปีก่อนที่ประเทศจีน ครั้นเมื่อจีนได้ส่งผ้าไหมออกไปขายยังต่างประเทศตามเส้นทางสายไหม อันลือชื่อ คนเอเชียก็พยายามที่จะเรียนรู้ จากนั้นการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม จึงได้แพร่หลายไปยังประเทศเกาหลี ญี่ปุ่น ประเทศในคาบสมุทรมอินโดจีน และอินเดีย

**Sequence 3** สำหรับการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมในประเทศไทยพอสันนิษฐานได้ว่า คงกระทำกันมานานแล้ว จนกระทั่งในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) มีขุนนางชาวเวียงจันทน์ซึ่งมีความสามารถในการเลี้ยงไหม สาว ไหม และทอผ้า ชื่อ นายแล เป็นหัวหน้า นำชาวลาวเข้ามาสวามิภักดิ์ต่อพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว นายแลได้รับแต่งตั้งเป็นเจ้าเมืองชัยภูมิ แต่ได้ถึงแก่กรรมก่อนจะสร้างเมืองเสร็จ ชาวมืองจึงปลูก ศาลขึ้น เพื่อเป็นอนุสรณ์แก่นายแลผู้บุกเบิกสิ่งทอไทย ศาลนี้มีชื่อว่า "ศาลเจ้าพ่อพระยาแล"

ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 ถือเป็นยุคแห่งการฟื้นฟู ส่งเสริม และการพัฒนา การปลูกหม่อนเลี้ยงไหม สาวไหม และทอผ้าไหม

ในพ.ศ. 2444 พระองค์ทรงมีพระราชดำริจะบำรุงอุตสาหกรรมไหม พระองค์ทรงมอบให้กระทรวงเกษตรธิการเชิญ ศาสตราจารย์โทยามา มาเป็นที่ปรึกษาด้านไหม ให้มาสร้างสถานีปลูกหม่อนเลี้ยงไหม

ในพ.ศ. 2446 พระองค์ทรงให้ยกแผนกไหมขึ้นเป็นกรมช่างไหม

โดยในปี พ.ศ. 2447-2448 ได้มีการตั้งสาขาของช่างไหมที่ นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ และร้อยเอ็ด และเมื่อกิจการด้านไหมเจริญก้าวหน้าขึ้นจึงได้ขยายออกสู่จังหวัดต่างๆ เพิ่มขึ้นที่ ศรีสะเกษ มหาสารคาม และชัยภูมิ จนกระทั่งต้นรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ประมาณปี พ.ศ. 2456 การส่งเสริมการเลี้ยงไหมได้ชะงักและล้มเลิกไป

หลังจากนั้นสภาพสังคมหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 ทำให้สังคมไทยเป็นสังคมประชาธิปไตยนายทุนเติบโตจากการค้าและอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็ว ทำให้รูปแบบในการใช้ชีวิตวิถีแบบเดิมเริ่มหายไป วัฒนธรรมการทอผ้าใช้ในครัวเรือนเลือนรางหายไป เพราะเนื่องจากคนส่วนใหญ่หันมานิยมบริโภคผ้าที่ผลิตจากโรงงานมากกว่าเพราะสะดวกสบายในเรื่องของการผลิตและมีปริมาณเยอะและหาซื้อได้ง่าย

กระทั่ง พ.ศ. 2478 ยุคพระยาพหลพลพยุหเสนา เป็นนายกรัฐมนตรี ทางราชการได้กลับมาฟื้นฟูการเลี้ยงไหมอีกครั้ง ภายใต้การดูแลของกรมเกษตรและการประมง กระทรวงเศรษฐกิจ ได้มีการดำเนินการผสมพันธุ์และส่งเสริมการเลี้ยงไหมแก่ราษฎรทางภาคอีสานเพื่อนำรังไหมไปขายให้กับโรงงานสาวไหมที่กระทรวงเศรษฐกิจตั้งขึ้น ที่นครราชสีมา

เมื่อ พ.ศ. 2480 โรงงานสาวไหมหลังจากเปิดดำเนินการแล้วก็ประสบปัญหาทั้งทางด้านวัตถุดิบและองค์ความรู้การเลี้ยงไหมของราษฎรที่ไม่ได้ชำนาญ จึงต้องมีการว่าจ้างผู้เชี่ยวชาญมาช่วยฝึกสอนเจ้าหน้าที่ แต่การดำเนินการยังไม่บรรลุผลก็ต้องล้มเลิกกิจการไปเนื่องจากเกิดสงครามมหาเอเซียบูรพา

พ.ศ. 2484 ยุครัฐบาลของจอมพล แปลก พิบูลสงคราม ได้ส่งเสริมการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมอีกครั้ง โดยจัดตั้งหมวดส่งเสริมการเลี้ยงไหมขึ้นที่ ปากช่อง พุทไธสง หนองคาย ขอนแก่น ร้อยเอ็ด

จนกระทั่งในยุคของหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 พ.ศ. 2489 ได้เกิดจุดเปลี่ยนของไทยขึ้น โดยบุคคลชาวอเมริกาที่มีชื่อว่า เจมส์ แฮร์สัน วิสสัน ทอมป์สัน หรือที่ชาวไทยรู้จักกันใน

นามว่า จิม ทอมป์สัน เป็นผู้ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะโดยเฉพาะในแถบภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย

โดยตั้งแต่ พ.ศ. 2500 เป็นต้นมา กรมศิลปกรรมจึงโอนงานมาดำเนินการขยายสถานีส่งเสริมการเลี้ยงไหมขึ้นอีก 2 แห่งคือที่สถานีส่งเสริมการเลี้ยงไหมจังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดบุรีรัมย์ ทำการเผยแพร่ให้ความรู้แก่ประชาชนตั้งแต่วิธีการปลูกต้นหม่อน การผสมพันธุ์ใหม่ การคัดเลือกพันธุ์ ฯลฯ

ต่อมาในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2513 ได้เกิดอุทกภัยที่จังหวัดนครพนม ภายหลังจากน้ำลดพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ได้เสด็จพระราชดำเนินไปทรงเยี่ยมเยียนและพระราชทานเครื่องอุปโภคบริโภคเป็นการบรรเทาความเดือดร้อนให้แก่ราษฎร สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ มีพระราชดำริว่า ชาวบ้านมีความรู้ความสามารถในการทอผ้าไหมมัดหมี่อยู่แล้ว หากจะส่งเสริมให้ทอเพิ่มขึ้นเพื่อขาย ก็จะช่วยให้ชาวบ้านมีรายได้เสริม หลังจากนั้นโครงการส่งเสริมการทอผ้าไหมก็ได้ขยายออกไปตามหมู่บ้านต่างๆ ของจังหวัดทางภาคอีสาน จนการทอผ้าไหมกลายเป็นโครงการส่งเสริมอาชีพที่ทำรายได้ให้แก่ราษฎรอย่างกว้างขวางที่สุด

Sequence 4 ปี พ.ศ. 2545 มีการจัดสัมมนาเพื่อออกข้อบังคับในการผลิตผ้าไหมไทยโดยออกตราสัญลักษณ์รับรองคุณภาพผ้าไหมไทยไว้เป็นระดับต่างๆ และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานสัญลักษณ์นกยูงไทย ให้เป็นเครื่องหมายรับรองคุณภาพสำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าไหมไทยไว้ 4 ชนิด

ตรานกยูงสีทอง เป็นผ้าไหมซึ่งผลิตจากวัตตุดิบ เส้นไหมที่ผลิตแบบภูมิปัญญาพื้นบ้านดั้งเดิมของไทยอย่างแท้จริงและใช้เส้นไหมพันธุ์ไทยพื้นบ้าน เส้นไหมจะต้องสาวเส้นด้วยมือผ่านพวงสาวลงภาชนะ การทอด้วยกี่ทอมือแบบพื้นบ้าน ย้อมด้วยสีธรรมชาติ หรือสีเคมีที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม และต้องผลิตในประเทศไทย

ตรานกยูงสีเงิน เป็นผ้าไหมซึ่งผลิตขึ้นแบบภูมิปัญญาพื้นบ้านผสมผสานกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือและกระบวนการผลิตในบางขั้นตอน ใช้เส้นไหมพันธุ์ไทยพื้นบ้านหรือที่ได้รับ การปรับปรุงจากพันธุ์ไทย เส้นไหมต้องผ่านการสาวด้วยมือ หรืออุปกรณ์ที่ใช้มอเตอร์ขับเคลื่อน ขนาดไม่เกิน 5 แรงม้า การทอต้องทอด้วยกี่ทอมือหรือกี่กระตุก และต้องทำการผลิตในประเทศไทย

ตรานกยูงสีน้ำเงิน เป็นผ้าไหมซึ่งผลิตด้วยภูมิปัญญาของไทยโดยการประยุกต์เทคโนโลยีการผลิตให้เข้ากับสมัยนิยมและทางธุรกิจธุรกิจ ใช้เส้นไหมแท้ ย้อมสีด้วยสีธรรมชาติ หรือสีเคมีที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม ทอด้วยกี่แบบใดก็ได้ และต้องผลิตในประเทศไทย

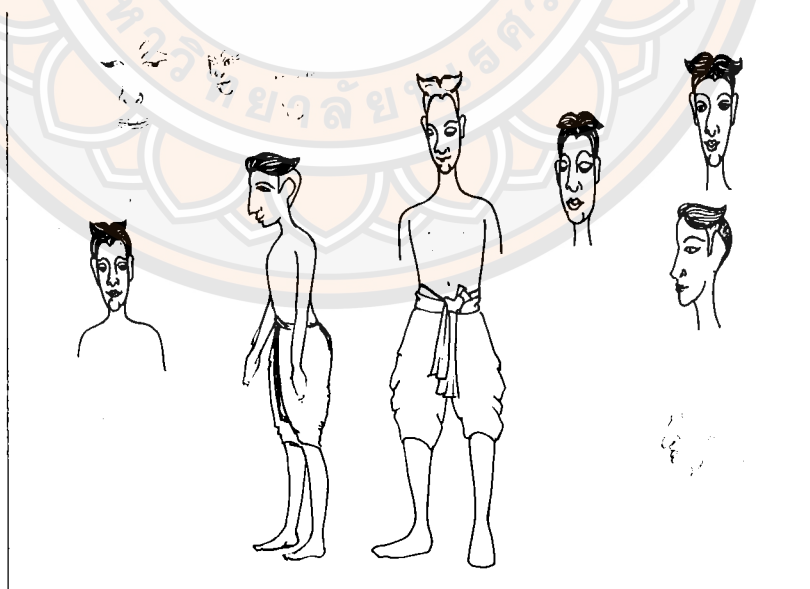
ตรานกยูงสีเขียว เป็นผ้าไหมซึ่งผ่านกระบวนการผลิตและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ผสมผสานกับภูมิปัญญาไทย เช่น ลวดลาย สี สัน ใช้เส้นใยไหมแท้กับเส้นใยอื่นที่มาจากวัสดุธรรมชาติ หรือเส้นใยสังเคราะห์ต่างๆ มีเส้นไหมแท้เป็นองค์ประกอบหลัก มีเส้นใยอื่นเป็นส่วนประกอบรอง ทอด้วยกี่ชนิดใดก็ได้ ย้อมสีด้วยสีธรรมชาติ หรือสีเคมีที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม และต้องผลิตในประเทศไทย

กิจการหม่อนไหมมีความเจริญขึ้นเป็นอย่างมาก จนกระทั่งมีการจัดตั้งสถาบันวิจัยหม่อนไหม กรมวิชาการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ เมื่อ พ.ศ. 2546 และมีการมีการยกฐานะจัดตั้งเป็น “กรมหม่อนไหม กระทรวงเกษตรและสหกรณ์” เมื่อ พ.ศ. 2552 ตามพระราชดำริของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

Sequence 5 ผ้าไหมไทยนั้นผ่านยุคสมัยต่างๆ มา ในบางครั้งบางช่วงเวลาก็ได้ทрудโทรมลงไปบ้างตามกาลเวลาหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม แต่ว่าในช่วงเวลาหนึ่งนั้นก็จะมีบุคคลหรือหน่วยงานต่างๆ เข้ามาผลักดันในวัฒนธรรมการทอผ้าไหมไทยนี้อยู่คู่สังคมไทยต่อไป

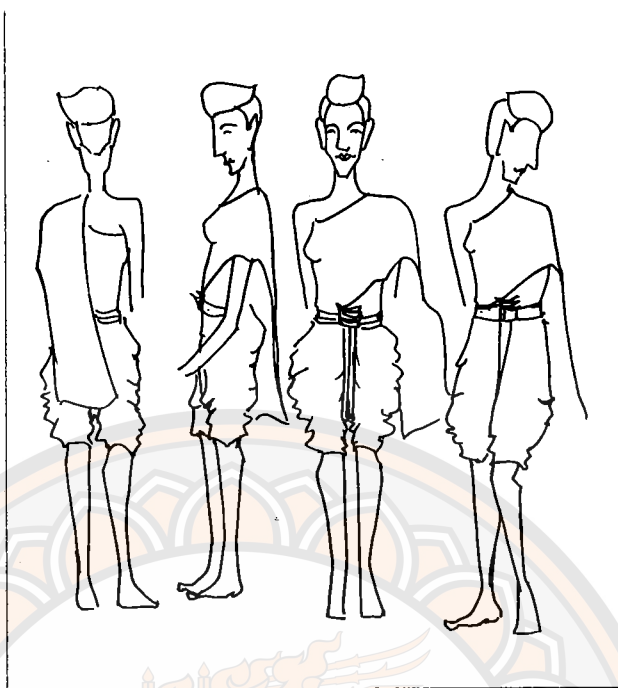
#### 1.4 การออกแบบ

##### 1.4.1 การออกแบบตัวละคร (ช่วงแรก)



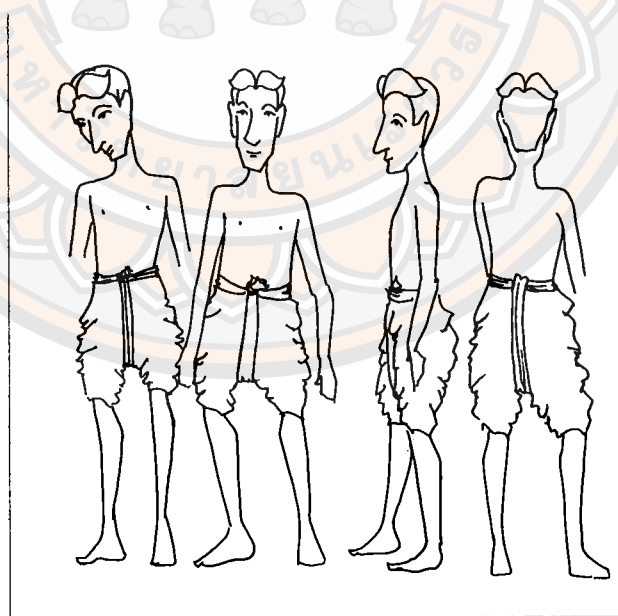
ภาพที่ 31 ภาพร่างตัวละคร

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



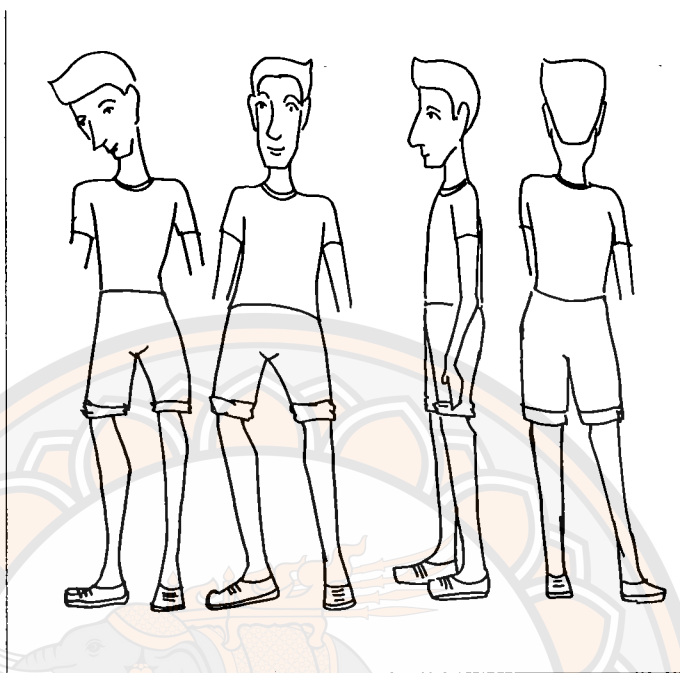
ภาพที่ 32 ภาพร่างตัวละคร

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 33 ภาพร่างตัวละคร

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 34 ภาพร่างตัวละคร

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

1.4.2 การออกแบบฉาก (ช่วงแรก)



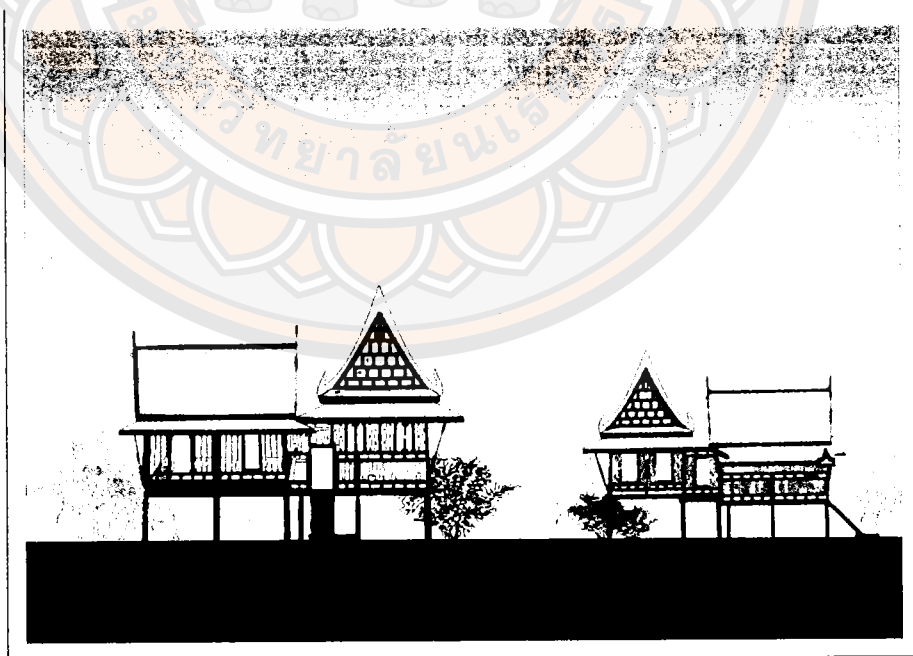
ภาพที่ 35 ภาพการออกแบบฉาก

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 36 ภาพการออกแบบฉาก

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 37 ภาพการออกแบบฉาก

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

## 1.4.3 การออกแบบโลโก้ (ช่วงแรก)

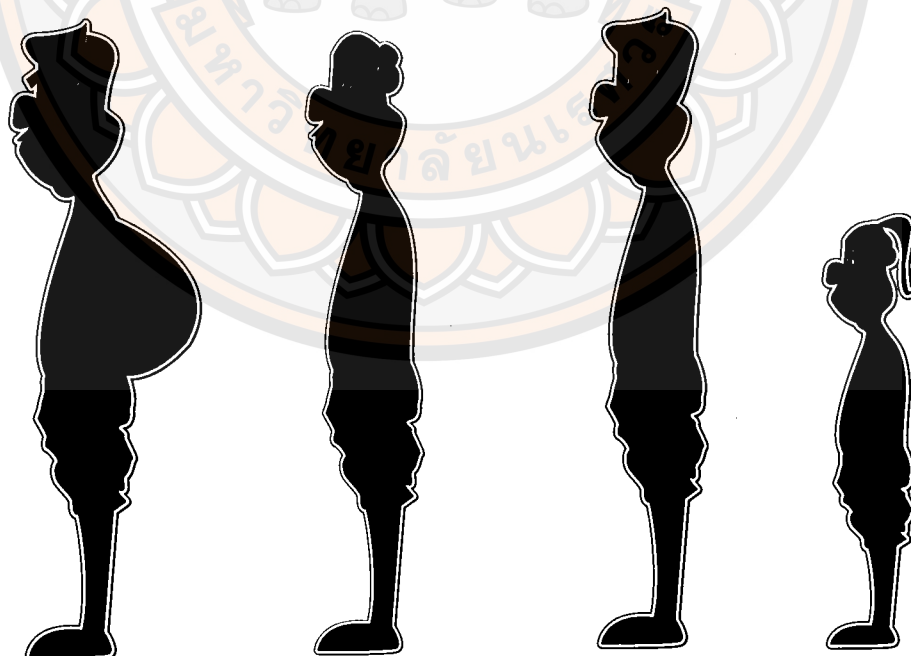
สารคดี

# รู้..อยู่..ไหม..?

ภาพที่ 38 ภาพการออกแบบโลโก้

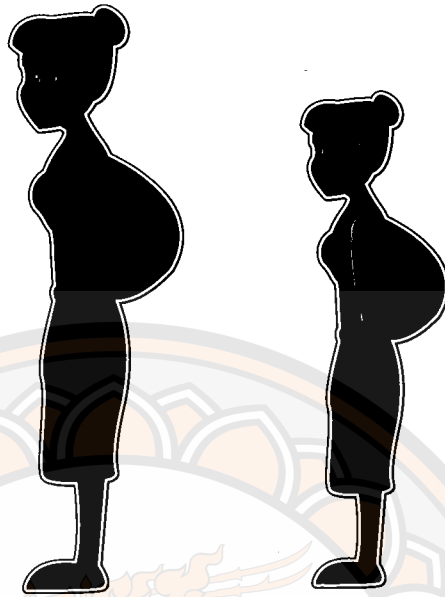
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

## 1.4.4 การออกแบบตัวละคร (ใช้จริง)



ภาพที่ 39 ภาพการออกแบบตัวละครชาย

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 40 ภาพการออกแบบตัวละครผู้หญิง

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

1.4.5 การออกแบบฉาก (ใช้จริง)



ภาพที่ 41 ภาพการออกแบบบ้าน

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



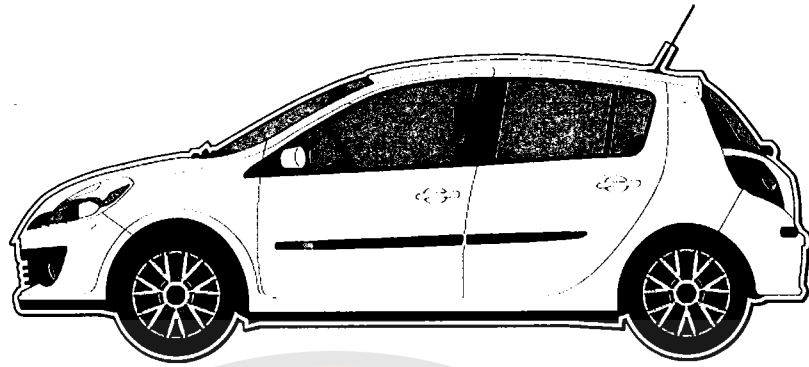
ภาพที่ 42 ภาพการออกแบบบ้าน

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 43 ภาพการออกแบบต้นไม้

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 44 ภาพการออกแบบรถ  
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

1.4.6 การออกแบบโลโก้ (ใช้จริง)

สารคดี

“ ร. อยู่..? ใหม ”

ภาพที่ 45 ภาพการออกแบบโลโก้  
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

1.4.7 Storyboard



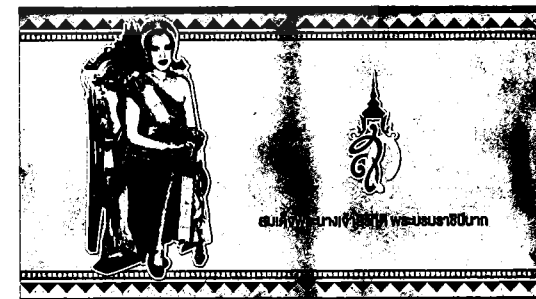
ภาพที่ 46 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 47 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



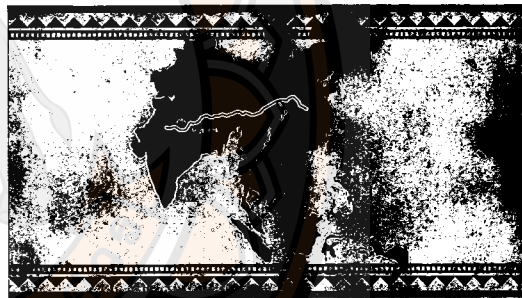
ภาพที่ 48 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 49 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 50 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 51 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



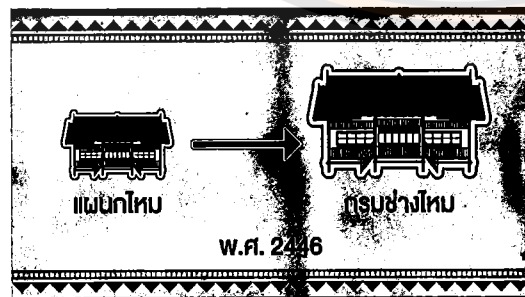
ภาพที่ 52 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 53 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 54 ภาพ Storyboard

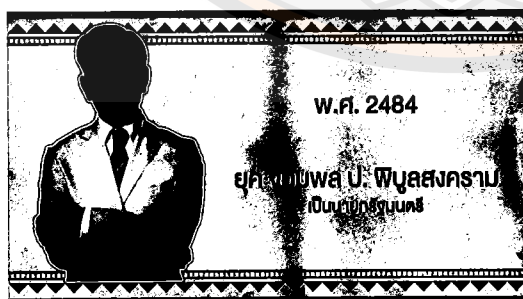
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 55 ภาพ Storyboard  
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 56 ภาพ Storyboard  
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 57 ภาพ Storyboard  
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 58 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



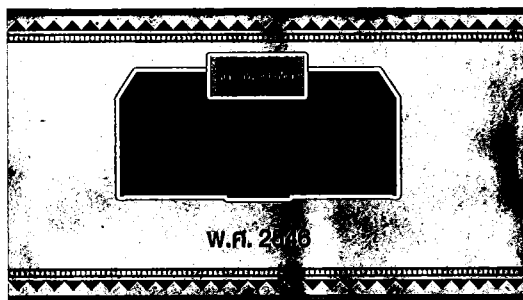
ภาพที่ 59 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



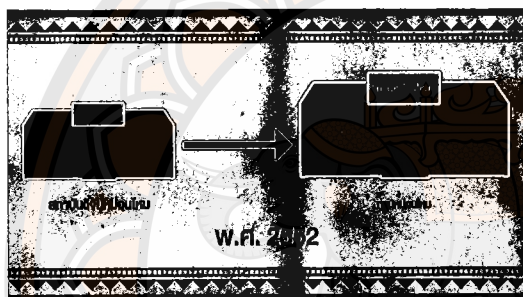
ภาพที่ 60 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 61 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 62 ภาพ Storyboard

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

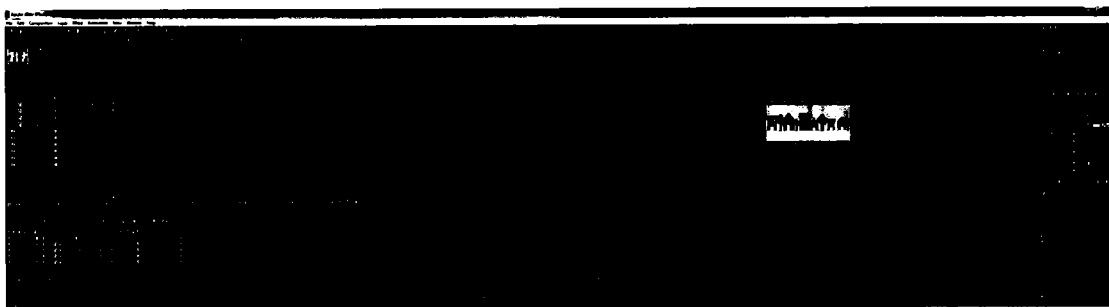
## 2. Production

### 2.1 สร้างภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Adobe After Effects CS5



ภาพที่ 63 ภาพการใช้โปรแกรม Adobe After Effects CS5

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 64 ภาพการใช้โปรแกรม Adobe After Effects CS5

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

## 2.2 ตัดต่อวิดีโอในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS5



ภาพที่ 65 ภาพการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS5

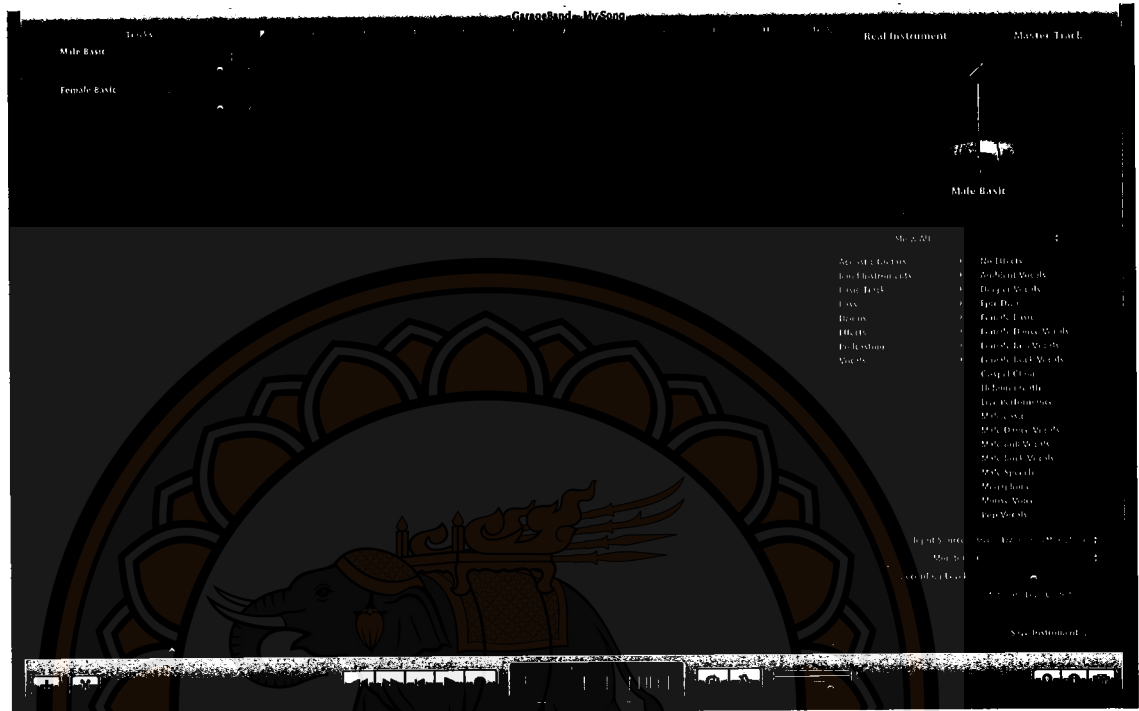
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 66 ภาพการใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS5

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

## 2.3 จัดเสียงจากโปรแกรม GarageBand



ภาพที่ 67 ภาพการใช้โปรแกรม GarageBand

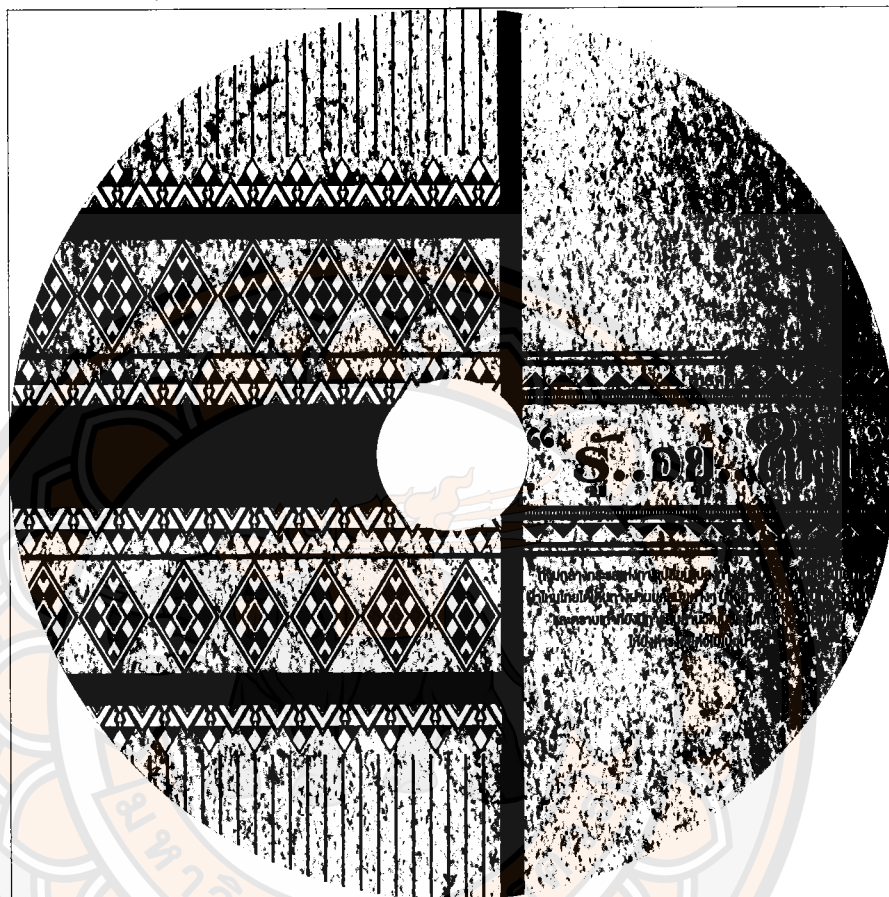
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

### 3. Post-Production

#### 3.1 ออกแบบกล่องใส่ดีวีดีผลงาน



### 3.2 การออกแบบแผ่น DVD



ภาพที่ 69 ภาพการออกแบบแผ่น DVD

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

### 3.3 การออกแบบโปสเตอร์



ภาพที่ 70 ภาพการออกแบบโปสเตอร์

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

### 3.4 การออกแบบโปสเตอร์ข้อมูล

## การออกแบบสารคดีเรื่อง “รู้ออยู่ไหม” Documentary about Thai Silk : Roo Au Mai

---

**ที่มาและความสำคัญ**

ผ้าไหมไทย มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแตกต่างจากผ้าไหมทั่วไป แรกเริ่มผลิตขึ้น  
ผ้าไหมไทยผลิตขึ้นในลักษณะที่เป็นครัวเรือนขนาดเล็ก ผ้าไหมไทยไม่ได้ผ่าน  
กับอุปสรรคหลายอย่างมากมายจนเกือบจะสูญหายไปจากประเทศไทย แต่ใน  
ช่วงเวลานี้มันก็จะมีบุคคลหรือหน่วยงานต่างๆ เข้ามาผลักดันให้วัฒนธรรม  
การทอผ้าไหมนี้กลับมามีบทบาทที่สำคัญในสังคม ส่งผ่านวัฒนธรรมอันดีงาม  
ที่ถือเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถ ความปราถนาดีของมีเอกลักษณ์ไทย  
ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์และความสวยงาม ผ้าไหมไทยนี้สร้าง  
ความประทับใจให้กับชาวต่างชาติ ชักจูงให้นักเป็นสินค้าส่งออกอีกชนิดหนึ่งซึ่งสร้าง  
รายได้ให้กับประเทศไทยจนถึงปัจจุบัน

**จุดมุ่งหมาย**

1. เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลประวัติของ  
ผ้าไหมไทยในแต่ละยุคสมัย
2. เพื่อศึกษาการออกแบบสารคดีเรื่องเกี่ยวกับผ้าไหมไทย
3. เพื่อการช่วยกันถอดเครื่องราชวงศ์ของผ้าไหมไทยให้คงอยู่สืบไป

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. ผู้จัดทำรู้และเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลประวัติของผ้าไหมไทยในแต่ละยุคสมัย
2. สามารถถอดเครื่องราชวงศ์ของผ้าไหมไทยให้คงอยู่สืบไป
3. ผู้จัดทำรู้และเข้าใจ ขั้นตอนวิธีการในการออกแบบออกแบบสารคดีเรื่อง  
เกี่ยวกับผ้าไหมไทยที่นำมาเกี่ยวกับอายุ 15-18 ปี เพื่อเป็นส่วนหนึ่งใน  
การสืบค้นข้อมูลที่น่าสนใจต่อไปในอนาคต

**แนวความคิด**

ผ้าไหมไทยผ่านยุคสมัยต่างๆ มา ในบางครั้งอาจมีการถูกละเลยไปบ้าง แต่  
สุดท้ายแล้วสิ่งที่มีคุณค่าหรือมีนามอย่างต่างๆ เข้ามาผลักดันให้วัฒนธรรม  
การทอผ้าไหมของชาวไทยนี้กลับมามีบทบาทที่สำคัญในสังคม ส่งผ่าน  
วัฒนธรรมอันดีงามที่ถือเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถ  
ความปราถนาดีของมีเอกลักษณ์ไทย ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่มีเอกลักษณ์  
และความสวยงาม ผ้าไหมไทยนี้สร้างความประทับใจให้กับชาวต่างชาติ ชักจูงนัก  
เป็นสินค้าส่งออกอีกชนิดหนึ่งซึ่งสร้างรายได้ให้กับประเทศไทยจนถึงปัจจุบัน

**ขอบเขตผลงานการออกแบบ**

- 3.1. สร้างสารคดีที่มีความยาวประมาณ 8-12 นาที
- 3.2. ออกแบบโปสเตอร์ 1 ชิ้น
- 3.3. ออกแบบ Box Set ใส่จำนวน 1 ชุด

**Mood & Tone**

Design

**สารคดี**

# “รู้ออยู่..?ไหม”

**Sequence 1** บทนำ (รู้ออยู่ไหม?)

**Sequence 2** เนื้อเรื่อง (ต้นกำเนิดผ้าไหม)

**Sequence 3** เนื้อเรื่องสำคัญ (การมีอยู่ของผ้าไหมในช่วงเวลาต่างๆ)

**Sequence 4** เนื้อเรื่อง (ตราสัญลักษณ์รับรองคุณภาพผ้าไหม)

**Sequence 5** สรุป (รู้ออยู่ไหม แบบเข้าใจความเป็อยู่ของผ้าไหมไทย)

---



**INNOVATIVE MEDIA  
DESIGN**

นายภูริศ นันทาวราภิวัฒน์ / Mr. Nutawut Panyawatanon  
350 ซ.นันทาวราภิวัฒน์ แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ 10100  
08-696-0394 / topicoon@gmail.com

52710679



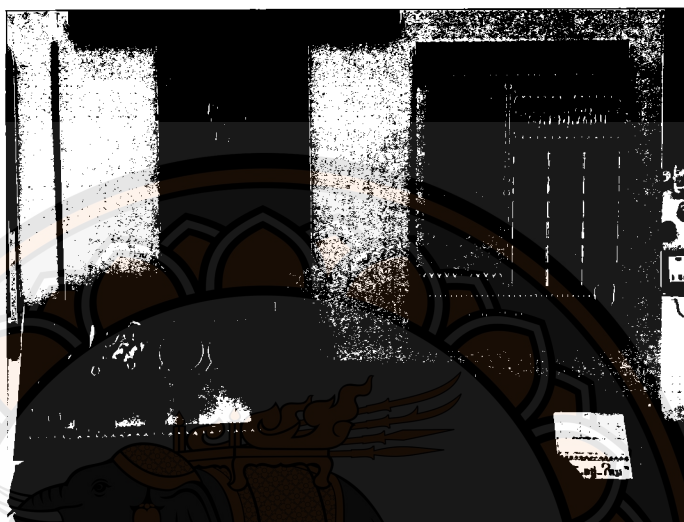
ภาพที่ 71 ภาพการออกแบบโปสเตอร์ข้อมูล

ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

### 3.5 การออกแบบบูรณาการแสดงผลงาน

บูรณาการงานนี้จัดแสดงภายในงาน Noah's Ark Exhibition 2013 ที่เซ็นทรัลพลาซา

พิกัดโลก



ภาพที่ 72 ภาพการออกแบบบูรณาการแสดงผลงาน  
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย



ภาพที่ 73 ภาพการออกแบบบูรณาการแสดงผลงาน  
ที่มา: ผู้จัดทำวิจัย

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบสารคดีเรื่อง "รู้ อยู่ โหม" ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ ดังต่อไปนี้

#### สรุปผลการวิจัย

วิจัยที่เกี่ยวกับสารคดีผ้าไหมนี้ ได้มีการวางแผนเอาไว้อย่างเป็นขั้นตอนและใช้เวลาพอสมควร โดยได้สืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่างๆ มาวิเคราะห์และสรุปให้ออกมาเป็นข้อมูลอย่างง่ายที่สามารถเข้าใจได้อย่างง่าย ผ่านการเล่าเรื่องด้วยภาพกราฟิกต่างๆ ในเรื่องของการมีอยู่ของผ้าไหมไทยในยุคสมัยต่างๆ รวมถึงการผลักดันจากบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับผ้าไหมไทย ซึ่งเป็นศิลปวัฒนธรรมที่ถือเป็นเอกลักษณ์ที่สร้างชื่อเสียงและรายได้อย่างมากมายให้แก่ประเทศไทยของเรา

ดังนั้นเรื่องราวที่ได้ทำวิจัยขึ้นมา นั้นจึงมุ่งเน้นเนื้อหาสาระในเรื่องของการมีอยู่ของผ้าไหม เพื่อปลูกจิตสำนึกของคนไทยให้รับรู้ถึงการมีอยู่ของผ้าไหมไทย วัฒนธรรมอันดีงามที่ถูกส่งผ่านยุคสมัยต่างๆ มาจนถึงยุคปัจจุบัน

#### อภิปรายผล

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย มีอุปสรรคมากมาย เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่ต้องใช้ความละเอียดในการทำงานมาก ซึ่งต้องวางแผนอย่างรัดกุมและรอบคอบ จึงมีข้อผิดพลาดในการทำงานดังต่อไปนี้

##### 1. ปัญหาเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง

1.1 การเชื่อมต่อในบางจุดยังทำได้ไม่ดี ซึ่งก็ไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับแก้การเชื่อมโยงตัวบท

1.2 เนื้อเรื่องบางช่วงมีความยาวมากจนอาจถ่ายทอดออกมาเป็นภาพได้ไม่ครบ เพราะต้องการเล่าเรื่องให้กระชับ ในบางจุดอาจจะมีการตัดออกเพื่อให้เรื่องของเรายืดเยื้อจนเกินไป

## 2. ปัญหาเกี่ยวกับการสร้างรูปภาพที่จะใช้

2.1 อาจยังไม่มีความเป็นเอกภาพทั้งหมด พยายามปรับสี และดึงเอาพื้นหลังมาช่วยทำให้งานมีความเป็นเอกภาพ

2.2 เนื่องจากมีการใช้ภาพจริงผสม และเป็นการเล่าถึงบุคคลซึ่งมีความสำคัญต่อประเทศ จึงทำให้การเลือกใช้ภาพค่อนข้างมีปัญหา อีกทั้งบางท่านอยู่ในยุคสมัยที่ไม่มีการบันทึกภาพ ทำให้มีการหารูปได้ยาก ภาพบางภาพอาจมีความละเอียดที่ต่ำ ทำให้งานมีคุณภาพลดลง ก็มีการนำกราฟิกอื่นมาเสริมรูปภาพให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

## 3. ปัญหาเกี่ยวกับการทำภาพเคลื่อนไหว

3.1 การใช้โปรแกรม Adobe After Effects ยังไม่ค่อยชำนาญ จึงต้องมีการศึกษาไปพร้อมกับตอนปฏิบัติงาน จาก youtube

3.2 ในบางครั้งโปรแกรมเกิดอาการค้าง กระตุก ซึ่งส่งผลให้การทำงานล่าช้าไปอีก เนื่องจากบางครั้งไฟล์ที่ทำก็ได้รับผลจากตอนที่โปรแกรมค้างทำให้ไฟล์เสียหาย จึงต้องเริ่มทำใหม่

## 4. ปัญหาเกี่ยวกับการจัดแสดง

4.1 เนื่องจากคอมพิวเตอร์เปิดงานวันทั้งวัน ทำให้เครื่องร้อนและเกิดค้าง ต้องคอยมาดูความเรียบร้อยที่บูธแสดงผลงาน

### ข้อเสนอแนะ

1. กราฟิกที่ใช้มีความน่าสนใจ
2. เนื้อเรื่องในตอนท้ายมีการทิ้งรูปนานเกินไปควรทำให้กระชับมากขึ้น
3. เสียงพื้นหลังของงานบางช่วงมีความดังมากจนกลบเสียงพากย์

## บรรณานุกรม

- ธีรภาพ โลหิตกุล. (2552). **กว่าจะเป็นสารคดี**. (5). กรุงเทพฯ: อ่านเอาเรื่อง, สนพ.
- เพิ่มพูน นันทขวาง. (2550). **ภาพยนตร์สารคดีนำเสนอการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพของชุมชนประวัติศาสตร์เวียงกุมกาม**. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศป.บ., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (24 กันยายน 2555) **ผ้าไหมไทย**. สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2555, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ผ้าไหมไทย>.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (23 กันยายน 2555) **จิม ทอมป์สัน**. สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2555, จาก [http://th.wikipedia.org/wiki/จิม\\_ทอมป์สัน](http://th.wikipedia.org/wiki/จิม_ทอมป์สัน).
- ซิลค์ไทยแลนด์. **ประวัติผ้าไหมไทย**. สืบค้นวันที่ 5 ตุลาคม 2555, จาก <http://www.silkthailand.com/articles/article1.htm>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (23 สิงหาคม 2555) **สารคดี**. สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2555, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/สารคดี>.
- ไทยไพพรรณ์. (1 มิถุนายน 2549). **ราชาผ้าไหมไทย**. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2555, จาก <http://www.thaipaipan.net/nuke/modules.php?SID=&page2=1&name=twdotnet&file=columns&op=detail&cid=&row=380>
- กรมหม่อนไหม. **ประวัติตรานกยูงและข้อมูลสถิติด้านหม่อนไหม**. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2555, จาก [http://www.qsds.go.th/qthaisilk/inside.php?com\\_option=page&aid=99](http://www.qsds.go.th/qthaisilk/inside.php?com_option=page&aid=99)