อภินันทนาการ

สำนักหอสมุด

การออกแบบภาพยนต์แอนิเมชั่น เรื่อง "สารทเดือนสิบ"

ศุภพล ประชุมพร

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน 17 ก.ย. 2559
เลขทะเบียน 16849748
เลขเรียกหนังสือ

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม
พฤษภาคม 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

FILM ANIMATION DESIGN "SART DAY"

SUPPAPHOL PRACHUMPON

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
Of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree
in Innovative Media Design
May 2015
Copyright 2015 by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาอิสระ เรื่อง "การออกแบบภาพยนต์แอนิเมชั่น เรื่องสารทเดือนสิบ " ของนายศุภพล ประชุมพร และเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....

(อาจารย์ วิสิฐ อรุณรัตนานนท์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2558

หัวข้อการวิจัย การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นสำหรับประชาสัมพันธ์ มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี

ผู้ศึกษาค้นคว้า ศุภพล ประชุมพร

ที่ปรึกษา อาจารย์ วิสิฐ อรุณรัตนานนท์

ประเภทสารนิพนธ์ การศึกษาอิสระ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558

คำสำคัญ ภาพยนตร์แอนิเมชั่น, สารทเดือนสิบ

บทคัดย่อ

การศึกษาอิสระ การออกแบบภาพยนต์แอนิเมชั่น เรื่อง สารทเดือนสิบ มีจุดมุ่งหมายเพื่อ สืบสานเรื่องราวเกี่ยวประวัติศาสตร์และประเพณีอันดีงามของประเทศไทย เพื่อให้บุคคลทั่วไปได้รับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ความสำคัญของประเพณีสารทเดือนสิบ ในรูปแบบที่แปลกใหม่และทันสมัย เพื่อช่วยยกระดับงานภาพยนต์แอนิเมชั่นในเมืองไทย ให้เป็นงานศิลปะที่เป็นสื่อที่มีคุณค่า มีสุนทรียะทางศิลปะ และกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนมุมมองในการศึกษาและตระหนักถึงคุณค่าของประเพณีไทย

การศึกษาอิสระที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของภาพยนต์แอนิเมชั่น ผู้วิจัยมีความคาดหวังอย่างยิ่งว่าทุกท่านจะสามารถรับรู้และเข้าใจถึง ประวัติและประเพณีของวันสารทเดือนสิบ ผ่านทางตัวละคร เนื้อหา พร้อมทั้งได้รับข้อคิดต่างๆ ภายในเรื่อง ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาผ่าน ภาพยนตร์แอนิเมชั่น เรื่อง สารทเดือนสิบ เป็นเวลา 5 นาที ซึ่งเป็นเวลาที่กระชับและสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยเร็ว

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาอิสระฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์จากผู้ที่มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ วิสิฐ อรุณรัตนานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยให้คำแนะนำคำปรึกษา ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง และขอขอบพระคุณสำหรับคำติชม ที่เป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัยให้สำเร็จด้วยดี ตลอดระยะเวลาในการศึกษาและทำการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวรทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้ ให้วิสัยทัศน์ใหม่ ให้คำปรึกษา จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณพ่อและคุณแม่ ที่คอยให้คำปรึกษา กำลังใจ และการสนับสนุนตลอดการศึกษา

ขอขอบคุณมิตรที่ดีทุกท่านที่คอยร่วมทุกข์ร่วมสุข ให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือกันเสมอมาในหลายๆ ด้าน จนงานสำเร็จลงด้วยดี

และบุคคลที่มีส่วนร่วมที่ไม่ได้กล่าวถึง ที่ผ่านมาทำให้ผู้วิจัยมีวันนี้ คุณค่าและคุณประโยชน์ต่างๆ อันพึงมีจากการศึกษาอิสระฉบับนี้ ขออุทิศแด่ผู้เคยให้ความอนุเคราะห์ทุกท่าน ขอให้อำนาจคุณความดีส่งผลกลับไปยังผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน

ศุภพล ประชุมพร

สารบัญ

หน้า

หน้าอนุมัติการศึกษาอิสระ..... ก

บทคัดย่อ..... ข

กิตติกรรมประกาศ..... ค

บทที่

1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ..... 1

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 2

1.3 ขอบเขตการศึกษา..... 2

1.4 ระยะเวลาการทำงาน..... 3

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น..... 4

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 4

1.7 คำจำกัดความ หรือ นิยามคำศัพท์..... 4

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการศึกษา..... 5

- ประวัติความเป็นมา..... 5

- ประเพณี..... 13

- แอนิเมชั่น..... 19

3 วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 แผนการดำเนินงาน..... 37

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล..... 38

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล..... 38

3.4 สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ..... 38

หน้า

4 ผลงานการออกแบบ

4.1 แนวความคิดในการออกแบบ..... 40

4.2 แบบร่าง..... 41

4.3 พัฒนาแบบ..... 44

4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย..... 74

5 สรุปผลการศึกษา

5.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษา..... 76

5.2 ขอบเขตการศึกษา..... 76

5.3 กลุ่มเป้าหมาย..... 77

5.4 ข้อตกลงเบื้องต้น..... 77

5.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 77

5.6 ปัญหาในการวิจัย..... 78

5.7 ข้อเสนอแนะในการวิจัย..... 78

บรรณานุกรม..... 79

ภาคผนวก..... 81

ปัจฉิมลิขิต..... 89

ประวัติผู้วิจัย..... 90

สารบัญภาพ

ภาพ หน้า

ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างผลงาน 2D Animation..... 21
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างผลงาน Cut out Animation 21
ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างผลงาน Clay Animation..... 21
ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างผลงาน Digital Animation..... 22
ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการออกแบบคาแร็คเตอร์ดีไซน์..... 27
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการเขียน Story Board..... 28
ภาพที่ 3.1 แผนการดำเนินงาน..... 37
ภาพที่ 4.1 แบบร่างที่ 1..... 41
ภาพที่ 4.2 แบบร่างที่ 2..... 42
ภาพที่ 4.3 แบบร่างที่ 3..... 42
ภาพที่ 4.4 แบบร่างที่ 4..... 42
ภาพที่ 4.5 แบบร่างที่ 5..... 43
ภาพที่ 4.6 สัดส่วนตัวละคร..... 44
ภาพที่ 4.7 รูปด้านตัวละครตัวที่ 1..... 45
ภาพที่ 4.8 โทนสีตัวละครตัวที่ 1..... 45
ภาพที่ 4.9 บุคลิกตัวละครตัวที่ 1..... 45
ภาพที่ 4.10 รูปด้านตัวละครตัวที่ 2..... 46
ภาพที่ 4.11 บุคลิกตัวละครตัวที่ 2..... 46
ภาพที่ 4.13 รูปด้านตัวละครตัวที่ 3..... 47
ภาพที่ 4.13 บุคลิกตัวละครตัวที่ 3..... 47
ภาพที่ 4.14 รูปด้านตัวละครตัวที่ 4..... 48
ภาพที่ 4.15 บุคลิกตัวละครตัวที่ 4..... 48
ภาพที่ 4.16 รูปด้านตัวละครตัวที่ 5..... 49
ภาพที่ 4.17 บุคลิกตัวละครตัวที่ 5..... 49
ภาพที่ 4.18 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 1..... 50
ภาพที่ 4.19 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 2..... 51
ภาพที่ 4.20 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 3..... 52

ภาพ หน้า

ภาพที่ 4.21 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 4 53
ภาพที่ 4.22 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 5 54
ภาพที่ 4.23 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 6 55
ภาพที่ 4.23 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 6 56
ภาพที่ 4.24 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 7 57
ภาพที่ 4.25 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 8 58
ภาพที่ 4.26 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 9 59
ภาพที่ 4.27 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 10 60
ภาพที่ 4.28 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 11 61
ภาพที่ 4.29 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 12 62
ภาพที่ 4.30 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 13 63
ภาพที่ 4.31 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 14 64
ภาพที่ 4.32 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 15 65
ภาพที่ 4.34 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 16 66
ภาพที่ 4.35 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 17 67
ภาพที่ 4.36 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 18 68
ภาพที่ 4.37 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 19 70
ภาพที่ 4.38 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 20 71
ภาพที่ 4.39 ภาพโปสเตอร์สารทเดือนสิบ 72
ภาพที่ 4.40 ภาพหน้าปกและหลังปกดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ผลงาน 73
ภาพที่ 4.41 ภาพบูธแสดงผลงาน 74
ภาพที่ 5.1 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น "สารทเดือนสิบ" 82
ภาพที่ 5.2 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น "สารทเดือนสิบ" 83
ภาพที่ 5.3 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น "สารทเดือนสิบ" 84
ภาพที่ 5.4 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น "สารทเดือนสิบ" 85
ภาพที่ 5.5 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น "สารทเดือนสิบ" 86
ภาพที่ 5.6 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น "สารทเดือนสิบ" 87

สารบัญตาราง

ตาราง หน้า

ตารางที่ 1.1 ตารางแสดงระยะเวลาการทำงาน..... 3

บทที่1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สารทเดือนสิบ เป็นงานบุญประเพณีที่มีสืบทอดกันมาช้านานของภาคใต้ของประเทศไทย โดยเฉพาะชาวนครศรีธรรมราช ที่ได้รับอิทธิพลด้านความเชื่อซึ่งมาจากทางศาสนาพราหมณ์ โดยมีการผสมผสานกับความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเข้ามาในภายหลัง โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อเป็นการอุทิศส่วนกุศลให้แก่ดวงวิญญาณของบรรพชน และญาติที่ล่วงลับ ซึ่งได้รับการปล่อยตัวมาจากนรกที่ตนต้องจองจำอยู่เนื่องจากผลกรรมที่ตนได้ เคยทำไว้ตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ โดยจะเริ่มปล่อยตัวจากนรกในทุกวันแรม 1 ค่ำ เดือน 10 เพื่อมายังโลกมนุษย์โดยมีจุดประสงค์ในการมาขอส่วนบุญจากลูกหลานญาติพี่น้อง ที่ได้เตรียมการอุทิศไว้ให้เป็นการแสดงความกตัญญูกตเวทีต่อผู้ล่วงลับ หลังจากนั้นก็จะกลับไปยังนรก ในวันแรม 15 ค่ำ เดือน 10 ในปัจจุบันประเพณีนี้ มีเพียงข้อมูลการบอกเล่าในรูปแบบของเรื่องเล่า ประเพณี หรือข้อมูลทางวิชาการ เท่านั้น ในการวิจัยเรื่องการออกแบบภาพยนต์แอนิเมชั่นสารทเดือนสิบ จะทำการศึกษาถึงรูปแบบ ประวัติความเป็นมา ความสาคัญของประเพณี และเรื่องเล่าต่างๆ ที่มีความเด่นชัด แล้วนำมาวิเคราะห์ถึงบริบท และองค์ประกอบต่างๆ แล้วนำแนวคิดที่ได้จากการศึกษามำนาเสนอโดยการออกแบบแอนิเมชั่น กรณีศึกษา เรื่องสารทเดือนสิบ

ในปัจจุบันสื่อต่างๆที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ดีนั้นมีมากมาย กระบวนการถ่ายทอดสื่อนั้นก็หลากหลาย ขึ้นอยู่กับผู้บริโภคสื่อนั้นๆว่าต้องการรับสื่ออย่างไร และการที่จะสร้างสื่อที่ต้องการให้สามารถเข้าใจได้ง่าย และเข้าถึงทุกเพศทุกวัยได้ แอนิเมชั่นก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ชักชวนให้ประชาชนทั่วไปหันมาสนใจและรับรู้สิ่งต่างๆผ่านสื่อภาพยนต์เพื่อการเข้าใจได้ง่ายอีกทางหนึ่งด้วย

อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชั่นได้เกิดขึ้นในประเทศไทยระยะเวลาหนึ่งและมีบทบาทอย่างมากต่ออุสาหกรรม ในด้านสื่อต่างๆเช่น ภาพยนต์ โฆษณา และสื่อมัลติมีเดียต่างๆ เป็นต้น เนื่องด้วยความแปลกใหม่ที่สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจแก่ผู้ชมได้เสมอจึงปฏิเสธไม่ได้ว่าแอนิเมชั่นได้ส่งผลต่อผู้สร้าง ผู้ผลิต หรือแม้แต่ผู้ชมไม่น้อยเลยทีเดียว(ยุพเรศ วินัยธร 2527:17-20)

ในกระบวนการผลิตภาพยนต์อนิเมชั่นหรือการ์ตูนแอนิเมชั่นมีขั้นตอนซับซ้อนมากมาย เพื่อให้ได้มาซึ่งภาพแอนิเมชั่นที่มีความสมจริงเป็นธรรมชาติ สิ่งที่จะทาให้แอนิเมชั่นมีความสมจริงได้แก่ การเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่สามารถแสดงออกของตัวละครว่ามีลักษณะเฉพาะตัว ทั้งในเรื่องรูปร่าง รูปทรง สีสัน หรือลักษณะต่างๆได้ แล้วเคยสงสัยไหมว่าเหตุใด

งานแอนิเมชั่นที่มาจากประเทศตะวันตกอย่างเช่น เรื่องกังฟูแพนด้า (Kung Fu Panda) มู่หลาน (Mulan) จึงสามารถถ่ายทอด ความเป็นเอกลักษณ์ได้อย่างลงตัว

ประเทศไทย ถ้าเทียบกับตามสัดส่วนถือว่ายังมีผลงานแอนิเมชั่นออกมาเป็นจำนวนน้อย ซึ่งในจำนวนนั้นเป็นงานแอนิเมชั่นลักษณะไทย หรือรูปแบบที่เป็นสากล ปัจจุบันผลงานที่พบเห็นโดยมากจะไม่เจาะจงว่าเป็นงานแอนิเมชั่นลักษณะไทยในช่วงใด หรือรูปแบบไหน

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า การจัดทำภาพยนต์แอนิเมชั่นสามารถที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึง อย่างทุกเพศทุกวัย เพราะแอนิเมชั่นมีความน่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ที่สามารถจดจำได้ง่าย สามารถบอกเล่าเรื่องราว เกี่ยวกับประวัติความเป็น เนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีผ่านทางตัวละคร และสามารถสอดแทรกข้อคิด คติต่างๆได้อย่างอิสระ

การวิจัยครั้งนี้น่าจะช่วยให้คนในแวดวงแอนิเมชั่นหรือผู้ที่สนใจได้เห็นแนวทางการสร้างสรรค์ ผลงานโดยผ่านสื่อแอนิเมชั่นเพื่อช่วยยกระดับงานภาพยนต์แอนิเมชั่นในเมืองไทย ให้เป็นงานศิลปะที่เป็น สื่อที่มีคุณค่า มีสุนทรียะทางศิลปะ กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนมุมมองในการศึกษา และให้ตระหนักถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อจัดทำภาพยนต์แอนิเมชั่น เรื่อง สารทเดือนสิบ

2. เพื่อสืบสานเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติและประเพณีสารทเดือนสิบ ให้แก่บุคคลทั่วไปให้รับรู้และเข้าใจได้ต่อไป

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับวันสารทเดือนสิบ โดยมุ่งเน้นที่ประวัติ ความเป็นมา ความสำคัญ และประเพณีวันสารทเดือนสิบ ซึ่งเมื่อชมภาพยนต์แอนิเมชั่นแล้วสามารถรับรู้ และเกิดความสนใจในประเพณีไทยมากขึ้น

1.4 ขอบเขตการวิจัยและกลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนาซึ่งมีขอบเขตการวิจัย และกลุ่มเป้าหมายดังนี้

ขอบเขตการออกแบบ

1.1 ภาพยนต์แอนิเมชั่นที่มีความน่าสนใจ ทันสมัย สนุกสนาน เข้าใจได้ง่าย และสามารถกระตุ้นให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าของประเพณีไทย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

2.1 ภาพยนต์แอนิเมชั่นวันสารทเดือนสิบ จำนวน 1 เรื่อง

2.2 ภาพยนต์แอนิเมชั่นสามารถบอกเล่าเรื่องราว ความเป็นมา และประวัติของวันสารทเดือนสิบได้อย่างน่าสนใจ

ขอบเขตด้านระยะเวลา

3.1 การวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษาหาข้อมูลเพื่อการออกแบบและพัฒนา เป็นเวลาทั้งสิ้น 4 เดือน เริ่มตั้งแต่ ธันวาคม พ.ศ. 2558 – เมษายน พ.ศ 2558

กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนและบุคคลทั่วไปที่สนใจ

ระยะเวลาในการดำเนินงาน

กิจกรรม	สัปดาห์															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	←			→												
2. สเก็ตออกแบบงานวิจัย					←			→								
3. ดำเนินการสร้างผลงาน									←				→			
4.นำเสนอผลงาน														←		→
5.สรุปผลและเขียนรายงาน														←		→
6.จัดพิมพ์รูปเล่ม														←		→

ตารางที่ 1.1 ตารางแสดงระยะเวลาการทำงาน

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

- ตัวอย่างภาพยนต์แอนิเมชั่นวันสารทเดือนสิบ ความยาว 1 นาที 30 วินาที จำนวน 1 เรื่อง

- ภาพยนต์แอนิเมชั่นวันสารทเดือนสิบ ความยาว 5 นาที จำนวน 1 เรื่อง

- โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ภาพยนต์แอนิเมชั่นวันสารทเดือนสิบ 1 ชุด

-ดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ 1 ชุด

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชั่น (Animation) หมายถึง การใช้สื่อหรือคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวตามภาพที่วาดหรือสร้างไว้ การทำให้ภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยการแสดงผลภาพชุดหนึ่งที่เร็วมากๆ จนเกิดการมองเห็นเป็นภาพต่อเนื่อง ซึ่งแต่ละภาพจะมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย แอนิเมชั่นนี่เองที่เป็นองค์ประกอบสาคัญในเรื่องระบบงานออกแบบสื่อ เช่น เกมส์คอมพิวเตอร์ โฆษณา รวมไปถึงการสร้างภาพยนต์การ์ตูนด้วย

สารทเดือนสิบ (Sart Day) หมายถึง งานบุญประเพณีของคนภาคใต้ ของประเทศไทย โดยเฉพาะ ชาว นครศรีธรรมราช ที่ได้รับอิทธิพลด้านความเชื่อ ซึ่งมาจากทางศาสนาพราหมณ์ โดยมีการผสมผสานกับความเชื่อทางพระพุทธศาสนา ซึ่งเข้ามาในภายหลัง โดยมีจุดมุ่งหมายสาคัญ เพื่อเป็นการอุทิศส่วนกุศล ให้แก่ดวงวิญญาณของบรรพชนและญาติที่ล่วงลับ ซึ่งได้รับการปล่อยตัวมาจากนรก ที่ตนต้องจองจำอยู่ เนื่องจากผลกรรมที่ตนได้เคยทาไว้ตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ โดยจะเริ่มปล่อยตัวจากนรกในทุกวันแรม 1 ค่ำเดือน 10 เพื่อมายังโลกมนุษย์ โดยมีจุดประสงค์ในการมาขอส่วนบุญจากลูกหลานญาติพี่น้อง ที่ได้เตรียมการอุทิศไว้ให้เป็นการแสดงความกตัญญูกตเวทีต่อผู้ล่วงลับ หลังจากนั้นก็จะกลับไปยังนรก ในวันแรม 15 ค่ำ เดือน 10

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

รูปแบบและแนวทางการนำเสนอ การออกแบบภาพยนต์แอนิเมชั่นวันสารทเดือนสิบ สามารถทำให้ประชาชนหรือบุคคลที่ทั่วไปสามารถเข้าใจเกี่ยวกับประวัติและประเพณีวันสารทเดือนสิบได้ง่ายมากขึ้น

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาอิสระครั้งนี้เป็นการศึกษา วิจัยพัฒนางานออกแบบภาพยนต์แอนิเมชั่น เรื่อง สารทเดือนสิบ เพื่อที่จะสามารถพัฒนาและออกแบบได้จึงจำเป็นต้องทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลประกอบเพื่อทำการพัฒนาและปรับปรุงผลงานการศึกษาอิสระ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลเบื้องต้นในด้านต่างๆอันประกอบด้วย

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา

2.1.1 ประวัติความเป็นมาของสารทเดือนสิบ

2.2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับประเพณี

2.2.1 ความเป็นมาของประเพณี

2.2.2 ความสำคัญของประเพณี

2.2.3 จุดมุ่งหมายของประเพณี

2.2.4 กิจกรรมต่างๆในประเพณี

2.3ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว

2.3.1หลักการเกี่ยวกับภาพยนต์แอนิเมชั่น

2.3.2 ประเภทของงานแอนิเมชั่น

2.3.3 หลักในการสร้างภาพยนต์แอนิเมชั่น

2.4.ข้อมูลทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร

2.4.1 ทฤษฎีทั่วไปเกี่ยวกับการสื่อสาร

2.4.2 การสื่อสารแบบไม่ใช้ถ้อยคำ

2.1.ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา

2.1.1 ประวัติวันสารทเดือนสิบ

ครั้งหนึ่ง สมเด็จพระผู้มีพระภาคเจ้า ทรงประทับอยู่ที่เวฬุวันมหาวิหาร ณ กรุงราชคฤห์ ทรง ปราถนาถึงบุตรเศรษฐีผู้ตายไปเป็นเปรต ให้เป็นต้นเหตุ มีความว่า ณ กรุงราชคฤห์ มีเศรษฐีผู้หนึ่งเป็นผู้มั่งคั่ง มีทรัพย์มาก มีบริวารมากจนได้นามว่า มหาธนเศรษฐี เหตุเพราะเป็นผู้มีทรัพย์มาก มหา ธนเศรษฐี มีบุตรชายอยู่คนเดียว จึงเป็นที่รักใคร่ของเศรษฐีและภรรยาเป็นอันมาก ทั้งสองเฝ้าถนอมเกลาเกลี้ยงเลี้ยงดูบุตรชายชนิดที่ยุงมิให้แตะ ริ้นมิให้ไต่ ไรมิให้ตอม เท้ามิให้แตะพื้น ธุลีมิให้เปรอะเปื้อน มลทินใดๆ มิให้มากล้ำกรายแตะต้อง ให้บุตรต้องมามัวหมอง ครั้นบุตรชายเศรษฐีนั้นเจริญวัย บิดามารดา ก็มาคิดว่าเราทั้งสองมีทรัพย์สินมากมายมหาศาลถึงลูกเราจะหยิบ

ฉวยเอาไปใช้สักวันละพันกหาปณะ (๑ กหาปณะเท่ากับ ๔ บาท) สิ้นเวลาไปสักร้อยปี ทรัพย์ของเราก็ยังไม่รู้จักหมด แล้วประโยชน์อันใดเล่าที่เราจะเสือกไสให้บุตรของเราต้องไปศึกษาเล่าเรียน ให้ได้รับความยากลาบาก สองสามีภรรยาผู้เป็นเศรษฐี คิดดังนี้แล้วก็มิได้ส่งบุตรชายตนไปศึกษาหาความรู้ ด้วยคิดว่าไปศึกษาวิชาก็เพื่อจะนำมาแสวงหาทรัพย์ แต่เวลานี้ทรัพย์เรามีมากมายจนใช้ไม่หมด แล้วจะยังไปแสวงหาอีกทำไม สุดท้ายก็มิได้ส่งบุตรชายไปเรียนวิชาความรู้ใด ได้แต่ปล่อยให้บุตรชายตนเที่ยวเล่นซุกซนไปตามประสาเด็ก

ครั้งเมื่อบุตรของผู้เป็นเศรษฐีเติบโตเป็นหนุ่ม บิดามารดาก็ไปขอกุมารี ผู้เป็นบุตรสาวของพราหมณ์มหาศาล ผู้เจริญด้วยชาติตระกูล มีรูปโฉมสะคราญตา เพียบพร้อมไปด้วยจริต กิริยามารยาท แต่ขาดธรรม บุตรชายเศรษฐีนั้นได้อยู่กินร่วมกับกุมารีนั้น ต่างฝ่ายต่างก็พากันมัวเมาต่อกามคุณทั้ง ๕ มี รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัสเป็นต้น ทั้งสองมิเคยรักษาศีลบริจาคทาน บำเพ็ญภาวนาเลย อีกทั้งยังตั้งข้อรังเกียจต่อสมณะชีพราหมณ์ทั้งปวง ต่างพากันใช้จ่ายทรัพย์ที่มีเพื่อบำรุง บำเรอ ตนแต่ถ่ายเดียว มิเคยเหลียวดูความทุกข์ยากของเพื่อมนุษย์ แถมยังดูถูกเหยียดหยามต่างๆ นาๆ กาลต่อมาบิดามารดาก็ถึงกาลกิริยาตายลง บุตรเศรษฐีพร้อมภรรยาแทนที่จะบังเกิดธรรมสังเวช กลับยิ่งมัวเมาประมาทใช้จ่ายทรัพย์ที่มีอยู่อย่างฟุ่มเฟือย จนในที่สุดทรัพย์สมบัติมหาศาลที่บิดามารดาทิ้งไว้ให้ก็ต้องหมดไป ต้องไปกู้หนี้ยืมสิของผู้อื่นมาเลี้ยงชีวิต ไอ้ครั้นจะคิดทำมาหากินก็ไม่รู้ว่าจะไปทำอะไรเพราะไร้วิชา กู้มามากๆ เข้าเจ้าหนี้เขาก็เข้ามาทวง เมื่อไม่มีทรัพย์จะใช้หนี้ บุตรเศรษฐีและภรรยาจึงต้องยกบ้านและสมบัติที่มีให้แก่เจ้าหนี้ทั้งปวงที่มาทวง แล้วตนกับภรรยาจึงชวนกันไปอาศัยนอนตามโรงทานหรือศาลาพักร้อนริมทาง ทั้งสองต้องซัดเซพเนจรรอนแรมเที่ยวขอทานเพื่อเลี้ยงชีวิตไปวันๆ ต้องรับความลำบาก ทุกข์ยากเหลือแสน เหตุเพราะขออาหารจากใครๆ ก็มิอยากจะให้ ด้วยเป็นเพราะตอนที่ร่ำรวยก็ชอบที่จะดูถูกเหยียดหยามแก่คนที่ต่ำกว่า ครั้งเมื่อถึงเวลาตนตกต่ำแร้นแค้น เลยมีแต่คนจ้องดูแคลนมิให้อาหาร ขณะนั้นมีโจรกลุ่มหนึ่งเดินทางผ่านมาเห็นเข้า จึงกล่าวแก่บุตรเศรษฐีขึ้นว่า เจ้ายังหนุ่มยังมีกำลังแข็งแรง เหตุใดจึงทำตัวเหมือนคนพิการขาดมือ ขาดเท้าเที่ยวขอทาน มาเถิดสหาย จงมาร่วมกับพวกเราเที่ยวลักขโมย ปล้นสดมภ์ ฉกชิงทรัพย์ของผู้คนทั้งหลายกันเถิด จะได้ทรัพย์มาพอเลี้ยงชีพได้ เจ้ามัวแต่เที่ยวขอทานอยู่เช่นนี้ คงมิอาจได้อาหารพอเลี้ยงชีพหรอก บุตรเศรษฐี จึงกล่าวว่า พี่ชาย ข้าพเจ้าไม่รู้จักวิธีลักขโมย ข้าพเจ้าคงจะทำมิได้ พวก โจรจึงกล่าวว่า สหายไม่เป็นไรหรอก เรื่องวิธีลักขโมยปล้นสดมภ์น่ะ เดี๋ยวพวกเราจะช่วยสอนให้ ขอให้สหายและภรรยาจงตามไปอยู่กับเรา แล้วทำตามเราสอนก็แล้วกัน

เมื่อบุตรเศรษฐีและภรรยา ตามพวกโจรไปแล้ว ต่อมาโจรก็พากันออกชิงทรัพย์ในบ้านหลังหนึ่ง พร้อมทั้งมอบไม้กระบอง ให้แก่บุตรเศรษฐีแล้วกล่าวว่า สหายเมื่อพวกเราเจาะฝาเรือนเข้าไปในบ้าน เจ้าจงยืนดักรออยู่ ณ ประตูเรือน ถ้ามีเจ้าของเรือนวิ่งออกมาทางประตู เจ้าจงตีด้วยไม้

ตะบองนี้ให้ตาย จะได้ไม่ไปแจ้งแก่พระราชาว่าพวกเรามาปล้นเอาทรัพย์ไป บุตรเศรษฐีผู้นี้เป็นคนขาดปัญญา ไม่รู้ว่าทำสิ่งใดมีสาระ หรือไม่มีสาระ จึงทำตามคำสอนของพวกโจร ยืนถือไม้ตะบองคุมเชิงอยู่ที่ปากประตูเรือนเช่นนั้น พวกโจรเมื่อเข้าไปในเรือนได้แล้วจึงเก็บขนข้าวของทรัพย์สมบัติใส่ถุงแบกหนีออกไปทางช่องฝาเรือน ขณะนั้นเจ้าของเรือน พอทราบว่าโจรเข้ามาขโมยทรัพย์ ก็พากันตื่นกลัว เอะอะโวยวาย หนีออกมาทางประตูบ้าน บุตร ชายเศรษฐีผู้ริเป็นโจร ก็ใช้ไม้ทุบตีเจ้าของบ้าน แต่เนื่องจากเจ้าของทรัพย์ภายในเรือนมีหลายคน โจรมือใหม่จึงสู้แรงไม่ได้ จึงถูกจับประชาทัณฑ์พร้อมกับนำตัวไปถวายพระราชา ฟ้องว่าเป็นโจรมาปล้นทรัพย์ในเรือน พระราชาครั้นเมื่อ ไต่สวนเป็นที่ทราบแน่ชัดแล้ว จึงทรงลงพระอาญา ด้วยการมีรับสั่งให้อำมาตย์ นำบุตรเศรษฐีผูกเครื่องจองจำ แล้วให้สวมคอด้วยพวกมาลัยดอกไม้แดง ทาศีรษะด้วยขี้อูฐ พร้อมทั้งนำตระเวนตีกลองร้องป่าวประจานไปทั่วเขตพระนคร เมื่อถึงเขตประหารที่นอกเมืองให้ตัดหัวเสียบประจาน ขณะที่ขุนทหารนำลูกเศรษฐีผู้บัดนี้กลายเป็นโจร ถูกเครื่องพันธนาการ้อยรัดกาย ถูกบรรดาทหารเฆี่ยนตีด้วยแส้และหวาย ผ่านมากลางเขตบ้าน ผู้คนชนทั้งปวงก็พากันออกมามุงดู ส่งเสียงวิพากษ์วิจารณ์กันอยู่อึงมี่ ครา นั้นมีหญิงงามเมือง (โสเภณี) ผู้หนึ่ง มีนามว่า สุลสา นางได้ยินเสียงหมู่ชนก่นด่าวิพากษ์วิจารณ์อยู่เซ็งแซ่ นางจึงชโงกหน้าออกมาดูจากบานหน้าต่างของปราสาทที่นางและมารดาพร้อมบริวาร อาศัยอยู่ นางได้แลเห็นบุตรเศรษฐีถูกเฆี่ยนตีประชาทัณฑ์เช่นนั้น ก็เกิดใจเมตตาการุญ ด้วยเหตุว่าเคยรู้จักคุ้นเคยกันมาแต่กาลก่อน นางจึงได้นำขนมสด ๔ ก้อน พร้อมกับน้ำดื่มไปให้แก่บุตรเศรษฐี พร้อมทั้งยังช่วยขอร้องต่อขุนทหารผู้ควบคุมว่า ข้าแต่ท่านผู้เจริญ ขอได้โปรดกรุณาให้เวลาบุรุษผู้ควรรับโทษานุโทษนี้ ได้มีโอกาสหยุดพัก ได้กินขนมสดและดื่มน้ำเสียก่อนเถิด ไหนๆ เขาก็จะมิได้มีโอกาสได้ดื่มกินอีกต่อไปแล้ว ผู้คุมจึงอนุญาต

เวลานั้นพระโมคคัลลานะเถระเจ้า แลเห็นด้วยทิพยจักษุว่า บุตรเศรษฐีผู้นี้จักมาตายเสียวันนี้ เขายังมิได้เคยทำบุญบำเพ็ญกุศลสิ่งใดมาเลยตั้งแต่เกิด มีแต่ทำบาปอกุศล เมื่อตายไปจักไปบังเกิดในนรก ตกอบายภูมิ พระมหาเถระจึงมีใจกรุณา คิดว่าถ้าเราไปอยู่ ณ ที่ตรงนั้นบุตรเศรษฐีผู้นี้ จะได้ถวายขนมสดและน้ำแก่เรา เมื่อเรารับทานของเขาแล้ว เมื่อถึงคราวที่เขาตายจักได้ไปบังเกิดเป็นรุกขเทวดา ดีหละ...เราจะไปเป็นที่พึ่งแก่เขา ขณะที่นางสุลสา นาเอาขนมสดและน้ำมอบให้แก่นักโทษ ผู้กำลังจะโดนประหาร พระมหาโมคคัลลานะจึงเนรมิตกายให้ปรากฏเฉพาะหน้าของนักโทษนั้น บุตร เศรษฐีผู้เป็นนักโทษประหาร เมื่อได้เห็นพระมหาเถระซึ่งเป็นผู้รุ่งเรืองด้วยฤทธิ ก็มีจิตเลื่อมใสยินดี จึงอังคาส (ถวายพระ) ขนมสดและน้ำดื่มแก่พระเถระ ด้วยจิตคิดว่าชีวิตเรากำลังจะมอดม้วย เราจะยังมาต้องการประโยชน์อันใดกับอาหารมื้อนี้ เราจะทำให้ขนมสดและน้ำดื่มนี้มีกินไปจนถึงโลกหน้าจะดีกว่า คิดดังนั้นแล้วบุตรเศรษฐีผู้เป็นนักโทษประหาร ก็ถวายขนมและน้ำนั้นแก่พระเถระ พระมหาเถระเมื่อได้รับขนมและน้ำนั้นแล้ว จึงลงนั่งในที่นั้นเพื่อดื่มและฉัน

ให้บุตรเศรษฐีได้เห็น บุตร เศรษฐี ได้เห็นเช่นนั้น ยิ่งบังเกิดศรัทธาเลื่อมใสมากขึ้น ผู้คุมจึงพาเดินทางไปสู่ที่ประหาร ขณะที่บุตรเศรษฐีบังเกิดปีติอิ่มเอิบในผลบุญของตนที่ได้กระทำมา

จวบจนกระทั่งผู้คุมพาตัวมายังที่ประหาร และลงดาบตัดคอเขา จิตของเขาก็ยังดื่มด่ำเอิบอาบอยู่ในผลบุญที่ตนได้กระทำ ด้วย เดชแห่งบุญที่บุตรเศรษฐีได้กระทำก่อนตาย หลังจากตายลงแล้ว พลันได้อุบัติเป็นรุกขเทวดา สถิตอยู่ ณ ต้นไทรใหญ่ ที่ขึ้นอยู่ระหว่างช่องเขาแห่งหนึ่งนอกกรุงราชคฤห์ ที่ จริงบุตรเศรษฐี ควรจะมีวาสนาบังเกิดเป็นเทพยดาชั้นสูง เหตุเพราะได้มีโอกาสทำบุญแก่พระมหาโมคคัลลานะเถระ ผู้รุ่งเรืองด้วยฤทธิ แต่ด้วยจิตก่อนตายได้หวนระลึกนึกรัก นางสุลสาว่าของที่เราได้มาแล้วมีโอกาสทำบุญถวายทานแก่พระเถระ เพราะจิตใจที่มากด้วยเมตตาของนาง นางช่างมีจิตใจที่ดีงามเสียเหลือเกิน ตัวเราช่างมีวาสนาน้อย มิได้มีโอกาสอยู่ทำการอุปการะตอบแทนบุญคุณต่อนาง ด้วยความคิดเหล่านี้จึงทำให้จิตของบุตรเศรษฐีนั้น เศร้าหมองลง จึงได้ไปบังเกิดเป็นแค่รุกขเทวดา ถือว่าเป็นภุมเทวดาชั้นต่ำ ถ้าบุตรเศรษฐีนั้น จักขวนขวายดำรงวงศ์ตระกูลในเวลาเจริญวัย ก็จะได้เป็นเศรษฐีปานกลางดำรงวงศ์ตระกูลในเวลาเจริญวัย ก็จะได้เป็นเศรษฐีปานกลาง ถ้าขยันประกอบการงานในปัจฉิมวัย ก็จะได้มีโอกาสเป็นเศรษฐีน้อย แต่ถ้าบวชในปฐมวัย ก็จักได้เป็นพระอรหันต์ ถ้าบวชในมัชฉิมวัยจักได้บรรลุพระสกทาคามี หรือไม่ก็เป็นพระอนาคามี แต่ถ้าบวชในปัจฉิมวัยจักได้บรรลุพระโสดาบัน แต่เพราะเขาคบคนพาล จึงกลายเป็นนักเลงผู้หญิง นักเลงสุรา นักเลงการพนัน ชอบประพฤติทุจริตผิดศีลเสมอ ไม่เคารพผู้ใหญ่จนเป็นเหตุให้ทรัพย์ทั้งหลายพินาศเสียหายจนสิ้น แม้แต่ชีวิตก็ไม่เหลือ

กาลต่อมานางสุลสาได้มีโอกาสไปเที่ยวเล่นนอกเมือง ซึ่งเป็นที่ตั้งแห่งภูเขา อันต้นไทรใหญ่ขึ้นอยู่ และ ณ ต้นไทรนั้น ยังเป็นที่สถิตของรุกขเทวดาบุตรเศรษฐี รุกขเทวดานั้นเมื่อได้เห็นนางสุลสาจึงจำได้บังเกิดความพึงพอใจต่อนาง จึงบันดาลให้มืดไปทั้งบริเวณรอบภูเขาทั่วภาคพื้น แล้วรุกขเทวดานั้นได้นำนางสุลสาไปสู่ยังวิมานอันเป็นที่อยู่ของตนบนต้นไทร ใหญ่นั้น แล้วเล่าเรื่องแต่หนหลังให้นางสุลสาได้ทราบ มนุษย์และเทวดาทั้งสองนั้นจึงอยู่ร่วมกันสิ้นเวลาตลอด ๗ วัน กล่าว ฝ่ายมารดาของนางสุลสา เมื่อเห็นว่าบุตรีของตนหายไปจึงออกตามหาไปในที่ต่างๆ ด้วยความอาลัยรักในบุตรีของตนจนสิ้นเวลาไป ๗ วัน ก็ยังมิอาจได้พบบุตรีของตนได้ จึงนั่งลงร้องไห้อยู่ข้างทางที่ผู้คนสัญจรไปมา คนทั้ง หลายจึงพากันเข้าไปสอบถาม พอรู้ความก็บังเกิดความสงสาร แต่ก็สุดปัญญาที่จะช่วยนางผู้เฒ่านั้นได้ จวบจนเวลาล่วงเลยไปมีชายผู้หนึ่งเดินทางผ่านมาเห็นเข้า จึงชักชวนยายผู้เฒ่าให้เข้าไปเฝ้าถวายอภิวาท พระมหาโมคคัลลานะเถระ ณ เวฬุวนาราม เพื่อขอให้พระเถระผู้มากไปด้วยฤทธิ์พิจารณาช่วยเหลือ

ครั้นพระมหาเถระโมคคัลลานะ ได้ทราบจึงกล่าวแก่มารดาของนางสุลสาว่า นับแต่นี้ไปอีก ๗ วัน พระบรมสุคตเจ้า จักทรงแสดงธรรมที่เวฬุวันมหาวิหาร ขออุบาสิกาจงเดินทางมาสดับพระสัทธรรมนั้น แล้วอุบาสิกาจะได้เห็นนางสุลสาบุตรีปรากฏตัวอยู่นอกที่ประชุมนั้น กาลต่อมานางสุล

สาจึงได้กล่าวแก่รุกขเทวดานั้นว่า นับแต่ข้าพเจ้ามาอยู่ในวิมานของท่าน ก็สิ้นเวลาไป ๗ วันแล้ว บัดนี้ข้าพเจ้ารู้สึกเป็นห่วงมารดาของข้าพเจ้า ถ้ามารดาออกตามหา คงจะต้องได้รับความยากลำบากทุกข์มากเป็นแน่ ขอท่านจงนำข้าพเจ้ากลับไปส่งแก่มารดาเถิด รุกขเทวดา นั้นจึงได้นำนางสุลสาไปส่งให้แก่มารดา

ในขณะที่พระบรมศาสดา ทรงแสดงธรรมอยู่ ณ เวฬุวันมหาวิหาร ให้นางสุลสายืนอยู่นอกที่ประชุมพร้อมรุกขเทวดา แต่มิมีใครมองเห็นรุกขเทวดา เห็นแต่นางสุลสา ชนทั้งหลาย เมื่อเห็นนางสุลสามาปรากฏยืนอยู่ จึงพากันซักถามนางว่าเจ้าไปไหนมา มารดาของเจ้ากำลังเศร้าโศกทุกข์ร้อน ดูคล้ายจะเป็นบ้า ทำไมเจ้าถึงทำเหตุฉิบหายให้เกิดแก่ตนเช่นนี้ นางสุลสา จึงเล่าให้แก่ชนทั้งหลายได้ฟังว่า ไปอยู่กับรุกขเทวดาบุตรเศรษฐี ชนทั้งหลายพอได้ฟัง ต่างก็พากันส่ายหน้า แสดงอาการกิริยาไม่เชื่อแล้วกล่าวว่าไม่จริงหรอก เจ้ากำลังพูดโกหก บุตรเศรษฐีนั้นเป็นผู้มีความประพฤติเลวร้าย ชั่วช้าลามก มีบุญอันใดที่จะทำให้ไปบังเกิดเป็นรุกขเทวดา นางสุลสา จึงได้กล่าวขึ้นว่า บุตรชายเศรษฐีแม้จะทำทุจริตทั้งทางกาย วาจา ใจ แต่ก่อนตาย เมื่อข้าพเจ้านำขนมสดและน้ำดื่มไปให้เขากินก่อนตาย เขากลับไม่กิน แต่มีศรัทธาบริจาคขนมสดและน้ำดื่มนั้นถวายแก่พระเป็นเจ้ามหาโมคคัลลานะผู้เรืองฤทธิ์ ด้วยกุศลกรรมดังกล่าวจึงทำให้เขาไปบังเกิดเป็นรุกขเทวดาทั้งหลาย พอได้ฟังนางสุลสาเล่า ต่างก็พากันเปล่งสาธุพร้อมกับเกิดความเลื่อมใส อัศจรรย์ใจ ปีติโสมนัสเป็นที่ยิ่งนัก แล้วพากันกล่าวจนเกิดโกลาหลว่า โอ้! ช่างอัศจรรย์จริงหนอ... พระสมณะศากยบุตรช่างมีคุณอันวิเศษจริงหนอ... พระอรหันต์ของพระผู้มีพระภาค ช่างเป็นเนื้อนาบุญอันยอดเยี่ยมของโลกจริงหนอ แม้แต่คนทุจริตเข็ญใจ น้อมถวายเครื่องสักการบูชาเพียงเล็กน้อย ก็ยังเป็นผลส่งให้ไปบังเกิดเป็นเทวดา ประเสริฐจริงหนอๆ... สาธุ... สาธุ... ภิกษุ ทั้งหลาย ครั้นได้สดับเสียงของมหาชนเป็นโกลาหลอยู่นอกที่ประชุมเช่นนั้น จึงนำความที่ได้สดับเอาไปกราบทูลถามแต่พระบรมสุคตเจ้า องค์ สมเด็จพระบรมสุคตเจ้า จึงได้มีพุทธฎีกาตรัสว่า ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย การที่บุคคลมาถวายทานแก่พระอรหันต์ทั้งหลาย ถือว่าประเสริฐแล้ว พระอรหันต์เปรียบประดุจดังเนื้อนา ผู้ถวายทานทั้งหลายประดุจดังชาวนา สิ่งของที่ควรถวายทั้งปวงเปรียบประดุจดังพันธุ์พืชที่จะปลูกลงบนเนื้อนา

เมื่อ ชาวนาปลูกพืชพันธุ์ดีลงบนเนื้อนาที่ดี พร้อมทั้งดูแลรักษาอย่างดี (หมายถึงมีศรัทธา) ย่อมเป็นที่มุ่งหวังได้ว่า พันธุ์พืชนั้นๆ ย่อมเจริญเติบโตดี ผลก็ย่อมออกมาดี ผลของพืชนั้น (หมายถึงบุญที่ได้) ย่อมเป็นประโยชน์แก่ผู้ให้ ผู้ถวาย ผู้บริจาค ผู้อุทิศ (ผู้ปลูกหรือชาวนา) และยังเป็นประโยชน์แก่เปรตทั้งหลาย แก่หมู่ญาติทั้งหลายผู้ล่วงลับไปแล้ว เมื่อผู้ให้ทาน ผู้ถวาย หรือชาวนาผู้ปลูกพืชนั้น ทำการอุทิศ บุญจึงมีแก่ผู้ให้ ผู้ถวาย ผู้อุทิศ หรือชาวนาผู้ปลูกพืชแล้วแบ่งปันแก่เปรตและญาติทั้งหลาย ผู้ให้ ผู้ถวายนั้นย่อมรุ่งเรืองเจริญ ทั้งในโลกนี้และโลกหน้า ส่วนเปรตผู้ได้รับผลบุญนั้นแล้ว ย่อมพ้นจากสภาพความเป็นเปรตด้วย การยินดีในบุญที่ญาติอุทิศให้

ตัวอย่างเช่น เปรตผู้เป็นญาติของพระเจ้าพิมพิสารเป็นต้น ดังเรื่องที่มีมาแล้วความว่า ครั้ง เมื่อพระราชาพิมพิสาร และบริวารได้ทรงสดับพระสัทธรรมที่พระผู้มีพระภาคทรงแสดงโปรดจนบรรลุเป็นพระโสดาปัตติผลพร้อมหมู่ชนและบริวารเป็นอันมาก องค์ราชา พิมพิสาร ทรงมีจิตศรัทธา ทรงถวายอุทยานเวฬุวันพร้อมสร้างเป็นวัด เพื่อให้พระผู้มีพระภาค และภิกษุสงฆ์สาวก ได้อาศัยเจริญสมณะธรรม กาลต่อมาคืนวันหนึ่ง องค์ราชาพิมพิสารขณะที่ทรงกำลังบรรทม พลันทรงได้ยินเสียงร้องโหยหวนอันน่ากลัวปรากฏขึ้นภายในพระราชวัง เช้าขึ้นพระราชาพิมพิสาร จึงเข้าไปเฝ้าพระผู้มีพระภาค แล้วทรงกราบทูลถามถึงที่มาของเสียง ว่าเป็นเสียงอะไร ทำไมถึงได้โหยหวนน่าสะพรึงกลัวเช่นนั้น องค์สมเด็จพระบรมสุคตเจ้า จึงทรงมีพุทธฎีกาตรัสว่า ดูก่อนมหาบพิตรทรงอย่าได้หวาดกลัวไปเลย เสียงที่ทรงได้ยินนั้นจะไม่เป็นผลร้ายอันใดแก่พระองค์เลย แล้วทรงเล่าเหตุที่มาของเสียงเหล่านั้นให้แก่พระราชาพิมพิสารได้ทรงสดับ

อดีตกาลนั้นย้อนหลังจากนี้ไป ๙๒ กัป พระพุทธเจ้าทรงพระนามว่าพระปุสสะสัมมาสัมพุทธเจ้า ทรงได้รับทูลอาราธนาจากพระราชาผู้ครองนครราชคฤห์ในอดีต ให้เสด็จประทับอยู่ในพระราชอุทยานพร้อมภิกษุสงฆ์บริวารอีก ๕๐๐ รูป เพื่อที่จะถวายภัตตาหาร เหตุการณ์ได้ดำเนินอยู่เช่นนี้เป็นเวลาหลายวัน จวบจนพระราชบุตรทั้ง ๓ ขององค์ราชา ได้ทูลขออนุญาตแก่พระบิดาเพื่อที่จะมีโอกาสถวายทานแก่พระปุสสะพุทธเจ้าและหมู่สงฆ์ ด้วยพระองค์เองบ้าง ราชาราชคฤห์จึงทรงอนุญาตให้พระราชบุตรทั้ง ๓ ทำการถวายทานแก่พระปุสสะพระพุทธเจ้าและหมู่สงฆ์ทั้งหลายได้ พระราชบุตรทั้ง ๓ จึงได้ไปชวนขุนคลัง (ซึ่งก็คือพระราชาพิมพิสารในชาติปัจจุบัน) ให้มารวมจัดหาอาหารทั้งคาวและหวาน ขุนคลังพอได้รับหน้าที่ให้เป็นหัวหน้าจัดหาอาหารเลี้ยงพระจึงชักชวนบรรดาญาติๆ ของตน ให้มาช่วยทำอาหารเลี้ยงพระ ต่างฝ่ายต่างก็ช่วยกันเป็นที่โกลาหลขยันขันแข็ง ใหม่ๆ ตอนช่วงแรกๆ บรรดาญาติ ของขุนคลัง ก็ยังปฏิบัติตนดีอยู่ แต่พอเวลาล่วงเลยไป ชักเกิดความประมาท แอบบริโภคอาหารก่อนพระภิกษุสงฆ์เสียบ้าง แอบขโมยอาหารที่เขาทำไว้เพื่อถวายแก่พระพุทธเจ้า และหมู่สงฆ์ไปเลี้ยงลูกเมียและญาติของตนเสียบ้าง บรรดาญาติๆ ของขุนคลังแอบทำผิดอยู่เช่นนี้เป็นนิตย์ ด้วยความละโมบ กาลต่อมาพระราชบุตรทั้ง ๓ และขุนคลัง กับบรรดาญาติบริวารตายลง พระราชบุตรทั้ง ๓ และขุนคลัง ตายแล้วได้ไปเสวยสุขอยู่บนสวรรค์ มีวิมานอันเรืองรองและโภคทรัพย์อันประณีตเลิศรสมากมายเป็นเครื่องอยู่ ส่วนบรรดาญาติๆ และบริวารของขุนคลัง ที่แอบขโมยอาหารของพระภิกษุสงฆ์ ต้องไปบังเกิดในขุมนรกสิ้นกาลนาน

ครั้นพ้นจากนรกนั้นแล้ว ก็ได้ไปบังเกิดเป็นเปรต จำพวก ปรทัตตูปชีวี คือเปรตจำพวกมีผลบุญของญาติเป็นอาหาร ปรทัตตูปชีวี เปรต เป็นเปรตที่มีเศษอกุศลอันเบาบาง จึงมีจิตอันระงับทุกข์โศกได้บางขณะ จึงมีโอกาสรับรู้บุญที่หมู่ญาติอุทิศให้ เมื่อรับรู้แล้วอนุโมทนาผลบุญนั้นๆ ความอดอยาก ยากแค้น ก็จะบรรเทาเบาบาง หรือหายไปสิ้น ด้วยเดชบุญของญาติ แต่ถ้ายังมิได้มี

ญาติระลึกถึง ไม่อุทิศผลบุญให้ เปรตจำพวกนี้ ก็จะซัดเซพเนจร เร่ร่อน แสวงหาผลบุญจากหมู่ญาติคนต่อๆ ไป ถ้ายังมิได้ก็จะเวียนกลับมา รอใหม่ วนเวียนอยู่ใกล้ๆ หมู่ญาติ ด้วยความหวังว่า "เมื่อใดญาติของเราทำบุญกุศลแล้วเขาคงอุทิศให้แก่เราบ้าง" แต่เมื่อญาติทำบุญแล้วมิได้อุทิศผลบุญให้ หมู่เปรตพวกนี้ ก็จะเดินวนเวียนไปมา ด้วยความผิดหวัง หิวกระหาย ทุรนทุราย บางทีถึงกับเป็นลมล้มลงหมดสติไป ครั้นพอมีลมพัดมากระทบกายก็ฟื้นคืนสติมาได้แล้วคิดปลอบใจตนเองว่า "วันนี้ญาติเราระลึกไม่ได้ว่ามีเรา คราวต่อไปเขาคงจะระลึกได้" เมื่อ ทำบุญกุศลเขาคงจะอุทิศผลบุญให้เรา ในคราวหน้า และแล้วเปรตนั้น ก็ทนอดอยาก หิวกระหายต่อไป ด้วยความหวังว่า สักวันเราจะได้อาหารจากหมู่ญาติที่ระลึกถึง ปรทัต ตูปชีวีเปรต-→

ผู้เป็นญาติของพระราชาพิมพิสารได้รอคอยผลบุญของพระราชาพิมพิสารด้วยความอดอยากหิวกระหาย จนกาลเวลาล่วงเลยมาจนถึง พระพุทธเจ้ากกุสันโธสัมมาสัมพุทธเจ้า หมู่ชนผู้คนทั้งหลายพอได้ฟังพระสัทธรรม ที่พระพุทธองค์ทรงแสดง ก็บังเกิดปีติโสมนัสยินดี มีศรัทธาที่จะบริจาคทานถวายปัจจัย ๔ แก่หมู่สงฆ์ ซึ่งมีพระกกุสันโธพุทธเจ้าเป็นประมุข แล้วแบ่งผลบุญอุทิศให้แก่หมู่ญาติของตนที่ล่วงลับไปแล้ว ฝูงเปรตปรทัตตูปชีวี บางพวกที่ได้รับผลบุญของญาติ ก็แสดงความชื่นชมโสมนัสยินดี ดุจดังบุรุษสตรีผู้เดินทางมากลางทะเลทราย อดอยากและกระหายน้ำเป็นกำลัง ครั้นเดินมาเจอแหล่งน้ำและอาหารก็ลิงโลดยินดีเปล่งสาธุการ ฝูงเปรตเหล่านั้นก็ยกมือประนมเหนือเศียรเกล้า กล่าวสาธุรับผลบุญของญาติที่อุทิศส่งให้ แล้วได้พ้นจากอัตภาพของเปรตชนิดนั้นไปบังเกิดตามแต่บุพกรรมของตน แสนสาหัสจึงชวนกันไปเฝ้า พระพุทธเจ้ากกุสันโธสัมมาสัมพุทธเจ้า แล้วทูลถามขึ้นว่า "หมู่ญาติ ของพวกข้าพระบาท จักระลึกถึงและอุทิศผลบุญให้พวกข้าพระบาทพ้นจากอัตภาพเปรตนี้เมื่อใดพระเจ้าข้า" สมเด็จพระบรมศาสดา กกุสันโธพุทธเจ้าจึงทรงมีพระพุทธฎีกาตรัสว่า ดูก่อนผู้จมทุกข์ แม้สิ้นกาลในศาสนาของเรา ท่านทั้งหลายก็ยังไม่พ้นอัตภาพของเปรต จวบจนเราตถาคตนิพพานไปแล้วสิ้นเวลานานจนแผ่นดินสูงขึ้นได้ ๑ โยชน์ ปรากฏพระพุทธเจ้าทรงพระนามว่า โกนาคมนะพุทธเจ้า พวกท่านทั้งหลายจงไปถามพระพุทธโกนาคมนะ พระองค์นั้นเถิดจำเนียรกาลหลังจากสูญสิ้นศาสนา ของพระกกุสันโธพุทธเจ้าแล้ว

กาลล่วงเลยมานับเป็นเวลาพุทธันดรหนึ่ง (เวลาระหว่างพระพุทธเจ้าองค์หนึ่งกับอีกพระองค์หนึ่งบังเกิดขึ้น) ลุถึงศาสนาของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าโกนาคมนะ หมู่เปรตเหล่านั้นก็เข้าไปทูลถาม องค์สมเด็จพระโกนาคมนะสัมมาสัมพุทธเจ้าจึงทรงมีพุทธฎีกาตรัสว่า "แม้ สิ้นศาสนาของเรา ท่านทั้งหลาย ก็ยังมิได้พ้นจากอัตภาพเปรตจวบจนแผ่นดินสูงขึ้นอีก ๑ โยชน์ จักปรากฏพระพุทธเจ้าทรงพระนามว่ากัสสปพุทธเจ้า ขอท่านทั้งหลายจงรอทูลถามพระสัมมาสัมพุทธเจ้าพระองค์นั้นเทอญ" หมู่เปรตญาติพระราชาพิมพิสาร ก็อดทนอดกลั้นความหิวกระหาย ทุกข์ทรมานต่อไปจนลุถึงสมัยที่พระมหามุนีศาสดาสัมมาสัมพุทธเจ้า ผู้ทรงพระนามว่ากัสสปพุทธเจ้าเสด็จอุบัติขึ้น หมู่เปรตเหล่านั้นก็พากันเข้าไปทูลถามพระพุทธองค์ จึงทรงมีพระดำรัสตรัสว่า "แม้ใน

ศาสนาของเรานี้ ท่านทั้งหลายก็ยังจะไม่พ้นอัตภาพของเปรต จนกว่าเราตถาคตนิพพานไปแล้ว รอเวลาจนแผ่นดินสูงขึ้นมีประมาณ ๑ โยชน์ จักมีพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ทรงนามว่าพระศรีศากยมุนีโคดมมาตรัสรู้ ในกาลนั้นจะมีขัตติยราช ทรงนามว่าพระเจ้าพิมพิสาร ผู้เป็นญาติของพวกท่านทั้งหลาย ได้สดับพระสัทธรรมจนมีดวงตาเห็นธรรมมีจิตโสมนัสเลื่อมใส สร้างวัดเวฬุวันถวาย รุ่งขึ้นจะถวายทานอันมีปัจจัย ๔ เป็นต้น "องค์ สมเด็จพระบรมศาสดาศากยมุนีโคดมพุทธเจ้า จักนำพาญาติของเธออุทิศผลบุญให้แก่เธอทั้งหลาย เธอทั้งหลายเมื่อได้รับผลแห่งทานครั้งนั้นแล้ว ก็จักพ้นจากความทุกข์เดือดร้อน เปรตวิสัยก็จะอันตรธานหายไปจากตัวเธอทั้งหลายในกาลนั้น" เมื่อองค์สมเด็จพระจอมมุนีกัสสปะสัมมาสัมพุทธเจ้า ทรงมีพระดำรัสตรัสดังนี้แล้ว หมู่เปรตทั้งหลายนั้นก็พากันยินดี ต่างฝ่ายต่างละล้าละลัก กล่าวว่า ข่าวดีแล้ว ข่าวมงคลแล้ว ชาวเราเอย อัตภาพนี้จักสิ้นสุดแก่พวกเราอีกไม่ช้าแล้ว ความหิวกระหายทุกข์ยากเดือดร้อนจักได้รับการผ่อนคลาย ชำระให้หายด้วยผลบุญของพระราชาพิมพิสารผู้เป็นญาติของเรา แม้จะต้องทนรอไปอีกจนสิ้นเวลาพุทธันดร ก็ยังดีกว่าที่ชาวเราจะรอโดยไม่รู้ว่าจะสิ้นสุดเมื่อใด ความหวังเรามีแล้ว แสงสว่างจะปรากฏแล้ว ข่าวนี้ช่างเป็นมงคลนัก ข่าวนี้ช่างเป็นมงคลนัก หมู่เปรตเหล่านั้นต่างพากันแสดงกิริยาลิงโลดยินดี ในข่าวที่ได้รับรู้ด้วยเดชแห่งข่าวดีมีหวังนี้ สามารถทำให้ความหิวกระหาย ความทุกข์เดือดร้อนที่ปรากฏอยู่อย่างมิรู้เวลาจบสิ้น พอได้ฟังข่าวดีความทุกข์เดือดร้อนเหล่านั้น พลันได้ผ่อนคลายลงไป ช่างเป็นเวลาที่น่ายินดีของหมู่เปรต

ครั้นกาลเวลาเนิ่นนานมาจนสิ้นสุดศาสนาของพระมหามุนีกัสสปะพุทธเจ้า วันคืนผันผ่านไปนานแสนนาน จนแผ่นดินสูงขึ้นอีก ๑ โยชน์ จนมาถึงกาลศาสนาของเราสมณโคดม ญาติของหมู่เปรตเหล่านั้นก็ได้บังเกิดมาเป็น องค์มหาบพิตรพิมพิสารราชา เมื่อพระองค์ทรงถวายอุทยานแล้วสร้างอารามเวฬุวันถวายแก่ตถาคตและหมู่สงฆ์ แต่มิได้อุทิศผลบุญนั้นให้แก่หมู่ญาติเปรตผู้ได้รับความทุกข์ยากลำบากมาช้านาน เปรตเหล่านั้นจึงมาส่งเสียงร้องเพื่อขอส่วนบุญ เมื่อ องค์ราชาพิมพิสาร ทรงสดับพุทธฎีกาดังนั้น จึงทรงทูลถามว่าข้าพระองค์จักถวายทานในวันรุ่งขึ้น แล้วแบ่งบุญให้แก่หมู่เปรตเหล่านั้นจักได้รับส่วนบุญหรือไม่พระเจ้าข้า พระบรมศาสดาทรงตรัสตอบว่า "ได้ซิมหาบพิตร" พระราชาพิมพิสาร จึงทูลอาราธนาพระบรมศาสดาให้เสด็จพร้อมหมู่สงฆ์ เข้าไปรับทานในพระราชวังในวันรุ่งขึ้นแล้วจึงเสด็จกลับ

พอถึงเวลารุ่งเช้า องค์สมเด็จพระบรมสุคตเจ้าพร้อมหมู่สงฆ์ จึงเสด็จไปยังพระราชฐานของพระเจ้าพิมพิสาร เพื่อรับมหาทาน องค์ ราชาพิมพิสาร พร้อมบริวาร ได้ทรงให้การถวายสักการะต้อนรับพระผู้มีพระภาคและสงฆ์บริษัทเป็นอย่างดียิ่ง ด้วยความเลื่อมใสศรัทธาทรงถวายฐานียะโภชนาหารอันประณีต แต่ละอย่างล้วนเลิศรส ทั้งคาวและหวาน เมื่อพระผู้มีพระภาคและหมู่สงฆ์ ทรงทำภัตรกิจเสร็จแล้ว ทรงแนะให้พระราชาพิมพิสาร ทรงหลั่งน้ำอุทิศผลบุญแก่หมู่เปรตด้วยคำว่า "อิทัง เม ญาตีนัง โหตุ สุขิตา โหตุ ญาตะโย" ขอผลบุญนี้ จงสำเร็จแก่ญาติทั้งหลายของ

ข้าพเจ้า ขอญาติทั้งหลายของข้าพเจ้า จงเป็นสุข เป็นสุข เถิด ครา นั้นพระบรมสุคตเจ้า ได้ทรงเนรมิต ให้องค์ราชาพิมพิสารและบริวารได้เห็นเปรตทั้งหลาย ว่าเมื่อได้รับผลบุญจากญาติอุทิศให้แล้ว มีสภาพเช่นไร เมื่อ พระราชาพิมพิสาร ทรงหลั่งน้ำ ขณะนั้นสระโบกขรณีอันประกอบด้วยดอกปทุม ก็บังเกิดแก่บรรดาเปรตเหล่านั้น ให้ได้ดื่มกิน อาบชำระล้างร่างกาย บรรเทาความกระหายหมดความกระวนกระวายลงไปด้วยพลัน อีกทั้งยังมีผิวพรรณเหลืองอร่ามดุจทองเนื้องามดูแล้วเจริญตา ร่างกายที่พิกลพิการก็กลับคืนดังคนปกติที่งามสง่า อีกทั้งยังได้ รับความชื่มชาบ จากอาหารทั้งคาวและหวานที่เป็นทิพย์ทำให้ร่างกายที่ผอมแคระแกร็น ก็กลับกลายมีน้ำมีนวลอ้วนพี มีความสุข อิ่มเอิบ ที่ได้รับชื่มชาบจากรส ฝูงเปรตเหล่านั้น แม้จะมีสภาพร่างกายที่ผ่องใสเป็นสุข แต่ก็ยังมิได้มีผ้านุ่งผ้าห่ม

องค์ราชาพิมพิสาร จึงได้ทูลถามพระบรมสุคตเจ้าว่าจะทำประการใด องค์สมเด็จพระบรมสุคตเจ้า จึงทรงมีพุทธฎีกาตรัสว่า ให้ถวายผ้าสบงจีวร และผ้านิสีทนะ แก่พระภิกษุสงฆ์ พระ ราชาพิมพิสาร มีรับสั่งให้บริวาร จัดหาผ้านุ่ง ผ้าห่ม ผ้ารองนั่งนามาถวายแก่ภิกษุสงฆ์ ซึ่งมีพระพุทธเจ้าเป็นประมุข แล้วทรงอุทิศผลบุญนั้นให้แก่บรรดาหมู่เปรตทั้งหลาย ผลบุญอันนั้น ทาให้บังเกิดเครื่องนุ่งห่ม ที่นอน ที่นั่งอันเป็นทิพย์พร้อมวิมานที่ปรากฏบนอากาศแก่เปรตเหล่านั้น เปรตเหล่านั้น เมื่อได้รับผลบุญของญาติ แล้วจึงเปล่งสาธุการ พากันเข้าไปอยู่ยังวิมานที่ปรากฏอยู่บนอากาศพระราชาพิมพิสาร ครั้นได้เห็นอานิสงส์ในการให้ทาน และอุทิศผลบุญแก่บรรดาหมู่เปรตที่เป็นญาติ ทำให้ผู้จมทุกข์มีความสุขเห็นปานนี้ทรงมีความรื่นเริงยินดี เลื่อมใสศรัทธาในการทำทานมากยิ่งขึ้น จึงทรงทูลอาราธนาพระบรมศาสดาและภิกษุสงฆ์ มารับทานต่ออีก ๗ วัน พระบรมศาสดาพร้อมหมู่สงฆ์ เมื่อได้ทรงฉลองศรัทธา แก่องค์ราชาพิมพิสารสิ้นเวลา ๗ วันแล้ว จึงทรงกล่าวอนุโมทนาคาถาว่า "การทำบุญ เพื่ออุทิศผลบุญแก่เปรตนั้น ชื่อว่าเป็นการบูชาญาติอย่างยิ่ง" พวกเปรตเมื่อได้รับผลบุญแล้ว ย่อมพ้นจากอัตภาพของเปรตในทันที

2.2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับประเพณี

2.2.1 ความเป็นมาของประเพณีสารทเดือนสิบ

ประเพณีสารทเดือนสิบ เป็นงานบุญประเพณีของคนภาคใต้ ของประเทศไทย โดยเฉพาะ ชาวนครศรีธรรมราช ที่ได้รับอิทธิพลด้านความเชื่อ ซึ่งมาจากทางศาสนาพราหมณ์ โดยมีการผสมผสานกับความเชื่อทางพระพุทธศาสนา ซึ่งเข้ามาในภายหลัง โดยมีจุดมุ่งหมายสาคัญเพื่อเป็นการอุทิศส่วนกุศล ให้แก่ดวงวิญญาณของบรรพชนและญาติที่ล่วงลับ ซึ่งได้รับการปล่อยตัวมาจากนรก ที่ตนต้องจองจำอยู่เนื่องจากผลกรรมที่ตนได้เคยทำไว้ตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ โดยจะเริ่มปล่อยตัวจากนรกในทุกวันแรม ๑ ค่ำเดือน ๑๐ เพื่อมายังโลกมนุษย์ โดยมีจุดประสงค์ในการมาขอ

ส่วนบุญจากลูกหลานญาติพี่น้อง ที่ได้เตรียมการอุทิศไว้ให้เป็นการแสดงความกตัญญูกตเวทีต่อผู้ล่วงลับ หลังจากนั้นก็จะกลับไปยังนรก ในวันแรม ๑๕ ค่ำ เดือน ๑๐

ช่วงระยะเวลาในการประกอบพิธีกรรม ของประเพณีสารทเดือนสิบ จะมีขึ้นในวันแรม ๑ ค่ำา ถึงแรม ๑๕ ค่ำ เดือนสิบของทุกปี แต่สำหรับวันที่ชาวใต้มักจะนิยมทำบุญกันมากคือ วันแรม ๑๓-๑๕ ค่ำ ประเพณีวันสารท เดือนสิบโดยในส่วนใหญ่แล้ว จะตรงกับเดือนกันยายน

ความเป็นมาของงานเทศกาลเดือนสิบ เมืองนครศรีธรรมราช

วิวัฒนาการงานประเพณีสารทเดือนสิบจังหวัดนครศรีธรรมราช แบ่งได้เป็น ๒ ช่วง คือ

๑. ประเพณีงานเทศกาลเดือนสิบ ก่อนการจัดงานอย่างเป็นทางการ (ก่อน พ.ศ. ๒๔๖๖) งานบุญสารทเดือนสิบ เป็นงานบุญประเพณีของชาวนครศรีธรรมราชแต่ครั้งโบราณ เช่นเดียวกับที่พบตามภาคต่างๆ ของประเทศ งานบุญสารทเดือนสิบ เป็นการทำบุญอุทิศส่วนกุศลแก่ญาติ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากลัทธิพราหมณ์ แต่ไม่มีหลักฐานแน่ชัดว่าเริ่มเมื่อใดคำว่า "สารท" เป็นภาษาบาลี แปลว่า ฤดูอับลม หรือฤดูใบไม้ร่วง ตรงกับภาษาสันสกฤตว่า "ศารท" ฤดูสารท หรือฤดูศารท ตรงกับเดือน ๑๑ และเดือน ๑๒ แต่การทำบุญวันสารทของไทยอยู่ในราวปลายเดือน ๑

อาจเป็นเพราะการนับเดือนสมัยโบราณ เริ่มนับจากข้างแรม ถ้านับเริ่มจากเดือน ๕ ปลายเดือน ๑๐ จะเป็นวัน ครบรอบครึ่งปี ดังนั้น คำว่า "สารท" ตามคติไทยอาจถือเป็นวันทำบุญครบครึ่งปีก็ได้ ในระยะเวลาดังกล่าว เป็นช่วงเวลาที่พืชพันธุ์ธัญญาหารในท้องถิ่นออกผล คนสมัยโบราณจะมีพิธีกรรมเซ่นสังเวยผลแรก ได้แก่ ผีสาง เทวดาเพื่อเป็นสิริมงคล เมื่อได้รับศาสนาพราหมณ์และพุทธพิธีกรรมดังกล่าว จึงเปลี่ยนมาเป็นการทำบุญตามความเชื่อทางศาสนา ประเพณีดังกล่ว จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงความยินดี ที่ได้รับผลผลิตจากการเพาะปลูกในรอบปี เป็นการบำรุง พระพุทธศาสนาด้วยการอุทิศถวายอาหาร พืชผลแรกได้ตามฤดูกาล แด่พระสงฆ์ และอุทิศส่วนกุศลแก่ญาติมิตรผู้ล่วงลับ ทั้งยังเป็นการทำบุญเพื่อเป็นสิริมงคลแก่ พืชสวนไร่นา แก่ตนเอง และครอบครัว

เชื่อกันว่า ในวันแรม ๑ เดือนสิบ พญายมจะปล่อยวิญญาณญาติๆ มาพบลูกหลานและต้องกลับไปเมืองนรกในวันแรม ๑๕ ค่ำ เดือนสิบ ชาวไทยสมัยก่อน รวมทั้งชาวจังหวัดนครศรีธรรมราชจึงได้ทำบุญในเดือนสิบนี้เป็นประจำทุกปี

๒. ประเพณีงานเทศกาลเดือนสิบ ตั้งแต่เริ่มจัดงานเป็นทางการเมื่อ พ.ศ. ๒๔๖๖ ทางราชการประสงค์จะสร้างอาคารหลังใหม่แทนอาคารศรีธรรมราชสโมสรซึ่งชำรุดทรุดโทรม จึงจัดงานเทศกาลเดือนสิบเพื่อหารายได้ เนื่องจากได้ความคิดจากการจัดงานวันวิสาขบูชา เพื่อหารายได้ซ่อมแซมพระวิหารในวัดมหาธาตุ ใน พ.ศ. ๒๔๖๕) จึงได้เริ่มจัดงานเดือนสิบเป็นครั้งแรก ที่

สนามหน้าเมืองนครศรีธรรมราช ใน พ.ศ. ๒๔๖๖ นี้ และนับแต่นั้นก็ได้มีการจัดต่อเนื่องกันมาโดยตลอด เพื่อหารายได้จากการจัดงาน ไปใช้ในกิจการสาธารณประโยชน์ต่างๆ

"**งานเทศกาลเดือนสิบ**" จัดขึ้นครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. ๒๔๖๖ ที่สนามหน้าเมืองนครศรีธรรมราช โดยมี วัตถุประสงค์ เพื่อหาเงินสร้างสโมสรข้าราชการซึ่งชำรุดมากแล้ว โดยในช่วงนั้น พระภัทรนาวิก จารูญ (เอื้อน ภัทรนาวิก) ซึ่งเป็นนายกศรีธรรมราชสโมสร และพระยารัษฎานุประดิษฐ์ ผู้ว่าราชการจังหวัด ได้ร่วมกันจัดงานประจำปีขึ้น พร้อมทั้งมีการออกร้าน และมหรสพต่างๆ โดยมีระยะเวลาในการจัดงาน ๓ วัน ๓ คืน จนกระทั่งถึงปี พ.ศ. ๒๕๓๕ ทางจังหวัดได้ย้ายสถานที่จัดงาน จากสนามหน้าเมือง ไปยังสวนสมเด็จพระศรีนครินทร์ ๘๔ (ทุ่งท่าลาด) ซึ่งมีบริเวณกว้าง และได้มีการจัดตกแต่งสถานที่ ไว้อย่างสวยงาม การจัดเทศกาลงานเดือนสิบ ถือเป็นความพยายามของมนุษย์ ที่มุ่งทดแทน พระคุณบรรพบุรุษ แม้ว่าจะล่วงลับไปแล้วก็ตาม ซึ่งเป็นสิ่งที่ชาวไทยทุกคน ควรต้องยึดถือปฏิบัติ รวมทั้งปลูกฝังให้อนุชนรุ่นหลัง ได้ปฏิบัติสืบทอดต่อๆไป อย่างน้อย หากมนุษย์ระลึกถึงเรื่องเปรต ก็จะสำนึกถึง บาปบุญคุณโทษ รวมทั้งการแสดงออก ซึ่งความกตัญญูกตเวที ที่เป็นหัวใจสำคัญ ในการอยู่ร่วมกันในสังคม อย่างสงบสุข ตลอดไป ความเชื่อของพุทธศาสนิกชน ชาวนครศรีธรรมราช เชื่อว่าบรรพบุรุษ อันได้แก่ ปู่ ย่า ตา ยาย และญาติพี่น้อง ที่ล่วงลับไปแล้ว หากทำความดีไว้ เมื่อครั้งที่ยังมีชีวิตอยู่ จะได้ไปเกิดในสรวงสวรรค์ แต่หากทำความชั่ว จะตกนรก กลายเป็นเปรต ต้องทนทุกข์ทรมานในอเวจี ต้องอาศัยผลบุญ ที่ลูกหลานอุทิศส่วนกุศลให้ในแต่ละปี มายังชีพ ดังนั้น ในวันแรม ๑ ค่ำเดือนสิบ คนบาปทั้งหลาย ที่เรียกว่าเปรต จึงถูกปล่อยตัว กลับมายังโลกมนุษย์ เพื่อมาขอส่วนบุญ จากลูกหลาน ญาติพี่น้อง และจะกลับไปนรกดังเดิม ก่อนพระอาทิตย์ขึ้น ในวันแรม ๑๕ ค่ำเดือนสิบ โอกาสนี้เองลูกหลาน และผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่ จึงนำอาหารไปทำบุญที่วัด เพื่ออุทิศส่วนกุศลให้แก่ผู้ล่วงลับไปแล้ว เป็นการแสดงความกตัญญูกตเวที

วันสารท เป็นวันที่ถือเป็นคติ และเชื่อสืบกันมาว่า ญาติที่ล่วงลับไปแล้ว จะมีโอกาส ได้กลับมารับส่วน บุญ จากญาติพี่น้องที่ยังมีชีวิตอยู่ ดังนั้น จึงมีการทำบุญอุทิศส่วนกุศล ไปให้ญาติในวันนี้ และเชื่อว่า หากทำบุญในวันนี้ไปให้ญาติแล้ว ญาติจะได้รับส่วนบุญได้เต็มที่ และมีโอกาสหมดหนี้กรรม และได้ไปเกิดหรือมีความสุข

อีกประการหนึ่ง สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม ทำนาเป็นอาชีพหลัก ในช่วงเดือนสิบนี้ ได้ปักดำข้าวกล้าลงในนาหมดแล้ว กำลังงอกงาม และรอเก็บเกี่ยวเมื่อสุก จึงมีเวลาว่างพอที่จะทำบุญ เพื่อเลี้ยงตอบแทน และขอบคุณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือแม่พระโพสพ หรือ ผีไร่ ผีนา ที่ช่วยรักษาข้าวกล้าในนาให้เจริญงอกงามดี และออกรวงจนสุกให้เก็บเกี่ยวได้ผลผลิตมาก

2.2.2 ความสำคัญของประเพณี

ความสำคัญของประเพณีสารทเดือนสิบ ของชาวนครศรีธรรมราช

การทำบุญสารทเดือนสิบ เป็นประเพณีที่ชาวเมืองนครศรีธรรมราช ได้ถือปฏิบัติด้วยศรัทธาแต่ ดึกดำบรรพ์ โดยถือเป็นคติว่า ปลายเดือนสิบของแต่ละปี เป็นระยะที่พืชพันธุ์ธัญญาหารในท้องถิ่นออกผล เป็นช่วงที่ชาวเมืองซึ่งส่วนใหญ่ ยังชีพด้วยการเกษตร ชื่นชมยินดีในพืชของตน ประกอบด้วยเชื่อกันว่า ในระยะเดียวกันนี้เปรตที่มีชื่อว่า "ปรทัตตูปชีวีเปรต" จะถูกปล่อยให้ขึ้นมาจากนรก เพื่อมาร้องขอส่วนบุญต่อลูกหลาน ญาติพี่น้อง เหตุนี้ ณ โลกมนุษย์ จึงได้มีการทำบุญอุทิศส่วนกุศล ไปให้ พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย พี่น้อง ลูกหลาน ที่ล่วงลับไป โดยการจัดอาหารคาวหวาน วางไว้ที่บริเวณวัด เรียกว่า "ตั้งเปรต" ตามพิธีไสยเวทอีกทางหนึ่งด้วย ซึ่งเรื่องนี้ก็ได้พัฒนามาเป็น "การชิงเปรต" ในเวลาต่อมา

2.2.3 ความมุ่งหมายของประเพณีสารทเดือนสิบ

ประเพณีสารท เดือนสิบมีความมุ่งหมายสำคัญอยู่ที่การทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ กับ พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย และญาติพี่น้อง ผู้ล่วงลับไปแล้ว แต่ด้วยเหตุที่วิถีชีวิตของชาวนครศรีธรรมราช เป็นวิถีชีวิตแห่งพระพุทธศาสนา ในสังคมเกษตรกรรม จึงมีความมุ่งหมายอื่นร่วมอยู่ ด้วย

๑) เป็นการทำบุญอุทิศส่วนกุศล ให้กับ พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย ญาติพี่น้อง หรือบุคคลอื่นผู้ล่วงลับไปแล้ว

๒) เป็นการทำบุญ ด้วยการเอาผลผลิตทางการเกษตร แปรรูปเป็นอาหารถวายพระสงฆ์ รวมถึงการจัดหมฺรับ ถวายพระ ในลักษณะของ "สลากภัต" นอกจากนี้ ยังถวายพระในรูปของผลผลิตที่ยังไม่แปรสภาพ เพื่อเป็นเสบียงแก่พระสงฆ์ ในช่วงเข้าพรรษาในฤดูฝน ทั้งนี้เพื่อความเป็นสิริมงคล แก่ตนเอง ครอบครัว และเพื่อผลในการประกอบอาชีพต่อไป

๓) เพื่อเป็นการแสดงออกถึงความสนุกสนานรื่นเริงประจำปี เป็นสิ่งที่มีอยู่ในทุกประเพณีของชาวนคร แต่ประเพณีนี้มีชื่อเสียงมากที่สุด ได้จัดขึ้นอย่างใหญ่ทุกๆ ปี เรียกว่า "งานเดือนสิบ" ซึ่งงานเดือนสิบนี้ได้จัด ควบคู่ กับประเพณีสารทเดือนสิบ มาตั้งแต่ พ.ศ. ๒๔๖๖ จนถึงปัจจุบัน

2.2.4 กิจกรรมในประเพณีสารทเดือนสิบ

การทำบุญวันสารทเดือนสิบ หรือภาษาท้องถิ่นเรียกว่า วันชิงเปรตนั้น ในเดือนสิบ (กันยายน) มีการทำบุญที่วัด ๒ ครั้ง

ครั้งแรก วันแรม ๑ ค่ำ เดือนสิบเรียกว่า วันรับเปรต

ครั้งที่สอง วันแรม ๑๕ ค่ำ เดือนสิบเรียกว่า วันส่งเปรต

การทำบุญทั้งสองครั้ง เป็นการทำบุญที่แสดงถึง ความกตัญญูต่อบุพการีผู้ล่วงลับไปแล้ว โดยอุทิศส่วนกุศล ไปให้วิญญาณของบรรพบุรุษที่ตกอยู่ในเปรตภูมิ เป็นคติของศาสนาพราหมณ์ ที่ผสมใน

ประเพณีของพุทธศาสนา พุทธศาสนิกชน นิยมไปทำบุญ ณ วัดที่เป็นภูมิลำเนาของตน เพื่อร่วมพิธีตั้งเปรต และชิงเปรตอาจสับเปลี่ยนกันไปทำบุญ ณ ภูมิลำเนาของฝ่ายบิดาครั้งหนึ่ง ฝ่ายมารดาครั้งหนึ่ง จึงทำให้ผู้ที่ไปประกอบ อาชีพจากถิ่น ห่างไกลจากบ้านเกิด ได้มีโอกาสได้กลับมาพบปะสังสรรค์ และรู้จักวงศาคณาญาติเพิ่มขึ้น

ประเพณีปฏิบัติ

ก่อนวันงาน ชาวบ้านจะทำขนมที่เรียกว่า กระยาสารท และขนมอื่นๆ แล้วแต่ความนิยมของแต่ละท้องถิ่น ในวันงานชาวบ้านจัดแจงนำข้าวปลาอาหารและข้าวกระยาสารทไปทำบุญตักบาตรที่วัดประจำ หมู่บ้าน สาวก สาวิกาไปถือศีล เข้าวัด ฟังธรรม และรักษาอุโบสถศีล นำข้าวกระยาสารท หรือขนมอื่น ไปฝากซึ่งกันและกัน ยังบ้านใกล้เรือนเคียง หรือหมู่ญาติมิตรที่อยู่บ้านไกล หรือถามข่าวคราวเยี่ยมเยือนกัน บางท้องถิ่นทำขนม สำหรับบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ แม่พระโพสพ ผีนา ผีไร่ด้วย เมื่อถวายพระสงฆ์เสร็จแล้ว ก็นำไปบูชาตามไร่นา โดยวางตามกิ่งไม้ต้นไม้ หรือที่จัดไว้เพื่อการนั้นโดยเฉพาะ

ระยะเวลา

ระยะเวลาของการประกอบพิธีประเพณีสารทเดือนสิบ มีขึ้นในวันแรม ๑ ค่ำ เดือนสิบ แต่วันที่ชาวนคร นิยมทำบุญคือ วันแรม ๑๓-๑๕ ค่ำ

พิธีกรรม

การปฏิบัติพิธีกรรมการทาบุญสารทเดือนสอบ มี ๓ ขั้นตอน คือ

๑) การจัดหมฺรับและยกหมฺรับ

๒) การฉลองหมฺรับและการบังสุกุล

๓) การตั้งเปรตและการชิงเปรต

การจัดหมฺรับและยกหมฺรับ

การจัดเตรียมสิ่งของที่ใช้จัดหมฺรับ เริ่มขึ้นในวันแรม ๑๓ ค่ำ วันนี้เรียกกันว่า "วันจ่าย" ตลาดต่างๆ จึงคึกคักและคลาคล่ำไปด้วยฝูงชนชาวบ้าน จะซื้ออาหารแห้ง พืชผักที่เก็บไว้ได้นาน ข้าวของเครื่องใช้ ในชีวิตประจำวัน และขนมที่เป็นสัญลักษณ์ของสารทเดือนสิบ จัดเตรียมไว้สำหรับใส่หมฺรับ และ สำหรับนำไปมอบให้ผู้ใหญ่ ที่ตนเคารพนับถือ

การจัดหมฺรับ

การจัดหมฺรับ มักจะจัดเฉพาะครอบครัว หรือจัดรวมกันในหมู่ญาติ และจัดเป็นกลุ่ม ภาชนะที่ใช้จัดหมฺรับ ใช้กระบุง หรือ เข่งสานด้วยตอกไม้ไผ่ ขนาดเล็กหรือใหญ่ขึ้นอยู่กับความประสงค์ของเจ้าของหมฺรับ ปัจจุบันใช้ภาชนะที่ประดิษฐ์ขึ้นมาเป็นกรณีพิเศษ การจัดหมฺรับ คือการบรรจุและประดับด้วย สิ่งของ อาหาร ขนมเดือนสิบ ฯลฯ ลงภายในภาชนะที่เตรียมไว้

ลักษณะของการจัด

๑) ชั้นล่างสุด จัดบรรจุสิ่งของประเภทอาหารแห้ง ลงไว้ที่ก้นภาชนะ ได้แก่ ข้าวสาร แล้วใส่พริก เกลือ หอม กระเทียม กะปิ น้ำปลา น้ำตาล มะขามเปียก รวมทั้งบรรดาปลาเค็ม เนื้อเค็ม หมูเค็ม กุ้งแห้ง เครื่องปรุงอาหารที่จำเป็น

๒) ขั้นที่สอง จัดบรรจุอาหารประเภทพืชผักที่เก็บไว้ได้นาน ใส่ขึ้นมาจากชั้นแรก ได้แก่ มะพร้าว ขี้พร้า หัวมัน ทุกชนิด กล้วยแก่ ข้าวโพด อ้อย ตะไคร้ ลูกเนียง สะตอ รวมทั้งพืชผักอื่นที่มีในเวลานั้น

๓) ขั้นที่สาม จัดบรรจุสิ่งของประเภทของใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ น้ำมันพืช น้ำมันมะพร้าว น้ำมันกาด ไม้ขีดไฟ หม้อ กระทะ ถ้วย ชาม เข็ม ด้าย หมาก พลู กานพลู การบูร พิมเสน สีเสียด ปูน ยาเส้น บุหรี่ ยาสามัญประจำบ้าน ธูป เทียน

๔) ขั้นบนสุด ใช้บรรจุและประดับประดาด้วยขนมอันเป็นสัญลักษณ์ของสารทเดือนสิบเป็นสิ่งสาคัญของหมฺรับ ได้แก ขนมพอง ขนมลา ขนมกง (ขนมไข่ปลา) ขนมบ้า ขนมดีซา ขนมที่บรรพบุรุษและญาติที่ล่วงลับได้นำไปใช้ประโยชน์

ขนมเดือนสิบ

ขนมพอง เป็นสัญลักษณ์แทน เรือ แพ ที่บรรพบุรุษใช้ข้ามห้วงมหรรณพ เหตุเพราะขนมพองนั้น แผ่ดังแพ มีน้ำหนักเบา ยอมลอยน้ำ และขี่ข้ามได้

ขนมลา เป็นสัญลักษณ์แทน แพรพรรณ เครื่องนุ่งห่ม เหตุเพราะขนมลา มีรูปทรงดังผ้าถักทอ พับ แผ่ เป็นผืนได้

ขนมบ้า เป็นสัญลักษณ์แทน ลูกสะบ้า สำหรับใช้เล่น ต้อนรับสงกรานต์ เหตุเพราะขนมบ้ามีรูปทรงคล้ายลูกสะบ้า การละเล่นที่นิยมในสมัยก่อน

ขนมดีซา เป็นสัญลักษณ์แทน เงิน เบี้ย สาหรับใช้สอย เหตุเพราะรูปทรงของขนม คล้ายเบี้ยหอย

ขนมกง (ไข่ปลา) เป็นสัญลักษณ์แทน เครื่องประดับ เหตุเพราะรูปทรงมีลักษณะ คล้ายกำไล แหวน

เหตุผลของการจัดหมฺรับ

ปลายเดือนสิบอัน เป็นระยะเริ่มฤดูฝน "การอิงศาสนภิกษุ" ด้วยพืชผล ที่ยังไม่ได้ปรุงเป็นอาหารคาวหวาน สำหรับฉันในทันทีที่ ประเคนนั้น ชาวเมืองมุ่งหมายจะให้เสบียงเลี้ยงสงฆ์ในฤดูกาล อันยากต่อการบิณฑบาต และเพื่อมิให้ฉันทาคติบังเกิดแก่ ทั้งสองฝ่าย คือสงฆ์ และศรัทธาถวายพืชผักสดแก่สงฆ์ จึงใช้วิธี "สลากภัต" คือจัดใส่ ภาชนะตกแต่ง เรียกวา "สำรับ" หรือ "หมฺรับ" "หมฺรับ" หัวใจของการทำบุญเดือนสิบ การจัดหมฺรับ เป็นการเตรียมเสบียงอาหารบรรจุในภาชนะเพื่อนำไปถวายพระสงฆ์ ในช่วงเทศกาล เดือนสิบ เป็นการอุทิศส่วนกุศล ให้แก่บรรพชน หรือญาติ

พี่น้อง ที่ล่วงลับไปแล้ว ได้นำกลับไปใช้สอยในรกภูมิ หลังจากถูกปล่อยตัวมาอยู่ในเมืองมนุษย์ช่วงเวลาหนึ่ง และต้องถึงเวลา กลับไปใช้กรรมตามเดิม ฉะนั้น บรรดาลูกหลาน ก็จะต้องจัดเตรียมสิ่งของเครื่องใช้ อาหาร ฯลฯ มิให้ขาดตกบกพร่อง แล้วบรรจงจัดลงภาชนะ ตกแต่งประดับประดาด้วยดอกไม้ให้สวยงาม เพื่อทำในสิ่งที่ดีที่สุด ให้บรรพบุรุษ ด้วยใจที่เปี่ยมไปด้วยความรัก ความผูกพัน และความกตัญญู

การปฏิบัติตามประเพณีสารทเดือนสิบ

ช่วงของการทำบุญเดือนสิบ จะมีวันที่ถูกกำหนดเพื่อดำเนินการเรื่อง "หมฺรับ" อยู่หลายวัน และจะมีชื่อเรียกแตกต่างกัน กล่าวคือ

วันหมฺรับเล็ก ตรงกับวันแรม ๑ ค่ำเดือนสิบ เชื่อกันว่าเป็นวันแรกที่วิญญาณของบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว ได้รับอนุญาต ให้กลับมาเยี่ยมลูกหลาน ซึ่งลูกหลานจะจัดสำรับ อาหารคาวหวานไปทำบุญที่วัด เป็นการต้อนรับ บางท้องถิ่นเรียกวันนี้ว่า "วันรับตายาย"

วันจ่าย ตรงกับวันแรม ๑๓ ค่ำเดือนสิบ เป็นวันที่คนนคร ต้องตระเตรียมข้าวของสำหรับจัดหมฺรับ โดยไปตลาดเพื่อจัดจ่ายข้าวของเป็นการพิเศษกว่าวันอื่นๆ

วันยกหมฺรับ ตรงกับวันแรม ๑๔ ค่ำเดือนสิบ เป็นวันที่ลูกหลานร่วมกันแบกหาม หรือ หูน หมฺรับที่จัดเตรียมเรียบร้อยแล้ว ไปถวายพระที่วัด อาจจะรวมกลุ่มคน บ้านใกล้เรือนเคียง ไปเป็นกลุ่มตามธรรมชาติ หรือบางทีอาจจะจัดเป็นขบวนแห่เพื่อความคึกคักสนุกสนานก็ได้

วันหมฺรับใหญ่ หรือวันหลองหมฺรับ ตรงกับวันแรม ๑๕ ค่ำเดือนสิบ เป็นวันที่นำอาหารคาวหวานไปทำบุญเลี้ยงพระที่วัดครั้งใหญ่ ทำพิธีบังสุกุล อุทิศส่วนกุศลให้บรรพชน และตั้งเปรตเพื่ออุทิศส่วนกุศล ให้วิญญาณที่ไม่มีลูกหลานมาทำบุญให้ ขณะเดียวกัน ก็ทำพิธีฉลองสมโภชหมฺรับที่ยกมา

การยกหมฺรับ

วันแรม ๑๔ ค่ำ ชาวบ้านจะนำหมฺรับที่จัดเตรียมไว้ ไปทาบุญอุทิศส่วนกุศลที่วัด โดยเลือกวัดที่อยู่ใกล้บ้าน หรือวัดที่บรรพบุรุษของตนนิยม วันนี้เรียกว่า "วันยกหมฺรับ" การยกหมฺรับไปวัดเป็นขบวนแห่ หรือไม่มีขบวนแห่ก็ได้ โดยนาหมฺรับและภัตตาหารไปถวายพระด้วย

การฉลองหมฺรับและการบังสุกุล

วันแรม ๑๕ ค่ำ ซึ่งเป็นวันสารทเรียกว่า "วันหลองหมฺรับ"มีการทำบุญเลี้ยงพระและบังสุกุล การทำบุญวันนี้เป็นการส่งบรรพบุรุษและญาติพี่น้องให้กลับไปยังเมืองนรก นับเป็นวันสำคัญวัน

หนึ่ง ซึ่งเชื่อกันว่าหากไม่ได้กระทำพิธีกรรมในวันนี้ บรรพบุรุษ พี่น้องที่ล่วงลับไปแล้วจะไม่ได้รับส่วนกุศล ทำให้เกิด ทุขเวทนาด้วยความอดอยาก ลูกหลานที่ยังมีชีวิตอยู่ก็จะกลายเป็นคนอกตัญญูไป

การตั้งเปรตและการชิงเปรต

เสร็จจากการฉลองหมุรับและถวายภัตตาหารแล้วก็นิยมนำขนมอีกส่วนหนึ่งไปวางไว้ ตามบริเวณ วัด โคนไม้ใหญ่ หรือกำแพงวัด เรียกว่า "ตั้งเปรต" เป็นการแผ่ส่วนกุศล ให้เป็นสาธารณะทาน แก่ผู้ล่วงลับที่ไม่มีญาติหรือญาติไม่ได้มาร่วมทำบุญได้ บางวัดนิยมสร้างร้านขึ้น เพื่อสะดวกแก่ตั้งเปรต เรียกว่า "หลาเปรต" (ศาลาเปรต) เมื่อตั้งขนม ผลไม้ และและเงินทำบุญเสร็จแล้ว ก็จะนำสายสิญจน์ที่ได้บังสุกุลแล้ว มาผูกเพื่อแผ่ส่วนกุศลด้วย เมื่อเสร็จพิธีสงฆ์ ก็จะเก็บสายสิญจน์ การชิงเปรตจะเริ่มหลังจากตั้งเปรตเสร็จแล้ว ช่วงนี้เป็นช่วงที่เรียกวา "ชิงเปรต" ทั้งผู้ใหญ่และเด็กจะวิ่งกันเข้าไปแย่งขนมกันอย่างคึกคัก เพราะความเชื่อว่า ของที่เหลือจากการเซ่นไหว้บรรพบุรุษ ถ้าใครได้ไปกินก็จะได้กุศลแรง เป็นสิริมงคลแก่ตนเอง และครอบครัว วัดบางแห่งสร้างหลาเปรตไว้สูง โดยมีเสาเพียงเสาเดียว เสานี้เกลาจนลื่นและชโลมด้วยน้ำมัน เมื่อถึงเวลาชิงเปรต เด็กๆ แย่งกันปีนขึ้นไป หลายคนตกลงมาเพราะเสาลื่น และอาจถูกคนอื่นดึงขาพลัดตกลงมา กว่าจะมีผู้ชนะการปีนไปถึงหลาเปรต ก็ต้องใช้ความพยายามอย่างมาก จึงมีทั้งความสนุกสนาน และความและความตื่นเต้น

ในการทำบุญสารทเดือนสิบ ลูกหลานจะทำขนม หรืออาหารนำไปวางในที่ต่างๆของวัด ตั้งที่ศาลาซึ่งเป็นศาลาสาหรับเปรตทั่วไป และริมกำแพงวัด หรือใต้ต้นไม้ สำหรับเปรตที่ปราศจากญาติ หรือญาติไม่ได้ทำบุญอุทิศให้ หรือมีกรรมไม่สามารถเข้าในวัดได้ พิธีกรรมทำบุญอุทิศส วนกุศลทำได้โดยการแผ่ส่วนกุศล และกรวดน้ำอุทิศให้ เมื่อเสร็จลูกหลานจะมีการแย่งชิงขนม และอาหารกันที่เรียกว่า "ชิงเปรต" การชิงเปรต เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้น หลังจากการอุทิศส่วนกุศลแก่เปรต โดยมีพระสงฆ์สวดบังสุกุล พอพระชักสายสิญจน์ที่พาดโยงไปยังอาหารที่ตั้งเปรต ลูกหลานก็จะเข้าไปแย่งเอามากิน ซึ่งของที่แย่งมาได้ถือเป็นของเดนชาน การได้กินเดนชานจากวิญญาณบรรพบุรุษ เป็นความเชื่อที่ถือกันว่าเป็นการแสดงความรัก

2.3 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว

2.3.1 หลักการเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชั่น

คำว่า Animation มาจากรากศัพท์ภาษาละติน “Animare”ที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิตวิญญาณ และในความหมายรวมๆในปัจจุบันนั้น มีความหมายว่าภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์แอนิเมชั่นคือ การถ่ายทำจากภาพหรือวัสดุที่ไม่มีชีวิต ให้สามารถมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้โดยมีหลักการสำคัญคือ การบันทึกภาพทีละภาพ และการบันทึกภาพแต่ละครั้งต้องขยับ หรือเลื่อนภาพ

ไปจากเดิมทุกครั้ง เพื่อให้ภาพเกิดการเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยตามลำดับในปี ค.ศ.1824 ทฤษฎีเรื่องภาพติดตาของมนุษย์เกิดขึ้น โดย John Ayrton Paris นายแพทย์ชาวอังกฤษ ได้ประดิษฐ์เครื่องมือที่เรียกว่า ธัมมาโทรป (Thaumatrope) มีลักษณะเป็นแผ่นกลมๆ ด้านหนึ่งเป็นรูปนก ด้านหนึ่งเป็นรูปกรงเปล่าๆ แล้วนำแต่ละด้านผูกติดกับเชือก แล้วทำการหมุนด้วยความเร็วสูง ก็จะเห็นว่านกเข้าไปอยู่ในกรง ต่อมาหลังจากปี ค.ศ.1892 โธมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์ขึ้นมา จนกลายเป็นพัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชั่นในปัจจุบัน

งานแอนิเมชั่นถือกำเนิดอย่างจริงจังในปี 1906 เมื่อสจ๊วต แบล็คตอน (J.Stuat Blackton) ได้นำเสนอภาพยนตร์สั้น เรื่อง Humorous Phases of Funny Faces โดยวาดหน้าตัวการ์ตูนบนกระดานแล้วถ่ายรูปไว้ แล้วลบ แล้ววาดใหม่ให้มีลักษณะต่างจากเดิม เทคนิคดังกล่าวเป็นต้นกำเนิดของ Stop Motion Animationและได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้ วินเซอร์ แม็คเคย์ (Winsor Maccay) สร้างภาพยนตร์แอนิเมชั่น เรื่อง Dreams of the Rarebit Fiend จนโด่งดัง และถูกยกย่องว่าเป็น "รากแก้ว" ของวงการแอนิเมชั่นยุครุ่งเรืองของแอนิเมชั่นเริ่มขึ้นในปี 1914 เมื่อ วินเซอร์ แม็คเคย์ สร้างผลงานเรื่อง Gertie the Dinosaur ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก จนกระทั่งปี ค.ศ. 1957ได้มีการเปลี่ยนแปลงในงานแอนิเมชั่นอีกครั้งเมื่อ ดิกซ์ ฮิวเมอร (Dick Huemer) ได้นำเสนอเนื้อเรื่อง เข้าไปอยู่ในงานแอนิเมชั่น จากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชั่นจึงมีการนำเสนอเรื่องราว การสร้างตัวละคร และการนำเทคนิคใหม่ๆเข้ามาผสมผสาน เริ่มจากงานของ วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ที่ใช้ตัวการ์ตูนที่เป็นสัตว์ แต่มีลักษณะท่าทางเหมือนคน เป็นตัวดำเนินเรื่อง จนมีผลงานโด่งดังมากมาย เช่น มิคกี้เมาส์ โดนัลด์ดั๊กส์ ดิสนีย์ถือเป็นตำนานของวงการแอนิเมชั่นโลกก็ว่าได้ ดิสนีย์มี Big Idea อยู่ที่ "การสร้างความสุขแก่ผู้คน– Making people happy"และผู้บริโภคสามารถสัมผัสได้ถึงบ้าน ถึงมือและอยู่ในใจผู้คนมานานนับสิบๆปี เป็นแบรนด์ระดับโลก Big Idea ของดิสนีย์ เกิดจากความคิดของวอลท์ ดิสนีย์ ผู้ก่อตั้งบริษัทดิสนีย์นั่นเอง ตั้งแต่แอนิเมชั่นถือกำเนิดขึ้น วอลท์ดิสนีย์ไม่ได้เป็นคนแรกที่คิดค้นแอนิเมชั่น แต่เขาทำให้มันเข้าถึงวงกว้างได้มากที่สุด สตูดิโอดิสนีย์สร้างภาพยนตร์การ์ตูน มากมายหลายเรื่อง จนมีเงินมากพอที่จะสร้างสวนสนุกที่ดีที่สุดในโลกตราบจนปัจจุบัน คือดิสนีย์แลนด์ เมื่อปี 1955 ต่อมาได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น กับวงการภาพยนตร์แอนิเมชั่นโดยสิ้นเชิง เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากภาพเขียนสมัยใหม่ เป็นภาพนามธรรม (Abstract) ที่มุ่งแสดงความหมาย มากกว่าการเลียนแบบให้เหมือนของจริง โดยการใช้ลายเส้นแบบง่ายๆ ไม่แสดงความลึก ในยุคที่โทรทัศน์เข้ามามีบทบาทในสังคม อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชั่นจึงต้องปรับตัว โดยหันมาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชั่นทุนต่ำเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ แต่ถึงยังไงการสร้างแอนิเมชั่นสำหรับฉายเป็นภาพยนตร์ก็ยังมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง หลังจากยุคของดีสนีย์ สตูดิโอพิกซาร์ (Pixar) ถือกำเนิดขึ้น พร้อมเทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชั่นแบบ 3 มิติ

2.3.2 ประเภทของงานแอนิเมชั่น

งานแอนิเมชั่นแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆตามวิธีการสร้างผลงานได้ ดังนี้

2.3.2.1 Tradition Animation คือการสร้างแอนิเมชั่นโดยใช้เครื่องมือธรรมดา ไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งเป็นประเภทต่างๆดังนี้

2D Animation คือการวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวเทคนิค 2มิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส หรือเรียกว่า Cell Animation

ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างผลงาน 2D Animation

Cut out Animation คือเทคนิการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรง หรือตัวการ์ตูนใช้กล้องถ่ายภาพที่ละภาพ เมื่อมีการขยับเปลี่ยนแปลงเคลื่อนย้ายตำแหน่งของรูปทรงในภาพ

ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างผลงาน Cut out Animation

Clay Animation Stop Motion คือการปั้น การสร้างโมเดลโดยใช้ดิน น้ำมัน หรือวัสดุใดๆก็ตามในการสร้าง และทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ทำการขยับ หรือเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ

ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างผลงาน Clay Animation

Digital Computer Animation คือการสร้างแอนิเมชั่นด้วยระบบดิจิตอล โดยใช้โปรแกรมกราฟิกต่างๆ ทั้ง 2มิติ หรือ 3มิติ

ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างผลงาน Digital Animation

ธรรมศักดิ์ เอื้อสกุล (2547) กล่าวว่าสื่อแอนิเมชั่น Animation สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เข้าใจในบทเรียนได้ง่ายและเข้าใจตรงกัน เนื่องจากสามารถแสดงให้เห็นเนื้อหาที่ต้องการสื่อ ผ่านทางภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเอื้อต่อรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการศึกษาภายในบทเรียนได้ชัดเจนมากกว่าจะเป็นเพียงแค่ตัวหนังสือหรือเป็นภาพนิ่งการสร้างงานแอนิเมชั่น เป็นการรวมองค์ความรู้และประสบการณ์ทั้งศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน คือการสร้างภาพทุกอย่างไม่จำกัดว่าเป็นเทคนิคใดๆตั้งแต่ Drawing, Painting,Cel Animation หรืออาจใช้วิธีตัดกระดาษ Joint-cut Animation นำมาเรียงให้ต่อเนื่องในการถ่ายทำโดยใช้หลักทำให้เกิดการลวงตา ว่าภาพที่นำมาหรือสร้างนั้นมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น ซึ่งงานแอนิเมชั่นส่วนใหญ่ที่ปรากฏออกมาทางสื่อ ไม่ว่าจะเป็นเกมส์ ภาพยนตร์หรือโฆษณา จะอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนทั้งสิ้น เนื่องจากการ์ตูนมีบทบาทสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นสื่อที่รับรู้เข้าใจง่าย

2.3.3 **การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชั่น**

แอนิเมชั่น หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการคำนวณสร้างภาพจะเรียกการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ หรือ คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หากใช้เทคนิคการถ่ายภาพหรือ วาดรูป หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ จะเรียกว่า ภาพเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนที่หยุด หรือ สตอปโมชัน (Stop motion)โดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพ หรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไปเราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา

ทฤษฎีในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชั่น

ภาพยนตร์แอนิเมชั่น เป็นสื่อที่สามารถสร้างจินตนาการได้อย่างอิสระ จนพูดได้ว่าอะไรก็เกิดขึ้นได้ทั้งนั้นในโลกแห่งแอนิเมชั่น แนวคิดที่จะเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างงานแอนิเมชั่นที่ดี มีดังนี้

เตลิดไปกับจินตนาการ งานแอนิเมชั่นเปิดกว้างให้กับจินตนาการ ไม่มีฉากที่แพงเกินไป ฉากที่ต้องเดินทางไปไกลถึงต่างประเทศ หรือฉากที่โลดโผนเสี่ยงตายเกินไปสำหรับตัวละคร แถมยังไม่ต้องกังวลเรื่องกฎเกณฑ์ทางฟิสิกส์มากมายนัก คุณสามารถสร้างฉากไฟไหม้ สัตว์ประหลาดถล่มเมือง พายุทอร์นาโด ได้โดยไม่มีใครต้องเจ็บตัวแม้สักคนเดียว

พูดให้น้อย แสดงให้มากในการเขียนบทสำหรับงานแอนิเมชั่น บทพูดแต่ละครั้งยาวเพียงสองบรรทัดก็ถือว่ามากเต็มที่แล้ว ภาพยนตร์แอนิเมชั่นดังๆบทพูดมักมีลักษณะเป็นปฏิกิริยาตอบสนองของตัวละคร (Reaction) หรือการเปล่งเสียงเพื่อแสดงอารมณ์ (Exclamation) มากกว่าที่จะใช้บทพูดเล่าเรื่องกันแบบตรงๆ

พยายามให้เรื่องดำเนินไปโดยไม่ต้องพึ่งคำพูดของตัวละคร แม้ในช่วงที่ตัวละครพูด ควรให้มีการขยับหรือทำอะไรไปพร้อมๆกันไม่ควรให้ตัวละครพูดนิ่งๆ เพราะจะความนิ่งจะทำให้คนดูละสายตาจากจอไปอย่างรวดเร็ว

องค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์การวิเคราะห์องค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์ อาศัยแนวคิด 2ประการ คือ

3.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratology) เป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) วิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องมีอยู่หลายชนิด เช่น นวนิยาย ข่าวหรือภาพยนตร์ วิธีการวิเคราะห์ภาพยนตร์มีดังนี้

โครงเรื่อง (Plot)ประกอบไปด้วยการเปิดเรื่อง แบ่งได้ 3แบบ คือ

- เปิดด้วยการบรรยาย เปิดเรียบๆแล้วค่อยๆเพิ่มสีสันของเรื่อง
- เปิดด้วยฉาก
- เปิดด้วยการกระทำที่น่าสนใจ ของตัวละคร

พัฒนาการของเรื่อง (การดำเนินเรื่อง) แบ่งได้ 3 แบบ คือ

- ดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน
- ดำเนินเรื่องแบบเล่าย้อนกลับ
- ดำเนินเหตุการณ์และสถานที่ สลับกันไปมา

ภาวะวิกฤติ

การคลี่คลาย

การปิดเรื่อง คือการสิ้นสุดเรื่องราว

ตัวละคร (Character)

การออกแบบตัวละคร (Character Design & Art direction) การออกแบบสร้างสรรค์ส่วนต่างๆ เช่น การออกแบบตัวละคร (Character Design)ฉาก โทนสี รูปแบบ ลักษณะทางศิลปะ

1684248

สำนักหอสมุด
17 ก.ย. 2558

(Art Direction) พิจารณาลักษณะตัวละครในแง่ความคิด พฤติกรรม และบทสนทนา เพื่อดูว่าตัวละครแต่ตัวมีลักษณะแบน กลม ลึกซึ้ง หรือตื้นเขินเพียงใด นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ได้ตามการกระทำของตัวละคร ว่าเป็นฝ่ายกระทำ (เป็นตัวผลักดันให้เรื่องเดินไปข้างหน้า) หรือเป็นฝ่ายถูกกระทำ (ถูกสังคมภายนอกกระทำ)

ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการออกแบบคาแร็คเตอร์ดีไซน์

แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง หรือความคิดหลักของเรื่อง มีผู้ให้ความหมายต่างๆ ดังนี้

คือ "สาระ หรือจุดเป้าหมายที่เรากำลังพยายามเข้าถึง" (Laura Shamas, 1991)

คือ "ความคิดลึกซึ้งที่เป็นนามธรรม หรือ ความคิดที่ยึดโครงสร้างของ เรื่อง และนำเสนอผ่านตัวละคร เป็นแอ็คชั่นของการแสดงทั้งหมด" (Irwin R. Blacker, 1986)

แก่นของเรื่องจึงเป็นศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมด ที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดูหรือต้องการบอกคนดู นอกจากนี้ความคิดหลักนี้ยังเป็นตัวคอยยึดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องทุกส่วนขององค์ประกอบของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน แก่นของเรื่องจึงเป็นสิ่งสำคัญ อุปมาดั่งเรือที่มีหางเสือ เพราะเมื่อใดที่เรือขาดหางเสือก็ไม่สามารถข้ามฝั่งได้ ชีวิตมนุษย์ก็เช่นกัน หากขาดความคิดไร้จุดหมายก็ทำให้ชีวิตสั้นลงได้ฉันนั้นการสร้างหนังจึงต้องมีสิ่งสำคัญในการสื่อสารที่เราต้องพยายามเข้าถึงคนดูให้ได้ จึงจะทำให้ผลงานนั้นเกิดคุณค่าขึ้น ความคิดหลังของเรื่องส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ สังคม สภาพแวดล้อม เช่น ความรัก, การพลัดพราก, ความพยาบาทอาฆาตแค้น, ความเสียสละ, ความเอื้ออาทร, ความอดทน เป็นต้น

ในหนังแอนิเมชั่นควรมีความคิดหลักประการเดียวมิฉะนั้นจะทำให้เรื่องซับซ้อนและต้องใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบหนังบันเทิงที่มีความยาวทั่วไป ที่สำคัญผู้กำกับต้องระลึกเสมอว่าความคิดหลักของเรื่องไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับคนดูเสมอไป แต่ให้คนดูได้มีโอกาสไตร่ตรองสำรวจความคิดของตนเอง เป็นการจุดจินตนาการและทำให้เกิดความคิดทางสติปัญญาขึ้น

การเสริมแก่นของเรื่องให้แข็งแกร่ง แทรกแง่คิดเล็กๆน้อยๆไว้ในเรื่องโดยต้องไม่ให้ดูจงใจเหมือนการเทศน์และเมื่อตอนจบ ควรนำเสนอให้แก่นของเรื่อง (Theme) ฉายประกายออกมาอย่างตรงไปตรงมา ง่าย และชัดเจน (จรูญพร ปรปักษ์ประลัย, 2548: 12)

สำหรับการสร้างภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง หรือภาพยนตร์แอนิเมชั่น เครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้ชม สัมผัสสิ่งที่คุณต้องการนำเสนอได้ก็คือ บทภาพยนตร์แต่ก่อนที่จะถึงการเขียนบทนั้น มืออาชีพเขาทำกันอย่างไร กว่าจะถึงขั้นตอนของการเขียนบทภาพยนตร์

พรีมิส(Premise) คือไอเดียหลักของเรื่อง ว่าเกี่ยวกับอะไร ยังไม่ต้องบอกโครงเรื่องแบบชัดๆ พรีมิสที่ดี จะต้องเอาคนอ่านให้อยู่หมัดได้ ภายในประโยคสั้นๆ ทำให้เขาสนใจสิ่งที่อยู่ในหัวของคุณโดยทันที เช่น "เรื่องของสัตว์พูดได้ ที่ต้องต่อกรกับมนุษย์ เพื่อปกป้องบ้านของพวกมัน"

ล็อกไลน์ (Log Line)ขยายขึ้นมาจากพรีมิส แต่ก็ยาวไม่เกิน 3-4 บรรทัดในขั้นตอนนี้จะบอกสถานการณ์ของเรื่อง,ตัวละครหลัก,โทนของภาพยนตร์ รวมถึงฉากที่ใช้ในการเดินเรื่อง

ซิน็อพซิส (Synopsis)คือเรื่องย่อ อาจเขียนต่อเนื่องไล่ไป ตั้งแต่ต้นจนจบหรือแบ่งออกเป็นช่วงๆ อาจยาวตั้งแต่หนึ่งหน้า หรือมากเป็นสิบหน้าก็ไม่แปลก ที่สำคัญคือต้องให้รายละเอียดของเรื่องอย่างครบถ้วน กระชับ ได้ใจความ มุ่งตรงไปที่พล็อตเรื่อง ทำให้เห็นภาพรวมทั้งการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง

ทรีตเมนท์ (Treatment)คือเรื่องย่ออย่างละเอียด บอกถึงทุกอย่างที่อยู่ในภาพยนตร์ทั้งตัวละคร,ลำดับเหตุการณ์,ภาพฉาก,แนวคิดหลัก,จุดมุ่งหมายของเรื่อง รวมถึงคำพูดประโยคสำคัญในเรื่อง ทรีตเมนต์เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือเขียนบท เพื่อให้เห็นโครงสร้างทั้งหมดของภาพยนตร์ทำให้ง่ายต่อการปรับแต่งเนื้อเรื่อง ตัดฉากที่ไม่จำเป็น วางสัดส่วนของเรื่องใหม่ เพิ่มเหตุผล แรงจูงใจ เพื่อทำแนวคิดของเรื่องให้แข็งแรงขึ้น

ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้ง เป็นการกำหนดความต้องการหรือตั้งเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร แล้วสร้างอุปสรรคให้ตัวละครแก้ปัญหาหรือพยายามบรรลุเป้าหมายนั้น หมายความว่าตัวละครต้องพบกับอุปสรรคคอยขัดขวางและเป็นต้องเอาชนะอุปสรรคเพื่อการแก้ปัญหาข้อขัดแย้ง หากเพิ่มข้อขัดแย้งก็ยิ่งทวีความรุนแรงเข้มข้นขึ้น และจะคลี่คลายลงเมื่อความต้องการหรือเป้าหมายนั้นได้รับการตอบสนองและบรรลุผลแล้ว การสร้างความขัดแย้งในหนังหรือในบทภาพยนตร์นั้น คนเขียนบทต้องเริ่มที่การวางประเด็นของเรื่องไว้ล่วงหน้าก่อนที่จะลงมือเขียนบท เป็นประโยคหลักสำคัญ (Premise) ซึ่งหมายถึง การวางประเด็นประโยคสั้นๆ ไม่เกินหนึ่งประโยค เพราะหากยาวๆ จะทำให้สับสน โดยใช้คำถามว่า "อะไรจะเกิดขึ้นถ้า ..." (What if) ที่ใช้ในหนังบันเทิงทั่วไป เช่น ประโยคหลักสั้นๆ เหล่านี้จะนำไปสู่เนื้อเรื่องที่น่าสนใจ โดยกำหนดความต้องการของตัวละครแล้วจึงสร้างอุปสรรคให้เกิดข้อขัดแย้งกับตัวละครเพื่อบรรลุความต้องการนั้น แต่อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องของความรุนแรง

ความขัดแย้งมีหลายประเภท คือ

1. ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

2. ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม

3. ความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง

4. ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ

ความขัดแย้งมีความสำคัญมากในบทภาพยนตร์ เพราะ "ละครก็คือความขัดแย้ง หากปราศจากความขัดแย้งก็จะไม่เกิดตัวละคร หากปราศจากตัวละครก็จะไม่เกิดแอ็คชั่น หากปราศจากแอ็คชั่นก็จะไม่มีเรื่องราว หากปราศจากเรื่องราวก็จะไม่มีบทภาพยนตร์" (Syd Field, 1994)

1. **เหตุการณ์เดียว** (One Primary event)

หากเปรียบเทียบหนังสั้นกับเรื่องสั้น (Short Story) มีส่วนที่คล้ายกัน คือ เรื่องสั้นไม่ว่าเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นหรือนำเค้าโครงมาจากประสบการณ์จริง คนอ่านมักมีวัตถุประสงค์ในการอ่านต่างกัน คือ เพื่อใช้ฆ่าเวลาว่าง เช่น ก่อนนอน, นั่งรอเพื่อน, รอรถ, รอเครื่องบิน, เฝ้าคนไข้, นั่งจิบกาแฟ และ

สามารถอ่านจบเรื่องได้ในเวลาจำกัด ดังนั้นเนื้อเรื่องจึงง่ายๆไม่ซับซ้อนมีความยาวไม่มากนักต้องอาศัยเหตุการณ์หลักที่เกิดขึ้นเพียงเหตุการณ์เดียวในการเล่าเรื่องเพื่อให้เหมาะสมกับเวลา มิฉะนั้นเรื่องจะซับซ้อนจนกลายเป็นเรื่องราวที่ต้องใช้เวลาอ่านทั้งวันหรือหลายวันไปเหตุการณ์หลักในหนังสั้นควรมีเพียงเหตุการณ์เดียวที่เกิดขึ้นในช่วขณะเวลาใดเวลาหนึ่งหรืออาจกินระยะเวลาในหนังหลายวันหรือหลายอาทิตย์ก็ได้

2. **ตัวละครเดียว** (One Major Character)

ผู้สันทัดในการเขียนบทบางคนให้ความหมายตัวละครไว้ที่น่าสนใจ คือ"ตัวละครในภาพยนตร์ คือ การแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกของคนตามที่เราเลือกไว้เพื่อวัตถุประสงค์สำหรับการแสดง" (Irwin R. Blacker, 1986)"ตัวละคร คือ มุมมองหรือวิธีมองโลก" (Syd Field, 1994) หมายถึง วิสัยทัศน์หรือวิธีที่ตัวละครมองโลกในแง่มุมต่างๆ ตัวละครของเราอาจเป็นนักเรียน, ครู, แม่ค้า, ตำรวจ, พ่อ, แม่ ที่มีมุมมองแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมและพื้นเพหลังของแต่ละคน ในหนังบันเทิงทั่วไปที่มีความยาวประมาณ 2 ชั่วโมง โดยปกติมีตัวละครหลัก 3-5 ตัว บางเรื่องใช้ 6-7 ตัว แต่ในหนังสั้นใช้ตัวละครหลักเพียงตัวเดียวและต้องสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจเท่ากับตัวละครในหนังบันเทิง เนื่องจากในหนังสั้นมีเวลาจำกัด ไม่มากพอสำหรับพัฒนาโครงเรื่องที่ซับซ้อน มีตัวละครมากมาย เรื่องสั้นจึงต้องอาศัยตัวละครหลักเพียงตัวเดียวที่ไปสัมพันธ์กับตัวละครหรือปัญหาอื่น แล้วเผยให้คนดูเห็นบางสิ่งบางอย่างที่น่าสนใจหรือบางเรื่องที่คนดูไม่เคยรู้เกี่ยวกับตัวละครนั้น หนังบางเรื่องก็เผยให้ตัวละครเองพบเห็นในสิ่งที่ประหลาดใจก็มีอย่างไรก็ตาม การสร้างตัวละครในหนังมักให้ตัวละครมีความคลุมเครือไม่ชัดเจน สร้างความลึกลับ และมีบางส่วนที่ไม่รู้เกี่ยวกับตัวละคร เพื่อให้เกิดผลบางประการกับตัวละคร ถึงแม้ว่าเราต้องการเข้าใจ

แรงจูงใจของตัวละครว่าทำไมจึงทำเช่นนั้นแต่หนังก็มักจะสร้างความคลุมเครือให้กับตัวละคร เพื่อให้คนดูหาคำตอบเอง

3. **ความต้องการ** (Need & Want)

ความต้องการของตัวละคร คือสิ่งที่ตัวละครอยากเอาชนะ, อยากได้, ต้องการให้ได้มา, ต้องการบรรลุในสิ่งใดสิ่งหนึ่งในระหว่างเนื้อหาของเรื่องราว (Syd Field, 1984)

4. **โครงสร้างของบท** (Structure)

โครงสร้างของบทตรงกับภาษาอังกฤษว่า Structure มาจากคำว่า Struck ซึ่งหมายถึง "สร้าง"หรือ "ประกอบเข้าด้วยกัน" เหมือนกับการสร้างรถหรือประกอบรถยนต์ ในความหมายอื่นๆ ของโครงสร้าง คือ "ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับทั้งหมด (The parts and the whole)" (Syd Field,1994)การสร้างตัวละครอาจมีหลายวิธี แต่วิธีที่ปฏิบัติกันส่วนใหญ่มักค้นหาตัวละครว่าเป็นใคร มาจากไหน อาชีพอะไร มีความต้องการอะไร ฯลฯ เป็นต้น ฉะนั้นกระบวนการสร้างตัวละคร มีดังนี้กำหนดตัวละครหลักของเรา จากนั้นแยกส่วนประกอบชีวิตของตัวละครออกเป็นพื้นฐาน 2 ประการ คือ เรื่องราวของชีวิตภายใน และเรื่องราวของชีวิตภายนอก ชีวิตภายใน ของตัวละครเป็นส่วนที่มองไม่เห็นการกระทำของตัวละครเป็นปูมหลัง(Background) ของตัวละคร เริ่มจากชีวิตตั้งแต่เกิดจนกระทั่งถึงจุดที่เราเริ่มเรื่องในหนังของเรา ซึ่งเป็นกระบวนการที่ก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างของตัวละครเราหรือเรียกว่า back story ชีวิตภายนอก เป็นส่วนที่สามารถมองเห็นการกระทำของตัวละครได้เป็นการกระทำของตัว ละครที่เผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร ต่อเนื่องเรื่อยไปจนกระทั่งถึงบทสรุปของเรื่อง ซึ่งเป็นกระบวนการเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545)

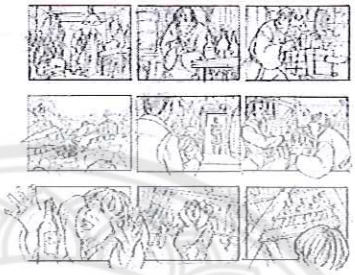
แนวคิดของการเขียนบท คงไม่มีใครบอกได้ร้อยเปอร์เซ็นต์ว่า บทแบบไหนที่จะโดนใจคนดูแบบจังๆ แต่การเขียนบทนั้น มีหลักการที่สร้างความสำเร็จให้กับภาพยนตร์จำนวนมาก หนึ่งในนั้นคือ การเขียนบทโดยใช้โครงสร้างแบบสามองก์ (Three Act Structure) โดยแบ่งเรื่องออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ แต่ละส่วนเรียกว่าองก์ (Act) โดยสัดส่วนของแต่ละองก์จะเป็น1:2:1

องก์แรก คือ ส่วนของการเปิดเรื่องต้องบอกให้ได้ว่า เป็นเรื่องเกี่ยวกับใคร มีนิสัยใจคออย่างไร ฯลฯ ตัวละครตัวนี้จะต้องน่าสนใจ จนกระตุ้นให้อยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขาเพราะคนดูจะติดตามตลอดตั้งแต่ต้นจนจบ เมื่อคนดูรู้จักตัวละครดีพอแล้ว ก็โยนสถานการณ์เข้ามา ทำให้เกิดจุดเปลี่ยน ที่จะนำไปสู่องก์ที่สอง ต่อไป

องก์ที่สองคือ ส่วนของการดำเนินเรื่องเป็นส่วนที่ยาวที่สุด ตัวละครต้องต่อสู้กับสถานการณ์ที่เขาต้องเผชิญ การแก้ปัญหาของตัวละครจะมีลักษณะเหมือนวัวพันหลัก จนดูเหมือนไม่มีหนทางที่จะหลุดพ้นจากปมไปได้เลย ท้ายองก์ที่สองจะมีจุดเปลี่ยน ที่สำคัญเกิดขึ้นอีกครั้ง ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจ หันหน้าเผชิญปัญหาที่มาถึงขั้นวิกฤตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง

องก์สุดท้าย คือ ส่วนของการปิดเรื่อง องก์นี้คือการคลี่คลายปัญหา ปริศนาทุกอย่างที่เราปูไว้ตลอดเรื่อง จะถูกหยิบกลับมาใช้ประโยชน์ เพื่อทำให้ตัวละครผ่านพ้นปัญหา ได้รับบทเรียนอันมีค่าต่อชีวิต

Story Board(Blueprint) เป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวแสดงให้เห็นถึงมุมมองของภาพทิศทางการเคลื่อนไหวของกล้องทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละครเพื่อความเข้าใจในการดำเนินงานร่วมกันทุกๆฝ่ายทำให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนขั้นการถ่ายทำจริงเปรียบเป็นแผนผังแผนที่ในการทำงาน



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการเขียน Story Board

Production ขั้นตอนการดำเนินงาน ซึ่งแบ่งไปตามเทคนิคที่ต้องการตามที่กำหนดไว้ในขั้นตอนการทำ Story Boardเช่นการสร้างผลงาน Animation ด้วยเทคนิคการวาดก็ทำการสร้างการเคลื่อนไหวให้ตัวละครและงานด้วยวิธีการวาดและใส่สี

ถ่ายทำ ถ่ายทำผลงานในแต่ละภาพ ตามเทคนิคที่ทำการเลือกสร้างสรรค์ขึ้นมา เช่น สร้างผลงาน Animation ด่วยเทคนิคการวาด ก็ทำการถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ หรือการสแกนภาพเข้าไปในคอมพิวเตอร์วิธีทั้งหมดนั้นขึ้นอยู่กับงบประมาณและความต้องการของผู้ผลิต

บัญญัติการถ่ายทำ 8 ประการ

ปัจจัยสำคัญ 10 ประการ สำหรับปฏิบัติการถ่ายทำภาพยนตร์ที่ต้องคำนึงถึงมีดังนี้

1. ตำแหน่งกล้อง
2. องค์ประกอบภาพ
3. การใช้แสง
4. การเคลื่อนกล้อง
5. การตัดต่อ
6. การถ่ายคลุม
7. ความต่อเนื่อง
8. มุมมองของซ็อต

1. ตำแหน่งกล้อง (Camera placement)

ผู้กำกับมีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการวางตำแหน่งกล้อง คือกำหนดตำแหน่งกล้อง ดังนั้น ผู้กำกับต้องถามตัวเองเสมอว่าในฉากนั้นๆ ควรให้เป็นมุมมองจากใครและกำลังมองใครอยู่ เช่น เป็นมุมมองของตัวละครหลัก หรือเป็นมุมมองของผู้เล่าเรื่อง หรือใครบางคนที่ไม่รู้จัก และมุมมองนี้สามารถกลับไปกลับมาได้ในแต่ละฉาก เป็นมุมมองแทนสายตาหรือเป็นมุมเฝ้าสังเกตการณ์ซึ่งภาพระยะไกลส่วนใหญ่เป็นมุมมองเฝ้าสังเกตการณ์ เหมาะสำหรับมุมมองของคนเล่าเรื่อง ส่วนภาพระยะใกล้มักเป็นมุมมองแทนสายตา ในฉากที่ต้องการความเร้าใจมักใช้ 2 มุมนี้ตัดสลับกันไปมาการใช้มุมผ่านไหล่สำหรับให้ตัวละครพูดสนทนากันให้ความรู้สึกมุมมองแทนสายตาอย่างรุนแรง ได้การวางตำแหน่งกล้องส่วนใหญ่แล้วมักวางในระดับสายตา ซึ่งเป็นระดับเดียวกับคนดูใช้มองกันในชีวิตประจำวัน ส่วนระดับที่ผิดแผกไปจะให้ความรู้สึกทางอารมณ์ที่รุนแรง เช่น ภาพ มุมสูงหรือมุมต่ำสุดๆอย่างไรก็ตาม การกำหนดตำแหน่งของกล้องต้องถามตัวเองอยู่เสมอว่า ตำแหน่งกล้องถูกต้องสามารถเล่าเรื่องได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ และเรามองเห็นสิ่งที่เราต้องการเห็นหรือไม่

2. องค์ประกอบภาพ (Composition of shot)

การจัดองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์แอนิเมชั่นมีลักษณะเหมือนกับภาพเขียนแต่สิ่งที่ได้จากความมหัศจรรย์ของกล้อง คือทำให้ปัจจัยองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหวและตัวกรอบภาพเองก็เคลื่อนไหวด้วย ซึ่งการเคลื่อนไหวนี้มีผู้กำกับเป็นผู้ควบคุม โดยกำหนดตำแหน่งตัวละคร วัตถุธาตุต่างๆในกรอบภาพเป็นตัวดึงดูดจุดสนใจจากสายตาคนดูใช้ภาพและเสียงเพื่อควบคุมทิศทางสายตาของคนดูอีกด้วยนอกจากนี้ภายในกรอบภาพยนตร์มี 2 มิติ คือ ด้านกว้างและยาว ฉะนั้นผู้กำกับจึงสร้างภาพให้เกิดความลึก โดยจัดองค์ประกอบภาพให้มีพื้นหน้าและพื้นหลัง ผู้กำกับยังสร้างให้คนดูสามารถจินตนาการภาพออกไป หรือ Extending the frame เช่น คนดูได้ยินเสียงม้าควบอยู่นอกเฟรมและค่อยๆดังขึ้นจนเห็นตัวม้าเข้ามาในเฟรม เป็นต้น

3. การจัดแสง (Lighting)

การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องขององค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียนภาพด้วยแสง แสงและเงาสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ เช่น การจัดแสงที่มีแสงทึบในฉากบ่งบอกถึงความลึกลับซับซ้อนในภาพยนตร์ ส่วนในภาพยนตร์ตลกเบาสมองมักใช้การจัดแสงที่สว่าง ในภาพยนตร์แอนิเมชั่นแต่ละเรื่องจะมีการจำกัดแสงที่เป็นรูปแบบประดิษฐ์แต่งเติมเพิ่มการรับรู้ทางด้านอารมณ์ หรือการจัดแสงให้เป็นธรรมชาติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้กำกับและผู้กำกับภาพจะสร้างสรรค์ออกมา เมื่อกำหนดรูปแบบของการจัดแสงจึงเป็นหน้าที่ของผู้กำกับภาพที่ต้องรักษารูปแบบการจัดแสงให้มีความสม่ำเสมอในภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่อง ลักษณะของแสงส่วนใหญ่ที่ใช้ในการถ่านทำภาพยนตร์มี 2 ลักษณะ คือ

แสงเข้ม (Hard light) คือแสงที่มาจากแหล่งแสงกระทบกันกับ Subject โดยตรงเกิดแสงและเงาตัดกันรุนแรงทำให้ภาพมีความแข็งกระด้าง และแสงนุ่ม (Soft light) คือ แสงที่ผ่านการ

กรองด้วยผ้าหรือกระดาษกรองแสง หรือเป็นแสงที่ไม่กระทบกับ Subject โดยตรง แต่ผ่านการสะท้อนแสง เป็นต้น ผลทำให้ได้ภาพที่มีแสงและเงาตัดกันอย่างแผ่วเบาทำให้ภาพนุ่มนวลขึ้น วิธีการวางตำแหน่งโคมไฟมีอยู่ 3 ตำแหน่งสำคัญที่มีชื่อเรียกต่างกันคือ

1. ไฟหลัก หรือ Key light ซึ่งเป็นแหล่งไฟหลักที่แรงที่สุดในการส่อง Subject

2. ไฟเสริม หรือ Fill light เป็นแสงไฟที่อ่อนกว่าอาจเป็นแสงที่ได้จากการสะท้อนของไฟหลัก หรือเป็นแสงที่ผ่านการกรองให้นุ่มหรืออ่อนลงให้รายละเอียดในส่วนเงามืดของแสงไฟหลัก

3. ไฟหลัง หรือ back light เป็นไฟที่มาจากด้านหลัง ทำให้เกิดแสงที่บริเวณขอบรอบๆของซับเจ็ค ให้เห็นรูปทรงและแยกออกมาจากพื้นหลังทำให้เกิดความลึกของภาพขึ้น ตำแหน่งของไฟที่กล่าวมานี้เป็นเพียงพื้นฐานในการวางตำแหน่งโคมไฟเพื่อการจัดแสงแต่ในทางปฏิบัติแล้วมีรายละเอียดมากมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้กำกับภาพหรือตากล้องที่จะเพิ่มหรือลดรายละเอียดลงเพื่อให้ได้ตรงกับอารมณ์ของแต่ละฉาก อย่างไรก็ตาม การจัดแสดงเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ผู้กำกับภาพหรือตากล้องมักมีวิธีการจัดแสงโดยจะตั้งคำถามให้กับตัวเองเสมอคือ

1. ต้องการภาพอารมณ์ไหน

2. ต้องการแสงสว่างมาก (High key) แบบภาพเขียนของ Whitlrt หรือของ Degas หรือ Caravaggio เป็นต้น

3. ต้องการแสงเงาตัดกันสูงหรือต่ำ (High หรือ Low Contrast)

4. ต้องการให้ฉากนั้นมีเงาแข็งตัดกันรุนแรงหรืออ่อนนุ่นกลมกลืน

5. ต้องการวางโคมไฟหลักอยู่ในระดับสายตา ระดับสูง หรือระดับต่ำหรือระดับใด

6. ต้องการจัดแสงอย่างไร ให้มาจากด้านหน้า ด้านหลัง ซับเจ็ค หรือให้สว่างแคบๆ จำกัดบริเวณหรือโดยรวมแล้วให้สว่างกว้างๆทุกจุด

7. ควรใช้โคมไฟประเภทไหนที่เหมาะสมกับฉากนั้น

8. แสงธรรมชาติในฉากนั้นคืออะไร

9. ฉากนั้นเป็นเวลาเท่าใด

10. โคมไฟประเภทใดที่เหมาะสำหรับการจัดแสงจริงในฉาก

11. ระดับความเข้มของแสงเท่าไร

12. ทิศทางของแสงมาจากที่ใด

13. น้ำหนักของแสงเท่าไร

14. สามารถรักษาความต่อเนื่องของน้ำหนักแสงระหว่างช็อตต่อช็อตได้อย่างไร

สำหรับการจัดแสงภายนอกนั้นส่วนใหญ่มักใช้แสงจากดวงอาทิตย์เป็นหลัก เพราะมีความสว่างกับการถ่ายทำ แต่แสงอาทิตย์มีความไม่แน่นอนและสม่ำเสมอ มีความเข้มและอ่อนแตกต่างกัน

ซึ่งมีผลต่อแสงและเงาในภาพ เมื่อใดก็ตามที่มีเมฆบังก็จะทำให้แสงอ่อนนุ่มลง เมื่อเมฆผ่านไปแสงสว่างจ้าจะกลับมา บางครั้งจำทำให้เสียเวลารอคอย ดังนั้นวิธีแก้ปัญหาจึงควรมีผ้ากรองแสงขนาดใหญ่ (Silks) ขึงเตรียมไว้ใช้กรองเมื่อมีแสงอาทิตย์ที่แรงทำให้แสงและเงานุ่มนวลขึ้น ก็จะทำให้เราสามารถทำงานที่ต่อเนื่องไปได้

ส่วนการจัดแสงภายในก็มีปัญหาแตกต่างกันในแต่ละฉากของสถานที่ ถ้าหากถ่ายในเวลากลางวันแสงจากภายนอกและแสงภายในมีความเข้มไม่เท่ากันและยังเปลี่ยนทิศทางอยู่ตลอดเวลาจึงควรใช้ไฟอัดมาจากทางหน้าต่างและจัดแสงภายในให้มีความสมดุลกันกับภายนอกและถ้าหากเป็นฉากกลางคืนต้องพิจารณาว่าแสงไฟธรรมชาติส่วนใหญ่มาจากทิศทางใด จากด้านนอก เช่น แสงจากเสาไฟฟ้า แสงจากนีออน บิลบอร์ดขนาดใหญ่ หรือแสงมาจากภายในบ้านเอง จากนั้นค่อยอัดเสียงเลียนแบบทิศทางตามธรรมชาติของมัน

4. การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์แอนิเมชั่นมีรูปแบบหรือสไตล์เช่นเดียวกัน เมื่อเราตัดสินใจรูปแบบของการเคลื่อนกล้องแล้วว่าควรเป็นแบบนิ่งๆ เรียบง่าย หรือเคลื่อนไหวหรือหวาในแนวแอ็คชั่นหรือ 2 รูปแบบผสมผสานกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแนวและเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ส่วนใหญ่ในภาพยนตร์มักจะใช้การเคลื่อนไหวปานกลางที่สามารถรักษาการเล่าเรื่องให้ดำเนินต่อไปไม่หวือหวามากเพราะอาจทำให้เบี่ยงเบนความสนใจของคนดูไปที่การเคลื่อนไหวมากกว่าเนื้อเรื่องได้ หรือไม่ใช่การถ่ายยาวที่มากเกินความจำเป็นจนคนดูรู้สึกอึดอัดได้

ลักษณะการเคลื่อนไหวของกล้องได้แก่

1. การแพน
2. การทิลท์
3. การแพนและทิลท์ผสมผสานกัน
4. การซูม
5. การดอลลี่
6. การใช้เครื่องพยุงกล้อง (Steadicam)
7. การถือกล้องถ่าย
8. การเครนหรือการยกกล้องให้สูงขึ้นหรือต่ำลง
9. การเคลื่อนกล้องที่ติดอยู่กับยานพาหนะ (travelling shot) เช่น รถยนต์, เฮลิคอปเตอร์ เรือ เป็นต้น

5. การตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อภาพยนตร์แอนิเมชั่นนั้นต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละช็อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือ จะตัดตรงไหนและจะต่อ

เข้ากับภาพอะไรนอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงการเชื่อมต่อภาพด้วยวิธีอะไร เช่น ตัดชนกันธรรมดา การใช้ภาพจางซ้อน จางเข้า/จางออก หรือการกวาดภาพ (wipe) เป็นต้น

6. **การถ่ายกลุ่ม** (Coverage)

การถ่ายทำภาพยนตร์ในแต่ละฉาก นั้นเราสามารถวางมุมกล้องและมีมุมกล้องได้หลายมุมฉะนั้นในฉากหนึ่งที่มีความยาว 1 นาที อาจใช้ตั้งแต่ 1-20 ช็อต เพื่อจะได้ครอบคลุมในฉากนั้นๆ เช่น อาจเป็น มาสเตอร์ช็อต (Master shot) คือ ภาพของช็อตมุมกว้างที่ถ่ายยาวจนจบในฉากนั้น แล้วใช้ภาพปานกลาง, ใกล้, ภาพสองคน (two shot) และอื่นๆ เป็นภาพแทรกสลับไปมา เพื่อให้ได้จังหวะในการเล่าเรื่อง

7. **ความต่อเนื่อง** (Continuity)

ภาพยนตร์แอนิเมชั่นเกิดจากช็อตต่างๆ ที่นำมาเรียงตัดต่อเข้าด้วยกัน ดังนั้น การทำให้ภาพมีความต่อเนื่อง วิธีที่ดีที่สุดคือการทวนซ้ำแอ็คชั่น หมายถึง แสดงซ้ำแอ็คชั่นในท้ายของช็อตที่จะตัดต่อเข้าหากัน ต่อจากนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้ลำดับภาพว่าจะตัดท้ายคัทออกแล้วต่อด้วยหัวคัทในช็อตถัดมาหรือตัดหัว คัทที่ตามมาออกแล้วต่อด้วยท้ายคัทก่อนหน้าให้มีความต่อเนื่องกันอย่างราบรื่นนอกจากนี้การถ่ายทำยังต้องรักษากฎ 180 องศา ซึ่งเป็นหลักพื้นฐานสำคัญของการถ่าย

ภาพยนตร์ที่สามารถควบคุมทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวผู้แสดงหรือป้องกันการกลับซ้ายขวาของซับเจ็คในเฟรมที่ช็อตต่อเนื่องกันได้การรักษาความต่อเนื่องของภาพยังอาจใช้วิธีตัดต่อภาพที่คล้ายหรือเหมือนกัน ด้วยรูปทรงของภาพหรือใช้ทิศทางการมองของผู้แสดงเป็นตัวเชื่อมระหว่างฉากซึ่งอยู่คนละเวลาสถานที่กันได้นอกจากนี้ยังใช้เสียงในการเชื่อภาพแต่ละฉากเข้าด้วยกันได้ เช่น เสียงบรรยาย ในภาพยนตร์สารดีเสียงพิเศษที่คล้ายคลึงกันระหว่างช็อตต่อช็อต หรืออาจใช้ตัวหนังสือบรรยายเชื่อมเวลา สถานที่ระหว่างช็อตกัน เป็นต้น

8. มุมมอง (Shot Perspective)

มุมมองคล้ายกับการวางตำแหน่งกล้องที่สามารถวางได้หลายมุมในช็อตหนึ่งๆ เช่น เป็นมุมมองของคนดู, มุมมองของตัวละครด้วยกัน, มุมมองของผู้กำกับหรือมุมมองของเทพเจ้าในละครเวทีมีผนังด้านข้างสองด้านและด้านหลังรวมเป็นสามด้านเป็นส่วนที่คนดูมองเห็นผนังปิดอยู่ ส่วนด้านหน้าเป็นส่วนที่คนดูชมละครได้ด้านเดียว มีม่านปิดเปิด เป็นด้านที่สี่ เรียกว่า fourth wall ซึ่งเป็นด้านที่คนดูมองไม่เห็น แตกต่างจากภาพยนตร์โดยที่ด้านกล้องหรือเลนส์เป็นด้านที่สี่ ถ้าตัวละครพูดโดยตรงกับคนดูหมายความว่าตัวละคร ฉีก (Break) ด้านที่สี่ เพราะตัวละครได้รบกวนโลกของคนดู ส่วนใหญ่วิธีนี้จะใช้สร้างมุขตลกกับคนดู เช่นเรื่อง Midnight Run (1989) เมื่อ Robert De Niro หันมาทำท่า แอ็ค ใส่กล้อง แต่ถ้าตัวละครพูดออกด้านซ้าย ขวา บน หรือล่างของกล้องไม่เป็นการทำลายด้านการแสดงนอกจากนี้เรายังสามารถใช้ความได้เปรียบของกล้องนำคนดูเข้าสู่หตุ

การณ์หรือเข้าร่วมเหตุการณ์ได้ด้วยการใช้ถือถ่าย (Hand-held) เช่น ผ่านเข้าไปในป่า ประตู เป็นต้น

การตัดต่อ

การตัดต่อโดยทางกายภาพแล้วหมายถึงการนำภาพแต่ละช็อตมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกันตามที่ได้กำหนดไว้ในส่วนของ Storyboard ให้เกิดเป็นผลงานแอนิเมชั่น ที่เสร็จสมบรูณ์ ซึ่งทางเทคนิคเป็นการเลือกและเรียงช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับการเล่าเรื่องเพื่อช่วยเอื้อในเรื่องอารมณ์ของแต่ละฉากในแอนิเมชั่นทั้งเรื่อง การตัดต่อยังช่วยเสริมจังหวะของแอนิเมชั่น ช่วยอธิบายสัญลักษณ์ต่างๆ หรืออย่างน้อยก็ช่วยให้คนทำหนังบรรลุวัตถุประสงค์การเล่าเรื่อง ซึ่งสามารถเป็นอะไรก็ได้ที่อยากจะเล่าหรือแม้อยากเปลี่ยนแปลงโลก (Bernard F. Dick, 1978)

2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง เพราะมีการแสดงออกของตัวศิลปินหรือผู้ส่งสาร มีความสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆไปสู่ผู้รับสาร โดยผ่านทางการแสดงออกในรูปแบบต่างๆลักษณะการติดต่อสื่อสาร เพื่อรับรู้อัตลักษณ์ร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ และมีปฏิกิริยาโต้ตอบซึ่งกันและกันดังนั้นจึงควรนำแนวคิดสำคัญต่างๆมาวิเคราะห์

ลีโอ ตอล สตอย (Leo Toystoy)กล่าวไว้ว่า ศิลปะ คือการแสดงออก(Expression) ของความรู้สึกอารมณ์ ซึ่งเป็นการสื่อสารระหว่างศิลปินกับผู้ชม โดยผ่านงานศิลปะ (ถิรนันท์ อนวัชศิริวงค์, 2547: 11)

ตอลสตอย กล่าวไว้ในหนังสือ"ศิลปะคืออะไร"ของเขาว่า ศิลปะคือปัจจัยแห่งการกลมเกลียวระหว่างมนุษย์ โดยเชื่อมโยงมนุษย์เข้าด้วยกัน ในขอบข่ายของความรู้สึกอย่างเดียวกันและซ้ำายังจะเป็นสิ่งที่ขาดเสียมิได้แห่งชีวิต และความก้าวหน้าอันมุ่งไปสู่สภาพอันสมบูรณ์ทั้งของปัจเจกชนและมนุษยชาติ (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ,2523: 45)

2.4.1 การสื่อสารเชิงสุนทรียะ(Aesthetic communication)

ใช้ในความหมายที่เน้นถึงกระบวนการสื่อสาร เทียบเท่ากับคำว่า การสื่อสารเชิงจินตคดี (Imaginative communication)กล่าวคือ คลอบคลุมการสื่อสารที่มุ่งเน้น นันทนประโยชน์ หรือด้านความเพลิดเพลินใจทั้งปวง

จินตคดี หมายถึง สารที่มุ่งผลในด้านอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ ได้แก่ งานประเภท ศิลปะและบันเทิงคดีต่างๆ ในระดับพื้นฐานที่สุดของงานประเภทนี้คือ ให้ความบันเทิง (Entertain) อัน ได้แก่ ความเพลิดเพลิน ความสนุก ใน ระดับสูงขึ้นไ ปคือให้สติปัญญา(Intellectual) อันได้แก่ ความคิดความเข้าใจที่มีคุณค่า และในระดับสูงสุดคือ การหล่อเลี้ยงจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้เกิดการประจักษ์แจ้งในตน ในโลกและชีวิต กล่าวได้ว่า ในเชิงอุดมคติแล้ว จินตคดีมีหน้าที่ในการพัฒนา

คุณภาพทางจิตใจของผู้คนในสังคมและในทางตรงข้าม จินตคดี ก็คือสารที่มอมเมาผู้คน ให้หลีกหนีจากความเป็นจริงของโลกและชีวิต (ถิรนันท์ อนวัชศิริวงค์ และคณะ,2547: 5-6)

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสาร กับผู้ส่งสาร ในกรณีของสื่อการละคร หรือมีการแสดงผ่านสื่อชนิดใด มีความสัมพันธ์ที่อิงอยู่กับบริบทในเรื่องที่แสดง หรือเป็นความสัมพันธ์นอกเรื่องที่แสดง ล้วนมีอิทธิพลต่อการตีความสัญญะที่สื่อออกมาได้ทั้งสิ้น จากกประมวลความหมายของศิลปะในฐานะการสื่อสาร

ศิลปะในฐานะการสื่อสารประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ที่เชื่อมโยงกันทำให้การสื่อสารนั้นเป็นการสื่อสารด้านศิลปะ ได้แก่

การแสดงออก (Express Theory)คือ ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ และใช้ส่งผ่านอารมณจากศิลปะผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสาร และต้องมีคุณสมบัติที่จะแสดงอารมณ์ด้วยตัวมันเอง เช่นดนตรีที่แสดงความเศร้านั้น มีบุคลิกลักษณะบางอย่างของคนที่มีความรู้สึกเศร้า ท่วงทำนองจึงต้องช้า มีระดับเสียงต่ำ ไม่อึกทึกครึกโครม ซึ่งก็คล้ายกับคนเศร้าที่เคลื่อนไหวช้าๆ พูดด้วยเสียงแผ่วเบา เป็นต้น

รูปแบบที่มีนัยสำคัญ (Significant Form)เบลล์ (Clive Bell) นักสุนทรีย์ศาสตร์ให้ทัศนะเกี่ยวกับรูปแบบจากความคิดเรื่องอารมณ์สุนทรียะ เขาคิดว่าอารมณ์สุนทรียะ ไม่ใช่อารมณ์ชีวิตของมนุษย์ แต่เป็นอารมณ์ที่ถูกกระตุ้นขึ้นได้โดยงานศิลปะ ดังนั้นรูปแบบงานศิลปะจึงต้องเป็นงานที่มีนัยสำคัญ (ถิรนันท์ อนวัชศิริวงค์ และคณะ,2547: 16)

ความสัมพันธ์ ระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร (Relationship)

วัฒนธรรม (Culture)คือความเข้าใจในภาษา หรือสัญญะของศิลปะนั้นๆ

2.4.2 การสื่อสารแบบไม่ใช้ถ้อยคำ

แอนิเมชั่นทั่วไปแม้จะมีถ้อยคำร่วมอยู่ด้วย แต่ก็ใช้ภาพเป็นหลักในการสื่อสาร การใช้ภาษาภาพล้วนๆในการสื่อความหมายด้วยภาพ คือการสื่อสารที่ไม่ใช้ภาษาถ้อยคำ รายละเอียดของการสื่อสารแบบไม่ใช้ถ้อยคำหรือแบบอวัจนภาษา ว่ามีวิธีการ หรือช่องทางใดบ้าง มีผู้สรุปแจกแจงไว้ ดังนี้

เจอร์เก้น เรช และเวลดัน คีส์(Jurgen Ruesch & Weldon Kees) ผู้ริเริ่มใช้คำว่า Nonverbal Communication ได้จำแนกการสื่อสารที่ไม่ใช้ภาษาถ้อยคำไว้ 3 ประเภท คือ

1. ภาษาสัญญะ (Sign Language)
2. ภาษากิริยา (Action Language)
3. ภาษาวัตถุ (Object Language)

แอ็บนี ไอเซนเบิร์ก และราล์ฟ สมิธ(Abne Eisenberg & Ralph Smith) แบ่งไว้ 3 ประเภท คือ

1. ภาษาข้างเคียง (Paralanguage) เช่น น้ำเสียง

2. ภาษาเคลื่อนไหว (Kinesics) อันรวมถึง ท่าทาง, การบอกใบ้, สีหน้า, แวววา

3. ระยะใกล้หรือห่าง (Proxemics)

เรื่องของการสื่อสารที่ไม่ใช้ถ้อยคำ ยังมีความเห็นที่แตกต่างอื่นๆอีกแต่ไม่ได้นำมาแสดงในที่นี้ การสื่อสารแบบไม่ใช้ถ้อยคำกับการสื่อสารแบบใช้ถ้อยคำ เป็นวิธีการทางภาษาที่แตกต่างกัน แต่ถึงอย่างไรก็ต้องอาศัยช่องทางการรับรู้ร่วมกัน (ศักดิ์ดา วิมลจันทร์,2551: 73)
สื่อการ์ตูนสามารถที่จะนำมาใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ คือไม่เพียงแต่สามารถใช้ภาพสื่อความหมายเกี่ยวกับภาพอย่างเดียว แต่ยังสามารถสื่อเกี่ยวกับ เสียง กลิ่น รส และสัมผัสได้อีกด้วย เช่น

เกี่ยวกับเสียง ตัวการ์ตูนทำท่าปิดหู (เสียงดังมาก) หรือป้องหูฟัง (เสียงเบามาก)

เกี่ยวกับกลิ่น ตัวการ์ตูนทำท่าสูดกลิ่น (หอม) ทำท่าอุดจมูก (เหม็น)

เกี่ยวกับรส ตัวการ์ตูนแลบลิ้นเลียปากบน (อร่อย) หรือแบะปากแลบลิ้น (ไม่อร่อย)

เกี่ยวกับสัมผัส ภาพหมอนฟูและยุบ(ความนุ่ม) ก้อนหินหล่นใส่หัวโน(ความแข็ง)

การสื่อสารแบบไม่ใช้ถ้อยคำคือ การใช้ภาษาภาพสื่อความหมายต่างๆ รวมทั้งการสื่อความหมายแทนการรับรู้จากช่องทางอื่น เช่นใช้ภาพแทนเสียง,แทนกลิ่น,แทนรส,แทนสัมผัส

การสื่อสารที่ไม่ใช้ภาษาพูดหรือภาษาเขียน แต่เป็นการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น เวลา เนื้อที่ กิริยา สิ่งของ ร่างกาย และปริภาษาในการสื่อสาร แม้ว่าวัจนภาษาและอวัจนภาษาจะเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารของมนุษย์และมักเกิดขึ้นควบคู่กันเสมอๆ แต่การสื่อสารของมนุษย์ทั้ง 2 ชนิดก็มีพื้นฐานมาจากระบบที่แตกต่างกันและมีความโดดเด่นแตกต่างกันไป ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 เรื่องดังนี้

อวัจนภาษาเป็นภาษาท่าทาง แต่วัจนภาษาเป็นสัญลักษณ์

อวัจนภาษาไม่ใช้กฎเกณฑ์ตามหลักภาษาศาสตร์ ส่วนวัจนภาษาใช้หลักทางภาษาศาสตร์ซึ่งมีระบบหลักการตามข้อกำหนดของแต่ละภาษา

อวัจนภาษาเป็นกระบวนการที่ได้รับคำสั่งจากสมองด้านขวา แสดงออกโดยธรรมชาติของแต่ละบุคคลเป็นหลัก ส่วนวัจนภาษาเป็นกระบวนการสื่อสารที่ได้รับคำสั่งจากสมองด้านซ้ายซึ่งต้องอาศัยความจำเป็นหลัก

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

ในการศึกษาค้นคว้าแบบอิสระเรื่อง สารทเดือนสิบ มีแบบแผนการดำเนินงานศึกษาดังนี้

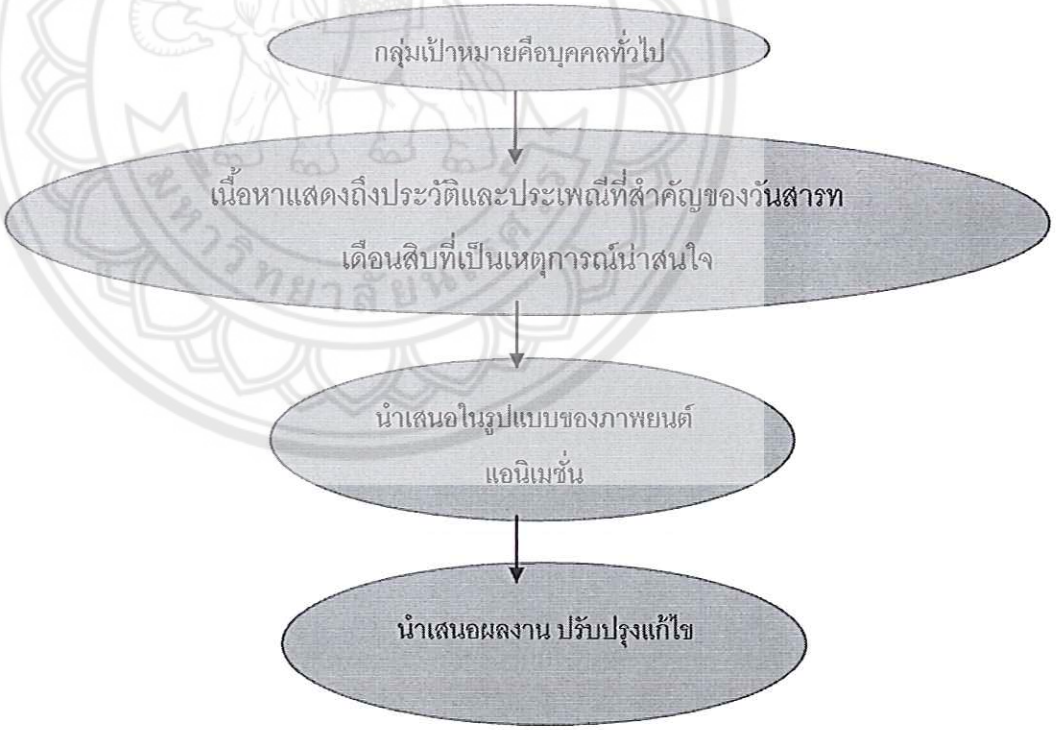
3.1 แผนการดำเนินงาน

3.2 ขั้นตอนในการสร้างภาพยนต์แอนิเมชั่น

3.3 สรุปแนวทางการออกแบบ

3.1 แผนการดำเนินการ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาได้จัดทำแผนในการรวบรวมข้อมูลเนื้อหาที่เป็นประเด็นสำคัญ 3 ส่วน คือ 1. ข้อมูลที่เกี่ยวกับประเพณีสารทเดือนสิบ 2.ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา 3.หลักในการสร้างภาพยนต์แอนิเมชั่น การศึกษาเนื้อหาทั้ง 3 ส่วน เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานสื่อ เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาต่อไป



ภาพที่ 3.1 แผนการดำเนินงาน

3.1.1 ขอบเขตเนื้อหา

1) ศึกษาข้อมูลในเรื่องของประวัติความเป็นมา วัฒนธรรม ประเพณีสารทเดือนสิบของแต่ละจังหวัด ความหมายของสารทเดือนสิบ กิจกรรมที่จัดในวันสารทเดือนสิบ และตั้งสมมุติฐาน เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานหรือแก่นของเรื่องในกระบวนการสร้างภาพยนต์แอนิเมชั่น

2) ศึกษาข้อมูลส่วนที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความเป็นเอกลักษณ์ นำสมมุติฐานมาวิเคราะห์และปรับใช้เป็นแนวทางในการสร้างผลงานสื่อเพื่อกำหนดลักษณะหรือประเภทของภาพยนต์ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3) ศึกษาหลักการเกี่ยวกับการสร้างภาพยนต์แอนิเมชั่น ภาพยนต์ประเภทต่างๆ ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างภาพยนต์เพื่อใช้เป็นหลักการพื้นฐานในการสื่อสาร และสร้างสรรค์ผลงานให้ตรงกับเนื้อหาและสิ่งที่ต้องการถ่ายทอด ผู้ศึกษากำหนดสื่อเป็นภาพยนต์แอนิเมชั่นความยาวทั้งหมด 5 นาที

3.1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลทั้งหมดที่ผู้วิจัยรวบรวมมาจากงานวิจัยต่างๆ หนังสือที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และจากอินเตอร์เน็ตรวมทั้งเว็บไซต์ต่างๆของภาครัฐและเอกชนที่น่าเชื่อถือได้ ได้แก่

- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช (www.culture-ns.go.th)
- สำนักศิลปวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช (http://www.culture.nstru.ac.th)
- ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรม (http://www.m-culture.in.th)
- ประเพณีไทยดอทคอม (http://www.prapayneethai.com)
- หอสมุดพระราชวังสนามจันทร์ ม.ศิลปากร (www.snc.lib.su.ac.th)
- วิกิพีเดีย (http://th.wikipedia.org)

3.2 ขั้นตอนในการสร้างภาพยนต์แอนิเมชั่น

1) เขียนโครงเรื่องภาพยนต์

2) เขียนภาพร่างโครงเรื่อง (Story board) กำหนดฉาก มุมกล้อง ตัวละคร เสียง บทสนทนา และการแสดงพร้อมกับหาตัวอย่างเปรียบเทียบ

3) สร้างฉาก ตัวละคร แสง การแสดง ในกระบวนการทำภาพยนต์แอนิมั่ชน

4) นำภาพที่ได้ทำการตกแต่งเรียบเรียง ตัดต่อและใส่เสียงประกอบ

5)จัดเก็บภาพยนต์ในรูปแบบ DVD ระบบ NTSC 0.9

3.3 สรุปแนวทางการออกแบบ

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยต้องการที่นำเสนอความเป็นมาของสารทเดือนสิบ ประเพณีที่สำคัญในเทศกาล กิจกรรมที่จัดขึ้นภายในระยะเทศกาล อาหารที่ใช้เทศกาล ให้มีความ สนุก สดใส น่าสนใจ มีความแปลกใหม่ สามารถเข้าใจ จดจำและรู้คุณค่าของประเพณีที่มีสืบทอดกันมาแต่ช้านานได้ง่าย ผ่านทางตัวละคร และเนื้อหาภายในเรื่อง เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายทุกเพศทุกวัย โดยทั้งนี้จะมีการสอดแทรกเกร็ดความรู้เล็กน้อยไว้ภายในเนื้อเรื่อง

มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และกิจกรรมที่จัดขึ้นในวันสารทเดือนสิบแล้ว จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลและการพัฒนาการออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางการวิเคราะห์และพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีประโยชน์มากที่สุด โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

1.แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)

2.การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)

3.ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media)

4.1 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)

จากแนวความคิดในการออกแบบเบื้องต้นของผู้วิจัยที่ว่า ต้องการที่จะสร้างสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึง ทุกเพศทุกวัย มีคุณค่าทางศิลปะและ จิตใจให้ดูเป็นสากลและทันสมัย มีความเป็นเอกลักษณ์น่าสนใจและสามารถจดจำได้ง่าย การอนุรักษ์ส่งเสริมประเพณีสารทเดือนสิบ โดยที่การบอกเล่าเกี่ยวกับประเพณีและประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยโบราณพร้อมทั้งสอดแทรกความข้อคิดเป็นแนวความคิดหลัก เพื่อให้สอดคล้องกัน โดยยึดความเป็นไทยและผสมความเป็นสากลเข้าไปด้วย

แนวทางในการออกแบบภาพเคลื่อนไหว

เพราะต้องการที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างทั่วถึง จึงเลือกใช้ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ สร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความน่าสนใจ ดูมีสีสัน สดใส มีชีวิตชีวา ออกแบบตัวละครและฉากให้มีรูปทรงและลายเส้นที่สะดุดตา และง่ายต่อการจดจำ มีเอกลักษณ์และทำให้สามารถเข้าใจได้ง่าย

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ปัญหาของการเรียนรู้ข้อมูลจากสภาพทั่วไปของประวัติและประเพณีของวันสารทเดือนสิบ ทำให้ทราบถึงข้อมูลที่ไม่เพียงพอ เพราะเนื่องจากยังมีข้อมูลที่เป็นเพียงการบอกเล่า หรือสื่อสิ่งพิมพ์เท่านั้น ไม่มีรูปภาพหรือเสียงประกอบทำให้

จินตนาการตามไปได้ยากว่า ประวัติและประเพณีสารทเดือนสิบนั้นเป็นอย่างไร มีความสวยงามมากน้อยเพียงใด และรูปแบบของกิจกรรมและสถานที่มีลักษณะเป็นเช่นไร ผู้วิจัยจึงได้นำปัญหาดังกล่าวมานำเสนอให้เห็นความสวยงามที่น่าภาคภูมิใจของประเพณีที่ถูกสืบทอดมาจากสมัยโบราณ ผ่านภาพเคลื่อนไหว ๒ มิติ เพื่อสร้างเอกลักษณ์ความเป็นไทย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ มีคุณค่าทางจิตใจให้ดูเป็นสากลและทันสมัยมากขึ้น โดยการนำมาออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหา นำข้อมูลที่ได้มาคิดวิเคราะห์และนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร ฉากประกอบให้ใกล้เคียงกับสถานที่จริงที่จะนำมาใช้ แล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อกลั่นกรองและนำมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป

เนื้อเรื่อง

ในเมืองใหญ่แห่งหนึ่ง ชายหนุ่มคนหนึ่ง เดินถอนหายใจอย่างช้าๆ เขาชื่อ ศรกำลังรู้สึกเบื่อหน่ายในชีวิตสังคมแบบคนเมือง เขากลับไปยังห้องของตัวเองแล้วนั่งลงทำงานอย่างขยันขันแข็งอยู่ในห้อง ข้างตัวของเขามีรูปครอบครัวของเขา ไว้คอยเตือนความจำเมื่อเขาคิดถึงบ้านอยู่เสมอ หลังจากทำงานเสร็จ ศรล้มตัวลงนอนบนเตียงเอามือก่ายหน้าผากเพราะความเหนื่อยล้าจากการทำงาน พร้อมเปิดเพลงทิ้งไว้ แล้วผล็อยหลับไปอย่างไม่ได้ตั้งใจ ขณะนั้นเองเขาได้ฝันเห็น หมู่บ้านในวัยเด็กของเขาและได้เห็นเงาร่างดำทะมึนที่สูงใหญ่ ส่งเสียง วี๊ด วี๊ดไปมาอย่างมากมาย อย่างน่ากลัว เขาสะดุ้งตื่นขึ้น พร้อมกับเหงื่อทั่วร่าง แล้วได้ยินเสียงของรถพยาบาล กำลังแล่นผ่านไปอย่างรวดเร็ว เขาลุกขึ้นยืนแล้วเดินออกไปมองนอกหน้าต่างแล้วนึกถึงบ้านและครอบครัวของตัวเองด้วยความคิดถึง เขาตัดสินใจที่จะกลับไปเยี่ยมยายของเขา

เช้าวันต่อมาศรเก็บกระเป๋าเพื่อที่จะเดินทางกลับไปยังหมู่บ้านของตัวเองในจังหวัดนครศรีธรรมราชเมื่อกลับไปถึง ศรก็เห็นยายของเขามารอรับอยู่ที่สถานีรถไฟ ศรรีบเข้าไปหายายแล้วเล่าเรื่องที่ตนเองฝันให้ฟัง ในระหว่างทางกลับบ้านยายได้เล่าเรื่องประวัติความเป็นมาของเปรตให้เขาฟังจนถึงหมู่บ้าน

ในรุ่งเช้าเขาตื่นขึ้นมาและเห็นยายของเขากำลัง จัดหฺมฺรับ เพื่อที่จะทำบุญวันสารทเดือนสิบที่วัด เขาได้ช่วยยายจัดหฺมฺรับจนเสร็จ ระหว่างนั้นยายก็ได้เล่าถึงสิ่งของต่างๆที่ใช้ในการทำหฺมฺรับว่ามีประโยชน์อย่างไร เมื่อจัดหฺมฺรับเสร็จ ศรก็เดินทางเข้าไปในตลาด เพื่อหาซื้อของไปทำบุญที่วัดพร้อมกับยาย ในตลาดที่เต็มไปด้วยชาวบ้าน ขณะที่ศรกับยายกำลังเดินซื้อของอยู่นั้น ศรได้พบกับผู้หญิงคนหนึ่งซึ่งเป็นเพื่อนในสมัยเด็กของเขา ชื่อว่า นิด นิดเป็นหญิงสาวที่มี กล้าหาญและขี้เล่น เธอชวนศรไปเดินเที่ยวในงานวันสารทเดือนสิบ ของหมู่บ้านที่จัดขึ้นที่วัด ระหว่างทั้งคู่พูดคุยกันถึงเรื่องราวในอดีตอย่างสนุกสนาน จนมาถึงบริเวณลานวัดที่มีการจัดงาน แข่งขันหลาวชะโอนขึ้นมา ศรและนิดได้หยุดดูการแข่งขันที่จัดขึ้น ผู้คนมากมายต่างมาคอยให้กำลังใจเด็กที่เข้าแข่งขันอย่าง

สนุกสนาน ทาให้เขานึกถึงอดีตในวัยเด็กที่นิดได้เคยเข้าร่วมการแข่งขันหลาวซะโอนที่จัดขึ้นที่นี่ แล้วนิดเกิดพลาดท่าร่วงลงมา ศรก็ได้กระโดดเข้าไปช่วยนิด จนได้รับบาดเจ็บ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ทั้งคู่ประทับใจมาก ทั้งคู่ได้จดจำเรื่องราวในวันนั้นไว้อย่างแม่นยำศรเดินคุยกับนิดอย่างเพลิดเพลิน และพานิดไปส่งที่บ้านพร้อมกับบอกลา

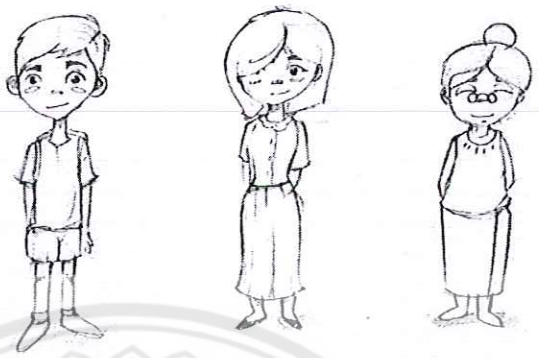
เช้าวันต่อมานิดได้มาส่งศรขึ้นรถที่สถานีรถไฟ พร้อมกับยาย ศรได้ให้สัญญากับนิดและยายว่า ในเทศกาลสารทเดือนสิบครั้งหน้าเขาจะกลับมาร่วมงานอีกครั้งอย่างแน่นอน พร้อมกับโบกมือลาแล้วขึ้นรถเพื่อเดินทางกลับ การเดินทางกลับบ้านครั้งที่ เขาได้รู้สาเหตุที่แท้จริงที่ทำให้เขาฝันร้ายและรู้สึกมีกำลังใจที่จะเรียนต่อไป หลังจากนั้นศรก็ได้เดินทางกลับถึงกรุงเทพโดยสวัสดิภาพ และทุกๆปีเขาจะกลับมาร่วมงานสารทเดือนสิบของหมู่บ้านกับนิดเป็นประจำ

4.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)

การออกแบบและตัวละคร

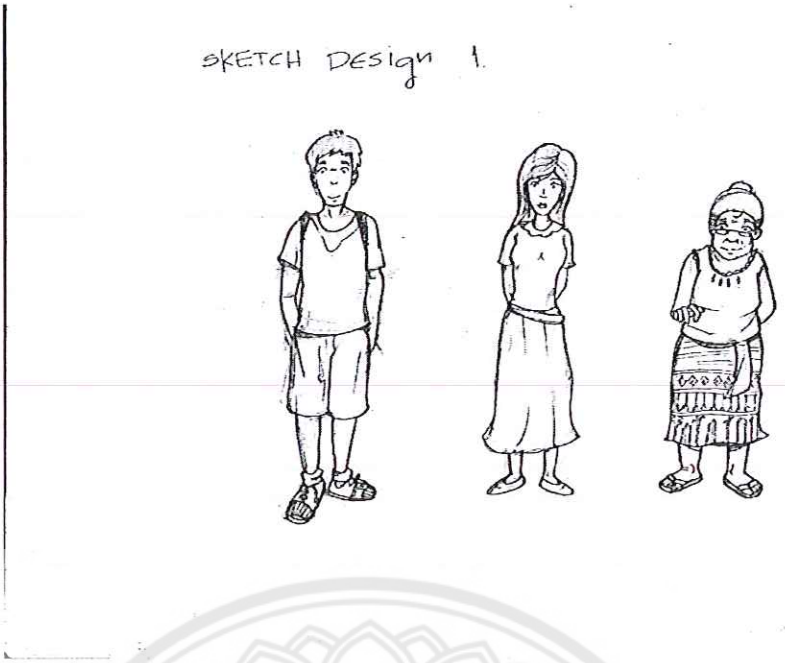
การออกแบบและพัฒนาตัวละครเป็นสิ่งแรกที่ออกแบบ เมื่อได้ตัวละครก็จะนำไปพัฒนาออกแบบในส่วนของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากโดยตัวละครที่สร้างขึ้นมามีทั้งหมด 3 ตัว ได้แก่ ศร นิด และยายช้อย โดยในขั้นตอนแรกจะเป็นการวาดหลายรูปแบบ เพื่อนำมาคัดเลือกตัวละครที่จะนำไปใช้ในเรื่อง

ภาพที่ 4.1 แบบร่างที่ 1



ภาพที่ 4.2 แบบร่างที่ 2

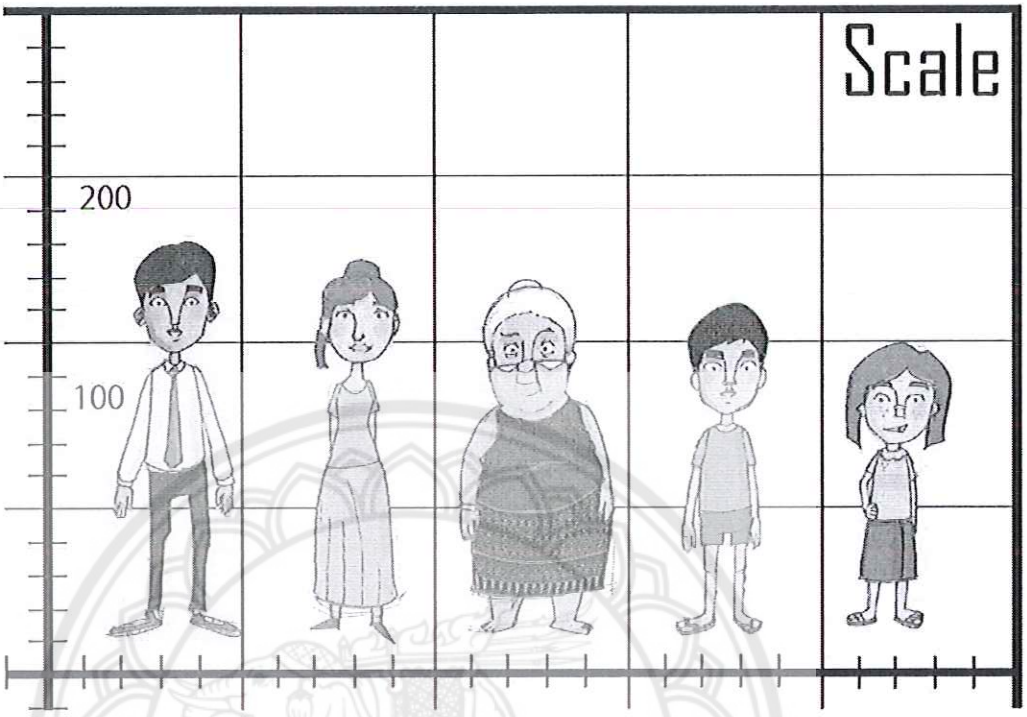
ภาพที่ 4.3 แบบร่างที่ 3



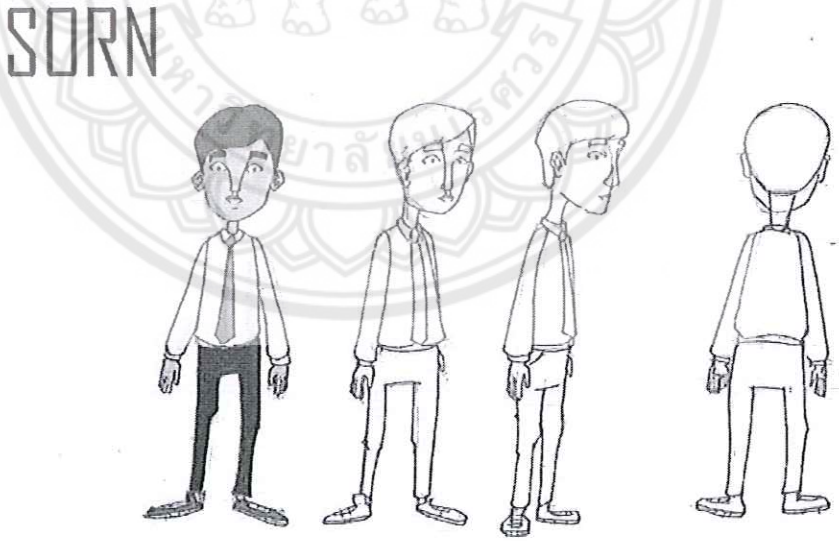
ภาพที่ 4.4 แบบร่างที่ 4

ภาพที่ 4.5 แบบร่างที่ 5

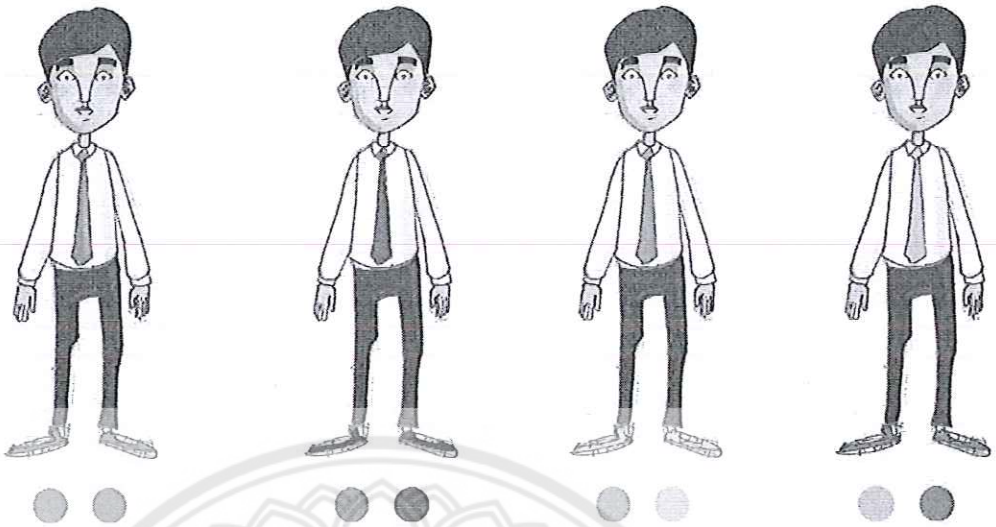
หลังจากที่ได้เลือกตัวละครที่ต้องการที่จะนำมาใช้ แล้วจึงนำมาพัฒนาด้วยการลงสีตัวละคร กำหนดโทนสีของเครื่องกาย กำหนดอารมณ์ และขนาดร่างกายของตัวละคร



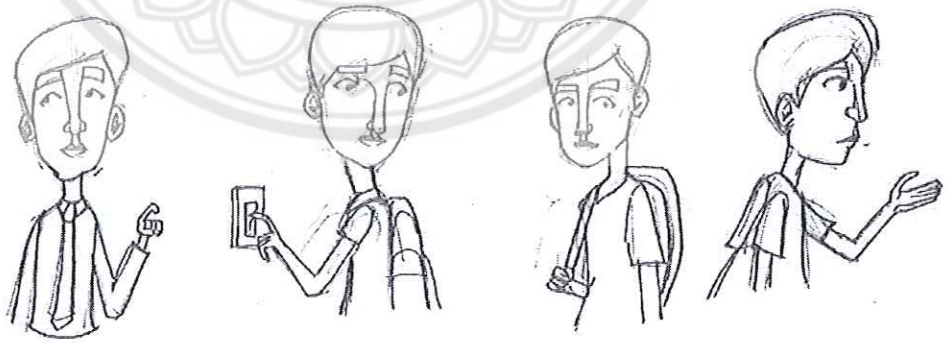
ภาพที่ 4.6 สัดส่วนตัวละคร



ภาพที่ 4.7 รูปด้านตัวละครตัวที่ 1

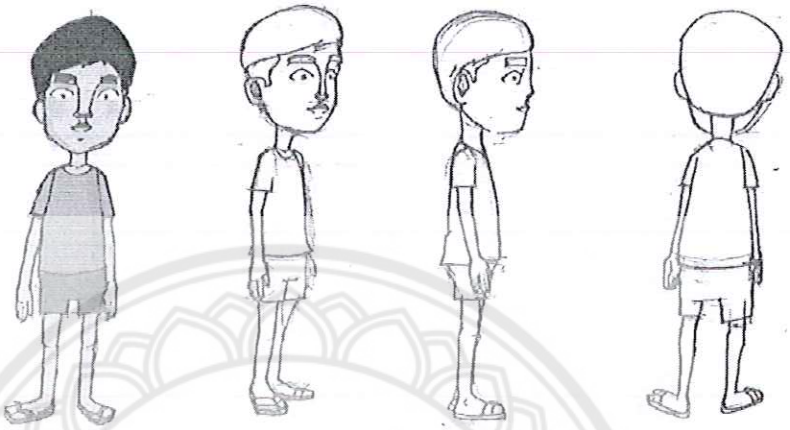


ภาพที่ 4.8 โทนสีตัวละครตัวที่ 1

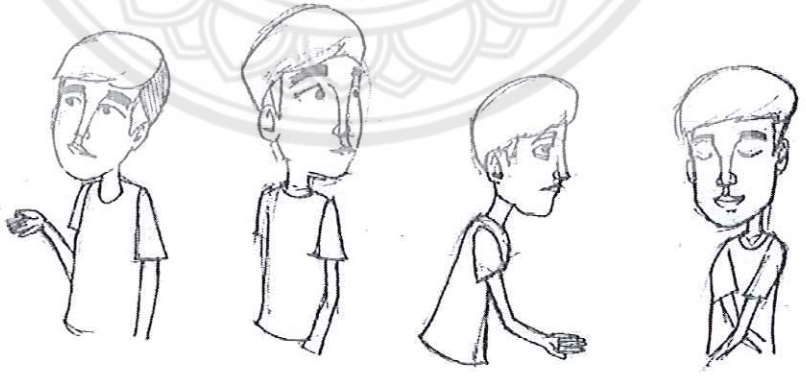


ภาพที่ 4.9 บุคลิกตัวละครตัวที่ 1

SORN

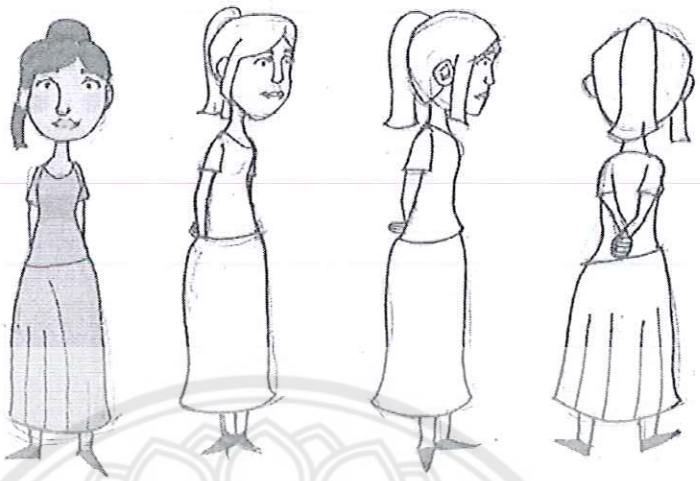


ภาพที่ 4.10 รูปด้านตัวละครตัวที่ 2



ภาพที่ 4.11 บุคลิกตัวละครตัวที่ 2

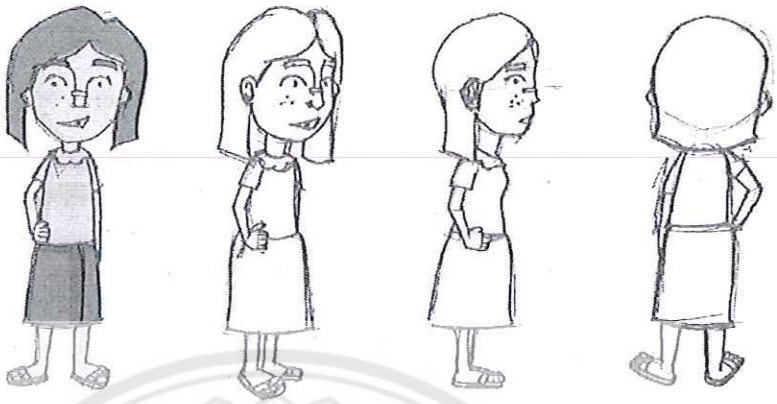
NID



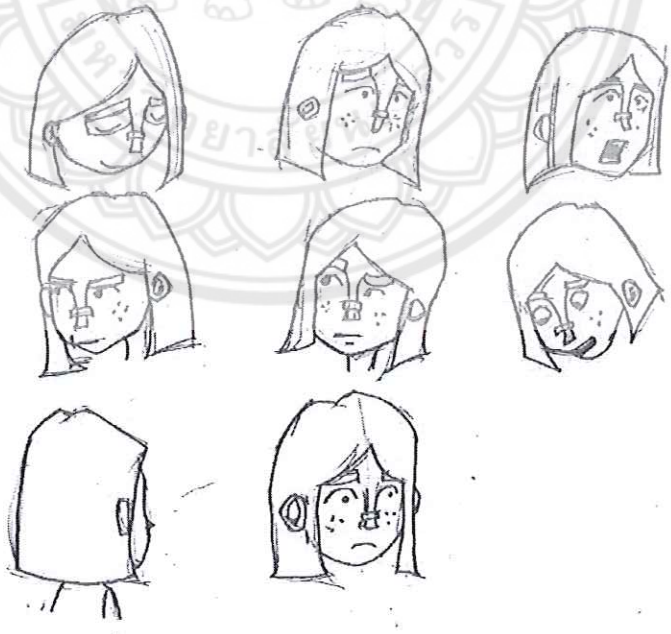
ภาพที่ 4.13 รูปด้านตัวละครตัวที่ 3

ภาพที่ 4.13 บุคลิกตัวละครตัวที่ 3

NID

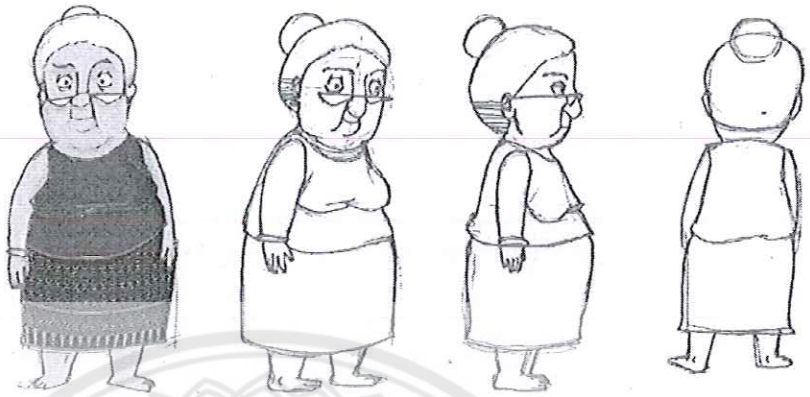


ภาพที่ 4.14 รูปด้านตัวละครตัวที่ 4



ภาพที่ 4.15 บุคลิกตัวละครตัวที่ 4

GRAND MOM

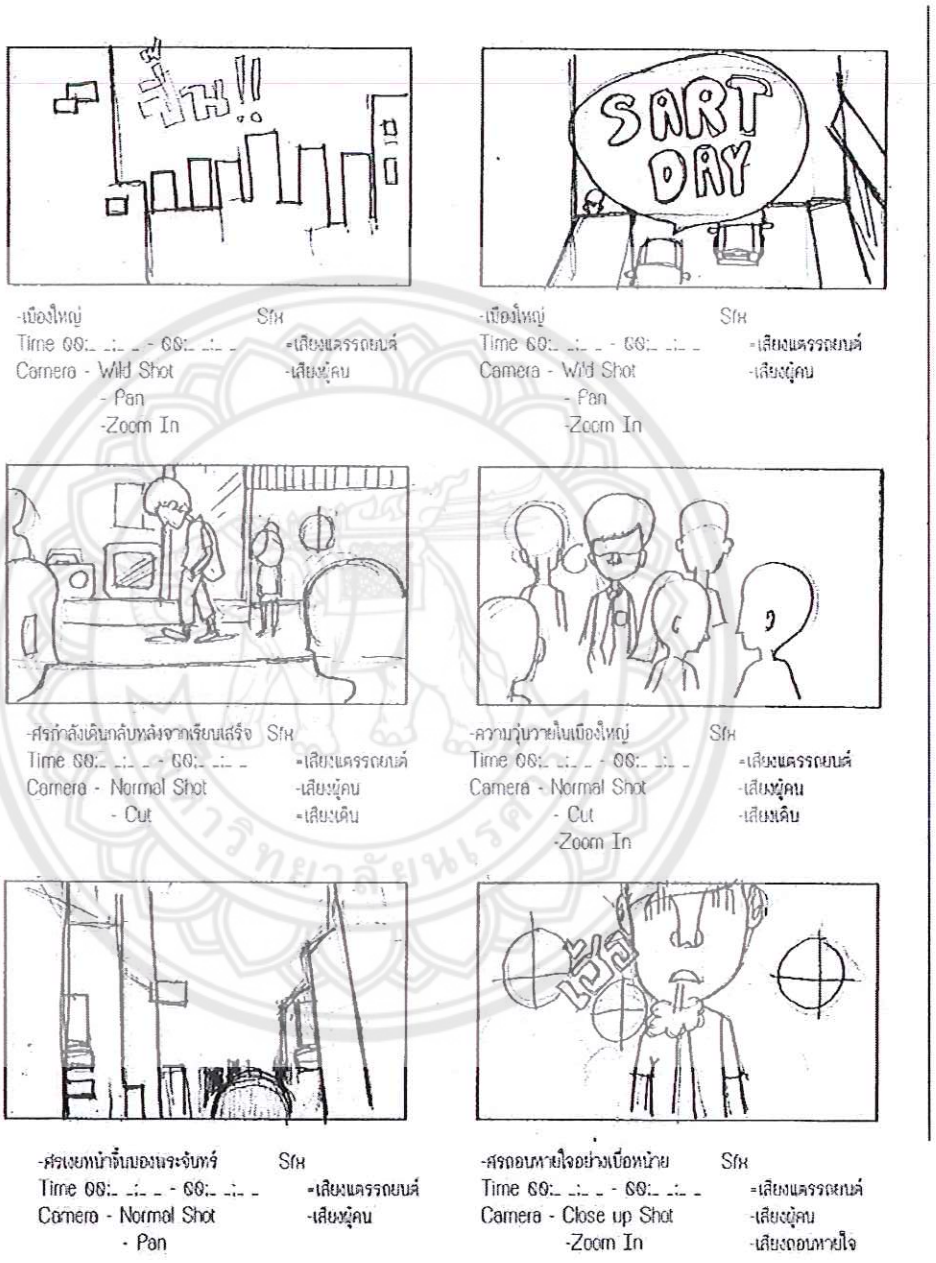


ภาพที่ 4.16 รูปด้านตัวละครตัวที่ 5

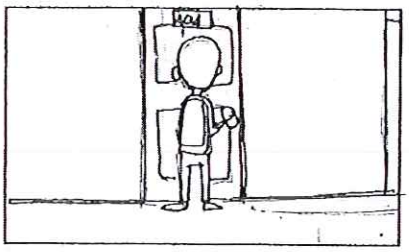
ภาพที่ 4.17 บุคลิกตัวละครตัวที่ 5

4.3 การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

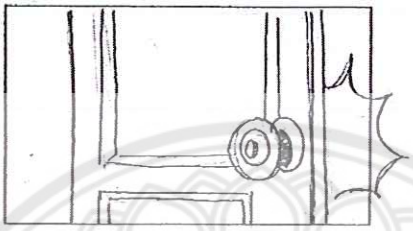
โดยนำคาแร็กเตอร์ที่ได้ออกแบบไว้ และโครงเรื่องที่มีอยู่ มาลำดับเนื้อหา ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (Animation) ต้องกำหนดมุมในการวาดให้ดี และให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยง่าย และสามารถนำเสนอเนื้อเรื่องได้ตรงตามที่โครงเรื่องกำหนดไว้



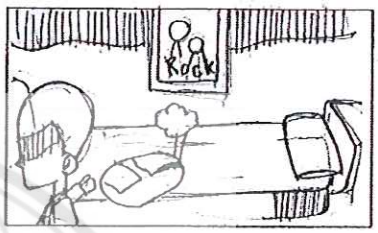
ภาพที่ 4.18 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 1



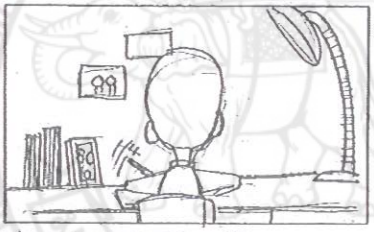
-ศรเดินกลับมาถึงห้องของตัวเอง Sfx
Time 00:__ __ __ - 00:__ __ __ -เสียงเท้า
Camera - Normal Shot
- Cut



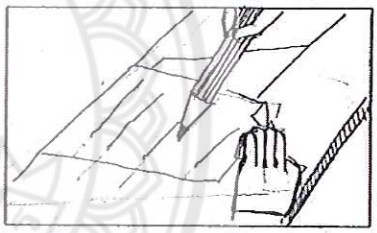
-เปิดประตู Sfx
Time 00:__ __ __ - 00:__ __ __ -เสียงไขกุญแจ
Camera - Close Shot -เสียงปิดประตู
- Cut -เปิดไป
-Fade Out



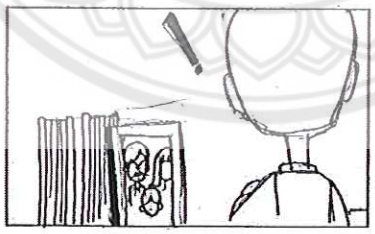
-ศรโยนกระเป๋าของลงบนเตียง Sfx
Time 00:__ __ __ - 00:__ __ __ -เสียงโยนกระเป๋า
Camera - Normal Shot -เสียงเท้า
- Fade In



-ศรนั่งทำงานด้วยความอ่อนเพลีย Sfx
Time 00:__ __ __ - 00:__ __ __ - เสียงเขียนหนังสือ
Camera - Normal Shot - เสียงถอนหายใจ
- Cut



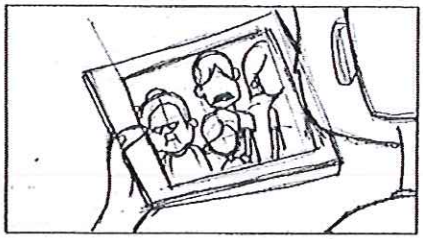
-เขียนหนังสือ Sfx
Time 00:__ __ __ - 00:__ __ __ เสียงเขียนหนังสือ
Camera - Close up Shot
- Cut
-Zoom In



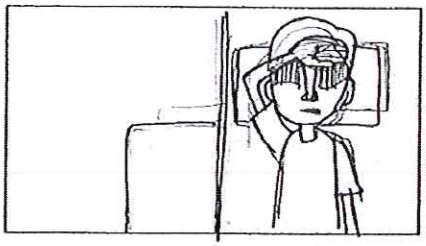
-เขาเหลือไปเห็นรูปภาพของครอบครัว Sfx
Time 00:__ __ __ - 00:__ __ __
Camera - Normal Shot
- Pan

-เขาหยิบรูปของครอบครัวขึ้นมาดู Sfx
Time 00:__ __ __ - 00:__ __ __
Camera - Normal Shot
-Zoom In
-Cut

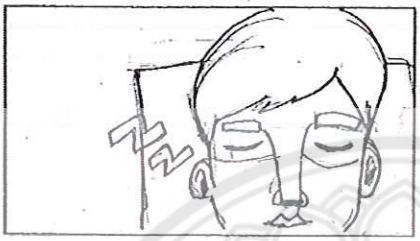
ภาพที่ 4.19 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 2



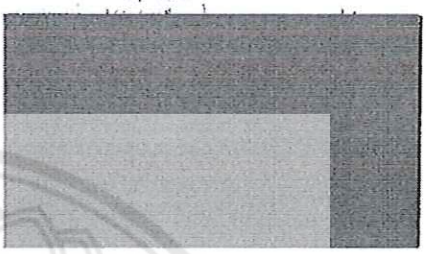
-เขาหยิบรูปครอบครัวขึ้นมา Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _
Camera - Close up Shot
- Cut

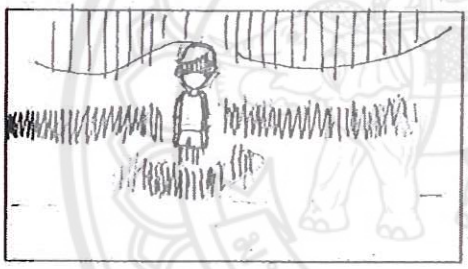


-ศรทิ้งตัวลงบนเตียง Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ - ถอนหายใจ
Camera - Normal Shot
- Cut
- Top View



-ศรผลอยหลับไป โดยที่เปิดเพลงไว้ Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -กรน
Camera - Close up Shot -เพลงกล่อม
- Fade Black

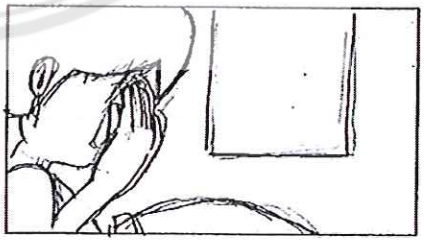




ศรลืมขึ้นมายังที่แห่งหนึ่งและ Sfx
เห็นหมู่บ้านของเขาค่อยๆหายไป -เสียงผู้คน
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงลม
Camera - Wild View
- Fade In

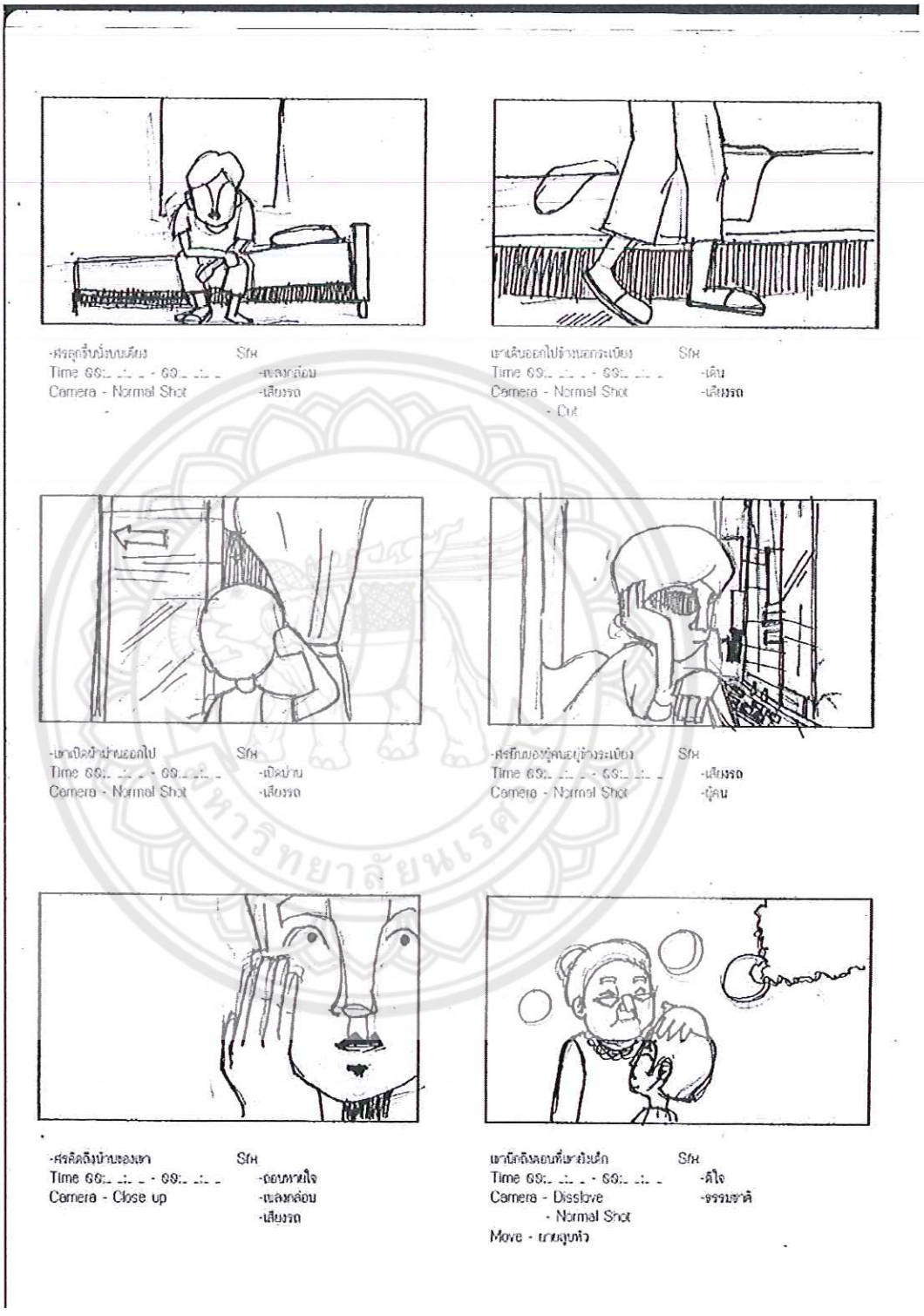
-เขาหันไปเห็นเงาประหลาดกำลังร้องไห้ Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงลม
Camera - Pan -เสียงหวีดร้อง
- Normal Shot
-Fade Black

เขาตื่นขึ้นด้วยท่าที่ตกใจ Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงเหวอ
Camera - Close up Shot -เพลงกล่อม
- Cut

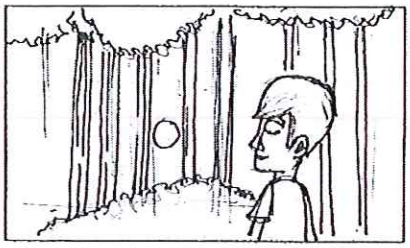


-ศรเอามือลูบใบหน้าของตัวเอง Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ถอนหายใจ
Camera - Normal Shot -เพลงกล่อม
- Cut -เสียงรถ

ภาพที่ 4.20 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 3

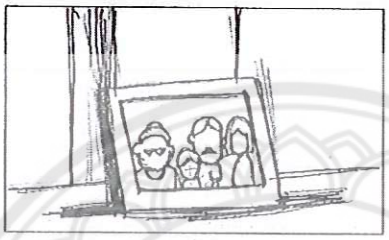


ภาพที่ 4.21 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 4

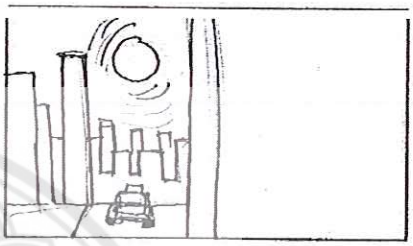


-เขาคิดถึงธรรมชาติ และบ้านที่จากมา Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ธรรมชาติ
Camera - Normal Shot -สูดหายใจ

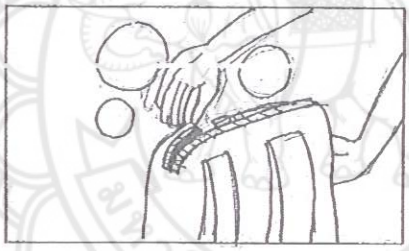
-เขาหันกลับไปมองรูปครอบครัวอีกครั้ง Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ผู้คน
Camera - Pan -รถยนต์วิ่งผ่าน
- Eye View



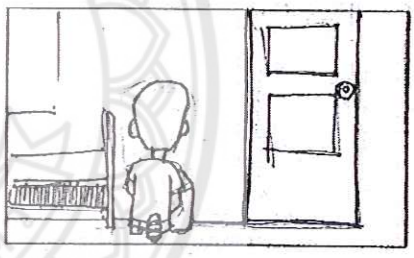
-เขานึกถึงบรรยากาศเก่า Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _
Camera - Close Shot
-Zoom In
-Fade Out



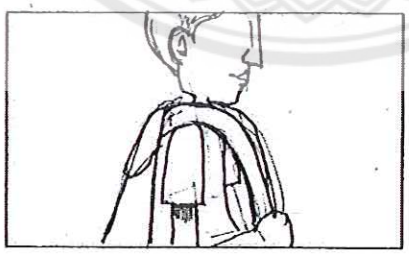
-เช้าวันต่อมา Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -รถ
Camera - Exm Long Shot -นกร้อง
-Fade In - ผู้คน



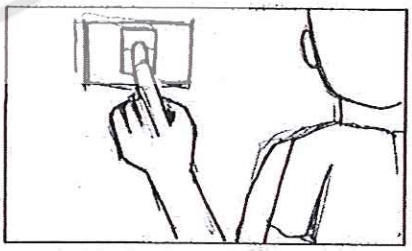
-เขาตัดสินใจเก็บกระเป๋า Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -รูดซิป
Camera - Close Shot
-Fade In
-Cut



Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _
Camera - Medium Shot
-Cut

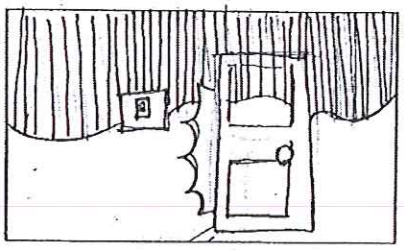


-เขาหยิบเป้ขึ้นมาสะพาย Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -หยิบเป้
Camera - Normal Shot
-Zoom In

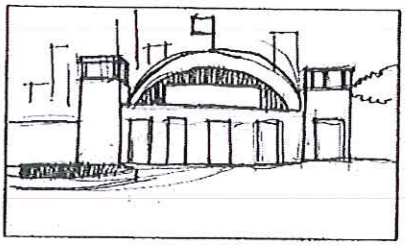


-ศรเอื้อมมือไปปิดไฟ Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงปิดไฟ
Camera - Close Up Shot
-Cut

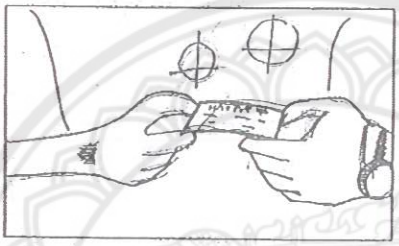
ภาพที่ 4.22 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 5



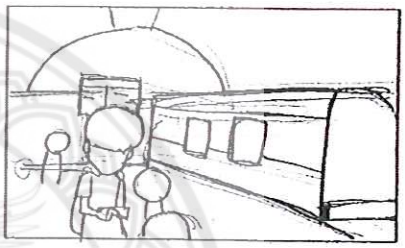
-เขาเดินออกจากห้องไป Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -ปิดประตู
Camera - Normal Shot
-Fade Out



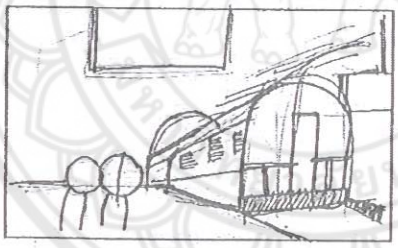
-ศรเดินทางมายังสถานีรถไฟ Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -รถ
Camera - Wild Shot -ผู้คน
- Zoom In -รถไฟ
- Cut



-เขาซื้อตั๋วเพื่อเดินทางกลับบ้าน Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -ผู้คน
Camera - Close Up Shot -รถไฟ
-Cut -ประกาศ

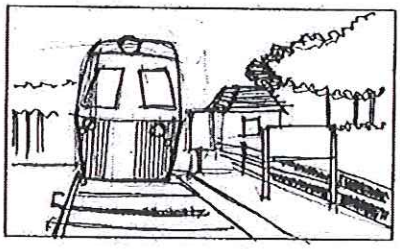


-เขาเดินไปยังชบวนรถไฟ Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -ผู้คน
Camera - Normal Shot -รถไฟ
-Cut -เดิน
-ประกาศ



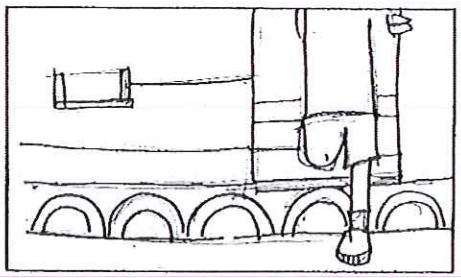
-รถไฟออกจากหัวลำโพง Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -รถไฟ
Camera - Normal Shot -ผู้คน
-Fade Out

-ระหว่างทางศรครุ่นคิด Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -รถไฟ
Camera - Close Up Shot -ผู้คน
-Cut

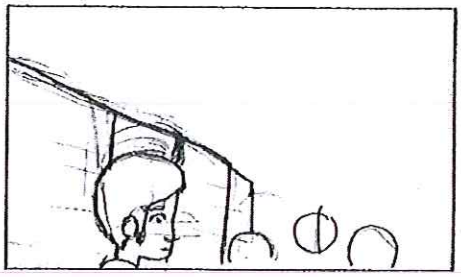


-รถไฟเดินทางมาถึงหมู่บ้าน Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -รถไฟ
Camera - Long Shot -ประกาศ
-Cut -ผู้คน
-Zoom

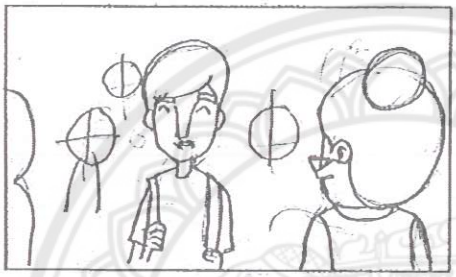
ภาพที่ 4.23 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 6



ศรลงจากบนรถไป Sfx
Time 69:.. ..:.. .. - 69:.. ..:.. .. -เดิน
Camera - Normal Shot -ประกาศ
- Cut -รถไฟ
-ผู้คน



ศรมองพายายเองด้วยเอง Sfx
Time 69:.. ..:.. .. - 69:.. ..:.. .. -เดิน
Camera - Pan -ผู้คน
- Zoom In -ประกาศ
- Normal Shot



ยายบารศรอยู่ที่ร้านขนม Sfx
Time 69:.. ..:.. .. - 69:.. ..:.. .. -ผู้คน
Camera - Cut -รถไฟ
- Normal Shot -ประกาศ

ยายยื่นให้ศรอย่างช้าๆ Sfx
Time 69:.. ..:.. .. - 69:.. ..:.. ..
Camera - Close up
-Cut

ศรวิ่งกลับยาย Sfx
Time 69:.. ..:.. .. - 69:.. ..:.. .. -ผู้คน
Camera - Cut -รถไฟ
- Normal Shot -ประกาศ

ทั้งคู่เดินทางกลับบ้านด้วยกัน Sfx
Time 69:.. ..:.. .. - 69:.. ..:.. .. -สตาร์ทรถ
Camera - Exm Long Shot -รถ
- Cut
- Zoom out

ภาพที่ 4.23 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 6

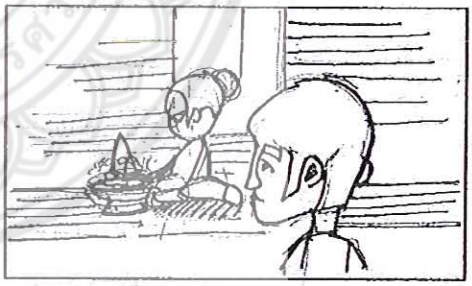
สรเล่าความขันให้ยายฟัง Sfx
Time 00:.. ..:.. .. - 00:.. ..:.. .. -เสียงสร
Camera - Normal Shot -รถ
- Cut
- Zoom In

ยายหัวเราะเล่าเสาให้สรฟัง Sfx
Time 00:.. ..:.. .. - 00:.. ..:.. .. -เสียงยาย
Camera - Normal Shot -รถ
- Cut

ทั้งคู่เดินทางมาถึงบ้าน Sfx
Time 00:.. ..:.. .. - 00:.. ..:.. .. -ธรรมชาติ
Camera - Exm Long Shot -รถยนต์
- Cut
- Zoom In

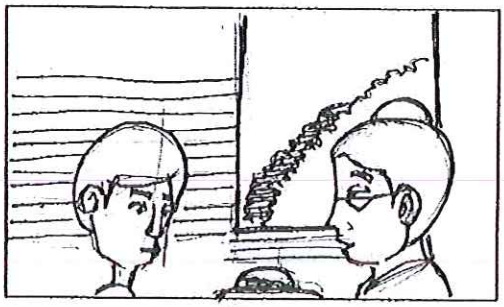
เช้าวันต่อมา Sfx
Time 00:.. ..:.. .. - 00:.. ..:.. .. -ธรรมชาติ
Camera - Long Shot -ไก่ขัน
- Zoom In

สรลืมขึ้นมาล้างไข่เห็นยาย Sfx
Time 00:.. ..:.. .. - 00:.. ..:.. .. -หาว
Camera - Close Up Shot -นก
- Cut
- Zoom In

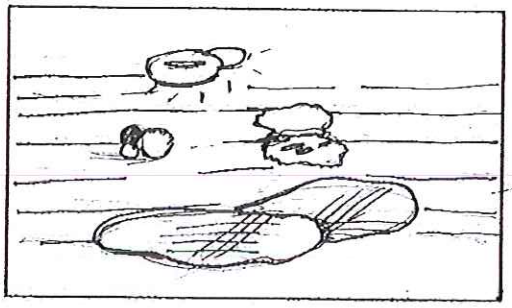


สรเห็นยายกำลังนั่งจิตรอง Sfx
Time 00:.. ..:.. .. - 00:.. ..:.. .. -ธรรมชาติ
Camera - Normal Shot
- Cut
- Zoom out

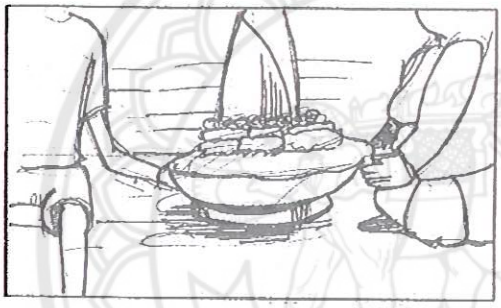
ภาพที่ 4.24 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 7



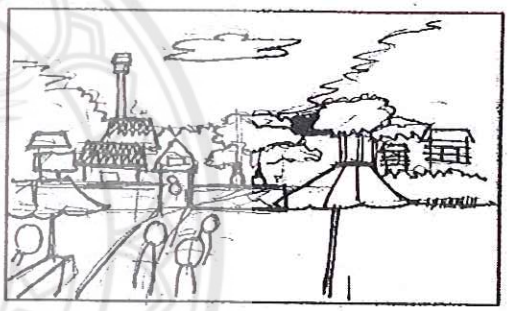
ศรแข่าไปช่วยยายจัดของ Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -ธรรมชาติ
Camera - Normal Shot -เสียงศร
- Cut



ยายเล่าให้สอนฟังถึงประเภทขนมต่างๆ Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -ธรรมชาติ
Camera - Normal Shot -เสียงยาย
- Cut
- Zoom In

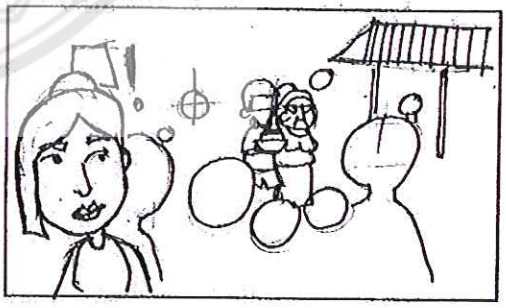


ศรและยายคุยกันอย่างสนุกสนาน Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -ธรรมชาติ
Camera - Normal Shot -เสียงศร
- Cut -เสียงยาย
-Fade Out



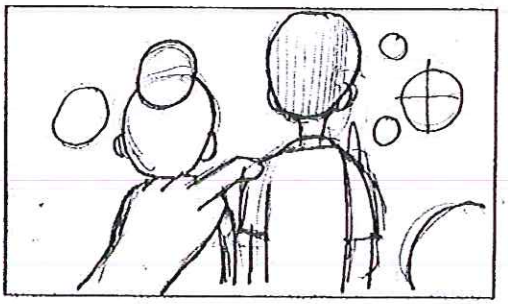
ทั้งคู่เดินทางไปวัดด้วยกัน Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -ธรรมชาติ
Camera - Exm Long Shot -ผู้คน
- Fade In -เดิน
- Zoom Zoom

ศรและยายเดินทางมาถึงตลาด Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงผู้คน
Camera - Long Sho
- Cut
- Zoom In

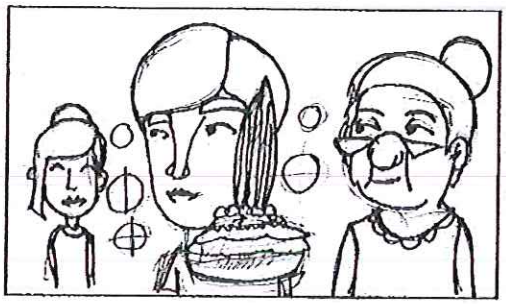


นิดสังเกตุเห็นศรและจำเขาได้ Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -ผู้คน
Camera - Normal Shot -ตกใจ
- Cut
- Pan

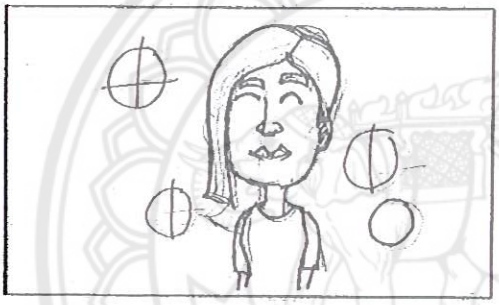
ภาพที่ 4.25 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 8



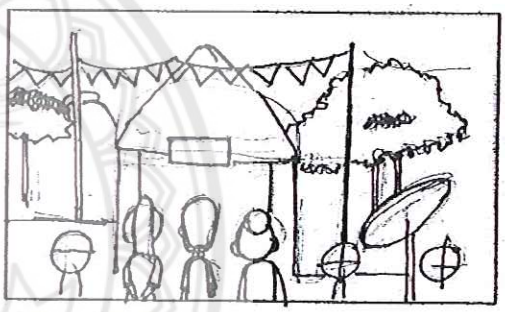
นิดเดินเข้าไป สะกิดสร Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ผู้คน
Camera - Normal Shot -เดิน
- Cut -เสียงนัด
- Zoom In
- มุมของบุคคลที่ 1



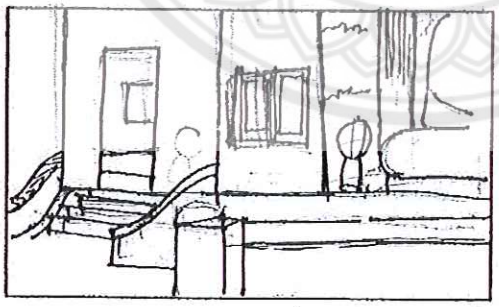
สรหันกลับมายังต้นทางของเสียง Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ผู้คน
Camera - Normal Shot
- Cut
- Pan



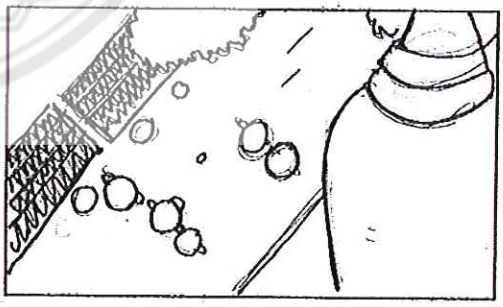
นิดยิ้มและทักทายสร Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ผู้คน
Camera - Normal Shot -เดิน
- Cut -เสียงนัด



ทั้งสามคนเดินทางไปวัดด้วยกัน Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ผู้คน
Camera - Long Shot -เดิน
- Cut
- Zoom Out

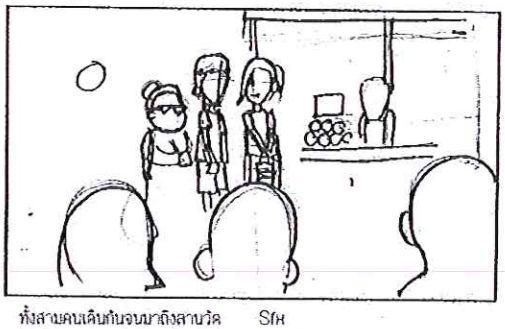


หลังเสร็จพิธีสารทเดือนสิบ Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ผู้คน
Camera - Long Shot -พระสวด
- Cut
- Zoom In

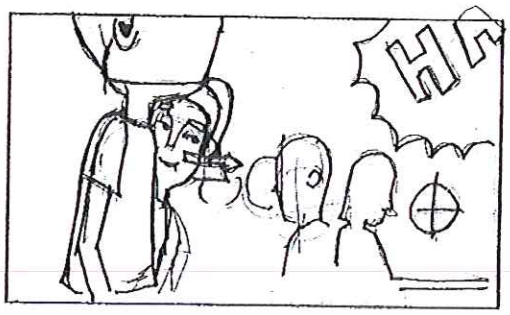


ยายเล่าประวัติของสารทเดือนสิบให้สร Sfx
นั่ง(ช่วงที่ 2) -ผู้คน
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เดิน
Camera - Exm Long Shot -เสียงยาย
- Zoom In -เสียงพระ

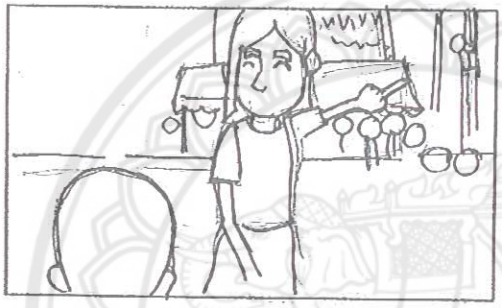
ภาพที่ 4.26 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 9



ทั้งสามคนเดินกันจนมาถึงลานวัด Sfx
Time 00:__:__.__ - 00:__:__.__ -ผู้คน
Camera - Long Shot -เดิน
- Zoom In

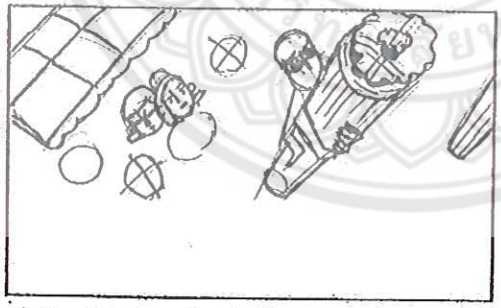


นิดได้ยินเสียงดีใจของผู้คน Sfx
Time 00:__:__.__ - 00:__:__.__ -ผู้คน
Camera - Normal Shot -เดิน
- Cut -เสียงเฮ



นิดชวนศรเข้าไปดูที่มาของเสียง Sfx
Time 00:__:__.__ - 00:__:__.__ -ผู้คน
Camera - Normal Shot -เสียงนิด
- Fade Out

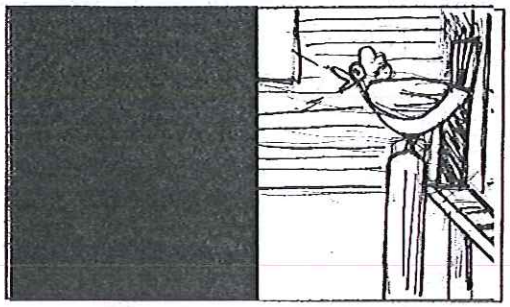
นิดและศรเดินไปยังที่มาของเสียง Sfx
Time 00:__:__.__ - 00:__:__.__ -ผู้คน
Camera - Fade In -เดิน
- Normal



ทั้งคู่เห็นคนกำลังแข่งหลาวชะโอนอยู่ Sfx
ฟัง(ช่วงที่ 2) -ผู้คน
Time 00:__:__.__ - 00:__:__.__ -เดิน
Camera - Wild Shot -เสียงเชียร์
- Cut

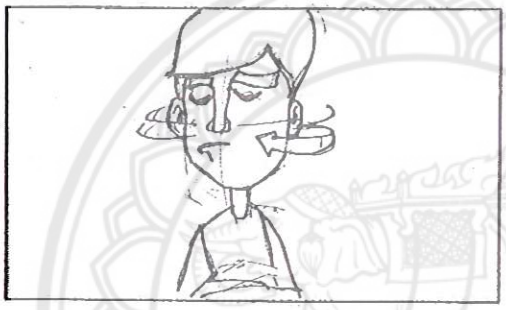
นิดหัวเราะแล้วนึกถึงเรื่องราวในอดีต Sfx
Time 00:__:__.__ - 00:__:__.__ -ผู้คน
Camera - Close Up Shot -เสียงเชียร์
- Zoom In -เสียงนิด
- Fade Back

ภาพที่ 4.27 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 10



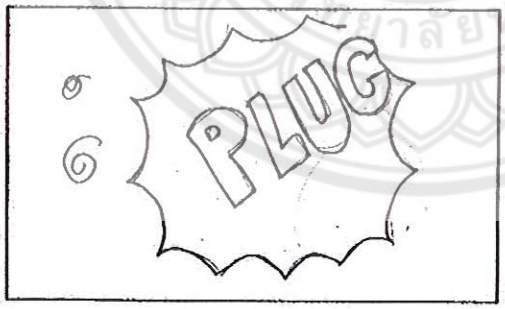
ย้อนกลับไปยังวัยเด็ก Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ธรรมชาติ
Camera - Fade In -ไก่ขัน
- Zoom In
- Long Shot

เสียงโวยวายดังมาจากบ้านหลังนึง Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -ธรรมชาติ
Camera - Long Shot -เสียงศร
- Cut



ศรปฏิเสธที่จะไปเที่ยวกับนิด Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงศร
Camera - Normal Shot
- Cut

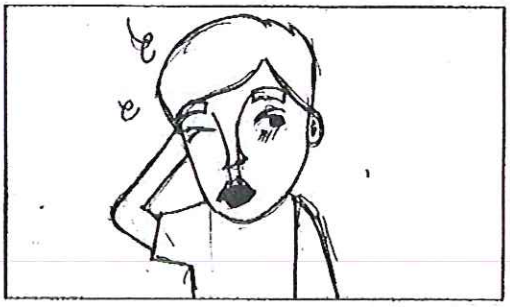
นิดขอร้องศรให้ไปเป็นเพื่อน Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงนิด
Camera -Normal Shot
-Cut



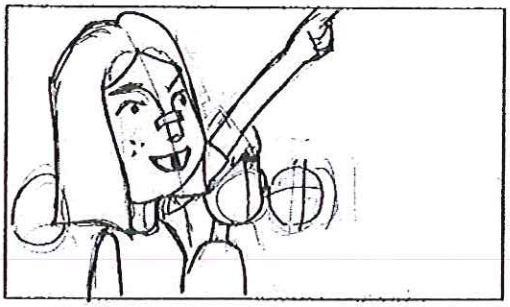
นิดกับศรทะเลาะกัน Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงทะเลาะ
Camera - Normal Shot
- Zoom In

ศรแย้นิดและถูกนิดลากไปงาน Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงนิด
Camera - Long Shot -เสียงศร
- Zoom In
- Cut

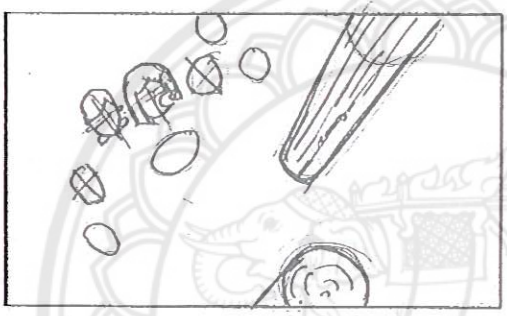
ภาพที่ 4.28 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 11



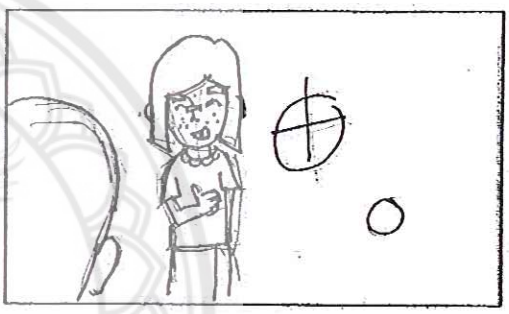
ศรคืบบาด้วยความมึนงง SFX
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงศร
Camera - Normal Shot -ผู้คน
- Cut -เชียร์



นัดชี้ให้ศรลุกขึ้นในงาน SFX
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงนัด
Camera -Close Up Shot -เสียงศร
- Cut

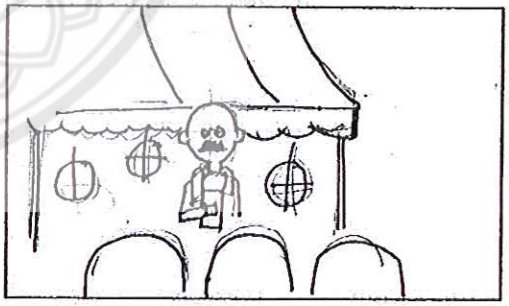


ช้างบนนั้นมีของรางวัลอยู่ SFX
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงนัด
Camera - Zoom Out -ผู้คน
- Cut -เชียร์
-Long Shot



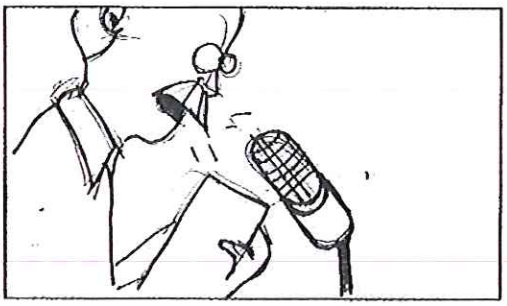
นัดบอกศรว่าเธอจะเอาของรางวัลมา SFX
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงนัด
Camera - Normal Shot -ผู้คน
- Cut -เชียร์

นัดหัวเราะอย่างดีใจ SFX
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงนัด
Camera - Close Up Shot -ผู้คน
- Zoom In -เชียร์
- Cut

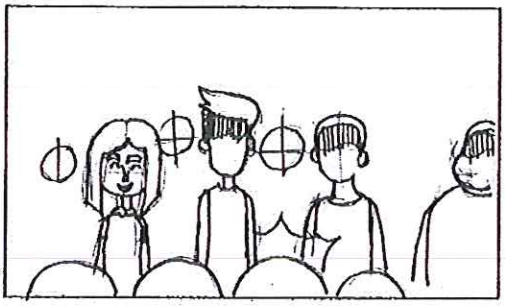


โฆษกในงานประกาศแข่งขัน SFX
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงประกาศ
Camera - Long Shot - ผู้คน
- Zoom In -เชียร์
- Cut

ภาพที่ 4.29 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 12

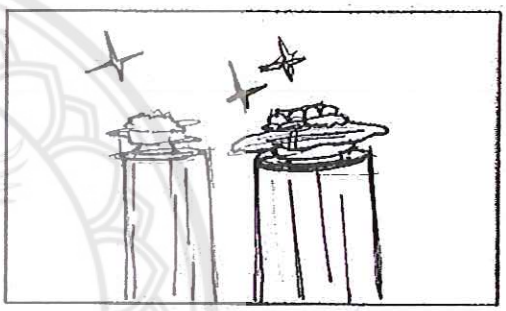


โฆษกในงานประกาศแข่งขัน Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงประกาศ
Camera - Close Up Shot - ผู้คน



นักกีฬาที่เข้าแข่งขันบางรายงานตัว Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงประกาศ
Camera - Normal Shot - ผู้คน
- Cut -เชียร์

โฆษกชี้ให้เห็นของรางวัลด้านบน Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงประกาศ
Camera - Bird View - ผู้คน
-Cut -เชียร์



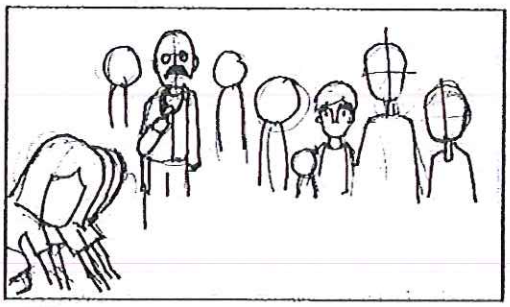
ของรางวัลเป็นขนมปากขายที่อยู่หลาว Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงประกาศ
Camera - Close Up Shot - ผู้คน
- Zoom In -เชียร์
- Cut

บิดเห็นของรางวัลแล้วดิ้นเต้น Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงประกาศ
Camera - Long Shot - ผู้คน
- Zoom In -เชียร์
- Cut
-Close Up

โฆษกบอกให้เตรียมตัวร้อม Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงประกาศ
Camera - Normal Shot - ผู้คน
-เชียร์

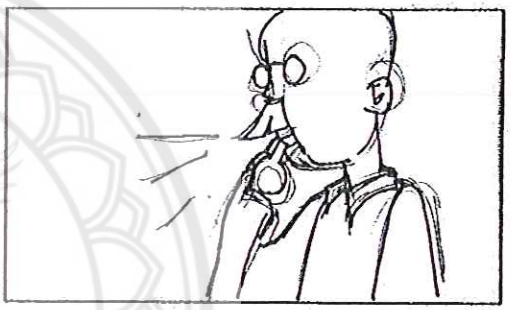
ภาพที่ 4.30 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 13

นักกีฬาเตรียมพร้อมแข่งขัน Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ - ผู้คน
Camera - Close Up Shot -เชียร์
- Zoom In
- Cut

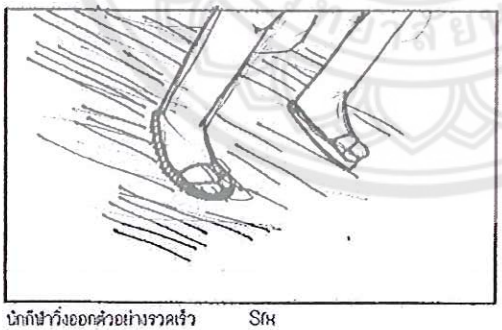


Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ Sfx
Camera - Normal Shot -เสียงประกาศ
- Zoom In - ผู้คน
- Cut -เชียร์

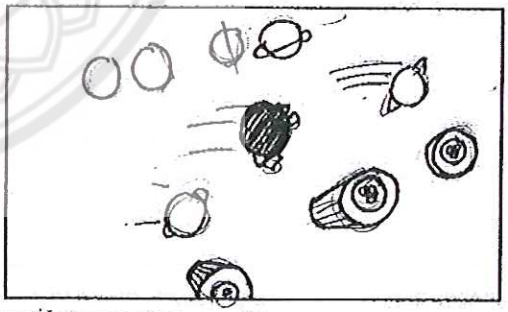
ครอบครองนิดด้วยความเป็นห่วง Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ - ผู้คน
Camera - Close Up Shot -เชียร์
- Zoom In
- Cut



โฆษกเป่าปากหวีดเริ่มการแข่งขัน Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงนกหวีด
Camera - Normal Shot - ผู้คน
-เชียร์

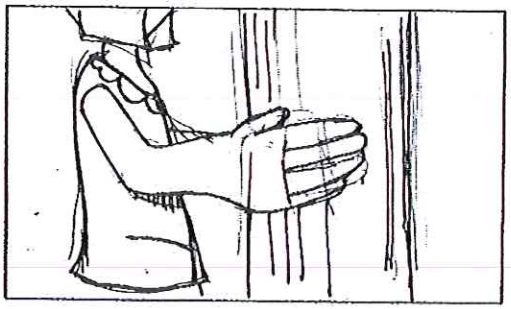


นักกีฬาวิ่งออกด้วยฝ่างรวดเร็ว Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงฝีเท้า
Camera - Close up Shot - ผู้คน
- Cut -เชียร์

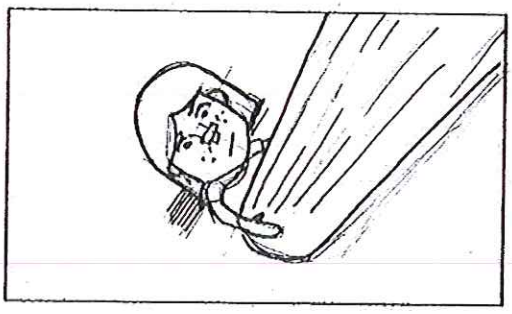


ทุกคนวิ่งไปจำหลาวของตัวเอง Sfx
Time 00:_ _:_ _ - 00:_ _:_ _ -เสียงฝีเท้า
Camera - Long Shot - ผู้คน
- Cut -เชียร์

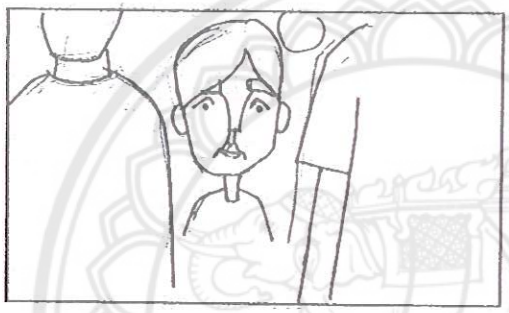
ภาพที่ 4.31 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 14



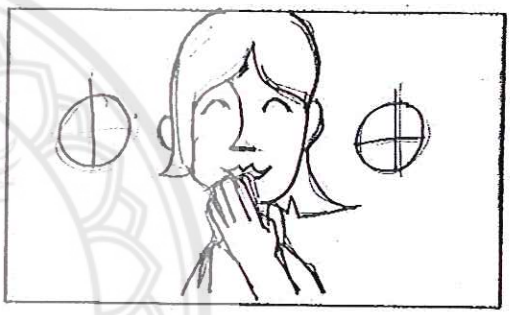
มือของทุกคนเกาะแน่นที่หลาว Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera - Close Up Shot -เชียร์
- Cut
-Zoom In



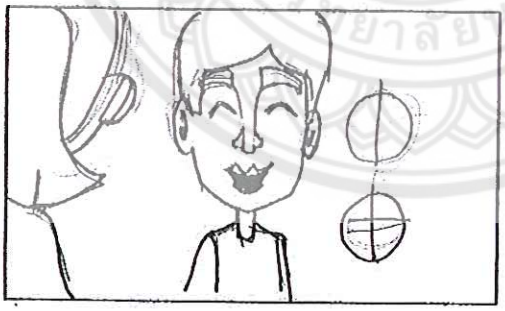
บิดของขึ้นไปยิ่งยอดหลาวของเธอ Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera - Pan -เชียร์
- Zoom Out
-Long Shot



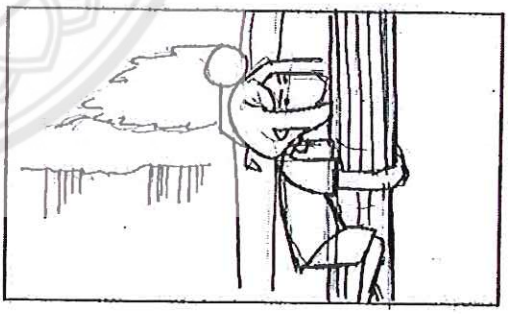
ศรของลูนิลอยู่ไปข้าง Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera - Normal Shot -เชียร์
- Cut
-Fade Back



บิดแอบข้าศรที่ลูกระวนกระวาย Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงหัวเราะ
Camera - Normal Shot - ผู้คน
- -เชียร์



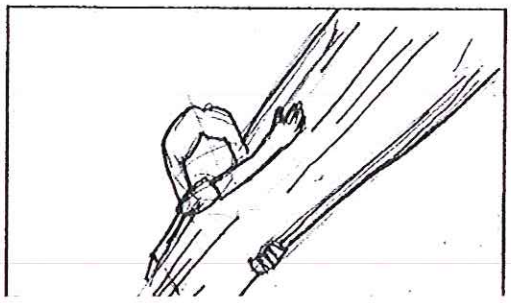
ศรรู้สึกเจ็บและหัวเราะเย้นกัน Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงหัวเราะ
Camera - Normal Shot - ผู้คน
- Cut -เชียร์
-Fade Back



บิดกำลังปีนหลาวด้วยความมุ่งมั่น Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera -Normal Shot -เชียร์
- Zoom In

ภาพที่ 4.32 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 14

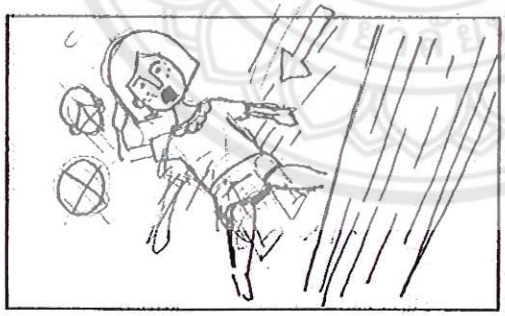
นิดมีสีหน้าที่ดูมุ่งมั่นมาก Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera - Close Up Shot -เชียร์
- Cut



นิดกำลังจะปีนขึ้นไปถึงยอดหลาว Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera - Long Shot -เชียร์
- Zoom In

แต่ระหว่างนั้นนิดกลับลื่นไถลลื่น Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงลื่น
Camera - Close Up Shot - ผู้คน
- Cut -เชียร์

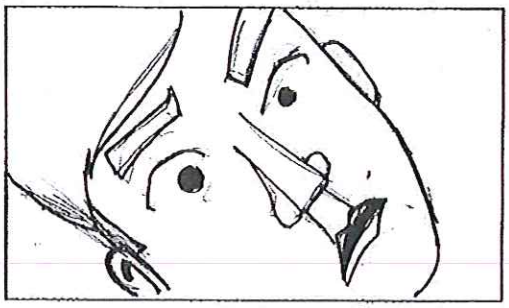
นิดรู้สึกตกใจมาก Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__
Camera - Close up Shot
- Zoom In



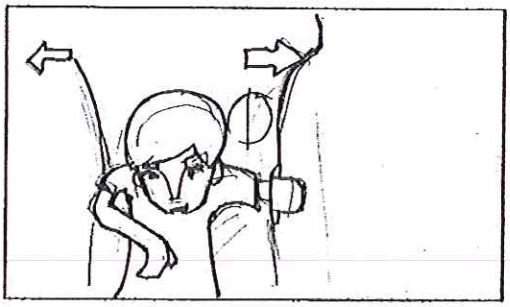
นิดกำลังร่วงลงมาจากหลาว Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงตกใจ
Camera - Long Shot - ผู้คน
- Pan

ศรเห็นนิดกำลังร่วงลง Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงศร
Camera - Normal Shot - ผู้คน
- Cut
-Zoom In

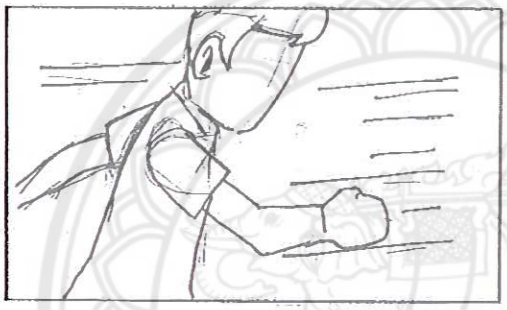
ภาพที่ 4.33 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 15



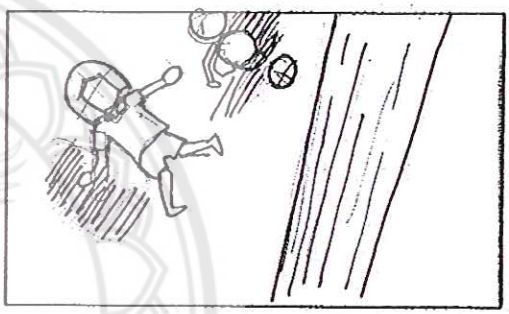
ศรตัดสินใจที่จะเข้าไปช่วยเหลือนิด SFX
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera - Close Up Shot
- Cut
-Zoom In



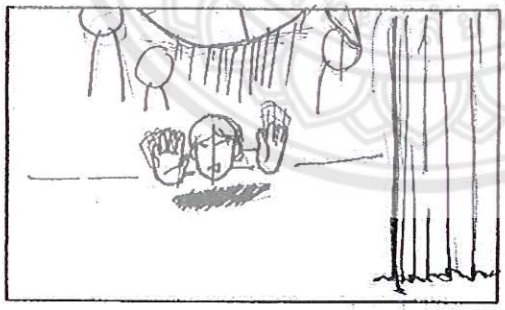
ศรแหวกย่านผู้คนที่ขวางทาง SFX
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera - Normal Shot
- Cut



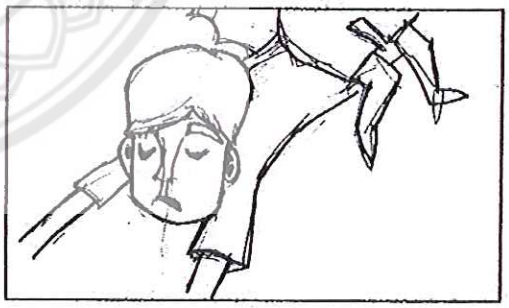
พร้อมกับวิ่งไปหานิดอย่างรวดเร็ว SFX
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงวิ่ง
Camera - Normal Shot - ผู้คน



นิดกำลังจะร่วงลงมายังพื้นข้างล่าง SFX
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงนิด
Camera - Long Shot - ผู้คน
- Cut -เสียงวิ่ง



กระโดดเข้าไปยังข้างล่างของหลาว SFX
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงศร
Camera - Normal Shot - ผู้คน
- Cut
-Fade Out



ศรเอาตัวเองเข้าไปรับนิดไว้ SFX
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงศร
Camera - Normal Shot - ผู้คน
- Cut -เสียงกระแทก
-Fade In

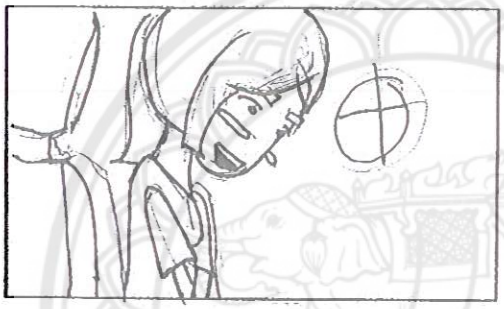
ภาพที่ 4.34 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 16

ทั้งคู่หัวเราะกันอย่างสนุกสนาน
Time 00:__:__ _ - 00:__:__ _
Camera - Normal Shot
-Fade Back

Sfx
-เสียงศร
-เสียงนิล
- ผู้คน

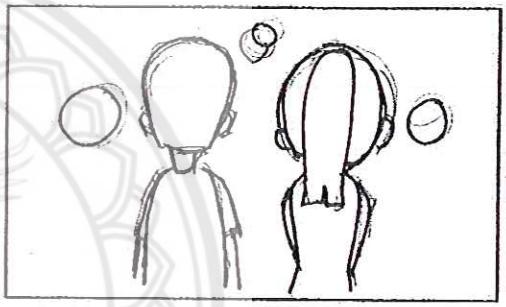
ศรหัวเราะอย่างเขินอาย
Time 00:__:__ _ - 00:__:__ _
Camera - Normal Shot
- Cut

Sfx
-เสียงศร
- ผู้คน
-



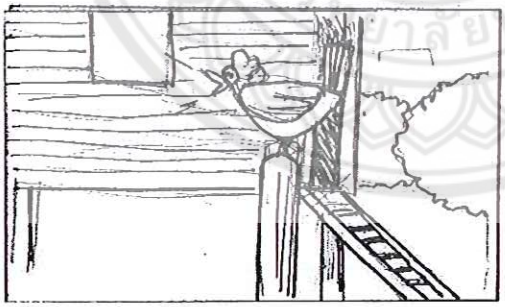
นิลขอบคุณศรที่ช่วยเธอไว้
Time 00:__:__ _ - 00:__:__ _
Camera - Close Up Shot
- Zoom In

Sfx
-เสียงนิล
- ผู้คน



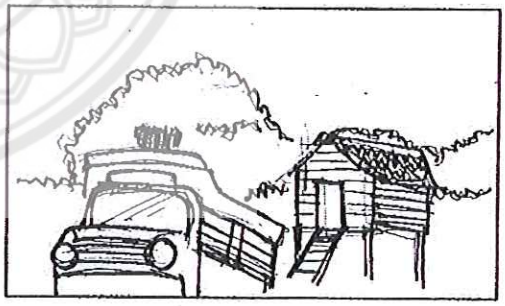
ศรตัดสินใจเดินไปส่งนิลที่บ้าน
Time 00:__:__ _ - 00:__:__ _
Camera - Normal Shot
- Cut
-Fade Out

Sfx
-เสียงศรและนิล
- ผู้คน



เช้าวันต่อมา
Time 00:__:__ _ - 00:__:__ _
Camera - Exm Long Shot
-Fade In
-Zoom In

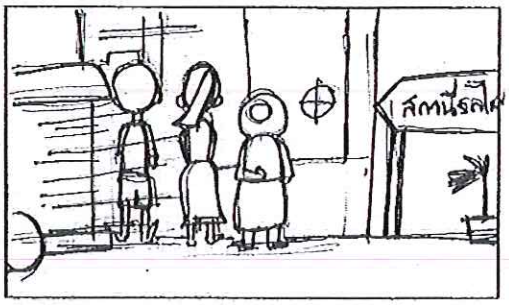
Sfx
-เสียงไก่ขัน
- ผู้คน
-ธรรมชาติ



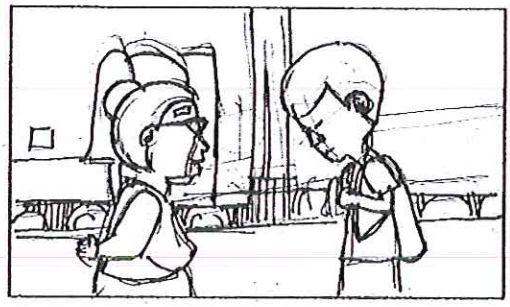
ศรเดินทางกลับกรุงเทพ
Time 00:__:__ _ - 00:__:__ _
Camera - Long Shot
- Cut
-Zoom In

Sfx
-เสียงสตาร์ทรถ
- ผู้คน
-ธรรมชาติ

ภาพที่ 4.35 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 17



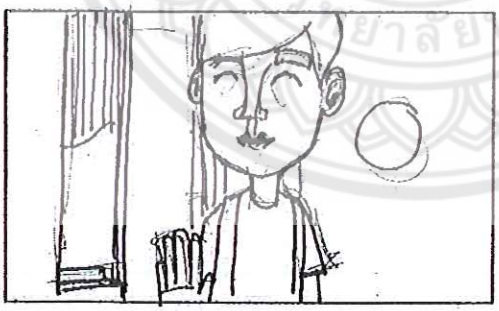
ยายและบิดาส่งศรที่สถานีรถไฟ Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงประกาศ
Camera - Long Shot - ผู้คน
- Fade In -รถยนต์
-รถไฟ



ศรบอกลานิดและยาย Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงประกาศ
Camera - Normal Shot - ผู้คน
- Cut -รถไฟ
-Zoom In -เสียงศร

ศรไหว้บอกลายาย Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงประกาศ
Camera - Close up Shot - ผู้คน
-Zoom In -รถไฟ

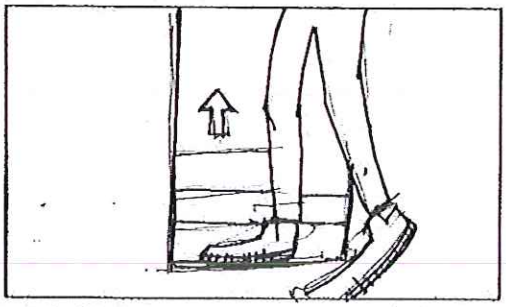
ยายอวยพรให้ศรกลับอย่างปลอดภัย Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงประกาศ
Camera - Normal Shot - ผู้คน
- Cut -รถไฟ
-เสียงยาย



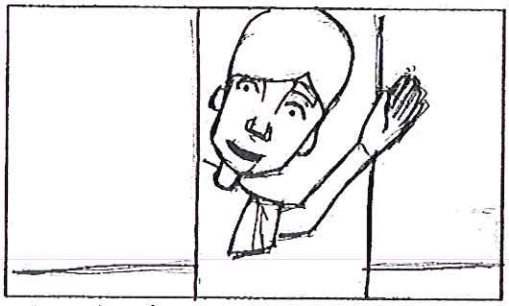
ศรโบกมือลาทั้งคู่ Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -เสียงประกาศ
Camera - Normal Shot - ผู้คน
-รถไฟ

นิดบอกลาศร Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera - Normal Shot -รถไฟ
-เสียงนิด

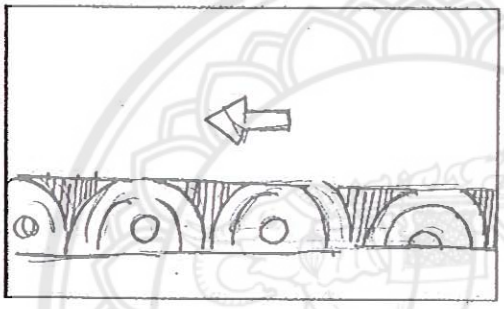
ภาพที่ 4.36 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 18



ศรก้าวขึ้นรถไฟอย่างช้าๆ Sfx
Time 00:00:00 - 00:00:00 -ผู้คน
Camera - Normal Shot -รถไฟ
- Cut

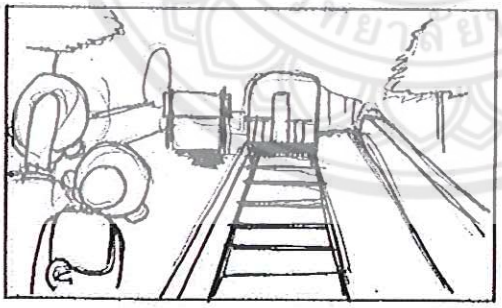


ศรโบกมือลาทั้งผู้อีกครั้ง Sfx
Time 00:00:00 - 00:00:00 - ผู้คน
Camera - Close Up Shot -รถไฟ
- Zoom In -เสียงประกาศ

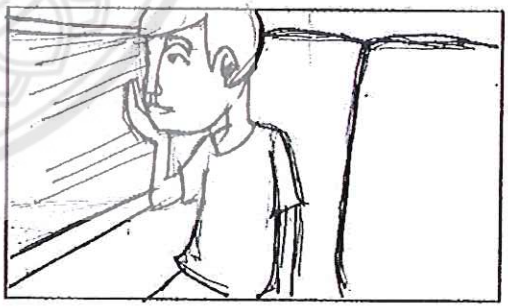


รถไฟเคลื่อนออกจากชานชลา Sfx
Time 00:00:00 - 00:00:00 -รถไฟ
Camera - Close Shot
-Track

ศรเดินเข้ามายังโบกี้รถไฟ Sfx
Time 00:00:00 - 00:00:00 -รถไฟ
Camera - Normal Shot -คนคุย
- Cut
- Zoom In

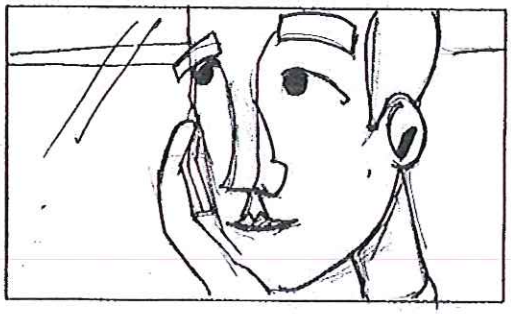


ทั้งคู่มองดูรถไฟออกเดินทาง Sfx
Time 00:00:00 - 00:00:00 - ผู้คน
Camera - Zoom Out -รถไฟ
-Long Shot

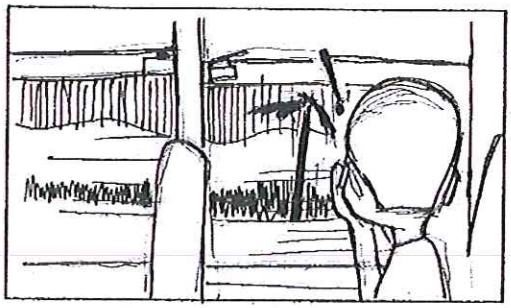


ศรนั่งอยู่บนรถไฟ Sfx
Time 00:00:00 - 00:00:00 - ผู้คน
Camera - Normal Shot -รถไฟ
- Cut
-Zoom In

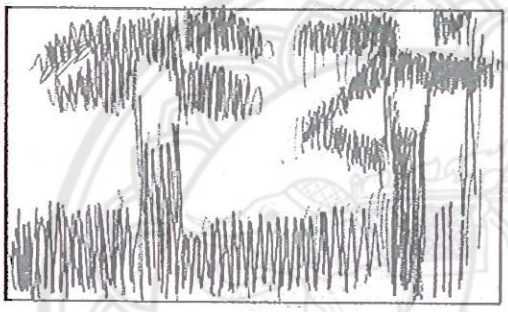
ภาพที่ 4.37 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 19



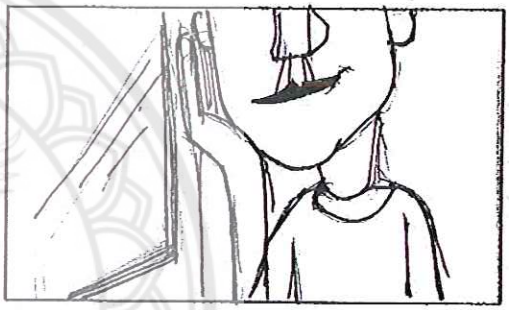
ศรรู้สึกมีความสุข Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - ผู้คน
Camera - Close Up Shot -รถไฟ
-Zoom In



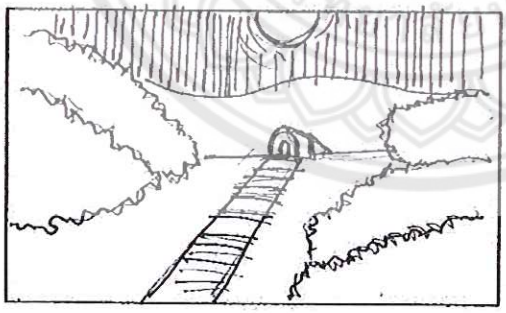
ระหว่างนั้นเขาหันไป Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -รถไฟ
Camera - Normal Shot
- Pan
-Zoom In



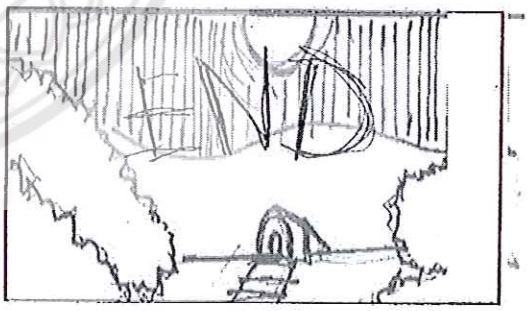
สิ่งนั้นกำลังเคลื่อนไหวไปมาและส่งเสียง Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ - เสียงหวีด
Camera - Close Up -รถไฟ
-Zoom In



ศรเข้าใจในสิ่งที่เขาฝันเห็น Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -รถไฟ
Camera - Close Up Shot
-Zoom In



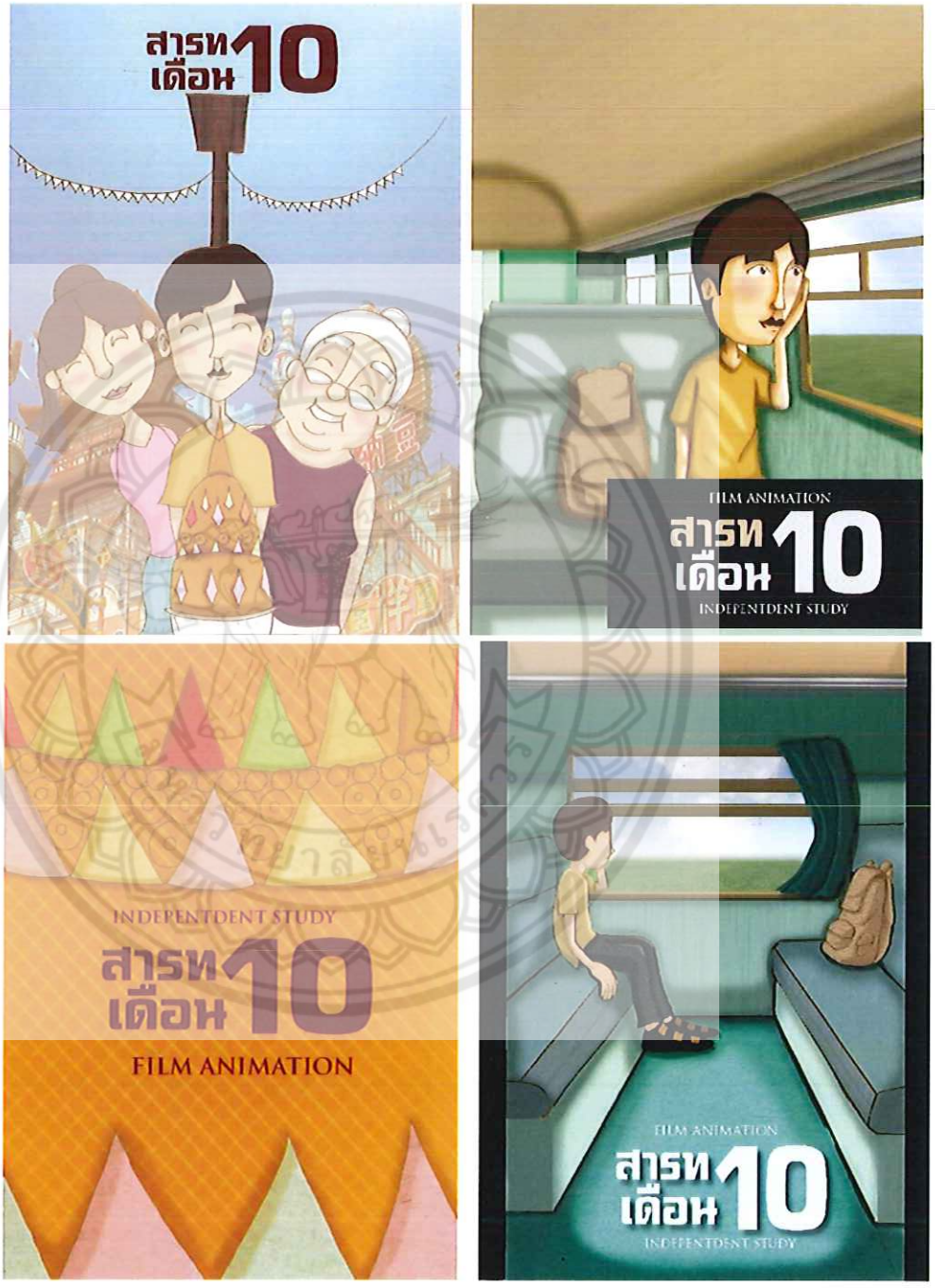
รถไปออกเดินทางกลับกรุงเทพ Sfx
Time 00:__:__:__ - 00:__:__:__ -รถไฟ
Camera - Wild Shot
-Zoom Out
-Fade Out



ภาพที่ 4.38 ภาพ Story Board สารทเดือนสิบ 20

4.4 โปสเตอร์

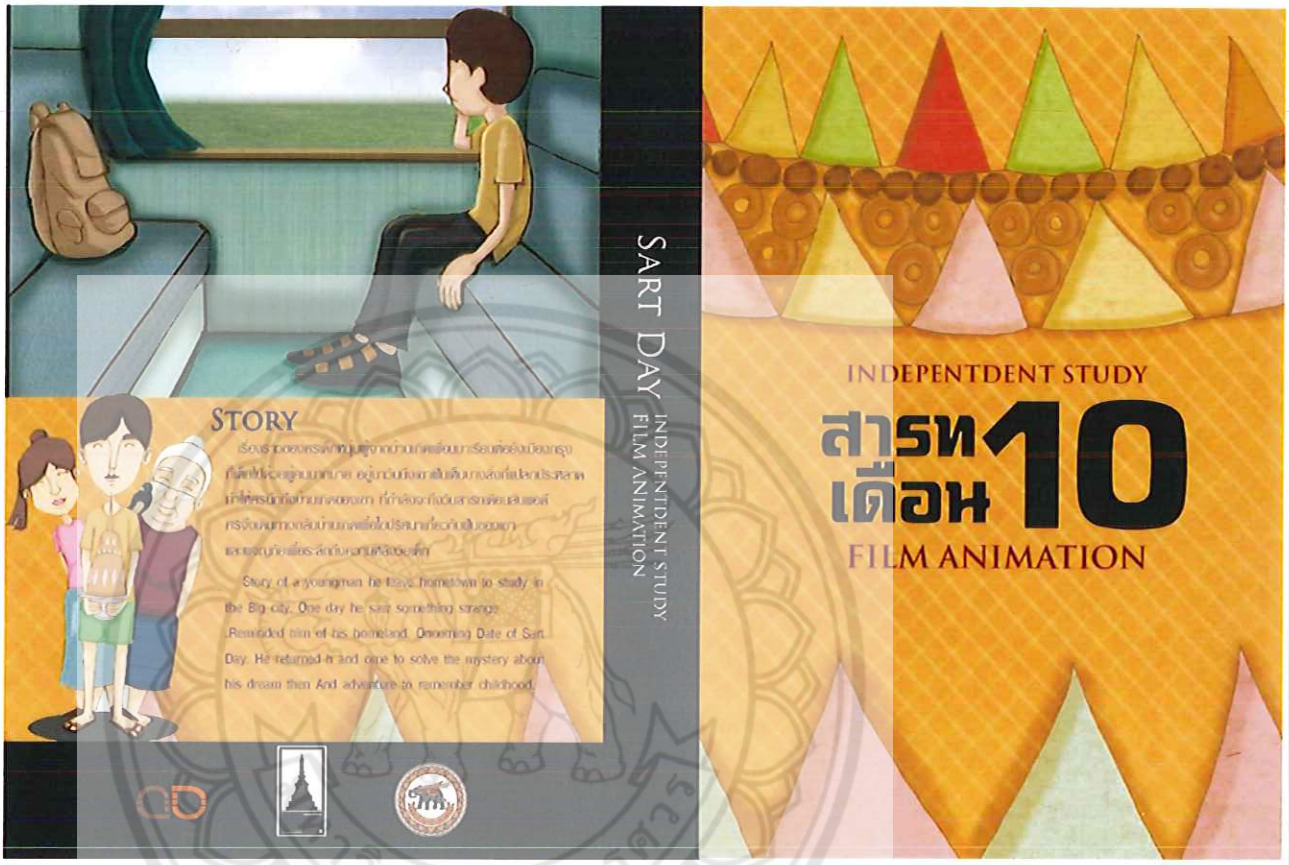
แนวคิดของโปสเตอร์ คือผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโปสเตอร์มาทั้งหมด 4 แบบ โดยมีการคัดเลือกจากเนื้อหา ตัวละคร หรือสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับประเพณีสารทเดือนสิบภายในเนื้อเรื่องนำมาจัดทำ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับหัวข้อของงานวิจัยและมีความน่าสนใจ



ภาพที่ 4.39 ภาพโปสเตอร์สารทเดือนสิบ

4.5 ดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ผลงาน

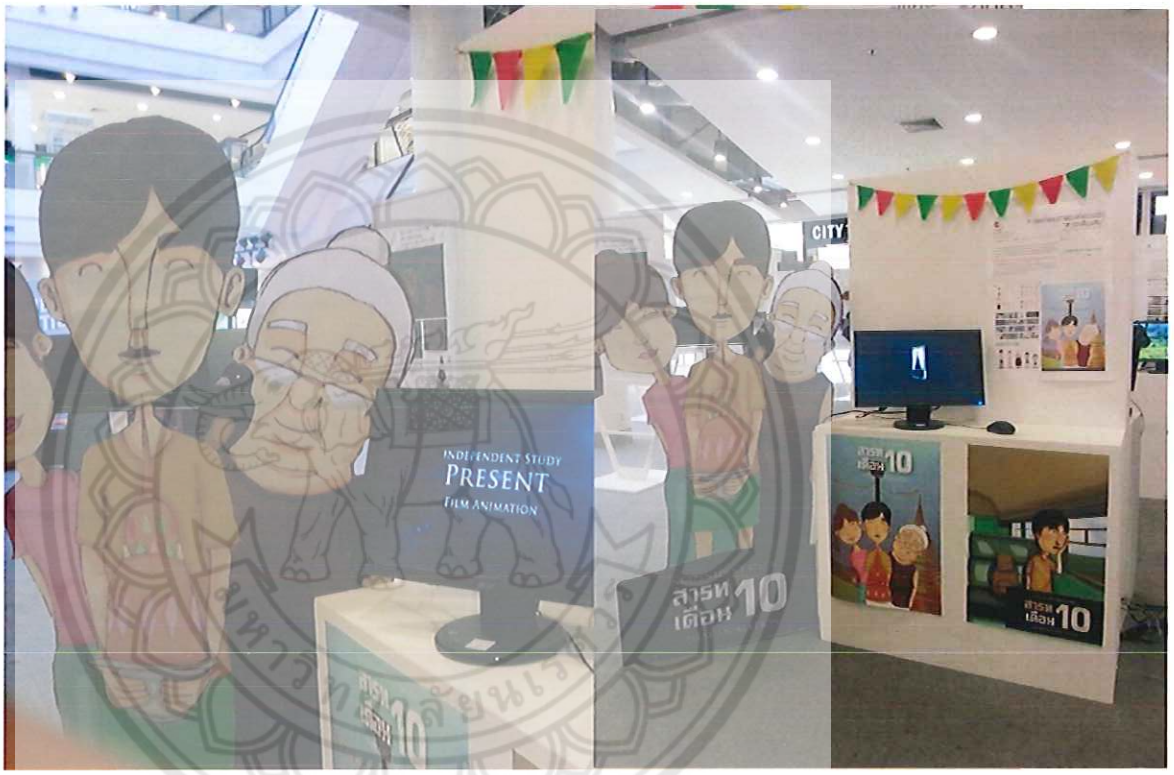
1 กล่องจะมี 1 เรื่องแยกกัน ใช้ภาพภาพเดียวกับโปสเตอร์ ด้านหลังของกล่องจะมีเรื่องย่อและภาพตัวอย่างบางฉากที่มีภายในเรื่อง



ภาพที่ 4.40 ภาพหน้าปกและหลังปกดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ผลงาน

4.6 บูธแสดงผลงาน

บูธแสดงผลงานจัดแสดงภายในงานนิทรรศการ SAY PLAY ทำเป็นเล่นเห็นดีไซน์ ที่เซ็นทรัลพลาซาพิษณุโลก ในบูธประกอบไปด้วยโปสเตอร์ บอร์ดข้อมูล คอมพิวเตอร์สำหรับเปิดฉายผลงาน และนามบัตรสำหรับผู้ที่สนใจ



ภาพที่ 4.41 ภาพบูธแสดงผลงาน

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

5.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

จากวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อแอนิเมชั่น เพื่อนำเสนอเรื่องราว และประวัติความเป็นมาของประเพณีสารทเดือนสิบ เพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าใจ และจดจำได้ง่ายขึ้น และเพื่อให้คุณค่าความสำคัญของประเพณีที่มีสืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ

5.2 ขอบเขตการศึกษา

5.2.1 ขอบเขตการออกแบบ

การออกแบบภาพยนต์แอนิเมชั่น เรื่อง สารทเดือนสิบ มีความยาวทั้งสิ้น 5 นาที สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต ประวัติความเป็นมา ประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชนในชนบท ที่รวมตัวกันในวันสารทเดือนสิบ เพื่อทำความเคารพบรรพบุรุษในสมัยก่อน อีกทั้งยังเป็นการรักษามรดกประเพณีที่มีสืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ อีกทั้งยังมีการสอดแทรกข้อคิดและเกร็ดความรู้ต่างๆ ไว้ในเนื้อหาของเรื่อง เช่น อาหารที่ใช้ กิจกรรมที่จัดขึ้น ซึ่ง การออกแบบภาพยนต์แอนิเมชั่น เรื่องสารทเดือนสิบจะมีรูปแบบการนำเสนอผลงานดังนี้

- ดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ผลงาน
- โปสเตอร์ประกอบงาน
- รายงานวิทยานิพนธ์
- บูธแสดงผลงาน

5.2.3 ขอบเขตด้านเทคนิค

ภาพยนต์แอนิเมชั่น

5.2.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

งานวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษาหาข้อมูลเพื่อการออกแบบและสร้างภาพยนตร์สั้น เป็นเวลาทั้งสิ้น 9 เดือน เริ่มตั้งแต่ ตุลาคม พ.ศ. 2556 ถึง มิถุนายน พ.ศ. 2557

5.3 กลุ่มเป้าหมาย

คือเด็กเยาวชนหรือบุคคลทั่วไป ภาพยนต์แอนิเมชั่นเรื่องนี้นำเสนอเกี่ยวกับประเพณีสารทเดือนสิบของไทย ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงประวัติความเป็นมา อาหาร และกิจกรรมที่เกิดขึ้นในวันสารทเดือนสิบ ในรูปแบบที่แปลกใหม่ ผ่านทางตัวละคร ภาพ พร้อมทั้งยังมีการสอดแทรกทัศนคติต่างๆ เพื่อให้สามารถจดจำ และนำไปประยุกต์ใช้หรือบอกกล่าวต่อกันได้

5.4 ข้อตกลงเบื้องต้น

5.4.1 เป็นภาพยนต์แอนิเมชั่น บอกเล่าเรื่องราว ประวัติ และประเพณี ของวันสารทเดือนสิบ

5.4.2 เป็นภาพยนต์แอนิเมชั่นที่มีเวลาไม่เกิน 5 นาที

5.4.3 ภาพยนต์แอนิเมชั่นตัวอย่าง ระยะเวลา 2 นาที

5.4.4 ในการนำเสนอผลงานชิ้นนี้ นอกจากภาพยนตร์สั้น จะมีชิ้นงานประกอบดังนี้

5.4.4.1 ซีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่

5.4.4.2 โปสเตอร์ประกอบงาน

5.4.4.3 รายงานวิทยานิพนธ์

5.4.4.4 บูทนำเสนอ

5.4.5 เครื่องมือที่ใช้

5.4.5.1 โปรแกรม Photoshop

5.4.5.2 โปรแกรม Toon Booms

5.4.5.3 โปรแกรม Premiere Pro

5.4.5.4 ไมค์

5.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

รูปแบบและแนวทางการนำเสนอ การออกแบบภาพยนต์แอนิเมชั่นวันสารทเดือนสิบสามารถทำให้ประชาชนหรือบุคคลที่ทั่วไปสามารถเข้าใจเกี่ยวกับประวัติและประเพณีวันสารท

เดือนสิบ และรู้ถึงคุณค่าของมรดกทางประเพณีที่มีสืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ ผ่านทางภาพยนต์แอนิเมชั่น

5.6 ปัญหาในการวิจัย

ปัญหาหลักคือ เนื้อหาของเรื่องขาดความน่าสนใจ ยังไม่สามารถเข้าถึงวัตถุประสงค์ที่ต้องการที่จะสื่อได้ เนื่องจากช่วงแรกตัวผู้วิจัยเลือกที่จะทำเนื้อเรื่องในส่วนของประวัติศาสตร์เป็นหลักทำให้ข้อมูลบางอย่างไม่เพียงพอ เช่น รูปแบบของเสื้อผ้า เอกลักษณ์ของตัวละครขาดความน่าสนใจ รองลงมาเป็นเรื่องของระยะเวลาการทำงานที่นานเกินไป ทำให้ตารางการทำงานหลายอย่างต้องเลื่อนปรับเปลี่ยนไปเรื่อยๆ เพื่อให้ตัวผลงานสำเร็จลุล่วงจึงทำให้ตัวผลงานล่าช้าเกินขอบเขตที่กำหนด

5.7 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

5.7.1 ปรับแก้ในส่วนของตัวเนื้อเรื่องให้มีความใกล้ตัวและมีความน่าสนใจมากขึ้น สามารถสะท้อนถึงประเพณีสารทเดือนสิบ และบอกเล่าประวัติความเป็นมาได้อย่างละเอียดและรัดกุม

5.7.2 ควรจัดตารางเวลาให้เหมาะสมกับระยะเวลา และมีความละเอียดในการทำงาน เพื่อให้ผลงานสามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

บรรณานุกรม

แปลก สนธิรักษ์. (2523). **พิธีกรรม และ ประเพณี.** (พิมพ์ครั้งที่8). กรุงเทพมหานคร: บริษัท สำนักพิมพ์ ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

ศิริวรรณ คุ้มโห้. (2540). **วันและประเพณีสำคัญ.** (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: บริษัท สำนักพิมพ์ เดอะบุ๊คส์.

สมปราชญ์ อัมมะพันธุ์. (2545). **ประเพณีท้องถิ่นภาคใต้.** กรุงเทพมหานคร: บริษัท สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์จำกัด.

พิมุติ รุจิรากูล. (2554). **ประเพณีและพิธีกรรม 4 ภาคของไทย.** กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วน จำกัดครีเอทบุ๊ค.

เทพ เขียนธรรม. (2550) (พิมพ์ครั้งที่ 12). **เปรตหรือผีมีจริงหรือไม่.** กรุงทพมหานคร: บริษัท สำนักพิมพ์ ดวงกมลพับลิชชิ่ง จำกัด.

กิตติคุณ อำไพ สุจริตกุล. (2549) (พิมพ์ครั้งที่ 8). **ชาดก 40 เรื่อง.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ ธรรมดาจำกัด.

อานนท์ อาทิตย์อุทัย. (2549) **เรื่องเล่าจากคุณปู่ ภาคใต้.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แสงดาว จำกัด.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (30 เมษายน 2557). **ประเพณีสารทเดือนสิบ.** เข้าถึงได้จาก http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%93%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%97%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%9A (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

อุกฤษฎ์. (12 สิงหาคม 2552). **งานเดือนสิบ นครศรีธรรมราช (ประวัติความเป็นมา).** เข้าถึงได้จาก: http://www.oknation.net/blog/print.php?id=485435. (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

ASTV ผู้จัดการออนไลน์. (7 ตุลาคม 2555) **บุญสารทเดือนสิบเมืองคอน**.เข้าถึงได้จาก: http://www.manager.co.th/travel/viewnews.aspx?NewsID=9550000121753 (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

จันทรา ทองสมัคร. (16 พฤษภาคม 2550). **ประวัติวันสารทเดือนสิบ**. เข้าถึงได้จาก: http://www.culture-ns.go.th/www/10month.html (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

ชัชวาลย์ ชิงชัย. (11 เมษายน 2550). ภาค 4 วิจัยชาดก. เข้าถึงได้จาก: http://www.buddhism.rilc.ku.ac.th/chachawarn/version2/?q=node/7 (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

พิชัย อนุราช. (14 กันยายน 2551). การสร้าง Story Board. เข้าถึงได้จาก: http://sccomputer.igetweb.com/articles/507476/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88-4-%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87-StoryBoard.html. (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

Adam Finkelstein. (8 มิถุนายน 2553). Lighting and Shading Animation. เข้าถึงได้จาก: http://www.cs.princeton.edu/courses/archive/spr03/cs426/lectures/22-cel.pdf (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

AIM Centre for animation. (9 สิงหาคม 2553). 12 Principles of Animation. เข้าถึงได้จาก: http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a_notes/anim_principles.html. (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

Jetrel. (18 มิถุนายน 2554). Basic Animation Tutorial. เข้าถึงได้จาก: http://wiki.wesnoth.org/Basic_Animation_Tutorial. (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

Papamama. (6 ตุลาคม 2553). **เปรต : ญาติพระเจ้าพิมพิสาร.** เข้าถึงได้จาก:

http://www.sil5.net/index.asp?contentID=10000004&title=%E0%BB%C3%B5+%3A+%AD%D2%B5%D4%BE%C3%D0%E0%A8%E9%D2%BE%D4%C1%BE%D4%CA%D2%C3&getarticle=33&keyword=&catid=2 (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

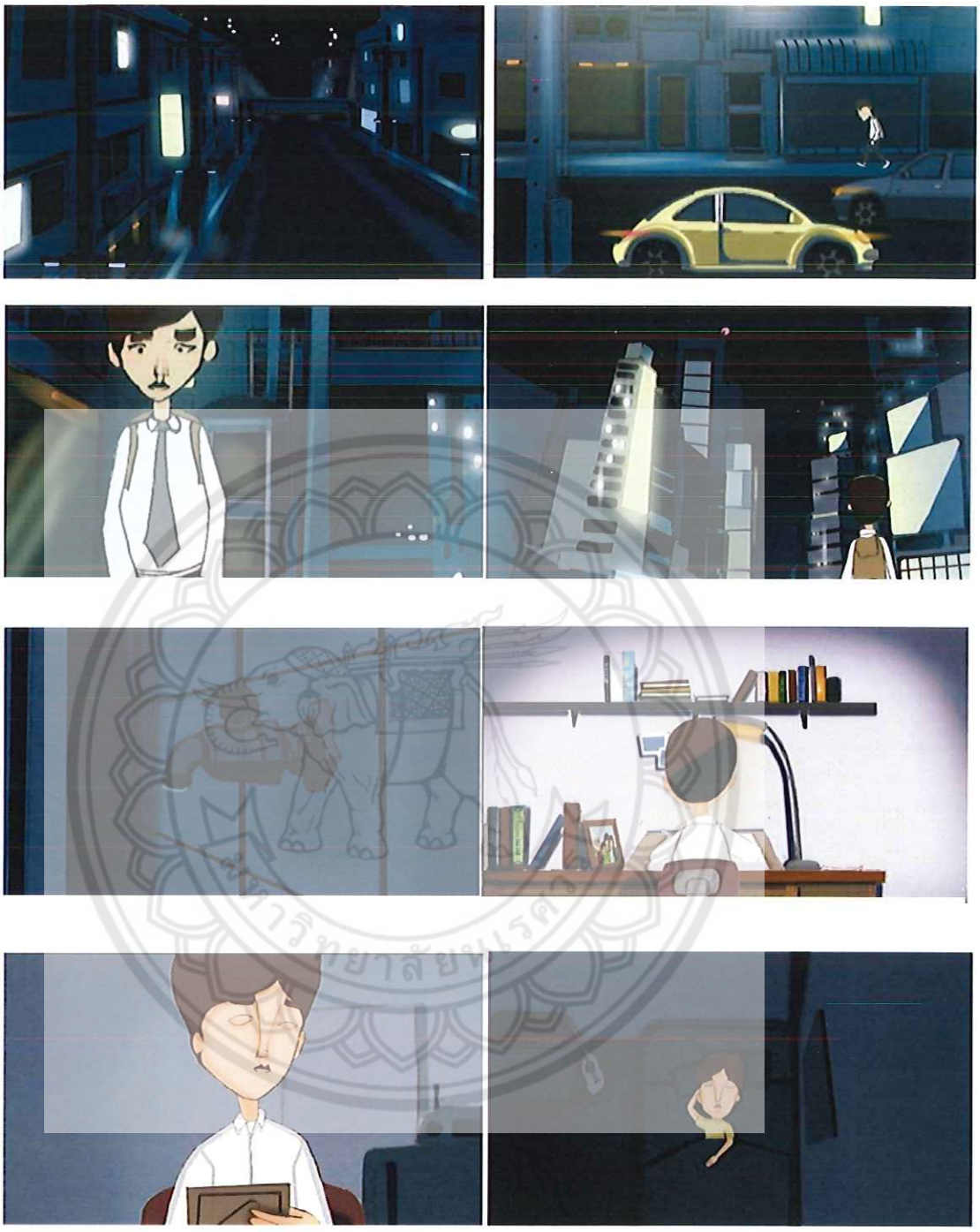
Tripitaka. (8 สิงหาคม 2549). **พระสุตตันตปิฎก ขุนทกนิกาย.** เข้าถึงได้จาก:

http://www.tripitaka91.com/91book/book59/551_600.htm (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

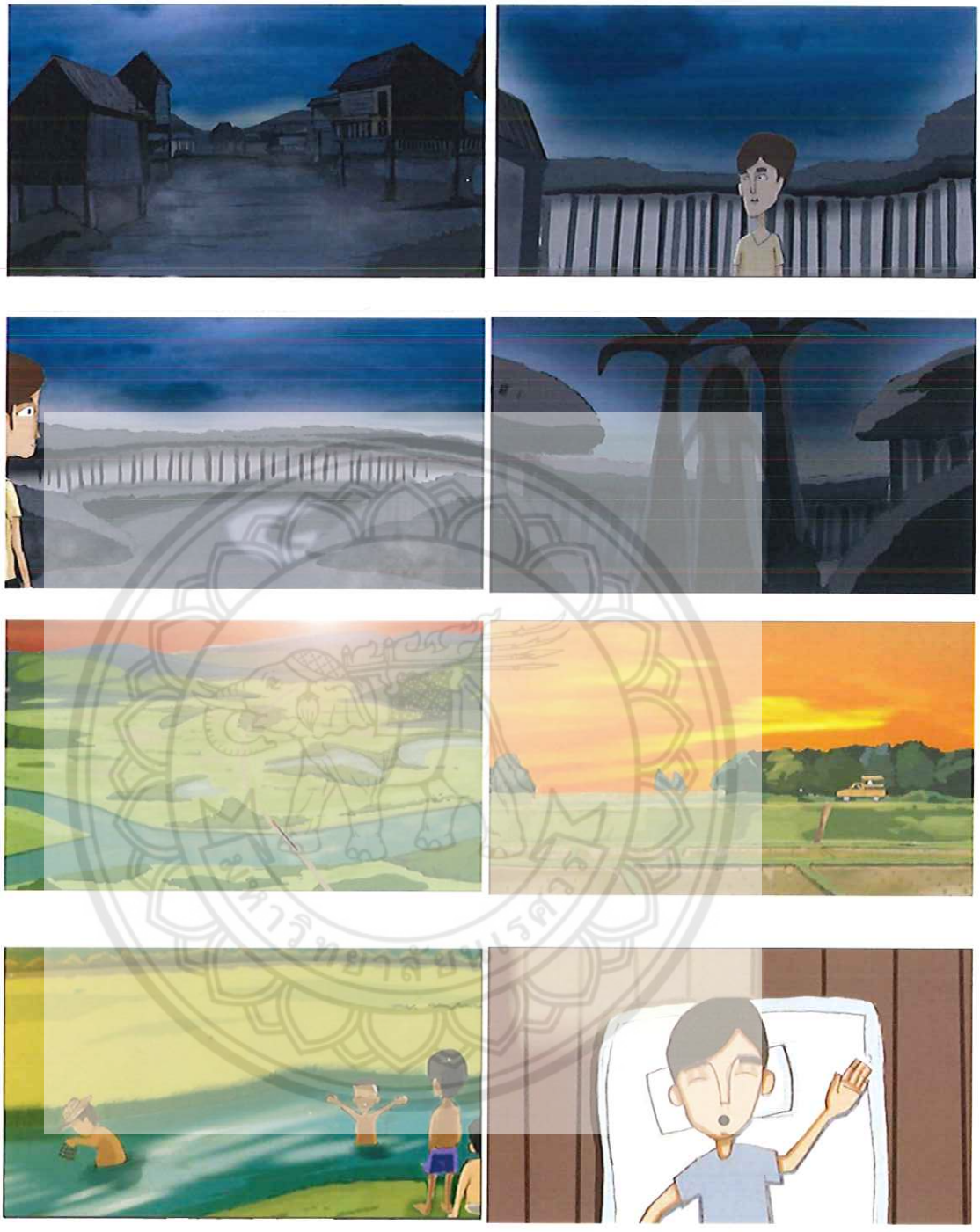
Watinataran. (23 กันยายน 2556). **นิทานชาดก 500 ชาติ.** เข้าถึงได้จาก:

http://www.intaram.org/index.php?lay=show&ac=article&Ntype=34 (วันที่ค้นข้อมูล: 6 พฤษภาคม 2557).

ภาคผนวก



ภาพที่ 5.1 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น “สารทเดือนสิบ”



ภาพที่ 5.2 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น "สารทเดือนสิบ"

ภาพที่ 5.3 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น “สารทเดือนสิบ”

ภาพที่ 5.4 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น “สารทเดือนสิบ”

ภาพที่ 5.5 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น “สารทเดือนสิบ”

ภาพที่ 5.6 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนต์แอนิเมชั่น “สารทเดือนสิบ”

ปัจฉิมลิขิต

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยอยากฝากถึงทุกคนที่ผ่านเข้ามาอ่านบทความนี้ จากที่ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาศึกษางานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยต้องการให้ทุกคนหันมาอนุรักษ์และสนใจวัฒนธรรม ประเพณีที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น

แม้ว่าในทุกวันนี้วัฒนธรรมเหล่านี้จะยังไม่เลือนหายไป แต่อนาคตเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน ดังนั้นเราควรที่จะหันมาใส่ใจที่จะอนุรักษ์วัฒนธรรมของบรรพบุรุษ ที่มีมาเนิ่นนาน เพราะวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นสิ่งที่มีคุณค่ามากที่เราควรจะเก็บรักษาไว้เพื่อให้ลูกหลานได้รับทราบถึงอดีตและใช้เป็นคติเตือนใจในการใช้ชีวิต การอนุรักษ์ไว้นั้นอาจจะมีหลายวิธี เพียงเราวิธีที่เราคิดว่าสะดวก และเหมาะสมที่สุดนั้นมาใช้ ท้ายที่สุดถ้ามันไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้อง อย่างน้อยเราก็ได้พยายามแล้ว แล้วความพยายามนั้น จะไม่สูญเปล่าอย่างแน่นอน มันอาจจะส่งผลกระทบถึงบางอย่าง และความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆจะเกิดขึ้น

จากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จะเห็นได้ว่า วัฒนธรรมและประเพณีไทยหลายอย่างเป็นสิ่งที่ถึงเวลาที่คนรุ่นหลังสมควรที่จะออกมาอนุรักษ์ ดูแลรักษาไว้ เพื่อสืบทอดประเพณีไทยที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณและภาพยนตร์อนิเมชั่นชุดนี้ก็เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่จะช่วยอนุรักษ์ศิลปะและประเพณีไทยไว้ให้คงอยู่

ผู้วิจัยหวังว่า ทุกคนช่วยกันอนุรักษ์ สืบทอด วัฒนธรรมประเพณีไทยที่ดีงาม ที่บรรพบุรุษสืบทอดและส่งต่อมายังชนรุ่นหลัง เพื่อให้บุคคลรุ่นต่อไปไม่ลืมรากเหง้าของของวัฒนธรรมประเพณีไทย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายศุภพล ประชุมพร
วัน เดือน ปีเกิด	21 เมษายน 2535
สถานที่เกิด	อำเภอ ปากเกร็ด จังหวัด นนทบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	239/375 หมู่ 8 ตำบล มะขามเตี้ย อำเภอ เมือง จังหวัด สุราษฎร์ธานี 84000
ติดต่อ	โทรศัพท์ 0814152967 E-Mail : theaek@hotmail.com Facebook : https://www.facebook.com/akeinno
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2541 – 2546	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนไพบูลย์วิทยา อำเภอ เมือง จังหวัด นครศรีธรรมราช
พ.ศ. 2547 - 2552	ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 3 สุราษฎร์ธานี อำเภอ เมือง จังหวัด สุราษฎร์ธานี
พ.ศ. 2553 - 2557	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา การออกแบบสื่อนวัตกรรม อำเภอ เมืองพิษณุโลก จังหวัด พิษณุโลก