



การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่นเรื่อง พญาเม็งราย

โดย

นายชัยมงคล ธรรมทวีนันท์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่นเรื่อง พญาเม็งราย

โดย

นายชัยมงคล ธรรมทวินันท์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

FILM ANIMATION DESIGN TO SHOW ENDEMIC ON PHAYA MENG RAI

By
Mr. Chaimongkon Thumthaweenun

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
Master of Fine Arts Program in Visual Communication Design
Department of Visual Communication Design
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2011
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การออกแบบ
ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงเอกลักษณ์พื้นถิ่นเรื่องพญาเม็งราย” เสนอโดยนายชัยมงคล ธรรม
ทวีนันท์ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ
นิเทศศิลป์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน

2. อาจารย์ธนาทร เจียรกุล

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์อนุชา โสภาคย์จิตร)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ธนาทร เจียรกุล)

...../...../.....

52151304 : สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คำสำคัญ : ภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่น

ชัยมงคล ธรรมทวินันท์ : การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่นเรื่อง พญาเม็งราย. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ.วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน และ อ.ธนาทร เจริญกุล. 103 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่นล้านนา ศึกษารูปแบบของการแสดงถึงอัตลักษณ์ โดยใช้ปัจจัยการนำเสนอถึงอัตลักษณ์ 3 ด้านได้แก่ 1. การนำเสนออัตลักษณ์ปัจเจกบุคคล 2. การนำเสนออัตลักษณ์ทางสังคม 3. การนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ผลการวิจัยพบว่า เกณฑ์ทั้ง 3 ด้านที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ ทำให้มีแนวทางในการออกแบบงานที่สื่อถึงอัตลักษณ์ให้เห็นในแต่ละด้านอย่างชัดเจน

งานแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ ได้นำเสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญและบุคคลทั่วไป แสดงให้เห็นว่า อัตลักษณ์ส่วนบุคคลนำเสนอผ่านพญาเม็งราย บุคคลทั่วไป รับรู้ได้จากเครื่องแต่งกายร้อยละ 78 อัตลักษณ์ด้านสังคมรับรู้จาก ภูมิประเทศภาพบรรยากาศหมอกไอเย็น แสดงถึงความหนาวเย็น ร้อยละ 48 รองลงมาคือภาพทิวเขาสลับซับซ้อน ร้อยละ 42 อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม นำเสนอผ่านการแสดงกลองสะบัดชัย ผู้คนรับรู้ได้มากที่สุดร้อยละ 71 รองลงมาคือประเพณีการปักตุงร้อยละ 66

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2554

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

52151304 : MAJOR : (VISUAL COMMUNICATION DESIGN)

KEY WORD : IDENTIFY OF FOLK CULTURE IN ANIMATION

CHAIMONGKON THUMTHAWEEUNUN : FILM ANIMATION DESIGN TO SHOW
ENDEMIC ON PHAYA MENG RAI. THESIS ADVISORS : ASST.PROF.WATANAPUN
KRUTASAEN ,AND THANATORN JIARAKUL. 103 pp.

This research is qualitative research. Aims to study design film animation that shows the identity of local Lanna. Study the expression of identity by 3 principle is 1.Personal Identity 2.Social Identity 3.Cultural Identity. The result revealed that 3 principle make the approach to design that reflects the identity of each side clearly.

The designed animation presented to the experts and examiner. Personal identity presented through the Phaya Meng Rai recognized 78 % of the costumes. Social identity recognized 48 % by picture of landscape that show the cold feeling and next is the picture of mountain 42 %. Cultural identity presented through Kong Sa Bud Chai the most recognized 71 % and next is the cultured of Paktung 66 %.

This research will be useful to designers. Especially in animation. Can apply the concept of research to further creative designs that are even more profound.

Department of Visual Communication Design

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature

Academic Year 2011

Thesis Advisors' signature 1. 2.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ จะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีไม่ได้ ถ้าไม่ได้รับความช่วยเหลือจากท่านเหล่านี้คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนพันธุ์ คุรุฑะเสน, อาจารย์ธนาธร เจียรกุล, รองศาสตราจารย์สนธิ์มาตัง และอาจารย์ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ทุกท่านที่ทำให้วิทยานิพนธ์โครงการนี้เสร็จสิ้นไปด้วยดีขอขอบพระคุณท่านผู้เกี่ยวข้องทุก ๆ ท่าน ที่กรุณาสละเวลาในการให้สัมภาษณ์ และให้ข้อชี้แนะ

สุดท้ายขอขอบคุณภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บิดา มารดา ครอบครัวของข้าพเจ้า เพื่อน ๆ พี่ ๆ ที่สนับสนุนและเป็นกำลังใจอย่างที่สุดกับข้าพเจ้าเสมอมา ข้าพเจ้าขอขอบคุณ เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ชัยมงคล ธรรมวินันท์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ.....	ญ

บทที่

1	บทนำ	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	2
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
	สมมุติฐานของการวิจัย.....	2
	ขอบเขตการวิจัย.....	2
	ขั้นตอนการวิจัย.....	2
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
2	วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	4
	แนวคิดเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมล้านนา.....	4
	พัฒนาการของศิลปวัฒนธรรมล้านนา.....	4
	ยุคสถาปนาอาณาจักรล้านนา.....	5
	ยุคตื่นตัวทางศาสนา.....	7
	ยุครุ่งเรืองของอาณาจักรล้านนา.....	8
	ยุคเสื่อมของอาณาจักรล้านนา.....	10
	ยุคฟื้นฟูอาณาจักรล้านนา.....	13
	ลักษณะทั่วไปของจิตรกรรมฝาผนังล้านนาช่วงพุทธศตวรรษที่ 25.....	14
	ศิลปหัตถกรรมบ้านพื้นถิ่นแบบล้านนา.....	24
	แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์.....	27
	หลักการเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	30
	ประเภทของงานแอนิเมชัน.....	32
	องค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์.....	34

บทที่	หน้า
องค์ประกอบด้านภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	35
แนวคิดในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน.....	38
การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	39
ขั้นตอนการสร้างผลงานแอนิเมชัน.....	40
ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร.....	41
การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา.....	47
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	48
การศึกษาค้นคว้าข้อมูล.....	48
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
สังเคราะห์ข้อมูล และออกแบบงานกรณีศึกษา.....	49
การประเมินผลงานออกแบบ.....	49
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
กลุ่มผู้ประเมินผลงานการออกแบบ.....	50
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
ผลการวิเคราะห์ศิลปกรรมล้านนา.....	57
ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นแบบล้านนา.....	67
ผลงานการออกแบบแอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นแบบล้านนา.....	73
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	79
สรุปผลการวิจัย.....	79
อภิปรายผล.....	81
ข้อเสนอแนะ.....	82
รายการอ้างอิง.....	92
ภาคผนวก.....	93
ภาคผนวก ก ประวัติพญาเม็งราย.....	94
ภาคผนวก ข แบบสอบถามประกอบการวิจัย.....	98
ประวัติผู้วิจัย.....	103

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	หมวดหมู่การรับรู้สื่อสารตามช่องทางต่างๆกับระบบภาษา.....	44
2	แสดงภาษาภาพ.....	45
3	แสดงภาษาต่าง ๆที่แทนได้ด้วยภาษาภาพ.....	46
4	สรุปศิลปกรรม ยุคสถาปนาอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 19.....	52
5	สรุปศิลปกรรม ยุคตื่นตัวทางศาสนา ปลายพุทธศตวรรษที่ 19-20.....	53
6	สรุปศิลปกรรม ยุครุ่งเรืองของอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 20-21.....	54
7	สรุปศิลปกรรม ยุคเสื่อมของอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 22-24.....	55
8	สรุปศิลปกรรม ยุคฟื้นฟูอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 24-25.....	56
9	การวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ส่วนบุคคลที่ปรากฏในแอนิเมชัน.....	59
10	การวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ทางสังคมที่ปรากฏในแอนิเมชัน.....	62
11	การวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในแอนิเมชัน.....	66
12	สรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญต่อผลงานแอนิเมชัน.....	84
13	ผลการรับรู้ต่ออัตลักษณ์ล้านนา เมื่อทดสอบกับกลุ่มบุคคลทั่วไป.....	86
14	สรุปการวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ส่วนบุคคล.....	87
15	สรุปการวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ทางสังคม.....	88
16	สรุปการวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม.....	88

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	เจดีย์กู่กุด, สุวรรณเจดีย์, กู่คำ วัดเจดีย์เหลี่ยมเวียงกุมกาม.....	5
2	ฐานเจดีย์สระปะตะ เมืองพุกาม, ภาพขยายฐานเจดีย์วัดอุโมงค์.....	6
3	พระพุทธรูปแบบเชียงแสนตอนต้น “สิ่งหนึ่ง”	6
4	พระพุทธรูปแบบเชียงแสนปลายพุทธศตวรรษที่19-20 “สิ่งสอง”	7
5	ลายเส้น reconstruction จิตรกรรมฝาผนังวัดอุโมงค์ด้านทิศตะวันออก.....	9
6	ลายเส้น reconstruction ลวดลายประดับผนังถ้ำที่ได้รับอิทธิพลจากจีน.....	10
7	พระพุทธรูปพระประธานแวดล้อมด้วยจิตรกรรมลายทอง.....	11
8	ภาพลายทองรูปหม้อน้ำปูลมณู เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความร่มเย็น.....	11
9	รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังบนแผงไม้คอสองด้านข้างวิหารวัดพระธาตุลำปางหลวง.....	12
10	ภาพเหล่าขุนนางที่แสดงถึงแบบอย่างอิทธิพลมาอย่างเด่นชัด.....	13
11	รูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง วัดบวกรกรหลวง จังหวัดเชียงใหม่.....	15
12	รูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำวัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงใหม่.....	15
13	รูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน.....	16
14	การเขียนแบบ Bird’s eye view วิหารลายคำวัดพระสิงห์ จ.เชียงใหม่.....	16
15	เนื้อหาจิตรกรรมฝาผนังดัดแปลงจากนิยายพื้นบ้านคัทธกุมารชาดก วัดภูมินทร์.....	17
16	ภาพชีวิตประจำวันที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาหลัก จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์.....	18
17	ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดบวกรกรหลวง ซึ่งเน้นการใช้โครงสร้าง.....	19
18	ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดป่าแดด ลดค่าความสดของภาพ ด้วยการผสมสีขาว.....	19
19	ภาพแสดงอารมณ์แบบชาวบ้าน ร้องไห้แบบชาวบ้าน.....	21
20	ภาพหญิงคิบบุหรี วัดภูมินทร์.....	23
21	ภาพความเป็นอยู่.....	24
22	รูปแบบเรือนไม้บัว และเรือนกาแล.....	25
23	ธัมมาโทรป.....	30
24	ตัวการ์ตูน อมตะตลอดกาลของ วอลท์ ดิสนีย์ มิกกี้เมาส์.....	31
25	ผลงาน 2D Animation.....	32
26	ผลงาน Cut Out Animation.....	32
27	ผลงาน Clay Animation Stop Motion.....	33
28	ผลงาน Digital Computer Animation.....	33
29	Extreme Long Shot.....	35

ภาพที่		หน้า
30	Long Shot.....	36
31	Medium Shot.....	36
32	Close Up.....	36
33	Extreme Close Up.....	37
34	การออกแบบตัวละคร (Character Design)	40
35	แปรเปลี่ยนตัวหนังสือในบท มาเป็นภาษาภาพ (Story Board)	40
36	Communication Act.....	42
37	ภาพเจ้าแม่กวนอิม มีอัตลักษณ์ที่เด่นชัดซึ่งเป็นเทพเจ้าของจีน.....	57
38	ภาพมู่หลาน มีอัตลักษณ์แสดงถึงความกตัญญู และเสียสละของชาวจีน.....	58
39	อัตลักษณ์ของทศกรณแบบของไทย และของอินเดีย.....	58
40	กังฟูและแพนด้า 2 อัตลักษณ์ของจิตวิญญาณแห่งชนชาติ.....	58
41	ก้านกล้วย อัตลักษณ์ของจิตวิญญาณแห่งชนชาติ.....	59
42	แสดงอัตลักษณ์ของชนชั้นกษัตริย์ และอัตลักษณ์ของชาวบ้าน.....	59
43	แสดงอัตลักษณ์ของชนชั้นกษัตริย์ และอัตลักษณ์ของผู้รับใช้.....	61
44	ชาติพันธุ์ที่แตกต่าง แสดงถึงชนชั้นในสังคม.....	62
45	แสดงอัตลักษณ์ทางสังคม ที่แสดงความเชื่อแบบไทย.....	62
46	แสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมการบูชาบรรพบุรุษ ที่แสดงความเชื่อแบบจีน.....	64
47	แสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ที่แสดงประเพณีแบบไทย.....	64
48	ศิลปะการต่อสู้แบบจีน และศิลปะการเชิดสิงโต แสดงอัตลักษณ์แบบจีน.....	65
49	การใช้สัญลักษณ์แทนการสื่ออัตลักษณ์ของแต่ละชนชาติ.....	65
50	การโค้งคำนับ สื่อถึงอวัจนภาษา ที่เป็นอัตลักษณ์แบบจีน.....	66
51	สภาพแวดล้อมที่เลียนแบบภาพเขียนแบบจีนแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม.....	66
52	สภาพแวดล้อมสถาปัตยกรรมแบบจีนแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม.....	67
53	อนุสาวรีย์พ่อขุนเม็งรายมหาราช จ.เชียงราย.....	68
54	อัตลักษณ์การแต่งกายของชาวล้านนาทั้งชายและหญิง.....	69

ภาพที่	หน้า
55	อัตลักษณ์การแต่งกายของชนชั้นสูงชาวล้านนา..... 70
56	ความนิยมในการสักยันต์ และการนิยมสูบบุหรี่ หรือยาเส้น..... 70
57	จิตรกรรมฝาผนังล้านนา บ้านเมืองที่รายล้อมด้วยธรรมชาติของภูเขาและสายน้ำ..... 72
58	จิตรกรรมฝาผนังล้านนา ภาพสายน้ำและการดำรงชีวิตของชาวล้านนา..... 72
59	ภาพแสดงอารมณ์เสียใจ ภายในวัดหนองบัว..... 73
60	ภาพแสดงอารมณ์หวาดกลัว ภายในวัดหนองบัว..... 73
61	ตัวละคร พ่อขุนเม็งราย พระยาร่วง และพ่อขุนงำเมือง..... 76
62	ตัวละคร นางสนม บริวาร ทหาร..... 76
63	ตัวละคร แสดงถึงศิลปะการแสดงพื้นถิ่น..... 77
64	ตัวละคร ช่างตีกลองและเหล่าทหารในการต่อสู้..... 77
65	ลักษณะบุคลิกท่าทาง การแต่งกายของชาวล้านนา..... 78
66	ฉากสถาปัตยกรรมแบบล้านนา..... 78
67	ฉากสถาปัตยกรรมแบบล้านนา..... 79
68	ลักษณะภูมิประเทศที่เป็นเทือกเขาสลับลำน้ำกก..... 79
69	ผลงานการออกแบบ..... 81
70	ลักษณะภูมิประเทศที่เป็นเทือกเขาสลับลำน้ำกก..... 82
71	ลักษณะภูมิประเทศที่เป็นเทือกเขาสลับลำน้ำกก..... 83
72	ลักษณะภูมิประเทศที่เป็นเทือกเขาสลับลำน้ำกก..... 84

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการสร้างสรรค์งานออกแบบใดก็ตาม การค้นหาตัวตน หรือการค้นหารากเหง้าแห่งวัฒนธรรมเป็นสิ่งจำเป็น ถ้าเราต้องการให้เข้าถึงมากเท่าไร เราต้องขุดค้นให้ลึกมากเท่านั้น (ธนุชัย ศรศรีวิชัย. ผู้กำกับภาพยนตร์. สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2554.) ปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันมีมากมายหลายรูปแบบ แตกต่างกันตามแนวคิด และศิลปวัฒนธรรมของแต่ละเชื้อชาติ ซึ่งทำให้การแสดงออกของตัวละครมีลักษณะเฉพาะของตัวเอง ทั้งในเรื่องรูปร่าง รูปทรงสีสันทัน หรือลักษณะการเคลื่อนไหว แล้วเคยสงสัยไหมว่าเหตุใดงานแอนิเมชันที่มาจากประเทศตะวันตกอย่างเช่น เรื่อง กังฟูแพนด้า (Kung fu Panda) มู่หลาน (Mulan) จึงสามารถถ่ายทอดงานที่มีความเป็นอัตลักษณ์แบบชาวตะวันออก ได้อย่างลงตัว

ประเทศไทย ถ้าเทียบกันตามสัดส่วนแล้วยังมีผลงานแอนิเมชันออกมาเป็นจำนวนน้อย ซึ่งในจำนวนนั้นเป็นงานแอนิเมชันที่เป็นลักษณะไทย หรือรูปแบบที่เป็นสากล ปัจจุบันผลงานที่ได้พบเห็น โดยมากจะไม่เจาะจงว่าเป็นงานแอนิเมชันลักษณะไทยในช่วงใด หรือรูปแบบไหน อีกทั้งงานแอนิเมชันที่เป็นลักษณะภูมิภาค หรือท้องถิ่นยังไม่ค่อยได้พบเห็น

จากการศึกษางานวิจัย บทความ วารสารหรือทัศนคติของคนไทย ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยส่วนใหญ่พบว่า มักจะถูกมองเป็นเพียงแค่อุปกรณ์สำหรับเด็ก แต่ในความเป็นจริงแล้ว เราสามารถถ่ายทอดหรือสอดแทรกสิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะแสดงถึงอัตลักษณ์หรือตัวตนของสิ่งที่เราต้องการสื่อสารผ่านงานแอนิเมชันได้

ในการทำวิจัยเรื่องการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่น เรื่องพญาเม็งราย จะทำการศึกษารูปแบบเพื่อวิเคราะห์ จำแนกประเภท จัดหมวดหมู่ของอัตลักษณ์พื้นถิ่น ที่ปรากฏในงานแอนิเมชัน โดยจะเลือกทำการศึกษาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่มีภาพลักษณ์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นอย่างเด่นชัด ทำการวิเคราะห์ถึงบริบท องค์ประกอบทางสุนทรียะ แล้วนำแนวคิดที่ได้จากการศึกษามานำเสนอโดยการออกแบบแอนิเมชันกรณีศึกษา เรื่องของพญาเม็งรายที่แสดงถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่นแบบล้านนา

ซึ่งในปัจจุบันงานวิจัยที่มุ่งศึกษาความมีอัตลักษณ์ของสื่อแอนิเมชันยังมีไม่มากนัก สิ่งที่เป็นจุดอ่อนของแอนิเมชันไทย ไม่ได้อยู่ที่ลายเส้น หรือเทคนิค แต่กลับอยู่ที่ “เนื้อหา” ซึ่งก็คือการขาดความเข้าใจในรากเหง้าของวัฒนธรรมของสังคมนั่นเอง “ลายเส้นไม่สำคัญเท่าจิตวิญญาณในการนำเสนอ” (นับทอง ทองใบ, 2550:25)

จากงานวิจัยของคุณนับทอง ทองใบ บ่งบอกถึงการนำเสนองานแอนิเมชันในบ้านเรา ยังมีปัญหาในเรื่องของจิตวิญญาณของความตัวตนของเรา ยังสื่อถึงอัตลักษณ์ รากเหง้าของเราไม่ชัดเจน ซึ่งเรามักมุ่งเน้นแต่ในด้านเทคนิคการทำ การออกแบบตัวละคร

จากการทำวิจัยครั้งนี้ น่าจะช่วยให้คนในแวดวงแอนิเมชัน หรือผู้สนใจได้เห็นแนวทางในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ให้เด่นชัดโดยผ่านสื่อแอนิเมชัน เพื่อช่วยกันยกระดับงานภาพยนตร์แอนิเมชันในเมืองไทย ให้เป็นงานศิลปะที่เป็นสื่อที่มีคุณค่ามีสุนทรียะทางศิลปะ และกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนมุมมองในการศึกษาต่อไป

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงรูปแบบและแนวทางการนำเสนอ การแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์พื้นถิ่น ที่ปรากฏในงานแอนิเมชัน และศึกษาอัตลักษณ์พื้นถิ่นของล้านนา
2. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบ จำแนกประเภท จัดหมวดหมู่ของอัตลักษณ์พื้นถิ่น ที่ปรากฏในงานแอนิเมชัน

สมมุติฐานของการวิจัย

รูปแบบและแนวทางการนำเสนอ การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่น สามารถจำแนกประเภทของอัตลักษณ์ได้ น่าจะเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบการออกแบบงานแอนิเมชัน หรืองานออกแบบนิเทศศิลป์ ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงถึงอัตลักษณ์ของสิ่งต่างๆ ได้

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาปัจจัยที่แสดงถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่น โดยมุ่งเน้นอัตลักษณ์ที่ปรากฏในงานแอนิเมชัน วิเคราะห์อัตลักษณ์พื้นถิ่นแบบล้านนา และศึกษาประวัติของพญาเม็งราย

ขั้นตอนการวิจัย

1. ศึกษารวบรวมข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมหรือบันทึกจากแหล่งข้อมูลโดยตรง ได้จากการสอบถาม การสัมภาษณ์ การสำรวจ การจดบันทึก ได้แก่

1.1.1 ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.1.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรมพื้นถิ่นล้านนา

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ข้อมูลภาคเอกสาร และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่

1.2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมแบบล้านนา

1.2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับอัตลักษณ์

1.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร

1.2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.2.5 ข้อมูลจากการศึกษาตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน

2. การวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.1 วิเคราะห์หลักการและทฤษฎีในส่วนของคุณลักษณะงานแอนิเมชัน ที่แสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์พื้นถิ่น

2.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยนำข้อมูลมาดังกล่าวมา จำแนกคุณลักษณะ งานแอนิเมชันที่แสดงถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่น

3. สังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาตามทฤษฎีต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว นำมาผลิตเป็น งานกรณีศึกษา และนำเสนอผลงานแอนิเมชันตัวอย่างต่อผู้ทรงคุณวุฒิ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อ ขอความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

5. สรุป อภิปรายผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

นิยามศัพท์เฉพาะ

อัตลักษณ์ ประกอบด้วยคำว่า อัต (อัต-ตะ) ซึ่งหมายถึง ตน หรือ ตัวเอง กับ ลักษณะ ซึ่งหมายถึง สมบัติเฉพาะตัว. คำว่า อัตลักษณ์ ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Identity (อ่านว่า ไอ-เด็น-ติ-ตี้) หมายถึงผลรวมของลักษณะเฉพาะ ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้

พื้นถิ่น หมายถึง ลักษณะที่แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อม สังคมและวัฒนธรรม

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การถ่ายทำจากภาพ หรือวัสดุที่ไม่มีชีวิต ให้สามารถมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ โดยมีหลักการสำคัญคือการบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกภาพแต่ละครั้งต้องขยับ หรือเลื่อนภาพไปจากเดิมทุกครั้งเพื่อให้ภาพเกิดการเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยตามลำดับ

ล้านนา (Lanna) หมายถึง เขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย มีพื้นที่ครอบคลุม อยู่ในเขตของ 8 จังหวัด อันได้แก่ จังหวัดเชียงราย เชียงใหม่ พะเยา น่าน แม่ฮ่องสอน ลำพูน ลำปาง และแพร่

พญาเม็งราย เป็นปฐมกษัตริย์แห่งอาณาจักรล้านนา โดยทรงย้ายเมืองหลวงจากเมือง เชียงแสน มาสู่เมืองเชียงราย และในที่สุดก็ทรงตั้งเมืองเวียงพิงค์ หรือเชียงใหม่เป็นราชธานี

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่น เรื่องพญาเม็งราย ได้แนวคิดและทฤษฎี มาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมแบบล้านนา
2. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์
3. หลักการเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน
4. ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร

1. แนวคิดเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมล้านนา

พญาเม็งรายทรงรวบรวมเมืองเล็กเมืองน้อย และสร้างเมืองเชียงใหม่เป็นศูนย์กลางแห่งอำนาจอันเป็นช่วงเวลาแรกของแคว้นล้านนา โดยมีเมืองสำคัญคือ เชียงราย ลำพูน ลำปาง พะเยา แพร่ น่าน ด้วยภูมิประเทศที่แวดล้อมด้วยภูเขา ต้นน้ำลำธาร อุดมสมบูรณ์ด้วยป่าไม้ ภูมิอากาศหนาวเย็น คือแหล่งกำเนิดศิลปวัฒนธรรม ประเพณีอันงดงาม มีนิทานตำนานพื้นถิ่นที่สะท้อนความเชื่อความผูกพันกับธรรมชาติแวดล้อม และมีแนวคำสั่งสอนในพุทธศาสนาเถรวาทเป็นหลักสำคัญ ศิลปวัฒนธรรมของล้านนาในระยะแรก เกี่ยวข้องกับเมืองที่เจริญขึ้นก่อนอย่างหริภุญชัย มอญ พม่า ซึ่งมีความเจริญต่อเนื่องมาจนถึงยุคทองของศิลปกรรมล้านนาในต้นพุทธศตวรรษที่ 21 ศิลปวัฒนธรรมของแคว้นล้านนา มีความสัมพันธ์กับแคว้นแคว้นใกล้เคียงทั้งที่เจริญขึ้นก่อนและที่เติบโตร่วมสมัยกันมา โดยมีอาณาเขตติดกับแคว้นต่าง ๆ ดังนี้

ทางตะวันตกคือหริภุญชัย มอญ - พม่า

ทางเหนือคือจีน

ตอนใต้ ได้แคว้นล้านนาคือสุโขทัย

ตะวันออกคือล้านช้าง

การรับอิทธิพลทางด้านศิลปกรรมของล้านนาในระยะแรก เกี่ยวข้องกับเมืองที่เจริญขึ้นก่อนทางทิศตะวันตกคือหริภุญชัย มอญ - พม่า โดยมีการแลกเปลี่ยนสังสรรค์กันในระยะต่อมา กับศิลปะสุโขทัย ซึ่งมีความต่อเนื่องมาจนถึงยุคทองของศิลปกรรมล้านนาในต้นพุทธศตวรรษที่ 21 ขอบข่ายของศิลปกรรมล้านนาได้แพร่หลายไปทางตะวันออกถึงแคว้นล้านช้าง ลงไปทางใต้สู่อาณาจักรอยุธยา เมื่อเมืองเชียงใหม่ตกอยู่ใต้อำนาจปกครองของพม่าในต้นพุทธศตวรรษที่ 22 และเรื่อยมาจนถึงพุทธศตวรรษที่ 24 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ บทบาททางด้านทำนุบำรุงพระศาสนา และศิลปกรรมจึงเปลี่ยนจากกษัตริย์หรือราชสำนัก มาอยู่ที่เจ้านายผู้ปกครอง และพ่อค้าไม้ผู้มั่งคั่ง

ซึ่งส่วนใหญ่เป็นชาวพม่า งานสร้างปฏิสังขรณ์วัดวาอารามจึงมีลักษณะของศิลปกรรมพม่ารวมทั้งอิทธิพลของศิลปกรรมจากกรุงเทพฯ ที่เริ่มขึ้นมาปะปนอยู่ด้วย

ศิลปกรรมล้านนามีพัฒนาการและเจริญรุ่งเรืองขึ้นภายหลังจากที่พญาเม็งรายสถาปนาเมืองเชียงใหม่เป็นราชธานี ในปีพุทธศักราช 1839 พระองค์ทรงรับเอาวัฒนธรรม ความเชื่อทางพระพุทธศาสนาจากแคว้นหริภุญไชย ซึ่งมีความเจริญและเป็นศูนย์กลางพุทธศาสนามาก่อน พระพุทธศาสนาเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการสร้างงานศิลปกรรมต่างๆ ในดินแดนล้านนา ซึ่งมีทั้งงานประติมากรรม สถาปัตยกรรมจิตรกรรม และหัตถกรรม ศิลปกรรมล้านนามีพัฒนาการต่อเนื่องมาโดยลำดับเป็นระยะเวลาประมาณ 600 ปีเศษ

1.1 พัฒนาการของศิลปวัฒนธรรมล้านนา

1.1.1 ยุคสถาปนาอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 19 สมัยพญาเม็งราย-พญาผายู (พ.ศ. 1839-1898) เป็นระยะเวลาเริ่มต้น การสร้างงานศิลปกรรมภายหลังจากที่พญาเม็งราย ได้สถาปนาอาณาจักรล้านนา โดยยึดครองแคว้นหริภุญไชยซึ่งมีความเจริญรุ่งเรืองเป็ศูนย์กลางของพระพุทธศาสนาในดินแดนภาคเหนือมาก่อน รูปแบบศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมในยุคต้นของอาณาจักรล้านนาจึงปรากฏอิทธิพลของศิลปะหริภุญไชย งานสถาปัตยกรรมที่ชัดเจนคือเจดีย์ทรงปราสาท เช่น กู่คำ วัดเจดีย์เหลี่ยมเวียงกุมกาม จังหวัดเชียงใหม่ สร้างในสมัยพญาเม็งราย วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน เจดีย์แปดเหลี่ยมและเจดีย์ทรงปราสาทที่ถูกสร้างครอบที่วัดสะดือเมือง กลางเวียงเชียงใหม่ เจดีย์วัดป่าสัก เมืองเชียงแสน จังหวัดเชียงราย ล้วนแต่ได้รับอิทธิพลศิลปะจากรูปทรงเจดีย์ในศิลปะหริภุญไชย



ภาพที่ 1 เจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี จ.ลำพูน, สุวรรณเจดีย์ วัดพระธาตุหริภุญชัย จ.ลำพูน, กู่คำ วัดเจดีย์เหลี่ยมเวียงกุมกาม จังหวัดเชียงใหม่

นอกจากนั้นศิลปะล้านนาตอนต้น ยังปรากฏอิทธิพลของศิลปะพม่าแบบพุกาม เช่น เจดีย์วัดอุโมงค์เป็นเจดีย์องค์สำคัญองค์หนึ่งที่มีการกล่าวถึงในการศึกษารูปแบบเจดีย์ ในศิลปะล้านนาอยู่เสมอเป็นเจดีย์ทรงระฆังระย้าแรกของศิลปะล้านนาที่สร้างขึ้นในพุทธศตวรรษที่ 19 ปรับปรุงจากเจดีย์ทรงระฆังแบบหนึ่งในศิลปะพุกาม เจดีย์องค์นี้ เป็นเจดีย์องค์สำคัญยุคต้น ๆ ของพัฒนาการเจดีย์ทรงระฆังในศิลปะล้านนา สร้างขึ้นในรัชกาลของพระเจ้ามังราย รวมไปถึงศิลปะอินเดียแบบปาละที่ผ่านมาทางศิลปะแบบพุกาม ที่เข้ามามีอิทธิพลต่องานประติมากรรมล้านนาในช่วงพุทธศตวรรษที่ 19 ดังปรากฏในพระพุทธรูปแบบเชียงแสนตอนต้น ที่เรียกว่า “สิงห์หนึ่ง”



ภาพที่ 2 ฐานเจดีย์สระปะตะ เมืองพุกาม, ขวา: ภาพขยายฐานเจดีย์วัดอุโมงค์ มีฐานฐาน คล้ายคลึงเจดีย์ศิลปะพม่าสมัยพุกามฐานทรงกลมซ้อน การเจาะท้องไม้ เป็นช่องสี่เหลี่ยมขนาดเล็ก
ที่มา : มิราเคล[นามแฝง],ค้นหาที่มาวัดอุโมงค์, เข้าถึงเมื่อ 30 สิงหาคม 2554, เข้าถึงได้จาก <http://www.umongpainting.com/chedibig>



ภาพที่ 3 พระพุทธรูปแบบเชียงแสนตอนต้น “สิงห์หนึ่ง”
ที่มา : coke blocker[นามแฝง],พระเชียงแสนสิงห์หนึ่ง, เข้าถึงเมื่อ 30 สิงหาคม 2554, เข้าถึงได้จาก <http://coke191.blogspot.com/2010/12/blog-post.html>

1.1.2 ยุคตื่นตัวทางศาสนา ปลายพุทธศตวรรษที่19-20 อาณาจักรล้านนาเริ่มเป็นปึกแผ่น พญากือนาได้นำพระพุทธศาสนาตามลังกาคติ พร้อมทั้งอัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุมายังเมืองเชียงใหม่ ทรงสร้างวัดสวนดอกถวายเป็นที่พำนัก สถาปตยกรรมที่เกี่ยวข้องคือ เจดีย์ทรงดอกบัวตูมหรือพุ่มข้าวบิณฑ์ เป็นเจดีย์ที่ได้รับอิทธิพลศิลปกรรมสุโขทัย และเจดีย์ทรงระฆังที่มีฐานช้างล้อม ช้างล้อมที่ฐานหมายความว่าคำจุนพระพุทธศาสนาไว้ ซึ่งจะปรากฏเด่นชัดขึ้นในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 20

รูปแบบของศิลปะสุโขทัยเริ่มมีอิทธิพลต่องานศิลปกรรมล้านนา เช่นงานประติมากรรม ดังปรากฏว่าพระพุทธรูปล้านนาขณะนี้ จะมีลักษณะผสมผสานกันระหว่างพระพุทธรูปสมัยเชียงแสนตอนต้นกับสมัยสุโขทัย คือ พระรัศมีเป็นรูปดอกบัวตูมที่สูงขึ้นหรือเป็นรูปเปลวไฟ ขมวดพระเกศาเล็ก พระพักตร์มักเป็นรูปไข่ ชายจีวรยาวจรดพระนาภี และประทับนั่งขัดสมาธิราบเห็นฝ่าพระบาทเพียงข้างเดียวบางครั้งฐานเรียบไม่มีลวดลายประกอบ แบบที่เรียกกันว่า พระพุทธรูปแบบเชียงแสนรุ่นสอง หรือ “สิงห์สอง”



ภาพที่ 4 พระพุทธรูปแบบเชียงแสนปลายพุทธศตวรรษที่19-20 “สิงห์สอง”

ที่มา : สันติ เล็กสุขุม, ศิลปะภาคเหนือ หรืออุษาย-ล้านนา (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เมืองโบราณ, 2538),19.

1.1.3 ยุครุ่งเรืองของอาณาจักรล้านนา ช่วงพุทธศตวรรษที่ 20-21

ราชอาณาจักรล้านนามีความเจริญรุ่งเรือง พญาติโลกราชทรงอาราธนาพระสงฆ์คณะสิงหลนิกายจากสุโขทัย เข้ามาเผยแผ่พระพุทธศาสนา รูปแบบของศิลปะสุโขทัยและลังกาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในศิลปะล้านนา ประติมากรรมนั้นยังปรากฏอิทธิพลของศิลปะสุโขทัยที่สืบทอดต่อเนื่องมาและอิทธิพลศิลปะอยุธยาหรืออุทอง โบราณสถานของอาณาจักรล้านนาได้ประสบกลมกลืนเอาอิทธิพลของศิลปกรรมจากที่ต่าง ๆ เข้ากับลักษณะดั้งเดิมของตนเอง จนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของอาณาจักร ด้านสถาปัตยกรรม เจดีย์ทรงระฆังแบบพื้นเมืองล้านนา เช่น พระธาตุหริภุญไชย จังหวัดลำพูน เจดีย์ทรงปราสาท เช่น เจดีย์วัดโลกโมฬี จังหวัดเชียงใหม่ เจดีย์ที่มีรูปทรงระหว่างทรงปราสาทกับแบบช้างล้อม เช่น เจดีย์วัดเจดีย์หลวง ราชกุญ จังหวัดเชียงใหม่และเจดีย์แบบพิเศษที่เป็นชั้นเรือนธาตุกลมมีซุ้มพระซ้อนกันเป็นชั้น ๆ เช่น วัดเจดีย์ปล่องจังหวัดเชียงใหม่ รวมถึงสถาปัตยกรรมซึ่งเลียนแบบวิหารมาหาโพธิพุทธคยาที่วัดมหาโพธาราม (วัดเจ็ดยอด)

ความหลากหลายในงานสถาปัตยกรรมที่เข้ามาสู่อาณาจักรล้านนา รูปแบบเฉพาะของยุคทองงานศิลปกรรม ที่เกิดจากการหล่อหลอมอิทธิพลจากแหล่งต่าง ๆ เกิดขึ้นเป็นงานสกุลช่างพื้นเมืองมีปรากฏขึ้นมากมาย ดังเช่น สกุลช่างพะเยา สกุลช่างน่าน และสกุลช่างฝาง งานจิตรกรรมฝาผนังล้านนาส่วนใหญ่จะนิยมเขียนขึ้นภายในวิหาร เพราะวิหารล้านนาเป็นอาคารหลักของวัดและเป็นพื้นที่สาธารณะประโยชน์ การเขียนจิตรกรรมขึ้นภายในวิหารเป็นการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ให้กับอาคาร และมีการประดับตกแต่งเพื่อเป็นพุทธบูชาและแผ่ส่งจิตต์ประสงค์หลักในแง่ของการสอน (สิ่งที่ดีงาม) การปลูกฝัง(ค่านิยมและทัศนคติ) หรือการขัดเกลาบุคคลผ่านการดูรูปภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่รับรู้และซึมซับได้ง่ายในแง่จิตรกรรมฝาผนังจึงมีอยู่เพื่อบ่มบ่มจิตใจความกับคนหมู่มากหรือชาวบ้านโดยตรง ซึ่งถือเป็นหน้าที่ทางสังคมของงานจิตรกรรมฝาผนัง (ภาณุพงษ์ เลหาสม, 2541: 10 - 11) ช่วงพุทธศตวรรษที่ 20 - 21 เป็นช่วงที่มีงานจิตรกรรมฝาผนังเหลืออยู่น้อย แต่เป็นงานที่มีความสำคัญอย่างมากในฐานะตัวอย่างของงานในยุคสมัยอาณาจักรล้านนารุ่งเรือง งานจิตรกรรมยุคนี้ ปรากฏบนภาพจิตรกรรมทางพระพุทธศาสนาเรียกว่าผ้าพระกบฏ มีการใช้สีหลายสีหรือ พหุรงค์ หลักฐานที่พบมีเพียงที่วัดอุโมงค์จังหวัดเชียงใหม่แห่งเดียว อยู่ในสภาพลบเลือนมากจนแทบไม่อาจมองเห็นได้ (ภาณุพงษ์ เลหาสม, 2541: 14-15) ภาพจิตรกรรมที่เหลืออยู่เป็นภาพตัดเส้นพู่กันสีแดงชาดสีเดียวบนพื้นทอง เทคนิคการเขียนและวิธีการสร้างห้องทองนี้เป็นแบบพิเศษ ยังไม่เคยปรากฏพบในที่ใดมาก่อน เป็นผลงานร่วมสมัยในช่วงพัฒนาการระยะแรกของจิตรกรรมฝาผนังไทย พบหลักฐานอยู่ตามเมืองหลัก ๆ ในเขตอาณาจักรสุโขทัยและอยุธยา ซึ่งน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากลังกาและพม่าโดยตรง จากการแผ่เข้ามาของพระพุทธศาสนาเถรวาทลังกาวงศ์ แม้จะถูกเขียนโดยช่างต่างกลุ่มกันแต่มีลักษณะพื้นฐานบางประการร่วมกันอยู่ อาทิ

ตำแหน่งภาพมักอยู่ในพื้นที่จำกัด เช่นภายในกรุ บริเวณคูหาเรือนธาตุพระปรางค์
เรื่องราวและรูปแบบที่นิยมเป็นหลัก ได้แก่ ภาพพระอดีตพระพุทธรูปเจ้าจำนวนมาก
ประทับนั่งต่อเนื่องกันเป็นแถวซ้อนกันหลายแถวในลักษณะของภาพสัญลักษณ์

การตกแต่งด้วยลวดลายประดับตามส่วนต่างๆอย่างงดงาม

ลวดลายดอกกลมสลักกับลายประจำยามกัมพูบนฐานพระ ไม่เป็นที่คุ้นเคยในศิลปะ
ล้านนา แต่เป็นที่นิยมมากในงานตกแต่งของศิลปะอยุธยาตอนต้น (สันติ เล็กสุขุม, 2538:234)
แสดงให้เห็นถึงการติดต่อสัมพันธ์กันของแว่นแคว้นต่างๆตลอดมา โดยเฉพาะด้านการศาสนา



ภาพที่ 5 ลายเส้น reconstruction จิตรกรรมฝาผนังวัดอุโมงค์ด้านทิศตะวันออก
ที่มา : ภาณุพงษ์ เลหาสม, จิตรกรรมฝาผนังล้านนา (กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2541), 21.

รูปแบบลวดลายมีที่มาจากเครื่องถ้วยจีนสมัยราชวงศ์หยวนตอนปลาย และได้สร้าง
พัฒนาจนเป็นรูปแบบของตนเองเรียกว่า “ลายเครือล้านนา” โดยลายเขียนสีผนังและเพดานถ้ำ
วิหารนี้ เป็นงานศิลปะตกแต่งโดยตรง เหมือนลายผ้าเขียนซ้ำๆต่อเนื่องตลอดทั้งอาคาร

การใช้สีแบบพหุรงค์ มีสีน้ำตาลแดงเป็นสีพื้นทั้งหมด ตัวลายต่างๆจะใช้สีเขียวใบไม้
และจะแต่งจุดสว่างด้วยสีเขียวTurquoise สีแดงชาด และสีขาว ใช้สีดำในการตัดเส้น โดยเส้นมี
ขนาดค่อนข้างใหญ่ แต่แฝงไว้ด้วยความประณีต จิตรกรรมฝาผนังภายในวิหารนี้ เป็นเครื่องยืนยัน
ถึงความพิเศษของพื้นที่ในศาสนิกกิจต่างๆ และยังบ่งชี้ด้วยว่า งานจิตรกรรมฝาผนังนั้นมีบทบาทอยู่
อย่างเด่นชัดในช่วงยุคทองของล้านนา



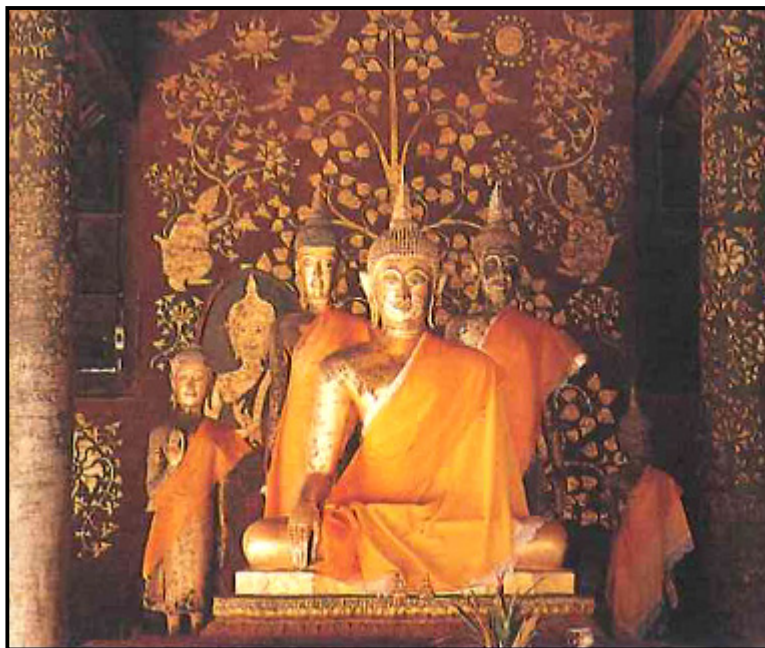
ภาพที่ 6 ลายเส้น reconstruction ลวดลายประดับผนังถ้ำที่ได้รับอิทธิพลจากจีน
ที่มา : ภาณุพงษ์ เลหาสม, จิตรกรรมฝาผนังล้านนา (กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2541), 26.

1.1.4 ยุคเสื่อมของอาณาจักรล้านนา ช่วงพุทธศตวรรษที่ 22-24 เป็นช่วงที่ล้านนาอยู่ใต้อำนาจการปกครองของพม่า การสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ในศิลปกรรมไม่ปรากฏ แต่จะเกิดงานศิลปกรรมแบบท้องถิ่นเข้ามาแทน การสร้างพระพุทธรูปด้วยสำริดลดลง หันมาสร้างพระพุทธรูปไม้เป็นส่วนใหญ่ งานศิลปกรรมมักขาดความประณีต แลดูกระด้าง ขาดชีวิตจิตใจ บางครั้งมีการสร้างเลียนแบบของเดิม ศิลปะแทบจะหยุดนิ่งและเสื่อมสลายเมื่อบ้านเมืองต่างๆ

ดินแดนล้านนาโดยเฉพาะเมืองเชียงใหม่กลายเป็นเมืองร้าง จิตรกรรมฝาผนังในช่วงนี้ทั้งหมดพบในเขตลำปาง มีทั้งงานจิตรกรรมแบบพื้นเมือง และขณะเดียวกันก็มีงานที่รับอิทธิพลศิลปะพม่าอยู่ด้วยอย่างชัดเจน ตัวงานที่ค้นพบที่เด่นชัดมีอยู่ในเขตลำปางเท่านั้น คือวัดพระธาตุลำปางหลวง ซึ่งปรากฏอิทธิพลของศิลปะพม่า จิตรกรรมฝาผนังวิหารน้ำแต้ม วัดพระธาตุลำปางหลวงมีอยู่ 2 ส่วนด้วยกัน คือภาพจิตรกรรมลายทอง และภาพจิตรกรรมสีฝุ่น

ส่วนแรกนั้นเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังบริเวณห้องท้าววิหาร เป็นรูปต้นศรีมหาโพธิ์แตกกิ่งก้านอย่างงดงาม ใช้เทคนิคการสร้างภาพแบบลายทองฉลุกระดาศ บนพื้นสีแดงชาด เรียกกันโดยทั่วไปว่า “ภาพลายปิดทองล่องชาด” เป็นการสื่อความสัมพันธ์ขององค์พระประธานและที่ตั้งหรือห้องที่วางทั้งในด้านความหมายและรูปทรงภาพต้นศรีมหาโพธิ์ ซึ่งเป็นฉากหลังกับองค์พระพุทธรูปนั้น จะปรากฏเป็นสีทองเปล่งประกายเรืองๆ อยู่ท่ามกลางบรรยากาศที่มีอวลัว เป็น

ความงดงามที่ให้ความรู้สึกถึงความศักดิ์สิทธิ์ ความเป็นโลกทิพย์ น้อมนำให้เกิดความศรัทธาและจิตที่สงบสันติได้อย่างดียิ่ง นับว่าเป็นงานออกแบบที่มีความสุนทรีย์ภาพ สามารถสื่อความหมายและสนองประโยชน์การใช้สอยด้านศาสนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ



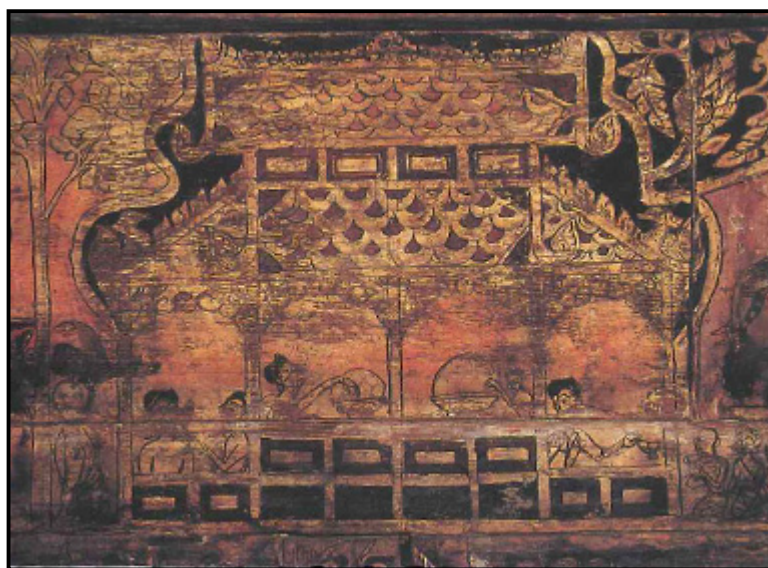
ภาพที่ 7 พระพุทธรูปพระประธานแวดล้อมด้วยจิตรกรรมลายทองและรูปสัญลักษณ์ต่างๆ
ที่มา : ภาณุพงษ์ เลาหสม, จิตรกรรมฝาผนังล้านนา (กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2541), 37.



ภาพที่ 8 ภาพลายทองรูปหม้อน้ำปูลมฆฏะ เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความร่มเย็น
ที่มา : ภาณุพงษ์ เลาหสม, จิตรกรรมฝาผนังล้านนา (กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2541), 36.

ส่วนงานจิตรกรรมสีฝุ่น ปรากฏบริเวณแผงไม้คอสองด้านข้างวิหาร ซึ่งภาพได้ลบเลือนไปมากแล้ว โดยเรื่องที่เขียนเป็นนิทานธรรมมีอักษรตัวเมืองเขียนกำกับอยู่ทั่วไป รูปแบบการเล่าเรื่องที่วิหารน้ำแต้มนี้เป็นแบบอย่าง کهเอกลักษณ์ของตนเองอย่างแท้จริง ทั้งในด้านการจัดภาพ การเขียน การใช้สี ซึ่งศิลปินอาศัยการสังเกตจากชีวิตและสิ่งแวดล้อมรอบตัวในสมัยนั้น เขียนใส่เข้าไปในรูปภาพทั้งหมด เช่น กำแพงเมือง ปราสาทราชวัง อาคารบ้านเรือน กษัตริย์ ขาววัง ขาวบ้าน ทหาร ไชยช้าง ต้นไม้ประเภทต่าง และนกนานาชนิด มีภาพที่แสดงการแต่งกาย และวิถีชีวิตของผู้คนในยุคสมัยนั้น อย่างไรก็ดี ได้แสดงให้เห็นร่องรอยความหลากหลายของกลุ่มวัฒนธรรมต่างๆ อาทิ อิทธิพลศิลปะพม่า เห็นได้อย่างเด่นชัดในแบบแผนการจัดภาพ การใช้เส้น ลีเนทา ตัวภาพบุคคลชั้นสูงชาย-หญิง ตลอดจนการสอดแทรกภาพนกหลายชนิดบนหลังคาปราสาท

จิตรกรรมบนแผงไม้คอสอง เป็นพัฒนาการในระยะเริ่มต้น มีลักษณะงานเป็น 2 มิติ ลำดับภาพเล่าเรื่องต่อเนื่องกันทั้งผนัง ไม่นิยมทิ้งที่ว่าง เป็นภาพที่เลียนแบบธรรมชาติถ่ายทอดออกมาแบบง่าย ๆ หยาดแต่มีเสน่ห์ดึงดูด กลุ่มภาพทั้งหมดประสานกันอย่างมีจังหวะและท่วงทำนอง ลีลาของเส้นสายและรูปทรงมีลักษณะเคลื่อนไหว มีชีวิตชีวา กรอบลีเนทาเป็นเส้นลูกคลื่นคดโค้งไปตามลูกนอกของอาคาร (ภานุพงษ์ เลาหสม, 2541: 41)



ภาพที่ 9 รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังบนแผงไม้คอสองด้านข้างวิหารวัดพระธาตุลำปางหลวง
ที่มา : ภานุพงษ์ เลาหสม, จิตรกรรมฝาผนังล้านนา (กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2541), 38.



ภาพที่ 10 ภาพเหล่านางที่แสดงถึงแบบอย่างอิทธิพลมาอย่างเด่นชัด
ที่มา : ภาณุพงษ์ เลหาสม, จิตรกรรมฝาผนังล้านนา (กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2541), 40.

1.1.5 ยุคฟื้นฟูอาณาจักรล้านนา ช่วงพุทธศตวรรษที่ 24-25 เป็นพัฒนาการ
หลังสุด โดยมีสถานะเป็นเมืองประเทศราชของกรุงเทพฯ ในปีพ.ศ.2442 จึงเปลี่ยนเป็นมณฑล
พายัพของระบบการปกครองแบบมณฑลเทศาภิบาลในรัชกาลที่ 5 ที่ต้องการผนวกล้านนาเข้าเป็น
ส่วนหนึ่งของสยามประเทศ มีการฟื้นฟูทำนุบำรุงบ้านเมืองและพระพุทธศาสนา ก่อสร้างและ
ซ่อมแซมบูรณะศาสนสถานเป็นจำนวนมาก แม้ว่างานศิลปะได้รับการฟื้นฟู แต่ส่วนใหญ่กลับ
กลายเป็นการลอกเลียนแบบของเดิม และมีอิทธิพลพื้นเมืองจากกลุ่มชนที่อพยพมาจากที่อื่น ๆ ซึ่ง
เรียกยุคนี้นี้ว่า เก็บผักใส่ซ้า เก็บข้าใส่เมือง งานศิลปกรรมพม่าก็ปรากฏมากในยุคนี้นี้ เนื่องจากบรรดา
คหบดีชาวพม่าที่เข้ามาทำการค้า เช่น ทำป่าไม้ นิยมสร้างหรือบูรณะศาสนสถานให้เป็นแบบตาม
อย่างศิลปกรรมพม่า เช่นการบูรณะวัดเจติยเหล็กม เวียงกุมกาม วัดป่าเป้า จังหวัดเชียงใหม่ ศิลปะ
ไทยภาคกลางยุครัตนโกสินทร์ มีอิทธิพลด้านสถาปัตยกรรม ซึ่งมีแผนผังแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ไม่
ย่อเก็จ ตามลักษณะทรงอาคารภาคกลางเข้ามาแทนที่ งานจิตรกรรมในสมัยนี้ เป็นงานฝีมือช่างชาว
ไทยใหญ่ ฉายสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวบ้าน และราชสำนักในสมัยต้นกรุง
รัตนโกสินทร์ ช่วงนี้เป็นช่วงที่สืบเนื่องจากการฟื้นฟูบ้านเมืองขึ้นอีกครั้งหนึ่ง โดยมีสถานะเป็นเมือง
ประเทศราช ในระยะแรกได้อาศัยการกวาดต้อนผู้คนจากหัวเมืองตอนเหนือ

การติดต่อสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่นทั้งทางเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม
วัฒนธรรม ระหว่างดินแดนล้านนากับพม่าและไทยภาคกลาง เป็นผลให้หัวเมืองหลัก ๆ มีความ
หลากหลายของกลุ่มชนและวัฒนธรรม ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในรูปแบบงานศิลปกรรมต่าง ๆ
ผสมผสานขึ้นใหม่ในท้องถิ่นอันแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ จิตรกรรมฝาผนังล้านนายุคหลัง
สามารถเป็นตัวแทนสภาพดังกล่าวได้เป็นอย่างดี ศิลปะตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลเนื่องจากการเปิด

ประเทศทางการค้า โดยเฉพาะการทำอุตสาหกรรมป่าไม้ จากการติดต่อค้าขายกับชาวตะวันตกที่เริ่มเข้ามาในดินแดนล้านนาทำให้งานสถาปัตยกรรมมีรูปแบบอย่างตะวันตก เช่น อาคารต่าง ๆ รวมทั้งบ้านเรือนแบบขนมปังขิง หรือบ้านเรือนทรงปั้นหยา (กรมศิลปากร, 2544: 114)

นับว่าเป็นช่วงที่งานจิตรกรรมฝาผนังมีความโดดเด่นและเป็นที่สนใจมากที่สุด เพราะผลงานเหลืออยู่มากและสมบูรณ์กว่ายุคก่อน สิ่งสำคัญคือคุณภาพของงานมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว แตกต่างจากจิตรกรรมไทยภาคกลาง และยังมีความแตกต่างกันเองอย่างหลากหลายทั้งในรูปแบบและระดับฝีมือของศิลปิน จึงสามารถแบ่งเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะแรก คือช่วงต้น ถึงกลางพุทธศตวรรษที่ 25 เป็นงานในแบบประเพณีนิยมดั้งเดิม มีอยู่หลายสกุลช่าง สกุลช่างเชียงใหม่ สกุลชาง่าน ฝีมือช่างเลียนแบบศิลปะกรุงเทพฯ แบบศิลปะพม่ายุคหลัง แบบศิลปะอิทธิพลจีน ตลอดจนงานศิลปะพื้นบ้าน ที่มีความแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น

ระยะที่สอง คือช่วงปลายของพุทธศตวรรษที่ 25 หรือราวปี 2480 – 2500 งานกลุ่มนี้เป็นงานของช่างพื้นเมืองล้านนายุคหลัง คือสมัยที่หัวเมืองเหนือทั้งหมดมีฐานะเป็นจังหวัด เป็นช่วงที่ช่างพื้นเมืองมีความนิยมศิลปะแบบกรุงเทพฯ ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะตะวันตก เป็นงานที่ให้ความสำคัญกับข้อเท็จจริงที่ตาเห็นเป็นหลัก ผลงานในช่วงนี้มีอยู่ 2 กลุ่มคือ งานที่เขียนแบบเหมือนจริงหรือแบบอิทธิพลศิลปะตะวันตก และงานศิลปะไทยภาคกลางที่ประยุกต์เข้ากับแบบศิลปะตะวันตก

1.2 ลักษณะทั่วไปของจิตรกรรมฝาผนังล้านนา ช่วงพุทธศตวรรษที่ 25 แม้ว่างานจิตรกรรมฝาผนังล้านนายุคหลังจะมีรูปแบบที่มีความหลากหลายอยู่มาก แต่ก็มีลักษณะเด่นหลายประการที่แต่ละแบบมีร่วมกันอยู่ อาจเรียกว่าเป็นลักษณะทั่วไปของผลงานยุคนี้ก็ได้ ลักษณะต่าง ๆ ดังกล่าวจำแนกได้ดังนี้

1.2.1 แตกต่างกันในด้านมาตรฐานทางการช่าง รูปแบบฝีมือช่างที่วัดบวกรกรหลวง จังหวัดเชียงใหม่ จะมีระดับฝีมือและระเบียบแบบแผนทางการช่างสูงกว่างานรูปแบบเดียวกันที่วัดป่าแดด วัดท่าข้าม ตามลำดับ กล่าวคืองานที่วัดบวกรกรหลวงจะมีมาตรฐานค่อนข้างคลาสสิก ขณะที่วัดอื่นนั้นจะอยู่ในระดับใกล้เคียงกับงานพื้นบ้าน ถึงแม้ว่าในบางแห่งเมื่อพิจารณาบางแห่ง จะเป็นงานช่างชั้นสูงที่มีความชัดเจน มีระเบียบการจัดวางภาพเป็นแบบแผน เข้าชั้นคลาสสิกได้ก็ตาม เรายังพบลักษณะที่ไม่แน่นอนร่วมอยู่ด้วยเสมอ เช่น วิหารลายคำวัดพระสิงห์ วิหารวัดบวกรกรหลวง วิหารวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เป็นต้น ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า งานจิตรกรรมฝาผนังล้านนาช่วงพุทธศตวรรษที่ 25 เป็นงานที่อยู่ในแบบกึ่งคลาสสิก กึ่งพื้นบ้าน ขณะที่บางส่วนจะเป็นงานพื้นบ้านแท้ๆ



ภาพที่ 11 รูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง วัดบวกรกรหลวง จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา : ภาณุพงษ์ เลหาสม, จิตรกรรมฝาผนังล้านนา (กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2541), 40.



ภาพที่ 12 รูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำวัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 13 รูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

1.2.2 มีความนิยมรูปแบบภาพเล่าเรื่องเป็นหลัก โดยทั่วไปจะเป็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ เรียงต่อกันไปตามท้องเรื่อง ฉากเมืองและฉากธรรมชาติจะเป็นส่วนสำคัญของภาพแบบนี้ การจัดภาพแบบที่เรียกว่า **Bird's 'eye view** ที่เป็นการแสดงภาพแบบ 3 มิติ คือการมองจากมุมสูง เห็นเป็นภาพมุมกว้าง มีลักษณะเป็นภาพขนาดเล็กแต่อยู่เต็มพื้นที่ เช่นภาพเล่าเรื่องสังข์ทองที่วิหารลายคำ สามารถแสดงมิติความรู้สึกและรายละเอียดภาพบุคคล ฉากอาคารบ้านเรือน โดยเฉพาะอย่างยิ่งฉากธรรมชาติได้อย่างสมจริง



ภาพที่ 14 การเขียนแบบ **Bird's 'eye view** วิหารลายคำวัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงใหม่

1.2.3 เรื่องราวที่เขียนเป็นคตินิยมเฉพาะของชาวล้านนา โดยทั่วไปจะเป็นชาดกและพุทธประวัติ เช่นทศชาติชาดก เวสสันดรชาดก ส่วนพุทธประวัติเป็นภาพใหญ่บนผนังด้านสกัด แต่ก็ไม่นิยมตอนมารผจญแบบงานสมัยอยุธยา-รัตนโกสินทร์ ที่สำคัญคือมีการนำเรื่องของท้องถิ่นซึ่งเป็นชาดกที่แต่งแปลงขึ้นจากนิยายพื้นบ้านในภาคเหนือ เช่น คัทธกุมารชาดก ที่วัดภูมินทร์ หรือจันทาคารชาดก ที่วัดหนองบัว เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่าการนำเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาโดยตรงมาเขียนไว้ ได้แก่เรื่องสังข์ทอง และสุวรรณหงส์ พบอยู่ที่วิหารลายคำวัดพระสิงห์ วิธีการเขียนนั้นสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะถิ่น แตกต่างจากภาคกลางที่มักจะเป็นไปตามแบบแผนประเพณีนิยมอย่างเคร่งครัด



ภาพที่ 15 เนื้อหาจิตรกรรมฝาผนังดัดแปลงจากนิยายพื้นบ้านคัทธกุมารชาดก วัดภูมินทร์

1.2.4 การนำภาพชีวิตประจำวันในสังคมมาถ่ายทอดเป็นภาพเขียน โดยสอดแทรกเข้าไปในเรื่องราวหลัก ในหมู่ช่างไทยภาคกลางเรียกกันว่า “ภาพกาก” หมายถึงภาพส่วนที่ไม่สำคัญ ไม่ใช่ตัวละครหลักของท้องเรื่องเป็นเศษภาพ จะมีหรือไม่มีก็ได้ โดยมากเป็นภาพชาวบ้าน นิยมเขียนแทรกอยู่ตามผนังส่วนล่างของผนัง ในปริมาณ 10-20% แต่ในจิตรกรรมล้านนามีภาพกากอยู่ถึง 40-50% ของพื้นที่ภาพทั้งหมด (สน สีมাত্রัง, 2528: 40) เป็นภาพที่ถ่ายทอดสิ่งที่ช่างเขียนพบเห็น และคุ้นเคยได้อย่างมีชีวิตชีวา เช่นภาพบุคคลในโอกาสปฎิบัติต่างๆ การละเล่น การเกี่ยวพาราสี ทำให้งานจิตรกรรมเหล่านี้มีเอกลักษณ์เฉพาะ มีเสน่ห์ สร้างความประทับใจให้แก่ผู้ได้พบเห็นเป็นอย่างมาก แม้จะไม่ได้เป็นส่วนหลักของเนื้อเรื่องในภาพก็ตาม แต่ก็สร้างคุณค่าทางศิลปะที่โดดเด่นที่สุดอีกรูปแบบหนึ่งของจิตรกรรมฝาผนังล้านนาในยุคนี้



ภาพที่ 16 ภาพชีวิตประจำวันที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาหลัก จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

1.2.5 คู่สีหลัก มักใช้เป็นสีแดง-น้ำเงินเป็นหลัก ต่างจากงานจิตรกรรมฝาผนังตามแบบประเพณีนิยมของไทยโดยทั่วไป ในงานจิตรกรรมฝาผนังล้านนาในช่วงนี้พบว่า สีน้ำเงินและสีครามเป็นสีที่ได้รับความนิยมอย่างมาก และจะใช้เคียงข้างกับสีแดง หรือสีน้ำตาลเสมอ โดยมักระบายสีทั้งสองนี้ เป็นพื้นหลังในลักษณะสลับกันไปมา ทำให้ดูโดดเด่นและดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี แต่ก็ต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ ขึ้นอยู่กับรสนิยมและเทคนิควิธีใช้สี เช่น ที่วัดบวกครกหลวงจะนิยมโครงสีสด ระบายด้วยฝีแปรงฉับไว ต่างจากที่วัดป่าแดด จะระบายอย่างเรียบๆ และสีคู่แดง-น้ำเงิน จะถูกลดค่าความสดของสีลง ด้วยการผสมสีขาว ทำให้ภาพแลดูนุ่มสบาย สงบ และโปร่งเบา



ภาพที่ 17 ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดบวกรกรหลวง ซึ่งเน้นการใช้โครงสีสด



ภาพที่ 18 ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดป่าแดด ลดค่าความสดของภาพ ด้วยการผสมสีขาว

1.2.6 กระบวนการสร้างงานเป็นรูปแบบช่างกลุ่มเล็ก ในช่วงครึ่งแรกของพุทธศตวรรษที่ 25 ล้านนาในช่วงนี้ ยังไม่มีสกุลช่างจิตรกรรมเฉพาะของตนเองที่มีรูปแบบมาตรฐานการสร้างงานสำหรับใช้กันทั่วไป ไม่มีการเรียนรู้สืบทอดแบบอย่างวิชาอย่างเป็นทางการ แต่เป็นรูปแบบงานจิตรกรรมย่อยๆ กระจายอยู่ทั้งในเมือง และอำเภอรอบนอก ทำให้ช่างมีโอกาสแสดงออกทางศิลปะเฉพาะตัวได้ค่อนข้างมาก ทำให้ผลงานในแต่ละแห่งยังมีความแตกต่างกันมาก ซึ่งต่างกับงานจิตรกรรมยุคต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ที่เป็นระบบการสร้างงานโดยช่างกลุ่มใหญ่ มี

กฎเกณฑ์เครื่องครัดภายใต้รูปแบบงานที่มีมาตรฐานเดียวกัน ช่างกรุงเทพจึงไม่มีอิสระในการแสดงออกได้มาก เท่ากับช่างล้านนา

จิตรกรรมฝาผนังแบบล้านนานิยมเขียนขึ้นภายในวิหาร ซึ่งเป็นที่มรณวาสใช้สำหรับประกอบศาสนกิจต่าง ๆ จิตรกรรมฝาผนังจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญ เกี่ยวข้องกับหน้าที่ทางสังคม อันได้แก่ การปลูกฝังค่านิยมต่าง ๆ ให้ความรู้ มาตรฐานทางศีลธรรม หรือการแสดงเป้าหมายของชีวิตที่ดีทางอุดมคติ

จิตรกรรมฝาผนังภายในวัดแถบภาคเหนือ เป็นรูปแบบการสื่อสารที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น ด้วยการออกแบบภาพที่เรียบง่าย และได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ โดยนิยามเขียนเป็นนิทานธรรม ที่สอดแทรกวิถีชีวิตแบบชาวบ้านที่ใสซื่อบริสุทธิ์ ใช้สอนลูกหลาน ให้รับแบบอย่างจริยธรรมที่ดีงาม ไปประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เป็นกุศโลบายที่ดีเด่น นั่นก็คือการสร้างบุคลิกภาพของบุคคลในเรื่องให้ได้นับถือแบบอย่างทางด้านทำความดี ละเว้นความชั่ว และถือประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

องค์ประกอบรวมของจิตรกรรมฝาผนัง ศิลปินจัดองค์ประกอบภาพต่างขนาดจำนวนมาก มีภาพพุทธประวัติ ภาพนิทานชาดก และภาพเหตุการณ์บ้านเมืองสอดแทรกอยู่ จะเห็นได้ว่าภาพโดยรวมมีขนาดแตกต่างกันทั้งรูปร่าง และเนื้อหา แต่ศิลปินก็สามารถทำให้ภาพทั้งหมดอยู่ด้วยกันได้อย่างกลมกลืน โดยการเขียนที่ไม่ใช้เส้นแบ่งคั่นใด ๆ แต่จะจัดวางภาพอย่างแยบยล ตั้งแต่การวางตำแหน่งภาพ การเว้นระยะ และการสร้างความต่อเนื่องด้วยฉากธรรมชาติที่สลับไหลตลอดจนโครงที่ของพื้นหลังที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงภาพทั้งหมดให้เป็นหนึ่งเดียวกัน

ส่วนลักษณะที่โดดเด่นก็คือการออกแบบภาพที่เรียบง่าย เป็นธรรมชาติ ประกอบด้วยการใช้เส้นโค้งให้สลับไหลไปกับแนวเขาที่เป็นฉากหลัง กับการเขียนรูปคนที่ทำให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างเป็นอิสระ มีใบหน้าที่แฝงด้วยความน่ารัก ดูเรียบง่าย และรักสงบแบบชาวบ้าน แต่กลับแสดงท่าทางที่สนุกสนาน ด้วยรายละเอียดที่พลิ้วไหวของศิลปิน ทำให้ภาพมีความประณีต

ศิลปินนิยมเขียนใบหน้าที่มีความน่ารัก นัยน์ตาแฝงความกรุ้มกริ่ม ริมฝีปากเล็ก เป็นรูปกระชับ แสดงอาการดีใจด้วยการเขียนมุมปากให้เขยิบขึ้นทั้งสองข้าง และเขียนมุมปากหุบลงเมื่อแสดงอาการโศกเศร้า ลักษณะดังกล่าวแตกต่างกับการเขียนภาพตามแบบอย่างกรุงเทพ ที่นิยมเขียนบอกผ่านอารมณ์ความรู้สึกตามแบบอากัปกริยาแบบนาฏลักษณ์ ที่ไม่แสดงอารมณ์ออกทางใบหน้า

ดังนั้นจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์และวัดหนองบัว จึงมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่ปรากฏที่ใดอีกเลย การแสดงออกทางศิลปะอย่างอิสระด้วยการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา จริ่งใจเป็นเสน่ห์ที่น่าประทับใจ และถือว่าเป็นการคิดนอกกรอบในยุคหนึ่งทีเดียว และศิลปินก็สามารถทำได้อย่างลงตัว แสดงถึงประสบการณ์และสติปัญญาอย่างสูง



ภาพที่ 19 ภาพแสดงอารมณ์แบบชาวบ้าน ร้องไห้แบบชาวบ้าน
ที่มา : สน สีมাত্রัง, โครงสร้างจิตรกรรมฝาผนังล้านนา (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2526), 15

1.2.7 งานจิตรกรรมฝาผนังแบบล้านนา มีอัตลักษณ์ พิจารณาได้ดังต่อไปนี้

ภาพคน การเขียนภาพคนศิลปินไม่ได้ตั้งใจเจาะจงเขียนให้เหมือนใคร แต่เป็นภาพตามจินตนาการ ซึ่งแต่ละใบหน้าล้วนมีลักษณะใบหน้า ทำทาง รูปร่างที่ละม้ายคล้ายกันมากจนแยกไม่ออก จะแยกได้ต้องพิจารณาจากเครื่องแต่งกายที่แสดงเกียรติยศ ส่วนตัวไพร่พลที่เป็นคนหนุ่มมาก ก็ยังมีลักษณะซ้ำ ๆ กันไปหมด ภาพคนในจิตรกรรมฝาผนังแบบล้านนาประมวลลักษณะเฉพาะได้ดังนี้ ใบหน้ากลมมน ทั้งชายหญิง มีลักษณะเฉียงเล็กน้อย ไม่มีหน้าตรง กรามใหญ่ แต่มนไม่มีเหลี่ยมสัน คางแหลมเป็นลูกเล็กน้อย หน้าผากกว้างเป็นแผ่นโค้ง คิ้วดำเข้มหนาเป็นรูปโค้งโก่งเป็นรูปเดือนเสี้ยวคว่ำลง ขอบตาบนเป็นเส้นโค้งล่อกับเส้นคิ้ว ของตาล่างเป็นเส้นเลื่อนไหลตกท้องช้างเล็กน้อย ลูกตาดำเต็มดวง ไม่นิยมเขียนมองเหลือบลง ลูกตาแฝงรอยยิ้มร้ายแรง สันจมูกตรงใหญ่ ปลายจมูกสั้นไม่ยาวงุ้มและไม่โด่ง ปากเป็นรูปกระจับ มุมปากจะงอนซ้อนขึ้น แฝงแววยิ้มแย้มร้ายแรง แต่เวลาโศกเศร้าปากจะงุ้มลง รูปกะโหลกไม่โหนกทู่ ชายจะไว้ผมทรงหลักแจว หญิงจะไว้ผมเกล้ามวยอยู่กลางและบางที่จะเฉียงไปด้านข้าง และมีปิ่นปักผม ขนาดของศีรษะจะมีขนาดประมาณ 1:7 ของความสูงของร่างกายทั้งหมด จะมีลักษณะหัวโตกว่าปกติเล็กน้อย รูปร่าง โดยทั่วไปมีรูปร่างเตี้ย เป็นชายจะมีรูปร่างสันทัด ถ้าเป็นหญิงจะมีรูปร่างท้วม ทั้งชายและหญิงจะมีรูปหัวโต คอสั้น ไหล่กว้าง ออกผาย เอวคอด แขนจะเป็นเส้นเลื่อนไหล รับกับเอวคอด ลำตัวนิยมเขียนด้านตรง ในขณะที่ตัวหันตรง บริเวณส่วนล่างจะหันข้างเสมอในท่าเดิน หรือเคลื่อนไหว ย่อตัวเล็กน้อย เท้าหันเฉียงไปด้านข้าง ไม่นิยมเขียนรูปตัวตรง

การแต่งกาย ถ้าเป็นชายสวมเสื้อปิดคอรัดรูป แขนกระบอก นุ่งผ้าโจงกระเบน มีผ้าคาดเอว ปล่อยชายผ้าคาดเอวห้อยชายไว้ข้างหน้า นิยมสักหมึกดำเป็นรูปกางเกงจรดหน้าแข้ง ถ้าเป็นหญิงจะห่มสไบเฉียง ผ้าคาดอก บ้างก็ไม่มีผ้าปิด ส่วนล่างนุ่งผ้าขึ้น ผ้าลาย ลวดลายคล้ายผ้ามัดหมี่เชิงจก ทั้งชายและหญิงไม่นิยมสวมรองเท้า ยกเว้นตัวแระและนางกษัตริย์

ภาพสถาปัตยกรรม ภาพสถาปัตยกรรมล้วนเป็นภาพเหมือนจริงทางอุดมคติ การเขียนกำแพงที่เหมือนจริง แต่มีขนาดเล็กมากเมื่อเทียบกับสัดส่วนของคน การเขียนภาพกำแพงจึงเป็นอุดมคติ มีเจตนากำหนดให้รู้ว่าเป็นเมือง ภายในกำแพงเมืองมีปราสาทราชวังใหญ่จนแทบไม่มีเนื้อที่ว่างภายใน รูปร่างของปราสาทเน้นที่ลวดลาย มากกว่าความเป็นจริงของโครงสร้าง ตัวปราสาททำหน้าที่เป็นโครงลอมภาพกลุ่มคนในเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งบรรจุนคนได้พอดี โดยมากจะเป็นภาพคนนั่ง ในความเป็นจริงถ้าคนยืนขึ้นก็คงจะทะลุปราสาท เหตุที่ศิลปินใช้สัดส่วนของปราสาทเล็กก็เพื่อเป็นภาพทางอุดมคตินั่นเอง

ภาพพาหนะ เรือสำเภา เรือกลไฟ ราชรถ ล้วนเป็นภาพเหมือนจริงทางอุดมคติ เหมือนเช่นภาพสถาปัตยกรรม ความกลมกลืนของลายเส้นจะไม่รู้สึกขัดตาเลย สิ่งนี้เป็นผลจากแนวความคิดศิลปะทางอุดมคติ

ภาพธรรมชาติ ลักษณะภูมิประเทศแบบลุ่ม ๆ ดอน ๆ เป็นเส้นแนวเลือนไหลไปมา ซึ่งเป็นสภาพความเป็นจริงของภูมิประเทศในแถบภาคเหนือ ที่เป็นที่ดิน พื้นที่ทั่วไปเป็นภูเขา ศิลปินจึงถ่ายทอดตามที่เห็น แต่เขียนตามอุดมคติที่ตนเองคิดฝันถึง ด้วยการเน้นเส้นแนวสูง ต่ำของภูเขา ของเนินดิน ภาพต้นไม้จะปรากฏอยู่น้อย โดยมากจะเป็นพุ่มแซมอยู่ตามเชิงเขา ไม่มีการเขียนภาพต้นไม้เป็นกลุ่มใหญ่ ๆ และเขียนในตำแหน่งที่ไม่เด่นของภาพ วิธีการเขียนก็ไม่พิถีพิถัน ลักษณะของต้นไม้แลดูเหมือนกันไปหมด เขียนเพียงให้รู้ว่าเป็นต้นไม้ เพราะต้องการเน้นเส้นเลือนไหลของภูเขามากกว่าลักษณะของน้ำจะเหมือนภาพจริง ไม่ประติษฐ์เป็นลายลูกคลื่นน้ำ แต่จะเขียนเป็นน้ำใส และมีเงาสะท้อน

ลักษณะความลึกในภาพ จากส่วนล่างไปจนถึงส่วนบน จะเห็นเป็นบ้านเรือนซ้อนกันเป็นชั้น ๆ เหมือนเป็นภาพที่มองจากมุมสูง และที่สำคัญมีขนาดเท่ากันหมด ไม่มีการเขียนเรียวเล็กสอบเข้าไปแบบภาพ Perspective ทำให้คนก็จะมีขนาดเท่ากันทั้งภาพด้วย ไม่จำกัดว่าภาพคน ภาพบ้านเรือนจะตั้งอยู่ตำแหน่งไหนของผนัง ทำให้ภาพทั้งหมดเกิดการลวงตาให้เห็นลอยเด่น และจมลึกเข้าไปในภาพ ซึ่งการใช้วิธีแบบนี้ทำให้ภาพเป็นเหมือนภาพแห่งความคิดฝันมากที่สุด

เรื่องกาลเวลาที่ปรากฏในภาพ บรรยายภาพของภาพเป็นแบบเดียวกันทั้งผนังไม่สามารถแยกได้ว่าเป็นภาพยามเช้า สาย บ่ายเย็น หรือเวลากลางคืนได้เลย ศิลปินจึงใส่ใจถึงความเหมือนจริงในจินตนาการการสืบค้นประวัติงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์และวัดหนองบัว ร.ศ.สน สีมাত্রัง แห่งมหาลัยศิลปากร เริ่มเขียนในปี พ.ศ. 2410 ตรงกับรัชสมัยของรัชกาลที่ 5 แล้วเสร็จในปี 2431 รวมระยะเวลา 21 ปี ในยุคนั้นวัดเป็นที่ที่ศิลปินจะสามารถสื่อสารกับผู้รับสารได้เป็นจำนวนมาก เพราะในสมัยก่อนนั้น วัดเป็นศูนย์กลางของการรวมกันของชุมชน ดังนั้นการส่งสาร ด้วยจิตรกรรมฝาผนังในวัดจึงเป็นกุศโลบายที่คนในยุตสมัยนั้น ใช้ในการสื่อสารให้คนรู้จักทำความดี รู้จักบาปบุญคุณโทษ การสื่อสารให้เห็นถึงสังคมและวัฒนธรรมในยุคนั้น ศิลปินแสดงออกได้อย่างกลมกลืน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความเป็นตัวตนของศิลปิน ยกตัวอย่างภาพหญิงสาวขนาดเท่าคนจริง วางท่ายืนแก้อี มือซ้ายคืบบุหรีช้อย คล้องสไบ ใส่กำไล แหวน และเสียบปิ่นปักผม แสดงความเป็นสาวเปรี้ยวจัดเท่าที่สังคมยุคนั้นพึงกระทำได้ ซึ่งศิลปินถ่ายทอดออกมาได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 20 ภาพหญิงคืบบุหรี วัดภูมินทร์

ที่มา : วินัย ปราบริปู, “ภาพภาพประวัติศาสตร์ที่ทึ่งใจลำบาก.” ศิลปวัฒนธรรม 29, 6 (เมษายน 2551): 34-35.

การสื่อให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ของผู้คนเมืองน่านสมัยรัชกาลที่ 5 บ่งบอกถึงการมี ขนบธรรมเนียมประเพณีของตน ที่ไม่ยอมละทิ้งไปง่ายๆ แม้ว่าวัฒนธรรมแบบตะวันตกจะเริ่มแผ่ ขยายเข้ามา แสดงให้เห็นถึงความเหนียวแน่นและยึดมั่นของคนเมืองน่านในยุคนั้น ศิลปินยัง สอดแทรกพฤติกรรมที่น่ารักแบบชาวบ้านๆ เช่นการแอบมองสาว การเกี่ยวพาราสี หรือการ ประกอบสัมมาอาชีพ



ภาพที่ 21 ภาพความเป็นอยู่

ที่มา : วินัย ปราบริปู, “ภาพภาพประวัติศาสตร์ที่เข้าใจลำบาก.” ศิลปวัฒนธรรม 29, 6 (เมษายน 2551): 34-35.

ในผนังที่แสดงพระชาดกเรื่องคัถณะกุมาร ศิลปินได้สอดแทรกเรื่องการ คมนาคมในสมัยนั้นลงไปด้วยอย่างแยบยล รูปเกวียนบรรทุกสิ่งของ คนนอนพัก และโคที่ถูกผูกไว้ ระหว่างทางพักผ่อน และสภาพแวดล้อมที่เป็นภูเขา ระบุให้เห็นถึงการสัญจรของคนแถบภาคเหนือ

1.3 ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านล้านนา

1.3.1 บ้านพื้นถิ่นแบบล้านนา เป็นการสร้างสรรค์ อันมีที่มาจากวัฒนธรรม จารีตประเพณี วิถีชีวิตและการดำรงชีพของคนในชุมชน มีลักษณะการสร้างในแนวตะวันออก- ตะวันตก เนื่องจากอยู่ในพื้นที่อากาศหนาวเย็น ดังนั้นการสร้างที่อยู่อาศัยขวางตะวัน รับแสงแดด ทำให้อากาศในบ้านอบอุ่น การออกแบบบ้านพื้นถิ่นของสลา (ช่าง) เน้นความเรียบง่ายในการ ซ่อมแซม เช่น หลังคาไม่มีการตีฝ้าเพดาน การใช้วัสดุจากธรรมชาติประเภทไม้ไผ่ ไม้เนื้อแข็ง ใบตองตึง แฝก ฯลฯ ยึดโครงสร้างบ้านด้วยเสันทอก เส้นหวาย โลหะทำให้สามารถซ่อมแซมบ้าน ได้ตามต้องการจากวัสดุธรรมชาติ รูปแบบของบ้านแบ่งตามลักษณะกรรมวิธีการปลูกสร้างได้ ดังนี้

- เรือนไม้บัว หรือเรือนมดขี่มดแป เรือนชนิดนี้ส่วนหลังคา ตง พื้นใช้ไม้ไผ่ ส่วนคานและเสานิยมใช้ไม้เนื้อแข็ง ฝาเป็นฝาไม้ไผ่ ใบตองตึง ส่วนหลังคามุงแฝกหรือใบตองตึง ใช้ตอกหรือหวายเป็นตัวยึดส่วนต่าง ๆ ของเรือน
- เรือนไม้จริงหรือเรือนเครื่องสับหรือเรือนกาแล เป็นเรือนของผู้มีอันจะกิน สร้างขึ้นด้วยไม้จริง หลังคามุงกระเบื้องยกใต้ถุนสูง ส่วนป็นลมหลังคามีปลายยอดไขว้กันเรียกว่า กาแล ส่วนฝาเรือนเป็นฝาสำเร็จรูปเช่นเดียวกับฝาเรือนเครื่องสับในภาคกลาง ประกอบกับตัวเรือนในลักษณะผายออก



ภาพที่ 22 รูปแบบเรือนไม้บัว และเรือนกาแล

ที่มา : สันติ เล็กสุขุม, ศิลปะภาคเหนือ หรืออุษย-ล้านนา (กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2541), 31.

1.3.2 หัตถกรรมพื้นบ้านล้านนา งานหัตถกรรมพื้นบ้านล้านนาสร้างเพื่อวัตถุประสงค์สำคัญ 2 ประการ คือ งานหัตถกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวัน และงานที่สร้างขึ้น เพื่อใช้สอยตามชนบประเพณี ความเชื่อและวัฒนธรรมของกลุ่มชุมชน (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ 2540:ค) วิบูลย์ ลี้สุวรรณ ได้แบ่งประเภทของงานหัตถกรรมพื้นบ้านล้านนาไว้ ดังนี้

เครื่องจักสาน การทำเครื่องจักสานส่วนใหญ่ของภาคเหนือใช้ไม้ไผ่ กก แห้ง หวาย ใบลาน ใบตาล เป็นต้น ประเภทของเครื่องจักสานแบ่งได้ดังนี้

เครื่องจักสานที่ใช้ในการอุปโภคบริโภค เช่น ก่องข้าว แอบข้าว แอบยา แอบหมาก ตะกร้า กว๊าย ช้า เป็นต้น

เครื่องจักสานที่ใช้ในการดักสัตว์ เช่น ลอบ ไซ เอ่อ แซะ หลืบ

เครื่องจักสานที่ใช้เกี่ยวกับประเพณีความเชื่อ และศาสนา เช่น กว๊าน้อย กว๊ายหลวง ตานสลาก เป็นต้น (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2524: 35-36)

เครื่องปั้นดินเผา เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตและความเชื่อต่างๆ ตั้งแต่ใช้ในการอุปโภคบริโภค ใช้เป็นองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม เช่น กระเบื้องมุงหลังคา กระเบื้องประดับผนัง เป็นต้น การตกแต่งส่วนมากมี 2 แบบคือ แบบแตงลายโดยใช้เครื่องแกะสลักง่าย ๆ มักแกะลวดลายกสิกรรมและลายเรขาคณิต และแบบขัดเงา ไม่นิยมตกแต่งลาย

เครื่องเขิน หรือครวักครวทาง เป็นทั้งสิ่งของเครื่องใช้ในครัวเรือน และเครื่องใช้ในพิธีกรรม เป็นรูปเคารพ มีโครงสร้างทำจากไม้ ที่นิยมมากคือโครงสร้างจากไม้ไผ่สาน เป็นวัสดุที่มีมากและหาได้ง่ายในท้องถิ่น มีน้ำหนักเบายืดหยุ่นได้ หลักการของเครื่องเขินคือ การเคลือบด้วยยางไม้ที่มีสีดำ เรียกว่า ยางรัก ทำให้มีความคงทน กันน้ำและความชื้น ทำให้พื้นผิวเงางาม วิธีการทายางรักมักทหลาย ๆ ชั้น ชั้นแรกทำหน้าที่ยึดโครงสร้างให้เกิดความมั่นคง สุดท้ายเป็นการตกแต่งให้สวยงาม เช่น การเขียนลวดลาย ปิดทอง การขีดผิวให้เป็นร่องลึกแล้วฝังรักสีต่างกัน นิยมใช้รักสีดำและสีแดงตกแต่ง มีการปั่น กด หรือ พิมพให้เป็นลวดลาย

เครื่องไม้แกะสลัก ทำขึ้นเพื่อถวายเป็นพุทธรูปบูชาจะมีลวดลายสวยงามเป็นพิเศษ งานเครื่องไม้แกะสลักต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมที่สลักเป็นรูปคน เทวดา พระพุทธรูป สัตว์ หรือสิ่งของเครื่องใช้ ล้วนเป็นงานศิลปกรรมร่วมสมัยที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่เมื่อนานมานี้ นับได้ว่าเป็นงานศิลปะล้านนายุคหลัง (สุรพล ดำริห์กุล 2545: 281)

หัตถกรรมถักทอ มีสิ่งทอแบบพื้นถิ่นอยู่มากและมีความแตกต่างกัน เนื่องด้วยมีกลุ่มชนหลายเผ่าพันธุ์อาศัยอยู่ ดังนั้นผ้าทอพื้นถิ่นจึงมีรูปแบบ เทคนิค ลวดลายที่แตกต่างกันไป ตามท้องถิ่นและชาติพันธุ์ ซึ่งผ้าทอเหล่านั้นล้วนสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ ภูมิปัญญา ของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ (สุรพล ดำริห์กุล 2542: 233) ผ้าพื้นเมืองในล้านนา เป็นงานที่ผู้หญิงแทบทุกคนจะต้องทำได้ แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือทอขึ้นเพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวัน จะไม่ให้ความสำคัญกับความประณีตงดงาม ใช้นุ่งทำงานหรืออยู่กับบ้าน มักทอเป็นผ้าฝ้ายสีเรียบ มีลวดลายง่าย ๆ มีสีพื้นเป็นหลัก เช่น สีพื้นน้ำหรือสีกรมท่า สลับด้วยลายขวางเป็นแถบสีแดงหรือสีส้ม ย้อมสีด้วยใบต้นคราม หรือต้นหอม ผ้าที่ทอไว้ใช้ในโอกาสพิเศษ เช่น ผ้าสำหรับนุ่งห่มหรือใช้ในงานทำบุญ งานนักขัตฤกษ์ และพิธีการสำคัญ ผู้หญิงมักจะแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าที่มีลักษณะพิเศษ ขึ้นมาจะเป็นชิ้นดินจกที่มีเชิงหรือตีนทอเป็นลวดลาย ชาวล้านนาใช้ผ้าและวัตถุที่ใช้ทอผ้า คือ เส้นด้าย เกี่ยวข้องกับความความเชื่อและงานประเพณีพื้นบ้านของตนด้วยเช่น การใช้ด้ายและผ้าประดิษฐ์เป็นตุ้มหรือธงใช้ในประเพณีทานตุ้ม หรืองานพิธีศพก็ใช้ผ้าดิบสีขาวมาทำเป็นตุ้มสามทางถือหน้าศพ เพื่อที่จะช่วยนำวิญญาณของผู้ตายไปสู่สุคติ

หัตถกรรมโลหะ เป็นเครื่องใช้ไม้สอยและเครื่องประดับ มีทั้งเครื่องเงิน เครื่องทองเครื่องทองเหลือง เครื่องเงินนิยมใช้กันมาก แสดงออกถึงความมีฐานะทางสังคม ได้แก่ ขัน หรือสลุงพาน ตลับเครื่องเขินหีบหมาก การทำเครื่องเงินจะมีอยู่ในแทบทุกเมืองในล้านนา ดังในบันทึกของชาวตะวันตก กล่าวถึงการผลิตเครื่องเงินไว้ว่า “ทุกตำบลในหัวเมืองนี้จะต้องมีช่างทำเครื่องเงินคนหนึ่งหรือมากกว่านั้นซึ่งพวกเจ้าหรือพวกคนมีเงินจ้างไว้เป็นช่างประจำ ของที่มีคนมาสั่งกันมากก็คือหีบหมาก ซึ่งเรียกตามภาษาพื้นเมืองว่า “อับ” ขัน ตุ่มหู กำไล สายสร้อย ปิ่น ฯลฯ” (สุรพล ดำริห์กุล 2545: 272)

2. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์

อัตลักษณ์ (Identity) ในทางจิตวิทยาสังคม หมายถึงความสำนึกของแต่ละบุคคลว่าตนเองมีความแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร อัตลักษณ์ถือเป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในคนหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดความโดดเด่น มีลักษณะเฉพาะและแตกต่างจากบุคคลอื่น อัตลักษณ์ของแต่ละบุคคลหรืออัตลักษณ์ส่วนบุคคลจึงมีความหมายถึงลักษณะเฉพาะของบุคคลนั้น ๆ ที่ไม่ซ้ำแบบใคร ซึ่งในบุคคลหนึ่งอาจมีลักษณะโดดเด่นนี้ได้หลายรูปแบบ อาจเป็นบุคลิกภาพที่ซ่อนอยู่ภายในหรือเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ กันจนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เกิดเป็นเอกภาพของลักษณะเฉพาะตัว (ปรววรรณ ทรงบัณฑิตย, 2549: 7) การเกิดขึ้นของอัตลักษณ์ จะเกิดขึ้นได้จากการที่เรามีปฏิสัมพันธ์หรือสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นอัตลักษณ์ใด ๆ ก็ไม่ได้เป็นสิ่งที่ติดตัวเรามาตั้งแต่กำเนิด หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา (Socially constructed) โดยสังคมในภายหลังและเนื่องจากอัตลักษณ์เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการสื่อสาร เพราะการสื่อสารจะเป็นเครื่องมือซึ่งทั้งกลุ่มคนและปัจเจกใช้ถ่ายทอดอัตลักษณ์ของตนเองได้ เพราะฉะนั้น ด้านหนึ่งของอัตลักษณ์จึงเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เราารู้สึกว่าเราเป็นพวกเดียวกับคนอื่น (Ascription by others) และอีกด้านหนึ่งคนอื่นก็ต้องรู้สึกเช่นเดียวกับเราด้วย เหตุดังกล่าว อัตลักษณ์จึงเป็นตัวกำหนดขอบเขตว่าเราเป็นใคร เราเหมือนหรือต่างจากคนอื่นอย่างไร มีใครเป็นสมาชิกกลุ่มเดียวกันกับเราบ้าง เราควรมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ อย่างไร และคนอื่น ๆ จะสานสายสัมพันธ์กับเราอย่างไร (สมสุข หินวิมาน, 2548: 429) อภิญา เฟื่องฟูสกุล ได้กล่าวถึงแนวคิดอัตลักษณ์ของเออร์วิง ก๊อฟมัน (Erving Goffman) นักสังคมวิทยาสายปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ไว้ว่า ก๊อฟมันเป็นนักคิดที่ทำการจำแนกแยกแยะความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและอัตลักษณ์ทางสังคมเอาไว้ได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

Ego identity	คือความรู้สึกที่ปัจเจกมีต่อตัวเอง
Personal identity	คือภาพของปัจเจกในสายตาผู้อื่น ในฐานะที่เป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่นเป็นดารา ศิลปิน เป็นต้น
Social identity	คือสถานภาพทางสังคมของบุคคล เช่นอาชีพ ชนชั้น เพศชาติพันธุ์ หรือศาสนาที่ปัจเจกบุคคลนั้นสังกัดอยู่

กลไกสำคัญของการสร้างตัวตนคือการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาทของผู้อื่น และหัวใจสำคัญในการเรียนรู้หนึ่งก็คือ “ภาษา” ซึ่งเป็นเครื่องมือสื่อสาร หรือเป็นช่องทางถ่ายทอดระบบสัญลักษณ์และกฎเกณฑ์ร่วมของสังคม ในงานของเชอวัญ ภูษณงค์ (2549) พบการแบ่ง “อัตลักษณ์” ออกเป็น 5 ประเภทดังนี้

1. อัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล (Individual Identity)
2. อัตลักษณ์ร่วม (Collective Identity)
3. อัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity)
4. อัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity)
5. อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity)

อัตลักษณ์ปัจเจกบุคคล (Individual Identity) หรือการมองตนเองในแง่มุมต่าง ๆ ในฐานะสมาชิกหน่วยหนึ่งในสังคม บุคคลหนึ่ง ๆ จะมีการมองตนเองในหลายๆ แง่มุม

อัตลักษณ์ร่วม (collective identity) คือกระบวนการสร้างสำนึกร่วมของกลุ่มต่างๆ ในสังคม อันจะทำให้สมาชิกตระหนักถึงลักษณะร่วมของกลุ่มและเข้าใจว่า “พวกเรา” มีลักษณะต่างไปจาก “พวกเขา” อย่างไร สำนึกร่วมดังกล่าว สามารถสร้างและปรับเปลี่ยนได้ และต้องอาศัยการสื่อสารร่วมกับอาศัยสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในระบบวัฒนธรรมของกลุ่ม เช่น เพลงพื้นบ้าน ตำนานเรื่องวีรกรรมของบรรพบุรุษ ดังนั้นสังคมและวัฒนธรรม จึงมีบทบาทในการสร้างใหม่ การดำรงรักษาและปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์โดยตรง ยิ่งไปกว่านั้น อัตลักษณ์ร่วม ยังมีความหมายที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกับคำว่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (cultural identity) อีกด้วย เพราะมีความหมายว่าเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่มหรือวัฒนธรรมหรือของปัจเจกบุคคล ได้รับอิทธิพลโดยกลุ่มหรือวัฒนธรรมที่เธอหรือเขาร่วมอยู่

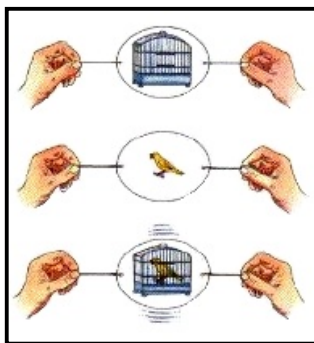
ส่วน Barker (2000, อ้างถึงในเชอวัญ ภูษณงค์, 2549:44) ก็ได้พูดถึงอัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity) และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity) ควบคู่กันไป ในลักษณะที่ว่า อัตลักษณ์ทางสังคมนั้นเป็นผลผลิตที่สั่งสมมาจากการใช้วาทกรรม (Product of discourse) เช่น เราทราบว่าอัตลักษณ์ของเราในฐานะผู้หญิงต้องเป็นอย่างไร จากการที่เราได้ยินคนพูดว่า “.....เป็นลูกผู้หญิงต้องรักนวลสงวนตัว พูดจาสุภาพเรียบร้อย...” ดังนั้นอัตลักษณ์จึงไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวมาตามธรรมชาติ หากแต่เป็นสิ่งประกอบสร้างขึ้นมา (Social Construction) บุคคลที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์เดียวกัน ก็จะถูกยอมรับจากสมาชิกภายในสังคมเดียวกัน ให้เป็น “คนวงใน/เป็นคนวัฒนธรรมเดียวกัน”

แต่สำหรับธีรยุทธ บุญมี (2546) แล้วเขากลับเห็นว่าจาก 5 ประเภทของอัตลักษณ์ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น อัตลักษณ์ที่ผู้คนแสดงออกมากในยุคปัจจุบันมีอยู่สองลักษณะ คืออัตลักษณ์ส่วนบุคคล (Individual Identity) และอัตลักษณ์กลุ่ม (Collective Identity) อัตลักษณ์สองส่วนนี้จะกระจายตัวในสังคมแต่ละแบบและประวัติศาสตร์แต่ละช่วงต่างกัน ซึ่งอัตลักษณ์บางอย่าง เป็นสิ่งที่ป็นรูปธรรมจนเกือบจะจับต้องได้ รู้สึกได้ทั้งหมด เช่น รูปร่างหน้าตา เพศ สถานะ

ความรู้ ฯลฯ ส่วนอัตลักษณ์กลุ่มจะเป็นลักษณะร่วมโดยอาศัยสัญลักษณ์บางอย่างซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรม โดยทั่วไปเรามักเข้าใจว่าถ้าอยู่ในสังคมกลุ่มเล็กๆ เช่นชุมชนหมู่บ้าน เราก็จะมีอัตลักษณ์กลุ่มค่อนข้างชัดเจน สามารถรู้สึกได้สัมผัสได้มากกว่าอัตลักษณ์กลุ่มที่กว้างขวางขึ้นไปเรื่อยๆ เช่นความเป็นพลเมืองของชาติ หรือความกล้า ส่วนกลุ่มเล็กๆ มีลักษณะความเป็นนามธรรมหรือเป็นส่วนหนึ่งของมนุษยชาติ กล่าวอีกทางหนึ่งถ้าเป็นกลุ่มใหญ่ก็จะรู้สึกว่ามีความเป็นนามธรรมลึกความเป็นจินตนาการต่ำกว่า

3. หลักการเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

คำว่า Animation มาจากรากศัพท์ภาษาละติน “Animare” ที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต วิญญาณ และในความหมายรวมๆ ในปัจจุบันนั้น มีความหมายว่า ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ การถ่ายทำจากภาพหรือวัสดุที่ไม่มีชีวิต ให้สามารถมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ โดยมีหลักการสำคัญคือ การบันทึกภาพทีละภาพ และการบันทึกภาพแต่ละครั้งต้องขยับ หรือเลื่อนภาพไปจากเดิมทุกครั้ง เพื่อให้ภาพเกิดการเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยตามลำดับในปี ค.ศ. 1824 ทฤษฎีเรื่องภาพติดตาของมนุษย์เกิดขึ้น โดย John Ayrton Paris นายแพทย์ชาวอังกฤษ ได้ประดิษฐ์เครื่องมือที่เรียกว่า ธัมมาโทรป (Thaumatrope) มีลักษณะเป็นแผ่นกลมๆ ด้านหนึ่งเป็นรูปนก ด้านหนึ่งเป็นรูปกรงเปล่าๆ แล้วนำแต่ละด้านผูกติดกับเชือก แล้วทำการหมุนด้วยความเร็วสูง ก็จะเห็นว่านกเข้าไปอยู่ในกรง ต่อมาหลังจากปี ค.ศ. 1892 โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์ขึ้นมา จนกลายเป็นพัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชันในปัจจุบัน



ภาพที่ 23 ธัมมาโทรป

ที่มา : Aran Patinkin, **Thaumatrope** [Online], accessed November 5, 2011, Available from <http://www.stopmotioncentral.com/morestopmotionhistory.html>

งานแอนิเมชันถือกำเนิดอย่างจริงจังในปี 1906 เมื่อสจ๊วต แบล็คตอน (J. Stuart Blackton) ได้นำเสนอภาพยนตร์สั้น เรื่อง Humorous Phases of Funny Faces โดยวาดหน้าตัวการ์ตูนบนกระดานแล้วถ่ายรูปไว้ แล้วลบ แล้ววาดใหม่ให้มีลักษณะต่างจากเดิม เทคนิคดังกล่าวเป็นต้นกำเนิดของ Stop Motion Animation และได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้ วินเซอร์ แม็คเคย์ (Winsor McCay) สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Dreams of the Rarebit Fiend จนโด่งดัง และถูกยกย่องว่าเป็น “รากแก้ว” ของวงการแอนิเมชันยุคแรกๆ เรื่องของแอนิเมชันเริ่มขึ้นในปี 1914 เมื่อ วินเซอร์ แม็คเคย์ สร้างผลงานเรื่อง Gertie the Dinosaur ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก จนกระทั่งปี ค.ศ. 1957 ได้มีการเปลี่ยนแปลงในงานแอนิเมชันอีกครั้งเมื่อ ดิกซ์ ฮิวเมอร์ (Dick Huemer) ได้นำเสนอเนื้อเรื่อง เข้าไปอยู่ในงานแอนิเมชัน จากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันจึง

มีการนำเสนอเรื่องราว การสร้างตัวละคร และการนำเทคนิคใหม่ๆเข้ามาผสมผสาน เริ่มจากงานของ วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ที่ใช้ตัวการ์ตูนที่เป็นสัตว์ แต่มีลักษณะท่าทางเหมือนคน เป็นตัวดำเนินเรื่อง จนมีผลงานโด่งดังมากมาย เช่น มิกกี้เมาส์ โดนัลด์ดั๊กส์



ภาพที่ 24 ตัวการ์ตูน อมตะตลอดกาลของ วอลท์ ดิสนีย์ มิกกี้เมาส์

ดิสนีย์ถือเป็นตำนานของวงการแอนิเมชันโลกก็ว่าได้ ดิสนีย์มี Big Idea อยู่ที่ “การสร้างความสุขแก่ผู้คน – Making people happy” และผู้บริโภคสามารถสัมผัสได้ถึงบ้าน ถึงมือและอยู่ในใจผู้คนมานานนับสิบๆปี เป็นแบรนด์ระดับโลก Big Idea ของดิสนีย์ เกิดจากความคิดของวอลท์ ดิสนีย์ ผู้ก่อตั้งบริษัทดิสนีย์นั่นเอง ตั้งแต่แอนิเมชันถือกำเนิดขึ้น วอลท์ดิสนีย์ไม่ได้เป็นคนแรกที่คิดค้นแอนิเมชัน แต่เขาทำให้มันเข้าถึงวงกว้างได้มากที่สุด สตูดิโอดิสนีย์สร้างภาพยนตร์การ์ตูน มากมายหลายเรื่อง จนมีเงินมากพอที่จะสร้างสวนสนุกที่ดีที่สุดในโลกตราบนานปัจจุบัน คือดิสนีย์แลนด์ เมื่อปี 1955 ต่อมาได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น กับวงการภาพยนตร์แอนิเมชันโดยสิ้นเชิง เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์สมัยใหม่ เป็นภาพยนตร์นามธรรม (Abstract) ที่มุ่งแสดงความหมาย มากกว่าการเลียนแบบให้เหมือนของจริง โดยการใช้ลายเส้นแบบง่ายๆ ไม่แสดงความลึก ในยุคที่โทรทัศน์เข้ามามีบทบาทในสังคม อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันจึงต้องปรับตัว โดยหันมาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันทุนต่ำเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ แต่ถึงอย่างไรการสร้างแอนิเมชันสำหรับฉายเป็นภาพยนตร์ก็ยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง หลังจากยุคของดิสนีย์ สตูดิโอพิกซาร์ (Pixar) ถือกำเนิดขึ้น พร้อมเทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 3 มิติ

3.1 ประเภทของงานแอนิเมชัน งานแอนิเมชันแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆตามวิธีการสร้างผลงานได้ ดังนี้

3.1.1 Tradition Animation คือการสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือธรรมดา ไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งเป็นประเภทต่างๆดังนี้

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



ภาพที่ 25 ผลงาน 2D Animation

Cut out Animation คือเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรง หรือตัวการ์ตูน ใช้กล้องถ่ายภาพทีละภาพ เมื่อมีการขยับเปลี่ยนแปลงเคลื่อนย้ายตำแหน่งของรูปทรงในภาพ



ภาพที่ 26 ผลงาน Cut Out Animation



ภาพที่ 27 ผลงาน Clay Animation Stop Motion

Clay Animation Stop Motion คือการปั้น การสร้างโมเดลโดยใช้ดินน้ำมัน หรือวัสดุใด ๆ ก็ตามในการสร้าง และทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ทำการขยับ หรือเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ



ภาพที่ 28 ผลงาน Digital Computer Animation

Digital Computer Animation คือการสร้างแอนิเมชันด้วยระบบดิจิทัล โดยใช้โปรแกรมกราฟิกต่างๆ ทั้ง 2 มิติ หรือ 3 มิติ

3.2 องค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์ การวิเคราะห์องค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์ อาศัยแนวคิด 2 ประการ คือ

3.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratology) เป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) วิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องมีอยู่หลายชนิด เช่น นวนิยาย ขำหรือภาพยนตร์ วิธีการวิเคราะห์ภาพยนตร์มีดังนี้

โครงเรื่อง (Plot) ประกอบไปด้วย

การเปิดเรื่อง แบ่งได้ 3 แบบ คือ

- เปิดด้วยการบรรยาย เปิดเรียบ ๆ แล้วค่อย ๆ เพิ่มสีสันของเรื่อง
- เปิดด้วยฉาก
- เปิดด้วยการกระทำที่น่าสนใจ ของตัวละคร

พัฒนาการของเรื่อง (การดำเนินเรื่อง) แบ่งได้ 3 แบบ คือ

- ดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน
- ดำเนินเรื่องแบบเล่าย้อนกลับ
- ดำเนินเหตุการณ์และสถานที่ สลับกันไปมา

ภาวะวิกฤติ

การคลี่คลาย

การปิดเรื่อง คือการสิ้นสุดเรื่องราว

ความขัดแย้ง (Conflict) ประกอบไปด้วย

ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

ความขัดแย้งภายในจิตใจ

ความขัดแย้งกับพลังภายนอก มนุษย์กับธรรมชาติ, มนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ตัวละคร (Character) พิจารณาลักษณะตัวละครในแง่ความคิด พฤติกรรม และบทสนทนา เพื่อดูว่าตัวละครแต่ตัวมีลักษณะแบบ กลม ลึกซึ้ง หรือตื้นเขินเพียงใด นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ได้จากการกระทำของตัวละคร ว่าเป็นฝ่ายกระทำ (เป็นตัวผลักดันให้เรื่องเดินไปข้างหน้า) หรือเป็นฝ่ายถูกกระทำ (ถูกสังคมภายนอกกระทำ)

แก่นของเรื่อง (Theme) ทำให้สามารถกำหนดทิศทาง เข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจน

ฉาก (Background) เป็นองค์ประกอบสำคัญ ทำให้เรารู้จักโลกของตัวละคร เสริมอารมณ์ที่เกิดขึ้นของเหตุการณ์ในตอนนั้น ๆ โดยใช้องค์ประกอบของภาพ สี แสงเงา เข้ามาช่วยสร้างความรู้สึก

สัญลักษณ์ (Symbol) สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายพิเศษ อาจเป็นได้ทั้งภาพ สี เสียง เครื่องแต่งกายที่บ่งบอกถึงกาลเวลา ยุคสมัย หรือสถานที่ ด้านภาพอาจเป็นภาพที่เสนอซ้ำ ๆ รวมถึงการลำดับหรือตัดต่อภาพ ก็เป็นสัญลักษณ์ได้เหมือนกัน

มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view) เป็นส่วนทำให้อารมณ์ ความรู้สึกแก่ผู้ชมแตกต่างกัน แบ่งออกได้ ดังนี้

มุมมองบุคคลที่ 1 คือ ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง

มุมมองบุคคลที่ 3 คือ ผู้เล่าเรื่องไม่ใช่ตัวละครหลักในเรื่อง แต่กล่าวถึงตัวละครที่ตนเองได้พบเห็น หรือเกี่ยวข้องกับตัว

มุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน แบบสัพพัญญู คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งจิตใจตัวละครทุกตัว

3.3 องค์ประกอบด้านภาพ ของภาพยนตร์แอนิเมชัน

3.3.1 ภาษาภาพ ความหมายที่เกิดจากการใช้ขนาดของภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนที่ของกล้อง ล้วนเป็นภาษาสากลซึ่งคนทั้งโลกดูแล้วเข้าใจได้ตรงกัน คนส่วนใหญ่สื่อสารกับภาษาภาพในภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัว การไม่รู้หลักการใช้ภาพในการสื่อสารความหมาย และอารมณ์ คงไม่ต่างจากคนที่ขับรถโดยไม่รู้ว่ามีอุปกรณ์ต่างๆในรถ ทำหน้าที่อะไร ภาษาของภาพ แบ่งได้ ดังนี้

ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot) มักเป็นภาพที่มีขนาดกว้างใหญ่ เช่น มหานครที่มีแต่ตึกสูง, ท้องทะเลกว้างสุดลูกหูลูกตา จุดเด่นภาพลักษณะนี้ อยู่ตรงความยิ่งใหญ่ของภาพ สามารถสร้างพลังดึงดูดคนดูไว้ได้เสมอ



ภาพที่ 29 Extreme Long Shot

ที่มา : การ์ตูน[นามแฝง], มุมมองของภาพ, เข้าถึงเมื่อ 16 สิงหาคม 2554.

เข้าถึงได้จาก <http://thanetnetwork.com/animation/web/eyepicture.htm>

ภาพไกล (Long Shot) เป็นภาพที่มีขนาดย่อมลง คือ ไกลพอที่จะเห็นเหตุการณ์โดยรวมทั้งหมดได้ แสดงให้เห็นท่าทางของตัวละคร มากกว่าอารมณ์สีหน้า



ภาพที่ 30 Long Shot

ที่มา : การ์ตูน[นามแฝง],มุมมองของภาพ, เข้าถึงเมื่อ 16 สิงหาคม 2554.

เข้าถึงได้จาก <http://thanetnetwork.com/animation/web/eyepicture.htm>

ภาพปานกลาง (Medium Shot) เป็นภาพที่เห็นตัวละครครึ่งตัว เป็นขนาดที่ถูกใช้บ่อย คือสามารถเห็นทั้งท่าทาง และอารมณ์ที่ฉายบนสีหน้า ของตัวละครไปพร้อมๆกัน



ภาพที่ 31 Medium Shot

ที่มา : การ์ตูน[นามแฝง],มุมมองของภาพ, เข้าถึงเมื่อ 16 สิงหาคม 2554.

เข้าถึงได้จาก <http://thanetnetwork.com/animation/web/eyepicture.htm>

ภาพใกล้ (Close Up) เป็นภาพที่มีเน้นใบหน้าตัวละคร เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นว่ารู้สึกอย่างไร ภาพขนาดนี้มักเคลื่อนไหวน้อย



ภาพที่ 32 Close Up

ที่มา : การ์ตูน[นามแฝง],มุมมองของภาพ, เข้าถึงเมื่อ 16 สิงหาคม 2554.

เข้าถึงได้จาก <http://thanetnetwork.com/animation/web/eyepicture.htm>

ภาพใกล้มาก (Extreme Close Up) เป็นภาพที่พาคนดูเข้าไปใกล้มากๆ เช่น แฉ่ตา ปาก จมูก รูหู รวมไปถึงการถ่ายสิ่งของอื่นๆ อย่างตติชิต เพื่อเก็บรายละเอียดให้เห็นกันอย่าง ชัดเจน



ภาพที่ 33 Extreme Close Up

ที่มา : การ์ตูน[นามแฝง],มุมมองของภาพ, เข้าถึงเมื่อ 16 สิงหาคม 2554.

เข้าถึงได้จาก <http://thanetnetwork.com/animation/web/eyepicture.htm>

3.3.2 มุมกล้อง (Camera Angle)

ภาพมุมมองระดับสายตา (Eye Level Angle) เป็นมุมมองพื้นฐานที่ใช้ในการเล่าเรื่องแบบปกติ แต่จะดูไม่น่าสนใจ ข้อดีคือเป็นภาพที่สื่อกับคนดูได้แบบง่าย ๆ

ภาพมุมสูง (High Angle) เป็นมุมมองที่มองลงมาจากที่สูง ทำให้รู้สึกว่ายู่เหนือตัวละคร ภาพมุมนี้ใช้เป็นตัวบอกขนาดของตัวละคร ใช้สื่ออารมณ์ความรู้สึกถูกกดขี่ ล้นหวัง

ภาพมุมต่ำ (Low Angle) เป็นมุมที่มองขึ้นไปจากที่ต่ำ ทำให้รู้สึกว่าตัวละครนั้น น่าเกรงขาม จุดเด่นของภาพมุมต่ำคือ ถ้าเป็นฉากภายนอกจะตัดความรกของฉากด้านหลังออกจนหมด ทำให้ตัวละครโดดเด่นขึ้นมา แต่ถ้าเป็นฉากภายในจะเห็นความสวยงามของฉากในอีกมุมหนึ่ง เช่น เห็นเพดานโบสถ์ หรือโครงหลังคาที่สวยงาม

3.3.3 การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) ทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม และติดตามการเคลื่อนที่ไปของการแสดง ทำให้ผู้ชมได้ติดตามการแสดงด้วยความรู้สึก ของการแอบมองจ้องดูในระยะต่างๆ และเป็นเครื่องมือรักษาสมดุล ระหว่างความต่อเนื่องของภาพ และอารมณ์ โดยไม่ต้องมีการตัดภาพ

3.3.4 ความสั้นยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration of Shot) เป็นองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกด้านช่วงเวลาให้แก่ผู้ชม ในงานแอนิเมชัน จะมีการจับเวลาไม่ให้มีช่วงที่ภาพหยุดนิ่งๆ นานเกินไป เพราะจะทำให้รู้สึกน่าเบื่อ

3.3.5 การจัดกรอบภาพ (Framing) คือการจัดวางตัวละคร และสิ่งของต่างๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับระยะห่างของกล้อง การใช้เลนส์ การเคลื่อนไหวของกล้อง และมุมกล้อง

3.4 ทฤษฎีในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน ภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นสื่อที่สามารถสร้างจินตนาการได้อย่างอิสระ จนพูดได้ว่าอะไรก็เกิดขึ้นได้ทั้งนั้นในโลกแห่งแอนิเมชัน แนวคิดที่จะเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างงานแอนิเมชันที่ดี มีดังนี้

3.4.1 เติลิดไปกับจินตนาการ งานแอนิเมชันเปิดกว้างให้กับจินตนาการ ไม่มีฉากที่แพ่งเกินไป ฉากที่ต้องเดินทางไปไกลถึงเมืองนอก หรือฉากที่โหดโชนเสี่ยงตายเกินไป สำหรับตัวละคร แอมยังไม่ต้องกังวลเรื่องกฎเกณฑ์ทางฟิสิกส์มากมายนัก คุณสามารถสร้างฉากไฟไหม้ สัตว์ประหลาดถล่มเมือง พายุทอร์นาโด ได้โดยไม่มีใครต้องเจ็บตัวแม้สักคนเดียว

3.4.2 พูดให้น้อย แสดงให้มาก ในการเขียนบทสำหรับงานแอนิเมชัน บทพูดแต่ละครั้งยาวเพียงสองบรรทัดก็ถือว่ามากเต็มที่แล้ว ภาพยนตร์แอนิเมชันดัง ๆ บทพูดมักมีลักษณะเป็นปฏิกิริยาตอบสนองของตัวละคร (Reaction) หรือการเปล่งเสียงเพื่อแสดงอารมณ์ (Exclamation) มากกว่าที่จะใช้บทพูดเล่าเรื่องกันแบบตรง ๆ

3.4.3 คิดเห็นเป็นภาพ พยายามให้เรื่องดำเนินไปโดยไม่ต้องฟังคำพูดของตัวละคร แม้ในช่วงที่ตัวละครพูด ควรให้มีการขยับหรือทำอะไรไปพร้อม ๆ กันไม่ควรให้ตัวละครพูดนิ่ง ๆ เพราะจะความนิ่งจะทำให้คนดูละสายตาจากจอไปอย่างรวดเร็ว

3.4.4 เสริมแก่นของเรื่องให้แข็งแกร่ง แทรกแง่คิดเล็ก ๆ น้อย ๆ ไว้ในเรื่อง โดยต้องไม่ให้ดูจงใจเหมือนการเทศน์และเมื่อตอนจบ ควรนำเสนอให้แก่นของเรื่อง (Theme) ฉายประกายออกมาอย่างตรงไปตรงมา ง่าย และชัดเจน (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548: 12)

สำหรับการสร้างภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง หรือภาพยนตร์แอนิเมชัน เครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้ชม สัมผัสสิ่งที่คุณต้องการนำเสนอได้ก็คือ บทภาพยนตร์ แต่ก่อนที่จะถึงการเขียนบทนั้น มีอาชีพเขาทำกันอย่างไร กว่าจะถึงขั้นตอนของการเขียนบทภาพยนตร์

พรีมิส (Premise) คือไอเดียหลักของเรื่อง ว่าเกี่ยวกับอะไร ยังไม่ต้องบอกโครงเรื่องแบบชัด ๆ พรีมิสที่ดี จะต้องเอาคนอ่านให้อยู่หมัดได้ ภายในประโยคสั้น ๆ ทำให้เขาสนใจสิ่งที่อยู่ในหัวของคุณโดยทันที เช่น “เรื่องของสัตว์พูดได้ ที่ต้องต่อสู้กับมนุษย์ เพื่อปกป้องบ้านของพวกมัน”

ล็อกไลน์ (Log Line) ขยายขึ้นมาจากพรีมิส แต่กินยาวไม่เกิน 3-4 บรรทัด ในขั้นตอนนี้จะบอกสถานการณ์ของเรื่อง, ตัวละครหลัก, โทณของภาพยนตร์ รวมถึงฉากที่ใช้ในการเดินเรื่อง

ซิน็อพซิส (Synopsis) คือเรื่องย่อ อาจเขียนต่อเนื่องไล่ไป ตั้งแต่ต้นจนจบ หรือแบ่งออกเป็นช่วง ๆ อาจยาวตั้งแต่หนึ่งหน้า หรือมากเป็นสิบหน้าก็ไม่แปลก ที่สำคัญคือต้องให้รายละเอียดของเรื่องอย่างครบถ้วน กระชับ ได้ใจความ มุ่งตรงไปที่พล็อตเรื่อง ทำให้เห็นภาพรวมทั้งการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง

ทรีตเมนต์ (Treatment) คือเรื่องย่ออย่างละเอียด บอกถึงทุกอย่างที่อยู่ในภาพยนตร์ ทั้งตัวละคร, ลำดับเหตุการณ์, ภาพฉาก, แนวคิดหลัก, จุดมุ่งหมายของเรื่อง รวมถึง

คำพูดประโยคสำคัญในเรื่อง ทริตเมนต์เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือเขียนบท เพื่อให้เห็นโครงสร้างทั้งหมดของภาพยนตร์ ทำให้ง่ายต่อการปรับแต่งเนื้อเรื่อง ตัดฉากที่ไม่จำเป็น วางสัดส่วนของเรื่องใหม่ เพิ่มเหตุผล แรงจูงใจ เพื่อทำแนวคิดของเรื่องให้แข็งแรงขึ้น

3.4.5 แนวคิดของการเขียนบท คงไม่มีใครบอกได้ว่า บทแบบไหนที่จะโดนใจคนดูแบบจ๋าๆ แต่การเขียนบทนั้น มีหลักการที่สร้างความสำเร็จให้กับภาพยนตร์จำนวนมาก หนึ่งในนั้นคือ การเขียนบทโดยใช้โครงสร้างแบบสามองก์ (Three Act Structure) โดยแบ่งเรื่องออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ แต่ละส่วนเรียกว่า องก์ (Act) โดยสัดส่วนของแต่ละองก์จะเป็น 1:2:1

องก์แรก คือ ส่วนของการเปิดเรื่อง ต้องบอกให้ได้ว่า เป็นเรื่องเกี่ยวกับใคร มีนิสัยใจคออย่างไร ฯลฯ ตัวละครตัวนี้จะต้องน่าสนใจ จนกระตุ้นให้อยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขา เพราะคนดูจะติดตามตลอดตั้งแต่ต้นจนจบ เมื่อคนดูรู้จักตัวละครดีพอแล้ว ก็โยนสถานการณ์เข้ามา ทำให้เกิดจุดเปลี่ยน ที่จะนำไปสู่องก์ที่สอง ต่อไป

องก์ที่สอง คือ ส่วนของการดำเนินเรื่อง เป็นส่วนที่ยาวที่สุด ตัวละครต้องต่อสู้กับสถานการณ์ที่เขาต้องเผชิญ การแก้ปัญหาของตัวละครจะมีลักษณะเหมือนวัวพันหลัก จนดูเหมือนไม่มีหนทางที่จะหลุดพ้นจากปมไปได้เลย ท้ายองก์ที่สองจะมีจุดเปลี่ยน ที่สำคัญเกิดขึ้นอีกครั้ง ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจ หันหน้าเผชิญปัญหาที่มาถึงขั้นวิกฤตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง

องก์สุดท้าย คือ ส่วนของการปิดเรื่อง องก์นี้คือการคลี่คลายปัญหา ปริศนาทุกอย่างที่เราปูไว้ตลอดเรื่อง จะถูกหยิบกลับมาใช้ประโยชน์ เพื่อทำให้ตัวละครผ่านพ้นปัญหา ได้รับบทเรียนอันมีค่าต่อชีวิต

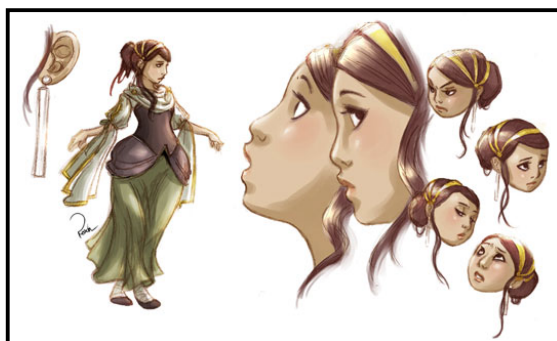
3.5 การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการคำนวณสร้างภาพจะเรียกการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์หรือ คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หากใช้เทคนิคการถ่ายภาพหรือวาดรูป หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ จะเรียกว่า ภาพเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนที่หยุด หรือ สตอปโมชัน (Stop motion) โดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพ หรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา

3.6 ขั้นตอนการสร้างผลงาน Animation

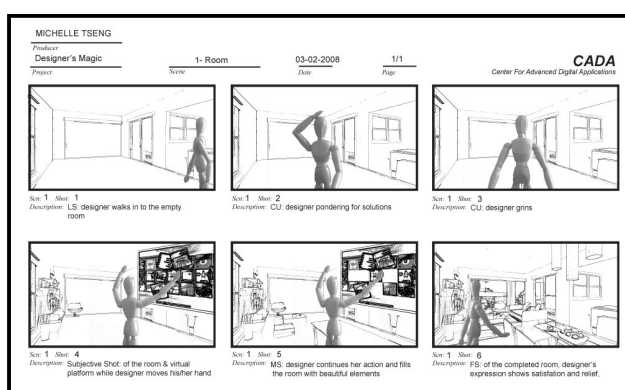
แนวคิด เรื่องย่อ และเนื้อหา (Idea+Treatment+Script) เป็นส่วนที่สำคัญที่สุด เรื่องราวที่ดีสามารถชักจูงใจให้เกิดความรู้สึกร่วมได้มากที่สุด คือจุดที่สำคัญในการสร้างงาน Animation

การออกแบบ (Design & Art direction) การออกแบบสร้างสรรค์ส่วนต่างๆ เช่น การออกแบบตัวละคร (Character Design) จาก โทนี่ รูปร่าง ลักษณะทางศิลปะ (Art Direction)



ภาพที่ 34 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

Story Board (Blueprint) เป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราว แสดงให้เห็นถึงมุมมองของภาพ ทิศทางการเคลื่อนไหวของกล้อง ทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร เพื่อความเข้าใจในการดำเนินงานร่วมกันทุกฝ่าย ทำให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนขึ้นการถ่ายทำจริง เปียบบเป็นแผนผังแผนที่ในการทำงาน



ภาพที่ 35 แปรเปลี่ยนตัวหนังสือในบท มาเป็นภาษาภาพ (Story Board)

Production ขั้นตอนการดำเนินงาน ซึ่งแบ่งไปตามเทคนิคที่ต้องการตามที่กำหนดไว้ในขั้นตอนการทำ Story Board เช่นการสร้างผลงาน Animation ด้วยเทคนิคการวาดก็ทำการสร้างการเคลื่อนไหวให้ตัวละครและงานด้วยวิธีการวาดและไล่สี

ถ่ายทำ ถ่ายทำผลงานในแต่ละภาพ ตามเทคนิคที่ทำการเลือกสร้างสรรค์ขึ้นมา เช่นสร้างผลงาน Animation ด้วยเทคนิคการวาด ก็ทำการถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ หรือการสแกนภาพเข้าไปในคอมพิวเตอร์วิธีทั้งหมดนั้นขึ้นอยู่กับงบประมาณและความต้องการของผู้ผลิต

Composite & Editing ตัดต่อ และการรวบรวมภาพทั้งหมด ทำการตัดต่อผลงานทั้งส่วนของภาพและเสียง เรียงลำดับการเล่าเรื่องตามที่ได้กำหนดไว้ในส่วนของ Storyboard ให้เกิดเป็นผลงาน Animation ที่เสร็จสมบูรณ์ (White, 1986)

4. ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง เพราะมีการแสดงออกของตัวศิลปินหรือผู้ส่งสาร มีความสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ ไปสู่ผู้รับสาร โดยผ่านทาง การแสดงออกในรูปแบบต่างๆ ลักษณะการติดต่อสื่อสาร เพื่อรับรู้อัตลักษณ์ร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ และมีปฏิริยาโต้ตอบซึ่งกันและกัน ดังนั้นจึงควรนำแนวคิดสำคัญต่างๆ มาวิเคราะห์

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Toystoy) กล่าวไว้ว่า ศิลปะ คือการแสดงออก (Expression) ของความรู้สึกหรืออารมณ์ ซึ่งเป็นการสื่อสารระหว่างศิลปินกับผู้ชม โดยผ่านงานศิลปะ (ธีรพันธ์ อนุวัชรวิรงค์, 2547: 11)

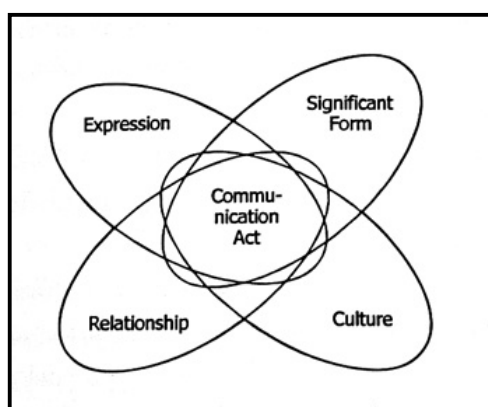
ตอลสตอย กล่าวไว้ในหนังสือ “ศิลปะคืออะไร” ของเขาว่า ศิลปะคือปัจจัยแห่งการกลมเกลียวระหว่างมนุษย์ โดยเชื่อมโยงมนุษย์เข้าด้วยกัน ในขอบข่ายของความรู้สึกอย่างเดียวกัน และซึ้งยังเป็นสิ่งที่ขาดเสียมิได้แห่งชีวิต และความก้าวหน้าอันมุ่งไปสู่สภาพอันสมบูรณ์ ทั้งของปัจเจกชน และมนุษยชาติ (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, 2523: 45)

การสื่อสารเชิงสุนทรีย์ (Aesthetic communication) ใช้ในความหมายที่เน้นถึงกระบวนการสื่อสาร เทียบเท่ากับคำว่า การสื่อสารเชิงจินตคติ (Imaginative communication) กล่าวคือ คลอบคลุมการสื่อสารที่มุ่งเน้น นันทนประโยชน์ หรือด้านความเพลิดเพลินใจทั้งปวง

จินตคติ หมายถึง สารที่มุ่งผลในด้านอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ ได้แก่ งานประเภทศิลปะและบันเทิงคดีต่างๆ ในระดับพื้นฐานที่สุดของงานประเภทนี้คือ ให้ความบันเทิง (Entertain) อันได้แก่ความเพลิดเพลิน ความสนุก ในระดับสูงขึ้นไปคือให้สติปัญญา (Intellectual) อันได้แก่ ความคิด ความเข้าใจที่มีคุณค่า และในระดับสูงสุดคือ การหล่อเลี้ยงจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้เกิดการประจักษ์แจ้งในตน ในโลกและชีวิต กล่าวได้ว่า ในเชิงอุดมคติแล้ว จินตคติมีหน้าที่ในการพัฒนาคุณภาพทางจิตใจของผู้คนในสังคมและในทางตรงข้าม จินตคติ

ก็คือสารที่มอมเมาผู้คน ให้หลีกหนีจากความเป็นจริงของโลกและชีวิต (ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547: 5-6)

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสาร กับผู้ส่งสาร ในกรณีของสื่อการละคร หรือมีการแสดงผ่านสื่อชนิดใด มีความสัมพันธ์ที่อิงอยู่กับบริบทในเรื่องที่แสดง หรือเป็นความสัมพันธ์นอกเรื่องที่แสดง ล้วนมีอิทธิพลต่อการตีความสัญลักษณ์ที่สื่อออกมาได้ทั้งสิ้น จากกประมวลความหมายของศิลปะในฐานะการสื่อสาร เขียนเป็นแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 36 Communication Act

ที่มา : ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, สุนทรีนิเทศศาสตร์ (กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์, 2547), 12.

ศิลปะในฐานะการสื่อสารประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ที่เชื่อมโยงกัน ทำให้การสื่อสารนั้นเป็นการสื่อสารด้านศิลปะ ได้แก่

การแสดงออก (Express Theory) คือ ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ และใช้ส่งผ่านอารมณ์จากศิลปินผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสาร และต้องมีคุณสมบัติที่จะแสดงอารมณ์ด้วยตัวมันเอง เช่นดนตรีที่แสดงความเศร้า นั้น มีบุคลิกลักษณะบางอย่างของคนที่มีความรู้สึกเศร้า ท่วงทำนองจึงต้องช้า มีระดับเสียงต่ำ ไม่อึกทึกครึกโครม ซึ่งก็คล้ายกับคนเศร้าที่เคลื่อนไหวช้า ๆ พูดด้วยเสียงแผ่วเบา เป็นต้น

รูปแบบที่มีนัยสำคัญ (Significant Form) เบลล์ (Clive Bell) นักสุนทรีศาสตร์ ให้ทัศนะเกี่ยวกับรูปแบบจากความคิดเรื่องอารมณ์สุนทรียะ เขาคิดว่าอารมณ์สุนทรียะ ไม่ใช่อารมณ์ชีวิตของมนุษย์ แต่เป็นอารมณ์ที่ถูกกระตุ้นขึ้นได้โดยงานศิลปะ ดังนั้นรูปแบบงานศิลปะจึงต้องเป็นงานที่มีนัยสำคัญ (ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547: 16)

ความสัมพันธ์ ระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร (Relationship)

วัฒนธรรม (Culture) คือความเข้าใจในภาษา หรือสัญลักษณ์ของศิลปะนั้น ๆ

การสื่อสารแบบไม่ใช้ถ้อยคำ

แอนิเมชันทั่วไปแม้จะมีถ้อยคำร่วมอยู่ด้วย แต่ก็ใช้ภาพเป็นหลักในการสื่อสาร การใช้ภาษาภาพล้วนๆ ในการสื่อความหมายด้วยภาพ คือการสื่อสารที่ไม่ใช้ภาษาถ้อยคำ รายละเอียดของการสื่อสารแบบไม่ใช้ถ้อยคำหรือแบบอวัจนภาษา ว่ามีวิธีการ หรือช่องทางใดบ้าง มีผู้สรุปแจกแจงไว้ ดังนี้

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

1. ภาษาสัญญาณ (Sign Language)
2. ภาษากริยา (Action Language)
3. ภาษาวัตถุ (Object Language)

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

1. ภาษาข้างเคียง (Paralanguage) เช่น น้ำเสียง
2. ภาษาเคลื่อนไหว (Kinesics) อันรวมถึง ท่าทาง, การบู้บี้, สีหน้า, แววตา
3. ระยะใกล้หรือห่าง (Proxemics)

เรื่องของการสื่อสารที่ไม่ใช้ถ้อยคำ ยังมีความเห็นที่แตกต่างอื่น ๆ อีกแต่ไม่นำมาแสดงในที่นี้ การสื่อสารแบบไม่ใช้ถ้อยคำกับการสื่อสารแบบใช้ถ้อยคำ เป็นวิธีการทางภาษาที่แตกต่างกัน แต่ถึงอย่างไรก็ต้องอาศัยช่องทางการรับรู้ร่วมกัน ซึ่งเมื่อนำมาพิจารณาประกอบก็อาจจัดเป็นตารางหมวดหมู่ได้ดังนี้ (ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2551: 73)

ตารางที่ 1 ตารางหมวดหมู่การรับรู้สื่อสารตามช่องทางต่าง ๆ กับระบบภาษา

สื่อสารที่		ระบบภาษา	
อวัยวะ	สิ่งเร้า	ภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำ	ภาษาถ้อยคำ
ตา	ภาพ	สภาพแวดล้อม, สิ่งที่มีตามธรรมชาติ รูปภาพ - ภาพวาด, ภาพถ่าย - เครื่องหมาย, สัญลักษณ์ วัตถุ - เครื่องมือ, เสื้อผ้า, อาคาร ร่างกาย - สีหน้า, ท่าทาง,ภาษามือ	ตัวเขียน/ตัวพิมพ์
หู		เสียง - เสียงในธรรมชาติ - เสียงพูด, เสียงดนตรี	คำพูด
จมูก	กลิ่น	กลิ่น - หอม,เหม็น	
ลิ้น	รส	รส - หวาน,เค็ม,เปรี้ยว,เผ็ด,ขม	
ผิวหนัง	สัมผัส	พื้นผิว - เรียบ,นูน,แข็ง,นุ่ม,ร้อน,เย็น	ตัวอักษรเบรลล์
จิต	กระแสดิจิต	ภาษาจิต (ยังไม่มีความแน่ชัด)	

ที่มา : ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนใบ้ (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พื้นฐาน, 2551), 74.

จากตารางจะเห็นว่า ตาเป็นช่องทางที่สามารถรับรู้ สื่อสารภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำได้มากมาย สื่อการ์ตูนได้นำมาใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ 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

ตารางที่ 2 แสดงภาพภาษาภาพ

ภาษาภาพที่แยกย่อยเป็นภาษาต่างๆ				
ภาษาสีหน้า แสดงอารมณ์	ภาษาเสื้อผ้า แสดงอาชีพ	ภาษาท่าทาง แสดงการกระทำ	ภาษาร่างกาย แสดงรูปร่าง ความแข็งแรง	ภาษาวัตถุ แสดงความหมาย เชิงสัญลักษณ์

ที่มา : ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนได้ (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พื้นฐาน, 2551), 76.

ตารางที่ 3 แสดงภาษาต่างๆที่แทนได้ด้วยภาษาภาพ

ภาษาต่างๆ ที่แสดงแทนได้ด้วยภาษาภาพ				
ภาษาเสียง แสดงการรับรู้ เสียงต่างๆ	ภาษากลิ่น แสดงการรับรู้ กลิ่นต่างๆ	ภาษารส แสดงการรับรู้ รสต่างๆ	ภาษาสัมผัส แสดงการรับรู้ สัมผัสต่างๆ	ภาษาจิต แสดงความรู้สึก
				

ที่มา : ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พื้นฐาน, 2551), 77.

การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา

การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา หมายถึงการสื่อสารที่ไม่ใช่ภาษาพูดหรือภาษาเขียน แต่เป็นการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น เวลา เนื้อที่ กิริยา สิ่งของ ร่างกาย และปริภาษาในการสื่อสาร

แม้ว่าวัจนภาษาและอวัจนภาษาจะเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารของมนุษย์และมักเกิดขึ้นควบคู่กันเสมอๆ แต่การสื่อสารของมนุษย์ทั้ง 2 ชนิดก็มีพื้นฐานมาจากระบบที่แตกต่างกัน และมีความโดดเด่นแตกต่างกันไป ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 เรื่องดังนี้

อวัจนภาษาเป็นภาษาท่าทาง แต่อวัจนภาษาเป็นสัญลักษณ์

อวัจนภาษาไม่ใช่กฎเกณฑ์ตามหลักภาษาศาสตร์ ส่วนวัจนภาษาใช้หลักทฤษฎีภาษาศาสตร์ ซึ่งมีระบบหลักการตามข้อกำหนดของแต่ละภาษา

อวัจนภาษาเป็นกระบวนการที่ได้รับคำสั่งจากสมองด้านขวา แสดงออกโดยธรรมชาติของแต่ละบุคคลเป็นหลัก ส่วนวัจนภาษาเป็นกระบวนการสื่อสารที่ได้รับคำสั่งจากสมองด้านซ้าย ซึ่งต้องอาศัยความจำเป็นหลัก

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงเอกลักษณ์พื้นถิ่น เรื่องพญาเม็งราย ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการวิเคราะห์ถึงบริบท ของสิ่งที่ทำให้เกิดอัตลักษณ์ในงานแอนิเมชัน โดยมีระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ข้อมูลภาคสนาม

1.1.1 ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.1.2 ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านศิลปกรรมพื้นถิ่นล้านนาโดยบุคคลเหล่านี้เป็นผู้มีประสบการณ์ มีความรู้ มีความสามารถให้คำปรึกษาให้ข้อมูลที่สำคัญต่อการศึกษาค้นคว้า และมีประสบการณ์ในสายอาชีพไม่ต่ำกว่า 5 ปี

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ข้อมูลภาคเอกสาร และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่

1.2.1 ศึกษาเอกสารทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมแบบล้านนา

1.2.2 ศึกษาเอกสารทฤษฎีเรื่องอัตลักษณ์

1.2.3 ศึกษาการทฤษฎีเรื่องการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.2.4 ข้อมูลจากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน นำมาวิเคราะห์สิ่งที่แสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ โดยเลือกตัวอย่างดังนี้ ภาพยนตร์แอนิเมชันเปิดตัวโอลิมปิก 2008, ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง กังฟูแพนด้า, มู่หลาน, ก้านกล้วย และเรื่องรามเกียรติ์

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ข้อมูลภาคเอกสาร

วิเคราะห์ข้อมูลในเชิงการสร้างสรรค์งานออกแบบโดยนำข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ มาประมวลหารูปแบบและองค์ประกอบต่างๆ ที่แสดงถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่นล้านนา วิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ในงานแอนิเมชัน จากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน

2.2 ข้อมูลภาคสนาม

รวบรวมข้อมูล ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาศิลปกรรมแบบล้านนา และสาขาเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน ปรึกษาในด้านการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อให้ได้แนวความคิด ข้อคิดเห็นและความรู้ ในเรื่องการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ โดยเตรียมวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการสัมภาษณ์ ประเด็นคำถามต่างๆ ที่เกี่ยวข้องถึงงานวิจัย

3. สังเคราะห์ข้อมูล และออกแบบงานกรณีศึกษา

สังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาตามทฤษฎีต่างๆ แล้วนำมาผลิตงานกรณีศึกษา เป็นขั้นตอนการนำผลที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลต่างๆ มาออกแบบงานแอนิเมชัน ตามขั้นตอนและกระบวนการออกแบบ โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ขั้นตอนการวางแผน (Planning) เป็นการศึกษารวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลและวัตถุประสงค์ของการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ต้องการสื่อถึงอัตลักษณ์แบบไหน

3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Preproduction) นำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ หารูปแบบที่เหมาะสมด้วยการร่างแบบ (Sketch Design) แล้วจัดทำเป็นสตอรี่บอร์ด โดยในช่วงนี้จะมีการนำแบบร่างไปให้ผู้เชี่ยวชาญได้ช่วยให้ข้อเสนอแนะ และศึกษาความเหมาะสมของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จะนำมาใช้ผลิต ก่อนที่จะลงมือผลิตจริง

3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production) เมื่อได้ภาพร่าง และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดแล้ว จึงนำมาผลิตจริงด้วยกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ผ่านโปรแกรมต่างๆ เช่น Flash, Photo Shop, Sony Vegas

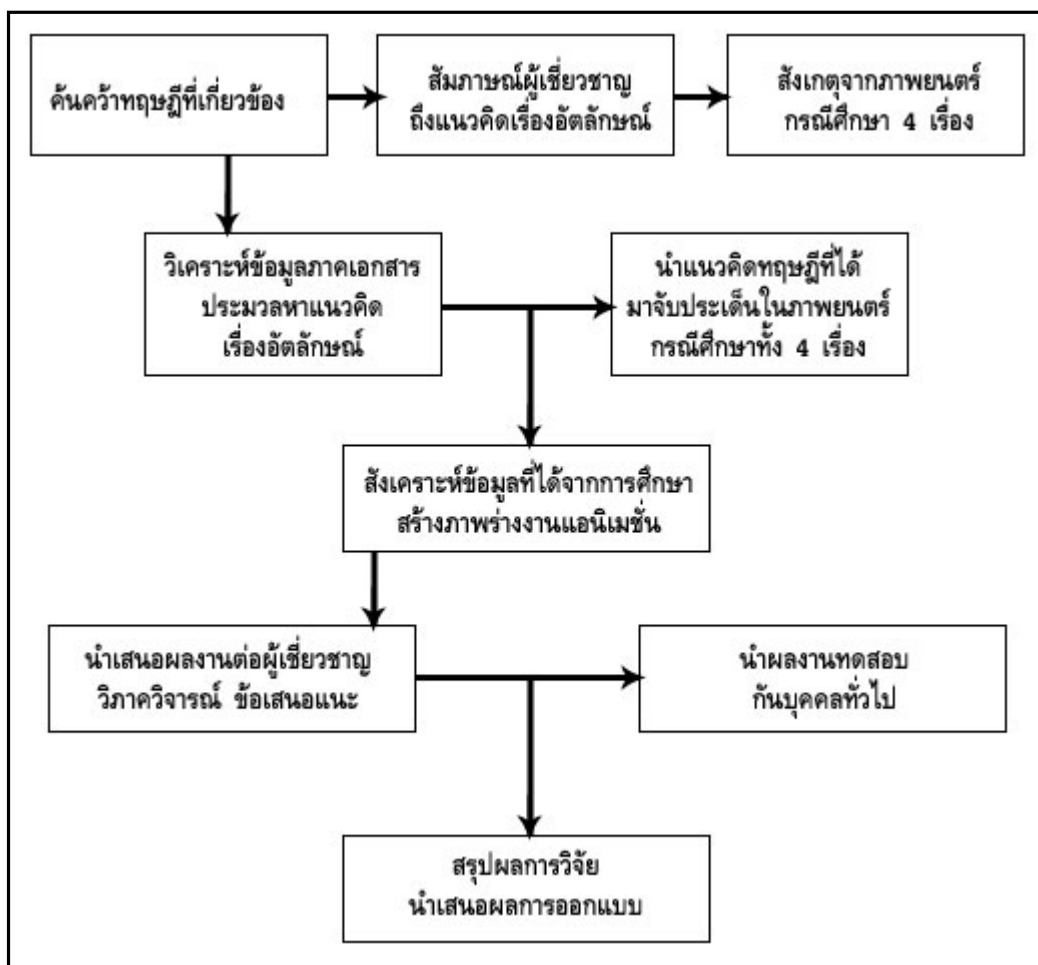
4. การประเมินผลงานออกแบบ

นำเสนอผลงานกรณีศึกษาต่อผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความคิดเห็นของงานวิจัยและงานออกแบบ โดยมีวิธีวัดผลและประเมินผลงานการออกแบบด้วยแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามต่อความคิดเห็น ต่องานวิจัย

นำผลงานให้กลุ่มบุคคลทั่วไปได้ดู เพื่อทดสอบความรู้ต่ออัตลักษณ์ด้านต่างๆ ประเมินผลด้วยแบบแสดงความคิดเห็น

5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

นำเสนอผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญตามคุณลักษณะของความเป็นอัตลักษณ์ ที่ได้จากการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 3 หมวด สรุปเรียบเรียงเป็นตาราง



แผนภูมิที่1 กระบวนการวิจัย และการประเมินผลวิจัย

6. กลุ่มผู้ประเมินผลงานการออกแบบ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

6.1 ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบนิเทศศิลป์ด้าน การออกแบบภาพเคลื่อนไหว และผู้ผลิตสื่อที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

6.1.1 คมภิญญ์ เข้มกำเนิด ผู้กำกับภาพยนตร์ บ.กัณตนาแอนิเมชันสตูดิโอ

6.1.2 ศุภมิตร อินทิม 3D Animator บ.แฟนตาซีทาวน์

6.1.3 เจริญรัตน์ ฆาบุญธรรม 3D Animator บ.กัณตนาแอนิเมชันสตูดิโอ

6.2 กลุ่มนักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญในด้านศิลปกรรมและงานจิตรกรรมล้านนา

6.2.1 รองศาสตราจารย์สน สีมাত্রัง อาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปากร

6.2.2 อาจารย์จุลศักดิ์ สุริยะไชยผู้เชี่ยวชาญศิลปะล้านนาเจ้าของพิพิธภัณฑ์อุบคำ

6.2.3 ฉลอง พินิจสุวรรณ ศิลปินอิสระและนักเขียนเจ้าของหอศิลป์ไถยวน

บทที่ 4

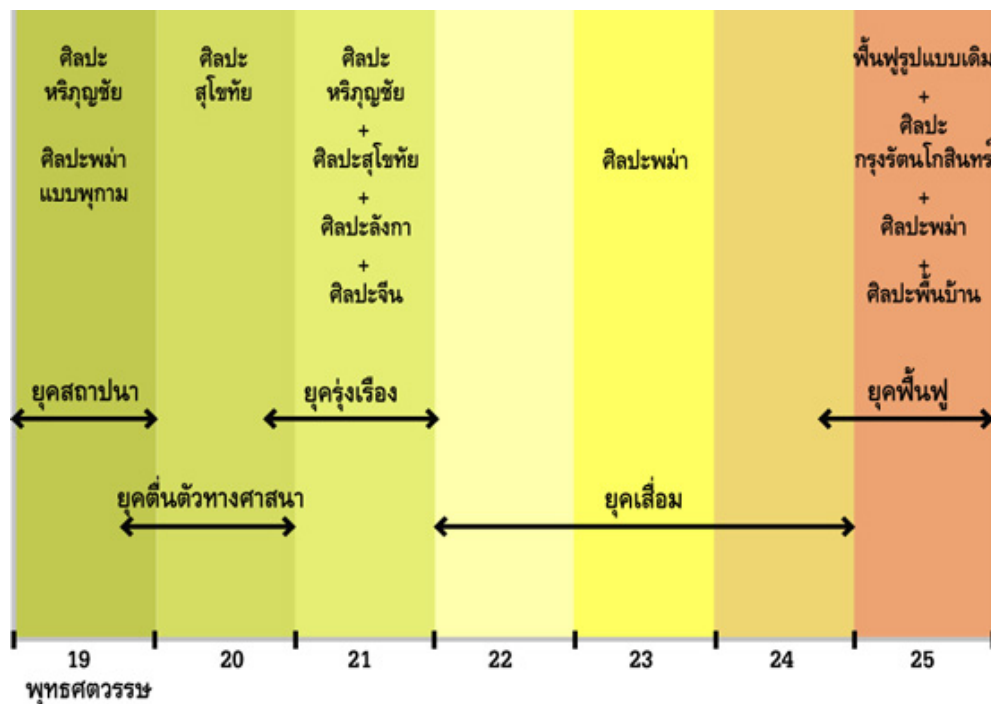
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับศิลปะพื้นถิ่นล้านนา รวมถึงการศึกษาหลักการและแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์อัตลักษณ์งานแอนิเมชัน ในรูปแบบข้อมูลเชิงพรรณนา อันมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. ผลการวิเคราะห์ศิลปกรรมล้านนา

เป็นผลวิเคราะห์อัตลักษณ์ในเชิงการมองเห็น สามารถนำไปเชื่อมต่อกับแนวคิดงานด้านแอนิเมชัน ได้แก่ รูปร่าง รูปทรง เส้น สี สัน ลวดลายต่างๆ และแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจากการศึกษา ศิลปกรรมล้านนาแบ่งเป็น 5 ช่วง ดังนี้

1. ยุคสถาปนาอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 19
2. ยุคตื่นตัวทางศาสนา ปลายพุทธศตวรรษที่ 19-20
3. ยุครุ่งเรืองของอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 20-21
4. ยุคเสื่อมของอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 22-24
5. ยุคฟื้นฟูอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 24-25



แผนภูมิที่ 1 สรุปช่วงเวลาแต่ละยุคสมัยของศิลปะล้านนา

ตารางที่ 4 สรุปลักษณะศิลปกรรม ยุคสถาปนาอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 19

รูปแบบ	ศิลปะทวารวดี และศิลปะพม่าแบบพุกาม	
ประติมากรรม		<u>ลักษณะเด่น</u> พระพุทธรูปสลักจากหินทราย งานปูนปั้น งานดินเผาปล้องพระศอเด่นชัด เม็ดพระศกเป็นตุ่มใหญ่ เป็นรูปกันหอย คิ้วต่อเป็นรูปปีกกา
ภาชนะดินเผา		<u>ลักษณะเด่น</u> ภาชนะดินเผารูปทรงกลมสูงเนื้อดินสีส้มไม่เคลือบ คอภาชนะมีลักษณะเว้าคอด ปลายปากบานออก เล็กน้อยผิวสีส้มแดง ลวดลายสีขาวขีดระบายเป็นเส้นขนานกัน สำหรับใส่อัฐิของผู้ตาย และใส่สิ่งของทั่วไป
สถาปัตยกรรม		<u>เจดีย์กู่กุด</u> เจดีย์ 4 เหลี่ยม ทรงปราสาทเริ่มจากส่วนฐานสี่เหลี่ยม ขึ้นมาเป็นเรือนธาตุทรงสี่เหลี่ยมซ้อนลดหลั่นกันทำชั้นแต่ละชั้นประดิษฐานพระพุทธรูปยืนภายใน
		<u>รัตนเจดีย์</u> เจดีย์ 8 เหลี่ยมมีพระพุทธรูป 8 องค์ ยืนประดิษฐาน ประดับกรอบซุ้มใบระกา พบได้ในศิลปะพุกาม

ตารางที่ 5 สรุปลัทธิกรรม ยุคตื่นตัวทางศาสนา ปลายพุทธศตวรรษที่ 19-20

รูปแบบ	รับเอาศิลปะแบบสุโขทัยเข้ามาผสมผสาน	
สถาปัตยกรรม		<u>ลักษณะเด่น</u> เจดีย์ที่ยี่ดสูงคล้ายทรงกระบอกทรงดอกบัวตูมหรือทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ แบบสุโขทัย คล้าย เจดีย์ฉัตรของ ศิลปะแบบพุกาม
ประติมากรรม		<u>ลักษณะเด่น</u> ผสมกันระหว่างพระพุทธรูปสมัย เชียงแสนตอนต้นกับสมัยสุโขทัย พระรัศมีเป็นรูปดอกบัวตูมที่สูงขึ้น เป็นรูปเปลวไฟ ขมวดพระเกศาเล็ก พระพักตร์มักเป็นรูปไข่ ชายจีวร ยาวจรดพระนาภี นั่งขัดสมาธิราบ เห็นฝ่าพระบาทเพียงข้างเดียว บางครั้งฐานเรียบไม่มีลวดลาย ประกอบ เรียกกันว่า แบบเชียงแสน รุ่นสอง หรือ “สิงห์สอง”

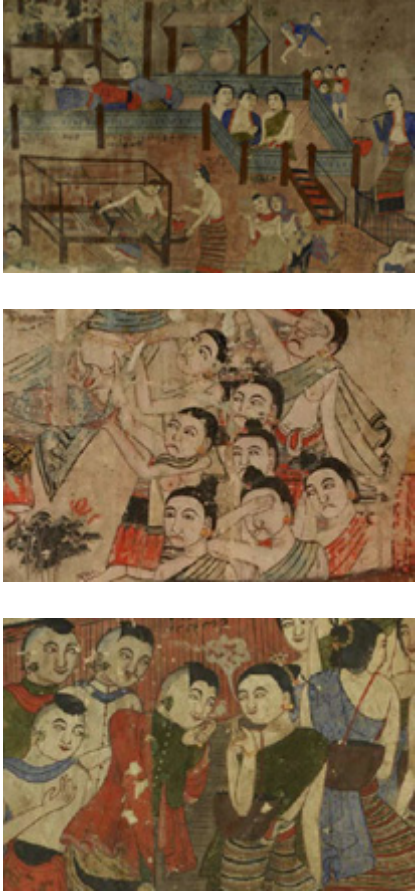
ตารางที่ 6 สรุปลักษณะศิลปกรรม ยุครุ่งเรืองของอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 20-21

รูปแบบ	ศิลปะหริภุญชัย ศิลปะสุโขทัย ศิลปะลังกา และศิลปะจีน	
ประติมากรรม		<u>ลักษณะเด่น</u> จารึกข้อความที่ฐานพระพุทธรูป ประทับขัดสมาธิราบ พระพักตร์รูไข่ รัศมีเป็นรูปเปล่งไฟ ปลายจีวรยาว หยักเขี้ยวตะขาบ มีลักษณะหลากหลาย ทั้งนั่งและยืนปางต่างๆ ที่แสดงด้วยพระหัตถ์
จิตรกรรม		<u>ลักษณะเด่น</u> - จิตรกรรมฝาผนังวัดอุโมงค์ ภาพพระพุทธเจ้าเรียงเป็นแถว ตัดเส้นพู่กันสีแดงชาดสีแดงบนพื้นทอง มีลายประจายามก้ามปูประดับ - จิตรกรรมเขียนบนผ้าพระบฏ ใช้สีเขียว น้ำเงิน ดินเหลือง ขาว แดงดำและปิดทอง ตัดเส้นเป็นรูปร่างสีแดงหรือดำ
ภาชนะดินเผา		<u>ลักษณะเด่น</u> ลวดลายแบบจีน ราชวงศ์หมิง เนื้อแกร่งแต่หยาบสีขาวเข้มหรือเทาจากเขียนลายสีดำ ภาพดอกไม้ ใบไม้ ปลาคู่ ลายสำคัญลายกลีบบัว
สถาปัตยกรรม		<u>ลักษณะเด่น</u> เจดีย์ฐานสี่เหลี่ยม ที่มุมและด้านมีรูปช้างครึ่งตัวโผล่ออกมารวม 15 ตัว เรือนธาตุสี่เหลี่ยมยกเก็จมีจระนำเหนือเรือนธาตุเป็นชั้นหลังคาลาดซ้อนลดชั้นไปรับชั้นบัวถลาแปดเหลี่ยม รองรับองค์ระฆัง บัลลังก์

ตารางที่ 7 สรูปศิลปกรรม ยุคเสื่อมของอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 22-24

รูปแบบ	ศิลปะพม่า
ประติมากรรม	 <u>ลักษณะเด่น</u> เกิดงานศิลปกรรมแบบท้องถิ่น การสร้างพระพุทธรูปด้วยสำริดลดลง หันมาสร้างพระพุทธรูปไม้ งานศิลปกรรมขาดความประณีต แลดูกระด้างการสร้างเลียนแบบของเดิม
จิตรกรรม	    <u>ลักษณะเด่น</u> จิตรกรรมฝาผนังลักษณะงาน 2 มิติ ลำดับภาพเล่าเรื่องต่อเนื่องกันทั้งผนังไม่นิยมทิ้งที่ว่าง ภาพเลียนแบบธรรมชาติถ่ายทอดแบบง่าย ๆ หยิบๆ กลุ่มภาพประสานกันอย่างมีจังหวะและเส้นสายและรูปทรงมีลักษณะเคลื่อนไหว มีชีวิตชีวา กรอบลันทาเป็นเส้นลูกคลื่นคดโค้งไปตามลูกนอกของอาคาร รูปตันศรีมหาโพธิ์ แตกกิ่งก้านอย่างงดงาม ใช้เทคนิคการสร้างภาพแบบลายทองฉลุกระดาศ บนพื้นสีแดงชาด เรียกกันโดยทั่วไปว่า “ภาพลายปิดทองล่องชาด”

ตารางที่ 8 สรุปศิลปกรรม ยุคฟื้นฟูอาณาจักรล้านนา พุทธศตวรรษที่ 24-25

รูปแบบ	ฟื้นฟูศิลปปะเดิม, ศิลปะกรุงรัตนโกสินทร์, ศิลปะพม่า, ศิลปะพม่า	
สถาปัตยกรรม	มีการก่อสร้างและซ่อมแซมบูรณะศาสนสถานจำนวนมาก งานศิลปะได้รับการฟื้นฟู แต่เป็นการลอกเลียนแบบของเดิม งานศิลปกรรมพม่าปรากฏมากในยุคนี้ เช่นการบูรณะวัดเจติยเหล็ก เชียงใหม่ การติดต่อค้าขายกับชาวตะวันตก ทำให้งานสถาปัตยกรรมมีรูปแบบอย่างตะวันตก เช่น เรือนขนมปังขิง เรือนทรงปั้นหยา	
จิตรกรรม		เป็นช่วงที่งานจิตรกรรมฝาผนังมีความโดดเด่น หลากหลายสกุลช่าง ลักษณะเด่น - เขียนแบบภาพเล่าเรื่อง เป็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ เรียงต่อกันไป - เรื่องราวที่เขียนเป็นคตินิยมเฉพาะของชาวล้านนา - การนำภาพชีวิตประจำวันในสังคมขณะนั้นมาถ่ายทอดเป็นภาพเขียน มีภาพภาคอยู่ถึง 40-50% ของพื้นที่ - กระบวนการสร้างงานเป็นรูปแบบช่างกลุ่มเล็กเป็นงานพื้นบ้าน - เป็นงานที่อยู่ในแบบกึ่งคลาสสิก กึ่งพื้นบ้าน ขณะที่บางส่วนจะเป็นงานพื้นบ้านแท้ๆ - ใช้เป็นสีแดง-น้ำเงินเป็นหลัก - แสดงอารมณ์ทางใบหน้า เขียนใบหน้ามีความน่ารัก นัยน์ตาแฝงความกรุ้มกริ่ม ริมฝีปากเล็ก เป็นรูปกระจับ อากัปกิริยาแบบชาวบ้าน

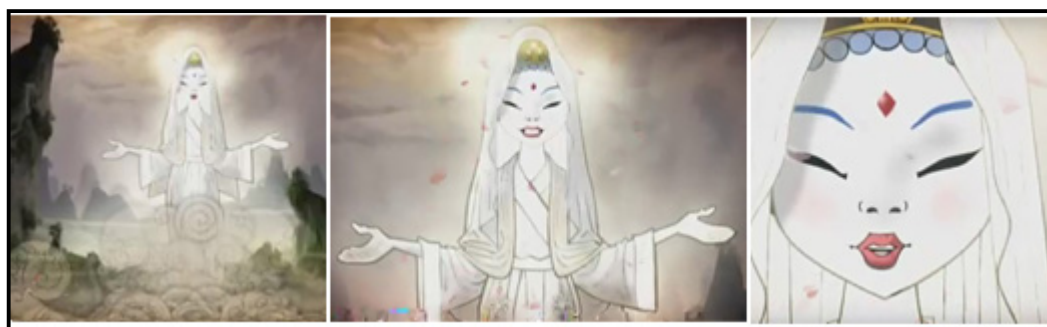
2. ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ในงานแอนิเมชัน

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ในงานวิจัยของ เชิญขวัญ ภูษงค์ (เชิญขวัญ ภูษงค์, 2549) ผู้วิจัยได้นำไปวิเคราะห์เชื่อมโยงกับการนำเสนอในงานแอนิเมชัน โดยแบ่งอัตลักษณ์ในงานแอนิเมชันไว้ 3 ด้านดังนี้

1. การนำเสนออัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล (Personal Identity)
2. การนำเสนออัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity)
3. การนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity)

2.1 การนำเสนออัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล (Personal Identity)

2.1.1 คือลักษณะเฉพาะของบุคคลนั้นๆ ที่ไม่ซ้ำแบบใคร ซึ่งในบุคคลหนึ่งอาจมีลักษณะโดดเด่นนี้ได้หลายรูปแบบ อาจเป็นบุคคลิกภาพที่ซ่อนอยู่ภายในหรือเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำๆ กันบ่อยครั้ง จนเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กลายเป็นเอกภาพของลักษณะเฉพาะตัวได้ เช่น บุคคลที่เป็นคนในประวัติศาสตร์ หรือในนิยาย วรรณคดี โดยอาจเป็นเทพเจ้า บุคคลสำคัญ ที่มีหรือไม่มีตัวตนในประวัติศาสตร์ ซึ่งบุคคลประเภทนี้จะเป็นที่รู้จักกันในกลุ่มคนหรือกลุ่มชนชาตินั้นๆ ที่สามารถรับรู้ได้โดยผ่านอัตลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม เช่น ลักษณะโครงหน้า ท่าทาง เครื่องแต่งกาย หรือในทางนามธรรมเช่น ความดี ความเลว ผู้วิจัยได้ศึกษาจากภาพยนตร์เปิดตัวกีฬาโอลิมปิกที่ปักกิ่งปี 2008 การนำเสนอสะท้อนความคิดผ่านตัวละครที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวอย่างเด่นชัด โครงหน้าที่เอิบอ้อม ดูใจดี เครื่องแต่งกายสีขาวที่มีเอกลักษณ์ในแบบของชนชาติจีน ซึ่งถ้าเป็นคนจีน หรือคนในภูมิภาคเอเชียโดยมากจะรับรู้ได้ทันทีว่านี่คือ เจ้าแม่กวนอิม



ภาพที่ 37 ภาพเจ้าแม่กวนอิม มีอัตลักษณ์ที่เด่นชัดซึ่งเป็นเทพเจ้าของจีน

อีกหนึ่งอัตลักษณ์ส่วนบุคคล จากแอนิเมชันเรื่อง **Mulan** มู่หลานเป็นวีรสตรี ในตำนานเล่าสืบต่อกันมาของสตรี แต่งตนเป็นบุรุษเพศ ออกสนามรบแทนบิดา เป็นอัตลักษณ์แสดงถึงความกตัญญู ความกล้าหาญ และความเสียสละ ลักษณะอัตลักษณ์ในงานแอนิเมชันถูกถ่ายทอดผ่านการแต่งกายแบบนักรบ และพฤติกรรมกล้าหาญเยี่ยงชายชาติวีร



ภาพที่ 38 ภาพมู่หลาน มีอัตลักษณ์แสดงถึงความกตัญญู และเสียสละของชาวจีน

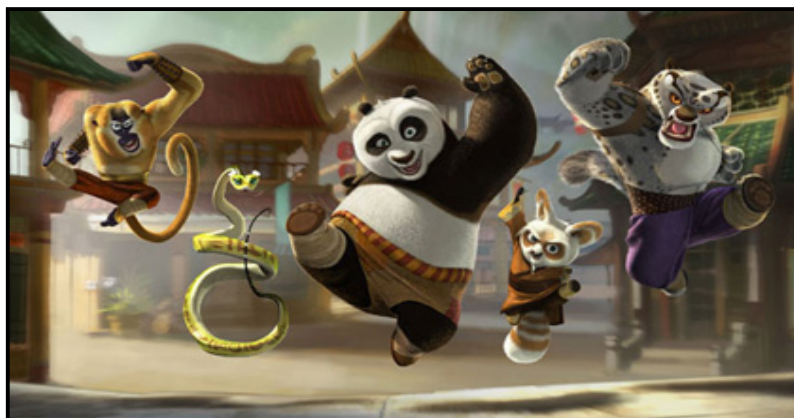
รามเกียรติ์ เป็นวรรณคดีที่มีต้นเค้าจากวรรณคดีอินเดีย แต่งขึ้นเป็นภาษาสันสกฤต เมื่อประมาณ 2,400 ปีเศษ เป็นที่รู้จักในหมู่ชาวไทยตั้งแต่สมัยอยุธยา จากอิทธิพลของลัทธิพราหมณ์ฮินดู ตัวละครที่โดดเด่นเป็นที่รู้จักทั่วไปได้แก่ พระราม ทศกัณฐ์ หนุมาน เป็นต้น

ตัวละครพระรามของไทยและอินเดียมีลักษณะแตกต่างกันออกไป ตามความเชื่อความนึกคิดและศิลปวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติ



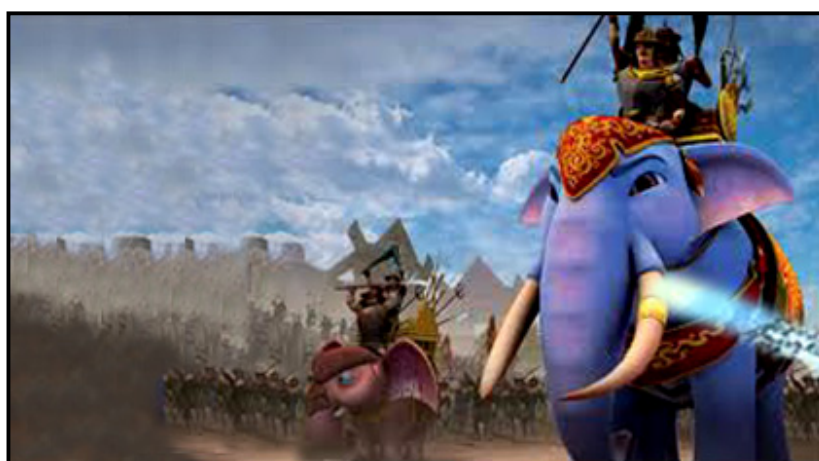
ภาพที่ 39 อัตลักษณ์ของทศกรณแบบของไทย และของอินเดีย

2.1.2 อัตลักษณ์ของบุคคลที่เป็นสัญลักษณ์ เป็นบุคคลที่มีนัยยะ โดยใช้อัตลักษณ์ของชนชาติ เช่น ตัวละครอย่างโป (Kungfu Panda) การนำเอาวิชากังฟู ซึ่งเป็นศิลปะป้องกันตัวประจำชาติ ที่เป็นอัตลักษณ์ของชนชาติจีน บวกกับสัตว์ประจำชาติอย่างหมีแพนด้า เป็นสัญลักษณ์ที่เสมือนให้จีนต่อสู้ ด้วยความพยายาม และอดทน



ภาพที่ 40 กังฟูและแพนด้า 2 อัตลักษณ์ของจิตวิญญาณแห่งชนชาติ

แอนิเมชันเรื่องก้านกล้วยใช้ช้าง สัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์ของชาติไทย และเป็นช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวร ที่ใช้ในสงครามยุทธหัตถี อัตลักษณ์ความเป็นไทยถูกถ่ายทอดที่ความเป็นสัตว์ประจำชาติ ลวดลายไทยที่ประดับตกแต่งผ่านเครื่องแต่งกาย และความเป็นตำนานเรื่องเล่าที่เชื่อมโยงกับสมเด็จพระนเรศวร แสดงความกล้าหาญ ช่วยปลูกเร้าความรักชาติ ในยามที่คนไทยกำลังแตกแยก แบ่งฝักแบ่งฝ่าย



ภาพที่ 41 ก้านกล้วย อัตลักษณ์ของจิตวิญญาณแห่งชนชาติ

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ส่วนบุคคลที่ปรากฏในแอนิเมชัน

การนำเสนออัตลักษณ์ ปัจเจบุคคล		
อัตลักษณ์ปัจเจกบุคคล	รูปธรรม	นามธรรม
เจ้าแม่กวนอิม (แอนิเมชันเปิดตัว โอลิมปิก 2008)	ผู้หญิง หน้าตาใจดี มีจุดแดงกลางหน้าผาก ผิวขาว เสื้อผ้าสีขาว เก๋ทันสมัย มีริ้วผ้าปิดตรงมวยผม มีริ้วผมแผ่กลางศีรษะ	ความดี ความน่าเลื่อมใส ศรัทธาความมีเมตตา
มู่หลาน (Mulan 1998)	หญิงสาว สวมใส่ชุดนักรบแบบจีน ถือดาบ	มีความรักชาติ กล้าหาญ เสียสละ
โป (Kung fu Panda 2008)	หมีแพนด้า กินจุ อึดอด เชื่องช้า สัตว์ประจำชาติ	กระตือรือร้น ใฝ่เรียนรู้
ก้านกล้วย (ก้านกล้วย 2006)	ช้างป่า ตัวสีฟ้า สัตว์ประจำชาติ ลวดลายไทยประดับเครื่องแต่งตัว	จิตใจดี กล้าหาญ
ทศกัณฐ์ (รามเกียรติ์)	ยักษ์ ตัวสีเขียว มีลิ้นหน้าลิบ มือ หน้าตาดุร้าย	ความโหดเหี้ยม มากฤทธิ์เดช

จากตารางที่ 9 พบว่ารูปแบบอัตลักษณ์ส่วนบุคคลในงานแอนิเมชันมักเกิดจากบุคคลที่เป็นคนในประวัติศาสตร์ หรือในนิยาย วรรณคดี หรืออาจเป็นเทพเจ้าในความเชื่อของกลุ่มคน ที่มีความเชื่อสืบต่อกันมาจนเป็นที่ยอมรับในกลุ่มคน จนเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กลายเป็นเอกภาพของลักษณะเฉพาะตัว

อัตลักษณ์ของบุคคลอันเป็นสัญลักษณ์ เป็นความเชื่อที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่มคนว่า สัญลักษณ์สิ่งหนึ่งจะเป็นตัวแทนของอีกสิ่งหนึ่งให้ความหมายอันเป็นที่รู้กันของกลุ่มคน จนเกิดเป็นอัตลักษณ์ของบุคคลนั้น ๆ

2.2 การนำเสนออัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity)

อัตลักษณ์ทางสังคม ประกอบด้วยสถานภาพทางสังคมโดยที่เห็นเป็นรูปธรรม เช่น อาชีพ ชนชั้น เพศ ชาติพันธุ์ หรือศาสนาที่ปัจเจกบุคคลนั้นสังกัดอยู่ และมีความเข้าใจสิ่งต่างๆ ตรงกันตั้งแต่เรื่องทางวัตถุ เช่น เครื่องแต่งกาย ในด้านที่เห็นเป็นนามธรรมได้แก่ ความเป็นชนชาติ ความนิยมชมชอบ ความศรัทธา เป็นต้น สิ่งที่บ่งบอกให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางสังคม ในงานแอนิเมชันแสดงออกได้ดังตัวอย่างต่อไปนี้

อาชีพ หนชั้น แสดงออกได้ทางเสื้อผ้า เครื่องประดับ ที่อยู่อาศัย บ้านเรือน ลักษณะรูปร่าง ท่าทาง การศึกษางานแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย สิ่งที่แสดงอัตลักษณ์ทางสังคม ได้สอดแทรกอยู่ใน เสื้อผ้าที่บ่งบอกถึงชนชั้นต่าง ๆ ชาวบ้านจะเป็นลักษณะการนุ่งโจงกระเบนไม่สวมเสื้อผ้า ถ้าเป็นกษัตริย์จะสวมเสื้อผ้าที่ประดับประดาด้วยลวดลายอันวิจิตร ลักษณะท่าทางจะสงบนิ่ง สุขุม น่าเกรงขาม ตรงข้ามกับชาวบ้านที่จะเอะอะโวยวาย ไม่สำรวม



ภาพที่ 42 แสดงอัตลักษณ์ของชนชั้นกษัตริย์ และอัตลักษณ์ของชาวบ้าน

ทศกัณฐ์ในอดีตชาติคืออนนทกษัตริย์ผู้ต่ำต้อย คอยล้างเท้าให้เทวดา ลักษณะต่ำต้อยน่าสงสาร แต่ในจิตใจแฝงด้วยความอาฆาตมาดร้าย พออวตารเป็นทศกัณฐ์มีอัตลักษณ์ที่แสดงถึงความหึกเหิม มีอำนาจ ดุดันกร้าวร้าว



ภาพที่ 43 แสดงอัตลักษณ์ของชนชั้นกษัตริย์ และอัตลักษณ์ของผู้รับใช้

ชาติพันธุ์ แสดงออกได้ทางรูปร่าง หน้าตา สีผิว ชาติพันธุ์สามารถแสดงถึงชนชั้นในสังคมได้ด้วย แอนิเมชัน Kung fu Panda ใช้สัตว์ชาติพันธุ์ต่างๆ บ่งบอกถึงสถานะทางสังคม เช่น

เต่า ในเรื่องเป็นปรมาจารย์ผู้เชี่ยวชาญกังฟู เต่ามีความสำคัญมากในวัฒนธรรมจีน เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเชื่องช้า แต่มั่นคง มีอายุยืนยาว รอบรู้ในทุกๆ ด้าน แสดงออกถึงความอาวุโสที่เป็นที่เคารพนับถือ

เสือ ในเรื่องเป็นศิษย์เอกของสำนัก แทนสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเก่งกาจ ในวัฒนธรรมของจีน มักถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของพลังกำลังและอำนาจ ความกล้าหาญและเข้มแข็ง ภาพลักษณ์ของเสือจึงมีอยู่ในบทเพลง บทกวี บทประพันธ์ ภาพจิตรกรรม นวนิยาย และในวัฒนธรรมด้านอื่นๆ กลายเป็นส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้ในอาระธรรมจีน



ภาพที่ 44 ชาติพันธุ์ที่แตกต่าง แสดงถึงชนชั้นในสังคม

ในด้านที่เห็นเป็นนามธรรมได้แก่ ความเชื่อ ความนิยมชมชอบ ความศรัทธา เช่นในเรื่องก้านกล้วย ในฉากที่พระนเรศวรต้องออกไปรบ มีการสวดแทรกความเชื่อแบบไทยที่ต้องมีพระให้ศีล ให้พรแก่บรรดาทหารก่อนออกไปรบ



ภาพที่ 45 แสดงอัตลักษณ์ทางสังคม ที่แสดงความเชื่อแบบไทย

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ทางสังคมที่ปรากฏในแอนิเมชัน

การนำเสนออัตลักษณ์ ทางสังคม					
อาชีพ,ชนชั้น	เสื้อผ้า	ที่อยู่อาศัย	รูปร่าง	ท่าทาง	ชาติพันธุ์
กษัตริย์	วิจิตรงดงาม	ราชวังโอโถง ยิ่งใหญ่อลังการ	องอาจ สง่า	สุ่ม น้าเกรง ขาม	-
ชาวบ้าน	เรียบง่าย หรือไม่ใส่เสื้อ	บ้าน	ไม่โดดเด่น	อะอะโว้ยวาย ไม่สำรวม	-
ช่างทรงของ กษัตริย์	วิจิตรงดงาม	-	สมส่วน องอาจ	คงแก่เรียน น่านับถือ	ช่าง
ปรมาจารย์	-	ถ้ำ ที่ตกแต่งอย่าง วิจิตรอลังการ	-	คงแก่เรียน น่านับถือ	เต่า
ศิษย์เอก	สวยงาม	-	องอาจ สง่า	น้าเกรงขาม	เสือ
คนรับใช้	ไม่มี เครื่องประดับ	บันไดชั้นสวรรค์	หลังค่อม	ไม่สง่าผ่าเผย	ยักษ์

จากตารางที่ 10 พบว่ารูปแบบอัตลักษณ์ทางสังคมนำเสนอผ่านรูปธรรมที่ฝังอยู่ในชีวิตประจำวัน ที่ได้ผ่านการสั่งสมกันมาเป็นเวลานานของกลุ่มคน จนเกิดเป็นการรับรู้ร่วมกัน ในด้านนามธรรมได้ส่งผ่านแนวความคิด ความเชื่อ และมีความเข้าใจสิ่งต่างๆผ่านทางศาสนาที่คนในสังคมนับถือ

ในงานแอนิเมชัน นำเสนออัตลักษณ์ทางสังคมได้โดยใส่ศิลปะลงดลยต่าง ๆ ผ่านทางเสื้อผ้า ที่อยู่อาศัย และบุคลิกลักษณะของตัวละคร หรือจากที่แสดงถึงความเชื่อส่วนบุคคลของคนในสังคมนั้น ๆ เป็นต้น

2.3 การนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity)

อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม คือสิ่งซึ่งเป็นพฤติกรรมและสิ่งที่คนในหมู่ผลิตสร้างขึ้น ด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใช้อยู่ในหมู่พวกของตน สามารถแสดงออกมาได้ผ่าน ดนตรี วรรณกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม การละคร ระบบความเชื่อ และสัญลักษณ์ที่เป็นที่รู้จักในวัฒนธรรมนั้น ๆ ในงานแอนิเมชันอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม แสดงออกตามตัวอย่างต่อไปนี้

ประเพณี เป็นกิจกรรมที่มีการปฏิบัติสืบเนื่องกันมา เป็นเอกลักษณ์และมีความสำคัญต่อสังคม ประเพณีล้วนได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมภายนอกที่เข้าสู่สังคมรับเอาแบบปฏิบัติที่หลากหลายเข้ามาผสมผสานในการดำเนินชีวิต

ในเรื่องมุหลาน ได้มีการนำเอาประเพณีการเคารพบรรพบุรุษของชาวจีน มีป้ายหลุมศพของบรรพบุรุษ มาเป็นฉากในการนำเสนอ แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของชาวจีน



ภาพที่ 46 แสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมการบูชาบรรพบุรุษ ที่แสดงความเชื่อแบบจีน

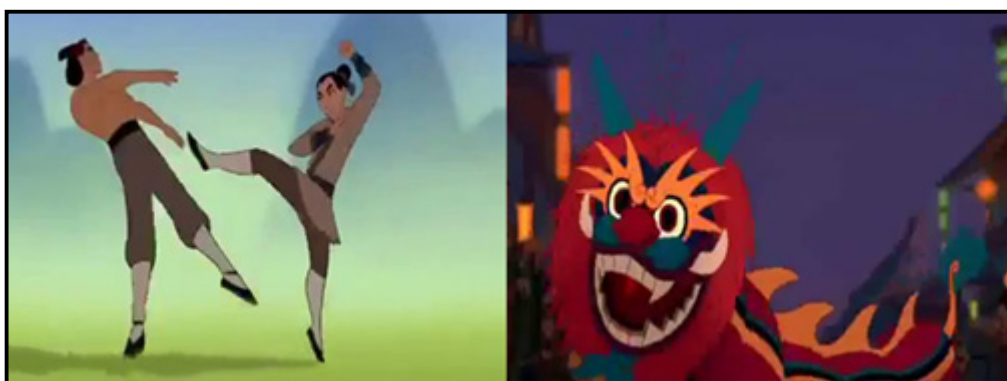
ในเรื่องก้านกล้วยได้สอดแทรกจากประเพณีลอยกระทงของไทย โดยการสื่อถึงคืนพระจันทร์เต็มดวง สายน้ำ หนุ่มสาวเกี้ยวพาราสี และกระทงกลางแม่น้ำ ตลอดจนประเพณีการรำวงก็มีนำเสนอในแอนิเมชัน แสดงถึงอัตลักษณ์ของไทยอย่างเด่นชัด



ภาพที่ 47 แสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ที่แสดงประเพณีแบบไทย

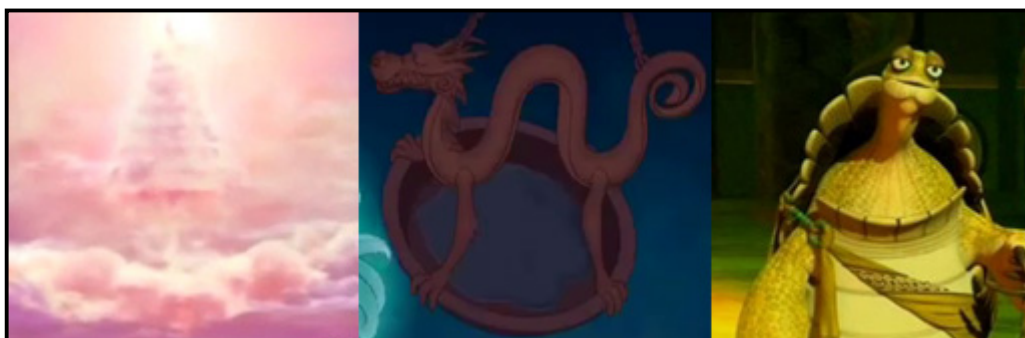
ศิลปะและการแสดงพื้นถิ่น คือสิ่งที่บุคคลในสังคมหรือวัฒนธรรมนั้นสร้างสรรค์ขึ้นจากสิ่งแวดล้อม ความเชื่อ ความศรัทธาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในงานแอนิเมชันเรื่องมู่หลานและกังฟูแพนด้าได้มีฉากการรำรำวชิชากังฟู นำเสนออัตลักษณ์ ของศิลปะการต่อสู้ในของจีนอย่างชัดเจน

การเชิดสิงโต มีปรากฏอยู่ในแอนิเมชันเรื่องมู่หลาน การเชิดสิงโตเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ในช่วงเฉลิมฉลองเทศกาลรื่นเริงต่างๆ ของจีน เป็นการปิดเป่าวิญญาณร้ายและพลังงานที่ไม่ดีออกไป ดึงดูดโชคลาภและความเจริญรุ่งเรืองเข้ามา ทุกวันนี้การเชิดสิงโตก็ยังคงเป็นที่ดึงดูดใจผู้คนมากมาย พร้อมกับลูกหลานชาวจีนที่มีสำนึกในวัฒนธรรมอยู่ทั่วโลก เป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญของชาวจีน



ภาพที่ 48 ศิลปะการต่อสู้แบบจีน และศิลปะการเชิดสิงโต แสดงอัตลักษณ์แบบจีน

สัญลักษณ์ คือสิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งใช้สื่อความหมายหรือแนวความคิดให้มนุษย์ในสังคมเข้าใจไปในทางเดียวกัน อาจจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ในแต่ละชนชาติ ฉากที่พระนเรศวรทรงเห็นเศวตฉัตรบนท้องฟ้าก่อนออกไปรบ อันเป็นนิมิตหมายที่ดีแสดงถึงอัตลักษณ์ของการเชื่อแบบไทย หรือในเรื่องมู่หลาน ได้มีการใช้มังกร ที่เป็นสิ่งที่ชาวจีนเคารพนับถือเป็นเทพเจ้า ใช้แทนสัญลักษณ์ของบรรพชนที่คอยคุ้มครองมู่หลาน การใช้เต่าที่หมายถึงการมีอายุยืน ความคงแก่เรียน นำมาใช้เป็นปรมาจารย์ ในเรื่องกังฟูแพนด้า



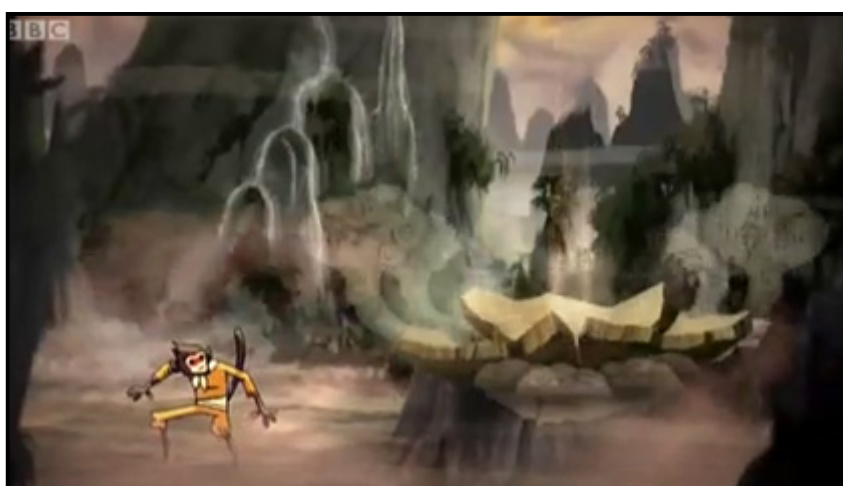
ภาพที่ 49 การใช้สัญลักษณ์แทนการสื่ออัตลักษณ์ของแต่ละชนชาติ

อวัจนะภาษา แสดงถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มคน หรือชนชาตินั้น ๆ ในเรื่องมู่หลานมีการแสดงออกด้วยท่าทางการโค้งคำนับแล้วประสานมือ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์การแสดงความนอบน้อมแบบชาวจีน



ภาพที่ 50 การโค้งคำนับ สื่อถึงอวัจนะภาษา ที่เป็นอัตลักษณ์แบบจีน

สภาพแวดล้อม ในการสร้างฉากหลังประกอบภาพยนตร์แอนิเมชัน มักนำอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของศิลปะในแต่ละท้องถิ่นมาประกอบเสมอ แอนิเมชันเปิดตัวโอลิมปิก 2008 ที่จีน ก็มีการนำเอาฉากหลังที่เป็นบรรยากาศเขาสูงที่มีกลิ่นอายของภาพเขียนแบบจีน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นของจีน นอกจากนี้ยังมีการใช้สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ซึ่งปรากฏในเรื่องมู่หลาน ในฉากศาลาเก้งจิ้น ฉากซุ่มทางเข้า สื่อถึงอัตลักษณ์ของชนชาติได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 51 สภาพแวดล้อมที่เลียนแบบภาพเขียนแบบจีนแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม



ภาพที่ 52 สภาพแวดล้อมสถาปัตยกรรมแบบจีนแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในแอนิเมชัน

การนำเสนออัตลักษณ์ ทางวัฒนธรรม	
ประเพณี	กิจกรรมอันดีงาม ที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาของกลุ่มคนในชนชาติ
ศิลปกรรม	การสร้างสรรค์ของกลุ่มบุคคล ที่เกิดขึ้นจากความเชื่อ
สัญลักษณ์	ใช้แทนหรือสื่อความหมายให้กลุ่มคนในสังคมเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน
อวัจนภาษา	การแสดงออกบางอย่าง ที่เป็นพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลในสังคม
สภาพแวดล้อม	สภาพทางภูมิประเทศตามธรรมชาติ หรือสถาปัตยกรรมที่มนุษย์สร้างขึ้น

พบว่ารูปแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เกิดจากการนำเสนอผ่านกิจกรรมอันดีงามที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นเวลานาน จนเกิดเป็นการรับรู้ร่วมกัน ในด้านนามธรรมได้ส่งผ่านแนวความคิด ความเชื่อ และมีความเข้าใจสิ่งต่างๆผ่านทางศาสนาที่คนในสังคมนับถือ

ในงานแอนิเมชัน นำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมโดยผ่านการนำเสนอกิจกรรมที่เป็นประเพณีอันดีงามที่ปฏิบัติต่อเนื่อง การนำเสนอผ่านสภาพแวดล้อมผ่านการเขียนศิลปะประจำชาติ ตลอดจนสถาปัตยกรรมที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม

3. ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นแบบล้านนา

เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ที่ปรากฏในงานแอนิเมชันแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ของความเป็นพื้นถิ่นแบบล้านนา เพื่อที่จะเป็นข้อมูลในการทำ การออกแบบงานแอนิเมชันพื้นถิ่น เรื่องพญาเม็งราย จัดทำเป็นกรณีศึกษา โดยมีผลการ วิเคราะห์อัตลักษณ์สรุปได้ดังนี้

3.1 อัตลักษณ์ปัจเจกบุคคลของชาวล้านนา

พ่อขุนเม็งรายมหาราช หรือพญาเม็งรายเป็นบุคคลในประวัติศาสตร์ของชาวล้านนา เป็นผู้สถาปนาอาณาจักรล้านนา ชาวล้านนาได้สร้างอนุสาวรีย์ขึ้นในหลายจังหวัดในภาคเหนือ เช่น ที่จังหวัดเชียงราย เชียงใหม่ ลักษณะของอนุสาวรีย์ หล่อด้วยทองสัมฤทธิ์ ขนาดเท่าครึ่ง ทรงฉลอง พระองค์ด้วยเครื่องทรงพระมหากษัตริย์ล้านนาโบราณ “ในแง่ประวัติศาสตร์ พญาเม็งรายเป็นอัต ลักษณ์ของล้านนาอย่างแท้จริง แม้ในประวัติศาสตร์ล้านนามีเจ้าผู้ครองนครมากมาย แต่ก็ไม่มี โดดเด่นเท่าพญาเม็งราย แม้แต่นักประวัติศาสตร์ถ้าจะศึกษาประวัติศาสตร์ล้านนา ต้องเริ่มจาก พญาเม็งราย” (สน สีมাত্রัง, สัมภาษณ์, 9 กันยายน 2554)

“ถ้าเป็นคนในยุคปัจจุบัน ต้องยกให้คุณจรัญ มโนเพชร ซึ่งท่านจะเด่นมากในเรื่องของ ศิลปิน ถ้ายังมีชีวิตอยู่ น่าจะได้เป็นศิลปินแห่งชาติ ซึ่งมีความโดดเด่นที่สามารถนำท่วงทำนองดนตรี ในแบบโบราณมาประยุกต์เข้ากับเนื้อร้อง และปรับเปลี่ยนเป็นทำนองร่วมสมัยได้อย่างน่าฟัง ซึ่งไม่ เพียงแต่คนทางเหนือเท่านั้นที่ฟัง ผมว่าคนทุก ๆ ภาคก็ติดหู ท่านทำให้คนส่วนใหญ่รู้จักท่วงทำนอง เพลงจากทางเหนือ” (คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554)



ภาพที่ 53 อนุสาวรีย์พ่อขุนเม็งรายมหาราช จ.เชียงราย

3.2 อัตลักษณ์ทางสังคมของชาวล้านนา

อัตลักษณ์ที่ปรากฏเด่นชัดของสังคมล้านนาจากการศึกษาภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังที่เล่าเรื่องราววิถีชีวิต กิจกรรมประจำวัน โดยผู้หญิงชาวบ้านมักมีอาชีพทอผ้า การหาบน้ำ ค้าขาย ตำข้าว การกระเช้าเย้าแห่ของหนุ่มสาว

การแต่งกาย ถ้าเป็นชายไว้ผมทรงหลักแจวสวมเสื้อคอปิดรัดรูป แขนกระบอกยาว นุ่งผ้าโจงกระเบน มีผ้าคาดเอว ปล่อยชายผ้าคาดเอวห้อยชายไว้ข้างหน้า นิยมสักหมึกดำเป็นรูปทางเกยยาวจรดหน้าแข้ง ส่วนหญิงจะห่มสบะไบเฉียง ผ้าคาดอก และไม่มีผ้าปกปิดก็มี นุ่งผ้าถุง ห่มผ้าสไบ เก้าผมสูง โดยมากมีลวดลายคล้ายผ้าลายมัดหมี่เชิงจก ทั้ง ชายและหญิงไม่สวมรองเท้า ยกเว้นชนชั้นสูงจะสวมรองเท้า มีสาย 2 สาย แยกจากง่ามนิ้วหัวแม่เท้า



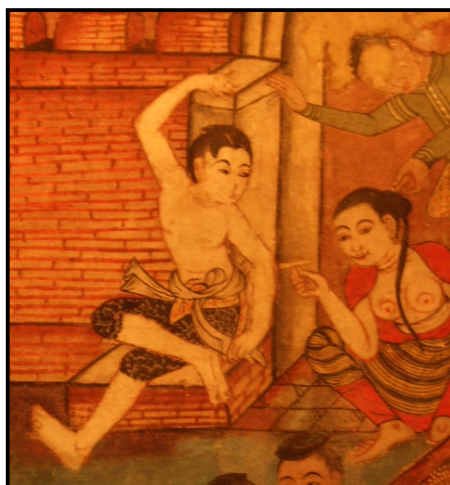
ภาพที่ 54 อัตลักษณ์การแต่งกายของชาวล้านนาทั้งชายและหญิง

นอกจากนี้ยังมีอัตลักษณ์ของชาวล้านนาที่เป็นคนชนชั้นสูง จะมีการแต่งกาย และบุคลิกภาพแตกต่างออกไปจากการศึกษาจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง บุคคลชั้นสูงจะแต่งกายด้วยอาภรณ์ที่งดงาม ที่แสดงอาการ พึงพอใจ และอาจจะภาคภูมิใจอย่างยิ่งกับการแต่งกาย มีมิดสันที่ถือกระชับมันอยู่ในมือ อยู่ในท่าทางที่สำรวม แตกต่างกับภาพชาวบ้าน ที่แสดงท่าทางของปุถุชนคนธรรมดาทั่วไป



ภาพที่ 55 อัตลักษณ์การแต่งกายของชนชั้นสูงชาวล้านนา

ในเรื่องความเชื่อ ความนิยมชมชอบ ความศรัทธา ชาวล้านนานิยมนับถือเรื่องผี มีความเชื่อในเรื่องของอาคมของคลัง นิยมสักยันต์ตั้งแต่ท้องจนถึงหัวเข่า ชายหญิงมักนิยมสูบบุหรี่หรือยาเส้น นิยมเหน็บมิดสันไว้ประจำตัว



ภาพที่ 56 ความนิยมในการสักยันต์ และการนิยมสูบบุหรี่ หรือยาเส้น

ในเรื่องการนับถือเรื่องผี จะมีการทำบุญเลี้ยงผีบรรพบุรุษ แบ่งเป็น 2 สายคือผีมอญ และผีเม็ง โดยจะเป็นบรรพบุรุษที่ไกลกว่ารุ่นปู่ย่า ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความกตัญญูของชาวล้านนา อีกเป็นกุศโลบายที่บรรพบุรุษทำไว้เพื่อสั่งสอนลูกหลานให้มีความกตัญญู ไม่ให้ประพฤตินอกกลุ่มนอกทาง จึงมีความกล่าวเรื่อง “ผิผี” เอาไว้สอนลูกหลาน (สน สีมাত্রัง, สัมภาษณ์, 9 กันยายน 2554)

3.3 อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวล้านนา

ประเพณี การปล่อยโคมลอย ชาวล้านนาเชื่อว่าการปล่อยโคมลอยเป็นการปล่อยเคราะห์กรรมสิ่งที่ไม่ดีงามให้ลอยออกไปจากชีวิต และปล่อยให้ลอยขึ้นไปบูชาพระเกษตรแก้วจุฬามณีบนสวรรค์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในประเพณีเป็ง เป็นที่รวมแห่งศรัทธาสามัคคีของชาวบ้านกับชาวด

ประเพณีเลี้ยงขันโตก ขันโตกเป็นภาชนะสำหรับใส่อาหารของชาวเหนือ ทำด้วยไม้สัก ทาด้วยหางสีแดง สูง 8-10 นิ้ว มีขาไม้สักกลึงเป็นรูปกลมตั้งบนวงล้อรับอีกอันหนึ่ง ขันโตกจะกว้างประมาณ 10-30 นิ้ว สมัยโบราณคนพื้นเมืองนิยมใช้ขันโตกสำหรับใส่อาหาร รับประทานในครัวเรือน แต่ความนิยมใช้ค่อยเสื่อมลงเมื่อบ้านเมืองเจริญขึ้น และคนหันไปนิยมของใช้จากต่างประเทศแทน ขันโตกจึงใช้เฉพาะเป็นธรรมเนียมในการต้อนรับแขกเมือง และบุคคลสำคัญ

ข้าวเหนียว เป็นอาหารหลักของชาวล้านนา จนอาจเรียกเป็น “กลุ่มวัฒนธรรมข้าวเหนียว” ด้วยในสมัยก่อนอาชีพของผู้ชายชาวล้านนาต้องเดินทาง เข้าป่า ข้าวเหนียวจึงมีความสำคัญเพราะเก็บไว้ได้นาน พกพาสะดวก เหมาะกับการเดินทาง

เมี่ยง คือใบชา เมี่ยงได้รับความนิยมในการบริโภคเป็นของกินเล่นคลายง่วง เพราะใบชาที่นำมาหมักมีสารคาเฟอีน การกินเมี่ยงจึงสอดคล้องกับการบริโภคข้าวเหนียว ที่ทำให้่วงเหงาหาวนอนในยามบ่าย

ศิลปะและการแสดงพื้นถิ่น คือสิ่งที่บุคคลในสังคมหรือวัฒนธรรมนั้นๆ สร้างสรรค์ขึ้นจากสิ่งแวดล้อม ความเชื่อ ความศรัทธาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

กลองสะบัดชัย ในสมัยก่อนใช้ ตียามออกศึกสงคราม เพื่อเป็นสิริมงคล เป็นขวัญกำลังใจแก่เหล่าทหารหาญให้ได้ชัยชนะ การตีกลองสะบัดชัยเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านล้านนา ซึ่งมักจะพบเห็นในขบวนแห่หรืองานแสดงศิลปะพื้นบ้าน ลีลาในการตีมีลักษณะโลดโผนเร้าใจมีการใช้อวัยวะหรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่นศอก เข่า ศีรษะ ประกอบในการตีด้วย

สัญลักษณ์ “ตุ่ง” เป็นภาษาล้านนาใช้เรียก “ธง” ทุกชนิดว่า ตุ่งมีลักษณะเป็นแบบผืนยาวๆ ผูกติดยอดเสาปล่อยชายห้อยลงมา หรือ แบบเป็นผืนสามเหลี่ยมสี่เหลี่ยมสั้นๆ ผูกให้ห้อยลงมาหรือผูกด้านขวางให้ชายตุ่งไปทางด้านข้างๆ ตุ่งมีหลายขนาดหลายแบบหลายสี ทำจากวัสดุหลายชนิด เช่น ผ้าทอเป็นผืนที่บดตลอดทั้งผืน หรือทอที่บดสลับกับลายโปร่งตลอดทั้งผืน ทำจากกระดาษสา กระดาษสี ทองเหลือง เหล็ก สังกะสี ตะกั่ว ดีบุก ชาวล้านนาใช้ในงานพิธีกรรม แสดงถึงสัญลักษณ์ต่างๆ ดังนี้

1. เพื่อเป็นเครื่องหมายแสดงถึง ชัยชนะ ความปิติชื่นชม เกียรติยศ ความสำเร็จ
2. เป็นเครื่องหมายแสดงที่ตั้ง สถานที่จับจอง
3. เป็นการอุทิศ ส่วนบุญกุศลแก่ตัวเอง และแก่ผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว ให้อยู่สุขสบาย
4. ใช้เป็นเครื่องบูชาเทวดา ภูตผี ในพิธีสืบชะตา สะเดาะเคราะห์
5. เป็นเครื่องหมายนำขบวนแห่เครื่องไทยทาน

สภาพแวดล้อม ภูมิประเทศของลำนานาเป็นภูเขาสูงใหญ่่น้อยเรียงรายสลับซับซ้อนถึง 3ใน4 ของพื้นที่ทั้งหมด ปากกว้างใหญ่ไพศาล อากาศหนาวเย็น ด้วยลักษณะเด่นที่เป็นภูเขาสลับเรียงราย และต้นน้ำลำธารที่อุดมสมบูรณ์ จึงมักปรากฏแนวทิวเขา ลำน้ำ ในจิตรกรรมฝาผนัง



ภาพที่ 57 จิตรกรรมฝาผนังลำนานา บ้านเมืองที่รายล้อมด้วยธรรมชาติของภูเขาและสายน้ำ



ภาพที่ 58 จิตรกรรมฝาผนังลำนานา ภาพสายน้ำและการดำรงชีวิตของชาวลำนานา

อวัจนะภาษา ในภาษากายหรือการแสดงออกทางท่าทางของศิลปะแบบล้านนาที่เด่นชัดปรากฏอยู่ในจิตรกรรมในช่วงสกุลเมืองน่าน ที่มักแสดงท่าทางของชาวบ้านที่สื่ออารมณ์ออกมาแบบตรงไปตรงมา แสดงออกทางอารมณ์อย่างชัดเจน



ภาพที่ 59 ภาพแสดงอารมณ์เสียใจ ภายในวัดหนองบัว

ภาพประกอบชาดกเรื่องจันทคาธ แสดงอารมณ์โศกเศร้าเสียใจของผู้หญิงพื้นเมืองนั่งพับเพียบท้าวแขน ส่วนผู้ชายนั่งชันเข่าเอามือไขว่กัน ดูเป็นธรรมชาติของชาวบ้านโดยแท้จริง และช่างเขียนมักจะแสดงการบรรยายประกอบการเขียนภาพด้วยตัวอักษรล้านนา ซึ่งเป็นข้อมูลหนึ่งของสายสกุลช่างของเมืองน่าน



ภาพที่ 60 ภาพแสดงอารมณ์หวาดกลัว ภายในวัดหนองบัว

ภาพความกุลาหล และโศกเศร้าเสียใจของเหล่าเพื่อนนางสุชาตดิงสา ธิดาพระราชามือเมืองกาสิ ถูกกูปิษกัต ช่างเขียนแสดงออกกักปฏิกิริยาร้องไห้แบบชาวบ้าน คือใช้หลังมือปาดเช็ดน้ำตา ซึ่งต่างจากช่างเขียนในกรุงเทพฯ ที่นิยมใช้ท่าทางนาฏกรรมเขียนภาพแสดงอารมณ์ร้องไห้เสียใจ

“การเข้าใจอะไรให้ลึกซึ้ง ต้องเข้าใจถึงที่มา จำเป็นอย่างยิ่ง เหมือนอย่างเราเห็นยว
หนังสือดี ถ้าอยากให้แรงมากเราต้องจำมาก เราต้องมองมิติทางวัฒนธรรม มิติด้านศาสนา ผมกิน
ส้มตำไม่ได้กินเพราะอร่อย แต่กินและคิด ว่าส้มตำเกิดขึ้นเพราะอะไร ได้อย่างไร ส้มตำเกิดจาก
เถียงนา ทุกส่วนประกอบมาจากท้องถิ่นหมดเลย คนสมัยก่อนเค้าคิดได้อย่างไร” (ธนชัย ศรีศรี
วิชัย, **Thainess**, เข้าถึงเมื่อ 15 ตุลาคม 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.youtube.com/watch?v=2uVrg5B4ctg&feature=player_embedded)

“ในแง่ของวัฒนธรรม มีศิลปะวัตถุ หรือสถาปัตยกรรมเป็นสิ่งที่จับต้องได้
(Tangible) แต่ยังมีในแง่ของนามธรรมที่มีความหมาย เป็นต้นตอของสิ่งที่เกิดขึ้นทางวัฒนธรรม
เช่น ตุงเป็นสิ่งที่จับต้องได้เป็น Tangible แต่ความหมายหรือที่มา กระบวนการของตุงเป็นเชิง
นามธรรม เป็น Intangible ถ้าเข้าใจไม่ถึง ตุงก็เป็นแค่ของประดับ” (สน สีมাত্রัง, สัมภาษณ์, 9
กันยายน 2554)

4. ผลงานการออกแบบแอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นแบบล้านนา

เมื่อผู้วิจัยได้สรุปประเด็นและแนวทางในการนำเสนออัตลักษณ์พื้นถิ่น ดังที่กล่าวมา
เบื้องต้น ขั้นตอนต่อมาจึงเริ่มทำในส่วนการออกแบบงานแอนิเมชันพื้นถิ่น เรื่องพญาเม็งราย
จัดทำเป็นกรณีศึกษา โดยเทคนิคนำเสนอ เป็นเทคนิค Cut out Animation คือการสร้างภาพจาก
การสแกน หรือถ่ายภาพ แล้วนำมาจัดวางในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว
โดยใช้โปรแกรมต่างๆมาช่วยในการนำเสนอ ได้แก่ Photo Shop, Sony Vegas, Flash เป็นต้น
โดยงานวิจัยนี้ เพื่อให้ได้ตรงกับสมมุติฐานของการวิจัย ได้สร้างภาพที่เลียนแบบมาจากจิตรกรรม
ฝาผนังแบบล้านนาจากวัดภูมินทร์ จ.น่าน และวัดพระสิงห์ จ.เชียงใหม่ ซึ่งเป็นหลักฐานที่
หลงเหลืออยู่และสื่อถึงความเป็นอัตลักษณ์ล้านนา และผู้วิจัยได้สอดแทรกศิลปะ ประเพณี
การเล่นต่างๆที่จะแสดงถึงอัตลักษณ์ล้านนา

มูลเหตุที่ใช้เทคนิคนำภาพจากจิตรกรรมฝาผนังมาใช้เพราะ เป็นภาพจดจำของคน จะ
ทำให้สื่อความเป็นล้านนาได้มากยิ่งขึ้น โดยเสริมในด้านอัตลักษณ์ต่างๆที่ได้ศึกษามา สอดแทรก
เข้าไปในเรื่องราวของพญาเม็งราย

ผลงานการออกแบบ เป็นผลงานที่ได้รับการแก้ไขในครั้งสุดท้าย การประเมินผลงาน
ในก่อนหน้านี้ ได้ให้ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และ ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลงานวิจัย ได้
ตรวจ วิเคราะห์ ให้คำแนะนำผลงานวิจัย จนถึงขั้นตอนการแก้ไข หลังจากนั้นจึงนำไปทดสอบกับ
กลุ่มบุคคล สอบถามข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการรับรู้ถึงความเป็นอัตลักษณ์ สรุปผลงานวิจัย และ
อภิปรายผลงานวิจัยในขั้นสุดท้าย

ผลการสร้างสรรค์ตัวละคร และฉากบรรยายภาพต่างๆ



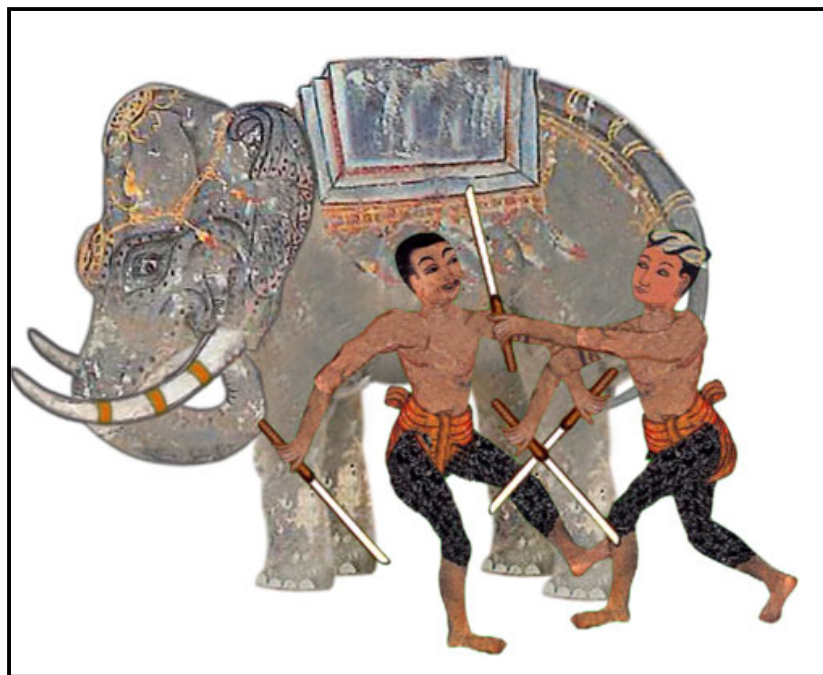
ภาพที่ 61 ตัวละคร พ่อขุนเม็งราย พระยาร่วง และพ่อขุนงำเมือง



ภาพที่ 62 ตัวละคร นางสนม บร็วาร์ ทหาร



ภาพที่ 63 ตัวละคร แสดงถึงศิลปะการแสดงพื้นถิ่น



ภาพที่ 64 ตัวละคร ช้างศึกและเหล่าทหารในการต่อสู้



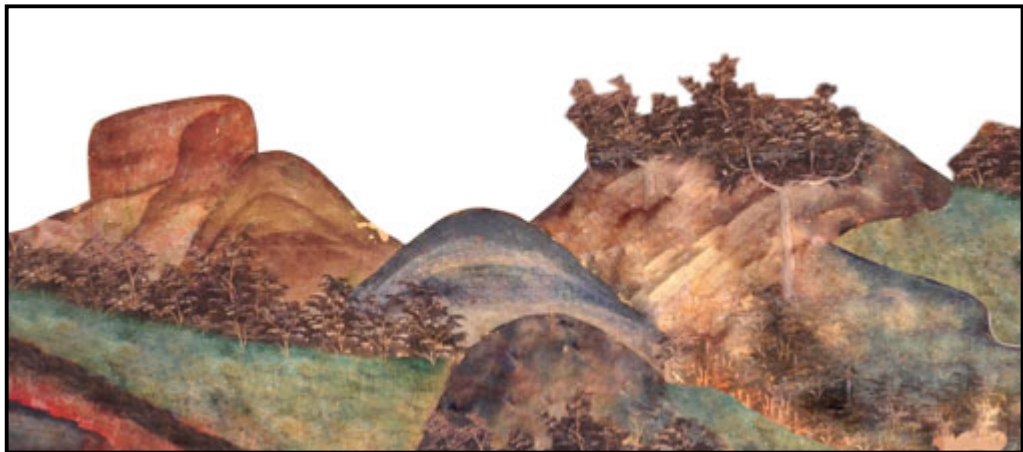
ภาพที่ 65 ลักษณะบุคลิกท่าทาง การแต่งกายของชาวล้านนา



ภาพที่ 66 ฉากลักษณะสถาปัตยกรรมแบบล้านนา



ภาพที่ 67 ฉากลักษณะสถาปัตยกรรมแบบล้านนา



ภาพที่ 68 ลักษณะภูมิประเทศที่เป็นเทือกเขาสลับลำน้ำกก

ผลงานการออกแบบแอนิเมชั่น



ภาพที่ 69 ผลงานการออกแบบ



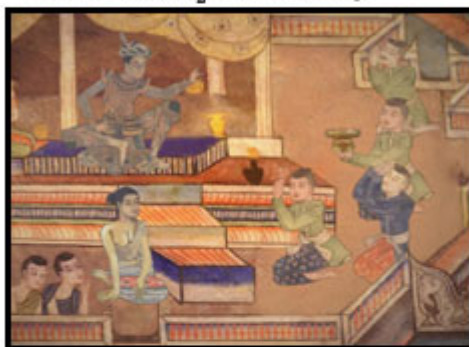
ฉาก9 ทหารหาญเข้าประจัญหน้า



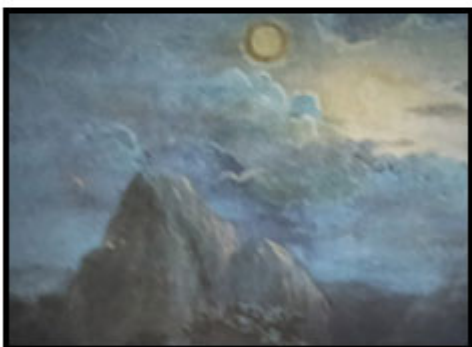
ฉาก10 การต่อสู้ของทหารหาญ



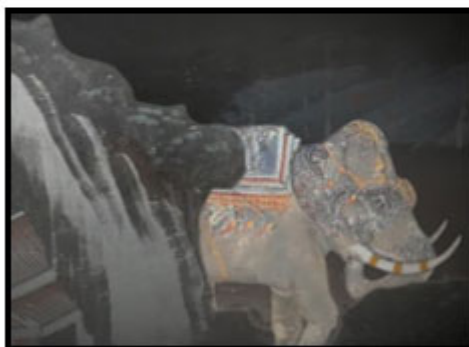
ฉาก11 ข้าศึกยอมแพ้ ยอมศิโรราบ



ฉาก12 ถวายเครื่องบรรณาการ



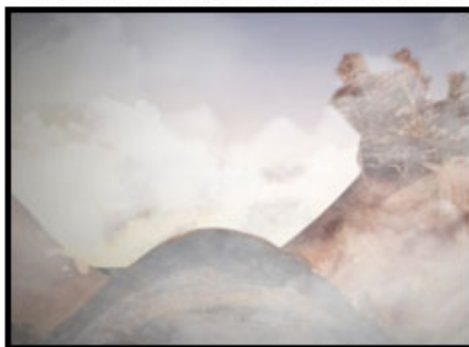
ฉาก13 ในคำคืนหนึ่งจันทร์กระจ่างฟ้า



ฉาก14 ช้างทรงของพระองค์หายเข้าป่าลึก



ฉาก15 ทรงออกตามหาช้างทรง



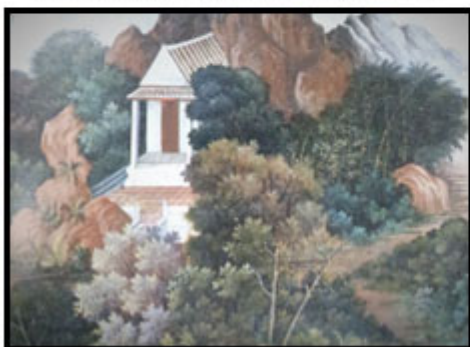
ฉาก16 จนพบทำเลแห่งหนึ่งที่สวยงาม



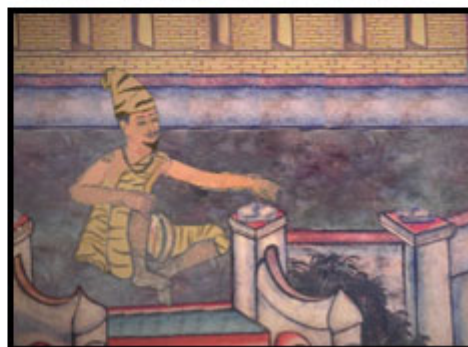
ฉาก17 ทรงดำริให้สร้างเมืองแห่งหนึ่ง



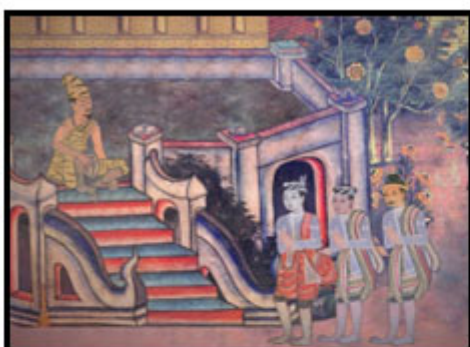
ฉาก18 ทรงให้ชื่อว่า "นครเชียงราย"



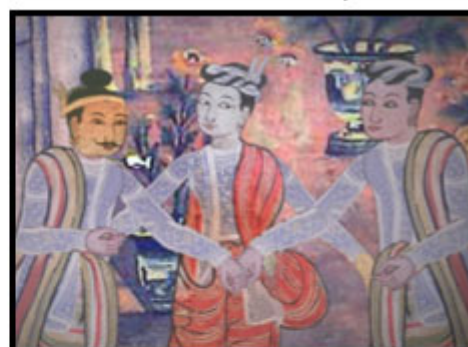
ฉาก19 ณ เทือกเขาแห่งหนึ่ง



ฉาก20 ทรงศึกษาวิชากับอสิฤาณี



ฉาก21 ร่วมกับพระยาร่วงและพ่อขุนจำเมือง



ฉาก22 ทั้ง3สาบานเป็นมิตรกันตลอดไป



ฉาก23 เมื่อทรงจะสร้างเมืองใหม่



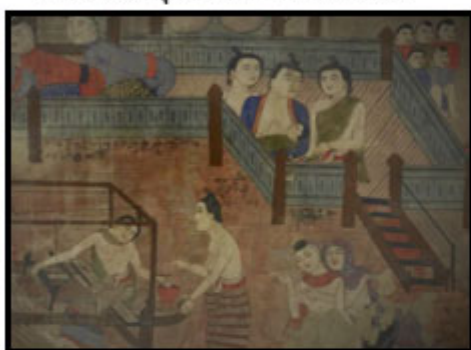
ฉาก24 ทรงเชิญพระสหายมาร่วมปรึกษา



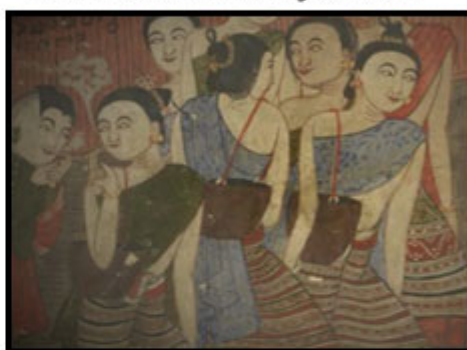
ฉาก25 นพบุรีศรีนครพิงค์เชียงใหม่



ฉาก26 เมืองมีความเจริญ มีการค้า



ฉาก27 การประกอบอาชีพต่างๆ



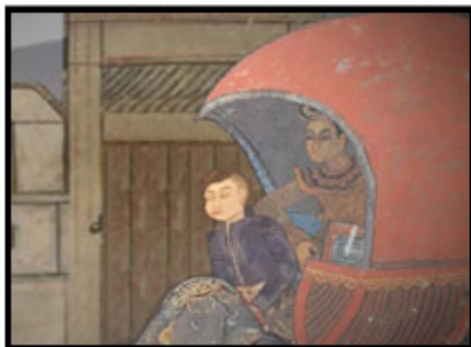
ฉาก28 วิถีของวัฒนธรรม



ฉาก29 ทรงเสด็จประพาสภาคเวียง



ฉาก30 เกิดพ้องร้องกึกก้อง



ฉาก31 สายฟ้าฟาดเข้าที่ขบวนเสด็จ



ฉาก32 เสด็จสู่สวรรคาลัยเพราะต้องอัสนีบาต

เมื่อได้ผลงานแอนิเมชันกรณีศึกษา เรื่องพญาเม็งรายเรียบร้อยแล้ว จึงนำเอาแอนิเมชันดังกล่าว ไปทดสอบเพื่อรับฟังข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ โดยทดสอบกับกลุ่มบุคคลดังนี้

- กลุ่มผู้เชี่ยวชาญการออกแบบแอนิเมชัน
- กลุ่มนักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญในด้านศิลปกรรมและงานจิตรกรรมล้านนา
- กลุ่มบุคคลทั่วไป

5.สรุปผลการวิเคราะห์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 12 สรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญต่อผลงานแอนิเมชัน

ประเด็นการวิเคราะห์ รูปแบบอัตลักษณ์	ความคิดเห็น ต่อผลงานออกแบบ	ข้อเสนอแนะ
1.อัตลักษณ์ปัจเจกบุคคล	- ตัวพญาเม็งราย เครื่องแต่งกายโดดเด่น ดูไม่กล้าหาญ ไม่รู้สึกถึงความเป็นล้านนา - ตัวทหาร ควรออกแบบลายสักยันต์ให้ชัดเจนกว่านี้ - ถ้าเป็นบุคคลที่สร้างขึ้นใหม่จะทำให้สื่อถึงความเป็นล้านนาได้มากยิ่งขึ้น น่าจะลองทำในแบบนั้น จะทำให้ได้แนวทางในการปฏิบัติมากขึ้น	- ควรศึกษาเครื่องทรง ลักษณะเครื่องทรงกษัตริย์ล้านนา - ออกแบบใหม่ ไม่ใช่ภาพจากจิตรกรรมฝาผนัง - ออกแบบท่าเคลื่อนไหวให้ปราณีต - ฉากกษัตริย์ ควรมีความอลังการ ให้โดดเด่น
2.อัตลักษณ์ทางสังคม	- ภาพสังคมวิถีชีวิตในตลาดสามารถสื่อได้ดี - สามารถสื่อถึงสตรีภาคเหนือได้ดี ทรงผม เสื้อผ้า การสืบทอด - ลักษณะทางภูมิภาควังไม่ชัดเจนมากนัก - ลักษณะทางสถาปัตยกรรมยังไม่ชัดเจน	- ตัวละครส่วนใหญ่เป็นภาพจากจิตรกรรมฝาผนัง - ควรจัดระยะภาพชัดลึกชัดตื้นให้โดดเด่น - ไม่ควรใช้ภาพจริง ผสมภาพพื้นที่

ตารางที่ 12 สรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญต่อผลงานแอนิเมชัน(ต่อ)

ประเด็นการวิเคราะห์ รูปแบบอัตลักษณ์	ความคิดเห็น ต่อผลงานออกแบบ	ข้อเสนอแนะ
3.อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม	- ประเพณีที่แสดงออก มีหลากหลาย แต่ไม่เด่นชัด - ในเรื่องความเชื่อต่างๆเช่น เรื่องตุง รอยสัก แสดงออกได้ดี มีความโดดเด่นเฉพาะด้าน - การสื่อสารทางกาย ไม่ชัดเจนเท่าที่ควร	- ในเรื่องสัญลักษณ์ควรศึกษาเพิ่ม เช่นตุงสีต่างๆ หมายถึงอะไร - สัมพันธ์กับวัฒนธรรมแยกกันค่อนข้างยาก - ควรเน้นว่าจะนำอัตลักษณ์ของล้านนาจังหวัดไหน - ในด้านเทคนิค ควรเพิ่มความน่าสนใจด้านภาพให้มากยิ่งขึ้น
4.สิ่งที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ล้านนาที่ปรากฏ	- โดยรวม แสดงถึงอัตลักษณ์ล้านนาได้ดีพอสมควร - ควรปรากฏลวดลายต่างๆที่เป็นล้านนาให้มากกว่านี้ - การให้เสียงพากษ์ ควรจะเป็นสำเนียงล้านนา รวมถึงตัวอักษรที่แสดงได้ภาพ	- การนำเสนอเรื่องราวความน่าติดตามเหมือนสารคดีมากเกินไป น่าจะทำลักษณะภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวน่าติดตาม - ควรนำสื่อด้านเสียงมาใช้ประกอบให้น่าสนใจ

ตารางที่ 13 ผลการรับรู้ต่ออัตลักษณ์ล้านนา เมื่อทดสอบกับกลุ่มบุคคลทั่วไป โดยคัดเลือกที่เป็น
คนภาคเหนือจำนวน 30 คน และคนภาคอื่น ๆ จำนวน 30 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน

การรับรู้	คนเหนือ	คนภาคอื่น ๆ	ร้อยละ
1. การรับรู้ความเป็นพญาเม็งราย			
รับรู้จากการแต่งกาย	30	17	78
ที่อยู่อาศัย	8	-	13
รูปร่างหน้าตา	2	1	5
ไม่เคยรับรู้มาก่อน	3	17	33
2. สถาปัตยกรรม ภูมิประเทศ			
เทือกเขา	18	7	42
หมอกที่หนาวเย็น	15	14	48
บ้านเมือง ตลาด	20	4	40
ลวดลายประดับต่างๆ	12	5	28
3. ศิลปะวัฒนธรรมที่เห็นในแอนิเมชั่น			
กลองสะบัดชัย	28	15	71
ตุง	30	10	66
สาวเหนือแต่งกายแบบโบราณ	30	8	63
4. ได้รับรู้ความเป็นอัตลักษณ์ล้านนามากขึ้น	30	23	88

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อแนวความคิดในการพัฒนาการออกแบบแอนิเมชัน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานนิเทศศิลป์ด้านต่าง ๆ เพื่อสื่อถึงศิลปวัฒนธรรมล้านนา ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมอื่น ๆ ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อหาแนวทางในการออกแบบแอนิเมชันที่สื่อถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่น แบบล้านนา ที่ศึกษาผ่านกระบวนการข้อมูลภาคเอกสารและข้อมูลภาคสนามจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้ปัจจัยที่ส่งผลต่อการแสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่น ดังนี้

การนำเสนออัตลักษณ์ปัจเจกบุคคล (Personal Identity) ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของแต่ละพื้นถิ่นไว้เป็น 2 ส่วนคือบุคคลที่มีตัวตนจริงในประวัติศาสตร์ รวมถึงเทพเจ้าและบุคคลในพงศาวดารตำนานต่าง ๆ และส่วนที่ 2 คือบุคคลร่วมสมัย ที่อยู่ในยุคเดียวกับเรา อาจเป็นบุคคลมีชื่อเสียง ผู้ทำคุณงามความดี ศิลปินแขนงต่าง ๆ นอกจากนี้ยัง มองถึงเรื่องนามธรรมอีกด้วย โดยสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 14 สรุปการวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ส่วนบุคคล

การนำเสนออัตลักษณ์ ส่วนบุคคล		
อัตลักษณ์ปัจเจกบุคคล	รูปธรรม	นามธรรม
บุคคลประวัติศาสตร์	เพศ ลักษณะรูปร่าง หน้าตา เสื้อผ้าอาภรณ์ ลักษณะเด่น	ความดี ความน่าเลื่อมใสศรัทธา
บุคคลร่วมสมัย		ความมีเมตตาความรักชาติ กล้าหาญเสียสละลักษณะที่สื่อถึง บ่งบอกถึงสิ่งใด

ในงานออกแบบได้สร้างตัวละครพญาเม็งรายขึ้นมา จากการค้นคว้าในประวัติศาสตร์ โดยให้มีลักษณะรูปร่างหน้าตา เสื้อผ้า ที่ต้องโดดเด่น ในเชิงนามธรรมต้องสัมผัสได้ถึงความเป็นกษัตริย์

การนำเสนออัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity) ในส่วนนี้ผู้เชี่ยวชาญให้เน้นไปที่คน และความเชื่อของคน เพราะคนเป็นส่วนที่ทำให้เกิดสังคม ผ่านการสั่งสมกันมาเป็นเวลานานของกลุ่มคน จนเกิดเป็นการรับรู้ร่วมกัน ในด้านนามธรรมได้ส่งผ่านแนวความคิด ความเชื่อ และมีความเข้าใจสิ่งต่างๆผ่านทางศาสนาที่คนในสังคมนับถือ สรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 15 สรุปการวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ทางสังคม

การนำเสนออัตลักษณ์ ทางสังคม		
สังคม	รูปธรรม	นามธรรม
กลุ่มคน	อาชีพ รูปร่าง ท่าทาง ชาติพันธุ์ สถานะ เพศ ที่อยู่อาศัย ศาสนา	ความเชื่อ การนับถือศาสนา

ผู้วิจัยได้นำเสนอรูปลักษณ์ของกลุ่มคนของสังคมในยุคนั้น ผ่านทางรูปร่างท่าทาง การแสดงออก อาชีพ ที่อยู่อาศัยของตัวละคร ตลอดจนความเชื่อของกลุ่มบุคคลในทางศาสนา

การนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity) ในแง่ของวัฒนธรรมอันประกอบด้วย ประเพณี ศิลปกรรม สัญลักษณ์ อวัจนภาษา มีสิ่งที่จับต้องได้มีความหมายในเชิงรูปธรรม (Tangible) และสิ่งที่จับต้องไม่ได้เป็นความหมายในเชิงนามธรรม (Intangible)

ตารางที่ 16 สรุปการวิเคราะห์สิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

การนำเสนออัตลักษณ์ ทางวัฒนธรรม		
	รูปธรรม	นามธรรม
ประเพณี	กิจกรรมอันดีงาม ที่ปฏิบัติสืบทอด ต่อกันมาของกลุ่มคนในชนชาติ	แสดงถึงรากเหง้าที่มา ความหมาย เหตุแห่งการทำให้เกิด สิ่งนั้นๆทางวัฒนธรรม
ศิลปกรรม	การสร้างสรรคของกลุ่มบุคคล ที่ เกิดขึ้นจากความเชื่อ	
สัญลักษณ์	ใช้แทนหรือสื่อความหมายให้กลุ่ม คนในสังคมเข้าใจไปในทิศทาง เดียวกัน	
อวัจนภาษา	การแสดงออกบางอย่าง ที่เป็น พฤติกรรมของกลุ่มบุคคลในสังคม	

2. อภิปรายผล

การอภิปรายผลการวิจัย ขอนำเสนอความเห็นออกเป็น 3 ส่วนคือ ความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านงานแอนิเมชัน, ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนา และความเห็นจากผู้ชมทั่วไปที่ได้รับชมแอนิเมชันกรณีศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญด้านงานแอนิเมชัน

โดยทั่วไปในด้าน Production ถ้าเป็นงานที่สื่อถึงอัตลักษณ์ หรือเป็นงานย้อนยุคมักมีการกำหนดกรอบไว้ว่าจะเป็นการทำงานในแบบที่เรียกว่ายึดถือตามแบบของจริง กับอีกรูปแบบหนึ่งก็คือ การประยุกต์ลดทอนรูปแบบจริงให้ร่วมสมัย ถ้าเรามีแนวทางที่ชัดเจนรูปแบบงานออกแบบงานสร้างไปจนถึงตัวละคร ก็จะมีแนวทางในการออกแบบ

ในส่วนที่ผู้วิจัยได้แบ่งหัวข้อเรื่องอัตลักษณ์เป็น 3 หมวดนั้น ทางผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยเพราะทำให้สามารถแบ่งการวิเคราะห์งานสร้าง และสามารถเชื่อมโยงและทราบถึงที่มาที่ไปในแต่ละส่วนได้ ทำให้เทียบเคียงถึงงานสร้างของญี่ปุ่น ที่มีแอนิเมชันเป็นวัฒนธรรม การหยิบจับเอาประเด็นวัฒนธรรมพื้นบ้านมาเล่าเรื่องในแบบแอนิเมชัน ให้ทั้งความเจริญทางปัญญา และนำพาจิตวิญญาณไปพร้อมกัน หากต้องการสร้างอัตลักษณ์ในผลงานอย่างถาวร ย่อมต้องไม่ลืมตัวตนต้องศึกษารากเหง้าอย่างถ่องแท้

ในเรื่องแอนิเมชัน การนำภาพจิตรกรรมฝาผนังแบบล้านนา ทำให้ได้อารมณ์ของความมีอัตลักษณ์แบบล้านนา ถ้าแต่ถ้าเป็นภาพที่เขียนขึ้นมาใหม่อาจต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญในการวาดภาพลักษณะนี้ ถ้าเพิ่มในเรื่องสื่อทางการได้ยิน ถ้าสามารถทำได้จะสื่อให้รับรู้ถึงความเป็นล้านนาได้มากกว่านี้ เพราะการได้ยินท่วงทำนอง ผู้คนจะรับรู้ได้ แม้ไม่ต้องเห็นภาพ

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนา

ด้านอัตลักษณ์ปัจเจกบุคคล ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่าในเชิงประวัติศาสตร์หากมองไกลเกินไป ใช้ข้อมูลในประวัติศาสตร์ที่ไกลเกินไป ผู้ชมทั่วไปที่ไม่ใช่คนพื้นถิ่นอาจเข้าใจไม่ถึง

การแยกการวิเคราะห์เรื่องอัตลักษณ์ ผู้เชี่ยวชาญโดยมากเห็นด้วยกับเกณฑ์ที่นำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ เพราะทำให้มีแนวทางในการคิดงานเป็นส่วน ๆ แยกแยะให้เห็นในแต่ละด้านอย่างชัดเจน แต่ให้ระวังในด้านอัตลักษณ์ทางสังคม และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกันมากบางที่อาจแยกกันไม่ออก ในเรื่องของสัญลักษณ์หรือความเชื่อ เป็นเรื่องการรับรู้ของแต่ละสังคม ถ้านำไปสื่อสารกับคนในสังคมหรือในอารยธรรมอื่นอาจไม่เข้าใจได้

ผู้เชี่ยวชาญบางท่านมองว่า เนื่องจากพื้นที่ล้านนา กินอาณาเขตหลายจังหวัด ดังนั้นวัฒนธรรมแต่ละจังหวัด ก็แตกต่างกันออกไป ควรจำกัดช่วงเวลาของยุคสมัยให้ชัดเจน แนวทางในการศึกษาอัตลักษณ์พื้นถิ่นนั้น จะศึกษาให้ถึงแก่นแท้ ต้องไม่ทิ้ง “รากเหง้า” ของวัฒนธรรมแล้วนำมาปรับและสื่อสารให้เข้าถึงกลุ่มคน

ผู้ชมทั่วไป

การรับชมผลงานแอนิเมชันกรณีศึกษาเรื่องพญาเม็งราย ให้ผู้ชมทั่วไปที่เป็นคนจากภูมิภาคอื่น 30 คน และผู้ชมที่มาจากภาคเหนือ 30 คน รวม 60คน พบว่า

การนำเสนออัตลักษณ์ปัจเจกบุคคลในส่วนของพญาเม็งรายนั้นผู้ชมจากภาคเหนือโดยมากจะรับรู้ได้ แต่มีบางส่วนที่ไม่รับรู้มาก่อน อันเนื่องมาจากอาจเป็นคนรุ่นใหม่ ที่ขาดการรับรู้ปลูกฝังในเรื่องประวัติศาสตร์ความเป็นมา สำหรับผู้ชมที่มาจากภูมิภาคอื่นนั้น โดยมากไม่เคยรับรู้มาก่อน ซึ่งการรับรู้ถึงความเป็นพญาเม็งรายส่วนมากรับรู้จากการแต่งกาย

ด้านอัตลักษณ์ทางสังคมที่แสดงออกทางสถาปัตยกรรม และสภาพภูมิประเทศการนำเสนอภาพหมอกบนเทือกเขาที่หนาวเย็นสามารถสื่อถึงความเป็นล้านนาได้มากที่สุด รองลงมาคือภาพเทือกเขาที่สลับซับซ้อน สุดท้ายคือสภาพบ้านเมือง ตลาดการนำเสนอวิถีชีวิตในตลาด

ด้านอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ผู้ชมทั้งสองกลุ่มรับรู้ได้มากที่สุดคือ การตักลองสะบัดชัย เพราะเป็นประเพณีที่มีเฉพาะล้านนาเท่านั้น รองลงมาคือการรับรู้ถึงประเพณีการปักตุง และสุดท้ายคือภาพผู้หญิงที่แต่งกายแบบผู้หญิงล้านนาโบราณ ที่มีการเกล้าผม ที่เป็นเอกลักษณ์เป็นภาพลักษณ์ของหญิงสาวชาวล้านนา

3. ข้อเสนอแนะ

การนำเสนองานที่สื่อถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่นในงานแอนิเมชัน ยังไม่มีการทำวิจัยที่ลึกซึ้งในแง่การศึกษาเชิงศิลปะและเนื้อหาบท อย่างจริงจัง จึงยังมีแง่มุมให้ศึกษาวิจัยอีกมากมายดังนี้

1. การศึกษาลงลึกไปในภาพยนตร์แอนิเมชันจากญี่ปุ่น เพราะเป็นประเทศที่สร้างอัตลักษณ์ของงานเพื่อตอบสนองกลุ่มเป้าหมายทุกเพศทุกวัย มีการแข่งขันสูง

2. การศึกษาเปรียบเทียบการนำเสนอของแอนิเมชันต่างวัฒนธรรม เช่นแอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์ของฝั่งตะวันตก และฝั่งตะวันออกเพื่อให้เห็นความแตกต่างทางความคิดของกลุ่มคนในแต่ละวัฒนธรรมมากขึ้น หรืออาจเปรียบเทียบงานจากอินเดีย เกาหลี ซึ่งเป็นประเทศในแถบเอเชียด้วยกัน

3. การศึกษาวิเคราะห์วิธีสร้างสรรค์แอนิเมชันแบบไทย เป็นที่น่าสนใจ เพราะบ้านเรามีการสร้างแอนิเมชันออกมามาก แต่ขณะเดียวกันก็ยังหาจุดยืนหรืออัตลักษณ์ที่โดดเด่นไม่ชัดเจน โดยเฉพาะในด้านของศิลปะการสื่อถึงความเป็นไทยหรือตัวบทที่บ่งบอกถึงความเป็นไทย

นอกจากการศึกษาในด้านแอนิเมชัน ผลการวิจัยจะมีประโยชน์ในด้านกรอบแนวคิดในการนำเสนอสิ่งที่สื่อถึงอัตลักษณ์ในงานด้านอื่น ๆ สร้างสรรค์ให้เห็นถึงคุณค่าในงานออกแบบหรือทุกองค์ประกอบของสื่อ โดยเฉพาะในแง่มุมของศิลปะการออกแบบสื่อในสายนิเทศศาสตร์

รายการอ้างอิง

- กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย.(2550).การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา รูปแบบและการใช้. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขวัญชีวัน บัวแดง.(2547).วาทกรรมอัตลักษณ์. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรินต์ติ้งเฮาส์.
- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย.(2548).สวัสดีแอนิเมชัน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรุงเทพ.
- ชาญวิทย์ เกษตรศิริ.(2523).ศิลปะคืออะไร. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ปริสสารมวอลชล จำกัด.
- เชิญขวัญ ภูษณงค์.(2549).“การสื่อสารของกลุ่มชาไกที่ย้ายถิ่นฐานมาสู่ชุมชนเมืองในการปรับตัว และการแสดงอัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชา วารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถิรนนท์ อนุวัชรวิวงศ์.(2547).สุนทรียนิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- ธนัญชัย ศรศรีวิชัย.(2554).Thainess ในฐานะสินค้าหรือโฆษณาชิ้นหนึ่ง. เข้าถึงเมื่อ 31 ตุลาคม เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=2uVrg5B4ctg>
- นับทอง ทองใบ.(2550).นีกชนบแอนิเมชันเอกลักษณ์ของ ฮายาโอะ มียาซากิ นักฝันแห่ง ตะวันออก. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก.
- ปรววรรณ ทรงบัณฑิตย.(2549).“นิตยสารตำเเจียท้าวกับการนำเสนออัตลักษณ์จีน- สยาม.” วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทสาขานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์.(2550).มังงะคลาสสิก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน.
- ภานุพงษ์ เลหาสม.(2541).จิตรกรรมฝาผนังล้านนา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.
- วัฒนา วัฒนาพันธุ์.(2549).งานวิจัยศิลปะพื้นบ้านล้านนา. เชียงใหม่ : Within Design Co.,Ltd.
- ศุภาศิริ สุพรรณเภสัช. (2546).มหัศจรรย์วอลต์ดิสนีย์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2551).อ่านการ์ตูนไป. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์พื้นฐาน.
- สน สีมাত্রัง. (2526).โครงสร้างจิตรกรรมฝาผนังล้านนา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สรุพล ดำริห์กุล. (2545).แผ่นดินล้านนา. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์.
- สลิลลา มหันต์เขตขวงค์. (2554). “50การ์ตูนญี่ปุ่นที่คิดไม่ถึง.” a day 4,99(พฤศจิกายน):45-52.
- สันติ เล็กสุขุม.(2538). ศิลปะภาคเหนือ หรืออุษย-ล้านนา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.
- สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง. (2551). “การสื่อสารเพื่อสร้าง อารมณ์รักษา และต่อรองอัตลักษณ์ ความเป็น มอญ ของกลุ่มชาวมอญพลัดถิ่นในประเทศไทยท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ บัณฑิต วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- BranfAge-thaicoon[นามแฝง].(2553).“พิกซาร์ผลิตจากจินตนาการ.” สยามรัฐ(17 มีนาคม):7.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
ประวัติพญาเม็งราย

ประวัติพ่อขุนเม็งรายมหาราช

พ่อขุนเม็งราย เป็นราชโอรสของพระเจ้าลาวเม็งแห่งราชวงศ์ ลัวจังกราช ผู้ครองหิรัญนครเงินยาง กับพระนางอัวมิ่งจอมเมือง ราชธิดาของท้าวรุ่งแก่นชายเจ้าเมืองเชียงรุ่ง พระองค์ประสูติเมื่อวันอาทิตย์ แรม 9 ค่ำ เดือนอ้าย ปีกุนเอกศก จุลศักราช 601 ตรงกับพุทธศักราช 1781 เมื่อมีพระชนม์ได้ 16 พรรษา พระบิดาได้สวามิภักดิ์ พระนางอัวเวียงชัยธิดาเจ้าเมืองเชียงเรืองมาเป็นคู่อภิเษกพระองค์ทรงสาบาน ต่อพระนางอัวเวียงชัยว่า จะมีมเหสีเพียงพระองค์เดียว เมื่อพระเจ้าลาวเม็งสวรรคตในปี พ.ศ. 1802 เม็งรายราชโอรสจึงได้ครองเมืองหิรัญนครเงินยาง ในขณะที่มีพระชนม์ 21 พรรษา

ครั้งนั้น เมืองเล็กเมืองน้อยต่าง ๆ ในแคว้นลานนาเกิดแตกความสามัคคี ต่างตั้งตนเป็นอิสระไม่ขึ้นแก่กัน ทั้ง ๆ ที่เจ้าเมืองส่วนใหญ่ก็เป็นพระญาติของพระองค์ คือสืบเชื้อสายมาจากลัวจังกราชด้วยกัน พ่อขุนเม็งรายจึงมีพระดำริที่จะรวบรวมเมืองใหญ่น้อยทั้งหลายเข้าเป็นอาณาจักรเดียวกัน เพื่อความสงบสุขของอาณาประชาราษฎร์ซึ่งต่างก็เป็นคนไทยดังนั้นจึงมีสาส์นบอกไปยังเมืองต่าง ๆ ที่ตั้งตัวเป็นอิสระให้มาอ่อนน้อม เมืองใดแข็งข้อก็ส่งกองทัพไปปราบตี ได้เมืองมอญเป็นเมืองแรก ต่อมาได้เมืองไร เมืองเชียงคำ ให้ถอดเจ้าผู้ครองนครออกแล้วแต่งตั้งขุนนางอยู่รั้งเมืองแทน แต่นั้นมาหัวเมืองใหญ่น้อยทั้งหลายต่างพากันมาสวามิภักดิ์โดยสิ้นเชิง

เมื่อรวบรวมหัวเมืองฝ่ายเหนือได้แล้ว ก็คิดจะยกทัพไปปราบหัวเมืองฝ่ายใต้ต่อไป ในปี พ.ศ. 1805 ขณะยกทัพไปถึงเมืองลาวกู่เต้าและประทับอยู่ที่นั่น เสด็จช้างทรงของพระองค์ซึ่งทอดไว้ที่ป่าหัวดอยทางทิศตะวันออก หลุดพลัดไป พระองค์จึงเสด็จตามรอยช้างไปจนถึงดอยจอมทอง ริมฝั่งแม่น้ำกก ทอดพระเนตรเห็นภูมิประเทศเป็นชัยภูมิที่ดี จึงได้โปรดให้สร้างพระนครขึ้น โดยก่อกำแพงโอบรอบ เอาดอยจอมทองไว้ภายในขนานนามว่า เมืองเชียงราย แล้วให้ย้ายราชธานีจากเมืองหิรัญนครเงินยาง มาตั้งอยู่ที่เชียงรายนับแต่นั้นมา

พ่อขุนเม็งรายได้ทรงรับการศึกษาที่สำนักอริยาศาสตร์ร่วมกันกับเจ้าชายจำเมือง (พ่อขุนจำเมือง) และเจ้าชายราม (พ่อขุนรามคำแหง) แล้วได้ร่ำเรียนวิชาจบแล้วเจ้าชายทั้งสามเห็นว่าต้องแยกจากกันจึงตีมน้ำสาบานว่าจะเป็นเพื่อนกันตลอดไป หากใครบ่ซื่อคิดคดขอให้ตายในสามวันอย่าให้ทันในสามเดือนอย่าให้เคลื่อนในสามปี และในปี พ.ศ. 1834 พ่อขุนเม็งรายเสด็จไปสร้างเมืองใหม่ที่เชิงดอยสุเทพ โดยได้ขอคำปรึกษาจากเจ้าชายทั้ง 2 พระองค์ถึงการวางผังเมือง และใช้เวลาสร้างนาน 5 ปี พ.ศ. 1839 จึงเสด็จและสถาปนานครแห่งนี้ว่า เชียงใหม่



อนุสาวรีย์ สามกษัตริย์ จ.เชียงใหม่

ประกอบไปด้วย พ่อขุนจำเมือง พ่อขุนเม็งราย และพ่อขุนรามคำแหง

พระราชกรณียกิจที่สำคัญของพระองค์เท่าที่ประมวลได้โดยสังเขปมีดังนี้

3.1 ทรงสร้างเมืองเอกในแคว้นถึง 3 เมืองได้แก่

- เมืองเชียงราย เมื่อ พ.ศ. 1805
- เมืองกุมกาม (ปัจจุบันคืออำเภอสารภีจังหวัดเชียงใหม่) เมื่อ พ.ศ. 1829
- เมืองเชียงใหม่ เมื่อ พ.ศ. 1839

นอกจากนั้น พระองค์ยังได้ทรงบูรณะเมืองหริญนครเงินยาง และในปี พ.ศ.1811 ได้บูรณะเมืองฝางเพื่อใช้เป็นที่พักผ่อนไพร่พลของพระองค์ (ซึ่งแต่เดิมเมืองฝางตกเป็นเมืองขึ้นของเมืองหริญนครเงินยางมาก่อน) และโปรดให้ขุนเครื่อง ราชโอรสองค์ใหญ่ไปครองเมืองฝาง

3.2 ทรงแผ่พระเดชในทางการรบ กล่าวคือหลังจากได้ส่งกองทัพไปปราบเมืองมอญเมืองไร และเมืองเชียงคำได้แล้ว ในปี พ.ศ. 1824 ตีเมืองหริญชัยจากพระยาธิบยา กษัตริย์ขอม พระยาธิบยาหลบหนีไปอยู่กับพระเบิกที่นครเขลางค์พ.ศ. 1828 พระยาธิบยาและพระยาเบิกยกทัพขอมมาเพื่อตีเมืองหริญชัยคืน พ่อขุนเม็งรายจึงทรงแต่พระโอรสคือ ขุนคราม ยกทัพออกไปต้านทาน ได้รับกับพระเบิก และจับพระยาเบิกสำเร็จโทษ พระยาธิบยาเชื่อว่าเสียบุตรจึงทิ้งเมืองเขลางค์หนีไปพึ่งพระยาพิษณุโลก เจ้าขุนครามจึงได้เมืองเขลางค์อีกเมืองหนึ่งนับว่าดินแดนภาคเหนือทั้งหมด พ่อขุนเม็งรายได้ครอบครองโดยทั่วอาณาจักรล้านนาในรัชสมัยของพระองค์มีอาณาเขตกว้างไกลดังนี้

- ทิศเหนือ จรด ลิบสองปันนา
- ทิศใต้ จรด อาณาจักรสุโขทัย
- ทิศตะวันออก จรด แคว้นลาว
- ทิศตะวันตก จรด แม่น้ำสาละวิน

3.3 ทรงนำความเจริญในด้านศิลปกรรม เกษตรกรรม และพาณิชย์กรรมมาสู่แคว้นลานนา โดยเมื่อครั้งที่ยกทัพไปตีเมืองพุกาม พระองค์ได้นำช่างฝีมือต่าง ๆ เช่น ช่างช่าง ช่างทอง และช่างเหล็ก ชาวพุกามเข้ามาฝึกสอนชาวลานนาไทย จึงเข้าใจว่าศิลปะต่าง ๆ ของพุกามที่มีเหลืออยู่ในปัจจุบันน่าจะเริ่มมาแต่นั้นเมื่อจำนวนไพร่ฟ้าข้าแผ่นดินของพระองค์มีมากขึ้น ก็ทรงจัดหาทำเลที่เหมาะสมในการเกษตรและการค้าเพื่อให้มีอาชีพทั่วหน้า

3.4 ทรงเป็นนักปกครองที่สามารถและประกอบด้วยคุณธรรมสูงส่ง พ่อขุนเม็งรายทรงเลื่อมใสและศรัทธาในพระพุทธศาสนา โดยเป็นองค์ศาสนูปถัมภกและทรงนำหลักธรรมทางศาสนาใช้ในการปกครองราษฎรของพระองค์ได้อยู่อย่างร่มเย็นเป็นสุขมีศีลธรรมอันดีมีอภัยภัย โอบอ้อมอารี แก่คนทั่วไปซึ่งเป็นมรดกด้านคุณธรรมที่ตกทอดถึงลูกหลานชาวลานนา จนตราบเท่าทุกวันนี้ แม้ว่าพระองค์ทรงเป็นนักรบผู้กล้าแล้ว แต่การใดที่เป็นทางนำไปสู่ความหายนะเป็นเหตุให้เสียเลือดเนื้อระหว่างคนไทยด้วยกัน พระองค์จะทรงหลีกเลี่ยง ดังจะเห็นได้จากการที่พระองค์ทรงรับไมตรีจากเจ้าผู้ครองนครต่าง ๆ และการกระทำสัตย์ปฏิญาณระหว่างสามกษัตริย์ดังกล่าว

พระปรีชาสามารถในด้านการปกครองอีกเรื่องหนึ่งได้แก่ การวางระเบียบการปกครองหรือกฎหมายที่ทรงตามขึ้นไว้เป็นพระธรรมศาสตร์ ใช้ในการปกครองแผ่นดิน เรียกว่ากฎหมายมังรายศาสตร์ เพื่อให้ลูกขุนใช้เป็นบรรทัดฐานในการพิจารณาในการพิพากษาผู้กระทำผิดสมควรแก่โทษานุโทษโดยมิให้เลือกเห็นแก่หน้าว่าจะเป็นผู้ใหญ่ ผู้น้อย หัวหมู หรือไพร่น้อย เมื่อกระทำผิดย่อมต้องได้รับโทษเช่นเดียวกัน

พญาเม็งรายเสด็จสวรรคตเพราะต้องอสันนิบาตเมื่อเสด็จประพาสตลาดในปี พ.ศ. 1860 รวมพระชนมายุได้ 80 พรรษา เชื่อกันว่าเป็นเพราะผิดคำสาบานที่ให้ไว้ต่อพระนางอ้าวเวียงชัย

ด้วยพระราชกรณียกิจที่ทรงประกอบนานัปการ ด้วยพระอัจฉริยะและด้วยพระมหากรุณาธิคุณ ที่มีต่ออาณาประชาราษฎรตลอดพระชนม์ชีพ จึงได้รับเทิดพระนามให้ทรงเป็นมหาราชอีกพระองค์หนึ่งที่คนทั่วไปรู้จักในพระนามพ่อขุนเม็งรายมหาราช มหาราชแห่งแคว้นลานนา... ผู้สร้างเมืองเชียงใหม่

ภาคผนวก ข
แบบสอบถามประกอบการวิจัย

แบบสอบถามประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง

การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่น เรื่องพญาเม็งราย

โดย นายชัยมงคล ธรรมทวินันท์ ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญศิลปะล้านนา ต่อแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์อัตลักษณ์พื้นถิ่นล้านนา

ชื่อ.....

อาชีพ / ตำแหน่ง.....

1.สิ่งใดบ้าง ที่เป็นการบ่งบอกถึงความเป็นอัตลักษณ์

.....

2.ในศิลปวัฒนธรรมล้านนา อะไรที่เป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่น

.....

3.ความเป็นอัตลักษณ์ จะสื่อสารถึงสิ่งใดบ้าง

.....

4.ศิลปิน ให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์อย่างไร

.....

5.แนวทางในการศึกษาเรื่องอัตลักษณ์ของแต่ละสิ่ง ต้องดูด้านใดบ้าง

.....

6.ให้เลือกลักษณะที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของล้านนาเพียงอย่างเดียว จะเลือกอะไร

.....

แบบสอบถามประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง

การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่น เรื่องพญาเม็งราย

โดย นายชัยมงคล ธรรมทวีนันท์ ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์อัตลักษณ์ ในงานแอนิเมชัน

ชื่อ.....

อาชีพ / ตำแหน่ง.....

1.ในงานแอนิเมชัน รูปแบบอัตลักษณ์มีความสำคัญกับงานหรือไม่ อย่างไร

.....

2.ท่านมีความคิดเห็นต่องานแอนิเมชัน ที่แสดงถึงอัตลักษณ์แบบไทย อย่างไรบ้าง

.....

3.ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร ต่องานแอนิเมชัน ของสตูดิโอจากฮอลลีวูด

.....

4.นักออกแบบต้องศึกษา องค์ประกอบใดบ้าง จึงจะเข้าถึงอัตลักษณ์ของแต่ละชนชาติ

.....

5.ยกตัวอย่างงานแอนิเมชัน ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของชนชาตินั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

.....

6.ทัศนคติของท่าน ต่องานแอนิเมชันในปัจจุบัน

.....

แบบสอบถามประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง

การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่น เรื่องพญาเม็งราย

โดย นายชัยมงคล ธรรมวินันท์ ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ข้อคิดเห็นหลังจากได้รับชมแอนิเมชันกรณีศึกษา เรื่องพญาเม็งราย

ชื่อ.....

อาชีพ / ตำแหน่ง.....

1.ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ กับแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ ทั้ง 3 ด้าน

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ / รายละเอียด	ความคิดเห็นต่อแนวความคิด				
	4	3	2	1	ไม่มีผล
1.แนวคิดอัตลักษณ์ส่วนบุคคล					
- การใช้บุคคลในประวัติศาสตร์/พงศาวดาร/เทพเจ้า					
- การนำเสนอบุคคลที่เป็นสัญลักษณ์					
- สิ่งที่เป็นนามธรรม เช่นความดี ความรักชาติ					
2.แนวคิดอัตลักษณ์ทางสังคม					
- อาชีพ ชนชั้นแสดงออกผ่านทางเสื้อผ้า เครื่องประดับ					
- แสดงออกผ่านทางหน้าตาผิวพรรณ ชาติพันธุ์					
- การนำผ่านสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่นความสุขุม น้าวเกรงขาม น่านับถือ สำรวม					
3.แนวคิดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม					
- ประเพณีของแต่ละท้องถิ่นที่สืบทอดกันมา					
- ศิลปะและการแสดง					
- วัฒนธรรมภาษาของแต่ละท้องถิ่น					
- สภาพแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่น					

2.ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

แบบสอบถามประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง

การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่น เรื่องพญาเม็งราย

โดย นายชัยมงคล ธรรมทวิรัตน์ ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปหลังจากได้รับชมแอนิเมชันกรณีศึกษา เรื่องพญาเม็งราย

ชื่อ.....

พื้นเพของท่านเป็นคนภูมิภาคใด.....

• ก่อนรับชมแอนิเมชัน

1.ท่านเคยรับรู้เรื่องราวของพญาเม็งรายมาก่อนหรือไม่

☐ เคย ☐ ไม่เคย

2.ท่านเคยรับรู้ถึงความเป็นศิลปวัฒนธรรมล้านนามาก่อนหรือไม่

☐ เคย ☐ ไม่เคย

• หลังได้รับชมแอนิเมชัน

3.พญาเม็งรายที่ท่านได้รับชมในแอนิเมชัน ท่านรับรู้ถึงความเป็นกษัตริย์ได้หรือไม่ ถ้าได้เพราะเหตุใด

☐ รับรู้ได้ จาก.....☐ เสื้อผ้า ☐ ที่อาศัย ☐ รูปร่างหน้าตา

☐ ไม่แสดงถึงความเป็นกษัตริย์

อื่นๆ.....

4.ในด้านสถาปัตยกรรม และภูมิประเทศ ท่านเห็นสิ่งใดบ้างที่มีความเป็นอัตลักษณ์ล้านนา

☐ สภาพของเทือกเขา ☐ สภาพหมอกที่แสดงบรรยากาศหนาวเย็น

☐ สภาพบ้านเมือง, ตลาด ☐ ลวดลายประดับต่างๆ

5.ท่านได้เห็นการแสดงออกที่เป็นศิลปวัฒนธรรมอะไรบ้าง ที่แสดงถึงความเป็นล้านนา

.....

.....

6.ในภาพรวม หลังได้รับชมแอนิเมชัน ท่านรับรู้ถึงความเป็นอัตลักษณ์ล้านนาเพิ่มมากขึ้นหรือไม่

.....

.....

7.ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นายชัยมงคล ธรรมทวีนันท์
เกิดวันที่	27 มีนาคม 2518
ที่อยู่	32/2 โครงการไอวีรัชดา ถนนรัชดาภิเษก ซ.รัชดาภิเษก 20 แขวงสาม เสนนอกเขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310 โทร 089-1334664 Email: thehare.ct@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ 2538	คณะกรรมการออกแบบและตกแต่งภายใน สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล วิทยาเขตเพาะช่าง
พ.ศ 2541	คณะกรรมการออกแบบและตกแต่งภายใน สถาบันเทคโนโลยี พระจอม เกล้าพระนครเหนือ
พ.ศ 2552	ศึกษาต่อระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศ ศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ 2542	บริษัท 5480 ดีไซน์ ตำแหน่ง นักออกแบบตกแต่งภายใน
พ.ศ 2544-ปัจจุบัน	ผู้อำนวยการด้านการบริหารงาน CSR บริษัทเครือเจริญโภคภัณฑ์