

การออกแบบแอนิเมชัน เรื่อง บทสะท้อนการเมืองไทย ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน
“กัรมาวตาร กำเนิดพระราหู”

Designed Animation about a Political Reflection Thailand via an Animation Movie.

“Kurma Avatar Origin Rahu (Scene of the Churning of the Milk Ocean)”

สุรัชย์ อุดมม่น^{1*} พิศประไพ สารสาสิน² และชัยพร พานิชรุติวงศ์²

Surachai Udommun^{1*} Pisrapai Sarasalin² and Chaiporn Panichrutiwong²

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

²อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

*Corresponding author, E-mail: relex20@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทสะท้อนการเมืองไทย ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “กัรมาวตาร กำเนิดพระราหู” เนื้อเรื่องเป็นการสอดแทรกถึงเรื่องคติความเชื่อ ตลอดจนถึงเป็นพื้นฐานความเชื่อ อุดมคติทางความงาม ที่มีสอดแทรกอยู่ภายในการดำเนินเรื่อง ตัวละครมีความหลากหลายบุคลิกในการแสดง เรื่องราวที่มีลักษณะเหนือจริง เหมาะสมกับการนำมาสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งยังถ่ายทอดและสะท้อนให้เห็นถึง หลักคำสอน ศิลปวัฒนธรรมปรัชญาความเชื่อ และ เนื่องจากในปัจจุบันเรื่องกัรมาวตาร กำเนิดพระราหูนี้ ไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลาย เนื่องจาก มีเนื้อหาที่ซับซ้อน ภาษา และรายละเอียดที่มีในเรื่องเป็นคำศัพท์ และสำนวนโบราณ จึงอาจเป็นการยากที่จะทำความเข้าใจได้ในระยะเวลาสั้นๆ จึงเป็นความท้าทาย และน่าสนใจในการปรับเปลี่ยนเรื่องในรูปแบบวรรณคดีมาสร้างสรรค์ใหม่ ในรูปแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นมา

คำสำคัญ: กัรมาวตาร การเมือง ราหู

Abstract

A movie animation's "Legendary Kurma Avatar Rahu" reflects Thailand political. The story tells about interpose of beliefs and the basic aesthetic ideal belief is inserted within the continuity. There is a variety of personality character on the show. The story is surreal appropriate to bring creativity into a movie. This animation also conveys and reflects the cultural doctrine, philosophy, and belief. The legend of Rahu and Kurma avatar are not

widely known due to the complex language, vocabulary, and idiom. It may difficult to understand in a short time. It is challenge and interesting to modify the subject in literature to form a new creative media film animation.

Keywords: kurma avatar, political, rahu

1. บทนำ

กัรมาวตาร ตำนานพระราหู เป็นบทพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 เป็นเรื่องทีกล่าวถึงปางหนึ่งของพระนารายณ์ ในทั้งหมด 10 ปาง จากหนังสือพระราชนิพนธ์ เรื่อง “ลิลิตนารายณ์ 10 ปาง” โดย กัรมาวตาร คือ ปางที่พระนารายณ์ อวตารลงมาเป็น “เต่า” เพื่อรองรับเขม้นทรคิริ ระหว่างพิชิตกวนน้าอมฤต ต่อมา ฝ่ายยักษ์กับฝ่ายเทวดาต่อสู้กันเพื่อแย่งน้าอมฤต ขณะที่ต่อสู้กันนั้น พระราหูจึงได้โอกาสขโมยน้าอมฤตดื่ม เมื่อพระจันทร์และพระอาทิตย์เห็น จึงนำความไปฟ้องพระนารายณ์ พระนารายณ์จึงให้พระจันทร์ไปหลอกล่อพระราหูมาลงโทษ แล้วพระนารายณ์จึงใช้จักรแก้วตัดร่างกายของพระราหูขาดครึ่งท่อน แต่พระราหูไม่ตายเนื่องจากได้ดื่มน้าอมฤตเข้าไป หลังจากนั้นพระราหูจึงคิดแค้นพระจันทร์ คราใดมีโอกาสจะจับพระจันทร์พร้อมเข้าปาก อย่างที่เราเคยได้ยินกันว่า ราหูอมจันทร์

ซึ่งโดยเนื้อหาของเรื่อง กัรมาวตาร ตำนานพระราหู มีฉากหลักอยู่ที่การกวนเกษียรสมุทร โดยมีการตีความหมายในแง่ของการฝึกฝนจิตในด้านสมาธิไว้อย่างน่าสนใจ เช่น

เกษียรสมุทร คือ ความรู้สึก จิตใจ ที่เป็นดั่งคลื่นลมในทะเล

ภูเขามันตระ คือ ความตั้งมั่นของจิตใจ ที่สามารถหักเหได้ตามคลื่นของทะเล

กูรมะ (เต่า) คือ การถอนตนเองออกจากความรู้สึกเดิม เปรียบดั่งเต่าในกระดอง

พญานาค (พญาवासกรี) คือ ความปรารถนา

เทวดา คือ ด้านบวก ยักษ์ คือ ด้านลบ ฯลฯ

(Samudra Manthan, Churning Of The Ocean, 2555)

และโดยนัยยะของเรื่องที่ชอบอยู่ได้มีการสอดคล้องกับเรื่องสังคมในปัจจุบันที่มีการแบ่งฝ่ายแบ่งสี เข้าทำหั่นกัน เพื่อแย่งชิงอำนาจให้อยู่กับฝ่ายตนเอง และโยนสิ่งที่ผิดให้กับอีกฝ่าย ผ่านทางอำนาจและสิ่งล่อใจต่าง ๆ เช่น คร.ชาลววิทย เกษตรศิริ (2553) ได้ให้ความเห็นว่า ในการ “กวนเกษียรสมุทร” ที่เป็นรูปประจักษ์หลักศิลาที่นครวัด ที่ปราสาทเขาพระวิหาร หรือแม้กระทั่งที่สนามบิณสุวรรณภูมิ “อสูร” ก็ถูกหลอกถูกบอกให้ไปชักไปกวนอยู่ข้างหน้าตรงหัวนาค ส่วน “เทวดา” ก็หลบไปอยู่หางนาค แล้วก็ชักเย่อกัน พญานาคราชเกิดจิกจี้ที่สะดือก็เลยสำรอกพิษออกมา เทพเทวดาอยู่ด้านหลังด้านหางก็เลยไม่โดนพิษนาค อสูรอยู่ด้านหน้าก็โดนพิษของนาคไปเต็ม ๆ มีอาการเกิดหน้าหงิกงอ น่าเกลียด เลยกลายเป็นยักษ์เป็นมาร แต่นั่นเป็นเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า “เทพ” เขาฉลาดล้าลึกกว่า เขาหลบไปอยู่ตรงหางนาค ส่วนอสูรถูกหลอกให้ไปอยู่ตรงหัวนาค ฉะนั้นเอาเข้าจริงๆ คนที่หน้าตาดูเหมือนเทพอาจจะไม่ใช่เทพก็ได้ ส่วนคนที่หน้าตาเหมือนมารอาจจะไม่ใช่มารก็ได้

บทสะท้อนการเมืองไทย ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “กัรมาวตาร ตำนานพระราหู” เนื้อเรื่องเป็นการสอดแทรกถึงเรื่องคติความเชื่อ ตลอดจนถึงเป็นพื้นฐานความเชื่อ อุดมคติทางความงาม ที่มีสอดแทรกอยู่ภายในการดำเนินเรื่อง ตัวละครมีความหลากหลายบุคลิกในการแสดง เรื่องราวที่มีลักษณะเหนือจริงเหมาะสมกับการนำมาสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์

แอนิเมชันทั้งยังถ่ายทอดและสะท้อนให้เห็นถึง หลักคำสอน ศิลปวัฒนธรรมปรัชญาความเชื่อ และ เนื่องจากในปัจจุบันเรื่องกรรมมาตาร ตำนานพระราหูนี้ ไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลาย เนื่องจาก มีเนื้อหาที่ซับซ้อน ภาษาและรายละเอียดที่มีในเรื่องเป็นคำศัพท์ และสำนวนโบราณ จึงอาจเป็นการยากที่จะทำความเข้าใจได้ในระยะเวลาสั้น ๆ จึงเป็นความท้าทาย และน่าสนใจในการปรับเปลี่ยนเรื่องในรูปแบบวรรณคดีมาสร้างสรรค์ใหม่ในรูปแบบสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นมา

โดยรูปแบบการนำเสนอผ่าน ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ ที่มีความหมายว่า เนื้อหาความจริง ศิลปะแนวนี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ หลักการของเซอร์เรียลลิสม์คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์

ก. ด้านเรื่องราว

1. เป็นเรื่องราวในอดีตมีความหมายต่อศิลปิน เช่น ความคิดหวัง ความรัก ความหึงผยอง ความกลัว
2. เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับคนอื่น การแนะนำสั่งสอนในทางลบ

ข. ด้านรูปทรงและวิธีการ

1. ศิลปินแสดงออกด้วยสีที่มีความเข้มปานกลาง ให้ความรู้สึกนุ่มนวลบนผิวหน้า ด้วยการเกลี่ยให้กลมกลืน
2. ศิลปินแสดงออกด้วยวัสดุอื่น ปนกับวัสดุที่ศิลปินผู้นั้นถนัด เช่น ทรายปนกับสีน้ำมัน กระดาษสีปนกับสีน้ำมัน

3. ศิลปินพยายามจะซ่อมสิ่งที่ต้องการแสดงออกด้วยเทคนิคของการเขียน เช่น เขียนวัตถุดิบ กระดาษ หรือเขียนความชัดเจนของสิ่งของคลุมเรื่องที่ ต้องการแสดง

4. ศิลปินพยายามสร้างสรรค์ แสง เงา และสี ขึ้นเอง (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2545)

2. วัตถุประสงค์

1. ศึกษาเรื่องราวและแนวคิดเรื่อง กรรมมาตาร ตำนานพระราหู
2. ศึกษาแนวคิดและรูปแบบวิธีการการนำเสนอของศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิสม์
3. สร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง กรรมมาตาร ตำนานพระราหู ที่มีรูปแบบการเสนอแบบ ลัทธิศิลปะเซอร์เรียลลิสม์

3. อุปกรณ์และวิธีการ

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องการเมือง

ความหมายของคำว่า “การเมือง”

David Easton (อ้างถึงใน คนอง วังฝายแก้ว, 2555) กล่าวว่า การเมือง เป็นเรื่องของการใช้อำนาจหน้าที่ในการจัดสรรแจกแจงสิ่งที่มีคุณค่าต่างๆ ในสังคม

John Redekop (อ้างถึงใน คนอง วังฝายแก้ว, 2555) กล่าวว่า การเมืองหมายถึง กิจกรรมทั้งหลายซึ่งมีเป้าประสงค์หลักอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง คือ ต้องการปรับเปลี่ยนหรือมีอิทธิพลต่อโครงสร้างหรือกระบวนการปกครอง ต้องการมีอิทธิพลต่อหรือเปลี่ยนตัวผู้ดำรงตำแหน่งทางการเมือง ต้องการมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายสาธารณะ ต้องการมีอิทธิพลต่อการปฏิบัตินโยบาย ต้องการสร้างความตระหนักให้เกิดขึ้นแก่สาธารณะที่มีต่อการปกครอง

กระบวนการ บุคคลและนโยบายสาธารณะ หรือ
ต้องการมีอิทธิพลหรืออำนาจในรัฐบาล

การเมือง หมายถึง กิจกรรมต่างๆที่เกี่ยวข้อง
กับการใช้อำนาจ หรือการมีอิทธิพลโดยมีเป้าหมาย
หรือวัตถุประสงค์เพื่อธำรงรักษาไว้หรือก่อให้เกิดการ
เปลี่ยนแปลงในสิ่งต่างๆที่ผู้เกี่ยวข้องต้องการ โดยมี
กระบวนการทำให้สมาชิกในสังคมบรรลุความต้องการ
ร่วมกัน ส่วนความคิดเห็นที่แตกต่างก็สามารถรวมขอม
กันได้เพื่อความเป็นระเบียบและสงบสุขของสังคม

(อ้างถึงใน คนอง วังฝายแก้ว, 2555) อธิบาย
ถึงความหมายของ “การเมือง” ว่า ในความหมายที่ผูก
ติดกับระบบการเมืองและ/หรือรัฐ การเมือง คือ การ
จัดสรรสิ่งที่มีคุณค่าหรือทรัพยากร โดยมีอำนาจที่เป็นที่
ยอมรับกันมาทำให้เกิดการปฏิบัติตาม หรือการเมือง
เป็นเรื่องของการที่มีคนกลุ่มหนึ่งใช้อิทธิพลต่อคนอีก
กลุ่มหนึ่ง เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่มีคุณค่าทางสังคม สิ่งที่มี
คุณค่าทางสังคมในที่นี้มีได้หลายอย่าง เช่น อำนาจ
ความศรัทธา นับถือ ความยุติธรรม ความนิยมชมชอบ
ความอยู่ดีกินดี ความมั่งคั่ง ความรอบรู้ ทักษะ เป็นต้น
ในความหมายนี้ การเมืองจะถูกตีกรอบเอาไว้ว่า เป็น
ความสัมพันธ์ของมนุษย์ในระบบการเมือง ซึ่งสามารถ
แยกออกจากความสัมพันธ์ของมนุษย์ในระบบย่อยอื่นๆ
ของสังคมได้ โดยที่ระบบการเมืองจะมีเป้าหมายใน
ตัวเองที่แตกต่างจากระบบย่อยอื่น ๆ ของสังคม เช่น
ระบบวัฒนธรรม ระบบเศรษฐกิจ ระบบการศึกษา
(คนอง วังฝายแก้ว, 2555)

3.2 การศึกษาเกี่ยวกับแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (animation) หมายถึงกระบวนการ
ที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหาก
จากกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดย
การฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์
กราฟิก ถ่ายภาพรูปรวาด หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของ

หุ่นจำลองที่ค่อยๆขยับ เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วย
ความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป จะเห็น
เหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้
เนื่องจากการเห็นภาพติดตา

แอนิเมชันอาศัยปรากฏการณ์ทางชีววิทยา
เรียกว่า “ความต่อเนื่องของการมองเห็น” ร่วมกับการ
ทำให้วัตถุมีการเคลื่อนที่ ที่ความเร็วระดับหนึ่ง จนตา
ของคนเรามองเห็นว่าวัตถุนั้นมีการเคลื่อนไหว แสดง
ให้เห็นว่าเมื่อเปลี่ยนภาพไปเรื่อยๆตามลำดับความเร็วที่
เหมาะสม จะมองเห็นลูกบอลกระเด็นขึ้นและตกลงมาที่
พื้น ภาพแต่ละภาพที่นำมาทำแอนิเมชันเรียกว่า
“เฟรม (frame)”

การเปลี่ยนแปลงภาพที่มองเห็นด้วยความ
รวดเร็วเป็นหลักการทำงานของแอนิเมชัน เช่น การแสดงผล
ภาพในโทรทัศน์ 30 เฟรมต่อวินาที เป็นความเร็วที่ทำให้
ให้มองเห็นการเคลื่อนไหวที่กลมกลืน แต่ถ้าเป็น
ภาพยนตร์จะบันทึกด้วยอัตรา 24 เฟรมต่อวินาที แล้ว
ฉายภาพในโรงภาพยนตร์ด้วยอัตรา 48 เฟรมต่อวินาที
ตาของมนุษย์ก็จะเป็นภาพมีการเคลื่อนไหว เป็นต้น
ดังนั้นการแสดงผล ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง
อย่างกลมกลืนด้วยความเร็วระดับหนึ่งก็คือ การแสดง
แอนิเมชัน (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547).

3.3 การศึกษาเกี่ยวกับดิจิทัลอาร์ต (Digital Art)

3.3.1 ความหมายของดิจิทัลอาร์ต

ในปัจจุบัน เราเคยได้ยินคำว่า “ดิจิทัล” กัน
อย่างแพร่หลายทั่วไปที่สร้างความเข้าใจให้กับระบบที่
แตกต่างจากอดีต โดยใช้ตัวเลขเป็นตัวสื่อสารข้อมูลที่
มนุษย์ได้พัฒนาสู่การนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในด้าน
ต่างๆ ส่วนคำว่า “อาร์ต” หรือ “ศิลปะ” คือ สิ่งที่มนุษย์
สร้างสรรค์ขึ้น มีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ ที่ใช้สื่อใน
การแสดงออกได้หลากหลายเทคนิค อย่างไรก็ตาม
สามารถกล่าวได้ว่าดิจิทัลอาร์ต คือ สื่อศิลปะที่มี

ปฏิสัมพันธ์ เข้าถึง ได้อย่างกว้างขวาง โยกย้ายถ่ายเทถึงกันได้ และ เปลี่ยนแปลงได้ง่าย

3.3.2 ดิจิทัลอาร์ต

จิตรศิลป์ และ ออกแบบจิตรศิลป์ (Fine Art) หรือทัศนศิลป์ (Visual Art) หลายประเภท เช่น จิตรกรรม วาดเส้น ภาพพิมพ์ ประติมากรรม และ การแสดงสดทางศิลปะ ไม่รวมถึง ดนตรี เต้น วรรณกรรม กราฟิกดีไซน์ ในปัจจุบันใช้ระบบดิจิทัลในการออกแบบ หรือคอมพิวเตอร์ในการออกแบบ เช่น การออกแบบ 3 มิติ เป็นกระบวนการที่ร่วมกันระหว่าง ศิลปะ เทคโนโลยี ในการสื่อสารความคิดของผู้สร้างงาน ที่นักออกแบบโดยส่วนใหญ่จะใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น การวาด ระบายสี ภาพถ่าย เทคนิคพิเศษในการสร้างสรรค์ภาพ รวมทั้งการสร้างสรรค์ตัวอักษรเพื่อใช้ในงานทีวี ภาพยนตร์ หนังสือ นิตยสาร เมนู ภาพประกอบ บรรจุภัณฑ์ เป็นต้น โดยการทำงานจิตรศิลป์ กับ การออกแบบนั้นมีความแตกต่างในด้านการสื่อสาร วัตถุประสงค์ แต่ในการสร้างสรรค์ดิจิทัลอาร์ต นั้น จะต้องมีการใช้จิตรศิลป์และการออกแบบที่ร่วมกัน

3.3.3 การวาดภาพผ่านคอมพิวเตอร์ (digital painting)

คือ การวาดภาพรูปแบบใหม่ซึ่งต่างจากการวาดภาพในแบบที่ใช้ สีน้ำ สีน้ำมัน ฯลฯ วาดลงกระดาษ ในปัจจุบันสามารถพบเห็นงานจิตรกรรมที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างแพร่หลาย เช่น สื่อโฆษณาตัวเกมที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการระบายสีรูป โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่าง คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต (เมาท์ปากกา) และ ซอฟต์แวร์ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบนคอมพิวเตอร์ซึ่งทุกโปรแกรมจะพยายามเลียนแบบการวาด ภาพให้เหมือนจริงผ่านหัวแปรงต่างๆและผลจากการใช้สีแต่ละประเภทหัวแปรงแต่ละชนิดที่อยู่ใน โปรแกรมต่างๆ จะเป็นตัวแทนของอุปกรณ์นั้นๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน ถ่าน ปากกา พู่กัน เป็น

ต้น นอกจากนี้ยังให้ผลบางอย่างไม่ซ้ำกันอีกด้วย ซึ่งในโลกเรายุคสมัยปัจจุบัน การลงสีคอมพิวเตอร์ยังใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูน หรือ เกมต่างๆ รวมทั้งโฆษณา และอีกมากมาย

3.4 การศึกษาเนื้อเรื่องต้นฉบับ

3.4.1 นารายณ์สิบปาง

ฉบับภาษาไทยมีอยู่หลายส่วนด้วยกัน นารายณ์สิบปางที่ปรากฏเป็นภาษาไทยอยู่ในปัจจุบัน จัดลำดับปางไม่ตรงกันเพราะเรื่องพระนารายณ์ในยุคลุประณาม้องค์ต่างอยู่มากมายหลายสิบปาง นารายณ์สิบปางฉบับโรงพิมพ์หลวงนั้น ปางที่หนึ่งเริ่มต้นด้วยปาง วราหาวตาร คือพระนารายณ์องค์ดลเป็นหมูสังหาร หิรันดย์กษัตริย์ ซึ่งตรงกับพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ในรัชกาลที่หนึ่ง เนื้อเรื่องนารายณ์สิบปางโดยทั่วไป เป็นเรื่องที่ถูกกล่าวด้วยพระวิษณุวรารายณ์เสด็จมาปราบยุคเข็ญ และยังความสงบสุขแก่โลกเป็นครั้งคราว

นารายณ์สิบปาง คือ การอวตารมาเกิดในโลก รวมสิบครั้งของพระนารายณ์เพื่อปราบยุคเข็ญ และยังความสงบสุขแก่โลก โดยคัดเลือก เฉพาะปางที่ 2 คือ

กุมารวตาร อวตารมาเป็นเต่า อยู่ในสมัยกฤตายุค ครั้งนั้นบรรดาเทวดาประสบความเดือดร้อน เพราะความกำเริบของพวกอสูร เนื่องจากพระอินทร์และเทวดาถูกอสูรท้าวสาปให้เพื่ออสูร พระอินทร์และเทวดาไปขอความช่วยเหลือจากพระนารายณ์ พระนารายณ์จึงแนะนำให้กวนน้ำอมฤต เพื่อว่าเทวดากินแล้วจะไม่ตาย ในการกวนน้ำอมฤตนั้น ได้ใช้ภูเขามันทรมาตั้งลงในเกษียรสมุทร ใช้ต่างไม้กวนขณะกวนภูเขานั้นได้เจาะแผ่นดินโลกกลิ้งลงไปทุกที พระนารายณ์เกรงว่าพื้นโลกจะแตกทำลายเสีย จึงแบ่งภาคเป็นเต่าใหญ่ลงไปนอนรองรับอยู่ใต้ภูเขา (นิคัย จารุสร, 2547).

เมื่อมีการนำนารายณ์สิบปางไปเปรียบเทียบกับเรื่องราวของการเมืองไทย ที่เป็นเรื่องของกรม

แบ่งแยก แยกชิง ให้ได้มาซึ่งอำนาจและผลประโยชน์ โดยอาศัยเทคนิคแอนิเมชันช่วยในการนำเสนอการดำเนินงานตั้งแต่ขั้นตอนการศึกษาและการรวบรวมข้อมูลในด้านต่างๆ และนำข้อมูลต่างๆเหล่านั้นมาสรุปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์แอนิเมชันขนาดความยาว 5.00 นาที เพื่อให้เข้าใจถึงเทคนิคและวิธีการตามหลักแอนิเมชัน

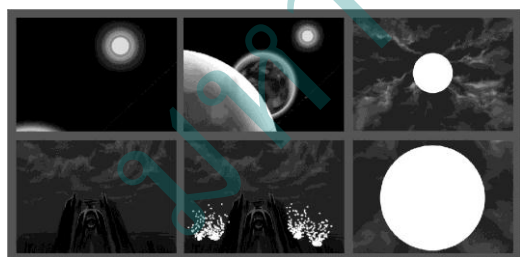
3.5 ขั้นตอนก่อนการผลิตแอนิเมชัน (pre-production)

3.5.1 การสร้างเนื้อเรื่อง

เนื้อหาของการสร้างแอนิเมชันเรื่องนี้ เป็นเรื่องเกี่ยวกับตำนานการกำเนิดพระราหู ที่นำไปผูกโยงกับเรื่องของผลประโยชน์ที่สะท้อนในเรื่องของการเมือง จึงต้องวางบทให้มีน้ำหนักไปในทางของตำนานมากกว่าเรื่องของการเมืองโดยตรง

3.5.2 การวางแผนบท

นำแนวทางและข้อสรุปที่ได้ มาเขียนบทเนื้อเรื่อง และบทภาพ (beat board) เพื่อกำหนดแนวทางและขอบเขตการดำเนินเรื่องของแอนิเมชัน ดังแสดงในรูปที่ 1



รูปที่ 1 บทภาพ (Beat Board)

3.5.3 การออกแบบตัวละครและออกแบบฉาก

การออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละครให้มีบุคลิกลักษณะแตกต่างกัน เช่น ความดุร้าย โหดเหี้ยม ในส่วนของอสูร หรือ ยักษ์ ใจดี มีเมตตา อ่อนหวาน

เช่น เหล่า เทวดา เป็นต้น ซึ่งแต่ละตัวมีขั้นตอนการออกแบบดังนี้

3.5.3.1 บุคลิกของตัวละคร (character sheet)

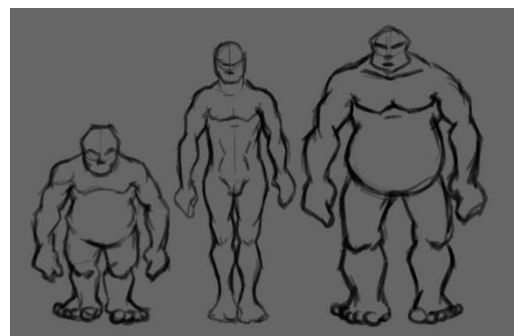
เป็นขั้นตอนที่เกี่ยวกับออกแบบรูปร่าง รูปทรง และลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัว ลักษณะของรูปร่างลักษณะของตัวละคร นั้น โดยอาศัยเนื้อหา เรื่องราว มากำหนด ลักษณะ และอิงจากตัวบุคคลที่มีอยู่จริง ทางด้านการเมืองภายในประเทศไทย เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ และ นำไปสู่จุดประสงค์ในการสร้างงาน ดังแสดงในรูปที่ 2



รูปที่ 2 บุคลิกของตัวละคร

3.5.3.2 การเปรียบเทียบขนาดตัวละคร (model sheet)

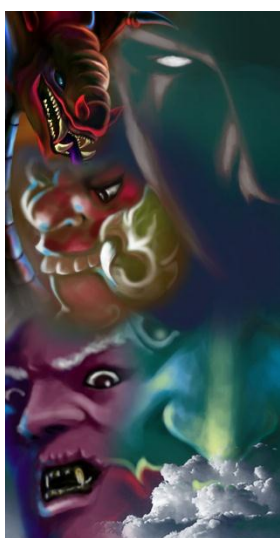
ขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนที่จะกำหนดขนาดและอัตราส่วนความแตกต่างระหว่างตัวละครแต่ละประเภท โดยการนำตัวละครทุกตัวมาเขียนเรียงกันโดยวางตำแหน่งของเท้าในจุดเดียวกัน ดังแสดงในรูปที่ 3



รูปที่ 3 การเปรียบเทียบขนาดตัวละคร

3.5.3.3 การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า (facial expression)

ขั้นตอนนี้ เป็นการออกแบบ ลักษณะการ แสดงอารมณ์ทางสีหน้าของตัวละคร โดยเขียนใบหน้า ของตัวละครที่แสดงออกถึงอารมณ์ของตัวละคร ให้ สอดคล้องกับรูปร่างและลักษณะของตัวละคร ดังแสดง ในรูปที่ 4



รูปที่ 4 การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า

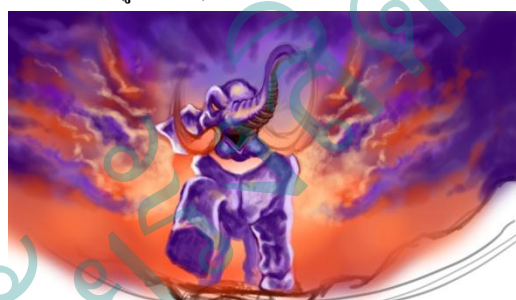
3.5.3.4 การออกแบบกระดานภาพนิ่ง (storyboard)

ขั้นตอนการออกแบบกระดานภาพนิ่ง เป็น การออกแบบการวางลำดับฉาก การกำหนดการวางตัว ละคร การจัดมุมกล้องและการกระทำของตัวละคร ทั้งหมดให้เป็นไปตามลำดับของเนื้อเรื่องตั้งแต่ต้นจน จบ เพื่อให้เห็นมุมมอง และบรรยากาศโดยรวม โดย เขียนเรียงกันเพื่อความต่อเนื่องในเนื้อหา โดยใน ขั้นตอนนี้เราสามารถที่จะ ลำดับเรื่องใหม่ เพื่อให้ เนื้อหามีความน่าสนใจมากขึ้น

3.5.3.5 การออกแบบบรรยากาศโดยรวม (key visual)

ขั้นตอนการออกแบบบรรยากาศโดยรวม เป็น ขั้นตอนที่จะออกแบบ บรรยากาศและสีสันให้กับตัว งานโดยการออกแบบต้องคำนึงถึงความเข้ากันกับ เนื้อหาของเรื่อง เพื่อการสื่อความหมายและสร้างความ

น่าสนใจให้กับแอนิเมชัน โดยการนำเอาเรื่องราว หรือ เหตุการณ์ที่ใกล้ตัว เช่นในเรื่องของ ภาพบรรยากาศ ใน ประเทศไทย ที่มีสถานที่ที่เป็น สัญลักษณ์ทางการเมือง เพื่อการสื่อสารทางภาพที่ง่ายต่อความเข้าใจ และ นำ ภาพบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวพัน เป็นที่รู้จัก เช่น รูปโครง หน้าของนักการเมือง มาเป็นแม่แบบในการสร้างงาน ดังแสดงในรูปที่ 5ก, 5ข และ 5ค



รูปที่ 5ก การออกแบบบรรยากาศโดยรวม



รูปที่ 5ข การออกแบบบรรยากาศโดยรวม



รูปที่ 5ค การออกแบบบรรยากาศโดยรวม

3.6 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน (production)

3.6.1 ขั้นตอนการวาด (painting)

ในขั้นตอนการวาด และลงสี จะสร้างทีละขั้นตอนโดยคำนึงถึงรูปร่าง และลักษณะของตัวละคร โดยให้ออกมาตรงตามแบบที่ออกแบบไว้ โดยผ่านเทคนิคการวาดและลงสีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เพื่อสร้างความรู้สึกที่ประสานกลมกลืนกันกับเนื้อเรื่องให้มากที่สุด

ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ที่เป็นโปรแกรมสร้างและตกแต่งภาพซึ่งมีความยืดหยุ่นสูง และสามารถช่วยให้ผู้วิจัยใช้เทคนิคได้อย่างอิสระตามที่คิด แต่ละฉากภาพจะถูกแยกเป็นชนิดเรียกว่า layer โดยจัดแบ่งอย่างชัดเจนจัดเพื่อที่จะสามารถวางองค์ประกอบเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระในขั้นตอนต่อไป ดังแสดงในรูปที่ 6



รูปที่ 6 digital painting โดย Adobe Photoshop

3.6.2 การทำภาพเคลื่อนไหว (animate)

นำภาพที่ได้ทั้งหมด มาทำการเรียงต่อกันด้วยโปรแกรม Adobe After Effects โดยเลือกอัตราความเร็วในการขยับไว้ที่ 25 เฟรมต่อวินาที เพื่อลดความเร็วของการขยับของตัวละครเพื่อให้จังหวะของงานดูลงตัว และจัดองค์ประกอบของภาพให้เข้ากับเฟรม

จัดทำเป็นตอนๆ เนื่องจากเนื้อเรื่องดั้งเดิม กินระยะเวลานาน และมีฉากที่ค่อนข้างเยอะ จึงต้องจัดทำ

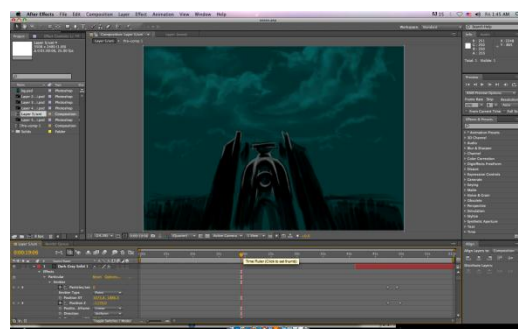
ให้เป็นฉากๆ เพื่อง่ายและให้จบลงในเวลาที่ต้องการ โดยอาศัยการออกแบบบรรยากาศโดยรวม ขั้นตอนข้างต้น ประกอบกับตัวละครที่สร้างขึ้น มาประกอบกัน และสร้างการเคลื่อนไหว ให้ได้ตามที่ต้องการ

3.6.3 ขั้นตอนการตัดต่อ (composite)

นำภาพวิดีโอที่ได้จากการจัดทำกระบวนการข้างต้น มาจัดเรียงใหม่ โดยอาศัยเค้าโครง เรื่องราว จากบท และโครงร่างบท เพื่อมาจัดการเนื้อหาให้ดูเข้าใจ ในเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร ในที่นี้ คือเรื่องของ การแข่งขัน อำนาจ โดยอาศัยเสียงดนตรีประกอบที่ได้เลือกไว้ และในขั้นตอนนี้เราสามารถที่จะ ปรับเปลี่ยน สี หรือองค์ประกอบภาพ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ในเนื้อหา และ ความน่าสนใจ ในเรื่องของศิลปะการมองเห็น เพิ่มขึ้นได้อีก ดังแสดงในรูปที่ 7ก และ 7ข



รูปที่ 7ก การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย โปรแกรม Adobe After Effects



รูปที่ 7ข การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย โปรแกรม Adobe After Effects

4. ผลการศึกษา

ผลการศึกษาวิจัย เรื่อง บทสะท้อนการเมืองไทย ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน “กุ่มมาตาร กำเนิดพระราหู” เป็นการนำเสนอเรื่องและข้อคิด บทสรุป ในเนื้อหาของตำนาน หรือเรื่องราวในวรรณคดีมาเชื่อมโยง กับสภาพการเมืองไทยในยุคปัจจุบัน (พ.ศ. 2549 – 2556) โดยการรวบรวม จาก พระราชนิพนธ์ บทประพันธ์ บทละคร ฯลฯ มาวิเคราะห์ เพื่อแตกออกเป็นเนื้อเรื่อง และบท ในการนำเสนอ หลังจากนั้น ได้เลือกวิธีการนำเสนอ โดยศึกษาในเรื่องของการสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ เพื่อนำเรื่องราวที่ได้กำหนดออกมาเป็น เนื้อเรื่องและบทแล้วนั้น กำหนด ในส่วนของ ตัวละคร สีหน้า ท่าทาง และอารมณ์ รวมไปถึงฉาก และบรรยากาศ เพื่อให้ สื่อภาพเคลื่อนไหว แบบ 2 มิติ เป็นไปตามเนื้อหา หรือบทสรุปที่ได้วิเคราะห์ไว้ โดยเนื้อหาจะกล่าวในส่วนของการแบ่งฝ่าย เพื่อแย่งชิงอำนาจและผลประโยชน์ ให้พวกพ้องของตนเอง แล้วนำมาสะท้อนให้เห็นถึง สภาพการเมืองไทย ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน หลังจากนั้นนำตัวละครและภาพบรรยากาศมาประกอบเข้าด้วยกันด้วยเทคนิคและโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว กำหนดให้การลำดับภาพและบรรยากาศโดยรวมเป็นไปตามการวิเคราะห์ เนื้อหาที่สังเคราะห์ออกมาเป็นบทโดยใช้หลักการการสร้างภาพเคลื่อนไหว ในระหว่างการปฏิบัติงานอาจมี ปัญหาและอุปสรรค ที่ต้องปรับเปลี่ยนอยู่บ้างเพื่อให้ได้ตามจุดประสงค์ในการทำงาน

บทสะท้อนการเมืองไทย ผ่าน ภาพยนตร์แอนิเมชัน “กุ่มมาตาร กำเนิดพระราหู” เรื่องนี้ได้นำเอาภาพจำลองเหตุการณ์ จากจินตนาการของผู้ทำ โดยอาศัยแหล่งข้อมูล จาก พระราชนิพนธ์ บทประพันธ์ บทละคร ฯลฯ เพื่อเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ทางด้านการเมือง เพื่อหวังให้เกิดการรับรู้และเปรียบเทียบ ถึงแบ่งสี เข้าห้ำหั่นกัน เพื่อแย่งชิงอำนาจให้อยู่กับฝ่าย

ตนเอง และโยนสิ่งที่คิดให้กับอีกฝ่าย ผ่านทางอำนาจ และสิ่งล่อใจต่างๆ

5. บทสรุป

การทำงานที่เริ่มจาก เรื่องราวในวรรณคดี เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ปัจจุบัน จำเป็นจะต้องใช้ การรวบรวมข้อมูล ที่ค่อนข้างมาก และหลากหลายมุมมอง ถ้าโดยเฉพาะแล้วเรื่องนั้นมีความเกี่ยวข้องกับศาสนา และการเมือง จึงต้องระวังเนื้อหาบางส่วนที่จะไปกระทบต่อความเชื่อ และความมั่นคง โดยสามารถเพิ่มเติมจินตนาการผ่าน ตัวละครและฉาก เพื่อเพิ่มรรถรสในการรับชมได้ โดยการสรุปเนื้อหาด้วยการวิเคราะห์ แล้วจากนั้นจึงเขียนบทละคร กำหนด และสร้างตัวละคร กำหนดและสร้างฉากละคร ให้มีความเข้ากันและตรงกับจุดประสงค์ที่สุด จากนั้นจึงเริ่มนำมาทำรายละเอียดเรื่องราว หรือการออกแบบกระดานภาพนิ่ง เพื่อกำหนดการทำภาพเคลื่อนไหว ขั้นตอนที่กำลังมาอยู่ในส่วนของ การเตรียมการผลิต (pre production) หลังจากนั้นก็เข้าสู่กระบวนการผลิต ได้แก่ การทำภาพเคลื่อนไหว ใส่เทคนิคพิเศษ ในขั้นตอนนี้สามารถปรับในส่วนของรายละเอียดตัวละคร และฉากเพิ่มขึ้นได้ โดยในขั้นตอนนี้ต้องใส่ใจเป็นพิเศษเนื่องจากเป็นส่วนสำคัญในการผลิตชิ้นงาน ไม่ว่าจะ เป็นคุณภาพของสื่อที่นำมาใช้ และที่สำคัญการลำดับภาพ ซึ่งได้โครงคร่าวๆมาจากการผลิตภาพนิ่งในขั้นแรก อาจมีการปรับเปลี่ยนได้ เพื่อเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาให้กับเรื่องได้ในขั้นตอนนี้ หลังจากได้ชิ้นงานในขั้นการผลิตแล้วเข้าสู่กระบวนการหลังการถ่ายทำ คือการตกแต่งสื่อภาพเคลื่อนไหวให้ดูแล้วกลมกลืนในภาพของความงามทางด้านศิลปะ ใส่เทคนิคพิเศษเพิ่มเติม ใส่เสียงประกอบ และ จัดทำเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์

การทำงาน โดยส่วนตัวแล้ว ต้องใช้ความสามารถทางด้านศิลปะเป็นส่วนสำคัญในการสร้างตัวละคร หาก รวมไปถึงการสร้างบรรยากาศของสื่อให้ดูกลมกลืน ไม่ขัดแย้งและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน อุปสรรคที่เกิดขึ้น มีตั้งแต่การสร้างตัวละครและฉาก จึงต้องกำหนดภาพรวมให้กับเรื่อง (concept art) เพื่อยึดเป็นแนวทางในการสร้างงานทั้งกระบวนการ

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ที่สนับสนุนให้จัดทำได้มีโอกาสในการเข้าศึกษาและเรียนรู้ในการเรียนและทำงานในครั้งนี้

7. เอกสารอ้างอิง

- คอนง วังฝายแก้ว. (2555). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปรัชญาการเมือง (ออนไลน์) สืบค้นจาก <http://www.gotoknow.org/posts/506726> (20 สิงหาคม 2555)
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. (2545). โลกศิลปะ ศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (2553). วิเคราะห์โฉมหน้า “พฤษภาอำมหิต-กาลิยุค” และอนาคตที่มีดমনของ “เทพ-อสูร”, ประชาชาติธุรกิจ.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). การสร้างภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน. กรุงเทพมหานคร: มีเดียอินเทลลิเจนซ์เทคโนโลยี.
- นิตย์ จารุศร (รวบรวม และเรียบเรียง). (2547). เทวกำเนิด. กรุงเทพฯ: เจริญบุญการพิมพ์

Samudra Manthan, Churning Of The Ocean. (2555).

(ออนไลน์) สืบค้นจาก

http://www.indianetzone.com/3_5/samudra_manthan_churning_ocean.htm

(9 กรกฎาคม 2555)