

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งาน ดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion) : อูปมา อูปมัย สุภาชิตไทย
กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ปริญญาานิพนธ์

ของ

ชลิต กังวารากูตติ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

มีนาคม 2553

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งาน ดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion) : อุปมา อุปมัย สุภาชิตไทย
กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ปริญญาานิพนธ์
ของ
ชลิต กังวาราวุฒิ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

มีนาคม 2553

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญาานิพนธ์

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งาน ดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion) : อูปมา อูปมัย สุภาชิตไทย
กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

บทคัดย่อ
ของ
ชลิต กังวาราวุฒิ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

มีนาคม 2553

ชลิต กังวาราวุฒิ. (2553). *การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งาน ดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion) : อูปมา อูปมัย สุภาษิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม.(ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชาวลาวัณย์, รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชาวลาวัณย์.*

จากการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งาน ดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion) : อูปมา อูปมัย สุภาษิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มุ่งสะท้อนผลงานศิลปะผ่านแนวความคิดของคำสอนจากสุภาษิตไทยสู่การตีความผ่านเทคนิคกระบวนการทางทัศนศิลป์ให้เป็นผลงานที่รวมระหว่างการวาดเส้นกับกลวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยเนื้อหาสะท้อนคำของสุภาษิตไทยผ่านการสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานทางสื่อแอนิเมชัน ซึ่งเป็นผลงานที่ได้รวบรวมเทคนิค และกระบวนการทางศิลปะที่หลากหลายรวมเข้าไว้ด้วยกัน ทั้งกลวิธีการออกแบบเนื้อเรื่อง กำหนดลักษณะของตัวละคร การคำนึงถึงองค์ประกอบและความงามของหลักการทัศนศิลป์ รวมไปถึงจนถึงกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว และใช้หลักการของการจดจำภาพนิ่ง ประกอบด้วยเสียงดนตรี เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง โดยมุ่งให้ผู้ชมเกิดสุนทรีย ทางการรับรู้ทั้งภาพและเสียงตามกลวิธีการสร้างสรรค์งานดรอว์อิง โมชันในรูปแบบเฉพาะของผู้วิจัย

STUDY AND CREATION DRAWING MOTION : INCASE METAPHOR, PROVERB AND
SOCIAL CHANGE

AN ABSTRACT

BY

CHALIT KANGVARAVOOT

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements For the

Master of Fine Art Degree in Visual Art : Modern Art

at Srinakharinwirot University

March 2009

Chalit Kangvaravoot. (2010). *Study and Creation Drawing Motion : Incase Metaphor, Proverb and Social Change*. Master thesis, M.FA. (Visual Art : Modern Art).
Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc.
Prof. Somsak Shawalawan , Assoc. Prof. Jitrapee Shawalawan.

The Thesis has the purpose of reflecting Thai metaphors and proverbs through an artistic work in the style of visual art. To interpret the real meanings of Thai teachings in order to create the drawing motion which is the technique of drawing and animation. The art piece is the integration of several techniques and artistic processes, including designing contents, assigning players and considering elements and esthetic of visual arts principles. Moreover, the techniques of creating still images and sound effects are also important to illustrate the drawing motion. This art work presents the relations of images and sounds with the objective of satisfying the viewers by the technique of drawing motion in the style of researcher.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

เรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรคงาน ดรอวอิ้ง โมชัน (Drawing Motion) : อูปมา อูปมัย สุภาษิต

ไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ของ

ชลิต กังวาราวุฒิ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่ เดือน พ.ศ. 2553

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน

..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวลาวัณย์)

(รองศาสตราจารย์ วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)

..... กรรมการ

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวลาวัณย์)

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวลาวัณย์)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวลาวัณย์)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจากคณะกรรมการ
รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์ ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ให้คำปรึกษาแนะนำ
ในการทำวิจัย รองศาสตราจารย์ วรณรัตน์ ตั้งเจริญ รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาวัฒน์ และ
รองศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนตรวจสอบแก้ไข
ปริญญานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ถนอม ชากักดี อาจารย์เด่นพงษ์ วงศาโรจน์ อาจารย์สุพจน์
ศิริรัชনীกรณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิวัฒน์ ปัญญาตระกูล
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา
องค์ความรู้ทางศิลปะตลอดจนประสบการณ์ในการเรียนรู้ เสนอแนะแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขอกราบขอบพระคุณบิดา นิคม กังวาราวุฒิ มารดา ชันทอง กังวาราวุฒิ และคุณป้า
คุณครูกนกวรรณ กังวาราวุฒิ ที่ได้คอยดูแลทุกสิ่งทุกอย่างโดยเฉพาะทางการศึกษาตั้งแต่วัยเด็กจนถึง
ปัจจุบันและยังเป็นกำลังใจสำคัญในการทำปริญญานิพนธ์จนสำเร็จครั้งนี้ขอขอบ คุณณัฐวรรณ
เฉลิมสุข คุณสุนทรี ศักดิ์สวัสดิกุล รวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องที่ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จด้วยดี

ชลิต กังวาราวุฒิ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย
จาก
งบประมาณแผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ 2553

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
ความหมายสำคัญการอุปมาอุปมัย.....	9
หลักการคิดเชิงเปรียบเทียบ.....	10
สุภาชิตไทย.....	16
ความเปลี่ยนแปลงทางสังคม.....	22
จุดเริ่มต้นของภาพเคลื่อนไหว.....	25
ประวัติของแอนิเมชัน.....	29
การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	29
งานศิลปะจากคอมพิวเตอร์.....	36
ที่มาของ Computer art.....	42
คอมพิวเตอร์กราฟิก (computer Graphic).....	44
หลักการองค์ประกอบศิลป์.....	49
Drawing – motion.....	50
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	51

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	53
กลุ่มตัวอย่าง.....	53
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	55
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	55
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
วิเคราะห์ในส่วนของเนื้อหา.....	56
วิเคราะห์กลวิธีในการสร้างสรรค์งาน.....	57
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
4 กระบวนการสร้างสรรค์.....	59
รายละเอียดของการสร้างเนื้อเรื่อง.....	59
รายละเอียดของการสร้างสรรค์.....	68
สรุปผลการศึกษาเพื่อการศึกษาสร้างสรรค์ผลงานดรอวิง ไมชั่น (Drawing Motion).....	71
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	73
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	73
ขอบเขตของการวิจัย.....	73
สรุปผลการศึกษาวิจัย.....	75
การอภิปรายผล.....	76
ข้อเสนอแนะ.....	78
บรรณานุกรม.....	79
ภาคผนวก.....	82
ภาคผนวก ก.....	83
ภาคผนวก ข.....	85

ภาคผนวก ค	91
ภาคผนวก ง	99
ประวัติย่อผู้ทำวิจัย.....	103

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
2 แสดงขั้นตอนการผลิตสื่อแอนิเมชัน.....	34
3 ผลงานดรอว์อิง โมชัน เรื่องที่ 1.....	60
4 ผลงานดรอว์อิง โมชัน เรื่องที่ 2.....	64
5 ผลงานดรอว์อิง โมชัน เรื่องที่ 3.....	66
6 ในการสร้างสรรค์งานดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion)	68
7 การกำหนดกระดาษให้อยู่กับที่ ด้วยการล็อกทั้ง 4 มุม.....	69
8 การถ่ายภาพนิ่งงานดรอว์อิง เพื่อบันทึกทุกภาพลงเป็นไฟล์ดิจิทัล(Digital).....	69
9 ผลงานดรอว์อิง ที่เสร็จสมบูรณ์ พร้อมทั้งจะนำไปปรับแต่งภาพและลำดับภาพ.....	70
10 นำภาพดรอว์อิง แก้ไขภาพ (รีทัช) จากภาพถ่าย (ภาพขาว) เพื่อกำหนดองค์ประกอบและมุมมองของภาพ (ภาพซ้าย).....	70
11 จัดเก็บไฟล์ในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัล (Digital) พร้อมนำไปทำภาพเคลื่อนไหว.....	71
12 สีที่ใช้ในงานดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion).....	72
13 ลักษณะของการเคลื่อนไหว จากเรียงต่อกันด้วยภาพนิ่งจำนวนมาก.....	72

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษา เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสิ่งต่างๆ ที่ถูกส่งผ่านจากประสบการณ์เพื่ออธิบายความจริงของธรรมชาติ สื่อสารและแลกเปลี่ยนบอกกล่าวต่อผู้สนทนาเพื่อสร้างความเข้าใจ เป็นวัฒนธรรมที่ถูกส่งต่อมาให้เกิดขึ้นเป็นกิจวัตรอันเป็นรูปธรรมสื่อสารให้เกิดขึ้นในวิถีวัฒนธรรมนั้นๆ

การใช้ภาษาจึงเป็นตัวสร้างความสัมพันธ์ของการเข้าถึงประสบการณ์จากการบอกกล่าว รวมไปถึงคำสั่งสอน ซึ่งในคำกล่าวของภาษา ล้วนแล้วแต่สื่อความหมายที่ก่อให้เกิดการตีความ ซึ่งหลักคำสอนสุภาษิตในภาษาไทย ที่สะท้อนวิถีชีวิตที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เปรียบเทียบเปรียบเปรย เพื่อชี้ให้เห็นของสองสิ่งที่ดีความแทนความหมายเป็นคำสอน สร้างทัศนคติที่ดีต่อสังคม ซึ่งสุภาษิตไทยในพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายไว้ว่า สุภาษิต หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานแล้ว มีความหมายเป็นคติสอนใจ เช่น รักยาวให้บันรักสั้นให้ต่อ, น้ำเชี่ยวอย่าขวางเรือ (พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน. 2542)

ซึ่งสุภาษิตเป็นข้อความคำสอนที่สั้นแต่กินความหมายลึกซึ้ง เป็นคำกล่าวที่เน้นความลึกซึ้งในการสั่งสอนที่มีมาแต่อดีต สุภาษิตทำให้ทราบถึงประวัติศาสตร์หรือความเป็นมาของชาติ วัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา การดำรงชีวิต ความรู้ที่นึกคิด เช่น ความอ่อนโยน ความประนีประนอม ความเคารพผู้ใหญ่ การให้อภัย การอยู่ร่วมกันอย่างมีไมตรี เป็นการอุปมาอุปไมยคำมาเปรียบกับวิถีของสังคม เมืองในปัจจุบันแฝงสุภาษิตอยู่ในทุกกิจกรรมการดำรงชีวิต ซึ่ง วาทกรรมของโลกปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลง คำสุภาษิตที่ถูกกล่าวขึ้นในอดีตที่มาจากสภาพสังคมแวดล้อมในช่วงเวลานั้นๆ ประคองนิมมานเหมินท์ ได้กล่าวไว้ถึงสุภาษิตไว้ว่า เนื้อหาของสุภาษิตมักสะท้อนให้เห็นทัศนคติของคนในสังคมที่ใช้สุภาษิตนั้นเสมอ ประคอง นิมมานเหมินท์ (2526: 4) ซึ่งผลสะท้อนมาสู่สังคมที่เปลี่ยนแปลงและทันสมัยที่ยังปรากฏอยู่ปัจจุบัน จากสภาพสังคมเมืองที่เปลี่ยนถ่ายจากอดีตมาสู่ปัจจุบันที่มีความหลากหลายของโลกโลกาภิวัตน์ สังคมเมืองกับธรรมชาติที่แยกตัวออกห่างจากกับ ด้วยความพยายามที่จะเอาชนะธรรมชาติของมนุษย์ ความยุ่งเหยิงของเมืองใหญ่ที่ไม่ว่าจะมองไปทางใดก็จะพบเห็นตึกสูงเสียดฟ้าที่ตั้งเป็นสง่า ภาพของผู้คนไหนรถเมลที่ต้องเบียดเสียดยัดเยียดกันไปในสภาพที่รถติดมากและต้องสูดควันพิษตลอดเวลา ส่วนคนขับรถเก๋งก็ถูกจอบจำไว้ในรถคันเล็กๆ ที่ขยับเขยื้อนแทบไม่ได้ พอมีที่ว่างบนถนนสักเล็กน้อย ต่างก็จะรีบเบียดกันออกรถ ผู้คนที่ยิ้มแย้มทักทายโอภาปราศรัยกันนั้น อาจพบการแบ่งเขาแบ่งเราแก่งแย่งชิงดีกันแทบตลอดเวลา ทำให้ต่างต้องสร้างเกราะป้องกันตนเองขึ้น ต้องยิ้มแย้มและยื่นหยัดอยู่ให้ได้ไม่ว่าภายในส่วนลึกของตนเองจะรู้สึกเช่นไร ไม่น่าแปลกใจเลยที่ความ

จริงใจซึ่งเป็นของไม่มีราคาแต่สูงมูลค่าจะกลายเป็นของที่หายากเหลือเกินในยุคสมัยที่เร่งรีบและแข่งขันกันอย่างสุดๆ เช่นในทุกวันนี้ สรรณูญา พาณิชย์กุล (2538: 166) ซึ่งสภาพสังคมเมืองดังกล่าวปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้ได้ถูกเชื่อมโยงกับคำหรือสำนวนต่างในสุภาษิตมากมายโดยใช้เรื่องราวในประเด็นของการเปรียบเทียบ

โดยการเปรียบเทียบที่เป็นลักษณะของความเหมือนและแตกต่างกันระหว่างสิ่งที่นำมาเปรียบเทียบ ทั้งแนวคิด คน วัตถุหรือสิ่งของตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป เพื่อที่จะแจ่มแจ้งให้เห็นความเหมือนหรือความต่าง ที่ซึ่งในภาษาไทยอาจเรียกว่า “อุปมา อุปมัย” ในราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายว่าการเปรียบเทียบลักษณะนี้เป็นการเปรียบเทียบโดยนัย โดยใช้คำหรือวลีแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าตามตัวอักษรหรือไม่ได้หมายความว่าถึงสิ่งนั้นจริงๆ ซึ่งการเปรียบเทียบเป็นพื้นฐานของการทำงานของสมองทั้งในส่วนของความคิดและอารมณ์ความรู้สึก เพราะเมื่อสมองรับข้อมูลใหม่เข้ามาจะนำไปเก็บไว้เป็นความทรงจำและจะนำออกมาเปรียบเทียบกับข้อมูลที่เข้ามาใหม่ โดยอัตโนมัติ เพื่อแปลความหมายข้อมูลที่รับมาว่าคืออะไร เพื่อนำไปสู่การตอบสนองข้อมูลที่ได้รับเข้ามาได้อย่างถูกต้อง

ซึ่งในสังคมปัจจุบันการดำรงชีวิตเมืองปัจจุบัน วิทยาการสมัยใหม่ที่มีใช้เพียงตอบรับความต้องการพื้นฐานทางปัจจัย 4 แต่ยังนำความสะดวกสบายในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านอุตสาหกรรมที่ช่วยแบ่งเบาแรงงานมนุษย์ในการผลิตเครื่องอุปโภคบริโภคให้เพียงพอับความต้องการของมนุษย์หรือทางด้านการสื่อสารที่ย่อโลกให้เล็กลง สามารถติดต่อสื่อสารกับอีกซีกหนึ่งของโลกได้โดยไม่ต้องเดินทาง หรือจะเป็นทางด้านคมนาคม การเดินทางที่สะดวก ไม่ว่าจะเป็นรถยนต์ รถไฟฟ้า เครื่องบิน หรือจะเป็นการเดินทางทางน้ำเช่นเรือ ล้วนแล้วแต่เป็นวิถีการดำรงชีวิตประจำวันที่พบเจอโดยความก้าวหน้านี้มีจุดเริ่มต้นในศตวรรษที่ 20

ผู้วิจัยจึงเชื่อมโยงข้อมูลในการนำเสนอในสื่อของการทำ Animation ซึ่งมีที่มาจากความปรารถนา ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่มีมาช้านาน พอๆ กับจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ภาพวาดบนผนังถ้ำของคนในยุคหินที่เป็นภาพการล่าสัตว์ด้วยอาวุธโบราณ มีการพยายามเน้นให้เห็นความเคลื่อนไหวของภาพ ด้วยการพุ่งอาวุธเข้าหาสัตว์นั้น เช่นเดียวกับภาพสลักของชาวกรีกโบราณ ที่เป็นภาพของเทพเจ้าและวีรบุรุษทั้งหลาย และการเขียนลวดลายของชาวโรมันที่แสดงภาพมหาสงคราม ซึ่งมีทั้งการเดินทัพ ม้าศึก การสู้รบ การถ่ายทอดเรื่องราวออกมาเป็นภาพ สามารถพบเห็นได้จากตำนานพื้นบ้านและเทพนิยายทั่วไป กระทั่งถึงศตวรรษที่ 19 เมื่อมีการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งๆ เรียกว่า “ภาพยนตร์” ในเวลานั้นเอง ความพยายามที่จะเล่าเรื่องด้วยภาพในรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันก็ดูจะมีความเป็นไปได้ขึ้นมา โดยใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ของการสร้างภาพตา โดยใช้หลักการที่เรียกว่า “ความต่อเนื่องของการมองเห็น” (Persistence of vision) ที่ใช้หลักการที่อธิบายว่า

ตาของมนุษย์สามารถจดจำภาพที่เห็นแม้แต่เพียงเศษเสี้ยววินาที ดังนั้นในระยะเวลาที่รวดเร็วของภาพๆ หนึ่ง จึงถูกแทนที่ด้วยอีกภาพหนึ่งที่มีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยและเมื่อนำภาพเหล่านี้มาจัดเรียงกันอย่างต่อเนื่อง ก็ จะเห็นการเคลื่อนไหวปรากฏขึ้น ซึ่งสิ่งที่มองเห็นขณะดูไม่ใช่เป็นภาพเคลื่อนไหว หากแต่เป็นชุดของภาพนิ่งที่ถูกฉายด้วยความเร็วสูงในอัตรา 24 ภาพต่อนาที

ซึ่งสื่อในปัจจุบันได้มีการนำเอางานแอนิเมชันเข้ามามีบทบาทในการสื่อความเป็นอย่างมาก สร้างภาพจากจินตนาการเสมือนจริงที่นอกเหนือจากภาพที่เราพบเห็นทั่วไปในชีวิตประจำวัน ซึ่งการสื่อสารจากสื่อนี้จึงเป็นอีกกลวิธีหนึ่งในการสื่อสารงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวที่สามารถนำเสนอสำนวนไทยผ่านการตีความหมายเป็นภาพสะท้อนวิถีเมืองในปัจจุบัน ผู้ศึกษาจึงได้เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสำนวนไทยที่ใช้การอุปมาอุปมัยเปรียบเทียบเปรียบเปรยสภาพของวิถีการดำเนินชีวิตของเมืองในปัจจุบันเพื่อนำเสนอในรูปแบบของสื่อสร้างสรรค์ Drawing Motion เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสะท้อนภาพลักษณ์สังคมต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาประวัติ แนวความคิดและเนื้อหาของการอุปมาอุปมัย (metaphor)
 สุภาชิตไทยกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม
2. เพื่อศึกษาโครงสร้างทางทัศนศิลป์ในงานแอนิเมชันในประเด็น
 - 2.1 มูลฐานทางทัศนศิลป์
 - 2.2 โครงสร้างทางทัศนศิลป์
3. เพื่อศึกษาประเภท กลวิธีเทคนิคในการสร้างสรรค์งานดรอวิง โมชัน
 (Drawing Motion)
 - 3.1 ประเภทของงานแอนิเมชัน (Animation)
 - 3.2 กลวิธีและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานดรอวิง โมชัน (Drawing Motion)
4. สร้างสรรค์ผลงานดรอวิง โมชัน (Drawing Motion) จากข้อมูลการศึกษาวิจัย ใน
 ประเด็นของ แนวความคิด เนื้อหาของการอุปมาอุปมัยสุภาชิตไทยกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงรูปแบบงานสื่อทาง Animation ในปัจจุบันที่เป็นรูปแบบในการนำเสนองาน
 ทัศนศิลป์ในอีกรูปแบบหนึ่ง จึงเลือกใช้พื้นฐานการวาดเส้น Drawing กับเทคนิค Stop motion มา
 ประยุกต์เข้าด้วยกันจึงนิยมเทคนิคเป็นงานสร้างสรรค์ดรอวิง โมชัน Drawing Motion
2. สามารถนำผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยการอุปมาอุปมัย ในสุภาชิตไทยที่มีเนื้อหาสะท้อน
 ชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่งมีการใช้ความหมายใกล้ตัวเปรียบเปรยการกระทำที่เกิดขึ้นทางสังคมจากต้น
 กำเนิดจากอดีตมาเปรียบเปรยความเปลี่ยนแปลงของสังคมที่ปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมกับแนวคิดแบบ
 สากลเพื่อมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานดรอวิง โมชัน (Drawing Motion) ในรูปแบบของผู้วิจัย
3. เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาประวัติและรูปแบบของงานดรอวิง โมชัน (Drawing Motion)
 เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาประวัติ แนวความคิด เนื้อหา โครงสร้างของกลวิธีของเนื้อหา ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาข้อมูลและความหมายของที่มาที่ไปของสุภาษิตไทยในหมวด การดำรงชีวิต
 - 1.2 ศึกษาข้อมูลของความเปลี่ยนแปลงทางสังคม
 - 1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการอุปมาอุปมัยกับทฤษฎี (metaphor)
 - 1.4 ศึกษาลักษณะรูปแบบของงานศิลปะที่ใช้ลักษณะการอุปมาอุปมัย (metaphor)
 - 1.5 ศึกษาข้อมูลของงาน Drawing และงาน Stop Motion กับเทคนิค Drawing Motion
2. ประชากรในการวิจัย คือ คำสุภาษิตไทย 43 สุภาษิต ที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต
 - 2.1 กำแพงมีหู ประตูมีตา
 - 2.2 กินบนเรือน ขี้รดบนหลังคา
 - 2.3 ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่
 - 2.4 เข้าได้เข้า เข้าเข็ม
 - 2.5 เข้าเมืองตาหลิ่ว ต้องหลิ่วตาตาม
 - 2.6 ชี้อ้างจับตักแตน
 - 2.7 คนเดียวหัวหาย สองคนเพื่อนตาย
 - 2.8 หม่าซ้างเอื้อง
 - 2.9 งมเข็มในมหาสมุทร
 - 2.10 จับปลาสองมือ
 - 2.11 จับแพะชนแกะ
 - 2.12 จับเสือมือ
 - 2.13 จับปูใส่กระดิ่ง
 - 2.14 จุดได้ตำตอ ช้า ๆ ได้พร้าเล่มงาม
 - 2.15 ชักใบให้เรือเสีย
 - 2.16 ตกกระไดพลอยโจน
 - 2.17 ถ่มน้ำลายรดฟ้า
 - 2.18 ทำนาบนหลังคน
 - 2.19 น้ำขึ้นให้รีบตัก

- 2.20 น้านิ่งไหลลึก
- 2.21 น้าน้อยย่อมแพ้ไฟ
- 2.22 น้ามาปลากินมด น้าลดมดกินปลา
- 2.23 ปลาใหญ่กินปลาเล็ก
- 2.24 ปั้นน้าเป็นตัว
- 2.25 ปิดทองหลังพระ
- 2.26 ฝนทิ้งให้เป็นเข็ม
- 2.27 แพ้เป็นพระ ชนะเป็นมาร
- 2.28 มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ
- 2.29 ย่อมแมวขาย
- 2.30 ราชสีห์สองตัวอยู่ถ้ำเดียวกันไม่ได้
- 2.31 เรือล่มในหนอง ทองจะไปไหน
- 2.32 ลูกไก่ในกำมือ
- 2.33 ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น
- 2.34 วัวหายล้อมคอก
- 2.35 สอนจระเข้ว่ายน้ำ
- 2.36 สาวไล่ให้กาบิน
- 2.37 เส้นผมบังภูเขา
- 2.38 เห็นช้างขี้ขี้ตามช้าง
- 2.39 เขี่ยบเรือสองแคม
- 2.40 หวานพีชหวังผล
- 2.41 อ้อยเข้าปากช้าง
- 2.42 เอาจมูกคนอื่นมาหายใจ
- 2.43 เอาใจเขามาใส่ใจเรา (เจื้อย สตะเวทิน. 2526)

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้มาจากผู้เชี่ยวชาญ สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คำสุภาษิตไทยจำนวน 3 คำ มาสร้างสรรค์ผลงาน ดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion) ดังนี้

- 3.1 ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น
- 3.2 ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก
- 3.3 ทำนา บนหลังคน

นิยามศัพท์เฉพาะ

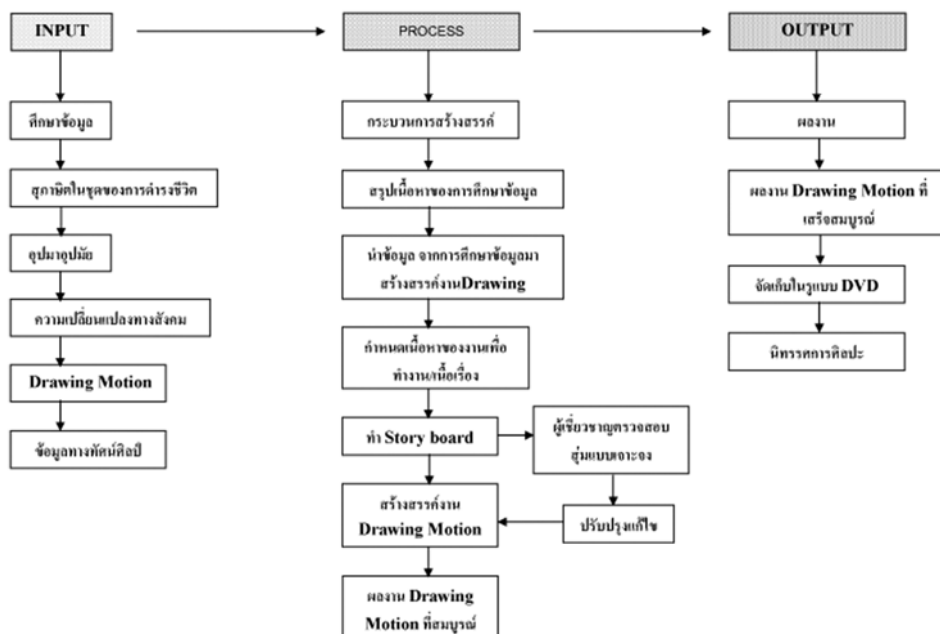
1. **ศิลปะคอมพิวเตอร์** หมายถึง ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ผ่านกระบวนการทางเทคโนโลยี อย่างคอมพิวเตอร์ประมวลผลออกมาเป็นรูปภาพ อาจมีลักษณะเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ ที่มีความเสมือนจริง สามารถสร้างเป็นภาพนิ่งหรือภาพที่เคลื่อนไหว ใช้ระบบสัญญาณดิจิทัลในการโอนถ่ายข้อมูล

2. **ดรอว์อิง** หมายถึง การวาดเขียน หรือการวาดเส้นบนพื้นระนาบของรูปร่างและรูปทรงต่างๆ ซึ่งอาจเป็นการใช้ดินสอแรงแหรือด้วยการใช้สีหมึกระบาย

3. **ดรอว์อิง โมชัน** หมายถึง เทคนิคการสร้างสรรค์งานศิลปะภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิคการวาดเส้น Drawing กับการใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวอย่าง Stop motion โดยใช้ชุดภาพนิ่งมาเรียงต่อกันด้วยความเร็ว ที่จะทำให้เกิดภาพติดตา ด้วยกระบวนการสรรค์ในเชิงการวาดเส้นหลายๆ ภาพที่ถูกนำมาผ่านโปรแกรม เพื่อทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวเกิดขึ้น

4. **การเปรียบเทียบ** หมายถึง สื่อสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เพื่อให้ผู้ฟังเกิดภาพในความคิดช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นในภาษาไทยอาจเรียกว่า การอุปมา หมายถึง ความว่า สิ่งหรือข้อความที่ยกมาเปรียบ มักใช้คู่กับอุปมาในประโยค เรียก “อุปมาอุปไมย” อุปไมย หมายถึง สิ่งหรือข้อความที่ฟังเปรียบเทียบกับสิ่งอื่นเพื่อให้เข้าใจแจ่มแจ้ง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การอุปมาอุปมัย
2. หลักการคิดเชิงเปรียบเทียบ
 - 2.1 ความหมายของการเปรียบเทียบ
 - 2.2 ความหมายของการคิดเชิงเปรียบเทียบ
 - 2.3 เหตุใดเราต้องคิดเชิงเปรียบเทียบ
 - 2.4 หลักคิดของนักคิดเชิงเปรียบเทียบ
 - 2.5 กระบวนการค้นหาความเหมือน/ต่าง
 - 2.6 กระบวนการหาทาง
 - 2.7 ฝึกการใช้สมองเปรียบเทียบแบบ “เปรียบเทียบเปรย”
 - 2.8 เปรียบเปรยเพื่อ สื่อสาร และ สร้างสรรค์
 - 2.9 การพัฒนานิสัยนักคิดเชิงเปรียบเทียบ
3. สุภาชิตไทย
 - 3.1 สุภาชิตไทยในหมวดของการดำรงชีวิต
4. ความเปลี่ยนแปลงทางสังคม
5. จุดเริ่มต้นของภาพเคลื่อนไหว
6. ประวัติของแอนิเมชัน
7. การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน
 - 7.1 ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน
8. งานศิลปะจากคอมพิวเตอร์
 - 8.1 คอมพิวเตอร์กับการสร้างสรรค์งานศิลปะ
 - 8.2 คุณลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์
 - 8.3 องค์ประกอบระบบคอมพิวเตอร์
9. ที่มาของ Computer art
10. คอมพิวเตอร์กราฟิก (computer Graphic)
11. หลักการองค์ประกอบศิลป์
12. Drawing – motion
13. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การอุปมาอุปมัย

นักวิชาการที่เริ่มใช้การอุปมาอุปมัยเป็นคนแรกคืออริสโตเติล ในหนังสือชื่อ "Rhetoric and Poetics" ทั้งนี้ อริสโตเติลได้ให้นิยามของคำว่า "การอุปมาอุปมัย" ไว้ว่า "เป็นการเคลื่อนย้ายชื่อของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จากสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามลักษณะธรรมชาติดั้งเดิมของมัน" (เช่น หากเราจะพูดว่า "เธอสกปรกเหมือนหมู" คำว่า "หมูสกปรก" เราก็เอามาจากสภาพธรรมชาติของหมูที่ชอบบกล้างเกลือกกับโคลน) คำนิยามและการปฏิบัติต่อการอุปมาอุปมัยตามนิยามของอริสโตเติลนี้ ได้รับการศึกษาต่อมาเป็นเวลาอีกหลายศตวรรษ

ในยุคเริ่มแรก การศึกษาการอุปมาอุปมัยจะอยู่ในมิติหลักและมุมมองที่คับแคบว่า การอุปมาอุปมัยนั้นเป็นการตกแต่ง (Decoration) หรือศิลปะของการตกแต่ง (Ornamentation) การอุปมาอุปมัยถูกมองว่า เป็นคำพูดโดยนัยหรือภาษาที่ถูกถักทอเข้าด้วยกัน ซึ่งในบางโอกาสแล้วนักพูดจะใช้เพียงเพื่อเพิ่มพลังให้กับภาษา

โดยอริสโตเติลได้อธิบายว่า การอุปมาอุปมัยทำให้เกิดความแจ่มชัด ความมีเสน่ห์ และเกิดลักษณะพิเศษกับรูปแบบลีลา เช่นเดียวกับศิลปะที่เชื่อตามความคิดนี้ว่า ไม่มีระบบของการตกแต่งใดๆ ที่จะทิ้งความรุ่งโรจน์เหนือภาษา และหากจะสรุปมิติของการอุปมาอุปมัยแล้ว การอุปมาอุปมัยนั้นไม่ใช่สิ่งที่จำเป็น เป็นแต่เพียงสิ่งที่ดี (นั่นคือ ไม่จำเป็นต้องมีก็ได้ แต่ถ้ามีก็จะทำให้ฟังดูลึกลับและสามารถโน้มน้าวใจได้มากกว่า)

เมื่อการอุปมาอุปมัยถูกมองว่าเป็นเพียงการตกแต่ง มันก็ถูกมองว่าเป็นภาษาที่เหนือธรรมดา เบี่ยงเบนไปจากภาษาปกติ ตามที่อริสโตเติลได้เขียนไว้ในหนังสือชื่อ The Poetic ว่า "การอุปมาอุปมัยก่อให้เกิดการสร้างสรรคองค์ประกอบที่ไม่ธรรมดาในวิธีการใช้คำพูด ด้วยการที่ไม่อยู่ในคำพูดแบบธรรมดา"

การอุปมาอุปมัย เป็นวิธีการที่ง่ายในกระบวนการใช้สัญลักษณ์เพื่อให้รู้ความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะ เป็นภาษาใดก็ตามที่เราเลือกใช้มัน ก็จะเป็นวิธีในการมองความเป็นจริง มันจัดการต่อส่วนหนึ่งของความเป็นจริงในฐานะที่เป็น (as) บางสิ่ง บางอย่าง สร้างสรรคมันขึ้นมาเป็นวัตถุ (object) ในประสบการณ์สำหรับเรา ดังนั้น ความเป็นจริงจึงเป็นเพียงโลกในฐานะที่มองผ่านการบรรยายของภาษามันเป็นอะไรก็ตามที่เราบรรยายให้มันเป็น ทั้งคำศัพท์และภาษาใดๆ ที่เราใช้บรรยายความเป็นจริงก็เป็นการอุปมาอุปมัย เพราะมันทำให้เรามองเห็นความเป็นจริงในฐานะบางสิ่งบางอย่าง ปรัชญาการณ์ต่างๆ ในโลกกลายเป็นเพียงวัตถุของความเป็นจริงหรือความรู้ เพียงเพราะสัญลักษณ์หรือการอุปมา - อุปมัยที่ทำให้เราเข้าถึงมันได้โดยง่าย

นิษฐา หุ่นเกษม ได้กล่าวถึงการอุปมาอุปมัยไว้ดังนี้

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 Friedrich Nietzsche ได้ให้เหตุผลว่า การอุปมาอุปมัยเป็นกระบวนการซึ่งเราปะทะ (Encounter) กับโลกของเรา การกระตุ้นระบบประสาท (Nerve-Stimulus) ได้เปลี่ยนผ่านไปสู่การรับรู้ เป็นการอุปมาอุปมัยในครั้งแรก จากนั้นการรับรู้ได้ถูกเลียนแบบเป็นเสียง เป็นการอุปมาอุปมัยครั้งที่สอง และแต่ละครั้งมันก็จะข้ามผ่านจากที่แห่งหนึ่งไปสู่ใจกลางความแตกต่างของที่อีกแห่งหนึ่งโดยสิ้นเชิง การเลือกใช้อุปมาอุปมัย เป็นผลมาจากความคิดและประสบการณ์ของเรา เราต่อความเป็นจริงและการใช้อุปมาอุปมัยยังสะท้อนการแสดงความรู้สึกร่วมกันในวัฒนธรรมของเรา ด้วย ยกตัวอย่างเช่น อุปมาอุปมัยที่ว่า "Time is money" อาทิ "อะไหล่ชิ้นนี้จะช่วยคุณประหยัดเวลา" "ผมลงทุนไปกับเธอเยอะมาก" เป็นต้น เราพูดคำเหล่านี้ได้เป็นเพราะเรารู้ว่าเวลาเป็นเงินเป็นทอง เราจึงเข้าใจและมีประสบการณ์กับมัน ในฐานะที่เป็นบางสิ่งบางอย่างที่สามารถจับจ่ายใช้สอย ลงทุนได้ และเก็บหอมรอมริบได้ การเลือกใช้อุปมาอุปมัยยังกำหนดการกระทำของเราอีกด้วย เนื่องจากในการอุปมาอุปมัยจะมีทั้งนัยของข้อตกลง มุมมอง และการประเมิน สิ่งเหล่านี้จะจัดการกับทัศนคติผ่านทางอะไรก็ตามที่มันได้บรรยายไว้ และให้แรงจูงใจให้กระทำกรเป็นไปตามนั้น ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเราคิดว่าเวลาเป็นเงินเป็นทอง เราย่อมคาดหวังว่าจะได้รับการจ่ายค่าแรงจากเวลาการทำงานของเรา และเราตัดสินใจว่าจะทำอะไรถ้ากิจกรรมนั้นจะคุ้มค่างกับเวลาที่เราจะต้องเสียไป (นิษฐา หุ่นเกษม. 2551: ออนไลน์)

2. หลักการคิดเชิงเปรียบเทียบ

การใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน มักจะมีคำเปรียบเทียบ เปรียบเปรย เพื่อสื่อสารให้เกิดความเข้าใจด้วยการใช้คำ หรือวลีอื่นๆ มาแทน เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ ได้จำแนกความหมายของหลักการคิดเชิงเปรียบเทียบ ไว้ดังนี้

2.1 ความหมายของการเปรียบเทียบ

การเปรียบเทียบโดยทั่วไปสื่อความหมายได้ 2 ลักษณะอันได้แก่ การเปรียบเทียบในลักษณะ “เทียบเคียง” และการเปรียบเทียบในลักษณะ “เปรียบเทียบเปรย”

2.1.1 การเปรียบเทียบในลักษณะ “เทียบเคียง”

การเปรียบเทียบในลักษณะนี้ หมายถึงการพิจารณาเทียบเคียงสิ่งต่างๆ ตั้งแต่ 2 องค์ประกอบขึ้นไป เพื่อให้เห็นลักษณะที่เหมือนกันและแตกต่างกันระหว่างสิ่งเหล่านั้น สิ่งต่างๆ ที่นำมาเปรียบเทียบอาจเป็นแนวความคิด การกระทำ คน วัตถุ หรือ สิ่งของตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป จุดมุ่งหมายเพื่อจำแนกแจกแจงให้เห็นความเหมือนหรือความแตกต่างการเปรียบเทียบลักษณะนี้ เรียกว่า เป็นขั้นตอนการคิดที่ต่อออกมาจากการคิดวิเคราะห์รูปแบบหนึ่ง หลังจากวิเคราะห์หรือจำแนกแจกแจงสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ ให้เห็นองค์ประกอบภายในอย่างกระจ่างแล้ว จึงนำไปเปรียบเทียบ โดยนำความคลุมเครือของสิ่งที่ถูกเปิดออกมาเทียบเคียงกันดูเพื่อค้นหาความเหมือน ความคล้าย

และความแตกต่างระหว่างกันการเปรียบเทียบมีประโยชน์อย่างมากในชีวิตประจำวัน เพราะเราจำเป็นต้องเปรียบเทียบเมื่อต้องการหาทางเลือกจากตัวเลือกที่มีมากกว่าหนึ่งเช่น เปรียบเทียบเส้นทาง 2 เส้นทางว่า ทางใดจะถึงจุดหมายได้เร็วกว่ากัน เปรียบเทียบคุณภาพและราคาสินค้าประเภทเดียวกันเพื่อดูว่าซื้อใดคุ้มค่ามากที่สุด การเปรียบเทียบทำให้เราเห็นว่าสิ่งหนึ่งดีกว่าหรือด้อยกว่าอีกสิ่งหนึ่ง อย่างไรก็ตามการเห็นความชัดเจนว่าสิ่งต่างๆ นั้นเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรความเหมือนและความแตกต่างของสิ่งที่ตรงข้ามกันซึ่งถ้าไม่นำมาเปรียบเทียบอาจไม่เห็นความชัดเจนพอที่จะแยกแยะความแตกต่าง เช่น เปรียบเทียบความคิดทางการเมือง 3 แนวคิด อันได้แก่ แนวคิดประชาธิปไตย แนวคิดคอมมิวนิสต์ และแนวคิดสมบูรณาญาสิทธิราชย์ ว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพระเอกกับผู้ร้าย เป็นต้น

2.1.2 ความเหมือนและความแตกต่างในสิ่งที่คล้าย ๆ กัน

การเปรียบเทียบทำให้เราเห็นว่า สิ่งที่อยู่รวมกันเป็นสิ่งเดียวกันนั้น เมื่อนำมาเทียบเคียงอาจมีความแตกต่างกันมาก การนำมาเปรียบเทียบจะช่วยแยกแยะให้เห็นส่วนที่เหมือนกันและส่วนที่ต่างกันได้ชัดเจนขึ้น เช่น ความแตกต่างระหว่างฝาแฝด การแยกแยะความแตกต่างระหว่างของจริงกับของปลอม เป็นต้นต้องการทราบการเปลี่ยนแปลงของสิ่งเดียวกันเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงบางด้าน เช่น การเปลี่ยนแปลงของสิ่งนั้นตามระยะเวลา อาจเป็นการเปรียบเทียบสิ่งเดียวกัน คนเดียวกัน เหตุการณ์เดียวกันแต่ต่างเวลากัน เช่น เปรียบเทียบพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัย

2.1.3 การเปรียบเทียบในลักษณะ”เปรียบเทียบเปรย”

หมายถึงการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เฉพาะส่วนที่มีความคล้ายคลึงกันในบางด้านมักจะใช้เพื่อช่วยในการอธิบายสิ่งที่ผู้ฟังไม่รู้โดยนำเอาสิ่งที่ผู้ฟังรู้มาเปรียบเทียบให้เห็นเพื่อให้ผู้ฟังเกิดภาพในความคิดช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นในภาษาไทยอาจเรียกว่า การอุปมา หมายถึงความว่า สิ่งหรือข้อความที่ยกมาเปรียบ มักใช้คู่กับอุปมาในประโยค เรียก “อุปมาอุปไมย” พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน (2542 : 1206) อุปไมย หมายถึง สิ่งหรือข้อความที่พึงเปรียบเทียบกับสิ่งอื่นเพื่อให้เข้าใจแจ่มแจ้ง การเปรียบเทียบลักษณะนี้เป็นการเปรียบเทียบโดยนัย โดยใช้คำหรือวลีแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งไม่ได้หมายความว่าตามตัวอักษรหรือไม่ได้หมายความว่าถึงสิ่งนั้นจริงๆ จุดมุ่งหมายของการเปรียบเทียบในลักษณะเปรียบเทียบเปรยมีหลายประการ อาทิ

2.2 ความหมายของการคิดเชิงเปรียบเทียบ

การคิดเชิงเปรียบเทียบ หมายถึง ความสามารถในการพิจารณาเทียบเคียงความเหมือนและ/หรือความแตกต่างระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่นๆ รวมทั้งความสามารถในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เพื่อให้ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ตอบสนองเป้าหมายที่ต้องการลักษณะการคิดเชิงเปรียบเทียบออกกว้างๆ ได้เป็น 2 ลักษณะ อันได้แก่

2.2.1 การคิดเชิงเปรียบเทียบในลักษณะวิเคราะห์

การคิดเชิงเปรียบเทียบในลักษณะวิเคราะห์ หมายถึง การจำแนกแจกแจงความเหมือนกันและความแตกต่างกันระหว่างวัตถุ สิ่งของ คน หรือ วัตถุ ตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป โดยกำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์เปรียบเทียบเกณฑ์เดียวกัน อันจะทำให้เมื่อนำมาเปรียบเทียบกันแล้ว ได้เห็นข้อเท็จจริงที่กระจ่างขึ้น เกิดความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน สามารถอธิบายได้

ขั้นตอนหลักๆ ในการคิดเชิงเปรียบเทียบลักษณะนี้ได้แก่

1. กำหนดเป้าหมายการคิด
2. กำหนดเกณฑ์การเปรียบเทียบ
3. นำข้อมูลของสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบมาเทียบเคียงตามเกณฑ์
4. ประเมินผลการเปรียบเทียบ
5. นำผล การเปรียบเทียบไปใช้ประโยชน์ตามเป้าหมายการคิด

2.2.2 การคิดเชิงเปรียบเทียบในลักษณะสร้างสรรค์

การคิดเชิงเปรียบเทียบในลักษณะสร้างสรรค์ หมายถึงการคิดเปรียบเทียบในลักษณะ “อุปมา” โดยให้ความสำคัญกับการกระตุ้นให้เกิดการนำจินตนาการมาใช้ประโยชน์เช่น พัฒนาทักษะ การเปรียบเทียบสิ่งที่เป็นนามธรรมกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม ซึ่งมีโน้ตค้นบางอย่างร่วมกันหรือตรงกันข้าม ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการอธิบายสิ่งที่ยาก หรือเรื่องที่เป็นนามธรรมให้ผู้รับฟังเข้าใจความหมายที่ต้องการ สื่อสารได้อย่างชัดเจน

ขั้นตอนการเปรียบเทียบในลักษณะนี้ได้แก่

1. กำหนดสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบและดึงลักษณะเด่นออกมา
2. เทียบเคียงสิ่งอื่นเพื่อหาโน้ตค้นร่วม
3. พิจารณาความเหมาะสมในการแทนที่
4. ประยุกต์ให้เหมาะสมกับเป้าหมายในการนำไปใช้

2.3 เหตุใดเราต้องคิดเชิงเปรียบเทียบ

การคิดเชิงเปรียบเทียบมีความสำคัญในกระบวนการคิด หากจะประมวลผลเหตุผลว่า เหตุใดเราจึงคิดเชิงเปรียบเทียบ พบว่ามีเหตุผลต่างๆ มากมาย อาทิเพื่อช่วยให้เห็นความต่างในความคล้าย การคิดเปรียบเทียบเป็นธรรมชาติการคิดโดยปกติของคนเราเมื่อสมองรับรู้ข้อมูลใหม่ๆ ข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำมาเปรียบเทียบกับเรื่องราวทำนองเดียวกันในอดีต ที่เราเก็บบันทึกไว้ทั้งในรูปของมโนทัศน์ (concepts) ภาพเหตุการณ์ในอดีตเหล่านี้ จะช่วยสร้างความเข้าใจ และทำให้ตัดสินใจเรื่องใหม่ๆ ได้ง่ายขึ้น และแม่นยำขึ้น แต่สิ่งที่ดูคล้ายๆ กันถ้าไม่นำมาเปรียบเทียบกัน เราจะไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างสิ่งเหล่านั้นได้ และอาจตัดสินใจหรือให้ข้อสรุปอย่างรวบรัดว่าเป็นสิ่งเดียวกันเป็นความจริงที่ว่าในหลายสิ่งที่ดูคล้ายๆ กันนั้น แท้จริงแล้วมีความแตกต่างกันอยู่ภายใน ซึ่งเราจะไม่สามารถจำแนกระดับหรือสัดส่วนของความแตกต่างนั้นได้ถ้าไม่นำมาเปรียบเทียบกัน การคิดเชิงเปรียบเทียบจะช่วยให้เราเห็นถึงระดับหรือสัดส่วนที่ต่างกัน ระหว่างสิ่งที่คล้าย ๆ หรือสิ่งที่ มีความแตกต่างเพิ่มหรือลดระดับลงทีละน้อย ช่วยให้จำแนกแยกแยะและเห็นระดับสัดส่วนของความแตกต่างท่ามกลางสิ่งที่ดูคล้าย ๆ กันได้ ช่วยให้มีโน้ตค้นในการจำแนกหมวดหมู่ของเราแยกย่อยและมีความคมชัดในเรื่องนั้น ๆ มากยิ่งขึ้น เพื่อลดความผิดพลาดในการอ้างเหตุผลเปรียบเทียบ ลักษณะของการใช้เหตุผลเปรียบเทียบ มักจะใช้เพื่อหาเหตุผล หาข้อสรุป หรือตัดสินใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยเปรียบเทียบกับเรื่องที่เกิดขึ้นในอดีต แต่การเทียบเคียงกับสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตอาจทำให้เราได้ข้อสรุปที่ผิดพลาดได้ เนื่องจากเหตุการณ์แต่ละเรื่องที่เกิดขึ้น มักจะมีบริบทบางด้านที่แตกต่างกัน ดังนั้นหากเราไม่พิจารณาเปรียบเทียบลักษณะต่าง ๆ อย่างรอบคอบ และไม่ได้อินจลยความสัมพันธ์เชิงเหตุผล

ระหว่างกัน โดยเพียงแต่นำลักษณะบางอย่างที่เหมือนกันมาสรุปว่าส่วนที่เหลือย่อมเหมือนกันด้วยการคิดเชิงเปรียบเทียบจะฝึกให้เราเป็นคนที่มีเหตุมีผล เป็นคนรู้จักช่างสังเกต ช่างคิดสร้างสรรค์ และเป็นคนที่มีความคิดเฉียบแหลมคมคาย เพราะการเปรียบเทียบช่วยให้เห็นภาพและมีความเข้าใจในสิ่งที่คิด รวมทั้งสิ่งที่ต้องการสื่อสารอย่างลึกซึ้งและชัดเจน

2.4 หลักคิดของนักคิดเชิงเปรียบเทียบ

หลักเทียบเคียงและสังเกตหลักเทียบเคียงนั้นเป็นพื้นฐานของการเปรียบเทียบ เป็นการนำสิ่งที่เปรียบเทียบมาวางเคียงข้างกันเพื่อให้สามารถสังเกตเห็นความเหมือนและความแตกต่างกันได้ชัดเจนขึ้นการเทียบเคียงนับเป็นเครื่องมือช่วยขยายความจำกัดของความทรงจำในข้อมูลที่ได้รับ เพราะสมองไม่สามารถจดจำรายละเอียดได้มากเพียงพอที่จะแยกแยะความเหมือนและความแตกต่างออกจากกันได้อย่างครบถ้วนการเทียบเคียงจะช่วยให้เรามีเวลามากพอที่จะสังเกตว่าจุดใดตำแหน่งใดที่เหมือนหรือแตกต่างกันหลักแจกแจงตามเกณฑ์การคิดเชิงเปรียบเทียบมักจะเป็นวิธีปฏิบัติที่เริ่มต้นจากเป้าหมายการคิดบางประการ เช่น เพื่อหาทางเลือกที่ดีที่สุด เพื่อนประเมินคุณภาพ เพื่อนแสดงให้เห็นความเหมือนและความแตกต่างของหลักการเดียวกันที่นำไปใช้ในบริบทที่ต่างกัน เป็นต้น

การกำหนดเกณฑ์การเปรียบเทียบเป็นส่วนหนึ่งของการวิเคราะห์จะต้องมีการเขียนผลการเปรียบเทียบซึ่งอาจอยู่ในรูปของตาราง กราฟ แผนภูมิ หรืออื่นๆ ที่สามารถสื่อให้เห็นข้อมูลเชิงเปรียบเทียบระหว่างสิ่งต่างๆ ที่ต้องการเปรียบเทียบ หลักยึดหยุ่นความคิดผู้ที่คิดเชิงเปรียบเทียบที่ดีนั้นจำเป็นต้องเป็นคนที่มีความยืดหยุ่นทางความคิด หมายถึงการไม่ติดยึดกรอบความเคยชินที่ว่าสิ่งหนึ่งจะเท่ากับ (=) หรือไม่เท่ากับ อีกสิ่งหนึ่งเฉพาะลักษณะที่เราคุ้นเคยเสมอไปแต่อาจจะเท่ากันได้ ในรูปแบบอื่นๆ ซึ่งดูภายนอกมีลักษณะแตกต่างกันเราจำเป็นที่มีความคิดที่ยืดหยุ่นหลักตรวจสอบก่อนการตัดสินใจ

การตัดสินใจที่เราเปรียบเทียบเหมือนกันหรือแตกต่างกันอย่างไร ในหลายกรณีจำเป็นต้องมีการตรวจสอบว่าผลลัพธ์นั้นเป็นจริงตามที่เราประเมินหรือไม่ โดยเฉพาะในกรณีการเปรียบเทียบสิ่งที่มีภายในมีความซับซ้อนต่างกันแม้ภายนอกจะดูเหมือนกันจนต้องใช้เครื่องมือบางอย่างในการพิสูจน์ว่าแตกต่างกันหรือไม่ มิฉะนั้นจะไม่สามารถเห็นความแตกต่างระหว่างกันได้ การตัดสินใจปราศจากการใช้เครื่องมือตรวจสอบก่อนอาจทำให้ตัดสินใจผิดพลาดได้

2.5 กระบวนการค้นหาความเหมือน/ต่าง

การเปรียบเทียบในลักษณะ "ขั้นกว่า" ของสิ่ง 2 สิ่ง หรือมากกว่าเพื่อให้เห็นข้อเท็จจริงที่จะนำไปสู่คำตอบว่า สิ่งใดดีกว่า-ด้อยกว่า สิ่งใดแพงกว่า-ถูกกว่า สิ่งใดมากกว่า-น้อยกว่า เราจำเป็นต้องคิดอย่างเป็นลำดับขั้นโดยเริ่มจากการกำหนดเป้าหมายความคิด กำหนดเกณฑ์การเปรียบเทียบ ซึ่งต้องให้ทักษะการค้นหาข้อเท็จจริง ทักษะการค้นหา ความสัมพันธ์เชื่อมโยง และทักษะการหาความสมดุลของคุณสมบัติที่คล้ายคลึงกัน ตามเกณฑ์การเปรียบเทียบ คุณสมบัติที่มีลักษณะร่วมกัน เพื่อให้ สามารถนำข้อเท็จจริงที่ได้จากการเปรียบเทียบมาใช้ประโยชน์ได้ตามวัตถุประสงค์

กระบวนการหรือขั้นตอนการคิดเชิงเปรียบเทียบเพื่อค้นหาความเหมือนและความแตกต่าง ในกรณีการเปรียบเทียบดังกล่าวข้างต้นมีขั้นตอนสำคัญ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. กำหนดเป้าหมายการคิด
2. กำหนดเกณฑ์การเปรียบเทียบและกำหนดสิ่งที่จะนำมาเปรียบเทียบ
3. แจกแจงรายละเอียดตามเกณฑ์
4. ประเมินผลการเปรียบเทียบ
5. นำผลการเปรียบเทียบไปใช้ประโยชน์ตามเป้าหมาย

ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายการคิด

ไม่ว่าเราจะคิดเรื่องใดก็ตาม เราจำเป็นต้องมีเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของการคิดที่ชัดเจนในการคิดความเปรียบเทียบก็เช่นเดียวกันต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน

ขั้นที่ 2 กำหนดเกณฑ์การเปรียบเทียบ

สิ่งที่กำหนดจะนำมากำหนดเกณฑ์เปรียบเทียบการกำหนดเกณฑ์การเปรียบเทียบเป็นขั้นตอนที่จำเป็นเป็นเกณฑ์การเปรียบเทียบเป็นเหมือนขอบเขตที่ชัดเจนให้เราเห็นภาพชัดว่า ข้อมูลเปรียบเทียบที่เราจะได้นั้นสามารถตอบสนองเป้าหมายที่ต้องการได้หรือไม่ เราจะเห็นข้อเท็จจริงของความเหมือนและความแตกต่างได้ชัดเจนมากเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับการคัดเลือกเกณฑ์ที่จะใช้ในการเปรียบเทียบว่า จะสามารถบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่

ขั้นที่ 3 แจกแจงรายละเอียดตามเกณฑ์

ขั้นตอนนี้เป็นการลงรายละเอียดของสิ่งที่เราต้องการเปรียบเทียบ เราจำเป็นต้องค้นหาข้อมูลเฉพาะที่ตรงกับเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้แล้ว นำมาลงตามเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น นำเอาองค์ประกอบตั้งแต่ 2 องค์ประกอบขึ้นไปมาเทียบเคียงกัน

ขั้นที่ 4 ประเมินผลการเปรียบเทียบ

เมื่อจำแนกแจกแจงองค์ประกอบต่างๆ ตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วโดยทำการเปรียบเทียบทีละคู่เพื่อให้ครบทุกองค์ประกอบ พิจารณาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลว่า สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการทราบหรือไม่ โดยอาจตั้งคำถามว่า

- ความแตกต่างและความเหมือนเหล่านี้ ตอบคำถามของเราแล้วหรือยัง ?
- มีความสัมพันธ์เชิงเหตุผลกันหรือไม่ ?
- ความแตกต่างเหล่านี้ ช่วยในการอธิบายเหตุผลหรือไม่?

ขั้นที่ 5 นำผลการเปรียบเทียบ

ไปใช้ประโยชน์ตามเป้าหมายการเปรียบเทียบในกรณีนี้เป็นการวิเคราะห์ จำแนกแจกแจงองค์ประกอบทั้งทางด้านความเหมือนและความแตกต่าง เพื่อให้เราเห็นภาพที่ชัดเจน ซึ่งย่อมดีกว่าการเปรียบเทียบโดย พิจารณาความเหมือนหรือความแตกต่างเพียงบางด้านเพราะอาจทำให้เราสรุปผิดหรือขาดเหตุผลรองรับได้

2.6 กระบวนการหาทางเลือก

นักคิดเชิงเปรียบเทียบไม่ใช่คนที่เพียงแต่รู้วิธีการเปรียบเทียบเท่านั้น แต่รู้ว่าเมื่อไรควรเปรียบเทียบ รู้ว่าเปรียบเทียบสิ่งนั้นกับสิ่งใดดังนั้นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงเปรียบเทียบจึงเป็นการผสมผสานไปพร้อมๆ กันระหว่างการพัฒนาหลักคิดเชิงเปรียบเทียบและการพัฒนาการใช้วิธีการและเครื่องมือในการเปรียบเทียบที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2.7 ฝึกการใช้สมองเปรียบเทียบแบบ "เปรียบเทียบเปรย"

การคิดเชิงเปรียบเทียบในลักษณะเปรียบเทียบเปรย เป็นการคิดเปรียบเทียบในลักษณะ "อุปมา" เพื่อประโยชน์ในการอธิบายสิ่งที่ยากหรือเรื่องที่เป็นนามธรรมให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อสารได้อย่างชัดเจน การพัฒนาทักษะการคิดรูปแบบนี้ จะฝึกให้เราเรียนรู้ที่จะนำศักยภาพเหล่านี้ออกมา โดยมุ่งเน้นการสร้างความยืดหยุ่นทางความคิดในการเชื่อมโยงมโนทัศน์ ถ้าเราเคยอ่านชีวประวัติของนักประดิษฐ์ผู้ยิ่งใหญ่ในโลกเราจะพบว่าสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ จำนวนไม่น้อยเกิดจากการเลียนแบบสิ่งที่มีอยู่แล้วในธรรมชาติ

2.8 เปรียบเปรยเพื่อ สื่อสาร และ สร้างสรรค์

กระบวนการเปรียบเทียบเพื่อการสื่อสารจะเป็นประโยชน์หากเรื่องที่ต้องการสื่อสารนั้น

- เป็นเรื่องที่น่าสนใจ หรือมีลักษณะเป็นนามธรรม การเปรียบเทียบจะช่วยให้เข้าใจขึ้น
- เป็นเรื่องที่ต้องการชักจูงใจ การเปรียบเทียบจะช่วยให้เกิดการคล้อยตาม
- เป็นเรื่องที่ต้องการ ทำให้เกิดความไพเราะ การเปรียบเทียบจะช่วยให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกร่วม

ลำดับขั้นการคิดมีขั้นตอนหลักๆ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. กำหนดสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ
2. หาตัวแทน
3. พิจารณากลุ่มคนที่เราต้องการสื่อสาร
4. พิจารณาว่าเปรียบเทียบแล้วเข้าใจชัดเจนหรือไม่?

จินตนาการชัดเจนหรือไม่?

หากเป็นผู้รับสารจะรู้สึกอย่างไร?

5. ประเมินและคัดเลือกสิ่งที่จะนำมาเปรียบเทียบ

ขั้นที่ 1 กำหนดสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ

เปรียบเทียบคำบางคำ...

ขั้นที่ 2 หาตัวแทน

ขั้นต่อไปนี้เป็นขั้นการหาตัวแทนหรือตัวเปรียบเทียบ โดยการพิจารณา

เปรียบเทียบกับสิ่งอื่น ที่มีความหมายตรงกัน

ขั้นที่ 3 พิจารณากลุ่มคนที่เราต้องการสื่อสาร

การเปรียบเทียบต้องเลือกคำที่คนในบริบทสังคมนั้น ณ เวลานั้นเข้าใจตรงกับ ความหมายที่ต้องการสื่อสาร เพื่อเมื่อกล่าวถึงจะสามารถที่จะเห็นภาพได้ทันทีโดยไม่ต้องตีความกลับไปกลับมาอีกหากเราเปรียบเทียบสิ่งใดแล้วผู้รับสารไม่เข้าใจในทันที แสดงว่าคำ

เปรียบเทียบนั้นไม่เหมาะสมกับผู้รับ เราต้องพยายามเข้าใจผู้รับด้วยว่าเขาเป็นใคร ขอบข่ายความเข้าใจอยู่ในลักษณะใด เป็นคนในสังคมใด วัยใด เพื่อให้เราสามารถเลือกคำที่จะนำมาเปรียบเทียบได้อย่างเหมาะสม

2.9 การพัฒนานิสัยนักคิดเชิงเปรียบเทียบ

การคิดเชิงเปรียบเทียบจัดเป็นความคิดพื้นฐาน หรือเป็นเหมือน คู่คิด ให้กับการคิดในมิติอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดเชิงประยุกต์ ถ้าเราพัฒนานิสัยนักคิดเชิงเปรียบเทียบที่ดีเราย่อมเป็นคู่คิดที่ดี ในขณะที่เดียวกันจะสามารถ ฉายเดี่ยว ได้อย่างเป็นเอกเทศในการวินิจฉัยความเหมือนและความแตกต่าง จึงควรพัฒนานิสัยต่างๆ เรียนรู้จากลักษณะคนอาชีพต่างๆ ที่มีความเป็นนักเปรียบเทียบ เป็นนิสัยซึ่งเราควรเลียนแบบ อาทิ นักประดิษฐ์สิ่งเกิดและเลียนแบบ นักประดิษฐ์อาจเรียกได้ว่า นักเลียนแบบเชิงประยุกต์ ซึ่งไม่ใช่ช่างลอกเลียน แต่เป็นผู้ที่มีความสามารถเห็นสิ่งหนึ่งในลักษณะของ ความเชื่อมโยงทางมโนทัศน์ และสามารถดึงลักษณะเด่นของสิ่งนั้น ที่สามารถนำมาใช้ปัญหาได้ออกมาใช้ หากเราสืบสาวประวัติศาสตร์ของจุดเริ่มต้นของรถหุ้มเกราะหรือรถถังในปัจจุบัน

นอกจากนี้ การมีนิสัยนิสัยช่างพินิจพิเคราะห์เมื่อพบเห็นสิ่งต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในเปรียบเทียบสิ่งต่างๆ ได้ ให้คิดเชิงเปรียบเทียบ เมื่อเห็นบริบทต่างๆ ให้คิดเชิงเปรียบเทียบจนเป็นนิสัย เราจึงควรเป็นคนที่ช่างสังเกตสิ่งต่างๆ ในแต่ละวัน คือ เป็นคนเปิดกว้างต้อนรับและชอบสะสมข้อมูลความรู้จากที่ต่างๆ ไม่จำกัดเฉพาะเรื่องที่ตนเองสนใจเท่านั้น และจะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเปรียบเทียบได้โดยอัตโนมัติ ทำให้เราเป็นคนที่มีความคิดคมชัด มีจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ เป็นคนที่สื่อสารเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างเฉียบคม (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. 2545: 2-145)

3. สุภาษิตไทย

พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน (2542: 1206) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สุภาษิตไว้ว่าเป็นถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานแล้วมีความหมายเป็นคติสอนใจ เช่น รักยาวให้ปัน รักสั้นให้ต่อ น้ำเชี่ยวอย่าขวางเรือ

ยิ่งลักษณ์ งามดี ได้ให้ความหมาย สุภาษิต สรุปได้ว่าสุภาษิต คือ คำพูดที่ถือ เป็นคติ มีความลึกซึ้งใช้สั่งสอนถือเป็นแนวทางปฏิบัติ และแสดงค่านิยมของมนุษย์มาตั้งแต่ โบราณกาล เช่น สุภาษิตสอนหญิง สุภาษิตพระร่วง ตลอดจนพุทธสุภาษิต (ยิ่งลักษณ์ งามดี. 2520: 6)

เจือ สตะเวทิน ได้ให้ความหมายของสุภาษิต สรุปได้ว่า เป็นถ้อยคำที่ดี หมายถึงคำสอนหรือคำเตือนสติ นับเป็นอุบายแห่งการใช้คำอย่างหนึ่ง เรียกว่า วาโทบาย (Rhetorical devices) (เจือ สตะเวทิน. 2526: 8)

กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ ได้กล่าวถึงความหมาย ภาษิต สรุปได้ว่า ภาษิตคือ คำกล่าวมีคติสอนใจ อาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สุภาษิต ฉะนั้น ข้อความหรือคำกล่าวใด มีลักษณะ เป็นคติเป็นไปในเชิงสั่งสอนทั้งในแง่สอนให้เว้นและสอนให้ประพฤติ ก็ถือเป็นภาษิตหรือสุภาษิตได้ ทั้งสิ้น เช่น อุดเบรียวกไว้กินหวาน คบคนให้ดูหน้า ซื่อผ้าให้ดูเนื้อ ปลูกไมตรีอย่ารู้ร้าง สร้างกุศลอย่ารู้โรย (กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. 254: 14)

สุภาษิตเป็นถ้อยคำที่สะท้อนวิถีการดำรงชีวิตที่ใกล้ชิด เป็นถ้อยคำสั่งสอนตักเตือน การใช้ชีวิต ซึ่งความหมายของคำสอนในสุภาษิตนั้นได้มีการแบ่งเป็นหมวดหมู่ เจ็ด สตะเวทิน ได้จัดหมวดหมู่ใน สุภาษิตไว้ดังนี้

หมวดที่ 1 ธรรมชาติ

หมวดที่ 2 ศาสนา

หมวดที่ 3 จารีตประเพณี

หมวดที่ 5 ตำนาน

หมวดที่ 6 การดำรงชีวิต

หมวดที่ 7 การกระทำ

หมวดที่ 8 ความประพฤติ

หมวดที่ 9 การละเล่น

ซึ่งจากการจำแนกหัวข้อทั้งหมดนี้ แสดงให้เห็นถึงสุภาษิตที่ใกล้ชิดกับวิถีการดำรงชีวิตใน ลักษณะคำในสุภาษิตที่ใช้การอุปมาอุปมัยเปรียบเทียบเปรียบเทียบเป็นสุภาษิตผู้วิจัยจึงนำมาวิเคราะห์ เปรียบกับวิถีเมืองในปัจจุบันเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตของสังคมเมืองในปัจจุบันนี้ได้ ใกล้ชิดกับหลักภาษาไทยอย่างสุภาษิตคำสอนที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการจุดคิดเตือนสติให้การดำรงชีวิต เป็นไปอย่างราบรื่น

สุภาษิตในหมวดของการดำรงชีวิต

ซึ่งได้เปรียบเทียบการกระทำในการดำรงชีวิตดังสุภาษิตต่อไปนี้

กำแพงมีหู ประตูมีตา สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การพูดอะไรให้ระมัดระวังแม้จะเป็น ความลับเพียงไร อาจมีคนล่วงรู้ได้ ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบให้ระวังถ้าจะกระทำผิด เพราะไม่อาจจะ ปกปิดความผิดได้เพราะแม้กำแพงยังมีหู ประตูก็ยังมีตา

กินบนเรือน ชีรดบนหลังคา สุภาษิตนี้มีความหมายว่า คนที่เนรคุณคนเปรียบได้กับคนที่อาศัยพักพิงบ้านเขาอยู่แล้ว ทำให้เจ้าของบ้านที่ให้อาศัยต้องเดือดร้อนคนโบราณเอาลักษณะของ แมวที่ไม่ดี คือกินแล้วไม่ชี้ให้เห็นที่กลับขึ้นไปชั้นหลังคาให้เป็นที่สกปรกเลอะเทอะเพราะคน

สมัยก่อนต้องการให้หลังคาสะอาดเพื่อรองน้ำฝนไว้กินจึงเอาแมวตัวนี้ มาเปรียบเทียบกับคนชั่วที่ไม่รู้จักบุญคุณคน

โกเห็นตืนงู เห็นนมไก่ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า คนสองคนต่างคนต่างเห็นหรือรู้เรื่องเดิมหรือรู้ความในกันดี แต่คนอื่นอาจไม่เห็น หรือไม่รู้เรื่องของคนสองคนนี้เลย เช่น คนสองคนทำตนเป็นคนมั่งมีหรือมีความรู้สูงเพื่ออวดคนอื่น ๆ แต่ทั้งสองคนนี้ต่างรู้ไว้กันดีว่าแท้จริงแล้วต่างคนต่างไม่มีเงิน หรือไม่มีความรู้เลยเมื่อมาพบกันเข้าจึงเท่ากับว่า โกเห็นตืนงู เห็นนมไก่

เข้าได้เข้าเข็ม สุภาษิตนี้มีความหมายว่า ช่วงเวลาที่สำคัญ หากผิดพลาดก็เสียการสะท้อนถึงสังคมเกษตรกรรมที่เครื่องนุ่งห่มยังต้องอาศัยการถักทอด้วยมือ การสนเข็ม ที่ต้องใช้ความพยายามสอดด้ายเส้นเล็กๆ เข้าไปในรูเข็ม สมมาตรรวมอยู่ที่ปลายด้ายกับรูเข็ม เป็นวินาทีที่คิดว่า จะสอดปลายด้ายเข้าไปในรูเข็มได้หรือไม่

เข้าเมืองตาหลิ่ว ต้องหลิ่วตาตาม สุภาษิตนี้มีความหมายว่า ที่แห่งใดเขาประพฤติตามเขาไปด้วย อย่าไปประพฤติขัดแย้งกับเขา เข้าเมืองตาบอดข้างเดียว ถึงแม้ตาเราไม่บอด ก็ต้องทำตามตาบอดข้างเดียวตามเขาไปด้วย

ชี้ข้างจับตักแตน สุภาษิตนี้มีความหมายว่า ลงทุนเสียมากมายเพื่อทำงานเล็ก ๆ เท่านั้น เป็นทำนองว่าผลประโยชน์ที่ได้ไม่คุ้มกับที่ลงทุน หรือทำให้เป็นการใหญ่โตเลย หรือแปลความหมายสั้น ๆ "ทำงานใหญ่เกินตัว "

คนเดียวหัวหาย สองคนเพื่อนตาย สุภาษิตนี้มีความหมายว่า เมื่อเวลาไปไหนคนเดียวไม่ปลอดภัยนัก อาจเป็นอันตรายถึงชีวิตได้ เรียกว่า " หัวหาย " ถ้าไปด้วยกันสองคน ก็อาจจะช่วยขจัดเหตุร้ายหรือเป็นเพื่อนอุ่นใจได้ดีกว่าไปคนเดียว

ฆ่าข้างเอางา สุภาษิตนี้มีความหมายว่า ทำการใหญ่แต่ได้ประโยชน์เล็กน้อย ลงทุนลงแรงเพื่อทำลายของหรือสิ่งสำคัญใหญ่ ๆ โตะ ๆ เพียงเพื่อต้องการจะได้ของสำคัญชิ้นเล็ก ๆ เท่านั้น ไม่สมกับค่าของ ๆ ที่ถูกทำลายลงไป เช่นทำลายชีวิตคน เพื่อต้องการทรัพย์สิน หรือของมีค่าเล็กน้อยของคนผู้นั้นมาเป็นประโยชน์ของตน โดยไม่คิดว่าชีวิตของผู้นั้นมีค่ากว่าทรัพย์สินก่อนนั้น หรือเป็นการไม่สมควรเพราะผิดกฎหมายร้ายแรง เช่นนี้ก็เรียกว่า " ฆ่าข้างเอางา " ได้เช่นเดียวกัน

งมเข็มในมหาสมุทร สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การเปรียบเทียบ มหาสมุทรซึ่งเป็นสถานที่กว้างใหญ่ลึกลับ เมื่อเข็มเย็บผ้าเพียงเล่มเดียวที่ตกลงไปยังก้นมหาสมุทร จึงยอมค้นหาไม่ใช่ของ ง่ายนัก หรือไม่อาจจะค้นหาได้ เปรียบได้กับการที่เราจะค้นหาอะไรสักอย่างหนึ่งที่อยู่ใต้วงกว้าง ๆ ไม่มีขอบเขต ย่อมสุควิสัยที่เราจะค้นหาได้ง่าย

จับปลาสองมือ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า คนที่มุ่งหวังอยากจะได้ที่เดียวพร้อม ๆ กันสองอย่าง โดยไม่คำนึงว่าตนเองมีความสามารถที่จะทำได้หรือไม่ เปรียบได้กับการใช้มือจับปลาตัวเดียวให้มันดิ๊กว่าจับด้วยมือเดียวหรือข้างละตัว ซึ่งอาจจะไม่มันพอ ทำให้ปลาทั้งสองตัวหลุดตกน้ำไปหมดเลยก็ได้ สุภาษิตนี้เปรียบเทียบได้กับการที่ผู้ชายเราคิดจะมีภรรยาที่เดียวสองคน โดยวิธีเกี่ยวผู้หญิงสองคนในเวลาเดียวกัน

จับแพะชนแกะ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การทำอะไรที่ขาดความเรียบร้อยไม่เป็นกิจจะลักษณะ คือเอาทางโน้นมาใช้ทางนี้ เอาทางนี้ไปแทนทางโน้น สับสนวนวนววยไปหมดหรือทำให้

ไม่ประสานกันหรือไม่ต่อเนื่องกัน เท่ากับเอาแพะมาชนกับแกะ เพราะแกะเป็นสัตว์ต่างพันธุ์หรือต่างชนิดกัน และไม่เคยปรากฏว่าแพะกับแกะจะมีผู้เคยเอามาชนกันมาก่อน

จับเสือมือเปล่า สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การทำงานอะไรสักอย่างโดยไม่ต้องลงทุน หรือไม่มีทุนจะลงเลย ซึ่งอาจจะเป็นผลสำเร็จหรือไม่ก็ตามเรียกว่าเป็นการลองเสี่ยง หรือใช้ความสามารถของตนเองเป็นหลักใหญ่เข้าทำ

จับปูใส่กระดัง สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การเปรียบเทียบเปรยสัญลักษณ์ ปูมักไม่ค่อยจะอยู่นิ่งเมื่อจับไปวางตรงไหน มันก็พยายามจะไต่ไปไต่มาเพื่อจะหาทางออก หรือคิดหนีไปท่าเดียว เปรียบได้กับคนหรือเด็กเล็ก ๆ ที่ชกชนอยู่ไม่นิ่ง ถึงจะอยู่ในที่บังคับอย่างไรก็จะดิ้นหรือชนเรื่อยไป

จุดใต้ตำตอ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การพูดกล่าวขวัญหรือทำอะไรสักอย่าง โดยผู้พูดหรือผู้ทำไม่รู้จักคนผู้นั้นครั้นพอรู้ความจริง ผู้พูดหรือผู้ทำกลายเป็นคน "ห้าแตรม" ไปเลย ถ้าเป็นการพูดกล่าวขวัญในทางร้ายหรือินทาต่อกันผู้นั้นเข้า ดีไม่ดีก็ต้องเคราะห์ร้ายเปรียบเหมือนจุดใต้ไปตำเข้ากับตอถึงไฟดับ สุภาษิตนี้เข้าใจว่า มาจากการจุดใต้ไฟสว่างของคนสมัยโบราณ ซึ่งใช้เป็นไฟฉายส่องทาง แล้วเขาได้ไฟไปชนเข้ากับตอถึงดับ

ช้า ๆ ได้พร้าเล่มงาม สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การทำอะไรสักอย่างหนึ่ง ถ้ามุ่งจะให้ได้ประโยชน์สมบูรณ์ก็ต้องทำด้วยความรอบคอบ หรือไม่รีบร้อนจนเกินไป หรือไม่หมายความว่า จะทำให้งาน "ล่าช้า" จนเกินไป แต่มีความหมายว่า ให้ค่อย ๆ คิด ค่อย ๆ ทำ สุภาษิตนี้ คนในสมัยปัจจุบันยังขบขันอยู่ว่าจะขัดกับสุภาษิตพังเพยที่ว่า "น้ำขึ้นให้รีบตัก" ซึ่งแปลว่าให้รีบฉกฉวยโอกาส ตรงกันข้ามกับสุภาษิตที่ว่า "ได้พร้าเล่มงาม" แต่แท้จริงแล้ว เป็นคำพังเพยที่เตือนให้เราเลือกปฏิบัติให้เหมาะสมต่างหาก จะช้าหรือรีบร้อนจึงต้องแล้วแต่โอกาส

ชักใบให้เรือเสีย สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การพูดหรือทำอะไรให้เป็นทีขวาง ๆ หรือทำให้เรื่องในวงสนทนาต้องเขวออกนอกเรื่องไป โดยไม่คิดว่าเรื่องที่เขากำลังพูดหรือทำอยู่นั้นจะมีความสำคัญขนาดไหน

ตกระไดพลอยโจน สุภาษิตนี้มีความหมายว่า ว่ากันว่าทำอะไรที่บังเอิญเกิดผิดพลาดขึ้น โดยไม่มีทางหลีกเลี่ยง หรือทำไปได้ครั้งแล้ว ก็จำเป็นต้องทำมันต่อไปให้เสร็จสิ้นเสียเลย เรียกว่า "พลอยโจน" อีกทางหนึ่ง คงจะหมายถึงการพลอยผสมโรงหรือพลอยตามไปด้วยกับเขา ทำนองเดียวกับที่ว่า เห็นคนอื่นตกระได ตนเองก็เลยพลอยโจนตามโดยไม่มีทางหลีกเลี่ยง แต่อีกทางหนึ่งอาจหมายความว่า การกระทำอะไรบังเอิญผิดพลาด คือ "ตกระได" ก็เลยใช้วิธีกระโจนลงไปเสีย เพื่อไปตั้งหลักเอาใหม่ดีกว่าปล่อยให้ตกลังลงไป

ถ่มน้ำลายรดฟ้า สุภาษิตนี้มีความหมายว่า หมายถึง ดูเหมือนบุคคลที่สูงกว่า การถ่มน้ำลายขึ้นไปที่สูงคือฟ้าน้ำลายนั้นก็ย่อมจะตกลงมาถูกหน้าตาของตนเองความหมายจึงอยู่ที่ว่า การดูหมิ่น หรือคิดร้ายต่อบุคคลที่สูงกว่าหรือที่เคารพทั่วไป มักจะกลับเป็นผลร้ายหรืออภัยแก่ตนเองได้

ทำนาบนหลังคน สุภาษิตนี้มีความหมายว่า คนที่คิดหาผลกำไรหรือหาผลประโยชน์ใส่ตนด้วยวิธีเบียดเบียนหรือรีดนาทาเร้นเอาจากน้ำพักน้ำแรงของผู้อื่น โดยขาดความเมตตา เช่น ใ้กู้เงินแล้วเรียกดอกเบี้ยแพง ๆ หรือกว้านซื้อข้าวจากชาวนาในราคาถูก ๆ เพื่อเอามาค้าหากำไรโดยเหตุที่การทำนาของคนไทยในสมัยโบราณจัดว่า เป็นอาชีพหลักและสำคัญส่วนใหญ่โบราณจึงเอาเรื่อง "ทำนา" มาผูกเป็นสุภาษิตความหมายทำนองเดียวกับ "รีดเลือดกับปู" ก็ได้

น้ำขึ้นให้รีบตัก สุภาษิตนี้มีความหมายว่า เมื่อมีโอกาสหรือได้จังหวะ ในการทำมาหากินหรือช่องทางที่จะทำให้ได้ผลประโยชน์แก่ตนแล้ว ก็ควรจะรีบคว้าหรือรีบฉวยโอกาสอันดีนี้เสีย อย่าปล่อยให้โอกาสหรือจังหวะเวลาให้ผ่านพ้นไปอย่างน่าเสียดาย สุภาษิตนี้เอาไปเปรียบกับอีกสุภาษิตที่ว่า "ข้าฯ ได้พำร่ำเล่มงาม" แล้วหากคุณไม่เข้าใจความหมายก็อาจจะทำให้พะวกพะวงใจอยู่บ้าง เพราะไม่รู้ว่าจะเชื่อสุภาษิตไหนดี อย่างไรก็ตามควรดูคำแปลความหมายของอีกสุภาษิตนั้นเสียก่อน

น้ำนิ่งไหลลึก สุภาษิตนี้มีความหมายว่า คนที่ดูภายนอกสงบเสงี่ยมหรือเป็นคนหมิ่น ๆ ไม่ค่อยพูดจา แต่มักจะเป็นคนมีความคิดฉลาด หรือทำอะไรได้แคล่วคล่องว่องไว เปรียบเหมือนน้ำที่ดูตอนผิวหนังที่สงบนิ่ง แต่ลึกลงไปข้างใต้นั้นกลับไหลแรง

น้ำน้อยยอมแพไฟ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า เปรียบได้กับอะไร ๆ ที่น้อยกว่ายอมแพ้แก่ฝ่ายที่มากกว่า เช่น น้ำน้อยก็ไม่พอจะดับไฟ หรือพวกที่มีกำลังน้อยกว่า ก็ยอมแพ้พวกที่มีกำลังมากกว่า

น้ำมาปลาгинมด น้ำลดมดกินปลา สุภาษิตนี้มีความหมายว่า โอกาสของใครหรือจังหวะดีของใคร ฝ่ายนั้นก็ยอมชนะความหมายอย่างเดียวกับคำว่า "ทีใคร" ทีมัน

ปลาใหญ่กินปลาเล็ก สุภาษิตนี้มีความหมายว่า คนที่มีอำนาจศักดิ์หรือเป็นใหญ่เป็นโตก็ย่อมข่มคนที่เป็นผู้น้อยกว่าได้หรือจะเปรียบเอาว่า คนที่มีกำลังมากกว่าก็ย่อมมีภาษีเหนือกว่าคนที่อ่อนแอได้ ตามหลักธรรมชาติทั่วไปที่ว่า "ปลาใหญ่กินปลาเล็ก" และ "ปลาเล็กตอดปลาน้อย" กินกันเป็นทอด ๆ ไป

ปั้นน้ำเป็นตัว สุภาษิตนี้มีความหมายมักใช้เป็นคำเปรียบเทียบกับคนที่พูดอะไรไม่เป็นเรื่องจริงหรือไม่มีมูล เรียกว่าคนโกหกหรือปั้นเรื่องราวเก่ง คือสามารถปั้นน้ำเหลว ๆ ให้เป็นตัวได้

ปิดทองหลังพระ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การทำอะไรที่สำคัญ ๆ แต่ไม่มีคนมองเห็นสิ่งที่ตนเป็นผู้ทำ จึงยอมจะไม่ได้รับการยกย่องชมเชยเท่าที่ควร เปรียบเอาการปิดทองหลังพระพุทธรูป ซึ่งมักจะไม่มีใครเห็นด้านหน้าก่อน

ฝนทั่งให้เป็นเข็ม สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การทำอะไรก็ตามแต่ จะต้องพยายามให้เต็มกำลังความสามารถของตนเอง หรือทำให้สำเร็จลงได้

แพ้เป็นพระ ชนะเป็นมาร สุภาษิตนี้มีความหมายว่า มาจากธรรมชาติที่สอนให้คนเรารู้จักอดกลั้นใจ หรือระงับยับยั้งความโกรธในการที่คิดจะสู้กับฝ่ายศัตรู มิให้เป็นเรื่องราวลุกลามใหญ่โตเกิดขึ้น โดยที่ฝ่ายผู้จักคิดอดกลั้นไม่ต่อกรด้วย ถึงจะเป็นผู้แพ้ก็ได้ชื่อว่า เป็นผู้ประเสริฐกว่าผู้ที่คิดจะทำร้ายเขาเพื่อเอาชนะ

มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า คนที่ไม่ช่วยเขาทำงานแล้ว ยังไปทำตัวให้เป็นที่กีดขวางเกะกะแก้งานของเขาก็ด้วย เพราะเมื่อเขาทำหรือเดินไปร่น้ำเวลานั่งเรือที่เขาพายอยู่ด้วยนั้น ก็ย่อมจะทำให้เท้าไปต้อนน้ำไว้ ทำให้เรือแล่นช้าลงอีก

ย่อมแมวขาย สุภาษิตนี้มีความหมายว่า เขาของไม่ตีมาตบแต่งเสียใหม่ แล้วเอามาหลอกลวงว่าของดี มูลของสุภาษิตคงมาจากการนิยมเลี้ยงแมวของคนไทยในสมัยก่อนที่มักตกแต่งแมวเลี้ยงของตนเอง ด้วยสีของขม้นบ้าง ปูนบ้าง ทำให้เป็นสีต่าง ๆ ก็ได้

ราชสีห์สองตัวอยู่ถ้ำเดียวกันไม่ได้ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า คนสองคนที่ต่างก็มีอำนาจ หรืออิทธิพลยิ่งใหญ่เท่ากัน ย่อมจะอยู่ร่วมกันไม่ได้ เพราะต่างฝ่ายก็ต่างจะแข่งรัศมีกันด้วย

เรือล่มในหนอง ทองจะไปไหน สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การที่จะต้องเสียอะไรไปสักอย่างแต่ไม่มีทางที่จะต้องสูญเปล่าแล้ว ก็ไม่ต้องวิตกทุกข์ร้อน ย่อมจะมีทางได้คืน เปรียบเหมือนเรือบรรทุกที่ไม่เกิดล่มในหนองเล็ก ๆ หรือ แคว ๆ ในวงจำกัด ทองก็คงจมอยู่ตรงนั้นไม่ไปไหนเช่นยอมลงทุนเสียเงินเสียทอง เพื่อแต่งงานกับคนมีเงินด้วยกัน ทุนที่ลงไปในการแต่งงานก็คงจะไม่สูญเปล่าเพราะทุนไปกองอยู่ด้วยกัน

ลูกไก่ในกำมือ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า อยู่ในอำนาจเหนือกว่าจะอย่างไรก็ได้ จะให้ตายหรือให้รอดก็ได้ ตามสุภาษิตเดิมว่า "ลูกไก่อยู่ในกำมือ จะบีบก็ตาย จะคายก็รอด"

ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น สุภาษิตนี้มีความหมายว่า ลูกย่อมไม่แตกต่างไปจากพ่อแม่แต่ถ้าพูดว่า "ลูกไม้หล่นไกลต้น" ความหมายก็อยู่ในลักษณะตรงกันข้าม แปลว่า ลูกที่มีนิสัยห่างไกลหรือแตกต่างกับพ่อแม่

วัวหายล้อมคอก สุภาษิตนี้มีความหมายว่า เมื่อเกิดเรื่องเกิดราวถึงขั้นเสียหายขึ้นเสียก่อน แล้วจึงค่อยมาคิดแก้ภายหลัง หรือไม่คิดหาทางป้องกันไว้แต่แรก ได้คิดก็ต่อเมื่อเกิดการเสียหายขึ้นแล้ว

สอนจระเข้ว่ายน้ำ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การชี้ทางหรือสอนให้คนที่เป็นอย่างอยู่แล้วให้เก่งหรือชำนาญขึ้นไปอีก แต่มักมุ่งหมายโดยเฉพาะถึงการสอน หรือแนะนำคนชั่วประพฤติไม่ดีส่วนมาก

สาวไส้ให้กากิน สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การที่เอาความลับหรือเรื่องไม่ดีของตนเองหรือของพี่น้องของตนไปเปิดเผยให้คนอื่นฟัง โดยไม่ได้ประโยชน์อะไรแก่ตนเองเลย

เส้นผมบังภูเขา สุภาษิตนี้มีความหมายว่า เรื่องที่ทำให้ต้องเสียเวลาคิดค้นหรือแก้ไขเกือบตาย แต่แท้จริงแล้วเป็นเรื่องที่มีปัญหาอยู่นิดเดียว ซึ่งมองข้ามไป เลยทำให้เป็นเรื่องใหญ่หรืออีกทางหนึ่ง หมายความว่าเอาเรื่องเล็กน้อยมาบังหน้าเสีย เพื่อหลอกให้อีกฝ่ายเข้าใจเขวไป จนเลยไม่ทันคิดว่าจะเป็นเรื่องใหญ่ที่เสียการ

เห็นช้างขี้ขี้ตามช้าง สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การแสดงความทะเยอทะยาน ใฝ่สูงเกินศักดิ์อยากจะทำตัวตามอย่างผู้สูงศักดิ์กับเขาบ้าง

เหยียบเรือสองแคม สุภาษิตนี้มีความหมายว่า คนที่ทำอะไรไม่ซื่อตรง และเป็นคนเห็น

แก่ประโยชน์ส่วนตัว แม้จะยื่นอยู่ข้างฝ่ายไหน ก็ยังละโมภไปเข้าด้วยอีกฝ่ายหนึ่ง อย่างมีเล่ห์เหลี่ยม โดยมุ่งแต่ประโยชน์ฝ่ายเดียว และการเอาตัวรอดเข้าไว้ก่อนอยู่เสมอ

หวานพืชหวังผล สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การลงทุนทำอะไรสักอย่างหนึ่ง ก็ย่อมจะต้องหวังผลประโยชน์ตอบแทน

อ้อยเข้าปากช้าง สุภาษิตนี้มีความหมายว่า สิ่งทีหูลุดลอยไปเป็นของคนอื่นแล้ว ก็ย่อมจะสูญหรือไม่มีทางจะได้คืนมาง่าย ๆ มักหมายถึงการที่เสียรู้หรือเสียประโยชน์ไปโดยถูกขงชิงหรือโดยความผิดพลาดอย่างหนึ่งอย่างใดแล้ว อย่างหวังจะได้กลับคืนมาที่เดียวกันเปรียบเหมือนอ้อยซึ่งเป็นอาหารโปรดของช้าง เมื่อตกเข้าไปอยู่ในปากช้างแล้ว "ยากที่จะจ้างออกมาได้"

เอาลูกคนอื่นมาหายใจ สุภาษิตนี้มีความหมายว่า อาศัยความคิดหรือแรงของคนอื่นมาทำงานให้ตน โดยไม่คิดว่าจะได้รับผลเต็มเม็ดเต็มหน่วยเท่ากับที่ตนเองทำหรือไม่ และมักจะไม่ไ้ผลดังที่ตนต้องการทีเดียวนัก

เอาใจเขามาใส่ใจเรา สุภาษิตนี้มีความหมายว่า การมุ่งให้คำหนึ่งว่า ควรจะมีความเห็นใจซึ่งกันและกัน หรือนึกถึงอกเขาอกเราบ้าง ว่าตัวเราจะรู้สึกอย่างไร ถ้าเขาทำอย่างนั้นกับเรา (เจื้อ สตะเวทิน. 2526)

เป็นชุดคำในสุภาษิตไทยที่แสดงถึงการเปรียบเทียบการเหตุการณ์ที่สามารถพบเจอในการดำรงชีวิต คำกล่าวเหล่านี้ถูกเอ่ยขึ้นมาแต่อดีตที่ มาจนสู่ปัจจุบัน ซึ่งคำในสุภาษิตเหล่านี้ได้สะท้อนสังคมจากการเปรียบเทียบ ผ่านการตีความหมายที่เตือนสติการใช้ชีวิตของความเปลี่ยนแปลงในสังคมได้เป็นอย่างดี

4. ความเปลี่ยนแปลงทางสังคม

การดำรงชีวิตของมนุษย์ด้วยการล่าสัตว์และการเก็บพืชผักนับว่าเป็นสังคมแบบแรกที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน ซึ่งจุดเริ่มต้นของมนุษย์ตั้งแต่อดีตที่ปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ดำรงชีพด้วยภูมิปัญญาอันชาญฉลาด สร้างวิถีการดำรงอยู่จนถึงปัจจุบัน

มนุษย์จึงเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีความเฉลียวฉลาด ที่สามารถสร้างสิ่งต่างๆ มาตอบสนองความต้องการของตนเอง มีความคิดที่ต้องการเอาชนะธรรมชาติ เมื่อเริ่มเข้าใจกระบวนการทางธรรมชาติแล้วมีความคิดที่จะควบคุมมันให้ได้ ผลเหล่านี้เป็นต้นความคิดให้มนุษย์พัฒนาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เมื่อสังคมแห่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก้าวข้ามมาซึ่มซบในสังคมเมืองปัจจุบัน วิทยาการสมัยใหม่ที่มีใช้เพียงตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางปัจจัย4แต่นำความสะดวกสบายในทุกด้านไม่ว่าจะเป็นทางด้านอุตสาหกรรม ที่ช่วยแบ่งเบาแรงงานมนุษย์ในการผลิตเครื่องอุปโภคบริโภคให้เพียงพอับความต้องการของมนุษย์หรือทางด้านการสื่อสารที่ย่อโลกให้เล็กลงสามารถติดต่อสื่อสาร

กับอีกซีกหนึ่งของโลกได้โดยไม่ต้องเดินทาง หรือจะเป็นทางด้านคมนาคม การเดินทางที่สะดวก ไม่ว่าจะเป็นรถยนต์ รถไฟฟ้า เครื่องบิน หรือจะเป็นการเดินทางทางน้ำเช่นเรือ ล้วนแล้วแต่เป็นชีวิตประจำวันที่พบเจอโดยความก้าวหน้านี้มีจุดเริ่มต้นในศตวรรษที่ 20 ดังที่ เกษม จันทรแก้ว ได้กล่าวไว้ว่า

ปีของศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นช่วงของการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างกว้างไกลมนุษยชาติสามารถใช้เทคโนโลยีที่สร้างขึ้น แล้วนำมาใช้สร้างสิ่งอำนวยความสะดวกในทุกรูปแบบ แต่ผลพวงที่ตามมาคือ การร่อยหรอและเสื่อมโทรมของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างหลีกเลี่ยงมิได้และสร้างความเครียดทางนิเวศวิทยา ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มคนหรือสังคม รวมไปถึงระดับประเทศ ในการเรียกร้องทรัพยากรธรรมชาติและ ความขัดแย้งจนทำให้เกิดมลพิษต่อสิ่งแวดล้อมซึ่งมีโอกาสพบได้ทั่วโลก บางภูมิภาคเกิดสงครามกลางเมืองและสงครามระหว่างประเทศ ภาวะดังกล่าวทำให้มีคำถามมากมายว่าสิ่งเหล่านั้นเกิดจากเทคโนโลยี หรือต้นเหตุเกิดจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเก็บเกี่ยวผลประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คำตอบที่ถูกก็คงจะเป็นไม่ใช่ทั้งหมด เพราะเทคโนโลยีบางประเภทก็มีได้สร้างปัญหามาจนทำให้เกิดการขัดแย้งกับธรรมชาติได้ บางประเภทมีการสร้างสิ่งที่ดีงามก็มาก อาจมีการนำเทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสมในบางกรณี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้นำเทคโนโลยีมาใช้ว่าใช้ได้ใช้อย่างเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งต้องพิจารณากันอย่างรอบคอบ แต่ตามทฤษฎีแล้ว แม้ว่าจะเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้ก็ตาม ก็ยังเกิดของเสียและมลพิษซึ่งอาจสร้างปัญหาใหญ่หลวงตามมา ยิ่งถ้าเป็นเทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสมด้วยแล้วย่อมสร้างปัญหาไม่มากนักน้อยให้กับสิ่งแวดล้อมอย่างแน่นอน (เกษม จันทรแก้ว. 2546: 200)

ปัญหาและผลกระทบเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ สิ่งต่างๆ ที่พบเจอในชีวิตประจำวันของเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพมหานคร

ดังที่ สมพงษ์ จิตระดับ สุอังคะวาทิน ได้ให้ความหมายของปัญหาของสังคมที่สามารถพบเจอในชีวิตประจำวันไว้ดังนี้

การที่กรุงเทพฯ มีจำนวนประชากรเข้ามาแออัดอยู่ร่วมกันมีทุกฐานะชีวิตความเป็นอยู่ต้องดิ้นรน บางกลุ่มมีฐานะดี รายได้สูง มีคุณภาพชีวิตที่เหมาะสม ในทางกลับกันอีกจำนวนไม่น้อยมีรายได้ต่ำหาเช้ากินค่ำมีปัญหาในเรื่องครอบครัวที่แตกแยก บุตรหลานขาดการสนับสนุนด้านการศึกษา จนนำไปสู่ปัญหาอันมากมายที่เกิดขึ้น เด็กและเยาวชนติดยาเสพติดมีผู้สมสู่สร้างความเดือดร้อน มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ขับรถมอเตอร์ไซด์ซิ่ง ยกพวกตีกันและอื่นๆ จนมีผลต่อเนื่องไปสู่ปัญหาอาชญากรรมและทำให้กรุงเทพฯ มีสภาพเสี่ยงอันตรายมากขึ้นตามลำดับ นอกจากนั้นกรุงเทพฯ ยังมีปัญหาที่รุนแรงแก้ไขได้ยากยิ่งไม่ว่าจะเป็นปัญหาการจราจรติดขัด น้ำท่วมสภาพแวดล้อมเสื่อมโทรม มีชุมชนแออัดกระจายอยู่ทั่วไป สถานบริการทางเพศมีอยู่ดาษดื่น ยาเสพติดขายได้ง่าย ฯลฯ (สมพงษ์ จิตระดับ สุอังคะวาทิน. 2550: 96)

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ได้ให้ความหมายของปัญหาของสังคมเชิงลบ ไว้ดังนี้

ซึ่งภาพลักษณ์ของเมืองใหญ่ที่ถูกมองในเชิงลบ กับสภาพความเป็นอยู่ที่ปัจจุบันนี้ที่หลีกเลี่ยงความสงบได้ยากในสังคม ทั้งปัญหาของการเมืองที่คงยากจะหาข้อยุติของพื้นที่อย่างเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพมหานครแห่งนี้ แม้ว่าปรากฏการณ์แบบเมืองใหญ่ จะได้รับการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมาก และอย่างต่อเนื่องทั้งในแวดวงการศึกษาการพัฒนา และในแวดวงอื่นๆก็ตามแต่เมืองในฐานะที่เป็นพื้นที่ / สถานที่ชนิดพิเศษแบบหนึ่ง (City as heterotopias) กลับยังมิได้รับความสนใจศึกษากันเท่าที่ควร ยิ่งไปกว่านั้น เมืองใหญ่มักถูกวาดภาพให้เป็น “ผู้ร้าย” (villain) มาโดยตลอด เช่นในแวดวงของนักอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มักมีแนวโน้มที่จะประมาทและดูแคลนสังคมเมืองว่าเป็นพื้นที่/สถานที่ที่ไม่น่าอยู่อาศัย เต็มไปด้วยปัญหาต่างๆตั้งแต่ปัญหาอาชญากรรม ความรุนแรงแบบต่างๆ สภาพแวดล้อมเป็นพิษ การจราจรติดขัด และความไร้น้ำใจของคนเป็นต้น (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2549: 168)

โดยสมพงษ์ จิตระดับ สุอังคะวาทิน ยังกล่าวอุปมาอุปมัยถึงปัญหาเยาวชนไว้ว่า

การที่เรามองกรุงเทพมหานครที่ล้อมรอบตัวเด็กอุปมาอุปมัย (Metaphor) เสมือนหัวหอมใหญ่ที่เป็นชั้นๆ ห่อหุ้มตัวตนของเด็กไทยที่อยู่ข้างในสุด เราจะพบเห็นว่าเด็กไทยของเรา กำลังถูกสร้างและหล่อหลอมให้เข้าสู่เส้นทางที่เสี่ยงและอันตราย อย่างยิ่ง บนโครงสร้างหลักของการผลิตคนไทยพันธุ์ใหม่ ยุคทุนนิยม โลกาภิวัตน์ บริโภคนิยม เพศเสรี ยาเสพติด กำลังกลายเป็นวิถีพื้นฐานของเด็กไทย เข้าไปทุกที่ (สมพงษ์ จิตระดับ สุอังคะวาทิน. 2550: 27)

จากความเปลี่ยนแปลงทางสังคม อำนาจทางวาทกรรมที่ถูกสร้างขึ้นจากกลุ่มอำนาจที่มีสิทธิ กำหนดว่าสิ่งนี้คือ อะไร ถูกหรือผิด สร้างวัฒนธรรมทางการตัดสินใจ ธีรยุทธ บุญมี ได้กล่าวถึงวาทกรรม จากหนังสือ Michel Foucault (มิเชล ฟูโกต์) ดังนี้

วาทกรรม หมายถึง กระบวนการสร้างความหมายโดยภาษาและสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ดำรงอยู่ในสังคม ประกอบกันเป็นความรู้ ความเข้าใจในเรื่องหนึ่งๆ ซึ่งส่งผลต่อการกำหนดว่าอะไรคือความรู้ ความจริง และอะไรไม่ใช่ วาทกรรมเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยสังคมทั้งโดยกลุ่มที่ครองอำนาจและกลุ่มที่ต่อต้านอำนาจ จัดเป็นเทคโนโลยี ทางอำนาจที่ถูกใช้ทั้งการเก็บกดปิดกั้น และจัดระเบียบวิถีชีวิตของคนในสังคม แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ถูกใช้เพื่อต่อต้านอำนาจ (Counter discourse) ต่อต้านระเบียบที่วาทกรรมหลักครอบงำอยู่ การวิเคราะห์วาทกรรมทำให้เห็นแง่มุมของอำนาจโดยเฉพาะในแง่มุมของความรู้ได้ละเอียดอ่อนยิ่งขึ้น เมื่อกวาทกรรมเป็นสิ่งที่ไม่สามารถอ้างได้ว่ามีผู้ผลิต

ผู้ควบคุมวาทกรรมอย่างชัดเจน อำนาจในแง่มุมมองของวาทกรรม เป็นอำนาจที่กระจายตัว แทรกซึมใน
แนวระนาบ เชื่อมต่ออย่างหลากหลาย ยากที่จะหาจุดกำเนิด จุดศูนย์กลางของการผลิตตั้งนั้นไม่ว่า
ผู้กระทำกรใดๆ ล้วนตกอยู่ภายใต้วาทกรรมหรือความสัมพันธ์อำนาจ

ในเรื่องความรู้และความจริงด้วยกันทั้งสิ้น ประเด็นของการวิเคราะห์วาทกรรม ไม่ได้อยู่ที่
คำพูดนั้นๆ เป็นจริงหรือเท็จ แต่อยู่ที่กฎเกณฑ์ชุดหนึ่งที่เป็นตัวกำกับให้การพูดนั้นๆ เป็นไปได้
มากกว่าจะเป็นเรื่องข้อเท็จจริง วาทกรรมจึงไม่ใช่เป็นเพียงผลลัพธ์ซึ่งเกิดจากการต่อสู้เพื่อ
เปลี่ยนแปลงระบบของการครอบงำ แต่วาทกรรมในตัวของมันเองนั้น คือการต่อสู้และการครอบงำ
ที่มีต่อรูปแบบและวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม (ธีรยุทธ บุญมี. 2551)

5. จุดเริ่มต้นของการเคลื่อนไหว

ความปรารถนา ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่มีมาช้านาน พอๆ กับจุดเริ่มต้นในการ
สร้างสรรค์งานศิลปะ ภาพวาดบนผนังถ้ำของคนในยุคหินที่เป็นภาพการล่าสัตว์ด้วยอาวุธโบราณ มีการ
พยายามเน้นให้เห็นความเคลื่อนไหวของภาพ ด้วยการพุ่งอาวุธเข้าหาสัตว์นั้น เช่นเดียวกับภาพสลัก
ของชาวกรีกโบราณ ที่เป็นภาพของเทพเจ้าและวีรบุรุษทั้งหลาย และการเขียนลวดลายขิงชาวโรมันที่
แสดงภาพมหาสงคราม ซึ่งมีทั้งการเดินทัพ ม้าศึก การสู้รบ การถ่ายทอดเรื่องราวออกมาเป็นภาพ
สามารถพบเห็นได้จากตำนานพื้นบ้านและเทพนิยายทั่วไป กระทั่งถึงศตวรรษที่ 19 เมื่อมีการประดิษฐ์
คิดค้นสิ่งๆ ที่เรียกว่า “ภาพยนตร์” ในเวลานั้นเอง ความพยายามที่จะเล่าเรื่องด้วยภาพในรูปแบบของ
ภาพยนตร์แอนิเมชันก็ดูจะมีความเป็นไปได้ขึ้นมา

นักประดิษฐ์ทั้งหลายทั้งที่อยู่ทางฝั่งยุโรปและอเมริกา ต่างพากันทดลองหาวิธีการบันทึกภาพ
จากชีวิตจริง และสร้างภาพที่สามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนมีชีวิต และบุคคลแรกที่สามารถประยุกต์การ
ถ่ายภาพนิ่งให้เป็นภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์ได้ ก็คือ เอ็ดเวิร์ด มายบริดจ์ ช่างภาพชาวอังกฤษ ซึ่ง
ศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์และสัตว์ เขาใช้กล้องถ่ายภาพนิ่ง 24 ตัวตั้งเรียงกัน เพื่อถ่ายภาพขณะที่ม้ากำลัง
วิ่ง ภาพที่ได้ออกมาซึ่งเป็นชุดของภาพนิ่งที่ถ่ายอย่างต่อเนื่องแสดงให้เห็นว่า เมื่อนำภาพเหล่านั้นมา
จัดเรียงและมองผ่านอย่างรวดเร็ว มันก็สามารถทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้

นอกจากนั้นยังมีการทดลองนำของเล่นมาถ่ายเป็นภาพเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิต หลักฐาน
เก่าแก่ที่สุดชิ้นหนึ่งที่ถูกค้นพบ คือสิ่งประดิษฐ์ในปี 1825 ที่เรียกว่า Thaumatrope ของ
ดร.จอร์จ ไอร์ตัน ปาร์ริส ซึ่งเป็นแผ่นกระดาษวงกลมสองด้าน ด้านหนึ่งเขียนรูปนก ส่วนอีกด้านหนึ่ง
เขียนรูปกรงนก เมื่อร้อยเชือกผ่านกระดาษแล้วหมุนเป็นกรวยและดึงเชือกออก ภาพที่ปรากฏจะ
กลายเป็นภาพนกที่อยู่ในกรง

อีกเจ็ดปีต่อมา โจเซฟ พลาตู นักฟิสิกส์ชาวเบลเยียม ได้คิดค้นเครื่อง Phenakistiscope ซึ่งนำแผ่นภาพทาเรียงเป็นวงกลมในเครื่องมือที่มีรูปร่างเหมือนกังหันลมของเล่น แล้วหมุนเครื่องนั้นก็จะมีมองเห็นภาพจากแผ่นภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง

ในปี 1895 หรือสามปี สองพี่น้อง ลอว์เรนซ์ กับ หลุยส์ ลูมิแอร์ ก็ได้สร้างสิ่งประดิษฐ์อันเป็นจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญแห่งโลกภาพยนตร์ ทั้งสองสร้างกล้องที่เรียกว่า Cinematography ซึ่งเป็นทั้งเครื่องถ่ายภาพและฉายภาพในเวลาเดียวกัน กล้องของลูมิแอร์มีขนาดเล็กและเบา สามารถเคลื่อนย้ายได้สะดวก พวกเขาถ่ายภาพที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น ภาพคนงานเดินออกจากโรงงาน ภาพรถไฟฟ้าจอดเทียบที่สถานี ลูมิแอร์บันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริง หนึ่งของพวกเขาจึงถือเป็นจุดเริ่มต้นของงานในสไตล์สะท้อนภาพความจริง (realism) สิ่งประดิษฐ์ของพี่น้องลูมิแอร์ สร้างความตื่นตัวให้กับวงการภาพยนตร์ได้อย่างมาก ขณะที่วงการแอนิเมชันก็มีการพัฒนาการไม่น้อยไปกว่ากัน มีการทดลองทำหนังแอนิเมชันด้วยเทคนิคต่างๆ มากมาย

เมื่อเทคนิคพิเศษด้านภาพถูกพัฒนาให้รู้จุดหน้า ก็ย่อมส่งผลให้วงการแอนิเมชันมีความคึกคักไปด้วย มีการริเริ่มทดลองนำเทคนิคแปลกๆ ใหม่ๆ เขามาใช้ เพื่อส่งผลในแง่ความแปลกและน่าอัศจรรย์ของผลงาน เทคนิคของ งานแอนิเมชันที่ใช้กันโดยทั่วไปมีหลักการง่ายๆคือ ถ่ายภาพ แล้วหยุดกล้อง แล้วเปลี่ยนภาพ แล้วถ่ายต่อ แล้วหยุดกล้องเพื่อเป็นการเปลี่ยนภาพอีกครั้ง เป็นเช่นนี้เรื่อยไปจนกว่าจะจบฉากและทำต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าจะจบเรื่อง ดังนั้นในการทำหนัง แอนิเมชันความยาวหนึ่งนาทิจึงอาจต้องใช้เวลาแรมเดือน และใช้ภาพหลายร้อยหลายพันภาพเลยทีเดียว

ในยุคแห่งการพัฒนานี้ความเคลื่อนไหวที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นผู้สร้างตำนานการ์ตูนแอนิเมชันให้มีชีวิตโลดแล่นบนจอภาพอย่าง Walt Disney ดิสนีย์ทำงานเป็นคนรับจ้างเขียนการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก ก่อนมุ่งหน้าไปสู่ฮอลลีวูดในปี 1923 ขณะมีอายุได้ 22 ปี เขาต่อสู้และฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆมากมาย จนในที่สุดบริษัทสร้างหนังการ์ตูนตามความฝันของเขาก็กลายเป็นความจริงขึ้นมาพร้อมๆ กับการ สร้างตัวละครที่เป็นขวัญใจเด็กตลอดกาลอย่าง มิกกี้ เมาท์, โดนัล ดัก, กูฟฟี และ พลูโต ละครเหล่านี้มีบทบาทในการ์ตูนสั้นชุด Mickey Mouse และ Silly Symphony ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาเทคนิคของแอนิเมชันในเวลาต่อมา

ในปี 1928 การ์ตูนมิกกี้ เมาท์ เรื่องที่สาม คือ Steamboat Willie ถูกสร้างออกมาเป็นการ์ตูนเสียงในฟิล์มเรื่องแรกของโลก และต่อมาเรื่อง Flower and Tree ในชุด Silly Symphony ก็ได้กลายเป็นหนังการ์ตูนสีเรื่องแรก ส่วน The Tree Little Pigs เป็นการวางบรรทัดฐานของการเล่าเรื่อง สร้างคาแรคเตอร์ และการวางดนตรีประกอบสำหรับการ์ตูนขนาดสั้น และใน The Goddess of Spring มีการวาดภาพการ์ตูนถอดแบบคนจริง ซึ่งยังไม่เคยมีการทำอย่างจริงจังมาก่อน

ความก้าวหน้าครั้งสำคัญที่ต้องบันทึกไว้ในหน้าประวัติศาสตร์ของวงการแอนิเมชัน คือ Snow White and the Seven Dwarfs การ์ตูนแอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของโลก ซึ่งจัดฉายรอบปฐมทัศน์เมื่อวันที่ 21 ธันวาคม 1937 ถือเป็นผลงานการ์ตูนเรื่องยิ่งใหญ่ที่ลงทุนมหาศาล โดยเฉพาะเมื่อเทียบว่ามันเป็นผลงานที่สร้างขึ้นในยุคเศรษฐกิจตกต่ำ Snow White and the Seven Dwarfs ใช้เวลาในการสร้างเกือบสี่ปี ใช้ผู้ร่วมงานกว่า 750 คน ในจำนวนนี้เป็นนักทำแอนิเมชัน (animator) 32 คน ผู้ช่วยนักทำแอนิเมชัน 102 คน ผู้วาดรายละเอียดเชื่อมงานของนักทำแอนิเมชัน (In-between) 107 คน นักทำเลย์เอาต์ 20 คน นักเขียนภาพฉาก 25 คน นักทำแอนิเมชันส่วนเทคนิคพิเศษ (ได้แก่ภาพควัน เมฆ ผ่น และอื่นๆ) 65 คน ผู้เชี่ยวชาญการทดลองหมึก และระบายสีบนแผ่นเซลลูลอยด์อีก 158 คน และดนตรีประกอบที่บรรเลงโดยนักดนตรีถึง 80 คน แอนิเมชันความยาว 80 นาที เรื่องนี้จึงมีการเขียนภาพขึ้นมานับล้านภาพ แต่ภาพที่นำมาใช้จริงนั้นมีประมาณ 250,000 ภาพ

ถึงแม้ว่า วอลท์ ดิสนีย์จะจบชีวิตลงแล้ว แต่สตูดิโอดิสนีย์ก็ยังคงสร้างผลงานแอนิเมชันออกมาอย่างต่อเนื่อง หากทว่ามึนน้อยเรื่องนักที่จะประสบความสำเร็จด้วยดี เหมือนอย่างในยุคสมัยแห่งความรุ่งเรืองเมื่อครั้งอดีต จนกระทั่งในปี 1989 เมื่อสตูดิโอดิสนีย์ ผลิตผลงานเรื่อง The Little Mermaid ออกมา จึงเป็นการเรียกบรรยากาศเดิมๆ ของยุคการ์ตูนคลาสสิกให้กลับคืนมาอีกครั้ง ด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปและเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ทำให้อุปสรรคต่างๆ ของการทำงานแอนิเมชันถูกก้าวข้ามไปได้ได้ง่ายดาย เมื่อคอมพิวเตอร์เริ่มเข้ามามีบทบาทในการสร้างงานแอนิเมชันยุคใหม่ ผลก็คือนอกจาก The Little Mermaid จะให้ภาพที่สดใสงดงามมากกว่าแอนิเมชันในยุคเดิมแล้ว การเคลื่อนไหวของกล้องก็ยังคงดูแปลกตาและน่าตื่นตื้นเต้นกว่าเดิมมากมาย

เป็นที่น่าสังเกตว่า แอนิเมชันยุคใหม่มักจะมีฉากเด่นของเรื่องที่จะทำให้ผู้ชมจดจำไม่รู้ลืม เช่น ฉากสัตว์ได้นำพากันวิ่งระบำใน The Little Mermaid ฉากเต็นรำในท้องโรงของเบลล์กับเจ้าชายอสูรใน Beauty and the Beast และสำหรับ Aladdin ฉากเด่นที่วีนีคองหนีไม้ฟัน ฉากที่อลาดินพาเจ้าหญิงจัสมินนั่งชมวิเศษล่องลอยไปยังสถานที่ต่างๆ ที่ให้ความรู้สึกเคลิบเคลิ้มเหมือนฝัน ซึ่งบรรยากาศเหล่านี้คงหาดูได้เฉพาะในงานแอนิเมชันเท่านั้น

สตอปโมชัน (Stop motion)

การบุกเบิกทางแอนิเมชันแบบหุ่น ในขณะที่คนส่วนใหญ่รู้จักหนังแอนิเมชันสองมิติจากผลงานของสตูดิโอใหญ่ๆ อย่างดิสนีย์ หนทางการพัฒนาของแอนิเมชันแบบสามมิตินั้น ก็ดำเนินไปอย่างเงียบๆ โดยอาศัยการทดลองสร้างสรรค์จากนักทำหนังที่มีใจรักและศิลปินเสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งแอนิเมชันสามมิตินั้น แบ่งออกได้เป็นสองเทคนิคใหญ่ๆ คือ การใช้หุ่น (puppets) และโมเดลที่สร้างจากวัสดุคล้ายดินน้ำมัน (clay) ซึ่งทั้งสองเทคนิคนี้ ก็มีความก้าวหน้าไปเกือบจะพร้อมๆ กัน เนื่องจากนักทำหนังแอนิเมชันส่วนใหญ่มักอาศัยหลายเทคนิคในการสร้างงานแอนิเมชันขึ้นหนึ่งๆ สำหรับ

บุคคลแรก ที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้สร้างสรรค์แอนิเมชันสามมิติด้วยเทคนิคหุ่นนั้น ตามสถิติยังคงไม่แน่นอน แต่ที่น่าจะเป็นไปได้มากที่สุด คือ นักทำหนังชาวอังกฤษ อาเธอร์ เมลเบิร์น คูเปอร์ ซึ่งทดลองสร้างหนังแอนิเมชันด้วยเทคนิคสตอปโมชันมากมาย รวมทั้งยังเป็นผู้ให้กำเนิดหนังโฆษณาที่เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของโลก คือ Matches: And Appeal ซึ่งใช้ก้านไม้ขีดเป็นหุ่นในการเคลื่อนไหว และในการถ่ายทำภาพยนตร์สตอปโมชันของเขาในฉากกลางแจ้ง ผลจากแสงแดดที่เปลี่ยนทิศทางไปเรื่อยๆ ทำให้อาเธอร์ได้ค้นพบความงามของแสงเงาที่แปลกประหลาด ซึ่งเขาได้ใช้ประโยชน์จากมันในงานชิ้นต่อมา อาทิ Cinderella (1912) และ The Toymaker's Dream (1913) ซึ่งใช้ของเล่นเด็กเป็นหุ่นและตัวละครหลัก

สตอปโมชัน (Stop motion) เป็นแอนิเมชันที่แอนิเมเตอร์ต้องสร้างส่วน ประกอบต่างๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่นนอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษหรือแผ่นเซล และยังคงต้องยอมเมื่อยมือขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิดๆ แล้วใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมๆ สตอปโมชันมีเทคนิคทำได้หลากหลาย เช่น

เคลย์แอนิเมชัน (Clay animation –เรียกย่อๆ ว่า เคลย์เมชัน / claymation)

คือแอนิเมชันที่ใช้หุ่นซึ่งทำจากดินเหนียว ขี้ผึ้ง หรือวัสดุใกล้เคียง โดยใส่โครงลวดไว้ข้างใน เพื่อให้ดัดท่าทางได้

คัตเอาต์แอนิเมชัน (Cutout animation)

สมัยก่อนแอนิเมชันแบบนี้ทำโดยใช้วัสดุ 2 มิติ (เช่น กระดาษ, ผ้า) ตัดเป็นรูปต่างๆ และนำมาขยับเพื่อถ่ายเก็บไว้ทีละเฟรม แต่ปัจจุบันใช้วิธีวาดหรือสแกนภาพเข้าไปขยับในคอมพิวเตอร์ได้เลย

กราฟฟิกแอนิเมชัน (Graphic animation)

เป็นอีกเทคนิคที่น่าสนใจไม่เบา เกิดจากการนำกล้องมาถ่ายภาพนิ่งต่างๆ ที่เราเลือกไว้ (จะเป็นภาพจากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ฯลฯ ก็ได้) ทีละภาพ ทีละเฟรม แล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันเหมือนเทคนิคคอลลาจ (collage – ประติด) โดยอาจใช้เทคนิคแอนิเมชันแบบอื่นมาประกอบด้วยก็ได้

โมเดลแอนิเมชัน (Model animation)

คือการทำตัวละครโมเดลขึ้นมาขยับ แล้วซ้อนภาพเข้ากับฉากที่มีคนแสดงจริงและแบ็คกราวด์เหมือนจริง

แอนิเมชันที่เล่นกับวัตถุอื่น ๆ (Object animation)

ไม่ว่าจะเป็นของเล่น หุ่น ตุ๊กตา ตัวต่อเลโก้ ฯลฯ อะไรก็ตามที่ไม่ใช่วัสดุซึ่งดัดแปลงรูปร่างหน้าตาได้แบบดินเหนียว

พิกซิลเลชั่น (Pixilation)

เป็นสตอปโมชันที่ใช้คนจริงๆ มาขยับท่าทางทีละนิดแล้วถ่ายไว้ทีละเฟรม เทคนิคนี้เหมาะมาก ถ้าเราทำแอนิเมชันที่มีหุ่นแสดงร่วมกับคนและอยากให้ทั้ง หุ่นทั้งคนดูเคลื่อนไหวคล้ายคลึงกัน

6. ประวัติของแอนิเมชัน

แอนิเมชันก็คือ ภาพที่ถูกปรุงแต่งให้สามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนมีชีวิต ไม่ว่าจะเป็นภาพสองมิติ (มีเฉพาะด้านกว้างและด้านกว้าง) หรือสามมิติ (มีทั้งด้านกว้าง ยาว และลึก) แอนิเมชันยุคแรกเริ่ม มักใช้เทคนิควาดภาพสองมิติลงบนเซลล์ (หรือแผ่นโปร่งแสง ซึ่งสามารถใช้เป็นฉากหลังในการวาดภาพหรือถ่ายภาพได้) หรืออาจวาดลงบนแก้ว หรือแผ่นฟิล์มโดยตรงเลยก็มี ส่วนแอนิเมชันสามมิตินั้นพัฒนาขึ้นในภายหลัง โดยอาจใช้เทคนิคหุ่นกระบอก หรือโมเดลที่ออกแบบขึ้นมาให้เคลื่อนไหวได้ นอกจากนั้นแอนิเมชันสามมิตียังสามารถใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาช่วยในการสร้างภาพเคลื่อนไหวให้ดูเหมือนจริงราวกับมีชีวิต ซึ่งนับเป็นการขยายพรมแดนของแอนิเมชัน ให้กว้างขวางออกไปไม่มีที่สิ้นสุด

ภาพยนตร์หรือหนังเป็นรูปแบบหนึ่งของภาพลวงตา โดยใช้หลักการที่เรียกว่า “ความต่อเนื่องของการมองเห็น” หรือ persistence of vision ซึ่งเป็นหลักการที่อธิบายว่า ดวงตาของมนุษย์สามารถจดจำภาพที่เห็น แม้แต่เพียงชั่วเสี้ยวเสี้ยววินาที ดังนั้น ภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว ภาพๆ หนึ่งจึงถูกแทนที่ด้วยอีกภาพหนึ่งที่มีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย และเมื่อนำภาพเหล่านี้มาจัดเรียงกันอย่างต่อเนื่อง ก็จะทำให้เห็นการเคลื่อนไหวปรากฏขึ้น แต่ที่จริงสิ่งที่เรามองเห็นในขณะดูหนัง ไม่ใช่ภาพเคลื่อนไหว หากแต่เป็นชุดของ ภาพนิ่ง ที่ฉายไปบนจอ ด้วยความเร็วสูงในอัตรา 24 ภาพต่อวินาที ซึ่งเร็วพอที่จะลวงตาคนเราได้

หนังแอนิเมชันจะต้องสร้างตัวละครและฉากขึ้นเท่านั้น แม้แต่ทิศทางและการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือของกล้อง รวมทั้งระยะใกล้ไกลของภาพในแต่ละฉากแต่ละตอน ก็ต้องถูกกำหนดเอาไว้อย่างชัดเจนด้วยเช่นกัน ดังนั้น แอนิเมชันจึงเป็นงานศิลปะที่ต้องใช้ทักษะและความสามารถในเชิงสร้างสรรค์อย่างสูง และมีกระบวนการผลิตที่ยุ่งยากซับซ้อน ขณะเดียวกันนักทำหนัง แอนิเมชันจึงต้องมีความอดทน และเชื่อมั่นในผลงานที่ตนกำลังสร้างด้วยเช่นกัน

7. การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

7.1 ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันใช้กลวิธีของการผลิตงานภาพยนตร์มาปรับใช้โดยอาศัยการเปลี่ยนตัวละครจากบุคคลมาเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นด้วยเทคนิคและรูปแบบที่มีความหลากหลายจึง

ยกตัวอย่างเนื้อหาในหนังสือ “นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ” ของรักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม ปัจจุบันที่สำคัญต่อการสร้างภาพยนตร์

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม ได้กล่าวถึงปัจจัยสำคัญ 10 ประการ สำหรับปฏิบัติการถ่ายทำภาพยนตร์ที่ต้องคำนึงถึงมีดังนี้

1. ตำแหน่งกล้อง (Camera placement)

ผู้กำกับมีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการวางตำแหน่งกล้อง คือกำหนดตำแหน่งกล้อง ดังนั้นผู้กำกับต้องถามตัวเองเสมอว่าในฉากนั้นๆ ควรให้เป็นมุมมองจากใครและกำลังมองใครอยู่ เช่นเป็นมุมมองของตัวละครหลัก หรือเป็นมุมมองของผู้เล่าเรื่อง หรือใครบางคนที่ไม่รู้จัก และมุมมองนี้สามารถกลับไม่กลับมาได้ในแต่ละฉาก เป็นมุมมองแทนสายตาหรือเป็นมุมเฝ้ามองเหตุการณ์ซึ่งภาพระยะไกลส่วนใหญ่เป็นมุมมองเฝ้ามองเหตุการณ์ เหมาะสำหรับมุมมองของคนเล่าเรื่อง ส่วนภาพระยะใกล้มักเป็นมุมมองแทนสายตา ในฉากที่ต้องการความเร้าใจมักใช้ 2 มุมนี้ตัดสลับกันไปมาการใช้มุมผ่านไหล่สำหรับให้ตัวละครพูดสนทนากันให้ความรู้สึกมุมมองแทนสายตาอย่างรุนแรงได้การวางตำแหน่งกล้องส่วนใหญ่แล้วมักวางในระดับสายตา ซึ่งเป็นระดับเดียวกับคนดูใช้มองกันในชีวิตประจำวัน ส่วนระดับที่ผิดแผกไปจะให้ความรู้สึกทางอารมณ์ที่รุนแรง เช่น ภาพ มุมสูงหรือมุมต่ำสุดๆ (ศึกษาเพิ่มเติมเรื่องมุมกล้องในบทที่ 6) อย่างไรก็ตาม การกำหนดตำแหน่งของกล้องต้องถามตัวเองอยู่เสมอว่า ตำแหน่งกล้องถูกต้องสามารถเล่าเรื่องได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ และเรามองเห็นสิ่งที่เราต้องการเห็นหรือไม่

2. องค์ประกอบภาพ (Composition of shot)

การจัดองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์มีลักษณะเหมือนกับภาพเขียนแต่สิ่งที่ได้จากความมหัศจรรย์ของกล้อง คือทำให้ปัจจัยองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหวและตัวประกอบภาพเองก็เคลื่อนไหวด้วย ซึ่งการเคลื่อนไหวนี้มีผู้กำกับเป็นผู้ควบคุม โดยกำหนดตำแหน่งตัวละคร วัตถุฉากต่างๆ ในกรอบภาพเป็นตัวดึงดูดจุดสนใจจากสายตาคนดูใช้ภาพและเสียงเพื่อควบคุมทิศทางสายตาของคนดูอีกด้วยนอกจากนี้ภายในกรอบภาพยนตร์มี 2 มิติ คือ ด้านกว้างและยาว ฉะนั้นผู้กำกับจึงสร้างภาพให้เกิดความลึก โดยจัดองค์ประกอบภาพให้มีพื้นหน้าและพื้นหลัง ผู้กำกับยังสร้างให้คนดูสามารถจินตนาการภาพออกไป หรือ Extending the frame เช่น คนดูได้ยินเสียงมาควบอยู่นอกเฟรมและค่อยๆ ดึงขึ้นจนเห็นตัวม้าเข้ามาในเฟรม เป็นต้น

3. ขนาดภาพ (Size of shot)

องค์ประกอบของเฟรมมีความสัมพันธ์โดยตรงกับขนาดภาพและขนาดของภาพขึ้นอยู่กับความยาวโฟกัสของเลนส์ที่ใช้ส่วนความยาวโฟกัสของเลนส์ก็มีอยู่หลายระยะ ฉะนั้นการเลือกใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสต่างกันก็จะให้ได้ขนาดภาพแตกต่างกันไปด้วยขนาดของภาพในภาพยนตร์มีใช้กันอยู่ 3 ลักษณะกว้างๆ คือ ภาพใกล้ ภาพปานกลาง ภาพไกล ซึ่งขึ้นอยู่กับเลือกใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสต่างๆ

4. การจัดแสง (Lighting)

การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องขององค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียนภาพด้วยแสง แสงและเงาสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ เช่น การจัดแสงที่มีแสงที่บอบบางบอกถึงความลึกซึ้งซับซ้อนในภาพยนตร์ ส่วนในภาพยนตร์ตลกเบาสมองมักใช้การจัดแสงที่สว่างในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีการจำกัดแสงที่เป็นรูปแบบประดิษฐ์แต่งเติมเพิ่มการรับรู้ทางด้านอารมณ์ หรือการจัดแสงให้เป็นธรรมชาติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้กำกับและผู้กำกับภาพจะสร้างสรรค์ออกมา เมื่อกำหนดรูปแบบของการจัดแสงจึงเป็นหน้าที่ของผู้กำกับภาพที่ต้องรักษารูปแบบการจัดแสงให้มีความสม่ำเสมอในภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่องลักษณะของแสงส่วนใหญ่ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์มี 2 ลักษณะ คือ แสงเข้ม (Hard light) คือแสงที่มาจากแหล่งแสงกระทบกับ Subject โดยตรงเกิดแสงและเงาตัดกันรุนแรงทำให้ภาพมีความแข็งกระด้าง และแสงนุ่ม (Soft light) คือ แสงที่ผ่านการกรองด้วยผ้าหรือกระดาษกรองแสง หรือเป็นแสงที่ไม่กระทบกับ Subject โดยตรง แต่ผ่านการสะท้อนแสง เป็นต้น ผลทำให้ได้ภาพที่มีแสงและเงาตัดกันอย่างแผ่วเบาทำให้ภาพนุ่มนวลขึ้นวิธีการวางตำแหน่งโคมไฟมีอยู่ 3 ตำแหน่งสำคัญที่มีชื่อเรียกต่างกันคือ

1. ไฟหลัก หรือ Key light ซึ่งเป็นแหล่งไฟหลักที่แรงที่สุดในการส่อง Subject
2. ไฟเสริม หรือ Fill light เป็นแสงไฟที่อ่อนกว่าอาจเป็นแสงที่ได้จากการสะท้อนของไฟหลัก หรือเป็นแสงที่ผ่านการกรองให้นุ่มหรืออ่อนลงให้รายละเอียดในส่วนเงามืดของแสงไฟหลัก
3. ไฟหลัง หรือ back light เป็นไฟที่มาจากด้านหลัง ทำให้เกิดแสงที่บริเวณขอบรอบๆ ของ Subject ให้เห็นรูปทรงและแยกออกมาจากพื้นหลังทำให้เกิดความลึกของภาพขึ้นตำแหน่งของไฟที่กล่าวมานี้เป็นเพียงพื้นฐานในการวางตำแหน่งโคมไฟเพื่อการจัดแสงแต่ในทางปฏิบัติแล้วมีรายละเอียดมากมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้กำกับภาพหรือตากล้องที่จะเพิ่มหรือลดรายละเอียดลงเพื่อให้ได้ตรงกับอารมณ์ของแต่ละฉาก อย่างไรก็ตาม การจัดแสงเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ผู้กำกับภาพหรือตากล้องมักมีวิธีการจัดแสงโดยจะตั้งคำถามให้กับตัวเองเสมอคือ

1. ต้องการภาพอารมณ์ไหน
2. ต้องการแสงสว่างมาก (High key) แบบภาพเขียนของ Whitlirt หรือของ Degas หรือ Caravaggio เป็นต้น
3. ต้องการแสงเงาตัดกันสูงหรือต่ำ (High หรือ Low Contrast)
4. ต้องการให้ฉากนั้นมีเงาแข็งตัดกันรุนแรงหรืออ่อนนุ่มกลมกลืน
5. ต้องการวางโคมไฟหลักอยู่ในระดับสายตา ระดับสูง ระดับต่ำหรือระดับใด
6. ต้องการจัดแสงอย่างไร ให้มาจากด้านหน้า ด้านหลัง Subject หรือให้สว่างแคบๆ จำกัดบริเวณหรือโดยรวมแล้วให้สว่างกว้างๆ ทุกจุด
7. ควรใช้โคมไฟประเภทไหนที่เหมาะสมกับฉากนั้น
8. แสงธรรมชาติในฉากนั้นคืออะไร
9. ฉากนั้นเป็นเวลาเท่าใด

10. โคมไฟประเภทใดที่เหมาะสมสำหรับการจัดแสงจริงในฉาก
11. ระดับความเข้มของแสงเท่าไร
12. ทิศทางของแสงมาจากที่ใด
13. น้ำหนักของแสงเท่าไร
14. สามารถรักษาความต่อเนื่องของน้ำหนักแสงระหว่างช็อต ต่อ ช็อตได้ อย่างไร

สำหรับการจัดแสงภายนอกนั้นส่วนใหญ่มักใช้แสงจากดวงอาทิตย์เป็นหลัก เพราะมีความสว่างกับการถ่ายทำ แต่แสงอาทิตย์มีความไม่แน่นอนและสม่ำเสมอ มีความเข้มและอ่อนแตกต่างกันซึ่งมีผลต่อแสงและเงาในภาพ เมื่อใดก็ตามที่มีเมฆบังก็จะทำให้แสงอ่อนนุ่มลง เมื่อเมฆผ่านไปแสงสว่างก็จะกลับมา บางครั้งจำทำให้เสียเวลารอคอย ดังนั้นวิธีแก้ปัญหาจึงควรมีผ้ากรองแสงขนาดใหญ่ (Silks) ซึ่งเตรียมไว้ใช้กรองเมื่อมีแสงอาทิตย์ที่แรงทำให้แสงและเงานุ่มนวลขึ้น ก็จะทำให้เราสามารถทำงานที่ต่อเนื่องไปได้ ส่วนการจัดแสงภายในก็มักมีปัญหาแตกต่างกันในแต่ละฉากของสถานที่ ถ้าหากถ่ายในเวลากลางวันแสงจากภายนอกและแสงภายในมีความเข้มไม่เท่ากันและยังเปลี่ยนทิศทางอยู่ตลอดเวลาจึงควรใช้ไฟส่องมาจากทางหน้าต่างและจัดแสงภายในให้มีความสมดุลกันกับภายนอกและถ้าหากเป็นฉากกลางคืนต้องพิจารณาว่าแสงไฟธรรมชาติส่วนใหญ่มาจากทิศทางใด จากด้านนอก เช่น แสงจากเสาไฟฟ้า แสงจากนีออน บิลบอร์ดขนาดใหญ่ หรือแสงมาจากภายในบ้านเอง จากนั้นค่อยอัดเสียงเลียนแบบทิศทางตามธรรมชาติของมัน

5. การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์มีรูปแบบหรือสไตล์เช่นเดียวกัน เมื่อเราตัดสินใจรูปแบบของการเคลื่อนกล้องแล้วควรเป็นแบบนิ่งๆ เรียบง่าย หรือเคลื่อนไหวหรือหวานแนว แอ็คชั่น หรือ 2 รูปแบบผสมผสานกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแนวและเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ส่วนใหญ่ในภาพยนตร์มักจะใช้การเคลื่อนไหวปานกลางที่สามารถรักษาการเล่าเรื่องให้ดำเนินต่อไป ไม่หรือหวานมาก เพราะอาจทำให้เบี่ยงเบนความสนใจของคนดูไปที่การเคลื่อนไหวมากกว่าเนื้อเรื่องได้ หรือไม่ใช่การถ่ายยาวที่มากเกินไปจนคนดูรู้สึกอึดอัดได้

ลักษณะการเคลื่อนไหวของกล้องได้แก่

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

เรือ เป็นต้น

6. การตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อภาพยนตร์นั้นต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละช็อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือ จะตัดตรงไหนและจะต่อเข้ากับภาพอะไร นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงการเชื่อมต่อภาพด้วยวิธีอะไร เช่น ตัดชนกันธรรมดา การใช้ภาพจางซ้อน จางเข้า/จางออก หรือการกวาดภาพ (wipe) เป็นต้น

7. การถ่ายคลุ่ม (Coverage)

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

8. ความต่อเนื่อง (Continuity)

ภาพยนตร์เกิดจากช็อตต่างๆ ที่นำมาเรียงตัดต่อเข้าด้วยกัน ดังนั้น การถ่ายทำให้ภาพมีความต่อเนื่อง วิธีที่ดีที่สุดคือการถ่ายทวนซ้ำแอ็คชั่น หมายถึง แสดงซ้ำแอ็คชั่นในทำนองของช็อตที่จะตัดต่อเข้าหากัน ต่อจากนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้ลำดับภาพว่าจะตัดท้ายคัทออกแล้วต่อด้วยหัวคัทในช็อตถัดมาหรือตัดหัว คัทที่ตามมาออกแล้วต่อด้วยท้ายคัทก่อนหน้าให้มีความต่อเนื่องกัน อย่างไรก็ตามนอกจากนี้การถ่ายทำยังต้องรักษากฎ 180 องศา ซึ่งเป็นหลักพื้นฐานสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์ที่สามารถควบคุมทิศทางเคลื่อนที่ของตัวผู้แสดงหรือป้องกันการกลับซ้ายขวาของSubject ในเฟรมที่ช็อตต่อเนื่องกันได้การรักษาความต่อเนื่องของภาพยังอาจใช้วิธีตัดต่อภาพที่คล้ายหรือเหมือนกัน ด้วยรูปทรงของภาพหรือใช้ทิศทางมุมมองของผู้แสดงเป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก ซึ่งอยู่คนละเวลาสถานที่กันได้นอกจากนี้ยังใช้เสียงในการเชื่อมภาพแต่ละฉากเข้าด้วยกันได้ เช่น เสียงบรรยาย ในภาพยนตร์สารคดีเสียงพิเศษที่คล้ายคลึงกันระหว่างช็อตต่อช็อต หรืออาจใช้ตัวหนังสือบรรยายเชื่อมเวลา สถานที่ระหว่างช็อตกัน เป็นต้น

9. มุมมอง (Shot Perspective)

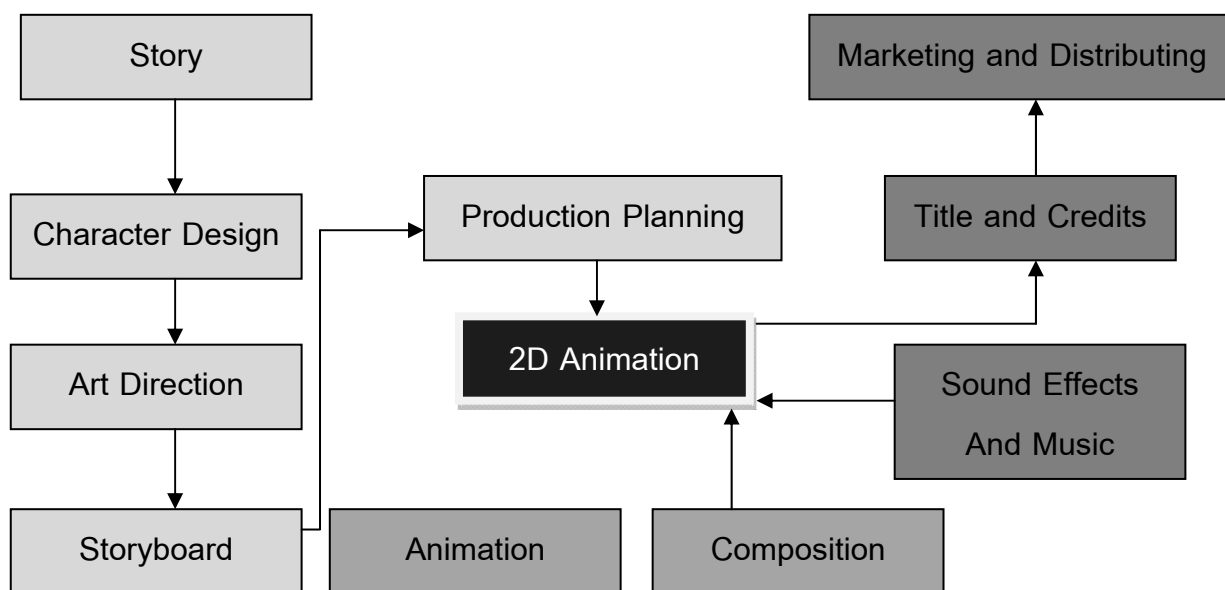
มุมมองคล้ายกับการวางตำแหน่งกล้องที่สามารถวางได้หลายมุมในช็อตหนึ่งๆ เช่น เป็นมุมมองของคนดู, มุมมองของตัวละครด้วยกัน, มุมมองของผู้กำกับหรือมุมมองของเทพเจ้า ในละครเวทีมีผนังด้านข้างสองด้านและด้านหลังรวมเป็นสามด้านเป็นส่วนที่คนดูมองเห็น ผนังปิดอยู่ ส่วนด้านหน้าเป็นส่วนที่คนดูชมละครได้ด้านเดียว มีม่านปิดเปิด เป็นด้านที่สี่ เรียกว่า fourth wall ซึ่งเป็นด้านที่คนดูมองไม่เห็น แตกต่างจากภาพยนตร์โดยที่ด้านหลังหรือเลนส์เป็นด้านที่สี่ ถ้าตัวละครพูดโดยตรงกับคนดูหมายความว่าตัวละคร ฉีก (Break) ด้านที่สี่ เพราะตัวละครได้รบกวนโลกของคนดู ส่วนใหญ่วิธีนี้จะใช้สร้างมุขตลกกับคนดู เช่นเรื่อง Midnight Run (1989) เมื่อRobert De Niro หันมาทำท่า แอ็ค ใกล้กล้อง แต่ถ้าตัวละครพูดออกด้านซ้าย ขวา บน หรือล่างของกล้องไม่เป็นการทำลายด้านการแสดงนอกจากนี้เรายังสามารถใช้ความได้เปรียบของกล้องนำคนดูเข้าสู่เหตุการณ์หรือเข้าร่วมเหตุการณ์ได้ด้วยการใช้ถือถ่าย (Hand-held) เช่น ผ่านเข้าไปในป่า ประตู เป็นต้น

10. การถ่ายซีอตพิเศษ (Special Shots)

การถ่ายด้วยซีอตพิเศษมีวิธีการตั้งแต่ง่ายสุดถึงซับซ้อนที่สามารถทำได้โดยอาศัยเทคนิคของกล้องหรืออุปกรณ์อื่นๆ เข้ามาช่วยในการถ่ายทำ เช่น การใช้ สปีด (speed) คือ เร่งความเร็วของการเดินฟิล์มให้เร็วขึ้นหรือช้าลง การถ่าย Day for night ถ่ายกลางวันให้กลายเป็นฉากกลางคืน, การซ้อนภาพกัน, การถ่ายใต้น้ำ ส่วนซีอตที่มีการถ่ายขั้นตอนและซับซ้อนยุ่งยาก ได้แก่การถ่ายบลูสกรีน (Blue screen) เป็นต้นการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องหลังจากขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำแล้ว ผู้กำกับเป็นผู้ที่มีบทบาทสูงสุดในการทำงาน เป็นผู้ได้รับความกดดันจากการทำงานทุกด้าน ถ้าหากมีการเตรียมการที่ดีก็ทำให้ปัญหาอุปสรรคการทำงานน้อยลง นอกจากนี้การทำงานของผู้กำกับต้องสามารถควบคุมทีมงานให้อยู่ในแนวทางเดียวกัน แต่ให้ความอิสระในด้านความคิดเห็น จะทำให้ได้งานที่สมบูรณ์มากขึ้น (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2545 : 118 -130)

ขั้นตอนการสร้าง ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่จะต้องอาศัยขั้นตอนที่สำคัญดังที่ Tony White ได้แบ่งขั้นตอนไว้ดังนี้

Tony White, (1986 : 23-25) ขั้นตอนการผลิตงานสำหรับทำภาพยนตร์แอนิเมชันโดยทั่วไปแล้วมีพื้นฐาน แสดงเป็นแผนภูมิประกอบรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 แสดงขั้นตอนการผลิตสื่อแอนิเมชัน

ที่มา: ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. (2550). INTRO TO ANIMATION. หน้า 28.

จากแผนภูมิข้างต้น แสดงขั้นตอนการออกแบบสื่อแอนิเมชัน ซึ่งมีคำอธิบายของแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1) **Pre-Production ขั้นตอนก่อนการผลิตสื่อ** เกี่ยวกับ แนวคิด เรื่องย่อ และเนื้อหา เป็นส่วนที่สำคัญที่สุด เรื่องราวที่ดีสามารถชักจูงใจให้เกิดความรู้สึกร่วมได้มากที่สุด คือ จุดที่สำคัญในการสร้างงานแอนิเมชันขึ้นมาจะอยู่ในช่วงของการเตรียมงาน เป็นขั้นตอนการวางแนวคิด (Concept) และการเขียนเนื้อเรื่อง (Story) ขั้นตอนนี้แม้จะเป็นเพียงจุดเริ่มต้นแต่ก็เป็นจุดที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นตัวกำหนดแนวทางทั้งหมดของการออกแบบว่า งานจะออกมาในทิศทางใด ตามด้วย ขั้นตอนการออกแบบตัวแสดง (Character Design) เป็นการออกแบบบุคลิกของตัวแสดง กำหนดว่าจะใช้ คน สัตว์ หรือสิ่งของ เพื่อใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์ รวมไปถึงขั้นตอนการกำหนดขอบเขตด้านสุนทรียศาสตร์ ทางการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบฉาก การจัดองค์ประกอบภาพ สี สีสัน ฯลฯ เพื่อสร้างบรรยากาศให้เกิดเสน่ห์และมีความน่าในใจ โดยนำทั้งหมดมาประกอบกันในขั้นตอนการวาดกระดานภาพนิ่ง (Storyboard) เป็นส่วนที่สำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวจากต้นฉบับ ให้แสดงออกมาเป็นภาพ แสดงให้เห็นถึงมุมมองของภาพ ทิศทางการเคลื่อนไหวของกล้อง ทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร นำไปสู่ความเข้าใจในการดำเนินงานร่วมกันภายในทีมงานทุกๆ ฝ่าย ค้นหาจุดเด่นจุดด้อย และจุดบกพร่องนำไปสู่การแก้ไขปรับปรุง ทำให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนขึ้นการถ่ายทำจริง เปรียบเป็นแผนผังแผนที่ในการทำงาน เป็นการสรุป เพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจในเรื่องและแผนการทำงาน (Production Planning) ในทิศทางเดียวกัน ขั้นตอนนี้จัดได้ว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเป็นการกำหนดทิศทางของโครงการ ถ้าในช่วง Pre-Production วางแผนไว้อย่างสมบูรณ์ก็จะทำให้ขั้นตอนการผลิตง่ายขึ้น

2) **Production ขั้นตอนการผลิต** เป็นขั้นตอนการวางท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวละครให้เคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ตามเนื้อเรื่อง และองค์ประกอบฉากหลัง โทนี่ รูปแบบ ลักษณะทางศิลปะต่างๆ ตามกระดานภาพนิ่งที่วาดขึ้นจากขั้นตอนเตรียมงาน ขั้นตอนนี้เป็นการถ่ายทำผลงานในแต่ละภาพ ตามเทคนิคที่เลือกสร้างสรรค์ขึ้นมา เช่น สร้างผลงานแอนิเมชัน ด้วยเทคนิคการวาดก็ทำการถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ กล้องวิดีโอ หรือทำการสแกน ภาพแต่ละภาพเข้าไปในคอมพิวเตอร์ก็เป็นอีกวิธี ทั้งหมดนั้นก็ขึ้นอยู่กับงบประมาณ และความต้องการของผู้ผลิตนั่นเอง

3) **Post-Production ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดงาน** คือ การรวบรวมคลิปแอนิเมชันเข้าด้วยกันโดยการนำภาพพื้นหลังและตัวแสดงที่ได้วางท่าทางการเคลื่อนไหวแล้วต่างๆ มาทำการตัดต่อ เรียงลำดับการเล่าเรื่องตามที่ได้กำหนดไว้ในส่วนของกระดานภาพนิ่ง ให้เกิดเป็นผลงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อให้มีความต่อเนื่องเกิดเป็นเรื่องราวตามเนื้อเรื่องที่ได้คิดไว้ เมื่อเสร็จจากขั้นตอนการตัดต่อ จากนั้นนำมาบันทึกเสียง (Sound Recording) ให้สอดคล้องกับ

ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งการอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียง โดยหลักแล้วจะมีดังนี้ คือ

ก) เสียงบรรยาย (Narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจ เป็น การปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไร และยังเป็น การเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย

ข) บทสนทนา (Dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตาม บทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรง ตามเนื้อเรื่องที่สั้น กระชับ และสัมพันธ์กับภาพ

ช) เสียงประกอบ (Sound Effects) เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยาย เสียง สนทนา เสียงประกอบจะทำให้เกิดรู้สึก สมจริงสมจัง มีจินตนาการเช่น เสียงระเบิด เสียงฟ้าร้อง เป็นต้น ราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

ค) ดนตรีประกอบ (Music) ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหาและปรับอารมณ์ ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมต่อของฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วยหลังจากขั้นตอนการบันทึกเสียงก็ต้อง ตามด้วยการปรับสี เพื่อให้มีความสวยงามและลงตัวมากขึ้น ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการตรวจทาน และแก้ไขให้งานทั้งหมดให้ถูกต้อง และสมบูรณ์ ก่อนนำออกแสดงหรือเผยแพร่

8. งานศิลปะจากคอมพิวเตอร์

เพลโต้เชื่อว่า ศิลปะคือการเรียนแบบ

อริสโตเติลเชื่อว่า ศิลปะคือการเป็นตัวแทน

เลโอแอลสตอยเชื่อว่า ศิลปะคือการแสดงออก

โรเจอร์พรายเชื่อว่า ศิลปะคือรูปทรง

ซิกมุนด์ ฟรอยด์เชื่อว่า ศิลปะคือความสมปรารถนา

จอห์น ดิวอี้เชื่อว่า ศิลปะคือประสบการณ์

อองรี แบร์คซง เชื่อว่าศิลปะคือการเห็นแจ้ง

นิยามปรัชญาของนักปรัชญาเหล่านี้ส่งผลต่อแนวคิดและการสร้างสรรค์ของงานศิลปะตั้งแต่ อดีตจนปัจจุบัน ความเปลี่ยนแปลงของโลกแห่งการพัฒนา พัฒนาการทางด้านศิลปะที่ไม่หยุดนิ่ง การตอบสนองความต้องการของสังคมยุคเทคโนโลยี ศิลปะที่ใช้เทคนิคอย่างคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามี บทบาทต่อสังคมปัจจุบัน ศาสตร์ทางศิลปะทั้งหมดไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม ประติมากรรม ดนตรี นาฏศิลป์ วรรณกรรม ถูกผนวกเข้าด้วยการสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมืออย่าง คอมพิวเตอร์

เดิมทีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ที่สร้างขึ้นเพื่อการคำนวณ การประมวลผลที่ ถูกแปลงค่าออกมาเป็นเสียง รูปภาพ หรือข้อความ ฯลฯ จากเดิมที่คอมพิวเตอร์มีราคาแพงมาก จน พัฒนามาเป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่ บุคคลทั่วไปสามารถที่จะซื้อไว้ใช้งาน ปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์ เปรียบเสมือนกับ ดินสอ ปากกา พู่กัน เกรียง ฯลฯ ล้วนแล้วแต่เป็นเครื่องมือ (Tool) ที่สามารถ

นำมาสร้างสรรค์ จากอดีตจนถึงปัจจุบันสิ่งเหล่านี้ยังเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะจาก พัฒนาการทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สังคมยุคอิเล็กทรอนิกส์ ความก้าวหน้าของยุคสมัยที่เราดำรงอยู่ การสื่อสารที่สามารถติดต่อกับผู้คนที่อยู่ข้ามโลกได้อย่างรวดเร็วเสมือนกับการนั่งสนทนา อยู่ตรงหน้า เชื่อมโยงโลกผ่านพื้นที่และเวลาที่สั้นลง ในขณะที่เราดำเนินกิจกรรมอยู่ในพื้นที่ สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากอีกสังคมอื่นๆ ได้ ในขณะเดียวกัน การพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีสื่อสาร สารสนเทศที่ตอบสนองของความเป็นปัจเจกชน สังคมที่มีค่านิยมที่เปลี่ยนแปลง ความสะดวกสบายจากสิ่งตอบสนองการดำรงชีวิตอย่างเทคโนโลยี ส่งผลให้วัฒนธรรมการใช้ชีวิตที่มีการปรับให้ทันเพื่อตอบสนองกับยุคสมัยของโลกข่าวสาร การศึกษาการเมือง หรือในด้านศิลปะเช่น เพลง ภาพยนตร์ รวมไปถึงการสร้างสรรค์งานศิลปะ

8.1 คอมพิวเตอร์กับการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ในยุคปัจจุบันนี้ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีบทบาทต่อการดำรงชีวิต อุปกรณ์และ เครื่องมือที่ตอบสนองการทำงานในด้านต่างๆ ที่สำคัญยังคงหลีกเลี่ยงไม่ได้ เครื่องคอมพิวเตอร์ พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของคำว่า คอมพิวเตอร์ว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เสมือนสมองกลใช้สำหรับแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทาง คณิตศาสตร์

8.2 คุณลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์

เครื่องคอมพิวเตอร์มีคุณลักษณะสำคัญ คือ

1. ทำงานอัตโนมัติ ถ้าสังเกตการทำงานของคอมพิวเตอร์จะเห็นว่าอุปกรณ์ทุกอย่างของ คอมพิวเตอร์ทำงานได้เองโดยอัตโนมัติ โดยที่คนไม่ได้เข้าไปควบคุมไม่ว่าจะเป็นการอ่านข้อมูล คำนวน หรือพิมพ์ผลลัพธ์ อย่างไรก็ตามเครื่องจักรก็ยังคงเป็นเครื่องจักร ไม่มีชีวิตจิตใจ คิดและทำด้วย ตัวเองเหมือนกับสิ่งมีชีวิตทั่วไปไม่ได้ การที่อุปกรณ์ทุกส่วนของคอมพิวเตอร์ทำงานต่อเนื่องกันโดย อัตโนมัติได้นั้น แท้จริงแล้วจะต้องอาศัยโปรแกรมที่เขียนขึ้น โดยโปรแกรมนั้นจะบอกขั้นตอนโดย ละเอียดว่า ให้อุปกรณ์ส่วนไหนของคอมพิวเตอร์ทำอะไรบ้าง และทำอย่างไรจึงจะได้ผลลัพธ์ตามที่ ต้องการ ดังนั้นความเป็นอัตโนมัติของคอมพิวเตอร์จึงอยู่ที่ความสามารถทำงานตามคำสั่งของคนได้
2. ทำงานได้เอนกประสงค์ เครื่องคิดเลขกับเครื่องคอมพิวเตอร์มีหลักการทำงานคล้ายคลึงกัน แต่เครื่องคิดเลขจัดอยู่ในประเภทใช้ในวัตถุประสงค์เฉพาะกิจ เพราะใช้คำนวณได้อย่างเดียว ส่วน เครื่องคอมพิวเตอร์จัดอยู่ในประเภทเอนกประสงค์ เพราะทำงานได้หลายชนิดขึ้นอยู่กับโปรแกรมที่ใช้ ดังเช่นการใช้โปรแกรมกราฟฟิก ก็จะสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ตลอดจน รายการต่าง ๆ เป็นต้น

3. เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ทุกคนคงคุ้นเคยอยู่กับอุปกรณ์ที่เป็นเครื่องจักรกล เช่น เครื่องยนต์ จักรเย็บผ้า เครื่องสูบน้ำ ซึ่งจะสังเกตเห็นว่าในขณะที่เครื่องทำงานจะมีการเคลื่อนไหวของชิ้นส่วนต่างๆ ส่วนอุปกรณ์ที่นำมาประกอบกันเข้าเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นล้วนแต่เป็นอุปกรณ์ทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ทรานซิสเตอร์ วงจรไอซี IC ย่อมาจาก integrated circuit เป็นต้น การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์เป็นระบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานด้วยความเร็วสูงมาก

4. เป็นระบบดิจิทัล คำว่า ดิจิตอล (digital) มาจากคำว่า digit ซึ่งหมายถึง ตัวเลข เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ทำงานโดยใช้ระบบตัวเลขข้อมูลทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นตัวเลข ตัวหนังสือ หรือเครื่องหมายอื่นใดที่ใช้ในทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรือทางธุรกิจ เมื่อส่งเข้าไปยังเครื่องรับข้อมูลของคอมพิวเตอร์แล้วจะถูกเปลี่ยนเป็นตัวเลขหมด ซึ่งการทำงานภายในหน่วยประมวลผลข้อมูลของคอมพิวเตอร์ จะใช้ระบบตัวเลขเท่านั้น

โดยประวัติของคอมพิวเตอร์ เริ่มต้นที่อังกฤษในปี ค.ศ. 1935 โดย อัลัน ทูริง (Alan Turing) นักศึกษาชั้นปริญญาตรีของ King's College ได้มีความคิดที่จะสร้างจักรกลการคำนวณขึ้นมา โดยใช้ชื่อว่า ทูริงแมชชีน (Turing machine) ซึ่งมุ่งเน้นต่อการคำนวณ ต่อมาทูริงจึงได้พัฒนาเครื่องจักรกลนี้ขึ้นเป็นคอมพิวเตอร์ ที่เรียกว่า ACE (Automatic Computing Engine) โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ยุคแรกเริ่มมีการใช้หลอดสุญญากาศแทนวงจรในการคำนวณ ต่อมาจึงได้มีการสร้างทรานซิสเตอร์ที่มีขนาดเล็กกว่าและนำมาใช้แทนหลอดสุญญากาศ แต่เครื่องคอมพิวเตอร์ในยุคนี้ยังมีขนาดใหญ่โตมาก ขนาดเท่าห้องขนาดใหญ่ 1 ห้อง มีราคาแพง กินไฟมากและมีความร้อนสูง

ต่อมาได้มีการพัฒนาให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กลงเหลือประมาณ 10 ตารางเมตร และเพิ่มความเร็วในการทำงาน รวมถึงลดการใช้พลังงานไฟฟ้าอีกด้วย ในปี ค.ศ. 1971 บริษัท Intel ได้พัฒนางจรรวมขนาดใหญ่ (Very Large Scale Integration) ที่ทำให้คอมพิวเตอร์รวมการประมวลผลทั้งหมดไว้ในชิปตัวเดียว ซึ่งในชิปจะมีวงจรรับส่งสัญญาณที่รู้จักกันในชื่อที่เรียกว่า CPU (Central Processing Unit) ซึ่งทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กลงกว่าเดิมและมีราคาถูกลง ซึ่งเรารู้จักกันในชื่อของไมโครคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้มีการพัฒนาเรื่อยมาจนมีศักยภาพที่สูงมาก โดยในปี ค.ศ. 1980 ประเทศญี่ปุ่นได้เริ่มสร้างคอมพิวเตอร์ให้มี “สติปัญญา” เพื่อใช้ในการตัดสินใจแทนมนุษย์ หรือที่เรียกว่า AI (Artificial Intelligence) เป็นการพยายามในการนำกระบวนการทางความคิดของมนุษย์มาใช้แก้ปัญหาด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้ได้นำมาใช้จริงแล้วในบางส่วน และยังมี การพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา

ดังที่ วาสนา สุขกระสานติ ได้กล่าวถึงการใช้คอมพิวเตอร์ไว้ว่า

ปัจจุบันนี้คนส่วนใหญ่นิยมนำคอมพิวเตอร์มาใช้งานต่างๆ มากมายซึ่งผู้ใช้ส่วนใหญ่มักคิดว่าคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ ที่สามารถทำงานได้สารพัด แต่ผู้ที่ผู้ที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์จะทราบว่าการที่เหมาะสมกับการนำคอมพิวเตอร์มาใช้คือการสร้าง สารสนเทศ ซึ่งสารสนเทศเหล่านั้นสามารถนำมาพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ ส่งผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือจัดเก็บไว้ในอนาคตเนื่องจากคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติดังนี้ คือ

1. ความเร็ว (Speed) คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันนี้สามารถทำงานได้ถึงร้อยล้านคำสั่งในหนึ่งวินาที
2. ความเชื่อถือได้ (Reliable) คอมพิวเตอร์สามารถทำงานต่อเนื่องโดยไม่หยุด ไม่ต้องพักผ่อนไม่ต้องนอน
3. ความถูกต้องแม่นยำ (Accurate) วงจรในคอมพิวเตอร์นั้นจะให้ผลการคำนวณที่ถูกต้องเสมอ หากผลของการคำนวณผิดจากที่ควรจะเป็นมักเกิดจากความผิดพลาดของโปรแกรมหรือของข้อมูลที่เข้าสู่โปรแกรม
4. เก็บข้อมูลได้จำนวนมาก (Store massive amounts of information) ไม่ใครคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน จะมีที่เก็บข้อมูลสำรองที่มีความจุมากกว่าหนึ่งพันล้านตัวอักษร และสำหรับระบบคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่จะสามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าหนึ่งล้าน ๆ ตัวอักษร
5. ย้ายข้อมูลจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว (Move information) โดยใช้การติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถส่งข้อมูลในรูปแบบของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ไกลคนละซีกโลกได้ในเวลาเพียงไม่กี่วินาที ทำให้มีการเรียกเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกับทั่วโลกในปัจจุบันว่าทางด่วนสารสนเทศ (วาสนา สุขกระสานติ. 2540: 3)

8.3 องค์ประกอบระบบคอมพิวเตอร์

ระบบคอมพิวเตอร์แบบอินเทอร์แอกทีฟ โดยทั่วไปจะประกอบด้วยส่วนสำคัญ 4 ส่วน คือ คอมพิวเตอร์, จอภาพสำหรับการแสดงภาพ, อุปกรณ์รับคำสั่งและข้อมูลจากผู้ใช้และอุปกรณ์สำหรับการพิมพ์ภาพ ซึ่งต่อไปจะได้กล่าวถึงรายละเอียดของส่วนประกอบแต่ละส่วน

8.3.1 จอภาพสำหรับการแสดงภาพ

จอภาพแบบแรสเตอร์สแกน จอภาพที่ใช้กับไมโครคอมพิวเตอร์โดยทั่วไปจะเป็นจอภาพแบบแรสเตอร์สแกน ซึ่งแบ่งจอภาพออกเป็นจุดเล็กๆ จำนวนมาก จุดเหล่านี้จะเป็นส่วนประกอบของภาพที่เล็กที่สุดเรียกว่า พิกเซล (Pixels หรือ Picture Elements) จุดเหล่านี้จะจัดเรียงกันเป็นแบบตะแกรง โดยที่จุดตัดของเส้นตามแนวนอนกับเส้นตามแนวตั้งก็คือ หนึ่งในจุดนั่นเอง เส้นตามแนวนอนจะเรียกว่าเส้นแรสเตอร์สแกน (Raster - Scan Lines) ดังนั้นจอภาพแบบนี้จึงเรียกว่าจอภาพแบบแรสเตอร์สแกน

ด้วย คุณภาพของจอภาพแบบแรสเตอร์สแกนอธิบายได้โดยความละเอียดของจอภาพ (Resolution) ซึ่งก็คือจำนวนพิกเซลในหนึ่งเส้นสแกน (Scan Line) กับจำนวนเส้นสแกนที่มีบนจอภาพทั้งหมด ยิ่งความละเอียดของจอภาพมีมากเท่าใดก็ยิ่งแสดงภาพได้ละเอียดมากขึ้นเท่านั้น สำหรับจอภาพที่มีความละเอียดต่ำ (Low-Resolution) จะมีเส้นสแกนประมาณ 300 เส้น แต่แต่ละเส้นสแกนจะมีพิกเซลประมาณ 400 พิกเซล ส่วนจอภาพที่มีความละเอียดสูง (High-Resolution) จะมีเส้นสแกนอย่างต่ำ 1,000 เส้น และแต่ละเส้นจะมีพิกเซลมากกว่า 1,000 พิกเซล การยิงประจุลบไปยังจอภาพเพื่อให้เกิดเป็นจุดสว่างนั้นจะมีรูปแบบการทำงานที่แน่นอน คือจุดสว่างจะเริ่มเกิดที่มุมบนซ้ายของจอภาพก่อนเพราะจะมีการยิงประจุลบที่ตำแหน่งนี้เป็นตำแหน่งเริ่มต้นเสมอ จากนั้นก็จะยิงประจุลบไปตามแนวของเส้นสแกนจากซ้ายไปขวาจนกระทั่งถึงจุดขวาสุด และจะทำเช่นนี้ไปจนกว่าจะถึงจุดที่อยู่ตำแหน่งมุมล่างขวาของจอภาพ ซึ่งอยู่บนเส้นสแกนเส้นสุดท้ายแล้วก็กลับไปเริ่มกระบวนการยิงประจุลบใหม่ตามรูปเดิม ซึ่งจะกระทำเช่นนี้หลายครั้งใน 1 วินาที จำนวนครั้งที่มีการยิงประจุลบได้ครบรอบดังกล่าวมาแล้วใน 1 วินาที จะเรียกว่า อัตราารีเฟรช (Refresh Rate) สำหรับส่วนกลับของอัตราารีเฟรช ซึ่งก็คือเวลาที่ใช้ในการแสดงภาพหนึ่งจอภาพจะเรียกว่า เวลาเฟรม (Frame Time) ถึงแม้ว่าพิกเซลที่เกิดขึ้นจะมีการจางหายไปตลอดเวลา แต่คนเราไม่สามารถมองเห็นการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ เนื่องจากอัตราารีเฟรชมีค่ามากเพียงพอจึงทำให้คนเราเห็นภาพได้อย่างต่อเนื่อง ระบบจอภาพที่มีราคาไม่แพงนั้นมักจะมีอัตราารีเฟรชเท่ากับ 30 ครั้งต่อวินาที สำหรับรูปแบบการทำงานเพื่อสร้างเส้นสแกนนั้นจะไม่ทำตามลำดับเส้นที่ 1, เส้นที่ 2,... เพราะถ้าทำเช่นนั้นจะทำให้จอภาพเกิดการกะพริบเนื่องจากอัตราารีเฟรชต่ำ เส้นสแกนช่วงบนของจอภาพกำลังจะจางหายไป การมาสร้างเส้นสแกนทับเส้นเดิมก็เข้าไปเล็กน้อยทำให้เรารู้สึกว่าภาพจางและจะทำให้เราเห็นว่าจอภาพกะพริบ การแก้ปัญหาทำได้โดยการเปลี่ยนรูปแบบการสร้างเส้นสแกนไปเล็กน้อย กล่าวคือ แทนที่จะสร้างทีละเส้นตามลำดับก็ให้แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ขั้นตอนแรกให้สร้างเส้นสแกนที่เป็นเลขคี่คือเส้นที่ 1, เส้นที่ 3, เส้นที่ 5, ... ก่อนแล้วค่อยมาสร้างเส้นสแกนที่เป็นเลขคู่ก็ยังคงอยู่ ทำให้เรารู้สึกว่าภาพยังไม่ได้จางหายไปนั่นคือไม่เกิดการกะพริบ สำหรับบนจอภาพที่มีราคาแพงขึ้น คุณภาพดีขึ้น จะไม่ใช้วิธีนี้แต่จะมีอัตราารีเฟรชสูงขึ้นเช่น 60 ครั้งต่อวินาที เป็นต้น

8.3.2 อุปกรณ์รับข้อมูล

ผู้ใช้ระบบอินเตอร์เนตที่ฟิสิกส์สามารถติดต่อกับโปรแกรมกราฟิกได้โดยอาศัยอุปกรณ์รับข้อมูลในตอนนี้เราจะกล่าวถึงอุปกรณ์รับข้อมูลชนิดที่มีการใช้งานทั่วไปในระบบกราฟิก

อุปกรณ์รับข้อมูลที่เราคุ้นเคยกันดีและมีใช้ในระบบกราฟิกเสมอก็คือ แป้นพิมพ์ (Keyboard) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้รับทั้งโปรแกรมและข้อมูลเข้าไปในคอมพิวเตอร์ เมื่อใดที่การกดแป้นพิมพ์รหัสที่ใช้แทนตัวอักษรนั้นก็ส่งเข้าไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ และรหัสแต่ละตัวสามารถใช้แทนการทำงานอย่าง

หนึ่งในโปรแกรมกราฟิกได้

อุปกรณ์รับข้อมูลอีกชนิดหนึ่งซึ่งปัจจุบันมีการใช้กันมากพอๆ กับการใช้แป้นพิมพ์ก็คือ เมาส์ (Mouse) เมาส์เป็นอุปกรณ์สำหรับการกำหนดตำแหน่งภาพและเลือกภาพที่ต้องการ ซึ่งปรากฏอยู่บนจอภาพของคอมพิวเตอร์ได้อย่างสะดวกและแม่นยำ การทำงานของเมาส์จะเป็นดังบนจอภาพจะมีสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่งสำหรับเป็นตัวชี้ เช่น รูปลูกศร หรือรูปเครื่องหมายบวก ตัวชี้นี้จะเคลื่อนที่ไปบนจอภาพได้ตามการเคลื่อนที่ของเมาส์ บนตัวของเมาส์จะมีปุ่มซึ่งอาจจะมีปุ่มเดียวหรือหลายปุ่มก็ได้ ถ้ามีการกดปุ่มบนเมาส์จะหมายถึงการเลือกภาพหรือบริเวณทำงานซึ่งตัวชี้กำลังอยู่ การเคลื่อนที่และการกดปุ่มของเมาส์ก็คือการส่งข้อมูลเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์นั่นเอง

ยังมีอุปกรณ์รับข้อมูลชนิดอื่นๆ อีก ซึ่งเราไม่ค่อยจะได้เห็นมากนักแต่ก็ยังมีใช้งานกันในระบบกราฟิกรุ่นเก่าๆ หรือไม่ก็ใช้ในงานเฉพาะอย่าง เช่น แพดเดิล (Paddle), จอยสติค (Joystick) ซึ่งใช้เป็นอุปกรณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์, ปากกาแสง (Light Pen) เป็นอุปกรณ์รับข้อมูลสมัยแรกของระบบกราฟิก, ดิจิไตเซอร์ (Digitizer) เป็นอุปกรณ์ที่มีราคาค่อนข้างแพงจึงไม่นิยมนำมาใช้ในงานทั่วไป ดิจิไตเซอร์จะประกอบด้วยแผ่นรองสำหรับการวาด และอุปกรณ์ประเภทเมาส์ ซึ่งอาจมีรูปร่างเหมือนเมาส์หรือปากกาก็ได้ แผ่นรองจะมีพิกัดคล้ายกับพิกัดบนจอภาพดังนั้นเมื่อเราใช้ปากกาของดิจิไตเซอร์ (Stylus) วาดลงบนแผ่นรองก็จะเกิดเป็นภาพปรากฏบนจอภาพได้เหมือนกับภาพที่เราร่างบนแผ่นรอง งานที่เหมาะสมกับการใช้ดิจิไตเซอร์ ได้แก่ งานทำแผนที่คอมพิวเตอร์ (GIS) และงานทางด้าน CAD เป็นต้น

8.3.3 อุปกรณ์การแสดงผลบนกระดาษ

ในระบบกราฟิกจะมีการใช้อุปกรณ์การแสดงผล 2 แบบ คือ เครื่องพิมพ์ (Printer) กับเครื่องวาด (Plotter) ซึ่งมีลักษณะการทำงานแตกต่างกัน

เครื่องพิมพ์ที่ใช้กันในปัจจุบันมีหลายชนิดได้แก่ เครื่องพิมพ์แบบจุด (Dot-Matrix Printer) เป็นเครื่องพิมพ์ที่มีราคาถูกมาก ภาพที่ได้จากการพิมพ์จึงมีคุณภาพต่ำจนถึงปานกลาง ความละเอียดในการพิมพ์อยู่ในช่วง 10-120 จุดต่อนิ้ว ปัจจุบันคุณภาพในการพิมพ์ของเครื่องพิมพ์ชนิดนี้ได้สูงขึ้นมากกว่าเดิมแต่ราคาก็เพิ่มสูงมากขึ้นเช่นกัน เครื่องพิมพ์อีกชนิดหนึ่งซึ่งคุณภาพของภาพที่พิมพ์ได้มีคุณภาพดีคือ เครื่องพิมพ์แบบฉีดหมึก (Ink-Jet Printer) เครื่องพิมพ์แบบนี้มีความสามารถในการพิมพ์ภาพสีและภาพที่มีแสงเงาได้เป็นอย่างดี ความละเอียดจะเป็น 200 จุดต่อนิ้วขึ้นไป นอกจากนี้ยังมีเครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์ (Laser Printer) ซึ่งใช้หลักการเดียวกันกับเครื่องถ่ายเอกสารจะให้ภาพที่มีคุณภาพดีมาก ราคาของอุปกรณ์ชนิดนี้จึงจะสูงตามไปด้วย หลักการทำงานของเครื่องพิมพ์จะเหมาะกับการพิมพ์ภาพที่เป็นแบบแรสเตอร์สแกนมากกว่าแบบแรนดอมเวกเตอร์ อุปกรณ์การแสดงผลที่

เหมาะสมก็คือเครื่องวาด

สมพัฒน์ รุ่งตะวันเรืองศรี กล่าวถึงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานกราฟิกที่มีหลากหลายประเภท นี่จึงเป็นอีกเทคนิคหนึ่งในการสร้างงาน

เครื่องวาดที่มีใช้ในระบบกราฟิกมีหลายชนิด การแบ่งชนิดจะแบ่งตามลักษณะการทำงาน เช่น เครื่องวาดแบบระนาบ (Flatbed Plotter) การบังคับปากกาของเครื่องวาดจะต้องใช้ 2 แขน คือ แขนกว้างและแขนยาว กระดาษจะวางบนแผ่นแล้วลากปากกาไปบนกระดาษ อีกชนิดเรียกว่า เครื่องวาดแบบทรงกระบอก (Drum Plotter) กระดาษจะถูกม้วนอยู่ในแกนหมุนแล้วเคลื่อนที่ เพื่อให้ปากกาลากเส้นได้ถูกตำแหน่ง ส่วนปากกาก็จะเคลื่อนที่ในแกนเดียวกันเท่านั้น เครื่องวาดสามารถให้ผลภาพเส้นที่มีสีได้เป็นอย่างดีและมีคุณภาพของเส้นสูง แต่ภาพที่มีการระบายสีและแสงเงาจะทำได้ไม่ดีนัก เนื่องจากจะช้าและเปลืองหมึกพิมพ์มาก ดังนั้นอุปกรณ์แบบนี้จึงเหมาะกับการแสดงผลภาพที่เป็นแบบแรนดอมเวกเตอร์ (สมพัฒน์ รุ่งตะวันเรืองศรี. 2551: ออนไลน์)

9. ที่มาของ Computer art

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ โดย ดวงจิต ดีวิวัฒน์ (2545 : 35) Computer art หมายถึงงานศิลปะอันเกิดจากการผลิตของเครื่องคอมพิวเตอร์ (ภาษาละติน : Computare ; com = ด้วย + patare = การคำนวณ การคาดคะเน) เราจะพบว่า มีการใช้งานคอมพิวเตอร์ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในปัจจุบัน ในการช่วยวิจัยให้ข้อมูลต่างๆ เรื่องการคำนวณและทางสถิติแล้ว ยังสามารถนำมาใช้สร้างสรรค์ความงาม ความแปลกใหม่ให้แก่งานศิลปะได้เป็นอันมาก นับว่าเป็นความสำเร็จ ทางด้านวิทยาศาสตร์ก่อให้เกิดการดลบันดาลใจทางศิลปะแห่งใหม่ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้ศิลปิน ได้พบแหล่งวัสดุใหม่ และเทคนิคใหม่ในการทำงานอย่างกว้างขวาง ดังเห็นได้จากผลงานจากส่วนต่างๆของโลก ที่ผลิตขึ้นจากการช่วยเหลือทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของศิลปะกับวิทยาศาสตร์ที่ร่วมกันถ่ายทอดและสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบใหม่ที่แปลกแหวกแนวไปจากงานศิลปะแบบเดิมเป็นอย่างมากในช่วงเวลาเพียงไม่กี่ปี

งานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ชิ้นแรก ไม่ได้สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นงานศิลปะ แต่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบปัญหาสมการทางคณิตศาสตร์แบบเป็นรูปภาพ เพราะคอมพิวเตอร์ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อมุ่งเน้นการใช้ประโยชน์ทางด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การแพทย์ และด้านการทหาร ส่วนด้านงานศิลปะนั้น งานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ได้ปรากฏต่อสายตาผู้คนครั้งแรกในการเปิดตัวของงานนิทรรศการคอมพิวเตอร์กราฟิก ในปี ค.ศ. 1965 ที่ Studio Gallery of The University of Stuttgart ซึ่งจัด

โดยกลุ่มนักคณิตศาสตร์ 3 คน ได้แก่ Fried Nake , George Nees ชาวเยอรมัน และ Michael Noll วิศวกรชาวอเมริกัน

โดย มิเชล นอล (Michael Noll) ได้ผลิตงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ขึ้นโดยบังเอิญ เมื่อการวางแผนไมโครฟิล์มเกิดผิดพลาด จึงเกิดเป็นลายเส้นที่มีการทับซ้อนเกิดขึ้น เขาจึงพัฒนาและสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิคนี้อขึ้นมา โดยผลงานที่ปรากฏส่วนใหญ่จะมีลักษณะคล้ายกับงาน OP ART และเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะต่อเนื่องกัน

การประยุกต์ด้วยการสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์นี้เป็นการช่วยให้ศิลปินผู้สร้างงานสามารถออกแบบสิ่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และสะดวกต่อการนำมาแก้ไขใหม่ หรือการพิมพ์ออกมาบนกระดาษหรือกระดาษอื่นๆ ก็ทำได้โดยง่ายและแบบที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ยังมีความแปลกตา น่าสนใจ แล้วยังสามารถประยุกต์ใช้ กับการทำภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว รวมไปถึงการสร้างเสียงต่างๆ และนำมาประกอบในผลงานศิลปะนั้นได้อีกด้วย

คอมพิวเตอร์สามารถจำลองภาพที่เราไม่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่าได้ หรือแม้แต่สร้างมุมมองของภาพในมิติที่แปลกใหม่ อีกทั้งยังสามารถสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อใช้คาดการณ์วางแผน จัดการผลที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ส่วนในด้านศิลปะ อุปกรณ์สำคัญสำหรับการสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ก็คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ (Hardware) ที่มีความเร็วสูงและมีจอภาพที่ละเอียดคมชัด กับ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) ทั้งสองส่วนเป็นส่วนสำคัญในการสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ เพราะหากเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีซอฟต์แวร์แล้ว ก็เป็นได้เพียงเครื่องคิดเลขขนาดตั้งโต๊ะเท่านั้น การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จึงขึ้นอยู่กับการพัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วย ซึ่งเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมจากผลงานศิลปะที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ โดยจะเห็นความละเอียดซับซ้อน ของรูปแบบมากขึ้นจากภาพลายเส้น ก็พัฒนาเป็นภาพ 3 มิติ คอมพิวเตอร์จึงมิใช่เพียงแค่เครื่องมือในการสร้างสรรค์งาน คอมพิวเตอร์ยังช่วยสร้างแนวคิด มุมมองให้ให้แก่ศิลปินสร้างสิ่งทีนอกเหนือจากธรรมชาติทั่วไปสิ่งนี้เองที่ทำให้ศิลปะจากคอมพิวเตอร์มีบทบาทไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าศิลปะแขนงอื่นๆ ในปัจจุบัน

เมื่อกล่าวถึงงานศิลปะกับเทคโนโลยีที่เป็นศาสตร์ที่มีความแตกต่าง คอมพิวเตอร์ที่เข้ามามีบทบาทจนกลายเป็นเครื่องมือที่ถูกนำมาสร้างสรรค์งานศิลปะที่ตอบสนองและสามารถเข้าถึงผู้ชมहु้มาก สังคมปัจจุบันที่ตอบรับสื่ออย่างคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิต ในชีวิตประจำวัน มนุษย์เรารับสุนทรียศาสตร์จากศิลปะที่ผ่านการผลิตจากคอมพิวเตอร์ ดังเช่น วิจารณ์ ตั้งเจริญและอำนาจ เย็นสบายได้แสดงทัศนวิว่า

วิรุณ ตั้งเจริญและอำนาจ เย็นสบาย ได้กล่าวถึง คอมพิวเตอร์กับชีวิตประจำวันได้ดังนี้

คอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นกลไกหรือสมองกลอันสำคัญยิ่งในสังคมสารสนเทศ วันนี้คอมพิวเตอร์มีสภาพเป็นกลไกสำคัญที่สอนผลงานหรือควบคุมการทำงานในสิ่งของเครื่องใช้ เครื่องจักรอุตสาหกรรม เครื่องมือสื่อสาร ยานขนส่ง รวมทั้งการเป็นเครื่องมือจากระบบการทำงานและการบริหาร ในสังคมที่ทวีความซับซ้อนยิ่งขึ้นด้วย ไม่ว่าจะเป็นนาฬิกาข้อมือ ระเบิดในโรงงานผลิตรถยนต์ เครื่องบิน ยานอวกาศ ดาวเทียม ฯลฯ คอมพิวเตอร์ได้มีบทบาทสำคัญยิ่งในวงการศิลปกรรม คอมพิวเตอร์กราฟิกได้รุกเข้ามาเกี่ยวข้องกับอย่างปฏิเสธไม่ได้

ตั้งแต่ตื่นนอนตอนเช้า รวดลายบนกล่องคอนเฟลคอาหารเช้า ชุดแชมพู หลอดยาสีฟัน การแต่งกายที่ก่อนออกจากบ้าน รวดลายบนลายผ้า ป้ายบิวบอร์ดโฆษณาตามท้องถนน ที่แข่งขันกันดึงดูดสายตาของเราให้จับจ้องไปกับสีสันและรูปแบบที่แปลกตา ข่าวสาร โฆษณา รวมไปถึงความบันเทิงในปัจจุบันผ่านหน้าจอโทรทัศน์ ที่ CG หรือ Computer Graphic ที่เข้ามามีบทบาทในการแทรกภาพกราฟิก บรรยากาศที่สมจริงทั้งที่นักแสดงอาจจะยืนอยู่ในฉากที่เป็นสีน้ำเงินหรือสีเขียว โดยที่ไม่ต้องไปถ่ายทำในสถานที่จริง หนังสือนิตยสาร สิ่งพิมพ์ที่มีการจัดวางที่น่าสนใจชวนอ่าน ทั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันที่เราดำรงอยู่ เราได้เสพสื่อเหล่านี้ที่มีขั้นตอนการผลิตมาจากคอมพิวเตอร์ ที่เป็นสื่อหนึ่งที่สามารถตอบสนองความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

(วิรุณ ตั้งเจริญและอำนาจ เย็นสบาย. 2544: 18)

10. คอมพิวเตอร์กราฟิก (computer Graphic)

ความคิดสร้างสรรค์กับผลของสังคมที่พัฒนา ผลงานศิลปะที่ไร้พรหมแดนสร้างคามมีอิสระในการนำเสนอแนวความคิดและวิธีการสร้างงานผ่านโปรแกรมช่วยที่ตอบสนองการสร้างสรรคงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ วันทนีย์ ศิริพัฒนานันท์กุลได้กล่าวถึงศิลปะกับคอมพิวเตอร์ไว้ว่า การนำสื่อทางเทคโนโลยีเข้ามามีใช้ในการสร้างสรรค์ ซึ่งปรากฏขึ้นในวงการศิลปะไทยในช่วงสิบกว่าปีที่ผ่านมาเอง ด้วยรูปแบบที่ยากจะจำแนกประเภทของสื่อ หรือกลวิธีในการสร้างสรรค์ดังที่เคยเป็น ผลงานศิลปะในปัจจุบันจึงมีความหลากหลายในการนำเสนอ (วันทนีย์ ศิริพัฒนานันท์กุล. 2545:144)

อิทธิพลการสร้างสรรคที่ทำให้เป็นสมัยของศิลปะยุคดิจิทัล งานศิลปะในรูปแบบของคอมพิวเตอร์กราฟิกที่กระบวนการสร้างงานมิได้ต่างไปจากการสร้างผลงานจิตรกรรมขึ้นมาขึ้นหนึ่งจากเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่จะต้องผ่านกระบวนการคิดที่ตลกพิลึก พื้นฐานของการใช้ทัศนธาตุ การจัดองค์ประกอบ รวมไปถึงพื้นฐานทางศิลปะ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

เป็นการสร้างงานที่ต้องใช้ความรู้ทาง เส้น รูปทรง รูปทรง สี จุด ระบาย ความสมดุล รวมไปถึงแนวความคิดในการนำเสนอ (Concept) ด้วยคอมพิวเตอร์มีโปรแกรมที่ช่วยตอบสนองการสร้างสรรคงาน Adobe Photoshop นับเป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมนับได้ว่าเป็นโปรแกรมพื้นฐาน

ของการทำงานศิลปะกราฟิกที่สามารถนำไปพัฒนาหรือปรับใช้กับโปรแกรมอื่นๆ เปรียบได้กับการจะทำงานศิลปะจะต้องรู้หลักการ Drawing เสียก่อนแล้วจึงนำไปประยุกต์ใช้กับการทำงานศิลปะในเทคนิคอื่นๆ ในปัจจุบันนี้ยังมีโปรแกรมอีกมากมายที่สามารถผลิตสร้างสรรค์งานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ยังตอบสนองการสร้างงานในหลายๆ ด้าน สี่ที่มีให้เลือกใช้ไม่ต่ำกว่า 24,500 สี่ลูกเล่นของการปรับแต่งไปจนถึงกระบวนการพิมพ์ ที่คัดลอกมาจากต้นแบบที่อยู่บนคอมพิวเตอร์ได้อย่างไม่จำกัดจำนวน เพื่อตอบสนองสังคมกับสื่อในปัจจุบันที่ไม่จำกัดรูปแบบของการนำเสนองานศิลปะ นอกจากงานกราฟิกที่ได้รับความนิยมในการนำเสนอแล้ว อีกสื่อหนึ่งที่มีความนิยมไม่แพ้กันในปัจจุบัน คือการทำภาพเคลื่อนไหวผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ จากงานกราฟิกที่เป็นภาพนิ่งถูกนำมาใช้ในงานภาพเคลื่อนไหว ปัจจุบันการใช้ CG หรือ Computer Graphic ที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์ รวมไปถึงในงานภาพยนตร์ แต่ปรากฏการณ์การที่กลายเป็นหรือที่นิยมใช้กันในปัจจุบันนี้คือ Animation จากพื้นฐานที่การทำภาพเคลื่อนไหว ที่เวิร์ดศิลปะนี้ ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนในยุคแรกๆ ด้วยการวาดภาพที่ละเอียดของตัวการ์ตูน แล้วนำกระดาษที่วาดแต่ละแผ่นมาเปิดเรียงกันด้วยความเร็ว เป็นเทคนิคของการจำภาพติดตา ที่สมองของเราสั่งการให้จำภาพที่เห็นก่อนหน้า จากนั้นเมื่อมีภาพแทรกเข้ามาด้วยความเร็วทำให้เราเห็นภาพใหม่ที่มีลักษณะต่างไปจากเดิม จึงทำให้เห็นภาพนิ่งที่เรียงต่อกันด้วยความเร็วเป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยยุคสมัยที่ปรับเปลี่ยนคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาโปรแกรมที่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยในโปรแกรมช่วยที่ตอบสนองการสร้างอย่างเต็มรูปแบบ ทั้งการสร้างตัวละครที่เป็น 3 มิติ โดยที่ไม่ต้องขยับไปที่ละภาพแต่เป็นการสร้างตัวละครที่สามารถหมุน หรือหันหน้า ขยับไปทางซ้ายหรือขวาได้อย่างอิสระในรูปแบบของ 3 มิติ การใส่บรรยากาศที่มีความเสมือนจริง มุมกล้องที่ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำกับที่สามารถสร้างนักแสดงหรือตัวการ์ตูนขึ้นมาเองสามารถเป็นช่างกล้องที่ควบคุมการดำเนินเรื่อง สามารถกำหนดสภาพแวดล้อม ดินฟ้าอากาศ สามารถสร้างให้ ลมพัด หรือฝนตกได้ตามต้องการ คอมพิวเตอร์ยังสร้างความสมจริงด้วยการเคลื่อนไหวแบบ Motion ที่มีความต่อเนื่องมากกว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว ความสมบูรณ์ที่มีมากกว่าในอดีต พื้นฐาน

ในวงการศิลปะปัจจุบัน ผู้สร้างงานศิลปะที่รับอิทธิพลจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างคอมพิวเตอร์สื่อที่แพร่หลายและกำลังเป็นที่นิยม จนกลายเป็นแฟชั่นในระบบการศึกษา วิรุณ ตั้งเจริญและอำนาจ เย็นสบายได้แสดงทัศนวิสัยว่า

แฟชั่นใหม่วันนี้คือการมีคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างงานกราฟิก เรามักพูดคุยกันถึงว่าเรามีกันหรือยัง ใครมีมากกว่ากันแต่เรามักไม่พูดคุยกันว่า เราได้นำมาช่วยสอนนิสิตนักศึกษาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์คุ้มค่าหรือไม่ เราได้ทดลองค้นคว้าจนเต็มศักยภาพของโปรแกรมต่างๆ หรือไม่หรือวัน

ข้างหน้าเราจะมีส่วนในการสร้างสรรค์โปรแกรมใหม่ๆ ขึ้นมาหรือไม่ อย่างไร (วิรุณ ตั้งเจริญและ
อำนาจ เย็นสบาย. 2544: 19)

การที่ปัจจุบันศิลปะจากคอมพิวเตอร์ถูกสร้างขึ้นโดยผู้สร้างงานในปัจจุบัน สื่อร่วมสมัยที่ดำรง
ควบคู่ไปกับการใช้ชีวิตประจำวันโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การ์ตูน เกม เว็บไซต์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ
ส่งผลให้กับในยุคดิจิทัลที่ตอบสนองของความสะดวกสบายรวมทั้งศิลปะนับเป็นเทคนิคการสร้างสรรค์
ยอตนิยมอย่างศิลปะจากคอมพิวเตอร์นี้ดำเนินและพัฒนาต่อไปควบคู่กับการพัฒนาทางเทคโนโลยี
และความคิดสร้างสรรค์

ผลกระทบในทางความคิดของยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง ความก้าวหน้าที่แผ่มาด้วยความร่วม
สมัยของสังคมที่กำลังขยายตัวไปกับการแข่งขัน การสร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองคนหมู่มาก เทคโนโลยี
ใหม่ๆ ที่ส่งผลกระทบในทางลบ บุญส่ง ชัยสิงห์กานนท์กล่าวไว้ว่า

พัฒนาการของสิ่งที่เรียกว่าทางด่วนข้อมูล อันเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่เชื่อมต่อทั่วโลก
และรับส่งสื่อสารแบบสองทางในขณะเดียวกันได้นั้นนำเราเข้าเผชิญหน้ากับปรากฏการณ์ใหม่
กล่าวคือ การไม่รู้จะหันเหไปทางไหน หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “การลดทอน-(ความเป็น)
สถานการณ์” (de-situation) การรับรู้ความเป็นจริงได้ถูกแตกเป็นสองอย่างคือความจริงตัวจริงกับ
ความเสมือนจริง เราสูญเสียของการอ้างจุดอ้างอิงถึงไป (บุญส่ง ชัยสิงห์กานนท์. 2540: 93)

การสร้างสรรค์งานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการสร้าง
คุณค่าของงานศิลปะที่ออกมาขึ้นอยู่กับจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ที่ศิลปินถ่ายทอดออกมาให้ผู้ชมได้รับ
สุนทรีย์ยะ คอมพิวเตอร์จึงเป็นส่วนหนึ่งของที่สะท้อนวิวัฒนาการทางศิลปะในอีกยุคหนึ่งที่ซึ่งในอนาคต
อาจจะมีเครื่องมือใหม่ๆ ที่สามารถประยุกต์มาใช้สร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัยในภายภาคหน้าได้

ลักษณะของงานคอมพิวเตอร์กราฟิกได้ตอบสนองการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน สื่อโฆษณา
ต่างๆ เราได้ซึมซับผลงานศิลปะที่เรียงรายอยู่ทุกซอกทุกมุมของสังคมเมือง เปรียบเสมือนหอศิลป์
สาธารณะที่มีผลงานศิลปะออกมานำเสนอมุมมองความคิดที่แฝงอยู่กับการโฆษณาสินค้าตอบสนอง
การสร้างสรรค์ภาพจากจินตนาการให้ปรากฏเป็นรูปแบบของความเสมือนจริง (Virtual Reality : VR)

ความเสมือนจริงหรือ VR คือสภาพที่ถูกสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ที่ซึ่งสามารถกระตุ้นประสาท
สัมผัสให้คล้ายตามด้วยการมองเห็นและเสียง ตัวอย่างเช่น การสร้างภาพเสมือนจริงของจักรวาลและ
อวกาศ เป็นการนำศาสตร์ของงานจิตรกรรมกับการทำภาพเคลื่อนไหวจากคอมพิวเตอร์กราฟิก

อินเทอร์เน็ตเป็นอีกฐานข้อมูลที่มีขนาดใหญ่บนโลกไซเบอร์ ที่ปัจจุบันชีวิตประจำวันของหลายๆ คนบริโภคข้อมูลข่าวสารจากเว็บไซต์ ในยุคแรกเริ่มเป็นเพียงตัวหนังสือ ขาดการตกแต่ง ภาพเคลื่อนไหวอย่าง กราฟิก และ Animation อินเทอร์เน็ต ให้สังคมมีสิทธิ์ได้ครอบครองงานศิลปะ เนื่องจากงานศิลปะที่ผลิตจากคอมพิวเตอร์ ในกระบวนการผลิต ไม่ว่าจะป็นงานกราฟิก หรือ งานภาพเคลื่อนไหวอย่าง Animation ได้ถูกผลิตซ้ำตั้งแต่ตัวกระบวนการผลิตแล้ว เครื่องมือผลิตอย่างคอมพิวเตอร์นี้ ใช้เพียงการแสดงผลบนหน้าจอ แต่เมื่อผลผลิตของงานถูกสร้างจนเสร็จ

สมเกียรติ ตั้งนโม ได้แปลและเรียบเรียงจากบทความของ Walter Benjamin การผลิตซ้ำไว้ดังนี้

การจะนำงานออก อย่างการปริ้น หรือ การ Copy คัดลอกออกมา ก็จะต้องผ่านกระบวนการผลิตซ้ำ Walter Benjamin ได้กล่าวถึงการผลิตซ้ำ เทคนิคของการผลิตซ้ำ ได้ปลดปล่อย หรือ ถอดถอนวัตถุที่ผลิตซ้ำขึ้นมาจากขอบเขตของจารีตประเพณี โดยการผลิตซ้ำ จำนวนมาก จะเป็นตัวแทนสำเนามากมายสำหรับการดำรงอยู่ของผลงานศิลปะที่มีอยู่หนึ่งเดียว นอกจากนี้ก็ยังยินยอมให้การผลิตซ้ำ ได้พบกับผู้ดู หรือ ผู้ฟังในสถานการณ์ที่เป็นการเฉพาะของตัวคนๆ นั้นและมักจะมีผลย้อนไปกระตุ้นวัตถุที่ได้รับการจำลองนั้นอีกครั้ง (สมเกียรติ ตั้งนโม. 2545: ออนไลน์)

ส่งผลถึงคำถามที่ว่า งานศิลปะที่ผลิตจากคอม เป็นงานที่ต้นฉบับหรือไม่ คำตอบที่ได้อยู่ในตัวงาน ต้นฉบับของงานที่ประทะกับผู้ชม สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นต้นฉบับ หรือ การทำซ้ำของงาน เทียบเท่ากับ น้ำ, แก๊ส, และไฟฟ้า, ที่ถูกนำเข้ามาในบ้านของพวกเขาจากที่ๆ ห่างไกล เพื่อสนองความพึงพอใจของเราด้วยการใช้ความพยายามที่น้อยที่สุด ดังนั้นเราจึงได้รับการแจกจ่ายด้วยภาพที่มองเห็น หรือ ภาพที่มีเสียง, ซึ่งมันปรากฏและไม่ปรากฏแก่เรา โดยการเคลื่อนไหวง่ายๆ ของมือเพียงเท่านั้น

โรซชัช นันทวัชรวิบูลย์ (2545: 228) ภาพเคลื่อนไหว สามารถเล่าเรื่องราวของเว็บไซต์ได้มากกว่าภาพนิ่ง รูปแบบในการนำเสนอจึงมีทั้งภาพยนตร์ การ์ตูน โฆษณา เกมส์ ฯลฯ ซึ่งเปิดมิติใหม่ในการนำเสนอ (Presentation) อย่างเต็มที่

ในรูปแบบของศิลปะที่ผลิตจากคอมพิวเตอร์ นั้นเป็นปรากฏการณ์สำคัญของสังคม งานศิลปะชนิดนี้ที่สื่อสารกับคนหมู่มาก กระบวนการและขั้นตอนการผลิตที่สามารถผลิตซ้ำ(Reproduct) โดยไม่มีขีดจำกัด

สมเกียรติ ตั้งนโม ได้แปลและเรียบเรียงจากในอีกแง่มุมของการผลิตซ้ำของ Walter Benjamin ไว้ว่า

1900 การผลิตซ้ำในเชิงเทคนิคได้มาถึงมาตรฐานในอันหนึ่งซึ่งไม่เพียงยินยอมให้มีการผลิตซ้ำ ผลงานศิลปะที่แพร่หลายทั้งหมดนั้น แต่มันยังเป็นมุมมองของความเปลี่ยนแปลงอย่างลึกซึ้งมาก ในผลกระทบที่มีต่อสาธารณชน นอกจากนั้นมันยังได้ไปรับจองพื้นที่หนึ่งของตัวเอง ท่ามกลาง กระบวนการต่างๆ ทางด้านศิลปะสำหรับการศึกษากับมาตรฐานอันนี้ไม่ได้...เกินไปกว่าการ เผยถึงธรรมชาติเกี่ยวกับการสะท้อนกลับที่การปรากฏ ตัวที่แตกต่างกันทั้ง 2 อันนั้นคือการผลิต ซ้ำผลงานศิลปะและศิลปะของภาพยนตร์ที่มีต่อศิลปะในรูปแบบประเพณีของมัน การผลิตซ้ำทำให้วัฒนธรรมบางอย่างของการชมงานศิลปะถูกปรับเปลี่ยนไป การที่ทุกคน สามารถเลือกดูสิ่งต่างๆ ได้ที่บ้าน การแสดงดนตรีที่สามารถเลือกชมตอนไหนไม่ต้องแต่งกาย เพื่อที่จะออกไปชมแล้วยังเลือกดูเวลาไหนสถานที่ใด แล้วแต่เปลี่ยนการดำรงชีวิตของสังคมของ สื่อวัฒนธรรมที่พัฒนางานศิลปะที่ผลิตจากคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อประสาทสัมผัสการรับรู้ ของมนุษย์ (สมเกียรติ ตั้งนโม. 2545: ออนไลน์)

วิทย์ พิณคันเงิน ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับศิลปะกับการรับรู้ทางประสาทสัมผัสไว้ดังนี้

การรับรู้ (perception) เป็นคุณสมบัติอันลึกซึ้งซับซ้อนของมนุษย์ แม้ว่าจะมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนก็ตาม แต่ก็ยังมีมากน้อยกว่ากัน กว้างแคบกว่ากัน ลึกตื้นต่างกัน ตามสภาวะของมนุษย์แต่ละคน ในลักษณะทางธรรมชาตินั้น เมื่อตามองเห็นสิ่งใดแล้ว จะส่งสิ่งที่มองเห็นให้สมองเพื่อสั่งการตอบสนองทันที เช่น สั่งให้อวัยวะเคลื่อนไหว สั่งให้จิตใจเกิดความรู้สึกต่างๆ สุดแต่ว่าสิ่งที่ทำให้สายตาสัมผัส นั้นจะร่ำไปทางใด คุณสมบัตินับซับซ้อนเกี่ยวกับประสาทสัมผัสนี้เองเป็นสิ่งที่มนุษย์มีความเจริญกว่าสัตว์ทั้งหลายการรับรู้ประสาทสัมผัสของมนุษย์นั้น ทางสายตาหรือจักขุประสาทเป็นประสาทสัมผัสที่รับรู้ได้มากที่สุดรองลงมาได้แก่ หู คือโสตประสาท นอกจากนั้นยังมีทางร่างกาย ทางกลิ่น และทางรสชาติ ซึ่งมีการรับรู้รวมทั้งสิ้น 6 ทางคือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ (วิทย์ พิณคันเงิน. 2547: 119)

งานศิลปะจากคอมพิวเตอร์อย่าง Animation และงานศิลปะบนเว็บไซต์เป็นผลงานที่สื่อสารกับผู้ชมด้วยประสาทสัมผัส ที่มนุษย์รับรู้ได้ดีที่สุดอย่างประสาทสัมผัสทางสายตาส่งที่สื่อสารกับผู้ชมด้วยประสาทสัมผัสที่มนุษย์รับรู้ได้ดีที่สุดอย่างประสาทสัมผัสสายตาและสิ่งที่เป็นจุดเด่นและเป็นข้อแตกต่างที่น่าสนใจคือการรับรู้ทางโสตประสาท ที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์งานศิลปะประเภทนี้ที่จะต้องคำนึงการสร้างบรรยากาศของภาพและเสียงที่จะเปลี่ยนอารมณ์ของผู้รับสุนทรียคล้อยตามไปกับสิ่งที่นำเสนอ

11. หลักการองค์ประกอบศิลป์

จุดเริ่มต้นของศิลปะ คือ การที่มนุษย์ต้องประดิษฐ์และสร้างสรรค์สิ่งอำนวยความสะดวก และเพื่อ ความเป็นอยู่ที่ปลอดภัย สำหรับการดำรงชีพและความอยู่รอด ได้แก่ ที่พักอาศัย อย่างง่าย ๆ อาวุธที่สร้าง ขึ้นอย่างหยาบ ๆ สร้างภาชนะที่ทำจากเครื่องปั้นดินเผาอย่างง่าย ๆ ล้วน เป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการ ดำรงชีวิต ซึ่งเป็นไปในลักษณะที่แตกต่าง จากธรรมชาติ ในระยะต่อมา เมื่อมนุษย์ได้สัมผัสกับ ปรากฏการณ์ธรรมชาติ ซึ่งบางเหตุการณ์เป็นสิ่งที่เหนือคำอธิบายได้ในยุคนั้น ด้วยความเกรงกลัว ในอิทธิฤทธิ์อำนาจของสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ จึงได้เกิด พิธีกรรมต่าง ๆ พัฒนามาเป็นลัทธิ ความเชื่อ จนกลายเป็นศาสนาในปัจจุบัน ศิลปะจึงได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อประกอบในพิธีกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ การสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ เป็นรากฐานและแรงบันดาลใจให้มนุษย์ในสมัยต่อ ๆ มา สร้างงานที่มี ลักษณะแปลก แตกต่าง และพัฒนาให้เกิด ผลงานที่ดีขึ้นต่อไป

การสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ เป็นการดำเนินการในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ เกิดสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน สิ่งที่มีชีวิตเท่านั้นที่จะมีความคิดอย่างสร้างสรรค์ได้ ความคิด สร้างสรรค์เป็นความคิดระดับสูง เป็นความสามารถทางสติปัญญาแบบหนึ่ง ที่จะคิดได้ หลายทิศทาง หลากหลายรูปแบบโดยไม่มีขอบเขต นำไปสู่กระบวนการคิดเพื่อสร้างสิ่งแปลกใหม่ หรือ เพื่อการพัฒนา ของเดิมให้ดีขึ้นทำให้เกิดผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน เป็นตัวของตัวเอง อาจกล่าวได้ ว่า มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตเพียงชนิดเดียวในโลก ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากตั้งแต่ในอดีตที่ผ่านมา มีแต่มนุษย์เท่านั้นที่ สามารถสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาเพื่อใช้ประกอบในการดำรงชีวิต และสามารถพัฒนา สิ่งต่าง ๆ ให้ดีขึ้นกว่า เดิม รวมถึงมีความสามารถในการพัฒนาตน พัฒนาสังคม พัฒนาประเทศ และ รวมถึงพัฒนาโลกที่เราอยู่ ให้มีลักษณะที่เหมาะสมกับมนุษย์มากที่สุด ในขณะที่สัตว์ชนิดต่าง ๆ ที่มี วิวัฒนาการมาเช่นเดียวกับเรายังคงมีชีวิตความเป็นอยู่แบบเดิมอย่างไม่มี การเปลี่ยนแปลง

มากกว่าครึ่งหนึ่งของการพบที่ยิ่งใหญ่ของโลกได้ถูกกระทำขึ้นมาโดยผ่าน "การค้นพบโดยบังเอิญ" หรือการค้นพบบางสิ่งขณะที่กำลังค้นหาบางสิ่งอยู่ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์จะทำให้ เกิดการเปลี่ยนแปลง การสร้างสรรค์อาจไม่จำเป็นต้องยิ่งใหญ่ถึงขนาดการพัฒนาบางสิ่งขึ้นมาให้กับ โลก แต่มีอาจเกี่ยวข้องกับพัฒนาการบางอย่างให้ใหม่ขึ้นมา อาจเป็นสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อตัวของเราเอง เมื่อเราเปลี่ยนแปลงตัวเราเอง เราจะพบว่าโลกก็จะเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเรา และในวิถีแห่ง การเปลี่ยนแปลงที่เราได้มีประสบการณ์กับโลก ความคิดสร้างสรรค์จึงมีความหมายที่ค่อนข้างกว้าง และสามารถนำไปใช้ประโยชน์กับการผลิต การสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ กระบวนการวิธีการที่

คิดค้นขึ้นมาใหม่ที่มุ่งหวังว่า ความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้การดำเนินชีวิตและสังคมของเราดีขึ้น เราจะมีความสุขมากขึ้น โดยผ่านกระบวนการที่ได้ปรับปรุงขึ้นมาใหม่นี้ทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ

11.1 องค์ประกอบของการสร้างสรรค์งานศิลปะ

การสร้างสรรค์จะประสบความสำเร็จเป็นผลงานได้ นอกจากต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ เป็นตัวกำหนดแนวทางและรูปแบบแล้ว ยังต้องอาศัยสามารถที่ยอดเยี่ยมของศิลปิน ซึ่งเป็นความสามารถเฉพาะตน เป็นความชำนาญที่เกิดจากการฝึกฝนและความพยายามอันน่าทึ่งเพราะฝีมืออันเยี่ยมยอดจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความงามอันเยี่ยมยอดได้ นอกจากนี้ยังต้องอาศัย วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น วัสดุที่ใช้เป็นสื่อในการแสดงออก และเครื่องมือที่ใช้สร้างสรรค์ให้เกิดผลงาน ตามความชำนาญของศิลปินแต่ละคน แนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินแต่ละคนอาจมีที่มาจากแนวทางที่ต่างกัน บางคนได้รับแรงบันดาลใจจากความงาม ความคิด ความรู้สึก ความประทับใจ แต่บางคนอาจสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อแสดงออกถึงฝีมืออันเยี่ยมยอดของตนเองเพื่อประกาศความเป็นเลิศอย่างไม่มีการเปรียบปานโดยไม่เน้นที่เนื้อหาของงาน และบางคนอาจสร้างสรรค์งานศิลปะจาก การใช้วัสดุที่สนใจ โดยไม่เน้นรูปแบบและแนวคิดใด ๆ เลยก็ได้

ศิลปะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจากประสบการณ์ผ่านการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด โดยชลูด นิมเสมอได้กล่าวไว้ว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม จึงเห็นได้ว่าศิลปะนั้นองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้ หรือรับได้ด้วยประสาทสัมผัส ส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนั้นอีกส่วนหนึ่ง (ชลูด นิมเสมอ. 2531)

12. Drawing – motion

Drawing การวาดเส้น เป็นการนำภาพที่เกิดจากการใช้เส้น จากการขีด ขีด การลาก รวมไปถึงการทำภาพให้เกิดน้ำหนัก ซึ่งเป็นเป็นพฤติกรรมพื้นฐานของการวาดเขียนพื้นฐานตั้งแต่แรกเริ่มที่เราเริ่มจัดดินสอในวัยเด็ก ตั้งแต่อดีตการที่มนุษย์ใช้นิ้วมือ กิ่งไม้ ลากเส้นลงบนผนังหินเป็นเส้นหรือภาพสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวันซึ่งได้มีการใช้สีจากธรรมชาติ เช่นสีของดิน จากพืช มาผสมกับไขหรือยางไม้เขียนขีดเขียนลงบนพื้นผิวต่างๆ ด้วยวัตถุปลายแหลมจำพวกตะกั่ว สังกะสี ทองแดง และโลหะอื่น ๆ เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ขีดเขียนกันมาแต่ยุคโบราณจนถึงศตวรรษที่ 18 ที่มีการคิดค้นวัสดุที่จะนำมาขีดเขียนวาดเส้นเช่น ชอล์ก ดินสอ ถ่านดินสอดำ ดินสอเทียน หรือปากกาและหมึก และมีกระดาษเป็นวัสดุรองรับปลายเส้นที่อย่างเหมาะสมในการวาดภาพ Drawing – motion จึงใช้ลักษณะ

พื้นฐานของการวาดเส้นที่ประยุกต์ใช้กับการทำภาพเคลื่อนไหวอย่าง Stop motion โดยการนำชุดภาพนิ่งมาเรียงต่อกันด้วยความเร็ว ที่จะทำให้เกิดภาพติดตา ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ในเชิงการวาดเส้นหลายๆ ภาพถูกนำมาผ่านโปรแกรม เพื่อทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวเพื่อเปิดมุมมองใหม่ในการถ่ายทอดงานศิลปะจากภาพนิ่งที่สามารถบอกเล่าเรื่องราว และขยายความสื่อสารกับผู้ชมได้ทั้งภาพและเสียงในเทคนิค Drawing – motion

13. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ภาณุ อุดมเพทายกุล ทำการวิจัยเรื่อง จินตนาการจากสุภาษิต – สุภาษิตไทย (IMAGINATION FROM THAI PROVERBS) โดยได้สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเพื่อสื่อความหมายถึงความสุข ความรัก ความเข้าใจ และความอบอุ่นที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวหรือผู้ที่อยู่ใกล้ซิดนั้น สามารถที่จะแก้ไข และทำลายปัญหาต่างๆ ได้ ดังเช่นเนื้อหาสาระที่ได้รับจากสุภาษิต – สุภาษิตไทย ซึ่งเป็นแบบอย่างที่ดีมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน

ส่วนรูปแบบผลงานประติมากรรมมีลักษณะเป็นกึ่งนามธรรมโดยอาศัย รูปทรงจากมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันซึ่งใช้วิธีการเพิ่มเติม ลดทอนและปรับเปลี่ยนสัดส่วนของรูปทรง ให้เกิดรูปทรงใหม่ที่มีลักษณะเหนือจริง เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมตามทัศนคติ (ภาณุ อุดมเพทายกุล. 2547: บทคัดย่อ)

จรรยา เหลียวตระกูล ศึกษาการพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้ามาจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. สามารถสรุปผลการวิจัยเป็น 3 ประเด็นคือ 1.) พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย 2.) พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้ามาจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. 3.) ศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.

(จรรยา เหลียวตระกูล. 2540: 45 – 50)

อรุณี ผดุงศิลป์ ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำโดยการเรียนผ่านเว็บที่สรุปโดยการ์ตูนเคลื่อนไหว ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการจำ (อรุณี ผดุงศิลป์. 2546)

สุรกิจ ปรางสร ได้ศึกษาผลของรูปแบบรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาที่มีต่อความรู้ความเข้าใจของผู้ชม ผลการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์ของเสียงและภาพมีความสำคัญต่อการเกิดความรู้ความเข้าใจของผู้ชม จะต้องสามารถเชื่อมโยงภาพที่เสนอกับเสียงบรรยายให้สอดคล้องกัน สำหรับสิ่งที่เป็นนามธรรมจะมีความยากในการเชื่อมโยงเสียงและภาพที่เป็นของจริง เสียงบรรยายเพียงอย่าง

เดียวไม่ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ ควรจะมีการใช้วิธีการสร้างภาพให้เป็นลำดับ (Schematic -visualization) โดยใช้ภาพที่คัดเลือกหรือสาระสำคัญของภาพของจริงที่เกิดขึ้นออกมาให้เห็น ภาพและเสียงจะเข้ากันได้มากกว่า การนำเสนอสิ่งที่เป็นการเปรียบเทียบก็ไม่ควรใช้ภาพที่เป็นของจริง ยิ่งสิ่งที่เป็นนามธรรมด้วยแล้วภาพที่เป็นของจริงก็เป็นจุดอ่อนในการนำมาใช้เปรียบเทียบ การซ่อนชื่อเรื่องบนภาพจะทำให้ผู้ชมเข้าใจได้มากขึ้น แต่จะต้องระมัดระวังอย่าให้มีส่วนประกอบในภาพหนาแน่นมากเกินไป (สุรกิจ ปรางสร. 2546)

งานวิจัยต่างประเทศ

Vergara ได้ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบของการจัดคำบรรยายที่มีคุณภาพของกระบวนการและรูปแบบของการ์ตูนในการวางรูปร่างของการเข้าแทรกในการศึกษาโดยไม่เป็นทางการ โดยนำการ์ตูนเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างเป็นประชากรชาวชิลี ซึ่งเป็นสังคมที่มีชุมชนหลากหลายทางด้านลักษณะและภาษา ผลการศึกษาพบว่าการ์ตูนใช้เป็นสื่อที่ดีในการเรียนการสอน ทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย (Vergara. 1990)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาเป็นตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ใช้การวิเคราะห์ผ่านตัวบท และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ที่นำมาให้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยการสื่อสารผ่านสื่ออย่างการ์ตูนแอนิเมชันได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ตัวอย่างงานวิจัยเหล่านี้ยังสามารถแสดงให้เห็นถึงบทบาทของสื่อการสร้างสรรค์อย่างงานการ์ตูน ในฐานะของผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ได้บันทึก และสะท้อนแนวคิดของค่านิยมของความเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านสื่อการ์ตูนอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

จากการนำเนื้อหาของการอุปมาอุปไมย จำนวนไทยกับวิถีเมืองในปัจจุบัน ความวุ่นวายอลหม่านของเมือง ในมุมมองของการเปรียบเทียบเปรียบเทียบเปรียบในมุมมองของผู้ศึกษาถ่ายทอด โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน ในเทคนิคการสร้างสรรค์ Drawing Motion การถ่ายทอดออกทางภาพและเสียง เพราะด้วยในปัจจุบันสื่อทางมีเดียเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน เป็นการนำเสนอผลงานศิลปะที่ผู้ชมจะต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้งทางตาและประสาทสัมผัสทางหู สร้างความสนใจของผู้ชมให้ติดตามไปพร้อมๆ กับการดำเนินความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง

กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการนำกลวิธีสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยเทคนิคในการวาดเส้น (Drawing) กับเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Motion) ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โปรแกรมตัดต่อ Adobe Premiere Pro ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการใช้ตัดสลับ ลำดับภาพให้เกิดเป็นงานเคลื่อนไหว 2 มิติ ถ่ายทอดเรื่องราว ที่ล้นแล้วแต่เป็นการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ ภายใต้เมืองใหญ่ โดยเปรียบเทียบเรื่องราวผ่านลักษณะของการตีความหมายจากสิ่งที่ล้นแล้วเกิดขึ้นจากความก้าวหน้าที่นำมาตอบสนองความสับสนวุ่นวายของมนุษย์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสะท้อนความเปลี่ยนแปลงของเมืองในปัจจุบันโดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยโดยการสร้างงานดรอวิจ โมชัน ผู้วิจัยได้นำคำสุภาสิตไทยจำนวน 43 สุภาสิตที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต มากำหนดขอบเขตของเนื้อหา ดังนี้

- 1.1 กำแพงมีหู ประตูมีตา
- 1.2 กินบนเรือน ขี้รดบนหลังคา
- 1.3 ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่
- 1.4 เข้าได้เข้า เข้าเข็ม
- 1.5 เข้าเมืองตาหลิ่ว ต้องหลิ่วตาตาม

- 1.6 ชี้อ้างจับตักแตน
- 1.7 คนเดียวหัวหาย สองคนเพื่อนตาย
- 1.8 ฆ่าข้างเอางา
- 1.9 งมเข็มในมหาสมุทร
- 1.10 จับปลาสองมือ
- 1.11 จับแพะชนแกะ
- 1.12 จับเสือมือ
- 1.13 จับปูใส่กระดิ่ง
- 1.14 จุดได้ตำตอ ข้า ๆ ได้พว้าเล่มงาม
- 1.15 ชักใบให้เรือเสีย
- 1.16 ตกกระไดพลอยโจน
- 1.17 ถ่มน้ำลายรดฟ้า
- 1.18 ทำนาบนหลังคน
- 1.19 น้ำขึ้นให้รีบตัก
- 1.20 น้ำนิ่งไหลลึก
- 1.21 น้ำน้อยย่อมแพ้ไฟ
- 1.22 น้ำมาปลาकिनมด น้ำลดมดकिनปลา
- 1.23 ปลาใหญ่กินปลาเล็ก
- 1.24 ปั่นน้ำเป็นตัว
- 1.25 ปิดทองหลังพระ
- 1.26 ฝนทั่งให้เป็นเข็ม
- 1.27 แพ้เป็นพระ ชนะเป็นมาร
- 1.28 มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ
- 1.29 ย่อมแมวขาย
- 1.30 ราชสีห์สองตัวอยู่ถ้ำเดียวกันไม่ได้
- 1.31 เรือล่มในหนอง ทองจะไปไหน
- 1.32 ลูกไก่ในกำมือ
- 1.33 ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น
- 1.34 วิวาห์ล้อมคอก
- 1.35 สอนจะเชื่อว่าน้ำ

- 1.36 สาวใส่ให้กากิน
- 1.37 เส้นผมบังภูเขา
- 1.38 เห็นช้างขี้ขี้ตามช้าง
- 1.39 เขี่ยบเรือสองแคว
- 1.40 หวานพีชหวังผล
- 1.41 อ้อยเข้าปากช้าง
- 1.42 เอาจมูกคนอื่นมาหายใจ
- 1.43 เอาใจเขามาใส่ใจเรา (เจือ สตะเวทิน. 2526)

จากการสุ่มตัวอย่างของคำสุภาษิตไทย โดยผู้เชี่ยวชาญ ผศ.สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง และ อาจารย์เด่นพงษ์ วงษาโรจน์ ซึ่งเป็นอาจารย์ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะ เป็นผู้คัดเลือกคำสุภาษิตไทย โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จึงได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 สุภาษิต เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นแบบร่าง (story board) ดังนี้

- 1 ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น
- 2 ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก
- 3 ทำนา บนหลังคน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผลงานจากผู้เชี่ยวชาญที่คัดเลือกโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อมาสร้างเป็นผลงาน Drawing Motion จำนวน 1 ชุด

1. ที่มาของแนวความคิดเนื้อหาในผลงาน Drawing Motion การอุปมาอุปมัยสุภาษิตไทยกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม
2. รูปแบบและองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของผลงาน Drawing Motion สุภาษิตไทยกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลของการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของดรรชนีรวมทั้ง ข้อมูลทางศิลปะ ข้อมูลการอุปมาอุปมัย คำในสุภาษิตไทยและข้อมูลของความเปลี่ยนแปลงทางสังคม จากแหล่งความรู้ต่างๆ เช่น จากหนังสือ เอกสาร งานวิจัยหรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งบันทึกเป็นภาพถ่ายเพื่อนำข้อมูลภาพในการวิจัยต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากข้อมูลจากคำสุภาสิตไทย ในกลุ่มคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต โดยผ่านการวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ จนได้คำที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์งานดรอว์อิง
โมชัน : อุปมาอุปมัย สุภาสิตไทยกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม

วิเคราะห์ในส่วนของเนื้อหา

โดยการรวบรวมเนื้อหาของ การอุปมาอุปมัย (Metaphor) ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกสุภาสิตไทยจากเนื้อหาที่สอดคล้องกับสภาพความเปลี่ยนแปลงสังคม จึงได้สุภาสิตมาจำนวน 3 ชุดคำคือ

1. ปลาใหญ่กินปลาเล็กสุภาสิตนี้มีความหมายว่า คนที่มีอำนาจศักดิ์หรือเป็นใหญ่เป็นโตก็ย่อมข่มคนที่เป็นผู้น้อยกว่าได้หรือจะเปรียบเอาว่า คนที่มีกำลังน้อยกว่าก็ย่อมมีภาษีเหนือกว่าคนที่อ่อนแอได้ ตามหลักธรรมดาทั่วไปที่ว่า "ปลาใหญ่กินปลาเล็ก" และ "ปลาเล็กตอดปลาน้อย" กินกันเป็นทอด ๆ ไป

2. ทำนาบนหลังคนสุภาสิตนี้มีความหมายว่า คนที่คิดหาผลกำไรหรือหาผลประโยชน์ใส่ตนด้วยวิธีเบียดเบียนหรือรีดนาทาเร้นเอาจากน้ำพักน้ำแรงของผู้อื่น โดยขาดความเมตตา เช่น ให้อู่เงินแล้วเรียกดอกเบี้ยแพง ๆ หรือกว้านซื้อข้าวจากชาวนาในราคาถูก ๆ เพื่อเอามาค้าหากำไรโดยเหตุที่การทำนาของคนไทยในสมัยโบราณจัดว่า เป็นอาชีพหลักและสำคัญส่วนใหญ่โบราณจึงเอาเรื่อง "ทำนา" มาผูกเป็นสุภาสิตความหมายทำนองเดียวกับ "รีดเลือดกับปู" ก็ได้

3. ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้นสุภาสิตนี้มีความหมายว่า ลูกย่อมไม่แตกต่างไปจากพ่อแม่แต่ถ้าพูดว่า "ลูกไม้หล่นไกลต้น" ความหมายก็อยู่ในลักษณะตรงกันข้าม แปลว่า ลูกที่มีนิสัยห่างไกลหรือแตกต่างกับพ่อแม่

ซึ่งทั้ง 3 ชุดคำนี้ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดและความหมายในส่วนของการเชื่อมโยงเนื้อหาสำคัญของสุภาสิตไทยในชุดคำนี้ที่มีความหมายเกี่ยวกับสิ่งที่พบเจออยู่ในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน มาสร้างภาพร่าง (story board) เพื่อนำมาสร้างสรรค์ชิ้นงานภายใต้แนวความคิดคำในสุภาสิตไทยทั้ง 3 สุภาสิต ที่แสดงถึงการเปรียบเทียบเหตุการณ์ที่สามารถพบเจอในการดำรงชีวิต คำกล่าวเหล่านี้ถูกเอ่ยขึ้นมาแต่อดีตมาจนสู่ปัจจุบัน ซึ่งคำในสำนวนเหล่านี้ได้สะท้อนสังคมจากการเปรียบเทียบผ่านการตีความหมายที่เตือนสติการใช้ชีวิต ของวิถีเมืองในปัจจุบันด้วยการอุปมาอุปมัยที่มาของเนื้อหาในการสร้างสรรค์

วิเคราะห์กลวิธีในการสร้างสรรค์งาน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์กลวิธีในการสร้างงานโมชัน จากข้อมูลเอกสาร การศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ทั้งข้อมูลภาพถ่าย และผลงานศิลปะที่ใช้การสื่อสารด้วยเทคนิคที่สอดคล้องกับงานโมชัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของเนื้อหาและขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์งานดังต่อไปนี้

1. ชุดข้อมูลของสุภาษิตไทยที่สอดคล้องกับการนำมาเปรียบเทียบความเปลี่ยนแปลงทางสังคม
2. ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างงาน Drawing Motion
3. รูปแบบของงานสร้างสรรค์ Drawing Motion กับโครงสร้างทางทัศนศิลป์ในตัวเอง
4. สรุปข้อมูล
5. กำหนดเนื้อเรื่องของเรื่องราวเพื่อเตรียมทำบท
6. ทำ Storyboard เพื่อขยายความจากเรื่องให้ออกมาเป็นภาพ
7. Drawing ภาพโดยคำนึงถึงมุมมองภาพใน Storyboard
8. ถ่ายภาพด้วยกล้อง Digital ที่ละเฟรมที่มีการเคลื่อนไหว
9. รีทัสภาพในแต่ละเฟรมโดยคำนึงถึงคุณภาพของภาพและเฉดสีที่ใกล้เคียงกัน
10. ทำ Anima tic ด้วยภาพนิ่งที่สมบูรณ์มาเรียงเฟรม โดยใช้ 24 เฟรมต่อ 1 วินาที
11. เสียงประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหาอารมณ์ของภาพ
12. ใส่Effectsในส่วนของการตัดต่อลำดับภาพ
13. ตรวจสอบเช็คความสมบูรณ์ของภาพและเสียงครั้งสุดท้าย
14. ประมวลผลภาพทั้งหมดออกมาในรูปแบบของการจัดเก็บในรูปแบบ DVD

5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ ผลงานดรอวิ้ง โมชัน ในเรื่องของสุภาษิตไทยที่นำมาอุปมา อุปมัยกับสังคมที่พบเจอในปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนี้เพื่อเป็นการบอกเล่าที่เป็นอยู่ของสังคม ซึ่งเป็นการนำเอาคำในสุภาษิตไทยที่อาจจะเวียนหายไปกับกาลเวลา กลับมาปลุกจิตสำนึก กระตุ้นเตือนให้ผู้คนมีความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของภาษา และย้อนกลับมามองสังคมกับการดำรงชีวิต โดยใช้คำสอนของสุภาษิตไทยที่อุปมา อุปมัยเรื่องต่างๆ เหล่านี้ มาสร้างเสริมและจรรโลงสังคมให้เป็นสังคมที่เป็นอยู่ดำเนินไป อย่างมีคุณธรรม

ทั้งนี้ งาน Animation เป็นศิลปะที่รวมเอากระบวนการและวิธีที่หลากหลายทางศิลปะมาสร้างเป็นผลงาน ทั้งงานทัศนศิลป์ (Visual arts) ความงามรวมถึงองค์ประกอบภาพที่น่าสนใจ หลักการเคลื่อนไหว (Motion) ของภาพและตัวละครให้บอกเล่าสิ่งที่เกิดภายในเรื่อง ประกอบกับเสียง (Sound) ประกอบรวมไปถึงเนื้อเรื่องที่สร้างสัมพันธ์กับภาพและเสียงให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่น่าเสนอ โดยที่ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและผสมผสานกลวิธีและเทคนิคการวาดเส้น หรือ ดรอว์อิง (Drawing) มานำเสนอในรูปแบบใหม่จากงาน สต๊อปโมชัน (Stop motion) จึงนำเอาชุดภาพนิ่งที่เกิดจากงานวาดเส้น ดรอว์อิง นำมาทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว เพื่อขยายขอบเขตของศิลปะให้กว้างขึ้น โดยมุ่งเน้นไปที่การคิดค้นวิธีการใหม่ๆ ในการนำเสนอ จึงได้ผลงานสร้างสรรค์ Drawing Motion จำนวน 1 ชุดที่จะประกอบไปด้วย 3 เรื่อง

บทที่ 4

กระบวนการสร้างสรรค์

จากการศึกษาเพื่อนำเนื้อหาของการอุปมาอุปมัย สำนวนไทยกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม มาสร้างสรรค์ผลงานดรอวิจ โมชัน (Drawing Motion) โดยแบ่งกระบวนการสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้

1. รายละเอียดของการสร้างเนื้อเรื่อง โดยใช้สุภาษิตไทยในชุดความหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตมาวิเคราะห์เนื้อหาและความหมายของคำเพื่อสอดคล้องกับการดำรงชีวิตของในสังคมในปัจจุบัน จากนั้นนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ตรวจสอบชุดคำในสุภาษิตไทยที่มีความหมายสอดคล้องกับการดำรงชีวิตของในสังคมในปัจจุบัน จึงได้ชุดคำสุภาษิตไทยจำนวน 3 คำ ได้แก่

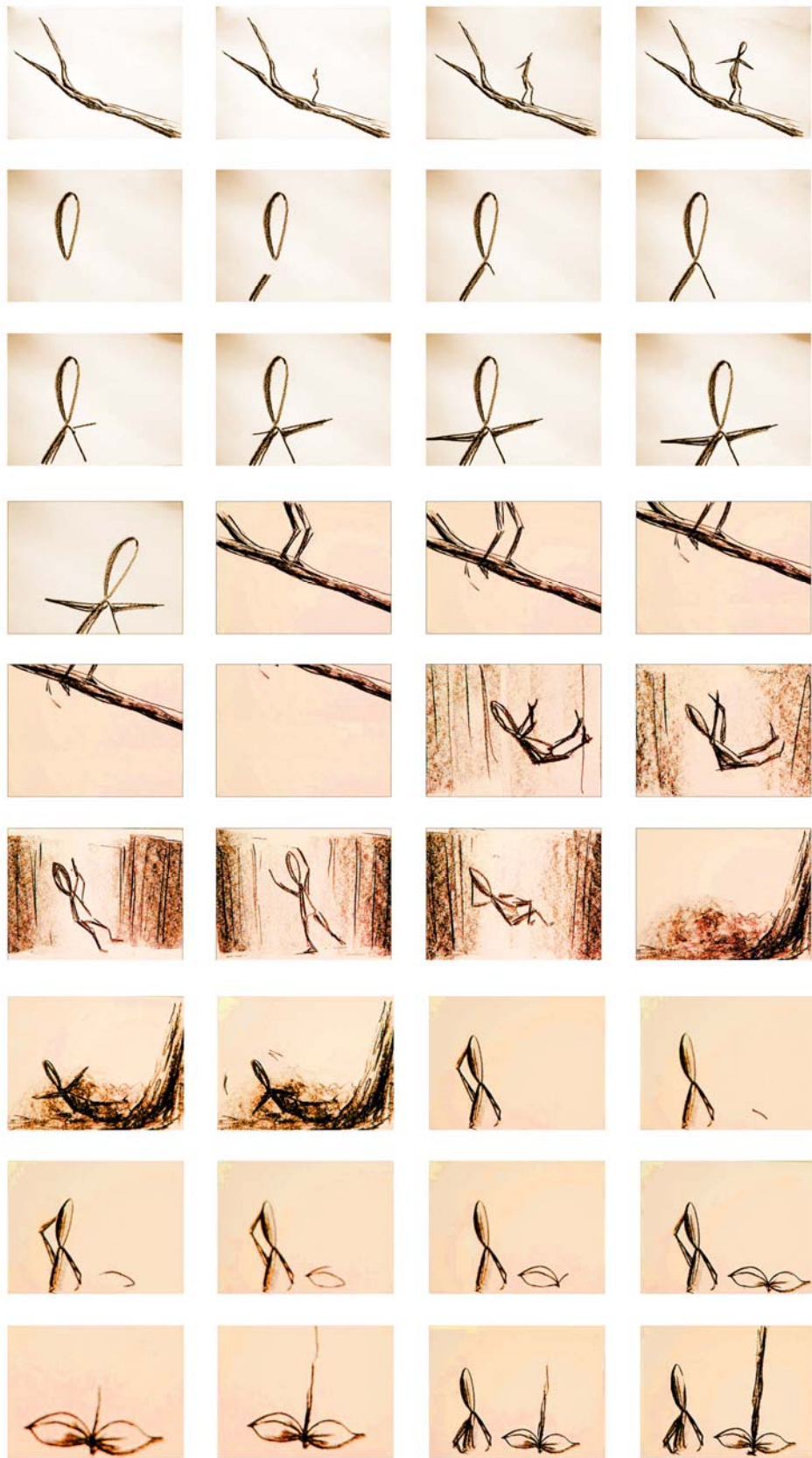
- 1.1 ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น
- 1.2 ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก
- 1.3 ทำนา บนหลังคน

2. รายละเอียดของการสร้างสรรค์ Drawing Motion รายละเอียดบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์

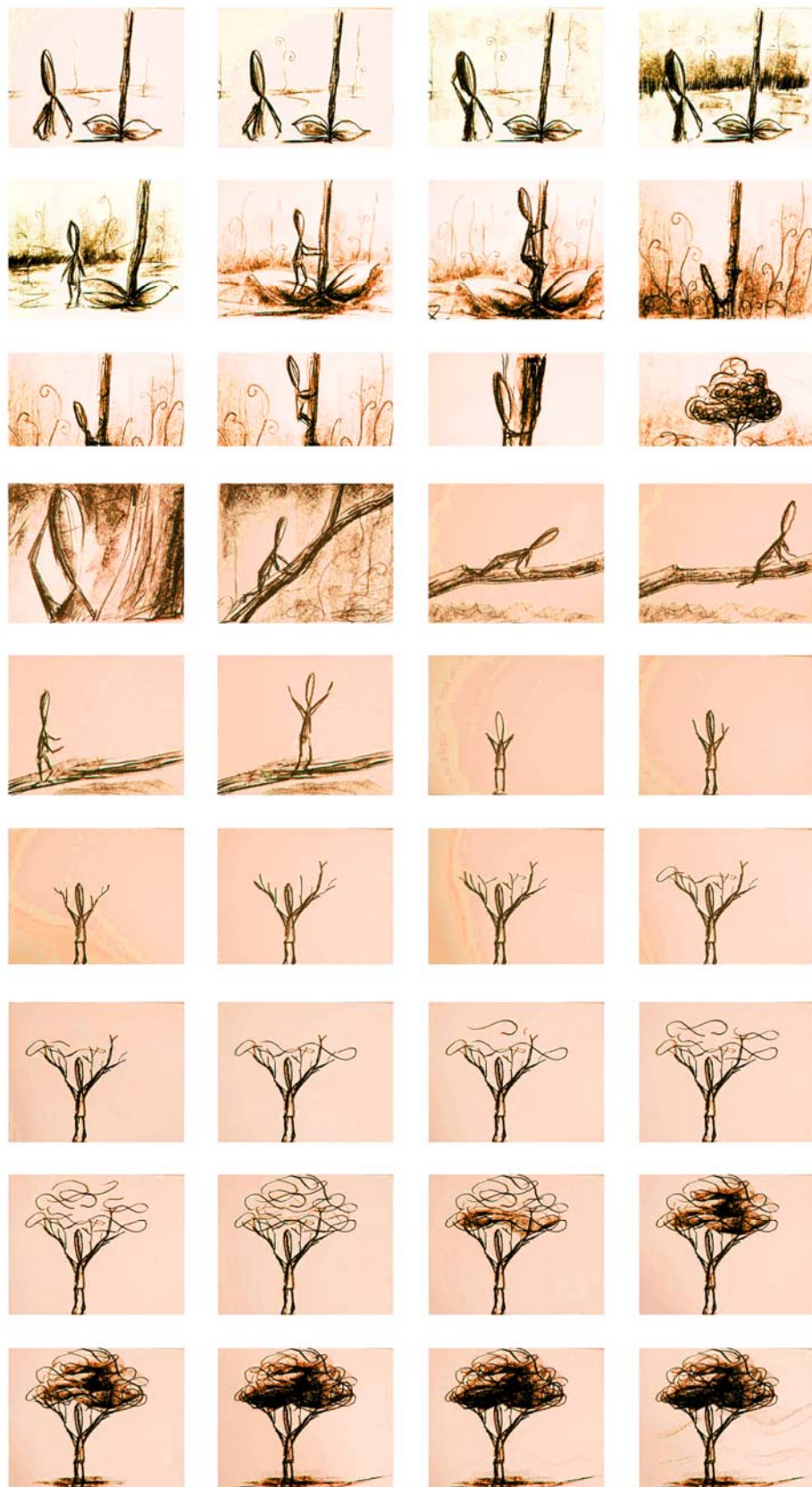
3. สรุปผลการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานดรอวิจ โมชัน (Drawing Motion)

1. รายละเอียดของการสร้างเนื้อเรื่อง

ในการสร้างเนื้อเรื่องโดยใช้การกำหนดจากความหมายของสุภาษิตไทยที่มีความหมายสอดคล้องกับการอุปมา อุปมัย กับการดำรงชีวิตของในสังคม จึงเลือก ชุดคำในสุภาษิตมาทั้งหมด 3 คำมาใช้เป็นเนื้อหาของเรื่องดังนี้



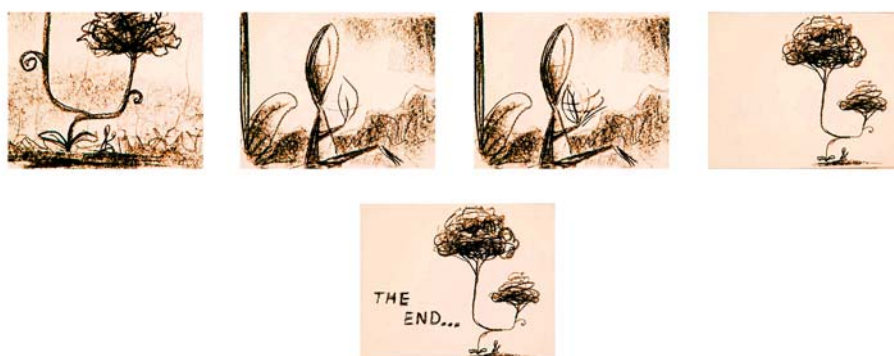
ภาพประกอบ 3 ผลงานดรอวิอิง ไมชั่น เรื่องที่ 1



ภาพประกอบ 3 (ต่อ)



ภาพประกอบ 3 (ต่อ)

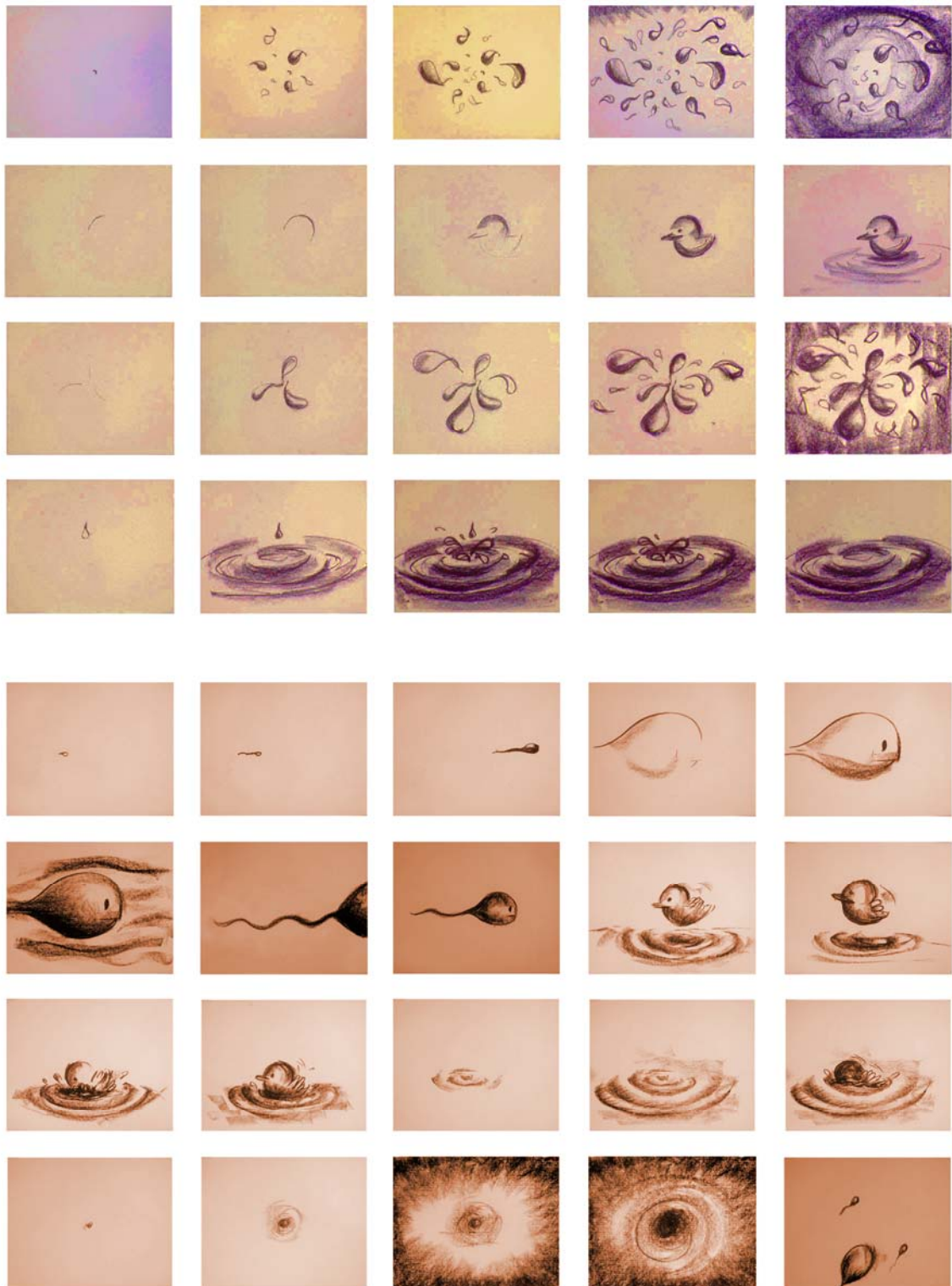


ภาพประกอบ 3 (ต่อ)

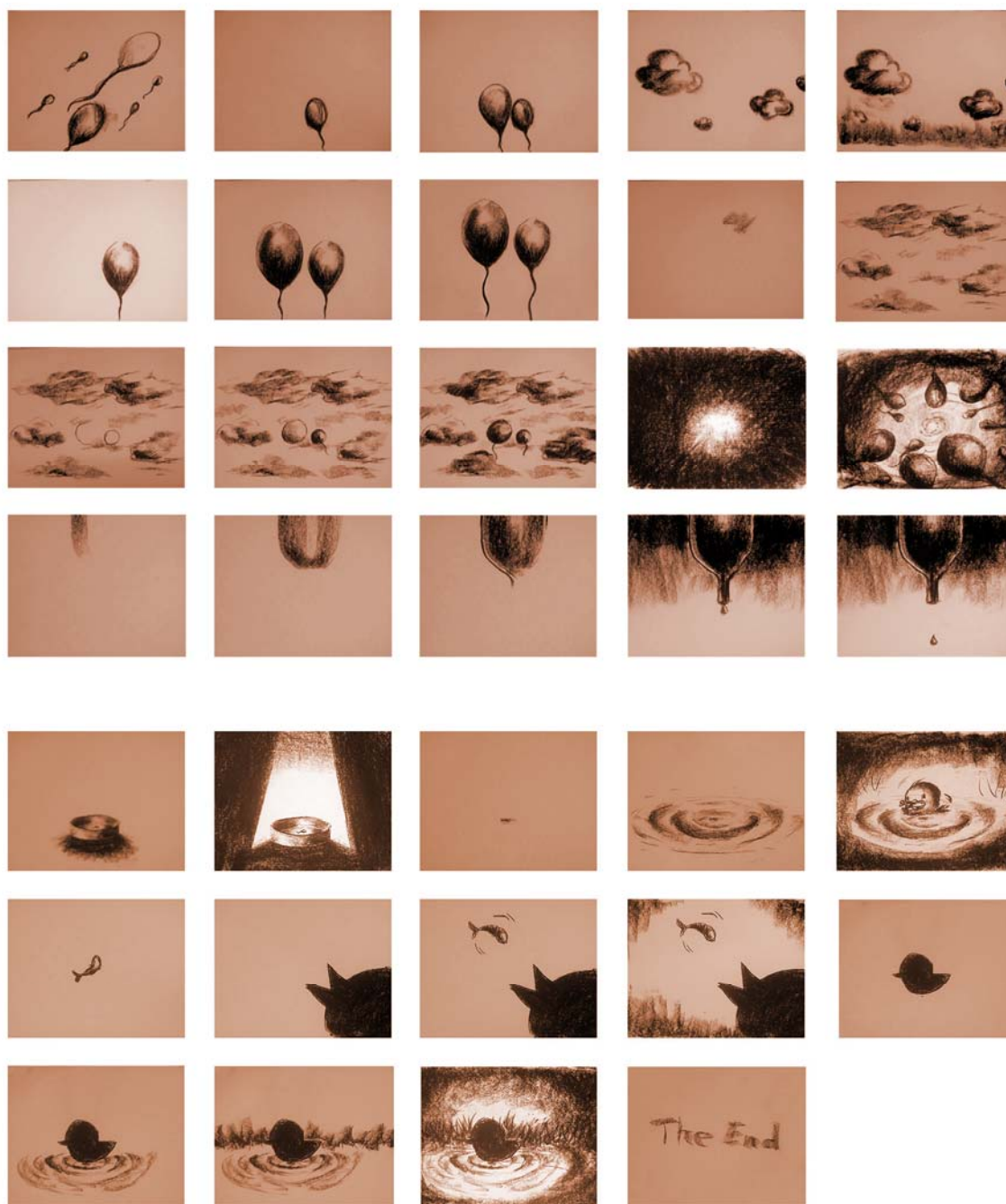
เรื่องที่ 1 ใช้คำแล้วความหมายในสุภาษิตไทยคำว่า ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น ที่มีความหมายถึง ลูกย่อมไม่แตกต่างไปจากพ่อแม่แต่ถ้าพูดว่า "ลูกไม้หล่นไกลต้น" ความหมายก็อยู่ในลักษณะตรงกันข้าม แปลว่า ลูกที่มีนิสัยห่างไกลหรือแตกต่างกับพ่อแม่ โดยเนื้อเรื่องเชื่อมโยงเนื้อหาของมนุษย์กับธรรมชาติ มนุษย์ที่ถือกำเนิดจากธรรมชาติ เรียนรู้จากธรรมชาติ จนกระทั่งมีความคิดที่จะเอาชนะธรรมชาติ แต่ไม่ว่าจะพยายามออกห่างธรรมชาติมากแค่ไหน มนุษย์ก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงร่มเงาไม้ใหญ่ของธรรมชาติได้

ภาพในเรื่องจะแสดงภาพของมนุษย์ที่เกิดขึ้นจากกิ่งของต้นไม้ ปีนขึ้นไปบนต้นไม้ บางครั้งก็พลัดตกลงมา พยายามเรียนแบบให้ตัวเองเป็นดังต้นไม้ แต่ก็ไม่สามารถต้านแรงลม และด้วยความทะเยอทะยานของมนุษย์ที่จะไปอยู่ในเหนือธรรมชาติ สุดท้ายความพยายามก็ได้เพียงใบไม้ 1 ใบและไม่รู้ว่าจะไปจนถึงยอดของต้นไม้มนุษย์ก็ไม่สามารถไปไกลเกินกว่าร่มเงาไม้ใหญ่ของต้นไม้

เรื่องที่ 2 ปลาใหญ่กินปลาเล็ก



ภาพประกอบ 4 ผลงานดรอวิ้ง ไมชั่น เรื่องที่ 2



ภาพประกอบ 4 (ต่อ)

เรื่องที่ 2 ใช้คำแล้วความหมายในสุภาษิตไทยคำว่า ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก ที่มีความหมายถึง คนที่มีอำนาจราชศักดิ์หรือเป็นใหญ่เป็นโตก็ย่อมข่มคนที่เป็นผู้น้อยกว่าได้หรือจะเปรียบเอาไว้ว่า คนที่มีกำลังมากกว่าก็ย่อมมีภาษีเหนือกว่าคนที่อ่อนแอได้ ตามหลักธรรมชาติทั่วไปที่ว่า "ปลาใหญ่กินปลาเล็ก" และ "ปลาเล็กตอดปลาน้อย" กินกันเป็นทอด ๆ ไป โดยเนื้อเรื่องแสดง 2 เรื่องราว

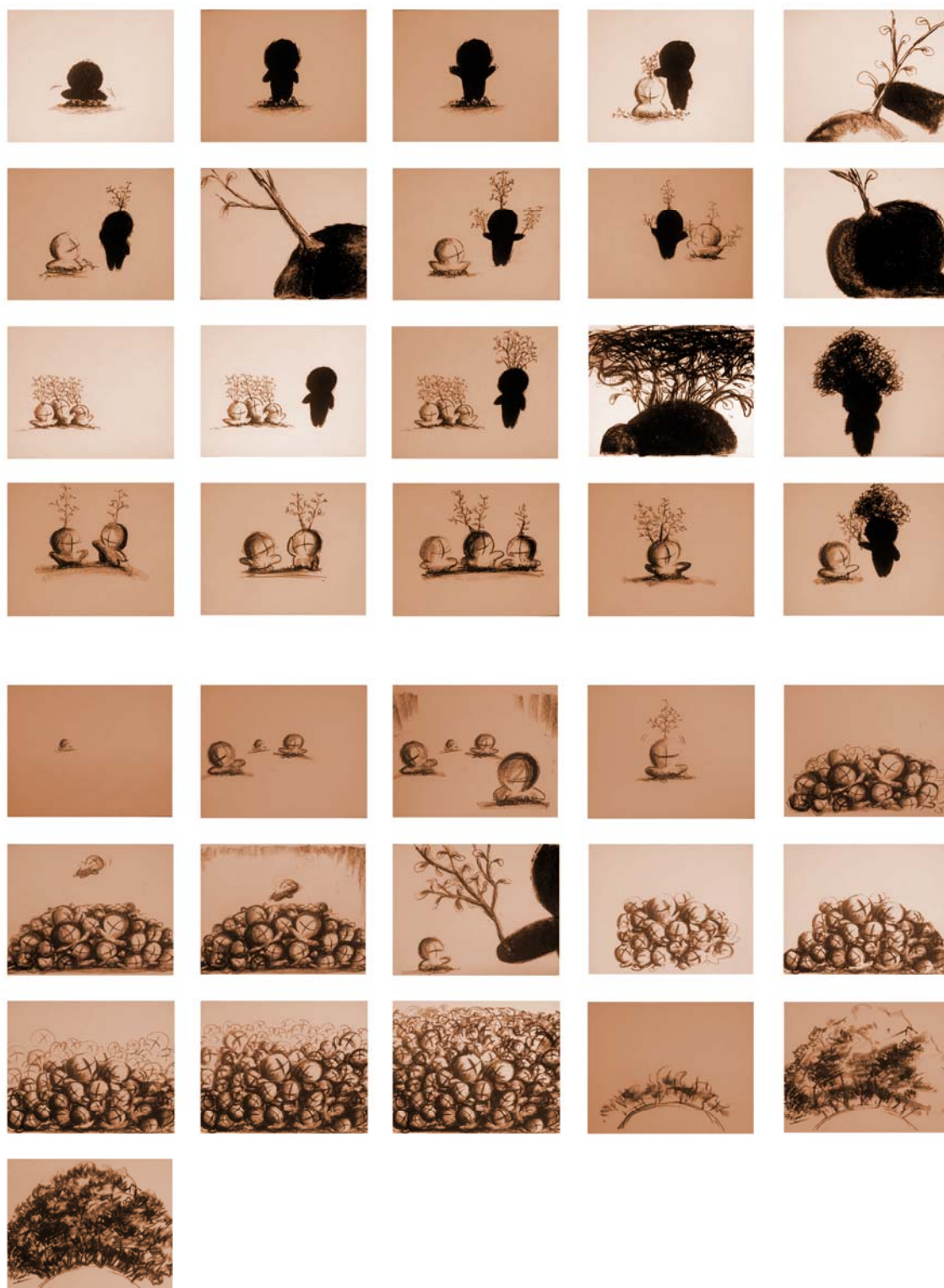
ตัดสลัดกัน ระหว่าง การแข่งขันของตัวสเปิร์ม กับ ลูกเปิดตัวหนึ่งในหนองน้ำ ที่เชื่อมโยง ความสัมพันธ์กันกับความหมายของ ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก การแข่งขันที่มีติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิดผู้ ที่แข็งแรงกว่าเพียง 1 เดียวที่จะได้เกิด

ภาพในเรื่องจะแสดงเหตุการณ์ที่ตัดสลัดตัวสเปิร์มที่แหวกว่าย แข่งขันกันไปสู่จุดหมายเบื้องหน้าที่ยังไม่รู้ว่าจะได้พบเจอกับอะไร ตัวสเปิร์มทั้งขนาดเล็กใหญ่ต่างใช้กำลังขับเขี้ยวกัน ซึ่งสุดท้ายแล้วจุดหมายที่ต่างแข่งขันกันมาตัวที่แข็งแรงที่สุดก็เป็นผู้ชนะเข้าไปสู่หมายที่ถูกหักมุมด้วยปลายของ หลอดทดลอง กับ ลูกเปิดในหนองน้ำที่กำลังจะหัดบินและตะเกียกตะกาย จนกระทั่งจมลงไปใต้น้ำ อยู่ยาวนาน สุดท้ายก็โผล่ขึ้นมาพร้อมกับปลาตัวเล็กในปาก ทั้ง 2 เหตุการณ์ที่ตัดสลัดกันนี้สร้างความสัมพันธ์เดียวกับ คนที่มีกำลังมากกว่าก็ย่อมมีภาษีเหนือกว่าคนที่อ่อนแอ

เรื่องที่ 3 ทำนาบนหลังคน



ภาพประกอบ 5 ผลงานดรอวิอิง ไมค์นั เรื่องที่ 3

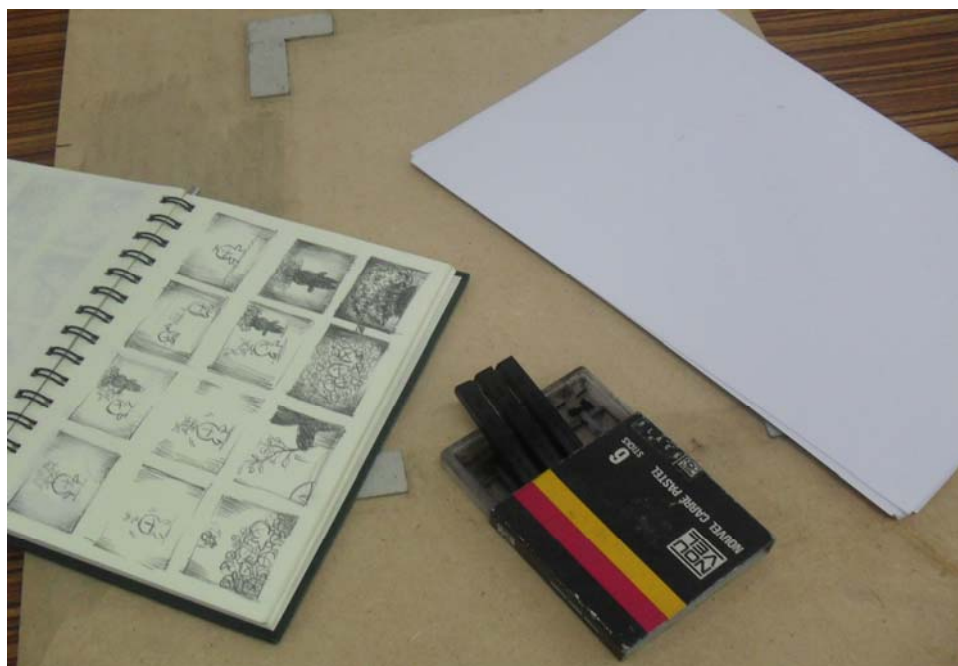


ภาพประกอบ 5 (ต่อ)

เรื่องที่ 3 ใช้คำแล้วความหมายในสุภาษิตไทยคำว่า ทำนา บนหลังคน ที่มีความหมายถึงคนที่คิดหาผลกำไรหรือหาผลประโยชน์ใส่ตนด้วยวิธีเปียดเบียนหรือรีดนาทาเร้นเอาจากน้ำพักน้ำแรงของผู้อื่น โดยขาดความเมตตา เช่น ให้อู่เงินแล้วเรียกดอกเบี้ยแพง ๆ หรือกว้านซื้อข้าวจากชาวนาในราคาถูกลง ๆ เพื่อเอามาค้าหากำไรโดยเหตุที่การทำนาของคนไทยในสมัยโบราณจัดว่า เป็นอาชีพหลักและสำคัญส่วนใหญ่โบราณจึงเอาเรื่อง "ทำนา" มาผูกเป็นสุภาษิตความหมายทำนองเดียวกับ "รีดเลือดกับปู" ก็ได้ โดยในเนื้อเรื่องจะแสดงเนื้อหาของมนุษย์สีขาและสีดำ มนุษย์ตัวสีขาวที่มีต้นไม้ขึ้นอยู่ตามตัวเปรียบเสมือนของมีค่าที่มนุษย์ แต่ตัวสีขาวไม่สามารถขยับไปไหนมาไหนได้ ตัวสีดำซึ่งตัวเองไม่มีต้นไม้แต่สามารถเดินได้ ซึ่งมนุษย์ตัวสีดำจะคอยเดินเก็บไม้ของมนุษย์ตัวสีขาว มารวมไว้กับตัวเองซึ่งเป็นการหาผลประโยชน์ใส่ตนด้วยวิธีเปียดเบียน

2. รายละเอียดของการสร้างสรรค์ Drawing Motion

กระบวนการสร้างสรรค์ เริ่มต้นหลังจากนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการสร้างสรรค์ดรอวิงโมชัน (Drawing Motion) ในเนื้อหาของสุภาษิตไทย ในชุดที่มีความหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต มาสร้างสรรค์เป็นผลงานตามรูปแบบดรอวิง โมชัน ในรูปแบบเฉพาะของผู้วิจัยโดยมีกระบวนการดังนี้



ภาพประกอบ 6 ในการสร้างสรรค์งานดรอวิง โมชัน (Drawing Motion)



ภาพประกอบ 7 การกำหนดกระดาษให้อยู่กับที่ ด้วยการล็อกทั้ง 4 มุม



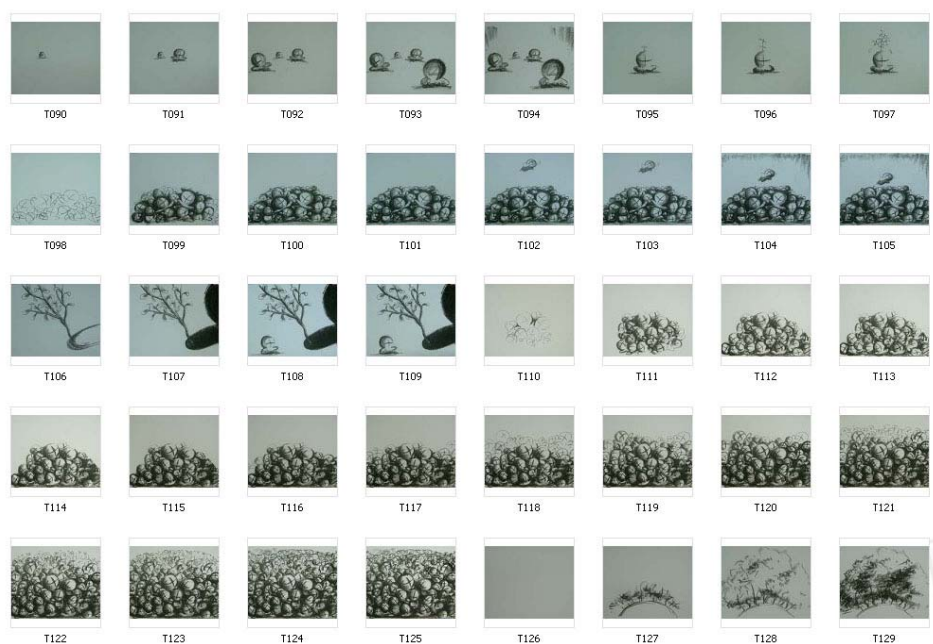
ภาพประกอบ 8 การถ่ายภาพนิ่งงานดรอว์อิง เพื่อบันทึกทุกภาพลงเป็นไฟล์ดิจิทัล (Digital)



ภาพประกอบ 9 ผลงานดรอรวิง ที่เสรีจสุมบูรณ์ พร้อมที่จะนำไปปรับแต่งภาพและลำดับภาพ



ภาพประกอบ 10 นำภาพดรอรวิง แก้ไขภาพ (รีทัช) จากภาพถ่าย (ภาพขวา)
เพื่อกำหนดองค์ประกอบและมุมมองของภาพ (ภาพซ้าย)



ภาพประกอบ 11 จัดเก็บไฟล์ในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัล (Digital) พร้อมนำไปทำภาพเคลื่อนไหว

หลังจากจัดเก็บภาพดรอว์อิงมาเป็นไฟล์ดิจิทัล (Digital) นำไฟล์ภาพนิ่งทั้งหมดมาทำการลำดับภาพ เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว ผ่านกระบวนการของโปรแกรมตัวต่อ โดยคำนึงถึงลำดับเนื้อเรื่องใน Story Board รวมไปถึงการใช้เสียงประกอบที่สอดคล้องกับอารมณ์และเนื้อหาของภาพใส่ Effects ภาพ รวมไปถึงขั้นตอนสุดท้าย ตรวจสอบรายละเอียดของงาน ในด้านของความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง ให้มีความต่อเนื่องมากที่สุดจน พร้อมจัดเก็บในรูปแบบของ DVD จนเป็นผลงานดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion) ที่เสร็จสมบูรณ์

3. สรุปผลการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion)

3.1 แนวความคิด

นำบทสรุปจากการศึกษาเนื้อหาทางอุปมา อุปมัย (Metaphor) สุภาษิตไทยทั้ง 3 ชุดนำมาเปรียบเทียบกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม มาสร้างเป็นเนื้อเรื่อง โดยสะท้อนความเป็นอยู่ของสังคมไทย การดำเนินชีวิต การเอาตัวรอดเปรียบทางสังคม สะท้อนการตีความ แนวความคิดผ่านการเล่าเรื่องที่ต้องตีความหมายจากสัญลักษณ์ต่าง สร้างอารมณ์แล้วความรู้สึกด้วยดนตรีประกอบ ตีความจากเนื้อหาออกมาเป็นภาพดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion)

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion) ในแต่ละขั้นตอน ล้วนแล้วมีรายละเอียดที่สำคัญในทุกๆขั้นตอน ตั้งแต่การตีความเพื่อเปลี่ยนจากภาษาให้เป็นภาพดรอว์อิงถ่ายเป็นภาพด้วยกล้อง ทีละเฟรมที่มีการเคลื่อนไหว ริทัสภาพในแต่ละเฟรมโดยคำนึงถึงคุณภาพของภาพ และเฉดสีที่ใกล้เคียงกันใส่เสียงประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหาอารมณ์ของภาพ เพิ่มEffectsในส่วนของการตัดต่อลำดับภาพจนถึงขั้นตอนของการตรวจเช็คความสมบูรณ์ของภาพและเสียง ล้วนแล้วแต่ถูกสร้างสรรค์ในรูปแบบเฉพาะของผู้วิจัยที่คำนึงถึงความเหมาะสม ลงตัว และสอดคล้องกับเนื้อหา รวมถึงไปถึงบริบทของพื้นที่ในการจัดแสดง ให้ส่งต่อการรับรู้จากผลงานของผู้ชมให้ได้รับรู้ถึงสุนทรียะที่แสดงออกภายในผลงานดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion)

3.3 โครงสร้างทางทัศนศิลป์

ผลงาน ดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion) ชุดนี้ มีโครงสร้างทางทัศนศิลป์ที่น่าสนใจ ใจในในเรื่องของการใช้เส้น ที่น่าสนใจโดยประกอบกับการเคลื่อนไหว ซึ่งในบางช่วงอาจจะเร็ว ช้า ต่างกันสร้างจังหวะในการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างความน่าสนใจภายในผลงาน



ภาพประกอบ 12 สีที่ใช้ในงานดรอว์อิง โมชัน (Drawing Motion)



ภาพประกอบ 13 ลักษณะของการเคลื่อนไหว จากเรียงต่อกันด้วยภาพนิ่งจำนวนมาก

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค้งาน ดรอวอิ้ง โมชัน (Drawing Motion) : อุปมา อุปมัย สุภาษิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สามารถสรุปผลของการวิจัย และการสร้างสรรคได้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. ขอบเขตของการวิจัย
3. สรุปผลการศึกษาวิจัย
4. การอภิปรายผล
5. ข้อเสนอแนะ

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติ แนวความคิดและเนื้อหาของการอุปมาอุปมัย (metaphor) สุภาษิตไทย กับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม
2. เพื่อศึกษาโครงสร้างทางทัศนศิลป์ในงานแอนิเมชันในประเทศ
 - 2.1 มูลฐานทางทัศนศิลป์
 - 2.2 โครงสร้างทางทัศนศิลป์
3. เพื่อศึกษาประเภท กลวิธีเทคนิคในการสร้างสรรค้งานดรอวอิ้ง โมชัน (Drawing Motion)
 - 3.1 ประเภทของงานแอนิเมชัน(Animation)
 - 3.2 กลวิธีและเทคนิคในการสร้างสรรคผลงานดรอวอิ้ง โมชัน (Drawing Motion)
4. สร้างสรรคผลงานดรอวอิ้ง โมชัน (Drawing Motion) จากข้อมูลการศึกษาวิจัย ในประเด็นของ แนวความคิด เนื้อหาของการอุปมาอุปมัยสุภาษิตไทยกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม

2. ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยจะศึกษาประวัติ แนวความคิด เนื้อหา โครงสร้างของกลวิธีของเนื้อหาทั้ง ความหมายของหมวดคำในสุภาษิตไทย การอุปมาอุปมัยกับทฤษฎี (metaphor) รวมทั้งข้อมูลของสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงโดยศึกษารูปแบบของงานศิลปะที่ใช้ลักษณะการอุปมาอุปมัย มาเปรียบเทียบ ในผลงานดรอวอิ้ง โมชัน (Drawing Motion) ในรูปแบบเฉพาะของผู้วิจัย

2. ประชากรในการวิจัย คือ คำสุภาสิตไทย 43 สุภาสิต ที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต

- 2.1 กำแพงมีหู ประตูมีตา
- 2.2 กินบนเรือน ขี้รดบนหลังคา
- 2.3 ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่
- 2.4 เข้าได้เข้า เข้าเข็ม
- 2.5 เข้าเมืองตาหลิ่ว ต้องหลิ่วตาตาม
- 2.6 ชีห่างจับตักแตน
- 2.7 คนเดียวหัวหาย สองคนเพื่อนตาย
- 2.8 ฆ่าช้างเอางา
- 2.9 งามเข็มในมหาสมุทร
- 2.10 จับปลาสองมือ
- 2.11 จับแพะชนแกะ
- 2.12 จับเสือมือ
- 2.13 จับปูใส่กระดิ่ง
- 2.14 จุดได้ตำตอ ช้ำ ๆ ได้พว้าเล่มงาม
- 2.15 ชักใบให้เรือเสีย
- 2.16 ตกกระไดพลอยโจน
- 2.17 ถ่มน้ำลายรดฟ้า
- 2.18 ทำนาบนหลังคน
- 2.19 น้ำขึ้นให้รีบตัก
- 2.20 น้ำนิ่งไหลลึก
- 2.21 น้ำน้อยย่อมแพ้ไฟ
- 2.22 น้ำมาปลากินมด น้ำลดมดกินปลา
- 2.23 ปลาใหญ่กินปลาเล็ก
- 2.24 ปั่นน้ำเป็นตัว
- 2.25 ปิดทองหลังพระ
- 2.26 ฝนทิ้งให้เป็นเข็ม
- 2.27 แพ้เป็นพระ ชนะเป็นมาร
- 2.28 มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ

- 2.29 ย้อมแมวขาย
- 2.30 ราชสีห์สองตัวอยู่ถ้ำเดียวกันไม่ได้
- 2.31 เรือล่มในหนอง ทองจะไปไหน
- 2.32 ลูกไก่ในกำมือ
- 2.33 ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น
- 2.34 วิชาหยล่อมคอก
- 2.35 สอนจะเข้ว่ายน้ำ
- 2.36 สาวไล่ให้กาบิน
- 2.37 เส้นผมบังภูเขา
- 2.38 เห็นช้างขี้ขี้ตามช้าง
- 2.39 เขียบเรือสองแคม
- 2.40 หวานพีชหวังผล
- 2.41 อ้อยเข้าปากช้าง
- 2.42 เอาจมูกคนอื่นมาหายใจ
- 2.43 เอาใจเขามาใส่ใจเรา (เจือ สตะเวทิน. 2526)

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้มาจากผู้เชี่ยวชาญ สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คำสุภาสิตไทยจำนวน 3 คำ มาสร้างสรรค์ผลงาน ดรอวอิ้ง โมชัน (Drawing Motion) ดังนี้

- 3.1 ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น
- 3.2 ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก
- 3.3 ทำนา บนหลังคน

3. สรุปผลการศึกษาวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค้งาน ดรอวอิ้ง โมชัน (Drawing Motion) : อูปมา อูปมัย สุภาสิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สามารถสรุปผลการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค้งาน ดรอวอิ้ง โมชัน : อูปมา อูปมัย สุภาสิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยมุ่งสะท้อนเนื้อหาของสุภาสิตไทยผ่านการสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานทางสื่อแอนิเมชัน เพื่อเป็นสื่อหนึ่งที่จะส่งผ่านแนวคิดของคำสอนในสุภาสิตไทยได้เข้าถึงเด็กและเยาวชน ตลอดจนผู้ที่ผ่านการรับรู้คำและความหมายของสุภาสิตไทยมาตระหนักคิดและสามารถเชื่อมโยงคำสอน กลับมาสะท้อนสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน

ทั้งนี้ผลงานสร้างสรรค์ดรอว์อิง โมชัน เป็นผลงานที่ได้รวบรวมเทคนิคและกระบวนการทางศิลปะที่หลากหลายมารวมเข้าด้วยกัน ทั้งกลวิธีของการออกแบบเนื้อเรื่อง กำหนดลักษณะของตัวละคร การคำนึงถึงองค์ประกอบและความงามของหลักการทัศนศิลป์ รวมไปถึงจนถึงกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว และใช้หลักการของการจดจำภาพนิ่ง ประกอบด้วยเสียงดนตรีประกอบ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง โดยมุ่งให้ผู้ชมเกิดสุนทรียะทางการรับรู้ทั้งภาพและเสียงตามกลวิธีการสร้างสรรค์งานดรอว์อิง โมชันในรูปแบบเฉพาะของผู้วิจัย

นอกจากนี้การนำเสนอผลงานดรอว์อิง โมชัน ด้วยสื่อที่ผสมผสานกับเทคนิคกระบวนการที่หลากหลาย แล้วนำไปประกอบเข้าด้วยกันของชุดภาพนิ่งจำนวนมาก ที่จะสามารถสื่อสารเข้าถึงผู้ชมให้ตระหนักถึงคำสอนของสุภาษิตไทย มาปรับใช้กับการดำเนินชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ในปัจจุบัน

4. การอภิปรายผล

จากผลของการศึกษาวิจัยเรื่องทำการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งาน ดรอว์อิง โมชัน : อุปมาอุปมัย สุภาษิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม พบว่าชุดคำในสุภาษิตไทยที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต เป็นคำสอนที่ให้ความหมายสะท้อนถึงสภาพสังคม โดยเชื่อมโยงคำมาอุปมาอุปมัยให้เกิดเป็นคำสอนสุภาษิตไทย ซึ่งภาณุ อุดมเพทายกุล (2547: 9) ได้ทำการวิจัยเรื่อง จินตนาการจากสุภาษิต – สุภาษิตไทย (IMAGINATION FROM THAI PROVERBS) โดยได้สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเพื่อสื่อความหมายถึงความสุข ความรัก ความเข้าใจ และความอบอุ่นที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวหรือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดนั้น สามารถที่จะแก้ไข และทำลายปัญหาต่างๆ ได้ ดังเช่นเนื้อหาสาระที่ได้รับจากสุภาษิต – สุภาษิตไทย ซึ่งเป็นแบบอย่างที่ดีมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบันสามารถนำกลวิธีและเทคนิคที่มีความหลากหลายของสื่อที่นำมาเสนอต่อผู้ชม ล้วนคำนึงถึงความแปลกใหม่เพื่อสร้างความน่าสนใจของการนำเสนอ แอนิเมชันจึงงานศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่ถูกนำมาเสนอถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อต่างๆ และเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจรรยา เหลียวตระกุล (2540: 45 – 50) ศึกษาการพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.

สามารถสรุปผลการวิจัยเป็น 3 ประเด็นคือ 1.) พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย 2.) พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. 3.) ศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. และอรุณี ผดุงศิลป์ (2546) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำโดยการเรียนรู้ผ่านเว็บที่สรุปโดยการ์ตูนเคลื่อนไหว ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการจำ

ซึ่งงานภาพเคลื่อนไหวจะสามารถสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านการบอกเล่าเรื่องราวให้เข้าใจเนื้อหาของสิ่งที่ตัวผลงานจะนำเสนอ ซึ่งเวย์การา (1990) ได้ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบของการจัดคำบรรยายที่มีคุณภาพของกระบวนการและรูปแบบของการ์ตูนในการวางรูปร่างของการเข้าแทรกในการศึกษาโดยไม่เป็นทางการ โดยนำการ์ตูนเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างเป็นประชากรชาวชิลี ซึ่งเป็นสังคมที่มีชุมชนหลากหลายทางด้านลักษณะและภาษา ผลการศึกษาพบว่าการ์ตูนใช้เป็นที่ที่ดีในการเรียนการสอน ทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย

ผลการศึกษาพบว่า การศึกษาเพื่อการสร้างสรรคงาน ดรอวอิ้ง โมชัน : อูปมา อูปมัย สุภาษิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ใช้การวิเคราะห์ผ่านตัวบท และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ที่นำมาให้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยการสื่อสารผ่านสื่ออย่างการ์ตูนแอนิเมชันได้เป็นอย่างดีและ ยังสามารถแสดงให้เห็นถึงบทบาทของสื่อการสร้างสรรคอย่างงานการ์ตูน ในฐานะของผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ได้บันทึก และสะท้อนแนวคิดของค่านิยมของความเป็นสังคมผ่านสื่อการ์ตูนอีกด้วย

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้จัดแสดงผลงาน Drawing Motion ในวันที่ 26 มกราคม 2553 ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทร์วิโรฒ เพื่อเผยแพร่ผลงานออกสู่สายตาสาธารณชน และมีการทดลองทำแบบประเมินการรับรู้ สำหรับผู้ที่เข้ามาชมผลงาน โดยกลุ่มผู้ชมมีทั้งนิสิต/นักศึกษา อาจารย์ ทางศิลปะ และในกลุ่มของสายอาชีพอื่นที่สนใจ ทำแบบประเมินการรับรู้สำหรับงาน Drawing Motion ซึ่งสรุปได้ดังนี้

การรับรู้ทางด้านเนื้อหาของงาน

สรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานดรอวอิ้ง โมชัน สามารถรับรู้ ติความเนื้อหาที่นำเสนอ การสื่อเรื่องราวอย่างกระชับและมีความน่าสนใจ การตอบแบบประเมินการรับรู้ อยู่ในระดับมาก

การรับรู้ทางด้านทัศนศิลป์

สรุปได้ว่าภาพรวม องค์ประกอบของผลงาน การเหมาะสมของใช้สี การตอบแบบประเมินการรับรู้ อยู่ในระดับมาก

และจากการประเมินการรับรู้ผลงาน Drawing Motion ที่สื่อถึงอูปมา อูปมัย สุภาษิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมพบว่าผู้ชมมีผลการรับรู้อยู่ในระดับ **มาก** ซึ่งผลงานสร้างสรรค Drawing Motion ชุดนี้จึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สะท้อนเนื้อหาเรื่องราวของการอูปมา อูปมัยสุภาษิตไทย สังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง โดยผ่านสื่อทางศิลปะที่สามารถเข้าสู่ผู้ชมให้ตีความ

และรับรู้เนื้อหา ทั้งยังสามารถจุดประกายความคิดในเทคนิคและกระบวนการทางศิลปะที่ยังสามารถนำไปพัฒนาต่อ ในรูปแบบเฉพาะตน

5. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งาน ดรอว์อิง โมชัน : อูปมา อูปมัย สุภาษิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของผู้วิจัย มีข้อเสนอแนะในด้านการสร้างสรรค์ผลงานดรอว์อิง โมชัน โดยผลงานจะต้องสื่อความหมายที่สอดคล้อง กับเนื้อหาในการสร้างสรรค์ ทั้งยังคำนึงถึงความงามทางทัศนศิลป์ เพื่อให้เกิดความสัมผัส ของการรับรู้ทางตรงต่อผลงานนั้นอีกด้วย และจากการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานดรอว์อิง โมชัน : อูปมา อูปมัย สุภาษิตไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้พบกับปัญหาอันมีสาเหตุมาจากปัจจัยในด้านต่างๆดังนี้

1. ปัญหาของการตีความคำในสุภาษิตเพื่อนำมาเป็นแนวคิดของการสร้างสรรค์ ซึ่งการวิเคราะห์คำสุภาษิตไทย ผู้ที่นำเนื้อหาสร้างสรรค์อาจจะตีความหมายของคำก่อนที่จะตีความหมายของสุภาษิตนั้น

2. ปัญหาของการสร้างสรรค์ผลงานดรอว์อิง โมชัน ควรต้องคำนึงถึงหลักการพื้นฐานการวาดเส้นให้มีน้ำหนักขาว เทา ดำ เพื่อสร้างความน่าสนใจและความสมบูรณ์ของภาพ การคำนึงถึงองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ และความต่อเนื่องระหว่างภาพกับเนื้อหา รวมไปถึงดนตรีประกอบให้มีความสอดคล้องกับภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2541). *คู่มือครูภาษาไทย ท 305 ท 306 ชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 3*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). *การคิดเชิงเปรียบเทียบ*. กรุงเทพฯ: ชัดชัดมีเดีย.
- จรรยา เหลียวตระกูล. (2540). *พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้ามาจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. วิทยานิพนธ์ นศ.บ. (การสื่อสารมวลชน)*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เจือ สตะเวทิน . (2526). *สุภาสิตไทย*. กรุงเทพฯ: สุทธิสารการพิมพ์.
- ชุมสาย สุวรรณชมภู. (2548). “ความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์และภาพพจน์” ใน *ภาษากับการสื่อสาร*. จุฬารัตน์ ลักษณะศิริ และบายน อิมสำราญ, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: พีเพรส.
- ชลูด นิมเสมอ. (2531). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2549). *พิมพ์ครั้งที่ 4. วาทกรรมการพัฒนา: อำนาจ ความรู้ ความจริง เอกลักษณะ และความเป็นอื่น*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ดวงจิต ดีวิวัฒน์. (2545). “Computer art ศิลปะจากคอมพิวเตอร์” ใน *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. (2550). *INTRO TO ANIMATION (คู่มือสำหรับการเรียนรู้แอนิเมชันเบื้องต้น)*. กรุงเทพฯ: ฐานบุ๊คส์.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). *MICHEL FOUCAULT (มิเชล ฟูโกต์)*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- นิษฐา หุ่นเกษม. (2551). *การวิพากษ์การใช้อุปมาอุปมัย สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2551, จาก www.midnightuniv.org/midarticle/newpage26.html*
- บุญส่ง ชัยสิงห์กานนท์. (2540). “ปรัชญาสกุลหลังสมัยใหม่ (Postmodernism)” ใน *วารสารร่วมพฤษ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกริก.
- ประคอง นิมนานเหมินทร์. (2526). *ภาสิต*. กรุงเทพฯ: วัฒนธรรม.
- ภาณุ อุดมเพทายกุล. (2547). *จินตนาการจากสุภาสิต – สำนวนไทย (IMAGINATION FROM THAI PROVERBS)*. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. (ศิลปกรรมศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- ยุทธ ศักดิ์เดชยนต์. แปล (2526). *พิมพ์ครั้งที่ 4. มนุษย์กับสังคม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ยิ่งลักษณ์ งามดี. (2520). *สุภาสิต คำพังเพย และสำนวนไทย*. กรุงเทพฯ: อักษรภาพิพัฒน์.

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์
พับลิเคชันส์.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2545). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). *มนุษย์กับความงาม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วิรุณ ตั้งเจริญและอำนาจ เย็นสบาย. (2544). *“ศิลปกรรมศาสตร์ในกระแสโลกาภิวัตน์”
ในการออกแบบทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: สันติศริการพิมพ์.
- วันतीय ศรีพัฒนานันทกุล. (2545). *“Se7en: unbearable son of painting” ในพลังการ
วิจารณ์ : รวมบทวิจารณ์ร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: คมบาง.
- วาสนา สุขกระสานติ. (2540). *โลกของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- วิทย์ พิณคันเงิน. (2547). *ศิลปะทัศนศิลป์กรุงเทพฯ*. กรุงเทพฯ: เมธีทีปส์.
- วิภา กงกะนันทน์. (2537). *วัฒนธรรมทางภาษา*. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการ
จากความคิดสู่ความอ่านผ่านภาษา.
- สรัญญา พาณิชย์กุล. (2538). *มองสังคมไทยในยุคโลกาภิวัตน์*. กรุงเทพฯ: เบ็ญฟ้า.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2545). *ผลงานศิลปะในยุคของการผลิตซ้ำเชิงกลไก*. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม
2551, จาก www.midnightuniv.org/midnight2545/newpage4.html
- สมพงษ์ จิตระดับ สุอังคะวาทิน. (2550). *กรุงเทพมหานคร : เมืองสี่เทาของเด็กและเยาวชน*.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพัฒน์ รุ่งตะวันเรืองศรี. (2551). *องประกอบระบบกราฟิก*. สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2551,
จาก www.graphic.s5.com/page06.html
- โสรัชย์ นันทวัชรวิบูลย์. (2545). *พิมพ์ครั้งที่ 3. สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์*. กรุงเทพฯ:
เออาร์อินฟอร์เมชันแอนด์พับลิชชิง.
- สุรกิจ ปรางสร. (2546). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความชอบของ
นักศึกษาที่เรียนจากวีดิทัศน์แบบสารคดีเต็มรูปแบบและกิ่งสารคดี วิชาการผลิต
รายการโทรทัศน์การศึกษา*. วิทยานิพนธ์ คอ.ม. (ครุศาสตร์อุตสาหกรรม). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ถ่ายเอกสาร.
- อรุณี ผดุงศิลป์. (2546). *ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำโดยการเรียนรู้
ผ่านเว็บไซต์สรุปโดยการ์ตูนเคลื่อนไหว*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- เอกรัตน์ อุดมพร. (2547). *2000 อุปมาอุปไมย*. กรุงเทพฯ: พัฒนาการศึกษา.

Vergara, R.R. (1990). Humanizing Mass Media, Alternative Approaches to Comic Books

During Allend's Chili (1970-1973). Dissertation Abstracts International 51.

White, Tony. (1986). *The Animation Work Book*. New York: Watson-Guption.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านผลงาน ดรอว์อิง โมชั่น (Drawing Motion)

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผลงานทัศนศิลป์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปจินตทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านรูปแบบงานวิจัย

นางสาวจิราพรรณ กาญจนอุดม

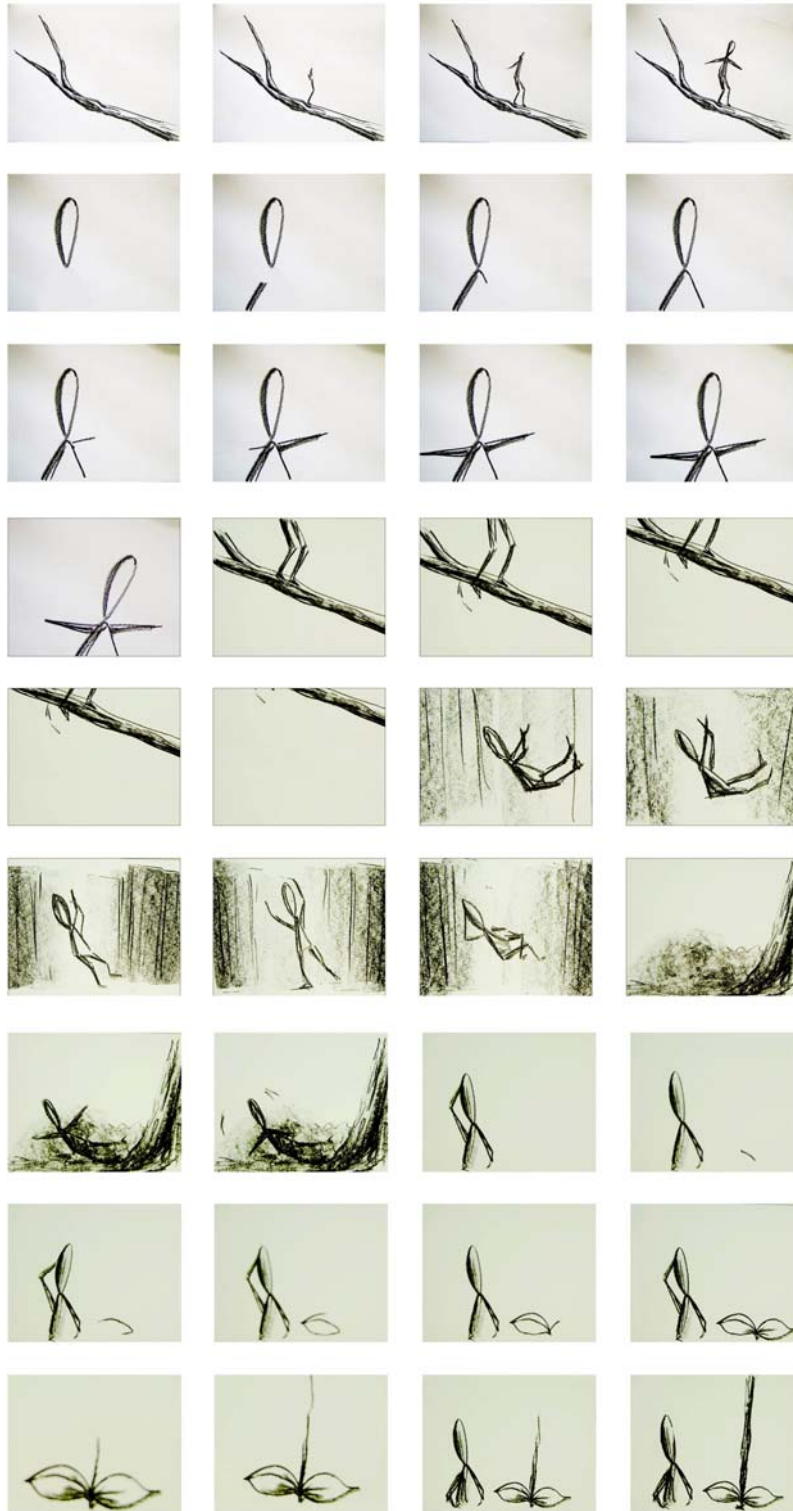
ผู้อำนวยการกลุ่มงานวิจัยและพัฒนาระดับ 9

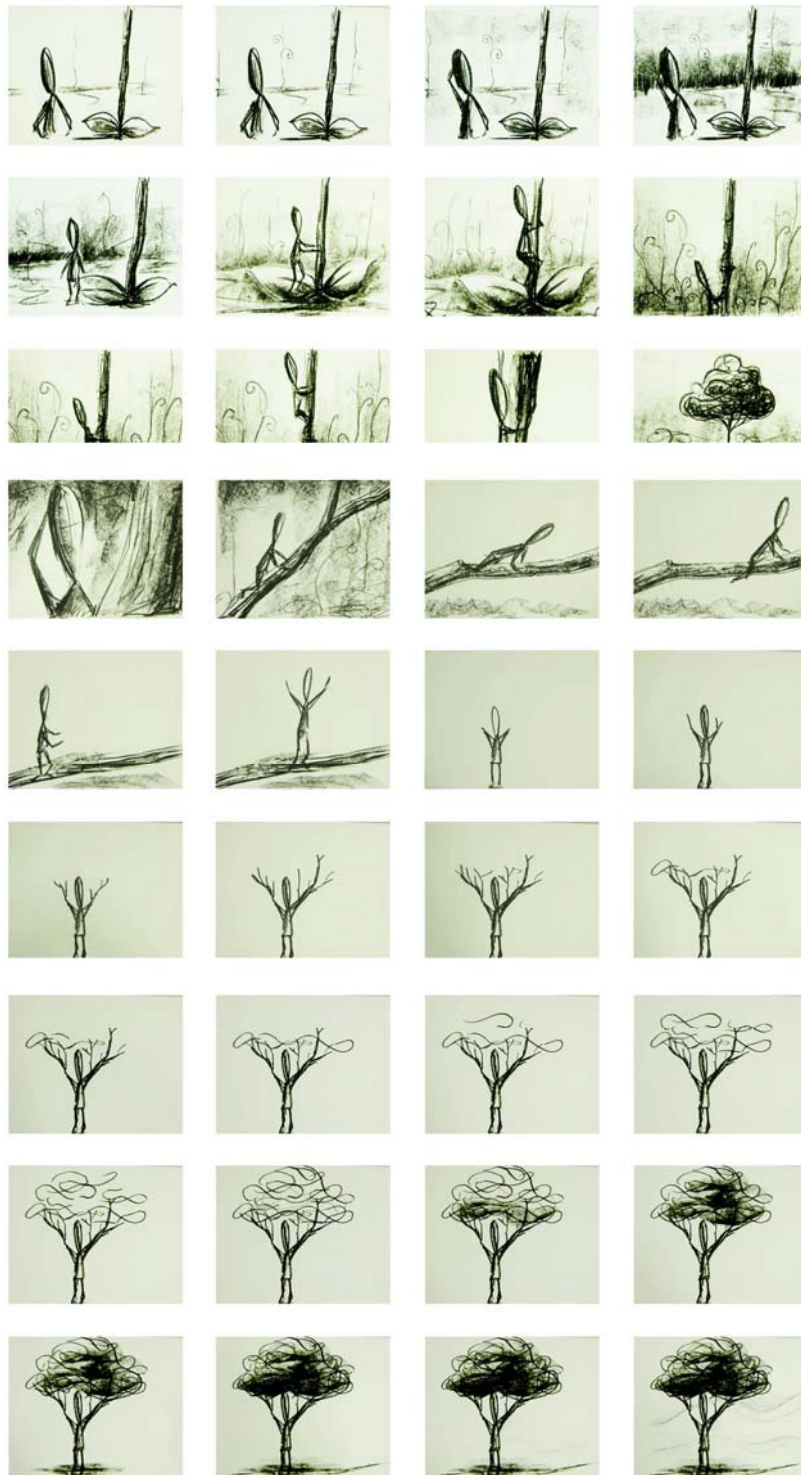
สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร

ภาคผนวก ข

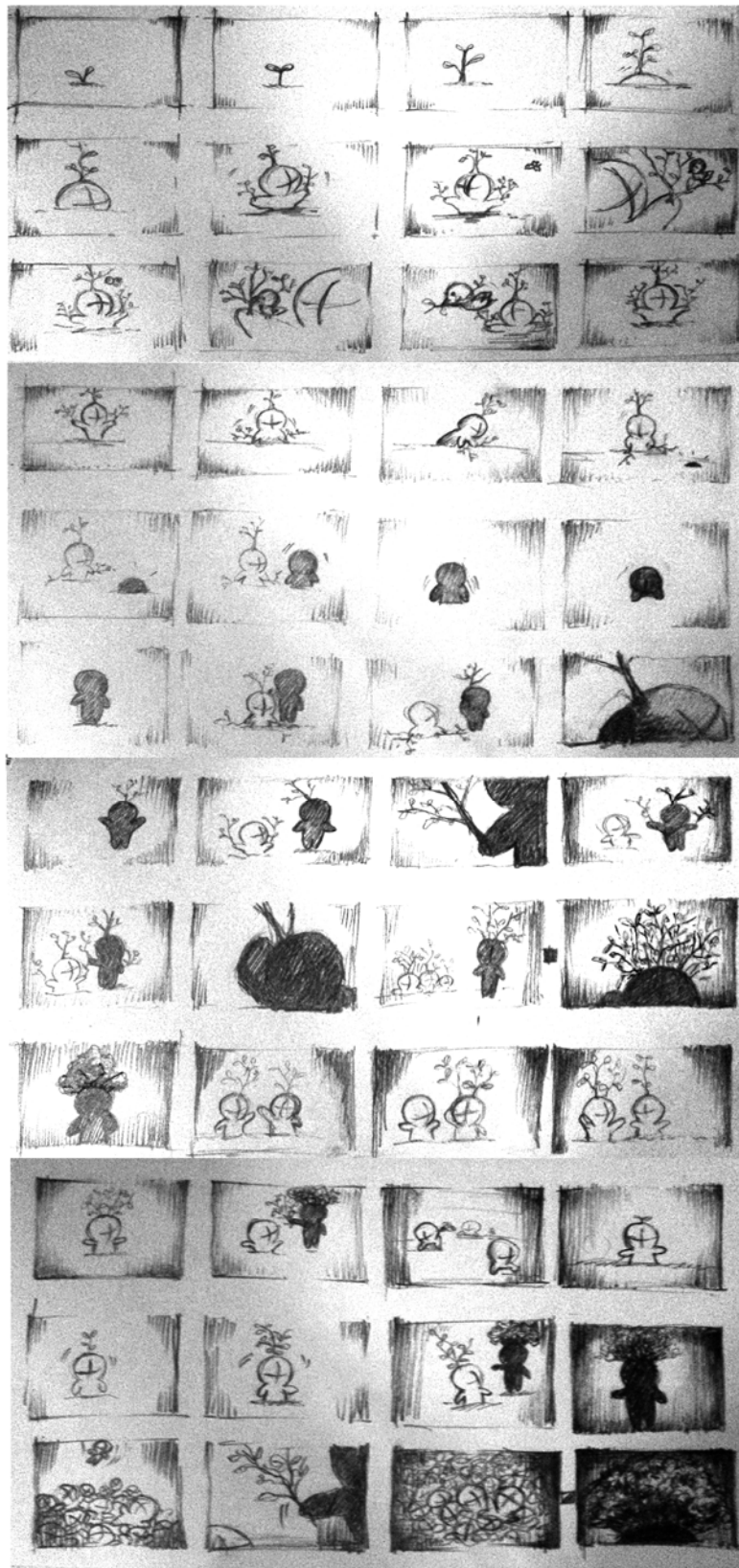
Story Broad ผลงาน ดรอว์อิง โมชั่น

เรื่องที่ 1



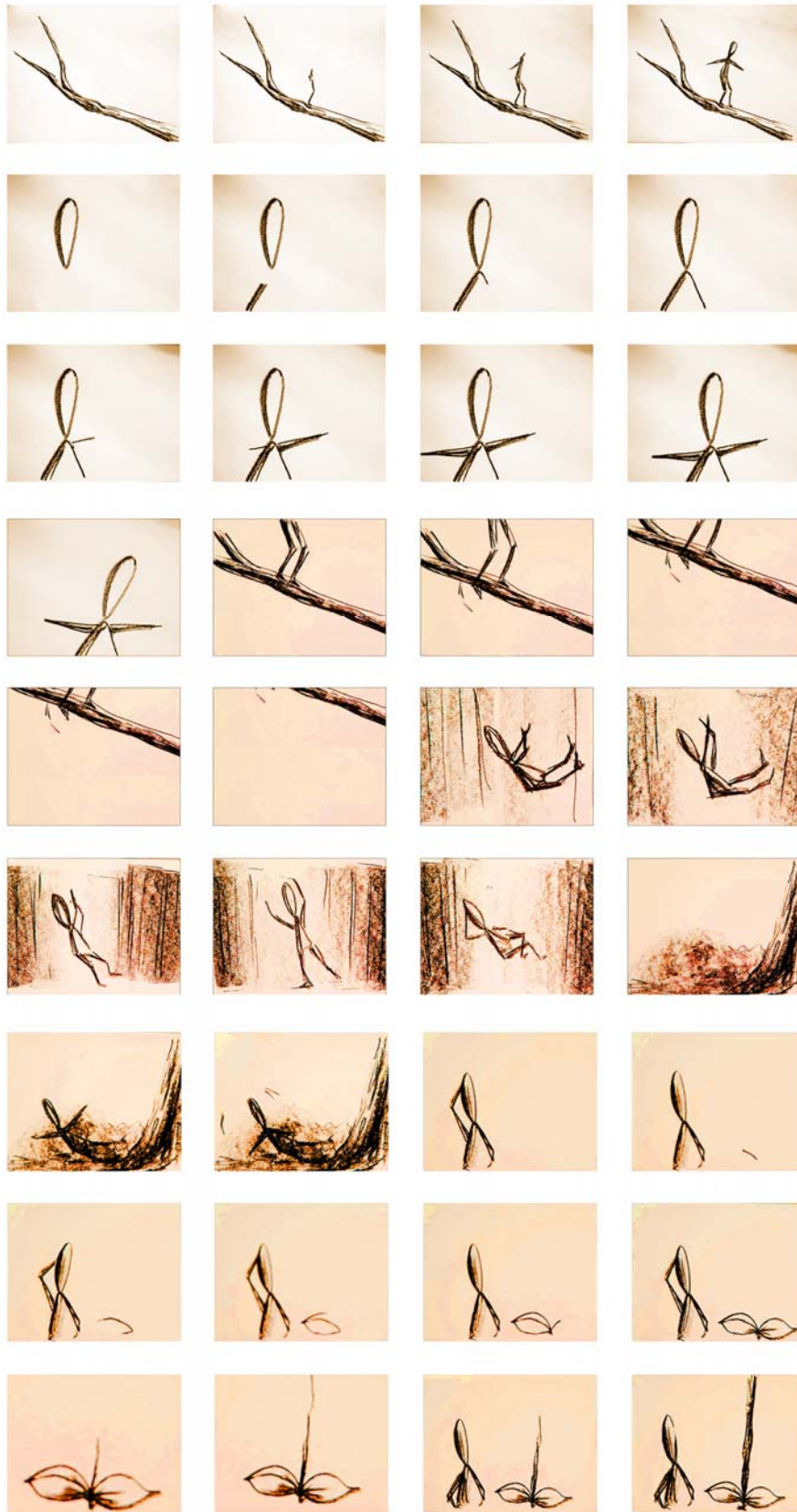


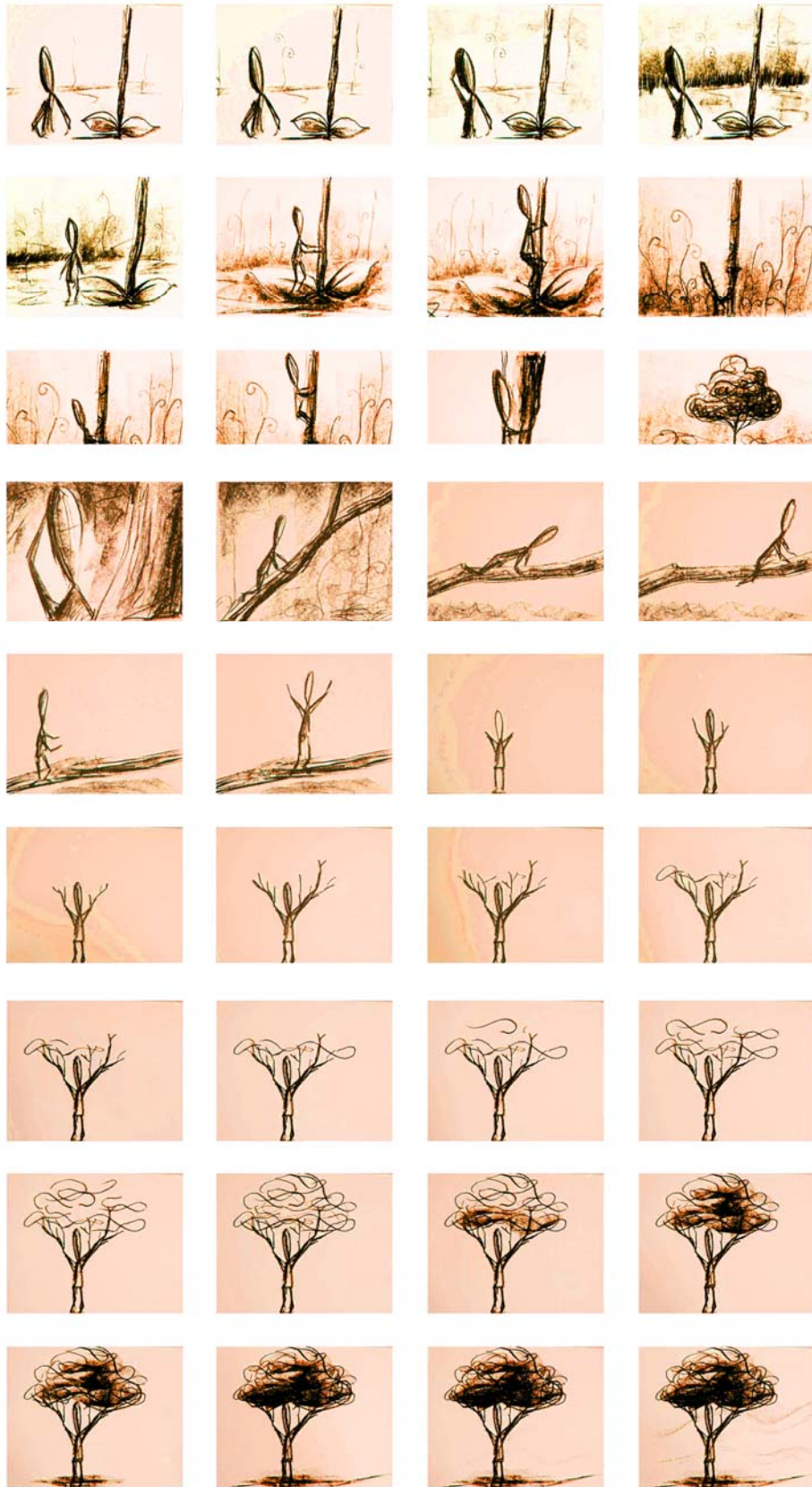
เรื่องที่ 2



ภาคผนวก ค
ตัวอย่างผลงาน ดรรชนี โมชั่น

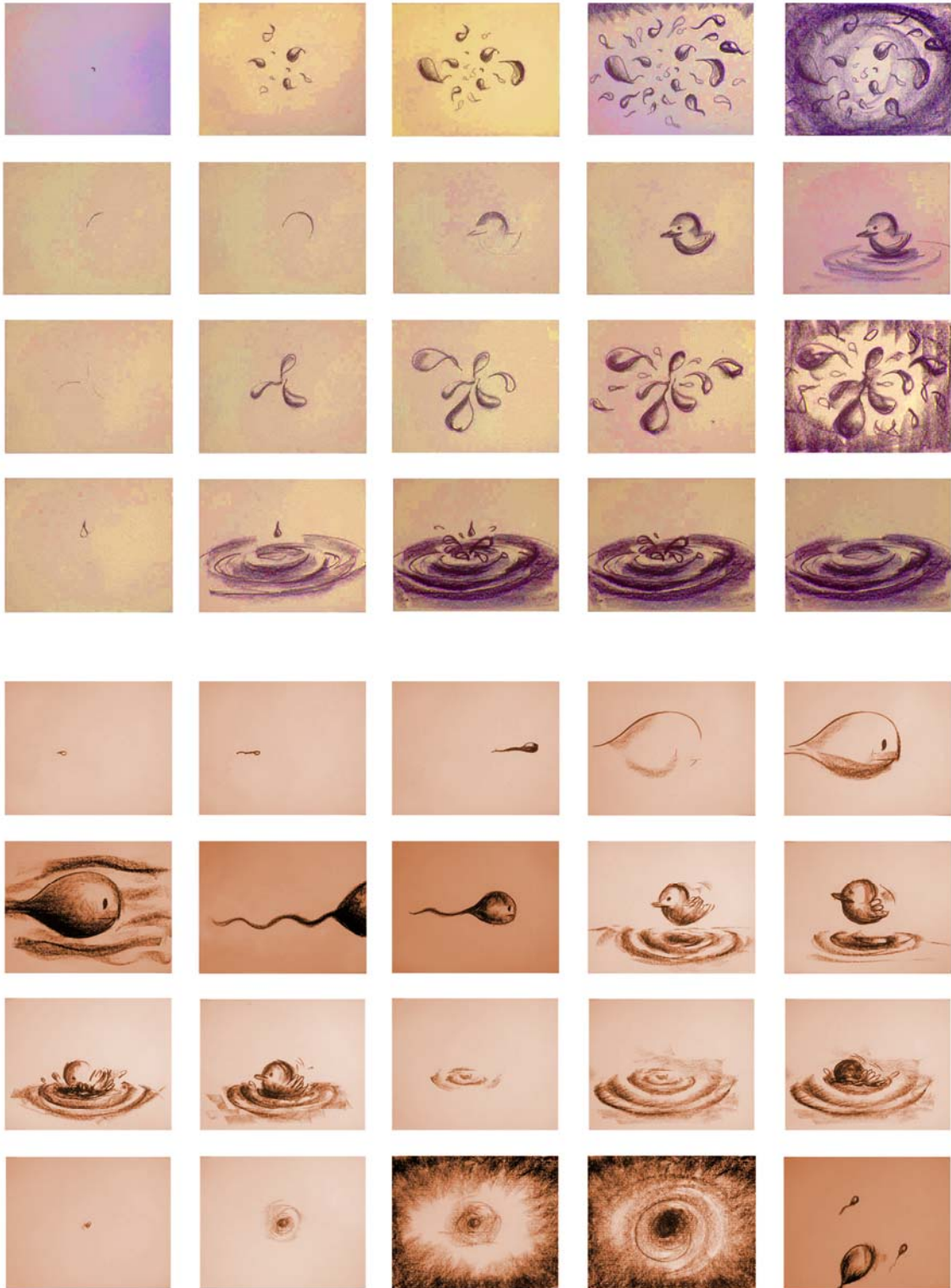
เรื่องที่ 1







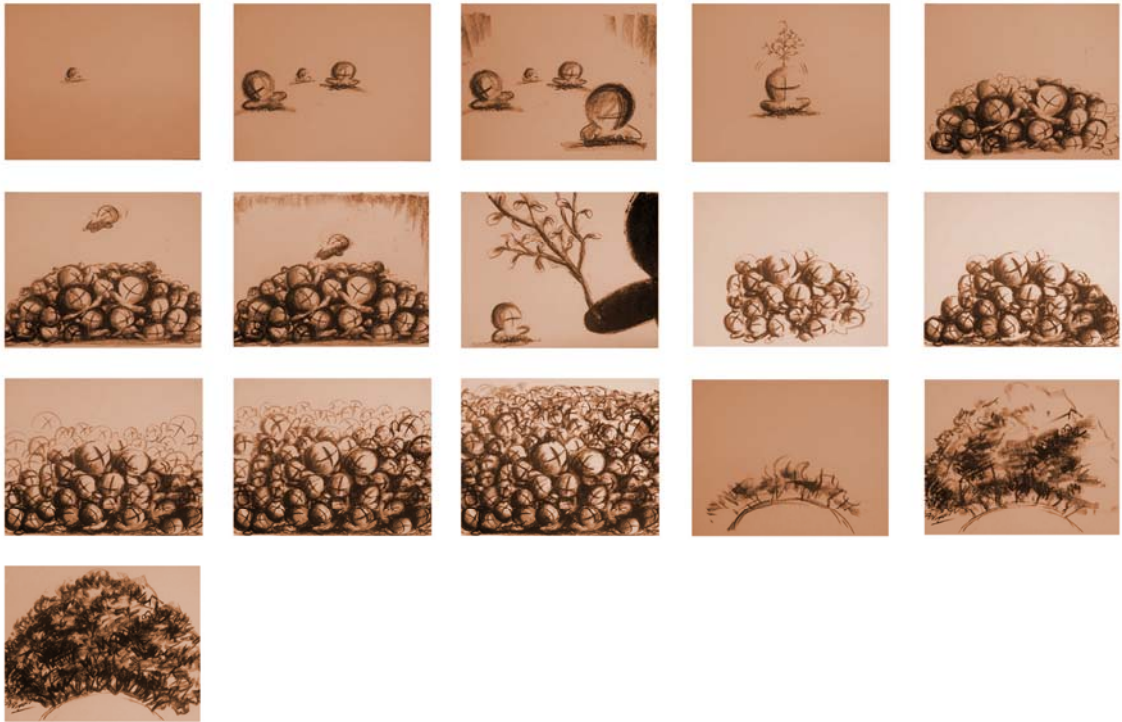
เรื่องที่ 2





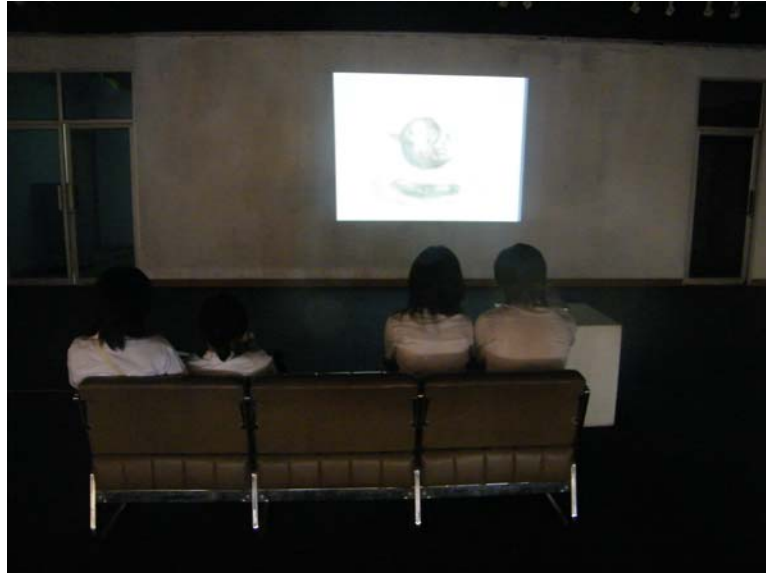
เรื่องที่ 3





ภาคผนวก ง
จัดแสดงผลงาน ดรอว์อิง โมชั่น
ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทรวิโรฒ





ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้ทำวิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายชลิต กังวารวุฒิ
วันเดือนปีเกิด	30 กันยายน 2527
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	22 ซอยลาดพร้าว 42 ถนนลาดพร้าว เขตห้วยขวาง จังหวัดกรุงเทพมหานคร
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	นักวิชาการศึกษา
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	ศูนย์ศิลปวิทยบริการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 4541	มัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนกุหลาบวิทยาลัยวิญญูวิทยา
พ.ศ. 4544	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิชาศิลป จาก วิทยาลัยศิลปหัตถกรรมกรุงเทพ
พ.ศ. 4548	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) ศิลปะจิตรศิลป์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2552	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ