

จุดเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ ห้วงความคิด ผู้ความเป็นมังงะ

The linking point between feels mind to Manga



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2561-2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
จิตรกรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)



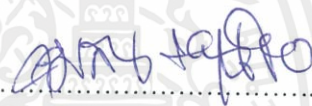
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาษจรัส นันทวัน)



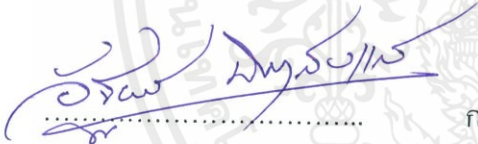
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิยมมาลัยแก้ว)



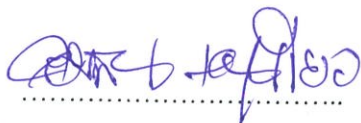
กรรมการ

(อาจารย์ณัฐฉรณ บัวลอย)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	จุดเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ ห้วงความคิด สู่ความเป็นมังงะ
	The linking point between feels mind to Manga
ชื่อ	นางสาวปิยาภรณ์ หอมรอด
รหัสนักศึกษา	57020484
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2561-2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว

บทคัดย่อ

การถ่ายทอดอารมณ์และความคิดของมนุษย์สามารถทำได้หลากหลาย มนุษย์จึงเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับตนเองเพื่อแสดงออกถึงสิ่งเหล่านั้นในสังคมอย่างเหมาะสมไม่ได้จำกัดแค่ การพูด หรือการพิมพ์ออกมาเป็นตัวอักษรเท่านั้น ในปัจจุบันมนุษย์บางกลุ่มมีปัญหาในเรื่องการสื่อสารเพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด และสิ่งที่ตนเองต้องการจนทำให้มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน มังงะ เป็นชื่อเรียกของการเขียนภาพตามอารมณ์ ความคิด จินตนาการ ทศนคติ มุมมอง ที่เกิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ของบุคคลผู้เป็นเจ้าของผลงาน

ข้าพเจ้าได้ซึมซับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแบบมังงะมาจากการอ่านหนังสือการ์ตูน ก่อนจะได้รับแรงบันดาลใจในการถ่ายทอดอารมณ์ และความคิดของตนออกมาเป็นผลงานในรูปแบบมังงะภายใต้อารมณ์ ความคิดของตัวข้าพเจ้าเอง ทั้งนี้ในการทำศิลปนิพนธ์มีผลงานประกอบด้วย สมุดภาพเขียนลายเส้นมังงะ ที่บันทึกสภาวะจิตใจ อารมณ์ และความคิดที่ไม่สามารถแสดงออกได้อย่างเป็นรูปธรรมของข้าพเจ้าในแต่ละวันออกมา ผ่านลายเส้น ภาพวาด ด้วยดินสอ ก่อนจะถูกนำมาสร้างเป็นแอนิเมชัน (Animation) ความยาว 30 วินาที ที่คัดกรองความคิดและความรู้สึกชัดเจน และเข้มข้นที่สุดในช่วงเวลานั้นออกมาให้เห็นเป็นภาพที่ชัดเจน

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด จุดเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ ห้วงความคิด สู่ความเป็นมังงะ เปรียบเสมือนพื้นที่ถ่ายทอดอารมณ์ และความคิดของข้าพเจ้าลงสู่ผลงานผ่านแนวความคิดการถ่ายทอดเรื่องราวอารมณ์ความคิด ที่ซับซ้อน ในลักษณะของภาพการ์ตูนมังงะ ที่เข้ามาเป็นตัวกลางในการสื่อสารระหว่างข้าพเจ้ากับผู้คนภายนอกที่ได้เข้ามาศึกษาผลงาน

กิตติกรรมประกาศ

ก่อนที่จะขอบคุณใครอื่นใด ข้าพเจ้าขอขอบคุณตนเองที่ได้ตัดสินใจเดินหน้าต่อทั้งในการดำรงชีวิต การสร้างสรรค์ผลงาน และการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ที่สติปัญญาเพิ่มขึ้น เบิกบานขึ้น มีสติคงอยู่กับปัจจุบันขณะ ไม่วอกแวกคิดถึงอดีตและอนาคตไม่ว่าจะในทางบวกหรือทางลบ ข้าพเจ้าขอขอบคุณบิดาที่เป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มสนใจการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตั้งแต่วัยเยาว์ ข้าพเจ้าขอขอบคุณมารดาที่เป็นแบบอย่างของมนุษย์เพศหญิงที่มีใจนักสู้ อุตสาหะบากบั่น ทำงานต่อสู้กับอุปสรรคชีวิตโดยไม่ย่อท้อ เป็นแบบอย่างการใช้ชีวิตให้แก่ข้าพเจ้าเรื่อยมา ข้าพเจ้าขอขอบคุณเบลล์น้องสาวคนรองผู้คอยเป็นที่ปรึกษาในยามทุกข์ยาก รับฟังปัญหาเรื่องราวต่าง ๆ ที่บางครั้งข้าพเจ้าไม่สามารถพูดคุยกับใครได้ และคอยช่วยเหลือสนับสนุนทางให้ข้าพเจ้าอยู่เสมอมา ข้าพเจ้าขอขอบคุณแม่ม้องสาวคนเล็กของข้าพเจ้าที่แม้จะไม่ได้พูดคุยกันมากนักแต่ก็คอยถามไถ่ให้กำลังใจข้าพเจ้าเสมอมา ขอขอบคุณทีมงานบางแสน ผองเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต จิตแพทย์อริยา คำสอนของหลวงปู่ศิรินทร์ชัน คณะนักบวชหมู่บ้านพลัม และสัตว์เลื้อยทุกชีวิตที่อยู่ในการดูแลของข้าพเจ้า หากไม่ได้พวกเขาทั้งหมด ปัจจุบันอาจจะไม่มีศิลปนิพนธ์เล่มนี้เกิดขึ้นและข้าพเจ้าคงไม่สามารถที่จะดำเนินชีวิตต่อสู้กับโรคทางจิตเวชที่ข้าพเจ้าเป็นอยู่ได้เลย ในส่วนของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์นั้นข้าพเจ้าขอขอบคุณที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว รวมทั้งคณาจารย์ทุกท่าน ที่คอยให้คำปรึกษา ผลักดัน และเคียงข้าง ช่วยให้งานของข้าพเจ้า ลุล่วงไปด้วยดีเสมอมา ข้าพเจ้าโชคดีเหลือเกินที่มีบุคคลเหล่านี้เฝ้าอยู่รอบกาย ศิลปนิพนธ์ชุดนี้เป็นผลพวงจากหลากหลายองค์ประกอบที่มาจากตัวของข้าพเจ้าโดยไม่สามารถที่จะบอกได้เลยว่าเนื้อหาของมัน มีผลในเชิงบวกหรือลบ ไม่ว่าผู้ที่สนใจในตัวผลงานของข้าพเจ้าจะเข้าใจผลงานหรือไม่ก็ตาม ข้าพเจ้าก็หวังว่าตัวผลงานเพียงสักเสี้ยวหนึ่ง หรือตัวเล่มศิลปนิพนธ์เองก็ดี จะเป็นประโยชน์ในการศึกษาและสามารถสื่อสารกับผู้คนที่พบเห็นได้อย่างชัดเจน ให้สมกับที่ข้าพเจ้าถ่ายทอดผลงาน ลงแรงสร้างสรรค์ออกมาด้วยใจมากที่สุด เท่าที่สภาพจิตใจของข้าพเจ้าในปัจจุบันจะสามารถทำได้

นางสาวปิยาภรณ์ หอมรอด

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มา	1
1.2 ความสำคัญของโครงการ	1
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ	2
1.5 ข้อมูลการค้นคว้า	3
1.6 คำศัพท์ในวิทยานิพนธ์	4
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับในการสร้างสรรค์	6
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	7
2.2 ข้อมูลของการ์ตูนและแอนิเมชัน	9
2.3 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	24
2.4 จิตวิทยาเกี่ยวกับความเป็นการ์ตูน	28
2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	30
2.6 แนวความคิดสร้างสรรค์	34
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	35
3.1 ความหมายของศิลปะบำบัด	35
3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล	36
3.3 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	36
3.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	38
3.5 การเขียนภาพลายเส้นผ่านรูปแบบการลำดับภาพ Silent Manga	38
3.6 การสร้างแอนิเมชัน	43

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	46
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	46
4.2 เทคนิค	47
4.3 เทคโนโลยี	47
4.4 วิเคราะห์ทัศนธาตุในหนังสือภาพมังงะ	47
4.5 วิเคราะห์ผลงานส่วนของวิดีโอแอนิเมชัน	50
4.6 การจัดวาง	52
บทที่ 5 บทสรุป	53
บรรณานุกรม	54
บรรณานุกรม (จากข้อมูลอินเทอร์เน็ต)	55
ภาพผลงานศิลปะ	56
ประวัติผู้เขียน	58

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า	
2.1	ปกคอมิกเรื่อง Spider-man ที่มาจากผู้เขียนคนละคนกันจากค่ายการ์ตูนเดียวกัน	10
2.2	ภาพม้วนกระดาษที่มีการเขียนภาพ โอะซะคุไซ มังงะ	11
2.3	ภาพจากนิตยสาร The Japan Punch Yoko-Hama 1887	12
2.4	หนังสือมังงะเรื่อง Astro Boy โดย เต็ตสึเกะ โอซามุ (1952-1968)	13
2.5	ภาพตัวอย่างการเปรียบเทียบลายเส้นการ์ตูนตะวันตก และการ์ตูนตะวันออก	14
2.6	ตัวอย่างภาพหมุนธัมมาโทรป (Thaumatrope)	16
2.7	ฟีนาคิสโตสโคป (Phenakistoscope) และลักษณะการใช้งาน	17
2.8	สมุดพลิกหรือสมุดครีด (Flipbook)	17
2.9	เครื่องเล่นฟีโตสโคป (Filoscope)	18
2.10	การใช้เครื่องเล่นมูโตสโคป และ โครงสร้างภายในของเครื่องมูโตสโคป	19
2.11	เครื่องเล่นโซโทรป (Zoetrope)	19
2.12	ภาพตัวอย่างผลงานโซโทรป 3D โดย Jon Denton	20
2.13	ตัวอย่างทามมิ่ง (Timing) ของลูกบอลกระเด็น (Bouncing ball)	22
2.14	ตัวอย่างสเปซซิ่ง (Spacing) ของลูกบอลกระเด็น (Bouncing ball)	23
2.15	ภาพการเคลื่อนไหวปกติและการออกแบบให้มีจังหวะการเคลื่อนที่ช้าและเร็ว	23
2.16	ภาพแสดงระดับของจิตสำนึกและ โครงสร้างนุคติกภาพตามทฤษฎีของฟรอยด์	25
2.17	ภาพทัศนียภาพภูมิลานาบ้านเกิดของ ฮาจิเมะ อิซายามะ เทียบกับ ภาพทัศนียภาพ ภูมิลานาบ้านเกิดของตัวละครหลักในเรื่อง Attack on Titan	28
2.18	ภาพตัวอย่างภายในมังงะ Attack on Titan จากเล่มที่ 2 และเล่มที่ 5	30
2.19	ภาพตัวอย่างภายในมังงะเรื่อง Berserk	31
2.20	ภาพจากอนิเมชันเรื่อง Spirited Away ของ Ghibli Studio	32
2.21	ภาพจากอนิเมชันเรื่อง Howl's Moving Castle ของ Ghibli Studio	32
2.22	ภาพส่วนหนึ่งจากมังงะเรื่อง Tsubasa-Reservior Chronicle	33
3.1	ภาพร่าง sketch ลักษณะการติดตั้งผลงาน แบบที่ 1	36
3.2	ภาพร่าง sketch ลักษณะการติดตั้งผลงาน แบบที่ 2	37
3.3	ภาพร่าง sketch ลักษณะการติดตั้งผลงาน แบบที่ 3	37

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า	
3.4	แพคกระดาษ 200 แกรม ไซส์ A3 ยี่ห้อ Renaissance.	38
3.5	ตัวอย่างการเว้นขอบ การเรียงหน้า และระยะตัดตกที่ถ่ายจากผลงานจริงระหว่างการทำงาน	39
3.6	ภาพผลงานที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน	40
3.7	เครื่องปริ้นเตอร์ ของ EPSON ที่ใช้งานซึ่งมีสแกนเนอร์ในตัว กับภาพการตั้งค่าความละเอียดภาพที่ 300 dpi ก่อนสแกนเข้าสู่คอมพิวเตอร์	40
3.8	การปรับความคมชัดของเส้นด้วยคำสั่ง Curve ในโปรแกรม Adobe Photoshop	41
3.9	ภาพทั้งหมดที่ถูกปรับความคมชัดของเส้นและเปลี่ยนชื่อไฟล์เรียงตามลำดับภาพเรียบร้อย	41
3.10	การตั้งค่าหน้ากระดาษ เว้นระยะตัดตกและจัดหน้าหนังสือผ่าน โปรแกรม In Design	42
3.11	ภาพหลังจากเสร็จขั้นตอนการจัดหน้าหนังสือและทำการ export ไฟล์ออกมาเป็นสกุล .pdf เพื่อส่งไฟล์ผลงานเข้าสู่โรงพิมพ์	42
3.12	เมาส์ปากกาชื่อ Wacom	43
3.13	ภาพร่างอิริยาบถของตัวละครในแอนิเมชัน โดยคร่าว	44
3.14	แสดงตำแหน่งลูกศรสำหรับใช้ในการทดสอบการขยับของแอนิเมชัน	45
3.15	แสดงการทำงานของ Onion skin ระหว่างขั้นตอนการวาดเส้นจริงบนเฟรมแอนิเมชัน	45
4.1	หนังสือภาพหน้าที่ 7-11 แสดงการเปลี่ยนแปลงของลักษณะเส้น	48
4.2	หนังสือภาพหน้าที่ 28-29 แสดงรูปทรงในภาพที่ถูกขยับเน้นในภาพ	49
4.3	หนังสือภาพหน้าที่ 42-43 แสดงการใช้พื้นที่ว่างในผลงาน	50
4.4	การเปลี่ยนอิริยาบถของตัวละครในแอนิเมชันในช่วงวินาทีที่ 0.01-0.06	51
4.5	การเปลี่ยนอิริยาบถของตัวละครในแอนิเมชันในช่วงวินาทีที่ 0.08-0.11	51
4.6	แสดงความต่อเนื่องของเนื้อหาโดยการใช้พื้นที่ว่างที่อยู่ในภาพเป็นตัวเชื่อมโยง	51
4.7	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ “จุดเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ ห้วงความคิด สู่ความเป็นมังงะ”	52

บทที่ 1

บทนำ

1.2 ที่มา

ในสภาพสังคมปัจจุบันที่มีความกดดัน มีเงื่อนไขจำกัดในการใช้ชีวิต ความฉาบฉวยของสื่อโซเชียลมีเดีย ปัญหาการเกิดสังคมก้มหน้า และการสื่อสารเจรจาของมนุษย์เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อน้อยลง ได้สร้างความเครียด ความกดดันมากมายให้กับมนุษย์ในโลกปัจจุบัน และทำให้เกิดภาวะเก็บงำความรู้สึกรู้สึกนึกคิดหรือความรู้สึกที่ว่าคนเราไม่สามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตน สิ่งทีนึกคิดได้อย่างเต็มที่ ข้าพเจ้าเป็นหนึ่งในผู้ที่ตกอยู่ในสภาวะนี้มาร่วมหลายปี ข้าพเจ้าพบว่าปัญหานี้ได้กระตุ้นกลไกของสมองให้เกิดภาวะซึมเศร้า อารมณ์แปรปรวน และภาวะที่มีผลในทางลบกับบุคคลมากมายที่ใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพัง ไม่สามารถพูดความรู้สึกของตนออกมาได้ เมื่อภาวะเหล่านี้กินระยะเวลายาวนานขึ้นสิ่งที่ตามมาคือโรคทางจิตเวชที่เกิดขึ้นจากการสั่งสมของภาวะเชิงลบ มีมนุษย์มากมายที่ไม่สามารถจัดการกับโรคที่เกิดขึ้นกับตนเองได้ บ้างก็ไม่ยอมรับถึงความเจ็บป่วยที่เกิดขึ้น การรักษาเบื้องต้นที่ดีที่สุดคือการปรึกษาจิตแพทย์ และรับยาเพื่อปรับสมดุลให้กับสารเคมีในสมอง ในส่วนของพฤติกรรมหรือความคิดเชิงลบของผู้ป่วย ควรจัดการทำการบำบัดด้วยวิธีที่ส่งผลในเชิงบวกกับตนเองเป็นหลัก ข้าพเจ้าได้นำมังงะ ซึ่งเป็นมิตรแท้เพียงหนึ่งเดียวที่ข้าพเจ้าเคิบ โดคลวบคู่มาตั้งแต่ยัยเยาว์ มาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการบำบัดสภาวะซึมเศร้าวิตกกังวลของตนเอง ผ่านผลงานสร้างสรรค์เชิงภาพวาดลายเส้นอยู่เสมอ จึงต้องการที่จะนำการเขียนภาพการ์ตูนมังงะมาสร้างเป็นผลงาน ผนวกกับใช้สร้างแรงบันดาลใจใหม่ให้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

1.2 ความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าดำเนินชีวิตร่วมกับภาวะ โรคซึมเศร้ามาเป็นระยะเวลาร่วมปี ปัจจัยที่ทำให้เกิดโรคนั้นมาจากทั้งสภาพแวดล้อมและลักษณะนิสัยของตัวเอง สิ่งที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากอาการของภาวะโรคซึมเศร้ากับตัวข้าพเจ้า คืออาการวิตกกังวล ซึ่งส่งผลให้เกิดนิสัยไม่กล้าที่จะสนทนากับผู้อื่นอย่างตรงไปตรงมาหรือแสดงความต้องการของตนเองผ่านคำพูดให้ชัดเจน ในผู้ป่วยจิตเวชทั่วไปศิลปะมีส่วนช่วยในการบำบัดอาการทางจิต โดยจิตแพทย์พบว่าในหลายรายการปล่อยให้ผู้ป่วยได้ใช้เวลาอยู่กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยไม่กำหนดขอบเขตให้พวกเขา มีส่วนช่วยในการวิเคราะห์สภาพจิตใจของผู้ป่วย ทั้งยังช่วยให้อาการของโรคถูกบำบัด มีแนวโน้มไปในทางที่ดีขึ้น ข้าพเจ้ามีความสนใจในเรื่องของการเขียนภาพการ์ตูนแบบมังงะบนกระดาษและมีความชื่นชอบการ์ตูนมังงะมาตั้งแต่เด็ก พยายาม

ศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของการ์ตูนมังงะอยู่เสมอ และเริ่มนำมาปรับใช้ร่วมกับแนวคิด การทำศิลปะบำบัด การเขียนการ์ตูนแบบมังงะบนกระดาษเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าคุ้นเคยและปลดปล่อย อารมณ์ ความรู้สึกออกมาได้อย่างเต็มที่โดยปราศจากความกลัว เมื่อข้าพเจ้าเรียบเรียงผลงานของตัว ข้าพเจ้า ทำการวิเคราะห์ออกมาแล้วทำให้ข้าพเจ้าพบว่าวิธีการแสดงออกผ่านมังงะของข้าพเจ้ามีความ สอดคล้องกับทฤษฎีกลไกการป้องกันตนเองจากความเครียดของซิกมันด์ ฟรอยด์ คือการเปลี่ยนแรงขับ ภายในที่ไม่ดีให้ออกมาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

การศึกษา ค้นคว้า และจัดทำโครงการศิลปนิพนธ์นี้ข้าพเจ้าได้ทดลองริเริ่มนำความชอบด้าน การเขียนภาพลายเส้นแบบ Silent Manga ของตนมาใช้ในการบำบัดสภาวะซึมเศร้าที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยคาดหวังว่าจะได้ช่วยเผยแพร่รูปแบบการบำบัดสภาวะซึมเศร้าหรือโรคทางจิตเวชอย่างไร้ขอบเขต จำกัดให้กับผู้อื่นได้ศึกษา ได้สัมผัส โดยไม่ได้มีเจตนาในการส่งต่อสภาวะเชิงลบของตนไปสู่ผู้อื่น นอกจากนี้ยังเป็นการแนะนำภาวะของโรคทางจิตเวชให้กับบุคคลทั่วไป ถึงการแสดงออกของภาวะบิด เบี้ยว กดดัน ออกด้นในจิตใจของบุคคลที่สามารถเกิดขึ้นได้ผ่านตัวผลงานด้วยเช่นกัน

1.3 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.3.1 เพื่อเผยแพร่รูปแบบการแสดงออก การทำความเข้าใจกับอารมณ์และจิตใจของมนุษย์ผ่าน ผลงานเชิงศิลปะบำบัด

1.3.2 สร้างผลงานที่มีรูปแบบแตกต่างไปจากเดิมเพื่อให้เกิดงานศิลปะรูปแบบใหม่

1.3.3 นำเสนอการแสดงออกทางด้านอารมณ์และความคิดของมนุษย์ผ่านกระบวนการสร้าง ผลงานศิลปะเพื่อลดภาวะตึงเครียดหรือปิดกั้นตนเองออกจากสังคม สภาพแวดล้อม หรือแม้แต่ตนเอง

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 ศึกษา สังเกต วิเคราะห์สภาวะจิตใจที่บิดเบี้ยว ซึมเศร้า เป็นทุกข์ ที่ไม่สามารถแสดงออก ได้มาแปลงเป็นจินตภาพ ก่อนจะนำจินตภาพที่ปรากฏขึ้นในห้วงความคิดมาสร้างผลงานให้เป็นจุดเชื่อมโยงอารมณ์และความคิดของตนเองไปสู่ผู้อื่น

1.4.2 ใช้รูปแบบการเขียนภาพแบบมังงะ (Manga) ผ่านลายเส้น (Drawing) บนกระดาษ

1.4.3 นำภาพลายเส้นที่ได้สแกนลงในคอมพิวเตอร์ จัดวางและส่งพิมพ์เป็นรูปเล่ม พร้อมกับดึง เนื้อหาบางส่วนมาสร้างเป็นแอนิเมชัน (Animation) ที่มีเส้น น้ำหนัก จังหวะภาพการเคลื่อนไหว ที่ทำให้ ผู้ชมเข้าใจและเห็นภาพได้อย่างชัดเจน

1.4.4 จำนวนผลงานและรูปแบบมีดังนี้

1.4.4.1 หนังสือ Silent Manga จำนวน 60 หน้า ขนาดเล่ม 29.7 x 42 เซนติเมตร

1.4.4.2 แอนิเมชันความยาว 30 วินาที ขนาดความละเอียด H.264 1280 x 720 pixel

1.5 ข้อมูลการค้นคว้า

1.5.1 การบรรยายสาธารณะ

1.5.1.1 “ปะทะ-ปะทุ : ความรู้ตะวันตกกับทฤษฎีท้องถิ่น” ครั้งที่ 1 ในหัวข้อเรื่อง “อ่านมังงะ ในฐานะวัฒนธรรมสมัยนิยมข้ามวัฒนธรรม” โดย ผศ. บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์ นักปรัชญาและนักอ่านมังงะ ณ ร้านหนังสือ Books & Belongings

1.5.2 นิทรรศการศิลปะ

1.5.2.1 นิทรรศการสำรวจต้นกำเนิดการ์ตูนญี่ปุ่น : มังงะ โสกะกุไซ มังงะ โดย Japan Foundation ณ G23 Art Gallery มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1.5.3 หนังสือศิลปะ

1.5.3.1 Composition of Art เขียนโดย ศจ.เกียรติคุณ ชะลูด นิ่มเสมอ สำนักพิมพ์ อมรินทร์

1.5.3.2 Under Standing Comic เขียนโดย Scott McCloud จัดพิมพ์โดย Kitchen Sink Press

1.5.4 หนังสือจิตวิทยา

1.5.4.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ โดย กิติกร มีทรัพย์ สำนักพิมพ์ ต้นหมาก

1.5.5 หนังสือการ์ตูนมังงะ

1.5.5.1 Attack on Titan ผู้เขียน Hajiime Isayama แปล และจำหน่ายโดยสำนักพิมพ์ Vibulkij

1.5.5.2 Tsubasa Reservoir Chronicle ผู้เขียน CLAMP แปล และจำหน่ายโดยสำนักพิมพ์

Vibulkij

1.5.5.3 Berserk ผู้เขียน Miura Kentaro แปล และจำหน่ายโดยสำนักพิมพ์ Vibulkij

1.5.6 แอนิเมชัน

1.5.6.1 Spirit Away by Ghibli Studio (2001)

1.5.6.2 Howl's Moving Castle by Ghibli Studio (2004)

1.5.6.3 Paprika by Mad House production company (2006)

1.5.6.4 Perfect Blue by Mad House production company (1997)

1.5.6.5 Devilman Crybaby by Science Saru (2018)

1.5.6.6 Akira by Tokyo movie shinsha (1988)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5.7 บทความบนเว็บไซต์

1.5.7.1 Defence mechanism.[online].Available:

<https://mrvop.wordpress.com/2010/08/19/defence-mechanism/> .วันที่สืบค้น (January 22, 2019)

1.5.7.2 Culture Clash: Japan’s Manga vs American Comic Books.[online].Available:

<https://japandeluxetours.com/blog/comics-vs-mangas>. วันที่สืบค้น (January 22, 2019)

1.5.7.3 History of Cartoons & Comics.[online].Available:

<http://www.cartoonmuseum.org/explore/history-of-cartoons-comics> .วันที่สืบค้น (January 22, 2019)

1.5.7.4 Comics.[online].Available: <https://en.wikipedia.org/wiki/Comics> .วันที่สืบค้น

(August 19, 2018)

1.5.7.5 Manga.[online].Available: <https://simple.wikipedia.org/wiki/Manga> .วันที่สืบค้น

(August 19, 2018)

1.5.7.6 MA: Place, Space, Void.[Online].Available: <http://www.kyotojournal.org/the-journal/culture-arts/ma-place-space-void/>.

.วันที่สืบค้น (August 19, 2018)

1.5.7.7 HAYAO MIYAZAKI INTERVIEW.[online].Available:

<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>.วันที่สืบค้น (February 2, 2019)

1.5.7.8 When less is more: Concept of Japanese “Ma”. [online].Available:

<https://wawaza.com/pages/when-less-is-more-the-concept-of-japanese-ma.html> .วันที่สืบค้น

(February 2, 2019)

1.5.7.9 Animation.[online].Available: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation> .วันที่

สืบค้น (March 4, 2019)

1.6 คำศัพท์และคำอธิบายศัพท์ในวิทยานิพนธ์

1.6.1 การ์ตูน (Cartoon) คือ ภาพที่ถูกตัดทอนวาดไม่เหมือนจริง, หนังสือที่ดำเนินเรื่องโดยมีรูปภาพ และคำบรรยายปรากฏอยู่ในช่องหน้ากระดาษ

1.6.2 มังงะ 漫画 (Manga) คือ คำเรียกภาพวาดที่มีรูปแบบการเขียนเป็นลักษณะภาพแสดงอารมณ์ ในปัจจุบันใช้เป็นคำอธิบายลักษณะของการ์ตูนช่องที่เรียงต่อกันเป็นเรื่องราว

1.6.3 การ์ตูนเงียบ (Silent Manga) คือ การ์ตูนภาพที่ไม่มีเรื่องราว ไม่มีบทพูด มีเพียงการแสดงออกที่ถูกถ่ายทอดจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่านผ่านลายเส้น

1.6.4 แอนิเมชัน (Animation) คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงโดยการนำภาพนิ่งมาเรียงต่อกัน

1.6.5 อิเล็กทรอนิกส์บอร์ด (Electronic Board) คือ สตอร์บอร์ดที่แสดงการเคลื่อนไหว ทิศทาง ซึ่งเป็นแนวทางตัวอย่างผลงานที่จะนำไปสู่การสร้างผลงานแอนิเมชัน

1.6.6 H.264 คือ การเข้ารหัสวิดีโอขั้นสูง ทำให้ความละเอียดของภาพที่ปรากฏมีความคมชัด โดยสามารถบีบอัดภาพได้สูงกว่าไฟล์ตระกูล MPEG ได้ถึงเท่าตัว สามารถบันทึกภาพและเสียงได้ยาวนานมากขึ้นในขณะที่ใช้พื้นที่น้อยลง และประสิทธิภาพดีกว่า

1.6.7 เครื่องฉายภาพ (Projector) คือ อุปกรณ์สำหรับฉายภาพจากสัญญาณวิดีโอ ผ่านระบบเลนส์ไปยังฉากรับภาพ โดยใช้ไฟที่สว่างและจ้าในการฉายภาพ โดยเครื่องฉายภาพรุ่นใหม่ สามารถแก้ไข ส่วนโค้งเว้า ความคมชัด ส่วนประกอบของภาพ และอื่น ๆ ด้วยการปรับโดยผู้ใช้งาน เครื่องฉายภาพได้รับการใช้อย่างกว้างขวางในการนำเสนองานในห้องประชุม ห้องเรียน หรือ แม้แต่ใช้เป็นโรงภาพยนตร์ในบ้าน



บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับในการสร้างสรรค์

ในชีวิตของข้าพเจ้ามีเรื่องตกค้างในใจอยู่มากมาย ความกล้ากลืนฝืนทนในการทำสิ่งที่ไม่ชอบ ความสุขกับบางเรื่องที่ได้พบเจอในแต่ละวันของชีวิต ความเกลียดชังทั้งจากผู้อื่นที่มากกระทำกับเรา หรือแม้แต่ที่ตัวเรากระทำกับตัวเอง ข้าพเจ้าเป็นคนที่แสดงออกทางอารมณ์บนโลกความเป็นจริงได้ไม่สุดสักทาง พูดก็ไม่พูดออกมาให้จนหมด จะพิมพ์ผ่าน โซเชียลมีเดียก็เกรงใจผู้อื่น แม้ว่าพื้นที่นั้นจะเป็นพื้นที่แสดงออกทางความคิดแบบสาธารณะรูปแบบหนึ่งก็ตาม ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ตั้งแต่วัยเด็ก ข้าพเจ้าสะสมเรื่องของตนเองที่ผูกติดไว้กับผู้อื่นรอบตัวมากมาย มีเรื่องราวหลายเรื่องที่ตัวข้าพเจ้าเองมักจะตัดสินใจว่า ตัวเราไม่ควรที่จะแสดงออกและพูดถึงเหล่านั้นออกมา แม้ว่าการพูดออกมาจะเป็นการแสดงตัวตนเพื่อยืนหยัดอยู่บนความถูกต้อง สิทธิบางสิทธิ์ของตัวเองหายไป เพราะความเกรงใจผู้คนรอบตัวทีละน้อย จนทำให้สูญเสียความเป็นตนเองไป ข้าพเจ้ากลายเป็นคนที่แสดงออกทางความคิดผ่านการพูดและการกระทำได้น้อยลง จิตใจเองก็ถูกกลืนกินไปกับสภาพแวดล้อมทางสังคมและความอ่อนแอทางด้านจิตใจ จนทำให้ต้องได้รับการบำบัดโดยจิตแพทย์ ข้าพเจ้ามีความสนใจในเรื่องของการเขียนภาพการ์ตูนแบบมังงะบนกระดาษ ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบลายเส้นการ์ตูนแบบมังงะมาตั้งแต่เด็กจึงพยายามศึกษากระบวนการและวิธีการข้าพเจ้านึกถึงนักเขียนการ์ตูนจำนวนหนึ่งที่มีลายเส้นการแสดงอารมณ์ที่แยบยล กินใจ มีการเล่าเรื่องด้วยภาพแบบเข้าถึงอารมณ์ของผู้อ่าน แม้ว่าการ์ตูนบางเรื่องจะไม่มีคำพูด ไม่มีบทสนทนาใดเลยก็ตาม โดยในช่วงจังหวะบางช่วงของเนื้อเรื่องนั้น ก็มีการเว้นจังหวะภาพที่คมคาย ทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้หยั่งลึกลงไปตามที่ตัวละครนั้นเป็นข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากการได้เห็นนักเขียนต่าง ๆ บนโลกมากมายที่ชอบแอบซ่อนตัวตนของตนเองเอาไว้ในหนังสือที่พวกเขาเขียน ข้าพเจ้าประทับใจกับวิธีการนี้มากจึงได้หยิบยืมมาใช้และปรับเปลี่ยนให้เป็นรูปแบบของตนเอง ข้าพเจ้าเริ่มสังเกตและพบว่าตนเองจะแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างมากที่สุด เมื่อวาดภาพตัวเองผ่านคาแรคเตอร์การ์ตูนที่เป็นภาพแทนของตนเองลงไปในสมุดสเก็ตช์ส่วนตัวในทุก ๆ วาระที่รู้สึก เศร้าที่สุด โกรธที่สุด แม้แต่ในเวลาที่ไม่หม่นหมองใจ ข้าพเจ้ารู้สึกได้รับการเยียวยาจิตใจผ่านการวาดภาพเหล่านั้น ข้าพเจ้ารู้ดีว่าผลงานนี้จะสำเร็จได้ด้วยการปลดปล่อยอารมณ์ และความคิดทั้งหมดลงบนกระดาษในรูปแบบกระบวนการของการวาดการ์ตูน ที่เราจะรู้สึกคุ้นเคยเหมือนกับได้เล่าเรื่องที่เก็บเอาไว้ให้กับเพื่อนที่สนิทมากที่สุด ใช้การเล่าเรื่องแบบภาพต่อภาพให้มากที่สุดเท่าที่ตัวเราอยากจะเล่าออกไปโดยไม่ต้องใช้คำพูดอธิบายใด ๆ ข้าพเจ้าสร้างหัวข้อเรื่องจากอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ ซึ่งมีผลกระทบมาจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ข้าพเจ้ารับรู้ได้ว่าความบอบช้ำทางจิตใจมีผลกระทบมากพอกับความเจ็บปวดทางกาย เมื่อคนเราป่วยก็ต้องการการรักษาหรือบำบัดเพื่อให้หาย ความอัดอั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการไม่ได้พูดและแสดงออกในสิ่งที่ต้องการ ต้องแก้ไขด้วยการระบาย พูด เล่าออกมาจนหมดสิ้น การเขียนการ์ตูนแบบมังงะบนกระดาษเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าคุ้นเคย และปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกออกมาได้อย่างเต็มที่โดยปราศจากความกลัว เมื่อข้าพเจ้าเรียบเรียงผลงานของตัวข้าพเจ้าทำการวิเคราะห์ห้อออกมาแล้วทำให้ข้าพเจ้าพบว่า วิธีการแสดงออกผ่านมังงะของข้าพเจ้ามีความสอดคล้องกับทฤษฎีกลไกการป้องกันตนเองจากความเครียดของซิกมันด์ ฟรอยด์ คือ การเปลี่ยนแรงขับภายในที่ไม่ดีให้ออกมาสู่การสร้างสรรคผลงาน ซึ่งจากการเขียนผลงานทดลองและกลับมาทบทวนอ่านผลงานเหล่านั้นใหม่อีกครั้งทำให้ข้าพเจ้าได้เพิ่มความเข้าใจกับตนเองมากขึ้น หากกล่าวถึงจิตวิทยากับความเป็นการ์ตูน ถ้าเราสังเกตจะพบได้ว่าโดยปกติแล้ว มนุษย์จะมีกลไกการป้องกันตนเองจากความเครียด (Defense Mechanism) ตามทฤษฎีของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ก็คือพวกเขาสามารถเปลี่ยนแรงขับภายในที่ไม่ดีออกมาเป็นการ สร้างสรรคผลงาน ได้อย่างดีเยี่ยม เมื่อได้สร้างสรรคแล้วความตึงเครียดหรือแรงขับที่ไม่ดีนั้นก็จะมีอันต้วลงนั่นเอง ทำให้หลายครั้งเราจึงพบเห็นผลงานสร้างสรรคที่แปลกใหม่หรือแหวกไปจากเดิมเกิดขึ้นมาเสมอ

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

ในช่วงชีวิตที่ดำเนินไปแต่ละวัน มนุษย์ต่างซึมซับสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่รอบตัวทั้งในสังคมสภาพแวดล้อม ในสื่อ ฯลฯ เข้ามาในชีวิตมากมาย สิ่งเหล่านั้นได้หล่อหลอมให้เราเป็นเราในปัจจุบัน และจะค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนไปตามสิ่งที่เราับเข้ามาทีละน้อยในอนาคต โดยสิ่งเหล่านี้ทำให้มนุษย์แต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันออกไปในด้านพฤติกรรม ความคิด และการแสดงออก ในสภาพสังคมปัจจุบันที่มนุษย์ต่างมีแรงกดดัน หรือตัวกระตุ้นให้เกิดภาวะวิตกกังวลอย่างสูงนั้น มนุษย์เราต่างต้องการที่จะหาทางออกเพื่อลดระดับแรงกดดันหรือความตึงเครียดที่จะได้รับเพื่อให้ตนเองสามารถดำรงอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้ แต่ก็มีบุคคลจำนวนไม่น้อยที่เลือกจะหันหน้าเข้าหาสิ่งเร้าหรือสื่อที่ให้ความรู้สึกใกล้เคียงกับสภาวะปัจจุบันของตน เพื่อไม่ให้ตนเองรู้สึกที่ต้องเผชิญอยู่กับความยากลำบากเพียงลำพัง หนังสือการ์ตูนมังงะ และแอนิเมชัน เป็นสองในหลายๆปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตของข้าพเจ้า เนื่องจากข้าพเจ้าได้ทำความรู้จักและคลุกคลีอยู่กับสองสิ่งนี้มาตั้งแต่จำความได้ ไม่ว่าจะเป็นการหยิบยื่นให้โดยบุพการีที่ดี หรือการขวนขวายที่จะหาอ่าน ดู และศึกษาต่อด้วยตนเองก็ดี ส่งผลให้ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะหยิบยกการ์ตูนมังงะ และแอนิเมชันมาเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “จุดเชื่อม โยงระหว่างอารมณ์ หัวงความคิด สู่ความเป็นมังงะ (The linking point between feels mind to Manga)” ความบันเทิงใจและอิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับมาสามารถแบ่งออกได้เป็นสองส่วนคือ ส่วนแรกมีผลมาจากสภาพแวดล้อม ความกดดันที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของข้าพเจ้า ความกดดันจากสังคมรอบข้าง ด้วยภาระหน้าที่ที่ต้องแบกรับทางครอบครัวตั้งแต่วัยเยาว์ทำให้ข้าพเจ้าเติบโตมาเป็นบุคคลที่มีความเครียด ความกดดันในตนเองสูง

เพราะไม่สามารถที่จะแสดงออกหรือเอ่ยถึงความคับคั่งอัดอั้นในจิตใจออกมาได้ เพราะมนุษย์แตกต่างกัน แต่ถูกโครงสร้างบีบให้เป็นเอกภาพตายตัว และมีแบบวัดความสำเร็จเดียวกัน เมื่อบางคนไม่อาจจะบรรลุหรือตะชอบพวดานทะยานอยากเหล่านั้นได้ พวกเขาจึงบงชีวิตตนเองโดยถือปฏิบัติ กำนินม กรอบเกณฑ์ และแบบวัดที่กำหนดความเป็นมนุษย์แบบหยาบ ๆ โดยมองมนุษย์เพียงแค่วัตถุ กลไกสำหรับประกอบให้เกิดสังคมเป็นองค์รวม โดยมองข้ามหรือกดทับความแตกต่างของ พฤติกรรม และความเป็นปัจเจกบุคคล (Phasut Huailuek, 2019) สิ่งนี้หล่อหลอมให้ข้าพเจ้ามีความ หวาดกลัวที่จะแสดงออกในความต้องการหรือแสดงออกซึ่งความคิดของตนเองออกมาทาง พฤติกรรมหรือคำพูดเป็นอย่างมาก ซึ่งส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้าขึ้นบ่อยครั้ง และเมื่อมีอาการสะสม เป็นระยะเวลายาวนานจากภาวะซึมเศร้าจึงทำให้ข้าพเจ้าเข้าสู่การเป็น โรคซึมเศร้าในเวลาต่อมา ภาวะโรคซึมเศร้านั้นต่างจากภาวะอารมณ์เศร้า โดยคำว่า “โรค” บ่งบอกว่าเป็นความผิดปกติทาง การแพทย์ ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการดูแลรักษาเพื่อให้อาการทุเลา ต่างจากภาวะอารมณ์เศร้าตามปกติ ธรรมดาที่ถ้าเหตุการณ์รอบตัวคลี่คลายลง หรือมีคนเข้าใจ เห็นใจ อารมณ์เศร้านี้ก็อาจหายได้ ผู้ที่ ป่วยเป็นโรคซึมเศร้านอกจากมีอาการซึมเศร้าร่วมกับอาการต่าง ๆ แล้ว ประสิทธิภาพในการ ทำงานหรือการประกอบกิจวัตรประจำวันก็แย่งลง เวลาในการเปลี่ยนแปลงอาจกินระยะ 1-2 สัปดาห์ เป็นเดือน หรือปี ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและปัจจัยอื่น ซึ่งอาจมีผลกระทบต่อผู้ป่วยโดยตรง ลักษณะการเปลี่ยนแปลงสำคัญที่จะเกิดขึ้นคือ อารมณ์ที่ฉุนเฉียวหรืออ่อนไหวได้ง่าย ทศนคติกับ ความคิดเชิงลบมีมากขึ้น สมาธิหรือความจำแย่งลง มีอาการทางร่างกายร่วม เช่น อ่อนเพลีย หลับ ยาก นอนไม่เต็มอิ่ม หลับ ๆ ตื่น ๆ น้ำหนักลงมากจนน่าเป็นห่วง หรือหากเป็นโรคซึมเศร้าอย่าง หนักก็จะมีผลนำไปสู่อาการ โรคจิตอย่างอาการหูแว่ว หรือพฤติกรรมทำร้ายตนเองได้ สาเหตุของ การเป็นโรคซึมเศร้า เกิดได้สามปัจจัยด้วยกัน คือ กรรมพันธุ์ สารเคมีในสมอง และลักษณะนิสัย โดยไม่ได้เกิดได้จากปัจจัยใดเพียงปัจจัยหนึ่งเท่านั้น การเขียนบันทึกหรือระบายความคับคั่งในจิตใจ ลงไปบนกระดาษนั้นน่าละอายนกว่าจะรับได้ในความคิดของข้าพเจ้า แต่การวาดภาพในลักษณะ การ์ตูนมังงะ หรือการวาดภาพลายเส้นด้วยระยะเวลาสั้นๆ โดยให้ออกมาเป็นรูปร่างแก่พอคู่ออกนั้น สามารถช่วยผ่อนคลายและลดอาการวิตกกังวลลงได้ บ่อยครั้ง โรคซึมเศร้ามีสาเหตุและปัจจัยที่ หลากหลาย ทั้งด้านจิตใจ สภาพสังคม และความผิดปกติด้านชีววิทยาที่เกิดขึ้นกับร่างกายของ ผู้ป่วย ไม่ว่าจะเป็นการประสบปัญหาชีวิต ปัญหาครอบครัว การงาน การเงิน หรือการเผชิญความ ล้มเหลวหรือสูญเสียในชีวิตอย่างรุนแรง ทุกปัญหานั้นล้วนเป็นสาเหตุที่นำไปสู่การเกิด โรคซึมเศร้า ได้ทั้งสิ้น (Honest Docts, 2018)

ส่วนที่สองมาจากหนังสือการ์ตูนมังงะและแอนิเมชัน ที่ข้าพเจ้าซึมซับมาตั้งแต่จำความ ได้ โดยหนังสือการ์ตูนมังงะส่งผลมาสู่ผลงานของข้าพเจ้าในด้านของลายเส้น การลำดับภาพ ไปจนถึง รูปแบบการแทรกสัญลักษณ์ วัฒนธรรมขนบธรรมเนียมที่ผู้เขียนถ่ายทอดลงสู่ผลงานซึ่งส่งต่อมาสู่ ข้าพเจ้าในฐานะบทบาทของผู้อ่านวรรณกรรม เราสามารถที่จะสัมผัสได้ถึงอารมณ์ ความคิด และ

รสนิยมบางส่วนที่ผู้เขียนได้ทำการถ่ายทอดลงมาสู่ตัวละครในเรื่อง ตัวละครเหล่านี้ได้สื่อสารกับเราผ่านลายเส้น บทพูดและเนื้อเรื่องในหนังสือการ์ตูน โดยจากการสำรวจกลุ่มคนจำนวนหนึ่งพบว่า มีบุคคลจำนวนไม่น้อยที่ได้รับผลกระทบจากการอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับสิ่งที่ตนเองประสบพบเจอไม่ว่าจะในเชิงเปรียบเทียบหรือในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน และนอกจากนี้ ยังมีบุคคลอีกจำนวนไม่น้อยที่เมื่อผูกพันหรือได้รับรู้ถึงเรื่องราวของตัวละครในระดับหนึ่งแล้วจะรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครตามที่ผู้เขียนได้เรียบเรียงเอาไว้ได้ แม้ว่าตนจะไม่เคยมีประสบการณ์ใกล้เคียงกับเหตุการณ์นั้นมาก่อนก็ตาม จึงหยิบยกรูปแบบการเขียนการ์ตูนมังงะมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

2.2 ข้อมูลของการ์ตูนและแอนิเมชัน

2.2.1 การ์ตูน การ์ตูนเป็นคำเรียกของภาพวาดซึ่งถูกตัดทอนหรือตัดแปลงจากความเป็นจริง โดยมีจินตนาการความคิดของผู้วาดเป็นตัวกำหนด (การจำลองภาพจากความคิด) มีการสื่อสารความหมาย สื่อเลียน ถ่ายทอดอารมณ์ หรือแสดงแนวคิดของผู้วาดออกมา แต่ในอีกหนึ่งความหมายของการ์ตูนคือคำว่า คอมีค (อเมริกา, ยุโรป) หรือ มังงะ (ญี่ปุ่น) เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องเป็นราวมีคำบรรยาย มีบทสนทนาในแต่ละภาพ ลักษณะจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกายวิภาคการ์ตูนถูกแบ่งตามลักษณะได้เป็นสองแบบคือ

2.2.1.1 การ์ตูนภาพนิ่ง (Static Cartoons) ลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอริยาบถ เป็นการบอกเล่าเรื่อง ไม่มีการดำเนินเรื่อง

2.2.1.2 การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Dynamic Cartoons) หมายถึงลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงอริยาบถของตัวการ์ตูนจากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

2.2.2 ประเภทของการ์ตูน แบ่งตามคุณประโยชน์ด้านการใช้ภาพ

2.2.2.1 ภาพล้อตังคัม (Gag Cartoon) จะเป็นภาพเชิงล้อ โดยนักเขียนภาพล้อโดยเฉพาะนิยมพิมพ์ในหนังสือและนิตยสารที่ออกสม่ำเสมอ

2.2.2.2 ภาพล้อการเมือง (Political and Editional Cartoon) เป็นภาพล้อผู้บริหารประเทศด้านการเมือง และการปกครองโดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นให้ผู้อ่านเห็นในเชิงตรงกันข้ามหรือขบขันเสียดสี

2.2.2.3 การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) คือการใช้การ์ตูนที่ใช้ในงานโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูป 2 มิติ หรือหุ่น 3 มิติ

2.2.2.4 การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relations Cartoon) ลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่ต่างกันที่วัตถุประสงค์ว่าเป็นการ์ตูนที่ใช้ระดับตกแต่ง เพื่อกระตุ้นการบอกข่าวแจ้งข่าวให้ผู้อื่นทราบโดยมิได้มุ่งหวังผลทางด้านการค้า เช่นการ์ตูนโฆษณาการไปรษณีย์

2.2.2.5 การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะเกินความจริง

2.2.2.6 การ์ตูน เรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราว หรือประกอบนิทาน นิยายต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบเป็นตอน ๆ ไม่ใช้จบในช่องเดียวเหมือนภาพล้อ

2.2.2.7 ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon) หมายถึงการทำภาพวาดการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใส แล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตจริง

2.2.3 การ์ตูนตะวันตก ถูกเรียกแทนในชื่อ Comic ซึ่งหมายถึงการ์ตูนช่องที่มีบอลูนคำพูด มีการตีพิมพ์ออกมาเป็นเล่ม การ์ตูนตะวันตกมุ่งไปที่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชายและเด็กวัยรุ่นก่อนเข้ามหาวิทยาลัย อาทิเช่น การ์์ฟิว สนูปี้ เป็นต้น ส่วนใหญ่แล้วการ์ตูนที่เป็นที่นิยมคือ การ์ตูนแนวฮีโร่ ที่มีต้นกำเนิดขึ้นมาเพื่อสร้างขวัญกำลังใจ เป็นต้นแบบของคุณงามความดีให้กับผู้คน นิยมพิมพ์เป็นภาพสี มีการวาดสรีระที่สมจริงเห็นมัดกล้ามเนื้อชัดเจน (ตัดทอนรายละเอียดน้อย) ช่องบอลูนคำพูดอัดแน่นไปด้วยบทสนทนาที่ค่อนข้างยาว บ้างก็ถึงขั้นเป็นย่อหน้าหนึ่ง ตัวละคร 1 ตัวสามารถมีรูปร่างหน้าตาได้หลากหลาย และ โลกเล่นได้ในหลาย Universe พร้อมกัน (Universe หมายถึงจักรวาลของการ์ตูน) ทำให้ตัวละครมีหลายบทบาท ในจักรวาลหนึ่งอาจจะฮีโร่ ในอีกจักรวาลหนึ่งอาจจะเป็นตัวร้าย สาเหตุที่เป็นแบบนี้ก็เพราะทางค่ายการ์ตูนมีนักเขียนหลายคนอย่างค่าย Marvel หรือ DC นอกจากการ์ตูนแนวฮีโร่ก็มีการ์ตูนแนว Western หรือการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ ที่มีการสร้างมาจากภาพยนตร์ หรือถูกต่อขยายไปเป็นภาพยนตร์กับทีวีซีรีส์ด้วย เรื่องราวส่วนใหญ่จะถูกเล่าในช่วงระยะสั้น และ ไม่มีการตีพิมพ์ผ่าน Magazine ภายหลังจากได้มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม มีเทคโนโลยีที่ก้าวขึ้น เริ่มมีการสร้าง Web Comic เกิดขึ้น แนวเนื้อเรื่องมีความหลากหลายรวมไปถึงเขตพรมแดนของคอมิกเริ่มกระจายไปสู่ผู้อ่านในทุกช่วงอายุ



ภาพที่ 2.1 ปกคอมิกเรื่อง Spider-man ที่มาจากผู้เขียนคนละคนกันจากค่ายการ์ตูนเดียวกัน

[online].Available: <https://www.marvel.com/comics/series>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 การ์ตูนตะวันตก มีประวัติความเป็นมายาวนาน ในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่ช่วงสมัยศตวรรษที่ 12 จากภาพลือเลียนลำดับชั้นพระผู้อาวุโสและบุคคลสำคัญ เขียนเป็นรูปสัตว์ลงบนม้วนกระดาษ เนื้อหาที่ถูกเขียนลงไปเป็นเนื้อหาที่ทุกคนเข้าถึงได้ว่าเขียนถึงใครแต่ไม่สามารถเอาผิดได้ เนื่องจากใช้ภาพแทนของสัตว์ไม่ได้ใช้เป็นตัวบุคคลนั้น ๆ ลักษณะของภาพม้วนได้รับความนิยมแพร่หลาย เริ่มมีการขยายขอบเขตของเนื้อเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอจากภาพลือเลียนมาเป็นการเล่าเรื่องกุติพิปิตาง ตำนานความเชื่อ ความงามของผู้หญิง (เกอิชา) ชื่อเสียง ระบบนักรบ วิกรรมของชาмуไร ม้วนภาพนั้นมีข้อจำกัดในการแพร่หลายและเดิมที่เป็นของที่แพร่หลายกันอยู่แค่ในชนชั้นสูง จึงเริ่มมีการค้นหารูปแบบอื่นในการผลิตผลงานเพื่อให้เข้าสู่ทุกชนชั้นได้ง่ายขึ้น การจัดวางภาพในสมัยช่วงศตวรรษที่ 12 นั้นส่งผลต่อมาจนถึงการ์ตูนในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 2.2 ภาพม้วนกระดาษที่มีการเขียนภาพโอะคุไซ มังงะ .[online].Available:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5f/Choujuu_1st_scroll-06.jpg/1628px-Choujuu_1st_scroll-06.jpg

ในช่วงศตวรรษที่ 17 สมัยสงครามญี่ปุ่น เกาหลี จีน ญี่ปุ่นได้รับความสามารถทำภาพพิมพ์ไม้เข้ามาจากการนำคนเกาหลีเข้ามาในประเทศ เมื่อถึงยุคเอโดะซึ่งเป็นยุคที่บ้านเมืองค่อนข้างมีความสงบสุข นอกจากการพิมพ์ภาพแล้วก็ทำให้มีการพิมพ์ตำรา หรือผลงานชนิดอื่นเพิ่มขึ้น ภาพผลงานจะมีความเกี่ยวข้องกับโรงน้ำชา โรงโศกณิเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะมีคนหลายชนชั้นรวมถึงศิลปินเข้าไปเขียนภาพที่นั่น ภายหลังจากช่วงอุคิโยะคือโลกแห่งความสำราญและความสุขชั่วขณะ ได้มีการเกิดภาพพิมพ์สีเกิดขึ้น ภาพมีความหลุดพ้นออกไปจากชีวิตประจำวันที่ซ้ำซาก จากแรกเริ่มเป็นภาพประดับต่อมาเป็นภาพที่ถูกร้อยเรียงเข้าเป็นเล่มจนกลายเป็นสมุดภาพ เกิดความนิยมเป็นจำนวนมาก ทำให้เริ่มมีการเขียนเป็นเรื่องราวโดยดึงเนื้อหาจากสิ่งที่ผู้คนสนใจออกมาเขียน ถือเป็นมังงะสมัยแรกก่อนจะมีระบบการพิมพ์สมัยใหม่การเขียนภาพทิวทัศน์ การมองต่าง ๆ วิธีมองภาพต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีความโดดเด่น ขนาดที่ทางตะวันตกก็รู้สึกประทับใจกับภาพแบบอุกิโยเอะในแถบโอซากะนั้น สมุดภาพได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ความเฟื่องฟูจากการผลิตสมุดภาพสร้างฐานให้กับผู้ที่เข้ามาแสวงผลงาน อิทธิพลเหล่านี้ถูกส่งต่อมาถึงศิลปินในยุค โอะคุงะ โอะคุงะ เป็นชื่อเรียกที่มาจากชื่อของบุคคลซึ่งเป็นต้นกำเนิดของคำว่า มังงะ (Manga) โดยเกิดจากการที่ตัวของเขาเองเรียกผลงานว่า มังงะ ซึ่งแปลว่าภาพร่าง โดยผลงานของ โอะคุงะ ได้ให้อิทธิพลกับมังงะในเวลาต่อมา ชื่อเรียก มังงะ ถูกใช้เป็นการ์ตูนของญี่ปุ่น ตัวโอะคุงะเองไม่ได้วาดทิวทัศน์ หรือคนเพียงอย่างเดียว เขาได้วาด ชุนงะ ภาพที่เป็นเรื่องกามารมณ์ มีการวาดภาพเหนือจริง คนสมสู่กับสัตว์ประหลาด และอื่น ๆ เต็มไปหมด ทำให้กามารมณ์ก็กลายเป็นผลงานรูปแบบหนึ่งของมังงะเหมือนกัน ผลงานด้านกามารมณ์ต่าง ๆ ในช่วงนั้นไม่ได้รับการยอมรับจากทางตะวันตกเท่ากับผลงานด้านอื่น ๆ ญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมในการเขียนภาพที่สื่ออารมณ์ทิวทัศน์การจัดวางต่าง ๆ ได้ดี และทั้งหมดนั้นสืบทอดมาสู่ยุคสมัยปัจจุบัน มิซึกิ ชิเงะรุ (1922 - 2015) เขียนเกี่ยวกับเรื่องของกูดิชิ ปิศาจ ซึ่งพวกสัตว์ประหลาดปิศาจเหล่านี้ ทำให้ชีวิตประจำวันของเราไม่จืดชืด มีความแตกต่างออกไป มังงะญี่ปุ่นมักจะเขียนสะท้อนออกมาในรูปแบบของการอยู่ร่วมกับกูดิชิเหล่านั้น หลังจากนั้นได้เข้าสู่ยุค โทบะเอะ หนังสือเชือกผูก พิมพ์ด้วยบล็อกไม้สมัยเก่า พอปลายศตวรรษที่ 18 การผลิตผลงานเหล่านี้เริ่มจริงจังมากขึ้น เริ่มแทรกตัวหนังสือ มีการวิจารณ์ สะท้อนทัศนคติของคนเมืองที่มีต่อรัฐบาล (มีการเบนเกิดขึ้น) พรังพรูออกมาเป็นผลงานเชิงกระแสดต่อต้านที่แม้จะถูกทำลายก็จะมีคนอื่นที่พร้อมใจจะผลิตขึ้นมาใหม่เพื่อแพร่หลายผลงานต่อไป การเปลี่ยนแปลงสำคัญของญี่ปุ่น คือยุคปฏิรูปเมจิในช่วงที่มีการถกเถียงกันเรื่องเปิดปิดประเทศ ทางญี่ปุ่นมองว่าตะวันตกมีอำนาจที่ญี่ปุ่นต้านทานไม่ได้ จึงพยายามพัฒนาประเทศ มีการรับวัฒนธรรมมาจากตะวันตกซึ่งส่งผลต่อการผลิตที่เกี่ยวกับการ์ตูน เริ่มมีระบบการพิมพ์แบบแท่นพิมพ์ และมีภาพวาดแทรกในหนังสือพิมพ์ ส่งต่อมาถึงนิตยสาร The Japan Punch ลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่นยุคนั้นเริ่มมีการเอาลายเส้นของตะวันตกผสมผสานเข้ามา เรียกได้ว่าเป็นการสะท้อนถึงการข้ามวัฒนธรรมอย่างชัดเจน เพราะญี่ปุ่นต้องการความทันสมัยต่างๆ จากทางตะวันตก

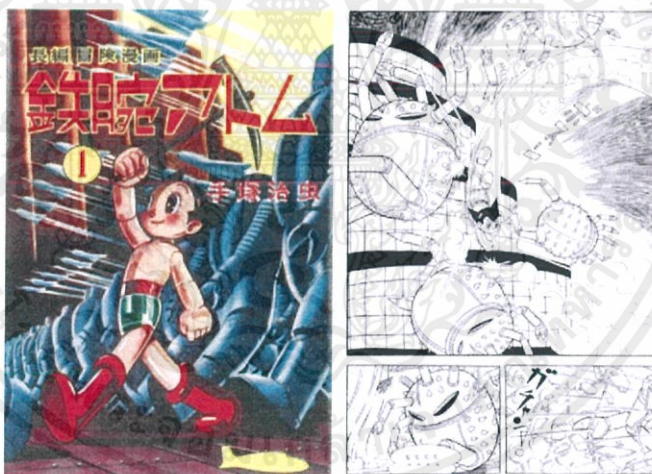


ภาพที่ 2.3 ภาพจากนิตยสาร The Japan Punch Yoko-Hama 1887.[online].Available:

https://www.rarebook.com/pictures/88345_2.jpg?v=1526661487

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้นศตวรรษที่ 20 นิยายสารเริ่มมีการ์ตูนสี่ช่อง มีการ์ตูนเป็นหน้าตามหนังสือพิมพ์ หลังจากนั้นเอาทั้งหมดมารวมเป็นเล่ม และเริ่มเกิดเป็นสำนักพิมพ์ที่พิมพ์การ์ตูน โดยเฉพาะออกมาเป็นแต่ละสำนักพิมพ์ ผู้คนต้องการเสพงานเหล่านี้เป็นจำนวนมาก มีการได้รับการยอมรับจนบางครั้งการ์ตูนมีการกินพื้นที่แทบจะทั้งหมดของนิตยสารจนต้องแยกพิมพ์เป็นเล่มสำหรับการ์ตูน โดยเฉพาะออกมาทางประเทศญี่ปุ่นได้มีการแลกเปลี่ยน รับและผสมผสานวัฒนธรรมด้านการ์ตูนจากทางตะวันตกอยู่เสมอ ภาพเขียนการ์ตูนเริ่มมีการเขียนกล้านเนื้อที่มีสัดส่วนสมจริง มีสรีระที่ถูกหลักชัดเจนมากขึ้น แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์หรือสไตล์ของมังงะ ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เท็ตสึเกะ โอซามุ ผู้เขียนเรื่อง Blackjack, Metropolis 2002, Lost world, Buddha ถือเป็นคนเผยแพร่ต้นแบบของมังงะ ในยุคปัจจุบัน โดยมีการข้ามข้อจำกัดของการ์ตูนแบบช่องสี่เหลี่ยมมากขึ้น มีการใช้เอฟเฟกต์เสียงโดยที่มามีไปมาจากการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังเป็นผู้อุกเบิกแอนิเมชัน การเขียนการ์ตูนตาหวาน และการ์ตูนแนวโนะอิ (ปกติแล้วการ์ตูนมักจะมีตัวเอกเป็นผู้ชายคอยดำเนินเรื่อง โนะอิ เป็นการ์ตูนที่มีตัวเอกเป็นตัวละครผู้หญิงดำเนินเรื่อง) เริ่มเขียนมังงะแบบยาวจาก 5 เล่ม เป็น 10-20 เล่ม ขยายขอบเขตของมังงะออกไปทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่บนโลกสามารถถูกหยิบจับมาเขียนเป็นมังงะได้



ภาพที่ 2.4 หนังสือมังงะเรื่อง Astro Boy โดย เท็ตสึเกะ โอซามุ (1952-1968)

มังงะ กลายมาเป็นวรรณกรรม ภายหลังได้รับการยอมรับจากทางตะวันตกแถบยุโรปอย่างมาก ก่อนที่อเมริกาจะยอมรับตามมา มังงะ ในยุคปัจจุบันมีการตีพิมพ์แพร่หลาย เป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ มีการตีพิมพ์ในแมกกาซีน ก่อนจะถูกนำมารวมเป็นเล่มเพื่อผลิตขาย มักตีพิมพ์ในรูปแบบการ์ตูนขาวดำ ใช้น้ำพุดไม่มากคำในช่องบอลดุนหนึ่งซึ่งแตกต่างออกไปจากคอมิคของทางอเมริกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 การ์ตูนตะวันตกและการ์ตูนตะวันออก ในยุคปัจจุบันการ์ตูนตะวันตกและการ์ตูนตะวันออก มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและอิทธิพลซึ่งกันและกันอยู่เสมอ ทำให้รูปแบบการเขียนคอมิกของทั้งสองฝั่งมีส่วนผสมระหว่างกันและกันมากขึ้น การใช้สกรีนโทน ใช้สีในภาพ การเปลี่ยนแปลงทางด้านลายเส้น มังงะมีการเน้นกล้ามเนื้อชัดเจนมากขึ้นมีการเขียนภาพที่ใช้ลายเส้นสมจริงมากขึ้น หรืออย่างคอมิกที่มีการลดทอนรายละเอียดความซับซ้อนในการวาดลงมีการพิมพ์เป็นขาวดำ มีการนำประวัติศาสตร์ ประเพณีจากต่างชาติเข้ามาเขียนอย่างเรื่อง คำสาปฟาโรห์ โดยที่ทั้งสองรูปแบบยังคงเอกลักษณ์ลายเส้น กลิ่นอาย หรือวัฒนธรรมของตนเองเอาไว้ เมื่อเห็นแล้วก็จะยังคงแยกออกได้อย่างชัดเจน



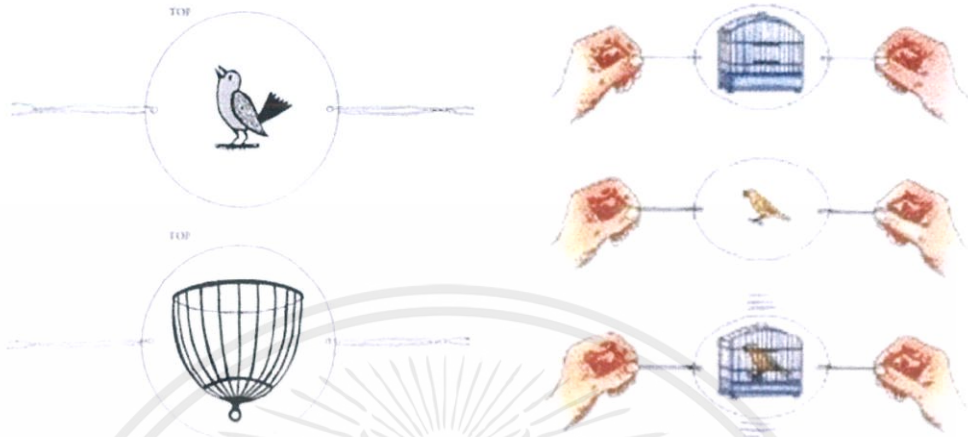
ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างการเปรียบเทียบลายเส้นการ์ตูนตะวันตก และการ์ตูนตะวันออก

2.2.6 แอนิเมชัน แอนิเมชัน คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพที่มีความต่อเนื่องกันมาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสมทำให้เกิดภาพลวงตาจากการเคลื่อนไหว แอนิเมชันอยู่ใกล้ตัวเรา ทั้งโลโก้ที่จะปรากฏในจอมือถือ เว็บไซต์ต่าง ๆ ป้ายโฆษณาตามท้องถนนที่ปรากฏบนจอดิจิทัล ภาพการ์ตูน หรือภาพยนตร์ปัจจุบันที่มีการผสมผสานแอนิเมชัน CG เข้าไปผนวกด้วยเพื่อให้ภาพยนตร์มีความสมจริง และทำให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาของเรื่องนั้น ๆ ได้มากที่สุดเท่าที่ทีมงานจะทำได้ ส่วนเป็นผลพวงของแอนิเมชันทั้งนั้น แอนิเมชันเป็นลักษณะของภาพติดตามเมื่อแต่ละภาพมาเรียงร้อยต่อกันก็จะเกิดรูปลักษณะของภาพติดตามขึ้นมา ที่มาแรกเริ่มที่เราสามารถเห็นได้ของแอนิเมชันมีอยู่ในหลากหลายประเทศ โดยเราสามารถเรียงเรียงตามระยะเวลาในประวัติศาสตร์การเกิดแอนิเมชันได้ดังนี้

2.2.6.1 ความหมายและประวัติของแอนิเมชัน ศัพท์เทคโนโลยีทางภาพฉายราชบัณฑิตยสถาน ได้บัญญัติศัพท์ แอนิเมชัน (Animation) เป็นภาษาไทยว่า “ชีวิตลักษณะ” หรือใช้ทับศัพท์ว่า “แอนิเมชัน” หมายถึง การทำภาพเคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหว กรรมวิธีในการผลิตแอนิเมชันใช้รูปแบบเดียวกับการผลิตภาพยนตร์คือ การใช้ทฤษฎี ภาพติดตาม ตามธรรมชาติของสายตามนุษย์นั้น เมื่อมองภาพภาพหนึ่งแล้ว สมองก็จะยังคงรับรู้ ต่อภาพภาพนั้นในช่วงเสี้ยว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมายถึง Wonder Turning หรือ มหัศจรรย์แห่งการหมุน จึงเป็นหนึ่งในต้นแบบของภาพยนตร์ และเป็นของเล่นที่ได้รับความนิยมในยุคศตวรรษที่ 19



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างภาพหมุนธัมมาโทรป (Thaumatrope) .[online].Available:

<https://bit.ly/2SLX8pN>

ต่อมาหลักการที่อธิบายถึงการมองเห็นภาพต่อเนื่องของสายตามนุษย์หรือทฤษฎีการเห็น ภาพติดตา คิดค้นขึ้นในปี พ.ศ. 2367 (ค.ศ. 1824) โดยนักทฤษฎีและแพทย์ชาวอังกฤษ ชื่อ ดร. จอห์น อายตัน ปารีส (Dr. John Ayrton Paris) ทฤษฎีดังกล่าวอธิบายถึงการมองเห็น ภาพต่อเนื่องของสายตามนุษย์ ไว้ว่าธรรมชาติของสายตามนุษย์ เมื่อมองเห็นภาพใดภาพหนึ่ง หลังจากภาพนั้นหายไปสายตามนุษย์ จะยังค้างภาพนั้นไว้ที่เรติน่าในช่วงขณะหนึ่ง ประมาณ $1/15$ วินาที ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล แต่ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงนี้และหากในระยะเวลาดังกล่าวมีภาพใหม่ปรากฏขึ้นมาแทนที่สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงสองภาพเข้าด้วยกัน และหากมีภาพต่อไปปรากฏขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันก็จะเชื่อมโยงภาพไปเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าชุดภาพหนึ่งที่แต่ภาพนั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยหรือเป็นภาพที่มีลักษณะขยับเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันอยู่แล้ว เมื่อนำมาเคลื่อนที่ผ่านตาเราอย่างต่อเนื่องในระยะเวลา กระชั้นชิดเราจะสามารถเห็นภาพนั้นเคลื่อนไหวได้ อย่างไรก็ตาม มีเคล็ดลับประการหนึ่ง ก็คือ ก่อนที่จะเปลี่ยนภาพใหม่จะต้องมีอะไรมาบังตาเราแวบหนึ่ง แล้วค่อยเปิดให้เห็นภาพใหม่มาแทนที่ ตำแหน่งเดิมโดยอุปกรณ์ที่บังตาคือ ชัตเตอร์ (Shutter) และระยะเวลาที่ชัตเตอร์บังตาจะต้องน้อยกว่าเวลาที่ฉายภาพค้างไว้ให้ดู มิฉะนั้นจะมองเห็นภาพกระพริบไป ดังนั้นเมื่อเอาภาพนิ่งที่ถ่ายมาอย่างต่อเนื่องหลาย ๆ ภาพมาเรียงต่อกัน แล้วฉายภาพนั้นในเวลาสั้นๆ ภาพนิ่งเหล่านั้นจะดูเหมือนว่าเคลื่อนไหวหลักการนี้จึงถูกนำมาใช้ ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์ใน ระยะเวลาต่อมา ของเล่นชิ้นสำคัญที่ใช้ ทฤษฎีภาพติดตาในยุคนี้ชิ้นหนึ่งคือ ฟีนาคิสโตสโคป (Phenakistoscope) เกิดขึ้นในประเทศฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1833 มาจากภาษากรีกคำว่า ฟีนาคีเซียน

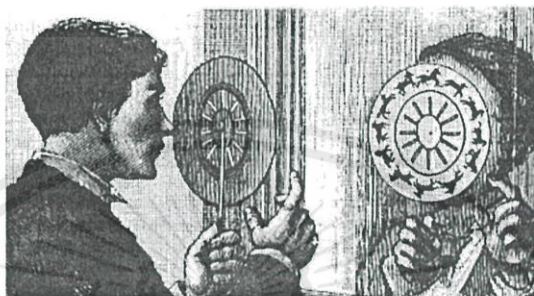
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะเวลาหนึ่ง และเมื่อภาพก่อนหน้าถูกแทนที่ด้วยภาพอีกภาพหนึ่ง สมองก็จะเกิดการเชื่อมต่อระหว่างภาพ 2 ภาพขึ้น ดังนั้น เมื่อเปลี่ยนภาพหนึ่งจำนวนหนึ่ง ด้วย ความเร็วที่เหมาะสม มนุษย์ก็จะเห็นภาพหนึ่งเหล่านั้น เป็นภาพเคลื่อนไหว โดยอัตราเร็วในการทำ ให้ภาพหนึ่งเคลื่อนไหวได้อยู่ที่ 14 ภาพต่อ 1 วินาทีหรือเร็วกว่า ซึ่งปัจจุบันจะใช้อัตราเร็วที่ 24 ภาพต่อ 1 วินาทีอันเป็นอัตราเร็วมาตรฐานที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์โดยทั่วไป และอัตราเร็วที่ 25 ภาพต่อ 1 วินาที สำหรับการผลิตวิดีโอ ถึงแม้ว่าจะใช้ทฤษฎีเดียวกัน แต่แอนิเมชันก็ยังแตกต่างจากภาพยนตร์ คือ ภาพยนตร์ เป็นการถ่ายภาพสิ่งที่เคลื่อนไหว ในโลกของเราจริง ๆ เช่น คน สัตว์สิ่งของ ส่วนแอนิเมชันนั้นเกิดจากการทำให้สิ่งที่อยู่นิ่ง เกิดการเคลื่อนไหวขึ้น ด้วยฝีมือมนุษย์ เช่น ภาพวาด หุ่นตุ๊กตา หรือแม้แต่แบบจำลองคอมพิวเตอร์ โดยการถ่ายภาพนิ่งของสิ่งนั้น ๆ ให้ค่อย ๆ ขยับไปที่ละภาพ แล้วจึงนำภาพเหล่านั้น มาเรียงต่อเนื่องกันจนกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวเหมือนจริงขึ้นมา กล่าวโดยสรุปแอนิเมชันเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งที่ผู้ผลิตหรือศิลปินสร้างขึ้นเพื่อ เลียนแบบโลกความเป็นจริงหลาย ๆ ครั้ง งานแอนิเมชันก็ถูกกล่าวอ้างให้เป็นงานที่สะท้อนความเป็นตัวตนของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัยไม่ว่าจะเป็นด้านการเมือง สังคม และค่านิยม จึงทำให้ศาสตร์แขนงนี้ได้รับความสนใจ และสืบทอดกันต่อมาจนถึงปัจจุบัน

2.2.6.2 หลักการภาพติดตา ภาพยนตร์ คือภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพเรียงติดต่อกันอย่างต่อเนื่อง ใช้หลักการที่เรียกว่า การเห็นภาพติดตา (Persistence of Vision) และเมื่อนำเอาภาพนิ่งเหล่านั้นมาฉายดูทีละภาพ ด้วยอัตราความเร็วในการฉายต่อภาพเท่า ๆ กัน สายตามนุษย์จะยังคงรักษาภาพไว้ที่เรตินาเป็นช่วงระยะเวลาประมาณ 1 ส่วน 3 วินาที ถ้าหากภายในระยะเวลาดังกล่าวมีอีกภาพแทรกเข้ามาแทนที่สมองของคนจะทำการเชื่อม โยงสองภาพเข้าด้วยกัน และจะทำหน้าที่ดังกล่าวต่อไปเรื่อย ๆ หากมีภาพต่อไปปรากฏในเวลาใกล้เคียงกันในกรณีทีภาพแต่ละภาพที่มองเห็นเป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องในลักษณะของการเคลื่อนไหว เมื่อนำมาเรียงต่อกันในระยะเวลา กระชั้นชิดภาพนิ่งเหล่านั้นจะกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันเป็นธรรมชาติปัจจุบัน ความเร็วที่ใช้ในการถ่ายทำคือ 24 เฟรม ต่อ 1 วินาที การที่ดวงตามนุษย์เห็นภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์นั้นสามารถอธิบายได้ด้วยหลักทางวิทยาศาสตร์เรียกว่า การเห็นภาพติดตา (Persistence of Vision) หลักการนี้ถูกพิสูจน์ในปี ค.ศ. 1825 โดย ดร.วิลเลียม เชนรี ฟิตตอน (Dr. William Henry Fitton) ซึ่งได้แนวคิดมาจาก เซอร์จอห์น เฮอร์เชล ผู้ที่สังเกตว่าสายตามนุษย์สามารถมองเห็นภาพทั้งสองด้านของเหรียญที่หมุนอยู่ได้พร้อมกันได้ เขาพิสูจน์แนวคิดนี้โดยคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่เรียกว่า ภาพหมุนธัมมาโทรป (Thaumatrope) ทำจากกระดาษแข็งตัดเป็นวงกลม โดยมีรูปภาพหรือภาพวาดทั้งสองด้าน เช่น ถ้าวาดภาพด้านหนึ่งเป็นกรงนก ส่วนอีกด้านหนึ่งวาดเป็นรูปนกเจาะรูด้านซ้ายและขวาของวงกลมแล้วผูกเชือก เมื่อดึงเชือกให้ภาพพลิกไปมาเร็วๆ จะเห็นภาพทั้งสองด้านของกระดาษรวมเป็น ภาพเดียวกันนั้นคือจะเห็นภาพนกอยู่ในกรงได้ ซึ่งคำว่า Thaumatrope มาจากภาษากรีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Phenakizein) แปลว่า การหลอกลวง หรือ การโก่ง มีลักษณะเป็นแผ่นวงกลม มีช่องเจาะ คล้าย ฟันเฟือง ระหว่างช่องจะเป็นพื้นที่ใช้วาดภาพที่เปลี่ยนแปลงทีละเล็กทีละน้อย วาดจนบรรจบกัน เหมือนภาพแรก แล้วเจาะรูตรงกลางเอาไม้สอดให้หมุนได้ เวลาเล่นให้หมุนแล้วส่องกระจกมอง ลอดช่องฟันเฟือง ถ้าหมุนเร็วพอจะเห็นภาพที่เปลี่ยนแปลงทีละน้อยจะเคลื่อนไหวเป็น ภาพเคลื่อนไหว ช่องฟันเฟืองนี้คืออุปกรณ์ที่บังตา คือ ชัตเตอร์ (Shutter) เครื่องเล่นนี้เป็น ของเล่น ชั้นสำคัญที่เป็นต้นกำเนิดของการทำแอนิเมชันแบบดั้งเดิม



ภาพที่ 2.7 ฟีนาคิสโตสโคป (Phenakistoscope) และลักษณะการใช้งาน .[online].Available:
<https://bit.ly/2VC0u0s>

2.2.6.3 ประวัติศาสตร์แอนิเมชันยุคเริ่มต้น ยุคเริ่มต้นของแอนิเมชันถูกเริ่มต้นในศตวรรษ ที่ 20 พร้อม ๆ กับภาพยนตร์โดยใช้หลักการภาพติดตาเป็นพื้นฐาน เครื่องเล่นชั้นสำคัญที่เป็น จุดเริ่มต้นของการกำเนิดแอนิเมชัน คือ สมุดพลิก หรือสมุดกริด (Flipbook) โดยมีลักษณะเป็นสมุด ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างได้ง่าย วาดภาพทีละภาพและนำมาเย็บติดกันเป็นเล่ม สามารถเล่าเรื่องสั้น ๆ ได้ โดยการเรียงภาพแรกไว้ท้ายสุด การทำสมุดกริดนับเป็นพื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแบบง่าย



ภาพที่ 2.8 สมุดพลิกหรือสมุดกริด (flipbook) .[online].Available:
<http://www.liaf.org.uk/wordpress/wp-content/uploads/2012/08/flipbook.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักการของสมุดกริด คือ การนำทฤษฎีภาพติดตามาใช้ ซึ่งสามารถเรียนรู้หลักการนี้ได้ จากการทำสมุดกริดเป็นการวาดภาพเคลื่อนไหวอย่างง่าย ลงในกระดาษแผ่นเล็ก ๆ ประมาณ 4x6 นิ้ว แล้วนำภาพที่วาดทั้งหมดมาเรียงต่อกันเป็นเล่ม การสร้างสมุดกริดนี้เป็นการศึกษา ทดลองการสร้างภาพเคลื่อนไหวในขั้นพื้นฐานก่อนที่จะนำไปประยุกต์ เช่น การศึกษาการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต เช่น คน สัตว์ เมื่อเปิดภาพด้วยความเร็ว โดยการกริดสมุดจะทำให้เห็นว่า ภาพนิ่งทุกภาพที่วาดนั้น เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ โดยส่วนใหญ่กระดาษที่ใช้ทำสมุดกริดควรเป็นกระดาษ 100 ปอนด์ เพื่อความทนทานในการเก็บรักษา สมุดพลิกหรือสมุดกริด (Flipbook) เล่มแรกที่ปรากฏในเดือนกันยายน ปี ค.ศ. 1868 ได้รับการจดสิทธิบัตรโดย จอห์น เบิร์นเน่ ลินเนท (John Barnes Linnett) ภายใต้ชื่อ คินนี โอกราฟ (Kineograph) เป็นรูปแบบแรกของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ลำดับภาพเป็นเส้นตรงมากกว่ารูปวงกลม เช่นเดียวกับ ฟีนาคิสโตสโคป (Phenakistoscope) ที่เก่ากว่าผู้บุกเบิกภาพยนตร์ สัญชาติเยอรมัน แม็ค สกลาดานอฟสกี (Max Skladanowsky) ได้จัดแสดงภาพถ่ายแบบต่อเนื่องของเขาในรูปแบบพลิกหนังสือ ปี ค.ศ.1898 ในประเทศอังกฤษผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ เฮนรี วิลเลียม วางตลาด ฟิโลสโคป (Filoscope) ซึ่งเป็นหนังสือพลิกอยู่ในโลหะ เพื่ออำนวยความสะดวกในการกริดกระดาษ ทำให้เครื่องเล่นสมุดพลิกหรือสมุดกริด (Flipbook) เป็นที่นิยมมากขึ้น

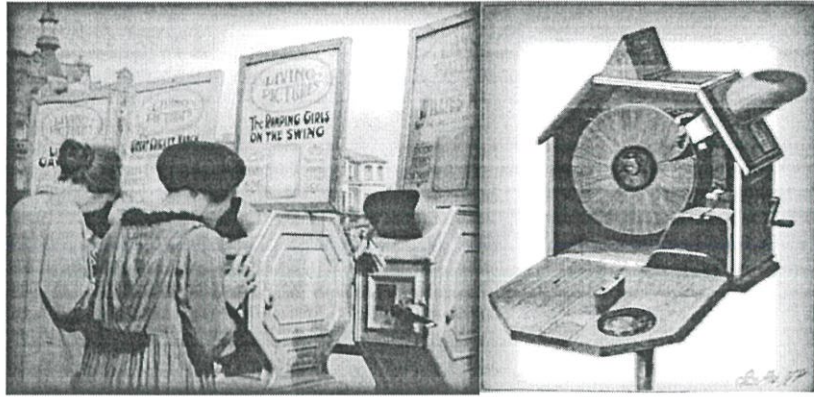


ภาพที่ 2.9 เครื่องเล่นฟิโลสโคป (Filoscope) [online].Available:

<https://collections.museumvictoria.com.au/articles/3713>

เมื่อปี พ.ศ. 2437 เฮอร์แมน คาสเลอร์ (Herman Casler) คิดค้นเครื่องเล่นที่คล้าย กล้องคิน โดกราฟ (Kenetograph) ของโทมัส อัลวา เอดิสัน เรียกว่า มูโตสโคป (Mutoscope) ซึ่ง นำกระดาษวาดภาพต่อเนื่อง หรือภาพถ่ายต่อเนื่องมาเรียงอยู่บนหน้ากลองหมุนกระบอก แทนที่จะผูกไว้ในหนังสือแบบสมุดพลิกหรือสมุดกริด (Flipbook) และยังคงเป็นที่นิยม ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 มูโตสโคป (Mutoscope) ถูกทำเป็นเครื่องหยอดเหรียญในร้านค้าและสวนสนุก

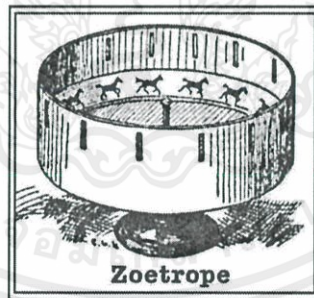
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 การใช้เครื่องเล่นมูโตสโคป และโครงสร้างภายในของเครื่องมูโตสโคป

[online].Available: <https://bit.ly/2UvkDFa>

เครื่องเล่นที่ได้รับความนิยมชิ้นสูงสุดท้ายซึ่งใช้หลักการภาพติดตาในยุคเริ่มต้นของแอนิเมชัน คือ โซโทรป (Zoetrope) หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า วงล้อแห่งชีวิต (Wheel of Life) เป็นเครื่องเล่นที่ถูกพัฒนาจากกล้องคิเนโตกราฟ (Kinetograph) โดยมีลักษณะเป็นแผ่นกระดาษยาวเจาะรูเป็นช่องๆ ระยะห่างเท่าๆกัน ระหว่างช่องเป็นภาพวาดหรือรูปถ่ายต่อเนื่อง วิธีดูคือนำมาวางที่แป้นหมุนวงกลม แล้วหมุนดูลอดจากช่อง ซึ่งช่องมองทำหน้าที่เป็นอุปกรณ์บังตาหรือชัตเตอร์ (Shutter) นั่นเอง ข้อดีของโซโทรป (Zoetrope) ที่พัฒนาจากกล้องคิเนโตกราฟ (Kinetograph) ก็คือสามารถดูได้หลายคน ทำให้เป็นที่นิยมมากในยุคนั้น



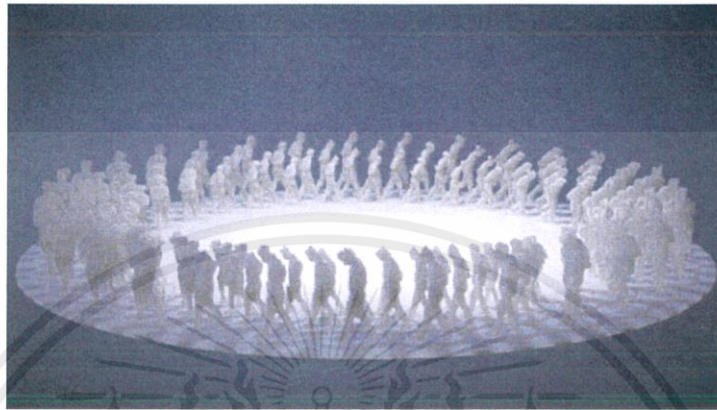
ภาพ 2.11 เครื่องเล่น โซโทรป (Zoetrope) .[online].Available:

<http://jasonevans342.blogspot.com/2016/09/zoetrope.html>

ประวัติของโซโทรป (Zoetrope) มีประวัติยาวนาน เครื่องเล่นนี้ถูกสร้างขึ้นในประเทศจีนโดย ดิง ฮาน (Ding Huan) นักประดิษฐ์ วิศวกร และช่างฝีมือชาวจีน ที่อาศัยอยู่ในศตวรรษที่ 1 ก่อนคริสต์ศักราช แต่โซโทรป (Zoetrope) นั้น ถูกทำให้รู้จักในยุโรป โดย วิลเลียม จอร์จ ฮอร์ เนอร์ (William George Horner) นักคณิตศาสตร์ชาวอังกฤษ ครูใหญ่ และผู้ดูแลโรงเรียน เมื่อเขาบุกเบิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประดิษฐ์ครั้งแรกของ โซโทรป (Zoetrope) มันเป็นที่รู้จักภายใต้ชื่อ แดร์ดัลเรียม (Daedaleum) ใน ค.ศ. 1834 ต่อมาในยุคหลังโซโทรป (Zoetrope) ถูกพัฒนาจากแผ่นแบนๆ 2 มิติเป็น 3 มิติ โดยใช้หลักการเดียวกันเพียงแต่เปลี่ยนจากภาพวาดเป็นงานปั้น ตุ๊กตา หรือวัสดุลอยตัวอื่น ๆ โดยปรับขนาดและการเคลื่อนไหวให้ต่อเนื่องกัน เรียกว่าโซโทรป 3D (Zoetrope 3D)



ภาพ 2.12 ภาพตัวอย่างผลงาน โซโทรป 3D โดย Jon Denton

กล่าวโดยสรุปประวัติศาสตร์แอนิเมชันยุคเริ่มต้นเกิดจากเครื่องเล่นที่ใช้หลักการภาพติดตา ซึ่งเกิดขึ้นก่อนประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในยุคเริ่มต้นเล็กน้อย ถูกคิดค้นและพัฒนาจากนักประดิษฐ์หลากหลายท่านและจากหลากหลายแหล่งที่มา เครื่องเล่นที่ใช้หลักการภาพติดตาหลายชิ้นยังถูกใช้เป็นของเล่นสำหรับเด็กจนถึงปัจจุบัน

2.2.6.4 หากเรียงลำดับตามวิวัฒนาการยุคสมัย และตามกระบวนการทำงานเราจะสามารถเรียงลำดับแอนิเมชันได้เป็น 3 ยุคสมัย ดังนี้

1) แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) เป็นกระบวนการที่ใช้สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบดั้งเดิม เป็นกระบวนการทำงานแอนิเมชันในสมัยแรกๆ ที่ยังไม่มีคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นบนโลก เป็นการสร้างชิ้นงานแอนิเมชันด้วยภาพวาด ซึ่งจะมีการวาดภาพลงบนกระดาษก่อนเพื่อสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว แต่ละรูปวาดจะแตกต่างกันเล็กน้อยหลายพันภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องบันทึกภาพ หรือกล้องวิดีโอ การทำแอนิเมชันต้องอาศัยความสามารถทางศิลปะในการวาดภาพอย่างมาก จึงทำให้ต้องใช้เวลาในการผลิตนาน ใช้บุคลากรที่มีทักษะหลากหลายคน และต้นทุนในการผลิตจึงสูงตามไปด้วย

2) การสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop Motion or Model Animation) เป็นแอนิเมชันในยุคต่อมาที่เกิดจากการทดลองทำแอนิเมชันที่ไม่จำเป็นต้องวาดบนกระดาษ เป็นการสร้างหุ่นจำลองขึ้นมาหรือใช้สิ่งของต่าง ๆ แล้วค่อยขยับ พร้อมกับถ่ายภาพนั้นทีละภาพที่พบมากได้แก่ ภาพเคลื่อนไหวแบบหุ่นเชิด ภาพเคลื่อนไหวดินน้ำมัน ซึ่งวัสดุที่นิยมใช้มักจะเป็นดินน้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นรูปร่างต่าง ๆ โดยมีเส้นลวดเสมือนเป็น โครงกระดูกอยู่ในหุ่นที่ปั้นทำให้สามารถนำมาใช้งานได้หลายครั้ง แอนิเมชันแบบนี้ต้องอาศัยเวลา ความอดทนและความสามารถมากต้องใช้ทักษะทางศิลปะการปั้น และการถ่ายภาพ ทั้งนี้เพราะหุ่นจำลอง หรือ สิ่งของประกอบฉากนั้น หลายๆสิ่งมีการขยับหรือเคลื่อนไหวไปพร้อมกันในหนึ่งภาพ ดังนั้นหากต้องการแสดงความสมจริง ก็จำเป็นต้องอาศัยความละเอียดในการกำหนดการเคลื่อนไหว เพื่อที่จะสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวแต่ละภาพ

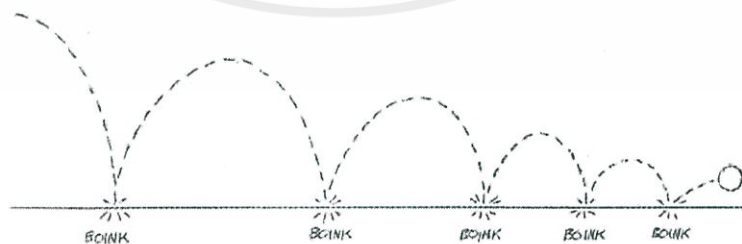
3) การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) เป็นกระบวนการสร้างแอนิเมชันในยุคปัจจุบันสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ด้วยความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน จึงมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้นทำให้ประหยัดเวลา และต้นทุนเป็นอย่างมาก มีโปรแกรมที่นิยมใช้ในการผลิตงานแอนิเมชัน เช่น โปรแกรมมายา (Maya), อโดบีแฟลช (Adobe Flash), ซีบรัช (Zbrush) และทรีดีสตูดิโอแม็กซ์ (3D Studio Max) เป็นต้น กล่าวโดยสรุป การสร้างแอนิเมชันมีการปรับปรุงพัฒนาอยู่เสมอ ทั้งทางด้านเทคโนโลยี ทางด้านกระบวนการสร้างงาน การใช้เทคนิค ผู้สร้างงานแอนิเมชันที่ดีควรเข้าใจวิธีการ และพัฒนาอยู่เสมอทั้งทางด้านฝีมือ ทางด้านกระบวนการสร้างงาน การสร้างสรรค์เทคนิค การออกแบบรวมถึงทั้งทางด้านการบริหารเวลา และบริหารเงิน เพื่อให้เกิดคุณภาพของงานสูงสุด นอกจากนี้ในปัจจุบัน โปรแกรมวาดภาพบนคอมพิวเตอร์หลายๆ โปรแกรมยังเริ่มพัฒนาให้ผู้ใช้สามารถที่จะสร้างแอนิเมชันแบบง่าย ๆ บนโปรแกรมนั้น ๆ โดยที่ไม่ต้องไปหาซื้อโปรแกรมทำแอนิเมชัน โดยเฉพาะเข้ามาเพิ่มอีกด้วย ทำให้เห็นว่าแอนิเมชันเริ่มเข้าถึงได้ง่ายขึ้นอย่างเห็นได้ชัดกับชีวิตประจำวันในแต่ละวันของเรา

2.2.7 หลักการที่ใช้ในการสร้างผลงานแอนิเมชันของข้าพเจ้า

2.2.7.1 MA เป็นหลักการแอนิเมชันหนึ่งซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากและใช้กันอย่างแพร่หลายในประเทศญี่ปุ่น คำว่า Ma ในภาษาญี่ปุ่น สามารถสื่อได้ถึง พื้นที่ว่าง, ช่องว่าง, ความเงียบสงบ, การเกิดขึ้นระหว่างสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง, ระยะห่าง, เวลา และอีกหลาย ๆ สิ่งที่อยู่ในปัจจุบัน ซึ่งถูกคิดและแสดงออกมาในสังคมของคนญี่ปุ่น ผู้คนต่างรู้จักกับคำนี้และใช้มันในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะมาโดยตลอด แต่สำหรับคำว่า Ma ในด้านแอนิเมชัน การเคลื่อนไหวของแอนิเมชันในความสงบหรือความนิ่ง เป็นหนึ่งในแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์ที่สำคัญที่สุดของแอนิเมชัน หรือก็คือ คำว่า อนิเมะ ในการเรียกแบบญี่ปุ่น ฮายาโอะ มียาซากิ ผู้กำกับและผู้สร้างผลงานแอนิเมชันประจำสตูดิโอจิบลิ ใช้หลักการนี้ในการสร้างผลงานของเขา ความนิ่งที่ว่านี้ไม่ได้หมายถึงการหยุดชะงักไปเสียทุกอย่างแต่อาจหมายถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครที่น้อยลง โดยสิ่งนี้เป็นจุดสำคัญหรือเป็นหัวใจของผลงานของเขา โดย Ma คือ ความว่างเปล่าหรือพื้นที่เชิงลบ แทนที่จะเคลื่อนไหวทุกเรื่องที่ถูกกำหนดโดยเรื่องราว บางครั้งผู้คนจะนั่งสักครู่หนึ่ง ถอนหายใจ มองไปในลำธารที่สายน้ำกำลังหลังไหล หรือทำสิ่งอื่นที่พิเศษขึ้นมาเล็กน้อย ไม่ใช่เพื่อให้เรื่องราว

ก้าวหน้าขึ้นแต่เพียงเพื่อให้รู้สึกตระหนักถึงเวลา สถานที่ และตระหนักอยู่เสมอว่าตัวตนของพวกเขา คือใคร (Roger Ebert, 2018) ฮายาโอะ มียาซากิ เคยอธิบายเกี่ยวกับคำว่า Ma เอาไว้ด้วยอธิบายหนึ่ง อย่างนั้นก็คือ เมื่อคนเรายกมือขึ้นปรบมือแม้จะเพียงแค่หนึ่งครั้ง หากเราอยากรู้ว่าพื้นที่ของความนิ่ง สงบและความว่างเปล่าหรือก็คือ “ช่องว่าง” นี้อยู่ที่ใด ฮายาโอะได้กล่าวเอาไว้ว่า ช่องว่างนี้คือ ช่วงเวลาระหว่างที่สองมือของเรากำลังจะประกบเข้าหากัน ช่วงเวลาก่อนที่จะเกิดเสียงปรบมือนั้น คือ Emptiness Space ที่เกิดขึ้น ในแอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ สิ่งนี้ถูกนำไปผนวกใช้อยู่เสมอ นั้นทำให้แอนิเมชันของเขาแตกต่างของแอนิเมชันทั่วไปของผู้อื่น เขามักจะสร้างผลงานที่เป็นภาพ สะท้อนของชีวิตออกมา นั่นจึงทำให้ผลงานของเขาติดตรึงใจผู้คนมากมาย แม้ว่ารูปลักษณ์ของตัวละครในบางเรื่องจะไม่มีลักษณะคล้ายคลึงกับมนุษย์เลยก็ตามที แต่สิ่งที่ฮายาโอะทำคือ เขาได้ สอดแทรกความเป็นมนุษย์จากประสบการณ์การใช้ชีวิตของเขาลงไป ในแอนิเมชัน โดยผ่านการ กระทำเล็ก ๆ น้อย ๆ ของตัวละครเป็นประจำ เช่น เมื่อตัวละครต้องลงจากบันไดที่มีความสูงเกินจริง เป็นอย่างมาก เขาไม่เพียงแต่ให้ตัวละครเดินลงมาจากบันไดนั้นในทันที แต่กลับให้ตัวละครได้มอง ได้พิจารณาความสูงและความยาวของระยะทางที่ต้องเดินลงจากบันไดไปด้วย ทำให้ตัวละครต้อง ค่อย ๆ นั่งลงแล้วขยับตัวลงมาจากบันไดอย่างช้า ๆ นี่เป็นหนึ่งในรายละเอียดที่ปรากฏขึ้นในผลงาน ของฮายาโอะ มียาซากิ ที่แสดงให้เห็นถึงการใช้หลักการ ma เข้ามาผนวกในการสร้างแอนิเมชัน

2.2.7.2 ทามมิ่ง (Timing) และสเปสซิ่ง (Spacing) ริชาร์ด วิลเลียมส์ (Richard Williams) แอนิเมเตอร์อธิบายถึงหลักการทามมิ่งและสเปสซิ่งในหนังสือ แอนิเมเตอร์เซอร์ไวเวอร์คิท (Animator's Survival Kit) ไว้ว่า แอนิเมชันคือการบริหารเวลาและพื้นที่ โดยทามมิ่งหรือระยะเวลา และสเปสซิ่งหรือระยะห่างของแต่ละเฟรม เป็นหนึ่งในหลักการที่ง่ายที่สุดในการสร้างงานแอนิเมชัน แต่ก็อาจเป็นหนึ่งในหลักการที่ยากที่สุดในการสร้างแอนิเมชันเช่นกัน ภาพยนตร์คือภาพที่วิ่ง ผ่านช่องวิลไฟน์เคอร์ด้วยความเร็ว 24 ภาพต่อ 1 วินาที หน้าที่ของแอนิเมเตอร์คือการออกแบบการ เคลื่อนไหวแต่ละครั้งว่าต้องใช้จำนวนเฟรมกี่เฟรม สิ่งนี้เรียกว่าทามมิ่ง ยกตัวอย่างเช่น การแอนิเมท ลูกบอลกระด้าง (Bouncing ball) การกระด้างแต่ละครั้งจะใช้เวลาที่เฟรมถึงจะสร้างความน่าเชื่อถือ ให้แก่ผู้ชม

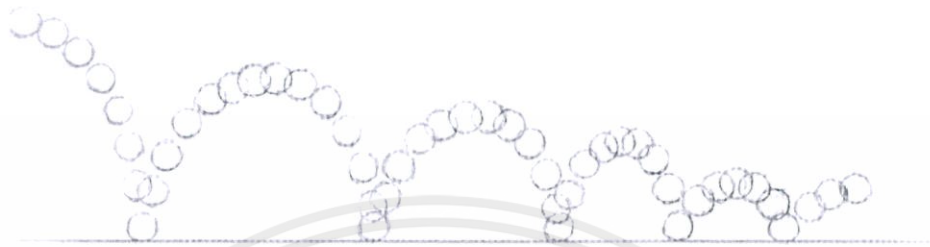


ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างทามมิ่ง (Timing) ของลูกบอลกระด้าง (Bouncing ball).[online].Available:

<https://sites.google.com/site/diegodepalacioanimation/animation-books/animator-s-survival-kit/introduction/timing-and-spacing>

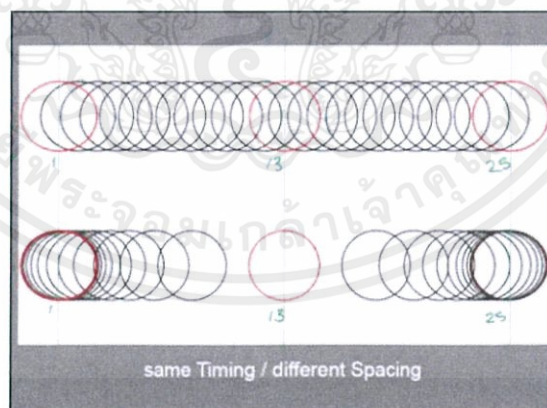
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนสเปซซิง (Spacing) คือ ระยะห่างของภาพในแต่ละเฟรม ระยะห่างของแต่ละเฟรมเป็นสิ่งที่กำหนดจังหวะ ความช้า ความเร็วของการเคลื่อนไหว เป็นสิ่งที่ทำให้การเคลื่อนไหวมีความสมจริง น่าเชื่อ เป็นธรรมชาติ และชีวิตชีวา แอนิเมเตอร์เป็นผู้ออกแบบระยะห่างของภาพแต่ละ เฟรมว่าควร จะห่าง หรือแคบแคไหน



ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างสเปซซิง (Spacing) ของลูกบอลกระดิ่ง (Bouncing ball) .[online].Available: http://www.angryanimator.com/tut/pic/001_bouncingball/bal01.gif

แม้ว่าทามมิ่ง และสเปซซิงจะแตกต่างกันแต่ก็แยกจากกันไม่ได้ ยกตัวอย่าง ถ้าแอนิเมเตอร์ออกแบบ การเคลื่อนไหวของวัตถุที่กลิ้งจากจุด A ไปจุด B ใน 25 เฟรม ซึ่งหมายความว่า จะใช้เวลาหรือทาม มิ่งหนึ่งวินาทีในการเข้าถึงจุด B ถ้าแอนิเมเตอร์ออกแบบให้มีจังหวะของวัตถุให้กลิ้งจากเข้าไปเร็ว แล้วค่อยๆหยุด การออกแบบระยะห่างของแต่ละเฟรมหรือสเปซซิงจะแตกต่างออกไป



ภาพที่ 2.15 ภาพบนคือการเคลื่อนไหวปกติ ภาพล่างคือการออกแบบให้มีจังหวะการเคลื่อนที่ช้า และเร็ว .[online].Available: <http://hebaelmawazini.blogspot.com/2010/09/test.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1856 - 1938) เป็นจิตแพทย์ชาวออสเตรียผู้ศึกษาวิเคราะห์ และคิดค้นทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของมนุษย์

2.3.1 แรงขับและสัญชาตญาณ (Drives and instincts) คำว่า สัญชาตญาณและแรงขับในจิตวิเคราะห์นั้น ส่วนใหญ่มักมีการใช้สลับกันไปมาแต่ในความเป็นจริงแล้วแรงขับเป็นสิ่งปกติ โดยที่ฟรอยด์ได้เน้นไปที่แรงขับทางเพศซึ่งเรียกว่า “libido” ในยุคแรกของการศึกษา ฟรอยด์เชื่อว่าความต้องการทางเพศเป็นแรงจูงใจทั่วไปของมนุษย์ที่จะนำไปสู่ความพึงพอใจ อย่างไรก็ตาม libido ได้ถูกขยายความว่า เป็นส่วนหนึ่งแห่งสัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต และรวมไปถึงการบรรลุเป้าหมายในชีวิตและการหลีกเลี่ยงความผิดหวังในชีวิต (Mishne, 1993)

2.3.2 ความวิตกกังวล (Anxiety) เป็นความรู้สึกของความหวาดกลัวและความรู้สึกถึงหายนะที่จะเข้ามาในไม่ช้า ซึ่งเป็นผลมาจากความรู้สึกบีบคั้น ความจำ ความปรารถนา และประสบการณ์ที่ผูกขึ้นมาในจิตใจ ความวิตกกังวลอาจเกิดจากการถูกกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม หรือจากภายในของตนเอง ความวิตกกังวลเกิดจากร่องรอยที่เก็บกักอยู่ในจิตใต้สำนึกปรากฏขึ้นมาในระดับจิตสำนึก เราจะรู้สึกวิตกกังวลเมื่อเราควบคุมความรู้สึกของตนเองไม่ได้ ความวิตกกังวลมีลักษณะลอยตัวเป็นอิสระ เป็นความคลุมเครือและไม่มีลักษณะเฉพาะเจาะจง ไม่มีการตกผลึกเป็นรูปแบบที่ชัดเจน ไม่สามารถระบุได้ว่า เป็นความวิตกกังวลอะไร โดยรูปแบบของกลวิธีการป้องกันตนเองจะเป็นส่วนหนึ่งที่บุคคลพยายามใช้ในการจัดการกับความวิตกกังวล (Corey, 2012)

2.3.3 ระดับของจิต แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

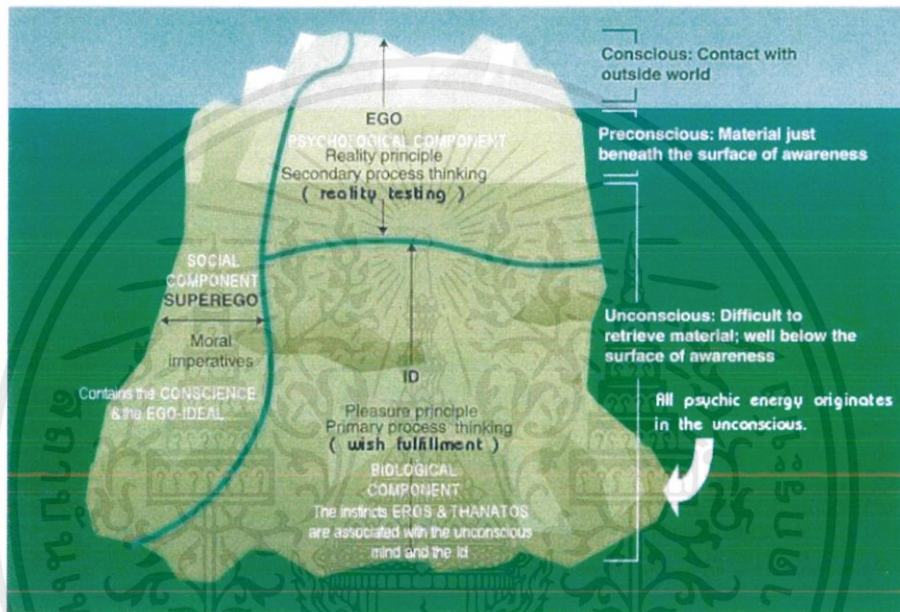
2.3.1.1 จิตสำนึกหรือจิตรู้สำนึก (Conscious mind) หมายถึงภาวะจิตที่รู้ตัวอยู่ได้แก่ การแสดงพฤติกรรม เพื่อให้ สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง

2.3.1.2 จิตก่อนสำนึก (Preconscious mind) หมายถึง ความทรงจำต่อเหตุการณ์และประสบการณ์ที่สามารถหวนคืนกลับมาได้โดยง่าย เมื่อมีเหตุการณ์เพียงเล็กน้อยมากระตุ้น ยกตัวอย่างเช่น การเตรียมตัวสอบ การโทรศัพท์หาเพื่อน ขนมที่ชอบกินเมื่อวาน รูปแบบของจิตก่อนสำนึกจะเป็นสะพานจากจิตสำนึกในจิตใจไปหาจิตใต้สำนึกที่มีส่วนใหญ่มากที่สุดที่ทำหน้าที่เหมือนกับที่เก็บความทรงจำและอารมณ์ที่เจ็บปวดชอกช้ำ ซึ่งถูกจิตสำนึกผลักออกไป ยกตัวอย่างเช่น ความรู้สึกเป็นศัตรูหรือความรู้สึกทางเพศที่ส่งถึงพ่อแม่ และเหตุการณ์ที่ถูกลืมจากการทำร้ายหรือสร้างความทรมาน ในวัยเด็ก กลายเป็นความต้องการและแรงจูงใจที่บุคคลไม่รู้ตัว ซึ่งแสดงออกมาผ่านความคิดและพฤติกรรมของบุคคล

2.3.1.3 จิตไร้สำนึกหรือจิตใต้สำนึก (Unconscious mind) หมายถึง สิ่งที่ถูกเก็บกักไว้ในขณะที่ยังมีสติ ไม่สามารถแสดงออกได้ อาจเป็นเพราะขนบธรรมเนียม ประเพณี จารีต ฯลฯ จึงเป็นหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของนักจิตวิทยา ซึ่งสามารถทำได้โดยการแปลและวิเคราะห์ความฝันที่แสดง

เป็นภาพซึ่งเป็นตัวแทนของความตึงเครียด ความปรารถนา หรือความขัดแย้งของจิตใต้สำนึก การพลั้งปากและการลืมเป็นตัวอย่างของการแสดงออกของจิตใต้สำนึก เช่น เมื่อสามีโทรหาภรรยาแล้วพลั้งเรียกชื่อแฟนเก่า การเรียกชื่อแฟนเก่านี้เป็นการแสดงออกถึงความปรารถนาหรือความขัดแย้งนั่นเอง ฟรอยด์เชื่อว่า อารมณ์ขันและเรื่องตลกเป็นการแสดงออกที่มีการแอบแฝงความปรารถนาหรือความขัดแย้ง นอกจากนี้พ่อแม่ที่มีพฤติกรรมชอบทำร้ายเด็กอย่างสม่ำเสมอ เป็นการแสดงออกของความปรารถนาและความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกที่แสดงออกมา

Freud's model of personality structure



ภาพที่ 2.16 ภาพแสดงระดับของจิตสำนึกและโครงสร้างบุคลิกภาพตามทฤษฎีของฟรอยด์
 .[online].Available: <http://freudhistoryandconcepts.blogspot.com/2008/04/3-levels-of-awareness.html>

2.3.2 โครงสร้างของบุคลิกภาพ ฟรอยด์ อธิบายว่า โครงสร้างทางบุคลิกภาพนั้นประกอบไปด้วย Id Ego และ Superego ซึ่งเป็นตัวกำหนดบุคลิกภาพของมนุษย์ มีองค์ประกอบทั้งสามที่แตกต่างกัน หน้าที่ของมันผสมผสานกันแทนที่จะทำงานแต่ละส่วนในบุคคล ๆ หนึ่ง หน้าที่ของบุคลิกภาพจะทำงานรวมกันทั้ง 3 ส่วนดังนี้

2.3.2.1 อิด (Id) เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด ประกอบด้วยแรงขับสัญชาตญาณพื้นฐานที่กระตุ้นให้มนุษย์ตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งอยู่ในจิตใต้สำนึกของบุคคล เกิดจากสัญชาตญาณในการดำรงเผ่าพันธุ์ เช่น ความต้องการทางเพศ อาหาร น้ำ เป็นส่วนของจิตที่กระตุ้นให้คนแสดงพฤติกรรมตามหลักแห่งความพึงพอใจ (Pleasure Principle) โดยไม่มีการขัดเกลา เช่น เด็กเวลาหิวก็จะร้องไห้ เป็นต้น (Sharf, 2012: 32)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.2 อีโก้ (Ego) เป็นส่วนของบุคลิกภาพที่ควบคุมพฤติกรรมที่แสดงออกที่เกิดจากความต้องการของ Id ให้สอดคล้องกับกฎเกณฑ์ทางสังคม และหลักแห่งความจริง (Reality Principle) เป็นที่ยอมรับของสังคม โดยส่วนของอีโก้จะอยู่ในจิตสำนึกเป็นส่วนใหญ่ เกิดจากการเรียนรู้ มีหน้าที่ปรับอดและซูปเปอร์อีโก้ให้แสดงออกอย่างเหมาะสม เช่น เด็กเรียนรู้ที่จะระอคอยเมื่อหิว เป็นต้น (Freud, 1963)

2.3.2.3 ซูปเปอร์อีโก้ (Superego) เป็นส่วนของบุคลิกภาพที่เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ศีลธรรม ความดี ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยมทางสังคม อุดมคติทางสังคม อุดมคติในการดำเนินชีวิต เป็นส่วนที่ได้รับการอบรมสั่งสอนจากพ่อแม่ ครู และกระบวนการทางสังคม การทำงานของซูปเปอร์อีโก้จะขึ้นอยู่กับลหลักจริยธรรม (Moral Principle) ที่มีลักษณะเป็นคำสั่งห้ามและควบคุมไม่ให้คิดได้รับการตอบสนอง โดยไม่คำนึงถึงความรับผิดชอบชีวิต (Wurmser, 2009) ดังนั้นแรงขับพื้นฐานไม่ว่าจะเป็นแรงขับทางเพศ หรือแรงขับความก้าวร้าว ตลอดทั้งจิตใต้สำนึก จิตก่อนสำนึก และจิตสำนึก ต่างเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ พฤติกรรมของมนุษย์ที่เกิดขึ้นนั้นจะไม่เกิดอย่างเสรีหรือเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่จะถูกกำหนดจากจิตใต้สำนึกและจิตสำนึก หากจิตใต้สำนึกมีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมมากกว่าจิตสำนึก บุคคลนั้นก็จะประสบความขัดแย้งที่รุนแรง ซึ่งรากฐานของความขัดแย้งนี้จะเกิดแรงขับ ความปรารถนา ความรู้สึกต่าง ๆ ที่ขัดแย้งกับสภาพความเป็นจริง ซึ่งจากงานวิจัยของบอร์นสไตน์ (Bornstein, 2009) ได้ศึกษาหลักความไม่แน่นอนของไฮเซนเบิร์กแนวคิดของสีที่มีอิทธิพลต่อจิตวิญญาณ และการประเมินบุคลิกภาพที่แตกต่างกันทั้งภายในและภายนอก แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมของบุคคลได้รับอิทธิพลจากจิตใต้สำนึก ซึ่งเกิดจากกระบวนการรับรู้มากกว่าสิ่งที่บุคคลรู้ในขณะนั้น และพฤติกรรมของบุคคลจะแสดงออกมาจากความรู้สึกและแรงจูงใจเพื่อให้ตนเองได้ในสิ่งที่ปรารถนา

2.3.3 กลไกการป้องกันตนเอง (Ego-Defense Mechanisms) เป็นกระบวนการที่เกิดจากการเรียนรู้ เกิดขึ้นจากจิตใต้สำนึกเมื่อบุคคลเกิดความวิตกกังวลก็จะนำกลไกการป้องกันตัวที่ตนเคยใช้นำมาใช้ เพื่อช่วยให้หลุดพ้นจากความวิตกกังวลไปชั่วขณะ ทำให้รู้สึกสบายใจขึ้น เป็นการลดความตึงเครียดทางจิต ลดความคับข้องใจ ความขัดแย้งในใจ เป็นการลดความทุกข์ชั่วขณะ (Sharft, 2012: 33-35) ประกอบด้วย

2.3.3.1 การเก็บกด (Repression) หมายถึง การเก็บกดความคิด ความรู้สึก ความต้องการ หรือความกลัวที่ก่อให้เกิดความวิตกกังวล ความปวดร้าวใจอย่างรุนแรงที่ตนยอมรับไม่ได้ไว้ในจิตใต้สำนึก เช่น การลืมประสบการณ์ที่เจ็บปวดจากการถูกทำร้ายอย่างรุนแรง

2.3.3.2 การปฏิเสธ (Denial) หมายถึง การไม่ยอมรับรับรู้อารมณ์ ความคิด แรงขับ พฤติกรรม หรือสถานการณ์บางอย่างที่ก่อให้เกิดความกระทบกระเทือนใจอย่างรุนแรง บุคคลจะปฏิเสธไม่ยอมรับว่าสิ่งเหล่านั้นได้เกิดขึ้นจริงและทำเหมือนตนเองไม่ได้รับความ

กระทบกระเทือนจากเหตุการณ์นั้น ๆ เช่น เด็กกำพร้าพ่อ ไม่ยอมรับว่าตนขาดความรัก แต่กลับพูดว่า ตนไม่เคยมีความต้องการความรักจากใคร

2.3.3.3 การแสดงออกในทางตรงข้าม (Reaction Formation) หมายถึง การแสดงพฤติกรรมที่ตรงข้ามกับแรงขับที่อยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ เนื่องจากทราบว่า แรงขับดังกล่าวไม่เป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น เช่น เจ้านายอิจฉาลูกน้องที่เก่งกว่าตน แต่ไม่กล้ายอมรับความรู้สึกของตน เพราะรู้สึกว่าการอิจฉาไม่ยอมรับสิ่งนี้ได้ ก็จะแสดงออกโดยการชมลูกน้องตลอดเวลา ในขณะที่ตนเองก็ไม่มีความสุขที่มีลูกน้องทำงานอยู่ด้วย

2.3.3.4 การโทษผู้อื่น (Projection) หมายถึง การย้ายความผิด ความไม่ดีงามของตนเองหรือความรับผิดชอบจากผลการคิด และการกระทำที่ไม่เหมาะสมของตนไปสู่บุคคลอื่นทั้งนี้เพื่อลดความตึงเครียดให้กับตนเอง เช่น นักเรียนแข่งกีฬาแพ้ ก็โทษว่ากองเชียร์ทำหน้าที่ไม่ดี หรือเพื่อนในทีมไม่เป็นมืออาชีพตนจึงเล่นกีฬาพลาด เป็นต้น

2.3.3.5 การย้ายที่ (Displacement) หมายถึง การเปลี่ยนที่ของอารมณ์ที่มีต่อบุคคลหรือสิ่งของใดสิ่งของหนึ่งไปสู่บุคคลอื่น หรือสิ่งของอื่น เนื่องจากตนไม่สามารถแสดงอารมณ์ต่อบุคคลนั้นหรือสิ่งของนั้น โดยตรง เช่น สามีทะเลาะกับภรรยา แต่รู้สึกว่าการทำร้ายร่างกายภรณานั้นเป็นสิ่งไม่สมควรกระทำ เขาจึงทำลายข้าวของใกล้ตัวหรือปาข้าวของนั้นแทน

2.3.3.6 การทดแทน (Sublimation) จากแนวคิดของกลุ่ม ฟรอยด์เชื่อว่า หลายๆ พฤติกรรมที่มีผลมาจากแรงขับทางเพศ และพลังของความก้าวร้าวถูกโยนไปสู่พฤติกรรมที่สร้างสรรค์ เพราะคนเราต้องการให้สังคมยอมรับและชมเชยในบางครั้ง ยกตัวอย่างเช่น ความก้าวร้าวสามารถเปลี่ยนบุคคลให้เป็นนักกีฬาที่ดีเยี่ยมได้ กล่าวคือบุคคลต่างจะพยายามหาหนทางที่จะแสดงความก้าวร้าวของตนออกมาในทางที่สังคมยอมรับ คล้ายกับว่าพวกเขาต้องการคำชมเชยและการยกย่องนั่นเอง

2.3.3.7 การหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง (Rationalization) หมายถึง กลวิธีการทำที่หาเหตุผลที่ดีเพื่อรับรองพฤติกรรมที่ไม่ดีของตนเอง การหาเหตุผลเข้าข้างตนเองจะช่วยให้สมเหตุสมผลเฉพาะพฤติกรรม และช่วยบรรเทาสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างไม่คาดคิด เช่น เมื่อบุคคลไม่ได้ตำแหน่งตามที่สมัครงานไว้ พวกเขาก็คิดหาเหตุผลว่า ทำไมพวกเขาจึงไม่ประสบความสำเร็จและบางครั้งการพิจารณาไตร่ตรอง ทำให้เกิดความเชื่อว่า จริง ๆ แล้วเขาไม่ได้ต้องการงานในตำแหน่งนั้นเลย เขาไม่ชอบที่ทำงานของตนเอง นั่นเป็นเหตุให้เขาไม่ประสบความสำเร็จและมีความคิดที่จะย้ายที่ทำงานตามมาเพื่อให้ตนเองเกิดความสบายใจ

2.3.3.8 การถดถอย (Regression) หมายถึง พฤติกรรมถดถอยไปสู่พฤติกรรมในระยะแรกๆ ของชีวิต เช่น การร้องไห้ การกระต๊อบเท้า การอ้อน การบัสสาวะรดที่นอน ฯลฯ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับอายุจริงของผู้คน เป็นกลไกที่เกิดขึ้นกับบุคคลที่ต้องประสบสิ่งที่ทำให้เกิดความวิตกกังวลและบุคคลนั้นไม่สามารถขจัดความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3.9 การเลียนแบบ (Identification) หมายถึง การรับเอาลักษณะเด่นของบุคคลอื่นมาเป็นของตน ทั้งนี้เพื่อให้เป็นที่ยอมรับและเพิ่มคุณค่าให้กับตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น และสบายใจ เช่น นักศึกษาที่ชื่นชอบในบุคลิกภาพของอาจารย์ก็พยายามลอกเลียนแบบอาจารย์ ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย การพูดจา หรืออิริยาท่าทาง

กลไกการป้องกันตนเองเป็นหนทางในการจัดการกับกระบวนการของจิตใต้สำนึกที่ได้รับในวัยเด็ก การใช้กลไกการป้องกันตัวเองจะขึ้นอยู่กับขั้นพัฒนาการทางบุคลิกภาพ

2.4 จิตวิทยากับความเป็นการ์ตูน

บุคลิกภาพในปัจจุบันของมนุษย์หลอมรวมมาจากสิ่งต่างๆ ที่พวกเขาได้สัมผัสมาตลอดตั้งแต่ช่วงวัยแรกเกิดมาจนถึงปัจจุบัน หากเราพูดถึงจิตวิทยากับความเป็นการ์ตูนแล้ว เราจะพบว่ามันักเขียนการ์ตูนจำนวนมากที่ได้ทำการสอดแทรก “ส่วนหนึ่ง” ของพวกเขาเข้าไปในผลงานเพื่อสื่อสารกับผู้อ่าน ในบทสัมภาษณ์หนึ่ง ฮาจิเมะ อิซายามะ ผู้เขียนเรื่อง Attack on Titan ได้ให้สัมภาษณ์ว่าเขาเคยตั้งคำถามว่า “เขาควรจะเขียนการ์ตูนอย่างที่นักอ่านอยากให้เป็นหรือ” ภายในเวลาต่อมาเขาได้พบกับคอมเมนต์ของนักอ่านที่ว่า “ถ้าเป็นการ์ตูนที่เขียนตามกระแสคนอ่านเราก็ไม่ใช่นักอ่านหรือ” คอมเมนต์นี้ เป็นตัวผลักดันให้ฮาจิเมะก้าวต่อไปตามที่ตัวเองตัดสินใจ เมื่อได้ศึกษาประวัติของอิซายามะ ข้าพเจ้าจึงได้พบกับสิ่งที่น่าสนใจซึ่งเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างภูมิหลังของผู้เขียนกับผลงานการ์ตูนมังงะชุดปัจจุบันของเขาอยู่หลายส่วนด้วยกัน อิซายามะเติบโตมาในชนบทอิตะ จังหวัดโออิตะ ทำให้ชีวิตในช่วงวัยเด็กของต้องเจอกับหุบเขาที่เสมือนกำแพงล้อมรอบเขากับอารยธรรมจากโลกภายนอก และเขายังจินตนาการว่าอาจมีสัตว์ประหลาดที่ใหญ่กว่ากำแพงนั้น นอกจากนี้เขายังรู้สึกสับสนต่อบ้านเกิดของเขาในช่วงที่เขากำลังเติบโต และเพราะความเป็นวัยรุ่นทำให้เขากระวนกระวายที่อยากจะเปลี่ยนแปลงตัวเอง “มันไม่จำเป็นต้องเป็นความทะเยอทะยานที่ผลักดันผม” ฮาจิเมะให้ความเห็นมา “ผมมีความรู้สึกที่ต่ำต้อยและอึดอัดใจ” (Akibatan, 2018)



ภาพที่ 2.17 ภาพทัศนียภาพภูมิลำเนาบ้านเกิดของ ฮาจิเมะ อิซายามะ เทียบกับ ภาพทัศนียภาพภูมิลำเนาบ้านเกิดของตัวละครหลักในเรื่อง Attack on Titan

[online]. Available: <https://akibatan.com/2018/05/hajime-isayama-reveals-inspiration-attack-titan>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นเขาได้กล่าวถึงสิ่งที่ทำให้เขาหงุดหงิดและทำการสร้าง Attack on Titan ขึ้นมาว่าหัวใจหลักของเรื่องนี้สองอย่างคือเรื่องของ “การกดขี่” และ “การปลดปล่อย” โดยเขาเพียงต้องการที่จะแสดงถึงความโกรธของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของโศกนาฏกรรม และวิธีการที่ผลักดันให้ผู้คนเดินไปสู่ความก้าวร้าว เขาบอกว่าเหล่าไททันหรือยักษ์ในเรื่องนั้น เป็นตัวแทนของความผิดหวัง นอกจากนี้ยังพบว่าในบทความหนึ่งได้กล่าวถึงปมในวัยเด็กของเขา สมัยเด็กเขามีร่างกายที่อ่อนแอ น้ำหนักน้อยกว่าเด็กทั่วไป ไม่ว่าจะเล่นกีฬาหรือชกต่อยกับใครก็จะเป็นผู้แพ้เสมอ สิ่งนี้เป็นตัวก่อให้เกิดปมภายในใจของเขา สิ่งที่เขาคิดอยู่เสมอคือการอยากที่จะเป็นฮีโร่ที่แปลงร่างได้ ความปรารถนาทั้งหมดนี้ถูกถ่ายทอดออกมาทางการ์ตูนมังงะของเขา โดยผ่านสภาพแวดล้อม เนื้อหา สีหน้าของตัวละคร จนไปถึงการสร้างตัวละครเอกที่ชื่อ “เอลเลน” ซึ่งไม่ได้มีความสามารถเหมือนอย่างเพื่อนคนอื่นรอบตัว แต่มีความพยายามมุมานะ ที่ผู้อ่านสามารถสัมผัสได้ผ่านบทพูดและสีหน้าของตัวละครอยู่เสมอ นอกจากนี้ตัวเอกยังสามารถแปลงร่างเป็นยักษ์ไททันและต่อสู้กับเหล่ายักษ์คนอื่นได้อีกด้วย นี่เป็นส่วนหนึ่งของภาพสะท้อนของจิตใจมนุษย์ที่แสดงออกถ่ายทอดมาสู่ตัวผลงานการ์ตูนมังงะ นอกจากผู้เขียนแล้ว จากการสำรวจกลุ่มบุคคลจำนวนหนึ่งพบว่าพวกเขาเลือกเสพสื่อวรรณกรรม จากสิ่งที่ให้ความรู้สึกใกล้เคียงกับชุดความคิดเดิม สภาพแวดล้อม หรือสิ่งอื่น ๆ ที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้เป็นส่วนใหญ่ไม่ว่าจะในเชิงบวกหรือลบก็ตาม เช่น ตัวละคร ก. ชอบตัวละคร ข. ซึ่งทำงานอยู่ร้านสะดวกซื้อและมีนิสัยก้าวร้าว ผู้อ่านเองก็มีความรู้สึกชอบพอกับพนักงานร้านสะดวกซื้อใกล้บ้านคนหนึ่งอยู่เช่นกัน เขาจึงเกิดอารมณ์ร่วม และเลือกที่จะติดตามเนื้อเรื่องต่อด้วยเหตุผลเพราะสื่อที่เสพอยู่นั้นทำให้บุคคลนั้น ๆ รู้สึกเหมือนมีใครสักคนที่เข้าใจความรู้สึกของตนเอง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีบุคคลอีกจำนวนหนึ่งที่เลือกเสพสื่อวรรณกรรมซึ่งมีเนื้อหาตรงกันข้ามกับสิ่งที่ตนกำลังเผชิญอยู่เพื่อช่วยให้อารมณ์ดีขึ้นหรือมีแรงบันดาลใจอื่น ๆ เพิ่มขึ้น เช่น ในสภาพปัจจุบัน ผู้อ่านมีความเครียดสูง พวกเขาต้องการที่จะหลีกเลี่ยง จึงมักจะชอบเสพสื่อวรรณกรรมที่ออกไปในเชิงตลกขบขันมากกว่าสื่อที่มีเนื้อหาในด้านอื่น เป็นต้น จากตัวอย่างที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการเสพสื่อวรรณกรรมหรือสื่อต่าง ๆ มีผลกระทบมาสู่ตัวบุคคล หรือตัวผู้เขียนและผู้อ่านวรรณกรรมได้อย่างชัดเจน

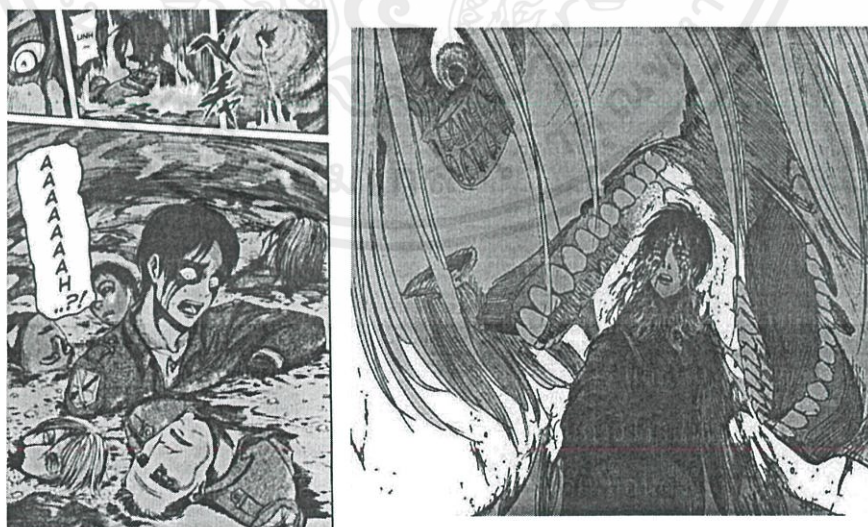
เมื่อเราวิเคราะห์เนื้อเรื่องไปจนถึงผู้เขียน พบว่างานของเขาสะท้อนบางสิ่งของเขาออกมา หากผู้เขียนมีเอกลักษณ์แนวทางการเขียนที่ชัดเจนแน่นอน และโดดเด่นจริง เราจะสามารถสัมผัสได้โดยไม่จำเป็นว่าเขาจะต้องเขียนออกมาได้ดีหรือไม่ แต่เรารับรู้ได้ว่าแนวทางการเขียนในลักษณะนี้เป็นรูปแบบการเขียนผลงานของเขาออกมา (Busayanamthong Sivakul, 2019)

2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ผลงานที่มีอิทธิพลต่อผู้เขียนเป็นผลงานการ์ตูนมังงะและแอนิเมชันเป็นส่วนใหญ่ โดยผลงานที่มีอิทธิพลมากเป็นอันดับต้นมีอยู่ด้วยกันดังนี้

2.5.1 ผลงานมังงะเรื่อง Attack on Titan โดยฮาจิเมะ อิซายามะ (Hajime Isayama)

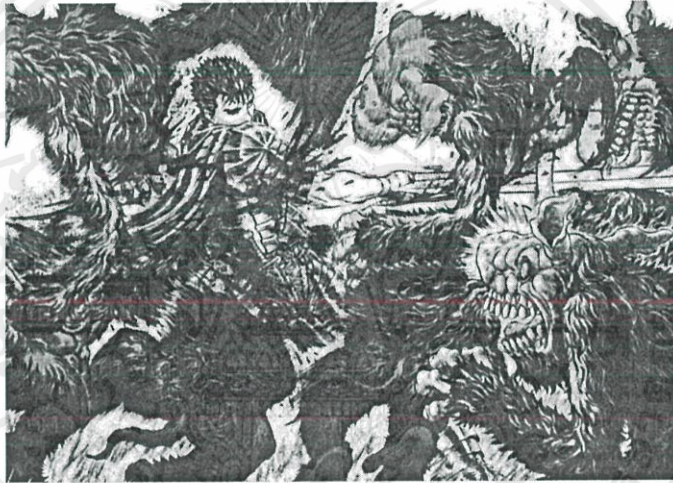
ผลงานของผู้วาดซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ที่ย้ายถิ่นอาศัยมาอยู่ภายในกำแพงที่มีความสูงถึง 50 เมตร ความลับของโลกที่ไม่มีใครเคยรู้ ไททัน (หรือก็คือยักษ์ในเรื่อง) การทดลอง สิ่งที่คุณเขียนซ่อนเอาไว้เนื้อหาที่อยากจะจำแนกได้ว่าจัดแจงอยู่ในประเภทใด แต่ตัวเรื่องนั้นสะท้อนถึงความเป็นมนุษย์ที่ไม่มีทางจะรู้ทุกสิ่งไปมากกว่าที่ตนได้เห็น เนื้อหาภาพมีความรุนแรง สดส่วนไม่ได้ถูกต้องนัก แต่ด้วยเนื้อเรื่องเป็นที่นิยม จึงทำให้มีการต่อยอดไปสู่แอนิเมชัน และไลฟ์แอคชั่น หรือที่เรียกว่าภาพยนตร์ที่มีคนแสดงจริงออกมา สิ่งที่น่าสนใจคือปมในใจของผู้เขียนตั้งแต่วัยเด็ก ที่เป็นคนมีร่างกายอ่อนแอ ไม่สามารถที่จะสู้กับใครที่มารังแกได้ ความรู้สึกโกรธแค้นหรือปมในใจนั้นถูกส่งผ่านตัวละคร และลายเส้นออกมาให้เห็นได้ชัด จากการที่ตัวละครเอกในเรื่องที่ชื่อ เอลเลน เป็นคนที่มีความสามารถดีกว่าตัวละครรองอื่น ๆ ในเรื่องอย่างเห็นได้ชัด แต่ก็ไม่เคยที่จะยอมแพ้ ผู้เขียนได้แรงบันดาลใจในการเขียนมังงะมาจากการดูการ์ตูนฮีโร่ และนั่นทำให้เขาอยากสร้างฮีโร่ในแบบของเขาขึ้นมา ตัวเอกจึงมีนิสัยที่อยากจะ “แข็งแกร่งขึ้นดังฮีโร่” ในทุกเล่มทุกตอน ตัวละครได้เติบโตผ่านปลายปากกาของผู้เขียน เมื่อชีวิตไม่อาจเป็นไปได้เหมือนคั่งใจหวัง ฮาจิเมะ อิซายามะ จึงได้มอบพลังในการแปลงร่างเป็นยักษ์ไททันให้กับเอลเลน ตัวละครเอกของเขาเพื่อต่อกรกับความโหดร้ายของโลกและช่วยเหลือพวกพ้องได้ตามความต้องการของตัวเอลเลนทำให้ผู้อ่านมีความหวังไปกับตัวละคร



ภาพที่ 2.18 ภาพตัวอย่างภายในมังงะ Attack on Titan จากเล่มที่ 2 และเล่มที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.2 ผลงานมังงะเรื่อง Berserk นักรบวิปลาศ โดย เคนทาโร่ มิอูระ (Kentaro Miura) มังงะแนวดาร์กแฟนตาซี ที่มีเนื้อเรื่องดำเนินอยู่ในช่วงยุคกลางของยุโรป โดยได้รับอิทธิพลมาจากโลกแห่งจินตนิมิตต์ด้านมืด ตัวละครเอกเป็นทหารรับจ้างผู้โดดเดี่ยวและหัวหน้ากลุ่มของเขาที่รวมกันภายใต้ชื่อ “กองพันเหยี่ยว” เนื้อเรื่องมีสาระสำคัญเกี่ยวกับความโดดเดี่ยวของมนุษย์ ความสัมพันธ์ในเชิงของมิตรภาพ และเต็มไปด้วยการตั้งคำถามเกี่ยวกับมนุษยธรรม รวมถึงประเด็นเรื่องปีศาจและการต่อต้านพระเจ้า นอกจากนี้ยังสื่อให้เห็นถึงธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ทั้งในด้านที่ดีที่สุดและเลวร้ายที่สุด เบอริเซิร์ก (Berserk) ได้ชื่อว่าเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เนื้อหาและภาพมีความรุนแรงสูง มีประเด็นเกี่ยวข้องเรื่องการล่วงละเมิดทางเพศ การกดขี่ข่มเหงมนุษย์อย่างทารุณในช่วงยุคมืดที่ถูกหลอมรวมเข้ากับความแฟนตาซี รวมถึงมีลายเส้นของภาพที่มีความละเอียดเป็นอย่างมาก ในขณะเดียวกันก็ได้รับความนิยมและมียอดขายมากอันดับต้น ๆ เช่นกัน



ภาพที่ 2.19 ภาพตัวอย่างภายในมังงะเรื่อง Berserk.[online].

Available:https://pm1.narvii.com/5963/38fe73594cc80d6f2d9ca03d8a2a6a0c77d19642_hq.jpg

2.5.3 ฮายาโอะ มิยาซากิ (Hayao Miyazaki) นักเขียนการ์ตูนและผู้กำกับอนิเมชันที่โด่งดังของค่ายการ์ตูนอย่างจิบลิ (Studio Ghibli) โดยการ์ตูนหลายเรื่องที่ถูกสร้างจากจิบลิ ได้รับความนิยมมีการยอมรับที่สูสีกับค่าย Walt Disney โดยจิบลิได้สร้างการ์ตูนที่มีเนื้อหากินใจ มีภาพแทนและสัญลักษณ์สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาเป็นจำนวนมาก แต่ด้วยความเพิลิดเพิลินทำให้ในขณะเดียวกันผู้คนสามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย อย่างเช่น Spirited Away หรือ Howl's Moving Castle เป็นต้น อนิเมชันเรื่อง Spirited Away ประสบความสำเร็จในด้านการสื่อสารไปถึงผู้ชมเป็นอย่างมาก จากการสอดแทรกสัญลักษณ์ในเรื่องที่พูดถึงการเสียสละตนเอง ผู้คนที่สังเกตเห็นสิ่งที่ถูกซ่อนไว้นั้นเริ่มออกมารวมตัวกัน ดีความเนื้อแท้ของอนิเมชันเรื่องนี้ มีการวิเคราะห์ วิพากษ์กันอย่างจริงจังกันไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถึงทำให้ผู้คนที่พากันติดตามแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ในค่ายจิบลิไปด้วย ทำให้เกิดการเวียนซ้ำในการเสพผลงาน เพราะความสามารถในการรับรู้ ตีความ วิเคราะห์แยกแยะเนื้อเรื่อง ภาพ สัญลักษณ์ของมนุษย์นั้นจะพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้เราไม่สามารถที่จะดูแอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิแล้วสามารถที่จะเข้าใจทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้กำกับและทีมแอนิเมชันได้ทำการซ่อนไว้ได้ตั้งแต่ครั้งแรกที่ดูจบ เพราะผู้กำกับไม่เคยเฉลยให้ฟังอย่างตรงไปตรงมาเลยสักครั้งว่าสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชันระบุเจาะจงถึงสิ่งใดอย่างชัดเจน เรียกได้ว่าเป็นผลงานศิลปะชั้นยอดที่แสดงออกมาในรูปแบบแอนิเมชันที่หากมองโดยผิวเผินแล้วบุคคลทั่วไปจะรับรู้ได้เพียงว่าเป็นเพียงแอนิเมชันที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความเพลิดเพลินและเป็นเพียงสิ่งสร้างความบันเทิงให้แก่เด็กเท่านั้น



ภาพที่ 2.20 ภาพจากอนิเมชันเรื่อง Spirited Away ของ Ghibli Studio.[online].

Available: <http://ileana-in-wonderland.tumblr.com/post/154154296317>



ภาพที่ 2.21 ภาพจากอนิเมชันเรื่อง Howl's Moving Castle ของ Ghibli Studio.[online]. Available:

<https://cinapse.co/howls-moving-castle-gets-the-shout-factory-treatment-blu-review-fl1e7fbf960>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ในการสร้างมังงะของตนเอง โดยการเปลี่ยนแรงขับเคลื่อนด้านความโกรธ เกลียด ออกมาเป็นผลงาน แม้ว่าจะมีรูปแบบการสร้างผลงานที่แตกต่างกัน นั่นคืออิชายามะสร้างมังงะที่มีการดำเนินเรื่องราว มีแบบแผนวางเรียบร้อย ในระหว่างที่ตัวผลงานนั้นถูกกำหนดไว้เพียงหัวข้อหลักและปล่อยให้เนื้อหาที่จะปรากฏดำเนินไปที่ไหนโดยไม่หลุดออกจากเงื่อนไขที่ได้ทำการกำหนดขอบเขตเอาไว้ ข้าพเจ้าได้ทำการนำการ์ตูนตะวันออกและตะวันตกมาผสมผสานเช่นกัน โดยอาศัยการเขียนภาพแบบตะวันออกเป็นส่วนใหญ่ หยิบยืมการเขียนตัวละครที่มีความหลากหลายทาง Universe ของตะวันตกมาใช้ ตัวละครสามารถข้ามไปมาระหว่างเนื้อเรื่องของกันและกันได้ อย่างไรก็ตามขอบเขตตามความต้องการของเรา แต่ทั้งนี้ตัวละครก็ยังมีกฎเกณฑ์และข้อจำกัดตามสิ่งที่ควรจะเป็น หลักเหตุและผลของโลกการ์ตูนอาจจะไม่ได้เหมือนกับโลกความเป็นจริงนัก แต่ตัวละครและโลกการ์ตูนในการ์ตูนแต่ละเรื่องก็จะมีกฎเกณฑ์ความสมดุลในตัวของมันเอง เป็นข้อปฏิบัติของตัวละครอย่างเช่น Superman ที่ถูกสร้างให้เป็นยอดมนุษย์ก็จะมีจุดอ่อนคือพ่ายแพ้ต่อคริปโตไนต์ เป็นต้น เรียกได้ว่าเป็นข้อกำหนด หรือก็คือกฎเกณฑ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาในการ์ตูนแต่ละเรื่อง แต่ละจักรวาล ในเงื่อนไขตัวผลงานชุดนี้มีข้อกำหนด ให้นับการใช้จังหวะภาพในการแสดงภาพแทนออกผ่านภาพมังงะแต่ละภาพ ด้วยการเน้นการสร้างความรู้สึกผ่านจังหวะภาพระหว่างช่วงเวลาที่将会เกิดสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่ง และใช้การลำดับภาพแบบ Silence Manga ที่เป็นมังงะภาพ ไม่มี Dialogue คำพูด หรือบอลลูนมาเกี่ยวข้อง แต่จะยังคงตัวอักษรเสียง (Sound effect) ไว้ในผลงานเพราะเล็งเห็นว่ามีส่วนช่วยในการแสดงอารมณ์ออกมาภายในมังงะซึ่งมีความสำคัญมาก

2.6 แนวความคิดสร้างสรรค์

ในด้านของตัวผลงานศิลปะนิพนธ์ ข้าพเจ้ามีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องการแสดงออกของตัวตน สภาวะจิตที่ถูกกดทับไว้ภายในจิตใจ และแสดงออกมาสู่ภายนอกได้อย่างยากลำบากของมนุษย์ บางสิ่งไม่สามารถถูกบอกเล่าออกมาผ่านตัวอักษรหรือเรียบเรียงออกมาเป็นคำพูดได้ การสร้างผลงานศิลปะเปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนความคิด สภาวะจิต และอารมณ์ของศิลปินออกมา ข้าพเจ้าจึงเลือกหยิบวิธีการลำดับภาพแบบหนังสือภาพการ์ตูนมังงะและแอนิเมชัน มาใช้ในการสร้างผลงาน เพื่อศึกษาสภาวะอารมณ์ของตนเอง ผลงานจะมุ่งเน้นไปที่เรื่องการแสดงออกทางอารมณ์ซึ่งสะท้อนถึงสภาวะจิตใจของผู้เขียนเป็นหลัก โดยไม่ใส่ใจเรื่องเนื้อหาหรือบทเนื้อเรื่องผนวกกับสื่อสารกับผู้คนที่ได้สัมผัสสายเส้นไปในตัว

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินแต่ละบุคคลได้เลือกสรรวิธีการที่จะแสดงออกแตกต่างกันออกไป เพื่อสะท้อนแนวคิดของตนเองผ่านผลงานออกไปสู่สังคม ข้าพเจ้าจึงมองว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไม่จำเป็นที่จะต้องถูกจำกัดอยู่ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่เพื่อให้ได้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นเราก็ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องทำลายภาพเดิมของมันไปจนหมดสิ้นเช่นกัน เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์รวมถึงจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงานอย่างชัดเจนมากขึ้นจึงอยากเพิ่มความเข้าใจในส่วนของข้อมูลเรื่องศิลปะบำบัดก่อนที่จะนำไปสู่กระบวนการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 ความหมายของศิลปะบำบัด

ศิลปะบำบัด คือ การบำบัดรักษาทางจิตเวชรูปแบบหนึ่ง ที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมทางศิลปะเพื่อค้นหาข้อบกพร่อง ความคิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิตใจ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับการประเมินทางจิตวิทยา เพื่อเปิดประตูเข้าสู่จิตใจในระดับจิตไร้สำนึก และเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสมช่วยในการบำบัดรักษา และฟื้นฟูสมรรถภาพให้ดีขึ้น (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2017) ศิลปะบำบัดนับเป็นรูปแบบหนึ่งของการทำจิตบำบัด ที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญ หลักคือ ใช้ศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความขัดแย้ง และความต้องการที่ซ่อนอยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ การแสดงออกทางผลงานศิลปะทั้งหมดที่สื่อออกมา สามารถนำมาวิเคราะห์ให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดว่าเป็นอย่างไร หรือสภาพจิตมีปัญหอย่างไรได้ การประเมินผลการบำบัดรักษาด้วยศิลปะบำบัด จะเน้นที่กระบวนการ และกิจกรรมทางศิลปะ ไม่ได้เน้นที่ผลงานหรือคุณค่าทางศิลปะ มีรูปแบบการใช้เทคนิคในการบำบัดหลากหลาย ครอบคลุมถึงทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง หรือแม้กระทั่งวรรณกรรม ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละคนที่มีสภาพปัญหาแตกต่างกัน โดยในผลงาน ข้าพเจ้าได้มุ่งเน้นไปที่ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งอ้างอิง ไปถึงการ ใช้ศิลปะบำบัดเพื่อค้นหาปัญหา ทบทวนสภาพจิตใจ สิ่งที่เกิดขึ้น และตีความหมายที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจออกมา ผ่านผลงาน ในการทำศิลปะบำบัดนั้นเมื่อสิ้นสุดกระบวนการแล้ว ผู้ที่ได้รับการบำบัดจะเป็นผู้ที่เลือกว่าจะทำอย่างไรกับผลงานที่เกิดขึ้นระหว่างการบำบัดต่อไป

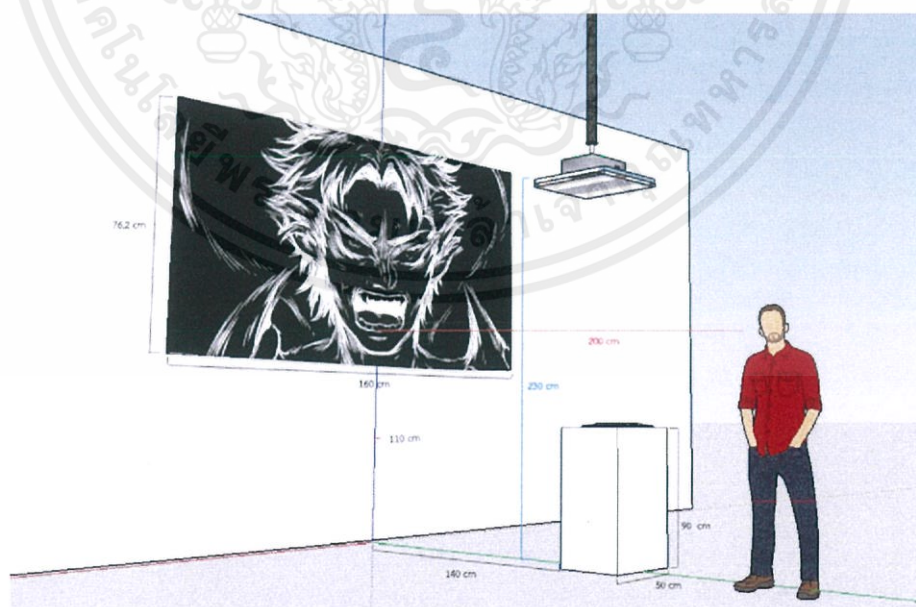
3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากข้อมูลเกี่ยวกับภาวะ โรคซึมเศร้า (บทที่ 2) ต่อเนื่องมาถึงหัวข้อศิลปะบำบัด จะเห็นได้ว่า ข้อมูลทั้งหมดนั้นอิงตามทฤษฎีและความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ข้าพเจ้าได้เผชิญกับปัญหาภาวะโรค

ชิมเสร้านี้เป็นระยะเวลาตั้งแต่ช่วงปลายปี 2560 และเริ่มทำการเข้าพบจิตแพทย์รับการรักษามาจนปัจจุบัน รูปแบบการจัดการความเครียดของตนเองผ่านกระบวนการทางศิลปะที่ส่งผลดีต่อการบำบัดโรคทางจิตที่เกิดขึ้นกับข้าพเจ้าได้ดี คือการจดบันทึกเหตุการณ์ ความรู้สึกนึกคิดในรูปแบบของภาพวาดลายเส้นมังงะผสมผสานกับจินตนาการในความคิดออกมาเป็นส่วนใหญ่ จึงหยิบเอารูปแบบการบันทึกผ่านภาพวาดลายเส้นมังงะนี้มาสร้างเป็นผลงาน ตลอดระยะเวลาร่วม 2 เดือนที่ได้รับมอบหมายในการสร้างผลงานศิลปะป็นพนธ์ ข้าพเจ้าได้หยิบยืมวิธีการลำดับภาพแบบหนังสือการ์ตูนมังงะมาใช้ในการแสดงออกถึงตัวตน และสภาวะจิต ผ่านลายเส้นที่ถูกบันทึกในแต่ละวันตลอดการทำงานที่ละน้อย จนกระทั่งรวบรวมเป็นรูปเล่ม และคัดกรองเนื้อหาที่มองว่ามีความน่าสนใจในการนำมาเป็นตัวอย่างในการสื่อสารระหว่างข้าพเจ้ากับสังคมผ่านตัวผลงานแอนิเมชันในขั้นตอนสุดท้ายอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ผู้อ่านได้มีความเข้าใจกับรูปแบบ และวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานเพิ่มขึ้น

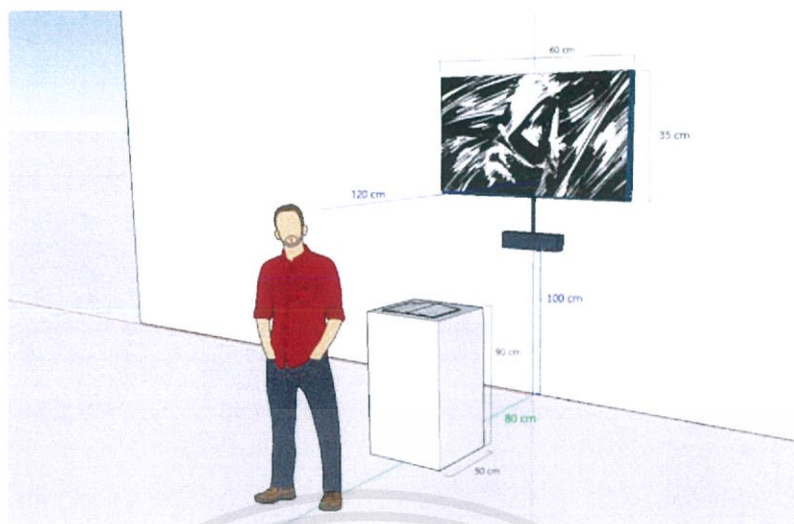
3.3 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

เมื่อตัวผลงานที่จะถูกสร้างสรรค์เป็นรูปแบบของการบันทึกลายเส้น เป็นเรื่องยากมากที่ข้าพเจ้าจะทำการนำเสนอภาพร่างในแต่ละครั้งให้อาจารย์ผู้สอนสามารถเข้าใจได้ การส่งความคืบหน้าในแต่ละครั้งจึงทำได้เพียงนำผลงานไปให้ดูว่าขณะนี้ดำเนินการสร้างสรรค์ไปถึงขั้นตอนใดแล้ว และกำลังจะดำเนินการทำอะไรต่อไป เพื่อให้เห็นภาพรวมของผลงานที่จะนำไปจัดแสดง ข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรม Sketch up ทำการ Sketch ภาพร่างลักษณะการติดตั้งผลงานขึ้นมา

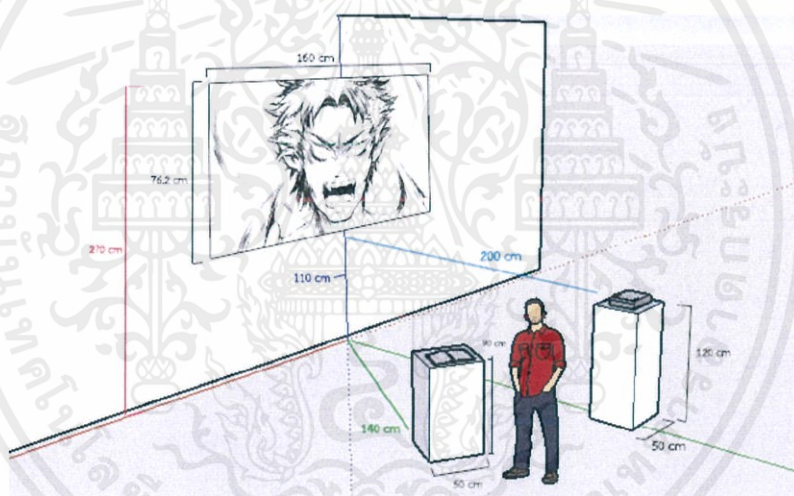


ภาพที่ 3.1 ภาพร่าง Sketch ลักษณะการติดตั้งผลงาน แบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 ภาพร่าง Sketch ลักษณะการติดตั้งผลงาน แบบที่ 2



ภาพที่ 3.3 ภาพร่าง Sketch ลักษณะการติดตั้งผลงาน แบบที่ 3

การติดตั้งผลงานเน้นให้ผู้ชมได้ปฏิสัมพันธ์ ตัวผลงานที่เป็นหนังสือภาพมังงะเป็นหลัก โดยมีผลงานแอนิเมชันฉายประกอบด้านหน้าบนพื้นผนังสีขาว ปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ใช่ปัจจัยของพื้นที่ แต่เป็นความผิดพลาดในเรื่องการวางแผนงบประมาณที่จะใช้ในการทำงาน เมื่อมีความผิดพลาดเกิดขึ้น จึงทำให้งบประมาณที่ใช้นั้นมีไม่เพียงพอและไม่สามารถจัดการให้ทันการณ์ได้

ภาพร่างที่ถูกนำไปใช้ในการสร้างผลงานจริง จึงเป็นภาพร่างลักษณะการติดตั้งผลงานในแบบที่ 2 ซึ่งไม่ได้มีความสมบูรณ์นัก แต่ยังคงหัวใจสำคัญในเรื่องการมุ่งเน้นไปที่ตัวผลงานได้ เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ในการส่งประเมินครั้งสุดท้าย ก่อนที่จะนำผลงานไปจัดแสดงที่หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครและปรับเปลี่ยนการติดตั้งผลงานใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ถูกแบ่งออกเป็นสองขั้นตอนด้วยกัน แบ่งเป็นการเขียนบันทึกภาพลายเส้นผ่านรูปแบบการลำดับภาพ Silent Manga บนกระดาษ 100 ปอนด์ จำนวน 50 แผ่น ก่อนจะนำมาสแกนเพื่อจัดเรียงหน้า ส่งเข้าโรงพิมพ์เพื่อทำออกมาเป็นตัวเล่มสมบูรณ์ สำหรับจัดแสดง และการทำแอนิเมชัน โดยนำลายเส้นจากขั้นตอนแรกมาขยายเนื้อหาภายในเล่ม ผลงานถึงส่วนที่ต้องการให้ผู้ชมได้เข้าถึงอารมณ์ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวอริยาบทของตัวละครผ่าน โปรแกรม Clip Studio Paint Pro ก่อนจะนำออกมาเป็น ไฟล์วิดีโอเพื่อฉายผ่านเครื่องฉายภาพโปรเจคเตอร์

3.5 การเขียนภาพลายเส้นผ่านรูปแบบการลำดับภาพ Silent Manga

เมื่อใช้การจดบันทึกในรูปแบบของการเขียนภาพลายเส้น การจัดเรียงหน้าคู่เพื่อไม่ให้เกิดการเคลื่อนไหวของหน้าหนังสือจึงเป็นส่วนสำคัญ ทำให้แม้ว่าจะไม่ต้องวางแผนในด้านเนื้อหาเพราะตัวผลงานมันจะที่วาดออกมาเป็นการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และความคิด ณ ปัจจุบันขณะของผู้เขียน แต่การจัดทำรูปเล่มนั้นยังต้องมีการวางแผนและทำออกมาอย่างเป็นขั้นเป็นตอนอยู่

3.5.1 การจัดหน้ากระดาษ เริ่มตั้งแต่การเลือกใช้กระดาษ โดยข้าพเจ้าได้เลือกใช้กระดาษ A3 ดัดสำเร็จของ Renaissance เพราะต้องการกระดาษที่เท่ากันทุกด้าน และมีความหนาพอที่จะรับแรงกดจำนวนมากที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการสร้างผลงาน



ภาพที่ 3.4 แพคเกจกระดาษ 200 กรัม ไซส์ A3 สีหือ Renaissance. [online]. Available:

<https://kts.in.th/sites/5175/files/s/products/201703270941520.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

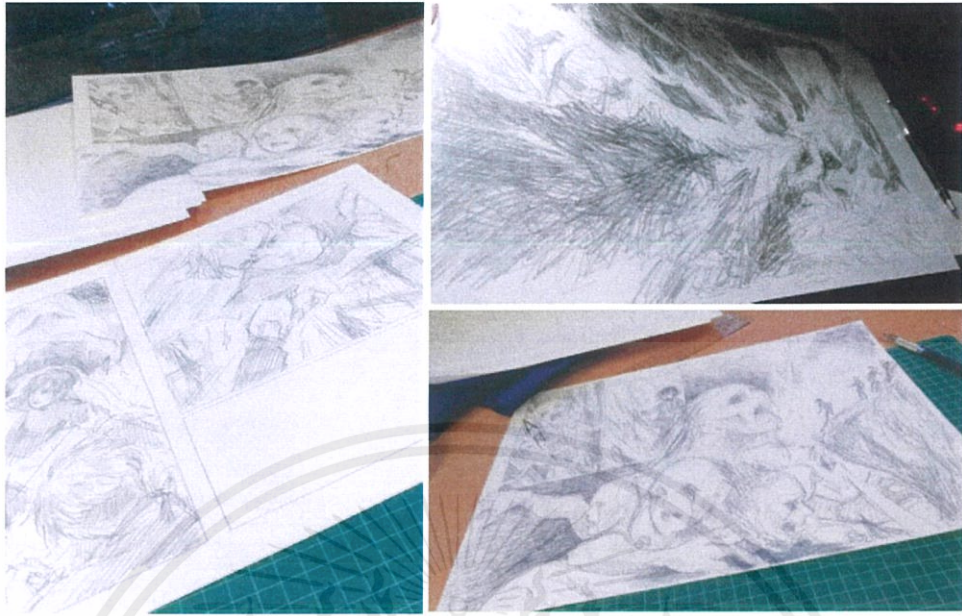
จากนั้นตีเส้นแบ่งกึ่งกลางกระดาษเวียนออกมาด้านละ 0.5 เซนติเมตรจากเส้นกึ่งกลางก่อนจะตีเส้นกำหนดระยะ เว้นขอบทุกด้าน 2.5 เซนติเมตร และตีเส้นรอบนอกอีกครั้งหนึ่ง สาเหตุที่ต้องเว้นขอบและตีเส้นระยะก็เพื่อกำหนดขอบเขตของภาพที่จะวาด กำหนดตำแหน่งหน้ากระดาษ รวมทั้งยังเป็นตัวเว้นระยะตัดตกที่จะเสียไปในกระบวนการของโรงพิมพ์อีกด้วย



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการเว้นขอบ การเรียงหน้า และระยะตัดตกที่ถ่ายจากผลงานจริงระหว่างการ
ทำงาน

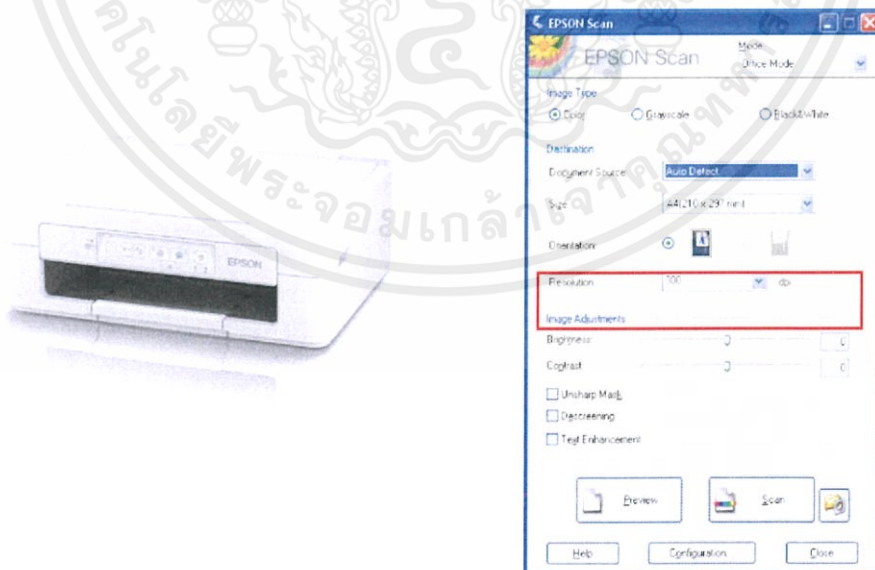
3.5.2 การเขียนภาพลายเส้นการ์ตูนมังงะในแต่ละวันอาจมีการใช้ระยะเวลาอยู่กับผลงานไม่เท่ากัน บางวันอาจเขียนได้เพียงหนึ่งช่องมังงะแต่มีการขีดเส้นซ้อนทับกันซ้ำๆ เป็นจำนวนมากตามสภาวะจิตในขณะนั้น หรือบางวันอาจเขียนได้เป็นเรื่องเป็นราวก็ได้จำนวน 4-5 หน้าด้วยกันแน่นอนว่าเนื่องจากขั้นตอนนี้ค่อนข้างที่จะต้องใช้เวลาเป็นอย่างมากในการรวบรวมผลงาน ข้าพเจ้าจึงใช้ระยะเวลาตนเองได้อยู่กับผลงานเป็นระยะเวลากว่า 2 เดือน เพื่อรวบรวมจำนวนมังงะให้ได้ 50 หน้า เพื่อนำมาจัดทำเป็นรูปเล่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 ภาพผลงานที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน

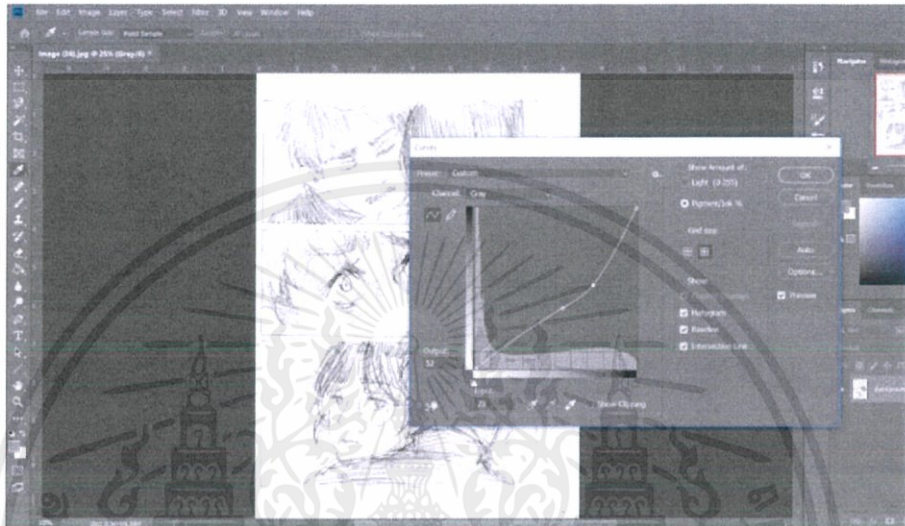
3.5.3 เมื่อได้จำนวนหน้าครบตามเป้าหมายที่กำหนด จึงนำผลงานไปสแกนเพื่อเข้าสู่กระบวนการทำรูปเล่มผลงาน โดยทำการตัดกระดาษให้เป็นขนาด A4 ตามเส้นกลางที่ได้ทำการตีเอาไว้เพื่อสแกนแยกทีละหน้าผ่านเครื่องสแกนเนอร์ โดยตั้งความละเอียดภาพไปที่ 300 dpi



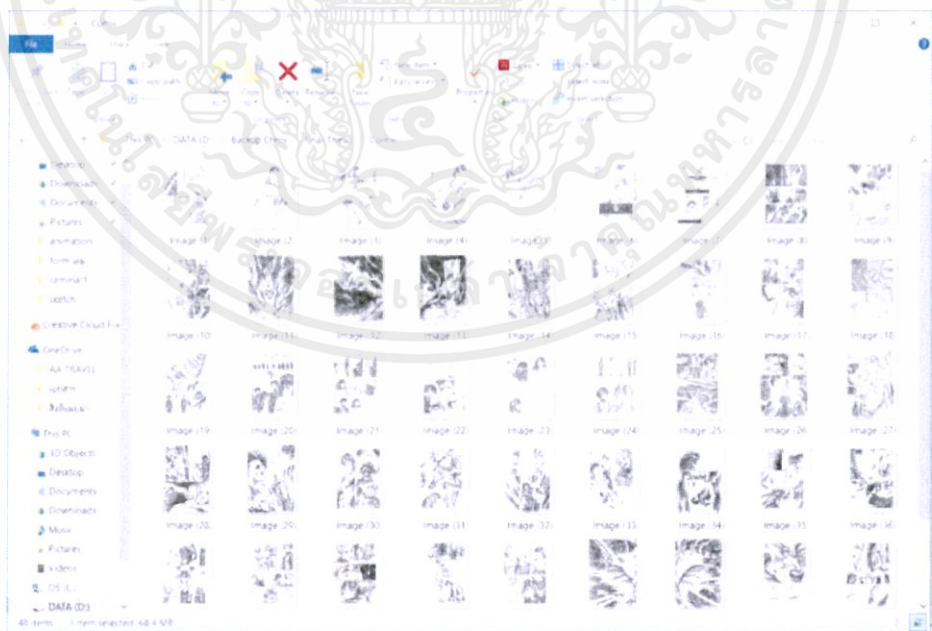
ภาพที่ 3.7 เครื่องปริ้นเตอร์ ของ EPSON ที่ใช้งานซึ่งมีสแกนเนอร์ในตัว กับภาพการตั้งค่าความละเอียดภาพที่ 300 dpi ก่อนสแกนเข้าสู่คอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.4 ขั้นตอนการปรับความคมชัด และความละเอียดของเส้น หลักจากที่สแกนภาพเข้ามาในคอมพิวเตอร์แล้ว ภาพที่ได้มักจะไม่ได้มีความละเอียดหรือความคมชัดเหมือนกับภาพจริง เพื่อให้ความชัดเจนของลายเส้น ใกล้เคียงกับภาพจริง จึงต้องนำภาพทั้งหมดที่สแกนมาเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อปรับ Curve ความชัดของเส้นในแต่ละภาพ เมื่อได้ภาพที่มีความชัดเจนของเส้นครบถ้วนทุกภาพแล้ว จึงจะ ไปสู่ขั้นตอนการจัดเรียงลำดับหน้า



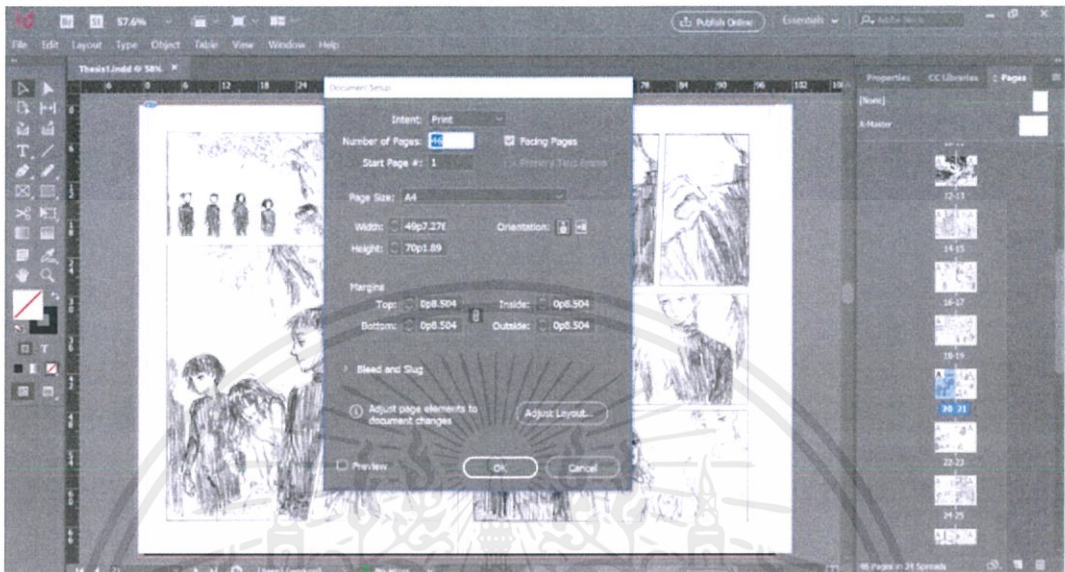
ภาพที่ 3.8 การปรับความคมชัดของเส้นด้วยคำสั่ง Curve ในโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.9 ภาพทั้งหมดที่ถูกปรับความคมชัดของเส้นและเปลี่ยนชื่อไฟล์เรียงตามลำดับภาพ เรียงร้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.5 ขั้นตอนการจัดเรียงหน้ากระดาษหนังสือภาพด้วยโปรแกรม In Design โดยตั้งค่าขนาดของหนังสือภาพที่จะทำการพิมพ์ที่โรงพิมพ์และตั้งค่าระยะตัดตกขอบหนังสือให้เรียบร้อยก่อนที่จะนำไฟล์ภาพทั้งหมดเข้าไปจัดเรียงหน้ากระดาษในโปรแกรม



ภาพที่ 3.10 การตั้งค่าหน้ากระดาษ เว้นระยะตัดตกและจัดหน้าหนังสือผ่าน โปรแกรม In Design



ภาพที่ 3.11 ภาพหลังจากเสร็จขั้นตอนการจัดหน้าหนังสือและทำการ Export ไฟล์ออกมาเป็นสกุล .pdf เพื่อส่งไฟล์ผลงานเข้าสู่โรงพิมพ์

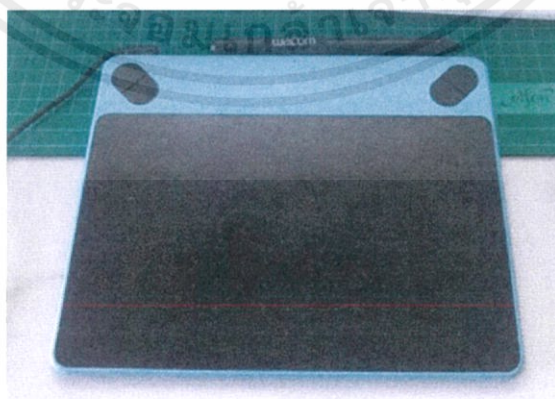
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.6 กระบวนการพิมพ์รูปเล่มผลงาน ผ่านโรงพิมพ์ หน้าที่ของผู้จัดทำผลงานคือการเตรียมไฟล์ผลงานให้พร้อม ตรวจสอบเช็คให้ละเอียดถี่ถ้วนก่อนจะทำการส่งเข้าโรงพิมพ์และรอรับผลงานตามที่ตกลงระยะเวลาไว้กับโรงพิมพ์ โดยระยะเวลาขึ้นอยู่กับความซับซ้อนของการสั่งพิมพ์ ในการทำงานของข้าพเจ้า เนื่องจากไม่ได้มีความมั่นใจในโรงพิมพ์มากนัก จึงทำการพิมพ์เล่มตัวอย่างในราคาขอมเย้าว้อออกมาก่อนเพื่อดูการจัดหน้า น้ำหนักหมึก และความคมชัดของลายเส้นที่จะได้จากโรงพิมพ์เป้าหมายที่ไปใช้ ก่อนจะทำการสั่งพิมพ์เล่มจริง

3.6 การสร้างแอนิเมชัน

รูปแบบที่นำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในการสร้างแอนิเมชันตั้งแต่ในยุคแรกเริ่มคือการใช้การขยับภาพแบบ Frame by Frame แน่นอนว่าปัจจุบัน การสร้างแอนิเมชันมีโปรแกรมที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้สร้างมากมาย แต่เพื่อให้ตอบ โจทย์และสัมพันธ์กับผลงานหนังสือภาพ Silent Manga ที่ได้ทำเอาไว้ ข้าพเจ้าจึงนำการขยับภาพแอนิเมชันแบบ Frame by Frame มาใช้ในการสร้างผลงาน ต้นแบบไอเดียที่นำมาสร้างแอนิเมชันนั้นก็คือเนื้อหาเรื่องราวที่ถูกบันทึกอยู่ในหนังสือภาพ ถ้าเงื่อนไขในการเขียนบันทึกหนังสือภาพคือการเขียนตามอารมณ์ ความรู้สึก สภาพจิต ณ ปัจจุบัน ขณะแล้ว การทำแอนิเมชันขั้นนี้ก็เหมือนเป็นการให้เรากลับไปย้อนมองสิ่งที่เกิดขึ้น ปรากฏขึ้น ผ่านภาพลายเส้นมังงะเหล่านั้น พิจารณามันอย่างถี่ถ้วน ก่อนจะกลั่นกรองออกมาทำเป็นแอนิเมชัน ผ่านอริยาบทของตัวละครต่าง ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป ไม่ว่าจะอยากข้ามอริยาบทนั้นไปมากแค่ไหนก็ตาม แต่เมื่อเราหยิบนำเอาอริยาบทนั้นๆ ของตัวละครมาเริ่มเขียนลงใน โปรแกรมแล้ว เราก็จะต้องฝึกที่จะอยู่กับสิ่งนั้น ไปจนกว่าจะจบขั้นตอนการทำงานในที่สุด

3.6.1 อุปกรณ์ชิ้นสำคัญในการสร้างแอนิเมชันผ่านโปรแกรมวาดภาพ Clip Studio Paint คือเมาส์ปากกา เพื่อใช้ในการเขียนภาพทั้งหมดผ่าน โปรแกรมได้โดยตรง

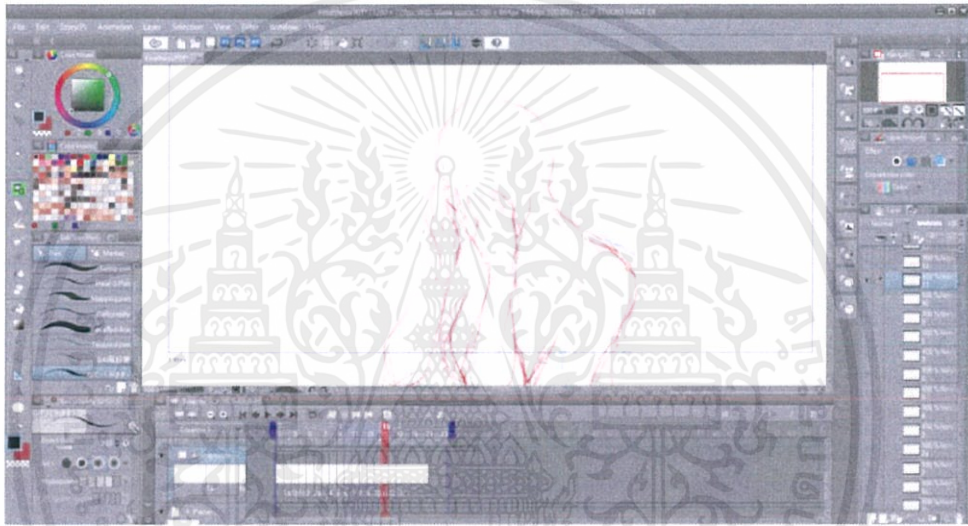


ภาพที่ 3.12 เมาส์ปากกาชื่อ Wacom

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำแอนิเมชันผ่านโปรแกรม Clip Studio Paint มีหลักการแรกเริ่มเหมือนโปรแกรมอื่นๆ คือเริ่มจากการตั้งค่าไฟล์งานที่เราต้องการทั้งหมดให้ครบถ้วนก่อนที่จะเริ่มงาน ความละเอียดที่กำหนดไว้สำหรับการทำงานในครั้งนี้ของข้าพเจ้าคือ ขนาดความกว้างยาวของวิดีโออยู่ที่ 1280 x 720 pixel ใช้เฟรมเรทอยู่ที่ 8 fps การจะตั้งค่าไฟล์เป็น H.264 หรือ MPEG4 นั้นจะไม่สามารถทำได้ทันที ต้องรอทำตอน export ไฟล์เป็นวิดีโอแล้วเท่านั้น

3.6.2 การร่างภาพในการทำแอนิเมชัน เริ่มโดยการเปิดเลเยอร์ (Layer) ขึ้นใหม่เขียนอริยาบถคร่าว ๆ ที่จะเกิดขึ้นในระหว่างเฟรมนั้น ๆ ลงไป เพื่อนำมาใช้เป็นตัว Electronic Mood Board สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนแอนิเมชันจริงของเรา

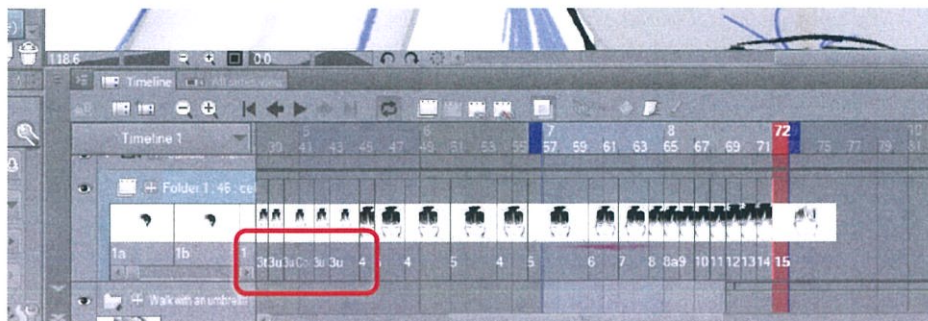


ภาพที่ 3.13 ภาพร่างอริยาบถของตัวละครในแอนิเมชัน

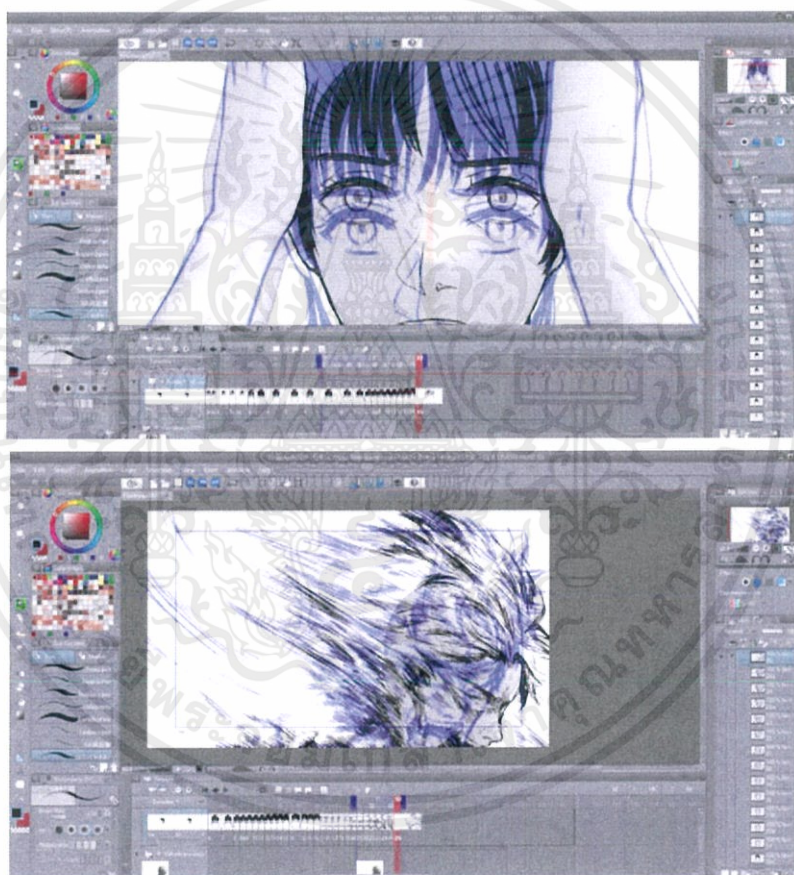
3.6.3 เครื่องมือในโปรแกรมที่ต้องใช้ชื่อหนึ่งคือ Onion Skin หน้าที่ของเครื่องมือนี้คือแสดงภาพที่ถูกเขียนไปแล้วในเฟรมก่อนหน้า (เส้นสีน้ำเงินในภาพ 3.13) และแสดงภาพที่ถูกเขียนไปแล้วในเฟรมถัดไปให้เรา (เส้นสีเขียวในภาพ 3.13) เพื่อช่วยให้เราสามารถที่จะเขียนอริยาบถการเคลื่อนไหวของตัวละคร สิ่งของ หรือฉากในแอนิเมชันต่อจากภาพก่อนหน้าหรือภาพถัดไปได้ลื่นมากขึ้น

3.6.4 การวาดเส้นจริงลงบนเฟรมที่จะทำแอนิเมชัน ในโปรแกรม Clip Studio Paint นั้นค่อนข้างทำได้ง่าย ข้อดีคือ โปรแกรมจะไม่กระตุกเวลาที่เราลากเมาส์ปากกาเพื่อต่อเส้นแต่ละเส้น เมื่อวาดเส้นจริงไปได้สัก 8-10 เฟรม เราสามารถเช็คความลื่นของตัวอริยาบถแอนิเมชันที่เราทำไปได้ด้วยการกดทดสอบการขยับตรงปุ่มลูกศร บนตัวไหม์ไลน์แอนิเมชันตามภาพ 3.14 และกดหยุดเพื่อต้องการทำต่อได้เมื่อต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.14 แสดงตำแหน่งลูกศรสำหรับใช้ในการทดสอบการขยับของแอนิเมชัน



ภาพที่ 3.15 แสดงการทำงานของ Onion Skin ระหว่างขั้นตอนการวาดเส้นจริงบนเฟรมแอนิเมชัน

3.6.5 เมื่อทำการวาดเลเยอร์ (Layer) ตัวละคร เลเยอร์ (Layer) ฉากหลัง รวมทั้งเลเยอร์ (Layer) เอฟเฟกต์เสร็จแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการวางตำแหน่งกล้องที่จะเคลื่อนไหวไปกับแอนิเมชันก่อน จึงค่อยทำการ Export และ Render ตัวแอนิเมชันออกมาเป็นไฟล์วิดีโอในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานศิลปะ หรือการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ คือการพิจารณาแยกแยะศึกษาองค์รวมของงานศิลปะออกทีละส่วนทีละประเด็น ทั้งในด้านทัศนธาตุ การจัดองค์ประกอบศิลป์ และความสัมพันธ์ต่าง ๆ ในด้านเทคนิคกรรมวิธีการแสดงออกในผลงานของศิลปิน เมื่อเราได้วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น ก็จะทำให้เรามีความเข้าใจในผลงาน รวมทั้งความคิด สัญญา และสิ่งที่ศิลปินพยายามจะแสดงออกมาได้มากขึ้น

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานชุด “จุดเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ หวังความคิด สู่ความเป็นมังงะ” ประกอบไปด้วยสมุดภาพเขียนลายเส้นมังงะจำนวนหนึ่งเล่ม และแอนิเมชันความยาว 30 วินาที ซึ่งจัดแสดงในห้องมืดโดยมีการฉายภาพแอนิเมชันขึ้นบนผนังพื้นขาว จากผลงานเห็นได้ว่าเนื้อหาและเรื่องราวที่ข้าพเจ้าได้รวบรวมบันทึกผ่านลายเส้นจนมาเป็นแอนิเมชันนั้น ได้รับความสนใจจากบุคคลรอบตัวเป็นอย่างดี เนื่องด้วยผลงานเป็นภาพการ์ตูนลายเส้นมังงะที่ดูวางใจให้ออกมาในรูปแบบของการแสดงออกทางอารมณ์ ผสมผสานกับการจดบันทึก ข้าพเจ้ามองว่าผลงานยังสามารถที่จะพัฒนาได้ต่อ และเป็นจุดเริ่มต้นที่จะนำไปสู่ชุดผลงานชุดอื่น ๆ ได้ในภายภาคหน้า

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เมื่อทำการหยิบสมุดภาพเขียนลายเส้นมาอ่าน ผู้ชมจะสามารถพบได้ว่าตัวเงื่อนไขในการสร้างสรรค์ผลงานจะเป็นการให้ข้าพเจ้าเขียนผลงานโดยห้ามมีการวางแผนเนื้อเรื่องใด ๆ ในหนังสือภาพเขียนลายเส้นจึงมีเหตุการณ์ที่บิดเบี้ยว ไม่สมเหตุสมผล จนไปถึงการปรากฏตัวของตัวละครหลาย ๆ ตัวซึ่งเป็นตัวแทนสัญลักษณ์บางอย่าง กระทำบางสิ่งในแต่ละเหตุการณ์แตกต่างกันออกไป ข้าพเจ้าพบว่าสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในเนื้อหาภาพแต่ละช่องนั้น แม้จะดูไม่สัมพันธ์กัน แต่ก็สามารถที่จะสรุปเป็นเรื่องราวโดยรวมได้ ความวิตกกังวล ความกดดัน ความกลัว และความสิ้นหวัง ทั้งหมดปรากฏอยู่ในเนื้อหาของผลงานตลอดเวลา ภาพในบางช่องอาจไม่ได้เป็นตัวแสดงสัญลักษณ์ใด หากแต่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของข้าพเจ้าที่ปรากฏขึ้นทันทีในจิตใจเท่านั้น

4.1.2 เนื้อหา (Content)

ในผลงานส่วนของสมุดภาพเขียนลายเส้นจนไปถึงการสร้างแอนิเมชัน ไม่มีตัวอักษรอธิบาย ไม่มีบทสนทนาเกิดขึ้นเพราะเป็นหนังสือการ์ตูนเงียบ ฉะนั้น หน้าหนักของลายเส้นและสัญลักษณ์ที่ปรากฏในแต่ละส่วนจะสามารถทำให้ผู้ชมคาดเดาความเร็วในการเขียนภาพแต่ละภาพ

ออกมาได้ ผู้ชมจึงสามารถที่จะจินตนาการและตีความเรื่องราวความคิดต่อยอดได้จากผลงานอย่างไม่มีข้อกำหนด

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะป็นพหุชนิดนี้ มีการแสดงออกทางอารมณ์ ความคิด สภาวะจิต และความรู้สึก ในทางที่รุนแรง ต้องการการปลดปล่อยตลอดเวลา โดยสังเกตได้จากลายเส้นในสมุดภาพ น้ำหนักของแรงกดลายเส้นที่แสดงออกมาอย่างชัดเจนในแต่ละภาพ

4.2 เทคนิค

ข้าพเจ้าใช้เทคนิคที่ผสมผสาน ทั้งวิธีการลำดับภาพแบบหนังสือการ์ตูนมังงะ การสร้างแอนิเมชันพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน ผลงานแทบจะทุกส่วนใช้การวาดเส้นเป็นหลัก เมื่อผลงานทั้งสองส่วนสมบูรณ์แล้ว จึงนำมาจัดวางติดตั้ง เพื่อให้ผู้ชมได้ปฏิสัมพันธ์กับตัวงาน

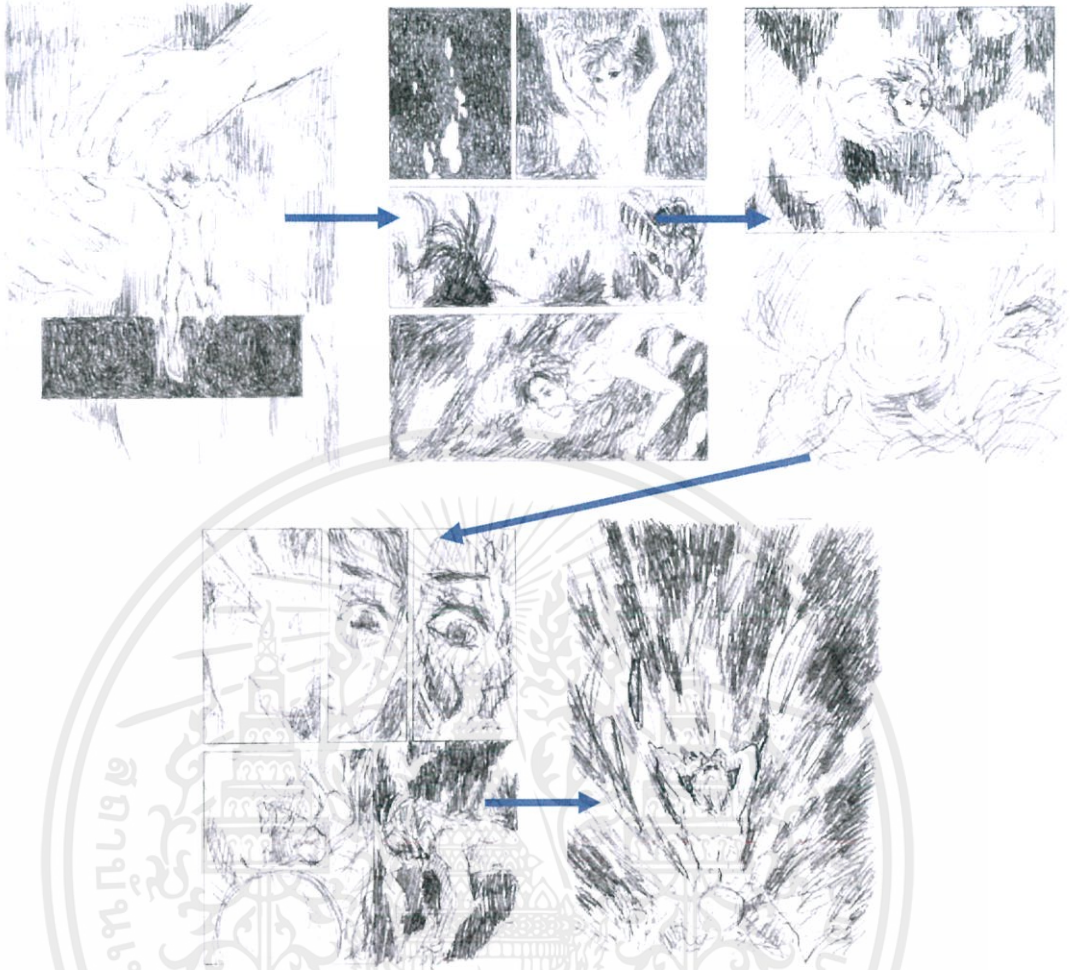
4.3 เทคโนโลยี

ตัวผลงาน ไม่เพียงแต่ใช้การวาดภาพด้วยลายเส้นเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ขั้นตอนและกระบวนการต่างก็ผ่านการใช้โปรแกรม ไม่ว่าจะเป็นส่วนของการทำสมุดภาพหรือแอนิเมชันจนไปถึงส่วนของการติดตั้งผลงาน ที่ต้องใช้เครื่องฉายภาพมามีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของผลงานเมื่อออกสู่สาธารณะชน

4.4 วิเคราะห์ทัศนธาตุในหนังสือภาพมังงะ

4.4.1 เส้น (Line)

ผลงานทั้งสองส่วนของข้าพเจ้า เส้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะเส้นให้อารมณ์และความรู้สึกด้วยตนเองได้เป็นอย่างดี เหมาะกับการใช้ถ่ายทอดอารมณ์ออกมาเป็นผลงานโดยตรง ในตัวผลงานจะเห็นได้ว่าลักษณะของเส้นที่ปรากฏนั้นมีหลากหลาย (ภาพ 4.2) แปรผันไปตามช่วงเวลาที่ถูกสร้างสรรค์โดยมีช่วงในการผลิตเปลี่ยนแปลงลักษณะของเส้นที่ปรากฏในผลงานได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ในผลงานได้อย่างเด่นชัด



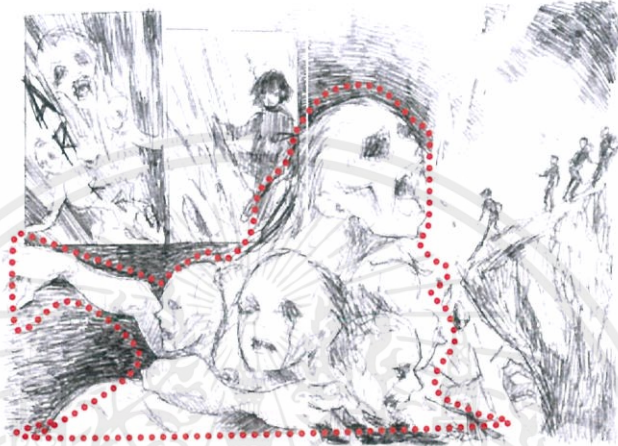
ภาพที่ 4.1 หนังสือภาพหน้าที่ 7-11 แสดงการเปลี่ยนแปลงของลักษณะเส้น

ตัวอย่างจากภาพส่วนหนึ่งในหนังสือภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้ลักษณะเส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นกลาย ถ้ามองจากภายนอกเข้าไปจะให้ความรู้สึกที่ไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว (ชฎูด นิ่มเสมอ, 2559 : 52) ลักษณะเส้นเมื่อเข้าสู่หน้าที่ 9-10 เป็นเส้นคดที่หักเหโดยกะทันหัน เปลี่ยนทิศทางรวดเร็วมาก แสดงถึงความรุนแรง จังหวะกระแทก และแน่นอนว่าสิ่งที่ต้องการจะสื่อเพื่อส่งต่อไปยังหน้าถัดไปถึงกิจกรรมที่ขัดแย้งซึ่งปรากฏขึ้นอยู่ภายในเล่มผลงานตลอดเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 รูปทรง (Forms)

รูปทรงในผลงานของข้าพเจ้า ผสมผสานมาจาก เส้น พื้นผิว น้ำหนัก และที่ว่าง เข้าด้วยกัน แปรผันไปตามสภาพความคิดและอารมณ์ที่บิดเบี้ยวในจิตใจ ก่อนจะส่งผ่านออกมา ทำให้รูปทรงที่ปรากฏนั้นส่วนใหญ่มีลักษณะ บิดเบี้ยว ไม่สมส่วน แต่หากจะมองหาส่วนสำคัญในภาพก็จะมองเห็นได้ชัดเจนในทันทีจากลักษณะรูปทรงที่ถูกใส่รายละเอียดของเส้นและพื้นผิวเข้าไป



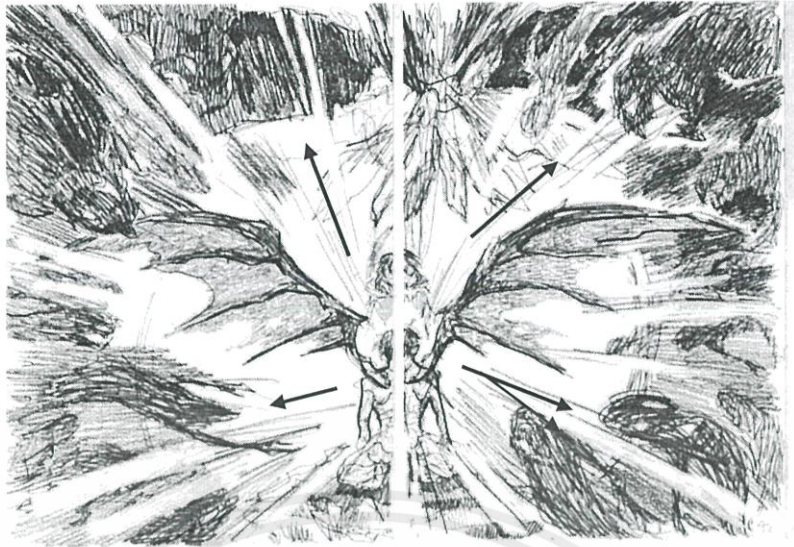
ภาพที่ 4.2 หนังสือภาพหน้าที่ 28-29 แสดงรูปทรงในภาพที่ถูกขยับเน้นในภาพ

4.4.3 น้ำหนัก (Volume)

เป็นส่วนที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดในผลงาน น้ำหนักในผลงานของข้าพเจ้า ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นงานกึ่งนามธรรม ผู้ชมจะได้รับความรู้สึกจากความอ่อนความแก่ของน้ำหนักที่ประสานกันอยู่ในภาพโดยตรง โดยไม่ต้องผ่านรูปทรงที่รู้ได้เข้าใจได้อย่างไร (ชอุต นิมเสมอ, 2559 : 60) ในผลงานของข้าพเจ้า เมื่อเส้นถูกกดทับจนแทบจะไม่เหลือที่ว่างบนผืนกระดาษมากเท่าไร น้ำหนักยิ่งถูกขยับเน้นมากเท่านั้น น้ำหนักสามารถเป็นตัวบ่งบอกระยะเวลาที่ข้าพเจ้าจดจ่ออยู่กับภาพหรือความรู้สึกนั้น ๆ ในผลงานได้อีกด้วย

4.4.4 ที่ว่าง (Space)

ที่ว่างนั้นมีการทำงานไม่น้อยไปกว่ารูปทรง เมื่อผู้ชมมองดูผลงาน ผลที่ปรากฏนั้นเกิดจากที่ว่างและรูปทรงซึ่งทำงานเข้าด้วยกัน รูปทรงทั้งเชิงบวกและลบ เมื่อถูกเพิ่มที่ว่างเข้าไป จึงทำให้เกิดการผลักดันที่รุนแรงขึ้นในผลงาน ข้าพเจ้าได้ใช้ที่ว่างเป็นตัวขยับเน้นรูปทรงและความรุนแรงของภาพทุกครั้งที่ต้องการจะสื่อให้ผู้ชมเห็นถึงพลังการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในภาพ



ภาพที่ 4.3 หนังสือภาพหน้าที่ 42-43 แสดงการใช้พื้นที่ว่างในผลงาน

4.5 วิเคราะห์ผลงานส่วนของวิดีโอแอนิเมชัน

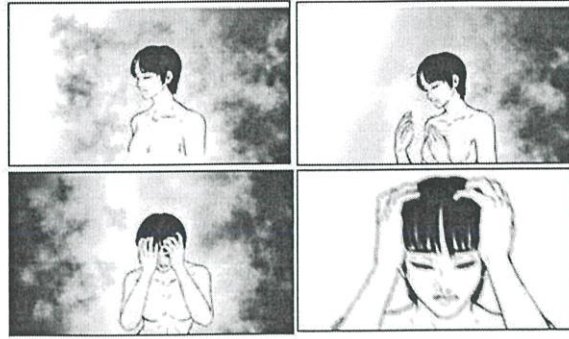
จากผลงานในส่วนของหนังสือภาพเขียนการ์ตูนมังงะ มาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ตัวผลงานแอนิเมชัน มีความเชื่อมโยงกันอย่างเห็นได้ชัดผ่านเนื้อหาที่ปรากฏบนตัวผลงาน เมื่อพิจารณาถี่ถ้วนแล้วสามารถวิเคราะห์ออกมาได้ว่า

4.5.1 พื้นที่และเวลา

จากบทที่ 2 หัวข้อที่ 2.2.7.2 ว่าด้วยเรื่องทามมิ่ง (Timing) และสเปซซิ่ง (Spacing) แอนิเมชัน คือการบริหารพื้นที่และเวลาในผลงาน ระยะห่างของเวลาที่ข้าพเจ้าใช้ในการสร้างผลงานคือ 8 ภาพ ต่อ 1 วินาที โดยเป็นช่วงระยะเวลาที่ไม่ทำให้ภาพแสดงผลเร็วเกินไปจนมองได้ยาก แต่ข้อเสียคือในบางจังหวะภาพที่เราต้องการจะเร่งเวลานั้น มีการกระโดดของภาพเกิดขึ้นเล็กน้อย เมื่อพูดถึงความเป็นพื้นที่ในผลงานแอนิเมชัน นั่นคือการกำหนดระยะห่างของภาพบนโปรแกรม ซึ่งจะทำให้ภาพแสดงผลช้าเร็วต่างกัน ข้าพเจ้าได้ดึงความสำคัญในส่วนนี้มาใช้ เพื่อตรงอารมณ์ และกระตุ้นให้ผู้ชมได้เข้าถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครผ่านความเร็วของภาพในแอนิเมชัน

4.5.2 การเคลื่อนไหว

เมื่อสังเกต หากแบ่งช่วงระยะผลงานออกเป็นสองส่วนด้วยกัน จะเห็นได้ชัดว่าแอนิเมชันช่วงวินาทีที่ 0.01-0.06 การเปลี่ยนอิริยาบถของตัวละครมีการดำเนินอย่างค่อยเป็นค่อยไป ต่างจากแอนิเมชันช่วงวินาทีที่ 0.08-0.11 ที่อิริยาบถของตัวละครถูกเปลี่ยนไปอย่างรุนแรง

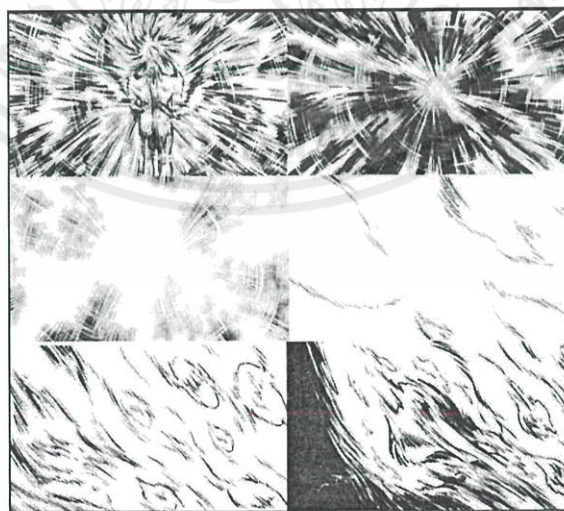


ภาพที่ 4.4 การเปลี่ยนอิริยาบถของตัวละครในแอนิเมชั่นในช่วงวินาทีที่ 0.01-0.06



ภาพที่ 4.5 การเปลี่ยนอิริยาบถของตัวละครในแอนิเมชั่นในช่วงวินาทีที่ 0.08-0.11

ในทุกช่วงของแอนิเมชั่นความต่อเนื่องของภาพ ข้าพเจ้าได้ใส่ใจความต่อเนื่องในการประสานภาพ ภาพพื้นที่ว่างที่ปรากฏ ภาพจึงมีความต่อเนื่อง ไม่ขาดตอน ไม่ถูกตัดไปจนทำให้เกิดความสับสน

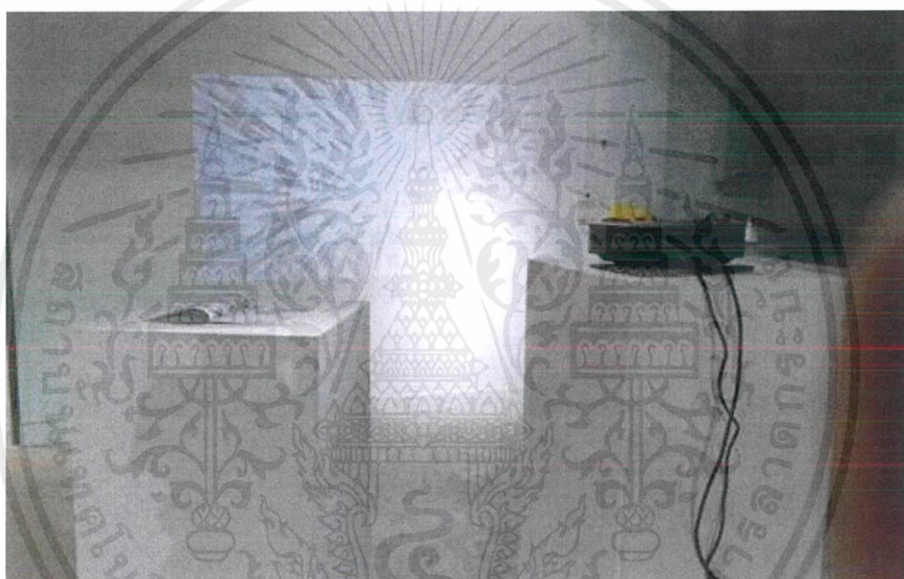


ภาพที่ 4.6 แสดงความต่อเนื่องของเนื้อหาโดยการใช้พื้นที่ว่างที่อยู่ในภาพเป็นตัวเชื่อมโยง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.6 การจัดวาง

ข้าพเจ้าให้ผลงานแอนิเมชันแสดงผลบนผนังด้วยความกว้าง 120 เซนติเมตร โดยประมาณ ทำให้ตัวผลงานแอนิเมชันนั้นเป็นตัวดึงดูดให้ผู้ชมเข้าสู่ผลงาน ในบริเวณติดตั้งผลงาน มีแท่นวางหนังสือภาพอยู่ในระยะห่างจากกำแพงออกมา 150 เซนติเมตรตั้ง แอนิเมชันเป็นเพียงส่วนขยายตัวหนังสือภาพ แต่ก็มีความสำคัญ ฉะนั้นแสงจากผลงานแอนิเมชันที่มีความสว่าง อ่อน เข้ม ไม่เท่ากัน เกิดจากการเปลี่ยนฉากไปเรื่อย ๆ นั้น ส่งผลต่อตัวผลงานหนังสือภาพขณะที่ผู้ชมกำลังตอบโต้กับผลงานอยู่ ทำให้ภาพรวมบรรยากาศเมื่อจัดวางแล้ว ผลงานเกิดความเป็นเอกภาพด้วยตัวของผลงานเอง



ภาพที่ 4.7 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ “จุดเชื่อม โยงระหว่างอารมณ์ ห้วงความคิด คู่ความเป็นมังงะ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ข้าพเจ้าตระหนักได้จากการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ว่าการแสดงออกทางความคิดนั้นสามารถทำได้อย่างหลากหลาย ภาวะใดก็ตามที่เกิดขึ้นมาเมื่อเราทำความเข้าใจกับภาวะนั้น พิจารณา เฝ้ามอง ให้ชัดเจนถี่ถ้วนแล้ว ก็พบว่าสิ่งนั้นเพียงเกิดขึ้น ตั้งอยู่ในระยะเวลาไม่นาน และดับไป ในการสร้างสรรค์ผลงาน ปัญหาที่ประสบนั้น โดยส่วนใหญ่เป็นปัญหาเรื่องภาวะภายในจิตใจที่ทำให้เกิด แรงต้านอย่างรุนแรง ส่งผลให้เวลาส่วนหนึ่งถูกริดรอนไป ซึ่งแก้ไขได้ด้วยการตระหนักรู้ถึงสำนึก ความคิด ภาวะ และตัวตนของตนเองเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิต กระบวนการการสร้างสรรค์ ผลงานทั้งหมด เริ่มจากที่มาของแนวความคิด การค้นคว้าต่าง ๆ ช่วยให้ข้าพเจ้าเข้าใจปัญหา สภาวะจิตของตนเองได้ชัดเจนมากขึ้น นอกเหนือจากนี้ยังมีสิ่งที่น่ายินดียิ่งคือการได้ริเริ่มนำสิ่งที่ ตนเองสนใจมาทำการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบและเงื่อนไขที่ตนเองก็ไม่เคยสัมผัสเช่นเดียวกัน

ด้วยธรรมชาติของมนุษย์ซึ่งเป็นสัตว์สังคมนั้น พวกเขาไม่สามารถที่จะดำรงชีวิตอย่างโดดเดี่ยว ได้ การพยายามสื่อสารเป็นการหาหนทางในการพูดคุยเพื่อแก้ไขปัญหอย่างหนึ่ง ข้าพเจ้าพบว่าใน บางครั้งแม้ว่าเราจะไม่ได้พูดคุยกับผู้คนผ่านตัวหนังสือ หรือผ่านเสียง เราก็สามารถที่จะใช้ผลงาน เป็นตัวแทนการพูดคุยสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ได้อย่างไร้ขีดจำกัด ศิลปะสามารถเป็นยานานาคีที่จะ ช่วยเหลือผู้คนให้ได้ใช้เวลาร่วมกับตนเองมากยิ่งขึ้น ด้วยความที่ศิลปะนั้น ไร้ขอบเขต เราจึงไม่ จำเป็นที่ต้องจำกัดวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานของเราไว้ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หากแต่ เพียงเลือกสิ่งที่เหมาะสมและสามารถตอบ โจทย์กับตัวเราได้อย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

ชอุต นิ่มเสมอ. 2544. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : บริษัทไทยวัฒนาพานิช.

นิทรรศการสำรวจต้นกำเนิดการ์ตูนญี่ปุ่น : มังงะ โอะคุไซ มังงะ. กรุงเทพฯ : บริษัท เจแปน ฟาวน์เดชั่น จำกัด.

แอนโรนี สตอร์รี่. 2562. **FREUD** ฟรอยด์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Bookscape.

ฮาจิเมะ อิชายามะ. 2555. **Attack on Titan**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ วิบูลย์กิจ คอมิกส์.

CLAMP. 2548. **Tsubasa Reservoir Chronicle**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ วิบูลย์กิจ คอมิกส์.

มิอูระ เคนทาโร่. 2542. **Berserk**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ วิบูลย์กิจ คอมิกส์.

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. 2550. ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (จากข้อมูลอินเทอร์เน็ต)

ผศ. บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์ 2560. “ปะทะ-ปะทะ : ความรู้ตะวันตกกับทฤษฎีท้องถิ่น” ครั้งที่ 1 ในหัวข้อเรื่อง “อ่านมังงะในฐานะวัฒนธรรมสมัยนิยมข้ามวัฒนธรรม”. [Online]. Available : วันที่สืบค้น (January 22, 2019)

Mr.Vop. 2010. **Defence mechanism**. [online].Available:

<https://mrvop.wordpress.com/2010/08/19/defence-mechanism/>. วันที่สืบค้น (January 22, 2019)

Japan Deluxe tour INC. 2016. **Culture Clash: Japan’s Manga vs American Comic Books**.

[online].Available: <https://japandeluxetours.com/blog/comics-vs-mangas>.วันที่สืบค้น (January 22, 2019)

The Cartoon Museum. 2011. **History of Cartoons & Comics**. [online]. Available:

<http://www.cartoonmuseum.org/explore/history-of-cartoons-comics>.วันที่สืบค้น (January 22, 2019)

A non-profit organization. 2018. **Comics**. [online].Available:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Comics> .วันที่สืบค้น (August 19, 2018)

A non-profit organization. 2018. **Manga**. [online].Available:

<https://simple.wikipedia.org/wiki/Manga> .วันที่สืบค้น (August 19, 2018)

Gunter Nitschke. 2018. **MA: Place, Space, Void**. [Online].Available:

<http://www.kyotojournal.org/the-journal/culture-arts/ma-place-space-void/>.วันที่สืบค้น (August 19, 2018)

Roger Ebert. 2002. **HAYAO MIYAZAKI INTERVIEW**. [online].Available:

<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>.วันที่สืบค้น (February 2, 2019)

WAWAZA. 2010-2019. **When less is more: Concept of Japanese “Ma”**. [online].Available:

<https://wawaza.com/pages/when-less-is-more-the-concept-of-japanese-ma.html> .วันที่สืบค้น (February 2, 2019)

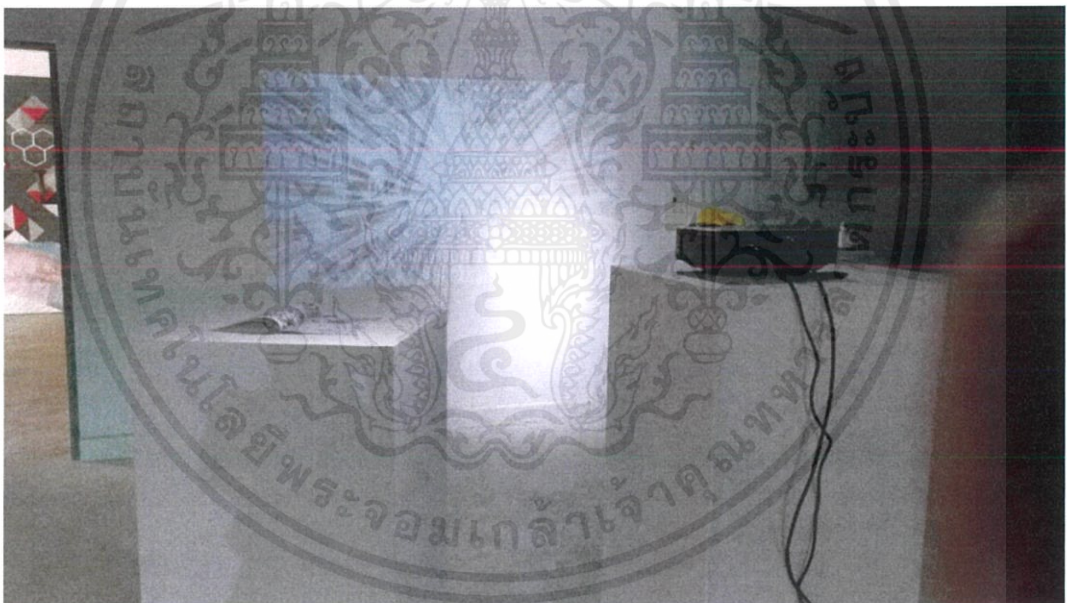
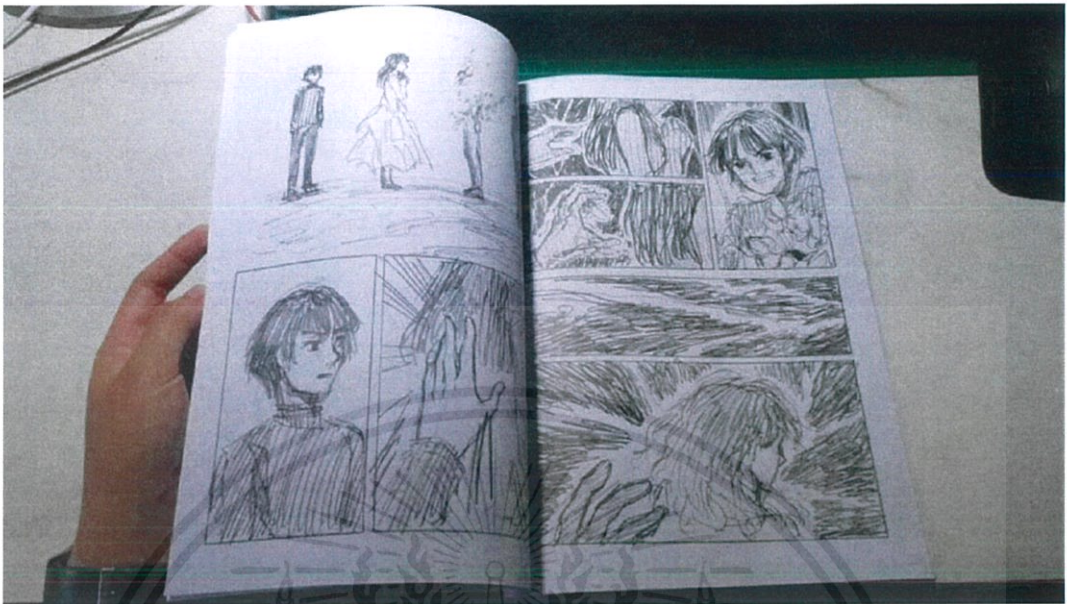
A non-profit organization. 2019. **Animation**. [online].Available:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Animation>. วันที่สืบค้น (March 4, 2019)

ภาพผลงานศิลปะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน จุดเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ ห้วงความคิด สู่ความเป็นมังงะ

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวปิยาภรณ์ หอมรอด
วัน เดือน ปีเกิด	21 ธันวาคม 2538 ที่อุดรธานี
ที่อยู่	213/47 หมู่ 5 ตำบลสุรศักดิ์ อำเภอศรีราชา ชลบุรี โทร.082-787-8717
ประวัติการศึกษา	2556 โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา 2561 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม

รางวัลและเกียรติประวัติ

- 2556 รางวัลชนะเลิศรุ่นนักเรียน Ripley’s Believe It or Not! Coffee Painting Competition
- 2558 ทุนการศึกษาประเภทเรียนดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม
- 2559 ทุนการศึกษาประเภทเรียนดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม
- 2560 ทุนการศึกษาประเภทเรียนดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้