

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ”
ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “ROCKET FESTIVAL”



พิชามณัฐ ภูริรัตนพร
PHICHAMOL PHURIRATTANAPORN

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ” ART DIRECTING IN 2D ANIMATED SHORT FILM “Rocket Festival”
นักศึกษา	นางสาวพิชามณูญ์ ภูริรัตนพร
รหัสประจำตัว	63020319
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ.ดร.แข มั่งกรวงษ์

()

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ” ART DIRECTING IN 2D ANIMATED SHORT FILM “Rocket Festival”
นักศึกษา	นางสาวพิชามณัฐ ภูริรัตนพร
รหัสประจำตัว	63020319
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร.แซ มังกรวงษ์

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะทางภาคอีสาน รวมถึงวัฒนธรรม ประเพณี ที่มีความโดดเด่นและแตกต่างจากภาคอื่น ๆ จากประเด็นนี้ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในการนำเนื้อหาตรงนี้มาต่อยอดผ่านความคิดของตนเองในการกำกับศิลป์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำศิลปะอีสานมาสื่อสารอารมณ์อย่างชัดตรงและจริงใจแบบชาวบ้านและสะท้อนความหมายของแนวคิดที่ผู้กำกับต้องการ โดยผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขนาดสั้น ระยะเวลาความยาวประมาณ 3-4 นาที

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ” สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ต้องขอขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.แฉะ มังกรวงษ์ ที่คอยชี้แนะ ให้คำปรึกษา และให้การช่วยเหลือในทุกกระบวนการทำงานมาตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้

ขอขอบคุณ ครอบครัว เพื่อน และทีมงานที่คอยให้การช่วยเหลือ สนับสนุน และให้กำลังใจมาตลอดจนสามารถทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณอย่างสูง

พิชามญญ์ ภูริรัตน์พร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ.....	III
สารบัญภาพ.....	V
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 วิธีดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
2.1 ศึกษาหน้าตาและการแต่งตัวของคนอีสาน.....	3
2.2 การใช้สีในการตกแต่งงานประเพณีของภาคอีสาน.....	5
2.3 ศึกษาสีอีสานเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	7
2.4 ศึกษารูปจิตกรรมภาพสุริยจักรวาลแห่งแรกในวัดบรมนิวาส รัชกาลที่ 4.....	10
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	12
3.1 ประเด็น (Theme).....	12
3.2 ประโยคขาย (Logline).....	12
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	12
3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	12

บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	19
4.1 ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์.....	19
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	44
5.1 อุปสรรคในการทำงาน.....	44
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	44
บรรณานุกรม.....	46
ประวัติผู้เขียน.....	47



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
2.1	ภาพตัวอย่างคนอีสาน ทั้งเรื่องสีผิว และเอกลักษณ์.....	3
2.2	ภาพแสดงถึงสีเส้นการแต่งกายของคนภาคอีสาน.....	4
2.3	รูปตัวอย่างของชุดนาฏศิลป์อีสาน.....	5
2.4	ภาพประเพณีบุญบั้งไฟของภาคอีสาน จังหวัดยโสธร.....	6
2.5	รูปลวดลายของบั้งไฟ จากช่างทำบั้งไฟ จังหวัดยโสธร.....	7
2.6	ภาพสถาปัตยกรรม สิมอีสาน จังหวัดขอนแก่น.....	7
2.7	ภาพฮูปแต้มวัดพุทธสีมา.....	9
2.8	ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ฮูปแต้ม.....	10
2.9	ภาพสุริยจักรวาลแห่งแรงใน วัดบรมนิวาส.....	11
3.1	รูป Key visual ฉากปลอบประโลมจากครอบครัวบนอวกาศ.....	14
3.2	รูป Key visual วังพญาแถนภายนอก.....	14
3.3	รูป Key visual วังพญาแถนภายใน.....	15
4.1	การออกแบบตัวละครลูก (วัยเด็ก/วัยโต) Draft 1.....	19
4.2	การออกแบบตัวละครลูก Final.....	20
4.3	การออกแบบตัวละครแม่ Draft 1.....	20
4.4	การออกแบบตัวละครแม่ Final.....	21
4.5	การออกแบบตัวละครพ่อ Draft 1.....	21
4.6	การออกแบบตัวละครพ่อ Final.....	21
4.7	การออกแบบตัวละครพญาแถน Draft 1.....	22
4.8	การออกแบบตัวละครพญาแถน Final.....	22
4.9	การออกแบบพญานาคในอวกาศ.....	23
4.10	จิตรกรรมฝาผนังพญาแถน.....	24
4.11	การออกแบบฉากเปิดหมู่บ้าน.....	25
4.12	การออกแบบฉากเพิ่มเติมในตอนต้นเรื่อง.....	26
4.13	ลานปล่อยบั้งไฟของหมู่บ้าน Draft 1.....	26
4.14	ลานปล่อยบั้งไฟ Final.....	27
4.15	หมู่บ้านอาเพศ Draft 1.....	28

4.16	หมู่บ้านอาเพศ Final.....	28
4.17	ฉากอวกาศ การปลอมประโลมจากครอบครัว.....	30
4.18	วังพญาแถนภายนอก Draft 1.....	30
4.19	วังพญาแถนภายนอก Final.....	31
4.20	วังพญาแถนภายใน.....	31
4.21	วังพญาแถนภายใน.....	32
4.22	วังพญาแถนภายใน.....	32
4.23	วังพญาแถนภายใน.....	32
4.24	วังพญาแถนภายใน.....	33
4.25	วังพญาแถนภายใน.....	33
4.26	ฉากจินตนาการที่จรวดขึ้นไปบนอวกาศของเด็ก.....	34
4.27	ฉากจินตนาการที่จรวดขึ้นไปบนอวกาศของเด็ก.....	34
4.28	จรวดบั้งไฟประดิษฐ์ของเด็ก Draft 1.....	35
4.29	จรวดบั้งไฟประดิษฐ์ของเด็ก Final.....	35
4.30	การออกแบบจรวดบั้งไฟถวายพญาแถน.....	36
4.31	การออกแบบจรวดบั้งไฟถวายพญาแถน.....	36
4.32	การออกแบบสิ่งของต่าง ๆ ในอวกาศ.....	37
4.33	การออกแบบป้ายงานบุญบั้งไฟ Draft 1.....	38
4.34	การออกแบบป้ายงานบุญบั้งไฟ Final.....	38
4.35	การออกแบบหีวกันของเด็ก.....	39
4.36	การออกแบบจรวดบั้งไฟของพ่อและลูก Draft 1.....	39
4.37	การออกแบบจรวดบั้งไฟของพ่อและลูก Draft 2.....	40
4.38	การออกแบบจรวดบั้งไฟของพ่อและลูก Final.....	40
4.39	Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ “เรื่องบุญบั้งไฟ”.....	41
4.40	Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ “เรื่องบุญบั้งไฟ”.....	42
4.41	Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ “เรื่องบุญบั้งไฟ”.....	43

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้ข้าพเจ้ามีความสนใจในการกำกับศิลป์โดยเฉพาะในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ เป็นการกำกับ Mood and Tone ของ แสง สี ฉากหลัง และการสร้างบรรยากาศทั้งหมด โดยเน้นการกำกับศิลป์ผ่านเรื่องราวของภาพยนตร์แอนิเมชันที่เล่าเรื่องจากจินตนาการของเด็กๆ โสธร ที่อยากสร้างจรวดบังไฟ เพื่อเป็นความหวังใหม่ให้หมู่บ้าน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ข้าพเจ้าจึงถ่ายทอดการกำกับศิลป์โดยศึกษาศิลปะอีสานที่มีเอกลักษณ์แตกต่างจากภูมิภาคอื่น ทั้งเรื่องโทนสีที่มีความสุดโต่งและสนุกสนาน หรืองานศิลปะพื้นถิ่นที่มีแนวคิดอย่างชาวบ้าน ถ่ายทอดออกมาอย่างจริงจัง ข้าพเจ้าจึงนำเอกลักษณ์เหล่านี้มาใช้ในงานออกแบบควบคุมงานศิลป์ ใช้ลายเส้นที่เรียบง่ายและมีความแพนตาซี ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงแก่นเรื่องที่เรากำลังจะสื่อได้โดยง่าย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาศิลปะอีสาน ในการสื่อสารอารมณ์อย่างชัดเจนและจริงใจแบบชาวบ้าน โดยเน้นการใช้สีจากอีสานมาเป็นวิธีสื่อสาร
2. เพื่อกำกับศิลป์แอนิเมชัน 2 มิติ แพนตาซี
3. เพื่อสะท้อนความหมายของแนวคิดที่ผู้กำกับต้องการ ผ่านการออกแบบฉาก ตัวละคร การใช้สีอีสาน และการออกแบบเชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์

ขอบเขตการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ ความยาวประมาณ 3-4 นาที ผ่านรูปแบบระบบดิจิทัล

ในอัตราส่วน 16:9 ความละเอียด 1080p

ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ แนวแพนตาซี โดยเล่าเรื่องด้วยโทนสีอีสานที่ สุดโต่ง และการออกแบบเชิงสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน

ขั้นตอนของการศึกษา

1. ขั้นตอนเตรียมการผลิต

- 1.1 ศึกษาจากบทภาพยนตร์เพื่อนำมาทำแนวคิดกำกับศิลป์
- 1.2 ศึกษารูปแบบศิลปะ ของอีสาน ที่เหมาะสมเพื่อนำมาปรับเข้ากับลายเส้นของตัวเอง
- 1.3 กำหนดทิศทางการออกแบบเพื่อสื่อสารอารมณ์ของภาพ

- 1.4 รวบรวมรายการงานออกแบบจากบทบาท
- 1.5 ออกแบบ ตัวละคร ฉาก และ ของประกอบฉาก
- 1.6 วางแผนงานกำกับศิลป์สำหรับการผลิต

2. ขั้นตอนการผลิต

- 2.1 หาข้อมูลอ้างอิง เพื่อออกแบบตัวละคร ฉาก และกำหนดโทนสีที่จะใช้
- 2.2 ลงสีตัวละครและฉาก และเก็บรายละเอียดของงาน
- 2.3 วางตัวละครและฉากเข้าด้วยกันเพื่อดูภาพรวม
- 2.4 ทดสอบการผลิตเพื่อตรวจเช็คงาน

3. ขั้นตอนหลังการผลิต

- 3.1 จัดองค์ประกอบตัวละครและฉากเพื่อดูงานเป็นอย่างไร และจะแก้ไขอย่างไรต่อไป
- 3.2 นำมาลำดับภาพและตัดต่อ
- 3.3 การลำดับภาพอย่างละเอียด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจใช้สีของภาคอีสาน ศิลปะวัฒนธรรม และการสื่อสารที่จริงใจ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวผ่านงานอีสานออกมาได้
2. เข้าใจวิธีการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
3. สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจการสื่อสารผ่านศิลปะของอีสานได้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจในเทคนิคด้านการออกแบบและกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งใช้ศิลปะพื้นบ้านอีสานที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณีบุญบั้งไฟของจังหวัดยโสธร ข้าพเจ้าได้เห็นถึงความโดดเด่นของเอกลักษณ์งานศิลป์อีสานที่มาจากชาวบ้าน ไม่ใช่ช่างศิลป์หรือช่างหลวงเหมือนภูมิภาคอื่น ๆ ในประเทศไทย งานของอีสานจึงไม่เน้นความสละสลวย แต่จะมีความลวดทอน ใสซื่อ และจริงใจ ข้าพเจ้าจึงเริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. ศึกษาหน้าตาและการแต่งตัวของคนอีสาน
2. ศึกษาสีสันทันของภาคอีสาน การใช้สีในการตกแต่งงานประเพณีของภาคอีสาน
3. ศึกษาสถาปัตยกรรมอีสาน บ้านเรือน , สิม เพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน
4. ศึกษารูปจิตรกรรมภาพสุริยจักรวาลแห่งแรกในวัดบรมนิวาส รัชกาลที่ 4

2.1 ศึกษาหน้าตาและการแต่งตัวของคนอีสาน

2.1.1. หน้าตาของคนอีสาน

ลักษณะหน้าตาของคนอีสาน มักจะมีกรามที่ใหญ่ทำให้ดูว่า หน้าเหลี่ยม มีจมูกที่ไม่ค่อยโด่ง โหนกแก้มมักจะชัด ผิวดำแดง และขาวเหลืองเป็นส่วนใหญ่ รูปร่างสูงใหญ่ ร่างกายกำยำแข็งแรง



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างคนอีสาน ทั้งเรื่องสีผิว และเอกลักษณ์

อ้างอิง <https://hs.kku.ac.th/ichuso/2018/ICHUSO-069.pdf>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 ลักษณะการแต่งกายภาคอีสานในปัจจุบัน

หลังจากที่ข้าพเจ้าได้ไปดูสารคดีบุญบั้งไฟโยธธ จึงได้เห็นบรรยากาศการแต่งตัวที่มีสีสันสดใส บ้างจะมีลักษณะใส่เสื้อการเกษตรกรรม หมวกปีกกว้าง ผูกผ้าขาวม้า เป็นต้น ในปัจจุบัน ภาคอีสาน ยังมีการแต่งกายด้วยชุดม่อฮ่อม และใส่ผ้าซิ่น ซึ่งยังคงความดั้งเดิมไว้อยู่ด้วย (ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 6)



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงถึงสีสันการแต่งกายของคนอีสาน แต่ยังคงการแต่งกายดั้งเดิมผสมผสานเข้าไปด้วย

อ้างอิง <https://culture.chandra.ac.th/images/pdf/64019.pdf>

2.1.3 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน

การแสดงของภาคอีสานเรียกว่า เซิ้ง เป็นการแสดงที่ค่อนข้างเร็ว กระทบกระเญง สนุกสนาน เช่น เซิ้งกระติบข้าว เซิ้งโปงลาง เซิ้งกระหยัง เซิ้งสวิง เซิ้งดิงครกดิงสาก การแต่งกาย ชาย สวมเสื้อม่อฮ่อม นุ่งกางเกงขาก๊วย มีผ้าขาวม้าโพกศีรษะและคาดเอว มือถือตะข่อง หญา นุ่งผ้าซิ่นพื้นบ้านอีสาน ผ้ามัดหมี่มีเชิงยาวคลุมเข่า สวมเสื้อตามลักษณะผู้หญิงชาวภูไท คือสวมเสื้อแขนกระบอกคอปิด ผ่าอก ประดับเหรียญโลหะสีเงิน ปัจจุบันใช้กระดุมพลาสติกสีขาวแทน ขลิบชายเสื้อ คอ ปลายแขน และขลิบผ่าอกตลอดแนวด้วยผ้าสีตัดกัน เช่น สีเขียวขลิบแดง หรือสวมเสื้อกระบอกคอปิด ผ่าอก หมสไบเฉียงทับตัวเสื้อ สวมสร้อยคอโลหะทำด้วยเงิน ใส่กำไลข้อมือและกำไลข้อเท้า ผมเกล้ามวยสูงไว้กลางศีรษะ ทัดดอกไม้ มือถือสวิง



ภาพที่ 2.3 รูปตัวอย่างของชุดนาฏศิลป์อีสาน

อ้างอิง <https://www2.mculture.go.th/>

ข้าพเจ้าจึงนำข้อมูลด้านลักษณะหน้าตาและการแต่งตัวของคนภาคอีสานนี้ นำมาออกแบบเครื่องแต่งกายและลักษณะคาแรคเตอร์ตัวละคร เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประเพณี วัฒนธรรมของภาคอีสาน เนื่องจากครอบครัวในบทบาทยนตร์ เป็นครอบครัวชาวอีสานที่ทำบั้งไฟในจังหวัดยโสธร และมีแม่ที่เป็นนางรำในขบวนแห่บั้งไฟ ข้าพเจ้าจึงนำข้อมูลด้านการแต่งตัวของนางรำในภาคอีสานนี้มาใช้ ออกแบบชุดให้กับคาแรคเตอร์ตัวนี้ รวมถึงคาแรคเตอร์อื่น ๆ ที่ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลการแต่งตัวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

2.2 การใช้สีในการตกแต่งงานประเพณีของภาคอีสาน

2.2.1 ศิลปะพื้นบ้านของภาคอีสาน

ภาคอีสานเป็นภูมิภาคที่อยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือของไทย มีสภาพภูมิประเทศเป็นที่ราบสูง และประสบกับสภาวะแห้งแล้งบ่อยครั้ง ทำให้ผลงานศิลปะในท้องถิ่นนี้ มักจะเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต การดิ้นรนต่อสู้กับภัยแล้ง เช่น การทำภาชนะเครื่องใช้ต่าง ๆ และนอกจากนี้บางพื้นที่ได้รับอิทธิพลศิลปะจากขอม สังเกตได้จากสถาปัตยกรรมที่พบเห็นทั่วไปจึงได้งานที่มีลักษณะพื้นถิ่นเฉพาะมาก สมัยก่อนอีสานใช้สีตามธรรมชาติ แต่ก็ล้วนเป็นสีที่หลุดโทนไม่ได้ไหลตามกันไปเท่าไหร่นักเนื่องด้วยวัฒนธรรมอีสานมีลักษณะที่สนุกสนาน สีจึงจัดจ้านตามกันไป ยิ่งพอยุ่ในยุคที่มีสีกระป๋อง สีทาบ้าน ก็ยิ่งสร้างความสดใต้งในการจัดคู่สีของชาวอีสานมากกว่าเดิม อาทิเช่นการใช้โทนสีเหลืองม่วง ฟ้าเขียว



ภาพที่ 2.4 ภาพประเพณีบุญบั้งไฟของภาคอีสาน จังหวัดยโสธร

อ้างอิง <https://yst-pao.go.th/public/list/data/showdetail/Id/1672/menu/1619>

2.2.3 ศิลปะการตกแต่งลวดลายบั้งไฟอีสาน

ความเชื่อของชาวบ้านเกี่ยวกับโลกมนุษย์และโลกเทวดา ตามตำนานที่กล่าวว่ามีมนุษย์อยู่ใต้ อธิพิลของเทวดา โดยชาวบ้านเรียกกันว่า “พญาแถน” ผู้กำหนดลมฟ้าอากาศ การทำให้พญาแถนโปรดปรานด้วยการรำรำเช่น รำผีฟ้า หรือการ จุดบั้งไฟ เพื่อแสดงความเคารพบูชา จะทำให้พญาแถนพอใจ และประทานความสุข ความอุดมสมบูรณ์ รวมถึงช่วยให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล

ตัวบั้งไฟที่เห็นกันอยู่นั้น จะมีการประดับลวดลายศิลปะไทยอย่างสวยงาม มักเป็นลายกนก อันเป็นลายพื้นฐานในการสลัวยบั้งไฟ โดยช่างจะนิยมใช้สีทองด้านเป็นพื้นและสีเม็ดมะขามเป็นตัวสลัวย เพื่อให้ลายเด่นชัดในการตกแต่งเพื่อความสวยงาม

ลายบั้งไฟ : ใช้ลายศิลปะไทย คือ ลายกนก อันเป็นลายพื้นฐานในการสลัวยบั้งไฟ โดยช่างจะนิยมใช้ กระจกขดงโกทองด้านเป็นพื้นและสีเม็ดมะขามเป็นตัวสลัวยให้ลายเด่นชัดในการตกแต่ง เพื่อเพื่อความสวยงาม

ตัวบั้งไฟ : มีลูกไอ้จะใช้ลายประจำยาม ลายหน้าเทพพนม ลายหน้ากาล ลูกไอ้ใช้ลายประจำยาม ก้ามปูเปลว และลายหน้ากระดาน ฯลฯ

กรวยเชิง : เป็นลวดลายไทยที่เขียนอยู่เชิงยาบที่ประดับพริ้วลงมาจกช่วงตัวบั้งไฟ

ยาบ : เป็นผ้าประดับใต้เลาบั้งไฟ จะสลัวยได้ขึ้นอยู่กบัช่วงบั้งไฟนั้น เช่น ลายก้านขุดลายก้าน

ตัวพระนาง : เป็นรูปลักษณะสื่อถึงผาแดงนางไอ่ หรือตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ พระลักษมณ์ พระราม

กระรอกเผือก : ท้าวพังตี แปลงร่างมาเพื่อให้นางไอ่หลงใหล

ปล้องคาค : ลายรักร้อย ลายลูกพัดใบเทศ ลายลูกพัดขอสร้อย เป็นต้น

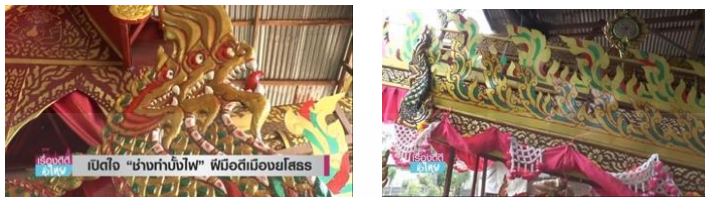
เกริน : เป็นส่วนที่ยื่นออกสองข้างของบุษบก เป็นรูปอรอนเบ็ดลายกนก สำหรับตั้งฉัตรท้ายเกริน ราชรถ ประดับส่วนท้ายของหางบั้งไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บุษบก : เป็นองค์ประกอบไว้บนราชรถ เพื่อสมมติให้เป็นปราสาทนางไอ่

ต่างบั้งไฟ : ลายกระจังปฏิญาณ ลายก้านขด ลายพุ่มข้าวบิณฑ์

ลายประกอบตกแต่งอื่นๆ : ลายกระจังตั้ง กระจังรวน กระจังตาอ้อย ลายน่องสิงห์ บัวรวน กลีบขนุน



ภาพที่ 2.5 รูปลวดลายของบั้งไฟ จากช่างทำบั้งไฟ จังหวัดยโสธร

อ้างอิง <https://www2.m-culture.go.th/yasothon>

2.3 ศึกษาลิมอีสานเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

2.3.1 ลิมอีสาน

ลิมอีสาน หรือ ลิม คือคำเรียกของโบสถ์หรือพระอุโบสถในภาษาวัฒนธรรมไทย-ลาว ถือเป็นหนึ่งในสิ่งก่อสร้างที่มีสถาปัตยกรรมโดดเด่นในวัดวาอารามของภาคอีสาน ซึ่งวัสดุก่อสร้างที่นำมาใช้และการออกแบบตกแต่งต่างๆ ได้สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และคติความเชื่อของชาวไทยอีสานได้เป็นอย่างดี

วัสดุที่ชาวไทยอีสานนำมาก่อสร้างลิม หรือ อุโบสถ ในยุคเก่า ส่วนใหญ่เป็นวัสดุประเภทไม้ซึ่งหาได้ง่ายในธรรมชาติ อาจจะเป็นไม้เนื้อแข็ง ไม้ไผ่ หรือหวายก็ได้ ลิมในภาคอีสานมีขนาดไม่ใหญ่โต เป็นโบสถ์เล็กๆ พอเพียงสำหรับทำสังฆกรรมของพระสงฆ์ สะท้อนให้เห็นว่า ลิมเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์สำหรับใช้ในกิจของสงฆ์เท่านั้น อาทิ พิธีอุปสมบท หรือการกรฐิน ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับกิจของฆราวาส โดยหากฆราวาสจะเข้ามาในเขตวัดเพื่อประกอบพิธีทางศาสนาหรือทำบุญทำกุศลต่างๆ ก็ให้ใช้ลานวัดหรือศาลาวัดที่มีขนาดใหญ่กว่า



ภาพที่ 2.6 ภาพสถาปัตยกรรม ลิมอีสาน จังหวัดขอนแก่น

อ้างอิง <https://cac.kku.ac.th/esanart/architecture.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 จิตรกรรมอีสาน ชูปแต้ม

ภาพจิตรกรรมฝาผนังตามโบสถ์ วิหาร เป็นงานจิตรกรรมที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาหลังทวารวดี ภาพจิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสานหรือที่เรียกว่า “ชูปแต้ม” มีปรากฏอยู่ที่สิม วิหารหอไตร และหอแจก (ศาลาการเปรียญ) ชูปแต้มที่พบกันเป็นส่วนมากทางภาคอีสานมักจะเขียนอยู่บนผนังด้านนอกของสิมหรือโบสถ์ รูปแบบและกรรมวิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์ในชูปแต้มอีสานไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ช่างแต้มมีอิสระเสรีในการแสดงออกอย่างเต็มที่ ช่างแต้มคนเดียวกันหากได้ไปเขียนภาพ ณ สถานที่ที่ต่างกันรูปลักษณะขององค์ประกอบศิลป์รวมทั้งรายละเอียดก็จะแตกต่างกันออกไป ช่างแต้มจะเลือกสรรเรื่องราวจากพุทธประวัติหรือจากวรรณกรรมพื้นบ้านเฉพาะส่วนหรือตอนที่ช่างแต้มประทับใจนำมาพรรณนาด้วย เส้นสี และองค์ประกอบภาพที่ต่อเนื่องกันไป จากภาพหนึ่งเชื่อมต่อกับอีกภาพหนึ่งเพื่อสื่อสารความคิดให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ มองเห็นความงามทางสุนทรียศาสตร์และคุณค่าทางคุณธรรมที่แฝงอยู่ในปฐมธาตุทัศนศิลป์ เนื้อหาของภาพแต่ละตอนจะจบลงในตัวของมันเอง

องค์ประกอบภาพส่วนรวมในชูปแต้มอีสานคล้ายกับการแสดงหนังตะลุง ผืนผนังภายในและภาพภายนอกของสิม คือ จอหนัง ตัวละครที่กำลังแสดงอิริยาบถต่าง ๆ ตามท้องเรื่อง คือตัวหนังตะลุงที่ช่างแต้มนำมาประดับบนผืนผนัง จากตอนหนึ่งเชื่อมต่อกับอีกตอนหนึ่ง ใกล้เคียง ๆ กับเนื้อเรื่อง แต่ละตอนจะมีคำบรรยายภาพด้วยตัวอักษรกำกับไว้ด้วย ช่างแต้มจะใช้เส้นแถบเป็นเส้นแทนการคั่นเนื้อเรื่องแต่ละตอนหรือไม่ก็ปล่อยช่องว่างรอบองค์ประกอบภาพ เพื่อมิให้เกิดความสับสนระหว่างเนื้อหาแต่ละตอน ช่องว่างจะเกิดคุณค่าคล้ายกับที่พักสายตาค้นคว้าการเว้นวรรคของประโยค หรือการขึ้นบรรทัดใหม่ของคอลัมน์ในการเขียนหนังสือ ผืนผนังหรือฉากหลังไม่มีการรองพื้นด้วยสีหนัก จะรองพื้นด้วยสีขาวล้วนหรือขาวนวล ช่างแต้มจะร่างรูปทรงของตัวละครต่าง ๆ ลงบนผืนผนังสีขาวนั้น มีการลงสีตกแต่งเครื่องประดับตัดเส้นลงรายละเอียดในแง่มุมบางส่วนเฉพาะส่วนที่เป็นรูปทรงของตัวละคร จุดเด่นขององค์ประกอบภาพจึงอยู่ที่ตัวละคร บรรยายภาพของภาพก็ดูสว่างสดใส ชูปแต้มลักษณะเช่นนี้พบมากในบริเวณแถบจังหวัดขอนแก่นมหาสารคาม อันเป็นจังหวัดในกลุ่มอีสานกลาง สิมบางหลังช่างแต้มจะระบายสีบาง ๆ มีน้ำหนักร้อน ๆ บริเวณใกล้เคียงกับตัวภาพหรือตัวละคร ทำให้เกิดความเด่นชัดมากขึ้น มีคุณค่าทางสุนทรียภาพ เกิดความรู้สึกนุ่มนวลมากกว่าที่เป็นสีขาวโดด ๆ ดังเช่นงานจิตรกรรมฝาผนังจากวัดพุทธสิมา บ้านฝั่งแดง อำเภอรอดุพนม หรือวัดโพธิ์คำ บ้านน้ำคำ อำเภอรอดุพนม จังหวัดนครพนม



ภาพที่ 2.7 ภาพสุปแต่้มวัดพุทธสีมา

อ้างอิง <http://www.thaistudies.chula.ac.th>

กรรมวิธีการเขียนภาพบนพื้นผนังที่ใช้สีขาวนวลเป็นสีพื้นเช่นนี้เป็นเทคนิค ที่ใช้ในศิลปกรรมสมัยอยุธยา ที่มีชื่อเสียงและมีลักษณะเด่นมากก็คือ ภาพเขียนที่ตำหนักพระพุทโธษาจารย์ วัดพุทธไสยาสรวรย์ อำเภอเมือง จังหวัดอยุธยา ภาพเขียนจากวัดเกาะแก้วสุทธาราม อำเภอเมืองจังหวัดเพชรบุรี และวัดช่องนนทรี เขตยานนาวากรุงเทพมหานครฯ หรือเป็นแนวเดียวกับการเขียนภาพในสมุดข่อย ซึ่งต่างไปจากการเขียนภาพในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ที่มักจะรองพื้นฉากหลังด้วยสีคล้ำเข้มในเบื้องต้นแล้ว จึงเขียนภาพตัวละครซ้อนทับลงไป ทำให้ภาพของตัวละครลอยเด่นออกมาจากฉากหลังเกิดน้ำหนัก (Value) อ่อนแก่ชัดเจน เทคนิคลักษณะนี้เหมาะสมกับอาคารที่มีฝาผนังกว้างขวาง มีหน้าต่างพอให้แสงสว่างเข้ามาได้มากกว่าอาคารขนาดเล็ก ซึ่งแทบจะไม่มีหน้าต่างที่ให้แสงผ่านเข้ามาภายในตัวอาคารได้สะดวก ช่างแต่้มอีสานได้ตระหนักถึงเหตุผลที่ว่าต้องพยายามสร้างบรรยากาศภายในตัวอาคารให้เกิดความสว่างให้มากที่สุด โดยให้พื้นผนังมีสีขาวนวล แล้วเขียนภาพตัวละครซ้อนทับลงไป

สีที่ช่างแต่้มชาวอีสานใช้เป็นสีธรรมชาติ และมีสีเคมี สีธรรมชาติได้แก่ สีคราม จากต้นคราม สีเหลือง จากยางต้นรง สีแดง, สีนํ้าตาลแดง จากดินแดงประสานกับยางบง สีเขียว เป็นสีผสมระหว่าง สีครามและสีเหลือง สีดำ จาก เขม่าไฟนำมาบดปนให้ละเอียดหรือหมักแห้งจากจีน สีเคมี ได้แก่ สีบรรจุของตราสาค์แดง ตัวเชื่อมหรือตัวประสานระหว่างสีกับผนัง ช่างแต่้มจะใช้ยางบงหรือยางมะตูมผสมนํ้า แล้วนำมาผสมกับสีฝุ่นที่บดละเอียดแล้ว บางครั้งก็ใช้ไข่สัตว์ ฟูกัน ใช้รากดอกเกด(ดอกลำเจียก) พูปลาย



ภาพที่ 2.8 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง สูปแต้ม วัดสนวนวาริพัฒนารามและวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น

อ้างอิง <http://www.thaistudies.chula.ac.th>

2.4 ศึกษารูปจิตรกรรมภาพสุริยจักรวาลแห่งแรกในวัดบรมนิวาส รัชกาลที่ 4

2.4.1 ภาพสุริยจักรวาลแห่งแรกใน วัดบรมนิวาส

พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดให้ “ขรัวอินโข่ง” พระสงฆ์ผู้เป็นจิตรกรเอกในสมัยนั้น วาดภาพจิตรกรรมฝาผนังตามแบบอย่างของศิลปะตะวันตก โดยเปลี่ยนแนวการเขียนภาพแบบเล่าเรื่อง มาเป็นการเสนอความคิดเป็นภาพปริศนาธรรม แทนการเขียนพุทธประวัติ ในพระอุโบสถวัดบรมนิวาส ซึ่งเป็นภาพปริศนาธรรมที่มีเนื้อหาและรูปแบบแทบจะเหมือนกันกับวัดบวรนิเวศวิหาร โดยภาพจิตรกรรมฝาผนังในอุโบสถวัดบรมนิวาสแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ผนังระหว่างช่องหน้าต่างและประตู เขียนภาพประเพณีสำคัญของไทย บ้านหน้าต่างและผนังกบเขียนภาพเครื่องบูชาแบบจีน ผนังเหนือช่องหน้าต่างและประตู เขียนภาพปริศนาธรรม ขรัวอินโข่งใช้การเขียนภาพแบบตะวันตก ที่มีระยะใกล้-ไกล ตามหลักทัศนียวิทยา(perspective) และเขียนภาพให้มีแสงและเงา เป็นภาพเหมือนจริง ภาพปริศนาธรรมทั้งหมดเขียนตามแบบอย่างของศิลปะตะวันตก และอาคารบ้านเรือน ผู้คนที่ปรากฏในภาพ ล้วนเป็นชาวตะวันตกทั้งสิ้นแต่สิ่งหนึ่งที่จิตรกรรมฝาผนังสีฝุ่นวัดบรมนิวาส แตกต่างจากวัดบวรนิเวศวิหารก็คือ ภาพเขียนจักรวาลวิทยาแบบวิทยาศาสตร์ โดยมีภาพดวงดาวทั้งหมด 8 ดวง ครอบคลุมดาราศาสตร์ตะวันตกสมัยนั้น ได้แก่ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ดาวอังคาร ดาวพุธ ดาวพฤหัสบดี ดาวศุกร์ ดาวเสาร์ และดาวยูเรนัส โดยปรากฏภาพดวงอาทิตย์ด้านหลังพระประธาน เป็นศูนย์กลางระบบสุริยจักรวาล แทนเขาพระสุเมรุตามคติจักรวาลแบบไตรภูมิที่เป็นองค์ประกอบจักรวาลวิทยาของคนไทยมาอย่างยาวนาน และพระพุทธศาสนาของไทยก็อิงกับเรื่องไตรภูมิมาตลอด ดังปรากฏในงานศิลปกรรม สถาปัตยกรรมจิตรกรรม ตามพระอารามต่างๆมากมาย แสดงให้เห็นถึงความคิดที่ว่า “โลก” เป็น “ศูนย์กลาง” ของจักรวาล ซึ่งมีรากฐานจากอินเดีย มาสู่แนวคิดแบบวิทยาศาสตร์ที่มี “ดวงอาทิตย์” เป็น "ศูนย์กลาง" ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบวิทยาศาสตร์ของตะวันตก ทั้งนี้เพราะพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระปรีชาสามารถ ในทางดาราศาสตร์สมัยใหม่ จึงทรงนำมาถ่ายทอดให้กับชาวอินโดจีน กล่าวได้ว่า จิตรกรรมฝาผนังที่วัดบรมนิวาส เป็นหลักฐานสำคัญที่มีการจำลองระบบสุริยจักรวาลตามแบบวิทยาศาสตร์มาไว้ในประเทศไทยเป็นแห่งแรก แม้ว่าจะปรากฏดาวเคราะห์ไม่ครบทุกดวงก็ตาม



ภาพที่ 2.9 ภาพสุริยจักรวาลแห่งแรกใน วัดบรมนิวาส

อ้างอิง <https://mgronline.com/dhamma/photo-gallery/>

ข้าพเจ้าได้ใช้การศึกษาข้อมูลนี้นำมาออกแบบ แสง สี ฉาก และคาแรคเตอร์ภายในเรื่อง รวมถึง การดัดแปลงต่างๆ ของบั้งไฟนั้น ออกมาใช้เป็นองค์ประกอบศิลป์ภายในฉาก การนำเอาสีในวัฒนธรรม ของชาวอีสานมาใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสนุกสนานของชาวอีสานที่นำเอาสีที่ไม่มีอยู่ในธรรมชาตินั้นมา ใช้ประกอบประเพณีบุญบั้งไฟ สิมอีสานที่ข้าพเจ้านำความเชื่อของงานจิตรกรรมนำมาออกแบบลวดลาย และรูปทรงของวงพญาแถนในฉากที่พระเอกและเพื่อนั้นขี่บั้งไฟที่ร่วมกันสร้างขึ้นไปเจอกับพญาแถนบน อวกาศ ซึ่งภายในฉากนี้การขึ้นไปเจอวงพญาแถนและพญาแถนนั้น ข้าพเจ้าได้หยิบยืมแรงบันดาลใจนี้มา จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพสุริยจักรวาล วัดบรมนิวาส ในสมัยรัชกาลที่ 4 ที่บนอวกาศนั้น มีเทวดาและมีดาวต่าง ๆ ตามที่วิทยาศาสตร์ว่าไว้ในสมัยนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1. แนวความคิด (Theme)

ความเชื่อมั่นและความหวัง เป็นพลังที่ยิ่งใหญ่

3.2. ประโยคขาย (Log line)

เด็กชายจากอีสานที่มีความฝันอยากสร้างจรวด ได้เจอปัญหาฝนตกน้อยที่ยโสธรแม้จะถวายเป็นบุญให้พญาแถนทุกปี เขาจึงสร้าง “จรวดบังไฟ” ให้พญาแถนเพื่อเป็นความหวังใหม่ให้อีสานได้น้ำฝนจนได้

3.3. เรื่องย่อ (Synopsis)

เรื่องราวเกิดขึ้นที่หมู่บ้านกุลาร้องไห้อันแสนแห้งแล้ง เด็กชายที่เต็มไปด้วยความฝันรวมถึงคนทั้งหมู่บ้านพยายามหาวิธีที่จะส่งจรวดบังไฟขึ้นไปหาพญาแถน แต่ไม่ว่าจะสร้างก็ลำค้ำยังพุ่งขึ้นไปไม่สำเร็จเสียที แม้แต่ลำล่าสุดที่พ่อของเขาพยายามสร้างขึ้นมาก็ไฟลุกไหม้หล่นลงมาสมานกับพื้นดิน เด็กชายจึงคิดหาวิธีโดยการสร้าง “จรวดบังไฟ” ขึ้นมาเพื่อขับขึ้นไปตามหาพญาแถน ทว่าก็ได้เกิดอาเพศขึ้นในหมู่บ้าน ลมพายุโหมกระหน่ำ ฟ้าผ่าลงกลางลานจุดบังไฟ เด็กชายจึงตัดสินใจขับจรวดที่สร้างเสร็จขึ้นไปหาพญาแถนทันที เขาขับฝ่าฟันอุกกาบาตที่รวมร่างกลายเป็นพญานาคสีดำและพยายามกลืนเด็กชายเข้าไป ทันใดนั้น ทั้งพ่อและแม่ รวมถึงชาวบ้านทั้งหมู่บ้านก็พร้อมใจกันขับบังไฟลอยขึ้นมาบนฟ้า สองพ่อลูกร่วมกันสร้างจรวดบังไฟให้พญาแถนลำใหม่ ก่อนที่จะส่งให้พญาแถนจนสร้างความประทับใจให้ท่านได้สำเร็จ ท่านจึงปล่อยฝนลงมาให้หมู่บ้านกุลาร้องไห้มีฝนเสียที

3.4. เนื้อเรื่อง (Treatment)

Sequence A (Intro)

ณ หมู่บ้านกุลาร้องไห้อันแสนแห้งแล้ง ระหว่างที่เด็กชายคนหนึ่งกำลังเล่นจรวดของตนอยู่ พ่อกับแม่ก็ได้เชิญชาวบ้านในหมู่บ้านเพื่อเริ่มประชุมโครงการ “ส่งบังไฟแลกฝนพญาแถน” ก่อนจะสรุปผลของบังไฟแต่ละลำที่ยังพุ่งไปไม่ถึงพญาแถนเสียที เป็นเหตุให้ท่านไม่ปล่อยฝนลงมา ชาวบ้านเริ่มแสดงท่าทีหมดหวัง แต่ในปีนี้ผู้ใหญ่บ้าน (พ่อของเด็กชาย) ได้สร้างไอพ่นติดลำบังไฟเพื่อที่จะได้แล่นไกลขึ้น และอาจมีหวังว่าจะได้ฝนจากท่านในปีนี้ได้ ชาวบ้านทำการจุดบังไฟลำ

ล่าสุดก่อนที่มันจะพุ่งขึ้นฟ้าไปด้วยความเร็วตัดหน้าเด็กชายที่กำลังวิ่งเล่นกับจรวดอยู่ พ่อของเขาใช้กล้องส่องบั้งไฟอย่างมีความหวัง ก่อนที่จะเปลี่ยนสีหน้าทันทีที่ตัวบั้งไฟเริ่มลุกไหม้จากไอพ่นที่เขาสร้าง และตกลงมากระทบดินแตกกระจาย ชาวบ้านหมดหวังอีกครั้งเมื่อมองบั้งไฟที่ไหม้จนกลายเป็นสีดำ

Sequence B (Action)

เด็กชายมองหน้าของพ่อที่ดูหมดแรง เขาจึงเดินไปดูไอพ่นที่พ่อสร้างขึ้น และใช้ความคิด สิ่งประดิษฐ์ของพ่อได้จุดประกายอะไรบางอย่างแก่เขา เด็กชายมองจรวดในมืออีกที พลังจินตนาการว่าถ้ามันกลายเป็น “จรวดบั้งไฟ” พุ่งทยานทะลุเมฆไปจนถึงวังของพญานาค คงเป็นผลสำเร็จในโครงการส่งไฟแลงฝนของพ่อกับแม่ และช่วยหมู่บ้านให้พ้นภัยแล้งได้ จนเมื่อถึงวันบุญบั้งไฟ พ่อของเขาได้เห็นซากรถของตัวเองที่ถูกแฉะออกมา ก่อนจะมีกระดาษคำเขียนกำกับไว้ว่าจะใช้เหล็กจากรถเพื่อไปทำอะไรบางอย่าง ท่ามกลางเสียงฮือฮาที่ลานกว้าง เด็กชายได้สร้าง “จรวดบั้งไฟ” ขึ้นมาให้คนในหมู่บ้านได้เชยชม ไม่ทันไรอากาศก็เกิดอาเพศ เมฆล่อมปิดท้องฟ้าไม่ให้ฝนตกเพราะไม่มีอะไรถวายพญานาค คนในหมู่บ้านตื่นตระหนก แม่ของเขาเป็นลม และพ่อที่ยืนอิงกับการกระทำของลูกชาย แต่เด็กชายไม่ยอมแพ้ เขานำความกล้าทั้งหมดที่มี ขึ้นจรวดที่ตัวเองสร้างและทยานขึ้นฟ้าจนถึงอวกาศ เขาขับยานฝ่าความมืดและอุกกาบาต ก่อนที่อุกกาบาตเหล่านั้นจะรวมร่างเป็นพญานาคตัวสีดำสนิท เสียงโห่ร้องจากหมู่บ้านดังขึ้น พ่อแม่และชาวบ้านต่างพร้อมใจกันชี่บั้งไฟ พุ่งทยานขึ้นไปบนฟ้า และรวมร่างเป็นพญานาคที่เป็นสายน้ำใส พุ่งชนพญานาคสีดำและปัดเป่าความมืดมิด เด็กชายมองไปรอบๆ เขาเห็นครอบครัวของเขาชี่บั้งไฟลอยขึ้นมาเพื่อช่วยเหลือและส่งเขาไปให้ถึงวังพญานาค ทั้งรถแห่บั้งไฟ นักร้องหมอลำ แม่ที่เหาะมาพร้อมเทวดา และพ่อที่ชี่พญานาคขึ้นมา พญานาคใช้พลังจากสายน้ำรวมร่างกับยานที่เขาทำเพื่อกลายเป็นจรวดบั้งไฟ version upgrade ก่อนที่ทั้งหมดจะเดินทางไปถึงวิมารของพญานาค

Sequence C (Resolution)

ในวังอันแสนสงบและเต็มไปด้วยความสง่างาม พญานาคนั่งหลับตาทำสมาธินิ่ง ๆ ก่อนที่จรวดบั้งไฟจะพุ่งทะลุพื้นวังขึ้นมา จรวดลงจอดที่พื้น ก่อนที่สองพ่อลูกจะออกมาจากจรวด ตั้งใจฟังคำพิจารณาจากท่านเทพ ทั้งตัวเด็กชาย ชาวบ้าน รวมถึงแม่กับพ่อก็ต่างลุ้นระทึกกับการแสดงอของพญานาค ความนิ่งเงียบค่อย ๆ ผ่านไป และแทนที่ด้วยสีหน้ายิ้มแย้มดีใจ ท่านถูกใจมากจึงปล่อยฝนจากดาวเสาร์ลงมาเป็นรางวัล ชาวบ้านรับน้ำฝนมาด้วยความดีใจ ทั้งเอามีมือรองรับ ทั้งสีหน้าที่มีความสุข และสองพ่อลูกที่กอดกัน ฝนที่ตกมาในครั้งนี้ ทำให้ดินที่ปลูกอะไรไม่ได้ มีต้นข้าวงอกงามเรียงสวยและสร้างขวัญกำลังใจที่เคยหายไป กลับมาอีกครั้ง

Key visual



ภาพที่ 3.1 Key visual ขึ้นพลอบประโลมจากครอบครัวบนอวกาศ โดย พิชามณูญ์ ภูริรัตน์พร

ฉากที่ 10 การปลอบประโลมจากครอบครัว

ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลของศิลปะอีสานมาใส่ใน key visual ในฉากที่ทุกคนขี่บั้งไฟไปหาพระเอกบนอวกาศ โดยมีการใช้สีอีสาน การใช้คู่สีที่จัดจ้าน สนุกสนานและสุดโต่ง การนำบรรยากาศบุญบั้งไฟบนพื้นโลก ยกขึ้นมาบนอวกาศ ที่มีลักษณะสนุกสนาน นำวัด เจดีย์ รถแห่ และบั้งไฟ การนำแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง สุริยจักรวาลแห่งแรกใน วัดบรมนิวาส มาใช้ในฉากบั้งไฟบนอวกาศ ให้อารมณ์ของภาพมีความกึ่งจิตกรรมฝาผนัง



ภาพที่ 3.2 วังพญาแถนภายนอก โดย พิชามณูญ์ ภูริรัตน์พร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 วังพญาแถนภายใน โดย พิชามณฺฑ์ ภูริรัตนพร

ฉากที่ 11 พามาส่งถึงจุดหมาย

ข้าพเจ้าได้นำสมิ้อีสานในส่วนของจิตรกรรมฝาผนังรูปแต่้มมาใช้ในการออกแบบวังพญาแถน ทั้งตัวอาคาร
ภายนอก และภาพจิตรกรรมฝาผนังภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Screenplay Draft 1

Sc. 1 แผ่นดินแล้งในหมู่บ้านกุลาห้องใต้

ภายนอก / หมู่บ้านมูกว้าง / กลางวัน

เหตุการณ์ : แสดงให้เห็นถึงความร้อนระอุแล้ง ดินที่แตก ก่อนที่บั้งไฟในหมู่บ้านจะทยอยจุดขึ้นฟ้า

Sc. 2 โครงการส่งไฟแลกฝน

ภายนอก / เต้นท์กลางแจ้ง / กลางวัน

เหตุการณ์ : ชาวบ้านเข้าฟังประชุมโครงการไฟแลกฝน เพื่อดูข้อสรุปบนกระดานดำของผลงานที่ผ่านมาว่า ยังไม่มีบั้งไฟลำไหนส่งไปถึงพญาแถนได้เลย บางลำหักครึ่ง บางลำชนข้าวของกระเจาย บางลำระเบิด และ บางลำก็ไฟไหม้ สีหน้าชาวบ้านมีแต่ความหมดหวัง ก่อนที่แม่ของเด็กชายจะอธิบายถึงบั้งไฟลำใหม่ล่าสุด ที่ มีการติดเครื่องไอพ่น และมีความหวังที่จะพุ่งได้ไกลกว่าลำอื่น ๆ ที่ผ่านมา เธอเลื่อนกระดานดำออก เพื่อ แสดงบั้งไฟลำล่าสุดให้ทุกคนได้เห็น

Sc. 3 พุ่งทยานไปพร้อมกัน

ภายนอก / ทางเดินในหมู่บ้าน / กลางวัน

เหตุการณ์ : เด็กชายวิ่งเล่นพร้อมจรวดในมือ ก่อนที่จะมีบั้งไฟพุ่งชนานกับเขาแล้วลอยขึ้นฟ้า พ่อของเขา กำลังส่องดูบั้งไฟลำล่าสุดที่ตัวเองเป็นคนสร้างขึ้นมา

Sc. 4 ไฟไม่ถึงฝืน

ภายนอก / montage / กลางวัน

เหตุการณ์ : บั้งไฟเริ่มลุกไหม้ ก่อนจะค่อย ๆ พุ่งดิ่งลงพื้น

เหตุการณ์ : ชาวบ้านที่กำลังพยายามขุดดินเพื่อทำการเกษตรมองไปที่บั้งไฟที่กำลังดิ่งลงมา

เหตุการณ์ : เด็กชายตัวประกอบนั่งมองบั้งไฟตลະห้อย ส่วนน้องสาวตัวประกอบดิ่งตัวแยกออกมาจากดิน

เหตุการณ์ : เด็กชายตัวประกอบยืนถือขันด้วยสีหน้าเศร้า

Sc. 5 ไฟมอดหายกำลังใจถดถอย

ภายนอก / ลานพื้นดินแตกที่รายล้อมด้วยบ้านคน / กลางวัน

เหตุการณ์ : ชาวบ้านมุ่งดูบั้งไฟที่ใหม่จนเป็นสีดำ พ่อหิบบังไฟที่ประกอบบั้งไฟขึ้นมาดูก่อนที่มันจะสลายปลิวไปกับลม เด็กชายมองสีหน้าผิดหวังของพ่อ ก่อนที่จะเดินไปดูโพนที่ถูกกองอยู่ข้าง ๆ เด็กชายมองบั้งไฟในหมู่บ้าน สลับกับมองจรวดในมือ

Sc. 6 สู่ยุคใหม่

ภายนอก / dream scene

เหตุการณ์ : เด็กชายเกิดความคิดบางอย่างขึ้นมา เขาจินตนาการว่าจรวดในมือกลายเป็นร่างผสมผสานกับบั้งไฟของพ่อ เล่นได้ไกลไปจนถึงวังพญาแถน เมื่อพญาแถนเห็นบั้งไฟ ก็ดีใจ และกดปุ่มที่จะปล่อยฝนลงมา เมื่อนึกได้ดังนั้น จึงไปเขียนสรุปบนกระดานดำของแม่ ว่า “จรวดบั้งไฟ”

Sc. 7 วันบุญบั้งไฟ

ภายนอก / ชุมนิยิตีต้อนรับ

เหตุการณ์ : พ่อของเขาขึ้นหาบุญแจรด ก่อนที่จะต้องตกตะลึงที่รถของเขาถูกแวงงะซากออกมาไม่มีชิ้นดี มีข้อความจากลูกชายพร้อมกับแผนการออกแบบจรวดไว้ว่า พ่อ “ขอยืมเหล็กในรถหน่อย”

Sc. 8 อาเพศ

ภายนอก / ลานกลางแจ้งของหมู่บ้าน / กลางวัน

เหตุการณ์ : คุณลุงในหมู่บ้านปั่นบันไดขึ้นมาดูความวุ่นวายกลางลาน เกิดความซุลงขึ้นในหมู่บ้าน และคนทั้งหมู่บ้านก็กำลังมุงดู “จรวดบั้งไฟ” ที่เด็กชายสร้างขึ้น เขายืนมองด้วยความภูมิใจติดกับสีหน้าที่เป็นกังวลของคนอื่น ๆ ทันใดนั้นทั้งหมู่บ้านก็อากาศวิปริตและเกิดอาเพศ ถูกล้อมปิดด้วยก้อนเมฆดำบนบไม่ยอมปล่อยฝนลงมา ชาวบ้านต่างตื่นตูม พ่อมองไปบนฟ้า ก่อนจะตกใจที่ลูกชายปีนขึ้นไปบนจรวด และตัดสินใจขับขึ้นไปบนฟ้า เพื่อตามหาพญาแถนทันที

Sc. 9 อุปสรรคฟุ้งชน

ภายนอก / บนอวกาศ

เหตุการณ์ : เด็กชายขับจรวดบังคับไฟขึ้นไปบนอวกาศได้สำเร็จ มีเทวดาล้อมรอบตัวเขา พยายามบอกกลาง บางอย่างแต่เด็กชายก็ไม่สนใจ ก่อนจะเจออุกกาบาตฟุ้งชนจรวดของเขา เด็กชายพยายามหลบหลีก แต่ สุดท้ายอุกกาบาตก็รวมร่างเป็นพญานาคสีดำ จ้องมองที่จรวดของเขา

Sc. 10 เตรียมส่งไฟขึ้นฟ้า

ภายนอก / ลานหมู่บ้าน / กลางวัน

เหตุการณ์ : พ่อของเขาให้ร้องอวยชัยรวมถึงชาวบ้านทุกคนกำลังเตรียมที่จะขี่บังคับไฟขึ้นไปช่วยเด็กชาย

Sc. 11 การปลอมประโลมจากครอบครัว

ภายใน , ภายนอก / บนอวกาศ / (เปลี่ยนสภาพกลายเป็นบรรยากาศสนุกสนาน)

เหตุการณ์ บั้งไฟที่ฟุ้งขึ้นมารวมร่างกันกลายเป็นสายน้ำ และสายน้ำก็กลายร่างเป็นพญานาคเข้าฟุ้งชน พญานาคสีดำจนแตกกระจาย เขาเห็นครอบครัวรวมถึงคนในหมู่บ้านขี่บังคับไฟขึ้นมาช่วยเหลือเขา เทศกาล บุญบั้งไฟสวดใส่สนุกสนานช่วยปิดปากก่อนอุกกาบาตมีมิติให้พ้นทาง มีทั้งนางรำขบวนแม่ของแม่ ขบวน นักดนตรี รถขบวนแม่ และพ่อที่ขี่พญานาคขึ้นมา ก่อนที่พญานาคจะรวมร่างกับจรวดบังคับไฟที่เด็กชาย สร้างขึ้น เพื่อเป็นบั้งไฟรุ่นใหม่สำหรับถวายพญาแถน

Sc. 12 พามาส่งถึงจุดหมาย

ภายนอก , ภายใน / วังพญาแถน

เหตุการณ์ วังพญาแถนที่ดูเย็นสงบ ท่านเทพกำลังนั่งหลับตาทำสมาธิอยู่ ทันใดนั้นจรวดบังคับไฟก็ฟุ้งทะลุพื้น ขึ้นมา ประตูลูกเปิดออกเผยให้เห็นสองพ่อลูกยืนประชันหน้ากับเทพองค์ใหญ่ด้วยความประหม่า ทั้งสอง นำเสนอจรวดบังคับไฟที่ช่วยกันสร้างขึ้นมาถวายแก่พญาแถน ท่านนั่งสงบจนเดาไม่ถูกว่าจะรู้สึกอย่างไรกับ ของที่จะนำมาให้ ชาวบ้านด้านนอกวังยืนลุ้น ก่อนที่ท่านจะค่อย ๆ ยิ้มออกมา พญาแถนถูกใจมาก จึง ปล่อน้ำฝนจากดาวเสาร์ให้ตกลงสู่โลก พ่อและลูกจึงกอดกันด้วยความดีใจ ฝนได้ตกลงไปถึงพื้นดิน หมู่บ้านเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์

4.1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น

โดยวางแผนการดังนี้

4.1.1.1 แนวคิด (Theme)

4.1.1.2 โครงเรื่อง (Plot)

4.1.1.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

4.1.1.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

4.1.1.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

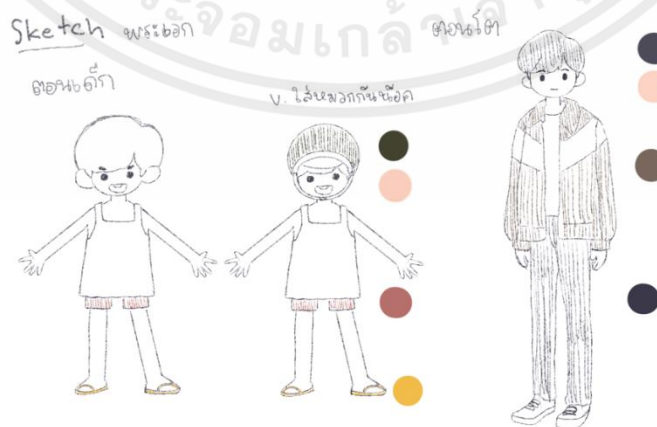
4.1.2 ค้นคว้าข้อมูลศิลปะเฉพาะถิ่นของภาคอีสานเพื่อนำมาปรับใช้กับภาพยนตร์

โดยมีการศึกษา “ลิมอีสาน” ซึ่งเป็นศิลปะเฉพาะถิ่นของภาคอีสาน จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ประกอบข้อมูลในการออกแบบ ฉาก ตัวละคร และ โทนสีภายในเรื่อง

4.1.3 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

4.1.3.1 ลูก (ตอนโต/ตอนเด็ก)

เนื่องด้วยตัวละครนี้มีความอยากรู้อยากเห็นและสงสัยใคร่รู้เรื่องราวของพญาแถน ด้วยเหตุนี้ตัวละครนี้จึงมีลักษณะนิสัยเป็นนักประดิษฐ์ มีความมุ่งมั่น ลักษณะการแต่งตัวของตัวละครจึงมีความธรรมดาทั่วไป เหมือนเด็กคนอื่น ๆ แต่มีเอกลักษณ์เฉพาะคือใส่หมวกกันน็อคไว้ตลอดเวลา มีใบหน้าค่อนข้างเหลี่ยม ผิวสีแทนแบบเด็กวิ่งเล่นกลางแจ้ง



ภาพที่ 4.1 การออกแบบตัวละครลูก (วัยเด็ก/วัยโต) Draft ที่ 1 โดย พิชามณัฐ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 การออกแบบตัวละครลูก (Final) โดย พิชามญญ์ ภูริรัตนพร

4.1.3.2 แม่

ตัวละครนี้มีบทบาทเป็นนางรำภายในเรื่อง ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบตัวละครนี้ให้มีรูปร่างอวบ เนื่องจากในต่างจังหวัดการมาเป็นนางรำนั้นไม่จำเป็นต้องมีรูปร่างที่เพอร์เฟค ใคร ๆ ก็สามารถเป็นได้ และเพื่อให้รูปร่างเหมาะสมกับช่วงวัยที่มีอายุของคนเป็นแม่ เครื่องแต่งกายข้าพเจ้าได้ออกแบบมาจากชุดนางรำพื้นบ้านที่ใส่รำในขบวนแห่บั้งไฟของจังหวัดยโสธร โดยให้มีสีสันที่สดใสเข้ากับวัฒนธรรมแห่บั้งไฟที่มีสีสันที่สดใสและหลากหลาย



ภาพที่ 4.3 การออกแบบตัวละครแม่ Draft 1 โดย พิชามญญ์ ภูริรัตนพร



ภาพที่ 4.4 การออกแบบตัวละครแม่ (Final) โดย พิชามณัฐ ภูริรัตนพร

4.1.3.3 พ่อ

ตัวละครพ่อ ข้าพเจ้าได้ออกแบบให้มีความเคร่งขรึม มีความเป็นผู้นำ เพราะพ่ออยู่ในเรื่องเป็นทั้งผู้นำหมู่บ้านและคนทำบั้งไฟ หัวหน้าครอบครัวที่ไม่เข้าใจในตัวลูกว่าทำไมไม่ทำตามขนบธรรมเนียมที่สืบต่อกันมาของบ้าน เครื่องแต่งกายข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบมาจากเสื้อผ้าฮ่อมของภาคอีสาน แต่ปรับสีให้มีความเข้มมากขึ้น ให้เหมาะกับนิสัยที่เป็นคนเคร่งของพ่อ รูปร่างลักษณะมีความน่าเกรงขาม ตัวสูงใหญ่ กายำ



ภาพที่ 4.5 การออกแบบตัวละครพ่อ Draft ที่ 1

โดย พิชามณัฐ ภูริรัตนพร

ภาพที่ 4.6 การออกแบบตัวละครพ่อ (Final)

โดย พิชามณัฐ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3.4 พญาแถน

พญาแถน เป็นเทวดาทางเรื่องฟ้า ฝน ของภาคอีสาน ซึ่งตัวข้าพเจ้าได้นำลักษณะร่างกายของเทวดาที่มีความผอมเพรียว จริตอ่อนช้อยแสดงออกมาทางท่าทาง มีความสำรวม สุขุม ในเรื่องเครื่องแต่งกายได้นำชุดของเทวดาพญาแถน มาออกแบบพัฒนาให้มีความอวกาศ อาทิเช่น สร้อยสังวาลที่ถูกลดทอนลายกนกให้เป็นทรงกลม และใส่หมวกกระจกในสบนหัว ส่วนหน้าตาของพญาแถนข้าพเจ้าได้อ้างอิงมาจากหน้าตาของพระในรูปแบบของสิมอีสานเพื่อให้สอดคล้องกับตัววังของพญาแถนที่ข้าพเจ้าได้ออกแบบมาจากสิมอีสานเช่นกัน



ภาพที่ 4.7 การออกแบบตัวละครพญาแถน Draft ที่ 1 โดย พิชามณัฐ ภูริรัตนพร



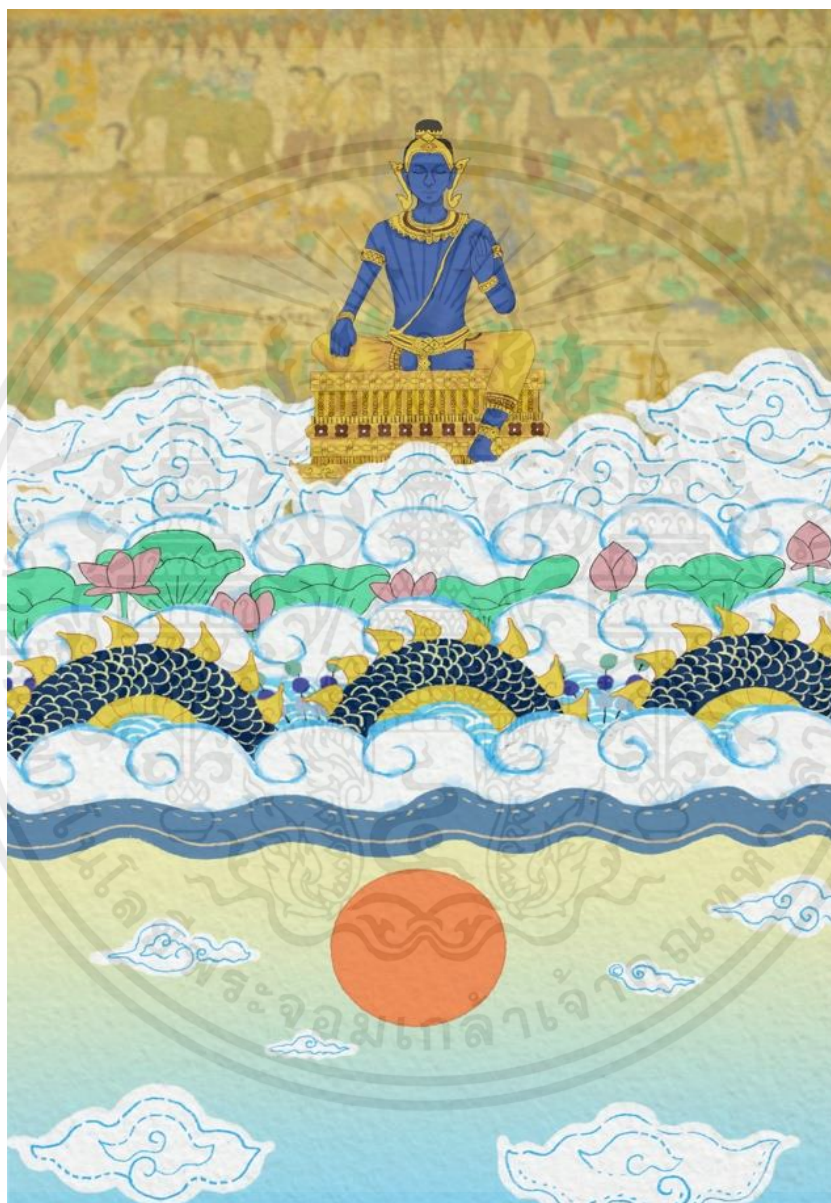
ภาพที่ 4.8 การออกแบบตัวละครพญาแถน Final โดย พิชามณัฐ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 ขั้นตอนการออกแบบฉากหลัง

4.1.4.1 ฉาก Master shot จิตรกรรมฝาผนังพญาแถน

ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจการออกแบบมาจากรูปแบบจิตรกรรมฝาผนังภายในวัด การใช้โทนสีที่ศึกษา มาจากสีอีสาน มีการใส่ Texture ชรุขระลงไปเพื่อให้มีความคล้ายกับฝาผนังวัด



ภาพที่ 4.10 จิตรกรรมฝาผนังพญาแถน โดย พิชามณญ์ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4.2 ฉากเปิดหมู่บ้าน

ฉากเปิดด้วยหมู่บ้านเพื่อให้เห็นภาพรวมหมู่บ้านทั้งหมด ให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของคนในหมู่บ้านนี้ โดยได้มีการ ออกแบบฉากเพิ่มเติมในตอนต้นเรื่องเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากขึ้น



ภาพที่ 4.11 การออกแบบฉากเปิดหมู่บ้าน โดย พิชามณญ์ ภูริรัตน์พร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 การออกแบบฉากเพิ่มเติมในตอนต้นเรื่อง โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร

4.1.4.3 ฉากลานปล่อยบั้งไฟของหมู่บ้าน

ในฉากนี้ข้าพเจ้าและทีมงานตั้งใจทำให้มีบรรยากาศที่รู้สึกแห้งแล้ง เพื่อให้สอดคล้องกับการทำบั้งไฟขึ้นไปเพื่อขอฝนจากพญาแถน ในไฟนอลกราฟได้ทำให้มีความสมจริงในด้านของมุมมองมากขึ้น



ภาพที่ 4.13 ลานปล่อยบั้งไฟของหมู่บ้าน Draft 1 โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 ลานปล่อยบั้งไฟของหมู่บ้าน Final โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4.4 ฉากหมู่บ้านอาเพศ

หมู่บ้านนี้เป็นหมู่บ้านในภาคอีสาน ซึ่งในปัจจุบันนี้บ้านในภาคอีสานนั้นยังมีบ้านที่เป็นเรือนไม้ยกสูง อยู่ในหลาย ๆ พื้นที่ เป็นที่ราบสูง บางเป็นบ้านไม้ผสมปูน หรือบ้านปูน ในฉากนี้ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบให้มีทั้งบ้านไม้และปูนผสมกันไปในแต่ละหลัง การใช้สีโทนแดงอมม่วงเพื่อให้บรรยากาศดูผิดปกติ ท้องฟ้าที่มีเมฆครึ้มฟ้าครึ้มฝน การเน้นให้เห็นลานปล่อยบั้งไฟ ที่เป็นประเพณีสำคัญของหมู่บ้านให้เห็นว่าเกิดความผิดปกติขึ้น



ภาพที่ 4.15 หมู่บ้านอาเพศ Draft 1 โดย พิชามณัฐ ภูริรัตนพร



ภาพที่ 4.16 หมู่บ้านอาเพศ Final โดย พิชามณัฐ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4.5 ฉากอวกาศ การปลอบประโลมจากครอบครัว

ในฉากที่ทุกคนขึ้นบั้งไฟไปหาพระเอกบนอวกาศ โดยการใช้คู่สีที่จัดจ้าน สนุกสนานและสุดโต่ง การนำ วัด เจตีย์ รถแห่ บั้งไฟ องค์กรประกอบต่าง ๆ มาเป็นส่วนประกอบในฉากนี้เพื่อสื่อให้เห็นว่าครอบครัวของพระเอกนั้นเป็นแรงผลักดันและกำลังใจให้พระเอกทำตามความฝันของตน การไขข้อข้องใจกันระหว่าง พ่อ ลูก การรวมกันระหว่างสิ่งใหม่และความดั้งเดิมของประเพณีบุญบั้งไฟ เป็นจรวดบั้งไฟที่พระเอกในวัยเด็กนั้นคิดแปลงขึ้นมา

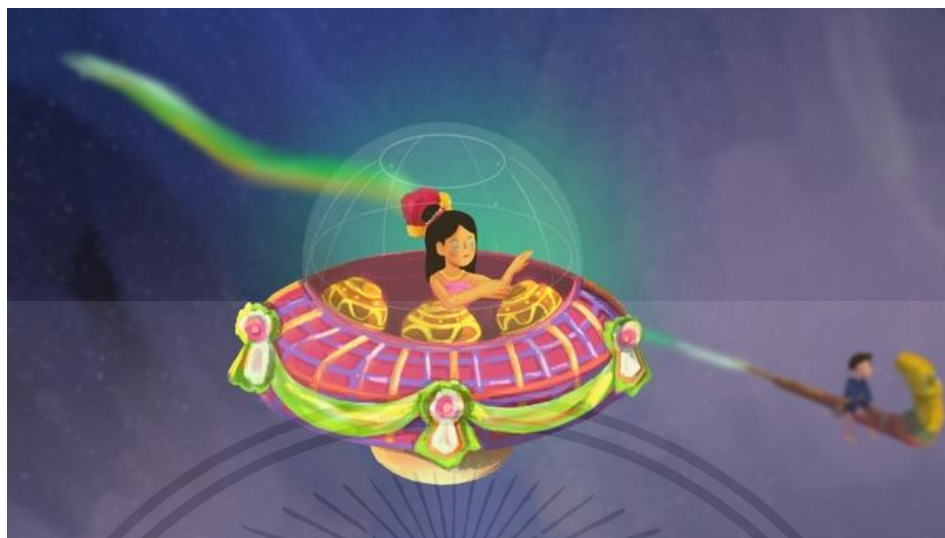


ฉากอวกาศที่มีการนำเอาภาพเทวดาภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก ภาพสุริยจักรวาล ร.4



ฉากอวกาศที่มีองค์ประกอบแสดงให้เห็นว่ามีชาวบ้านและบั้งไฟต่าง ๆ จากหมู่บ้านขึ้นมาบนอวกาศด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 ฉากอวกาศ การปลอบประโลมจากครอบครัว โดย พิษามณูญ์ ภูริรัตน์พร

4.1.4.6 ฉากวังพญาแถนภายนอกบนอวกาศ

ข้าพเจ้าได้ออกแบบตัววังให้มีทั้งความดั้งเดิมและมีความสมัยใหม่ร่วมกัน มีความไฮเทคและอวกาศ ผสมผสานกับความเป็นไทยอีสาน ฉากนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังภาพสุริยจักรวาล แห่งแรกใน วัดบรมนิวาส ในรัชกาลที่ 4 ที่มีเทวดาและดาวในระบบสุริยะ และยังคงมีความเป็นลิมอีสาน อยู่

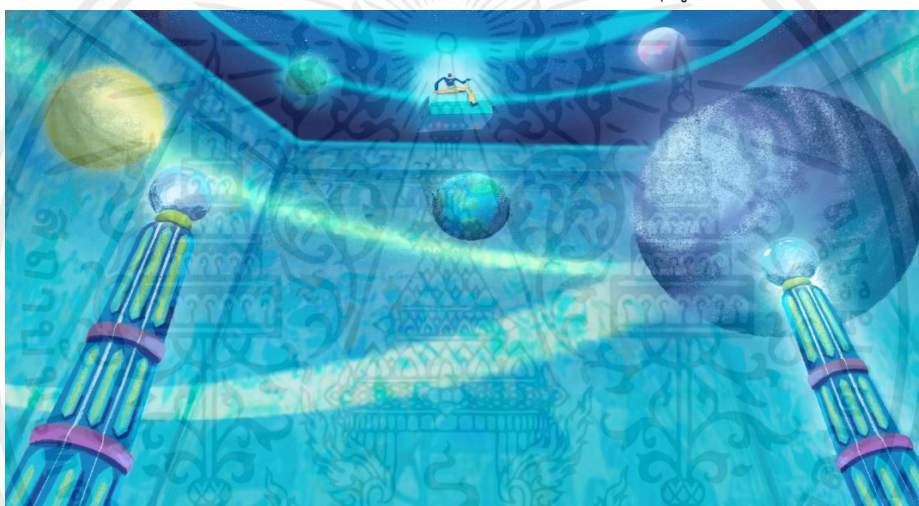


ภาพที่ 4.18 วังพญาแถนภายนอก Draft 1 โดย พิษามณูญ์ ภูริรัตน์พร

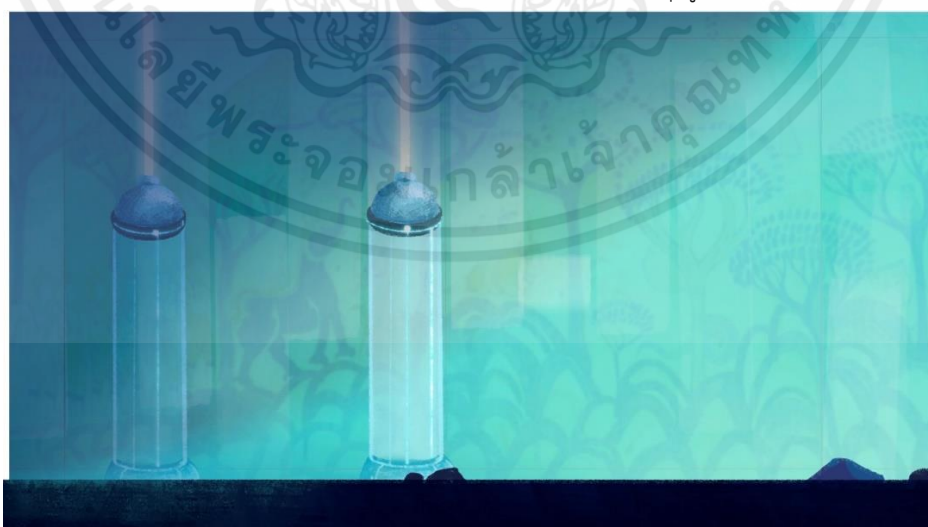
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.21 วังพญาแถนภายใน โดย พิชามณญ์ ภูริรัตนพร

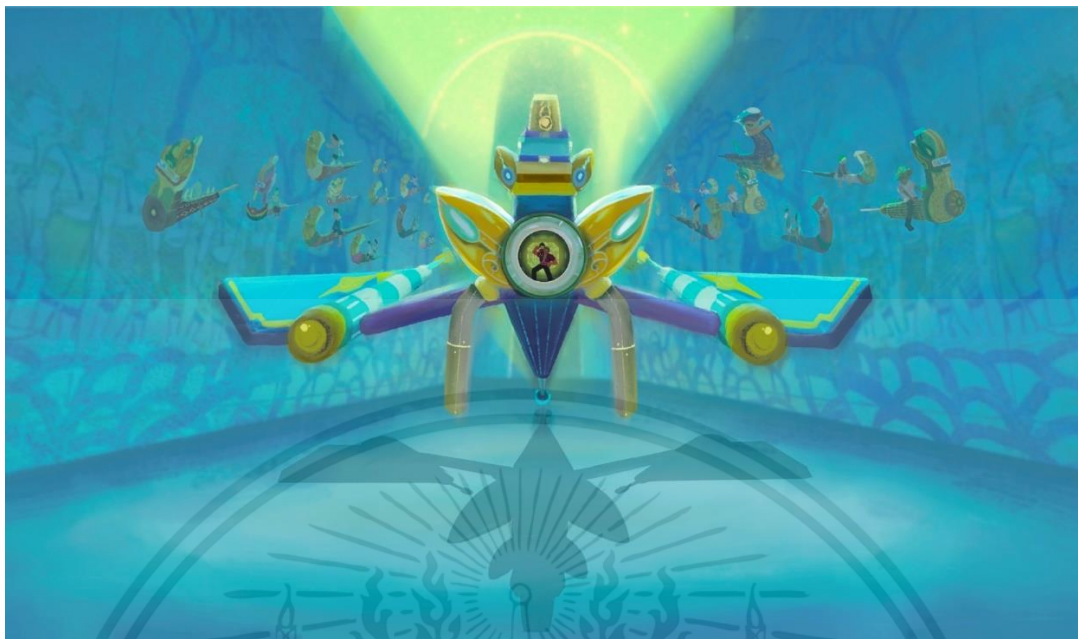


ภาพที่ 4.22 วังพญาแถนภายใน โดย พิชามณญ์ ภูริรัตนพร

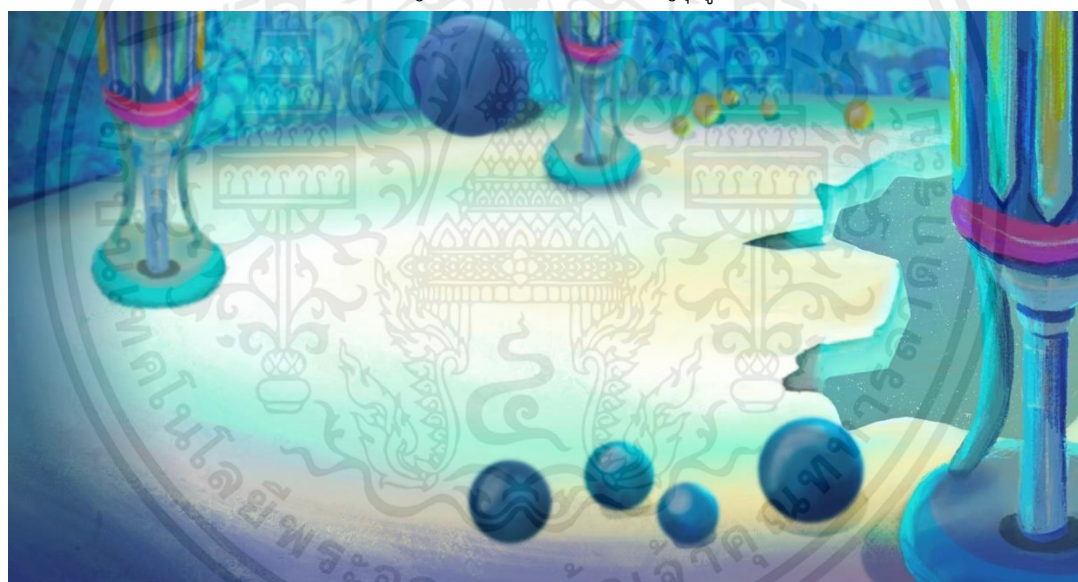


ภาพที่ 4.23 วังพญาแถนภายใน โดย พิชามณญ์ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.24 วังพญาแถนภายใน โดย พิชามณูญ์ ภูริรัตนพร



ภาพที่ 4.25 วังพญาแถนภายใน โดย พิชามณูญ์ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4.8 ฉากจินตนาการที่จรวดขึ้นไปบนอวกาศของเด็ก

ข้าพเจ้าตีความฉากนี้ด้วยความรู้สึกไม่มั่นใจและความอยากทำให้ครอบครัวเห็นว่าตนสามารถทำได้จริง ๆ เป็นความรู้สึกที่ตักกันภายในจิตใจ และอุปสรรคต่าง ๆ ที่ถาโถมเข้ามา ผ่านการโดนอุกาบาตรโจมตีบนอวกาศ



ภาพที่ 4.26 ฉากจินตนาการที่จรวดขึ้นไปบนอวกาศของเด็ก โดย พิชามณูญ์ ภูริรัตน์พร



ภาพที่ 4.27 ฉากจินตนาการที่จรวดขึ้นไปบนอวกาศของเด็ก โดย พิชามณูญ์ ภูริรัตน์พร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

4.1.5.1 จรวดบั้งไฟประดิษฐ์ของพระเอกวัยเด็ก

ข้าพเจ้าและทีมงานได้ออกแบบให้จรวดลำนี้ตัดแปลงมาจากบั้งไฟดั้งเดิม ผสมจินตนาการแบบเด็กเข้าไป อาทิเช่น มีการต่อเติมออกมาให้มีคันบังคับสำหรับขับแบบจรวด ทำทางขึ้นสำหรับปืนไปขับบั้งไฟ เติมปีก ทางเสือ เป็นต้น



ภาพที่ 4.28 จรวดบั้งไฟประดิษฐ์ของเด็ก Draft 1 โดย พิชามญณ์ ภูริรัตนพร



ภาพที่ 4.29 จรวดบั้งไฟประดิษฐ์ของเด็ก Final โดย พิชามญณ์ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5.2 จรวดถวายพญาแถน

ข้าพเจ้าได้ออกแบบให้มีความสมจริงมากขึ้น มีขนาดใหญ่มากขึ้นให้คนจับได้ คล้ายเครื่องบินลำเล็ก



ภาพที่ 4.30 การออกแบบจรวดบังไฟถวายพญาแถน โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร

ภาพที่ 4.31 การออกแบบจรวดบังไฟถวายพญาแถน โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5.3 สิ่งของต่าง ๆ ในฉากอวกาศ

องค์ประกอบ ต่าง ๆ นี้ ข้าพเจ้าและทีมงานตั้งใจนำสิ่งของที่มีในงานบุญบั้งไฟขึ้นมาเป็นส่วนประกอบ ในฉากนี้ ตั้งใจออกแบบให้มีความ ดั้งเดิมผสมความใหม่เข้าด้วยกัน อาทิเช่น เจตีย์บนดาวดวงน้อย รถแห่บั้งไฟ ยานอวกาศที่มีนางรำข้างใน คนขี่บั้งไฟ บั้งไฟลำเล็ก เป็นต้น



ภาพที่ 4.32 การออกแบบสิ่งของต่าง ๆ ในฉากอวกาศ โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5.3 ป้ายงานบุญบั้งไฟ

ป้ายงานบุญบั้งไฟ ชาวเผ่าออกแบบให้มีความสมจริงมากที่สุด ชาวเผ่าได้ไปศึกษาในเรื่องของการใช้ตัวหนังสือ สี การจัดวางป้ายมาจากของจริง และนำมาออกแบบเพื่อใช้ในงาน



ภาพที่ 4.33 การออกแบบป้ายงานบุญบั้งไฟ Draft 1 โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร



ภาพที่ 4.34 การออกแบบป้ายงานบุญบั้งไฟ Final โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5.4 หมวกประจำตัวของเด็ก

ข้าพเจ้าได้ออกแบบโดยนำหมวกกันน็อคมาเสริมความมีจินตนาการของเด็กเข้าไป อาทิเช่น ติดดินสอด่พันกับหลอดพลาสติกทำเป็นก้านหมุ่นติดบนหมวก สติกเกอร์รถซิ่ง เป็นต้น เนื่องจากหมวกนี้เป็นตัวแทนหมวกนักบินอวกาศของพระเอก เป็นแรงบันดาลใจเล็ก ๆ



ภาพที่ 4.35 การออกแบบหมวกของเด็ก โดย พิชามณูญ์ ภูริรัตนพร

4.1.5.5 จรวดบังไฟของพ่อและลูก

ข้าพเจ้าและทีมงานได้สังเกตเห็นว่าการนำเอาสิ่งใหม่และสิ่งเก่ามารวมกันเกิดขึ้นเป็นจรวดบังไฟที่พ่อและพระเอกร่วมกันนำไปถวายให้พญาแถนเพื่อขอฝน เป็นการแทนนัยยะของพ่อและลูกที่มีความเข้าใจกันแล้ว และไม่ข้องใจต่อกันอีกต่อไป

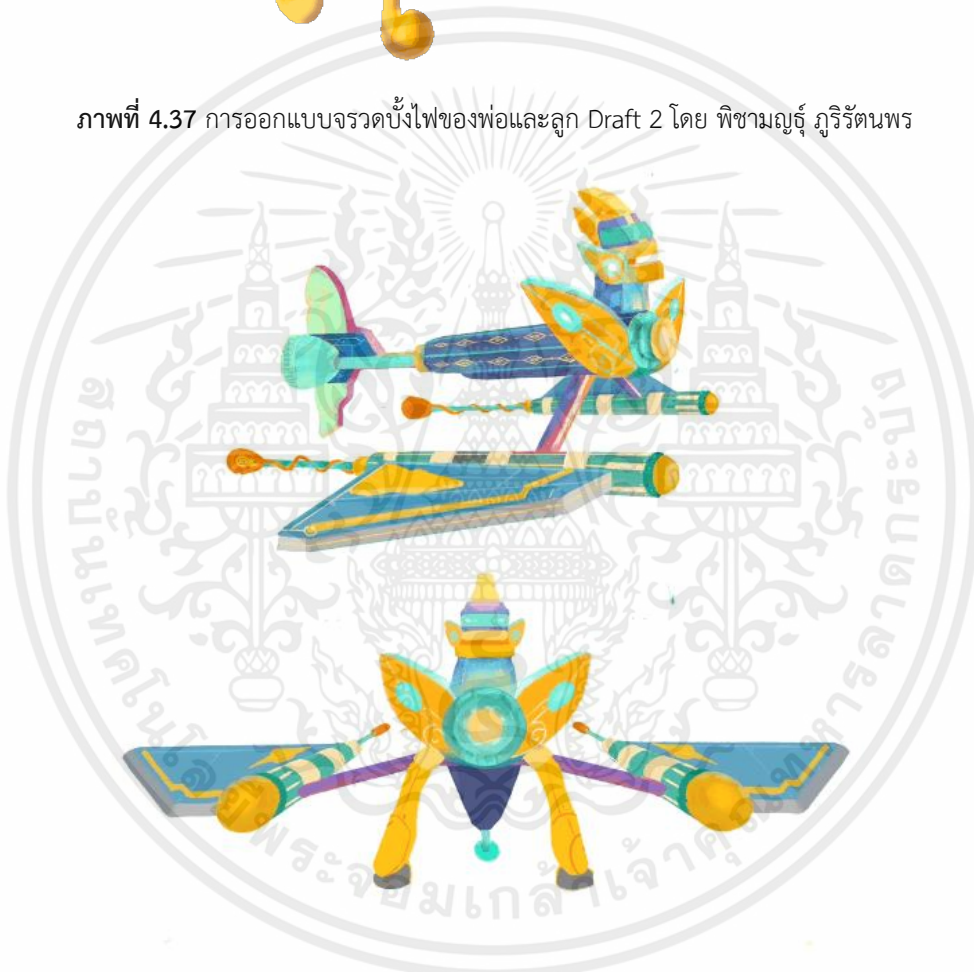


ภาพที่ 4.36 การออกแบบจรวดบังไฟของพ่อและลูก Draft 1 โดย พิชามณูญ์ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

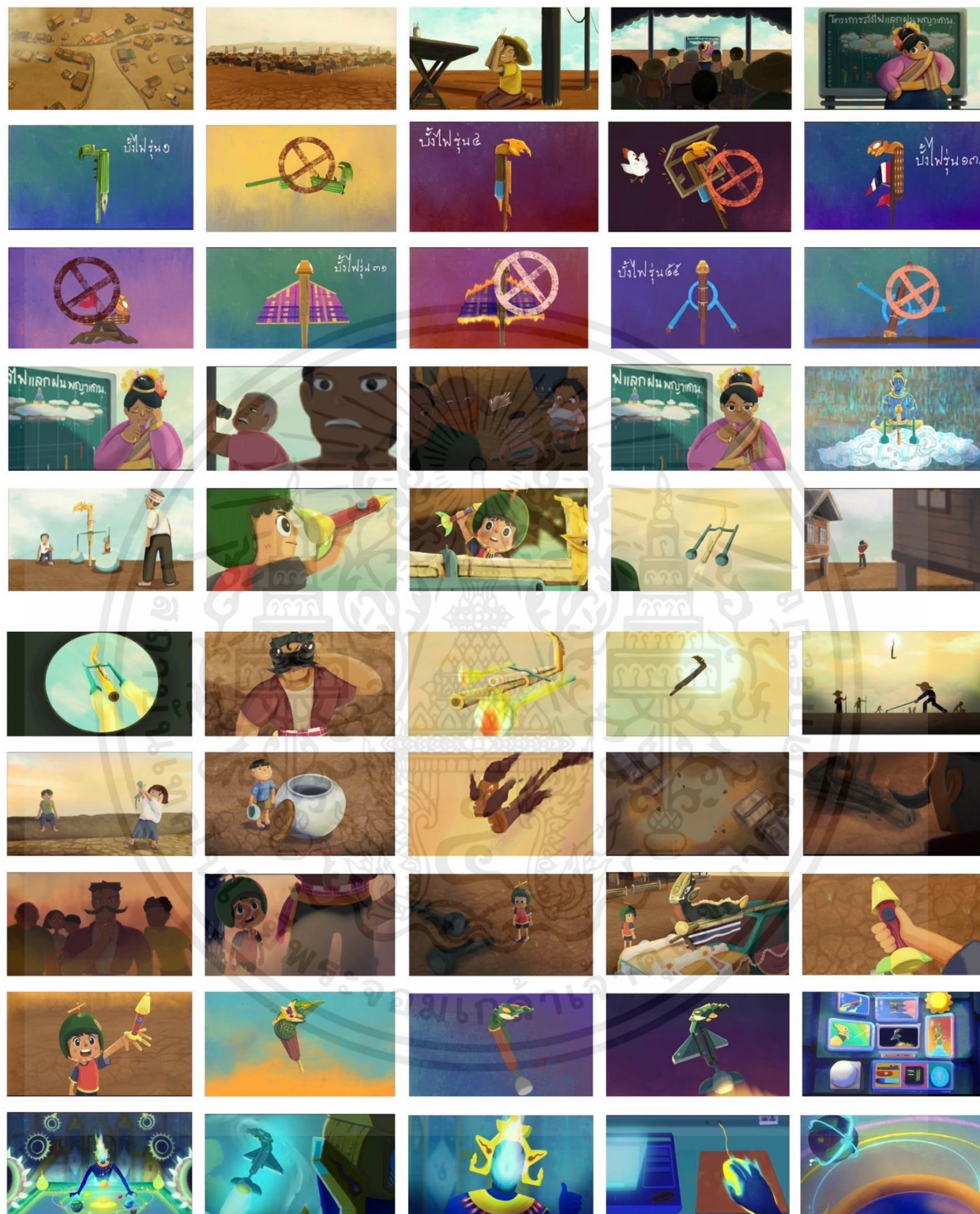


ภาพที่ 4.37 การออกแบบจรวดบั้งไฟของพ่อและลูก Draft 2 โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร



ภาพที่ 4.38 การออกแบบจรวดบั้งไฟของพ่อและลูก Final โดย พิชามณัฐ ภูริรัตน์พร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.39 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ “เรื่องบุญบังไฟ” โดย พิชามณญ์ ภูริรัตนพร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำศิลปนิพนธ์เรื่อง “บุญบังไฟ” ขึ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าต้องการจะศึกษา และได้พัฒนาทักษะของตัวเองในการทำแอนิเมชัน การบริหารจัดการเวลา การทำงานเป็นทีม และการกระจายงานให้เหมาะสมกับสมาชิกที่มาช่วย แม้ว่าระหว่างการทำโครงการสร้างจะยังมีข้อบกพร่องที่ยังต้องแก้ไขปรับปรุงอยู่อีกมาก แต่ด้วยทรัพยากรและระยะเวลาที่มีอย่างจำกัด ผลลัพธ์ที่ได้ก็ถือว่าคุ้มค่าแล้ว

5.1 บทสรุปจากการทำงาน

5.1.1 ศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

การออกแบบและการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่องนี้ เป็นสิ่งที่ข้าพเจ้ายังไม่มีความชำนาญ จึงต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการแก้ไขและเรียนรู้วิธีการเพื่อให้มีความสมบูรณ์ตามขั้นตอนต่าง ๆ ส่งผลกระทบต่อในแต่ละขั้นตอนใช้เวลาค่อนข้างมาก แต่ข้าพเจ้าก็ได้เรียนรู้วิธีการจัดการเรื่องเวลาใหม่ ความรอบคอบ และความละเอียด ในชิ้นงานมากขึ้น ให้ความสำคัญกับจุดเล็ก ๆ ในชิ้นงาน การคุมงานให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมนั้นเข้าใจในตัวภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้

5.1.2 ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ Concept Art

ตลอดการดำเนินงานที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้ตระหนักว่าการออกแบบที่ดีนั้นไม่เพียงแต่ต้องมีความสวยงาม แต่ต้องสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างเข้าใจ อาทิเช่น การออกแบบฉากเพื่อให้ผู้ชมนั้นสามารถดูแล้วทราบได้ว่า ในฉากนี้ต้องการจะบอกอะไรคนดู สื่ออารมณ์แบบไหน โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีคำบรรยาย

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” ข้าพเจ้ามีข้อเสนอแนะดังนี้

5.2.1 ศึกษาทางด้านที่ตนเองถนัด

หากมีความถนัดงานศิลป์ในด้านใด ให้ใช้ความถนัดทางด้านนั้นมาดำเนินโครงการ อาทิเช่น ข้าพเจ้ามีความถนัดทางด้านการระบายสีไม้, สีชอล์ก มากกว่างานที่เป็นกราฟิก ในช่วงแรกที่ลองปรับเปลี่ยนรูปแบบงานไปในทางกราฟิก ทั้งรูปแบบสีและภาพรวมของงานจึงมีความไม่เข้ากัน

ข้าพเจ้าจึงคิดว่าการต่อยอดและศึกษาในสิ่งที่ตนถนัด ดีกว่าการทดลองรูปแบบงานใหม่ใน ศิลปนิพนธ์

5.2.2 การหาข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนางาน

ในการทำงานศิลป์ มีความจำเป็นอย่างมากที่ควรใส่ใจรายละเอียดในทุกอย่างที่ออกแบบขึ้นมา ตัวละครที่ถูกสร้างหรือสถานที่ที่เลือกใช้ต้องมีที่มาที่ไป มีข้อมูลที่ชัดเจน อาทิเช่นการที่ตัวละคร ในเรื่องเป็นคนภาคอีสาน ต้องมีการค้นคว้าเรื่องเอกลักษณ์หน้าตา ลักษณะนิสัยและพึงระวังเรื่อง การเหยียดเชื้อชาติ เพื่อที่จะสร้างตัวละครที่ดูมีชีวิตและเป็นมิตรต่อผู้ชม หรือหากเป็นการสร้าง สิ่งใหม่ขึ้นมา ไม่ใช่สิ่งที่ผู้ชมคุ้นตา ยังต้องมีการลงลึกข้อมูลให้มาก อาทิเช่น การออกแบบจรวด บั้งไฟที่ใช้ในงานแอนิเมชันเรื่องนี้ เป็นการสร้างสิ่งที่ค่อนข้างใหม่มาก จึงมีการหาข้อมูลเดิมมา อ้างอิงเพื่อทำให้ผู้ชมเข้าถึงงานได้ง่ายขึ้น ข้อมูลลวดลายบั้งไฟ รูปทรงบั้งไฟ วิธีการปล่อยบั้งไฟ รวมถึงหาข้อมูลเกี่ยวกับจรวดหรือยานบิน ดึงรูปทรงเหล่านั้นมารวมกันเป็นจรวดบั้งไฟในงาน

บรรณานุกรม

- รักษ์วัดรักษ์ไทย. (2556). ภาพสุริยจักรวาลแห่งแรกใน วัดบรมนิวาส,
 จาก. <https://mgronline.com/dhamma/detail/9560000039328>
- ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม-มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2564). กลุ่มชาติพันธุ์ในอีสาน,
 จาก. <https://cac.kku.ac.th/cac2021/>
- ศิลปกรรมท้องถิ่นอีสาน. (2562). จิตรกรรมอีสาน,
 จาก. https://kk.mcu.ac.th/Art-Culture/isan_painting.php
- อีสานร้อยแปด. (2562). ภาษาอีสานว่าด้วยเรื่องของ “สี่”,
 จาก. <https://esan108.com/ภาษาอีสาน-สี่.html>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวพิชามณัฐ ภูริรัตนพร
 วัน เดือน ปีเกิด 22 มกราคม 2545
 ที่อยู่ 35/38 เซ็นจูรี่คอนโด ซอยวิภาวดี 22 แขวงจอมพล
 เขตจตุจักร จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10900
 E-mail: phichamol.pp@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2563 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)

พ.ศ. 2566 หลักสูตรภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย
 ภาควิชาศิลปะศิลป์
 คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง