

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญบั้งไฟ
และตำนานความเชื่ออีสานโบราณ
ธนกิจ ดอนโคตร¹, สุภัทรา ลูกรักษ์^{2,2}

^{1,2}สาขาออกแบบกราฟฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่อง ประเพณีบุญบั้งไฟ จัดทำขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อเป็นสื่อ
บอกเล่าถึงกิจกรรมต่างๆ ในงานเทศกาลเช่นการยิงบั้งไฟ, การแข่งบั้งไฟ และอนุรักษ์ประเพณีอีสานที่มีที่มาจาก
นิทานโบราณเกี่ยวกับการทำสงครามของเทวดาและมนุษย์ และรวมถึงเพื่อเชิญเชิญให้คนยุคใหม่หันมา
ให้ความสนใจและรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นมากขึ้น

ผ่านงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่มีลายเส้นแบบตะวันตกผสมความเป็นไทย โทนสีสว่าง ดำเนิน
เรื่องแนวผจญภัย, Action ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมี
กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียน นักศึกษา วัยรุ่นอายุ 13-18 ปี และแบบสัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการ
ออกแบบ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้สถิติพื้นฐานได้แก่ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีการตีความ
จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ดำเนินการวิจัยโดยการสอบถามกลุ่มเป้าหมายและการ
สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกี่ยวกับโทนสี, รูปแบบของภาพประกอบและวิธีการดำเนินเรื่อง
ที่ควรใช้ในงานออกแบบ วัตถุประสงค์ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่บอกเล่าเรื่องราวของประเพณีบุญบั้ง
ไฟได้อย่างน่าสนใจ ครบถ้วน รวมทั้งทำให้วัยรุ่นยุคใหม่กลับมาให้ความสำคัญกับประเพณีเก่าแก่มากขึ้น

ผลการวิจัย พบว่ากลุ่มเยาวชนสมัยใหม่เข้าใจและรู้จักเทศกาลประเพณีเก่าแก่ของไทยมากขึ้น อีกทั้งยังหันมาให้ความสนใจกับวัฒนธรรมพื้นบ้าน

คำสำคัญ : แถน , คันคาก , บั้งไฟ

2D Animation design of the Rocket Festival and history

Thanakit Donkote¹, Supatra Lookraks²²

^{1,2}Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology
Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

Research for 2D animation design of the Rocket Festival is the media that show about all of activity in rocket festival, such as the rocket competition, regional dancing and the history of this south east thailand tradition is the story about the war between human and god, The purpose of the research is for tell the teenager and new generation's people to give more attention to the ancient tradition and conserve it.

About the design of animation, the mixed thai and west style illustration, the vivid warm tone color will be use in this project and tell the story by the adventure and Action genre. collect data with questionnaires that will be used with the target group that set on teenager 13-18 years old and interview form to be used with design professionals analyze the data obtained from using basic statistics, percentage (%) and using the interview method for design experts. The objective is to design the noticeable 2D animation that can present the story of rocket festival and easy to approach to teenage

The result of the research found the teenager have been know about the ancient traditional and pay attention to the old culture more than before.

Keywords: Tan, Khan-kag , Fireball rocket

บทนำ

ผู้คนส่วนมากอาจจะรู้จักหรือเคยได้ยินชื่อ ประเพณีบุญบั้งไฟกันอยู่บ้าง ซึ่งเป็นประเพณีที่มีการจุดบั้งไฟ หรือปล่อยบั้งไฟขึ้นสู่ท้องฟ้า ผู้คนส่วนมากที่เคยได้ยินชื่อของประเพณียังไม่ค่อยรู้จัก รายละเอียดในส่วนลึกของประเพณีบุญบั้งไฟนี้มากนักเช่น ความเป็นมา มาจากนิทานพื้นบ้านของภาคอีสานเรื่องพระยาคนคอกและเรื่องผาแดงนางไอ่ เป็นเรื่องราวของการทำสงครามกันระหว่างเจ้าผู้ครองเมืองและพญาแถนเทวดาบนท้องฟ้าจนสุดท้ายได้เจรจาทกลงกันให้มีการยิงบั้งไฟขึ้นฟ้าจึงได้เป็นที่มาของประเพณีนี้ หรือจะเป็นกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในเทศกาลเช่นการแข่งขันบั้งไฟของหมู่บ้านต่างๆ ด้วยบั้งไฟหลากหลายรูปแบบ หลากหลายขนาด หรือจะเป็นการแข่งบั้งไฟด้วย ขบวนแห่ตกแต่งอย่างสวยงาม หรือบรรดานางรำ แต่งตัวงดงามมาแข่งมาพ้อนรำเกล้าเสียงดนตรีหมอลำพื้นบ้านเพื่อเป็นการถวายพญาแถน และธรรมเนียมโบราณอย่างการถุกโยนลงในโคลนหรือที่คนท้องถิ่นจะเรียกว่า”ลงตม”หรือจะเป็นความเชื่อโบราณของชาวบ้านหากปีไหนที่ไม่มีการจัดงานบุญบั้งไฟขึ้นหรือหยุดการจัดเทศกาลหมู่บ้านนั้นๆ จะต้องรอไปอีกถึง6ปีเพื่อที่จะได้จัดงานขึ้นอีกครั้ง เนื่องจากความเชื่อว่าจะจะเป็นอาเพศแก่หมู่บ้านนั้นๆ และนี่เป็นเรื่องราวส่วนหนึ่งของประเพณีบุญบั้งไฟของชาวอีสานที่ยังมีผู้คนอีกไม่น้อยยังไม่ทราบเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์ น่าสนใจ เหล่านี้ โดยเฉพาะกลุ่มเด็กวัยรุ่นสมัยใหม่

เนื่องจากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวสองมิติเกี่ยวกับประเพณีบุญบั้งไฟที่เคยมีอยู่นั้นยังไม่สวยงามไม่เป็นที่น่าสนใจไม่ดึงดูดผู้คนมากนักและยังอธิบายความเป็นมาต่างๆของประเพณีนี้ได้เป็นอย่างดีไม่ชัดเจนมากนัก

ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญ ของโครงการวิจัย การออกแบบภาพเคลื่อนไหว2มิติ เรื่อง ประเพณีบุญบั้งไฟ จะสามารถทำให้กลุ่ม เด็กวัยรุ่นในปัจจุบัน หรือผู้คน เข้าใจและรู้จักประเพณีบุญบั้งไฟกันมากขึ้นทั้งในด้านของประวัติที่มา หรือตัวของงานเทศกาล รวมทั้งมีความภาคภูมิใจและยังสามารถอนุรักษ์ประเพณีนี้ไว้ได้ด้วยการเชิญชวนให้ผู้คน เข้ามาท่องเที่ยวภาคอีสานได้อีกทางหนึ่ง และเมื่อเด็กๆรุ่นใหม่มีความภาคภูมิใจในประเพณีท้องถิ่นก็สามารถที่จะบอกต่อได้เต็มที่ ทำให้วัฒนธรรมเก่าแก่ยังคงอยู่ต่อไปและเป็นที่ยึดอย่างกว้างขวางมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบภาพเคลื่อนไหวสองมิติ นำเสนอเรื่องราวประเพณีบุญบั้งไฟ ที่มีความดึงดูดความสวยงามและเป็นที่น่าสนใจ

2. เพื่อออกแบบสื่อนำเสนอเรื่องราวของเทศกาลประเพณีบุญบั้งไฟที่เข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ เพื่อเป็นการเชิญชวนให้ผู้คนหันมาท่องเที่ยวในประเทศไทยมากขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทฤษฎีจากหนังสือ ตำรา สื่อ เว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างกรณีศึกษา
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา อายุ13-15ปี จำนวน 50 คน
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน4ท่าน
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ

ค่าเฉลี่ย (MEAN) ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ และตำนานความเชื่ออีสานโบราณ

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายคือ ช่วงอายุ 18-25 ปี จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่องคือ 1) พฤติกรรมความรู้ ความสนใจเกี่ยวกับประเพณีบุญบั้งไฟ 2) ลักษณะของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้ง ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 4 ท่าน มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 กลุ่มเป้าหมายทราบว่าประเพณีบุญบั้งไฟจัดขึ้นเพื่อสิ่งใด ตามตารางที่ 1. กลุ่มเป้าหมายคิดว่าจุดเด่นของเทศกาลคืออะไร ตามตารางที่ 2. กลุ่มเป้าหมายคิดว่าการจัดงานตามสถานที่ใดที่จะขายซึ่งมากที่สุด ตามตารางที่ 3.

ตารางที่ 1. ผลการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายทราบว่าประเพณีบุญบั้งไฟจัดขึ้นเพื่อสิ่งใด

จัดเทศกาลขึ้นเพื่อสิ่งใด	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
จัดแข่งขันบั้งไฟของแต่ละหมู่บ้าน	10	20	3
จัดขึ้นเพื่อบูชาเทพเทวดา	12	24	2
จัดขึ้นเพื่อขอฝน	19	38	1
จัดขึ้นเพื่อบอกกล่าวว่าได้เข้าสู่หน้าฝนแล้ว	9	18	4
รวม	50	100	

ตารางที่ 2. ผลการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายคิดว่าจุดเด่นของเทศกาลคืออะไร

ความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
การจัดบั้งไฟแข่งขัน	30	60	1
ขบวนแข่ง	6	12	3
ตำนานและนิทานพื้นบ้านต้นกำเนิดเทศกาล	14	28	2
รวม	50	100	

ตารางที่ 3. ผลการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายคิดว่าการจัดงานตามสถานที่ใดที่จะขายซึ่งมากที่สุด






ความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
การจัดงานใหญ่ตามตัวจังหวัด	20	40	2
การจัดงานแบบเป็นกันเองตามหมู่บ้าน	30	60	1
รวม	50	100	

ส่วนที่ 2. กลุ่มเป้าหมายต้องการภาษาท้องถิ่นหรือภาษากลางในงานดีไซน์ตามตารางที่ 1. กลุ่มเป้าหมายคิดว่าลักษณะลายเส้นแบบใดที่ท่านคิดว่าควรใช้ในภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ และสามารถถ่ายทอดความสนุกสนาน เป็นธรรมชาติ และสมัยใหม่ได้ดีที่สุดตามตารางที่ 2. กลุ่มเป้าหมายคิดว่าลักษณะลายเส้นแบบใดที่ท่านคิดว่าควรใช้ในภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ และสามารถถ่ายทอดความสนุกสนาน เป็นธรรมชาติ และสมัยใหม่ได้ดีที่สุดตามตารางที่ 3.





ตารางที่ 1. กลุ่มเป้าหมายต้องการภาษาท้องถิ่นหรือภาษากลางในงานดีไซน์

ความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
ใช้ภาษาท้องถิ่นทั้งเรื่อง ทุกตัวละคร ใช้เป็นภาษาหลัก	19	38	2
ใช้ภาษากลางเฉพาะตัวเอก หรือตัวละครหลัก ส่วนอื่นใช้ภาษาท้องถิ่น	25	50	1
ไม่ใช้ภาษาท้องถิ่น ใช้ภาษากลางทั้งเรื่อง	6	12	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 2. กลุ่มเป้าหมายคิดว่าลักษณะลายเส้นแบบใดที่ท่านคิดว่าควรใช้ในภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ และสามารถถ่ายทอดความสนุกสนาน เป็นธรรมชาติ และสมัยใหม่ได้ดีที่สุด

รูปภาพตัวอย่างลายเส้น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
	14	28	2
	18	36	1
	2	4	5
	6	12	4
	10	20	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 3. กลุ่มเป้าหมายคิดว่าลักษณะลายเส้นแบบใดที่ท่านคิดว่าควรใช้ในภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ และสามารถถ่ายทอดความสนุกสนาน เป็นธรรมชาติ และสมัยใหม่ ได้ดีที่สุด

รูปภาพตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
	11	22	3
	10	20	4
	15	30	1
	14	28	2
รวม	50	100	

ส่วนที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ให้แนวคิดในการออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ประเพณีบุญบั้งไฟ ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ท่านได้ให้ความคิดเห็นดังนี้ ลายเส้นที่ควรใช้ในงานออกแบบขั้นนี้สามารถใช้ลายเส้นที่เป็นแบบสากลได้และยังเพิ่มไทยเข้าไปเล็กน้อยเพื่อความน่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ โทนสีที่ใช้ในงานควรใช้โทนสีวรรณะร้อนให้เหมาะกับบรรยากาศของเทศกาลที่อยู่ในเอเชีย ทั้งสองพาร์ทของเนื้อเรื่องควรมีลายเส้นที่ต่างกันแต่ไม่มากจนเกินไป เพื่อให้งานเป็นชุดเดียวกันแต่ยังคงแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน การผูกเนื้อเรื่องทั้งสองพาร์ทควรใช้ทั้งการเล่าอธิบาย หรือ Flashback แต่การตัดเปลี่ยนฉากควรทำให้สนุกสนานน่าสนใจ การเล่าเรื่องควรใช้ความเป็นแฟนตาซีในการนำเสนอและไม่จำเป็นต้องนำเสนอข้อมูลจริงทั้งหมด เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสงสัยแล้วสืบหาข้อมูลต่อเอง

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรม

และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟและตำนานความเชื่ออีสานโบราณเป็นโครงการสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ (Concept) คือ “The great tale rising” โดยใช้รูปแบบการออกแบบ (Mood & Tone) คือ

แฟนตาซี ผจญภัย แอคชั่น กลุ่มเป้าหมาย คือ เพศชาย - หญิง อายุ 13-18 ปี นักเรียน นักศึกษา และบุคคลที่ชื่นชอบประเพณีและเทศกาล

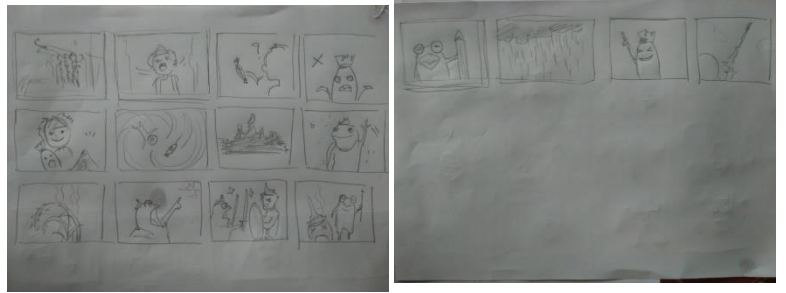
ขั้นตอนการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟและตำนานความเชื่ออีสานโบราณ

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีบุญบั้งไฟ
2. ทำแบบร่างคาแรคเตอร์ ฉาก 2 มิติ ให้สอดคล้องตามแนวความคิด
3. ทำแบบร่างสตอรี่บอร์ด เพื่อเป็นแนวทางในการลำดับเรื่องราว
4. ออกแบบภาพประกอบ เพื่อกำหนดสีและรูปแบบของงาน
5. ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง และทิศทางของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ให้เป็นไปตามแนวความคิด

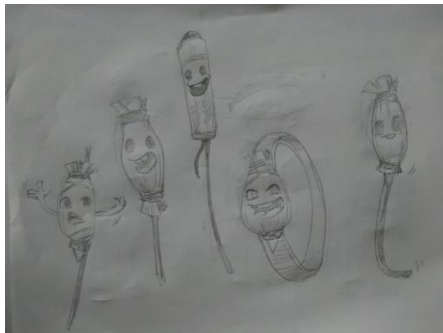
(แบบร่างคาแรคเตอร์ ฉาก)



(แบบร่างสตอรี่บอร์ด)



(แบบร่างเสร็จสมบูรณ์)



วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ประเพณีบุญบั้งไฟ จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นไปที่การเล่าเรื่องตำนานของประเพณีบุญบั้งไฟที่เป็นนิทานโบราณ มีจุดเด่นคือฉากแอคชั่น ที่ตื่นเต้น เร้าใจและ สีสันภาพที่เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นได้ ผลการทดสอบใช้สื่อ แสดงให้เห็นว่า ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ มีความน่าสนใจ แปลกใหม่ และตื่นเต้น น่าติดตามต่อ สามารถเล่าเรื่องราวได้อย่างไม่น่าเบื่อ เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจในประเพณีและ หันมาให้ความสนใจต่อประเพณีพื้นบ้านได้อย่างมากขึ้น

สรุปผลการวิจัย

ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ และตำนานความเชื่ออีสานโบราณ จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โทนสี สว่าง สดใส และการดำเนินเนื้อหาในแนว ผจญภัย แฟนตาซี และแอคชั่น เพื่อให้ภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ และข้อมูลครบถ้วน ดึงดูด เด็กวัยรุ่นยุคใหม่ ให้หันกลับมาสนใจและอนุรักษ์ประเพณีที่สวยงาม และเป็นเอกลักษณ์หนึ่งของประเทศไทยเราต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่านจึงขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ สุภัทรา ลูกรักษ์ ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะแนวคิดตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆมาโดยตลอดจนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ขอขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆช่วยเหลือทุกด้านและคอยให้กำลังใจ เสมอมา สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆที่ให้คำแนะนำสำหรับแนวความคิดที่ดีและคงเป็นกำลังใจตลอดจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

ประเพณีบุญบั้งไฟ

สืบค้นเมื่อ 17 ส.ค. 2561

<http://travel.trueid.net/detail/MeJLGwJzvN>

พญาคันคาก

สืบค้นเมื่อ 1ก.ย. 2561

https://www.matichon.co.th/news-monitor/news_135189

ประเพณีบั้งไฟ

สืบค้นเมื่อ 5 ก.ย. 2561

<https://www.dmc.tv/pages/scoop/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%93%E0%B8%B5%E0%B8%9A%E0%B8%B8%E0%B8%8D%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B9%84%E0%B8%9F%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B9%87%E0%B8%99%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%B8%E0%B8%8D%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B9%84%E0%B8%9F.html>

ประวัตินบุญบั้งไฟ

สืบค้นเมื่อ 17 ส.ค. 2561

<https://esan108.com/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%9A%E0%B8%B8%E0%B8%8D%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B9%84%E0%B8%9F.html>